

© 2012 г. *И.М. Власова*  
УДК 37

**УНИВЕРСАЛЬНЫЕ МЕТОДЫ  
ДИЗАЙН-ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БАКАЛАВРОВ  
В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

Вхождение российской высшей школы в европейское и мировое образовательное пространство обеспечивается переходом на уровневую систему высшего профессионального образования, новыми образовательными стандартами, определяющими современные квалификационные требования к выпускнику вуза с учетом потребностей рынка труда. Среди ряда проблем по обеспеченности данного перехода существует проблема определения качества профессиональной подготовки дизайнеров. Одной из причин этого является не стандартизованность образовательных модулей, что затрудняет определение качества подготовки студентов в межвузовском образовательном пространстве. Глобализация профессий на международном рынке труда, определяет необходимость в стандартизованности содержания обучения. Профессиональное образование утрачивает ориентировку на единственную дальнейшую специализацию, утрачивается идентификация традиционных видов труда, разрушается замкнутость профессиональных каст, формируются «плавающие» границы профессий [1]. Однако в данной ситуации существует опасность необоснованного копирования зарубежного образовательного опыта, односторонность в воспитании дизайнера-универсала. В связи с этим, необходимо учитывать богатейший опыт отечественной высшей школы дизайна, отработанные на практике методологические принципы художественно-проектной деятельности, ориентация на которые позволит сохранить лучшие национальные традиции в образовании.

Актуальность данной проблематики определяется востребованностью дизайнера-универсала способного решать неординарные комплексные задачи в различных отраслях производства, при создании разнообразных продуктов промышленного производства, эстетических объектов визуальной среды. Ис-

следователи дизайна как процесса проектирования (Ковешникова Н.А., Воронов Н.В.) рассматривают дизайн не только и не столько как проектирование предметной среды, но как универсальный проектный метод, который можно использовать для любой жизненной ситуации, чтобы улучшить ее с точки зрения человеческих потребностей, эстетики, функциональности. Иначе говоря, дизайнеры, свободные от узкоспециализированного профессионализма, независимо от разрабатываемого дизайн-объекта могут результативно опираться на достаточно универсальную художественно-проектную методологию. Вполне реальная многогранность дизайна не скрывает его общей специфики (как проектирования акцентно-антропоцентричного и эстетически содержательного) и целостности его как проектирования комплексного: одновременно функционально-типологического, эргономического, конструктивно-технологического и художественно-композиционного [2]. В связи с этим, целью нашего исследования в процессе подготовки дизайнеров бакалавров, является рассмотрение методов дизайн-деятельности, которые в силу своей универсальности позволяют построить содержание обучения дизайнеров по определенным стандартизированным принципам, не лишая данных специалистов уникальности в творческом самоопределении. Универсальность как некий методический идеал, включающий в себя логику и интуицию, не исключает активный творческий процесс, рассматриваемый как преобразовательная художественно-эстетическая деятельность, которая заключается в генерации и осуществлении новых проектных идей.

В данном контексте мы будем рассматривать универсальность как всесторонность, многосторонность, всеохватывающее знание. В соответствии с этимологией слова «универсальность» (от латинских корней *unus* - один и *verto* - поворачиваю, «универсальность» понимается как «едино-развертывание»). Рассматривая практическую деятельность многих ведущих дизайнеров мира, теоретики дизайна убедительно доказывают существование универсальности как комплекса единых творческих методов в области дизайн-деятельности, позволяющих решать различные конкретные задачи [3, 5, 6].

Универсальность художественного творческого метода как механизма творческой деятельности свойственна художникам и дизайнерам, хотя искусство чаще всего определяют как «художественно-творческую» деятельность, а дизайн относят к «художественно-проектной» деятельности. Каждый из

этих видов деятельности имеет свой творческий метод с присущим им универсализмом. Многочисленный ряд исследователей определяет метод различных форм художественной деятельности как художественно-творческий.

Обращаясь к разработанной М.С.Каганом в 70-е гг. прошлого столетия теории о художественном методе, не утратившей своей актуальности до настоящего времени, выделим метод, как систему принципов, управляющих процессом художественного освоения человеком мира, представляющих собой единство четырех главных позиций: познавательной, оценочной, созидательной и языкотворческой [4]. Новиков А.М. рассматривая деление методов на теоретические и эмпирические, (что соответствует разделению научного знания на теоретическое и эмпирическое знание) утверждает, что теоретическими методами-операциями (анализ, синтез, аналогия и т.д.) пользуется практически каждый художник.

Методы современного дизайнерского проектирования уже достаточно давно находятся в сфере внимания самих дизайнеров, теоретиков дизайна, философов. В связи с относительной молодостью большинства направлений дизайна, неуклонно растет и интерес к проблемам методов дизайн-деятельности. Краткий исторический экскурс показывает, что методика дизайна заимствована из различных видов искусств, разных областей техники, экономики, социологии, эргономики и частично из собственно дизайнерских технологий. Отечественные исследователи методов и методик дизайнерского проектирования (Г.Б.Минервин, В.Т.Шимко, В.Ф.Рунге, А.А.Гаврилина, А.П.Ермолаев и др.) отмечают, что многочисленные попытки осмыслить методы дизайнерского творчества с позиций «чистой теории» или онтологии не имели успеха. С углублением представлений о содержании дизайнерской деятельности в 1960-е гг. появились научные основы и критерии, позволяющие рационально организовать дизайн-процесс на основе ценностных ориентиров на гуманистическую функцию дизайна. В этот период сложилось понимание идеи сочетания рациональных методов, отражающих те стороны процесса, которые поддаются логическому анализу и формализации, с приемами, допускающими интуитивный или подсознательный подход. Появились рекомендации по внедрению в практику дизайна таких методов решения сложных проблем, как синектика, «мозговая атака» и другие [5].

Методы дизайнерской деятельности так называемого «второго поколения» возникшие в новых социальных условиях, рассматривали объект проектирования в виде системы. Развитие методики дизайна в 1970-е годы двигалось от разработки частных «инструментальных» методов до морфологического анализа промышленных объектов, включения дизайн-деятельности в широкие культурные контексты (Ю.С.Сомов). В литературе этого периода появились вопросы, относящиеся к общим методологическим проблемам и задачам проектирования. Теоретики проектирования пришли к осознанию, что решение многих проблем в частных видах проектирования, упирается в осмысление философии и методологии проектирования (В.Л.Глазычев, А.Г.Раппапорт, Г.Бархин). В работах раскрывались основы профессиональной идеологии, профессионального мышления дизайнера, вопросы, касающиеся принципов дизайна: теории деятельности, аксиологии, системного подхода. В 80-х гг. дизайн дифференцирован по существующим более сложным методикам, которые зависели от новых технико-эстетических задач. Цель любой методики – «...упорядочить и систематизировать конкретную практическую деятельность для достижения нужного результата наиболее простым, экономным и разумным способом. При этом предполагается определенный идеал деятельности, который и должен лежать в ее основе. Различные способы выработки идеала и определяют многообразие типов методик общего характера» [6]. В этот период интерес представляют разработки зарубежных исследователей, в частности, Дж.К. Джонса о методах проектирования, включающих в себя три основных стадии: анализ (дивергенция), синтез (трансформация) и оценку (конвергенция). Метод дивергенции представляет собой предпроектную деятельность: сбор фактов с целью уточнения первоначального варианта проекта. Трансформация – стадия создания творческих концепций, отражающих социо-политические, экономические и эксплуатационные аспекты ситуации проектирования. Конвергенция – стадия разрешения второстепенных противоречий, сокращение возможных вариантов до единственно правильного с минимальными затратами времени и средств [7].

Таким образом, несмотря на альтернативность подходов, специалистами по теории проектирования определена унифицированная трехступенчатая структура дизайн-процесса, охватывающая функциональную, конструктивно-технологическую, художественно-эстетическую составляющие.

На каждой стадии разработки проекта проектировщики применяют различные методы, соответствующие целям проектирования и детально описанные в многочисленной литературе. Однако студенту дизайнеру важно понять, какими методами необходимо пользоваться на той или иной стадии проектирования. Насколько продуктивным будет использование конкретного метода в данной проектной ситуации? Здесь и вступает в силу понятие универсальности, позволяющее устанавливать некий порядок определенных действий, способствующий достижению цели проектирования.

Рассматривая методы дизайн-деятельности бакалавров определим метод (от греч. *methodos* - путь исследования, познания, теория, учение) как логически выстроенную системную деятельность в достижении проектной цели, в решении функциональной, технологической и художественной задач; а также последовательность универсальных приемов, необходимых для получения искомого результата. Методы дизайн-деятельности специфичны, т.к. содержат элементы, синтезирующие возможности инженерно-технического, художественного творчества, что определяет особенности подготовки дизайнера - универсала.

В рамках данной статьи представленные методы не классифицируются, однако, деление художественно-творческих (проектных) методов на всеобщие, общие и частные методы определяются весьма условно. Кроме того, частные «инструментальные» методы зачастую позволяют оригинально решать поставленные концептуальные задачи.

В практической деятельности помимо перечисленных всеобщих, общих методов, мы используем архитектурно-дизайнерские проектные методы и приемы:

- диалектический метод подразумевает рассмотрение объекта проектирования с различных позиций, выявления противоречивых сторон объекта;
- эвристический метод предполагает постановку проблемы в исследуемом поле, выявление методологии ее решения с принципиально новых позиций;
- критический метод позволяет выявлять и анализировать в объекте его позитивные и негативные стороны относительно цели и средств по ее достижению;
- метод комплексного проектирования подразумевает синтез разных по своей специфике визуальных образов - изображений, схем, символов, анимированных визуальных «комментариев», видео, звука и т.д.;

- использование игровых проектных методов, позволяющих смягчить конфликт между техникой и гуманитарной культурой;
- метод "инверсии" (перестановки слагаемых) позволяет преодолевать проблемные ситуации в проектировании за счет изменения отношения к объекту работы;
- использование методов комбинаторики, стилизации, приемов гротеска, парадокса, незаданности, обострения контрастов, гиперболизации и другие;
- метод ассоциаций основывается на применении в творческом процессе семантических аналогий и вторичных смысловых оттенков на основе ассоциаций, метафор, аллегорий;
- методы *смысловой структурированности формы* соответствующие требованиям целостности и выразительности, выражающие основные законы композиции.

Таким образом, при подготовке дизайнеров бакалавров используемые художественно-творческие (проектные) методы, позволяют выстраивать систему дизайн-деятельности, формирующую проектное мышление студента, конструктивно меняющую саму личность проектанта на вектор профессионально мобильного, инициативного специалиста, способного к принятию оптимальных решений. Практическая ценность знаний и умений проектировщика заключается в их универсальности, переносе на иные сферы деятельности, выходя за пределы дизайн-проектирования.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Проектирование основных образовательных программ вуза при реализации уровневой подготовки кадров на основе федеральных государственных образовательных стандартов. М., 2010.
2. *Новиков А.М.* Методология художественной деятельности. М., 2008.
3. *Глазычев В.* О дизайне. М., 1970.
4. *Каган М.С.* Метод как эстетическая категория // Вопросы литературы. 1967. № 3.
5. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник // Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко. М., 2004.

6. *Розин В.М.* Проектирование как объект философско-методологического исследования. Вопросы философии. 1984. № 10.
7. *Джонс Дж.К.* Методы проектирования. М., 1986.
8. *Быстрова Т.Ю.* Проект как базовая категория философии дизайна. URL: [http://archvuz.ru/numbers/2007\\_1/des1](http://archvuz.ru/numbers/2007_1/des1).

## LITERATURE

1. Design of the main educational programs of the university in implementing tiered training through the federal state educational standards. Moscow, 2010.
2. *Novikov A.M.* The methodology of artistic activity. Moscow, 2008.
3. *Glazychev V.* On design. Moscow, 1970.
4. *Kagan M.S.* Method as an aesthetic category // Questions of literature. 1967. Number 3.
5. Design. Illustrated Glossary // G.B. Minervin, V.T. Shimko, A.V. Efimov, etc.: Edited by G.B. Minervin, V.T. Shimko. Moscow, 2004.
6. *Rozin V.M.* Design as an object of philosophical and methodological research. Problems of Philosophy. 1984. Number 10.
7. *Dzhons J.K.* Design methods. Moscow, 1986.
8. *Bystrova T.* Project as a basic category of design philosophy. URL: [http://archvuz.ru/numbers/2007\\_1/des1](http://archvuz.ru/numbers/2007_1/des1).

***Южно-Российский государственный  
университет экономики и сервиса***

***24 июля 2012 г.***