

ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЯ В КОНТЕКСТЕ КОНЦЕПЦИИ НАЙДЖЕЛА КРОССА («ДИЗАЙНЕРСКИЕ СПОСОБЫ ПОЗНАНИЯ»)

DESIGN RESEARCHES IN THE CONTEXT OF CONCEPT BY NIGEL CROSS («DESIGNERLY WAYS OF KNOWING»)

Н.Ю. Фролова

N.U. Frolova

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

Статья посвящена проблеме исследования дизайна и растущего интереса к «проектности» как новой культурной парадигме. В статье приводится книга «Дизайнерские способы познания» («Designerly Ways of Knowing») известного ученого и методолога Найджела Кросса (Nigel Cross) и анализируется глава, связанная с дизайн-исследованиями.

The article defines the problems of design research and the growing interest in «project paradigm» as a new cultural paradigm. The article is based on the book "Designed Ways of Knowing" by well-known scientist Nigel Cross, and analysed the chapter connected with the «Design research».

Ключевые слова: дизайн; дизайн-исследования; «проектность»; проектное мышление.

Keywords: design; design researches; «project paradigm»; design thinking.

В начале XXI века проектные формы организации самых различных практик получили широкое распространение, однако культура проектной деятельности, обеспечивающей развитие и формирование нашего общего будущего, остается фрагментарной. Изменения, происходящие в культуре и обществе, отражаются в различных исследованиях и находят свое воплощение в ряде теорий, которые описывают нестабильность культуры и ее гибкость и диверсифицированность.

В связи с растущим интересом к темам «проектной культуры» [5] и «проектности» [4] в ряде стран наблюдается рост исследований в области изучения дизайна как особого типа мышления и проектирования. Дизайн исследуется и как особый вид деятельности, и как новая стратегия культурного развития, и как новая дисциплина (Design Studies), и как особый, дизайнерский, способ познания мира (Designerly Ways of Knowing). Это способствует большому осознанию роли дизайна в процессе культурных трансформаций. Как пишет Х.С. Гафаров: «Новая волна сциентизации дизайна привела к необходимости переосмысления всего спектра проблем, связанных с дизайном» [2, с. 5].

Интерес к дизайну связан также с растущим влиянием его на жизнь современного человека. Дизайн, выйдя за пределы парадигмы «оформителя» предметно-пространственной среды человека, претендует на роль «организатора» и, в некотором роде, «вдохновителя» процессов трансформации современного мира. Его «вездесущность» [3, с. 3] затрудняет понимание его специфики, с одной стороны, а с другой стороны, дизайн, ассимилируя другие практики, трансформируется в новые формы и виды деятельности. Такие изменения связаны со сложностью кумулятивных процессов современного мира и, в первую очередь, с трансформациями в области технологий и так называемой цифровой революцией.

Несмотря на то, что вопросами теории и практики дизайна занимались исследователи на протяжении всего прошлого века, мы видим сегодня, что формирование «*общей теории дизайна*» [1. с. 1] не произошло.

Накопленный научный опыт советской школы дизайн-исследований, к сожалению, не оформился в единую систему. В то же время деятельность Ульмской школы дизайна и ее последователей сформировала в западном мире к концу XX века несколько направлений в исследовании дизайна: «теория языка продуктов» и «теория семантики продуктов» [4, с. 7].

В настоящее время исследованиями в этой области занимаются ученые ряда западных стран, в первую очередь США, Великобритании, Германии, Дании и т. д. Такого рода исследования несут, как правило, характер научных публикаций. Однако в последнее время в связи с растущим интересом к теме проектного типа мышления стали появляться более фундаментальные исследования. Одна из наиболее значимых книг, которая явилась, в некотором смысле, пионером в области изучения особого, дизайнерского типа познания, стала книга известного ученого и методолога дизайна Найджела Кросса «Дизайнерский способ познания» («*Designerly Ways of Knowing*») [6].

Книга представляет собой методическое обоснование особого типа получения знаний – дизайнерского, раскрывает природу дизайнерского знания и механизмы особого типа мышления.

Надо сказать, что Найджел Кросс впервые вводит новый термин «*designerly*», который можно перевести как «дизайнерское», «подизайнерски», «проективное». Четкого, устоявшегося перевода еще никто не делал, так как термин еще не вошел в риторическое обсуждение. Автор статьи перевел название как «дизайнерский», хотя это не совсем совпадает с грамматической структурой слова «*designerly*».

Книга включает в себя главы: Дизайнерские способы познания (Designerly Ways of Knowing); Природа и формирование дизайнерских способностей (The Nature and Nurture of Design Ability); Естественный и искусственный интеллект в дизайне (Natural and Artificial Intelligence in Design); Творческое познание в дизайне I: творческий рывок (Creative Cognition in Design I: The Creative Leap); Творческое познание в дизайне II: креативные стратегии (Creative Cognition in Design II: Creative Strategies); Понимание дизайн когнитивности (Understanding Design Cognition), Дизайн как дисциплина (Design as a Discipline).

В контексте данного исследования наиболее интересной представляется последняя глава – «Дизайн как дисциплина». В ней Найджел Кросс определяет пять подглав: Научный дизайн, Дизайн-наука, Наука о дизайне, Дизайн как дисциплина и Дизайн-исследования (Scientific Design, Design Science, Science of Design, Design as a Discipline, Design Research).

Остановимся на последней подглаве «Дизайн-исследования», так как она дает представление о проблеме исследований в области дизайна.

В начале главы Найджел Кросс дает определение термину «исследование» словами известного ученого Брюса Арчера, что «Research is systematic enquiry, the goal of which is knowledge»⁷ [6, p. 100], которые тот произнес в 1980 году на конференции Общества дизайн-исследований. На этой конференции Брюс Арчер определил концепцию дизайн-исследования как артикуляцию и трансляцию знаний о дизайне. Источниками знаний для дизайн-исследования являются: люди, процессы и продукты. Н. Кросс соглашается с позицией Б. Арчера и показывает правильность такой позиции.

Во-первых, проектные знания возможны только в человеческой среде, так как они являются естественной способностью человека, хотя в скором будущем, возможно, и машины будут способны проектировать. Следовательно, объектом исследований в дизайне должны быть человеческие способности, а именно, – как люди могут проектировать. Такого рода исследования включают в себя изучение человеческого поведения, его природу и способность человека проектно мыслить.

Во-вторых, дизайн-знания могут проявиться в результате исследования процессов в стратегии и тактике проектирования. Главным полем дизайн-исследования становится методология: изучение процессов проектирования, развитие и использование методов, которые помогают

⁷ Исследование – это систематический запрос, целью которого является получение знания – *пер. автора*

дизайнеру в решении проблемы. Большинство исследований вращаются вокруг изучения процесса формирования идеи у дизайнера и способах ее фиксации (эскизы, зарисовки и наброски). По мнению Найджел Кросса, единственной правильной стратегией является моделирование: «Modelling is the ‘language’ of design»⁸ [6, p. 101].

В-третьих, мы должны не забывать, что дизайн-знания мы получаем и через предметно-пространственное окружение человека. Сегодня особенно ясным является тот факт, что все продукты дизайн-деятельности используют опыт, формы и образы, которые приобрело человечество к настоящему времени. Это происходит не столько из «лености» дизайнера и его нежелания придумать нечто новое. Это происходит потому, что мы живем в мире, где накоплен такой опыт, что уже нет необходимости что-то изобретать, а можно просто скомпилировать, переработать или интерпретировать.

Таким образом, по мнению автора, источниками знаний в дизайн-исследованиях становятся люди, процессы и продукты. Поиск более формальных знаний о формах и конфигурациях взаимоотношений этих трех составляющих является теоретической основой дизайн-морфологии.

Найджел Кросс предлагает таксономию дизайн-исследований, которые основываются на трех категориях:

- дизайн-эпистемология – изучение проектного типа познания;
- дизайн-праксиология – изучение практики и процесса проектирования;
- дизайн-феменология – изучение форм и конфигураций артефактов.

Найджел Кросс приводит высказывание Б. Арчера, что интеллект дизайнера («design intelligence») сформировался в результате роста осведомленности в подлинной силе дизайн-мышления. Это послужило утверждению дизайна со своей терминологией и специфической формой деятельности в структуре культуры. Брюс Арчер предостерегает, что нельзя превращать дизайн в нечто мифическое, в невыразимое искусство («ineffable art»): «We recognize that design has its own distinct intellectual culture»⁹ [6, p. 101].

⁸ Моделирование есть язык дизайна – *пер. автора*

⁹ Мы осознаем, что дизайн имеет свою явно выраженную интеллектуальную культуру – *пер. автора*

Найджел Кросс, ссылаясь на лекционные заметки Брюса Арчера, определяет, какими характеристиками и особенностями должна обладать практика дизайн-исследования, а именно:

- целеустремленностью – оно должно служить для определенной цели, то есть основываться на вопросах и проблемах, соответствующих научному типу исследования;

- любознательностью – постоянным поиском новых знаний;

- информированностью – учитывать опыт предыдущих исследований;

- методичностью – последовательностью научного исследования;

- коммуникативностью – генерировать и распространять результаты исследования.

Найджел Кросс придает особое значение разграничению между исследованиями практики дизайнера и самой практикой дизайнера. В то же время он акцентирует свое внимание на том, что результаты дизайн-практики не должны исключаться из исследования дизайнера. Кроме того, он утверждает, что эти исследования должны быть сделаны только специалистами в области дизайна и на основании практического опыта и теоретического осмысления всех процессов и результатов.

Такая позиция автора основывается на том, что в пространство исследования дизайнера входит все больше специалистов из других областей знаний: психологов, маркетологов, экономистов и т.д. Мы можем наблюдать, что в поле существования дизайнера происходит неконтролируемая ситуация включения термина в другие области знаний и умений. Кроме того, в связи с интересом к парадигме «проектности» как особой стратегии развития общества, появляется все больше специализаций, включающих проектные (дизайнерские) методы в другие области деятельности. Так, Х.С. Гафаров в своей статье «Дисциплинарная структура современных западных исследований дизайнера (Design Studies)» [2] приводит около пятидесяти видов проектной деятельности, в названии которых используется слово «дизайн». Это говорит о том, в пространстве дизайнера и как вида проектной деятельности, и как феномена культуры, и как практики работают далеко не только специалисты в области теории и практики дизайнера. Такая ситуация приводит к тому, что происходит размытие границ термина и неконтролируемое расширение поля деятельности. Хотя, надо сказать, такая ситуация способствует и усилению интереса к феномену дизайнера и, как следствие, появлению новых публикаций, конференций, симпозиумов и воркшопов по проблемам дизайнера.

Найджел Кросс, видя недостаточность фундаментальных исследований, утверждает, что в первую очередь перед исследователями стоит

проблема определения того, что есть дизайн по своей сути. Как пример такого осознания Н. Кросс приводит сравнение позиций Герберта Саймона¹⁰ и Дональда Шона¹¹.

Позитивизм Г. Саймона определяет дизайн как «решение рациональных проблем». Конструктивизм Шона ведет нас к пониманию дизайна как «рефлексивной практики». Эти две парадигмы как бы находятся в конфликтной ситуации. Однако они приводят нас к совершенно другому выводу: разность парадигм есть дополнительная сила для достижения максимально полного понимания всего спектра деятельностей возможностей дизайна.

Таким образом, книга Н. Кросса представляет существенное продвижение в деле изучения дизайна и формирования парадигмы нового типа мышления. Как пишет Х.С. Гафаров, «исследования дизайна не ограничиваются нормативными определениями того, каким должен быть дизайн, а направлены на понимание (и изучение) возможностей того, чего дизайн может достичь, используя различные методологии для анализа разграничений и взаимодействия между академическим исследованием, практикой проектирования и критической теорией» [2, с. 13].

Можно сказать, что в настоящее время происходит процесс укрепления позиции дизайна и как особой дисциплины, и как особого типа деятельности со своим особенным исследовательским методом и накопленным за сто лет практическим опытом. Мы наблюдаем за формированием новой культурной парадигмы – парадигмы дизайна. Найджел Кросс предлагает назвать пробный камень в основании фундамента такой парадигмы «designerly ways of knowing». Формирование новой парадигмы является важным этапом в деле развития теории и практики дизайна и культуры в целом.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Гафаров, Х.С. Вызовы глобализации и пролиферация дизайна / Х.С. Гафаров // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования : сб. науч. ст. по материалам I Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 26–28 апр. 2017 г. / БГУ, Фак-т социокультурных коммуникаций; редкол.: О.А. Воробьева (отв. ред.) [и др.]. – Минск: Изд. центр БГУ, 2017. – С. 13-24.

¹⁰ Герберт Саймон – американский ученый в области социальных, политических и экономических наук. Автор множество трудов, в том числе книги «Науки об искусственном» 1972 г.

¹¹ Дональд Шон – философ, профессор Масачусетского технологического университета, основатель концепции «рефлексивной практики» и теории «организованного обучения».

2. Гафаров, Х.С. Дисциплинарная структура современных западных исследований дизайна (Design Studies): проблемы стратификации и таксономии / Х.С. Гафаров // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: материалы II Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 19–20 апр. 2018 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О.А. Воробьёва (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2018. – С. 3-23.
3. Гафаров, Х.С. К проблеме трансформации дискурса академической дисциплины «Теория и методология дизайна» / Х.С. Гафаров // Гуманитарные технологии в образовании и социосфере: сб. науч. ст. / редкол.: О.И. Уланович (отв. ред.) [и др.]. – Минск: Изд. центр БГУ, 2016. – с. 3-9.
4. Гафаров, Х.С. После Ульма: семантический подход в дизайне / Х.С. Гафаров // Актуальные проблемы гуманитарного образования: материалы V Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 18–19 окт. 2018 г. / редкол.: О.А. Воробьёва (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2018. – С. 6-19.
4. Генисаретский, О.И. О проектности. 14–15 марта 2001 года. [Электронный ресурс] / О.И. Генисаретский // Центр гуманитарных технологий. – Режим доступа: <http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/6119>. – Дата доступа: 09. 09. 2019.
5. Сидоренко, В.Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: автореферат д-ра иск. / В.Ф. Сидоренко. – М.: ВНИИТЭ, 1990. – 33 с.
6. Cross, N. Designerly Ways of Knowing / Nigel Cross. London : Springer Verlag, 2006. – 114 p.

ПРОБЛЕМА ПЛАГИАТА В ДИЗАЙНЕ

PROBLEM OF PLAGIARISM IN DESIGN

Н.Ю. Фролова¹⁾, А.П. Богданович²⁾

Н.Yu. Frolova¹⁾, A.P. Bogdanovitch²⁾

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь

Belorussian State University, Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾frolovanu@bsu.by, ²⁾ania.bogdanovitch@yandex.ru

Статья посвящена проблеме изучения плагиата в разных областях творческой деятельности: музыке, искусстве, дизайне. Целью исследования стало изучение объёма понятия «плагиат», определение содержания терминов «копирование» и «заимствование», а также поиск форм и способов борьбы с плагиатом. На примере дизайнерских разработок утверждается необходимость законодательной защиты авторских прав на всех уровнях проведения научных исследований: от студенческих работ до международных научных проектов.

The article is devoted to the problem of studying plagiarism in different areas of creative activity: music, art, design. The purpose of the research is to study the concept of "plagiarism," to define the content of the terms "copying" and "borrowing" as well as to find forms and ways fight with plagiarism. It is approved the need for legislative protection of copyright at all levels of scientific researches: from students works to international scientific projects.