

## ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИВИЛИЗАЦИОННОЙ ДИНАМИКЕ: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ\*

О. С. Анисимов, С. Н. Глазачев

Международная академия наук, Русская секция  
Российская Академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Москва

### Design-projection in Civilizational Dynamics: Methodological Aspects

O. S. Anisimov, S. N. Glazachev

International Academy of Science, Russian Section  
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow

Обоснована роль рефлексивной культуры освоения средств и методов методологии в дизайнерском проектировании. Дизайнер становится участником цивилизационной динамики, включаясь в тот или иной тип рефлексивной самоорганизации, применяя определенные средства, методы, онтологические картины и ценностные системы. На этом фоне реализуются и установки экологической направленности, обеспечивается создание дизайн-проектов, адекватных бытию в природе, социуме, социоприродных системах. *Ключевые слова:* дизайнерское проектирование, рефлексивная культура, цивилизационная динамика, экологическая направленность дизайна.

The Paper substantiates the role of reflective culture of development tools and techniques in the design methodology of the design projection. Designer becomes a participant of civilizational dynamics, including in one or the other type of reflexive self-organization, using certain tools, techniques, painting and ontological value systems. On this background, environmental settings are implemented and installed, and design projects are generated, being adequate to nature, society, socio-natural systems. *Keywords:* design engineering, reflexive culture, civilizational dynamics, environmental orientation of design.

Дизайн связан с вмешательством человека в собственный ход бытия, опирающийся на преобразовательное отношение к реальности, на проектировочную стадию реализации преобразовательной установки. Поэтому становится возможным и порождение вредных последствий, внесение вредоносного потенциала, появление экологически значимых ситуаций. В XX веке явления дизайна прошли огромный путь, который сопровождался преднаучной и научной рефлексией. Свою роль в этом сыграли и отечественные мыслители, ученые, аналитики. Своеобразный опыт анализа дизайн-явлений приобрели методологи, наиболее тщательно строившие рефлексивно-аналитические процедуры (О. И. Генисаретский, К. М. Кантор, В. Я. Дубровский, В. А. Глазычев, Г. П. Щедровицкий и др.) [11, 12].

Воспроизведем общий ход мыслей и акцентируем внимание на экологических аспектах дизайн-проектирования. Для деятельности в области дизайна характерно использование знаний из самых разных областей, только часть которых обладают специфичностью для дизайна. Сами знания используются в различных деятельностных позициях. Одна из них выступает как исследовательская, строящая сущностные и эмпирические представления о дизайне.

Даже отделение явлений дизайнерского типа от иных эмпирических материалов предполагает наличие теории дизайна, соответствующих понятийных средств. Но может быть введено представление об идеале, возвышающемся над частными интересами профессиональных групп, возвышающемся в качестве единой ценности и основы целеполагания. Вместе с этим появляется возможность кооперативной соорганизаций этих профессиональных групп.

Однако введение идеала опирается на учет и конфигурирование воззрений на дизайн, объединение всех видов и форм дизайнерской деятельности. Сама же конфигуративная процедура имеет схожесть с теоретическим замещением, этапом в котором может выступать создаваемая модель, выражающая существенное содержание, «изъятое» из эмпирических описаний.

В то же время прямое заимствование фрагментов эмпирического материала дополняется типичной для теории конструкторской процедурой введения языковых замещений, особой трактовкой языковых конструкций. Сама же содержательность замещения устанавливается в рамках языковых особенностей, синтеза языковых семантических единиц и их объектно-каузальной интерпретации.

Конфигуративное замещение и его содержательная интерпретация в то же время должна быть «полезной», соответствующей практическим интересам, задачам, целям, возникающим в обществе, его динамике, быть впи-

\* Работа выполнена при финансовой поддержке Российского гуманитарного научного фонда, проект «Экология человека: фактор культуры. Развитие экологической культуры детей и молодежи в информационном обществе» (№ 13-06-00479).

санной в динамику и этим «вызывать» ранее не фиксированные «факты», вписанные в прогноз движения общества. В частности, продукты дизайнерской деятельности вводятся в эстетическое, этическое, экологическое и т.п. потребления. Динамика потребления, ее рефлексия, введение измененных потребностей, интересов, коррекция дизайн-практики ведет к совмещению красоты, нравственности и др. с прагматичностью, полезностью.

При воспроизведении явлений дизайна следует описывать и процессы, тенденции в предметном мире, развитие промышленности и сфер потребления, рынка, и развитие человека, его сознания, самосознания, самоопределения, самоотношения в реальных средах, и развитие художественного, архитектурного, инженерного, философского воззрений в их перенесении.

Тем более что дизайн стал особым социальным и культурным явлением, совмещающим идеалы, идеологические основания, формы организации социальных единиц, предметный мир, людей и их взаимодействие. В таком совмещении дизайн существовал издавна. В силу разнородности оснований дизайна в нем всегда сохранялся источник разрывов, противоречивых тенденций и действия разнонаправленных факторов.

Сложность постижения дизайна обусловлена сложным составом явления и множественностью аспектов во всех планах. Так изучение предметного мира включает в себя историю жилища, бытовых вещей, средств производства, военной техники, средств транспорта, связи, заводов, информационных центров, городов и поселений, медицинского обслуживания, историю произведений искусства. Но все предметы важны в контексте отношения к ним человека [6, 8].

Анализ отношений между людьми, социальной стратификации позволяет понять механизмы изменения предметов, не выводимые из их естественной основы и производственной логики. Здесь мы замечаем престижные, семиотические, эстетические характеристики вещей. В производстве легко отметить моменты дифференциации, интеграции деятельностей, разделение на сферы, например, инженерии, архитектуры, искусства, науки, образования и т.п. В рамках интеграции художники приходили в промышленность, а инженеры обращались к художникам. Формировались новые идеалы для промышленного производства, науки и т.п. Теоретические и идеологические представления дизайна синтезировали разнородные противоречия, позиции, устремления.

Дизайн создает новые виды творческой деятельности, ассимилируя труд инженера, художника, ученого. Порождая новый предметный мир и новые отношения к вещам. Отделяется и превращается в самостоятельную проектировочную деятельность. Вещи рассматриваются в контексте общественной жизни, общественных систем, их динамики в функционировании и развитии. Вещь обретает функции:

1. достижения цели в рамках потребности, интереса, с одной стороны;
2. инструментальности как средства, ресурса, с другой стороны;
3. адаптации, поддержания общественной среды с третьей стороны;
4. поддержания общественных и культурных систем, с четвертой стороны.

Вещь обладает общественной функцией, если вносит вклад в общественный процесс, в функционирование и развитие структуры общества, включая культуру и духовно-нравственные сферы. Зависимость от звенов науки, культуры, духовной сферы изменяет функционально-нормативную характеристику вещей. Сами функциональные и афункциональные характеристики меняются в историческом процессе, что ведет к различиям в понимании вещи, ее значимости, перспективности в бытии.

Сами вещи в жизни людей несут в себе как сохранность связи с естественной средой, так и отрыв от нее, успешной зависимостью от механизмов общественного бытия, созданием антиестественных стереотипов, целей, планов, идей, идеалов, хотя и в рамках «адекватности» вторичным типам явлений в технике, экономике, социокультурных взаимодействиях, в искусстве и т.п. Это касается и одежды, обуви, вещной сферы в квартире, даче, в рабочей комнате, в мероприятиях, приборном сопровождении, в информационных средах, в мыслекоммуникациях, в игромоделировании и т.п. Человек вынужден воспроизводить характер воздействий, влияний, оценивать их, заимствовать, вести себя в идентификации.

В рефлексивном сознании человека воссоздаются сюжеты, образцы поведения, отношения перевод которых в поведенческий план делает человека зависимым от того, насколько содержание заимствованных образцов несет пользу или вред человеку и человеческим общностям. Вовлекаясь в основания вещного потребления и производства, человек становится соучастником позитивных или негативных течений, тенденций, акций, стратегий.

Иначе говоря, от уровня позитивности, негативности, здоровья и нездоровья социокультурных сред и сообществ зависит вероятность соучастия в позитивном или негативном процессе. Тем более что в этом прямое участие принимают активные силы идеологизированных сообществ, имеющих различные, в том числе, и антисущностные, негативные цели, планы, стратегии. Даже культура может быть использована в качестве средства реализации «антистратегий», а часто в этой же роли оказывались институты церкви и религиозные системы, адаптировавшиеся к инициативам негативного характера, языковых систем, их трансформирование под «идейный» заказ.

Тем самым, мы говорим о вещи, которая помещается не только в пространстве ее натуральной и деятельностной трансформации, но и в единое пространство общественного бытия, в котором возникают и заказы на трансформацию вещей, создание предметов потребления самого разного типа.

Для раскрытия этих явлений следует использовать как структурно-системный, так и цивилизационный подход и понять специфику бытия «предмета» в цивилизационной динамике [2, 3, 5]. Используя онтологическую схему «цивилизация», а также подобную схему «страна» можно ввести основные мысли в отношении дизайна [4].

Любая общественно-государственная организованность имеет три базисных источника «сил»:

1. народ, в его самоорганизации и самодвижении, с множественностью типов бытия;
2. государственное управление, придающее целостный и организованный «извне» характер самодвижения народа, реализуя субъективные его пожелания и объективные необходимости; и
3. культура в широком понимании, с включением науки, искусства, философии, духовной сферы и т.п., реализующих функцию обеспечения народа и правящей иерархии высшими критериями неслучайности проявлений чувств, интеллекта, воли и т.п.

При наличии трех «сил» и их взаимопризнанности и в ориентированности на гармонический тип совмещения создается собственно цивилизационное бытие. Такое бытие становится бытием страны, если учитываются реальные условия размещенности на территории, особенности и совместимость многих этносов, культур, религий и т.п.

В цивилизационном пространстве все участники, включая отдельных людей, имеют свои функциональные места, содержание которых определяется либо в исторической динамике, в ситуационно значимой нормативной рефлексии, либо исходя из мировоззренческих версий с установкой на всеобщие, «законы бытия».

Если в звене управления придерживаются принципа историзма, то в звене культуры — принципов сущности, внеисторизма. Тем более что функциональные построения обязаны быть внеисторическими, как и подчеркивал Платон [10].

Другое дело применение функциональных оснований к реальности, ее историчности. Если момент культурности и духовности у управленцев повышается, то они в большей степени используют принцип универсальности и сущности, сближаясь с мнением философов, волхвов, приверженцев всеобщих оснований.

В рамках той или иной версии функциональных мест и функциональной структуры бытия определяется и функция вещей, созданных предметов, предметной среды, соотношенная с функцией человека, групп, общества в целом.

Именно в звене культуры и духовности создается универсальная версия дизайна. По своему содержанию она отличается и может резко отличаться от версии дизайна в управленческом звене с его масштабным прагматизмом и от версии народа, его слоев, «отдельных представителей, стоящих на иных исходных основаниях».

Так, с точки зрения отдельного человека субъективная приемлемость и близость вещей определяется сначала критериями жизнедеятельности. Поэтому у него не порождается зависимость от «красоты», от моды, — стереотипов, идеологем. Важна полезность в рамках динамики жизнедеятельности.

В микрогруппах, где свою значимость имеют симпатии, антипатии, идентификации, согласования возникают первичные формы отхода от принципа жизнедеятельностной полезности [7].

Результат согласования может снижать «естественную» полезность и быть вредным, что зависит от хода согласований.

В социокультурной динамике внесение критериев согласования стабилизирует первичные согласования, укрепляет, усиливает их по содержанию. Поэтому если содержание критериев опирается на сущностные взгляды, то такое усиление обладает положительным потенциалом. Если же содержание критериев склоняется к случайности мнения лидеров и различным отходам от принципа «реализма», то усиление несет в себе потенциал отрицательного характера и часто вещи субъективно положительно оцениваемые являются вещами объективно вредными.

Призерами служат вещи, одежда, жилища и т.п. наносящие вред здоровью, в том числе — курение, наркотики, нездоровый образ жизни и т.п. многие явления «культуры» могут наносить нравственный вред, а немалое количество религиозных процедур, предписаний вносят дезорганизацию в природное бытие людей, в их прямую включенность в природную динамику, нанося вред не только духовному, нравственному, но и социокультурному, социодинамическому, жизнедеятельностному бытию.

Властные структуры часто поддерживают и вносят вклад в нездоровое бытие людей, привлекая или позволяя вовлекать в средства массовой информации, особенно в телепрограммы те образцы и «эталон» бытия, которые в краткое или более отдаленное время формируют антиздоровье и вредные стереотипы, «нормы» нездорового бытия в различных, особенно, нравственных, планах.

В истории человечества издавна появлялись лидеры и идеологи отрицательного типа, выявление отрицательности которых не представляло для носителей универсальных картин бытия и универсальных мирооценок никакой трудности. Жрецы, волхвы легко их распознавали, так же как быстро замечали неверные версии программ у правителей. Пока цивилизационное бытие было здоровым, эти советники обеспечивали универсально адекватное бытие общества, и общество легко справлялось с кризисами, рационально преодолевая последствия естественных катастроф, не допускало «социальной дисгармонизации» и т.п. Снижение либо качества функционирования жреческого сословия, либо их корпоративной совместности управлением и народом подготавливало цивилизационные катастрофы [1].

Иначе говоря, субъективная оценка вещной и иной создаваемой среды (информационной, организационной и т.п.) зависит от динамики и качества цивилизационного механизма, что отражается на версиях концепций

дизайна, на реальной практике дизайна. Совмещение отрицательных тенденций изменений во всех звеньях цивилизации может подготавливать не только дестабилизационные угрозы, но и экологические проблемы. Отсюда появляется потребность в выработке практических образовательных мер смещения динамики в позитивное русло. Это обеспечивается и дизайнерским проектированием.

Такое проектирование складывается в условиях изменений в системе «производство-потребление», функционирования и развития рынка сбыта товаров, динамикой покупательной способности, направленностью интересов потребителей. Дизайн создается как механизм влияния на рынок, на сферу потребления. Вместе с этим он влияет и на производство товаров, в том числе за счет использования культурных механизмов общества. Например, художник может внести много моментов красоты в рекламу курения или алкоголя, в рекламу одежды, материалов, наносящих вред потребителю. В сознание потребителей внедряются многие жизненно ненужные вещи и их субъективные оценки.

Но дизайн может брать на себя и функции развития полезной для жизни материальной и нравственно-духовной, информационно-аналитической и т.п. среды. Дизайнерское проектирование касается не только потребительских организованностей, но и культурных норм потребления. Специфика дизайнерской деятельности и лежит в проектировании новых вещей, эталонов, норм и т.п., реализации таких проектов, опираясь, используя требования совершенной культуры и духовности, в их положительности или отрицательности реального содержания, опираясь на результаты усилий науки, философии [9].

Проектировщик пользуется различными понятийными системами, онтологическими конструкциями, исходными ориентациями, ценностями, а также материалом разнородных знаний, норм, оснований. Его устремление касается создания новой организованности, обладающей потребительской значимостью. В то же время его стремление касается и творческого, профессионального самовыражения. Для придания надежности проектировочному процессу он вырабатывает в своей рефлексии новые методы, методики, технологии проектирования. В этой направленности его основной потенциал связан с ростом рефлексивной культуры и методологической способности, освоением средств и методов методологии.

Вместе с методологическим обеспечением проектировщик расширяет масштабы считываемых факторов и может приходить к цивилизационно значимому дизайнерскому проектированию. Тогда он может зависеть уже не столько от случайности заказчика, а от механизма цивилизации, его позитивной или негативной динамики, от цивилизационного самоопределения. Дизайнер превращается в соучастника цивилизационной динамики и цивилизационного управления, меняя и корректируя позиционные взгляды и устремления самого заказчика.

Иначе говоря, проектировщик зависит от своей включенности в тот или иной тип рефлексивной самоорганизации, применение соответствующих средств, методов, онтологических картин и ценностных систем. Для него, в зависимости от оснащенности, различным образом проходят этапы реконструирования, прогнозирования, проблематизации, проектирования, моделирования, самоопределения и т.п.

На этом фоне реализуется та или иная исходная установка, например, экологической направленности и экологической значимости проектирования, недопущения экологически неадекватных версий.

#### Литература

1. Анисимов О. С. Цивилизационные катастрофы и стратегическое управление. М., 2006.
2. Анисимов О. С. Цивилизационные механизмы: становление и разрушение. М., Т. 1—2. 2007.
3. Анисимов О. С. Акмеология и мудрость: сущность и версии. М., 2008.
4. Анисимов О. С. Схемы и схематизация: путь в культуру мышления. М., 2007. Т. 1—2.
5. Анисимов О. С. Основы мета-аналитики. М., 2007. Т. 1—2.
6. Анисимов О. С., Глазачев С. Н. Экологическая парадигма: истоки, становление, развитие // «Вестник Международной академии наук. Русская секция», 2013. 1: 7—12
7. Глазачева А. О., Гагарин А. В. Экологическая компетентность в пространстве дизайн-образования. М., 2011.
8. Коськов М. А. Предметный мир культуры. — СПб, 2004.
9. Мосорова Н. Н. Философия дизайна: социально-антропологические проблемы // Дисс. докт. филос. Наук. — Екатеринбург, 2001.
10. Платон. Собрание сочинений в 4-х т. М., 1993. Т. 2.
11. Теоретические и методологические исследования в дизайне. М., 2004
12. Щедровицкий Г. П. Избранные труды. М., 1995.

#### Сведения об авторах

**Анисимов Олег Сергеевич** — доктор психологических наук, профессор, Лауреат Премии Президента РФ в области образования, г. н. с. НОЦ ТЭКО МГТУ им. М. А. Шолохова

**Глазачев Станислав Николаевич** — доктор педагогических наук, профессор, заслуженный работник ВШ РФ, Лауреат Премии Правительства РФ в области образования, директор НОЦ ТЭКО МГТУ им. М. А. Шолохова.