Ю.А. ВАСЕРЧУК

Кандидат искусствоведения, доцент, зав. каф. графического дизайна АНО ВО «Институт современного искусства»
e-mail: vasse@yandex.ru

Y.A. VASERCHUK

Candidate of art history, associate professor, head of the department «Graphic Design at Institute of Modern Art (Moscow)»
e-mail: vasse@yandex.ru

ПРОЕКТНАЯ КУЛЬТУРА ДИЗАЙНА В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

PROJECT CULTURE OF DESIGN IN THE CONTEXT OF A DIGITAL TRANSFORMATION

В статье представлен отечественный дизайн в контексте смены эпох и проектных парадигм; раскрыты качества нового дизайна эры цифровой трансформации; описаны особенности проектной деятельности поколения Миллениум. Автором выявлено, что для дизайна сегодня свойственны: простота движения от реального мира в виртуальное пространство и обратно, инвариантность, интерактивность, комплексность и целостность разрабатываемых пространств, а также их уникальность и самобытность, приоритет нематериальных, интеллектуальных и информационных ценностей. Автором выражена надежда на сохранение гуманистических основ дизайна для проектирования цивилизации будущего.

The article presents the domestic project culture of design in the context of the permanent changes of historical epochs and appropriate design paradigms; reveals the qualities and characteristics of a new design in the era of digital transformation; describes the professional project activityes of the Millennium generation. The author considers, that there is peculiar to design of today: the easy way of movement from real world to virtual spaces and vice versa, invariance, interactivity, complexity and integrity of the developed spaces,

uniqueness, originality, priority of intangible, intellectual and information orientated values. The author expressed the hope of preserving the humanistic basis in the design for the future civilization.

Ключевые слова: дизайн, цифровая трансформация, виртуальное пространство, проектная культура дизайна, поколение Миллениум, гуманистические ценности, образ будущего, проектирование, информация, интеллект, дизайн-мышление.
Keywords: design, digital transformation, virtual space, project culture of design, millennium generation, humanistic values, image of the future, project, information, intellect, design-thinking.

Дизайнерское сообщество наших дней постоянно находится в поисках профессионального самоопределения, в переосмыслении актуальной парадигмы дизайна, в попытках уловить хоть сколько-то приближенные к стремительно изменяющейся реальности дефиниции дизайна. Это происходит на фоне цифровой трансформации, обновлений окружающей среды, структурных изменений внутри профессии, влияющих на ее экзистенциальные основы. Разрастающиеся смежные с дизайном области, груз наследия и традиций дизайн-проектирования, стремление в сторону идеальных представлений об идеальном дизайне — контекст самоопределения проектной культуры дизайна. Исследователь современного дизайна Карина де Мелло Фрейре пишет: «Дизайн проектирование — это место встречи и интеграции многочисленного опыта коллективного разума» [8, с. 92]. Данная дефиниция, минуя определение областей проектной деятельности дизайна, делает акцент на категориях интеллектуального коллективного самосознания в профессии. Однако в ней не учтен исторический ракурс, уточняющий проектирование с позиций событийных рядов и их рефлексии. В данной статье осуществлена попытка определения и выявления специфических качеств нового дизайна, разворачивающегося в эпоху цифровой трансформации.

Дизайн в значительной степени изменился за последние десятилетия. Ранее, в советскую и постсоветскую эпохи, дизайном называли художественное конструирование. Это направление было ориентировано на эстетику, этику и функцию. Коммерческая составляющая отсутствовала полностью, дизайн был свободен от экономической проблематики. С переходом в рыночную экономику дизайн значительно трансформиро-

вался. Профессия выживала в среде тотальной безвкусицы заказчиков, а также наводнивших дизайн случайных людей, обладавших компьютерными технологиями и производственными базами. Профессию захватили конкурентные игры, легкие деньги, амбиции и прочие, общие для девяностых, приоритеты. Кураж, креатив, харизма, самобытность, вседозволенность — визитная карточка дизайна конца двадцатого века.

Экономическая ситуация в России, приоритет крупных корпораций над малым и средним бизнесом, присутствие глобальных зарубежных компаний в начале двухтысячных — все это повлияло на очередной виток глобального изменения дизайна в нашей стране. Эстетические и этические вопросы стали уходить все дальше на задний план в массовой культуре и проектной культуре дизайна. Дизайн прочно занял место инструмента интегрированных маркетинговых коммуникаций, отдав стратегические проектные области экономическим дисциплинам. Снизился и статус профессии, произошло размытие профессиональной идентичности. Цели и задачи дизайн-проектирования стали обуславливаться решением тех или иных маркетинговых задач, возникло и получило развитие такое направление, как коммуникативный дизайн и прочие области, обусловленные парадигмой потребления.

История не стоит на месте, и цифровая трансформация захватила почти все сферы современной жизнедеятельности. Не обошла цифровая трансформация и дизайн, оказав существенное влияние на актуальную проектную культуру. Хелен Армстронг в своей теории цифрового дизайна описывает качественные изменения проектных процессов в дизайне, соответственно изменяющемуся контексту окружающей действительности цифровой трансформации. Она пишет, что «биомимикрия, нанотехнологии, эмерджентная парадигма, вездесущая цифра и призрак трансчеловека стали актуальной средой дизайнерской практики. Пути назад не существует. Перед лицом экспоненциального роста технологий изменились и сами проектные процессы… Под влиянием моделей открытого доступа к коллаборациям и совместному производству, а также одноранговым, децентрализованным продуктам и сетям мы взламываем, изобретаем, создаем и улучшаем нашу дисциплину — дизайн, живо встроенный в повседневную жизнь, а не оторванный от нее» [7, с. 17]. Сегодня изменились методологии и подходы к дизайн-проектированию, круг охватываемых тем и смыслов, концепций и объектов проектной дизайнерской деятельности. Огромное значение

для проектной культуры дизайна получило современное виртуальное пространство, интенсивно внедряющееся в реальную действительность нашей жизни. Самый крупный и всеобъемлющий интеграционный проект, который когда-либо видело человечество, идет полным ходом. В учебнике «Цифровые технологии в дизайне» теоретик дизайна А.Н.Лаврентьев пишет: «На наших глазах формируется компьютерная парадигма дизайна, создающего виртуальный экранный мир… Мир Интернета и цифровой культуры — мир знаков, символов, обозначающий, замещающий и моделирующий реальные процессы» [6, с. 106]. Виртуальное пространство, став альтернативой реальной действительности, выступает сегодня как проектируемая дизайном область, как инструмент проектирования, как философия проектности.

Динамика развития цифровых технологий позволила становление целой палитры направлений современного дизайна и цифрового искусства: компьютерная графика, веб-дизайн, компьютерная анимация, мультимедиа-дизайн, проектирование электронных изданий, моушен-дизайн и т.п. Проектная культура дисциплин цифрового дизайна обусловлена постоянно обновляющимися технологиями и соответствующими проектными методами. Отечественный педагог и дизайнер Е.А.Заева-Бурдонская описывает открытие нового профиля «Дизайн мультимедиа» в комплексе образовательных программ МГХПА им. С.Г.Строганова: «Развитие цифровых и компьютерных технологий, совершенствование технической и программной базы оснащения кафедры позволили более серьёзно сосредоточить своё внимание на перспективном и достаточно новом секторе … дизайна — «Дизайне мультимедиа». «Мультимедийные технологии, оперирующие виртуальной реальностью, в соединении с существующими разработками в области традиционного … проектирования позволили реализовать проектный выход, с большим потенциалом синтеза реальной и виртуальной реальности» [2, с. 274]. Мультимедиа, проекция, видео, цифровые медиа — синтез искусств и технологий, широко используемый в разных областях от архитектуры до сценографии.

Взаимопроникновения реального и виртуального пространств имеют серьезный потенциал изменений для проектной культуры дизайна. Как показывают проведенные автором данной статьи исследования отечественной школы дизайна [1], современные студенты, обучающиеся дизайну, формируют футурологические концепции про-

ектируемой среды будущего, исходя из опыта построения виртуальных миров и аватаров-презентаций в социальных сетях. Навыки проектирования мироустройства, освоенные на примере создания виртуальной действительности, автоматически переосмысливаются разработчиком с позиций проектного потенциала для преобразований реального мира. Для современного поколения дизайнеров движение от реального мира в виртуальное пространство и обратно является более чем естественным. Формируется новая комплексная проектная парадигма, при которой стирается грань между человеком и проектируемым героем виртуальной игры, реальными людьми и аватарами в социальных сетях. Под лавиной информационных потоков современная молодежь осознает острую потребность самоидентификации и определения ценностей цифровой культуры, которая постепенно и целенаправленно отторгает материальные приоритеты в пользу нематериальных, интеллектуальных и информационных.

Свобода самовыражения и само-проявления; отсутствие какой-либо цензуры и влияния на методы и результаты проектной деятельности в сети и цифровом пространстве; бесконечность виртуального мира или, вернее, виртуальных миров; информационная многослойность, уровни которой определяются только фантазией разработчиков; формы оценки проектной деятельности через число подписчиков и юзеров — новые проектные условия, еще не прожитые в полной мере поколениями дизайнеров-предшественников. Современное проектирование — это бескрайние возможности творческой реализации, причем не разрозненной по областям и жанрам, но комплексной, междисциплинарной, наиболее резонансной в своей полноте по отношению к современникам. Для поколения Миллениум в любой области дизайн-проектирования важен принцип создания собственного мира, максимально целостного, с обилием атрибутов из разных сфер творчества и жизни, мира сказочного, завораживающего, отражающего авторскую позицию. Комплексное проектирование — характерная особенность масштабной, глобальной проектной культуры мироустройства, воспитанной на опыте создания виртуальных аватаров в широком смысле. Проектируемым мирам присущи инвариантность и интерактивность. Без самостоятельного участия, без активации мысли, блуждающей в виртуальном пространстве, эти миры представляется для молодежи неинтересными. Поколение Миллениум подобно Алисе, бегущей за кроликом в неизведанную даль или летящей

в бесконечную глубину кроличьей норы. А.Н.Лаврентьев пишет: «Цифровое искусство становится полем синтеза различных проектных навыков, поскольку предполагает создание проекта как механизма, опирающегося на формально-композиционную логику, вариативность и фактор случайности в переборе вариантов заложенной программы формообразования, своеобразную театрализацию и интерактивность зрителей, взаимодействие с сюжетом и контекстом, определяющее качество проектной идеи, её содержательность» [4, с. 155].

На фоне сложной, богатой уровнями и смыслами, фантазийной и интерактивной виртуальной среды реальная жизнь может показаться блеклой. К счастью, проживаемая нами действительность не обесценена новым поколением. Она обретает еще большую значимость как область тактильного, физически ощутимого, изготовленного руками, вышитого или вырезанного, но обязательно уникального и единственного в своем роде. Поколению Миллениум не понять ценностей массового производства, так как в их эпоху массовый продукт себя полностью обесценил и низверг в нишу самых скучных и обыденных типовых решений. Однако уникальные и неповторимые, единственные и индивидуальные переживания физической реальности — самостоятельное проектное направление в современном hand-made дизайне. Тем не менее, область тактильного, физически ощутимого мира уже в виде сообщений в социальных сетях параллельно живет на экранах, сразу мультиплицируя и повторяя себя, обретая бесконечность само-воспроизведений на миллионах дисплеев цифровых носителей.

Современный человек оказывается в центре всех коммуникативных процессов новой цифровой цивилизации. От его выбора, от его предпочтения, от его уровня культуры и вкуса зависит развитие новых тенденций и отмирание исчерпанных направлений. Как отмечают аналитики и разработчики систем управления вниманием Пейман Торейни и Стефан Морана, «управление вниманием пользователей является одной из самых неотложных, но также и трудных задач в исследованиях взаимодействия человека с цифровой средой. … Причиной этого является ограничение способности человека обрабатывать визуальную информацию» [9, с. 65] Человек, его внимание, интеллект, сфера интересов, области само-рефлексии — поле битвы для проектировщиков цифровых систем будущего. Отечественный ученый и педагог В.Ф.Зива в сердцевину современных культурных процессов ставит «человеческий ресурс»

как глобальную движущую силу цивилизационных трансформаций. Она пишет: «Наступившее время информационной цивилизации, в свою очередь, устанавливает свои правила, по которым развивается искусство, наука, образование, формируется новая система духовных ценностей. Если прежде основную роль в развитии государств и наций играли природные ресурсы и финансы, то сегодня на первый план выдвинулись условия развития людских ресурсов, "человеческий капитал"» [3, с. 95]. Общество, его само-отождествление, самоопределение в рамках ежесекундно выходящей на новые уровни, разворачивающейся с новой силой, завораживающей своим масштабом цифровой трансформации — область проектной культуры дизайна будущего. То же общество, его коммуникативные навыки и поведенческие паттерны, его ценности и методы создания смыслов — инструменты проектирования новой цивилизации.

Одним из важных смыслов современных проектных технологий дизайна является разработка гуманистически осмысленных методов цифрового перехода и качественных социальных трансформаций, сохраняющих человеческие ценности. Отечественный теоретик дизайна В.Ф.Сидоренко ставит вопрос следующим образом: «Что такое проектирование и сможет ли человек проектирующий защитить специфические человеческие ценности, которые техника, не будучи в состоянии интегрировать, стремится уничтожить» [5, с. 43]? Создание будущего в пользу человеческих ценностей — актуальная для проектной культуры дизайна задача. Ответственность дизайнера за продукты своего труда и их влияние на человека, социум и окружающую среду важны как никогда.

Способность дизайнера формировать мировоззренческую позицию имеет важное стратегическое значение для человечества наших дней и его развития в будущем. В.Ф.Зива пишет: «Происходящие трансформации традиционных моделей поведения человека, его морально-нравственные приоритеты, не связанные с традиционной культурой, духовными ценностями, размываются, и индивид стоит перед самостоятельным выбором ориентиров и собственных мировоззренческих установок и норм самоидентификации» [3, с. 96]. Образ завтрашнего дня, создаваемый усилием воли к лучшему, к действительным преобразованиям, определяет творческий потенциал дизайна как профессии будущего. Новое поколение дизайнеров, проектировщиков цифрового перехода может как наполнить будущее жестокими формами выживания в искусственно созданной конкурентной борьбе, так и обогатить мир искренним стрем-

лением к межличностному объединению для совместного гармоничного проживания на этой планете. Многое зависит от того, какие ценности в сознание будущих проектировщиков действительности поколения Миллениум вложим мы — дизайнеры уходящих в небытие эпох.

Библиография:

1. *Васерчук Ю.А.* Отечественная школа дизайна. Проблемы утраты современных ценностей // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда: Вестник МГХПА. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2018. № 4. Часть 1. С. 256–263.

2. *Заева-Бурдонская Е.А.* Образовательные технологии проектной деятельности в ситуации многопрофильной подготовки дизайнера. Проблемы методики // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда: Вестник МГХПА. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2018. № 4. Часть 1. С. 272–284.

3. *Зива В.Ф.* Художественное образование в контексте антропогенной цивилизации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда: Вестник МГХПА. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2018. № 4. Часть 1. С. 93–101.

4. *Лаврентьев А.Н., Литвина Т.В., Вильчес-Ногерол А.В.* Подготовка магистров в области цифрового искусства и дизайна в системе классического художественно-промышленного образования // Сборник материалов Международной научно-практической конференции «Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС» / под ред. А.Н. Лаврентьева. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. 148–169 с.

5. *Сидоренко В.Ф.* Идея проектной культуры // Проблемы дизайна – 6: сборник статей. В. Р. Аронов, М. Т. Майстровская. М.: Издательство «Артпроект», 2011. С. 41–55.

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2019. 208 с. (Серия: Авторский учебник): ил.

7. *Armstrong H.* Digital Design Theory: Readings from the Field / Helen Armstrong. New York, USA: Princeton Architectural Press, 2016, p. 153.

8. *Freire K.* From strategic planning to the designing of strategies: A change in favor of strategic design // Strategic Design Research Journal, 10(2) São Leopoldo, RS, Brasil: Publicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, 2017. 91–96 p.

9. *Toreini P., Morana S.* Designing Attention-aware Business Intelligence and Analytics Dashboards // Designing the digital transformation: DESRIST 2017 research in progress proceedings. Maedche, Alexander; vom Brocke, Jan; Hevner, Alan. Karlsruhe, Germany: Institute of Information Systems and Marketing (IISM), 2017. 64–72 p.