УДК 7.012

ДИЗАЙНЕРСКАЯ АНТРОПОГОГИКА

©**Л. Гуринов**

Designer Antropogogics

Lyubomir Gurinov

Автор рассматривает актуальные принципы разработки антропогогики в дизайн-образовании, которые должны быть синхронизированы с новыми теоретическими направлениями в образовании и тенденцией к обеспечению возможности обучения в процессе всей сознательной жизни человека. В сфере образования принципы антропогогики могут найти свое определенное место. Обучение проектированию включает изучение истории в соответствующей цивилизационной области: искусстве, технике, науке и политике. В то же время оно представляет собой усвоение системы технологий в указанных областях, а также систему критериев ценности традиции в каждой области. Эстетическая антропогогика дизайна нуждается в гибкой системе обучения проектированию в образовании, отвечающее возрастным особенностям.

Ключевые слова: *образование, гуманизм, антропогогика, профессиональные создатели и пользователи проекта.*

The new development of Designer Education needs to be synchronized with the educational directions in order to ensure opportunities for life-long learning. Designer education does not end, it begins with graduation. Design means human development in edication, on that transforms training into a personal choice of the individual, escape from ideologie toward utopia. In education antropogogic principles could find their place, that change the ambiens from consumer to project-user. Education through design means research into history, technological training and adopt value criteria. The designer should be taught as such at least in two of the civilization areas: art, technics, science and politics. Design neegs educated project-user, that have a personall attitude to tradition, as well.

Key words: *education, humanism, anthropogogics, professional creators and project-users.*

© **Любомир Борисов Гуринов**, кандидат искусствоведения, доцент, Лесотехнический университет (София, Болгария); e-mail: l.gourinov@gmail.com

Дизайн как профессия занимается созданием образцов индустриальных продуктов. В юридической терминологии в значении «вид индустриальной собственности» известны следующие термины: в английском языке – *industrial design*, в немецком – *Geschmacksmuster*, *промышленный образец* в русском. В педагогике тоже известно понятие образца, примера для подражания. Дизайн имеет своей целью с помощью образца ввести в жизнь новое и неизвестное, в то время как педагогика использует образцы в целях социализации личности. «Она должна обеспечить связь между детством и обществом, между требованиями психологического развития и политикой» [6]. Очевидно, что педагогика балансирует между традицией и новаторством. Образец в педагогике берет свое начало от древнегреческого понимания typos, archetypos, paradeigma, или, другими словами, новаторство и истинное творчество отступают перед «образовательной диктатурой». Христианское религиозное образование все подчиняет Божественному началу. Еще Августин (354–430) предлагал, чтобы традиционные искусства подчинялись теологии как вспомогательные науки. Чтобы быть примером в нравственном смысле, как считал Фома Аквинский, Бог стал человеком, «чтобы нам дать пример правильным действием»[7]. В эпоху Средневековья под абстрактной индивидуальностью все еще подразумевается общественный идеал. Чтобы достигнуть современных взглядов на личный пример в педагогике, нужно было пройти через идеи Руссо о наполненности абстрактной индивидуальности конкретным содержанием. Теория и идеология могли бы показать путь в этом направлении, но личность педагога трактуется ими только как душа профессионала. Чтобы стать примером для подражания, цивилизованность может преподаваться единственно духовным путем.

Образование и гуманизм как средство и цель придают смысл духовному пути каждого человеческого существа. Средство включает воспитание и обучение как две стороны специального процесса, а целью является индивидуальный жизненный путь ведущий к идеалу просвещенного человека. Индивидуальное осуществление гуманизма возможно в традициях одного народа под руководством духовного наставника, который представляет собой образцовую личность, владеющую замыслом и обеспечивающую свободу творческого проявления ученика. Откуда же идет превратное понимание образования как проектирования «образцового события» [5]. Едва ли приобщение человека к цивилизации в состоянии наполнить образование содержанием, если отсутствует культурная спайка. Так как образование является условием жизни, оно осуществляет эстафету между поколениями, в которой, что-то существенное для каждого человека пре-Подается.

Образование протекает деятельностно с акцентом на игре как воспитание и с акцентом на труде как обучение. Не только оппозиция труд–игра, но и оппозиция общениепредметное преобразование являются равнопоставленными и разнонаправленными аспектами деятельности [2]. Еще на заре человеческой истории они были аспектами синкретичной первобытной культуры, в которой светится огонь разума. Упорядоченная

семиотично, культура создает предметный мир из хаоса. Наряду с деятельностью, семиозис нам дает средства для ориентации в среде и их цели. Это виды измерений и соответствующие аспекты объектов. Каждый объект может быть описан как система, форма, структура и процесс. Мы измеряем процессы четырехмерно, структуры – трехмерно, формы – двухмерно, а системы – одномерно. Деятельностно ориентированная структура семиозиса определяет и разделы семиотики. Разделы обусловливают позиции субъекта, которые отражают содержание разума – синтактика и прагматика по вертикали и сигнифика и семантика по горизонтали. Ориентированный на процессы, через семантику, субъект направлен на кодирование при анализе и программирование при синтезе. Семантика – это обратная связь при взаимодействии *общество – техника.* Прямая или концептуальная связь между обществом и техникой – сигнифика, а она целиком находится во власти индивида, который единственно может быть ее автором.

В нынешнем сигнификативно-семантическом кольце цивилизационных подсистем культур игровое предметное преобразование и трудовое общение проявляются как искусства и науки под формой четырех типов эксперимента и анализа. Аналитический эксперимент – это творческий союз науки и искусства, который считается олицетворением мудрости. Учитель – сама жизнь в культуре данного народа, где каждый человек включен в самообразование. Возможность для профессиональных пре-Подавателей появляется вместе с цивилизационной сегментацией культуры. Цивилизация расчленяет культуру на события, что означает структурирование *деятельности* на *действия,* а последние – на *операции* [4]. Образование ориентировано экономически по отношению к четырем типам деятельности, которые протекают в диалектической оппозиции: предметное преобразование и общение. Политика, наука, техника и искусство обрисовываются как воспроизводительные деятельностные секторы. Таким образом, доля воспитания в образовании редуцируется, а обучение идеологизируется. Человеческая деятельность лишается своего творческого заряда и сводится до степени техно-роботизации. Существенный вклад в это техно-действие имеют профессиональные учителя. Профессиональное трудовое предметное преобразование, наряду с трудовым общением, преподается профессиональными педагогами, которые по существу своей подготовки являются цивилизационными идеологами, индифферентными к идее культурного единства. Более того, они понимают функционирование информации как товар, который выносится на образовательный рынок, за что и получают свои зарплаты. Технократично организованная государственная машина не позволяет им преподавать такой образ мышления, при котором информация являлась бы результатом творчества обучающейся личности. Они обучены, чтобы преподавать данные о видах операций, которые ведут к предварительно предопределенному результату, или другими словами, обучают проектированию, что не имеет ничего общего с творчеством. Проектирование становится ошибочным методическим шагом в педагогике,

если оно не находится под эгидой комплексного замысла или industrial design.

Образование дизайнеров устанавливается в мировой практике в 60-е годы и вступает в фазу глобализации и стандартизации в 80-е годы XX века. Продолжающаяся и доныне тенденция делает ставку на множество появляющихся все новых методик дизайна, цель которых установить порядок в усилиях гуманизации синтетической среды. С этой целью дизайнерские методики включают искусство в более широкие рамки культуры, где художественная выразительность становится базой для творчества путем композиции, технического структурирования, логистического программирования и символической систематизации во времени. Образованию через эстетику посвятили свои мысли, исполненные надеждой о человечности, целый ряд философов и деятелей искусства. Идея эта – в сочетании труда и игры в процессе формирования личности у отдельного человеческого индивида. Вопрос о том, насколько эстетика является фактором в рамках искусства и имеет ли она те же полномочия и в остальных цивилизационных секторах, остается нерешенным со времени Баумгартена.

Дизайн получает распространение в мире в эпоху апогея философий труда. Плод такого развития – термин «техническая эстетика», который создал Петр Тучни в 1954 году. Тучни смотрел снисходительно на двухмерность и целиком делал ставку на четырехмерность. Он оказывался рупором тех технократов, которые верили в творчество коллектива. Тридцать лет до этого идолом творчества была машина. Известна судьба двух школ дизайнерского образования – Баухаус и Вхутемас, в чьих основах заложена идея художественного и научного облагораживании техники. Гораздо позднее, в 1960-е годы, идея дизайна перерастает из политехнической в полицивилизационную, которая защищает равнопоставленность политики, искусства, техники и науки в образовании.

Наблюдающееся расширение культурных горизонтов дизайнерской деятельности приближает ее с практической точки зрения к «образованию как образцовому событию гуманизма» [5]. Берущее верх новое течение в развитии дизайнерского образования должно бы быть синхронизировано с новыми теоретическими направлениями в образовании и тенденцией к обеспечению возможности обучения в процессе всей сознательной жизни человека. В качестве практической культуры дизайн как таковой может быть добавлен к инструментариуму социализации образовательной системы. В своем качестве духовного творчества дизайн – это антропогогика посредством эстетического воспитания. Дизайнерская методика может стоять и «на принципе формирующей непрерывной диагностики – перспективно ориентированной на преодоление дефицитов и оптимизации обучения по отношению к его участникам, а не на санкционировании и ранжировании» [5].

Восприятие того принципа, что в дизайне нет ничего случайного, относится не к крайнему индустриальному продукту, а к его получению. Процесс дизайна характеризуется методичностью, которая отбирает

случайное и предопределяет четыре аспекта в проявлении творчества в следующей последовательности: экспрессивность, продуктивность, изобретательность и нововведение. Дизайнерский способ работы является закономерным в методическом отношении, охватывающем критерии оценки и критики, а также методы стимулирования творчества. Более важно, однако, что он глубоко личностен и близок по духу к «выживающему обучению» [5]. И здесь может быть приложен «принцип высокой личностной активности и ответственности – от конструирования учебного содержания до реализации деятельностей и их оценки» [5, с. 24]. Как специалист по «выживанию» в любых условиях дизайнер носит ответственность перед потребителем проекта, прежде всего на этапе постановки проблемы, но также и на этапе оценки последствий ее решения. Более глубокая причина закономерности дизайна как процесса – это благородное намерение одухотворения жизни людей через творчество и самосознание через культуру.

Дизайнерская задача представляет собой исследовательский процесс, который связан с обучением в цивилизационных секторах политики, искусства, техники и науки и сопряжен с учением о культурной целостности. Обучение дизайнера не заканчивается, а начинается с получением диплома. Жизнь лучше всего учит того, кто еще со школы подготовлен к тому, чтобы непрестанно учиться. Следовательно, дизайн – это житейская мудрость, результат богатого практического опыта, она пополняется при каждой возможности контакта с образовательной системой в течение всей жизни профессионального творца. Мудрость дизайна требует нового типа образовательной системы, открытой не только для индустрии, но и для специфических групп потребителей. Как во время учебы, так и впоследствии, во время повышения квалификации после получения диплома, эти контакты называются повышением грамотности. Грамотность – это база для идеологического мышления у человека, чем гарантируется коммуникация, но не и творчество. Тесное профессиональное общение предполагает грамотность, гарантирующую автоматическое воспроизводство ценностей, на которые оно ориентировано, посредством соответствующего поведения в процессе труда и потребления. Любой вид профессионализма, за исключением дизайнерского, цивилизационно одномерен. В наши дни профессиональная грамотность как форма духовной слепоты подвергается эрозии со стороны дизайна, который наводит мосты между цивилизационными секторами. Общение образами стало ведущим в культурном диалоге между народами и в тенденции глобализации цивилизационных корпоративных практик. Дизайн оказывает демократическое и гуманное влияние на образование, которое превращает повышение грамотности из государственной и корпоративной политики в личный выбор индивида, т. е. бегство от идеологии к утопии [9].

Дизайнерски ориентированное образование воспринимает утопию, прежде всего, как метод. Утопическое мышление сверхразумно в оппозиции к догматическому идеологическому мышлению, потонувшему в предрассудках различной природы. Оно не только опирается на творческие

процедуры, но и является ядром новаторской деятельности. Педагоги нового времени тоже связывают его с креативностью и инновациями. Они «содержат перешагивание данной структуры на порядок, что требует способности найти дистанцию и быть автономным, оторваться и освободиться от реального, сделать бессильной фактологию. Развитие творческих способностей связано со способностью выдумывать конкретные утопии, модели нового и «другость». Чтобы категория утопичного могла стать плодотворной для образовательной теории и прагматики, утопичное необходимо разграничить от своих мировоззренческих обязательств и реконструировать его как *возможность*, которая дефинируется с точки зрения теории деятельности. В концепции утопичного с точки зрения образовательной теории должна идти речь уже не только об определенных утопиях, т. е. содержании и его верификации, но о способности к креативному и утопичному мышлению, о компетентности, которая генерирует конкретные конструкции утопических моделей» [6, с.124].

Антропогогическая парадигма, до которой дошел исторический процесс, «обобщает основные идеи в историческом развитии образования и рассматривает обучение и учебу как присущее всем возрастам человека» [3, с. 56]. Стремление к целостному подходу по отношению к человеческому развитию сказывается не только на цивилизационно ориентированной системе образования, но и на культурно и, по этой причине, личностно ориентированном дизайне. Такое сближение позиций предполагает взаимное влияние, что окажется более выигрышным для дизайна. Индустриальный дизайн все еще потенциальный шанс для нашего культурного развития. В труде профессора Пулоса «Этика американского дизайна» указывается на державнотворческую функцию дизайна [8]. Он не сомневается в том, что само государство США – результат дизайна, т. е. широкомасштабного замысла и демократического осуществления. Это объясняет те трудности в его имплантации в тоталитарное общество. Благодаря идеологии ремесленнической модели времен Раскина и Морриса, произошла подмена дизайнерской утопии художественно-проектантской идеологией. Дизайн был сведен до ранга прикладного искусства или художественного ремесла, что соответствовало всеобщему застою в конце XX века. Та же судьба постигла и искусство, которая по мысли М. Вагнера деградирует до ранга халтуры в Австрии, которая находится в сердце Европы [10]. Он недоумевает, как люди в связи с искусством боятся произнести само слово, не говоря уже о том, чтобы ввести его в критерий. И, наконец, в странах, говорящих на немецком языке, слово отрывается от понятия и, скорее, является синонимом профессии и умения, что содержится в старом *techne.* Это отплата за импотентность пассивной образовательной политики, которая не считается ни с осколками XX века, ни со сменой парадигм, приведшей к информационному обществу, считает Вагнер. Чтобы с уверенностью войти в колею уходящей индустриальной эпохи, образовательная система спешно нуждается в таких нетрадиционных средствах, как дизайне. Для этой цели дизайн должен избавиться от функции прикладного искусства и взять на себя

роль изящного искусства. Лишь только высокий эстетический критерий может поставить на надежную основу профессиональную этику по всему фронту индустриальной культуры.

Начавшееся трансформирование индустриального общества влечет за собой коренное изменение ощущения мира – от обозримости и управляемости к разорванности между оффисом, транспортом и домом. Вопреки своей центральной роли в этих культурных переменах, компьютер все еще остается весьма грубым инструментом, неадекватным микрофизическим процессам организма и абсолютно чуждым психике человека. Отсюда вытекает и теза Вагнера, которая гласит, что «искусство – это самое высшее развитие творческого потенциала человека с целью выражения его интеллектуальных, эмоциональных и социальных возможностей» [10, с. 32]. Искусство – двигатель культуры, который должен привести в движение не только колесо собственной цивилизационной ниши, но и техники, науки и политики. Такая комплексная ответственность превращает искусство в дизайн. Дизайн особым образом объединяет искусство и науку в творческий сигматично-семантический узел. Ядро этого суждения – выразительность, которая отсутствует в науке. Выразительность, а не абстрактное созерцание, является сущностью искусства. В то же время кодирование, производимое наукой в соседней цивилизационной области, вызывает спонтанное создание образца. В педагогике известна сила *примера* «как неясное обобщающее понятие для кратких повествовательных форм, которые объединяются в своей поучительности. К ним относятся анекдоты, басни, аналогии, легенды, чудеса, притчи и юморески» [7, с. 24]. В рамках дизайна творчество держится на четырех видах стратегии: политической, художественной, технической и научной. Все они вместе взятые в их культурном единстве являются гарантией гуманизма дизайна. Замысел относится к окружающей нас второй природе. Комплексный замысел направлен прежде всего на образование, которое и есть наша духовная обитель.

Дизайн как универсальная профессия ждет от среднего образования подготовленных в сфере дизайнерской культуры потребителей. Образование претендует на то, чтобы решить эту задачу функционально через «образовательный гуманитаризм» в связи со знаниями и ожиданием практического эффекта; «интеркультурность» как возможность; «обучение в течение всей жизни»; «педагогическое должно создавать автономность», вероятно, в духе педоцентризма Дюи; «социализация самой образовательной системы»; «инновационность и надтрадиционализм»; «презумпция Учителя как гуманистического образца»[5]. Профессор, доктор педагогических наук Яна Рашева-Мерджанова предлагает принципы обучения, которые облегчат развитие дизайна в Болгарии в связи с его общественной средой. Эти 12 принципов поднимут понятие «потребитель» от биологического уровня консуматора до цивилизованного уровня проектанта. У нас есть возражения по отношению к подмене понятия цивилизованность понятием культура. Не культура, а цивилизованность получается и отдается. Культура чрезвычайно

сложна для того, чтобы быть объектом обмена. Она представляет собой целостную жизнь человеческого общества и возможности в этой целостности для развития личности, не имеющей ресурсов постичь ее глубинно. Дизайнеры, которые являются творцами, следуя логике культурной целостности, тоже не могут переменить или развить культуру. Дизайнеры могут и должны изменять цивилизационный уровень в области, к которой они подготовлены и где они работают.

Среди принципиальных постановок выживающего обучения, посредством которых возможно повлиять на цивилизационную «ткань» межчеловеческих отношений, на первом месте выступает *нравственное эволюирование*, а за ним – *партнерство* и *желание делиться* своими идеями. Предлагая потребителям соучастие в проектировании, дизайн берет на себя функции ученика потребителя и в то же время учителя проектанта. Профессиональное творчество держится на потреблении, проблема, которая может быть решена плюралистично (интеллектуально, эмоционально, поведенчески). По мнению Я. Рашевой-Мерджановой, это означает «исследование, желание делиться, переживание различных точек зрения и позиций как механизм для развития и культивирования богатой внутренней личности» [5]. Здесь имеет значение принцип *реципрочности*, что означает «взаимозаменяемость всех уровней и всех полей деятельности» [5]. Как мы уже отметили, существуют четыре основных поля и три с точки зрения семиотики уровня: прагматический, сигматично-семантический и синтаксический. Именно из-за сложной деятельностной структуры культуры для отдельной личности непосильно функционировать профессионально со всех точек зрения [1]. Поэтому на последнем месте стоит пятый очевидный принцип «*экспертности* – привлечения других участников [институты и лица], компетентных и полезных в обмене культуры» [5]. В сущности, речь идет о передаче знаний в культуру из одного цивилизационного сектора в другой и производстве значений как основного продукта творчества.

С другой стороны, предлагаемая эволюция обучения должна быть предусмотрена в процессе самого дизайнерского образования. «При таком условном обучении ученик является учителем (а не только время от времени), а учитель – учеником (постоянно)» [5]. Такая ситуация в обучении возможна лишь в условиях практики проектирования, неотделимой частью которой является эксперимент. Здесь становятся очевидными несостоятельные претензии на дистанционные формы обучения, когда речь идет о дизайне. Автор не говорит об эксперименте, но высоко оценивает роль игры, им с основанием отмечается, что «кроме имитации, игра и роль предполагают мышление и воображение» [5]. Воображение дизайнера получает импульс со стороны «конструктивных» игр, которые нарушают правила и противопоставляются профессиональным идеологиям. Умение проектантов включаться в такие дизайнерские игры дает им творческую свободу дизайнеров. Отсутствие подобных умений отводит им место ремесленников, прикладных мастеров традиции в соответствующих цивилизационных областях: искусстве, технике, науке или политике. Каждый

дизайнер должен быть проектантом хотя бы в двух указанных областях. Но не каждый проектант готов быть дизайнером. Для этого необходимо иметь, кроме таланта, и университетскую подготовку в степени «магистр», с которой начинается в процессе трудовой реализации дальнейшее обучение под руководством Учителя-дизайнера. Другими словами, дизайн – это школа для целой жизни. С одной стороны, дизайн – это школа творчества. С другой стороны, это школа потребления, которое является вос-производством культурных сегментов или проектированием.

Дизайнерская школа жизни имеет два компонента – учителя и ученики или лидеры и последователи, если смотреть через призму дизайнерской антропогогики. Образование претерпевает тысячелетнее развитие от культуры к цивилизации, но лишь один век – к дизайну. В процессе такого развития человеческий индивид постепенно формируется как личность, сначала в отношении с природой, позже в отношении с обществом, а сейчас – в отношении с самим собой. Без сомнения, социальная ответственность – это признак цивилизованности, выражающаяся в циклическом обслуживании традиции. Главное действующее лицо в сложной цивилизационной структуре культуры – это проектант. Краеугольный камень экономики – потребление, деньги – Господ, а проектант – его пророк. Считается, что проектирование – это место и время, откуда и когда рождается новое. Изобретения и открытия – это желаемые, но незапланированные и неуправляемые от проектирования результаты. Более того, за ними не обязательно стоит какая-то квалификация, подтвержденная документом об образовательном цензе. Этот принцип цивилизованного образования делает равными и учителя, и ученика по отношению к творчеству. Но у учителя есть преимущество преподавания рутины. Творец и учитель – два различных понятия в условиях цивилизации. В эпоху дизайна образование нуждается в учителях-творцах. Проектирование остается в силе, но относится к ученикам, т. е. к цивилизованным потребителям, но оно должно оставаться под властью дизайна, т. е. комплексного творчества.

Эстетическая антропогогика дизайна нуждается в гибкой системе обучения проектированию в среднем образовании, отвечающее возрастным особенностям. Кроме того, она должна отвечать принципу «выборности и добровольности участия» [5]. Обучение проектированию включает изучение истории в соответствующей цивилизационной области: искусстве, технике, науке и политике. В то же время оно представляет собой усвоение системы технологий в указанных областях, а также систему критериев ценности традиции в каждой области. Это отвечает «принципу *перекрестка* – ключевые понятия и знания и одновременно с этим трансверсальная универсальная компетентность» [5]. Дизайн нуждается не только в творцах, но и в образцовых потребителях, просвещенных проектантах, которые имеют личное отношение к традиции в различных культурах. Нет сомнения в том, что в данном случае необходимо следовать «принципу *мобильности* – территориальной, методической, организационной, кадровой» [5]. Дизайн – это любое гуманное предложение по развитию традиции в каком-нибудь

отношении. Гуманизм базируется на «принципе синергетичности – комплексно балансирующем, синтезирующем формировании с использованием всех сенсорных и энергийных систем личности» [5]. Он может быть реализован единственно посредством «принципа демонстрации как высшего принципа достоверности и подтверждения, важности опыта и теории. Это воодушевляет и ведет вперед: «Личный пример воздействует всегда сильнее, чем самая лучшая проповедь» (Самуель Джонсон 1709–1784)» [5].

Список литературы

1. Гуринов, Л. Изследване на дизайна в контекста на индустриалната култура // сп. Дизайн и декоративно приложни изкуства, 2005.
2. Демин, М. Природа деятельности, 1984.
3. Катански, Ч. Организация на сестемата за учене през целия живот // сп. Посоки кн.6, 2005.
4. Леонтьев, А. Н. Философия психологии, 1994.
5. Рашева-Мерджанова, Я. Образованието като ирония на хуманизма // сп. Педагогика кн.5, 2005.
6. Harten, H.-K. Utopie, in Historisches Woerterbuch der Paedagogik, 2004.
7. Helmer, K./Gaby Herscher Vorbild und Beispiel, in Historisches Woerterbuch der Paedagogik, 2004.
8. Pulos, A. American Design Ethic, 1983.
9. Seele, G. Ideologie und Utopie des Designs, 1973.
10. Wagner, M. Stoppt das Kulturgeschwaetz, 2000.