



Санкт-Петербургский
государственный
университет

Факультет Искусств
Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа
«Графический дизайн»

Соколова Анна Дмитриевна

**Метод конструирования иммерсивного
пространства в дизайн-образовании
на примере проекта «Дизайн. Микродинамика
креативного действия»**

Руководитель теоретической части
доктор философских наук, профессор
Лола Галина Николаевна

Руководитель проекта
старший преподаватель кафедры дизайна
Александрова Татьяна Игоревна

Метод конструирования иммерсивного пространства в дизайн-образовании на примере проекта «Дизайн. Микродинамика креативного действия»

Аннотация

В связи с появлением этих новых методологий становится актуален вопрос их представления. Дизайн-образованию необходимы комплексные образовательные системы, создающие иммерсивное пространство, не только вовлекающее в процесс самостоятельного активного освоения материала, но и провоцирующее генерирование нового знания. В данной статье исследуются принципы создания иммерсивного пространства представления креативного знания в дизайн-образовании. В процессе исследования были рассмотрены процесс формирования дизайна как самостоятельной дисциплины, особенности креативного мышления. Иммерсивный подход в образовании рассмотрен в контексте формирующей исследовательской базы метадизайна. Нелинейная ризоматическая структура обозначена как принцип реляционной структурной организации в дизайн-образовании. Также такая структура поддерживается принципами семиотической языкотворческой среды, игровой ситуации и коллаборативного синергетического подхода в работе. Выявлен принцип ландшафта как конструирования креативного пространственно-временного континуума и как вариация инструмента Mind Mapping (инструмент ментальной карты). Принцип случайности исследован как способ развития латерального мышления и принцип навигации в креативном пространстве. Практическим результатом исследования стал проект «Дизайн. Микродинамика креативного действия».

Ключевые слова

дизайн-образование, дизайн-мышление, латеральное мышление, иммерсивное обучение, метадизайн, нелинейность, ментальный ландшафт, случайность

Содержание

1. введение
2. научная база исследования
3. результаты научного исследования
4. проект
5. заключение
6. список литературы
7. приложение

Введение

Образование дизайнеров предполагает глубокую теоретическую подготовку, в основе которой лежит философское, культурологическое, социологическое, психологическое знание. Вместе с тем большое внимание уделяется развитию профессиональных навыков, владению инструментами. Дизайн — это сложная область. Это и практика, и академическая дисциплина. Дизайн включает в себя множество специализированных дисциплин, чьи границы подвижны, плохо определены и постоянно меняются [25, с. 14]. Сегодня специалисты в области дизайна работают на стыке дисциплин и дизайн является междисциплинарной практикой, дизайнеру необходимо уметь работать в разных областях. Дизайн способен объединить все дисциплины.

Главным инструментом дизайнера является его мышление, поскольку дизайн – это прежде всего концептуальная деятельность. В настоящее время тема креативного мышления пользуется популярностью, появляется большое количество семинаров и курсов, в которых информация представлена поверхностно и сумбурно. Неправильное понимание дизайна как техники, а не как дисциплины [25, с. 20] создает проблемы не только для креаторов, но и для общества. При этом креативное мышление начинает цениться как важнейший компонент перемен и прогресса. Навыки разработки творческих решений сложных проблем становятся все более необходимыми. Именно мышление начинает цениться выше технических навыков, поскольку обучение техническим навыкам становится все более доступными, и в эпоху появления нейросетей креативное мышление как никогда

необходимо изучать и разрабатывать новые методики преподавания.

Пересмотр и усовершенствование традиционной практики проектирования также должен стать необходимой частью базового образования в области дизайна: подвергать все сомнению и постоянно совершенствовать методы проектирования - важная черта творческого дизайнера [25, с. 18]. Соответственно необходимы совершенно новые методологии и новые способы их представления. А с появлением этих новых методологий становится актуален вопрос представления этих новых методологий. Дизайн-образованию необходимы комплексные образовательные системы, создающие иммерсивное пространство, не только вовлекающее в процесс самостоятельного активного освоения материала, но и провоцирующее генерирование нового знания.

Актуальность темы «Метод конструирования иммерсивного пространства в дизайн-образовании на примере проекта «Дизайн. Микродинамика креативного действия» обусловлена принципиальным изменением образовательной среды и новым пониманием роли дизайна в обществе. Проблемой исследования является поиск новых принципов создания иммерсивной системы представления креативного знания.

Объект исследования

Дизайн-образование

Предмет исследования

Иммерсивная система представления креативного знания

Цель исследования

Создание иммерсивной системы для представления креативного знания на примере авторской креативной методологии

Задачи исследования

1. Рассмотреть процесс формирования дизайна как самостоятельной образовательной дисциплины
2. Рассмотреть формирование понятия креативного мышления и изучить его особенности
3. Изучить понятие иммерсивного образования
4. Рассмотреть современный иммерсивный подход к дизайн-образованию на примере методологии метаdesignа и выделить его ключевые принципы
5. Исследовать ключевые принципы на примере существующих проекты в образовательной сфере дизайна и смежных дисциплинах.
6. Создать систему для представления креативной дизайн-методологии на примере проекта «Дизайн. Микродинамика креативного действия»

Метод исследования

- историографический;
- искусствоведческий;
- метод художественного анализа;
- практический метод.

Обзор литературы

Теоретическое исследование опирается на работы по истории дизайн-образования, междисциплинарные исследования дизайна, авторские методологии в дизайне, практические инструменты в дизайне, тексты о современном искусстве и философии дизайна.

В работе «Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science» [11] Найджел Кросс рассматривает два важных периода в современной истории дизайна: в 1920-е годы, в связи с поиском продуктов научного дизайна, и 1960-е годы, в связи с заботой о процессе научного дизайна. Он рассматривает «Design Methods Movement» 1960-х годов и феномен Wicked Problems, который в свою очередь повлиял на формирование понятия креативного мышления, дал импульс к его дальнейшему исследованию и популяризации.

В книге «Designing Designing» [21] Джон Крис Джонс рассматривает феномен «Design Methods Movement» и причины отказа от данной стратегии, исследует вопросы рациональности и иррациональности в дизайн-проектировании, междисциплинарного подхода к дизайн-образованию и гибридности неоднородности дизайн-знания, развивает идею креативной интуиции, рассматривает экспериментирование со случайными процессами как инструмент развития дивергентного мышления. Автор организует пространство представления собственной креативной методологии (свою книгу) соответственно принципам креативного мышления, о которых он пишет. Данная работа в значительной степени повлияла на ход моего исследования, поскольку показала актуальность и необходимость представления дизайн-знания в новой форме, которая была бы аутентична содержанию методологии креативного знания. Сама книга «Designing Designing», некоторые принципы ее структуры и ее форма стали концептуальным аналогом моего проекта.

Эдвард де Боно в книге «Lateral Thinking» [14] вводит термин латеральное мышление. Термин латеральное мышление тесно связан с креативностью. Эдвард де Боно рассматривает латеральное мышление как способ описания креативного процесса. Чтобы быть творческим,

нужно сначала понять природу такого мышления. Для моего исследования было важным понять особенности природы креативного мышления, его отличие от других типов мышления, чтобы далее рассматривать инструменты его развития и способы представления дизайн-методологий, которые исследуют его.

Исследователь Элиза Джааккарди в статье «Metadesign as an Emergent Design Culture» [17] и Кайо Адорно Вассао в статье «Design and Politics: Metadesign for social change», [34] знакомят с теориями и практиками метадизайна. Они рассматривают метадизайн как современную формирующуюся культуру дизайна, которая расширяет творческий процесс в новом пространстве дизайна, порожденном информационными технологиями. Книга «Metadesigning: Designing in the Anthropocene, 2022» [39] является результатом работ нескольких исследователей метадизайна за последние годы, которые пишут о том, как сделать дизайн более интегрированным, всеобъемлющим, адаптивным, трансдисциплинарным, саморефлексивным и реляционным. Они разрабатывают теоретическую базу и предлагают практические инструменты для индивидуальной работы дизайнеров работы. Для моего исследования является важным рассмотрение актуальных практик, которые развиваются в настоящий момент.

В статье «Developing a Non-linear Practice of Design Thinking, The International Journal of Art & Design Education» [33], рассматриваются способы дополнения более привычного логического понимания процесса проектирования функциональной сложностью ризомы Жюль Делеза и Феликса Гваттари. Как эвристическое средство, ризома и связанные с ней концепции используются для создания более полной картины дизайнерского мышления и развития практики, которая наполняет дизайнерскую работу значимой сложностью. Таким образом, ризома способствует развитию дизайн-мышления как процесса, состоящего из линейных и нелинейных процессов. Одним из основных принципов организация системы представления креативного знания в моем исследовании и проекте стал нелинейный ризоматический принцип организации.

В статьях «Randomness, Rules and Compositional Structure in Design» [23], «Randomness as a Generative Principle in Art and Architecture» [36], и «Randomness as a resource for design» [23], рассматривается, как концепции случайности и хаоса влияют на творческое изучение и практику дизайна.

Труд востоковеда Ю.К. Щуцкого «Китайская классическая «Книга перемен» [4] и статья «Indeterminacy, the Ching and John Cage: A New Design Method for Landscape Architecture» [26] стали важным источником для моего исследования, когда я начала работу над практической частью проекта, поскольку концепция моего проекта связана с «Китайской книгой перемен». В статье показана связь природного ландшафта и индетерминированности (случайности). В работе Щуцкого представлена структура книги перемен и интерпретирующий перевод гексаграмм Щуцкого, который помог в разработке концепции проекта, связав ландшафт Книги перемен и креативного знания.

Краткое содержание

В параграфе 1 «Формирование дизайна как самостоятельной дисциплины» рассматриваются ключевые исторические события в контексте формирования дисциплины дизайна и дизайн-образования, которые привели к пониманию необходимости изучения креативного мышления новыми методами.

В параграфе 2 «Формирование понятия креативного мышления» рассматривает особенности креативного мышления, различные виды мышления, понятие креативной интуиции и обозначает среды, в которых эффективен каждый вид мышления.

В параграфе 3 «Иммерсивное образование» рассматриваются основные понятия иммерсивного подхода к образованию: понятие иммерсивности, потока, Active Learning (AL), Learning by Doing (LBD), E-Learning (EL).

В параграфе 4 «Метадизайн» рассматривается современная теория и практика метадизайна, предпосылки формирования движения, основные цели метадизайна.

В параграфе 5 «Метадизайн. Нелинейная организация системы представления дизайн-знания» рассматривает Нелинейную ризоматическую структура как принцип реляционной структурной организации в дизайн-образовании.

В параграфе 6 «Метадизайн. Семиотический языкотворческий подход, командная работа, игровая ситуация» рассматриваются языкотворческие, игровые, коллаборативные инструменты метадизайна

В параграфе 7 «Экомиметика. Ландшафт как инструмент развития латерального мышления» рассматривается принцип ландшафта как конструирования креативного пространственно-временного континуума в дизайн-образовании.

В параграфе 8 «Случайность и методы иррационализации» рассматривается принцип случайности как иррациональная практика, способствующая развитию латерального мышления.