

– создание знаний о них в процессе их изучения с последующим осознанием этих знаний и способов познания в качестве личных образовательных продуктов;

– сопоставление личных образовательных продуктов с культурно-историческими аналогами и образовательными продуктами, полученными другими обучающимися, установление сходства и отличий;

– дальнейшее уточнение, видоизменение или трансформирование своих продуктов обучающимися;

– осознание выполненной деятельности и ее результатов.

Анализируя образовательную продукцию слушателей отделения, обучавшихся по данной проективной модели, можно сделать следующие выводы:

– эта модель носит ярко выраженный творческий характер;

– у большинства слушателей в процессе обучения приобретает индивидуальный «авторский стиль»;

– налицо непрерывный рост качества этой продукции – художественных и зрелищных произведений слушателей, периодически представляемых ими на профессиональных конкурсах и чемпионатах.

Важно также и то, что в процессе обучения каждый из них находит способ проявить свой творческий потенциал и так или иначе реализовать свои творческие возможности.

Библиографический список

1. Работа выполнена при поддержке гранта РГНФ № 06-06-00413а.

2. *Хуторской А.В.* Развитие одаренности школьников: Методика продуктивного обучения. М., 2000.

3. *Хуторской А.В.* Эвристический тип образования: результаты научно-практического исследования // Педагогика. 1999. №7.

Е.А. Кузина

К ПРОБЛЕМЕ ИЗУЧЕНИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

На протяжении всей своей истории человечество воспроизводило и совершенствовало предметное окружение, рукотворную среду жизне-

деятельности. Человеку, как существу разумному, присуще специфическое свойство – проектное сознание. Суть проектного сознания состоит в стремлении осуществлять изменения в окружающей среде, в том числе искусственной, планировать решение возникающих при этом задач.

Дизайн, дизайнерское творчество обосновано называют феноменом проектной культуры XX в. Не только профессионалы-проектировщики (конструкторы, технологи, архитекторы, дизайнеры), но и государственные и общественные деятели, научные работники и менеджеры всех рангов постоянно ставят и решают различные проектные задачи. Более того, практически все люди в повседневной жизни ежедневно занимаются тем же.

Исходным, побудительным моментом любого рода деятельности было и остается наличие потребностей. При этом характер деятельности определяется уровнем развития общества. Многие тысячелетия, со времен Древнеегипетской цивилизации и до середины XVIII в., практически повсеместно основным оставалось ремесленное воспроизводство, которое характеризуется объединением в одном лице творца, определявшего, что и в каком виде воспроизводить, и исполнителя, воплощавшего замысел в материале.

При ремесленном воспроизводстве складывались, и продолжительное время существовали каноны, своеобразные эталоны вещей по их форме, отделке, в которых сосредоточился опыт многих поколений по созданию и использованию предметов быта. Канон – это и образец конечного продукта, и «стандарт» на материалы, и правила работы (технология), и эстетическая мера, пронизывающая все аспекты создания вещи [2, с. 8]. Сам канон никем конкретно не создавался и не назначался ремесленнику в качестве цели или образца – с течением времени он складывался и существовал в материальной культуре, выполняя свою общекультурную функцию нормирования и регулирования деятельности.

Начавшееся в XVIII в. разделение труда достигло нового этапа к середине XIX в., когда стало возможным массовое промышленное производство. В новых исторических условиях возникла необходимость кардинального пересмотра принципов воспроизводства вещей. Прежде, чем производить в условиях массового производства продукт, способный удовлетворить запросы общества, стало необходимым создать проект этого продукта.

Проектирование понималось как особый процесс, предвещающий собственно изготовление продукта и моделирующий его в знаковой форме: чертеже, макете, модели, пояснительной записке и т.д. Проектная деятельность с первых шагов промышленного производства была неотъемлемой частью этой системы, поэтому она полностью зависела от ее целей и задач.

Основным источником для формирования задач и содержания проектирования чаще всего служил прототип, а не анализ сферы потребления и функциональных процессов. Прототип – это образец изделия сходной функции, являющийся отправной точкой для анализа и выработки проектной идеи. Проектирование на основе прототипа называют *прототипным*. Для проектировщика прототип является формой выражения целей, норм, средств и операций проектирования, а также процессов и процедур преобразования исходного материала в продукт. Прототипное проектирование стало промежуточной фазой в переходе от ремесленного, канонического типа воспроизводства предметного мира к высоко организованному промышленному производству постиндустриального общества.

Ремесленники создавали вещи, предметы быта, предназначенные для определенного круга лиц и совершенно определенных помещений. При массовом машинном выпуске стандартных изделий, облик предметного мира стал унифицированным. Он не только определял формальные качества самих изделий, но и стал зависеть от них.

Научно-технический прогресс XIX в. привел к резкому расширению номенклатуры предметного окружения. Новые технические приборы для быта, науки, оборудование фабрик и контор, необычные быстроходные и вместительные транспортные средства в короткий промежуток времени превращались из «диких» в повседневную реальность.

Быстрое насыщение рынка товарами приводило к усилению конкуренции между производителями, стимулировало повышение внимания к потребительским качествам изделий. Все это предопределило кардинальный пересмотр традиционного формообразования предметной среды.

Во второй половине XIX века, благодаря развитию транспортной системы, произошло взаимопознание и взаимообогащение различных региональных культур. Художники, образованные слои населения Европы с удивлением и восхищением знакомились с японским, африканским, ази-

атским искусствами и бытом. Усилились связи и контакты Европы с Америкой. На рубеже XIX–XX вв. происходят новаторские и экспериментальные поиски в искусстве, отрицаются устоявшиеся традиции. Техническая цивилизация породила идеи вытеснения гуманистических ценностей и духовных традиций прагматизмом, идеологией практической целесообразности, т. н. трезвым расчетом.

В таком контексте в начале XX столетия родился индустриальный дизайн, прочно вставший на ноги в середине века как специфический вид проектирования утилитарных изделий массового производства — изделий удобных, надежных и, самое главное, красивых. Возникло явление, которое в англоязычных, а затем и в других странах, начало обозначаться термином *Industrial design* – индустриальный дизайн.

Глобализация и унификация дизайна породил многообразие форм регионального дизайна. В любой стране нужны предметы, адекватные местным, культурным традициям. Каждый региональный дизайн развивается на базе местных традиций. В настоящее время национальные традиции как источник вдохновения, частично исчерпаны. Теперь они чаще выступают средством конструирования в условиях интернационализации культуры. Понимание, что материальные потребности не могут быть абсолютной ценностью ни в жизни, ни в дизайне, обусловило культивирование в некоторых странах, таких как Финляндия, Япония и Италия, традиционного быта народа. Это достигается внедрением в жизнь людей традиционной мебели, посуды, одежды. Ремесленное производство в этих странах практически не прерывалось.

Так, например, дизайнерская школа Японии удачно сочетает элементы традиционности с европейскими теориями оптимальности, технологичности и системности, что позволило выйти ей на передовые позиции в мире. Ее отличают неоднородность, разнонаправленность развития, происходящие в борьбе новейших, западных тенденций с национальной традицией. Она базируется на государственной политике в области дизайна, ориентирующейся на нужды промышленности и на культурные потребности. Такая позиция совпадает с традиционным мироощущением японцев, в котором представления о характере всеобщего движения сформулировано не как возникновение нового за счет старого, а как восстановление «старого» в новом цикле развития. «Новое» как бы надстраивается над старым, базируется на нем или встраивается в «старое». Японский дизайнер выступает как ученик природы. Образы не создаются, а находятся и открываются в природе. Поэтому японский ди-

зайн лишен украшательства, он представляет собой сплав древней традиции и современной культуры. Представляют японскую школу и дизайнеры «с именем» – Кисе Курокава, Широ Куромата и, совсем молодые, но талантливые – Тадао Хесино, Исии Йоджи.

Быстро растет и формируется рынок азиатского дизайна, хотя и находится на ранней стадии развития. Дешевизна материалов и рабочей силы позволяет более смелые эксперименты в области дизайна, но их сдерживают правительственные ограничения и низкий уровень технологий. Новые и заметные имена в азиатском дизайне – молодые дизайнеры из Малайзии – Вун Вонг и Бенсон Соу. Получив дизайнерское образование в Англии, эти талантливые дизайнеры нашли совершенно новый, нестандартный подход к дизайну, что позволяет специалистам с интересом констатировать факт зарождения школы азиатского дизайна.

Региональный дизайн органично связывает два главных подхода в проектном творчестве: традиционализм, как историческую преемственность, основанную на мощном культурном потоке идущего из прошлого, из истории, и новаторство, как взгляд в будущее. По мнению выдающегося японского архитектора-дизайнера Кензо Танге, жизненно важная задача современности заключается в творческом овладении и прошлым и будущим. Хороший дизайн не может не быть этнокультурно ориентирован, не может не быть привязан к той или иной традиции, а хороший дизайнер занят поисками гармонии между природой и человеком, технологией и традицией, материалом и формой [1, с. 49].

Итак, региональный дизайн выступает как неотъемлемая часть региональной культуры, в основе которой лежат древняя традиция, историческая преемственность и современные подходы в освоении прошлого опыта для решения задач будущего.

Библиографический список

1. *Ефимов А.В.* Дизайн архитектурной среды: Учеб. пособие. М., 2006.
2. *Рунге В.Ф.* История дизайна, науки и техники: Учеб. пособие. М., 2006.

В.И. Кукенков