

ОПИТ ЗА СИСТЕМАТИЗИРАНЕ НА ПРОФЕСИОНАЛНИТЕ ОТГОВОРНОСТИ ЗА РАЗВИТИЕТО ОТ ГЛЕДИЩЕ НА ДИЗАЙНЕРСКАТА ТЕОРИЯ

Любомир Гуринов
Лесотехнически университет - София

Дизайнерската практика е развила система от четири употреби на дизайна: политически дизайн, графичен дизайн, продуктов дизайн и интериорен дизайн. Творчеството се крие в аспекта на играта при човешката дейност, който според Кант е конструктивен фактор, не само в относително тясната естетическа сфера но и в широкото поле на културата въобще. Творческата активност на дизайнера може да се опише с модела на културата, развит на основата на семиотиката и теория на дейността. Индустиалната култура се развива по спирала, която преминава през четири циклични процеса на цивилизационно проектиране. Дизайнерът свързва тези четири проекта с артистичен експеримент в четири етапа, ползвайки метода на конструктивните игри.

Ключови думи: дизайн, теория на културата, развитие.

Key words: industrial design, theory of culture, development.

В редица дизайнерски методики¹ професията се свързва непосредствено с проблема за новостта, която се очаква от дизайна. Тя е резултат на различни видове отговорност произтичащи от два теоретични модела за дизайн. Занаятчийският модел вижда в дизайнера специалист, майстор на художествени творби. Индустиалният модел именува дизайнера "генералист"² и очаква той да бъде свързващото звено между едностранчивите и разнопосочни действия на специалистите. Специалистът дизайнер е в услуга на стоковата естетика, която е идеологически натоварена. Генералистът дизайнер е в услуга на "утопичната" естетика, разбирана като конкретна обвързаност с бъдещето.³

Разглеждането на дизайна като разновидност на проектирането бе част от идеологията на научно-техническия прогрес през 60-те години на XX век. Тя имаше привърженици и в страните с тоталитарни режими. Още 1954 година чехът д-р Петър Тучни измисли термина техническа естетика, който впоследствие бе възприет в руския език като синоним на теория на дизайна. От тогава до наши дни проектантската идеология налага техническата естетика, като творческа връзка между изкуство и техника. Наред с това тя остава оспорван термин, синоним на техницизма в архитектурата. Техницизмът е мнимо развитие, не само в архитектурата, но и в дизайна, защото се проявява, според проф. М. Класанов, като "разрушител на духовните ценности".⁴

Техницистичен модел на една дизайнерска теория стои в основата на Методика на дизайна от проф. Р. Фрик.⁵ Факторният анализ на индустриалния продукт включва също и естетика и комуникация, но те са технически определени. Проектирането за индустрията е структурирано на четири частични процеса, за три от които отговарят специалисти инженери, а за един – специалист дизайнер. Всеки от посочените членове на колектива отговаря за всички фактори, но в различна степен. (Фиг. 1) Ограничеността на подобно разделение на труда е очевидна, но може да се разглежда като крачка напред в инженерното мислене, понеже приема естетическия рационализъм в сфера различна от изкуството.

Освен в сферата на изкуството и в сферата на техниката дизайнът има и други културни задължения. Дизайнерската практика е развила дизайна в система от специализации, които от гледище на ползвателя са четири на брой. Директорът на института за мениджмънт на малкия бизнес при Лондонската школа за бизнес Питър Корб ги определя, като: Identity design, който се занимава със сигнализиране и идентификация на личността и корпоративната активност и накрая е комплексна дейност много ангажирана с организационно поведение и политика. Information design, който е ангажиран със съобщения за факти и впечатления относно изделия и околна среда на корпоративни организации и труда на отделни лица. Environment

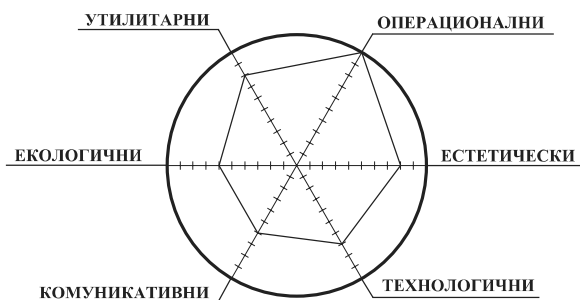
¹Burdeck B., Einführung in die Designmethodologie, Hamburg 1975; Frick R., Designmethodik, Halle – Burg Giebichenstein 1982; Джонс Дж., Методы проектирования, Москва 1986 /New York 1982/

²Seibt P., Das Ende der Spezialisten?, form 1974 H.1

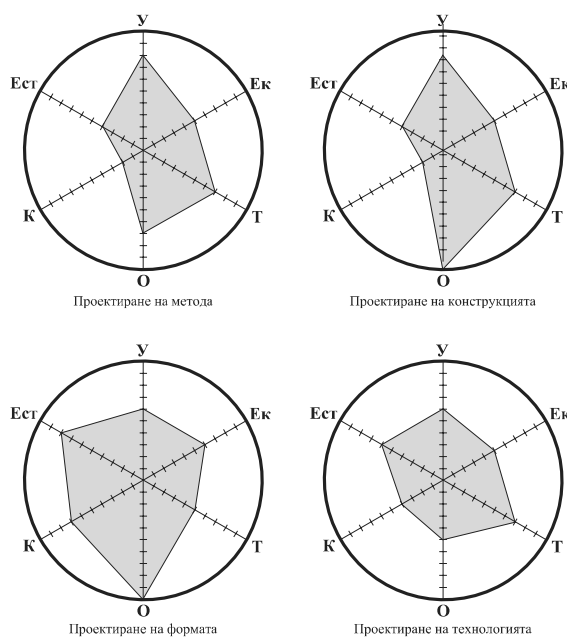
³Selle G., Ideologie und Utopie des Designs, Koln 1973

⁴Класанов М., Техницизмът в архитектурата, София 1994

⁵Frick R., цит. Съч.



Пример за качествено представяне на сумата от изисквания към един продукт във формата на радиограма



Фиг. 1 Дялово участие в проектирането на продукта (по Р. Фрик)

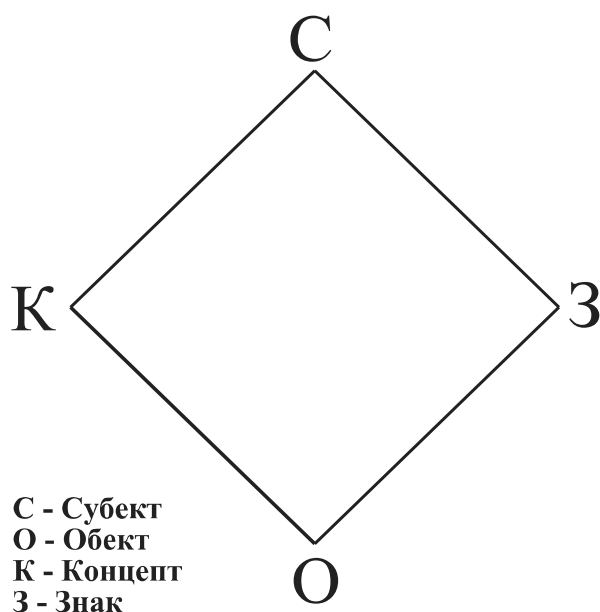
design, който обгражда и допринася за организационните цели на корпоративната организация и снабдява отделните лица с инфраструктура, както за организиране на труда, така и за обитаването. Product design, който е ангажиран пряко с плана да се направи нещо и е крайна цел на отделното лице, но също и по-често на корпоративната организация.⁶ Преди двадесет години си поставих за цел да изследвам основанията на тази структура на дизайнерската професия с помощта на две теории – семиотика и теория на дейността.

Семиотиката съдържа в себе си основания за локализиране на творческия елемент на мисловния процес. Семиозисът е модел на мисленето,

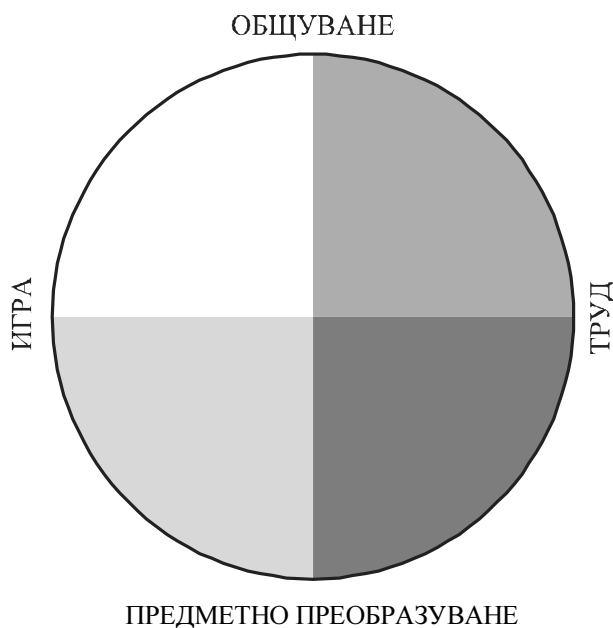
което се реализира чрез философското понятие за знак, чиято структура е четириделна (Фиг. 2). Концептуалното знаково средство и именуващото знаково средство са пряката и обратна връзка между субекта и обекта в семиозиса. Творческата активност на субекта е заложена в конструктивното осмисляне чрез концептуалния елемент на знака. Този аспект на знака се разглежда от теория на смисъла, разработена за пръв път, по думите на Б. Дянков⁷, от У. Куайн. В нормално протичащия процес на общуване концептуалният елемент съдържа само възможност за творчество, доколкото е подчинен на интерпретаторското поле на субекта, което е вписано в социалните рамки на традицията.

6 Gorb P., Living by design Pentagram, New York 1979

7 Дянков В., Семантика и логика, София 1975



Фиг.2 Модел на философското понятие за знак (по Б. Дянков)



Фиг. 3 Модел на човешката дейност (по М. Демин)

За активизиране на творчеството са необходими нови условия на протичане на семиозиса.

От гледище на теория на дейността (Фиг. 3), всяка човешка дейност има сложна структура от четири неделими елемента, които от една страна се определят като два вида труд и два вида игра, а от друга, като два вида предметно преобразуване

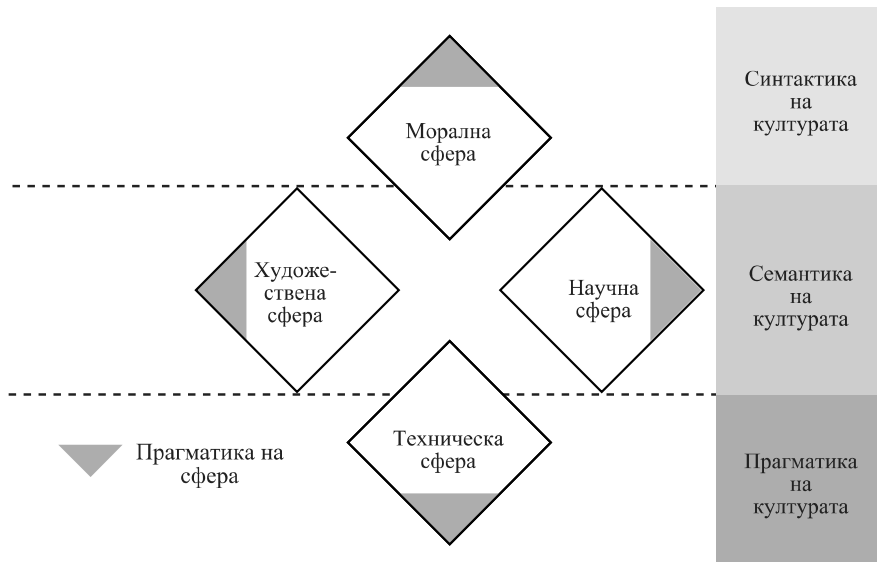
и два вида общуване.⁸ За традицията в човешката дейност е отговорен на първо място трудът, който поддържа изкуствената среда и на второ място – социалното общуване, с което хората поддържат реда помежду си. Останалите елементи на дейността са възможни източници на новаторството, а те са, от една страна трудовото общуване и от друга

– конструктивната игра. За това, че творчеството се крие в аспекта на играта свидетелства проф. И. Паси, според който “извън играта е невъзможна не само естетическата способност за съждение, но и самото изкуство, което в някаква степен се оказва игра на душевните способности. Тази игра, според Кант, е конструиращ фактор не само в сравнително по-тясната естетическа област, но и в несъмнено по-широката област на културата въобще.”⁹ Следователно конструктивната игра е синоним на творчество във всяка човешка дейност, в която неизменно присъстват и предметно преобразуващият труд, трудовото общуване и игровото общуване.

Творческата активност на дизайнера и практическата пълноценност на индустриалния продукт могат да бъдат описани чрез модел на културата разгънат на основата на семиотиката и теория на дейността¹⁰. Въпросите на човешкото развитие могат да намерят най-вярно отражение в теория на дизайна, която е поставена на културологични основи. развитието на всяка култура има връзка с историческото време, което не протича равномерно. По думите на Иван Хаджийски съществуват и периоди на историческо безвремие.¹¹ Ние изследва-

ме обаче индустриалната култура, която познава часовника със секундната стелка. Като професия отговаряща за развитието, дизайнът няма място в една занаятчийска култура. Ето защо единствено моделът на индустриалната култура може да послужи за разгръщане на теория на дизайна. Индустриалната култура е сложно модулно образувание.¹² Всеки от модулите е изграден по общата схема на културата, като се отличава по характера на предметно преобразуващата страна на дейността.

Според проф. Г. Пиръв при разните професии творчеството има “в основата си общата характеристика на творческата личност и творческия процес, твърде много се различават според производенията и средствата за тяхното постигане. А това дава отражение и върху някои специфични особености, както на личността, така и на процеса на творчеството”.¹³ Същият автор посочва главните видове творчество, които са обект на психологията : научно, художествено, техническо, творчество в обществената практика и педагогическо творчество. С изключение на последното, което се занимава с човека в неговата цялост, останалите са синоним на проектиране, което е отговорно за възпроизвод-



Фиг. 4 Структура на индустриалната култура (Л. Гуринов 1984 г.)

9 Хьойзинха Й., Homo Ludens /Играещият човек/, София 1982 стр.6, из встъпителната статия на Исак Паси

10 Гуринов Л., Дизайнът и културната революция, в сборник научни съобщения на Национална школа за млади научни работници по философия, социология и психология, Приморско 1984 стр.177

11 Хаджийски Ив., Събрани съчинение в два тома, София 1974

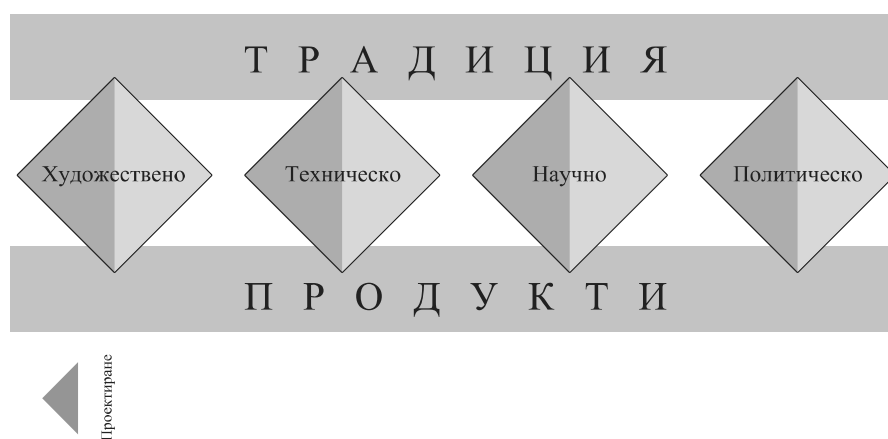
12 Гуринов Л., Информационно-екологично местоположение на дизайна в системата на разделения труд, в сборник Изкуствознание и методология, София 1987 стр.67

13 Пиръв Г., П. Русев, Психология на творчеството, София 1981 стр. 14

ство на традицията в съответния цивилизационен сегмент на културата. (Фиг. 4) Така описаните специализирани видове творчество се отнасят до изпълнителска дейност, до ортодоксалния майсторлък, който се отнася консервативно по въпроса за развитието.

Според Хауърд Гарднър, създател на теория за множеството интелигентности присъщи на човека, "креативността това е сфера запазена за учени и артисти, не за онези, които биха искали да печелят в "истинския живот". Същият автор открива забележителна прилика между лидери и творци, тъй

като "влият върху поведението на другите като ги убеждават. Творецът допринася към историята на своя домен, лидерът създава историята на своята група".¹⁴ Очевидно тук става въпрос за два типа интелигентност, които се ползват за пропаганда или реклама на нещо. Лидерското творчество, като част от йерархична система има място в цивилизационните сегменти като проектиране (Фиг. 5). Творчеството променящо домена е хоризонтално изявяващо се в семантичния пласт на културата, като конструиране.



Фиг. 5 Система от цивилизационни сегменти на културата

Тоталността на дизайнерското творчество е заложена в неговото поле на действие в упоменатия семантичен пласт и в неговата културна функция да бъде маята на индустриалната култура. Дизайнерското творчество е най-авангардно и същевременно днес приемливо.¹⁵ Понятието "творческо" е синоним на естетично, което е продукт на артистичността.¹⁶ Когато дизайнерът експериментира за потребителя в техническата сфера се удовлетворяват изискванията на продуктовия дизайн. Дизайнерът може да прояви артистичност в услуга на потребителя от научната сфера, в резултат на което отговаря на условията на интериорния дизайн. Поредната и може би първа по значение е възможността за реализиране на дизайнерската артистичност за потребителя в моралната сфера. Така в

обществената практика се узаконява дизайнът на идентичността или политическият дизайн. Накрая, когато дизайнерът експериментира за потребителя в художествената сфера, в резултат се получава информационен дизайн известен повече като графичен дизайн.

Дизайнерското качество на средата се дължи на факторите време и пространство.¹⁷ Разработват се два вида време – астрономическо и историческо и два вида пространство – виртуално (двумерно) и физическо. Тази тематика е семантичният пласт, който гарантира целостта на културата и е причина за особен начин на мислене наречен философия. Въз основа на гореизложеното може да изкажем предположението, че индустриалната култура се развива по спирала, която стъпва или преми-

14 Гарднър Х., Нова теория за интелигентността, София 2004, стр.125 ,стр.192

15 Loewy R., *Идентичност се продава лошо*, Dusseldorf 1953 S.238 / Лоуи отговаря на въпроса докъде може дизайнерът да изпреварва стилът на времето с инстинкта на твореца за критичната зона MAYA /most advanced yet acceptable/

16 Bense M., *Zeichen und Design*, Baden Baden 1971 S.10 ..."артистичният светоглед съдържа в себе си експерименталното понятие за познание. Въпреки това всеки експеримент е промяна на правилото, което включва и промяна на очакванията..."

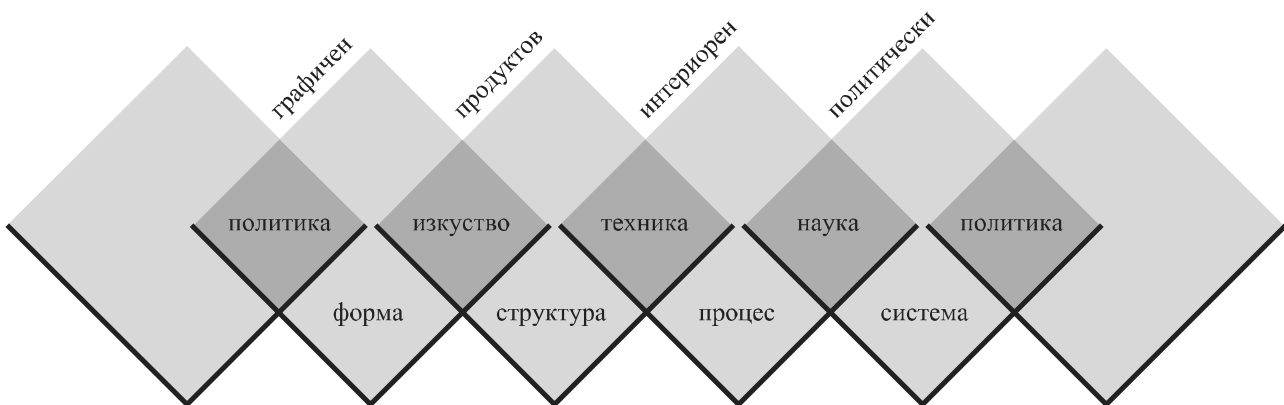
17 Желева-Мартинс Д., *Тектониката като теория на формата и формообразуването*, София 2000

нава през циклични процеси на цивилизационно творчество. Предполага се, че дизайнът е специфичен синтез на хоризонталното множество артистично творчество със съответния вертикално йерархичен тип от един от цивилизационните сегменти. Тук и Гарднър съветва: “най-важните позиции в бизнеса трябва да бъдат поверявани на хора с подходящи комбинации от различни интелигентности”. От това следва, че за графичния дизайн следва да отговаря дизайнер, който може да бъде лидер в художествения сегмент на културата, а за продуктивния дизайн – който може да бъде лидер в техническия сегмент на културата. По традиция в последния лидерството се приписва на инженера.

Когато през 1985 г обособявах “техническата специализация в дизайна”¹⁸ нямаш пред вид възможността инженерът да бъде дизайнер. Тогава пледирах за извеждане на дизайна от занаятчийските граници на художествения сегмент на полето

на индустриалната култура в цялост. Принципната позиция беше за развитие на самия дизайн едновременно във всички подсистеми на културата. Преди двадесет години това беше все още механична представа за елементите на системата на дизайна. Никой не поставяше въпроса за технологията на връзките между дизайнерските специализации, които да поддържат системата на дизайна в динамично равновесие. Липсваше и погледът върху дизайна, като процес, който да вдъхне живот на една културна стратегия за развитие.¹⁹

Днес може да бъде изказана хипотезата, че в хоризонтален план, определен от полето на културната семантика, дизайнът олицетворява единството на наука и изкуство (Фиг. 6). Тук се изправяме пред възможността за множество трансфери на знание, което се превръща в умение да се замисли новостта, рожба на две съседни подсистеми на културата. Това би означавало знанието от подсистемата изкуство да се трансформира в ди-



Фиг. 6 Обекти на иновация в системата на дизайна

зайн за подсистемата техника. Също така знанието от подсистема техника би се трансформирало в дизайн за подсистемата наука, както и знанието от подсистемата наука да се трансформира в дизайн за подсистемата политика. Накрая, а може би като ново начало, знанието от подсистемата политика би следвало да се трансформира в дизайн за подсистемата изкуство.

Само по себе си ползването на “чуждо” за една подсистема знание е вече новост, нова глед-

на точка, която разклаща традиционните представи. Теоретически е възможно ползването на “антагонистично” знание, което би довело отново до хаотичност на мисленето и случайност на резултатите. Методиката на дизайна следва логиката на културата, съгласно която първите идеи се визуализират като графичен дизайн. Следващите идеи се визуализират като пластичен или продуктово дизайн. С прибавянето и на идеята за времето се демонстрира тектоничния или интериорен дизайн.

18 Гуринов Л., Техническият дизайн в системата на промишлената култура, доклад на юбилейната научна сесия “40 години ВМЕИ “В.И.Ленин” – София 1985

19 Гуринов Л., Дизайнът като културна стратегия, сп.ИНСО 2003 кн.8 и кн.9

Едва накрая от вече сътворените нови стилови тенденции, като форми и начин на живот могат да бъдат узаконени новите символи на съвременността за различните потребителски групи, т.е. да се визуализира политическият дизайн.

Ако за всички подсистеми на културата дизайнът функционира като целенасочена иновационна дейност, то при изчерпване на един културен оборот може да се вземе решение за практическото експериментиране на новия индустриален продукт. Възможен изход от дизайна е и приемане

на решение за елиминиране на съществуващ технически продукт за сметка на решаване на проблема по организационен или друг начин. В това се състои качествената разлика между инженерното мислене, което е в рамките на индустриалния продукт и дизайнерското мислене²⁰, което анализира и други гледни точки, на множеството потребители и на самия творец, който единствено може да стигне до нови представи за потребление съобразено с множество експертни анализи на ресурсите и екологията.

AN EFFORT TO CLASSIFY THE PROFESSIONAL RESPONSIBILITY FOR DEVELOPMENT WITH VIEW OF THE THEORY OF DESIGN

Ljubomir Gurinov
University of forestry – Sofia, Bulgaria

ABSTRACT

The designers' practice has developed a system of four design uses: identity design, information design, environment design and product design. Creativity is hidden in the play aspect of human activity which in Kant's opinion is a constructive factor not only in a relatively small aesthetic field but in a larger field of culture in general. The creative activity of industrial designer can be described by a model of culture, developed on the basis of semiotics and theory of human activity. Industrial culture has been developed as a spiral which goes through four cyclical civilization projects. Industrial design is closely connected with these four projects by artistic experiment in four stages using the methods of constructive plays.

²⁰ Дизайнерското творчество е система от конструктивни игри с въображаемото време и пространство и с реалното време и пространство, която е ценностно структурирана с оглед на потребителските интереси и която осигурява необходимото съзнателно развитие на устойчивите цивилизационни сфери на интереси в обществото.