

ОТЗЫВ

официального оппонента на диссертацию Долгих М. Н.
«Дизайн в культуре сетевого общества:
интерактивная природа и виртуальная жизнь»,
представленную на соискание ученой степени кандидата философских наук
по специальности 24.00.01 – Теория и история культуры

Актуальность темы исследования М. Н. Долгих диктуется стремлением проанализировать место отдельного социокультурного феномена – дизайна – в изменяющихся технологических, экономических, проектных условиях. Сам по себе дизайн представляет один из наиболее сложных и многоаспектных предметов изучения специалистов-гуманитариев, поскольку требует понимания специфики проектного мышления и рационального формообразования, четкого разграничения коммерческих и некоммерческих целей проектирования, учета социокультурных региональных особенностей, системы ценностей, осмысления культурного контекста и особенностей организации предметно-пространственной среды. Процессы трансформации затрагивают сегодня практически все стороны культуры, но специфические характеристики дизайна на новом этапе его существования изучены не в полной мере. Автор определяет целью исследования выявление особенностей дизайна, обладающего, по ее мнению, интерактивной природой и функционирующего в виртуальном пространстве в культуре сетевого общества (с. 11 диссертации). Для достижения этой цели М. Н. Долгих использует теоретико-дискриптивный и системный подходы, а также метод моделирования – первый более обширно, остальные при необходимости. Изучение современного дизайна с этих позиций позволяет автору настаивать на междисциплинарном характере и креационистской роли дизайна.

Оценка проведенного исследования и полученных результатов. В первой главе диссертации «Социокультурные основания трансформации ди-

зайна и виртуальная жизнь в сетевом пространстве» исследуются общественные и культурные реалии, влияющие на современный дизайн. Сам дизайн достаточно разнообразно определяется автором как «профессиональный вид деятельности» (с. 16), «сфера занятости населения» (с. 29), «набор культурных артефактов» (с. 39), «дуальность технических и манипулятивных потенциалов» (с. 40), «феномен массовой культуры» (с. 105); «дигитальные ландшафты» (с. 123). При этом никакие официальные определения не приводятся – к примеру, ставшее классическим определение Т. Мальдонадо для ICSID (1964), а значит, не вполне учитывается позиция профессиональных дизайнеров, история формирования которой представляет собой отдельный этап в становлении дизайна, и не только промышленного. Представляется, что тем самым автор не в полной мере реализует заявленный во Введении системный подход, позволяющий трактовать дизайн как систему, включающую в себя различные уровни и элементы, от заказчика до потребителя, от видов дизайна до методик проектирования, и в дальнейшем теоретическая работа может продолжаться в этом направлении.

Пункт 1.1. «Экспансия информационных платформ и дизайн» посвящен систематизации социокультурных оснований дизайна в сетевом обществе. Здесь выделены и проанализированы различные концепции информационного общества в их влиянии на дизайн – технологическая (с. 21–24); концепция, связанная со сферой занятости (с. 25–28); географическая концепция (концепция сетевого общества); «концепция, основанная на критериях культуры». Автор диссертации не ставит задачи оценки самих концепций, используя их как своеобразные дискурсивные фильтры происходящих социокультурных изменений, и с подобным подходом можно согласиться (правда, необходимо уточнить, что концепции порой возникают раньше объективных изменений). В результате в конце параграфа М. Н. Долгих выделяет технологические трансформации дизайна, трансформации дизайна в развивающемся

секторе услуг, трансформации «в русле географических изменений», в рамках культурных изменений.

Пункт 1.2 «Дизайн в интернете: модусы виртуального общения» исследует виды современной виртуальной коммуникации, в которых участвуют продукты дизайна и сами дизайнеры. Некоторая размытость формулировок этого параграфа обусловлена, на наш взгляд, недостаточно точным исходным определением дизайна, о чем говорилось выше. Однако, внутренняя логика авторских рассуждений ясна: рассмотрев работы по общению в виртуальном пространстве, проанализировать специфические проявления этого общения в неявно обозначенной автором системе дизайна.

В пункте 1.3. «Дизайн и компьютерная гибридизация медиа» рассмотрены информационные изменения в культуре, влияющие на дизайн. Здесь несколько спорным представляется наделение современного дизайнерского мышления чертами постмодернистской ментальности (с. 75 и далее). Сегодня дизайн – именно под влиянием виртуализации – становится все более человеко-ориентированным; меняются методики проектирования; используется язык паттернов и т.п., о чем автор не упоминает. С промежуточным выводом на с. 95 о «сложном, интегративном, гибридном языке дизайна сетевого общества» невозможно не согласиться. Этот вывод был бы более значимым и убедительным в случае определения автором проектных (а не только внешних социокультурных) истоков подобной интегративности.

Во второй главе «Конструирование параллельных реальностей и специфика интерактивной природы в дизайне» автор обращается к изучению сущностных характеристик дизайна в культуре сетевого общества, что не может не вызывать интерес у любого исследователя дизайна. По мнению М. Н. Долгих, дизайн создает третью, виртуальную реальность, параллельную физической и духовной реальностям. Сам дизайн более целостно характеризуется в этой части как проектно-творческая деятельность, направленная на эстетизацию искусственно-созданной среды (с. 106).

Пункт 2.1. «Междисциплинарные основания дизайнерской деятельности» всесторонне характеризует дизайн с опорой на работы других авторов по этой проблематике. Здесь показаны черты и приемы дизайнерского мышления, невозможные без актуализации междисциплинарности. Пункт 2.2. «Дизайн как интерактивные технологии, дигитальные ландшафты» посвящен изучению дигитальных ландшафтов как продуктов дизайна. Создавая их, подчеркивает М. Н. Долгих, дизайнеру необходимо уметь работать с информацией и цифровыми технологиями, чего не было прежде. Интерфейсы, веб-дизайн, гейм-дизайн и т.п. требуют от проектировщика знания законов интеракции. Это увеличивает удельный вес коммуникативных умений и навыков в общей структуре компетенций современного дизайнера.

В пункте 2.3. «Границы виртуальной жизни дизайна» автор обращает внимание на онтологический статус виртуальной реальности, ее параллелизм физической реальности. Соответственно, меняется статус дизайнера – «креатора как аналога Творца» (с. 162), возрастает степень его социальной и профессиональной ответственности как создателя новых ценностей, инициатора новых культурных процессов, к примеру, экологических.

В выводах по второй главе М. Н. Долгих говорит о возможности анализа дизайна во взаимосвязи с изменениями социокультурной ситуации и достижениями науки и техники. По ее мнению, в дизайне сетевого общества нарастает уровень междисциплинарности, в особенности, в отношении гуманитарного знания. Это меняет профессиональные требования к субъекту дизайна, с одной стороны, и статус медиадизайна как лидера практик проектирования, с другой стороны.

В развернутом **Заключении** автор системно представляет ряд выводов, отраженных в положениях, выносимых на защиту.

Научная новизна и практическая значимость работы. Автор исходит из справедливого предположения об изменении природы и задач дизайна

как вида проектной деятельности. Если в индустриальном обществе, с его ориентацией на легкость и тиражируемость изготовления изделий, это были функция, конструкция и форма (с. 16–17), то использование компьютерных технологий в дизайн-проектировании сетевого общества делает необходимым уточнение возможностей дизайна как способа упорядочивания социокультурного (физического и виртуального) пространства (с. 4–5). Такая постановка проблемы влияет на понимание статуса дизайна в современной культуре, может сказаться на модели специалиста, характере взаимодействия социума и дизайнера, активизации разработки профессиональной этики проектных видов деятельности, включая дизайн.

Замечания по диссертации. Рецензируемая работа не свободна от отдельных, так сказать, сквозных недостатков, в частности:

- стилистика названий глав и параграфов (глава 1; пп. 1.1; 1.3) вызывает желание скорректировать их в сторону большей точности, поскольку в них присутствует союз «и», не дающий возможность проследить причинно-следственные связи между изучаемыми предметами, как того требует научное знание). Есть стилевые огрехи и в тексте (например, с. 17 и с. 98 «влияет на трансформацию феномена дизайна» – феномен это не то, на что можно влиять; с. 20 «перманентным аспектом является то, что воздействие информации на общество возрастает...»; с. 38 «в 1993 году интернет никто не знал и не любил, за исключением узкого кружка компьютерных хакеров и ученых»; с. 48 «организация современной социокультурной жизни соткана из полифонии голосов...»; с. 66 «торжество капитализма, эпоха транснациональных медиаимперий... ведут к ветшанию критической мысли...»).

- отдельные характеристики дизайна, особенно на первых страницах диссертации (интерактивная природа дизайна, гибридная эстетика дизайна) не выглядят доказанными, а приписываются ему как априорные, без учета генезиса дизайна. Логическим продолжением подобного подхода является

наличие перечневых, описательных фрагментов (с. 32–33, 39–40, 53–58, 92–94, 143 и др.), а также выделение неспецифичных черт дизайна сетевого общества (карнавальность виртуального общения в дизайне – с. 61, его детерриторизация – с. 69, гетерархичность – с. 74 и ряд других характеристик имеют место в самых разных формах интернет-взаимодействия, а не только в дизайне). Одновременно недостаточное внимание уделено философскому осмыслению дизайна как формотворческой деятельности, стремящейся к тождеству эстетического и утилитарного начал предмета;

- в ряде случаев (например, вывод о междисциплинарном характере дизайна) автор сужает понимание дизайна исключительно до деятельности по созданию виртуального пространства, забывая о других, исторически более ранних формах и способах дизайн-деятельности, на которые также влияет современное состояние культуры. Соответственно, работе, философской по характеру, не хватает методологически-значимых для дизайнеров выводов об эстетико-функциональных и других ориентирах их деятельности в усложняющихся обстоятельствах проектирования.

Общий вывод. Работа М. Н. Долгих хорошо оформлена, в целом она написана грамотным современным научным языком, показывающим включенность автора в социокультурные и научные процессы. Автор расширяет предметное поле теории культуры, не всегда уделяющей достаточное внимание важнейшим проектным практикам современности.

Указанные выше недостатки не снижают ценности работы, тем более что основные результаты диссертационного исследования М. Н. Долгих имеют серьезную теоретическую значимость для профессиональной саморефлексии дизайнеров разных направлений. Положения и выводы работы могут использоваться в образовательном процессе подготовки дизайнеров различных направлений, а также при разработке стандартов профессиональной этики.

Считаю, что в целом работа М. Н. Долгих выполнена на хорошем научном уровне и представляет собой самостоятельное законченное исследование, в котором содержится решение важной научной задачи, связанной с уточнением статуса и границ дизайна в современной культуре «коммуникаций и потоков» (М. Кастельс). Достоверность исследования обеспечивается активным обращением автора к эмпирическому материалу, прежде всего, по процессам развития дизайна в виртуальной среде. Можно отметить научную и образовательную перспективность полученных автором результатов, заключающуюся в возрастающем внимании теоретиков и практиков к социокультурным основаниям дизайн-деятельности и обратной связи дизайна с социумом, в котором он существует.

Критический анализ диссертации М. Н. Долгих позволяет сделать заключение о высоком качестве теоретических результатов. Диссертация обладает необходимой структурой, материал изложен логически последовательно, в соответствии с целью и задачами работы. Диссертация содержит необходимое количество фактологического и эмпирического материала, ее выводы обоснованы. Понятийный аппарат теории культуры корректно и продуктивно используется автором для анализа трансформаций дизайна в современной социокультурной ситуации.

Автореферат диссертации и публикации по ней полностью отражают научную новизну и содержание работы. Диссертация М. Н. Долгих является самостоятельной завершенной научно-квалификационной работой, в которой содержится решение задачи уточнения статуса дизайна в сетевом обществе, имеющей значение для развития этого вида проектной деятельности. Работа соответствует паспорту специальности 24.00.01 – по пунктам 1.14. Возникновение и развитие современных феноменов культуры; 1.24. Культура и коммуникация; 3.24. Воздействие новых социальных ценностей на феномен духовной культуры общества (предпринимательство, неформальные движения, инновационные технологии и т.п.). Работа М. Н. Долгих выполнена в

соответствии с требованиями п. 9 «Положения о порядке присуждения ученых степеней», утвержденного Постановлением правительства РФ от 24.09.2013. № 842, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук, а ее автор, Мария Николаевна Долгих, заслуживает присуждения ученой степени кандидата философских наук по специальности 24.00.01 – теория и история культуры.

Официальный оппонент,

доктор философских наук, доцент, профессор

Уральского федерального университета

им. первого Президента России Б. Н. Ельцина,

620002 Екатеринбург, ул. Мира, 19

343/375-44-44

cult-diz@gmail.com



Татьяна Юрьевна Быстрова

профессор кафедры культурологии и дизайна

17.04.2015г.