

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ

Исследование посвящено проблемам профессиональной подготовки дизайнеров, а именно, роли развития образного начала в проектировании, содержанию и принципам обучения профессии. Проанализирована роль креативности в профессиональной деятельности дизайнера, особенности создания художественных образов и стиля, дизайн-формы, роли аналогов в этом процессе.

Ключевые слова: дизайн-образование; стиль; образ; графика; художественно-образное мышление; выразительность; аналог; композиция; творческая деятельность; эстетический вкус.

Образование в сфере дизайна является актуальнейшим направлением развития современного образовательного пространства России. Оно социально востребовано как образование, направленное на подготовку креативных профессиональных кадров, обладающих гибкостью мышления, способностью адаптироваться к условиям рынка труда, а, главное, изменять предметно-пространственную среду, оказывающую огромное влияние на мировоззрение людей. Дизайн-образование относительно молодая область художественного образования, которой были заложены деятелями Баухауза (Bauhaus) - высшей школы строительства и художественного конструирования, которую отличало разнообразие преподаваемых дисциплин, широкий выбор технологий и материалов. Баухауз, как известно, был одновременно и учебным заведением, готовившим архитекторов и дизайнеров, и проектно-конструкторским бюро, создававшим образцы изделий для промышленности.

Основной концепцией деятельности школы стала идея синтеза искусства и техники. Именно здесь была провозглашена необходимость создания единой среды, формируемой инженерами и художниками в соответствии с общественными, техническими и эстетическими требованиями. Все элементы этой среды должны быть эстетически полноценными по форме и не требуют украшения.

В основе обучения лежал принцип единства искусства и ремесла. Создание новой формы опиралось на функциональность, практичность. Утилитарная сторона провозглашалась первичной при проектировании объектов. Иоханнес Иттен, один из основоположников теории и дизайн-образования, в разработанном им вводном курсе соединяет и искусство рисо-

вания, и опыт работы с материалами, и творческий опыт. Иттен разработана система формальных упражнений на развитие творческого мышления ученика, которая дает возможность оперировать линией, формой, тоном, пятном, фактурой и находить при этом новое образное решение, что было ново для европейского художественного образования с его нормативными академическими традициями.

В основе современного отечественного дизайн-образования лежат следующие принципиальные положения:

1. Дизайн-образование должно быть тесно связано с практикой дизайн-проектирования, основано на сотворчестве, совместной проектной деятельности студента и профессионала. Образовательный процесс требует привлечения к работе со студентами дизайнеров-практиков, развития и поддержки сотворчества студентов и признанных специалистов в процессе работы над творческими проектами, создании творческих коллективов на постоянной и временной основе.

2. Дизайн-образование – достаточно новая область образования в России, оно тесно связано с художественным образованием, но имеет свои специфические особенности, поскольку в основе деятельности дизайнера лежит проектная деятельность, потребность в решении не только художественных, но и утилитарно-практических задач.

3. Требования ФГОС-3 к подготовке бакалавров и магистров по направлению «Дизайн» определяют уровень профессиональной подготовки преподавателей, которые должны обязательно а) иметь профильное художественное образование или б) состоять в творческих союзах. Таким образом, преподаватель, который

определяет стратегию профессионального развития студентов, должен иметь опыт практической деятельности в области дизайна, специальное образование и осознавать специфику этого вида деятельности, основные тенденции развития современного дизайна, как отечественного, так и зарубежного.

4. Дизайн-образование разнообразно и полифункционально. Профессиональная подготовка дизайнера подчиняется таким требованиям, как вариативность, необходимость развития креативности студентов, профессиональной мобильности, коммуникативных качеств, умения работать в команде.

В этом контексте становится ясной роль подготовки и переподготовки преподавателей дисциплин, связанных с искусством и дизайном, в целях модернизации содержания и методов обучения. Несмотря на то, что каждый вид художественной деятельности обладает своей спецификой объективации и трансляции личностного смысла, всех их объединяет единая сверхзадача модернизации образовательного процесса, обусловленной необходимостью подготовки профессионалов, способных успешно и продуктивно работать в условиях современного общества, профессионально мобильных.

Дизайн – искусство проектирования предметно-пространственной среды, вид деятельности, который тесно связан с функциональной стороной предметного мира. При этом дизайн – это искусство, поскольку в рамках дизайн-проектирования решаются художественно-образные задачи, ведь как известно, одним из неотъемлемых и определяющих признаков искусства является создание художественного образа. В своем множестве образы искусства создают обобщенный образ эпохи и национального региона, в котором были созданы. Изделия, спроектированные дизайнерами, свидетельствуют об уровне развития общества, господствующих вкусах, понятиях красоты и удобства, чертах национальной культуры, опыте, накопленном поколениями, и также создают образ эпохи.

В проектировании часто обращаются к истории. Современные стили в дизайне постоянно «цитируют» стили прошлых эпох, в данной ситуации история дизайна является важным фактором формирования не только знания, но и художественно-эстетического вкуса. Вкусом

обладает, прежде всего, сам дизайнер, так как он опосредованно формирует вкус потребителя. В этом смысле, создавая новые образы, дизайнер должен думать о конкретном человеке, которому адресует свою работу.

Дизайнер должен учитывать ряд важных факторов:

1) насколько образы, сотворенные в процессе проектирования, «читаемы», т.е. понятны заказчику, легки для восприятия;

2) насколько они психологически комфортны, т.е. способны вызывать положительные эмоции, ощущение безопасности;

3) как они влияют на формирование вкусовых предпочтений заказчика, воспитывают его художественно-эстетический вкус – способность к адекватному восприятию и оценке формальных, художественно-эстетических качеств изделия.

Дизайн взял от пластических искусств (живописи, графики, скульптуры, декоративно-прикладного искусства) не только формальные методы и приемы: пропорционирование, ритм, стремление к гармонии и целостности, но и образное начало, присущее им. Кроме сознательной метафоричности образов, создаваемых дизайнерами, мы сталкиваемся с образно-ассоциативными решениями, которые возникают непроизвольно, как бы сами собой.

Понятие «образ» в современном искусствознании используется в нескольких значениях. В определенном смысле это – конкретно-чувственное восприятие реальных предметов и явлений. Образ рассматривается и как психологическое, и как интеллектуальное отражение предметного мира. Способность образно мыслить – признак художественной одаренности.

В проектировании создается художественный образ (связанный с определенным настроением, переживанием, конкретным предметом или явлением). Он создается на основе уже виденного, определенных аналогов, этнических объектов, произведений искусства, которые, конечно же, не заимствуются в чистом виде. Они перерабатываются в сознании дизайнера и не всегда угадываются в окончательном варианте решения. Такая потеря узнаваемости не снижает роли аналога в творческом процессе, кроме того, он незримо присутствует при восприятии образа, оказывая влияние на подсознание зрителя. Дизайнер, создавая великое множество образных решений, приглашает потребителя к

сотворчеству. Выбирая тот или иной предмет, человек проигрывает все возможные роли, определяя для себя статус и место в обществе. Образность достигается целым комплексом средств: это форма, цвет, детали, стилевое решение и т.д. Все это в комплексе ведет к возникновению эмоциональных представлений: легкости, тяжести, и т.д. Поскольку любая дизайн-форма – это система символов и знаков различной степени информативности, то автор и потребитель должны уметь ею пользоваться.

Таким образом, форма в дизайне возникает как образ на основе ассоциаций – произвольных или случайных. Создание образа в дизайне требует определенного уровня сформированности образного мышления, на которое можно влиять, используя следующие методы и приемы:

1. Просмотр аналогов (современных и исторических), показ способов их интерпретации в конкретных проектах.

2. Использование разнообразных художественных материалов и техник, их нетрадиционные сочетания, несвойственные им приемы работы.

3. Интерпретация художественных произведений, фотографий в качестве основы для упражнений с цветом, формой, фактурой. Изменение или переработка исходных данных.

4. Критический анализ профессиональных работ, студенческих упражнений, оценка формы, цвета, техники и т.д.

Итак, дизайн начинается с создания новой функциональной модели на основе уже имеющих образов и аналогов, прообразы которых уже использовались в обществе. Создавая новый образ, дизайнер выступает не только как художник, но и как инженер-конструктор, проектируя вещь, придавая ей большую рациональность, эмоциональность и эстетические качества. Затем он дифференцирует ее по стоимости, престижу, знаковости, действуя как стилист-художник, социолог, психолог.

Еще одним важным навыком, которым должен владеть дизайнер в предметном мире для создания образности, является владение средствами и приемами воздействия на зрительное восприятие или зрительные иллюзии, при помощи которых можно придать вещи тот или иной внешний вид, изменить его и скорректировать.

Иллюзия – обман восприятия объектов. Как правило, мы распознаем окружающие нас пред-

меты и события легко и быстро. Однако опыт точных наук говорит, что это не так. Механизмы восприятия выдвигают ряд принципов. Среди них есть простые, такие как сравнение с эталоном или более совершенные – интерпретация зрительной информации. Для осуществления желаемой формы дизайнер должен учитывать не только размеры и очертания, но и дополнительные элементы, влияющие на восприятие формы, такие как конструкция, детали, цветовое решение. Для придания форме определенных качеств дизайнер пользуется любыми способами проектирования. Для проектирования вещи важны следующие зрительные иллюзии; заполнения промежутка, контраста, расчленения формы, психологического отвлечения и т.д.

Любая вещь, созданная дизайнером, имеет значение не сама по себе, а только в связи с конкретным человеком. Она должна преобразовать среду, влиять на эмоциональное состояние, быть функциональной. Изменить физическую форму фактически невозможно, но зрительное восприятие (иллюзии) может изменить, до известной степени, восприятие и образ конкретной вещи (дизайн-формы). Знание и использование зрительных иллюзий в проектировании позволяет грамотно решать стоящие перед дизайнером задачи по созданию функциональной, образной вещи. С этим может справиться только специалист высокого класса, имеющий глубокие профессиональные знания, умеющий донести эти знания до потребителя. Работа дизайнера специфична в том, что объектом творчества являются и человек и среда.

Творческий процесс – это во многом тайна, даже сам автор не всегда может объяснить, как приходит тот или иной образ. Безусловно, поможет талант, интуиция, знание законов построения формы. В дизайн-индустрии почти нет непосредственного контакта между дизайнером и клиентом. Идеи автора до потребителя доносит реклама, модные передачи, специализированные издания и т.д. Главная задача состоит в том, чтобы достичь компромисса между творчеством и коммерцией. Девиз: «Свобода выбора – для всех», восторжествовал в социуме. Очень часто художник и дизайнер – это практически одно и то же. Художник материализует идеальный мир, существующий в его воображении, а дизайнер облагораживает окружающую среду. При этом дизайнер обязательно должен быть

художником, этого требует производственная необходимость. Дизайнер – это человек, у которого постоянно возникают какие-нибудь идеи. Нужно уметь «думать» на бумаге и реализовать свои идеи в заданном формате, опираясь на весь прежний опыт, поскольку главным для дизайнера является чутье, вкус, чувство стиля, креативное мышление, коммуникабельность, терпение, настойчивость и такт.

В связи с этим перед преподавателями, работающими в дизайн-образовании, стоит задача подготовить конкурентоспособных, востребованных специалистов в области дизайна, то есть обладающих развитым художественным вкусом, образным мышлением.

Основным учебным предметом, где в большей степени найдет отражение решение данной проблемы, является проектирование. Проектирование – это создание и разработка концептуальной вещи с заданными свойствами. Процессу проектирования предшествует предпроектный анализ, то есть исследование рынка, вкусовых предпочтений определенной возрастной группы с учетом мировых тенденций. В процессе проектирования проявляются особенности мышления дизайнера, способного перейти от образных решений к конкретной вещи. В этом процессе закладываются объективные критерии для оценки качества изделия не только с точки зрения утилитарности вещи, но и точки зрения красоты, гармонии, выразительности, образности. В этой ситуации главная задача педагога – развить и воспитать у студента чувство стиля, от общего к частному к авторскому стилю. Выразительно, образно решенный дизайн-объект способствует адаптации человека в среде. Основная масса людей обладают достаточно хорошим вкусом, и связь образ – среда

проходит вполне гармонично. Задача дизайнера состоит в том, чтобы выявить красоту, богатство, гармонию, индивидуальность внутреннего мира человека средствами полученных во время обучения знаний.

Говоря о проектировании, образности, зрительном восприятии необходимо помнить о соответствии вещи (предмета, дизайн-формы), времени в котором данная вещь будет «жить». Любая вещь, созданная дизайнером, не может быть красивой, если в ней нарушена внутренняя логика строения формы, если его части не составляют единое целое по принципу эстетической целесообразности.

Процесс работы над объектом дизайна в ходе обучения является последовательным, от простого к сложному. Преподаватель направляет студента, формирует чувство стиля, помогает развить идею, образ и воплотить их в жизнь. Вначале на уровне эскиза, проекта, а затем и в материале, предварительно отработав и уточнив идею в макете. Только при условии соблюдения вышеизложенного возможно подготовить грамотного, востребованного на рынке труда профессионала.

Занимаясь созданием объекта, дизайнер решает двойную задачу – социально-коммуникативную и эстетическую, культурную. Со временем эстетическая потребность становится экономической силой. Требуется большое количество вещей не только для удовлетворения утилитарных свойств, но и для удовлетворения эстетических потребностей. Формы, образы должны постоянно меняться, быть индивидуально разнообразными. В решении этих проблем и состоит главная задача дизайнера – студента, дизайнера – преподавателя и дизайнера – производственника.

12.03.2014

Список литературы:

1. Лаврентьев А. Н. История дизайна. – М.: Архитектура, 2006.
2. Михайлов С., Михайлова А. Основы дизайна. – Казань: дизайн-квартал, 2008.
3. Каган М.С. Эстетика как философская наука. – СПб.: Петрополис, 1998.

Сведения об авторах:

Плотникова Елена Викторовна, заведующий кафедрой дизайна Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы, кандидат педагогических наук, доцент, член Союза дизайнеров России, plot61@mail.ru

Пурик Эльза Эдуардовна, заведующий кафедрой изобразительного искусства Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы, доктор педагогических наук, профессор, член Союза дизайнеров России, gggb91@mail.ru