

СУЩНОСТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СТРУКТУРНЫХ КОМПОНЕНТОВ ПОНЯТИЙ «ПРОЕКТНОСТЬ» И «КРЕАТИВНОСТЬ» В КОНТЕКСТЕ ДИЗАЙН-ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В статье предложена характеристика общих структурных компонентов понятий «проектность» и «креативность» (целеполагание, профессиональная компетентность, инновационность и рефлексия), а также их специфических составляющих. Выявленные авторами общие компоненты и их специфические составляющие являются необходимыми для эффективной дизайн-деятельности.

Утверждается, что выявленные компоненты (целеполагание, профессиональная компетентность, инновационность и рефлексия) в структуре обоих исследуемых понятий состоятельны. Каждый из них охватывает разные аспекты творческого акта, взаимно дополняется и усиливается в процессе практической реализации творческой идеи и самореализации дизайнера в продукте проектирования.

Предпринятая авторами попытка обобщить научные знания в сфере проектной культуры, позволило панорамно представить их сущность. Поскольку рассматриваемые дефиниции являются основополагающими в дизайне, то проектировщику необходимо их четко фиксировать и разводить, определяя границы каждого в сфере проектной практики.

Ключевые слова: дизайн, проектность, креативность, структурные компоненты

Каждое из исследуемых понятий в дизайне является самостоятельным, целостным и ценностным феноменом, определяющим стиль дизайнерского мышления и играющим значимую роль в процессе создания дизайн-продукта. Креативность в дизайн-деятельности понимается нами как способность нестандартно и продуктивно решать различного рода задачи, связанные с созданием значимого нового или сохранением старого. Проектность, в свою очередь, является стилевой чертой современного мышления и предполагает проявление креативности в творческом акте [1].

Данные понятия включают определенную совокупность компонентов, необходимую и достаточную для эффективной дизайн-деятельности. Так, составляющими понятия «проектность» выделяются проблематизация, целеполагание, концептуальность, образность, системность, рефлексия и инновационность. В свою очередь, структура креативности, как сложного системного образования, включает следующие характеристики: мотивационные (интересы, мотивация, творческая позиция), аффективные (эмоциональность, лабильность), интеллектуальные (интуиция, способность к преобразованиям, дивергентность), эстетические (чувство стиля, ассоциативность), коммуникативные (сотрудничество, аккумуляция творческого опыта), качественные

(гибкость, оригинальность, вариативность), компетентность, целеполагание и аналитические способности. Соответственно, выделяются мотивационно-целевой, когнитивно-содержательный и рефлексивно-творческий компоненты креативности дизайнера [2]. Среди общих составляющих понятий выделяются целеполагание, инновационность, рефлексия и профессиональная компетентность. Далее представим характеристику структурных компонентов исследуемых дефиниций.

Выше было отмечено, что общими составляющими понятий «проектность» и «креативность» выделяются целеполагание, профессиональная компетентность, инновационность и рефлексия. В этой связи ниже предложена характеристика общих структурных компонентов понятий, а за тем их специфических составляющих.

Известно, что в деятельности дизайнера формируются все доминанты профессионального целеполагания – от проектирования цели, способной создать желаемый образ, до ее конкретного воплощения. Соответственно, целевая составляющая понятий «креативность» и «проектность» включает целеполагание и целеосуществление – два процесса, связанных с порождением цели и ее материальной реализацией.

Не принятый как цель, процесс преобразования предметно-пространственной среды

посредством создания культурных образцов, субъективно или объективно значимых ценностей, будет безрезультатным. Цель в проектной деятельности дизайнера является важнейшим элементом ее формирования, поскольку олицетворяет желаемый результат проектирования, достигаемый в пределах установленного времени. Соответственно, образ цели предстоящей деятельности поддерживает целостность начального представления о результатах предполагаемых достижений, а ее «размытость» или отсутствие являются возможной причиной неудачи, нереализованного замысла. В этой связи цель должна быть конкретна, измерима, достижима в обозначенные сроки. Критерием достижения цели проектной деятельности является практика, а оценка уровня решения поставленной перед дизайнером задачи осуществляется по результату, который часто значительно богаче по содержанию, нежели идеальная цель.

Как уже отмечалось, эффективный творческий процесс в дизайне возможен при проявлении проектировщиком креативности как значимого профессионально-личностного качества. Исследователями отмечается, что развитие креативности происходит именно при условии осознания личностью целесообразности данного процесса (В.Н. Дружинин), а порождение цели возникает благодаря креативной силе индивидуальности субъекта, носителя этой цели, хотя инициироваться она может наследственностью, культурными факторами и др. (А. Адлер). В этой связи цель определяет направленность, регулирование, предвосхищение в сознании и мышлении результатов дизайнерской деятельности и способов их достижения. Вместе с тем, цель как составляющая креативности специалиста обуславливает его профессиональное и личностное развитие.

Так, при работе над проектом перед дизайнером возникает две группы целей – внешние, направленные на объект проектирования и внутренние, связанные с уровнем развития собственных профессионально-личностных качеств, багажом знаний, умений и навыков и влияющие на качество выполнения проекта [3]. К внешним относятся эстетические, утилитарные, эргономические, конструкторско-технологические, экономические, воспитывающие и пр., реализация которых позволяет

гармонично сочетать в продукте проектирования красоту и рациональность. Внутренние охватывают личностные качества исполнителя и включают стремление к инноватике, саморазвитию и познанию, ценностные ориентации, проектную дисциплину, активность, самостоятельность, организованность, самовоспитание, коммуникативность, критичность и пр.

Таким образом, целевой компонент в структуре обоих исследуемых понятий состоятелен. Он охватывает разные аспекты творческого акта, взаимно дополняется и усиливается в процессе практической реализации творческой идеи и самореализации дизайнера в продукте проектирования.

Одним из аспектов проектирования является его понимание как формы порождения инноваций, характерных для технологической культуры. Соответственно, значимой деталью профессиональной деятельности дизайнера является стремление к инноватике в решении вопросов преобразования предметного мира. Известно, что современная дизайнерская инноватика формируется на междисциплинарной основе в результате переноса и нестереотипной рекомбинации сведений и умений из одной области знаний или деятельности в другую. Так, деятельность в сфере создания брендов требует от дизайнера не только знания актуальных современных способов графического решения ассоциативных задач с целью достижения их информативности, но и потребностей целевой аудитории с точки зрения менеджмента, маркетинга, психологии, эргономики [4].

Так же и креативность дизайнера не может развиваться без использования тактики проектного исследования, предполагающей постоянное включение в поиск новых сфер приложения собственных профессиональных знаний, средств и способов их реализации в продукте, интеллектуального и эмоционального обогащения. В итоге формируется культура проектирования дизайнера, обеспечивающая оригинальную и эффективную реализацию замысла в продукте, а также создающая предпосылки для успешной профессиональной самореализации личности в индустрии дизайна.

Известно, что в проектировании сочетаются художественно-творческие, инженерно-технические и научно-исследовательские

способности дизайнера. Данное сочетание базируется на деятельности двух разных полушарий коры головного мозга, требуя их одновременной работы, а потому – очень широкого спектра интеллектуальных и практических умений. В этой связи для эффективной дизайнерской работы требуется высокий уровень профессиональной компетентности, охватывающей знаниевые и процессуальные составляющие этапов проектирования и базирующиеся на совокупности профессиональных знаний и умений.

Профессиональная компетентность дизайнера включает социально-коммуникативную, специальную, персональную, аутокомпетентность и экстремальную компетентности. Так, социально-коммуникативная предполагает наличие знаний и умений в области взаимодействия с общественными институтами и людьми, а также владение приемами профессионального поведения и общения. Сегодня успехом пользуется разработчик дизайн-проектов, способный в первичные идеи будущих предметов и услуг труда закладывать их рыночный успех с учетом технологических, информационных, финансовых и общекультурных факторов, а также от умения осуществлять взаимодействие со специалистами смежных профессий.

Специальная компетентность включает подготовленность к самостоятельному выполнению всех присущих дизайнеру видов профессиональной деятельности (проектной, аналитической, экспериментально-исследовательской, производственно-управленческой, экспертно-оценочной и др.), умение решать профессиональные задачи и оценивать результаты своего труда, способность к самостоятельному приобретению знаний и умений по специальности.

Персональная компетентность понимается как способность к постоянному профессиональному росту и повышению квалификации, к реализации собственной индивидуальности и проявляется в разработке авторского стиля будущей профессиональной деятельности. Для современного дизайнера характерно не только владение основами избранной специальности, но и видение ближайших ее перспектив, уровня собственного профессионального потенциала и его развития, умения решать новые проблемы, постоянно возникающие в условиях интенсивного научно-технического прогресса. В послед-

ние годы стали обращаться к экстремальной профессиональной компетентности, понимаемой как способность действовать во внезапно усложнившихся условиях, вызванных нарушениями технологических процессов и пр.

Дизайнеру важно уметь не только решать задачи по проектированию объектов предметно-пространственной среды, но и дискутировать по профессиональным проблемам, аргументировать свою точку зрения, излагать мысли, иметь навыки проблематизации и рефлексии, развитую способность осмысления своей работы в историческом, философском, художественно-критическом контекстах. Так, рефлексивная составляющая креативности дизайнера характеризуется осмыслением, самоанализом и самооценкой проектной деятельности, особенностями данных процессов. Данная составляющая позволяет организовать собственную проектную и профессиональную деятельность, выработать на основе личного опыта оптимальные методы и приемы работы, оценить возможности и уровни притязаний в профессии. Таким образом, рефлексивный компонент ориентирован на самоопределение и самовыражение личности дизайнера в результатах индивидуальной творческой деятельности, которые проявляются в специфике умственных действий, мыслительных логических операций, выборе способов реализации замысла.

Цель рефлексии в проекте – оценить результат на каждом этапе создания нового продукта. Данная деятельность дизайнера пронизывает весь процесс проектирования – от постановки проектной проблемы до внедрения проекта. Так, на предпроектном этапе, когда дизайнер только создает предпосылки для успешной работы, рефлексия выражается в переосмыслении предметного мира в соответствии с культурой с целью его усовершенствования; анализе ценностных ориентаций потребителя в культурно-историческом, утилитарном, производственно-техническом, профессиональном и других аспектах; оценке проектной ситуации, цели и содержания заказа, возможностей и средств его выполнения, общественной потребности в проектируемой вещи и пр.

Рефлексивная составляющая проектности включает ряд процедур: нормирование, то есть установление регламента и правил рефлексив-

ной деятельности; формирование психологической готовности конструктивно принимать критику; выяснение собственных чувств, отношений к предмету проектирования; оценка личного вклада в проектную деятельность, наличия желания продолжать работу; решение о доработке, внесении дополнений или корректировке проекта. Рефлексивная деятельность наиболее активно осуществляется на начальных этапах и по мере выполнения проекта уступает место внешней (экспертной) оценке результатов дизайн-деятельности.

К примеру, в процессе проектирования детской книги анализируются следующий ряд вопросов, не касающихся будущего продукта, но качественно влияющих на дизайнерское решение: возрастные особенности ребенка, гендерные различия, психологические особенности восприятия информации, антропометрические данные пользователя; содержание книги, ее стилистика, манера написания, жанр; игровые и развивающие технологии. Рефлексии, в свою очередь, подвергаются вопросы, каким образом результаты анализа были учтены в продукте проектирования при выборе цветовой гаммы, формата изделия, используемых материалов, графического решения, стиля; для обеспечения безопасности ребенка в процессе эксплуатации книги, возможность ее ремонта, удобство расположения элементов конструкции, удобочитаемость и т. д. От процедуры к процедуре, соотнося результаты проектирования с желаемым результатом, дизайнер обезопасит себя от неудачи и достигнет поставленной цели.

Неотъемлемой частью любой проектной деятельности является процедура проблематизации. Эта процедура предполагает выявление и формулировку проблемы, как «отчетливо ощущаемой точки неблагополучия, требующей разрешения ситуации со многими неизвестными и предполагающей множественность путей выхода из нее» [5]. Таким образом, в теории дизайна проблематизацию определяют методическим приемом расширения смыслового контекста поставленной перед дизайнером проблемы и выведения ее из ряда стереотипных в нестандартное решение. В частности И.А. Розенсон приводит пример хрестоматийной фразы «дизайнеру заказывают не мост, а переправу», подчеркивая уникальность дизайнера перед техническими

специалистами. «Мост» это идея задачи, а «переправа» – проблема, решение которой не исчерпывается сооружением моста.

Ведущим конструктивным принципом для осуществления проектной деятельности является концептуальность. Она подразумевает мировоззренческое и ценностное самоопределение дизайнера в рамках решаемой проблемы среди многих подходов и точек зрения проектной культуры. В ходе разработки концепции дизайнер решает стратегические задачи – определяет принципы, методы, условия проектирования пр. При этом дизайнер учитывает предпочтения заказчика, которые влияют на концепцию и являются требованиями к самому объекту дизайна.

Особенности профессионального мышления дизайнера определяют образность и системность. Образ – это выражение и результат психики человека на какое-либо явление. В свою очередь, образность это принцип, отражающий глубокое раскрытие художественной и проектной идеи в композиционном формообразовании. В настоящее время в проектной практике различают понятия «художественный образ» и «проектный образ». В первом случае образность присуща любому виду творчества, в том числе и дизайну. Мерилом образности в дизайне является готовность потребителя пользоваться объектом, в котором этот образ воплотился. Его существенной характеристикой является осмысленность, которая подразумевает социокультурное бытие объекта дизайна и предполагает аспект смыслообразования в сложившемся «образном подходе».

Системность обеспечивает деятельность дизайнера необходимыми качествами целостности и своеобразия. Если «система» это структура, состоящая из взаимозависимых частей, каждая из которых привносит что-то конкретное в характеристики целого, то системность определяется как принцип, отражающий способность дизайнера к рациональному анализу. Соответственно, образное мышление и способность системного осмысления реальности являются необходимыми составляющими проектной практики, причем для результативности дизайн-процесса они должны быть нерасчленимы.

Как выше отмечалось, структура креативности дизайнера состоит из трех составных компонентов – мотивационно-целевого, рефлексивно-

творческого, и когнитивно-содержательного. Целевой и рефлексивный, как общие составляющие исследуемых понятий мы рассмотрели выше. Мотивационная составляющая креативности дизайнера характеризует его личностное отношение к проектной деятельности, выраженное в ценностных установках и мотивах. Этот компонент отчетливо проявляется в наличии стабильного интереса к дизайн-деятельности и его динамике, потребности к собственному созданию, творчеству, проявлению оригинальности при создании концепта проекта и практической реализации идеи. Характерное проявление мотивационной составляющей компонента – направленность личности дизайнера на приобретение специальных знаний, умений и навыков, на постоянный поиск новых способов самореализации в различных аспектах дизайн-деятельности, а также на осознание и развитие своего опыта и его целенаправленное использование. Конструктивная активность, автономность, склонность к риску и лидерству, стремление выполнять задания наилучшим образом – также являются значимыми показателями развитой профессиональной мотивации.

Примером может служить стремление будущих дизайнеров к участию в различных выставках и конкурсах, на которых начинающий дизайнер или студент выступает на равных условиях с имеющими опыт профессиональной деятельности. В подготовке к подобным испытаниям преподаватель не участвует или минимизирует свое участие решением организационных вопросов, а усилия будущих дизайнеров оправдываются высокими результатами благодаря отсутствию штампов или сложившихся в процессе длительной практики стереотипов и условий, диктующих определенное творческое проявление. В некоторой степени такой результат объясняется отсутствием у начинающего дизайнера ограничений со стороны заказчика, зачастую желающего в сжатые сроки получить недорогой продукт в навязанном (не всегда удачном с позиции дизайна) варианте исполнения. Такие требования негативно сказываются на стремлении специалиста фантазировать, погружаться в творческий поиск и приводят к продуцированию наиболее успешных штампов.

Когнитивно-содержательный компонент креативности включает систему философских,

общенаучных и специальных теоретических, проектных, конструкторско-технологических знаний. Данный компонент предполагает непрерывное формирование и развитие профессиональных компетенций дизайнера, которые характеризуются усвоением содержания целей деятельности, способов ее организации, необходимых для решения проектных задач. В дизайн-деятельности они характеризуются специфическими умениями: анализ аналогов проектируемого изделия, в результате которого синтезируются характерные черты и качества проектируемого объекта; прогнозирование потребностей общества в разработке и внедрении различных инновационных дизайнерских технологий и продуктов; визуализация проектной идеи; конструкторско-технологическое исполнение идеи в материале с учетом антропометрических, психофизиологических, функциональных, социально-психологических, экологических и пр. требований к составляющим рукотворной среды. Данная составляющая креативности проявляется также в способности к адаптации в постоянно меняющемся мире моды, рынке товаров и услуг, модернизации технологических процессов.

К примеру, многообразие видов книжной конструкции в детской книжке-игрушке требует от дизайнеров активного творческого поиска. Совершенствуются технологии печати, применяются различные материалы (ткань, мех, пластик, полиэтилен, металлизированная бумага), приобретает популярность многовариантность использования продукции. Применение тактильных вставок, игровых элементов, трансформирующихся книжных блоков обогащает игровыми эффектами детскую книжку-игрушку. Таким образом, проектирование современной книжки-игрушки требует учета межпредметных связей, а данный продукт рассматривается как элемент в системе «игра→игровой материал→обучение» [6]. Обеспечить такие требования к дизайнерской продукции возможно только при высоком уровне профессиональной готовности специалиста решать требуемые современностью дизайнерские задачи.

Творческая составляющая креативности предполагает оригинальность и метафоричность идей дизайнера, их многообразие, что зависит от профессионально-личностных качеств

проектировщика. Уровни выполнения дизайнерской деятельности по мере развития креативности переходят от репродуктивного до творческого и характеризуются степенью проявления индивидуальности, вариативностью решения дизайнерских задач, осознанием нравственной ответственности за последствия их реализации, степенью свободы в выборе средств исполнения. Для творческого человека характерно гиперфункционирование, характеризуемое В.А. Петровским как состояние вдохновения, предельная эмоциональная активность, рациональное мышление и т. д.

Так, на репродуктивном уровне дизайнер, обладая профессиональными знаниями, умениями и навыками, избегает нововведений и строго следует нормативным требованиям придерживаясь тактики «проектного оформления». Данная тактика основана на «привязывании» задания к заранее имеющемуся образному со-

держанию проекта (хорошо изученному стилю, удачному графическому решению, любимой цветовой гамме и пр.). Творческий уровень основывается на силе и свободе воображения, стремлении к новообразованиям в области вещей и идей, продуктивности, возможности подспудно получить наряду с предметным, еще иной (эмоциональный, знаниевый и т. п.) результат в виде важных для жизни личностных приращений.

Таким образом, предпринятая авторами попытка обобщить научные знания в сфере проектной культуры, позволило панорамно представить их сущность. Поскольку рассматриваемые дефиниции являются основополагающими в дизайне, то проектировщику необходимо их четко фиксировать и разводить, определяя границы каждого в сфере проектной практики.

14.04.2015

Список литературы:

1. Тарасова, О.П. Сущность понятий «проектность» и «креативность», их взаимосвязь в дизайне / О.П. Тарасова, О.Р. Халиуллина // Вестник ОГУ. – 2014. – №5(166). – С. 100–105.
2. Тарасова, О.П. Педагогическая сущность развития креативного потенциала будущего дизайнера / О.П. Тарасова // Сибирский педагогический журнал. – 2009. – №11. – С. 388–395.
3. Гладких В.Г. Профессиональное целеполагание в проектной деятельности будущего дизайнера / В.Г. Гладких, О.П. Тарасова // Perspektywiczne opracowania są nauką i technikami – 2011: materiały VII Międzynarodowej naukowo-praktycznej konferencji. – Volume Pedagogiczne nauki.: Przemysł. Nauka i studia. – 54–60 с.
4. Мазурина, Т.А. Дизайн визуального стиля бренда: теория и методология / Т.А. Мазурина // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №5. – С. 190–194. (Горно-Алтайск, искусствоведение).
5. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.: ил.
6. Попова, Д.М. Проектные задачи в дизайне детской книжки [Электронный ресурс] / Д.М. Попова, – Архитектон: известия вузов. – № 39. Режим доступа: http://archvuz.ru/2012_3/16
7. Аронов, В.Р. Дизайн, образование и проектная культура / В.Р. Аронов, В.Ф. Сидоренко // Дизайнерское образование. История. Теория. Практика / под общ. ред. В.Р. Аронова, В.Ф. Сидоренко. – М. МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2007. – С. 3–11.
8. Чепурова, О.Б. Проектность как созидательная форма деятельности человека / О.Б. Чепурова // Материалы Международной научно-практической конференции «Диалог этнокультурных миров в европейском историческом пространстве». – Оренбург, ГОУ ОГУ, 2010. – С. 876–886.
9. Халиуллина, О.Р. Гендерный фактор в дизайне предметной среды: автореферат дис. ... кандидата искусствоведения. – М.: ВНИИТЭ, 2011. – 24 с.

Сведения об авторах:

Тарасова Оксана Петровна, доцент кафедры дизайна архитектурно-строительного факультета
Оренбургского государственного университета, кандидат педагогических наук
460050 г. Оренбург, пр. Победы, д. 13, e-mail: talaris@mail.ru

Халиуллина Ольга Равильевна, доцент кафедры рисунка и живописи архитектурно-строительного
факультета Оренбургского государственного университета, кандидат искусствоведения
460050 г. Оренбург, пр. Победы, д. 13, e-mail: olyushka_75@mail.ru