

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА I. СТАНОВЛЕНИЕ ДИЗАЙН - ОБРАЗОВАНИЯ В СПЕЦИАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ И СРЕДНИХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛАХ	6
§1.1. Профессия дизайнер в современном мире.....	6
§1.2. Развитие дизайн-образования в Европе.....	16
§1.3. Развитие дизайнерского образования в России.....	22
ГЛАВА II. ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ПО ДИЗАЙНУ	32
§2.1. Цели и задачи обучения учащихся основам дизайна.....	32
§2.2. Календарно-тематическое планирование учебного материала по дизайну.....	43
§2.3. Поурочное планирование учебного материала по дизайну.....	59
ГЛАВА III. ОБЩИЕ ВОПРОСЫ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙНУ.....	72
§3.1. Формирование дизайнерского мышления учащихся.....	72
§3.2. Средства повышения эффективности уроков дизайна	84
§3.3. Учет возрастных особенностей учащихся в процессе преподавания дизайна.....	95
§3.4. Методы обучения учащихся дизайну.....	109
ГЛАВА IV. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ИЗУЧЕНИЮ ОТДЕЛЬНЫХ ТЕМ	117
§4.1. Обучение учащихся этапам дизайнерской деятельности.....	117
§4.2. Материал к беседам о развитии графического дизайна	128
§4.3. Обучение учащихся конструированию открытки.....	138
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	148
ПРИЛОЖЕНИЕ	150
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	187

ВВЕДЕНИЕ

Совершенствование отечественного образования подрастающего поколения включает среднее, высшее звено, а также систему дополнительного образования. Однако дефицит квалифицированных педагогических кадров с годами в нашей стране не уменьшается. Это привело к необходимости расширить профессиональную подготовку учителей изобразительного искусства в области дизайнерского творчества.

«Методика обучения учащихся основам дизайна» - одна из дополнительных дисциплин, которая может быть включена в учебные планы подготовки бакалавров и магистров по направлению подготовки «Педагогическое образование» с профилем «Изобразительное искусство». Данный курс способствует формированию профессиональных качеств будущего учителя, дает необходимые знания, умения и навыки организации учебно-воспитательного процесса в школе и учреждений дополнительного образования. Основной целью курса методики является подготовка специалистов не только владеющих психолого-педагогическими и специальными знаниями, но и способных в каждом конкретном случае найти оптимальное и творческое разрешение педагогической проблемы на уроках, во внеурочной деятельности и на внеклассных занятиях по этому предмету.

Задачи данного курса:

- ознакомить студентов с кратким историческим обзором развития основных дизайнерских образовательных школ в Европе и России;
- научить студентов оценивать состояние теории и практики дизайнерского образования на основе анализа научно-методической и специальной литературы;
- объяснить студентам сущность, роль и значение развития дизайнерского мышления школьников.
- научить студентов анализировать содержание учебных программ для школьников по изобразительному искусству и дизайну;
- познакомить студентов с основными формами, методами, приемами, средствами преподавания дизайна и научить комплексному их использованию в учебном процессе.
- научить студентов самостоятельному поиску ответов на возникающие вопросы методики преподавания дизайна.
- сформировать умение осуществлять объективную самооценку собственной педагогической деятельности.

Перед каждым педагогом в процессе образовательной деятельности встают четыре вопроса:

1. Для чего учить – определение целей и задач преподавания каждого учебного предмета;
2. Чему учить – разработка содержания учебного предмета;
3. Как учить – методика преподавания данного предмета;
4. Как учатся учащиеся – исследование процесса обучения.

Данное пособие только частично дает ответы на эти вопросы и обосновывает их в соответствии с социальным заказом общества на дизайнерское образование, психологией и основными принципами дидактики. Автор так же учитывал сущность и логику самого процесса художественного проектирования.

Информационный бум, о котором постоянно говорят и пишут в научной литературе, усугубляет положение дел, так как катастрофически быстро устаревают полученные в результате образования знания и умения. Сегодня наиболее перспективным направлением считается формирование у учащихся умения саморазвития и самореализации в том или ином виде деятельности. На первый план выходят проектный метод обучения, которые формируют у подрастающего поколения умение всестороннего анализа сложившейся ситуации, преобразования ее, и просчета последствий выполненных действий. Проектный метод применяется учителями при обучении различным учебным предметам, но наибольшую эффективность он имеет при обучении дизайну.

Освоение дизайн-деятельности формирует у учащихся:

- творческое мышление;
- способность к прогнозированию, мысленному предвосхищению конечного результата;
- точное ощущение функциональности и целесообразности создаваемых объектов;
- чувственность к проблемам материальной культуры;
- способность ориентации в духовных и материальных ценностях.

Человек, обладающий такими качествами, будет способен преобразовывать окружающий мир. Ученик начнет делать это со своей школы. Еще Ян Амос Коменский писал в «Великой дидактике», что школа должна по возможности находиться в приятном месте, зеленом и тенистом, а классы нужно украшать картинами. Сам он создал учебную книгу «Мир чудесных вещей в картинках», представляющую собой своеобразную иллюстрированную энциклопедию знаний XVIII века. В наше время идеи Коменского могут быть воплощены в дизайнерских проектах школьников, выполненных по законам пользы, удобства и красоты.

Изложенный материал при некоторой доработке может быть использован для организации внеурочной деятельности школьников разных возрастных групп. Он был успешно апробирован в течении двух десятков лет в дизайн-школе 63 города Магнитогорска, за что автор приносит большую благодарность всему педагогическому коллективу.

ГЛАВА I. СТАНОВЛЕНИЕ ДИЗАЙН - ОБРАЗОВАНИЯ В СПЕЦИАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ И СРЕДНИХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛАХ

§ 1.1. Профессия дизайнер в современном мире

Выбор профессии относится к одному из самых важных жизненных решений, от которого в последующем будет зависеть не только уровень материального благосостояния, но и круг общения, стиль жизни, а иногда и судьбу. Даже дети интересуются: «А кто твои папа и мама?» и в ответе звучат основные признаки той или иной профессии. Ведь профессиональная принадлежность одна из самых значимых характеристик любого человека.

Работа и все, что с ней связано, занимает половину нашей жизни. Из 24 часов минимум восемь мы отдаем работе, а у многих она занимает гораздо больше, если работа и хобби слитны вместе. Такие люди комфортно чувствуют себя, всегда нужны людям, получают радость от труда, максимально проявляют свои способности, а значит, на долгие годы остаются «в форме», сохраняя физическое и психическое здоровье.

История развития общества свидетельствует о постоянном усложнении человеческой деятельности, разделении труда и появлении новых профессий. В советском энциклопедическом словаре – «профессия – род трудовой деятельности, требующей определенной подготовки и являющейся обычно источником существования»[42]. Произошло от латинского слова *professio*, что означает «объявляю своим делом». Огромное многообразие мира профессий – следствие того, что один человек не в состоянии делать все нужное для жизни. Поэтому кто-то занимается одним делом, а кто-то другим, причем тем, которое у него получается лучше. Профессии на определенном этапе человеческой истории зарождаются, расцветают и со временем умирают. На сегодняшний день в России существует свыше 20 тысяч профессий. Как и любой путь, профессиональный начинается с выбора направления, и чем раньше начнется этот процесс, тем лучше для человека. Раньше профессиональное самоопределение мальчиков осуществлялось в возрасте 11-13 лет, когда их отдавали в подмастерье. Сегодня у подростков есть еще 3-4 года для решения вопроса, чем же заниматься в жизни профессионально.

На протяжении многих веков предметно-пространственная среда человека была рукотворной, все предметы, окружающие его были результатом кропотливого длительного труда мастеров ремесленников. Все стало иначе, когда к началу XX века начали появляться предметы массового потребления, изготовленные промышленным способом. Однако они не сразу завоевали симпатии потребителей, поскольку по началу сильно уступала по качеству произведениям мастеров. В то время и профессиональная разница между художниками декоративно-прикладного искусства и дизайнера была невелика и это не случайно. Декоративное

искусство и дизайн имеют много общего: они часто удовлетворяют одни и те же потребности человека и используют одни и те же композиционно-выразительные средства. Но цели, которые ставят художник и дизайнер, прямо противоположны. Цель художника – выразить в продукте творчества свою индивидуальность. Знакомая, закономерная форма вещи – лишь повод для художника проявить себя. В сознании потребителя существует усредненный привычный эталон вещи. Он знает, как пользоваться ею, и потому он, прежде всего, смотрит, насколько индивидуален автор в трактовке ее формы и с этой позиции оценивает вещь. Контакт с такими предметами – это соприкосновение с индивидуальностью их автора.

Цель дизайна – противоположна. Вещь, созданную дизайнером, потребитель воспринимает как «свою». Дизайнер воплощает в вещи нечто такое, что сокращает дистанцию присвоения ее человеком. Это нечто – отражение социально-культурного статуса потребителя, его вкусов и даже некоторых личностных ориентаций. Индивидуальное воображение дизайнера создает эстетическую ценность, новое явление, которое должно войти в человеческую практику.

Иногда считается, что деятельность дизайнера и художника ДПИ отличает количество изделий, но в обоих случаях могут существовать малые серии, а иногда даже только одно изделие – эксклюзивное платье, уникальная ваза и т.д. Это поверхностное суждение, отличия лежат в другой плоскости. Как правило, художники создают свое произведение, а покупатель ищет этой вещи применение, включает ее в предметно-пространственную среду. Дизайнер создает свою вещь с конкретным назначением для предполагаемого потребителя, прогнозирует условия ее эксплуатации и даже утилизации. Отличаются изделия и по цене ошибки. Для дизайнера она гораздо больше, чем для художника ДПИ: одно изделие или миллионное тиражирование при серийном производстве.

Существенные отличия изделий художников декоративно-прикладного искусства и дизайнеров позволяют им и сегодня спокойно взаимно сосуществовать, хотя мировая тенденция свидетельствует, что в предметно-пространственной среде неуклонно возрастает количество изделий, созданных машинами, так как машинный труд по производительности во много раз превосходит труд ремесленников. Начиная с XIX века появляется масса новых предметов, еще не укрепившиеся в культуре. Достаточно вспомнить удивительные механические изобретения, изменение освещения на улицах и в помещениях, появление механических средств передвижения и передачи информации. Это породило проблему адаптации данных предметов к вкусам потребителей, включения их в окружающий быт. Художники-конструкторы взялись теоретически и практически решать эти проблемы, в продажу поступили первые электрические настольные лампы, электронагреватели, электрочайники и т.д. В это же время возник интерес к психологии покупателя и первые эргономические исследования.

Дизайн связан со всеми сторонами общественной жизни и порожден новой формой социальной организации, и потому является ее звеном. Его

рождение и дальнейшее развитие было основано на позитивных (естественнонаучных) знаниях и закономерностях развития производства и культуры. Быстрые изменения в предметно-пространственном окружении привели к тому, что стало необходимым не только изучение запросов потребителей, но и их прогнозирование. Осознание этой и других проблем, вызванных переходом от ремесленного к промышленному производству, привело к появлению неизвестной доселе профессии «дизайнер». Она начала складываться в конце XIX века на фоне расширения сферы деятельности самого дизайна, в недрах художественной, архитектурной и технической практики.

Первые дизайнеры имели, как правило, художественное образование, чаще архитектурное. Начиная с эпохи Возрождения, архитекторы не только строили и ваяли, но и разрабатывали предметно-пространственную среду, определяли ее цветовую гамму, проектировали мебель и текстильные изделия, сервизы и письменные приборы. Достаточно вспомнить творчество великого русского архитектора К. Росси, по его проектам долгие годы работали мастера краснодеревщики, камнерезы, текстильщики, зеркальщики и даже керамисты. К началу XX века объекты проектирования усложнились, их многообразие многократно возросло и архитекторы «поделились»- отдали инженерные сооружения инженерам, а предметно-пространственное наполнение интерьеров - художникам – проектировщикам, будущим дизайнерам.

В начале XX века появились первые школы, готовящие дизайнеров - БАУХАУЗ, ВХУТЕИН, ВХУТЕМАС. Они обобщили и систематизировали профессиональный опыт первого поколения дизайнеров. Тогда были написаны и первые учебные курсы, отражающие содержательную сторону дизайнера, стало понятно, что эта профессия подчиняется общим закономерностям развития.

Любая профессия выбирается человеком в соответствии с его склонностями, культурными и духовными запросами и с учетом его интересов. Процесс освоения профессией всегда длителен по времени и может охватывать большую часть жизни человека. Процесс профессионального самоопределения происходит в ранней юности, и в нем можно выделить три этапа: самопознание, самовоспитание и самоопределение. Первые дизайнеры приходили в новую профессию, имея опыт проектной или художественной деятельности. Именно они осознали тот факт, что их новая профессия находится в какой-то пограничной области созидательной деятельности человека.

Для самоопределения важна информация о профессии и личный опыт познания результатов и продуктов деятельности профессионалов. Сегодня источников такой информации много – телевидение, радио, книги, журналы, выставки, фестивали и интернет. Некоторые учащиеся получают информацию прямо из жизни, участвуя в трудовых процессах, посещая производства, встречаясь с разными профессионалами своего дела. Есть

определенный контингент детей, кто наследует профессию от своих родителей или других близких родственников. Однако для большинства учащихся источником информации выступает школа. Продвижение всякой новой профессии становится активным, если какая-то учебная дисциплина дает, хотя бы минимальные знания и умения в заданной области, а также опыт практической деятельности.

В процессе самопознания каждый человек выясняет: какие способности и склонности он имеет, чем ему легче заниматься, чем были определены его успехи при выполнении той или иной работы. В это время необходимо ознакомление с психологической классификацией профессий, предложенной Е.А. Климовым [22]. Эта классификация груба и условна, но помогает каждому определить на первом этапе привлекательность отношений, сделать первый шаг в выборе профессии. Автор выделяет пять классов отношений:

1) «Человек – живая природа». Представители этого типа имеют дело с растительными и животными организмами (зоотехник, ветеринар, микробиолог и т.д.).

2) «Человек – техника и неживая природа». Работники имеют дело с неживыми, техническими объектами труда (слесарь – сборщик, техник – механик и пр.).

3) «Человек – человек». Предметом интереса, распознавания, обслуживания, преобразования здесь являются социальные системы, сообщества, группы населения, люди разного возраста (продавец, врач, учитель, парикмахер и пр.).

4) «Человек – знаковая система». Естественные и искусственные языки, условные знаки, символы, цифры, формулы – вот предметные миры, которые занимают представителей профессии этого типа (математик, чертежник-конструктор, языковед и пр.).

5) «Человек – художественный образ». Явления, факты отображения художественной действительности – вот, что занимает представителей этого типа профессий (художник-декоратор, художник-реставратор, артист балета, актер драматического театра и пр.).

Не трудно догадаться, что «дизайнер» относится к пятой категории. Искусствовед и педагог А.Н. Лаврентьев, проанализировав достаточно большое количество высказываний ведущих дизайнеров мира, пришел к следующим выводам [24]. Во-первых, дизайнером может стать каждый. Это так же естественно как жить, дышать, любить. Во-вторых, идеи и решения не приходят неизвестно откуда, они в нас самих и вокруг нас. Дизайнер-человек, умеющий видеть, замечать, отбирать, комбинировать. В-третьих, дизайн- это универсальная проектная деятельность, в орбиту которой входят и промышленные изделия, и объекты графического дизайна. И малая архитектура, и транспорт – как эксклюзивный, так и серийный. Во всех этих предметах обнаруживаются общие стилистические закономерности, общие соотношения материала, технологии и формы, общая проектная

направленность. Дизайнер, таким образом, отвечает за целостность предметного мира.

Дизайнер – это человек, погруженный в мир художественных образов. Мир видится, усматривается им и волнует его как некая данность, в которой можно найти, выделить красивое, прекрасное, и как область, которую можно преобразовать. Направленность деятельности дизайнера позволила Арефьевой О.В., рассмотреть эту профессию в соответствии с вышеизложенной классификацией и показать все многообразие контактов дизайнеров [2]. На схеме 1 хорошо видно, что необходим правильный выбор, который позднее позволит установить узкую специализацию, в рамках которой человек сможет достигнуть хороших показателей.



Схема 1. Система отношений дизайнера с окружающим миром.

Данное схематическое разделение весьма условно, поскольку художественный образ присутствует при проектировании любого объекта. Другое дело, что в арт-объектах дизайнер меньше скован технологиями и особенностями имеющихся материалов. Когда смотришь на современные подиумы, где демонстрируются эксклюзивные модели, то действительно понимаешь, что в дизайне костюма художественный замысел может воплощаться в самых фантастических материалах: полиэтилене, проволоке, коже акулы, древесной стружке, компьютерных дисках и т.д.

Бурно развивающаяся область деятельности — это цифровой компьютерный дизайн, который сегодня наиболее востребован на рынке труда. Повсеместное внедрение компьютеров изменило не только уровень жизни, но и образ ее. Общение по компьютеру стало повседневной нормой. Специалисты русского языка фиксируют увеличение сленга из коротких слов, так как длинные долго набирать на клавиатуре. Из компьютера люди черпают самое большое количество информации, сегодня уже больше, чем из книг. Но всю эту информацию следует правильно систематизировать и оформлять для более быстрого визуального восприятия. Эту кропотливую работу осуществляют дизайнеры –инфографики.

Компьютер обеспечил людей неведомыми до этого времени удовольствиями –компьютерными играми. Над их созданиями наряду с программистами работают дизайнеры по созданию «виртуальных миров». Здесь много зависит от их фантазии, умения соединить красивое с безобразным, реальное с ирреальным, трагическое с комическим. Такой дизайнер должен знать еще и психологию различных типов людей, спрогнозировать действия игроков. Когда дети и подростки играют, добропорядочные мамы осуществляют покупки в интернет магазинах, которые так же оформляются дизайнерами. Легкость, с которой они их осуществят, во многом будет зависеть от качества дизайнерских решений.

Сейчас мы рассмотрели только два нижних направления в схеме 1, но уже понятно, что дизайнер как специалист взаимодействует с огромной системой окружающего мира, начиная от его средовой организации до выстраивания психологических и коммуникативных отношений внутри человеческого общества. Такое положение обязует дизайнера быть высокообразованным в разных областях знаний, обладать широкой практикой.

Дизайнер – это специалист, работающий в сфере дизайна и обеспечивающий высокие потребительские свойства изделий промышленности и образуемой ими предметной среды. Определяя качества предметно-пространственной среды и создавая целостный продукт через организацию и гармоничное сочетание его элементов, дизайнер выявляет структурные и функциональные связи объекта и формирует их на основе единства художественного, научного и технического подходов.

Профессиональная деятельность дизайнеров направлена непосредственно на преобразование окружающего мира, с которым он вступает в определенные отношения. Понятие преобразования является ключевым понятием психологической теории деятельности и означает изменение окружающей действительности или какой-то ее части. Но отождествлять изменение и преобразование нельзя, последнее глубже, оно затрагивает существенные стороны явления. Примером может служить история превращения кед, спортивной обуви 60—70-х годов прошлого века в современные кроссовки. Эргономические исследования показали недостатки резиновой подошвы, которая и на практике быстро снашивалась в определенных местах. Поиски нового столь же гибкого и легкого материала

для подошвы увенчались успехом только в начале 80-х годов и дизайнеры полностью преобразовали этот вид обуви, а русский язык закрепил отношение потребителей к этому предмету новым словом.

Однако далеко не каждый человек готов к преобразованиям, он должен обладать определенными качествами личности. Считается, что дизайнер в принципе может заниматься всем. Его метод мышления – поиск эстетически осмысленных, оригинальных, остроумных решений на основе минимальных материальных затрат и минимального экономического вмешательства – универсален. Профессиональные качества этого специалиста были хорошо изучены и изложены теми дизайнерами, которые сами были еще и педагогами, готовили новые поколения художников-проектировщиков. Сравнительный анализ педагогического опыта нескольких ведущих школ дизайна России, таких как Московская, Ленинградская, Уральская, а так же некоторых специальных исследований, позволил выделить общие закономерности. Например, все школы, говорят о воспитании личности с определенным набором качеств дизайнера-профессионала.

С учетом всего вышесказанного сегодня можно определить наиболее важные профессиональные качества дизайнера:

- понимание законов развития природы и общества;
- владение творческим мировоззрением, творческим мышлением;
- наличие высокого уровня культуры;
- непрерывное пополнение профессиональных знаний, умений и навыков;
- устойчивость потребности к профессиональной творческой деятельности.

Рассмотрим общие подходы к каждому вышеперечисленному профессиональному качеству будущего дизайнера. Цели деятельности человека определяются не его личными потребностями, а задаются обществом. А сама деятельность принимает форму выполнения определенного общественного задания. В разных экономических формациях жесткость общественного заказа различна, но она существует всегда и имеет определенные закономерности своего развития. Не случайно правительство страны объявляет приоритетные направления развития на ближайшие годы. Однако дизайнер должен работать чуть-чуть на опережение, это особенно заметно в дизайне одежды, где модельеры за полгода, а то и раньше демонстрируют сезонные изменения моды. Русская пословица «Готовь сани летом, а телегу - зимой» прямо отражает закономерности работы дизайнера-заблаговременное создание новых образцов продукции, а также формирование к ним положительного отношения людей.

Дизайнерская деятельность направлена на преобразование окружающего мира по законам целесообразности и красоты, значит, дизайнер-профессионал должен знать законы общественного развития, так как он по существу активно участвует в этом процессе. В своих разработках он отражает социально-культурный статус потребителя, его вкусы и некоторые личностные ценности. Своим воображением дизайнер задает новую закономерность, которая должна войти в человеческую практику.

Крупнейшие теоретики дизайна подчеркивают, что на уровень дизайнерских разработок и конечный результат всей деятельности дизайнера влияет его мировоззрение – целостное представление о природе, обществе, человеке, находящее выражение в системе ценностей и идеалов личности, социальной группы, общества. У каждого человека его мировоззренческие взгляды складываются в результате длительной, сложной, часто мучительной интеллектуальной работы. Такие взгляды становятся фундаментом его духовной культуры, сущностью его «Я», определяют жизненные позиции. Эти позиции сказываются, прежде всего, в выборе объекта проектирования, кто-то никогда не возьмется проектировать шляпки для гвоздей, нижнее белье или сантехнику, а кто-то будет этим заниматься и добьётся значительных результатов. Мировоззрение формируется на основе раздумий человека, значит, в нем активно участвует мышление.

В психологии и педагогике утверждают, что мышление у человека может осуществляться на разных уровнях, в зависимости от объекта познания и степени развитости мышления, человек осуществляет свою деятельность на репродуктивном, вариативном и творческом уровнях. Однако последний уровень достигается далеко не каждым и только в результате обучения и большого кропотливого труда. «Диплом и профессиональные навыки дизайнера не превращают его автоматически в передового, смелого и дерзающего новатора, - писал Л.Н. Безмоздин.[б. с.115]. Морально-психологические, как и социально-мировоззренческие, характеристики людей имеют огромное значение в профессиональной работе.

Немалую роль в качестве конечного результата проектирования играет общая культура дизайнера. Идеальный образ, возникающий в его голове, всегда несет культурно-языковую характеристику, отражающую исторически сложившуюся культуру, в которой живет, получает образование и работает проектировщик. Особенно отчетливо это проявляется при проектировании предметов в национальном стиле, где цветовые сочетания сразу подсказывают страну производителя.

В нашей стране интенсивная подготовка дизайнеров началась в 60-х годах.. Отечественный дизайн подвергся с одной стороны влиянию господствующего в мировом дизайне того времени функционализма, а с другой собственных «постановлений и решений» об «излишествах» в архитектуре. Так называемый «интернациональный стиль» органично возродил и развил функционально-эргономичные традиции ВХУТЕМАСА. Простота вместо сложности, обыкновенное вместо необыкновенного, функциональное вместо эмоционального, долгоживущее вместо модного – надолго определило художественные вкусы нашего общества. В этой эстетической концепции велась профессиональная подготовка в крупнейших дизайнерских вузах страны. Однако уже в конце 70-х годов даже в нашей стране заговорили об однообразии жизненной среды. Дизайнеры всего мира и нашей страны стали искать выход из сложившейся ситуации. На смену «мультикультурной» концепции, согласно которой все культурные и

национальные традиции сплавляются в единый сплав, пришла поликультурная концепция, основанная на толерантности и взаимном уважении особенностей и традиций, появлению дизайна японского, итальянского, скандинавского и т.д. Эта концепция оказалась более приемлемой для нашей многонациональной страны, и наши дизайнеры начали «переучиваться», что еще раз подтвердило тезис о непрерывности профессионального образования.

Без устойчивой потребности в профессиональной деятельности не состоится ни один специалист, ибо это качество позволяет сохранить профессиональную приверженность даже в неблагоприятных социальных или экономических условиях жизни человека. Сложность взаимосвязей потребностей и деятельности в процессе освоения какой-либо профессии рассматривалась давно. Философы и психологи всегда говорили о том, что осознание задач, которые ставит перед человеком общественная жизнь, вызывает у него активность, выходящую за пределы непосредственного удовлетворения насущных потребностей. Это значит, что профессиональная деятельность в области дизайна порождает новые потребности разработчика, которые управляют (или могут управлять, при переходе в доминирующие) направленностью личности.

Для любого человека важны эстетические потребности, которые выражаются в заинтересованности человека в эстетических ценностях. Эстетические потребности являются исходным моментом создания и освоения человеком окружающего мира в разнообразных формах деятельности, и, прежде всего, в деятельности художественной. В искусстве эстетическое начало выражается в наиболее концентрированном виде.

Необходимо заметить, что потребности зависят от уровня развития экономики и культуры, так как, будучи функцией деятельности людей, потребности являются следствием развития производства. Это легче всего понять, рассматривая деятельность дизайнера одежды. Он является законодателем модных тенденций и направлений. Его труд в чем-то похож на труд метеоролога, ведь именно дизайнер предсказывает, что же будет определять погоду в мире моды в будущем. Однако свободный полет его фантазии может оказаться очень коротким из-за технического несовершенства производства. Как известно джинсовая ткань, так же как и сами джинсы, были известны еще в XIX века, но получили свое мировое признание только в 60-70 годы XX столетия, когда швейные машинки стали пробивать джинсовую ткань, сложенную вдвое или даже втрое и выводить красивые и прочные строчки. Не малую роль в этом вопросе сыграло увеличение скорости шитья, а значит дешевизна самой продукции. Это пример того, как с помощью орудий производства человек способен видоизменять объект, приспособлять его к собственным потребностям.

Постепенно развиваясь, опосредованные предметной деятельностью, потребности все больше и больше продвигаются в социальную сферу. Удовлетворение потребности становится процессом присвоения

определенной формы деятельности, обусловленным общественным развитием.

По своей природе потребности изменчивы: на базе удовлетворения одних потребностей возникают новые. Потребности являются и предпосылкой, и результатом не только трудовой деятельности, но и познавательных интересов, выступают как такие состояния личности, благодаря которым осуществляется регулирование поведения, определяется направленность мышления, чувств и воли человека. Человеческую индивидуальность отличает разнообразие имеющихся потребностей и их неповторимое сочетание. Если принять за основу дизайнерскую фразу «Жилище – отражение индивидуальности его потребителя», то работа дизайнера по интерьеру приобретает глубинный смысл. Для того, чтобы проект стал успешным, дизайнер должен обладать пространственным мышлением и техническими знаниями, ведь не последнее место в оформлении интерьера занимают планировка и рациональное использование жилой площади, обеспечение нужного температурного режима, звукоизоляции, влажности и освещения. Не обойтись дизайнеру и без художественного вкуса и чувства гармонии пространства. В своей работе он должен стремиться к взаимосвязи и сочетаемости между всеми элементами жилища: цветом стен и высотой потолка, покрытием пола и обивкой мебели, размещением светильников и оформлением окон, отдельными предметами и общим стилем обстановки. Даже, если все эти элементы будут учтены и найдено оптимальное их сочетание, а проект реализован в полном объеме, через некоторое время жильцы вновь обратятся к дизайнеру с новыми потребностями и запросами. Да и сам дизайнер, как правило, обходя созданный интерьер, отметит, что можно было бы сделать лучше или иначе.

Потребность в постоянной творческой деятельности дизайнера непосредственно связано с таким важным качеством личности как творческая самореализация, которая может выступать стимулом и результатом постоянного профессионального роста. Умение осознано изменяться гарантирует высокий уровень профессиональной деятельности любого дизайнера.

Сегодня важным является осознание двух ведущих факторов развития дизайна – бурного развития научно-технического прогресса и вызванных им социальных и экологических процессов. Крупнейшим изобретением XX века является компьютер, без которого сегодня трудно представить себе жизнь. Создание персонального компьютера сделало его доступным для рядового потребителя, изменило условия его существования и мышления и стимулировало развитие компьютерного дизайна.

Многим становится очевидным рост гуманистических функций дизайна. Не случайно в конце XX века активизировалась работа дизайнера по ландшафту. Горожане, порядком уже уставшие от окружающих их со всех сторон каменных джунглей, все чаще возвращаются к мысли о природе. Создавая «уголки растительного мира» люди реанимируют утраченные контакты, поднимают себе хорошее настроение и самочувствие. Наряду с

традиционным созданием искусственных садов и парков, все острее становится проблема реабилитации разрушенных ландшафтов. Дизайнер плечом к плечу идет рядом с экологом, проявляя твердость характера, гражданскую позицию.

Таким образом, динамичное развитие профессии «дизайнер» определяется социально-экономическими, политическими и культурными причинами, которые в свою очередь отражают изменения, происходящие в обществе в каждый исторический период. Воспитание и обучение дизайнера происходит на протяжении длительного времени и чем быстрее молодой человек самоопределился в этой области, тем больше он сможет реализовать свой потенциал на благо общества.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ:

Ознакомьтесь с журналом «Дизайн. Технологии. Материалы». Составьте перечень тем, которые представлены в данном журнале за 2011 и 2012 годы. Какая из публикаций Вас больше всего заинтересовала? Составьте аннотацию с указанием автора, названия статьи, номера журнала. Текст не должен превышать половины машинописного листа, но должен полностью отражать содержание выбранной статьи.

§1.2. История развития дизайнерского образования в Европе

Возникновение потребности в системе подготовки дизайнеров связано с бурным развитием промышленного производства во второй половине XIX века. Процесс обучения нового дизайнера в то время происходил чаще всего спонтанно, включением его в общий поисковый творческий процесс производства. Отсутствие разработанной методики компенсировалось интересом и энтузиазмом тех, кто преподавал и тех, кто обучался. Можно считать, что первые дизайнеры получали свое образование прямо в производственных мастерских, где непосредственно участвовали в создании новых вещей.

Необходимость в специалистах в области дизайна обусловило открытие в последнем десятилетии XIX века и первом десятилетии XX века множества организаций и учебных заведений, готовящих таких специалистов. В числе первых объединений, призванных повысить качество массовой продукции за счет, в том числе, обучения мастеров нового типа следует считать ВЕРКБУНДТ – художественно-промышленный союз Германии, объединивший художников, архитекторов, ремесленников, предпринимателей и торговцев. Основан он был в 1907 году с целью поддержки и развития немецкого прикладного и нового «промышленного» искусства.

Новый союз возглавил Х. Мутезиус, немецкий архитектор и теоретик архитектуры рационалистического течения. В 1896-1903 гг. Мутезиус работал в Англии, изучал архитектуру традиционного английского дома. Под

влиянием нового английского искусства школы Глазго и возникли идеи создания нового союза.

Традиционное понятие «Kunstgewerbe» (нем. художественные ремесла) ассоциирующееся с дорогими и эклектичными вещами предшествующей эпохи историзма, было заменено новым – «Werkbund», в котором демонстративно убраны понятия «искусство», «художественное ремесло». К 1910 году в Союзе числилось 360 художников, 267 промышленников, 105 представителей музеев и выставочных залов, а также меценаты, коммерсанты и торговцы. Устраивались лекции, выставки, выпускался журнал «Die Form» (нем. «Форма»), пропагандирующий идеи рационализма, конструктивизма и функционализма в разных искусствах, прежде всего в архитектуре, оформлении интерьера и мебели. Осуществлялись попытки совместной работы дизайнеров с промышленниками и торговцами, обеспечения авторских прав на образцы промышленного производства. В союз принимались только авторитетные мастера, и покупатель был информирован о том, что хотя он приобретает вещь, изготовленную промышленным способом, она несет в себе качества уникального художественного произведения.

В деятельности Веркбунда участвовали выдающиеся архитекторы – реформаторы, среди них был Петер Беренс, который родился в 1868 году в Гамбурге в аристократической семье. Ему не сразу удалось найти свое призвание. Сначала Петер учился в Гамбургской технической школе и с 18 лет он занимался в живописных классах. Полученное «двойное образование» позволило ему действительно стать первым дизайнером Европы. Когда Беренсу было 31 год, он был приглашен в Дармштадт, где, войдя в группу молодых архитекторов, живописцев и скульпторов, занимался экспериментами в совместном использовании средств различных пространственных искусств. Эти занятия стимулировали его интерес к архитектуре. В свои 33 года он создал первое произведение в этой области – собственный дом в Дармштадте, который полностью оборудовал с позиций конструктивизма.

Крупнейший электротехнический концерн АЭГ приглашает Питера Беренса на пост художественного директора фирмы. Им был разработан и впервые внедрен фирменный стиль, охватывающий изделие, рекламу и частично производственную среду. Кредо Беренса - сведения вместе искусства и техники - дало положительные перспективные результаты.

Все время Беренс активно занимается преподаванием. В его мастерской осваивали профессию архитектора В. Гропиус, Л. Мис ван дер Роэ, Ле Корбюзье. В 1922 году он был избран профессором Академии художеств и директором Высшей архитектурной школы в Вене, куда перевел свою архитектурную мастерскую. Незадолго до смерти мастер вернулся в Германию, где продолжал готовить дизайнерские кадры.

В 1919 году в небольшом германском городке Веймаре был создан «БАУХАУЗ» (буквально строительный дом), первое учебное заведение, призванное готовить художников для работы в промышленности. Школа, по

мнению ее организаторов, должна была выпускать всесторонне развитых людей, которые сочетали бы в себе художественные, духовные и творческие возможности. Во главе Баухауза стал его организатор, прогрессивный немецкий архитектор Вальтер Гропиус, ученик Петера Беренса. В короткое время Баухауз стал подлинным методическим центром в области дизайна. Он оказал решающее влияние на формирование всей современной системы подготовки дизайнеров в Западной Европе и Америке, сконцентрировав в своей деятельности все достижения в области развития дизайна во всем мире. В разное время в Баухаузе преподают лучшие специалисты и дизайнеры со всех стран мира, такие как Герберт Байер, Рудольф Кох, Курт Швитерс, Вальтер Дексель, Маркс Бурчартс, Ласло Мохой-Надь, В.В. Кандинский и др.

Студенты с первого курса занимались по определенной специализации - керамика, мебель, текстиль, шрифтовая графика, реклама и полиграфия, архитектура, интерьер, эргономический и ленд-дизайн. Обучение подразделялось на техническую и художественную подготовку. Занятия в мастерских института, в который было со временем реорганизовано училище, считалось необходимым для будущего дизайнера. По мнению организаторов только изготовляя образец (или эталон) студент мог ощутить предмет как некоторую целостность и, выполняя эту работу, контролировать себя. Минуя непосредственное общение с предметом, будущий художник-конструктор мог получить одностороннее образование, поскольку современное производство делит процесс создания вещи на разобщенные операции. Но, в отличие от традиционного ремесленного училища, студент Баухауза работал не над единичным предметом, а над эталоном для промышленного производства.

Технологическая подготовка студента подкреплялась изучением станков, технологии обработки металла и других материалов. Вообще изучению материалов придавалось исключительно большое значение, так как правдивость использования того или иного материала одной из основ эстетической программы Баухауза. Со временем на факультете металла стали проектироваться образцы изделий для местной фабрики. Созданные в институте образцы обоев и обивочных тканей, были внедрены в массовое фабричное производство.

Новаторским был и сам принцип художественной подготовки. В прежних школах обучение живописи, рисунку, скульптуре по давней традиции носило пассивный характер - методом копирования. Здесь же освоение мастерства происходило в процессе структурного анализа природы. Конструктивный рисунок стал средством изучения формообразования любой ремесленной или промышленной вещи.

В Баухаузе считали, что одного только усвоения мастерства недостаточно для того, чтобы привлечь пластические искусства на службу промышленности. Поэтому, кроме обычных натуральных зарисовок, технического рисования на всех курсах шло бесконечное экспериментирование, в результате которого студенты изучали

закономерности ритма, гармонии, пропорций. Студенты овладевали всеми тонкостями восприятия, формообразования и цветоведения. Здесь была разработана пропедевтическая концепция. Первым преподавателем композиционного курса стал Иоганнес Иттен, который изложил цель, задачи и содержание курса в своих многочисленных публикациях. Экспериментальные разработки фиксировались в разнообразных макетах, активно стала использоваться бумага и картон. Для изучения их свойств была разработана система упражнений, которая имеет высокую эффективность и в настоящее время. Баухауз стал подлинной лабораторией архитектуры и проектирования промышленных изделий.

Важной вехой в истории этого учебного заведения был переезд училища из тихого патриархального Веймера в промышленный город Дессау. Здесь по проекту самого Гропиуса было построено замечательное, вошедшее в золотой фонд мировой архитектуры специальное учебное заведение, объединяющее учебные аудитории, мастерские, общежитие студентов, квартеры профессоров. Это здание было во всех отношениях манифестом новой архитектуры – разумной и функциональной.

В последние годы существования Баухауза, когда во главе его стал Ганнес Майер, особенно повысилась теоретическая подготовка студентов. Для изучения запросов массового потребителя, для того, чтобы знать его нужды, постичь его вкусы, изучалась социология и экономика. Чтобы понять процесс производства, студенты должны были пройти все его этапы. Такой метод изучения позволял им всесторонне освоить воздействие внешней формы предмета, особенности восприятия формы, фактуры, цвета, познакомиться с оптикой, цветоведением, физиологией. Время, когда художник мог рассчитывать только на интуицию и личный опыт, как считали руководители Баухауза, ушло безвозвратно.

В преподавательской деятельности главным устремлением преподавателей Баухауза были: развитие у студентов способности творческого осмысления новых материалов и конструкций, явлений и образов, обучение осознанию эстетических достоинств конструктивно и функционально обусловленных форм и предметов современного машинного производства. Основным процессом обучения в этой высшей школе был производственный, сочетание индивидуального и коллективного творчества, теоретической и практической деятельности в учебных производственных и проектных мастерских.

Прогрессивность Баухауза, передовые взгляды его профессуры всегда вызывали недовольства местных властей, сразу после прихода нацистов к власти в 1933 году он ликвидируется. Большинство руководителей и профессоров навсегда покидают страну, увозя бесценный опыт дизайнерской и педагогической деятельности.

После войны продолжателем идей Баухауза стала Ульмская школа в Германии, основанная в 1951 году Максом Биллом. Школа была открыта специально для подготовки дизайнеров и стала образцом, по которому строились другие центры дизайнерского образования в мире. Она быстро

получила международное признание. Новые подходы в дизайне были исследованы и осуществлены на следующих факультетах: визуальных коммуникаций, промышленного дизайна, строительства, информации, и позднее на факультете кино. Обучение продолжалось 4 года, первый фундаментальный курс проходили все студенты, а затем следовало три года специализации.

Наиболее полно художественные и педагогические взгляды этой школы были изложены в работах ректора Томаса Мальдонадо, который возглавлял ее с 1957 года. Ульмская концепция ориентировалась на теорию антикомерческого дизайна и потому занималась в основном поисками научно-обоснованных методов проектирования, при этом дизайнерские произведения должны были нести гуманистическую направленность. Как педагог этой школы Мальдонадо большое внимание уделял соединению в дизайне научно-технического прогресса и эстетики. Также он пытался выявить особенности дизайна как общественного явления, активной социальной силы, воздействующей на сознание людей и на организацию окружающей среды. При активной поддержке Мальдонадо была разработана теория сложности проектируемых изделий – от чашки до вертолета и ЭВМ. Реализована эта система была в образовательном процессе Ульмской школы дизайна. Интеграция жизни и работы был основным принципом обучения студентов, что позволило создать особую атмосферу в этом учебном заведении.

Пропагандистом еще одного учебного принципа в обучении дизайну была Пражская Государственная Школа Графического Искусства во главе с ее директором Ладиславом Сагнарном. Здесь развивали принцип коллективистического творческого поиска. В западной научной литературе он чаще упоминается как метод мозгового штурма, который в это время уже широко использовался у изобретателей и военных.

Одним из главных научных и методических центров в преподавании и разработке учебных технологий в США явились в 30-40 годы Институт Прага, Институт Дизайн Анализа и Американский институт Графических искусств. На американский дизайн вообще и образование в частности сильно повлияли иммигрирующие туда преподаватели и студенты Баухауза, однако уже 40-е годы стали выявляться в образовании чисто американские традиции, связанные с развитием коммерческого дизайна.

К началу 70-х годов Великобритания выступила на передний край в понимании сущности и значения дизайн-образования. После опубликования Королевским колледжем искусств, возведенным в 1966 году в статус университета, поисковой программы «Дизайн в системе общего образования» было в научную и публицистическую литературу введено понятие «проектная культура», которая занимает как бы среднее положение между технической и гуманитарной. Если предметом изучения в науке является окружающий мир, в гуманитарной сфере – человеческий опыт, то предметом дизайна является мир, созданный человеком. Бесспорно Великобритании принадлежит первенство в стремлении сделать дизайн

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru