

Министерство образования и науки РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

ВВЕДЕНИЕ В ПРОФЕССИЮ
сборник учебно-методических материалов

Направление подготовки 54.03.01 – Дизайн

Благовещенск, 2017

*Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета дизайна и технологии
Амурского государственного
университета*

Составитель: Каримова И.С.

Введение в профессию: сборник учебно-методических материалов для направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2017.- 22 с.

© Амурский государственный университет, 2017

© Кафедра дизайна, 2017

© Каримова И.С., составление

Содержание

1	КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ЛЕКЦИОННОГО МАТЕРИАЛА	4
	Тема 1. Дизайн как вид профессиональной деятельности	4
	Тема 2. Дизайн как часть проектной культуры	6
	Тема 3. Среда и дизайнерское творчество. Дизайн среды	8
	Тема 4. Проектирование – предмет профессиональной деятельности дизайнера	9
	Тема 5. Культурно-антропологический подход в проектировании средовых объектов и систем	11
	Тема 6. Современные тенденции в области проектного творчества и дизайна	13
	Тема 7. Современные требования к дизайнеру	15
	Контрольные вопросы по теоретическому курсу дисциплины	16
2	МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ	18
3	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ	20

1 КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ЛЕКЦИОННОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Дизайн как вид профессиональной деятельности

План лекции:

- 1 Генезис и развитие профессии в контексте проблем материальной культуры.
- 2 Конец XIX, начало XX века и самоопределение дизайна в период синтеза искусств.
- 3 20-30-е годы XX века: модернистские тенденции общества и функциональная направленность дизайна.
- 4 Дизайн после Второй Мировой войны и утверждение принципов рационализма, становление дизайна как проектной деятельности.
- 5 Методологические направления в проектном творчестве и дифференциация структуры профессиональной деятельности.

Цели и задачи лекции: знакомство с объектом и предметом профессиональной деятельности. Вехи становления профессионального дизайна.

Ключевые вопросы: Генезис и развитие профессии в контексте проблем материальной культуры.

Самоопределение дизайна в период синтеза искусств. Модернистские тенденции общества и функциональная направленность дизайна.

Дизайн после Второй Мировой войны и утверждение принципов рационализма, становление дизайна как проектной деятельности.

Методологические направления в проектном творчестве и дифференциация структуры профессиональной деятельности.

Обращаясь к историческому аспекту становления какого-либо явления в культуре, возникает проблема, что выбрать за точку отсчета. В отечественной литературе по теории дизайна его начало связывают с первой Всемирной промышленной выставки в Лондоне в 1851 году и работы Готфрида Земпера (1803-1879) «Наука, промышленность и искусство», явившейся откликом на ее итоги.

Этот экологический кризис, в нашем сегодняшнем понимании, выразился и в кризисе культуры. Г.Земпер в работе «Наука, промышленность и искусство», написанной по следам Лондонской выставки, дает не только анализ современной художественной культуры, но предлагает пути по «улучшению художественного вкуса». Там же он ставит вопрос подготовки особого специалиста для промышленности. Т.О. была поставлена проблема подготовки специалистов, соединивших воедино знания, практические умения и общие гуманитарно-художественные цели. Эти принципы обучения были заложены в программу Саут-Кенсингтонского колледжа, открытого в 1852 году.

Дальнейшее развитие дизайна шло в русле «нового стиля», завоевывавшего все большую популярность к концу XX века. Это одно из самых ярких явлений в европейском искусстве, получившее название в Англии и Франции «ар нуво», в Германии и Австрии – «югендстиль», а в России – «модерн». Модерн в своем намерении упорядочить окружающий мир, построить в едином стиле все от архитектуры до деталей вещей обихода, культивировал чувство цельности. Именно в этот период в сознании человека происходит отказ от иерархии жанров и видов искусства, и открылся путь для развития дизайна как целенаправленной деятельности по созданию и эстетическому освоению среды. К 1914 году в западных странах дизайн был осознан как вид профессиональной деятельности: началась подготовка специалистов для промышленности.

20 – 30-е годы XX века особый период в развитии дизайна, он связан с появлением двух ярких дизайнерских школ в России (ВХУТЕМАС) и Германии (Баухауз). Термин «дизайн» в 20 – 30-е годы в России не использовался. Употреблялись такие понятия как «художник-конструктивист», «художник-производственник». Также необходимо отметить, что развитие профессии шло в рамках абстрактного искусства, которое уже к 1914 году развивалось в двух взаимосвязанных направлениях. Первое представляло собой неутилитарную синтетическую форму искусства (беспредметное). Второе ставило цель

создать новую культуру из материальных запросов общественной жизни и производства (производственники и конструктивисты).

Становление дизайна и дизайнерского образования в России, связано с ВХУТЕМАСом (Высшие художественно-технические мастерские) и ИНХУКом (Институт художественной культуры), которые были созданы для решения художественных задач, как в культуре, так и жизни. Именно в стенах этих заведений была разработана концепция производственного искусства, и получил развитие конструктивизм - течение авангардного искусства XX века. Среди производственников и конструктивистов были известные художники, архитекторы, такие яркие личности как: Родченко, Кринский, Ладовский, Лисицкий, Клуцис, Попова, Веснин, Бибичев, Татлин, Митурич, Павлинов и др.

Обратимся к опыту Германии в развитии дизайна, оно связано со школой Баухауз, открытой в 1919 году в Веймаре. Первым его руководителем был В. Гропиус, он выразил свое творческое кредо в высказывании: «Превращение окружающей среды в мир для человека». Основопологающей идеей Баухауза было воссоздание целостной культуры на основе объединения мастеров-художников. Здесь работали незаурядные личности, среди них: Иоганнес Иттен, Ласло Мохой-Надь, Йозеф Альберс, Вальтер Гропиус, Марсель Брейер, Ганнес Майер, Мис ван дер Роэ. В Баухаузе пришли к глубокому убеждению, что промышленное производство нуждается в процессе художественного конструирования, который был бы сосредоточен не на отдельном предмете, а был бы организован как процесс проектирования. Мастерские Баухауза стали своего рода лабораториями, в которых совершенствовались и разрабатывались новые виды продукции для промышленности.

Обе школы в 30-х годах XX века постигла одинаковая участь – они были закрыты. В России, в связи с укреплением власти Сталина и обращением к традициям монументального искусства. В Германии, в связи реакционной политикой нацистов.

Дальнейшей проверкой на прочность теоретических концепций дизайна стала Америка. До 1925 года она не имела своего дизайна, но была в техническом отношении далеко впереди Европы. Дизайн вошел в плоть и кровь Америки. Но это был дизайн, сформированный совсем на других принципах, его определяют как коммерческий дизайн. Он сформировался на пересечении тех смысловых областей культуры: искусства, массового промышленного производства и массового сознания. Повседневная жизнь стала одной из сил, способствовавших становлению дизайна и его питающей средой. В дизайне увидели силу, способную принести прибыль промышленникам и комфорт потребителям. Однако надежды и оптимизм разрушила Вторая Мировая Война.

С восстановлением послевоенной экономики начинается стремительный процесс развития дизайна во всех странах.

В Америке в период экономического бума 50-60-х годов дизайн интегрируется в систему промышленного производства, дизайнер-консультант занимает достойное место в штате компаний. Кроме того, расширяется сеть независимых дизайнерских фирм. Крупные дизайнерские фирмы, имея возможность выполнять сложные комплексные разработки, способствовали развитию серьезного дизайна в различных направлениях.

После второй мировой войны уже из США в Европу распространялось американское понимание дизайна, прежде всего как инструмента торговли. Американский образ жизни оказал значительное влияние на такие области культуры как, как музыка, изобразительное искусство, а также на повседневную жизнь европейцев.

В 50-х годах, в Англии и Франции создается Совет по технической эстетике, в Германии и Австрии – Совет по формообразованию, в Италии – Ассоциация дизайна. Начинают выходить профессиональные издания по дизайну, что поднимало развитие дизайна на качественно иной уровень.

Знаменательным событием и официальным признанием дизайна на международном уровне стала организация в 1957 году ИКСИДа – Международной Ассоциации Дизайна.

В 1969 году ИКСИД обозначил дизайн как творческую деятельность, цель которой – определение формы и смысла предметов, производимых промышленностью. И относится это не только к внешнему виду, но и к функциональным особенностям (потребительским качествам) этих предметов, к их удобству и целесообразности их изготовления, ибо дизайн стремится охватить все аспекты формообразования окружающей среды человека, обусловленные промышленным производством.

Становление дизайна в России и систематическая подготовка специалистов приходится на 60-е годы XX века. После постановления Совета Министров СССР от 28.04.1962 г. «Об улучшении продукции промышленного машиностроения и товаров культурно-бытового назначения путем внедрения методов художественного конструирования» создаются ВНИИТЭ – 1962г. (Всесоюзный институт технической эстетики), его филиалы и конструкторские бюро по всей стране, а также открываются кафедры промышленного искусства в Москве, Ленинграде, Харькове, Минске, Свердловске.

Дизайн, а точнее художественное конструирование, складывавшееся в 60-е годы, отражал требования промышленности. Изначальная предопределенность формы функциональными, конструктивными, технологическими условиями вела к внедрению принципов функционализма и технической эстетики. Вступление СССР в 1965г в ИКСИД, активное теоретическое освоение опыта зарубежного дизайна также способствовали функциональной ориентации советского дизайна 60-70-х годов.

Знаменитым, но запоздалым для нашей страны событием стало учреждение в 1987 году Союза дизайнеров СССР – творческой организации, объединившей широкий круг специалистов. К этому времени изменился и сам дизайн, понимание его специфики и сферы проектной деятельности. Так еще в 1971 году на Генеральной ассамблее ИКСИД было решено исключить определение дизайна, данное в 1969 г., т.к. дизайн многогранное и сложное явление. Дизайн охватывает широчайший спектр объектов проектирования: одежда и обувь, посуда и мебель, бытовая аппаратура и техника, визуальная информация, в т.ч. реклама, производственное оборудование и транспорт, военная техника и «космос», интерьеры и комплексные средовые объекты.

Дизайн (англ. design – проект, чертеж) – вид проектной междисциплинарной художественно-технической деятельности по формированию предметной среды. Особенности дизайнерской деятельности заключаются в специфически эстетическом способе целостного осмысления и формирования объектов».

Дизайн – специфическая сфера деятельности по проектированию предметно-пространственной среды (в целом и отдельных ее компонентов), а также жизненных ситуаций с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, эстетических качеств, гармонизации с человеком и обществом.

Иначе говоря, главный смысл слова «дизайн», означающего создание (прогнозирование, продумывание) условий для появления высококачественных, радующих глаз вещей, образующих среду человеческого обитания – превращение, преобразование нужного и полезного в прекрасное. Именно этот девиз стал стрелком работы дизайнеров.

Тема 2. Дизайн как часть проектной культуры

План лекции:

- 1 Понятие проектной культуры и виды проектного творчества.
- 2 Интеграция дизайна с искусством, архитектурой, инженерным творчеством, социальным проектированием, экономикой.
- 3 Виды «дизайнов», место дизайна среды в проектной культуре.

Цели и задачи лекции: знакомство с понятием «проектная культура» и социальными функциями дизайна.

Ключевые вопросы: Проектная культура и виды проектного творчества.

Интеграция дизайна с искусством, архитектурой, инженерным творчеством, социальным проектированием, экономикой.

Место дизайна среды в проектной культуре.

Проектирование на современном этапе становится естественной чертой нашего сознания, распространяется на все сферы человеческого существования. Словосочетание «проектная культура» к концу 80-х годов приобрело терминологическое значение. Конкретизируя определение проектирования, как деятельность, цель которой познать начало изменениям в окружающей человека искусственной среде, можно отметить, что оно охватывает деятельность не только конструкторов, архитекторов и других «профессиональных» проектировщиков, но также плановиков, экономистов, законодателей, администраторов, публицистов, ученых, специалистов прикладных наук, участников движения протеста, политиков, членов «групп давления» - всех тех, кто стремится изменить форму и содержание изделий, рынков сбыта, городских систем бытового обслуживания, общественное мнение, законы и т.д.

Эта реальность – проектность как ценность и содержание многих деятельностей и как особый тип и культура мышления – и есть проектная культура. И.О. Генисаретский называет проектной культурой тот слой сферы дизайна, который надстраивается над текущим проектным процессом, над инфраструктурой дизайна и включает в себя: средовые образы, зафиксированные в проектных текстах или наблюдаемые в реальной предметной среде; художественные, научные, философские или мифопоэтические концепции, имеющие проектный смысл или созданные в целях проектирования; а также ценности жизни, среды или культуры, признанные в данный момент в сообществе проектировщиков значимыми для развития профессии и решении практических профессиональных задач.

Сегодня теория делит практически неохватный мир «большого дизайна» на несколько более представимых «малых дизайнов», специализирующихся в какой-либо одной области.

Первым среди них по праву считается *промышленный, или индустриальный дизайн* — проектирование, ориентированное на массовое производство изделий промышленности в самом широком смысле этого понятия. Вплотную к индустриальному примыкает *графический дизайн* — печатные издания, плакаты, знаки, указатели — все изобразительные решения, тиражируемые типографским или другим техническим способом, вплоть до телезаставок. Роль графического дизайна в наше время, целиком подчиненное различным средствам информации, возросла необыкновенно. Гигантскую сферу дизайнерских работ составляет *архитектурный дизайн*, приватизировавший специфическую долю раньше безраздельно принадлежавшей архитектуре строительной сферы: объекты, которые и возводятся в массовом порядке призваны обеспечить прежде всего наши утилитарные запросы. Существуют и другие разновидности дизайнерского, проектирования. Например, *ландшафтный дизайн*, продолжатель дела садово-парковой архитектуры, пользовавшейся для своих целей «натуральными» природными средствами. Развивается *арт-дизайн*, произведения которого специально подчеркивают художественный эффект любых объектов и сооружений, превращая их в «скульптуры», декоративное панно и т.п. Но этот вид еще не обрел той определенности целей и средств, как промышленный, графический и архитектурный, еще ищет свое лицо.

Наконец, начинает формироваться *дизайн процессуальный*, вносящий эстетическое и даже образное начало в ту или иную функционально обусловленную последовательность действий. Но одна область дизайнерской работы уже сегодня не только в состоянии соперничать с традиционно устоявшимися сферами дизайна, но и явно начинает главенствовать над ними, используя все их достижения для своих целей. Речь идет о *средовом дизайне*, получившем самостоятельность около полувека назад, когда и потребители, и проектировщики осознали, что вся продукция отдельных дизайнов в

окружающей действительности взаимодействует, создавая в целом уникальное по значимости и широте охвата явление — предметно-пространственную среду.

Разнонаправленность формотворчества исканий дизайнерской мысли раскрывает еще одну особенность этой сферы проектной деятельности, по крайней мере, на ее современном этапе — она целиком зависит от рынка.

Не многим более 100 – летняя история развития дизайна показала, что идеи его основателей о всеобщей перестройке образа жизни цивилизованного человечества через неуклонное внедрение эстетического начала во все сферы нашего бытия всегда накладывались на реально существующую социально-экономическую ситуацию. Оказалось, что дизайнерское начало при массовом потреблении товаров и услуг возможно только при определенном уровне общественного достатка.

Ибо дизайн, при всей его рациональности, для производства является своего рода «накладным расходом» на тот минимум средств, который может себе позволить на обустройство жизненного уклада относительно небогатое общество.

Именно поэтому дизайн в наибольшей степени активно развивается там, где существуют экономические условия для его процветания. К ним относится динамичная промышленность, высокие технологии производства и, самое главное, высокая покупательная способность относительного большинства населения, которое может себе позволить приобретать не только насущно необходимое, но и обладающее признаками красоты, которая в этих условиях тоже является товаром.

Если предельно обобщить эти положения, то можно сказать, что сегодня дизайн — это специфическое искусство общества потребления, со своими законами развития и представлениями об идеале, со своими ограничениями и противоречиями.

Главное из них — абсолютная необходимость дизайнерского отношения и для населения, и для производственной деятельности и невозможность полноценной реализации этой необходимости как раз там, где она наиболее остра — в обществе с ограниченными ресурсами.

Тема 3. Среда и дизайнерское творчество. Дизайн среды

План лекции:

- 1 Понятие о среде.
- 2 Структура средового объекта.
- 3 Разнообразие видов и форм среды.

Цели и задачи лекции: введение в круг задач средового дизайна.

Ключевые вопросы: Понятие о среде. Структура средового объекта. Разнообразие видов и форм среды. Объект и предмет в дизайне среды.

Среда – одно из ключевых понятий в проектной культуре вокруг которого происходит трансформация целей, методов и результатов творческой деятельности. Некогда художники, архитекторы, ремесленники, изобретатели, работая над своими произведениями, решали узко специальные задачи мироустройства. В результате этого «вторая природа» – сфера обитания – складывалась стихийно. Наше время, характеризующееся возможностями интенсивного воспроизводства искусственной среды обитания, поставило принципиально новую задачу – проектирование гармоничной среды обитания в целом, увязывая материально-физические, функционально-прагматические, социальные и эмоционально-художественные факторы. Среда – окружение чего-либо (кого-либо), совокупность пространств, вещей, красок, элементов ландшафта, природных или физических условий, среди которых находится данный предмет, личность и т.д. Эти определения с одной стороны указывают, что среда есть нечто, окружающее что-либо, с другой – то, что окружено, находится внутри чего-либо. Двойственность неслучайна, понятие «среда» подразумевает единство условий существования объекта (процесса,

явления) и самого этого объекта. В этой неразрывности и заключается специфика категории «среда».

В дизайне (понимаемом как художественное проектирование) среда распадается ряд взаимосвязанных структур (пространственная среда, предметная среда, световая, цветовая и т.д.), обладающих собственными законами построения и проектирования, своими сферами проектно-творческой и профессиональной деятельности.

Фундаментом становления средовой структуры считаются «носители» эмоционального начала — определенным образом организованные и нацеленные производственные и бытовые процессы, соответствующие им микроклиматические условия и — главное — участники процесса.

Следующим структурным блоком признана архитектурно-пространственная основа, воплощающая в площадях, высотах и конфигурации помещений или открытых городских пространств и облике их ограждений ответ на задачи размещения здесь задуманного средового процесса.

Третий блок — совокупность «дизайнерских» компонентов, приспособляющих пространственную основу к процессу — от функционально обусловленного оборудования до элементов арт-дизайна.

Специфика мировоззрения дизайнера заключается умение понять определенные свойства среды и подчинить их собственным проектным решениям. Оказывается, что с этих позиций наиболее заметный водораздел между типами архитектурной среды, лежит в представлениях об *открытом* пространстве — в городе, поселке, на улицах и площадях, где вместо покрытия, крыши над головой зрителя находится только небосвод, в крайнем случае только кроны деревьев; и пространстве *закрытом*, среде помещения, здания, которое целиком охватывается понятием «интерьер». И действительно, эти формы среды, как правило, различаются целой гаммой условий и факторов проектирования: они по-разному, из-за огромного, на 1—2 порядка несовпадения габаритов, воспринимаются зрителем, по-разному формируют его отношение к природной среде — от полной изоляции до максимального приближения, полного включения.

Наиболее существенны для понимания феномена «среда» следующие типологические классификации, позволяющие архитектору-дизайнеру сознательно и творчески относиться к ее формированию:

- функциональная (производственная среда, жилая, рекреационная, общественных зданий и сооружений и т.д.);
- деление по пространственным признакам (открытые пространства, городская среда, интерьер);
- по степени завершенности формирования;
- по ведущим геометрическим признакам.

Т.о. среда – есть единство пространства, наполнения и функции, т.е. состоит из сфер: а) не существующих друг без друга; б) имеющих принципиально разное содержание, материально-физическое воплощение и средства взаимодействия со зрителем.

Формирование среды осуществляется на основе синтеза трех почти самостоятельных структур, каждая со своей спецификой формирования. Перечислим их: «архитектурная» (пространственная) часть, «дизайнерская» часть (предметное наполнение) и «процессуальная композиция». Необходимо отметить, что первые две части достаточно разработаны в теории композиции, последняя, в большинстве своем, составляет монополию таких специалистов как технологи, инженеры и социологи. Однако именно на уровне нового *эстетического понимания проектирования процессов деятельности человека* и общества, лежит смысловой центр будущих достижений в дизайне среды.

Тема 4. Проектирование – предмет профессиональной деятельности дизайнера *План лекции:*

- 1 Целеполагание в дизайнерской деятельности.
- 2 Проектирование как решение проблемы.
- 3 Структура процесса проектирования в дизайне.

Цели и задачи лекции: знакомство с методом профессиональной деятельности.

Ключевые вопросы: Целеполагание в дизайнерской деятельности, роль субъективных и объективных факторов и их художественная интерпретация в проектном творчестве. Проектирование как решение проблемы, категории: «проблема», «идея», «концепция», «проектный образ». Структура процесса проектирования в дизайне.

Проектная деятельность выделяется в качестве методологической основы профессии дизайнера. Специфика проектирования заключается в том, что на основе современных данных прогнозируется некоторое будущее состояние, которое возникает только в том случае, если прогноз верен. Предложение о конечном результате приходится делать до того, как исследованы средства для его достижения. Необходимо также отслеживать события в обратном порядке – от следствий к причинам, от ожидаемого влияния данной разработки на мир – к началу той цепочки событий, в результате которой оно возникает.

Очевидно наиболее общее определение проектирования – это метод сознательного предвидения, аналитическая и интуитивная деятельность, направленная на решение проблемы. Проектирование интерпретируется как системная деятельность – поливариантная, разветвленная, итеративная (обозначающая повторяющиеся действия). В качестве субъекта проектирования выступает коллектив проектировщиков, членами которого являются инженеры, ученые, социологи, психологи и другие специалисты.

Начальным пунктом – функционирования системы проектирования выступает социальный заказ. Под социальным заказом понимается ситуация, возникающая в процессе практического взаимодействия общества и объектов его деятельности и характеризующая несоответствие между качественно быстро меняющимися и количественно быстро растущими потребностями общества и его собственными средствами (возможностями) для их удовлетворения. Возникшая в обществе потребность и отсутствие средств ее удовлетворения создают объективное основание для *проблемной ситуации*, которую предстоит осмыслить и разрешить в проектировании. Поэтому представление об *объекте проектирования* необходимо связать с механизмом возникновения и разрешения проблемной ситуации. Под проблемной ситуацией понимают противоречие между объективно возникшей тенденцией в развитии и функционировании некоторого явления и препятствующими объективными условиями. В обществе это противоречие между объективной необходимостью и сознательной деятельностью людей.

Объект проектирования – это предлагаемые способы и средства разрешения проблемной ситуации, нашедшие отражение в системе проектного знания, в интуиции и опыте проектировщиков и в процессе творческой проектировочной деятельности, преобразуемые в проекты артефактов, разрешающих создавшуюся проблемную ситуацию.

Часто традиционные способы и методы разрешения проблемных ситуаций не удовлетворяют проектировщиков. В этом случае им приходится обращаться к детальному исследованию объектного основания возникших проблемных ситуаций, т. е. расширять объект проектирования. Такое расширение объекта заставляет ввести представление о предмете проектирования.

Предмет проектирования можно рассматривать как совокупность нескольких компонентов: 1) объекта проектирования; 2) исследовательских процедур и методов, посредством которых происходит выявление объектного основания возникшей проблемной ситуации; 2) собственно основания проблемной ситуации.

Проектирования в дизайне проходит следующие стадии/этапы: предпроектный (подготовительный), творческого поиска, творческой разработки, заключительный.

Процесс перехода одной фазы в другую обеспечивается поступенчатым решением частных творческих задач. Так, предпроектный (подготовительный) этап реализуется через ступени: изучение проблемы и выработка целевой установки; творческий поиск – генерирование идей и выдвижение концепции. Этап творческой разработки предполагает ступени: разработка концепции и обоснование концепции, а заключительный – доказательство концепции и проверку.

Для учебной проектной деятельности этапность (стадийность) проектного процесса имеет существенное дидактическое значение, формирует осознанное отношение к предмету профессиональной деятельности, дает прочные знания теории и методологии дизайна. Дизайнер-практик также сохраняет этапность познания проблемы, сокращая лишь количество ступеней в ее решении.

Тема 5. Культурно-антропологический подход в проектировании средовых объектов и систем

План лекции:

- 1 Модель системного объекта в дизайне.
- 2 Понятие «сильной» и «слабой» установки в проектировании.

Цели и задачи лекции: знакомство с методологическими подходами профессиональной деятельности.

Ключевые вопросы: Принцип «открытой» формы. Модель системного объекта в дизайне. Понятие «сильной» и «слабой» установки в проектировании.

В контексте проектной культуры проектное сознание как в 80-е годы начинает рассматриваться в терминах «сильной» и «слабой» установок проектного сознания. При таком рассмотрении, «сильная» проектная установка – вера в безусловное могущество человеческого разума (редуцированного к формально-логическому рассудку, а впоследствии к технократическому мышлению) и точного знания, в неоспоримую историческую закономерность прогресса, сводимого к научно-техническому прогрессу. Технический прогресс мыслится как благотворный, демиургический. Таким образом, человек был обязан и имел право осуществлять конструктивную деятельность, направленную на преобразование, упорядочение и гармонизацию мира и жизни на единых, одномерных, прозрачных, необходимых, объективных и исключающих случайность формально-логических основаниях. Это концепция новоевропейского рационализма (модернизм).

Антимодернизм и постмодернизм - случай неклассического рационализма, гипотеза нового мышления, характеризуется «слабой» установкой: релятивизм (относительность), вероятность, стремление активизировать человеческий интеллект во всем объеме, не сводя его к рассудочному формально-логическому плану, отказ от манипулированного подхода к объекту и материалу познания и проектирования. Так же для «слабой» установки приоритетной является попытка работать с «плохо структурированными» феноменами (к примеру, социокультуры) и по их «законам» и на их «языке», не прибегая к редукции и схематизму (вчувствование, вживание).

Развитие дизайна шло в едином культурно историческом процессе XX века – модернизм-постмодернизм. Задачи, которые ставились дизайном на этом пути, и методы их решения обозначились как его этапы.

Модернизм: 20-30-е годы – функционализм, конструктивизм; 50-60-е годы – рационал-функционализм, «органический» дизайн.

Переходный период: 60-70-е годы – радикальный дизайн, 70-80-е годы – системный дизайн.

Постмодернизм: с 80-90-е годы – Новый дизайн: «радикальный эклектизм», «диалектное проектирование», «эмпиризм»; «экологический» и «средовой» подход.

Положение, в которых складывался послевоенный отечественный дизайн, выявило острейшую необходимость в осуществлении срочной разработки научно-теоретических и методологических проблем дизайна, становлении технической эстетики как теории дизайна» (художественного конструирования). В 60-70-х годах прошлого века складывается аксиоморфологической концепции проектирования в теории дизайна, в которой весь комплекс требований технической эстетики и вся совокупность потребительских свойств изделий условно разделялись на две группы:

1) требования, обеспечивающие получение полезного эффекта при потреблении изделия; 2) требования, характеризующие материальные затраты на производство (или приобретение) и эксплуатацию изделия [29].

Первая группа требований, в свою очередь, включает: 1) социальные требования, 2) утилитарно-функциональные, 3) эргономические и 4) эстетические. Под морфологией понимается структура, которую человек придает веществу природы в процессе своей целенаправленной трудовой деятельности. Но предмет наделяется морфологической определенностью (обретает ту или другую форму) в соответствии не только с природными, но и с общественными закономерностями. Форма призвана обеспечить возможность потребления предмета, который должен стать, по определению авторов, «потребительской ценностью» и обрести человеческую полезность. Речь идет о совокупности полезных функций вещи — ее общественно-ценностных свойствах, которые абстрагируются в понятии «аксиология». В концепции намечаются связи дизайна с искусством, делается акцент на выделении условий общественного функционирования вещей, выявлении их культурной ценности. В дальнейшем основные положения концепции, в частности связанные с понятием эстетической ценности, уточненные и дополненные, легли в основу анализа и оценки потребительских свойств.

В связи с постановкой и реализацией крупных социальных и народнохозяйственных целевых программ в отечественном дизайне сложилась ситуация, потребовавшая иных подходов к дизайн-деятельности. Новая теоретическая концепция начала складываться в конце 1970-х и получила стройное воплощение в 80-е годы. Она базировалась на использовании системного подхода к изучению и моделированию сложных объектов и многокомпонентных систем. Цели, задачи, функции, содержание и способы организации деятельности по решению крупномасштабных задач, комплексному повышению качества промышленных изделий и предметной среды жизнедеятельности определяются термином «дизайн-программа». Дизайн-программа – конкретная практическая форма реализации системного дизайна. Этот метод соединяет в целостный процесс разработку эстетико-художественной концепции сложного социально-культурного объекта с разработкой программно-целевой организации системы деятельности по реализации разработанного проекта. В структуру дизайн-программы входят четыре блока, каждый из которых представляет особый срез дизайн-программы: проблемно-целевой, концептуальный, организационно-управленческий, проектно-конструкторский.

К началу 80-х годов прошлого века в отечественном дизайне активно утвердилась новая профессиональная идеология, новый взгляд на объект дизайн-деятельности. Под новым углом зрения объект дизайна видится уже не как отдельная, изолированная в пространстве вещь или пусть даже очень сложный комплекс или ансамбль вещей, а как целостный фрагмент действительности. Интеллектуальный интерес части профессионалов к этому времени в значительной степени сконцентрировался вокруг размышлений о предметно-пространственной среде, которая рассматривалась в рамках нового, так называемого средового, подхода.

Средовой подход в дизайне предполагал совершенно новое понимание объекта проектирования. Это не было традиционным дизайном интерьеров или созданием объектов так называемой «малой архитектуры» в городском пространстве, но не было это и созданием инсталляций, иллюстрирующих некую отвлеченную художественную или философскую идею. Объектом проектирования оставалось все то же наше быденное

материальное (и не только материальное) окружение, однако теперь — включившее в себя человека не как пассивного потребителя, но со всей присущей ему активностью физической, эмоциональной, культурной осваивающей деятельности.

Наиболее наглядно и убедительно понятие предметно-пространственной среды можно определить через сопоставление его с понятием предметного окружения. Если «предметное окружение» — это весь рукотворный мир окружающих нас вещей, то «среда» - лишь тот фрагмент этого мира, который нами эмоционально и чувственно освоен. Здесь ключевое слово — освоение. Наиболее лаконичное и убедительное определение предметно-пространственной среды дал Г. З. Каганов, сказав, что среда — это хорошо освоенное окружение. Понимаемая таким образом проблема средосозидания соотносится со стержневым вопросом экологии (а также антропоэкологии, то есть экологии человека) - адаптивно-адаптационным процессом, в котором человек воздействует на среду, приспособляя ее к себе, и одновременно приспособляется к ней сам. В дизайне, да и вообще в проектной практике, процесс освоения приобретает отчетливую культурную окраску.

Термин «средовой подход», по существу, лишь литературная метафора: для проектировщика он несет практически тот же смысл, что и «системный подход в науке, по для него он наполнен конкретным человеческим содержанием. Понятие «среда» чрезвычайно емко, оно включает в себя все свойства и факторы окружающего мира, которые создают «средовую атмосферу», воздействующую на чувства, мысли и ощущения погруженного в нее человека.

Тема 6. Современные тенденции в области проектного творчества и дизайна

План лекции:

1. Современные направления в дизайне.
2. Интеграция дизайна в систему культурных и эстетических ценностей общества.

Цели и задачи лекции: знакомство с требованиями к профессиональной деятельности.

Ключевые вопросы: Современные течения и направления в дизайне. Региональные традиции в дизайне. Школы зарубежного и отечественного дизайна. Интеграция дизайна в систему культурных и эстетических ценностей общества.

Поиск «объективного метода», с помощью которого можно было дизайнеру реформировать, реконструировать существующий мир в соответствии с идеалом должного, объективного, закономерного, исключая субъективность принятия решения, был предпринят в послевоенный годы (40-50-е). За основу такого метода была взята доктрина мастеров европейского модернизма, и наиболее ярким представителем классического *рационал-функционализма* стала Ульмская школа формообразования. Ульмская школа пересмотрела опыт Баухауза на новом историческом этапе и решила вопрос о научной составляющей дизайна. Теория и методика дизайна, являющиеся его научной компонентой, рассматривали проблематику дизайна и его роль в обществе, культуре, производстве, образовании. Начал исследоваться метод деятельности - проектирование, который является средством профессиональной рефлексии (профессионального самосознания). На этом этапе определилась структура смежных областей деятельности: эргономики, социологии, социальной психологии, экологии, маркетинга, кибернетики, экономики. В связи с этим был выявлен комплекс гуманитарных наук, способствующих культурному и культурно-антропологическому подходу деятельности дизайнера. Так же выделились точные науки, технические, технологические, без знания которых невозможно вести современные дизайнерские разработки. За период с 1956 по 1968 год было пройдено несколько фаз: «технологический дизайн», «кибернетико-позитивистский дизайн», «аксиологически ориентированный дизайн» и этап «программного дизайна».

Т. Мальдонадо, один из ведущих педагогов Ульмской школы. Т. Мальдонадо признавал рациональное постижение формы, отмечая при этом, что «все менее убедительным становится разделение продуктов культуры на оперативный мир искусственных продуктов и коммуникативный мир знаков. На деле все эти продукты одной культуры входят в одну общую систему». Знаковым и образным, с позиций семиотики, является любой объект культуры.

Такой широкий взгляд на культуру, позволил подойти к идее целостного формирования среды, которая определялась не только через предметную трактовку. Мальдонадо делит среду по более сложным компонентам: «одушевленным» и «неодушевленным». Среда понимается не только как физическая среда, но и сфера человеческих отношений. Современный хаос предметных форм невозможно решить оформлением физической предметной среды, т.к. причиной дисгармонии предметного мира выступают формы поведения людей! Необходимо совершенствовать совокупно физическую и духовную среду, для чего требуется мобилизовать техническое и социальное воображение. Для решения таких задач требуется «горизонтальная специализация».

Идея аскетической культуры, утратила свой смысл к 60-м годам, а идея равенства как одинаковость и равенство в простоте были исчерпаны как принципы демократизма. Демократические идеалы принимали звучание как равенство личностей, поэтому эстетика простоты и равенства в простоте стала носить характер утилитарности и практицизма, а не культуросообразный смысл. Равенство личностей, утверждение, что никто не может заставить другого быть лучше, обращение к многообразию личностей вызвали оппозицию рационал-функционализму.

Критики рационал-функционализма обратились к «органической» концепции Фрэка Ллойд Райта – в основе мира и жизни лежит пространственно-временная связь всех явлений реальности, а выражают ее «процесс» и «отношение».

Концепция *органического проектирования* фиксирует простую истину: мир жизни, образ жизни постигаем лишь в своей конкретной, многообразной явленности, попытка логически сформулировать его сущность бессмысленна. В равной степени мир творчества, образ творчества уловим лишь в конкретном индивидуальном творческом акте. Попытка вывести объективные методы творчества бессмысленна. В органическом проектировании получает развитие философия жизни – неореализм.

С освоением кибернетики и бионики органическое проектирование вернулось в область объективных методов, научно-доказуемых и проверяемых истин, что максимально сближало его с научно-техническим прогрессом. В связи с этим была сформулирована основная проблема дизайна как феномена культуры – проблема культурной коммуникации, в том числе превращения вещи в культурный образец, начинает формироваться радикальное движение. Наиболее полно сущность основных положений «радикализма» и профессиональные установки сформулированы Этторе Соттсассом. Соттсасс настойчиво проводит мысль, что дизайн имеет дело не с орудийностью и инструментальностью вещи как таковой, а психологической и культурной атмосферой, в которую эти вещи погружены. Дизайн возникает тогда и только тогда, когда творится связь, устанавливается отношение между инструментом и культурной атмосферой. Это культурное напряжение возникает тогда, когда человек осознает свои действия совершенно особым образом, когда они их сублимирует, когда они обретают своеобразную риторичность, когда он мыслит свои действия и себя как проецирующиеся в среду более широкую, чем его непосредственное окружение. Указывается, что глобальная проблема, которая стоит перед дизайном – выйти из порочного круга рационализма и найти иной путь, который помог бы воссоединить разорванные связи и восполнить утраченные звенья человеческой среды.

Новый тип проектного сознания предполагает ясное осознание относительности концептуальных построений, что выражается в принципах частичности и толерантности,

выдвинутых Новым дизайном. Новый дизайн подходит к обоснованию своих позиций через конкретизацию содержания понятий «постиндустриальное общество» и «эпоха информатики» применительно к своей проблематике.

В ситуации отрицания ценностей «сильного» менталитета, ценностей рационализма и утверждения новых «слабых» ценностей – ценностей экокультурных происходит выход на новую слабую конструктивность. Экологическое сознание, возникая из состояния опасности, предполагает два обязательных компонента: трезвый и честный взгляд на положение вещей (способность отказаться от иллюзий) и надежду. На этом этапе важным является процесс перехода проектирования из одного состояния в другое – переходное проектирование. Первым шагом в этом направлении должна стать попытка сформулировать реалистичное представление о природе технической цивилизации.

Новый дизайн считает своей главной проблемой и предметом не область удовлетворения утилитарных потребностей в оптимальной, с функциональной точки зрения, среде, но все более широкую область компенсаторных аспектов потребления, то есть проблему «инкультурации» продуктов технической цивилизации, под которым понимается в первую очередь их символическое и эмоциональное освоение. Предмет проектирования конкретизируется как среда, описываемая не столько в ее структурно-физических параметрах, сколько в понятиях обитаемости, обжитости, культурной и языковой насыщенности.

Именно поэтому для Нового дизайна такое значение приобретает категория образа жизни («образа обитания», «способа культурно-антропологического выживания»), именно поэтому формулируется концепция «новой домашней цивилизации», подкрепленная фактическим положением вещей.

Из этого признания фундаментального значения сенсорного канала для адекватного восприятия «нового/иного» мира родилась концепция культуры «хай-тач», где проблема сенсорики становится специальным предметом проектного интереса. Здесь переплетаются две тенденции. Одна – компенсаторная - делает ставку на восполнение растущей эфемеризации среды путем всяческого акцентирования «телесности», «материальности», «фактурности» вещного мира (возрождение традиционных, в том числе грубых материалов в дизайне). Другая – «первичный дизайн», осваивает внесубстанциональную сенсорику, исследует и проектирует целую гамму восприятий таких неуловимых, «бестелесных субстанций», как цвет, свет, игра светотени, движение потоков воздуха, различные температурные режимы, запахи. На смену вещи, демонстрирующей производственную логику и принципы функционирования («хай-тек»), приходит эмоциональное манипулирование реальностью («хай-тач»).

Тема 7. Современные требования к дизайнеру

План лекции:

- 1 Методологическая направленность подготовки специализации «Дизайн среды».
- 2 Регламентация подготовки дизайнеров в стандарте высшего профессионального образования

Цели и задачи лекции: знакомство с содержанием профессиональной подготовки.

Ключевые вопросы: Регламентация подготовки дизайнеров в Федеральном Государственном образовательном стандарте высшего образования.

Исследования показали, что проектирование такого объекта как среда не сводится к созданию нового трехмерного пространства и его вещного наполнения, а предполагает формирование *пространства* эмоциональных переживаний личности, ее духовной включенности в среду. Здесь соединение традиционных методик архитектурного и дизайнерского проектирования оказывается неприемлемым. Потребовалась разработка гуманитарно-художественных проблем проектной культуры. В результате выявлена общая точка схода линий самоопределения проектной культуры – это образность и

пространственность предметной среды, образ жизни и культуры, отражаемые и творчески прорабатываемые в высших иконических функциях сознания. Совмещение понятийной, образной и символической форм рефлексии приводит к новой версии проектной методологии: иконологическому и средовому подходу.

В средовом подходе среда рассматривается как результат освоения человеком его жизненного окружения, поэтому деятельность и поведение человека принимаются как фактор, позволяющий связать отдельные элементы среды в целостность. Принципиальная установка проектного мышления в средовом подходе состоит в формировании нашего предметного и пространственного окружения как органического единства всей системы визуальных, чувственных и функциональных условий места. Но, задавая множество плоскостей познания объекта дизайна, вводя в круг проектных проблем экологическое и охранительное отношение к природе и культуре, средовой подход при познании самой среды, понимании ее образной стороны оказывается недостаточным. Именно здесь перспективным является использование иконологической методологии.

Такая ориентация профессии требует повышенного внимания к целеполаганию, выработке критериев оценки, адекватных новым требованиям, и в первую очередь к созданию и переоценке определенной системы ценностей как неременному условию генерирования проектной концепции. Постановка новых задач дизайна указывает на их сложность и наличие особых профессиональных умений. Специалист должен уметь комплексно решать исследовательские задачи, обладать высокими аналитическими способностями и «чувствительностью» ко всем компонентам предметно-пространственной среды.

Проектирование средового объекта предполагает освоение дизайнером новых категорий – «дух места», «дух времени», «стиль жизни», к методам познания которых относятся: «вчувствование», «вживание», сценарное моделирование. Особо отметим, что осознать среду как «дух места и времени» невозможно вне понимания «духа вещи», познания вещи/предмета.

В Федеральном государственном образовательном стандарте высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» указывается, что область профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу бакалавриата, включает:

Творческую деятельность по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной и архитектурной среды;

Предметные системы и комплексы;

Информационное пространство;

Интегрирующую проектно-художественную, научно-педагогическую деятельность, направленные на создание и совершенствование конкурентоспособной отечественной продукции, развитие экономики, повышение культуры и качества жизни населения; художественное образование.

Объектами профессиональной деятельности выпускников по направлению подготовки «Дизайн» являются:

Предметно-пространственная и архитектурная среда, удовлетворяющая утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

Художественное исполнение объектов графического дизайна, дизайна среды, промышленного дизайна, арт-дизайна;

Преподавание художественных дисциплин (модулей).

Контрольные вопросы по теоретическому курсу дисциплины

- 1 Генезис и развитие профессии в контексте проблем материальной культуры.
- 2 Конец XIX, начало XX века и самоопределение дизайна в период синтеза искусств.

- 3 20-30–е годы XX века. Модернистские тенденции общества и функциональная направленность дизайна.
- 4 Дизайн после Второй Мировой войны и утверждение принципов рационализма, становление дизайна как деятельности проектной.
- 5 Методологические направления в проектном творчестве и дифференциация структуры профессиональной деятельности.
- 6 Понятие проектной культуры и виды проектного творчества.
- 7 Виды «дизайнов», место дизайна среды в проектной культуре.
- 8 Интеграция дизайна с искусством, архитектурой, инженерным творчеством, социальным проектированием, экономикой.
- 9 Дать понятие о среде.
- 10 Структура средового объекта.
- 11 Разнообразие видов и форм среды.
- 12 Объект и предмет в дизайне среды.
- 13 Дать понятие «проектирования в дизайне».
- 14 Объект и предмет проектирования.
- 15 Структура процесса проектирования в дизайне.
- 16 Понятие «сильной» и «слабой» установки в проектировании.
- 17 Аксиморфологическая концепция дизайна, системный дизайн, средовой подход.
- 18 Современные течения и направления в дизайне.
- 19 Интеграция дизайна в систему культурных и эстетических ценностей общества.
- 20 Методологическая направленность подготовки специализации «Дизайн среды».
- 21 Регламентация подготовки дизайнеров Федеральном государственном образовательном стандарте высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

2 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

Практический раздел курса направлен на овладение умениями в области проектного творчества, такими как начала проектного анализа и поиска, формирование проектно-графических навыков. В ходе изучения дисциплины предусмотрены практические занятия, на которых студент должен:

- овладеть начальным теоретическим знаниями о предмете профессиональной деятельности;
- сформировать базовую систему проектных умений и основополагающие проектно-графические навыки;
- освоить терминологию предмета профессиональной деятельности дизайнера;
- развить творческое отношение к процессу обучения дизайну.

Ввиду большого количества творческих работ и приобретения специфических профессиональных навыков, требуется последовательность и системность в процессе освоения дисциплины, следование методическим указаниям при выполнении работ.

Задание 1. Моделирование по представлению формы геометрических тел

Выполнить линейно-конструктивный рисунок простых геометрических тел (куб, цилиндр, пирамида, шар) по представлению. Провести моделирование объема с помощью светотени на основе условного определения источника света.

Материал: карандаш, листы ватмана А-3.

Задание 2. Овладение навыками проектной графики дизайнера. Моделирование по представлению формы геометрических тел с помощью «линии» и «пятна»

На основе лабораторной работы №1 сделать линейно-конструктивный рисунок геометрических тел, определить границы светотени.

Выполнить моделирование формы с помощью линии и пятна.

Материал: карандаш, тушь, перьевая ручка, кисть, листы ватмана А-3.

Задание 3. Овладение навыками проектной графики дизайнера

На двух листах формата А-3 построить два прямоугольника 10х20 см, разбив их по горизонтали на 10 ступеней.

Построить ахроматического ряда в технике ступенчатой и лессировочной «отмывки»: от светлого к темному и от темного к светлому.

Материал: карандаш, акварель, тушь, кисть, листы ватмана А-3.

Задание 4. Моделирование по представлению геометрических тел в технике «отмывка»

На подрамнике 500х750 выполнить композицию из простых геометрических тел. Задать источник света и построить светотень. Выполнить моделировку формы геометрических тел в технике «отмывка».

Материал: карандаш, акварель, тушь, кисть, лист ватмана А-1.

Задание 5. Аналитические зарисовки объектов дизайна единого функционального назначения в линейной и линейно-пятновой технике

На листах ватмана А-4, А-3 сделать зарисовки предметов быта единого функционального назначения (например: телефоны, чайники, утюги). На основе зарисовок выполнить композицию (лист А-2), раскрывающую утилитарную функцию объекта и художественно-образные характеристики формообразования.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, гелевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 6. Декомпозиция объектов дизайна единого функционального назначения. Структурный (морфологический) анализ формообразования. Линейная и линейно-пятновая техника

Выполнить зарисовки, характеризующие основное назначение объекта исследования (можно использовать зарисовки к лаб. работе №5). Определить и зарисовать структурные элементы формы объекта как его функциональные единицы, проследить «выражение» функции в форме. Зарисовать конструктивные узлы, определяющие объемно-пространственную организацию формы. Выявить и зарисовать технологические факторы в пластике формы объекта.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, гелевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 7. Композиционно-образный анализ объектов дизайна. (Поиск ассоциативных связей с природными и техническими формами, прототипами в биологическом мире). Линейная и линейно-пятновая техника

Зарисовать объекты исследования как сочленение простых геометрических объемов. Определить выразительные качества объекта как композиционной системы: в зарисовках проследить целостность и соподчиненность формы, симметрию – асимметрию, динамику – статику, ритм формообразующих линий, плоскостей, объемов и т.д. Выявить и зарисовать ассоциативные ряды формообразования – метафорически-образную, знаковую основу формы.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, гелевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 8. Репрезентация объектов дизайна в графике. Тематическая композиция.

На подрамнике 500x750 в соответствии с выбранным вариантом выполнить тематическую композицию, раскрывающую в выразительной образной форме наиболее характерные потребительские качества объекта дизайна.

На начальном этапе разрабатываются эскизы, раскрывающие заданную тему, и ведется сбор визуальной информации. После утверждения наиболее удачного варианта выполняется графическая подача в цвете.

Материал: карандаш, тушь, рапидограф, кисть, перьевая, гелевая, шариковая ручка, гуашь, листы ватмана А-1.

3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, конспектирование и оформление записей по лекционному курсу, завершение и оформление практических работ, подготовку к аудиторным занятиям (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме).

Тематика заданий самостоятельной работы соответствует лекционным и практическим занятиям курса «Введение в профессию».

Примерная тематика заданий для самостоятельной работы студентов по дисциплине.

Задание 1. Моделирование геометрических тел в линейной и линейно-пятновой графике

Выполнить линейно-конструктивный рисунок простых геометрических тел (куб, цилиндр, пирамида, шар) по представлению. Определить границы светотени и выполнить моделирование формы с помощью линии и пятна.

Материал: карандаш, тушь, перьевая ручка, кисть, листы ватмана А-3.

Задание 2. Моделирование формы, текстуры, фактуры объектов дизайна в линейной и линейно-пятновой графике.

На листах ватмана А-4, А-3 зарисовать предметы быта, построенные на сложных цветовых, фактурных и текстурных отношениях. Выполнить графическую моделировку в линейной и линейно-пятновой графике.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, глеевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 3. Моделирование формы объектов дизайна в технике «отмывка».

Зарисовать предмета быта с различных точек зрения. Выбрать наиболее информативный вид объекта и выполнить моделирование формы в технике «отмывка».

Материал: карандаш, тушь, акварель, кисть, перьевая, глеевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3.

Задание 4. Графическая работа «Основы проектных исследований: сравнительный анализ объектов дизайна единого функционального назначения».

Выполнить зарисовки, характеризующие основное назначение объекта исследования (можно использовать зарисовки к лаб. работе №5). Определить и зарисовать структурные элементы формы объекта как его функциональные единицы, проследить «выражение» функции в форме. Зарисовать конструктивные узлы, определяющие объемно-пространственную организацию формы. Выявить и зарисовать технологические факторы в пластике формы объекта.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, глеевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 5. Графическая работа «Основы проектных исследований: структурно-функциональный анализ объектов дизайна».

Выполнить зарисовки, характеризующие основное назначение объекта исследования (можно использовать зарисовки к лаб. работе №5). Определить и зарисовать структурные элементы формы объекта как его функциональные единицы, проследить «выражение» функции в форме. Зарисовать конструктивные узлы, определяющие объемно-пространственную организацию формы. Выявить и зарисовать технологические факторы в пластике формы объекта.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, глеевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 6. Графическая работа «Основы проектных исследований: ассоциативно-образный анализ объектов дизайна».

Зарисовать объекты исследования как сочленение простых геометрических объемов. Определить выразительные качества объекта как композиционной системы: в зарисовках проследить целостность и соподчиненность формы, симметрию – асимметрию, динамику – статику, ритм формообразующих линий, плоскостей, объемов и т.д. Выявить и зарисовать ассоциативные ряды формообразования – метафорически-образную, знаковую основу формы.

Материал: карандаш, тушь, кисть, перьевая, глеевая, шариковая ручка, листы ватмана А-3, А-4, А-2.

Задание 7. Тематическая композиция.

На подрамнике 500x750 в соответствии с выбранным вариантом выполнить тематическую композицию, раскрывающую в выразительной образной форме наиболее характерные потребительские качества объекта дизайна.

На начальном этапе разрабатываются эскизы, раскрывающие заданную тему, и ведется сбор визуальной информации. После утверждения наиболее удачного варианта выполняется графическая подача в цвете.

Материал: карандаш, тушь, рапидограф, кисть, перьевая, глеевая, шариковая ручка, гуашь, листы ватмана А-1.

Каримова Ирина Сергеевна,
доцент кафедры дизайна АмГУ

Введение в профессию: сборник учебно-методических материалов для направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2017, 21 с.

Усл. печ. л. 2,4.