

Данильченко Ольга Владимировна
Ol'ga Danil'chenko (1)
Назарова Лилия Рашидовна
Liliya Nazarova(2)

доцент кафедры «Графический дизайн» УВО МХПИ, Москва
the professor of department «Graphic design» of the Institution of higher education «Moscow art-industrial Institute»

e-mail: danilchenko@yandex.ru

кандидат педагогических наук, доцент

заведующий кафедрой «Графический дизайн» УВО МХПИ, Москва

PhD (the pedagogical sciences); the associate professor; the head of department «Graphic design» of the Institution of higher education «Moscow art-industrial Institute»

e-mail: lili_nazarova@mail.ru

1-2. Учреждение высшего образования «Московский художественно-промышленный институт»
119072 Москва, пер. Берсеневский, д.2, стр.1.
Institution of higher education «Moscow art-industrial Institute»
Bersenevsky side street 2, building 1, Moscow 119072 Russia

СТРУКТУРА УРОВНЕЙ ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ СВЯЗЕЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ

The structure of the levels of formation of interdisciplinary links in the
process of learning graphic design

Ключевые слова: высшее, образование, графический, дизайн, профессиональные, компетенции, междисциплинарные, связи, Рудольф Арнхейм, Иоханнес Иттен.

Key words: higher, education, graphic, design, professional, competence, interdisciplinary, connection, Rudolf Arnheim, Johannes Itten.

Аннотация. В статье раскрывается педагогическая идея-концепция практикующих дизайнеров-преподавателей-исследователей о структуре формирования междисциплинарных связей в современном дизайнерском образовании. Объектом проводимого авторами данной статьи исследования выступает структура уровней формирования связей между учебными дисциплинами в процессе обучения графическому дизайну. Предметом статьи выступает определение структуры уровней формирования междисциплинарных связей в процессе обучения учащихся графическому дизайну. Особое внимание уделяется описанию междисциплинарных связей, выражающихся в синтетическом подходе к решению единой задачи. Выявлено 3 типа

взаимодействий при изучении учебных дисциплин (хронологический и содержательный аспекты): параллельное взаимодействие, последовательное и ступенчатое. Основными выводами проведённого исследования являются принципы взаимодействия при изучении студентами учебных дисциплин (хронологический и содержательный аспекты). Новизна исследования состоит в описании принципа параллельного взаимодействия при изучении учебных дисциплин «Проектирование», «Пропедевтика», «Основы проектной графики», «Информационные технологии» с точки зрения решения практических задач.

Abstract. The article reveals pedagogical idea-the concept of practicing designers, teachers and researchers on the structure formation of interdisciplinary links in contemporary design education. The object pursued by the authors of this article of research is the structure of the levels of formation of connections between academic disciplines in the process of learning graphic design. The subject of the article is dedicated to the structure determination of levels of formation of interdisciplinary links in the teaching process of students of graphic design. Identified 3 types of interactions in the study of academic disciplines (chronological and substantive aspects): the interaction of parallel, sequential and stepwise. The principle of parallel interaction of disciplines "Designing"- "Propaedeutics"- "Fundamentals of project graphics"- "Information technology" from the point of view of solving practical problems.

Междисциплинарные связи в процессе обучения графическому дизайну имеют определяющее значение, Поясним это на примере учебной дисциплины «Проектирование», поскольку процесс проектирования является комплексным и требует от профессионала широкого диапазона знаний, кругозора, умения получать, анализировать и структурировать вербальную и визуальную информацию, а также владеть графическим языком и техническими навыками для визуализации идеи и реализации проекта. Поэтому студент должен с первых дней обучения стремиться к формированию ОК, ОПК и ПК и использованию приобретенных знаний и навыков в комплексе применительно к проектным задачам [6]. Основной проблемой является изолированное восприятие студентами комплекса знаний в рамках учебных обучающих дисциплин. Искусственные ментальные барьеры между учебными дисциплинами не дают им активно и осознанно пользоваться полученными знаниями. Знания, умения и навыки делятся «квадратно-гнездовым способом» и не переносятся из одной области знания в другую.

Описанные уровни сформированности профессиональных компетенций у студентов-выпускников ВУЗа (на примере УВО МХПИ) процитируем по изданной ранее авторами статье.

«...Пороговый уровень профессиональной компетенции – обязательный для всех студентов-выпускников ВУЗа по завершении освоения ООП ВПО.

Продвинутый уровень профессиональной компетенции – превышение минимальных характеристик сформированности компетенции для выпускника ВУЗа.

Высокий уровень профессиональной компетенции – максимально возможная выраженность компетенции, уровень важен как качественный ориентир для самосовершенствования» [2, 53].

Выявлено 3 типа взаимодействий учебных дисциплин (хронологический и содержательный аспекты):

1 тип – параллельное взаимодействие. Предполагает одновременное освоение учебных дисциплин, т.е. пороговые базовые компетенции, необходимые для изучения дисциплин являются одинаковыми.

Приведём в качестве иллюстрации связки учебных дисциплин, изучаемые на 1 курсе бакалавриата: «Пропедевтика» – «Основы проектной графики» – «Информационные технологии», «Пропедевтика» – «Шрифт».

2 тип – последовательное взаимодействие. Предполагает последовательное непрерывное обучение: изучение следующей дисциплины после окончания изучения предыдущей. Освоенные компетенции служат необходимой базой для изучения последующей учебной дисциплины. Связки учебных дисциплин: «Шрифт» - «Типографика» - «Композиция печатного издания», «Информационные технологии» - «Компьютерные технологии» - «Предпечатная подготовка» и т.п.

3 тип – ступенчатое взаимодействие. Предполагает комплексное использование освоенных ранее компетенций (ОК, ОПК и ПК) при изучении дисциплины. Примером может служить изучение учебной дисциплины «Проектирование», являющейся системообразующей для освоения профессии графического дизайнера.

В данной статье в качестве иллюстрации параллельного взаимодействия (1-го типа междисциплинарных связей) рассмотрим связку «Проектирование» - «Пропедевтика» - «Основы проектной графики» - «Информационные технологии» с точки зрения решения практических задач.

Знания по пропедевтике определяют базовую конструкцию и структуру объекта проектирования, а в рамках курса основ проектной графики студент осваивает навыки работы с различными инструментами и материалами. Гармоничное соединение этих навыков дает синтетический результат в виде создания художественного образа. Одна из основных задач – научить визуализировать вербальные образы при помощи композиционной структуры и графического языка. Такой комплексный подход при решении этой задачи закладывает базу для дальнейшей проектной работы и создания рекламного образа.

До определённого момента навыки решения графических задач в учебных дисциплинах «Пропедевтика», «Основы проектной графики» и «Информационные технологии» осваиваются на параллельных заданиях.

В качестве примера для иллюстрации междисциплинарности рассмотрим задание по пропедевтике на изучение различных типов композиций. Перед студентами ставится учебная задача закомпоновать геометрические фигуры (круг, четырехугольник и треугольник) в квадратный формат в соответствии с типами композиций (закрытая-открытая, симметричная-асимметричная, статичная-динамичная). Эскизы должны выполняться простым карандашом линейно-конструктивным способом.

Исходя из взаимного расположения фигур в формате и личной трактовки заданной темы студентом, композициям из геометрических форм даются ассоциативные названия. Это развивает образно-ассоциативные связи и даёт толчок к нелинейному мышлению, что весьма важно в базовой подготовке дизайнера [4, 27-29].

Поясним, что вместе с этим заданием на занятиях по учебной дисциплине «Основы проектной графики» студенты осваивают графические типы линий и возможности различных инструментов и материалов с точки зрения выражения эмоции и художественного образа. Изучение происходит по принципу контрастной схемы: «тяжёлое-лёгкое», «мягкое-жесткое», «гладкое-шершавое» (приведём примеры студенческих работ из книги Иоханнеса Иттена «Искусство формы», «Типы контрастных отношений» [3, 10-11]). На следующем этапе подключаются более сложные для графического выражения абстрактные понятия, такие как эмоционально-психологические состояния: грусть, радость, гнев, восторг, агрессия, доверие и т.п.

При изображении сложно-ассоциативных понятий важен язык тела и интуитивные движения. «...Чтобы непосредственные чувства были выражены в пятне или линии, они, прежде всего, должны жить в самом художнике. Рука, кисть, пальцы и, что также важно, все его тело должны быть наполнены этими чувствами. Чтобы погрузиться в работу, надо уметь и напрягаться, и расслабляться...», - отмечал Иоханнес Иттен [3, 114].

Далее происходит слияние учебных задач по двум параллельно-изучаемым дисциплинам. Преподаватель на занятиях со студентами подключает навыки, полученные в проектной графике, и синтетически соединяет их с композиционным решением, используя ассоциативное название геометрической композиции и подчёркивая его при помощи графики. На стыке решения этих задач в работе возникает эмоциональное состояние, что даёт оптимальное сочетание функциональности и эмоциональности, баланс которого так важен в дизайне. Рудольф Арнхейм в своей книге «Искусство и визуальное восприятие» отмечал необходимость владения экспрессией художником: «...Можно, конечно, утверждать, что художник должен развивать чисто формальную технику, прежде чем он сможет овладеть изображением экспрессии. Но в этом случае переворачивается весь естественный порядок процесса создания художественного произведения. В действительности всякая хорошая художественная практика всегда исключительно экспрессивна...», то же самое можно сказать и о дизайнере, поскольку в его работе эмоциональное сопереживание и эмпатия играют ничуть не меньшую роль» [1, 168].

Однако этому процессу предшествует определённый анализ и логические размышления, результаты которых фиксируются в виде ментальной карты. Первый её уровень состоит из вербальных ассоциаций, а второй □ из композиционных и графических средств, которые могут эти ассоциации выразить. По завершению этой работы студент имеет чёткое представление, какими средствами он должен решать свой графический лист для того, чтобы вызвать у зрителя заложенные в название ассоциации. Это даёт возможность управлять визуализацией ключевых понятий в дальнейшем процессе проектирования, при этом сохраняя свою индивидуальность и эмоциональную выразительность в графическом языке.

Третьей дисциплиной в связке идут «Информационные технологии», которые могут подключаться к процессу на разных этапах выполнения задания, как то: векторизация «каркасных» композиционных схем, поиск графического языка для

решения ассоциативного образа при помощи создания разнообразных кистей и перьев в графическом редакторе, как векторном, так и в растровом. А также при окончательной обработке графических листов, выполненных вручную. В данном случае компьютер является таким же инструментом, как кисть или перо, поэтому и рассматривается не как самостоятельный этап в образовательном процессе, а как вспомогательный, решающий свои локальные задачи создания изображения.

Рудольф Арнхейм в своей книге «Искусство и визуальное восприятие» отмечает, что «...восприятие не есть механическое регистрирование элементов, а представляет собой схватывание и постижение значимых моделей структуры... Художественное изображение объекта не может рассматриваться как скучное, утомительное копирование случайных внешних деталей. Другими словами, понимание того, что образы действительности представляют собой определённую ценность, даже в том случае если они далеки от «натуралистического» подобия, получило научную поддержку...» [1, 9]. Данное утверждение справедливо и для подготовки графических дизайнеров, поскольку в процессе проектирования у них возникает необходимость трансформировать изображения реальных объектов и создавать различные художественные и эмоционально окрашенные абстрактные образы при помощи композиционных и графических средств, обрабатывая результаты в графических редакторах. Базовые навыки для этого приобретаются при параллельном изучении учебных дисциплин «Пропедевтика», «Основы проектной графики» и «Информационные технологии», интегрированных друг в друга посредством междисциплинарных связей, выражающихся в синтетическом подходе к решению единой задачи [4].

ЛИТЕРАТУРА

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие (сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова). – М.: Прогресс, 1974. – 173 с.
2. Данильченко О.В., Назарова Л.Р. Структура уровней формирования профессиональных компетенций выпускника по направлению подготовки 072500 «Дизайн» степень «бакалавр» (Профиль 1 Графический дизайн) – М.// Педагогика и искусство, 2015, №2.
3. Иттен И. Искусство формы./ Пер с нем. – М.: Издатель Д. Аронов, 2014. – 136 с., илл.
4. Формирование основ визуальной культуры студента в современном дизайнерском образовании: компетентностный подход. – Москва, // Международный журнал экспериментального образования. 2016. № 1. С. 77 – 90.
5. Назарова Л.Р. Развитие творческой активности учащихся основной школы в изобразительной деятельности с использованием информационных технологий: дис. ... канд. пед. наук (13.00.01). – М., 2002. – 162 с.
6. ФГОС ВО Приказ Минобрнауки России от 11 августа 2016 г. № 1004 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Зарегистрирован в Минюсте России 25.08.2016 г. № 43405).