

## ПРОЦЕСС ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРОВ

Байрачная Ж. Э.

*НОЧУ ДПО «Институт опережающего образования», Екатеринбург, Россия (620141, Екатеринбург, ул. Артинская 4, оф. 208), e-mail: bjanneta@mail.ru*

---

Современные достижения в области теории и практики дизайна в образовательной деятельности выступают как профессиональный инструментарий, который проявляется в раздробленности знаний и методических средств. Творческое проектирование – это способ разумной организации учебной проектной деятельности, помогающий сохранить цельность профессионального сознания, так как предоставляет методические ориентиры и осознанную свободу творческих проявлений. Основная задача творческого проектирования состоит в том, чтобы раскрыть сущность процесса профессиональной деятельности дизайнера и выявить основные его этапы. Предлагаемая схема творческого проектирования представляет собой универсальную структуру, гибкую и динамичную одновременно. Компоненты структуры являются устойчивыми и наиболее повторяемыми комбинациями операций творческого процесса. Содержание, последовательность и время реализации компонент варьируется в зависимости от вида дизайнерской деятельности и специфики ситуации.

---

Ключевые слова: творческое проектирование, визуализация, профессиональное развитие.

## THE PROCESS OF CREATIVE DESIGN IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF DESIGNERS

Bayrachnaya J. E.

*The non-governmental private educational institution of supplementary professional education «Institute of advanced education», Ekaterinburg, Russia (620141, Ekaterinburg, str. Arтинская 4, оф.208), e-mail: bjanneta@mail.ru*

---

Modern achievements in the field of design theory and practice in educational activity act as a professional toolkit, which is shown in dissociation of knowledge and methodical means. Creative projecting is a way of the reasonable organization of the educational designactivity, which helps to keep the integrity of professional consciousness as it gives methodical reference points and realized freedom of creative displays. The main task of the creative design is to reveal the essence of the process of professional activity of the designer and to identify the main stages of it. The proposed scheme of creative design is a universal structure that is flexible and dynamic at the same time. The components of the structure are stable and the most repeatable combinations of operations of the creative process. The content, sequence and time of implementation of the component varies depending on the type of design activity and the specifics of the situation.

---

Key words: creative designing, visualization, professional development.

Конец XX века преподнес нам немало новшеств во многих сферах жизни, в том числе создал условия для рождения нового визуального языка, что в свою очередь усилило проектное, прогностическое начало и предвидение в дизайнерском освоении действительности [2]. Первоочередной задачей современного специалиста по предметным формам является решение не только актуальных проблем, но и прогнозирование будущих материальных и духовных запросов человека. Для осуществления этой задачи каждый дизайнер должен внимательно вслушиваться в окружающий мир, отзываясь на различные проявления образов и чутко воспринимая сообщения. Но получить новую информацию чрезвычайно сложно, так как в потоке внешних раздражителей специалист обычно воспринимает то, что укладывается в рамки имеющихся знаний и представлений. Возникает закономерный вопрос о том, какие знания, умения и навыки необходимо сформировать у

будущего профессионала для того, чтобы он смог справиться с проектированием пространственно-предметной среды будущего? Ведь столкновение с каждой последующей задачей потребует от проектировщика определенной перестройки своего профессионального опыта. Ранее используемые методы работы станут неприемлемыми в силу конструирования новых приемов, соответствующих индивидуальному пониманию очередной проектной ситуации.

Сегодня наиболее острым является «вопрос о качественной перестройке проектной деятельности» [6] и совершенствовании дизайнерского образования. Проблема всякого высшего образования, а дизайнерского в особенности, это – прежде всего проблема «преодоления односторонности ее профессионального развития, готовящего будущего специалиста скорее к какой-то определенной, социально заданной функции, а не к живой развивающейся деятельности, задающей жизнь самой психике, меняющей ее в ходе развития, обогащающей новым содержанием и новыми возможностями» [6].

Если понимать профессиональное развитие как способность менять в себе то, что должно измениться, как ответ на вызов определенной ситуации с сохранением некоторого ядра профессиональных знаний, умений и навыков (профессиональных компетенций), тогда «на выходе» у нас есть шанс получить компетентного специалиста, способного «мобилизовать полученные знания, умения, опыт и способы поведения в условиях конкретной ситуации, конкретной деятельности» [4].

Какой же должна быть профессиональная компетенция, чтобы вкупе с личностной была сформирована основная дизайнерская способность – готовность к постоянным изменениям в жизни, к совершенствованию своих знаний и получению удовольствия от решения возникающих интеллектуальных задач.

Проблема компетенций является в системе образования одной из наиболее обсуждаемых. Вместе с тем, рассматривая вопрос о профессиональных компетенциях дизайнеров и процессе их формирования, мы опираемся на точку зрения Вербицкой Н. О. [1], разделяющей понятия учебно-профессиональная и профессиональная компетенции. Мы полагаем, что именно процесс дизайнерской деятельности является деятельностной основой, «сращивающей» учебные и профессиональные компетенции дизайнеров. Это делает возможным для дизайнеров, обучающихся, делать творческие работы не только не уступающие, но в отдельных случаях и превосходящие по качеству профессиональные.

Рассмотрим сам процесс дизайнерской деятельности – проектирование. Все виды проектирования: техническое, гуманитарное, художественное и т.д., имеют множество различий, соблюдая при этом единые методологические принципы организации, а именно – «двухслойную организацию»: слой видения и понимания; слой организации и действия.

Преобразование во всех видах проектирования начинается с момента необходимости решения какой-либо задачи сначала в мышлении проектировщика, а затем в его действиях. Процесс построения плана и технологии выполнения пунктов этого плана вторичен по отношению к процессу построения концепции. В случае осознанной творческой активности дизайнера отправной точкой процесса проектирования является момент нахождения им противоречия в окружающей действительности. «Увидеть» его он сможет только в том случае, если он готов к этому действию, ведь он исходит не столько из того, что видит, сколько из того, что знает. Собственно говоря, он даже видит, что знает [5].

Визуальная культура современного человека состоит в способности охвата целостности мира, создании представления о нём, оценке различных образов. В них, как и в отвлечённых понятиях-мыслях, содержится огромное духовное содержание, отражающее дух времени. «Картина» мира отдельного человека представляет собой многочисленную информацию, имеющую системный вид, включающую субъективную карту пространства и времени, схемы отношений между объектами, набор правил, управляющих тем миром, в котором живет данный человек. «Только создав себе мир в виде целостной его «картины», человек может в нем функционировать» [2]. Предметный мир существенно дополняет «картину» мира человека. Пространственные структуры, архитектурные объемы и детали – проясняют, усиливают и даже определяют эмоционально-психологический настрой средового пространства. Пластичная форма посуды, бытовых приборов и одежды придают этому состоянию различные оттенки. Все вместе они образуют широкую гамму воздействий на внутренний мир человека, обогащая его «картину» мира, делая ее сложнее и многоцветнее. Находясь в средовой структуре, насыщенной оригинальными предметными формами, человек получает возможность мысленно достраивать и совершенствовать собственный взгляд на мир. Чем сложнее он становится, тем интереснее становятся человеческие отношения с реальностью. А роль и ответственность проектировщиков предметного мира возрастает с каждым днем, так как именно от их профессионализма зависит сохранение «в особых формах художественной культуры тех связей с материальной средой, которые складывались в прошлом» [7] и развитие способности у каждого человека воспринимать усложняющуюся жизнь.

Визуальная культура проявляет значимость целостной «картины» мира, а для будущего дизайнера – это необходимая потребность для осуществления деятельности по творческому проектированию. Именно эстетическая необходимость воспринимать и чувствовать гармонию (дисгармонию) пространственно-предметной среды формирует профессиональную готовность дизайнера к преобразованию действительности. Проектируя образ будущего, материальная база которого закладывается уже сегодня, дизайнеры

проявляют себя и как регуляторы отношений между людьми и природой. Ведь именно дизайнер придает форму среде, в которой мы все живем, и орудиям, которыми мы пользуемся. Для того чтобы соотнести окружающую человека среду и его личностную целостность, будущему специалисту необходимо профессиональное умение структурного видения реальной действительности.

Как выглядит структура «картины» мира в осознанном представлении дизайнера?

Во-первых, гармонично выстроенная среда обитания человека, его орудий, и собственно сам человек. Природа – та, что существует независимо от деятельности человека, и «зеленая архитектура» – результат его воображения и преобразования реальности. Окружающая застройка, в которой протекает наша повседневная жизнь, образующая архитектурно организованное пространство города, площади, улиц и дорог. «Архитектура средств передвижения, циркулирующих в данном пространстве» [3] и архитектура малых форм. Индустрия потребительских товаров и быстро реагирующие на изменения такие области промышленности, как персональные компьютеры, телевидение, аппаратура с высокой точностью воспроизведения, кинокамеры и другие электронные устройства. Стационарная обстановка производственных, общественных и жилых помещений с необходимой бытовой утварью и производственным инвентарем. Наконец, сам человек и составляющие его образа: одежда, прическа, украшения.

Все вышеперечисленные элементы системы тесно взаимосвязаны друг с другом и «рассматриваются не сами по себе, а как значимое соединительное звено между человеком и средой обитания» [7]. Ведь восприятие базируется на способности человека соотносить те или иные впечатления /зрительные, тактильные, психологические/ от визуальной среды с «восприимчивым опытом» всей его жизни, с предпочтениями и практикой личных контактов с действительностью. В трудах Кагана М. С., Щедровицкого Л. П., Дубровского В. Я., раскрывающих методологию и теорию деятельности, мы находим, что проектирование предстаёт как деятельность, в процессе которой конструируются образы новой действительности на основе прежнего опыта и былых впечатлений.

Сегодня нет во вселенной явления, предмета, сооружения, устройства, которое не может рассматриваться как генератор эмоционально-художественного содержания и само по себе, и как исходная точка формирования оригинальных эстетических переживаний. Поэтому дизайнерское искусство встало перед новой стороной собственной технологии, перенося центр тяжести в работе дизайнера с поиска элементов новых форм на поиск способов их синтеза. Исходя из этого, считаем целесообразным ориентировать процесс теоретического обучения творческому проектированию на следующие методы:

- абстрагирования /отвлечение от всего несущественного/;

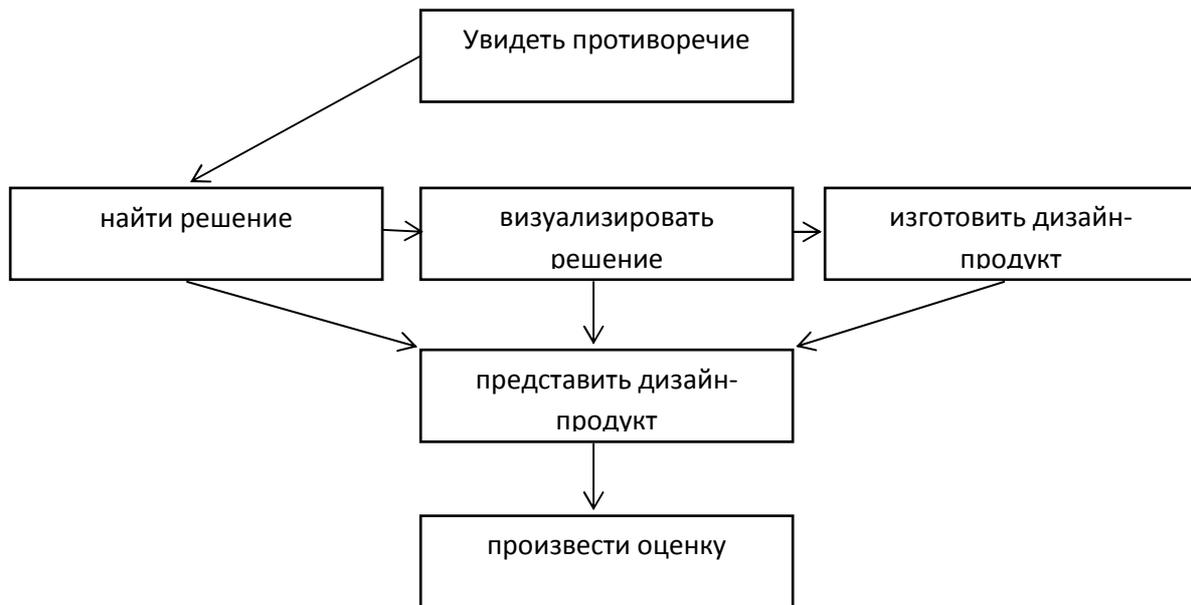
- обобщения /фиксацию необходимых связей структуры объекта восприятия/.

Раскрывая сущность вышеперечисленных понятий студентам, мы создаем каркас будущих профессиональных знаний, так как именно «в категориях заключена сама логика профессионального сознания проектировщика, которая определяет динамику проектного процесса, связь понятий с действиями» [4]. Кроме того, что категории с самого начала обучения раскрывают алгоритм и механизм процесса творческого проектирования, «они создают образы для мысли» [5]. А далее, «мысль созидает адекватную себе форму» [5].

Заметим, что образ как оперативная единица наглядно-образного мышления отличается от других образов, отражающих реальные свойства предметов. «Его создание не есть акт простого созерцания находящегося перед глазами объекта или его изображения, а результат особой интеллектуальной деятельности, требующей специальных навыков и умений, наличия выработанных установок внимания, определённой культуры видения» [4]. Студенты, впервые приступающие к творческому проектированию, не могут справиться с ним, так как запас образов памяти недостаточен для свободного воображения и получения новых образов. Следовательно, на данном этапе основной задачей становится создание личного «парка образов» у каждого студента.

Далее задача специалиста в том, чтобы его индивидуальное видение решения противоречия получило адекватное выражение в ситуации деятельностной, то есть нашло свое практическое воплощение в способе решения проектной проблемы. Благодаря заданной последовательности учебных заданий деятельностью студента становится не только поиск условий и средств, но и собственных способов решения задачи. Творческий процесс не прекращается, так как авторский метод будущий дизайнер совершенствует в профессиональном направлении: от построения частных задач в пределах заданной системы он переходит к программированию всего процесса в целом. Вовлечение в процесс творческого проектирования все большего числа компонентов деятельности переводит его в новый ранг творческой проектной деятельности. В структуре творческой проектной деятельности мы выделяем следующие элементы (компоненты):

КОМПОНЕНТА ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ – ПОИСКОВАЯ КОМПОНЕНТА – ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ КОМПОНЕНТА – КОМПОНЕНТА ПРОЕКТНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ – ПРЕЗЕНТАЦИОННАЯ КОМПОНЕНТА – ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ КОМПОНЕНТА.



### Схема творческого проектирования как процесса

Представленные компоненты процесса творческого проектирования мы описываем следующим образом:

Компонента визуальной культуры – отправная точка процесса творческого проектирования:

- поиск идей, выбор основной идеи;
- построение на ее основе концепции будущего дизайн-продукта.

Следующая – поисковая компонента – представляет собой этап выработки алгоритма всего процесса творческого проектирования, начиная с исследования исходной ситуации с намерением:

- описать предполагаемый будущий дизайн-продукт и его свойства;
- составить план процесса творческого проектирования и предполагаемых входящих задач.

Изобразительная компонента – визуализация, сопровождающая весь процесс творческого проектирования (основные этапы):

- визуализация как вспомогательный элемент процесса анализа;
- визуализация как вспомогательный элемент процесса создания образа;
- визуализация как вспомогательный элемент процесса презентации;
- визуально-изобразительные средства как катализатор процесса творческого проектирования.

Компонента проектного моделирования представляет собой процесс формирования:

- инструментальной состоятельности дизайн-продукта;
- социально-культурной осмысленности дизайн-продукта;
- объемно-пространственного решения дизайн-продукта.

Презентационная компонента – это организация процесса демонстрации с помощью аудиовизуальных и коммуникационных средств:

- инструментальных, социально-культурных и объемно-пространственных свойств дизайн-продукта.

Исследовательская компонента – заключительный этап анализа и переосмысления:

- концепции дизайн-продукта;
- характеристик и свойств дизайн-продукта;
- процесса творческого проектирования дизайн-продукта.

Связи функционирования обеспечивают реальную жизнедеятельность компонентов творческого проектирования как системы. Таким образом, у будущего дизайнера в процессе творческого проектирования сохраняется связь всех этапов с исходной ситуацией. Постановка же дополнительных (входящих) задач не только стимулирует творческий поиск, но и конкретизирует стратегию всего проектного процесса. Элементы /компоненты визуальной культуры, поисковые и изобразительные, проектного моделирования, презентационные и исследовательские/, объединяемые связью функционирования, совместно осуществляют функцию профессионализации знаний, умений и навыков.

#### **Рецензенты:**

- Вербицкая Наталья Олеговна, доктор педагогических наук, профессор кафедры автомобильного транспорта Уральского лесотехнического университета, г. Екатеринбург.
- Пономарев Александр Владимирович, доктор педагогических наук, лауреат премии Российской Федерации в области образования, заведующий кафедрой «Организация работы с молодежью» Уральского федерального университета, г. Екатеринбург.

#### **Список литературы**

1. Вербицкая Н. О. Компетенции: педагогические проблемы восприятия // Профессиональное образование. Столица. – 2012. – № 5. – С. 19-22.
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов и др.: Под общей редакцией Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. – М.: Архитектура-С, 2004. – 288 с.
3. Каган М. С. Эстетика как философская наука. – Санкт-Петербург: ТОО ТК «Петрополис», 1997. – 544 с.
4. Мелодинский Д. А. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования: Учебн. пособие. – М.: Архитектура – С, 2004. – 312 с.

5. Психология художественного творчества: Хрестоматия / сост. К. В. Сельченко. – Мн.: Хервест, 1999. – 752 с.
6. Степанов А. В. Архитектура и психология: Учебное пособие для ВУЗов / А. В. Степанов, Г. И. Иванова, Н. Н. Нечаев. – М.: Стройиздат, 1993. – 290 с.
7. Эстетические ценности предметно-пространственной среды / А. В. Иконников, М. С. Каган, В. Р. Пилипенко и др.: под общей редакцией А. В. Иконникова, ВНИИТЭ. – М.: Стройиздат, 1990. – 335 с.

**Рецензенты:**

Вербицкая Н. О., д-р пед. наук, профессор кафедры автомобильного транспорта Уральского государственного лесотехнического университета, г. Екатеринбург.

Пономарев А. В., д-р пед. наук, зав. кафедрой «Организация работы с молодежью» Уральского федерального университета, г. Екатеринбург.