

МЕТОДИКИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ, РАСШИРЯЮЩИЕ ТВОРЧЕСКИЙ ПОИСК

Figurative and Creative Modeling Methods Broadening the Project Search

Лилия Момотова

Псковский государственный университет, Россия

Abstract. *Fresh and original solutions are needed anywhere, not only in design practice. The designer's task is to be outside the routine and to create a new image of things that correlates with a renovated being of a person. Figurative and creative modeling methods facilitate liberation of the designer's imagination. The aim of the research is acquainting the reader with figurative and creative modeling methods that make it possible to get creative projects ready and develop them at a higher level; revealing connections with other kinds of creative activities; substantiating the need of using methodological recommendations for precise notion of a projected object. The base of the research is the course content of advanced training of teachers «Modern Educational Technology» and analysis of some methods that were used in a number of works in design.*

Key words: *creative thinking, efficiency, new knowledge, technology.*

Введение *Introduction*

Основанием для данного исследования послужили материалы курсов повышения квалификации на тему «Современные педагогические технологии» и анализ некоторых методических приемов, которые в свое время были осознаны и применены в ряде дизайнерских разработок.

Цель статьи – познакомить читателя с методиками художественно-образного моделирования, которые позволяют подготовить и разработать творческие проекты на более высоком уровне: преподаватель ставит проблему – студент самостоятельно ее решает, выявить связи с другими видами творческой деятельности, обосновать необходимость использования методических рекомендаций для внесения ясности в представления о проектируемом объекте.

Методы дизайнерской деятельности в широком понимании – есть не определенные приемы изготовления чего-либо, а скорее средства психологического и общего развития всех способностей человека. Современный проект учащегося – это дидактическое средство активизации познавательной деятельности, развития нешаблонного мышления и одновременно формирования определенных личностных качеств.

Внедрение в учебный процесс педагогических технологий предоставляет студентам возможность самостоятельно конструировать свои знания, вырабатывать системный подход в работе, основанный на

широких обобщениях, приемах художественного отбора, многократных повторях, наблюдении и сравнении, объективном единстве закономерно связанных друг с другом явлений и предметов.

Методики образного подхода - педагогическая технология, которая объединяет исследовательские, поисковые и творческие методы работы.

Это сложный процесс, состоящий в анализе целей, возможностей и выборе таких форм и методов обучения, при которых развивается критическое и творческое мышление. Он требует интеграции знаний из различных предметных областей, которые побуждают студентов к активной мыслительной и практической деятельности в ходе овладения учебным материалом, а самостоятельную работу студентов можно рассматривать как пробуждение творческих способностей.

Дизайн-деятельность реализуется практическими средствами проектирования, одна часть которой находится и изобретается в процессе работы, а другую составляют методы научного анализа.

Использование методик образного подхода направлено на организацию эффективной проектной деятельности. В результате студенты приобретают не только необходимые навыки самостоятельной работы, но и намечают пути использования метода для получения опыта в работе над творческими, исследовательскими и информационными проектами, это помогает ликвидировать тупиковые ситуации, находясь в любой точке проблемы и расширять творческий поиск.

При этом вырабатывается достаточный диапазон приемов и методов, которые представляют собой совокупность действий, направленных на упорядочение проектного процесса. Вырабатывается своеобразный алгоритм реализации проекта в виде системы операций, адекватных механизму процесса мышления дизайнера. И это позволяет студентам овладеть самим методом профессионального мышления.

Метод художественно-образного моделирования – это целесообразная деятельность от теории к практике, отражающая повторяемость приемов и путей дизайнерской деятельности, которые становятся правилами работы над проектом.

Образность является составляющей профессионального мышления дизайнера. Развитое воображение помогает обеспечивать скорость формирования проектных идей, правильно находить нестандартные решения поставленных задач, в этом и состоит актуальность данного исследования.

В статье содержатся обобщенные сведения из теории дизайна, методики работы со студентами и других дисциплин.

Внутри статьи выделяются две темы, которые отражают части учебно-методического комплекса, в который входят рабочая программа, аналоги, мультимедийные пособия (отдельно разработанные темы учебного материала).

Методики художественно-образного моделирования *Figurative and creative modeling methods*

Почему деятельность одних людей всегда богата новыми идеями, в то время как у других, не менее способных, она в этом отношении бесплодна? Ответ на этот вопрос находится в трудах ученого-психолога Эдварда де Боно (Э. де Боно, 2005) который исследовал процессы мышления и ввел понятие латеральное мышление (нешаблонное, творческое мышление). Овладеть методами развития творческого мышления, уметь использовать его в решении проблем, научиться вырабатывать новые идеи на основе информации – актуально для специалистов, работающих в области культуры и искусства, где профессиональная компетентность выражается в способности анализировать проблемы и находить неординарные пути их решения.

В своих поисках нового взгляда на вещи художник (дизайнер) выступает как главный носитель нешаблонного мышления (творческого мышления).

Приемы композиционного формообразования, почерпнутые дизайном прежде всего из архитектуры, призваны сообщать объекту проектирования образную целостность. Но это качество достигается не только удачным решением композиционных задач – таких как, например, пропорциональность, выразительный ритм его элементов, динамичность и статичность формы, применение принципов симметрии – асимметрии, контраста – нюанса. Целостность, завершенность образу вещи придает соответствие ее формы – смыслу (Розенсон, 2010).

Моделируя проектную ситуацию, студенту необходимо видеть конечный результат творчества, для чего ему нужна широкая эрудиция и опыт активной проектной практики. Складываются методы обучения, реализующиеся через совокупность приемов, направляющих ход мышления к конечному результату.

Формируется комплекс методик образного подхода. Мысленно помещая проектируемый объект в различные смысловые контексты, студент критически его осмысливает, вырабатывает творческий подход и расширяет поиск возможных решений.

Можно выделить три этапа выработки этих качеств у студента:

1. пробуждение интереса к получению новой информации и постановка собственных целей обучения.
2. осмысление содержания полученной новой информации.
3. рефлексия, размышление, рождение новых знаний, новые цели.

Задания на проектирование визуально-графического текста включает в себя разработку условных графических изображений, знаков, символов, предназначенных для передачи специальной информации. И самое важное требование в этих заданиях – простота образующих их

элементов. Трудность заключается в том, что поиски простых и свежих решений представляют собой сложную задачу, поэтому выйти за рамки привычных решений помогает *синквейн*. Используя профессиональную терминологию, студент должен создать шрифтовую композицию с изобразительными элементами средствами синквейна: 1 строка – существительное, 2 строка – два прилагательных, 3 строка – три глагола, деепричастия, 4 строка – крылатая фраза (обычно эмоционально окрашена), 5 строка – одно слово, синоним существительного, метафора.

Менее бросается в глаза аналогия дизайна с литературой, но именно в литературе, а точнее в поэтике, стилистике, риторике, выработаны приемы повышения выразительности художественного языка (Розенсон, 2010). В этом задании осуществляется переход информации от словесного (буквенного) языка на иконический (изобразительный). В решении могут появиться неожиданные аналогии: цветовые ассоциации, перекрывающие друг друга тексты, диагонали, буквы, выступающие как объект. Образное восприятие действительности для дизайнера очень важно и представляет огромный интерес. Иногда очень полезно понять человеческий смысл вещей, побыть элементом, принимающим участие в их создании.

При разработке графической части фирменного стиля организации, синквейн помогает найти текст рекламного слогана фирмы.

Идеи станут более плодотворными, если провести небольшой *мозговой штурм*, во время которого все свои мысли студент будет заносить на бумагу. Собирая нужный материал для создания визуальной концепции, лучше всего на начальной стадии расширить исследование настолько, насколько это возможно. Не надо редактировать материал на данном этапе, нужно только собирать его. И не отказываться от каких-то своих идей, которые якобы кажутся слишком оригинальными и странными; сейчас слишком рано о чем-то судить. Студенты часто забывают об этом этапе и стараются поскорее сесть за компьютер, но только при взаимодействии руки и мозга можно набросать множество идей, все аспекты проекта соединяются воедино и мыслительный процесс идет вперед (Дэбнер, 2009).

Наряду с этим используются известные методические приемы, применяемые в дизайнерской деятельности.

При проектировании визуальной информации особенно эффективен *семиотический анализ* (семиотика – наука о знаках), где рассматривается система основных понятий: «язык», «код», «символ», «модель».

Семиотический анализ помогает выявить общность, различие и взаимосвязь знаковых систем естественного языка и искусственных знаков, раскрыть возможность использования различных алфавитов, роль ключей, овладеть методами визуализации и коммуникативной выразительности через обобщение знаковых ситуаций. Создавая образные ряды замещающихся знаков, можно придать объекту дополнительные

различаемые свойства или найти формообразующие элементы для будущего логотипа.

Практическое освоение основ проектирования знаковых систем строится на той предпосылке, что творческий процесс в коммуникативном дизайне обеспечивается, во-первых, комбинаторикой знаков, а во-вторых, визуальным перекодированием информации, когда в процессе решения проектных задач происходит осмысленный переход от одних знаков или знаковой модели к другим знакам и модели более высокого уровня (Кайналайнен, 1979).

Дополнительным источником знания служит наглядность *сценарного моделирования*, где формируется окончательное знание о проектируемом объекте, о свойствах и качествах, которые нужно ему придать. Объектом дизайнерского сценарного моделирования является взаимодействие людей с предметными контекстами, приводящее к тем или иным ситуациям человеческой жизнедеятельности. В этом взаимодействии выявляются как причины разного рода конфликтов, так и средства для их решения (Кузьмичев, 1987).

Метод применим не только при разработке единичной вещи, но также и сложного комплексного объекта, когда творческое воображение помещает его в самые разные ситуации функционирования. Моделирование начинается с разработки сценария – словесного и рисуночного текста, представляющего серию эпизодов, картин, сцен из жизни объекта, где просматривается аналогия с театральным действием. Сценарное моделирование – одно из ведущих средств поискового исследования и экспериментальной проверки найденных решений, предназначенных для переноса в жизненную практику.

Итак, методики образного подхода могут быть следующими:

- синквейн, в котором соединение шрифтовых форм с изобразительными элементами помогает освоить особый вид графики – типографику, может служить инструментом коммуникации и помогает увидеть аналогии приемов выразительности, разработанные в других областях искусства;
- мозговой штурм, где многочисленные наброски, рисунки и эскизы в итоге ложатся в основу дизайна различных разработок;
- семиотический анализ, помогающий изучить внутренние свойства систем знаков, рассмотреть их в развитии в различных сферах человеческой жизни, раскрыть во всей профессиональной сложности – от фирменного стиля до комплексных программ;
- сценография жизни (совокупность возможных ситуаций) проектируемого объекта рядом с человеком.

Предлагаемые методы позволяют значительно раскрепостить творческую фантазию проектировщика и создать дизайнерский объект, обладающий достаточной новизной, хотя используются для решения лишь

отдельных композиционных задач, это только ответ на конкретную поставленную задачу.

Подготовка творческих проектов *Creative projects training*

Главной целью высшего профессионального образования, основанного на Болонской системе, является развитие самостоятельности студента. В нашем университете кафедра дизайна и искусств работает четвертый год, мы находимся в стадии формирования, становления, а это процесс медленный и непродуктивный. Складываются методики преподавания специальных дисциплин, осуществляется поиск эффективных приемов в работе в виде контактного взаимодействия и сотрудничества со студентами.

В ходе выполнения практических заданий вырабатывается метод совместной творческой деятельности, где личность студента является главной фигурой в образовательном процессе. Преподаватель выступает как учитель-консультант, вырабатывающий систему мер по оптимизации самостоятельной работы студентов.

Освоение материала делится на «шаги», которые постоянно фиксируются в эскизах, рисунках, схемах, и являются не только способом передать мысль, но и отразить этапы работы над проектом. Размеры «шагов» зависят от характера задания и от способности студента. Это дает возможность прогнозировать результат и контролировать процесс на любом этапе выполнения работы.

В процессе общения со студентами раскрываются общие интересы, находятся близкие взгляды на творчество. При доверительном общении легче выстраивается диалог, находятся оптимальные пути передачи информации, разъясняются понятия и термины. Преподаватель направляет работу так, чтобы развить сильные ее стороны и преодолеть слабые, наблюдает, консультирует, оказывает помощь.

На подготовительном этапе ставится проблема, преподаватель раскрывает требования к проекту, технологическое выполнение, предлагает варианты решения, подсказывает источники информации.

При создании синквейна мы со студентами изучаем профессиональную терминологию, просматриваем аналоги шрифтовых композиций, изучаем японские трехстишия, ищем крылатые фразы. Студент анализирует предстоящую работу, разрабатывает варианты обдумывания в состоянии творческого и эмоционального подъема. Находятся редкие глаголы, образные фразы и сравнения. Неожиданные идеи могут превратить простое задание в событие, а вдохновение – неотъемлемая часть работы художника. Если студент трудится

систематически, он организован и ответственен, повышается самостоятельность, а значит – пробуждаются творческие способности.

Синквейн помогает подготовить и оформить творческий проект, требующий четко продуманной структуры в виде дизайна рубрик газет и журналов, глоссария в картинках.

Семиотический анализ помогает подготовить исследовательский проект, включающий аргументацию актуальности принятой для исследования темы, определения проблемы исследования, обозначения задач исследования, определение методов исследования, источников информации, определение путей решения. При разработке корпоративного дизайна семиотический анализ применяется для определения характера вещей. Фирменный стиль – средство идентификации, а отличительные свойства логотипу может придать система дополнительно разработанных знаков. Сначала мы составляем схему (кластер) из слов и связываем воедино разнообразные понятия, относящиеся к деятельности фирмы. Затем эти понятия переводим в ряд иконических изображений, которые отличаются друг от друга, затем осуществляем поиск ключей для создания будущего логотипа.

Разнообразные рисунки, наброски, эскизы различных предметов и пространств при мозговом штурме и создании сценарного моделирования помогают студентам освоить рисование изделий промышленного дизайна в специальной манере, которая очень важна для эффектной демонстрации проектируемых объектов дизайна в городской среде и интерьере. Изучаются графика эскиза, графика завершеного проекта. Сопровождая чертежи и макеты, проектные рисунки ощутимо дополняют представление о проектируемом объекте с позиций масштаба, связанности разных планов и даже функциональной значимости.

Выводы *Conclusions*

В заключении, обобщая изученную литературу, личный опыт и методические приемы в работе с группой, можно выделить главное.

1. Анализ специальной литературы показал, что теоретическая сторона в дизайнерской деятельности систематизируется, обобщается и развивается. Хотелось бы изучать и использовать в учебном процессе новые учебники и пособия, где работающие в области дизайна специалисты делились бы своим опытом, давали рекомендации по практическим приемам в области разнообразных разработок.

2. Внимательное наблюдение за работой студентов, анализ результатов заданий позволяет вносить необходимые коррективы в использование методик художественно-образного моделирования. Но и стоит заметить, что с каждым годом работы студентов совершенствуются,

приобретают больше выразительных качеств, методический фонд пополняется.

Summary

Method in design is considered to be one of the most complicated and contradictory problems of its theory, so long as the technology of creative work is uncertain and even mysterious by itself. The creator's world is a large amount of various perceptions and feelings (Minervin, 2004). Figurative and creative modeling method is expedient activities from theory to practice reflecting frequency of devices and ways of design activities that become the patterns for project work.

Forming of professional thinking should be considered as a complicated and long-time process that helps to develop imagery, systematic approach, ability to work new senses in life. The result will be seen not immediately, at first the work may seem non-productive. Students must get not superficial knowledge, the teacher must find the best way to share information with them, disclose concepts and terms through codes and searching of semantic context in work, owing to it students' critical thinking based on assumption or ability to put forward new ideas is developed.

Each student is «a treasure» capable of self-developing and self-changing. The student becomes a participant of the educational process, when he is personally interested in the results and responsible for his own future, therefore – he seeks personal top through aspiration, constant work, interaction with teacher and getting new knowledge.

New educational technology fills the training process with new content. Innovative technology demonstrates that there is no «objective» truth, no pattern, there are only sources of information. The teacher's main task is encouraging the students' creativity, arousing cognitive interest, directing general activities to the mode «wont to know and be able», holding a variety of activities (exhibition, contests).

Список литературы *Bibliography*

1. Боно, Э. (2005). *Латеральное мышление*. Издательство «Поппури».
2. *Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник*. (2004). Под ред. Г.Б. Минервина. М.: Архитектура-С.
3. Дэбнер, Д. (2009). *Школа графического дизайна*. М.: РИПОЛ классик.
4. Кайналайнен Ю.Р. (1979). Основы проектирования визуальной коммуникации. *Техническая эстетика*, №5. С.10-12.
5. Розенсон И. А. (2010). *Основы теории дизайна*. СПб.: ООО Издательство «Питер».
6. *Средства дизайн-программирования. Методические материалы*. (1987). Под ред. Л.А. Кузьмичева. М.: ВНИИТЭ

Лилия Момотова , Член Союза художников России	Псковский государственный университет, Россия, 180021, ул. Инженерная, д. 10/6, кв. 44 Email: lilia.momotova@yandex.ru Tel.: (8112)52-01-32, 89113939454
--	--