

КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

Аккуратова Елена Сергеевна

канд. пед. наук, доцент, профессор

Амброзевич Юлия Александровна

аспирант

Червонная Мария Алексеевна

канд. искусствоведения, преподаватель

ФГБОУ ВПО «Московская государственная художественно-

промышленная академия им. С.Г. Строганова»

г. Москва

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПРОЕКТ ПЕРСПЕКТИВНЫХ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ В СФЕРЕ ДИЗАЙНА «DESIGN AREA» КАК ИННОВАЦИОННЫЙ ПОДХОД ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация: в работе приведены оригинальные инновационные мероприятия, разработанные сотрудниками кафедры «Промышленный дизайн», осуществленные в рамках программы Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA».

Ключевые слова: образовательная сфера дизайна, научно-исследовательская деятельность, теория дизайна, методология дизайна, формообразование, футурология.

Изменившаяся парадигма образования требует новых подходов к организации учебной деятельности в Высшей школе. Сотрудниками кафедры промышленного дизайна ФГБОУ ВПО МГХПА им. С.Г. Строганова разработана долгосрочная, рассчитанная на 2014–2019 гг., программа Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA». Она создана с целью развития теории, методики и практики дизайн-проектирования. Мероприятия проекта проводятся для вовлечения студенческой

молодежи в научно-исследовательскую работу и практику в рамках образовательного стандарта третьего поколения, формирования у студентов общекультурных, профессиональных и специальных компетенций, развития творческих способностей и приобретения молодыми дизайнерами навыков продвижения продукта деятельности на профессиональном рынке труда [1; 2].

Программа Международного проекта «DESIGN AREA» осуществляется при поддержке Правительства Москвы, Союза Дизайнеров России, Совета проекторов по воспитательной работе высших профессиональных учебных заведений России, Московского студенческого центра, Московского Городского Координационного Совета Студенческих научных обществ. Научный консультант Проекта – доктор искусствоведения, профессор Ю.В. Назаров.

Данная Программа включает несколько направлений видов деятельности:

– «Теория дизайна», в рамках которой ведется подготовка тематических научных сборников, проведение круглых столов и научных конференций, научно-практических семинаров, посвященных различным аспектам развития предметно-пространственной среды и дизайна;

– «Методология дизайн-проектирования», включающая проведение учебных семинаров и вебинаров, интернет-конференций с участием студентов и преподавателей различных вузов и ССУЗов, конкурсов преподавателей на лучшее методическое пособие в области дизайн-образования;

– «Активизация творческой и проектно-художественной деятельности», занимающаяся организацией и проведением студенческих конкурсов по теме, соответствующей заявленному девизу года (или темам, связанным с актуальными технологиями проектирования, проблемами предметно-пространственной среды и т.п.);

– «Профориентация». Кураторы направления проводят конкурсы, онлайн-конкурсы, мастер-классы с будущими абитуриентами, учащимися общеобразовательных школ, создают рекламные материалы кафедры. Каждый месяц учебного года проводятся Дни открытых дверей;

– «Популяризация инновационных технологий в сфере науки, искусства, образования» – проведение учебных семинаров и вебинаров с участием известных деятелей науки, культуры, образования, популяризирующих инновационные технологии;

– «Благотворительная деятельность» – волонтерское движение, помочь организациям в оформлении интерьеров учебных заведений, детских садов, участие в программе «Мыс доброй надежды».

Целями и задачами Международного проекта являются: популяризация специализации «Промышленный дизайн», привлечение внимания к проблемам образования в сфере дизайна на фоне новой парадигмы образования; развитие в рамках современной образовательной системы научно-исследовательской составляющей, а также помочь студентам в освоении новых форм деятельности в образовательном процессе; объединение дизайнеров и педагогов, работающих в сфере промышленного дизайна, с целью укрепления позиций профессионального образования и соответствия его мировому профессиональному рынку труда; привлечение к сотрудничеству студентов и преподавателей различных стран ближнего и дальнего зарубежья для обмена опытом в образовательной и научно-исследовательской деятельности; совершенствование методов и принципов учебного дизайн-процесса.

Куратор Программы Международного проекта «DESIGN AREA» – А.Н. Лаврентьев, доктор искусствоведения, профессор, проректор по научной работе ФГБОУ ВПО МГХПА им. С.Г. Строганова. В оргкомитет Международного проекта входят сотрудники ФГБОУ ВПО МГХПА им. С.Г. Строганова, преподаватели, доценты, профессора и аспиранты кафедры «Промышленный дизайн».

В рамках направлений Проекта планируется проведение большого количества мероприятий. Некоторые из них уже проведены. Так, по направлению «Методология дизайн-проектирования» в рамках Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA» и

ежегодных дней науки студентов МГХПА им. С.Г. Строганова совместно с факультетом дизайна Ижевского государственного технического университета и кафедрой «Дизайн промышленных изделий» Удмуртского государственного университета в формате вебинара проведены научно-практические конференции: «Стратегия и тактика дизайна. Новый формат сотрудничества в целях осуществления государственного стандарта третьего поколения», «Стратегия и тактика дизайна. Устойчивое развитие гармоничной предметно-пространственной среды». По результатам конференций выпущены сборники материалов. В марте 2015 года планируется проведение вебинара «Сфера дизайна XXI века. На пути к новой парадигме образования».

Конференции проводятся, как правило, по результатам курсового проектирования. Доклады студентов – осмысление проделанной работы: включение проектируемого объекта в системы предметно-пространственной среды, анализ инструментария дизайнера. Так в рамках образовательной программы бакалавров и Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA» на кафедре «Промышленный дизайн» проводится эксперимент, который заключается в объединении усилий дисциплин «Проектирование», «Основы проектной графики», «Макетирование», «Объемно-пространственная композиция», «Компьютерные технологии», «История дизайна, науки и техники», «Конструирование», задания которых частично или полностью посвящены единой теме: «Модульная игрушка», «Тренажер оператора погрузчика для фирмы ОАО «Шереметьево – Карго», «POS – продукция», «Информационный стенд для ОАО «Шереметьево – Карго». Междисциплинарное сотрудничество по теме «Модульная игрушка», например, включало изучение истории игрушки, принципов формообразования традиционной игрушки, изучение методики проектирования современной игрушки. Перед преподавателями стояла задача донести до студента то, какой должна быть игрушка, кукла, какими признаками она должна обладать на каждом этапе психологического, эстетического и социального развития ребенка. Студент должен понять то, что самой выдающейся игрушкой, развивающей фантазию ребенка, его представления

о человеке и окружающей среде, к чему, собственно, и призвана игрушка, является безликая кукла – кукла-панок, завернутая в холст. Проектирование игрушки – сложное задание не только в части сценария, формообразования, но и в части восстановления утраченного восприятия современным молодым человеком игрушки вообще, игровой деятельности, и, в частности, ментальности русской игрушки. Одним из важнейших этапов проектирования, позволяющего решать эти сложные мировоззренческие вопросы, является предпроектный анализ. В магистерских учебных планах этот аналитико-исследовательский этап является частью научно-исследовательской и творческой работы магистра. Очень важно направить и деятельность бакалавра на освоение научно-исследовательской деятельности в рамках дизайн-проектирования.

В процессе научно-исследовательского этапа при проектировании игрушки на студента буквально обрушивается лавина существующих в мире аналогов. Их яркое цветовое решение, броское формообразование заставляют студентов привлекать данные образцы в качестве аналогов. Необходимо большое усилие, чтобы студент начал осознавать критерии выбора игрушки в качестве аналога, понятие качества игрушечной продукции. Этап предпроектного анализа раскрывает перед студентом сущность игрушки и игровой деятельности. Если на этапе первых идей студенты предлагали замысловатые сценарии игр и агрессивное формообразование игрушек, то после предпроектного анализа в качестве темы для проектирования выбирали разработки традиционных русских игр-забав, продуктивную игровую деятельность: создание, строительство, развитие систем.

Междисциплинарное сотрудничество потребовало пересмотреть содержание и состав курсового проекта. Так аналитическая научно-исследовательская работа по теме «Игрушка» оформилась в таблицу-схему, которая, предваряя проектное решение, выявляла концепцию решения выбранной студентом темы. Если в реферате по общей теме «Игрушка» студентами представлялся анализ, типология, история игрушки вообще, то по выбранной теме давалась таблица по схеме: история, психология, исторические и современные аналоги, позволяющие

решать проблему психологического развития, конструктивные особенности, технологии изготовления, эскизные предложения – скетчи по выбранной игрушке.

Метод проектности был заложен в задании на разработку модульной игрушки-конструктора. Игровая деятельность включала в себя как создание игрушки, так и игры в эту игрушку. Конструирование игрушки при помощи разработанных модулей предоставило ребенку до 7–10 базовых вариантов и до 10 вариаций формы разработанной игрушки, что в целом способствует развитию творчества и изобретательности. Иногда создание игрушки оказывается занимательнее дальнейшей игры с ней.

На конференции «Стратегия и тактика дизайна. Новый формат сотрудничества в целях осуществления государственного стандарта третьего поколения» обсуждались проектные решения по данной теме. Так, интересным решениям формообразования способствовали совмещение функций: в работе Н. Бондаренко игрушка – сортер – это рюкзачок; мягкий конструктор К. Наренковой; «Фроги» – подушки для сидения в форме занятых фантазийных животных; фигурка циркового клоуна студентки А. Рязанцевой, предназначенная для кидания колец, имеет варианты экипировки, благодаря деталям со шнурковкой. Студентами разработаны обучающие игрушки: это «Цифровой андроид» Е. Броиловской, конструктор «Африка» Л. Петренко. Глубокий исторический анализ театра теней в рамках исследовательской части проекта позволил студентке А. Холомкиной разработать модульную игрушку – конструктор «Театр теней», которая использует принцип подражания взрослому теневому театру. Студенткой разработаны костюмы-персонажи, которые, конструируя, дети закрепляют на себе. За основу сценария были взяты сказки Сергея Козлова.

Большую роль в формообразовании игрушек играет привлечение новых технологий. Так студентка А. Горская, разрабатывая игрушку-конструктор летательного космического аппарата, использовала физическое состояния левитации предмета в электромагнитном поле. Выбор данной технологии повлиял на принцип сборки игрушки с помощью компьютерного управления. Концептуальное моделирование процессом игры открывает для студента огромные возможности

формообразования. Традиционные конструкторы также интересны в плане формообразования. Это и абстрактные модули студентки М. Плужник, и «архитектурные конструкторы» со стилистикой культурных образцов студенток Р. Розановой и В. Кравцовой, модули для конструирования мостов Т. Чапановой.

В текстах докладов по теме «Модульная игрушка» студенты обсуждали графическую работу на предпроектном этапе, систематизацию видов игрушек и игровой деятельности на основании психологических трудов Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского, М.В. Тендряковой, рассказывали об истории игрушки и игровой деятельности, анализировали методику проектирования игрушки. На конференции также обсуждался опыт стилизации исторических аналогов, формальные приемы формообразования игрушек, работа с абстрактной формой в рамках дисциплины «Объемно-пространственная композиция».

Можно отметить возрастание интереса к Программе Международного проекта «DESIGN AREA». Так, в конференциях кроме Ижевского государственного технического университета и Удмуртского государственного университета принимают участие докладчики из Молдовы (Молдавский технический университет), США (Drexel University, Филадельфия), Казахстана (Казахская головная архитектурная академия), Ульяновска (Ульяновский государственный университет, Ульяновское училище культуры), Ставрополя (Ставропольское краевое художественное училище).

В рамках Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA» с 1 января 2014 года объявлен Международный конкурс методических разработок в образовательной сфере дизайна.

Конкурс позволит выявлять лучшие методические материалы в помощь студентам квалификации «бакалавр» и «магистр» направления подготовки 072500 «Дизайн», специализации «Промышленный дизайн», открывает возможности создания межвузовского банка методических разработок в образовательной сфере дизайна. Он призван способствовать установлению плодотворных

творческих и профессиональных контактов между профессорско-преподавательскими составами вузов и ССУЗов Российской Федерации и зарубежья, ориентированных на преподавание специализации «Промышленный дизайн» по образовательным стандартам третьего поколения.

С целью оптимизации информации об инновационных технологиях и ее внедрения в учебный процесс на уровне, соответствующем Федеральному государственному образовательному стандарту третьего поколения, в рамках Международного проекта «DESIGN AREA» было открыто направление «Популяризация инновационных технологий в сфере науки, искусства, образования». В проблематике данного направления важное место принадлежит вопросам, связанным с созданием информационной и теоретико-методической базы инновационных разработок в сфере дизайна и искусства, с построением дизайнерской деятельности на основе научных достижений и перспективных технологий, с подготовкой кадров, специализирующихся в области проектного прогнозирования и дизайн-футурологии. В связи с тем, что обозначенные темы имеют междисциплинарный характер и требуют многостороннего рассмотрения при объединении усилий различных специалистов, к участию были приглашены профессионалы из самых разных областей знания и сфер деятельности. В настоящее время инновационные технологии охватывают широкий диапазон видов человеческой деятельности. Они выступают как инструмент художественного творчества, обlieкают научные открытия и изобретения в форму потребительских ценностей, активно внедряются в методики обучения. Выполняя определенные функции по отношению к научно-техническому прогрессу, культуре и образованию, к процессам внутреннего профессионального развития искусства и дизайна, инновации имеют принципиальное практическое значение, связанное с изменением мировоззрения и отношения к будущему.

Первыми крупными публичными мероприятиями стали лекции А.В. Мищенко – кандидата физико-математических наук, научного сотрудника университета Тулона академии наук Франции, посвященные созданию новых форм ис-

кусства на основе достижений нейрофизиологии, а также инновационным разработкам в области искусственного интеллекта будущего [3; 4]. Официальной задачей мероприятий было изучение студентами связи между искусством, возможностями мозга, реальностью и будущим, вовлечение представителей нового поколения в процесс дизайнерского прогнозирования. Также важно было привлечь общественное внимание к проблеме поиска новых средств, стимулирующих существенное изменение профессиональной дизайнерской деятельности.

Мировой дизайнерский опыт показывает, что чем выше уровень технологий, тем острее необходимость в развитии проектно-прогнозной деятельности. Архитектор А.В. Сикачев в статье «Когда бежишь не в ту сторону» отметил, что «проектирование «на опережение» обладает огромным потенциалом, оказывая большое влияние на архитектуру сегодняшнюю. Прогнозы обладают способностью самосбываются. Будущее архитектуры будет таким, каким мы его нарисуем сегодня. А это значит, что подобному жанру творчества необходимо обучать в архитектурных и дизайнерских ВУЗах». Приглашение к сотрудничеству профессора МАрхИ, кандидата архитектуры, руководителя Зала иностранной периодики МАрхИ А.В. Сикачева для проведения лекций и мастер-класса студентам, занимающимся и интересующимся проектным прогнозированием и футуродизайном [5; 6], стало важным событием в процессе осуществления главной задачи проекта – способствовать культурному обмену, укрепляющему отношения между студентами и специалистами из различных областей. По результатам данного творческого сотрудничества был издан Сборник статей Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA» «Дизайн. Технология. Искусство. Футурология».

Кроме перечисленных значимых мероприятий Проекта «DESIGN AREA», постоянно ведется волонтерская работа, творческие работы студентов кафедры экспонируются в выставочном зале «На Каширке», проводится профориентационная работа. В проведении выездных Дней открытых дверей участвуют как преподаватели, так и студенты кафедры «Промышленный дизайн».

Сотрудничество с большим кругом специалистов различных научных направлений, а также количество проводимых мероприятий в рамках программы Международного проекта перспективных научно-практических исследований в сфере дизайна «DESIGN AREA» способствуют появлению новых возможностей в организации учебной деятельности студентов специальности «Промышленный дизайн». Данный проект создает условия для профессионального, личностного и творческого развития студентов.

Примечание: автором получено согласие и разрешение на использование библиографических сведений, упоминающихся в статье имен и фамилий.

Список литературы

1. Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки 072500 дизайн (квалификация (степень) «бакалавр»): Приказ Министерства образования и науки РФ от 22 декабря 2009 г. №780.
2. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры: Приказ Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2013 г. №1367.
3. Мищенко А.В. Апгрейд в сверхлюди: технологическая гиперэволюция человека в XXI веке. – Изд.3. – М.: URSS, 2013. – 168 с.
4. Мищенко А.В. Цивилизация после людей. – СПб.: Издательство А. Голода, 2004. – 128 с.
5. Сикачев А.В. Архитектурное экспериментирование. Архитектурная наука в МАРХИ. / Информационный выпуск 2. –М.: Ладья, 1996.
6. Сикачев В.А. Виртуальная реальность несбывшейся архитектуры. Наука, образование и экспериментальное проектирование / Труды МАрхИ. – М.: Архитектура-С, 2009.