УДК 378.147

ПРОЕКТНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ В ПЕДАГОГИКЕ ДИЗАЙНА. СЕМИОТИЧЕСКИЕ СМЫСЛЫ И МЕТОДЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Власова И.М.[1], Захарова Н.Ю.[2]

[1]*ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, e-mail: iya_tana@mail.ru*

Выявляется актуальность и сущность дизайна, ориентированного на подготовку специалистов, владеющих современными методами, технологиями дизайна, особым типом мышления. Дизайн определяется как феномен духовно-физической структуры человека, духовно-нравственных проявлений на основе культурных архетипов, что требует дальнейшего реформирования высшей школы. Актуальной задачей становится подготовка компетентного специалиста, обладающего нравственностью, духовностью, нацеленного на сохранение российской художественной культуры и искусства, национальных художественных традиций. Это диктует необходимость повышения качества образовательного процесса, определения смыслов, новых методов на основе актуальных научных подходов. Мы полагаем, что ориентация на архетипические структуры сознания человека, затрагивающая его ментальность, самоидентификацию личности средствами дизайна, средства и методы проектирования и художественного образования в целом позволяют расширить его границы, говорить о его новых возможностях в решении вопросов вывода российского дизайна на мировой уровень. В качестве методологической основы принят семиотический подход, который позволяет выявить смыслы, интерпретировать знаки коммуникативного взаимодействия между дизайнером и потребителем в контексте новой действительности. Акцентируется внимание на духовности, нравственности дизайнера при обращении к культурным архетипам. Доказано, что эффективность включения универсальных методов дизайна в художественно-проектную деятельность студентов гарантирует профессиональную направленность личности, формирование новых психических образований, определяющих компетентность молодого специалиста.

Ключевые слова: дизайн, педагогика дизайна, семиотический подход, методы дизайна, культурные архетипы.

DESIGN AN EXPERIMENT IN PEDAGOGY DESIGN. SEMIOTIC MEANINGS AND METHODS IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Vlasova I.M.[1], Zakharova N.Y.[2]

[1]*FGBO VO "don state technical University, Rostov-on-don, e-mail: iya_tana@mail.ru*

The author reveals the relevance and essence of the design, focused on the training of specialists with modern methods, design technologies, a special type of thinking. Design is defined as a phenomenon of spiritual and physical structure of a person, spiritual and moral manifestations on the basis of cultural archetypes, which requires further reform of higher education. An urgent task is the training of a competent specialist with morality, spirituality, aimed at preserving the Russian art culture and art, national artistic traditions. This dictates the need to improve the quality of the educational process, the definition of meanings, new methods based on current scientific approaches. We believe that the focus on the archetypal structures of human consciousness, affecting his mentality, self-identification by means of design, means and methods of design and art education in General allows us to expand its boundaries, to talk about its new opportunities in addressing the issues of Russian design to the world level. As a methodological basis, a semiotic approach is adopted, which allows to identify the meanings, interpret the signs of communicative interaction between the designer and the consumer in the context of the new reality. The attention is focused on the spirituality and morality of the designer when referring to cultural archetypes. It is proved that the effectiveness of the inclusion of universal methods of design in the artistic and project activities of students guarantees the professional orientation of the individual, the formation of new mental formations that determine the competence of the young specialist.

Keywords: design, pedagogy of design, semiotic approach, methods of design, cultural archetypes.

Инновационное развитие общества диктует изменения в сфере проектировочной деятельности, в дизайне, который ассимилирует не только потребительские предпочтения и вкусы, но и развитие ряда направлений промышленного производства в целом. Это

формирует новый состав компетенций выпускников, что влечет за собой осмысление образовательного процесса дизайнеров, наполнение его новыми смыслами, адекватными требованиям общества. В связи с этим целью исследования является процесс формирования компетентного специалиста в рамках проектного эксперимента, который позволяет актуализировать национальные художественные традиции российской культуры и искусства, воспитывать нравственность, духовность, патриотизм. «Современный дизайн, как и другие виды искусств, имеет свою историю, которая, несомненно, влияет на становление дизайна во всех его проявлениях…» [1, с. 394]. Таким образом, обоснование дизайн-образования как семиотической системы позволило рассматривать «дизайн» с позиций знакового взаимодействия внутри системы, найти смыслы, интерпретировать знаки коммуникативного взаимодействия между дизайнером и потребителем в новом контексте.

Материал и методы исследования. Задачи проектного эксперимента побудили нас, обратившись к анализу философских, культурологических, психологических, педагогических источников, ряда нормативных документов в сфере образования, обосновать необходимость, структуру, последовательность психолого-педагогического эксперимента. Отметим несколько важных для нас позиций, расширивших его возможности: рассмотрение «познания» как биологического феномена (У. Матурана и Ф. Варела); обращение к культуре как к семиотической системе, раскрывающейся в семиотических терминах для прочтения и сообщения закодированной информации; расшифровка семиотических смыслов и кодов в проектной деятельности дизайнеров, их использование с ориентацией на нравственность, духовность, национальные ценности российского искусства и культуры. Это позволило обратиться к семиотике, раскрывающей сложное взаимодействие знаков, знаковых и коммуникативных систем в процессе проектной деятельности; найти семиотические значения в построении новых культурных смыслов в новом контексте (Ю.М. Лотман, А.М. Пятигорский, З.Г. Минц, В.В. Иванов, М.С. Каган, В.Н. Топоров и др.).

Рассматривая, в рамках проектного эксперимента, важнейшую функцию дизайна в формировании культурных ценностей личности, мы опираемся на исследования Т.Ю. Быстровой, С.В. Норенкова, В.Т. Шимко, которые отмечают влияние символов на глубинные слои нервной системы человека. Это, в свою очередь, актуализирует модный современный дизайн за счет обращения к архетипическим символам прошлого, позволяет обеспечить комфортное психофизиологическое состояние человека при нахождении его в эмоционально-выразительных средах, наполненных знаковой символикой. Как было сказано выше, дизайн-образование как семиотическая система позволяет включать

национальные ценности культуры и искусства в образовательный процесс с ориентацией на духовность, добро, нравственность, красоту. Таким образом, нами предложена система подготовки дизайнеров в высшей школе, состоящей из этапов: «синтактики», «семантики» и «прагматики», что позволило использовать универсальный инструментарий, в основе которого лежат культурные архетипы.

На начальном этапе – «синтактика» - студенты погружаются в поле культурных значений, изучая предметно-символические первоисточники, в частности в процессе учебной практики в Российском этнографическом музее г. Санкт-Петербурга. Студенты, знакомясь с экспонатами этнографических собраний Российской Федерации, используя метод ассоциаций, изучают смысл знаков, образов, символов, способы их образования и функционирования. Обращаясь к предметно-символическим первоисточникам (вещевым памятникам, документам, предметам, объектам древнего искусства), студенты анализируют тексты, изучают объекты искусства, трансформируемые в графические зарисовки, живописные этюды; происходит сбор и систематизация искусствоведческого материала, его оформление в рефератах, курсовых работах. На данном этапе дизайнеры работают с художественными образами, наделяя их архетипическими смыслами и значениями, которые производят определенное впечатление. По мнению философа Г. Лолы, «впечатление» - это *образ,* след, оставляемый в сознании, в памяти человека предметами и явлениями внешнего мира. Впечатление можно только произвести, оформить из уже существующих переживаний, воспоминаний, ощущений [2]. Впечатления, получаемые субъектом извне, по утверждению психолога Г.Т. Фехнера, имеющие сильную эмоциональную окраску, позволяют достигнуть необходимого «кванта» эстетического впечатления, что позволит студентам в дальнейшем конструировать семиотический дизайн-продукт с ориентацией на ценности и смыслы культуры и искусства. Поиск гармоничной в эстетическом отношении формы, выраженной в простых фигурах, линиях разного начертания, прямоугольниках, треугольниках, эллипсах и др., привел Г.Т. Фехнера к постулату, именуемому «принципом эстетического порога (Pr. äst. Swelle), из которого следует, что первым необходимым условием того, чтобы вещь нам нравилась, является сила воспроизводимого ею впечатления» [3]. Пониманию идеальной формы архетипа, как *впечатления,* способствуют теоретические умозаключения Г.Т. Фехнера о нем, как о сумме прямых и ассоциативных факторов эстетического впечатления. Благодаря ассоциативному фактору «…предмет не просто воспринимается или усваивается нами, но присоединяется ко всему содержанию нашей жизни, вступает в связь с этим содержанием и наделяется тем значением и тем смыслом, которых, сам по себе, без ассоциативной связи с нашим опытом, иметь не может» [3]. Ассоциации (от лат. associo - связываю), выявляя связь чувственных

образов с представлениями, закрепленными в культурно-историческом опыте человечества, дают возможность студентам работать с впечатлениями, создавать оригинальные графические и живописные образы. Таким образом, метод ассоциаций, используемый нами, опирается на культурные архетипы, имеющие наглядное выражение и овеществление в объектах народного творчества, позволяет расширить эмоциональную сферу студентов, сформировать определенный круг профессиональных компетенций. Такие архетипы, как архетип Ассоциация, архетип Объекта, архетип Действия, архетип Пространства, в основе которых лежат образы-символы: «Дом», «Лестница», «Путь», «След», «Точка», «Имя», «Начало», «Межа» и другие, рождают множество непрямых ассоциаций, расширяя поле «визуальных контактов» студентов с историческим материалом культуры и искусства. Таким образом, по мнению Е.М. Щепановской, выстраиваются семиотические связи между художественным образом и идеальной формой архетипа, представляя собой впечатления, мысли автора, запечатленные в художественно-графической форме. Например, архетип «Лестница» воспринимается студентами как важнейший библейский символ духовного восхождения по ступеням раскаяния, отречения, терпения и др., как символический акт общения с Космосом. Архетип «Пустота» рассматривается как «…зародыш всех возможностей», говорил о Черном квадрате Казимир Малевич. Архетип «Узор» - как пространственно-временные связи, долговечные следы, карта путника. Погружение в архетипическую символику дает возможность студентам выражать специфическое отношение к миру, наполняя его целостно-духовным содержанием, осознанным и бессознательным использованием архетипа как мироустроительной функции.

Используемые архетипические изоконструкции (специальные композиционные средства, графические навыки и умения) позволяют студентам погрузиться в русло проектно-поискового эксперимента, который является определяющим в творческом процессе. Отметим важность предпроектного этапа, позволяющего студентам оценить социальную, культурную, художественно-эстетическую значимость дизайнерской деятельности. Определив проблему, сформулировав концепцию авторского проекта, студенты нацелены на позитивное изменение действительности. Происходит поэтапное эскизирование в системе художественно-проектной деятельности. Метод «нейтрализация», используемый на данном этапе, рассматривается как преодоление хаотичности, как внутренней, эмоциональной, так и внешней - природной [4]. Американский методолог дизайна К. Александер этап эскизирования как умение думать в эскизных формах определял превращением «…абстрактной модели требований потребителя в конкретный образ предмета. Этот тип мышления аналогичен изучению искусственного языка, где с помощью кода "мысли" переводятся в "слова" и где структурируются связи между

явлениями (звуки и значения - в языке, артефакты и потребности - в дизайне)» [5]. Ассоциативные семантические аналогии, перечисленные нами выше, позволяют использовать *метафоричность* (перенос, иносказание), *аллегорию* (иносказательность), *гротеск* (чрезмерное преувеличение), *стилизацию* (новое содержание в старой форме). А метод ассоциаций в целом позволяет выстраивать систему смысловых ассоциативных связей в работе над художественно-проектным образом, активизируя аналитическое и эвристическое мышление студентов. Итак, на начальном этапе проектирования применяется метод ассоциаций в виде образов – архетипов, проектное воплощение которого осуществляется с помощью архетиповых изоконструкций (различных художественных материалов и средств).

На этапе – «семантика» студенты погружаются в поле смыслов, изучая знаковые системы, раскрывают и интерпретируют заложенные в графических знаках архетипические смыслы и значения. На данном этапе студенты занимаются проектированием коллекций костюмов, предварительно разработав в графических листах его концептуально-прогностический художественный образ с опорой на ценностные основания будущего проекта. Художественно-проектная деятельность ориентирует студента на прогностическую деятельность в дизайне одежды, что предполагает умение предвидеть, обосновать актуальные изменения в композиционном формообразовании и художественном моделировании с учетом современных потребностей потребителя и реалий производства. На данном этапе студентами осваиваются новые виды художественно-проектной деятельности, что ведет к мотивационно-ценностному отношению в проектировании, формированию ряда профессиональных компетенций личности студента. *Метод смысловой структурированности,* используемый на данном этапе, соответствует требованиям целостности и выразительности, пропорциональности и сбалансированности художественной формы по архетипическим канонам. Студенты осознанно используют средства архетиповых изоконструкций в художественно-проектной деятельности, развиваясь духовно и нравственно, ориентируясь на приоритет российской культуры в сфере дизайна. Тактика последовательного развития проектного замысла в сочетании с экспериментальной апробацией вариантов множества решений, комбинацией новых идей, разработкой программы проектирования авторской коллекции, выставочной деятельностью - приводит к глубокому осмыслению поставленных социокультурных задач, что, на наш взгляд, формирует специалиста не только в сфере дизайна, но и в других областях.

Еще один метод, рассматриваемый нами в системе художественно-проектной деятельности - *метод* «*Архетип жизнеустроения*» как соотнесенности с человеком (Л.Б. Фрейверт), основанный на тесном контакте с пользователем, включая преобразующие

воздействия на человека, среду [5]. Идея проекта, изначально выраженная в ассоциативных эскизных разработках, направлена на социально-культурную значимость объекта проектирования, предполагает структурный логико-семиотический анализ, композиционную авторскую разработку коллекции костюмов графическими и живописными материалами. Далее студентами анализируется практическая значимость проекта, возможности его реализации на предприятиях города в соответствии с потребностями рынка товаров легкой промышленности. Подобная ориентация на унификацию требований социума к разработчикам и проектировщикам, инженерам и дизайнерам актуализирует рассмотрение дизайн-проекта с точки зрения обращения к культурно-историческим традициям народа. Студенты изучают семиотику костюма, рекламного продукта, средового объекта, общезначимые языковые элементы, аргументируют результативность проектного решения в разработке производственно-потребительских качеств дизайн-продукта с ориентацией на духовно-ментальные человеческие структуры. Единство образности, идеи проекта и формы приобретает иной смысл: раскрывается духовно-нравственный потенциал проектировщика, нацеленного на создание целостного проектно-художественного образа, наделенного семиотическими, эстетическими, художественными, потребительскими качествами.

Метод «антропоморфность», используемый нами, как подобие предмета (объекта) человеческому телу, важен для дальнейшего построения проектной деятельности в русле семиотического подхода. Отмечаем, что такие композиционные категории, как симметрия, асимметрия, пропорциональность, эстетическая выразительность и другие, существующие в эргономике, раскрываются в архетипе Объекта. Активно используемые архитектонические принципы: морфология, система, структурность, метафора, формообразование, пропорциональность, мобильная конструкция, кинетизм, равновесие, пространственно-пластические, технологические структуры и другие - раскрываются с точки зрения семиотики. Специфика психофизического строения человека рассматривается как универсальный человеческий характер, обусловленный исторически. Таким образом, происходит реализация идеального образа-идеи в макете, осуществляемого муляжным методом и методом наколки с помощью ткани. Ее пластические, структурные качества позволяют использовать способ свободного ассоциативного построения - моделирование формы из плоского куска ткани. Данный метод получил название *тектонического (структурного) построения,* предполагает построение моделей в гармонии с пространственными ритмами, здесь дизайн – не просто посредник между прошлым и будущим, а живое эмоциональное проявление архетипического. Архетип Пространства, таким образом, реализуется через пластичность, цвет, симметрию, асимметрию, динамику в

его целостности.

Остановимся еще на одном методе, позволяющем выстраивать смысловые связи в системе символов моды - *методе комбинаторики*, как комбинации системы прогнозов в сфере профессиональной деятельности. Анализ направлений моды на будущий сезон, актуализация творческого источника, анализ социокультурных явлений, сравнительный анализ тенденций в архитектуре, скульптуре, живописи, изучение формально-эстетического языка выбранного вида искусства - приводят к изучению проблем российского и зарубежного рынка товаров и услуг в сфере дизайна [6]. Подобные комбинаторные решения позволяют мыслить многоаспектно, системно, принимать профессиональные решения, ориентируясь на традиции российского искусства и культуры.

На итоговом этапе – прагматика - студентами анализируется дизайн-проект с точки зрения решения следующих задач: соответствия производственно-потребительских качеств изделия заявленным культурным ценностям, воспитанию духовности, нравственности, патриотизма. Завершенность художественного образа достигается путем соответствия формы смыслу, формируется целостный проектно-художественный образ, наделенный новыми потребительскими и эстетическими качествами.

На этапе «прагматика» студенты, занимаясь проектировочной деятельностью, реализуют изученную символику в авторские коллекции, графические листы. Культурные ценности, освоенные дизайнерами в процессе проектировочной деятельности, становятся частью профессиональной культуры будущего специалиста. «Семиотическая» параллель между автором и пользователем осмысливается студентами как важная часть профессиональной деятельности, определяя ее значение в воспитании вкуса потребителя дизайн-продукции. Знаки-коды в виде чувственно воспринимаемых объектов пронизывают всю деятельность дизайнера, определяют ее смысл. Чем точнее семиотическая параллель, тем более продуктивным оказывается результат, т.к. он обращен к глубинам сознания, затрагивает основы культурных архетипов. В данном контексте использование *метода «неделимая точка»* (в которой «сворачивается» все материальное и духовное) позволяет рассматривать «точку» как возможность возможностей, как фрагмент татуировки, запечатлевшей некий магический маршрут, как начало творения (сотворения), атом творчества (И. Морозов).

В процессе проектирования внимание уделяется развитию креативности студента, творческому поиску решения поставленной цели, самостоятельному выбору форм и средств выполнения задания, которые ориентированы на универсальные методы архетиповых изоконструкций. Индивидуальная избирательность дизайнера в использовании учебного материала влияет на характер познавательной мотивации, формирует сознательное

отношение к учебной деятельности. В итоге проектировочной деятельности студенты создают авторскую коллекцию костюмов в материале, соответствующую современным направлениям моды, актуализирующую творческие потребности личности студента, формирующую профессиональную компетентность специалиста с ориентацией на архетипические структуры сознания человека. В авторских коллекциях присутствует духовно-нравственная составляющая, определяющая смысл дизайн-деятельности, затрагивающая ментальность проектировщика, самоидентификацию личности средствами дизайна. Данный этап характерен использованием *метода коллективной работы*, который определяет нравственные ценности сотворчества и содружества участников процесса проектирования. Студенты обращаются к ценностям семьи, отчего дома, традиций быта и культуры своего народа в контексте архетипов русской культуры. Обращение к этому методу раскрывает перед студентами понятие патриотизма, нравственности, соборности и др. [7]. Таким образом, студенты, занимающиеся проектировочной деятельностью, отличаются развитым комбинированным мышлением, способны проводить вариативный анализ, синтез исследуемых материалов, давать сравнительную оценку функционально целесообразной и технологически приемлемой проектной идее. Именно в такой творческой деятельности студент обретает высокий профессионализм, сознательность и ответственность за смысл совершаемой им деятельности, тем самым формируется профессиональная компетентность.

Выводы. Проектный эксперимент в дизайне, представленный методикой организации проектной деятельности с использованием методов архетиповых изоконструкций, позволяет осуществлять перевод национальных культурных ценностей, освоенных студентами, в русло проектировочной деятельности, формируя основы духовности, нравственности. Занятие студентами формообразованием определяет сущность деятельности дизайнера, для которого актуальность формы подчинена смысловой нагрузке, оригинальной конструкторско-технологической идее, построенной на знании, личностном опыте. Знания и умения в области инженерно-технической деятельности, моделирования одежды, разработка ассортимента и конструирование изделий легкой промышленности предполагают владение прогрессивными, современными методами проектирования при создании коллекции одежды, самосовершенствование студентов в пространстве дизайна – это постоянное стремление к развитию и использованию инноваций, приданию объектам и предметам новых потребительских качеств на основании культурных смыслов. Итак, отмеченная нами проблема востребованности дизайнера в ряде отраслей промышленности и социокультуры позволяет обратиться к культурным архетипам, лежащим в основе мироощущения человека, влияющим на целостное восприятие мира. Это в свою очередь наполняет образовательный

процесс семиотическими смыслами, ориентирует студентов на нравственность и духовность в проектной деятельности.

Список литературы

1. Буровкина Л.А., Шматко В.Б. Реклама в коммуникативном дизайне Америки как одно из направлений графического дизайна // Культура и искусство как важнейшая часть единого образовательного пространства столичного мегаполиса: материалы IV научно-практической конференции института культуры и искусств МГПУ. М., 2019. С. 394-398.
2. Лола Г.Н. Дизайн как коммуникативная практика // Вестник Санкт-Петербургского университета. 2012. Сер. 15. Вып. 2. [Электронный ресурс]. URL: https:// cyberleninka.ru/article/n/dizayn-kak-kommunikativnaya-praktika (дата обращения: 01.06.2019).
3. Липов А.Н. Проблемы искусства в западной психологической эстетике конца XIX начала XX вв. // Аннотированный реферат зарубежных исследований. Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 1. М.: ИФ РАН, 2005. [Электронный ресурс]. URL: https://iphras.ru/page51175515.htm (дата обращения: 01.06.2019).
4. Сидоренко В.Ф. Дизайнерские методы познания // Дизайн в общеобразовательной системе. [Электронный ресурс]. URL: http://www.artfuture.ru/node/476 (дата обращения: 01.06.2019).
5. Фрейверт Л.Б. Общие принципы формообразования в невербальных искусствах: Музыка, живопись, архитектура: автореф. дис. … канд. фил. наук. Екатеринбург, 2009. 16 с.
6. Прищепа А.А., Буровкина Л.А., Корешков В.В. The Problem of Preparing Future Designers. International Journal of Engineering & Technology. 2018. Vol. 7 (4.38). P. 393-395.
7. Власова И.М. Формирование профессиональной компетентности студентов-дизайнеров универсальными методами архетиповых изоконструкций: автореф. дис. … докт. пед. наук. Москва, 2018. 37 с.