

*Ганна Крепкіх, доцент кафедри прикладного мистецтва і дизайн
Київського інституту реклами*

ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АКТУАЛЬНОЇ ВИМОГИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

У статті автор розглядає проблему креативності у професійній підготовці дизайнерів та висвітлює деякі важливі педагогічні умови розвитку цієї якості особистості.

Постановка проблеми. Інтеграція України в світове співтовариство з поля зору більшості наукових проблем розглядається лише в економічних аспектах, однак при цьому випадає чимало інших сфер культурної діяльності, зокрема художньо-творчої.

Висока професійна компетенція спеціаліста з дизайну забезпечується його ґрунтовною теоретичною і практичною підготовкою для активної проектної, технологічної та дослідницької діяльності у галузі художнього конструювання, в результаті чого дизайнер повинен створити естетично й ергономічно обґрунтовані та конкурентоспроможні об'єкти. Це предметні комплекси, споруди, машини та апарати, меблі, одяг, розв'язання інших завдань народного господарства, пов'язаних з підвищенням якості промислової продукції, гармонізацією і гуманізацією середовища життєдіяльності людини.

До останнього часу в нашій країні для визначення поняття "дизайн" використовувались терміни: "художнє конструювання" – як процес проектування об'єктів, "промислове мистецтво", "технічна естетика" – як сфера діяльності, а спеціаліст-дизайнер отримував кваліфікацію "художник-конструктор".

У наш час дизайн як професія стає самостійним і одним з найбільш впливових видів художньої творчості. "Наївно сподіватися, що людина може нормально жити і розвиватися у невластивому її природі дисгармонійному технічному середовищі. Бо вона є невід'ємною частиною природи і, відірвана від звичайного середовища, почуває дискомфорт, негативний, часто стресовий вплив на психіку" [4, 216 – 217].

Дизайн набуває дедалі більш диференційних, ексклюзивних, національних рис, тому навіть, забезпечення його вищезазначеною ґрунтовною теоретичною і практичною підготовкою до проектування під конкретного індивіда буде замало. Тактильне вміння малювати, розвинуте пластичне мислення, незалежність судження,

відчуття пропорцій і кольорів, навички роботи з поширеними стандартними графічними пакетами комп'ютерних програм, наявність інтуїції та чутливості тощо, на сьогодні є важливими характеристиками, якими повинен володіти сучасний фахівець з дизайну. Однак і цього нині замало, бо стрімко розвивається наше суспільство та потреби сучасної людини.

Звідси актуальними є такі проблеми сучасної дизайн-освіти: реальний рівень готовності до прояву креативних якостей випускників вищих мистецьких навчальних закладів, освітньо-кваліфікаційна характеристика (ОКХ) як державно-нормативний документ, що визначає роль та місце фахівця з дизайну в структурі народного господарства, а також вимоги до його компетентності, суперечать суті соціального замовлення на вказану професію.

Таким чином, окрім вищезгаданих характеристик рівня професійності дизайнера, ми підкреслюємо актуальність саме художньо-творчої складової, "від рівня якої залежить вся духовна еволюція людського суспільства" [6, 6]. Зокрема, В. Кардашов у своїй концепції розвитку художньо-творчої складової особистості та методичних порадах підкреслює особистісну стратегію фахової підготовки спеціалістів. У полі вказаної концепції і складової підготовки сучасного дизайнера ми звертаємо особливу увагу на таку професійну цінність майбутнього фахівця, як креативність.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемою розвитку творчої уяви особистості, творчого художньо-естетичного виховання школярів та студентів-дизайнерів засобами образотворчого мистецтва, а також формування креативних якостей займаються такі педагоги, як В.Кардашов, Є.Антонович, Л.Бабенко, Л.Суботіна, Т.Куліш, В.Моляко, Я.Пономарьов, Л.Оршанський, С.Рибін, В.Сидоренко, П.Суховейко, О.Трошкін, В.Юсупов, Л.Котлярова, І.Демченко та інші.

І навіть нині залишаються актуальними

ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АКТУАЛЬНОЇ ВИМОГИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

педагогічні ідеї дослідників естетичного навчання та виховання (А.Бакушинський, Ф.Шміт, Л.Виготський, В.Бехтерев, В.Вільчинський, Б.Неменський, Б.Юсов, та ін.), які ще на початку ХХ ст. створювали систему художньо-творчого розвитку молоді.

Мета даної статті – виявити умови подолання суперечностей між соціальним замовленням вищій школі на фахівця-дизайнера, здатного до креативності, і реальним рівнем готовності випускників ВНЗ до творчої діяльності.

Виклад основного матеріалу. У зв'язку з означеною проблемою і метою статті важливо простежити витоки таких дефініцій, як “дизайнер” та “креативність”.

Дизайнер – це людина, яка створює і формує предметний світ, бо від неї багато у чому залежить те, яким він буде. Твори дизайнера повинні бути не тільки співзвучними своєму часові, але й завжди на півкроку випереджати сучасні естетичні тенденції.

Зазираючи в історію, а саме учаси панування тоталітарної комуністичної ідеології, побачимо, що професія дизайнера взагалі вважалася буржуазною, а на адресу “неслухняних” художників-конструкторів, що орієнтувалися на західні естетичні цінності, лунала нищівна критика. Авторі праці “Ергодизайн, якість, конкурентоспроможність” наводять один з таких прикладів: “... багато хто з дизайнерів знаходяться “у полоні” закордонних стереотипів, у той час коли соціалістичному суспільству потрібні художні цінності, зорієнтовані на соціалістичну модель споживання і яким властива власна художня новизна” [5, 21]. Натомість у західному світі дизайн безперешкодно розвивався і домінував.

Сьогодні кожна людина може знайти вихід своїм талантам та обдаруванням і ніхто цього не заборонить. Нині важко уявити будь-яку сферу людської діяльності, де б не творив дизайнер: промисловий дизайн, дизайн середовища, дизайн предметних комплексів, графічний дизайн, дизайн одягу, фіто- і фотодизайн тощо. Стосовно проблеми самовизначення особистістю своїх талантів, видатний просвітител Г.Сковорода вважав, що вищим людським інтересом є насолода самим процесом праці, а насолоду цю дає лише праця, яка виявляє та розвиває природні обдарування. “Прибыль, – писав він, – не есть увеселение, но исполнение нужности тьлесныя, а если увеселение, то не внутреннее; родное же увеселение сердечное обитает в делании сродном. Тьм оно слаже, чем сроднье...” [10, 8].

У свою чергу, робота дизайнера пов'язана з орієнтацією на соціальне замовлення, на смаки і потреби суспільства, які ігнорувати не можна. Смаку, як свідомому елементу витвору мистецтва, І.Кант надає і важливої організаційної функції, бо “все багатство уяви в її основі на законах свободи не породжує нічого, окрім нісенітниць...” [1, 15]. Звідси виникає категоричний висновок про пріоритети смаку над оригінальністю.

Щодо сутності поняття “креативність” (*creativity*), то на латині воно означає творчі можливості або здібності людини, які можуть проявлятися у мисленні, почуттях, спілкуванні, окремих видах діяльності, характеризувати особистість в цілому або її окремі сторони, продукти діяльності, процес їх створення [8, 165]. Іншим визначенням цього терміна є здатність породжувати незвичайні ідеї, уникати традиційних схем мислення, швидко розв'язувати проблемні ситуації [9, 398]. Виходячи з поглядів персонолога К.Роджерса, креативність – це характеристика повноцінно функціонуючої людини, здатної продукувати унікальні ідеї, результати та способи рішення проблем [11, 570].

Зважаючи на вищевикладене, ми креативність розглядаємо як особливу професійну цінність майбутнього дизайнера, здатність особистості проявляти художньо-творчу продуктивну активність та вирізнятися такими якостями, як: оригінальність, художня грамотність, емоційність, виразність, гнучкість та продуктивність мислення.

Психологічна наука розглядає творчість через процес створення нового, як “вид діяльності, що породжує якісно нове, ніколи раніше не існуюче. Це складний психічний процес, пов'язаний з характером, інтересами, здібностями особистості, де центральне місце належить уяві” [9, 65]. Відображення явищ реальної дійсності в інших, незвичних співвідношеннях образів є продуктом уяви як головного елемента у розвитку креативних здібностей особистості. І лівова частка вказаної вище проблеми залежить від того, як формуватимуться у процесі фахової підготовки майбутніх дизайнерів опорні здібності (почуття лінії, пропорцій, форми, світлотіні, ритму, колориту) та провідні здібності (уява, інтуїція, фантазія, а в окремих випадках, можливо, й інсайт).

Поряд зі здібністю мислити, студенти повинні володіти здатністю “бачити” навколишній світ як для першого, так і для другого випадків, треба навчити їх елементам малювання з природи. Бо творче мислення особистості, а особливо художника, на погляд естетиків-гештальтистів, зароджується саме в сфері сприймання. Не

ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АКТУАЛЬНОЇ ВИМОГИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

заперечують існування цього міцного зв'язку і вітчизняні психологи, надаючи визначальної ролі в актові художньої творчості, передусім досвіду особистості з естетичного сприйняття дійсності і мистецтва.

Виховання сучасної людини-творця, зокрема фахівця-дизайнера, неможливе без розвитку у нього емоційно-естетичного сприйняття та культури мислення. Ніщо так не сприяє баченню і відчуттю, як знання і творча уява, бо мистецтво – це ядро і головний засіб естетичного виховання, що здійснюється за допомогою дизайну та інших видів творчої діяльності, які несуть у собі естетичний зміст. Ще давні греки відзначали особливий, ні з чим незрівнянний характер естетичної насолоди і виокремлювали його від інших задовольень. Це насолода особливого порядку – духовна насолода, що розкриває усю правду життя і надає величезну радість розуміння краси.

Дизайн як самостійна проектно-художня культура, має свою професійну мову наукових принципів і проектних методів, починаючи з ескізного уявлення першозадуму і закінчуючи робочими кресленнями та діючими моделями (макетами). Тому центральне місце серед професійних вимог до підготовки дизайнера займає графічне зображення, яке допомагає формувати, розвивати й виражати проектні задуми. А робота з природи, особливо на початковому етапі фахової підготовки, є базовим методом навчання студентів творчо мислити і бачити красу навколишнього світу.

Процес роботи з природи є не простим спогляданням, а переходом від часткових понять про предмет до більш глибоких уявлень, необхідних для ретельного вивчення особливостей реальних предметів, їх будови, аналізу форми, кольору та інших якостей. Бо вміння добре пам'ятати форму – одна з умов успішної діяльності дизайнера. Інтуїтивно ергономічні зручності дизайнерського виробу теж ґрунтуються на глибокому знанні і вивченні пластики та анатомії людського тіла. Цьому сприяє навчання академічного рисунка і живопису.

На жаль, в арсеналі окремих викладачів мистецьких ВНЗ, що проводять підготовку дизайнерів, ще залишились такі заняття, які за своєю структурою і змістом є стандартизованими. Хоча ця проблема носить індивідуальний характер, викладач повинен постійно удосконалювати власний запас знань, життєвих спостережень і уявлень, відшліфовувати фахову і педагогічну майстерність.

Важливе місце у системі навчальних дисциплін

підготовки дизайнерів займає рисунок. Процес навчання рисунку вимагає індивідуального підходу до кожного студента, а творчий характер сприймання природи й активність бачення – найважливіші елементи розвитку художнього потенціалу молодих фахівців. У процесі навчання, окрім аудиторних (практичних) занять з академічного рисунку, навчальним планом передбачена самостійна (творча) робота студентів, бо майстерність досягається лише в результаті закріплення та розвитку умінь і навичок. У багатьох ВНЗ художнього профілю програма з рисунку на першому курсі містить наступні завдання студентам до самостійної роботи: протягом короткого відрізка часу виконати начерки та замальовки рослин, птахів, тварин; елементів декору архітектурних споруд; портрета й автопортрета; людської фігури людини (і обов'язково все з природи). У свою чергу, живопис – це ефективний метод естетичного виховання людини, бо заняття ним допомагають людині пізнавати світ та його красу, засобами живопису студенти опановують колір, розрізняють його нюанси і відтінки.

Рішенням колегії Міністерства освіти і науки України в усіх вищих навчальних закладах особливу увагу акцентовано на самостійну форму навчання студентів, і це не випадково. З одного боку, збільшується потік інформації, а з іншого – державою підвищуються вимоги до якості підготовки фахівця. Тому навчання молоді у сучасній вищій школі здійснюється у двох напрямках: у процесі цілеспрямованого педагогічного впливу (аудиторна робота) і в умовах саморозвитку (самостійна робота). Наш досвід засвідчує: не тільки лекції зробили нас тими, ким ми є, але й власна повсякденна самостійна робота, спрямована на самовдосконалення.

Здатність матерії всієї живої природи, а відтак і людини, до самореалізації, саморозвитку та саморуху є невід'ємною якістю, яку не можна ігнорувати. Треба зазначити, що творчий потенціал і його розвиток залежать від здатності студента насамперед побачити у собі ті риси, що сприяють матеріалізації творчих імпульсів. В.Кандинський з питання, що саме криється чи повинно бути прихованим під поняттям "освіта" або "бути освіченим", стверджував, що не більше чи менше накопичення спеціальних (так званих, професійних) знань відіграє тут головну роль або є головною складовою. З іншого боку, відсутність цієї здатності, незважаючи на енциклопедичність спеціальних знань, можна вважати ознакою неосвіченості людини. Тому кожен студент, який поставив собі за мету отримати вищу освіту

ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АКТУАЛЬНОЇ ВИМОГИ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

(спеціаліста-дизайнера), повинен розуміти і пам'ятати, що саме містить у собі поняття "вища освіта":

по-перше – це набуття професійних навичок з певної професії, спеціальності (студент-дизайнер повинен мати високий рівень професійної культури і обов'язкові фундаментальні знання з теоретичних і практичних основ загальнохудожніх та загальноінженерних дисциплін, які забезпечать його професійну компетенцію);

по-друге – це естетична культура, наявність розвинутого художнього смаку (студент-дизайнер повинен мати високий рівень естетичного світогляду);

по-третє – це формування моральних цінностей та етичних чеснот, зокрема працьовитості, чесності, порядності, толерантності, відповідальності і справедливості (студент-дизайнер повинен мати сформований світогляд і у подальшому житті користуватись ціннісними орієнтаціями).

Таким чином, на основі окреслених проблем вимальовується одне з головних завдань викладача вищої школи – навчити студента вчитися, зокрема у процесі виконання аудиторних робіт (що зобов'язує студента відвідувати всі заняття), систематичної самостійної роботи в бібліотеках, комп'ютерних залах (з теоретичних дисциплін), на пленері чи вдома над ескізами, замальовками, етюдами та начерками (з практичних дисциплін). Особливу увагу викладач повинен приділити спеціальним дисциплінам, які привчають студентів бачити прекрасне в предметах побуту, в міському пейзажі, в людському тілі, що згодом знадобиться їм при виконанні дизайн-проектів.

У самостійній роботі (теоретичній чи практичній) передбачається підвищення навантаження, насамперед на два психічні процеси – пам'ять та мислення, і на один психофізіологічний процес – зорове сприйняття. Але не всі студенти однаково сприймають вербальну інформацію, деякі краще засвоюють образну. Зрозуміло, чим виразнішою буде наочність, тим ефективніше вона сприятиме розумінню й запам'ятовуванню інформативного матеріалу.

На сучасному етапі дизайн-освіти при навчанні рисунку одним з головних завдань є формування у студентів обов'язкового тактильного вміння малювати та пластично мислити. Для цього ми спробували в умовах академічного навчання при виконанні начерків фігури людини, використати методику "від плями", яка застосовується при роботі з молодшими школярами. При виборі цієї методики нами було враховано один із основних засобів організації зображення – пляму. Вважаємо, що цей метод найбільш дієвий для першого, попереднього ознайомлення студентів

із пластикою людського тіла, бо спостерігаючи за роботою студентів паралельної підгрупи під час виконання цього завдання олівцем, побачили, що вони недостатньо вміло й організовано виконують поставлене завдання (постійна робота з гумкою відволікає їх від сприймання загального абрису тіла, його пластики).

Тоді як виконання студентами цього ж завдання за допомогою "плями" (пальцем і підготовленим графітом) засвідчило цікаві результати: студенти із задоволенням і легкістю виконували начерки фігури один одного, до того ж самі вибирали собі певне положення і рух об'єкта зображення. Мимохідь зауважимо, що значення такого зв'язку підкреслюють і німецькі колеги (Gottfried Bammes), які також звертають увагу на роботу з природи та пластичне мислення студентів [12, 85 – 87].

На прикладі цього завдання ми отримали певні результати, які засвідчують, що більшість студентів першої групи (учорашні випускники типових загальноосвітніх шкіл) сміливо та творчо проявили себе при виконанні практичного завдання, вирізнялися високим рівнем креативності. Як виявилось, чимало з них ще в молодшому шкільному віці намагалися створювати власні оригінальні композиції, в їхніх родинях завжди цінували красу і мистецтво.

Друга група студентів (випускники художніх шкіл та училищ) при виконанні практичного завдання виявляли стереотипність та стандартність образного мислення, мали середню креативну здатність. За А.Бакушинським [2], у них був відкритим канал, коли їм нав'язували ззовні грамоту, яка, до речі, на цьому етапі розвитку їм не була потрібна.

Третя група студентів складала достатньо цікавий контингент з точки зору дослідження – це в минулому випускники шкіл, професійних училищ та коледжів, які не навчалися за художніми профілями і зовсім різні за віком. Ці студенти, не маючи попередньої художньої освіти, володіли достатньо розвиненим художнім смаком. Практичні заняття з ними засвідчили: вони мали бажання пізнавати і навчатись, тому певний етап навчання (досягнення рівня двох попередніх груп) проходили за короткий відрізок часу. Тому результати їхніх практичних робіт нами були віднесені до низького рівня креативності.

У зв'язку з посталою проблемою наведемо думку А.Бакушинського про те, що розвиток "неминуче проходить зазначений шлях, але в різних темпах: чим старша і культурніше особа, тим шлях вона проходить швидше і навпаки" [2, 8].

Висновки. Для подолання суперечностей між

