

ПО ПУТИ НАИБОЛЬШЕГО СОПРОТИВЛЕНИЯ
ALONG THE PATH OF THE GREATEST RESISTANCE

О.Е. Гопиенко

У. Наріенка

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: ogopienko@gmail.com

В статье говорится о роли дисциплин прикладного характера в процессе подготовки высокопрофессионального специалиста в области дизайн-деятельности. Подробно рассматривается курс «Работа в материале».

Ключевые слова: учебный процесс; мелкая моторика; творческое саморазвитие; профессиональные навыки; проектное мышление.

The article deals with the role of applied disciplines in the process of training a highly professional specialist in the field of design activity. The course "Handicraft with the materials" is considered in detail.

Keywords: educational process; fine motor skills; creative self-development, professional skills; project thinking.

Давно известно о связи мелкой моторики с развитием мозга, о создании огромного количества нейронных связей именно в процессе тактильных ощущений и их активизации в определенный период роста ребенка. Хотя напрямую мелкая моторика не восполняет пробелов в осмыслении глобальных проблем, но учит настраиваться на преодоление выполнения задач любой сложности. Это своего рода освоение самого первого уровня аналитической мыслительной деятельности, когда через тщательное исполнение руками простейших заданий (манипуляций) получается первый сложный (т.е. состоящий их комплекса этих манипуляций) продукт человеческой деятельности – созданный объект.

Большое место ручной труд занимает и в процессе подготовки профессионала-дизайнера в системе вузовского образования.

Целью этой статьи является исследование взаимосвязи между приобретением студентами-дизайнерами навыков ручного творчества и их способностью к поиску новых решений в проектной деятельности.

Вопрос заключается в том, что с недавнего времени из учебного плана студентов-дизайнеров исчез курс «Работа в материале», который предполагал выход на макетную мастерскую. Это было продиктовано желанием быстрее привлечь студентов к освоению профильно-

го программного обеспечения и допускающего априори наличие пройденного этапа аналитического «ручного» усвоения мира в рамках среднего образования. Однако, выпускники школ и художественных училищ сегодня мало знакомы с ручным трудом, что приводит к проблеме подготовки качественного специалиста-дизайнера.

В связи с интенсивным изменением окружающего информационного пространства, активным внедрением электронных технологий в учебный процесс и в повседневную жизнь, меняется и человек, его отношение к миру, базовые установки. Чтобы идти в ногу со временем, нужно готовить специалистов с учётом особенностей развития человека на каждом конкретном этапе развития.

По исследованиям аналитиков, сейчас пришло время поколения Z [4]. Принято считать, что поколение Z выгодно отличается в скорости переработки информации, но «по сути поколение Z не так уж успешно в условиях мультизадачности. Их мозг не сосредоточивается на множестве проблем одновременно. В чем они действительно сильны, так это в переключении между задачами, что у них получается быстро и без проблем. Но представителям поколения Z труднее даются долгосрочные проекты...» [4].

Специалисты в области педагогики считают, что «Современных детей **стоит** учить тому, как тренировать память, удерживать внимание, как классифицировать информацию и где искать ту, которой можно верить, как вести себя в ситуации бесконечного стресса и цейтнота» [8].

Специалисты в области медицины говорят о необходимости тактильного освоения мира: «Если мозг ребенка не ощущает, так сказать, мир на кончиках своих пальцев, его базовые психические функции формируются скверно. Отсюда неспособность сосредотачиваться, удерживать внимание, понимать подтекст и т.д. Диагноз «синдром дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ) взрослых» ставят новым взрослым в США уже через одного» [5].

А современный мир нуждается в профессионалах, способных переносить большие психические, физические нагрузки, демонстрирующих эрудицию и длительную концентрацию внимания: «Способность к многочасовой концентрации на одном занятии — навык, который в нашу мобильно-онлайн-эпоху встречается все реже. Но именно этот навык необходим для интеллектуального, творческого или духовного прорыва. Будущее за теми, кто выработает иммунитет к технологическим ловушкам внимания и сохранит способность к длительной концентрации» [1].

Система подготовки специалиста в ВУЗе должна строиться по программе, которые способствуют усвоению теоретических знаний в связке

с формированием необходимых профессиональных практических навыков. При этом должен соблюдаться принцип от простого к сложному, чтобы знания усваивались, а навыки закреплялись.

Поэтому необходимо именно на первом курсе настраивать молодежь на важный этап ремесленной выучки. «Ремесло – это, конечно же, база профессии. Если ты не владеешь ремесленными навыками, до искусства ты никогда не дойдёшь в этой профессии. Но далеко не у всех получается из ремесла сделать искусство» [6].

Для учащихся художественных заведений предметами, изучающими ремесленную составляющую профессии, являются академический рисунок, академическая живопись, шрифты, цветоведение, композиция и проектная графика. Каждый из этих предметов важен как своеобразная школа мастерства, каждый уникален по-своему и оттачивает профессиональные инструменты будущего специалиста. Однако, как отмечалось выше, эти предметы претерпели некоторые изменения и из их числа выпал такой достойный курс, важный для области дизайн-проектирования, как «Работа в материале».

Этот курс предполагал знакомство студентов со свойствами разных природных и искусственных материалов, технологиями их обработки, освоение простейших инструментов обработки. Конечно, на это можно рассчитывать только при наличии производственных площадей, оборудованных современными станками для деревообработки, металла, для работы с искусственными материалами. Такая техническая база даст хороший старт для функционирования экспериментальной дизайн-лаборатории с выходом на опытные образцы с внедрением их в реальную жизнь. Безусловно, далеко не все студенты будут иметь отношение к «промышленному дизайну», но то, что технологическая часть – это важная составляющая любого востребованного проекта, очевидно. Даже для большинства «оформителей», желающих тихо трудиться в офисе на компьютерах, необходимо знать, каким образом будут воплощаться их красивые картинки интерьеров или как крепятся их графические шедевры.

Дисциплина «Работа в материале» включает в себя постепенное вхождение студента в область ремесленного исполнения несложных задач на примерах коротких заданий по обработке материалов и наглядному изучению их свойств. Все задания должны быть привязаны к ведущей линии образования как художественного, так и проектного порядка, то есть учитывать все составляющие по изучению функционального (содержательного) и стилистического (эстетического) значения объекта. Курс развивает необходимые для полноценной самостоятельной деятельности навыки:

- разделять трудоемкий процесс на несколько простых,
- концентрировать внимание,
- принудительно удерживать внимание на все более долгое время, т.е. учит мелкие подзадачи собирать в более масштабные этапы деятельности,
- вырабатывать терпение – такую психологическую стойкость к возникающим проблемам и выстраиванию/перераспределению цепочки этапов задач для достижения желаемой цели,
- контролировать технологический процесс,
- фильтрации информационного, звукового и визуального шума,
- самоконтролю – принудительному аккуратному выполнению этапов для оптимально лучшего результата, т.е. *технике* исполнения задания,
- овладению методом удержания «интереса»,
- целостному восприятию и пониманию реального объема работы,
- устремленности к цели,
- как положительный итог всему – выработке хорошего навыка доводить дело (проект) до завершения.

Каждый преподаватель согласится с тем, что все перечисленные выше навыки являются мощнейшими универсальными инструментами в созидательной деятельности для всех уровней сложности любой специализации дизайнера, то есть не только связанной с художественной направленностью. Это еще раз убеждает в необходимости прохождения такого обучения каждым молодым человеком на как можно более раннем этапе своего обучения.

В последующие годы встанет вопрос узкой специализации в обучении: кто-то успешно справляется с 3D моделированием, кому-то по душе плакаты или шрифты, а кто-то заинтересуется объемным дизайном. Но каждый будет использовать свои приобретенные навыки в технике исполнения задания, которые формировались на этапе шлифовки ремесла. Мы говорим, мастерство – это цель нашего обучения. И с этим согласится любой новичок, замечая лишь виртуозное исполнение творческого произведения. Однако мастерство – это лишь вершина айсберга, скрывающего тонны тяжелого каждодневного труда. Творческая интуиция (воплощение замысла в один прием) – отточенный инструмент в стопках невоплощенных эскизов и заготовок. «После тысяч часов занятий шахматисты иначе видят фигуры на доске: ситуация дала подсказку, подсказка дала эксперту доступ к информации, хранящейся в памяти, а информация дала ответ. Интуиция – это не что иное, как узнавание» [3, с. 15]. И наша задача как педагогов открыть возможность к

исполнению задач, расширяющих сознание, вооружающих «узнаванием ситуации».

Завершить свои рассуждения в пользу необходимости проведения значительной части работы без привлечения технических устройств в профессии дизайнера хочу цитатой их книги известного современного графического дизайнера, Яны Франк, работавшей креативным директором престижной дизайн-студии в Берлине. По своему послужному списку и работоспособности она пользуется заслуженным уважением и достойна того, чтобы можно было прислушаться к мнению столь опытного дизайнера. Яна, воспитанная в творческой семье художников-иллюстраторов, наблюдая все этапы профессионального пути от замысла до воплощения, приходит к удивительно знакомому открытию, что «многолетний опыт работы привел <...>, что самое ценное в процессе рисования происходит в тот момент, когда человек пытается перенести на холст или бумагу картину, находящуюся у него перед глазами или в его воображении. И с каждой мелочью, помогающей сделать этот необычайно трудный шаг, с каждым наложением нового листа на испорченный рисунок, с каждой калькой, карандашной линией, подправленной и затертой резинкой, с каждой замазанной кляксой, подтянутым вектором, отретушированным пикселем художник что-то теряет». И тут автор подмечает очень важную суть: «это «что-то» теряет не картинка. *Теряет художник*» [7, с. 183].

Тут не будет спора о том, насколько заметно по рисунку, чем и как его сделали, и становится ли он хуже от использования в работе техники и вспомогательных средств. Каким образом художник достигает своей цели, совершенно не важно для результата, но *очень важно для него самого*.

«Не зря столько хвалебных песен спето о пути наибольшего сопротивления – рисовании руками, без помощи, без поддержки, с натуры или в крайнем случае по фотографии или наброску, положенным рядом (не под кальку!). И не зря именно этот способ рисования – самый тяжелый, нагоняющий тоску, убивающий надежду на то, что когда – нибудь станет лучше или легче» [7, с. 184].

Далее художница делится еще одной важной аксиомой творчества: «В этом изнурительном бою, преодолевая нежелание, ощущение полной беспомощности и обычную человеческую лень, художник крайне медленно и понемногу приобретает нечто весьма ценное. Мой учитель, Владимир Серебровский, называл это «чувством свободы», появляющимся, когда художник понимает, что не боится ничего, – он может нарисовать все что угодно и знает, что для этого ему ничего не нужно, кроме собственных рук и простейших материалов.

Описанная ранее проблема, когда не получается передать то, что нарисовало воображение, видимо, неразрешима. Изобразить эмоцию нельзя: когда ее описывают абстрактными образами, она перестает быть тем, чем была в мыслях, и от этого нет спасения» [7, с. 184].

Художница размышляет над самыми распространенными болезненными этапами творческого поиска: серьезной трудности перевода абстракции чувства в реальный образ и максимально точное мастерски выполненное воплощение: «Сделать точно, как задумывалось не выходит. Пальцы не слушаются – хочешь нарисовать одно, а получается другое. В отличие от предыдущей проблемы эта напасть лечится: умение заставить руку делать точно то, что требуется, лучше всего вырабатывается во время рисования самым традиционным и трудным способом. И больше ничем! А то, что приобретается во время вышеописанных мучений, приносит много вдохновения. Это ли не достойная награда?

«Что же получается?! Рисовать с кальками, обводить отсканированные наброски и пользоваться всякими трюками – нельзя?

Можно и нужно. Работы часто бывает слишком много, чтобы успеть сделать «ручками» все. Но лучше помнить о том, что, пользуясь «ленивым» способом, художник не приобретет ничего, кроме отдельной готовой картинке, а этого ему иногда мало» [7, с. 185].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Дуров, П.В. 25 правил Павла Дурова / П.В. Дуров. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://news.rambler.ru/other/38829318-25-pravil-zhizni-pavladurova>. – Дата доступа: 29.04.2018.
2. Ибука, М. После трех уже поздно / М. Ибука. — М.: Альпина нон-фикшн, 2011. — 126 с.
3. Канеман, Д. Думай медленно... решай быстро / Д. Канеман. — М.: АСТ, 2014. — 656 с.
4. Капличный, С. 5 характеристик поколения Z / С. Капличный. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://biz.mann-ivanov-ferber.ru/2018/02/02/5-karakteristik-pokoleniya-z/>. – Дата доступа: 29.04.2018.
5. Курпатов А.В. Нейронаука о нарастающей глупости / А.В. Курпатов. [Электронный ресурс]: <https://www.fontanka.ru/2018/01/15/060/>. – Дата доступа 23.04.2018.
6. Охотин, Л. Estel – это о красоте. / Л. Охотин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://estelhaute couture.ru/issue9/interview/lev/>. – Дата доступа: 25.04.2018.
7. Франк, Я. Дневник дизайнера-маньяка. / Я. Франк — М: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2006. — 256 с.
8. Черниговская Т.В. Люди со знаниями «как у всех» станут лишними [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.zautra.by/art.php?sn_nid_27112 Дата доступа 29.04.2018.