

2. Анохин, П.К. Философские аспекты теории функциональной системы. М., 1978. – 176 с.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
4. Кулененнок, В.В. Системный подход как методологическая основа проектирования процесса дизайн-образования на художественно-графическом факультете / В.В. Кулененнок // научн.-практ. журнал: Искусство и культура. – 2011. № 2(2). – С. 128–134.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ ДИЗАЙНА

*Л.М. Сорока
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

В систему современной проектной культуры активно внедряются цифровые технологии. Использование мощного компьютерного инструментария для активизации внутренних механизмов гуманистически ориентированного творчества дизайнера способно обогатить идею проектности. Мультимедийные средства позволяют дизайнеру погружаться в виртуальную реальность, визуализировать свои мысли. Появилась возможность моделировать пространственно-временной и культурный контекст для инновационного проектирования.

Компьютерные средства эффективно используются для решения технических задач проектирования, повышает уровень эмоциональной и интроспективной активности субъекта.

Для понимания творческой сути проектной культуры крайне важно то обстоятельство, что образ жизни людей образен в том же самом смысле, в каком образными качествами наделены средовые объекты и произведения искусства. Это дает возможность дизайнеру, наряду с использованием научных знаний об образе жизни и предметной среде, относиться к ним, как к объектам проектирования, непосредственно (с помощью ценностного чувствования содержания образов) и претворять их далее в проектные замыслы о будущих, желательных состояниях жизни в среде [1].

Дизайн-проектирование направленно на решение конкретных задач, актуальных в настоящее время. Понимание ситуации является основой для создания объектов, удовлетворяющих потребности людей. Человек воспринимает объект, интерьер, среду через призму своих ощущений, эмоциональных переживаний [2].

Цель исследования – выявить специфику и направление развития мультимедийного дизайна.

Материал и методы. Проблема мультимедийного дизайна исследуется в единстве художественно-эстетических, методологических, технологических проблем. Методологическим ориентиром исследования являются классификационный и типологический подходы, раскрывающие формы и диапазон использования компьютерных технологий в дизайне.

Результаты и их обсуждение. Средства электроники, глубоко и эффективно освоены в различных областях промышленности и науки, распространяют свое влияние на художественную сферу, в том числе и на дизайн. Актуальным становится появление качественно нового вида дизайн-деятельности, основанного на органичном сочетании гибких полифункциональных цифровых технологий и художественно-проектного творчества. Понятие «компьютерный дизайн», используемое в современной лексике, трактуется и понимается неоднозначно. Под ним

могут подразумеваться и новая технология работы дизайнера, и способ представления проекта, и вид художественного творчества, и метод проектирования. Термином компьютерный дизайн следует обозначать многоаспектную художественно-проектную деятельность, поддерживаемую цифровыми технологиями. Мультимедийность, являясь логическим этапом развития «инструментального» использования компьютера, открывает новые возможности художественно-проектной деятельности [3].

Сегодня компьютерная виртуальная реальность используется во многих сферах – от тренажеров до арт-практик. В ее основе лежат технологии мультимедиа: формализованное цифровое кодирование информации различных типов и воспроизведение этих кодов специальной аппаратурой. Техногенная специфика мультимедиа – возможность прямого и обратного преобразования электронных импульсов в «аналоговые» способы передачи информации, адекватные человеческому способу восприятия. Мультимедийное воздействие формируется в результате синтеза различных типов контактов: в общем случае визуального и звукового, допустим тактильный и обонятельный, идет работа над вкусовым. Комплексное перцептивное воздействие и возможность общения с компьютером в режиме реального времени позволяют проектировать интерактивно управляемые пластичные объекты, включенные в сложную ткань действий и взаимосвязанных событий. Воспроизведение движения и трансформации объектов, компьютерный звук, освещение и т.д. создают иллюзию «параллельной жизни». Объекты, существующие только на экране, реагируют на действия человека и воздействуют, в свою очередь, на его органы чувств. Этот интерактивный режим многоканального взаимодействия и физически чувствуемая обратная связь и формируют виртуальную реальность.

Вводится следующее определение: воплотить объекты в виртуальной среде – значит представить их посредством мультимедийных технологий потенциально возможными, оптически корректными, акустически и сенсорно воспринимаемыми и согласованно взаимодействующими, то есть, фактически присутствующими в особой, иной, реальности, интерактивно управляемой человеком посредством компьютера.

Динамичный «виртуальный мир», проектируемый дизайнером («действующие» модели материальных дизайн-объектов, тренинговые системы, информационные сети и т.д.), являет собой принципиальную продуманность, сконструированность сообразно определенным целям, представлениям, желаниям и свойствам своего создателя. Реализация подобных проектов иными методами неэффективна или вовсе невозможна. Другими словами, «сотворенная» с помощью компьютера виртуальная реальность – продукт проектирования, обладающий самостоятельными самооценными свойствами. Ее значимость не столько в моделировании материальных объектов и ситуаций, сколько в открытии ранее не осознанных отношений между внутренним миром человека и его alter-ego, спроецированным в виртуальной реальности. Для определения этого типа проектирования предложена следующая формулировка: мультимедийный дизайн – форма комплексного использования медиа-сред в дизайн-деятельности, направленной на создание объектов, пространств и ситуаций в полисенсорной среде компьютерной виртуальной реальности. При этом анимация, звуковое сопровождение, многоканальное сенсорное воздействие важны не как локальные, вспомогательные приемы презентации, а как единство, система, усиливающая творческую рефлексию, предоставляющая субъекту возможность «прожить» проектируемую ситуацию в определенном смысловом контексте [4].

Заключение. Для дизайнера проектировать - означает вмешиваться во взаимосвязь образа жизни и предметной среды, а потому влиять не только на значение средовых объектов, но и на ценностный смысл событий и состояний, из которых складывается поток переживаний жизни как целого.

Проект - это превосходящий образ желаемого состояния какой-то части жизненной среды, в отношении которой доказательно признана возможность и целесообразность его практического достижения в обозримом будущем.

Творческую суть художественного проектирования можно видеть в образном схватывании, прояснении и воплощении жизненных ценностей, первоначально данных сквозь события и состояния ценностного чувствования и понимания, и конечно осуществляемых в среде ближайшего развития образа жизни. Для понимания культуротворческой роли проектирования важно, что новые ценности, выявляемые в проектных образах, становятся доступными обществу лишь после того, как эти образы созданы и критически осмыслены [1].

Список литературы

1. Селиванова Т. Искусство проектирования в современной России. – М.: Изд. дом Коновалова П. – 2007.
2. Шимко, В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование, Основы теории. / В.Т. Шимко. – Москва, «Архитектура-С», 2006
3. Хортон П. Искусство проектной культуры. – М.: Норма-Инфра-М. – 2004.
4. Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна, М.: 2009.

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА В ФОРМИРОВАНИИ УЧИТЕЛЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Г.С. Федьков¹, В.И. Козлов²

¹Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

²Москва, МПГУ

Социальные изменения, происходящие в обществе в последние десятилетия, активно сказываются на обучении и воспитании подрастающего поколения. Прилагаются большие усилия в направлении совершенствования, проектирования высокоэффективных моделей университетской системы образования. Идет активный поиск новых форм подготовки педагогических кадров (бакалавриат, магистратура).

Общеобразовательная школа, являясь идеологическим и общеобразовательным учреждением, представляет собой важнейший инструмент, который оказывает существенное влияние на развитие общества. Перед высшей школой встает необходимость повышения качества профессионально-методической подготовки будущих учителей изобразительного искусства.

Целью нашего исследования является изучение особенностей формирования будущего учителя изобразительного искусства в условиях высшей школы. Нам предстоит выполнить следующие задачи: проанализировать направленность подготовки студентов художественно-графического факультета; провести сравнительный анализ вузовской подготовки будущих учителей изобразительного искусства и требований школьной программы по предмету.

Материал и методы. Была изучена психолого-педагогическая литература по теме исследования; работа студентов на педагогической практике, проведён