Варвара Евгеньевна Рябинина-Задерновская

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица (Санкт-Петербург)

[zadernovskaya@gmail.com](mailto:zadernovskaya@gmail.com)

**Информационная графика как повод для саморефлексии (на примере курсового задания на кафедре графического дизайна СПГХПА им. А. Л. Штиглица)**

Рассматривается проблема проектирования информационной графики в рамках учебного процесса в художественном вузе. Актуализируются этапы работы над проектом. С точки зрения процесса самоисследования оценивается значимость работы студентов над информационной графикой, посвященной анализу выбранного ими аспекта жизни.

Ключевые слова: инфографика, графический дизайн, теория дизайна, дизайн-образование.

Современная эпоха характеризуется динамичной трансформацией обстоятельств жизни, облика окружающего мира и условий существования в нем, обусловленных развитием инновационных технологий, совершенствованием способов массовой коммуникации, культурными и социальными изменениями. В этом контексте дизайн, как вид общественно направленной деятельности, ориентирован на преобразование и гуманизацию окружающего пространства и является опосредованным инструментом формирования системы ценностей и социальных приоритетов.

При этом творческое начало, присущее не только произведениям дизайна как результату проектирования, но и самому дизайн-процессу, открывает возможности для самопознания внутри профессиональной деятельности. Вопрос «необходимости изучения дизайна не только как результата, а как сложного социально-значимого процесса, обладающего самостоятельной ценностью и для дизайнера, и для потребителя, и для социума в целом» [1: 30] имеет высокую значимость для современной теории дизайна. На практике же сам процесс проектирования ставит вопросы антропологического характера как перед сложившимися специалистами, так и перед студентами, ищущими не только свой путь в профессии, но и познающими себя через проектное творчество.

В этом смысле дизайн-проектирование как путь самопознания, лежащий через рефлексивный процесс и поиск ответов на значимые вопросы посредством их визуального осмысления, активизирует познавательную и отражательную функцию дизайна, что особенно свойственно графическому дизайну, по словам В. Ф. Сидоренко, «впрямую работающему со знаками, текстами, типографикой, информацией и трактующему весь предметный мир как визуальный текст» [2: 240]. Визуальный анализ различных аспектов существования в окружающем пространстве (физическом и эмоциональном; общественном и личном; пространстве прошлого, будущего и настоящего и др.) и перевод в знаковую сферу мыслей, чувств и событий повседневности привлекает возможностью выстраивания глубоко личностной коммуникации и ценен не только результатом, но и процессом, открывающим новые грани личности автора.

Интересным примером работы подобного рода является проект американского дизайнера Николаса Фелтона, который с 2005 по 2014 гг. подробно документировал разнообразные события собственной жизни, ежегодно создавая годовые отчеты в формате информационной графики [3]. Этот максимально личный и в то же время вызвавший широкий резонанс в профессиональном сообществе проект, послуживший толчком для многих последующих разработок, лег в основу курсового задания дисциплины «Визуальные средства деловой графики» для студентов кафедры графического дизайна СПГХПА им. А. Л. Штиглица.

В рамках задания студентам третьего курса обучения предлагается в формате инфографического постера осветить одну из областей своей жизни. Значительный предпроектный этап предполагает вдумчивый подход к выбору темы, что само по себе становится поводом для саморефлексии, дает толчок поиску той жизненной сферы, которая на текущий момент более всего нуждается в визуальном осмыслении. Кто-то материалом для анализа выбирает время, распределяемое между различными видами деятельности; кто-то исследует свое психоэмоциональное состояние; кто-то фокусируется на значимых событиях; для кого-то важным оказывается пристальнее взглянуть на повседневность и рутинные дела.

Следующий этап предполагает наблюдение, фиксацию и анализ основных параметров по выбранной теме, что также сообщает заданию характер самоисследования. И только после этого студент переходит непосредственно к проектированию, последовательно проходя все этапы от эскизирования до создания готового продукта, от вербальных формулировок – к знаковым формам.

Результатом проекта становится инфографический лист, отражающий путем визуального кодирования одну из сторон жизни автора на текущем этапе, где на пересечении вербального и визуального текста, слова и образа, рождаются новые символические формы, открывающие возможность для последующего анализа, трактовок и дискуссий.

Литература

1. Мосорова Н. Н. Философия дизайна: социально-антропологические проблемы: автореф. дис. ... д. филос. наук. Екатеринбург, 2002.
2. Сидоренко В. Ф. Эстетика проектного творчества. Смысл и абсурд // Проблемы дизайна 4. М., 2007. С. 237–266.
3. Felton N. URL: <http://feltron.com/>. (дата обращения: 11.05.2023).