

*Шевченко М.О., студентка магістратури
Вінницького державного педагогічного
університету ім. Михайла Коцюбинського
Марушак О.В., кандидат педагогічних наук,
доцент Вінницького державного педагогічного
університету ім. Михайла Коцюбинського
м. Вінниця
e-mail: ksanamar77@gmail.com*

ПРОЕКТУВАННЯ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ

***Анотація.** У статті обґрунтовано особливості проектування моделей одягу засобами графічного дизайну у професійній підготовці майбутнього вчителя трудового навчання та технологій; наголошено на важливості графічної діяльності під час дизайн-проектування; визначено базові знання, вміння, здатності у галузі дизайну одягу майбутнього вчителя трудового навчання та технологій.*

***Ключові слова:** учитель трудового навчання та технологій, дизайн костюма, графічний дизайн, проектування моделей одягу, засоби графічного дизайну.*

***Abstract.** The article substantiates the peculiarities of the design of clothes models by means of graphic design in the professional training of the future teacher of labor training and technologies; emphasized the importance of graphic activity during designing; the basic knowledge, skills, abilities in the field of design of clothing of the future teacher of labor training and technologies are determined.*

***Keywords:** teacher of labor training and technologies, costume design, graphic design, designing clothes models, graphic design tools.*

Постановка наукової проблеми. У сучасному суспільстві дизайн отримав динамічний розвиток і проник практично в усі галузі діяльності людини, вступив у безпосередній контакт з архітектурою, прикладним та образотворчим мистецтвом.

Дизайн – це комплексна міждисциплінарна проектно-художня діяльність, інтегруюча природничо-наукові, технічні, гуманітарні знання, інженерне та художнє мислення, спрямована на формування на промисловій основі предметного світу в надзвичайно великій «зоні контакту» його з людиною в усіх без винятку сферах життєдіяльності [3, с. 4]. Не стала винятком і галузь проектування та створення швейних виробів.

Дизайнер костюма – це фахівець, який втілює актуальні тенденції моди в готові вироби. Він має бути художником й архітектором, конструктором і технологом, а також обов'язково володіти навичками закрійника та кравця.

Саме його думки і задумки перетворюються в матеріальні, творчі твори. Крім модних показів і замальовок ескізів, робота дизайнера передбачає етапи, які передують презентації нової колекції: підбір тканин і фурнітури, розробка конструкцій і технічної документації, безпосереднє пошиття задуманої моделі.

Для повноцінної роботи над дизайн-проектом майбутній фахівець у галузі дизайну одягу має мати базові знання з конструювання, моделювання, проектування, виготовлення одягу, володіти основами спецмалюнка тощо, що передбачає його відповідну графічну підготовку та сформовані здібності до створення цілісного конструктивно-просторового графічного зображення. Він має вміти розробляти художні ескізи (фор-ескізи, авторські) із застосуванням засобів і прийомів малюнку, живопису, графічних технік, комп'ютерної графіки, методів і засобів дизайну; розробляти технічні ескізи та складальні креслення дизайн-об'єктів із застосуванням комп'ютерних 2D та 3D програм; здійснювати конфекціонування (підбір матеріалів) проектних рішень; розробляти дизайн-проекти для різних умов виготовлення (авторського, індивідуального, промислового); розробляти проектно-конструкторську документацію відповідно до вимог чинної нормативно-технічної бази; розуміти основи композиційних закономірностей, композиційного взаємозв'язку об'єктів зображення; мати високий рівень конструктивно-просторового мислення у побудові простих і складних об'ємних форм на площині; уміти узагальнювати розрізнені структури зображення в єдине ціле; знати та свідомо використовувати основні композиційні закономірності і засоби під час реалізації творчих задумів.

Один з основних принципів дизайну в цілому – це принцип конструктивізму, який полягає у створенні, у першу чергу, конструкції композиції, а не у створенні власне композиції. Іншими словами, під час дизайн-проективання важливим є сукупність графічних елементів та їх змістове розташування у композиції. У вирішенні цих завдань допоможе графічний дизайн.

Короткий аналіз досліджень проблеми. Предметом вивчення педагогів, філософів, психологів, мистецтвознавців є методологія дизайн-освіти, яка окреслює у тому числі розвиток дизайн-освіти у вищих навчальних закладах (С. Алексєєва, Є. Антанович, Т. Божко, А. Дижур, О. Лаврентьєв, С. Мізєвіч, Р. Мухутдінов, В. Савін та ін.).

У науковій літературі досить широко висвітлені особливості організації предметно-просторового середовища та дизайн інтер'єрів (Н. Новосельчук, Ю. Третьак, В. Шабалін, М. Яковлев та ін.); графічного дизайну (Т. Божко, Л. Білякович, О. Джеджула, Ю. Золотухін, О. Лагутенко та ін.); дизайну одягу (О. Воронцова, І. Торшина, О. Лагода, О. Пенчук та ін.).

Мета статті полягає в обґрунтуванні особливостей проектування моделей одягу засобами графічного дизайну у професійній підготовці майбутнього вчителя трудового навчання та технологій.

Виклад основного матеріалу. Проектування в дизайні – це оптимізація функціональних процесів життєдіяльності людини, підвищення естетичного

рівня виробів і їх комплексів. Предметом проектування в дизайні є структура і якості форми предметного середовища в цілому і окремих виробів як його елементів [1].

Графічний дизайн впроваджується в організацію художнього простору, використовуючи досвід різних культур, жанрів і стильових напрямів, об'єднуючи стильові процеси, що відбуваються як у графічному дизайні, так і в мистецтві проектування одягу. У науковому змісті під час проектування моделей одягу з використанням засобів графічного дизайну важливим є формування теоретичних аспектів, що впливають на формоутворення та видозміну костюма в межах сучасних тенденцій моди.

Реалізація засобів графічного дизайну при проектуванні костюма як одного з видів сучасної художньо-проектної діяльності безпосередньо пов'язана з історією зародження цивілізації та її матеріальною культурою, проблемами освоєння традицій. Графічний дизайн упровадив у проектно-художню культуру низку нових понять. Одним з них є стиль, який передбачає стильову єдність змістовних форм всіх елементів – від середовища до продукції.

Стиль становить сукупність графічних, колірних, стилістичних і композиційних прийомів та елементів, спеціально й комплексно спроектованих з метою створення певного зорового образу, що постійно запам'ятовується. Основними елементами будь-якого стильового напрямку є: логотип, шрифт, колірна гама, композиційні прийоми. Творча діяльність у галузі графічного дизайну здійснюється в процесі проектування, що виражається в послідовному виконанні різних дій.

Графічна діяльність – важлива складова дизайн-проектування, оскільки креслення, малюнок та ескіз належать до основних засобів вираження результату й ідеї рішення творчого завдання, яке передбачає якісне перетворення «ескіз – конструкторсько-технологічне рішення – готовий виріб». Тому зорові образи, що виникають і перетворюються в свідомості дизайнера, постійно конкретизуються й уточнюються відповідно до вимог завдань, які вирішуються під час дизайн-проектування. Цей процес супроводжується уявними змінами положення образу об'єкта, що проектується, у просторі, його структурною трансформацією, масштабним і пропорційним перетворенням окремих конструктивних елементів.

Процес проектування графічного дизайну передбачає чотири взаємопов'язані аспекти проектно-художньої діяльності: художньо-образне, морфологічне, функціональне та технологічне проектування.

Художньо-образне та морфологічне проектування взаємопов'язані цілями проектування, а також змістовними, смисловими завданнями проектування в графічному дизайні. Об'єкти графічного дизайну не тільки виражаються, а й осягаються шляхом сприйняття художнього образу.

Зв'язок між зображенням і художнім образом у графічному дизайні не однозначний, оскільки іноді предметом такого взаємозв'язку є не саме зображення, а зміст, який асоціативно виникає під час його сприйняття. Тобто змісту в графічному дизайні виходить далеко за межі зображення.

Художній образ об'єктів графічного дизайну також відображає ширші соціокультурні поняття, такі як виробництво, економіка, ринок, мода, культура, стиль тощо.

У теорії дизайну проблема художнього образу поділяється на два аспекти: 1) проектний образ – образний метод проектування; 2) художній образ як соціально-культурна властивість об'єкта графічного дизайну, що розглядається в контексті сприйняття й осмислення його споживачем.

Змістовий аспект проектного образу в графічному дизайні зумовлений тематизацією. Спільно з художньою ідеєю тема виражається в естетично узагальнену авторську думку та відображає філософську й творчу концепцію автора. Художній образ у графічному дизайні багатозначний і тим самим визначає варіативність художнього змісту. Художня концепція в графічному дизайні є його смисловою домінантою. Варто враховувати, що ідейний зміст у концепції дизайнера може бути виражений як відкрито, так і приховано та мати асоціативний характер.

Дизайн з початку свого існування ставив перед собою завдання пов'язати в єдине ціле красу й доцільність, технічний та естетичний початки, створення нових видів і типів виробів, організації цілісного предметного світу, що відповідає рівню розвитку матеріальної та духовної культури сучасного суспільства.

Зміст і методика навчання майбутніх учителів трудового навчання та технологій проектування в графічному дизайні мають визначатися з урахуванням не лише умов розвитку особистісних якостей, креативності, оригінальності мислення, а й формування необхідного рівня науково-методологічних і технологічних знань. Дизайн в одязі виникає як проектна діяльність, спрямована на задоволення різноманітних потреб людини та суспільства. До структури дизайну одягу належать такі елементи: 1) суб'єкт – дизайнер і споживач; 2) об'єкт – дизайн-проект і продукт дизайну; 3) середовище – різні системи діяльності. У зв'язку з цим можна сказати, що дизайн – це соціокультурний регулятор споживацького суспільства, необхідний для його функціонування.

Механізм процесу проектування моделей одягу відбувається з урахуванням художньо-конструктивних акцентів у костюмі в такому порядку: діагональне розташування декоративних, а потім конструктивних ліній і деталей; вертикально-горизонтальне розташування декоративних, а потім конструктивних ліній і деталей; збільшення композиційного центру по вертикалі і горизонталі.

Масовість впливу засобів графічного дизайну на костюм зумовлює необхідність аналізу принципів і композиційних прийомів проектування графічних композицій на моделях одягу. Усе різноманіття графічних композицій на костюмі поділяється на групи таким чином: шрифтові композиції, що займають велику частину образотворчої площини на моделі одягу; товарні знаки фірм-виробників, а також бренди відомих фірм; образотворчі графічні композиції.

Висновки. Розглядаючи сучасний костюм за допомогою графічного

дизайну, відзначимо, що він пов'язаний з композиційною структурою всього костюма і через проблеми ціннісного ставлення – з контекстами сучасної культури та психології. Сучасний костюм з елементами графічного дизайну є складним об'єктом, в якому інформаційна графічна частина стає композиційним центром дизайн-форми сучасного костюма.

Історія дизайну, як і власне дизайн, має свої внутрішні жанри, галузі. Окремо пишеться історія моди та костюма, окремо – історія графічного дизайну і реклами, історія інтер'єру й виставкового дизайну, історія посуду і меблів, тканини і побутових приладів. Однак у всіх цих галузях, незважаючи на вузьку спеціалізацію і властиві проблеми, є те, що їх об'єднує, а саме: проектний підхід, проектна культура, візуальна культура, функціональні, технологічні та художні проблеми [2, с. 7].

Таким чином, виявивши особливості застосування засобів графічного дизайну під час проектування моделей одягу майбутніми вчителями трудового навчання та технологій, ми переконалися, що кожен з видів графічних засобів на певних етапах має свої переваги. Художня творчість у сфері графічного дизайну лише тоді стає соціально значущою, коли змістове наповнення, зміст графічних об'єктів піднімається на рівень професійних досягнень в умовах науково-технічного прогресу та інформаційних технологій.

Список використаних джерел:

1. Дизайн як проектна культура: [електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу : <http://osvita.ua/vnz/reports/culture/10556/>
2. Лаврентьев А. Н. История дизайна: [учебное пособие] / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2007. – 303 с.
3. Шевченко А. І. Методика навчання художнього проектування майбутніх фахівців з дизайну: дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.02 / Шевченко Анна Ігорівна. – Київ, 2017. – 351 с.