

### Реалізація засобів графічного дизайну у проектуванні костюма майбутніми вчителями 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 особливості творчого процесу створення композиції під час дизайн-проектування.

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

**Abstract.** The article substantiates the peculiarities of designing clothing models by means of graphic design in the professional training of future teachers of labor education and technology; the importance of graphic activity during design is emphasized; features of creative process of creation of a composition during design designing are defined.

**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 [8, 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 перевтілюються в матеріальні, творчі твори. Крім модних показів і замальовок ескізів, робота дизайнера передбачає етапи, які передують презентації нової колекції: підбір тканин і фурнітури, розроблення 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 2-D та 3-D 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; вміти узагальнювати розрізнені структури зображення в єдине ціле; знати та свідомо використовувати основні композиційні закономірності і засоби під час реалізації власних 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-проектування 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 закладах вищої освіти (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 реалізації засобів графічного дизайну у проектуванні костюма майбутніми вчителями 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 [3].

Графічний дизайн нині 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 сенсі 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 у 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.

Творчий процес створення композиції під час дизайн-проектування – складне явище, яке характеризується взаємозв'язком і взаємозалежністю емоційно-інтуїтивних та інтелектуально-логічних принципів творчої діяльності людини. Художні образи, покладені в основу ідеї дизайн-проекту, визначають концепцію авторського підходу дизайнера. Від концепції залежить успіх. Наочне представлення концепції – це ескізи, в яких автор здійснює пошуки ідей з урахуванням образних асоціацій. Активному «пробудженню» творчого мислення сприяють навчальні завдання та вправи. Наприклад, індивідуальні завдання щодо розроблення ескізів асортиментного ряду нових моделей, а також

візуальної презентації або колажу, що складається із зображень, тексту та зразків об'єктів у композиції, в яких асоціації у формі візуальних образів викладені разом, щоб передати настрій, емоційну атмосферу у певному контексті. Такі презентації або колажі визначають напрям вибору художніх засобів і методів для реалізації ідеї у матеріалі.

Сплетіння активних елементів мозку породжує асоціації, що виникають у результаті нових комбінацій між ідеями. Асоціації відповідають вимогам вирішуваного завдання та характеризуються корисністю. Розрізняють три шляхи креативних рішень, що ґрунтуються на асоціаціях: через інтуїтивну прозорливість, через знаходження подібності між віддаленими елементами (ідеями), через опосередкування одних ідей іншими. Метод асоціацій – це шлях чуттєвого дослідження творчої теми та пізнання обраного джерела натхнення спочатку через образи, а потім за допомогою виявлення логіки зв'язків між явищами й описом особливих якостей та властивостей, що викликали певну емоцію, образ, відчуття.

Образно-асоціативний метод проектування передбачає сукупність прийомів чуттєвого сприйняття, емоційного сплеску, спогади, що відображаються мовою графіки, кольору, форми, ліній, пластики ритму тощо. Операції практичного і теоретичного освоєння дійсності підпорядковані рішенням конкретного завдання несвідомо впливати формою на органи почуттів, викликати необхідний відгук і впізнавання. Під час формоутворення моделі образно-асоціативний механізм працює як сукупність графічних прийомів, прийомів паперопластики, способів формоутворення, доцільних дій, спрямованих на впорядкування проектного процесу. Метод відображає повторюваність прийомів і шляхів дизайнерської практики, що згодом визначають закономірності формування проектною моделі.

У результаті засвоєння креативних технік на різних етапах дизайн-проектування з розроблення моделей дизайнер набуває здатності легко орієнтуватися в ситуаціях з високим ступенем невизначеності, потенційною багатоваріантністю, пошуком асоціацій. Відточується швидкість і впевненість генерування ідей на стадії ескізів, швидкість реакції на вибір образу, провідних трендів за кольором, силуетом і формою, манера зображення.

Наявність незвичайних асоціацій характеризує креативне мислення. Асоціації виникають як реакція у відповідь на реальні об'єкти дійсності або на образи у свідомості, уяві художника. До реалістичних асоціацій належать принципи використання творчого джерела, які задають певний зміст і форму об'єкту дизайну, стимулюють творчу активність. Формулювання концепції проектування вимагає від дизайнера можливості вибору її рішення врозріз загальноприйнятій думці; особистої манери та мотивації виконання робіт; новизни та оригінальності проекту в цілому.

Суттєво підвищується рівень креативності дизайнера в результаті засвоєння проектного методу асоціацій. Суть методу – порівняння далеких один від одного явищ, предметів, якостей.

Цільовий взаємозв'язок образних характеристик різних об'єктів робить метод асоціації основою продуктивної проектно-перетворювальної діяльності, призводить до відкриття нових відношень у проєктованій моделі.

Процес проектування в графічному дизайні передбачає чотири взаємопов'язані аспекти проектної 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 досягаються 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 зміст у 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 і

Т.д.

У теорії дизайну проблема художнього образу поділяється на два аспекти:

1) проєктний образ – образний метод проєктування;

2) художній образ як соціально-культурна властивість об'єкта графічного дизайну, що розглядається в контексті сприйняття й осмислення його споживачем.

Змістовний аспект проєктного 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. Слід 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 проєктуванню в графічному дизайні мають визначитися з урахуванням не тільки умов розвитку особистісних якостей, креативності, оригінальності мислення, а й формування необхідного рівня науково-методологічних і технологічних знань.

Дизайн в одязі виникає як проєктна 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-проєкт 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 проєктування 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 проєктування 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: проєктний підхід, проєктна культура, візуальна культура, функціональні, технологічні та художні проблеми [4, с. 7].

Таким чином, виявивши особливості застосування засобів графічного дизайну під час проєктування 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 тільки тоді стає соціально значущою, коли

сміслові наповнення, зміст графічних об'єктів піднімається на рівень професійних досягнень в умовах науково-технічного прогресу та інформаційних технологій.

Зв'язок між елементами проектної практики в різних галузях знань формує креативність загального характеру, що, розвиваючись у галузі дизайну, виходить за професійні та часові межі й визначає такий рівень дизайнерського мислення і розвитку особистості, який дає змогу легко адаптуватися до умов постійно оновлюваного навколишнього світу.

#### Список використаних джерел:

1. Бабійчук І.М., Гудима О.О., Марущак О.В. Дидактичні можливості інформаційно-комунікаційних технологій у графічній підготовці майбутніх учителів трудового навчання та технологій з дизайну костюма. *Графічна підготовка як складова професійної освіти вчителя трудового навчання і технологій*: зб. наук. пр. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2018. Вип. I. С. 91-94.
2. Бербега І.М., Бойчук С.О., Марущак О.В. Графічна складова дизайн-технологічної діяльності з проектування одягу майбутніх учителів трудового навчання та технологій. *Графічна підготовка як складова професійної освіти вчителя трудового навчання і технологій*: зб. наук. пр. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2018. Вип. I. С. 54-56.
3. Дизайн як проектна культура. URL: <http://osvita.ua/vnz/reports/culture/10556/>
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. М.: Гардарики, 2007. 303 с.
5. Магдич Я.І., Марущак О.В. Розвиток проектного мислення майбутніх учителів трудового навчання та технологій як засіб формування професійних компетенцій. *Графічна підготовка як складова професійної освіти вчителя трудового навчання і технологій*: зб. наук. пр. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2018. Вип. I. С. 31-33.
6. Марущак О.В., Бербега І.М., Бойчук С.О. Розвиток творчого мислення під час навчання основ дизайну як засіб професійного становлення майбутніх учителів трудового навчання та технологій. *Science, research, development. Pedagogy*: мат-ли міжнар. наук.-пр. конф. (30.01.2019-31.01.2019, Berlin). Warszawa, 2019. С. 92-96.
7. Марущак О.В., Бойчук С.О. Методичні аспекти розвитку у майбутніх учителів трудового навчання та технологій образно-асоціативного мислення у процесі художнього проектування костюма. *Актуальні проблеми підготовки вчителя трудового навчання та технологій: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр. Вінниця: ПП Балюк І.Б., 2019. Вип. II. С. 55-58.
8. 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.