

**ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКА АВТОРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В
ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ**
**THE PROBLEMS OF FORMATION OF THE AUTHOR'S DESIGNING SKILL IN
DESIGN EDUCATION**

ЕРЕМИНА НАТАЛЬЯ АЛЕКСАНДРОВНА
EREMINA NATALYA ALEKSANDROVNA

доцент Нижегородского государственного инженерно-экономического института, член Союза Дизайнеров России, Нижний Новгород

the associated professor of Nizhny Novgorod State Engineering and Economic Institute, member of the Union of Designers of Russia, Nizhny Novgorod; e-mail: ereminanatal@yandex.ru

Ключевые слова: концепция разработки, дизайн-проектирование, костюмная композиция, методика, источник творчества, авторское проектирование, творческая деятельность

Key words: designing concept, design planning (projecting), costume composition, methods, the source of creativity, author's design, creative activity

Аннотация: Автор называет современные культурологические вызовы к проектному замыслу дизайн-продукта и предполагает в связи с этим принципы дидактической структуры дизайн образования; предлагает методику работы с источником творчества в ходе создания костюмной композиции; приводит пример приращения профессиональных компетенций в работе над источником творчества.

Abstract: The author designates modern cultural challenges for the design concept of the product and presupposes in this regard, the principles of didactic structure of the design education; offers a method of working with the source of creativity when creating a costume composition; cites an example of the professional competences increment in the work on the source of creativity.

Дизайн как вид профессиональной деятельности запрашивает не только знания основных законов композиционного образования и методов инженерного моделирования формы, но и представления о развитии культурологических тенденций и системы потребностей в социуме. Современные культурологические вызовы в наибольшей степени декларируют доминирование личностной творческой идеи над границами стандартов в проектно-эстетической структуре предмета (объекта). Концепция разработки предмета (объекта) в единстве со средой его размещения, а не с его функцией и рациональностью является основой теории радикального дизайна, выдвинутой итальянским дизайнером и архитектором Э. Соттсассом. Вещь первоначально воспринимается не как орудие для выполнения функции, а как чувственный объект. В авторском стиле первичны образы, эмоции, спонтанность [6]. Идеи радикального дизайна не ограничиваются элитарной средой. Эта теория направляет взгляд промышленных художников на возможности проектного творчества в постиндустриальном обществе. При этом успех замысла, основанного на личных предпочтениях в поисках формально-эстетических и функциональных решений предмета, будет обеспечен всё-таки «попаданием» в представление о красивом и гармоничном, сложившемся у большинства. Для тиражного изделия необходимо, чтобы идеи нового дизайна совпадали с переживаниями достаточно большой группы людей, потенциальных потребителей авторского дизайн-продукта.

Дизайн-образование должно учитывать тенденции современной культурологической среды, которая корректирует специфику деятельности специалиста.

Это возможно при условии своевременного изменения дидактического наполнения обучающей программы и применения соответствующих образовательных технологий. Однако модернизация образовательного процесса, регламентированного стандартом образования, – мероприятие отнюдь не простое, т.к. требует переориентации на новые приоритеты без радикального изменения учебного плана с заданным порядком профессиональных модулей. Рациональное моделирование дидактической структуры программы профессионального обучения будет возможным при условии сохранения в ней ключевых проектных контекстов, которые позволят, не отклоняясь принципиально от уже сложившейся образовательной структуры, формировать у обучающегося навыки дизайн-практики, востребованные временем.

Базовыми проектными контекстами являются система ЕСКД и источник творчества. Этапность ЕСКД – форма представления разработки проектного блока. Она даёт направление деятельности и обеспечивает её содержанием с целью наилучшего достижения качества дизайн-проекта. Источник творчества – отправная точка для рождения авторского концепта. Значимость источника творчества в формировании навыка проектного мышления понятна и не требует популяризации.

Необходимость обращения к образам и структурному строению источника творчества, его репликация в художественную систему костюма широко освещены теоретиками индустрии моды и преподавателями Ф.М. Пармоном, Т.В. Козловой, Т.О. Бердник, Т.П. Неклюдовой и др. Однако методика работы с источником творчества в процессе создания моделей одежды остаётся не оформленной. Будучи зрелым специалистом, проработав в профессии достаточно времени и сформировав личный опыт творческого переосмысления окружающей среды в новые образы объектов – костюма, художник не задумывается о структурности процесса. Творчество становится естественной формой деятельности, «лётся из рук». А как объяснить обучающемуся технологию этой очень непростой и подчас долгой внутренней практики, привлекающей не только знания, но и чувственную природу личности? Остановимся на результатах наблюдения за процессом формирования приёмов работы с источником творчества у обучающихся специальности «Дизайн» по направлению «Дизайн костюма».

Последовательность формирования мыслеобраза и проектирования костюмной композиции по источнику творчества может быть такой:

1. Выбор источника творчества

Для творческой мысли художника преград не существует. Импульсом к созданию шедевра может стать природа и музыка, исторический костюм и архитектура... Эстетический, художественный, социокультурный приоритет являются показателем

целостности и образованности личности, её гуманистического начала. И хотя в начале обучения источник творчества может быть предложен преподавателем, предметные художественные впечатления должны накапливаться обучающимся самостоятельно. Этому будут способствовать смежные дисциплины, самостоятельные и исследовательские работы.

2. Чувственное осмысление структуры источника творчества

Речь идёт о впечатлении, получаемом проектантом при знакомстве с источником творчества: созерцании, прослушивании, прикосновении и проч. Результатом должен стать набор психологических, физических, температурных характеристик, точно описывающих исследуемый предмет. Т.к. эти характеристики будут субъективными, индивидуальная природа творческой практики не нарушится. Точность этих характеристик должна быть оценена преподавателем-специалистом, экспертной группой или заказчиком в ходе профессиональной коммуникации.

Этот этап необходим для описания образа формы, цветовой и декоративной структуры, фактурного решения, к которым будет приближаться разрабатываемая костюмная композиция.

По опыту работы: для костюмной композиции наиболее удачен источник творчества – объект предметной среды. Т.к. являясь материальным 3-х мерным предметом, одежда в своём строении характеризуется в первую очередь формой. Значит, и сопоставление с творческим аналогом будет выстраиваться в первую очередь на формальных признаках.

3. Подбор аналогов для решения формы модели по источнику творчества

Костюм – культурно-семиотическое явление, сопровождающее визуальное общение. Костюмное визуальное общение – это объективная область, включающая «костюмный текст» и «костюмное высказывание» [5].

Костюм как целостная художественная система состоит из знаков: геометрических, колористических, фактурных. Знаки складываются в комплекс не хаотично, а в направлении получения пространственного символа, вызывающего желаемые чувственные ощущения или семантическое узнавание [2]. Если источником творчества выбран объект предметной среды, то этот символ будет представлять когнитивный контур формы источника творчества или наиболее узнаваемые её фрагменты. Если источником творчества выбран объект искусства, музыки или литературы, то этот символ будет представлять когнитивный контур формы предмета, наиболее точно транслирующего чувственные признаки образа источника.

Этап подбора аналогов должен предваряться декомпозиционным анализом

источника творчества, когда его структура раскладывается на составляющие. Лишь после этого возможно среди множества предметов и предметных комплексов найти тот, который наилучшим образом сопоставим со строением источника.

Этот этап работы позволяет набрать коллекцию силуэтов и определить диапазон свободы формального моделирования композиции будущего изделия или коллекции.

В процессе творческой практики дизайнер обязательно опирается на те образы, клише, которые уже отложены в его памяти [1]. Первичная работа над анализом источника творчества значительно раздвигает границы личных переживаний и пополняет «копилку» клише, к которым апеллирует проектант. Безусловно, что последовательность работы в направлении от анализа источника к новой форме гораздо сложнее, чем от клише к формостроению. И сформировать у обучающего навык проектной практики «от частного через личное к общему» непросто.

4. Разработка цветовой карты источника творчества

Цветовая карта включает колорит источника творчества и цвета, близкие к нему по образу. Расширенная палитра позволит сохранить идентификационные смыслы и в то же время «оторваться» от банального повтора цветовой структуры, создавая индивидуальное личное прочтение образа источника.

5. Разработка фактурной карты источника творчества

Фактурная карта должна перечислить текстильные материалы, образ поверхностей которых сопоставим с фактурами источника творчества или чувственным образом источника творчества.

Фактурная карта позволит подвигнуть обучающегося к поиску технологических проектных решений поверхностей материалов, предполагаемых в костюме, при условии отсутствия среди готовых фактурных предложений аналогов поверхностей, идентичных поверхности источника творчества или его образа.

6. Разработка комплекса костюмной композиции по источнику творчества

Специфика костюмной композиции строится на соблюдении принципов тектоники между человеком и формой костюма и композиционным решением костюма и востребованным образом. В костюмном дизайне, по сравнению с промышленным, приёмы переработки образа источника творчества более многоплановы. Здесь применимы творческие методы проектирования: аналогия, ассоциация, неология. И каждый метод определён назначением дизайн-проекта – от серийного до индивидуального изделия и создания арт-объектов.

Костюмная композиция создаётся на основе анализа источника творчества. Проектант должен постоянно обращаться к результатам творческого осмысления его

строения. Это позволит, во-первых, сохранить чистоту замысла, не отклониться от истока. Во-вторых, сформировать абсурдные решения, контрсмыслы, которые обогатят идею или станут основой для следующей разработки. В-третьих, прийти к обоснованному выбору наилучшего решения в экспертной группе или в коммуникационном сообществе.

Примечательно, что результат анализа источника творчества может реализоваться как в единой тематической коллекции, так и в направлениях «Форма», «Цвет», «Фактура», «Декоративная отделка». Идея будет раскрыта максимально эффективно.

Работа над проектом на основе источника творчества должна осуществляться в творческой среде мастерской. Обучающийся должен иметь доступ к различным информационным ресурсам и возможностью диалога с мастером (преподавателем-специалистом). Необходимо, чтобы его деятельность направлялась специалистом, т.к. творческая переработка образной, смысловой, композиционной структуры должна грамотно коррелироваться с трендами развития культуры и запросами, которые выдвигает потребитель к предмету (костюму).

Навыки авторского проектирования по алгоритму создания индивидуального концепта по источнику вдохновения благоприятно формируются в пространстве проектного поля [3]. Границы поля устанавливает проектное или техническое задание с точным названием предмета разработки и его потребительских качеств. Обучающийся свободен в технологиях поиска и формирования концепта, т.к. не должен отвлекаться на сослагательные смыслы. Он может сосредоточиться на поиске конкретного решения и его вариантов. В формате одного учебного задания будущий специалист осваивает методику радикального (креативного) дизайна и опыт создания предмета (костюма) для потребителя.

Дизайн-практика в пространстве проектного поля положительно влияет на:

- формирование проектной культуры в системе конкретного проектного задания;
- оптимизацию поиска решения в точных границах проектного задания, наилучшую проработку авторской идеи по установленному заданию;
- получение целевого решения проектного задания.

Творческая деятельность сопровождается открытиями. Работа над авторским проектом по источнику творчества позволяет обучающимся приблизиться к технологии изобретения уже в учебной аудитории. Так, например, при разработке коллекции моделей одежды с декоративной отделкой, имитирующей резьбу по дереву, проектанта заинтересовала возможность соединения эстетики резьбы и технологии обработки тканей. Обучающаяся выполнила обзор видов резьбы, характерных для декоративно-прикладного творчества России. Проследила специфику технологии выполнения резьбы. В

декомпозиционном анализе обосновала правомерность размещения стилизованного орнамента резьбы в пространстве костюма без нарушения стилистики и гармонии. Выявила свойства материалов для костюма, совпадающих по ассоциации с деревом. Предложила технологию прорубания орнамента на драпе, имитирующую кружевное полотно и позволяющую воспроизводить линии различной кривизны в сложной многорапортной композиции. В результате была создана оригинальная коллекция моделей «До первых петухов», получившая высокую экспертную оценку на конкурсах дизайна одежды «Экзерсис» (Москва), «Это Дар» (г. Уфа) [4].

Детальная работа с источником творчества является оптимальной в формировании навыков авторского проектирования. Она значительно углубляет профессиональные компетенции, позволяет осваивать технологию изобретения уже на этапе обучения, способствует расширению проектного кругозора будущего специалиста.

ЛИТЕРАТУРА

1. Измайлов Ч.А., Соколов Е.Н., Черноризов А.М. Психофизиология цветового зрения. – М.: Изд-во МГУ, 1989. – 206 с.
2. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма. – М.: Лёгкая и пищевая пром-сть, 1982. – 144 с.
3. Лазарев М.А. Формирование художественной культуры будущего учителя. // Инициативы XXI века. № 1. 2012. с. 79-81.
4. Сливка О. Связь композиционного решения резьбы по дереву и декоративного украшения костюма//научный руководитель Еремина Н.А. [Электронный ресурс] // URL: <http://xn--j1aaicbdhfjsg.xn--p1ai/publ/22-1-0-359>
5. Степучев Р.А. Подготовка студентов на кафедре моделирования костюма. [Электронный ресурс] // URL: http://rosdesign.com/design_materials5/modelirovanie-kostuma.htm
6. Шверова К.И. Концепция и методы проектирования в дизайне одежды. [Электронный ресурс] // URL: http://www.taby27.ru/studentam_aspirantam/philos_design/referaty_philos_design/raboty-po-naibolee-redkim-i-interesnym-temam/kontseptsiya-proektirovanie-dizajn.html