

Фундамент перерахованих досягнень було закладено в 70-80-х роках двадцятого століття. Тоді в цей час Київський технологічний інститут легкої промисловості, а нині Київський національний університет технологій та дизайну (КНУТД), що святкує своє 85-річчя, активно сприяв у становленні Хмельницького технологічного інституту побутового обслуговування, а нині Хмельницького національного університету у: підготовці професорко-викладацького складу найвищої кваліфікації, формуванні методичної та наукової бази, розвитку міжнародних зв'язків.

Зараз ця співпраця отримала нові вектори розвитку, перш за все це формування спільних інноваційних наукових напрямків, спільних наукових шкіл, творчих колективів однодумців, що працюють над вирішенням важливих наукових проблем. Серед таких творчих колективів вагомим результатом досягли колективи, що об'єднують відомих науковців:

- 1) проф. Скиба М.Є., проф. Кострицький В.В., проф. Злотенко Б.М., Бурмістенков О.П., проф. Пітко І.В., д.т.н. Місяць В.П., к.т.н., Драпак Г.М., к.т.н. Кармаліта А.К.;
- 2) проф. Моїсеєнко Ф.А., д.т.н. Здоренко В.Г., проф. Хомяк О.М., проф. Параска Г.Б., проф. Піпа Б.Ф., проф. Щербань В.Ю., д.т.н. Здоренко В.Г., к.т.н. Чабан В.В.;
- 3) проф. Березненко М.П., проф. Березненко С.М., проф. Славінська А.Л., к.т.н., Кущевський М.О.;
- 4) проф. Коновал В.П., проф. Либа В.П., к.т.н. Домбровський А.Б., к.т.н., Цимбалюк В.М.

І як результат цієї співпраці – спільна наукова робота, що подана на здобуття Державної премії в галузі науки і техніки.

Висновок

За роки свого становлення Хмельницький національний університет створив сучасну добротну науково-технічну базу, в його стінах працює потужний науково-педагогічний колектив, якому до снаги вирішення найскладніших наукових задач, які ставить сьогодення. Але це тільки початок. На часі перед науковцями університету стоїть нове завдання – вийти на рівень сучасних європейських вищих навчальних закладів і своєю діяльністю сприяти Україні активно інтегруватися в європейський простір.

Надійшла 05.07.2010

УДК 7.012.001.891

НОВІ ЗАСОБИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТВОРЧОЇ РОБОТИ У ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ КОСТЮМА. КУРС «ДИЗАЙН - ГРАФІКА КОСТЮМА»

В.С. СМАЖЕНКО, В.С. БАТРАК

Київський національний університет технологій та дизайну

Навчання майбутніх дизайнерів - модельєрів базується на основі трьох складових: - філософсько - культурологічних, художньо-проектних та науково-технічних дисциплінах. При цьому виходячи з ідеальної моделі дизайнера, по якій він, з однієї сторони, є художник, який творить за законами краси, а з іншої – практиком-інженером з рисами маркетолога-соціолога. Дизайнер як представник нового, синтетичного виду діяльності - по суті своєї професії творець нової сучасності. Однією з головних складових є професійне володіння засобами графічної мови, складовою яка своїм призначенням формує проектні пропозиції і рішення, основою творчості дизайнера - модельєра

На конгресі ICOGRADA,- Міжнародна рада асоціацій по графічному дизайну, у Сеулі в 2000 році був прийнятий спеціальний Маніфест по дизайнерській освіті, констатувавши кардинальність подій,

які відбуваються в цьому напрямку, відсутність адекватних освітніх концепцій та призов прислухатися до інтуїції молодого покоління. призов до експериментів. У ньому говориться таке: «Необхідно переходити від освіти, де головна постать - викладач, до освіти, де головна увага приділяється процесу навчання, яке надає можливість студентам експериментувати та розвивати свій творчий потенціал, як в рамках так і за рамками академічних програм. Таким чином, роль дизайнера - викладача змінюється, він повинен бути не тим хто здійснює доступ до знань, а тим хто надихає і полегшує орієнтацію для більш дієвої практики». Всі ці положення актуальні і до нашого часу. Проблеми виховання і навчання дизайнерів - модельєрів потребують удосконалення теоретичних та практичних питань художньої творчості, зокрема питань графічного зображення одягу. Діапазон костюмографіки значно ширший, ніж тільки зображення костюма. Сюди можна віднести ескізування костюмів для видовищ - театру, кіно, шоу, цирку, а також рекламні видання, виставки, плакати, фірмовий стиль. Однією з речових реалій костюмографіки є графічна зображувальна мова.

Графічне зображення - елемент комунікацій, засіб спілкування між спеціалістами - виробниками та замовниками. Особливістю професійної діяльності є поєднання творчого мислення з опануванням ремісничих навичок графічних засобів передачі інформації, вміння поєднати зміст і форму в єдине ціле. Фундаментом у підготовці дизайнерів-модельєрів є дисципліна «Дизайн-графіка в проектуванні костюма», від засвоєння якої в подальшому залежить якісний рівень проектування. Проблема, яка постійно присутня при навчанні, це надання спочатку якісних знань основ графіки, виховання творчих навичок, набуття належної графічної культури.

За період багаторічної викладацької діяльності, постійно стикаєшся з таким явищем навчального процесу, як «зворотній зв'язок», коли студенти, в процесі виконання графічного завдання, яке носить навчальний характер, при консультативному перегляді викладач констатує появу нових, оригінальних якостей в роботі студента. Отримані результати надихають викладача на нові форми виконання та складові вправи. Іншими словами, те нове, оригінальне що опосередковано народилося в процесі виконання графічних вправ студентами, дизайнер-викладач мусить помітити, відокремити, опрацювати і повернути учням у формі оригінальних, графічних рішень, нових ідей, повинен іти процес творчого спілкування, взаєморозуміння, вирішенні технічних, виконавчих проблем і руху вперед, до опанування всього комплексу навчальних завдань. Не відкидається з рахунку також «евристичний метод», [інверсія, комбінування, асоціативний підхід, аналогія з переключенням], який своїми методологічними принципами сягає в античні часи. Адаптація цих методів до виконання графічних вправ, в сучасних умовах, дозволила отримати несподівані результати, і позиціонується вже як новий засіб художньої виразності, особливо з застосуванням комп'ютерних технологій. Хоча специфіка творчого ескізування дає безліч варіантів, завжди можливе об'єднання за типами конфігурацій, або змісту зображення ізавдання, яке не має аналогів в навчально-художній практиці в застосуванні до графіки, - ансамбль графічних утворень, логограма - АГУ. Ця навчальна, експериментальна вправа виконується в два етапи. Перша, впроваджувальна, складається з 4 графічних елементів, об'єднаних пластичними рухами. Друга, заснована на колективному творчому виконанні одного завдання, група до 10 студентів, в якому кожен студент виконує свою, «графічну» роль. Мета завдання - виконуючи окремі графічні вправи, в комплексі отримуємо – єдину зображувальну полі композицію, отримання досвіду ансамблевого рішення теми, що важливо для моделювання колекцій. Підсумок вправи - почуття

колективного творчого піднесення, психологічне настановлення на отримання ціле направленого результату, творча конкуренція. Імпровізація і спонтанність в організації навчального процесу не є порушенням учбових планів, а додатковою творчою складовою – це і є ті принципи спеціального Маніфесту по дизайнерській освіті, коли викладач поруч і допомагає творчому зростанню і орієнтації студентів в фахових питаннях.

Навчальний процес є таким, що системне опрацювання теми поєднується з вільним, інтуїтивним тлумаченням її змісту та образного складу.

А якщо навчальні завдання можуть на протязі семестру постійно удосконалюватися, немає жорстких перешкод в часі та в засобах, вони перестають бути чисто навчальними і набувають статусу творчих. Від завдання до завдання необхідно ускладнювати вправи, при цьому необхідно щоб йшов процес «заміщення» більш формальних, більш конкретними вправами. Дуже важливо, коли на протязі всього курсу опрацювання фігури людини в різних графічних техніках супроводжувалось їх змістовною інтерпретацією. Тобто, кожне виконання лінією, плямою, штрихом - набували визначних асоціацій, психологічного стану, фізичного, тощо. Всі без виключення вправи мають змістовну інтерпретацію, яка здійснюється в усвідомленні учня на основі знань попередніх вправ та спілкування з дизайнером – викладачем і обговоренням результатів роботи. На цій семантичній системі і заснований принцип «трансформації природи», від об'єкту природи до образотворчого акту. Самий оптимальний шлях до розуміння виконання окремих графічних прийомів, це особистий приклад викладача, тут краще показати, ніж пояснити. Ці уроки майстер - класу змушують викладача бути в постійній творчій формі, піднімають авторитет викладача - художника. Важливим чинником в художньому вихованні і навчальному проекті є і такі важливі складові, як введення студентів в актуальне художнє життя, а також у всеукраїнські і навіть міжнародні професійні програми. Студенти повинні більш активно приймати участь у виставках і акціях, семінарах і конференціях, подіях художнього життя. Не виключається також участь викладачів разом зі студентами у виставці творчих графічних робіт хоча би раз на рік. Ця акція стимулювала б до творчого зростання всіх учасників і пожвавила б художнє життя факультету дизайну і університету. Для студентів, які навчаються просторовим мистецтвом, отримання фахової, сучасної інформації по графічному дизайну має неоціненне значення і є одним з витоків творчого натхнення.

Наступний чинник підвищення якості навчання – індивідуальне ознайомлення студентів з практичними завданнями, які включають: - теоретичний зміст вправи, супроводження ілюстративними матеріалами; класичні роботи майстрів, пояснювальні роботи викладача, кращі роботи студентів з методичного фонду. Цей захід дає можливість викладачу бути впевненим в повному розумінні студентом змісту і складових виконання вправи, сприяє більш об'єктивному оцінюванню результатів роботи, підтримує і надихає студентів художніми прикладами і теоретичною підтримкою. З іншої сторони дає уникнути непорозуміння з оцінкою результатів і змістом вправ.

Базовим, пропедевтичним курсом починається навчання графічному дизайну, основам композиції, який передбачає вивчення основних законів, організації графічного аркуша, абетки візуальної мови. Пропедевтичні вправи, які є основою професійних здібностей, завжди були для педагога і для студентів складною дисципліною. Навчальні вправи впроваджувального курсу на перший погляд здаються елементарними, тому студенту не так просто перейматися високим призначенням предмету. У всі часи в освітньому процесі особлива увага приділялась до основ знань. Пропедевтичні

вправи засновані на абстрагованих формально-композиційних завданнях. Вважається що їх сутність - в оволодінні загальними навиками маніпулювання графічною формою, в умінні простими графічними засобами досягати асоціативних, образних рішень. Впроваджувальний курс розрахований на перший семестр і є базовим для дизайн-графіки костюма та для графічного-дизайну.

Головною і найважливішою складовою підготовки художників-модельєрів є зображення фігури людини, вміння створити цілісний образ того, що вона являє собою, які почуття і асоціації вона несе, які алегорії вона відображує. Курс практичного засвоєння навичок базується на натурному малюванні фігури людини з подальшою стилізацією, а також вмінні малювати за уявою в різних ракурсах та рухах. Об'єктом творчої діяльності художника-модельєра є людина, її зовнішня оболонка: вбрання, аксесуари тощо. Тому образний ряд концептуальної розробки проекту вирішується зображувальною мовою за допомогою лінії, плями, кольору, фактур, текстури та ін..

Художня майстерність викликає переживання, завдяки творчому вирішенню проблеми зміст - форма, причому, глядач через форму отримує доступ до змісту, до проекту одягу. Студент не тільки не повинен обмежувати свою творчу задумку, а і підходити зі своїми світоглядними поняттями до предметної форми і перетворювати її в іншу. Він зобов'язаний робити це, якщо бажає враження перетворити у виразність.

Стремління учня підвищити виразність дуже змінює габітус моделі і не зупиняється перед змінами закономірностей пропорцій, анатомічних особливостей, положення у просторі та кольорових відносин. Як часто саме їх зміна є передумовою до того, щоб досягти певної виразності задумки. Рисунок оголеної фігури з живої моделі – завдання складне і потребує навичок, які здобуваються систематичними вправами. Складність рисунку живої моделі є в тому, що положення може змінюватись, тому приходиться малювати по пам'яті та за уявою, керуючись знанням будови тіла. Таке малювання необхідне, тому що без нього неможливо працювати творчо, виконуючи ескізи проектів. Лінійному малюнку належить особлива роль, оскільки лінія найбільш гостро передає всі нюанси зміни форм, особливості пластичних переходів одних елементів в інші, ритмічний розподіл цих елементів. В графічному дизайні також велике значення мають силуетні зображення. Силует – це специфічний образ тримірної форми, в якому зображувальна характеристика її об'ємності зведена до мінімуму. Силуетні зображення дають узагальнене уявлення про речі, які абстраговано від багатьох ознак, і перш за все від об'ємності. Саме тому в них найбільш яскраво проявляються такі якості як орнаментальність і декоративність.

Творче мислення залежить від вміння малювання фігури людини за уявою в стані спокою та руху, різних положеннях одягнутої та оголеної. Багато прикладів цьому нам дає історія мистецтва – це і наскальні малюнки, і античний вазопис, вжиткове мистецтво, класичне та сучасне мистецтво.

Ступінь умовності, або декоративності роботи визначаються творчим завданням, але в будь-якому випадку відповідати вимогам навчального процесу. Метою учбових завдань на 4 курсі, є розвиток почуття декоративності в роботі з кольором та формою, аналітичний підхід в учбових завданнях. Відомі слова французького художника Поля Сезана: «В природі все можливо звести до форм кулі, конуса та циліндра. Треба навчитися малювати на основі простих форм, тоді ми зможемо робити все чого забажаємо». Це основні принципи стилізації фігури, які відносяться і до кольорового рішення графічної роботи і також стосується системи локальних кольорів.

Враження, яке надає натура треба перетворити в образну форму, а не повторювати. Якщо такого перетворення не відбудеться то залишиться в рамках однієї інформативності, робота буде не виразною і банальною. Об'єктивна правильність не відповідає художній

Висновки

Освітня діяльність, мобілізує великих зусиль як викладача, так і студентів. Системне навчання і праця студентів разом з творчим досвідом та знаннями викладача роблять свою справу і учбовий процес приносить свої результати, а для цього необхідно:

- підтримувати рух творчих ідей як від викладача до студента, так і навпаки, акумулювати оригінальні творчі ідеї, візуалізувати і демонструвати їх студентам;
 - створити в студентському середовищі творчий, робочий настрій направлений на виконання навчальних завдань, не замикатися виконанням тільки планових завдань, а і розширювати круг творчих інтересів; – видавати на виконання планові і самостійні графічні завдання разом з теоретичним і ілюстративним матеріалом, з демонстрацією кращих студентських робіт і майстрів графіки, знайомити студентів з графічним дизайном світового рівня;
 - демонструвати на практиці прийоми і технічні можливості графічного виконання завдань, пошуку нових форм ескізування і графічної подачі матеріалу;
 - виховувати у студентів здібності до комплексного рішення теми засобами графіки.
- « Ми повинні привчити себе до думки, що наш духовний та професійний рівень повинен постійно оновлюватись. Від ритму оновлення залежать шанси нашої участі в суттєвих процесах.
- Кожна зроблена вправа повинна давати результат, кожен результат повинен нести в собі долю експериментальної вправи.
 - Об'єднання підкреслено емоційної, спонтанної роботи з усвідомленим образом дій. Вони доповнюють один одного і повинні розглядатися в опосередкованому зв'язку. Дисципліну і свободу слід розглядати як рівноцінні, взаємовідтворюючі елементи.
 - Необхідно по новому орієнтувати хід нашої думки, якщо ми бажаємо в змінених умовах досягти єдності між творчою ідеєю та її реалізацією». [Армін Хофман.4.скор.стр.12]

Учбовий процес складається не тільки з аудиторних занять. Велике значення для професійного росту мають відвідування художніх виставок, театрів, вивчення творчості відомих вітчизняних та зарубіжних художників та дизайнерів. В процесі навчання також необхідно набути своє бачення пластичних, філософських та творчих поглядів на сучасність, роботою над оригінальним, авторським стилем опанування графіки проектів

ЛІТЕРАТУРА

1. Чернишов О.В. «Формальная композиция», Минск, 1999.
2. Архейм Р. «Искусство визуального восприятия», Москва, 1969.
3. Баммес Г. «Изображение фигуры человека». Берлин, 1984.
4. Станир П., Розенберг Т. «Рисунок. Базовый курс», Москва, 2003.
5. Швидковский О.А. «Зураб Церетели», «Планета», Москва, 1984.
6. Хофман Армін «Художественно-конструкторское образование». Москва. 1973.
7. Журнал по графічному дизайну [КАК] №17/2001

Надійшла 22.07.2010