

*Дорофєєва Ірина,  
викладач кафедри загально технічних дисциплін  
та методики трудового навчання,  
Кіровоградський державний педагогічний  
університет імені Володимира Винниченка*

## **ПРОЕКТУВАННЯ КОСТЮМУ ЯК ОДИН ІЗ ЗАСОБІВ РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬО–ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ СТУДЕНТІВ**

*У статті автором проаналізовано суть таких понять як «дизайн», «художнє конструювання», «проектна культура» та їх зв'язок з художньо-технічною творчістю.*

**Ключові слова:** *художньо-технічна творчість, дизайн, проектна культура, художнє конструювання, проектування костюму.*

*В статье автором проанализировано суть понятий «дизайн», «художественное конструирование», «проектная культура» и их связь с художественно-техническим творчеством.*

**Ключевые слова:** *художественно-техническое творчество, дизайн, проектная культура, художественное конструирование, проектирование костюма.*

*In the article it is analysed an author essence of concepts «design», «artistic constructing», «project culture» and their connection with artistically-technical creation.*

**Key words:** *artistic-technical creation, design, project culture, artistic constructing, planning of suit.*

Вирішення проблеми формування творчої особистості учня значною мірою залежить від учителя, творча педагогічна діяльність якого стає міцним засобом формування всебічної розвиненої особистості кожної дитини.

Проблема становлення творчої особистості вчителя в тій чи іншій мірі висвітлюється в наукових дослідженнях філософів, психологів і педагогів. Велику увагу розробці даної проблеми приділяли В.І. Андрєєв, Н.А. Бердяєв,

В.А. Бухвалов, І.Г. Геращенко, В.І. Загвязинський, В.А. Кан-Калик, І. Кант, А.К. Маркова, Н.Д. Нікандров, Я.А. Пономарьов, М.М. Потішить, С.А. Рубінштейн, Л.І. Рувинський, С.О. Сисоєва, П.Л. Ципок та ін.) Впровадження художньо-технічної діяльності у практику початкової школи займає чільне місце у працях С. Коновець, Г. Мельник, Т. Носаченко, В. Тищенко, Д. Тхоржевського.

Проте поняття художньо-технічної творчості, проблеми підготовки майбутніх учителів основної школи до організації художньо-технічної творчості учнів вивчені не достатньо.

*Художньо-технічна творчість* – це діяльність, у процесі якої створюються нові матеріальні й духовні цінності засобами образотворчого, декоративно-прикладного мистецтва, трудового навчання, етнопедагогіки, дизайн-освіти; формуються художні й технічні знання, уміння, навички в різних видах художньо-технічної діяльності [2].

У своєму дослідженні ми хотіли б розглянути художньо-технічну творчість саме з боку дизайн-освіти.

Будь-який предмет, на відміну від витворів мистецтва, має певне життєво-важливе призначення, тобто функцію. Але завжди у кожної людини є потреба в тому, щоб оточувати себе гарними предметами. Тому цінність предмету характеризує дві якості – користь і краса. Інакше кажучи, у кожному предметі закладений технічний та естетичний початок.

Протягом часу предмети постійно змінювалися. Причиною даних змін було те, що кожний із предметів, був органічно зв'язаний зі своїм часом, культурою свого часу, і насамперед – з технікою і художньою творчістю. Кожна епоха висувала на перший план одне, а відсувала інше, посилювала одні впливи та послабляла інші.

Техніка і художня творчість до епохи Відродження були в основному нероздільні, і тому стильова єдність всіх оточуючих речей була повною і органічною.

Відокремлення техніки відбулося тільки у XVII–XVIII ст. і набуло парадоксальної форми у середині XIX ст., коли вже закінчений виріб прикрашали. Вузька спеціалізація виробництва призвела до руйнування універсальності творчих сил людини та, як наслідок, до втрати естетичної цінності предметів, які вироблялися промисловим способом.

У сфері промислового виробництва з'явився новий універсальний

фахівець-дизайнер, який повинен був творчо вирішувати завдання в сфері машинного виготовлення виробів, формування предметно-просторового середовища праці, побуту й культури, працювати на стику художньої й інженерно-технічної творчості й виявляти формо – і стилеутворюючі процеси в культурі нового часу.

Принципове зближення науково-технічної й художньої творчості сприяло формуванню нового відношення до ролі техніки й науки в процесі формо – і стилеутворення, до нових образних стереотипів, до створення нових речей [3].

Вважалося, що будь-яка творча діяльність потенційно містить у собі науковий, художній і технічний початок, а результат її обумовлений лише розміщенням акцентів у процесі творчості.

У нашій країні ідеї дизайну набули розвитку на початку ХХ ст., що пов'язано з діяльністю Страхова, Енгельмейера, Столярова та ін. У 1920 р. були створені перші організації, які спеціально займалися розробкою дизайнерських проблем – Всеросійські художньо-технічні майстерні. У 1962 р. був створений ВНДІТЕ – Всесоюзний науково-дослідний інститут технічної естетики. Цей центр дизайнерської теорії та творчості мав філії в багатьох містах (наприклад, у Харкові), а на великих підприємствах працювали спеціальні художньо-конструкторські бюро. Водночас були організовані перші спеціальні вищі та середні навчальні заклади (наприклад, Харківський художньо-промисловий інститут, нині – Харківська державна академія дизайну і мистецтв, яка є головним закладом підготовки дизайнерських кадрів України), де розпочалася підготовка фахівців такого профілю.

У 1964 р. на міжнародному семінарі дизайнерів у Бельгії було прийнято таке визначення дизайну:

*Дизайн – це творча діяльність, метою якої є виявлення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні особливості виробів, але головним чином – структурні та функціональні взаємозв'язки, які перетворюють вироби в єдине ціле як з точки зору споживача, так і з точки зору виробника.*

Таким чином, були виділені головні специфічні особливості дизайну як різновиду естетичної діяльності.

Дизайн має власний предмет. Об'єктом дизайнерської діяльності є світ речей, які створюються людиною за допомогою засобів індустриальної техніки за законами краси та функціонування [1].

Дизайн заснований на особливому творчому методі компоювання, метою якого є досягнення якісного ефекту. Дизайнерський винахід обов'язково характеризує два нюанси: 1) винахідливість, 2) художність. Тому дизайн ототожнюють і з мистецькою творчістю, яка не позбавлена геніальності.

Дизайн охоплює і діяльність дизайнера, і результати його праці, і особливий метод проектування – художнє конструювання, і власну теорію – технічну естетику – науку, яка досліджує проблеми створення гармонійного предметного середовища із врахуванням інноваційних змін.

Мета дизайну (художнього конструювання) полягає у формуванні гармонійного предметного середовища, яке найбільш повно задовольняє матеріальні та духовні потреби людини [1].

Соціальне призначення дизайну полягає в тому, щоб створювати предмети промислового виробництва, які здатні «по-людському ставитися до людини», тобто були гідними посередниками між виробником та споживачем. Дизайн призначений здійснювати масову культурно-естетичну комунікацію, щоб передати через предмети побуту, засоби виробництва, речі повсякденного використання певний тип естетичного смаку. Дизайн пов'язує в одне ціле матеріальну та духовну культуру суспільства, забезпечуючи цілісність цивілізації.

Отже, слід висунути тезу про схожість дизайну не тільки з технічною творчістю, з одного боку, але й з художньою творчістю – з іншого, при збереженні власної специфіки.

У теорії дизайну з 1980-х років домінує ідея проектної культури. Вона народилася в ХХ ст. із характерної для європейської культури Нового часу утопії подолання розриву між Красою і Корисністю. Проектна культура в ідеалі не розділяється на «мистецтво» і «техніку».

Зміст терміна «проектна культура» осягає комплекс засобів і форм. інституціонально організованої проектної діяльності, яка функціонально пов'язана з системами управління, планування. і є особливого роду виробництвом проектної документації, у мові якої передбачається бажаний результат дій і образ майбутнього об'єкта – речі, предметного середовища, системи діяльності, способу життя в цілому тощо.

Але крім характеристики інституціональної проектної діяльності проектна культура сучасності є відмінною стильовою рисою сучасного мислення, однією з найважливіших типологічних ознак сучасної культури

майже у всіх основних її аспектах, пов'язаних з творчою діяльністю людини. Впливу проектної культури зазнають сучасні наука, мистецтво, психологія людини, її відношення до світу, до соціального і предметного середовища; у формах споживання і творчості також присутні риси проектного переживання світу, тобто передбачення таких його образів, котрі повинні бути створені внаслідок людської життєдіяльності.

Таке трактування проектної культури надає терміну «дизайн» широкого розуміння – як будь-якого прояву проектного мислення в сучасній культурі суспільства [1].

Структура нової проектної діяльності об'єднує в себе три самостійні групи складових елементів дизайну:

- об'єкт дизайн-діяльності (дизайн-проект і дизайн-продукт);
- суб'єкт дизайн-діяльності (дизайнер і споживач продукту діяльності дизайнера);
- середина дизайн-діяльності (різні комплекси та системи діяльності).

Костюм – це також об'єкт дизайну, тому що є частиною предметної середина.

Дизайн по своїй суті, створює новий предметний світ. Мистецтво відображає цей світ. Дизайн завжди направлений на вдосконалення вже існуючого предметного світу, задоволення як миттєвих, так і глобальних потреб людини у відповідності зі зміною образу і стилю життя суспільства, який відображає нові функції і якість предметного світу, який змінюється під впливом прогресу. Дизайн одягу – це створення нових видів, образів одягу, у відповідності зі зміненими образами нового світу.

Зважаючи на те, що художньо-технічна творчість є складовою дизайну, можна говорити про те, що проектування костюму є засобом її розвитку.

На перший погляд, костюм, який несе в собі художні якості, є витвором прикладного мистецтва. Але костюм, який є об'єктом дизайну, відповідає новим потребам людини, він орієнтований на задоволення тих змін в суспільстві, які характеризують нову середовище життєдіяльності людини. Мистецтво, на відміну від дизайну, який створює нові зразки предметного середовища існування людини, кожний раз по-новому створює ще один, безперечно художній, але уже функціонуючий тип виробу. Проектування одягу, розуміється як розробка нової форми і конструкції костюму.

Тобто дизайн, наділяючи утилітарну річ художніми властивостями і створюючи їй новий образ, перетворюють її в явище культурної середина і

культури в цілому. Так промислові вироби стають об'єктами культури. А об'єкти легкої і текстильної промисловості, стають областю взаємодії двох раніше протилежних видів творчості – технічної та художньої.

Одним із завдань, пов'язаним з проектуванням костюму, є розуміння костюму як художньої системи із властивими їй образністю, гармонійністю, авторською індивідуальністю. Закони і правила створення такої системи вивчає композиція (це побудова художньої форми з позицій об'єднання всіх елементів форми в одне ціле).

Серед багатьох функцій, які несе в собі сучасний костюм, особливе місце займає його естетична функція. Кожний костюм, що створює дизайнер, може бути сприйнятий як засіб висловлювання художнього бачення світу. Щоб створений костюм являв собою художню цінність, він повинен відповідати вимогам гармонії та нести в собі художній образ [4].

Дизайнер переосмислює та передає глядачеві своє розуміння дійсності, в результаті чого народжуються нові ідеї костюмних форм та образів. Асоціативне мислення художника є основою творчого підходу до проектування одягу. Оскільки творчий процес дизайнера одягу являє собою досягнення єдності форми та змісту, основою творчості в художньому проектуванні костюма є образно-асоціативний підхід до створення одягу [3].

Існує певний план творчого процесу дизайнера, і його можна представити такими трьома етапами: дослідження певної творчої основи для вирішення поставленої проектною задачі, аналіз першоджерела, з метою визначення методів адаптації його образних та функціональних рис у необхідному проектному рішенні, ескізування варіантів проектних рішень, з метою розробки оригінальних, з точки зору художньої образності, та доцільних, з точки зору функціональної відповідності поставленому проектному завданню, дизайнерських розробок.

Під час проектування нової моделі одягу студенту треба фантазувати, придумувати не взагалі, а на задану тему, тому мислення студента повинне бути розвинене в професійному, художньо-технічному напрямку, а сам студент наділений такими якостями:

- здатністю побачити й чітко сформулювати завдання;
  - здатністю швидко виробити достатню кількість ідей за обмежений час;
  - умінням відшукувати оригінальні рішення;
  - умінням швидко придумувати неймовірні рішення заданої проблеми.
- Методи та результати досліджень методики дизайну костюма зокрема

можна розглядати як етапи на шляху до ширшого розуміння процесу художнього проектування взагалі. Важливою задачею є об'єднання цих частин у єдиний процес, який був би ефективним на будь-якому рівні цілісності та деталізації.

Для вільного мислення, інтенсифікації розумової активності і прискорення усього творчого процесу, використовують різні методи проектування одягу:

- *комбінаторний метод проектування* полягає в пошуку різноманітних комбінацій на основі визначених форм та елементів у певному порядку шляхом перестановок, вставок, поєднань, групувань, переверотів, комбінування деталей, пропорційних членувань всередині базової форми [6, 567];

- *метод модульного проектування* полегшує рішення багатьох завдань, пов'язаних з формоутворенням виробу. Він полягає в проектуванні одягу з окремих модулів, де модуль – це одиниця міри, розмір, що приймається за основу розрахунку розмірів предмету, а також його елементів, які завжди кратні вибраному модулю, і, як правило, однакового розміру. Такі модулі можуть бути як простих (трикутники, квадрати, ромби), так і складних (квіти, листя, різноманітні фігури) геометричних форм [6, 570–571];

- *проектування методом деконструкції* – для нього характерним є будь-яке свідоме порушення традиційних технологій: асиметричний крій, нерівний край, прорізи і дірки, елементи незавершеності та ін. Також метод деконструкції часто сполучають з елементами методу інверсії;

- *технологічні методи проектування (евристичні методи)* проектування. Наприклад, *біонічний метод* ставить за мету аналіз об'єктів біоніки з тим, щоб побачити в них цікаву ідею, принцип, спосіб, словом, все те, що можна використати в проектуванні нових зразків одягу. *Метод карикатури*, доведення творчого задуму до гротескового, абсурдного вигляду, сприяє виникненню неочікуваних вирішень.

Педагогічне керівництво процесом викладання курсу «Проектування костюму» майбутнього вчителя технології, повинно базуватися на таких підходах:

- діяльнісному, який передбачає включення студентів до різних форм педагогічної і проектної діяльності з метою формування їхньої готовності до навчання учнів художнього конструювання;

- міждисциплінарному, який передбачає взаємне узгодження навчальних програм технічного та мистецького циклів, що сприяє формуванню цілісного поглядів на проектну діяльність та необхідний студентам для здійснення компетенцій;

- культурологічному, згідно з яким проектування розглядається як феномен культури, а процес підготовки майбутнього вчителя технології до навчання учнів проектуванню як засвоєння культурного досвіду людства,

здатним перетворити учнів на носіїв і творців художньої культури засобами проектування.

Голова Національної асоціації дизайн-освіти Англії вважає: «...розвиток освіти, особливо дизайну, є соціальною необхідністю, а не тимчасовою модою, а його завдання готувати студентів до зміни, а не забезпечувати їх засобами пристосування до суспільства, відомого нам сьогодні» [6].

Тож, беручи до уваги вище наданий матеріал, можна зазначити, що дизайн не зводиться до мистецтва чи техніки, а є їх синтезом, самобутнім напрямком проектно-творчої діяльності в історичному, теоретичному і практичному аспектах. Але питання про науково-дослідницькі засади дизайн-проектування залишається відкритим і набуває все більшої актуальності.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Естетика: Навч. посіб. / М.П. Колесніков, О.В. Колеснікова, В.О. Лозовой та ін. ; За ред. В.О. Лозового. – К. : Юрінком Інтер, 2003. – 208 с.
2. Колесник Н.Є. Підготовка майбутніх вчителів початкових класів до організації художньо-технічної творчості учнів закладів : Автореф. ... канд. пед. Наук : 13.00.04. – Ж., 2007. – С. 22.
3. Найденская Н.Г., Новокщенова Е.В., Трубецкова И.А. Человек, образ, стиль. – М. : Познавательная книга плюс, 2002. – 252 с.
4. Ноем Райм. Элементы дизайна. – М. : ООО «Магма», 2004. – 202 с.
5. Петушкова Г.И. Проектирование костюма : учебник для студ. высш. учеб. заведений / Г.И. Петушкова. – 3-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2007. – 416 с.
6. Рачинская Е.И. Моделирование и художественное оформление одежды / Е.И. Рачинская, В.И. Сидоренко. – Ростов н/Д. : Феникс, 2002. – 608 с.