

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ОБРАЗА В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ (НА ПРИМЕРЕ ОМСКОЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА КОСТЮМА OMSK FASHION DESIGN SCHOOL_OFDS)

Ющенко О.В., Тимофеева М.Р.

ФГБОУ ВПО «Омский государственный институт сервиса», Омск, e-mail: rector@omgis.ru

Статья посвящена проблемам профессиональной подготовки дизайнеров, а именно, роли развития образного начала и визуального мышления в графическом проектировании. Проанализирована роль графической интерпретации проектной идеи в профессиональной деятельности дизайнера. В статье рассмотрены онтологические основания визуализации как формы коммуникации, а также основные способы и процесс визуализации в графических изображениях. Рассмотрена роль эскизирования в проектировании и принципы визуальной проработки графического презентационного образа. Основанием для данной методики послужили особенности формирования художественного образа в искусстве и в дизайне. Данная публикация раскрывает ОБЩИЕ принципы обучающей технологии и не включает в себя подробного дидактического описания конкретных аспектов визуально-графического подхода к созданию изображений в процессе проектирования.

Ключевые слова: дизайн-образование; стиль; образ; графика; художественно-образное мышление; выразительность; форма, аналог; композиция; творческая деятельность; эстетический вкус

VISUALIZING THE IMAGE IN DESIGN EDUCATION (ON THE EXAMPLE OMSK FASHION DESIGN SCHOOL_OFDS)

Yushenko O.V., Timofeeva M.R.

SEE HPE «Omsk State Institute of Service», Omsk, e-mail: rector@omgis.ru

The article is devoted to the problems of the training of designers, namely, the role of visual imagery and start thinking in graphic design. The role of graphic interpretation of design ideas in professional work of the designer. The article deals with the ontological foundation of visualization as a form of communication, as well as the basic methods and process visualization graphics. The role of sketching in the design and elaboration of the principles of visual presentation graphic image. The basis for this method were the peculiarities of the artistic image in art and design. This publication reveals the GENERAL principles of learning technologies and does not include a detailed description of specific aspects of the didactic visual graphical approach to creating images in the design process.

Keywords: design-education; style; image; graphics; art and creative thinking; expression; form, analog; composition; creative activities; aesthetic taste

Принципы данной образовательной технологии: развитие визуального мышления дизайнеров, навыков визуализации графического презентационного образа, реализации формальных и эмоциональных аспектов образа. *Особенности предлагаемой методики создания графического образа позволяют ему быть также средством сообщения информации на эмоционально-чувственном уровне, т. е. одновременно выполнять коммуникативные и эстетические функции.*

Дизайнерский способ мышления – форма психического отражения действительности при проектировании, опирающаяся на представления и образы [2]. Развитие данного мышления помогает осознать реальный смысл и значение проектного решения, выделить и визуализировать наиболее характерные и существенные черты в структуре художественного образа. Художественный образ, так же как и искусство в целом, является сложнейшим и продуктом творческой деятельности человека,

изучение которого отражено в категориях эстетики и психологии художественного творчества. Для того чтобы правильно понимать и глубже усваивать теоретические основы проектирования, нужно знать сущность, основные черты, свойства, качества художественного образа. Творчество – это специфическая область человеческой деятельности, через которую познается объективная реальность. Познание это осуществляется в форме художественных образов. Художественный образ является связующим звеном в культурном диалоге между объектом и потребителем – это принципиальный момент для дизайнера. Эстетическое познание и отражение действительности в художественном образе тесно связано также с еще одним из главных его качеств – с новизной. Настоящий художественный образ – это всегда нечто новое. Это закон искусства. Новое в искусстве создается на основе большого жизненного и творческого опыта художника, в результате активной работы его художественного мышления

и творческого воображения, эстетического осмысления материала объективной реальности. Художественный язык изобразительного искусства, основанный на визуальном мышлении, не является вербальным, а скорее заменяет его. Когда нет условий для передачи словесной информации, выход может быть найден благодаря визуальным сообщениям. Визуальный язык является универсальным, международным. Художественный образ – отражение действительности в искусстве с точки зрения определенного эстетического идеала. Художественный образ в дизайне одежды – гармоничное единство образа человека и костюма в определенной среде. Процесс создания художественного образа в дизайне одежды можно разделить на два этапа:

- Возникновение образной идеи в русле поставленной проектной задачи. Образная идея воплощается в виде форм, линий, цвета, фактуры материала.

- Создание целостного художественно-образного образа человека и костюма.

Сравнивая дизайн с другими видами искусства можно отметить, что полноценный художественно-проектный образ в дизайне формируется на основе единой функциональной системы. Отражение этого главного смысла в образе вещи становится темой для проектной разработки и сутью процесса смыслообразования. Внутренняя сущность художественного образа в дизайне остается идентичной природе мыслительного содержания в искусстве, проявляется она на уровне эмоционально – образного отражения действительности и имеет единый коммуникативно-эстетический язык. Любой проект начинается с графического изображения, которое может быть выполнено с разной степенью условности. В общей системе проектирования изобразительная часть проекта играет очень важную роль, поскольку конечный результат во многом зависит от художественного уровня выполненных графических работ. Эффективность, уровень креативности, качество графической подачи, зависят от того, насколько хорошо дизайнер владеет средствами, передающими суть его творческого замысла. Основные составляющие визуализации графического образа в процессе проектирования: разработка графического решения и гармоничной композиции.

Проектная графика (эскизирование) является необходимым звеном в сложном и многоуровневом процессе проектирования объектов дизайна, в частности создания костюма. В процессе обучения в рамках данной дисциплины прорабатывается владение такими наиважнейшими профессиональ-

ми навыками как: графическими материалами и приемами, композицией графического листа и другими средствами, необходимыми для успешного выполнения эскизов, технического рисунка, журнальной обложки, журнальных страниц, буклетов [1]. Каждый этап проектирования костюма от сбора и обработки материала по теме проекта до проработки его основной идеи сопровождается зарисовками и эскизами. На основе изучения накопленной информации у художника – модельера возникает образное решение проектируемого костюма или целой коллекции, которое он воплощает в эскизах. Эскиз (от фр. *esquisse* – предварительный набросок) фиксирует замысел художественного произведения или отдельной его части. В наше время многие художники-модельеры владеют искусством эскизной графики. Иногда эскизы обладают такой образной выразительностью и художественной культурой, что из этапной работы дизайнера превращаются в графическое произведение, имеющее самостоятельную ценность, приближаясь таким образом к станковой графике. Эскизирование – первый этап работы над созданием какого-либо произведения искусства, будь то графическая композиция, живописное полотно или графическое изображение будущего костюма. В эскизе автор старается визуализировать сущность художественного образа: концентрирует усилия на гиперболизации характера, силуэта, фиксирует характер движения, усиливает цветовое звучание. Эскиз должен быть выразителен, понятен, доступен для восприятия. Выбор графических средств, манера исполнения и тщательность проработки эскиза целиком зависят от задач, которые ставит перед собой дизайнер. Эскизирование всегда предшествует выполнению изделия в материале. Найденное на бумаге художник проверяет в ткани, производит уточнения, корректировку модели, что в дальнейшем опять переносится в рисунок. Костюмные эскизы можно условно подразделить на рабочие, или предварительные, и презентационные. К рабочим, или предварительным, эскизам относятся фор-эскизы и технические эскизы. В фор-эскизе определяются силуэт, пропорции, ритмическая организация частей (элементов) будущей модели. Так как основной задачей фор-эскиза является фиксация первоначальной мысли автора о форме костюма, он представляет собой достаточно лаконичный рисунок, чаще всего выполненный в манере наброска, скетча. Технический эскиз, как правило, предназначен для изготовителя и содержит информацию о точных параметрах проектируемого изделия.

К презентационным могут быть отнесены эскизы, которые выполняются с учётом не только композиционной гармонии но и как эмоционально-знаковое сообщение и могут применяться для различного рода рекламных изображений, таких как рекламный плакат, иллюстрация и др. С одной стороны рекламно-графическое изображение должно быть эстетичным, то есть выполненным на основе использования гармонизирующих композиционных приёмов, с др. стороны – стать неким визуальным сообщением, вызывающим интерес у потенциального покупателя. Художественно-графическим или просто графическим образом в данном случае предлагается называть изображение, имеющее явно выраженные образные особенности, проявляющиеся в графических, семантических и композиционных характеристиках этого изображения. Кроме того, важно отметить, что под «графическим изображением» или «графическим образом» не всегда подразумевается нарисованное изображение. В процессе создания художественно-графического образа также могут использоваться средства фотографии и компьютерной графики, которые наиболее востребованы в рекламно-презентационных графических изображениях [5].

Процесс работы над визуальным образом в ходе обучения является последовательным, от простого к сложному. Преподаватель направляет студента, формирует чувство стиля, помогает развить идею, образ и воплотить их в жизнь. Занимаясь созданием презентационных эскизов, дизайнер решает двойную задачу: социально-коммуникативную и эстетическую, культурную. Специфика графического презентационного образа состоит в том, чтобы быть адекватно «воспринятым». Иными словами, презентационный графический образ есть некое сообщение, рассказ, который:

- должен быть понят зрителем;
- быть приятным и притягивающим;
- хорошо запоминаться (например, своей нестандартностью);
- не должен вызывать отрицательных эмоций;

Таким образом, создавая изображение, дизайнер должен учитывать ряд важных факторов:

- 1) насколько образы, сотворенные в процессе проектирования, «читаемы», т.е. понятны заказчику, легки для восприятия;
- 2) насколько они психологически комфортны, т.е. способны вызывать положительные эмоции, ощущение безопасности;
- 3) как они влияют на формирование вкусовых предпочтений заказчика, воспитывают его художественно-эстетический

вкус – способность к адекватному восприятию и оценке формальных, художественно-эстетических качеств изделия [3].

Процесс визуализации графического образа в проектной и презентационной костюмографии в процессе обучения можно разложить на следующие составляющие:

- *набросок* (зарисовка), точно воспроизводящий основные пропорции тела позирующего, его пластику и детали общего облика, значимые для создания будущего образа;
- *графические материалы и техники*, максимально точно передающие идею;
- *графические средства и приёмы*;
- *стилистические, формообразующие* составляющие образа;
- *семантические*, коммуникативные свойства изображения;

● *композиционные приёмы* создания продукта проектной и презентационной графики, например плаката, который рекламирует творческий замысел дизайнера [5].

Данная методика уделяет особенное внимание с одной с одной стороны способам гармонизации изображения, с другой – его коммуникативным аспектам. Предложенная система упражнений и практических заданий предлагает развитие навыков визуализации образа, направленных на освоение возможностей графического языка, поиски его ещё не освоенных ресурсов и свежих, неожиданных решений. На рисунке предлагаются варианты графической, композиционной, стилиевой, подачи образа построенной на основе одного базового изображения.

Все вышеперечисленные аспекты относятся к *изображению* человека в костюме или к образу, символизирующему костюм, и влияют на характер восприятия этого образа зрителем. Для передачи индивидуальной пластики фигуры, которая связана с ее конституцией и ее атрибутивными признаками, часто используется и психический компонент, а именно, когда движения тела определяются внутренним состоянием модели. В художественно-графическом изображении костюма образ человека формируется определёнными пропорциями, пластикой, постановкой фигуры, а также с помощью костюма, который обладает своей особой символической системой: силуэтом, пропорциями, пластикой фактуры, материала, цветом и рисунком на ткани, различными дополнениями (аксессуарами). Стилистика и стилистика могут быть как коммуникативными средствами создания образа, так и формировать остроту и выразительность изображения. В проектировании часто обращаются к истории.



Формирование образа: исходный набросок; графические средства; стилистические, формообразующие и семантические средства; композиционные средства в плакате

Современные стили в дизайне постоянно «цитируют» стили прошлых эпох, в данной ситуации история дизайна является важным фактором формирования не только знания, но и художественно-эстетического вкуса. Вкусом обладает, прежде всего, сам дизайнер, так как он опосредованно формирует вкус потребителя. В этом смысле, создавая новые образы, дизайнер должен думать о конкретном человеке, которому адресует свою работу [3]. Графические средства, такие, как линия, пятно, штрих также помогают воплотить основную эмоционально-пластическую идею проекта. В зависимости от вида и назначения изображаемого костюма, выбирается и подход

к визуально-графическому, презентационному и рекламному образам.

Человек, сделавший профессию «человек – художественный образ» частью своей жизни должен, прежде всего, обладать врожденным талантом и способностями, которые необходимо развивать в будущем. Это образное мышление, любовь к красоте, художественный вкус, яркое и богатое воображение, эстетические чувства, гармония с окружающим миром. Главная цель такой профессии – создание красоты, эстетики, гармонии для окружающего мира человека.

В компетенцию специалиста входят знание и анализ рынка, потребителей, психологических возможностей восприятия и,

безусловно, умение выбрать наиболее подходящее средство выразительности. Следовательно, в процессе обучения должны формироваться элементы профессионального мышления: систематизация, концентрация, выделение главного в содержании. Суть рассматриваемой технологии можно представить в совокупности трех частей:

- Систематическом использовании в учебном процессе визуальных примеров.

- Формировании у студентов навыков рационального «сжатия» информации и ее когнитивно-графического представления.

- Включении в учебный процесс задач, которые должны иметь четкие этапы и методические решения.

Создание образа в дизайне требует определенного уровня образного мышления, на которое можно влиять, используя следующие методы и приемы:

- Просмотр аналогов (современных и исторических), демонстрация возможных способов их интерпретации в конкретных проектах.

- Использование разнообразных художественных материалов и техник, поиски их нестандартных сочетаний, несвойственные им приемы работы.

- Интерпретация художественных произведений, фотографий в качестве основы для упражнений с цветом, формой, фактурой. Изменение или переработка исходных данных.

- Критический анализ профессиональных работ, студенческих упражнений, оценка визуально-эстетических характеристик: формы, цвета, техники и т.д. [3].

Создание условий для развития личности студента и качества профессиональной подготовки – ведущая задача переустройства системы профессионального образования. Дидактика высшей школы призвана поставить на научную основу решение следующих проблем: определение оптимальных путей, выбор содержания, методов, форм, технологий обучения и др. [4]. Только при условии соблюдения вышеизложенного возможно подготовить грамотного, востребованного на рынке труда профессионала.

Список литературы

1. Государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования в области культуры и искусства [Электронный ресурс] – Режим доступа [http:// REFdb.RU](http://REFdb.RU) (дата обращения: 17.11. 2015).
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / под общ. ред. Г.Б. Минервина, В.Т. Шимко. – М.: Архитектура-с, 2004. – 290 с.
3. Плотникова Е.В., Пурик Э.Э. Художественный образ в дизайн-образовании // Педагогические науки. Вестник ОГУ. – 2014. – № 5 (166)/май [Электронный ресурс] – Режим доступа [http:// vestnik.osu.ru](http://vestnik.osu.ru) (дата обращения: 17.11. 2015).
4. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2007. – 200 с.
5. Ющенко О.В. Проектная графика в дизайне костюма: учебное пособие. – Омск: Омский государственный институт сервиса, 2014. – 100 с.