УДК 74

ОБАРИ Фатима Мустафа,
преподаватель кафедры «Искусство костюма и
текстиля»

OBARI Fatima Mustafa,
Lecturer, Chair of Art of Dress and Textile Fabrics

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ МОДЕЛЕЙ ОДЕЖДЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДСТВ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

PECULIARITIES OF CLOTHES MODELLING BY MEANS OF GRAPHIC DESIGN

В статье анализируются аспекты проектирования моделей одежды средствами графического дизайна. Исследованы процессы проектирования в графическом дизайне, формирование предметно-пространственной сферы, влияющей на формообразование и видоизменение костюма в рамках современных тенденций моды. Дан анализ проектно-художественной деятельности, проектному образу, художественному образу в графическом дизайне. Отражены процессы проектирования графического дизайна, включающие четыре взаимосвязанных аспекта проектной деятельности: художественно-образное, морфологическое, функциональное и технологическое проектирование. Показаны особенности проектной деятельности, направленной на формирование необходимого уровня научно-методологических и технологических знаний.

The paper examined some aspects of fashion design for garments with application of graphic design software/facilities. The study focused on the course of designing with the graphics software, creating the dimensional and extensive environment, which influenced the shaping of a garment and alterations to within the scope of current trends in fashion design. The study observed creative sketching and designing tasks, a designed shape, an artist vision of the item in the graphic design. The paper showed the course of applying graphic design that consisted of four interrelated stages of design performance, i.e. sketchpad work, morphological and function-specific and manufacturing steps of design. The study has shown the specifics of design performance aimed at raising conceptual and technology-related level of awareness required.

Ключевые слова: графический дизайн, проектирование моделей одежды, профессиональное мышление, художественно-проектная деятельность.

Keywords: graphic design (software), fashion design for garments, occupation-specific thinking, creative sketching and designing performance.

Abstract.

Графический дизайн в настоящее время внедряется в организацию художественного пространства, используя опыт различных культур, жанров и стилевых направлений, объединяя стилевые процессы, происходящие как в графическом дизайне, так и в искусстве проектирования одежды.

В научном аспекте важно при проектировании моделей одежды с использованием средств графического дизайна формирование теоретических аспектов, влияющих на формообразование и видоизменение костюма в рамках современных тенденций моды.

Реализация средств графического дизайна при проектировании костюма как одного из видов современной художественно-проектной деятельности напрямую связана с историей зарождения цивилизации и ее материальной культурой, проблемами освоения традиций.

Графический дизайн принес с собой в проектно-художественную культуру целый ряд новых понятий. Одним из них является стиль, под которым понимается стилевое единство содержательных форм всех элементов – от среды до продукции.

Стиль представляет собой совокупность графических, цветовых, стилистических и композиционных приемов и элементов, специально и комплексно спроектированных с целью создания определенного и постоянно запоминающегося зрительного образа. Основными элементами любого стилевого направления являются: логотип, шрифт, цветовая гамма, композиционные приемы.

Творческая деятельность в сфере графического дизайна формируется в процессе проектирования, что выражается в последовательном выполнении различных действий.

Графическая деятельность – важная составная часть дизайн-проектирования, так как чертеж, рисунок и эскиз относятся к основным средствам выражения результата и идеи решения творческой задачи. Поэтому зрительные образы, возникая и преобразуясь в сознании дизайнера, беспрестанно конкретизируются и уточняются в соответствии с требованиями задач, решаемых в процессе дизайн-проектирования. Этот процесс сопровождается мысленными изменениями положения образа проектируемого объекта в пространстве, его структурной трансформацией, масштабным и пропорциональным преобразованием отдельных конструктивных элементов [1, с. 115].

Процесс проектирования графического дизайна включает четыре взаимосвязанных аспекта проектной деятельности: художественно-образное, морфологическое, функциональное и технологическое проектирование.

Художественно-образное и морфологическое проектирование соединены в едином процессе целями проектирования и в определенной степени содержательными, смысловыми зада-

чами проектирования в графическом дизайне. Объекты графического дизайна не только выражаются, но и постигаются посредством восприятия художественного образа.

Связь между изображением и художественным образом в графическом дизайне далеко не однозначна, поскольку иногда предметом сообщения является не само изображение, а смысл, который ассоциативно возникает при его восприятии. То есть смысл содержания в графическом дизайне выходит далеко за рамки изображения.

Художественный образ объектов графического дизайна отражает также более широкие социокультурные понятия, такие как производство, экономика, рынок, мода, культура, стиль и т.д.

В теории дизайна проблема художественного образа подразделяется на два аспекта:

- проектный образ – образный метод проектирования;
- художественный образ как социально-культурное свойство объекта графического дизайна, рассматриваемое в контексте восприятия и осмысления его потребителем.

Смысловой аспект проектного образа в графическом дизайне обусловлен тематизацией. Совместно с художественной идеей тема выражается в эстетически обобщенную авторскую мысль и отражает философскую и творческую концепцию автора.

Художественный образ в графическом дизайне многозначен и тем самым определяет вариативность художественного содержания. Художественная концепция в графическом дизайне является его смысловой доминантой. Следует учитывать, что идейное содержание может быть выражено в концепции дизайнера открыто, а может быть скрыто и носить ассоциативный характер.

Дизайн с самого начала своего существования ставил перед собой задачу связать в единое целое красоту и целесообразность, техническое и эстетическое начала, создания новых видов и типов изделий, организации целостного предметного мира, соответствующего уровню развития материальной и духовной культуры современного общества [2, с. 198].

Содержание и методика обучения студентов вузов проектированию в графическом дизайне должны определяться с учетом не только условий развития личностных качеств, креативности, оригинальности мышления, но и формирования необходимого уровня научно-методологических и технологических знаний [3, с. 39].

Дизайн в одежде возникает как проектная деятельность, направленная на удовлетворение разнообразных потребностей человека и общества.

В структуру дизайна одежды входят следующие элементы:

- субъект – дизайнер и потребитель;
- объект – дизайн-проект и продукт дизайна;
- среда – различные системы деятельности.

В связи с этим можно сказать, что дизайн – это социокультурный регулятор потребительского общества, необходимый для его функционирования.

Механизм процесса проектирования моделей одежды происходит по средствам расположения художественно-конструктивных акцентов в костюме в следующем порядке:

- диагональное расположение декоративных, а затем конструктивных линий и деталей;
- вертикально-горизонтальное расположение декоративных, а затем конструктивных линий и деталей;
- увеличение композиционного центра по вертикали и горизонтали.

Массовость воздействия средств графического дизайна на костюм обуславливает необходимость анализа принципов и композиционных приемов проектирования графических композиций на моделях одежды.

Все многообразие графических композиций на костюме делится на группы таким образом:

- шрифтовые композиции, занимающие большой объем изобразительной плоскости на модели одежды;
- товарные знаки фирм-производителей, а также бренды известных фирм;
- изобразительные графические композиции.

Рассматривая современный костюм посредством графического дизайна, отметим, что он связан с композиционной структурой всего костюма и через проблемы ценностного отношения – с контекстами современной культуры и психологии.

Современный костюм с элементами графического дизайна является сложным объектом, в котором информационная графическая часть становится композиционным центром дизайн-формы современного костюма.

История дизайна так же, как и сам дизайн, имеет свои внутренние жанры, области. Отдельно пишется история моды и костюма, отдельно – история графического дизайна и рекламы, история интерьера и выставочного дизайна, история посуды и мебели, ткани и бытовых приборов. Однако во всех этих областях, несмотря на узкую специализацию и свои проблемы, есть нечто, что их объединяет, а именно: проектный подход, проектная культура, визуальная культура, функциональные, технологические и художественные проблемы [4, с. 7].

Таким образом, выявив особенности применения средств при проектировании костюма в графическом дизайне, мы убедились, что каждый из видов графических средств на определенных этапах имеет свои преимущества. Художественное творчество в сфере графического дизайна только тогда становится социально значимым, когда смысл, содержание графических объектов поднимается на уровень профессиональных достижений в условиях научно-технического прогресса и информационных технологий.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Марченко М.Н. Графическая деятельность и компьютерные технологии в профессиональной подготовке будущих дизайнеров// Культурная жизнь Юга России. – 2013. – №5(21).
2. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория: учеб. пособие для студентов архитектур. и дизайн. специальностей. – 2-е изд., стер. – М.: Изд-во Омега-Л, 2006. – 224 с.: ил.
3. Ажгихин С.Г. Формирование технологических знаний студентов вузов в процессе обучения проектированию в графическом дизайне// Культурная жизнь Юга России. – 2011. – №3(8).
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учеб. пособие. – М.: Гардарики, 2007. – 303 с.: ил.

REFERENCES

1. Marchenko M.N. Graffiti Work and IT-Technologies in Professional Training for Future Designers . The South Russian Cultural Life 2013 N 5(21) (in Russ.).
2. Kovesnikova N.A. Design: the Story and the Theory. Study Book for Students of Architectural and Design Specialties. Moscow : Omega-L 2006. 224 pp. (in Russ.).
3. Azhgin S.G. The Modeling of Technological Knowledge in the Process of Projective Learning in the Field of Graffiti Design by High School Students . The South Russian Cultural Life. 2011. N 3(8) (in Russ.).
4. Lavrentjev A.N. The story of Design: Study Book. Moskva: Gardaricky, 2007. 303 pp. (in Russ.).

Информация об авторе

Обари Фатима Мустафа - преподаватель кафедры «Искусство костюма и текстиля». факультета «Архитектуры и дизайна» КубГУ, Краснодар, Россия
obarifatima@yandex.ru

Получена: 03.12.2014

Information about the author

Obari Fatima Mustafa, Lecturer, Chair of Art of Dress and Textile Fabrics, Department of Architecture and Decoration, the Kuban (Region) State University, Krasnodar city, Russia
obarifatima@yandex.ru

Received: 03.12.2014