

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН - РІВНОПРАВНИЙ ВИД МИСТЕЦТВА

КОНШИНА О.М.

Одеська державна академія будівництва та архітектури, м. Одеса, Україна

Творчість є найдавнішим видом діяльності людини. Прагнення не просто створювати речі, а створити красиві і потрібні це і є та творча діяльність, яку сміливо можна назвати дизайном. Головна відповідальність у проектуванні та створенні тієї чи іншої художньої продукції лягає на дизайнера, який повинен володіти особливим художнім методом і мисленням. Основою підготовки фахівця-дизайнера є об'єднання в єдине ціле художніх, технічних та інших дисциплін. В цьому і полягає головне завдання у вихованні та навчанні дизайнера - об'єднання художнього мислення. А це означає, що подібне мислення виховується загально художніми дисциплінами: рисунком, живописом, скульптурою, композицією, перспективою, кольорознавством.

Сучасне суспільство потребує найпопулярнішу художню професію – професію дизайнера. І це розуміють всі, особливо молоді люди. Але це не означає, що якщо ти сів за комп'ютер, навчився розпізнавати і натискати кнопки, опанував навички роботи, то став справжнім дизайнером. Спочатку з'ясуємо, що дизайнер є, справжній художник, який може не тільки намалювати певний об'єкт, але і створити новий або видозмінити вигляд існуючої середовища. «Design» - в перекладі з англійської означає рисунок, проект, задум, ідея. А це означає, що дизайнер, перш за все художник, проектувальник, реалізатор свого задуму, ідеї.

Специфіка професії вимагає, щоб дизайнер добре знав мистецтво, техніку, середу, володів просторовим і аналітичним мисленням. Будь-яка форма тримірна, і намалювати її це ще не все, потрібно представити її в просторі, у взаємозв'язку з середовищем. Дизайнер повинен бути універсалом - і художником, і конструктором, і проектувальником.

Що становить фундамент цієї мистецької професії? Перш за все, основи образотворчої грамоти, академічна школа рисунка, живопису, композиції і скульптури. Навчаючи студента, потрібно вчити його реалізувати свої ідеї за допомогою рисунка, пластики, кольору.

Проектні роботи створюються різними методами, технічними прийомами та інструментами. Сучасним методом проектування є проектування за допомогою такого інструменту як комп'ютер. Комп'ютер дає можливість оперативно реалізувати ідею, вибрати певне рішення, отримати якісний результат. За допомогою комп'ютера можна побудувати перспективу інтер'єру або екстер'єру, якщо знаєш закони перспективних побудов. У комп'ютерному середовищі можна швидко і якісно вирішити завдання

колірних гармонійних ситуацій – якщо знаєш кольорознавство. Комп'ютер дає можливість швидко і якісно вирішувати завдання об'ємно-просторового характеру - якщо володієш формою в рисунку, скульптурі. Але не будемо перебільшувати ролі комп'ютера. Це всього-на-всього інструмент. Комп'ютер не може породити ідею, задум, композицію. Комп'ютерні технології дозволяють лише допомогти реалізувати ідею, перевірити її, швидко створити варіативність.

Знання основ образотворчої грамоти породжує безліч ідей і, якщо традиційно дотримуватися методів між предметних зв'язків академічно-художніх дисциплін, законів композиції і комп'ютерних технологій, то якісний результат в навчанні і вихованні дизайнерів буде очевидний. Дизайнер повинен не тільки володіти основами академічного рисунка, живопису, композиції, але і повинен вміти застосовувати ці знання у своїй роботі. Дизайнер повинен вміти пластично мислити, це означає вміти рисувати. І весь курс навчання повинен бути пронизаний ідеєю композиції. Якщо дизайнер володіє композицією і при цьому добре рисує, успішно користується живописними прийомами, він здатний буде створювати серйозні художні проекти, твори.

Головне - зрозуміти і вміти застосовувати знання, перевтілюючи їх в певну продукцію, професійно втілити ідею в художню форму.

Система навчання весь час розвивається, тим більше що зараз широко використовується в цьому комп'ютерне середовище. І обов'язково кожне завдання зрозуміло що пов'язане з композицією, основами образотворчої грамоти.

Створення плакатів, упаковок, суперобкладинок для книг, оформлення художніх видань і документацій нічим не відрізняється від будь-якої іншої діяльності, як, наприклад, створення речей, необхідних в побуті. Як вирішення завдань в галузі прикладної графіки, так і інша людська діяльність залежить від результатів загальної освіти і напруженої праці. Продукція дизайнера насамперед повинна виконувати громадське призначення, мати тільки початкову точку зору. Тому тут і має проявитися творчість. Отже, дизайнер повинен володіти практичними і теоретичними знаннями основ образотворчої грамоти. Це і є та основа, яка розвиває творчі здібності, що в свою чергу плідно впливає при роботі в комп'ютерному середовищі.

Графічний дизайн – це вимога сучасності. Дизайн дуже важливий в культурному житті людини і середовищі, в якому він живе. Тому завдання вищої школи випустити справжнього майстра, який вміє добре рисувати і створювати нове в своїй діяльності. Наш час довів, що графічний дизайн – це рівноправний вид мистецтва. Він носить яскраво виражений соціальний характер і тому, вагомо значущий серед інших видів мистецтва.