

15. *Gadzhieva P. D., Radzhabova R. V.* Realization of the potential of interactive technologies in the formation of universal competencies of students // МНКО. 2019. Vol. 5, iss. 78. P. 118–120.

УДК [378:687.016]:378.147.146

Т. А. Федорова, О. В. Тарасюк
T. A. Fedorova, O. V. Tarasyuk
ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет», Екатеринбург
ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Ural State University of Architecture and Arts, Ekaterinburg
Russian State Vocational Pedagogical University, Ekaterinburg
fedotcka@mail.ru, tarasyuk.olga2012@yandex.ru

КРЕАТИВНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОЕКТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ДИЗАЙНЕРА ОДЕЖДЫ

CREATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES FOR FORMING PROJECT COMPETENCES OF A CLOTHING DESIGNER

Аннотация. В статье рассматриваются современные подходы к формированию проектных компетенций дизайнеров одежды с использованием креативных образовательных технологий.

Abstract. The article discusses modern approaches to the formation of design competencies of clothing designers using creative educational technologies.

Ключевые слова: креативная образовательная технология, проектные компетенции, дизайнер одежды.

Keywords: creative educational technology, design competencies, fashion designer.

Подготовка дизайнера одежды в высшей школе остается актуальной в связи с необходимостью расширения разнообразия модельного ряда одежды, учитывающей утилитарные и эстетические требования современного потребителя. Дизайнеры всего мира заняты поисками новых идей в области дизайна одежды, чтобы соответствовать времени при создании новых интересных идей одежды, востребованной различными категориями людей. Фирмы, производящие одежду, заинтересованы в дизайнерах продуцирующих нескончаемый поток свежих, оригинальных идей, способных конкурировать на рынке потребительских товаров. В связи с этим, основная характеристика профессиональной деятельности дизайнера одежды состоит в создании проектов моделей современной одежды, схем действий ее создания, предварительных набросков, компоновках расположения элементов в художественном произведении, декоративных мотивов, области создания форм промышленных изделий с учетом эстетических качеств, всем том, что является элементами проектных компетенций. Таким образом, проектные компетенции являются основой успешной профессионализации дизайнера одежды.

Формирование креативности, смелости в дизайнерских решениях, одна из основных задач творческого вуза. В сложившихся условиях вуз ориентирован на подготовку конкурентоспособного бакалавра, стремящегося к профессиональному и личностному саморазвитию, обладающего проектным мышлением и художественным вкусом, способного адаптироваться в современном мире моды, состояться в профессии [4]. Следовательно, организация образовательного процесса должна включать в себя использование креативных технологий обучения, предусматривающих решение творческих задач, творческий поиск, направленный на формирование проектных компетенций будущего дизайнера одежды. Под креативными технологиями обучения мы понимаем современные способы организации обучения, способствующие максимальному развитию творческих способностей, творческого мышления, генерации и расширению спектра неординарных идей, и переосмысление существующих [3].

Исследования потребительского рынка показывают, что большая часть потребителей не принимает крайности моды, предпочитая классические стили в стереотипном, привычном для себя оформлении согласно «старой моде» [3]. К этой же категории относятся и преподаватели творческих вузов. Как в такой ситуации можно развить креативный взгляд на моду? Кажется, что логичнее было бы готовить специалистов, транслирующих уже сложившиеся модные тенденции, работающих по аналогии. Для этого используется репродуктивный метод обучения, предлагающий понятный алгоритм решения проектных задач, демонстрирующий примеры проектной деятельности. Такой путь представляется нам тупиковым, так как не позволяет в полной мере сформировать такую важную профессиональную проектную компетенцию, как «способность разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения» [5]. Мы делаем вывод, что творческий, креативный компонент первостепенен, и для его формирования необходимы также креативные творческие педагогические технологии. Таким образом, развитие проектных компетенций дизайнера должно двигаться по двум направлениям: овладение технологической стороной профессионализма с выполнением аудиторных упражнений-клаузур под руководством преподавателя, и самостоятельная исследовательско-поисковая работа студента для достижения поставленных целей. Наиболее интересным с точки зрения современной креативной образовательной технологии нам представляется проектный метод абсурда. В риторике «доведение до абсурда» (или «апагогия» – логический прием, доказывающий несостоятельность какого-либо мнения таким образом, что или в нем самом, или же в необходимо из него вытекающих следствиях, обнаруживается противоречие [1]. В дизайн-проектировании метод абсурда может дать нетрадиционное, неожиданное решение, принципиально новую идею проекта. Мода абсурдна по своей природе, как и некоторые явления искусства и культуры в эпоху постмодернизма. Например, невозможные миры М. К. Эшера (Maurits Cornelis Escher), голландского художника, сюрреализм в творчестве С. Дали, а некоторые современные театральные интерпретации и перформансы могут полностью изменить наш взгляд на классические произведения: «Я не знаю, есть ли у этого мира какой-либо превосходящий моё разумение смысл. Однако я знаю, что смысл этот мне неизвестен и пока мне его не узнать. Что может значить для меня любое значение вне связи с моим собственным уделом? Я способен мыслить лишь в понятиях бытия человеческого. Я понимаю лишь то, к чему прикасаюсь, что мне противится, - А. Камю» [2]. Так же и в моде: вещи часто противоречат утилитарным функциям одежды, могут быть крайне неудобными, смешными, экстравагантными. И действительно, зачем летние босоножки и обычные шлепанцы отделывать изнутри мехом!? Подобных примеров множество: сапоги-гамашы из спандекса, резиновые кроксы на каблуке, и многое другое крайне неудобное в использовании. А могут быть и интересные дизайнерские находки, как например обувь «таби» от Maison Margiela. Возникает вопрос, какими образовательными методами можно сформировать такое креативное мышление?

Итоговой целью модной индустрии является продажа готовой одежды, то есть, пример успешного дизайн-проекта – это модные показы, задающие модные тенденции. Каждый сезон модные дома представляют коллекции «Haute Couture», Pret-a-Porter (Ready-to-Wear), «Cruise» или «Pre-fall». Коллекции «Haute Couture» (обычно переводится как «высокая мода») долгое время формировали модные тенденции. Модели отшивались практически вручную и долгое время были больше искусством, чем одеждой. Сегодня за модные тенденции отвечает линия Pret-a-Porter (Ready-to-Wear, «готовая одежда»). После показа тенденция адаптируется для массового потребителя, одежда выпускается большим тиражом с широкой размерной линейкой. Спорные и абсурдные вещи, конечно, никогда не попадут к потребителю в своем первоначальном виде, но

они задают общий тренд, привлекают внимание к модному дому, способствуют популярности.

Мы можем наблюдать рождение новых модных тенденций напроочь перечеркивающих предыдущие – мода развивается не благодаря, а вопреки, и анализ подиума вряд ли поможет спрогнозировать появление очередной «абсурдной вещи». Современные креативные образовательные технологии применяемые вузами, позволяют организовать образовательный процесс, обеспечивающий творческий поиск, исследовательскую работу студента, направленную на достижение цели. В разработке проекта с использованием метода абсурда нет четкого алгоритма выполнения задания, так же как нет примеров, что исключает возможность копирования готовых образцов. При проектировании могут быть использованы нетрадиционные для одежды материалы, или по-новому раскрыты свойства традиционных текстильных материалов. Метод абсурда может быть применен на каждом этапе проектирования: разработка эскиза, получение конструкции, выбор материала, технологическая обработка изделия, декорирование, кроме того, может быть нарушена традиционная последовательность проектирования, так же могут отсутствовать и некоторые этапы. В результате абсурдного проектирования могут возникнуть очень странные, «невозможные» вещи уровня арт-объекта, а может появиться совершенно «нормальная» одежда с интересным новым авторским дизайном, декоративными элементами и т. д. Такой подход демонстрирует нам смелые решения студенческих коллекций, как на уровне эскизов, так и выполненных в материале. Использование креативных образовательных технологий способствует формированию творческого мышления у студентов, что вместе с технологической подготовкой составляет основу профессиональной проектной компетенции.

Список литературы

1. *Аналогия* // Энциклопедический словарь Брокгауза и Эфрона: в 86 т. СПб., 1890.
2. *Быстрова Т. Ю.* Эстетика абсурда // Быстрова Татьяна об имидже, философии дизайна, архитектуре. URL: <http://www.taby27.ru/>.
3. *Лисовенко Н. В.* Креативная педагогическая технология – основа успешности модернизации образования // Концепт. 2016. № 33. С. 56–60. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kreativnaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-osnova-uspeshnosti-modernizatsii-obrazovaniya>.
4. *Тарасова О. П., Яньшина М. М.* Формирование профессиональных компетенций будущего дизайнера в учебно-профессиональной деятельности // Вестник Оренбургского государственного университета. 2014. № 5 (166). С. 210–215. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-professionalnyh-kompetentsiy-buduschego-dizaynera-v-uchebno-professionalnoy-deyatelnosti>.
5. *Федеральный Государственный Образовательный Стандарт Высшего Образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата)* // Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования. URL: <http://fgosvo.ru/540301>.