



УДК 7.012:687

СКЕТЧІНГ ЯК ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ ЧЕРЕЗ ПРОСТОРОВЕ МИСЛЕННЯ

СОЛОПОВ В'ячеслав

Університет економіки та права «КРОК», Київ, Україна

SlavaSA@krok.edu.ua

У роботі надається описання загального принципу пошуку візуальної форми об'єкта дизайну на етапі ескізування швидким скетч-малюнком та аналіз цього підходу на предмет раціональності застосування з позицій просторового мислення.

Ключові слова: скетч, простір, дизайн, уява, мислення.

ВСТУП

Одним із головних завдань дизайнера-художника в творчій роботі є переосмислення вже існуючого надбання та створення якісно нових ідей, які відповідають запитам сьогодення.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Мета роботи – аналіз підходу у створенні об'єкта дизайну (меблі, предмети побуту тощо) методом швидкого скетчінгу на папері, який базується на існуючих в уяві образах та відображенні їх у різних ракурсах з метою виявлення доцільного варіанту. Створення варіантів привносить якісну зміну в існуючий аналог, доповнює та перетворює його в принципово нову ідею.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Скетчінг чи ескіз – підготовчий нарис, який фіксує задум художнього витвору чи окремої його частини в найхарактерніших рисах. Походження слова "скетчінг" походить від англійського слова "sketch" - етюд, замальовка, начерк.

Просторове мислення - це специфічний вид розумової діяльності, що забезпечує створення просторових образів та оперування ними у процесі вирішення різноманітних графічних чи художніх завдань.

Ці два поняття та творчі підходи є нерозривними за своєю «природою». Одне доповнює інше. Вимір площинніших допомагає в швидкому малюнку створювати та осягати різноманітні складні, структуровані об'єкти дизайну в просторі. Палітра матеріалів дуже багата і різноманітна. В першу чергу, це класика ручної подачі: акварель, туш, кольорові і акварельні олівці, вугіль, кольорові чорнила, пастель [1; 2].

Безперервний, плавний, круговий рух олівцем на папері задає контур майбутнього зображення його перший візуальний прояв, який ще не відповідає на питання: Що це? Але вже створює «пляму» предмету пошуку. На цьому



етапі головним завданням для дизайнера є відтворити характерну частину предмета чи весь предмет загалом за допомогою збагаченого аналогами уявлення. Те, як потрібний об'єкт представляється у двох чи трьох вимірах визначає достовірність малюнку зображення. Уява може «видавати» хибні версії, для виправлення яких варто робити декілька варіантів і вже після остаточного вирішення зупинитись на більш доцільному. Зазначу, що уяву треба постійно збагачувати різноманітними взірцями (література, кіно, виставки тощо) та не нехтувати їх копіюванням та аналізом. Всі ці підготовчі справи суттєво допомагають дизайнеру розуміти природу речей та полегшують роботу на етапі ескізування.



Рис 1. Ееро Саарінен. Скетчі стільця



На прикладі скетчу відомого архітектора та дизайнера Ееро Саарінена цей підхід досить добре простежується. Перші начерки (два зображення в нижній частині) достатньо грубі та передають лише форму. Вони створені плавними круговими лініями. Автор підкреслив окремо лише спинку стільця, як головну деталь пошуку. Ця деталь має явну схожість із формою чаші келиха. Потрібний «образ» предмета, ймовірно за все, був підготовлений заздалегідь. Тому вписати в нього просту утилітарну функцію стільця вже не становило жодної складності. Сам предмет «келих» за своєю суттю має всі необхідні елементи для сидіння: частина чаші – спинка, ніжка та кругла підставка для стійкості конструкції. Зрештою ми бачимо, що автор підійшов до варіанту, який знаходиться в лівій верхній частині аркушу, де вигин спинки за контуром починає нагадувати завершений малюнок з деталізацією та тоном з правого боку [1; 3].

ВИСНОВКИ

Отже, можна зробити висновок, що пошук будь-якої форми дизайну цілком залежить від вміння підбирати в уяві потрібні прототипи та фіксувати їх характерні частини в потрібному ракурсі швидким начерком. Володіючи цією технікою автор може швидко виконати замальовки та розкрити сутність своєї ідеї або задуму в найрізноманітніших сферах життя і побуту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бородай А.С., Бородай Я. О., Маслій І.В. Техніка «скетчінгу» в сучасній архітектурі та дизайні. URL: <https://repo.snau.edu.ua/bitstream/123456789/8322/1/2.pdf>
2. Яковлев М. І., Бердинських С. О., Колосніченко О. В., Пашкевич К. Л. Об'єктивні та емоційні властивості сучасної візуалізації в дизайн-проектванні. *Art and design*. 2023. Випуск 1(21). С. 83–95. URL: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.1.8>
3. Яковлев М. І. Композиція + геометрія. К. : Каравела, 2007. 240 с.

SOLOPOV V.

SKETCHING AS A PROCESS OF CREATING DESIGN OBJECTS THROUGH SPATIAL THINKING

The work provides a general principle in finding the visual form of a design object at the stage of sketching with a quick sketch drawing and analyzes this approach for the rationality of its application from the point of view of spatial thinking.

Key words: *sketch, space, design, imagination, thinking.*