





***Чугай Н.М.*** *Кандидат мистецтвознавства, Старший викладач кафедри дизайну,*

*Черкаський державний технологічний університет*

**ЗАСТОСУВАННЯ СЦЕНАРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ В ДИЗАЙН**-**ПРОЄКТУВАННІ ДИТЯЧИХ ІГРАШОК**

Сьогодні актуальною є проблема раціоналізації процесу проєктування та удосконалення виробництва дитячих іграшок. Перед виробниками іграшок стоїть завдання виготовляти таку продукцію, яка б максимально задовольняла сучасні потреби споживача і була б вигідною для виробництва. Для цього дизайнери іграшок прагнуть до урізноманітнення нових моделей за умов їх конструктивної і технологічної однорідності [1]. При цьому сучасна іграшка повинна бути привабливою, відповідати особливостям фізичного розвитку дитини, зручною в користуванні, гармонійною у пропорціях [5].

Складність взаємодії "інженерної" і "художньої" складових об’єктів проєктування, все більше ускладнення художніх мов і можливостей дизайну, зростання ролі символічності та інтертекстуальних цитувань у сучасній культурі, антропологічний поворот в маркетингу послуг, а також бажання домогтися співучасті користувача в виробництві образів і емоційних станів, привела до багатьох проєктних груп нове обличчя – дизайнера-сценариста [2].

Сценарне моделювання – це метод, який найбільш повно втілює експериментальну, образну та ігрову природу дизайну: "Використовуючи свою творчу уяву, автор вибудовує цілий "сценарій" з проєктованим об’єктом в головній ролі і продумує відповідну цьому "сценографію" [6]. Сенс сценарного методу – у знаходженні образного вирішення проєктної ситуації з урахуванням всіх дійових осіб цієї ситуації, розвитку і збереженні драматургії, підвищеної емоційності навколо і з приводу проєктованого об’єкта. Ідея нової речі поміщається в найрізноманітніші ситуації передбачуваного існування її поруч з людиною чи дитиною [4].

"Мотивація ігрової діяльності лежить в самому її процесі" [8]. Це і є головна мета проєктування. Проєктні завдання дизайну дитячих іграшок можна сформулювати наступним чином:

1. встановити залежність дизайн-форми від функціонального призначення;
2. використовувати сучасні освітні та розвиваючі технології для загального гармонійного розвитку дитини;

200

1. трансформувати дизайн-форму з метою отримання нових розвиваючих і пізнавальних функцій, враховуючи масштабність іграшки та дитини;
2. знайти взаємозв’язок зовнішньої форми та конструкції з матеріалами, з яких виготовляється іграшка.

Ці практичні процедури дозволяють уявити собі функціонування іграшки в предметному середовищі, виразність і цілісність образу майбутньої іграшки – не тільки її зовнішній вигляд, а й зв’язок з навколишнім розвивальним середовищем і дитиною.

У результаті такого програвання проєктованої речі та всіх можливих сторін її існування, складається висновок про всю сукупність вимог до неї, про ті властивості і якості, яких слід їй надати, формується остаточне знання про неї. Метод можна застосувати не тільки при розробці одиничної речі, але також і складного комплексного об’єкта.

Метод вже використовується при навчанні дизайнерів, де сценарне моделювання та інші методи, розвиваючі ігрові та емоційно- образні джерела художнього проєктування, лежать в основі навчального процесу.

Застосування сценарного моделювання на початкових стадіях підготовки дизайнерів сприяє підвищенню дизайнерської компетенції і десь, навіть, дизайнерської відповідальності студентів, а в цілому робить відповідний вклад у формування проєктної культури нашої держави [7].

В умовах сучасної культури, що динамічно змінюється, роль дитячих іграшок у вихованні підростаючого покоління зазнає суттєвих змін за формою, змістом і методами реалізації цієї ролі, при цьому зберігаючи спрямованість на активізацію пізнавальних процесів, розвиток креативності та формування естетичного смаку. Сценарне моделювання залишається саме тим методом, який найбільш повно втілює експериментальну, образну і проєктну діяльність дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды.- Москва, АРХИТЕКТУРА-С 2004.-121с.
2. Курасов С.В. Средовой дизайн в Строгановке // "Технологии строительства" М.: - 2003, № 5. Режим доступу: [http://www.designet.nl-](http://www.designet.nl-/)

/education/7icM6433.

1. Михеева М.М. Теория и методолгоия проектирования в промышленном дизайне - М.: МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2013. – 231 с.
2. Питерс Т. Метод художественно-образного моделирования. Санкт-Петербург, 2006. – 256 с.

201

1. Пузанов В.И. О типологии комплексных объектов дизайна – (Труды ВНИИТЭ. Сэр. Техническая эстетика; Вып. 22).- с.149-160.
2. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И.А. Розсн- сон. - 2-е изд. - СПб: "Питер", 2012. 256 с. , с.77
3. Роль і місце макетування в дизайн-проектуванні / О.Ф. Луговський

// Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. - 2008. -

№ 11. - С. 78-86. - Режим доступу:<http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2008_11_12>

1. Смирнова Е.О. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек / Е.О. Смирнова, Н.Г. Салмина, Е.А. Абдулаева, И.В. Филиппова, Е.Г. Шеина // Вопросы психологии. Научный журнал.

– 2008. – № 1. – 193 с.