

Розвиток проектної уяви майбутнього дизайнера засобами автоматичного малювання

З'ясовано сутність проектної уяви майбутнього дизайнера, особливості та психолого-педагогічне значення використання засобів автоматичного малювання в її розвитку, оновлено методологічний ланцюг із рисунку, а також адаптовано відображально-потоківу техніку В. Венгера до розв'язання творчих завдань із композиції.

Ключові слова: *проектна уява, майбутній дизайнер, автоматичне малювання, рисунок, композиція.*

Постановка проблеми. Процес професійної підготовки майбутнього дизайнера супроводжується постановкою й педагогічним супроводом виконання низки різноманітних візуально-образних завдань на площині, в об'ємі й просторі, спрямованих на оволодіння широкого спектру засобів вираження авторських ідей для їх творчого втілення й самореалізації особистості. Основою дизайн-творчості є високорозвинена уява, завдяки якій формуються образи неіснуючих об'єктів. Натомість через надання переваги логічно-формальним методам проектування в студентів гальмується розвиток інтуїції, функцію якого виконує права півкуля головного мозку. Як доведено в дослідженні М. Зданека, вони більш критично й практично ставляться до довкілля й дійсності, що сприяє формуванню негативної здатності до уяви, тобто психологічного налаштування проти неї [8]. Це зумовлює необхідність використання нетрадиційних засобів розвитку проектної уяви майбутнього дизайнера, серед яких особливе значення має автоматичне малювання.

Аналіз останніх публікацій. У дослідженнях багатьох авторів (Н. Валькова, О. Генісаретський, О. Гулига, В. Даниленко, Г. Єрмаш, С. Захарова, Н. Криворучко, К. Славська, Г. Уоллес, П. Хілл та ін.) доведено, що професійні здатності дизайнера слід класифікувати за двома групами: 1) «раціональні», що ґрунтуються на таких якостях, як аналіз і логіка; 2) «підсвідомі», до яких належать інтуїція, інсайт, проектна уява й фантазія.

Однак у практиці дизайн-творчості надання переваги одній із них призводить до однобоких результатів: раціоналізаторство витісняє новизну й оригінальність, а інтуїтивізм – утилітарність і функціональність речі. Отже, необхідний баланс у використанні креативних якостей у дизайн-проекуванні. На це звернули свою увагу О. Генісаретський, В. Васильєва, К. Кондратьєва, В. Сидоренко, Н. Топиліна, О. Трошкін та інші науковці, присвятивши свої праці проблемі формування проектної культури дизайнера. Проте аналіз теоретичних і методичних напрацювань у цій галузі показує, що підсвідома сфера у творчості дизайнера залишилася недостатньо дослідженою, зокрема, бракує ґрунтовного психологічного аналізу процесу автоматичного малювання, з'ясування особливостей його впливу на розвиток проектної уяви та ефективних методик проектування з використанням різноманітних засобів.

Мета статті – з'ясувати сутність проектної уяви дизайнера, визначити роль автоматичного малювання, його технологічні особливості й методику використання на прикладі окремих навчально-творчих завдань.

Виклад основного матеріалу. Провідний теоретик дизайну сучасної Росії О. Генісаретський вважає, що проектна уява є базовою професійною здатністю дизайнера [4]. Це твердження видається правомірним, тому що уява – це основа творчого процесу. Вона дає змогу репрезентувати результати праці до її початку, оскільки являє собою здатність оперувати образами й перетворювати їх в умовах відсутності повноти інформації.

Отже, основне завдання уяви – представлення очікуваного результату до його реалізації. Це підтверджується думкою про те, що з допомогою уяви в студентів формується образ неіснуючого об'єкту. Потім у процесі вивчення матеріалу, ескізування й проектного рішення в студента-дизайнера початковий образ перетворюється в реальний об'єкт [13, с. 35]. Проте, уява, як і будь-яка інша форма психічного відображення, повинна мати позитивний напрям розвитку в контексті внесення новизни й оригінальності в проєктований виріб.

У практиці підготовки майбутнього дизайнера у ВНЗ найчастіше використовується активна форма уяви (відбувається в межах творчої діяльності,

підкорена певній меті), образи якої виникають і змінюються з участі волі людини. Користуючись ними, дизайнер свідомо ставить перед собою завдання вигадати щось і надалі виконує його. При цьому, залучаючись до процесу активної уяви, він наперед не знає, що саме із цього вийде. Для продуктивності проектної уяви найчастіше використовують такі методи, як аналогія (інтерпретація існуючих проектних рішень), асоціація (народження суб'єктивного образу явищ і предметів за схожістю й контрастом, суміжністю в просторі й часі), неологія (запозичення чужих ідей), евристичне комбінування (зміна чи заміна елементів цілісності), антропотехніка (прив'язка властивостей об'єкта до зручностей користування ним людиною), інверсія (проекування від протилежних властивостей речі), карикатура (створення гротескного образу), біоніка (запозичення морфологічних, конструктивних і функціональних властивостей об'єктів природи) та ін.

Не менш важливим елементом у творчому дизайн-процесі є пасивна уява (виявляється у хворобливих фантазіях, маренні, або в такому фантазуванні, яке не має усвідомленої мети), у надрах якої образи виникають і змінюються спонтанно, тобто без участі волі людини. Розрізняють ненавмисну (спонтанне продукування образів) і навмисну (цілеспрямоване продукування образів, що пов'язані з усвідомленими потребами) форми пасивної уяви [6, с. 28]. Саме їх було покладено в основу принципу «чистого психічного автоматизму», задекларованого в «Маніфесті Сюрреалізму» А. Бретона (1924 р.) [3].

Автоматизм (грецьк. *automatos* – мимовільний) – здійснення функцій окремих органів і систем поза видимим зв'язком зі спонукальними імпульсами ззовні, мимовільно, без контролю волі й свідомості. Явища автоматизму охоплюють практично всі види фізичної активності людини. Та передусім під цим розуміється письмо, малювання, живопис, мовлення, гра на різних музичних інструментах, музичний твір, танці, спів.

Захоплення спіритизмом наприкінці XIX століття змусило звернути увагу психіатрів і психологів (У. Джеймс, П. Жане, Ф. Майер та ін.) на «автоматичне письмо», яке розглядалося як писання під диктування духів, що відповідали

на запитання учасників спіритичного сеансу. Воно також використовувалося психологами-фрейдистами і їх найближчими послідовниками як метод психо- і самоаналізу. Теоретики такого методу стверджували, що «автоматичне письмо» – це виниклий в особливому стані свідомості доступ до несвідомого. Згодом «автоматичне письмо» поряд з іншими аналогічними явищами («автоматичний малюнок», «автоматичне музикування») стали засадничими принципами сюрреалізму, тобто швидкісним, майже вільним від редагування та ретуші («механічним») перенесенням на папір слів, уривків мовлення, асоціацій, образів, спонтанних «осянь», нав'язливих видінь, що раптово виринають із глибин підсвідомості. При цьому вважалося, що такого роду автоматизми є джерелом додаткової невідомої інформації. Наприклад, відомий російський езотеричний філософ, письменник і громадський діяч минулого століття О. Реріх про це пише так: «Автоматичне письмо й автоматично виконаний малюнок – це спостережуваний упродовж усієї осяжної історії феномен сприйняття людиною всілякого роду інформації, що надходить із деякого незримого джерела, яке розцінюється самим сприймаючим найрізноманітнішим чином, – від власної підсвідомості, або вищого «Я» до безтілесних духів. Таким чином, це явище тлумачиться як виняткове згідно зі світоглядним настановами й схильностям людини в поєднанні з характером контакту й змістом отримуваних одкровень. Цей феномен грає суттєву роль у всій творчій сфері людської діяльності й передусім – у мистецтві» [14, с. 20–21].

У «Тлумачному словнику з езотерики, окультизму й парапсихології» термін «автоматичне малювання» потрактовано як різновид автоматизму, явище, споріднене автоматичному письму. Воно особливо вражає в тих випадках, коли сенситив не має здібностей до малювання [16]. Попередня назва такої зображувальної діяльності – «парапиктографія» – автоматичне (неосмілене) написання живописних полотен, картин, ескізів, зображень, схем під впливом інформаційної дії невідомої природи [7].

Автоматичне малювання нині набуло поширення в психотерапії у формі проєктивних, трансових, візуалізаційних, фантазійних, енергетичних та інших рисунків. Тому до його синонімічного ряду міцно вкоренилися поняття механічного, машинального й спонтанного малювання, котрі сучасний чеський психолог Я. Брзобогата розглядає як особливі здібності чи дар, що дають змогу рисувальнику екстрасенсорно підключитися до різних видів енергії фізичного, психічного й духовного тіла людини, які неможливо отримати з жодного джерела інтелектуального знання [1].

На переконання В. Яковлева, усередині нас функціонують автомати з дуже складними й невідомими нам програмами, які не оповіщають нашу свідомість про свою діяльність. Вони просто роблять свою справу. Розум терпляче стоїть осторонь при дії автоматів, і чекає, коли прийде мить скористатися результатами цього, і зробити свій внесок до загального руху в житті. Формально автоматичним малюнком може бути й фігура людини, і пейзаж, і пляма, і хитромудра лінія, і текст, і символ, і навіть чистий аркуш [18, с. 18]. Серед його унікальних властивостей, що зумовлені особливостями внутрішнього світу людини, психолог виокремлює енергетичність та композиційність. Енергетичність такого малюнку досягається шляхом виведення на «екран» рисунку тих образів, котрі приховані в психіці людини, завдяки чому відображається стан її тіла й аури. Композиційна завершеність автоматичного малюнку характеризується цілісністю, урівноваженістю його складників, витриманістю колірних контрастів і тональних переходів, емоційною експресивністю, семантикою, образною глибиною, метафоричністю, алегоричністю й символічністю, пов'язаністю миті історії життя людини з певним кольором і внутрішнім звуком [18, с. 30–32].

Британський художник і окультист минулого століття О. Спейр стверджував, що в автоматичному начерку, де скручуються й перетинаються лінії, паросток ідеї в підсвідомості може виразити себе у свідомості, завдяки чому художник звільняється від певних умовностей, прислухається до сплесків інстинкту, черпає образи з найпотаємніших глибин пам'яті [2].

Інший спосіб пошуку образів полягає в сприйнятті випадкових речей, на що звертав свою увагу видатний учений, дослідник, винахідник і художник, архітектор, анатом і інженер доби італійського Відродження Леонардо да Вінчі: «Це буває, коли ти розглядаєш стіни, забруднені різними плямами, або каміння з різної суміші. Якщо тобі потрібно винайти яку-небудь місцевість, ти зможеш там побачити подібність різних пейзажів, прикрашених горами, річками, скелями, деревами, широкими рівнинами, долинами й пагорбами; крім того, ти можеш там побачити різні битви, швидкі рухи дивних фігур, вирази обличчя, одягу й нескінченно багато таких речей, які ти зможеш звести до цілісної й гарної форми» [10, с. 293–294]. У своїй творчості цим першими скористалися дадаїсти. Поклавшись на випадок як на головний робочий інструмент, вони стали кидати на полотно фарби, надаючи змогу їй і силі кидка самим утворювати ірраціональні конфігурації. Надалі аналогічною методикою озброїлися сюрреалісти, збагативши її різними механічними методами «полювання за випадковістю» (фроттаж, фюмаж, дріппінг, граттаж тощо) та зоровими формами самогіпнозу, заворожлива сила якого виявлялася під час тривалого спостереження полум'я, руху хмар та інших явищ.

Декларуючи принцип чистого психічно автоматизму, французький сюрреаліст А. Массон фактично запропонував алгоритм автоматичного малювання, першим кроком у якому є звільнення свідомості від раціональних зв'язків і досягнення стану, наближеного до трансу; другим – цілковите підкорення неконтрольованим і позарозумним внутрішнім імпульсам; третім – прискорене малювання, щоб не було змоги осмислювати зображення [3, с. 78]. Слід зазначити, що художник сам створив чимало автоматичних малюнків, у яких не мав на меті відтворювати якусь тему чи дотримуватися певних закономірностей і правил композиції. Використовуючи перо й індійську туш, він дозволяв своїй руці швидко мандрувати по аркушу паперу. Випадкові лінії й плями, що виникали при цьому, уливалися в образи, які він або розвивав далі, або залишав так як є. У цих малюнках спостерігається дивовижна зв'язність і текстуальна єдність, адже для митця важливі були метаморфози образів, тобто

те, як один із них перетворюється на інший. Часто, розглядаючи свої автоматичні малюнки, А. Массон помічав натяки на предметні зображення фрагментів тіл і об'єктів, що надихали його на створення сюрреалістичних полотен.

Інший усесвітньо відомий голландський сюрреаліст С. Далі теж очевидно вдавався до автоматичного малювання, про що свідчать його химерні дизайн-розробки. Наприклад: спектральні окуляри-калейдоскоп, що змінюють дійсність (для автотуристів у випадку, якщо пейзаж наводить нудьгу); туфлі на ресорах, щоб насолоджуватися ходьбою; грим, що приховує тіні; фотомаски для репортерів; пластикове крісло, що застигає згідно з фігурою господаря; сукні з різноманітними анатомічними накладками, сконструйованими з точних розрахунків і в повній відповідності з ідеалом жіночої краси, народженим чоловічою еротичною уявою; накладні нігті з маленьким дзеркальцем у кожному з них; прозорий манекен, усередину якого наливають воду й запускають рибок.

Спадщина автоматичного малювання художників-сюрреалістів по суті загострила одну з найпарадоксальніших проблем у психології художньої творчості, розв'язання якої вбачається в провокуванні «організованої спонтанності», на яку звернув свою увагу Е. Фромм: «Тільки ті якості, які є результатом нашої творчої активності, заснованої на спонтанних виявах, надають особистості сили й тим самим створюють основу її цілісності» [17, с. 318]. Декларування філософом індивідуалізму розгорнулося в тріаді – «творчість – свобода – спонтанність».

Слід зазначити, що категорія спонтанності (із лат. *spontan*) етимологічно пов'язана із семантикою слів «добровільність» (*to hekoysion*) і «мимовільність» (*to automaton*). В ученні М. Лосського наближеним до поняття спонтанності є інтуїція як безпосереднє сприйняття суб'єктом не лише своїх відчуттів і бажань, але й навіть предметів зовнішнього світу [12, с. 92–153]. Із синергетичних позицій, спонтанність має численні можливості для самоорганізації й самовизначення, вибір з яких заздалегідь не може бути

запланованим, оскільки істотну роль тут відіграють інтуїція, вільний рух розуму, а, отже, непередбачувані й випадкові елементи [9, с. 110]. На думку Є. Синіцина, спонтанність – це потік викидів із несвідомого думок, ідей, припущень, осяянь і парадоксальних рішень, що зумовлює найвище вираження індивідуальності [15]. Саме тому в наукових працях з архітектури (О. Репіна), типографіки (Е. Рудер), психології дизайн-діяльності (С. Захарова) спонтанність проголошується каталізатором проектної уяви, агентом нового знання, запорукою отримання унікальності творчого результату. Зважаючи на це, автоматичне малювання вимагає напівбезсвідомого стану суб'єкта для відтворення підсвідомих образів. Це забезпечується шляхом дисоціації, тобто повного розірвання того чим зайнята людина й тим що саме вона зображує. Іншими словами, справжній механічний рисунок можна створити за умови одночасного засвоєння певної зовнішньої інформації (слухання музики, перегляд відео, розмова по телефону, нарада, лекція тощо), якщо не поставлено спеціальної мети малювання.

Засоби автоматичного малювання різноманітні: широкоживані канцелярські (кулькова або гелієва ручка, фломастер, олівець, папір тощо) і спеціальні художні матеріали (перо, туш, вугіль, сангіна, пастель, пензлі, фарба, папір, картон, полотно та ін.); об'єкти зображення – людські фігури, птахи, комахи і тварини, рослини, квіти, дерева, будинки, предмети побуту, сонце, місяць, зірки, хмари, особисті підписи, геометричні фігури, лінії, плями, спіралі, стріли, хрести, сітки, цифри тощо. Саме завдяки цьому, як зазначає В. Лібін, кожна людина має змогу оволодіти магичною силою переміщення в особливий, п'ятий, вимір існуючої реальності – світ фантазії й уяви, де немає нічого визначеного, предметного й у той же час все зрозуміло без слів [11, с. 19]. Непередбачуваність такої графічної творчості робить мистецтво цікавим, дивовижним. Завдяки цьому вивільняються резерви підсвідомості щодо спонтанного використання певних архетипів, символів, метафор, алегорій у різних видах дизайну, котре умовно можна поділити на два напрями – концептуальне (трансформація звичних предметів і надання

їм нового звучання) і раптове (виклик у глядача абсолютного подиву одночасно з нерозумінням сутності речей).

Згідно із сучасним філософським розумінням, рисунок являє собою просторову доміанту в усіх формах предметно-перетворювальної діяльності (проектування вжиткових форм, монтаж обладнання, проектно-конструкторські розробки, технологічні карти тощо). Він неподільний із позиції цілісності, універсальний у контексті його використання різними видами образотворчого мистецтва, є основою моделювання форми в проектній діяльності, вихідним способом уяви й мислення та процесом поєднання інтелекту з естетичним спогляданням й моторикою руки [5, 39–40]. Відтак утворюється методологічний ланцюг «рисунок – система, рисунок – уява, рисунок – модель». На наш погляд, у ньому бракує принаймні двох ланок «рисунок – ілюзія» та «рисунок – проект». Це обґрунтовується тим, що будь-який вид рисунку, у тому числі й автоматичний, сприймається як зоровий обман тривимірності та неодмінно є проекцією індивідуального світобачення індивіда. З огляду на це, видається правомірним стверджувати, що в професійній підготовці майбутнього дизайнера все має розпочинатися з рисунку й на цій основі набувати формотворчого розмаху. Автоматичне малювання в цьому процесі стає передумовою виникнення інсайту, що, на переконання Є. Синіцина, виконує низку функцій: дати змогу підсвідомому прорватися на поверхню свідомості; шляхом випадкового викиду з несвідомого порушити стабільність вихідної смислової структури, подолати напруженість у структурі та її нестійку стабільність, трансформуючи її в стан розвитку; стати основою для генерування ідеї; знайти приріст до розвивальної смислової структури; надати можливість свідомості контролювати розмаїття ідей; акумулювати психічну енергію; ураховувати всі значущі фактори творчого процесу; змінити сенси, що існували до самого осяяння; бути джерелом подальшої діяльності свідомості; привести пам'ять у стан сильного збудження; змінити значення поля емоцій [15].

Сучасний американський філософ і педагог В. Венгер у межах проекту «Відродження» запропонував надзвичайно ефективну відображально-потоківу

(«image-streaming») техніку для одержання нового інструментарію розв'язання творчих завдань, подолання певних стереотипів та розвитку інтуїції [19]. Її сутність полягає в словесному описі спонтанного потоку образів, постійно присутнього на задньому плані нашої свідомості. Таким чином, імідж-стрімінг поєднує образний і вербальний стилі мислення й одночасно дає змогу залучити до роботи колосальні ресурси, що перебувають за порогом свідомості. Незважаючи на те, що ця техніка безпосередньо пов'язана з комунікативними процесами, її можна адаптувати до автоматичного малювання, базова методика освоєння якого дуже проста. Вона ґрунтується на швидкому генеруванні образів із заплющеними очима й потім прискореному фіксуванню їх на папері різними графічними засобами, після чого автору пропонується відшукати в зображеному щось незвичне й дивовижне. Поклавши його в основу, у центрі аркушу треба створити головний візуально-графічний образ, який надалі слід доповнити іншими зображеннями, що надихне до пошуку ідеї певного типу композиції.

Скориставшись окресленою технікою, на заняттях із дисципліни «Композиція» студентам-першокурсникам при опануванні асоціативно-абстрактної композиції з метою розвитку проектно-уяви й графічно-творчих здібностей запропоновано виконати кілька аркушів зі спонтанними лінійними рисунками. При цьому ми зосереджували студентів на тому, що рука повинна виконувати зображення швидко, безконтрольно й без роздумів, щоб уникнути усвідомленості малюнку. Також їх застережено в тому, що в інтерпретації своїх автоматичних начерків не потрібно шукати певної логіки, а намагатися побачити щось незвичне, химерне. Потім за допомогою прорізних рамок різних форматів вони відшукували в малюнку випадкові фрагменти, що асоціативно виражали певну емоцію, наприклад, «радість», «смуток», «гнів», «хвилювання» тощо. Після того, як знайдено найкращий варіант композиції, його потрібно було збільшити до розміру в межах формату А-3 й, увімкнувши формальну логіку, відточити зображення, намагаючись підсилити обрану асоціацію способом відкидання зайвого, доповнення іншими графічними елементами

та кольором. Слід зазначити, що за результатами виконання цього завдання в більшості студентів вийшли оригінальні абстрактно-асоціативні композиції, унаслідок чого виник творчий інтерес і розкріпостилася проектна уява.

Висновок. Механізм автоматичного малювання сприяє розвитку проектної уяви майбутнього дизайнера, завдяки чому виникають нові образи, утілення яких у матеріалі різних видів дизайну вивільняє творчу енергію особистості, стає запорукою вільного самовираження, пошуку власного дизайнерського стилю.

Перспектива подальшого дослідження. За аналогією автоматичного малювання можна розгорнути й утілити в методику навчання дизайну «спонтанне формотворення», що стане основою для пошуку новітніх форм в архітектурі, промислових виробках та предметах широкого вжитку.

Література

1. Автоматическое рисование воздействия эт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.energytalisman.eu>.
2. Автоматическое рисование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://.teurgia.org>.
3. Антология французского сюрреализма. 20-е годы: пер. с рус. / сост. и вступ. ст. С. Исаев, Е. Гальцова; пер. С. Исаев, Е. Гальцова. – М.: Российский университет театрального искусства (ГИТИС), 1994. – 392 с.
4. Генисаретский О. И. Проблемы исследования и развития проектной культуры дизайнера [Электронный ресурс] // Сайт Олега Игоревича Генисаретского. – Режим доступа: <http://www.prosept.ru>.
5. Гончаров С. З. Философия рисунка // С. З. Гончаров, А. В. Степанов, Т. М. Степанова // Образование и наука. – 2004. – № 6 (30). – С. 36–45.
6. Горячев М. Д. Психология и педагогика: учебное пособие / М. Д. Горячев, А. В. Долгополова, О. И. Ферапонтова, Л. Я. Хисматуллина, О. В. Черкасова. – Самара: Издательство «Самарский университет», 2003. – 187 с.
7. Дождиков В. Г. Толковый словарь по аномальным явлениям и нетрадиционным учениям / В. Г. Дождиков. – М.: Амрита-Русь, 2005. – 256 с.
8. Зденек М. Развитие правого полушария / М. Зденек. – Минск: Попурри, 2004. – 352 с.
9. Князева Е. Н. Интуиция как самодистраивание / Е. Н. Князева, С. П. Курдюмов // Вопросы философии. – 1994. – № 2. – С. 110–122.
10. Леонардо да Винчи. Естественнаучные сочинения и работы по эстетике // Леонардо да Винчи. Избранные произведения. – Мн.: Харвест, М.: АСТ, 2000. – 704 с.
11. Либин А. В. Психологический тест: конструктивный рисунок человека из геометрических форм / А. В. Либин, А. В. Либина, В. В. Либин. – М.: Эксмо, 2008. – 368 с.

12. Лосский Н. О. Воспоминания / Н. О. Лосский // Вопросы философии. – 1991. – № 1. – С. 92–153.
13. Немов Р. С. Психология / Р. С. Немов. – М.: Высшее образование, 2005. – 303 с.
14. Рерих Е. И. Письма в Америку: в 4-х т. (1923–1952). – М.: Сфера. – Т. I. – 2087 с.
15. Синицын Е. Тайна творчества гениев / Е. Синицын, О. Синицына. – Новосибирск: НГАХА, 2004. – 527 с.
16. Толковый словарь по эзотерике, оккультизму и парапсихологии [Электронный ресурс] / А. М. Степанов. – Режим доступа: <http://www.extra-mir.ru>.
17. Фромм Э. Бегство от свободы / Э. Фромм; пер. Д. Н. Дудинский. – Мн.: Попурри, 2000. – 672 с.
18. Яковлев В. Ф. Виртуальные миры трансового рисунка, или «Я требую, чтобы меня пожалели» / В. Ф. Яковлев. – М.: Независимая фирма «Класс», 2006. – 304 с.
19. Wenger's Win. Image-Streaming / Win Wenger's, Charles Roman. – Gaithersburg: Lightning Source Inc., 2007. – 120 p.

Аннотация. *Пичкур Н. А. Развитие проектного воображения будущего дизайнера средствами автоматического рисования. Определены сущность проектного воображения будущего дизайнера, особенности и психолого-педагогическое значение использования средств автоматического рисования в ее развитии, обновлена методологическая цепь по рисунку, а также адаптирована изобразительно-поточная техника В. Венгера к решению творческих заданий по композиции.*

Ключевые слова: *проектное воображение, будущий дизайнер, автоматическое рисование, рисунок, композиция.*

Summary. *N. A. Pichkur. The development of project imagination of future designer by means of the automatic drawing. The essence of project imagination of the future designer, features and psychoeducational value of the use of means of the automatic drawing of its development are defined; the methodological succession on a picture is renewed, and also the image-streaming technique of the solution of creative tasks by W. Wenger's is adapted to composition.*

Key words: *project imagination, future designer, automatic drawing, picture, composition.*