



ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
УПРАВЛЕНИЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ

Кафедра «Дизайн и конструирование изделий легкой
промышленности»

Учебное пособие

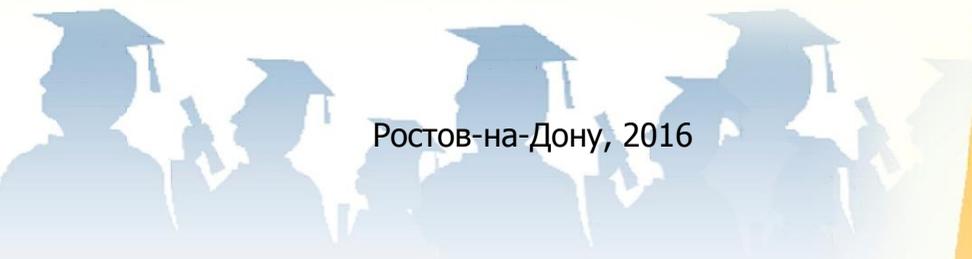
по дисциплине

«Проектирование в дизайне»

Часть 1, 2

Автор
Лисихина Т.И.

Ростов-на-Дону, 2016





Аннотация

Учебное пособие подготовлено для студентов очной формы обучения направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». Изложены сведения по основам художественного проектирования, художественного оформления, рассматриваются теоретические основы, композиции, этапы творческого процесса, методы художественного проектирования, с разработкой заданий по семестрам .

Автор

доцент Лисихина Т.И.



Оглавление

Введение	4
Часть 1	5
ГЛАВА 1 Художественное проектирование – основа дизайна костюма	5
ГЛАВА 2 Основы композиции костюма	23
Практические задания по семестрам	37
4 семестр	37
5 семестр	38
6 семестр	39
Библиографический список	41
Часть 2	43
ГЛАВА 1 Мода в костюме.	43
ГЛАВА 2 Проектирование комплекта и ансамбля	55
ГЛАВА 3 Творческий источник	58
ГЛАВА 4 Коллекция, типы коллекций.	68
ГЛАВА 5 Проектирование одежды разных возрастных групп	88
ГЛАВА 6 Эскизная графика	105
Практические задания по семестрам	116
7 семестр	116
8 семестр	117
Библиографический список	119

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время «Проектирование в дизайне» является основополагающим предметом в подготовке бакалавров в области дизайна одежды. Новое время требует поиска совершенно иного подхода к образному качеству предметной среды; поиску новых форм, фактур, технологий, новых нестандартных творческих концепций в условиях нашей реальности .

Образно-ассоциативное мышление представлено на первом плане, и его развитие – это задача творческого процесса в разработке новых идей и реализации культурных и национальных тенденций в современных проектах.

Обществу требуются специалисты, готовые к экспериментам, знающие, ищущие, решающие задачи при проектировании одежды, используя различные методы и приёмы работы.

ЧАСТЬ 1**ГЛАВА 1 Художественное проектирование – основа дизайна костюма.****1.1. Художественное проектирование костюма в системе дизайна костюма.**

Художественное проектирование и дизайн костюма получили широкое развитие, обеспечивающее художественное оформление и качество промышленных изделий. Художественное проектирование костюма и дизайн являются на данный момент одним из главных критериев, определяющих жизнь человека, который стоит перед проблемой выбора предметов, имеющих эстетические, художественные, функциональные свойства.

Дизайн - вид деятельности по проектированию предметного мира. Специалисты по художественному проектированию костюма и специалисты-дизайнеры по костюму, решающие профессиональные вопросы, должны ориентироваться в стилях, направлениях искусства и моды, должны знать принципы работы Домов моделей, студий, фабрик. Образ будущей модели (вещи) должен строиться через образ будущего потребителя. В настоящее время художники по костюму не ограничиваются возможностями творческого поиска, они расширяют выбор художественных средств и стилевых направлений, соединяя прошлое и настоящее в решении предстоящих проектов. Творчески переосмысливая стили прошлых эпох, направлений в искусстве, художники по костюму переносят в него дух прошлых времен, соединяя с современными тенденциями, создают уникальные образцы, коллекции одежды, покоряя подиумы своей оригинальностью и своеобразием. Представитель итальянской школы дизайна одежды Джанни Версаче говорил: *«Мода всегда первой отражает все изменения, происходящие в нашем обществе, она смотрит в прошлое и находится в постоянном поиске нового»*. Мода и промышленность имеют общие вопросы развития: «изменчивость» моды влечет за собой и изменение технологических приемов обработки изделий, новые методы и подходы к конструктивным разработкам, меняются и технологические процессы. Трудность проектирования одежды для массового производства заключается в том, что человек стремится выразить себя в костюме, т.е. стремится к решению

Проектирование в дизайне

образного «я» ищет, как связать гармоничную образность через систему стандартов с индивидуальностью. Эта особенность проектирования костюма, связанная с промышленным производством, вызывает необходимость создания системы: **художник-производство-потребитель.**

Методика художественного проектирования одежды должна объединить вопросы:

1. моды;
2. формообразования;
3. функции;
4. социального статуса и образности, стилистики;
5. условий промышленного производства.

Работа художника по костюму, дизайнера, усложняется тем, что он создает образное решение промышленных коллекций, реализуя их на фабриках, в ателье, мастерских в массовом или серийном производстве, в соответствии с требованиями, предъявляемыми к современной одежде.

Вопросы и задачи художественного оформления и проектирования костюма рассматриваются и решаются в рамках предмета «Художественное проектирование костюма».

Художник, занимающийся созданием костюма, должен обладать огромным творческим потенциалом, нестандартным мышлением, оригинальным образным началом. Знания, полученные на предметах

«история искусств», «история костюма», «основы композиции костюма», «художественное проектирование костюма» и др. в комплексе должны создать багаж, на котором базируется творческая интуиция и исследовательский подход к проблеме.

Задача художественного проектирования- предварительная разработка перспективных проектов, научно обоснованных, с предварительной исследовательской проработкой изделий и предметов быта, сопутствующих человеку и в быту и на производстве. Художник- стилист должен учитывать при создании промышленных изделий следующие требования:

- социально- экономические;
- эргономические;
- технико- экономические;
- эстетические.

Художник, работая в промышленности, создавая плановые единичные модели, коллекции, использует научный подход и художественные возможности. Проектирование промышленных

Проектирование в дизайне

изделий, т.е. техническое (конструкторская часть и технологическая часть) + художественное соединение в единое целое : в итоге мы имеем коллективное творчество инженера-конструктора, технолога промышленного производства, художника- проектировщика, маркетолога и др. специалистов, участвующих в результатах производства.

Практический опыт подтверждает совместную работу художника и конструктора, расширяющую возможности художественного проектирования, и реализует комплекс системы: художник- производство- потребитель, учитывая утилитарные и эстетические параметры в создаваемой одежде. Следует пояснить профессиональные понятия: дизайнер (художник-конструктор), кутюрье (художник-модельер), стилист. Существует некое различие в этом роде деятельности. а именно:

Дизайнер одежды должен ориентироваться на проектирование новых функций и качеств одежды в соответствии с изменением образа жизни людей и изменения их потребностей.

Дизайнер- это художник, творец, нацеленный на создание функциональных моделей с учетом эстетических и утилитарных требований, предъявляемых к одежде. Дизайнер проектирует изделия, которые выполняются промышленными способами, он работает вместе с конструктором. С позиции понимания художественной ценности костюма, дизайнер создает образ, подчеркивая индивидуальность, художественную выразительность.

В 1960-х г.г. дизайном начали считать создание промышленных коллекций.

Дизайнер воплощает свои идеи в моделях, а творческую концепцию в форме показа моделей на подиуме. Объект дизайна одежды – утилитарная вещь, которая имеет практическое назначение и множество различных функций. *Цель* дизайна одежды-проектирование одежды как одного из элементов предметной среды, удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека.

Кутюрье – специфические черты деятельности определились к 60-х г.г. XX в. *Цель* работы кутюрье – решение художественных аспектов костюма, создание высокоэстетических, заведомо не функциональных моделей, это законодатели высокой моды «haute couture»- «высокого шитья». Модели выполняются в единственном экземпляре, вручную, изысканны, роскошны, используют новые материалы.

В 90-е годы XX в. появи- лась еще одна профессия в ми-

Проектирование в дизайне

ре моды - *художник-стилист*. Представители этой профессии становятся наиболее востребованными в мире моды. *Цель* работы художника-стилиста состоит в определении собственной линии на основе анализа и синтеза модных течений и тенденций. В рамках образовательного процесса в высшей школе художник-стилист должен овладеть в стенах учебного заведения знаниями, практическими навыками, способностью творчески мыслить, ставить задачи и их творчески выполнять, стать специалистом в области создания костюма, коллекций, освоить огромный исторический опыт в развитии истории костюма, истории искусства, быть прекрасным художником, владеть видением цвета, линии, формы.

Как творческая личность, студент должен критически относиться к выполненной творческой работе, т.е. заниматься самооценкой, развивать интуицию, творческое видение нового, стремиться достичь совершенства в творчестве, вырабатывать стремление к самореализации, креативности мышления, быть уверенным в своих силах.

Художник-стилист, создавая образцы одежды, использует знания, навыки технического плана в условиях современного производства. Наряду с эстетической функцией одежды художник-стилист должен решать задачу функциональности, практичности, образного решения моделей.

Функциональность, в свою очередь, влечет за собой эргономические требования к одежде (удачная, продуманная конструкция) – удобство в движении в соответствии с ассортиментом и назначением того вида одежды, на которую разрабатывается конструкция, т.е. эргономика ставит задачу пространственной организации формы изделия.

Художник-стилист в жизни нашей страны - явление новое, и подготовка специалистов такого уровня задача не из легких. В области моды- это явление значимое и стратегическое, т.к. за стилистами большое будущее. Помимо всех качеств, которыми должен обладать художник по костюму, они должны быть аналитиками моды, они синтезируют модные течения и вырабатывают стилистическую направленность собственной линий, свою марку. Авторитетными стилистами в мире моды являются марки Zara (Испания) и Gap(США). (**Рисунок 1**).

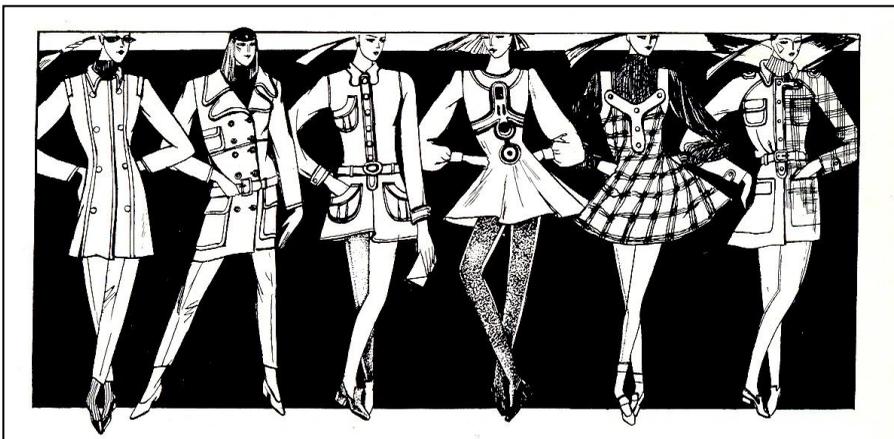


Рисунок 1- эскиз коллекции «Весна- осень»

1.2. Процесс творчества. Основа проектирования костюма и дизайна костюма

В искусстве дизайна творческая личность играет перво-степенную роль. Дизайнер, по сути, создает новый предметный мир, работа его направлена на совершенствование уже существующего предметного мира, отвечающего всем новым запросам человека, предполагая новую форму и, соответственно, конструкцию костюма. Костюм, созданный дизайнером, художником-стилистом, и созданный им образ являются объектом культуры. Создавая новую одежду, художник несет в современный мир новый тип восприятия. Таким образом, происходит формирование вкуса общества.

Хочется сказать, что этот момент имеет свои последствия, очень внимательно и ответственно нужно относиться к проектированию новых идей, концепций, решению образов, т.к. вещь, вышедшая из производства, попадая в магазин, имеет, кроме утилитарной функции, и воспитательную, как формирующую личность. Это являлось объектом и источником вдохновения для известных всему миру художников.

Например: Габриэль Шанель – ее пленил дух свободы; Ив Сен-Лоран

Проектирование в дизайне



Рисунок 2 – эскиз В. Зайцев

был покорён произведениями П. Мондриана, живописью П. Пикассо, А. Матисса, Джон Гальяно – идеями сюрреализма С. Дали. Вячеслав Зайцев использует зачастую свои зарисовки, выполненные в течение дня. (**Рисунок.2**). Валентин Юдашкин находит источник своих идей в русской истории, музыке, произведениях живописи.

На первом этапе идет процесс накопления материала, осознания цели, задачи, которые помогут изменить или определить доминанту будущей коллекции, прояснение образа самой идеи.

Дизайнеры и стилисты, решая свои задачи, могут воспользоваться традиционной схемой или системой алгоритмов, и кутюрье Ив Сен-Лоран как-то заметил: «... одно движение руки, ...цвет и окончательную форму можно выбрать только после того, как «пойман жест»». Новые идеи, факты, постоянный поиск, анализ, чувство- все это помогает реализовывать богатейшую информацию в коллекции одежды, обуви, аксессуаров.

Творцы моды характеризуются особой чувственностью, любознательностью, аналитическим мышлением, пронизательностью. Художник на ощупь может определить ткань и по характеру ткани определить вид изделия, форму. Не менее важен момент чувства ткани, сейчас, как никогда, распространен «метод наколки», который успешно используется при создании образцов одеж-

ды.

При разработке своей идеи стилист не должен упустить ни одной мелочи, ни одной детали, которая может иметь основополагающее значение в коллекции. Разрабатывается все, что входит в модель, коллекцию, что решает образ: прическа, макияж, аксессуары, обувь. (**Рисунок 3**).



Рисунок 3. – эскиз аксессуаров и обуви.

1.3. Задачи художественного проектирования костюма, этапы проектирования

Художник-стилист, дизайнер должен в полной мере владеть способами и методами художественного проектирования костюма для решения своих профессиональных задач. Для решения этих

Проектирование в дизайне

задач художник по костюму обязан знать и уметь ориентироваться в вопросах моды, стиля, знать работу и принципы творческой деятельности ведущих Домов мод, салонов, дизайн- мастерских.

Стилист - выполняет задачу создания костюма не только с определенными требованиями, предъявляемыми к одежде, но и большое внимание уделяя художественной стороне изделия, создавая новую форму. *Задача* создания костюма, имеющего художественную ценность, выразительность, подчеркивающего индивидуальность носителя костюма. авторскую направленность, создания художественного образа - это те положения, которые должны выполняться при создании новых форм изделия.

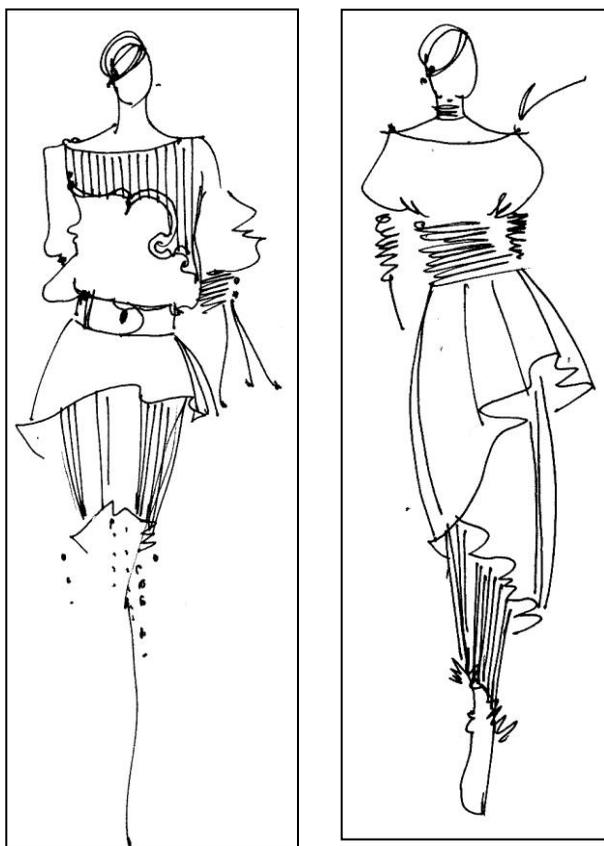


Рисунок 4,5.- эскиз студенческой работы «Решение образа»

Проектирование в дизайне

Художник-стилист создает костюм на определенный образ или решает его в соответствии со своим видением, такой подход имеет место в решении индивидуального образа (**Рисунок.**- 4,5). Но в большинстве своем стилист занят работой с промышленными коллекциями, вырабатывая свою линию, свою марку. Поэтому стилист, занимаясь художественным проектированием костюма, работает над созданием несуществующего объекта. У художника должен сложиться обобщенный образ, но для этого нужно проделать, определенный вид работы. Этот образ нужно подчеркнуть, усилить или наоборот, ослабить остроту восприятия формы, для того, чтобы в последующем разработать коллекцию или серии моделей, решая образ в комплексе(подобрать определенную обувь, аксессуары, украшения, грим).

Художественное проектирование костюма - это создание и разработка концепции несуществующего объекта с определенными заданными свойствами. Художник- стилист должен обладать технической грамотой, т.е. владеть конструкторскими знаниями, знать новейшие достижения в технологии обработки швейных изделий, оборудования, на котором будет создаваться образец модели.

Художественное проектирование - процесс, имеющий в своей основе прообраз будущего продукта (изделия) через цепочку технического процесса к готовому изделию, где сочетаются творческая мысль, фантазия и интуиция, искусство и конструктивное видение формы, технологическая линия выполнения изделия и минимум производственных затрат, связанных с себестоимостью продукции.

«Проектирование одежды - процесс создания нового образца одежды с заданными свойствами, включающий исследование, создание эскизов и моделей, расчеты и построение чертежей изделий, изготовление опытных образцов, на основе проведенных предпроектных исследований и анализа аналогов рождается творческая концепция, которая воплощается прежде всего в образе. Образ рождается либо на бумаге при создании эскиза, а затем воплощается в макет, затем в модель, либо непосредственно в процессе макетирования и макет воплощается в модель».*

Работа художника по костюму, несомненно, является инновацией, т.к. направлена на создание новых форм, новых функций,

* Ермилова, Композиция костюма, стр.140

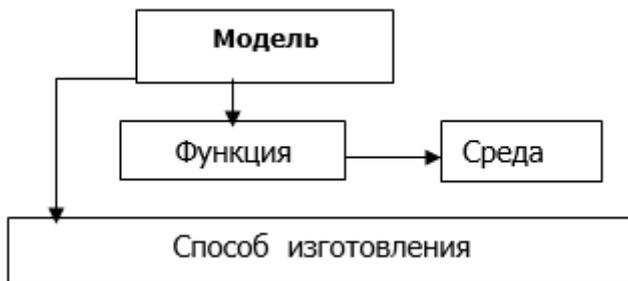
Проектирование в дизайне

новых качеств изделий, а объектом для работы над образом является человек в предметной среде.

В процессе проектирования используются научные данные: социологические исследования, прогнозирование модных тенденций и образно-ассоциативные методы проектирования.

Существуют определенные этапы в проектировании:

1. Начальный или предпроектный этап



Сравнительный анализ аналога, с выявлением недостатков, с учетом пожеланий потребителей.

2. Проектный образ.

На основе результатов предпроектного этапа производится структурообразование и композиция формы (гармонизация) - синтез, т.е. мысленная работа над проектными сведениями и их объединением в проектный образ.

3. Разработка творческой концепции.

На основе синтеза вырабатывается творческая концепция или основная идея с определенной целью, задачами и средствами проектирования.

4. Задачи проектирования.

Определение назначения, функция, конструктивные и технологические условия. При этом можно модернизировать уже существующее изделие (форму) или создавать современные изделия, новую форму с новейшими способами технологической обработки.

5. Методы проектирования при решении проектной задачи.

а). Моделирование (художественно-образное, проектно-графическое, ретроспективное, конструктивное, перспективное, техническое и компьютерное).

б). Макетирование. Изготовление макетов изделий и мате-

Проектирование в дизайне

риалов в натуральную величину или в масштабе. В настоящее время наиболее широкое распространение получают проектно-графическое моделирование и макетирование в комплексе.

Дизайнер, художник-стилист на современном этапе может самостоятельно выполнить проектирование, но в промышленном проектировании участвуют на разных этапах конструктор и технолог, экономист, маркетолог. Результатом творчества является первоначальный макет, затем экспериментальный образец и промышленный образец с уже внесенными определенными конструктивными или технологическими направлениями в конструкцию и технологическую последовательность. Такая совместная работа с другими специалистами оправдана, т.к. новая форма изделия с позиции технолога, например, трудно решается в производстве, или неприемлема для потребителя с точки зрения маркетолога; нерентабельна с точки зрения экономиста - такие моменты на практике бывают, и это исключать не имеет смысла. На современном производстве возрастает роль маркетолога, который занимается изучением спроса населения, отслеживает конкурентную среду, работает со специалистами по связям с общественностью и рекламе и др. Его основной задачей является изучение и прогнозирование, формирование спроса на товары и услуги, что оказывает огромную помощь творческому коллективу, а именно художнику-стилисту, дизайнеру, художнику-конструктору в разработке новой идеи.

1.4. Методы проектирования

Моделирование

1) Проектно-графическое моделирование помогает выразить проектный замысел (эскиз).

Поиск новых решений происходит на бумаге в дальнейшем решении модели в материале с учетом ее конструктивных и технологических особенностей.

- Эскизный проект - законченный графический эскиз.
- Технический эскиз с отработкой конструктивных линий, форм и пропорций.
- Конструкция изделия.

2) Ретроспективное моделирование.

В решении проектной задачи на основе анализа мо-

Проектирование в дизайне

делей аналогов и прототипов. Но этот способ более приемлем для совершенствования уже существующих моделей.

3) Конструктивное моделирование- видоизменение функций и формы вещей:

- а) коррекция - совершенствуются функции и форма;
- б) переходное конструктивное моделирование, когда функции и форма подвергаются изменениям и объекту при-даются новые качества (деконструкция);
- в) проектное конструктивное моделирование - функции и форма создаются вновь (например, творчество И.Мияке).

4) Перспективное моделирование или проектное прогнози-рование - самый распространенный способ в дизайне: изучение перспектив развития общества и разработка проектов, которые могут способствовать достижению идеала.

Дизайнер, стилист работают совместно с конструктором, технологом, основываясь на результатах опроса населения, выяв-ления желаемых особенностей, изучая тенденции в моделирова-нии. Опираясь на базовую форму как на исходный материал для решения серии изделий с учетом размеров, полнот, фактуры и цвета, отделки и фурнитуры, можно решить многие задачи:

1. загрузить оборудование на предприятиях;
- 2.определить стилистическую связь с основными формами костюма (используя фурнитуру, декоративные отделки);
3. заложить на стадии проектирования выпускаемую про-дукцию в соответствии с модными тенденциями .Определиться со стилистикой или использовать результаты исследований маркетоло-га с учетом стилевых особенностей в развитии форм изделий.

Работа в цехе над экспериментальной моделью :начинается после отработки и исправлений недостатков, разрабатывается промышленный образец, который поступает в производство для массового или серийного изготовления. Промышленный образец сопровождается комплектом лекал, технологической картой сбор-ки изделия, картой цветовых и фактурных предложений.

5) Техническое моделирование это разработка модели на базовой основе с графическими изображениями (эскиз). Образец модели является эталоном (образцом) для внедрения в массовое производство.

Проектирование в дизайне

б) Компьютерное моделирование- с точки зрения новейших технологий одно из самых перспективных(работа с визуальной информацией- компьютерная графика, дизайн WEB- страниц).

Компьютерная графика направлена на программирование форм, на разработку серийности. Трехмерная компьютерная графика дает возможность разработать бесконечное множество вариантов форм, моделировать пока еще не существующий объект с мельчайшими подробностями.

Широко используют компьютерные программы стилисты для решения макияжа, прически для конкретной фигуры человека.

Дизайнеры-трикотажники, художники-текстильщики разрабатывают виды орнаментальной разработки, варианты цветовой гаммы. Дизайнеры одежды- эскизы. Работают в компьютерной графике и конструкторы, и технологи. Тем не менее компьютер и его программное обеспечение является всего лишь инструментом в руках художника. Компьютер не способен заменить художника, он позволяет лишь ускорить или облегчить этапы проектирования. На данном этапе новых технологий компьютер не способен создавать новые идеи и концепции.

Макетирование – изготовление макетов из различных материалов в натуральную величину или в масштабе (наколка и муляж). Макет материалов и пространственное воспроизведение проектируемого изделия. В качестве материалов для макета используется: х/б, бязь, муслин, нетканые материалы- флизелин, пленки, бумага.

Существует два способа макетирования:

- 1) способ наковки;
- 2) способ моделирования на плоскости.

Рассмотрим первый способ: наковка как средство поиска формы изделия.

Моделирование способом наковки применяют при создании проекта и для воплощения его в материале.

Сущность способа сводится к тому, что модель формируют из бумаги, макетной или конкретной ткани непосредственно на манекене или фигуре человека с помощью булавок. Способ наковки позволяет наглядно и образно воспроизвести задуманную модель: ее объем, форму, соотношение отдельных частей, расположение конструктивных и декоративных линий, покроя и т.д. Цель наковки - поиск формы, покроя изделия, исходя из

Проектирование в дизайне

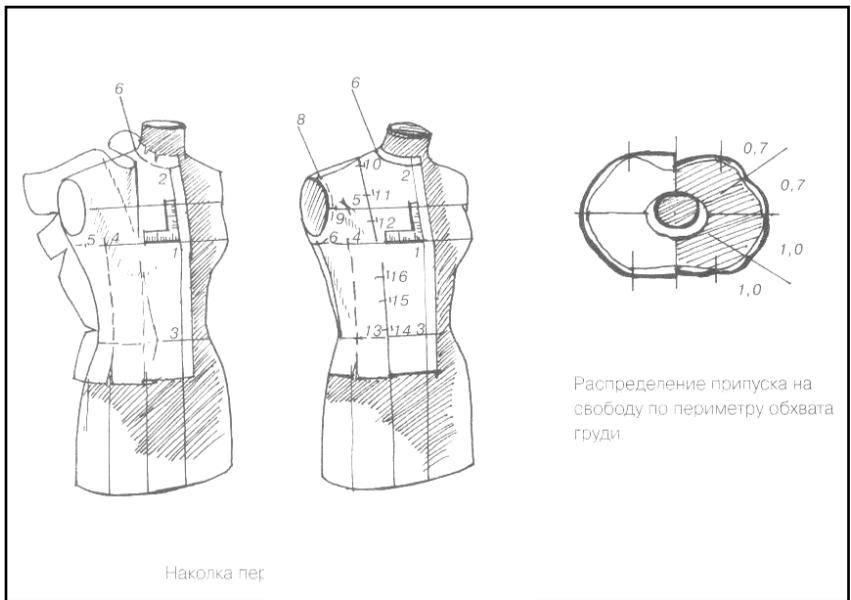
замысла художника и свойств материала.

Исходя из замысла выбирают ткань (материал). Ткань из целого куска набрасывают на манекен или только на его правую сторону, перепуская на перед в зависимости от длины изделия и располагают всю оставшуюся ткань сзади манекена. Определяют драпируемость ткани, характер складок, упругость и формоустойчивость ткани. Ткань с манекена снимают и выявляют особенности, ткани возможность драпироваться под углом 45° или 90° -точно так же накалывают на манекене, но с учетом другого расположения нити основы.

Ткани с различными пластическими свойствами при наколке ведут себя по-разному, создавая разнообразные формы поверхности. Успех модели зависит от того, насколько художник может рационально использовать свойства материала в своей модели. Исходя из этого, определяют возможные варианты формы изделия и, выбрав оптимальный из них, накалывают ткань на манекене, располагая ее как указано выше или дополнительно сгибая по нити основы так, чтобы ширина ее равнялась приблизительно ширине полочки и длине рукава.

Накалывают перед изделия, располагая булавки посередине переда, на линии горловины, груди, талии и высшей точки груди. При этом нить основы должна быть расположена строго вертикально. Затем формируют объем и форму изделия, накалывая ткань по горловине, пройме (если втачной рукав), закалывая верхнюю вытачку (если она предполагается) и накалывают ткань по линии талии и бедер. Если рукав цельнокройный, по в модели в накладки рукава используют ткань, расположенную в области руки. (**Рисунок** .- 6, 7, 8, 9, 10).

Проектирование в дизайне



Наколка пер

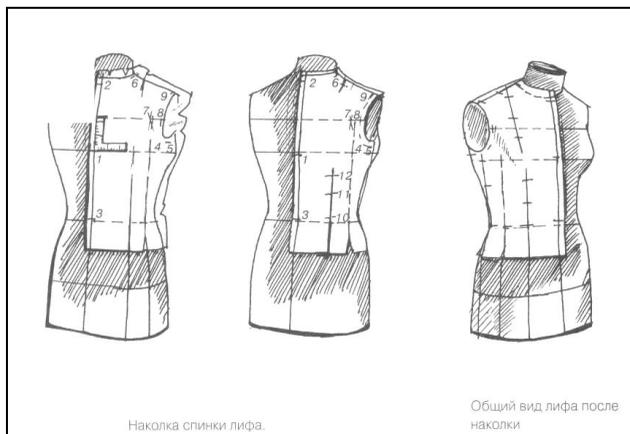
Рисунок . 6 – эскиз накладки полочки.

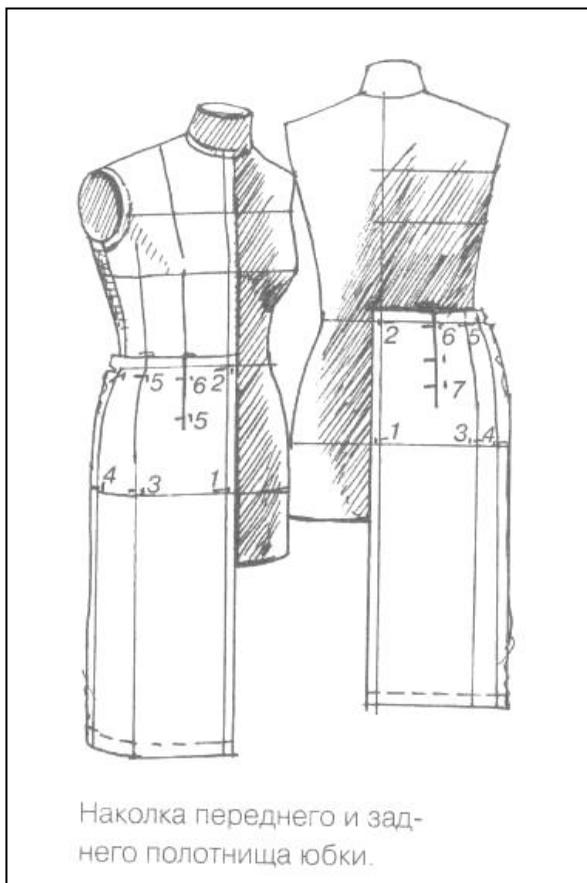
- а). Накладка переда лифа.
 б). Распределение припуска на свободу

по периметру обхвата груди.

Порядок накладки может изменяться и дополняться рядом приемов в зависимости от формы и покроя изделия.

Рисунок .8 -эскиз накладки спинки





Наколка переднего и заднего полотнища юбки.

- а.
Наколка спинки.
б. Общий вид лифа после наколки.

Рисунок .9

–эскиз наколки переднего и заднего полотнища юбки.

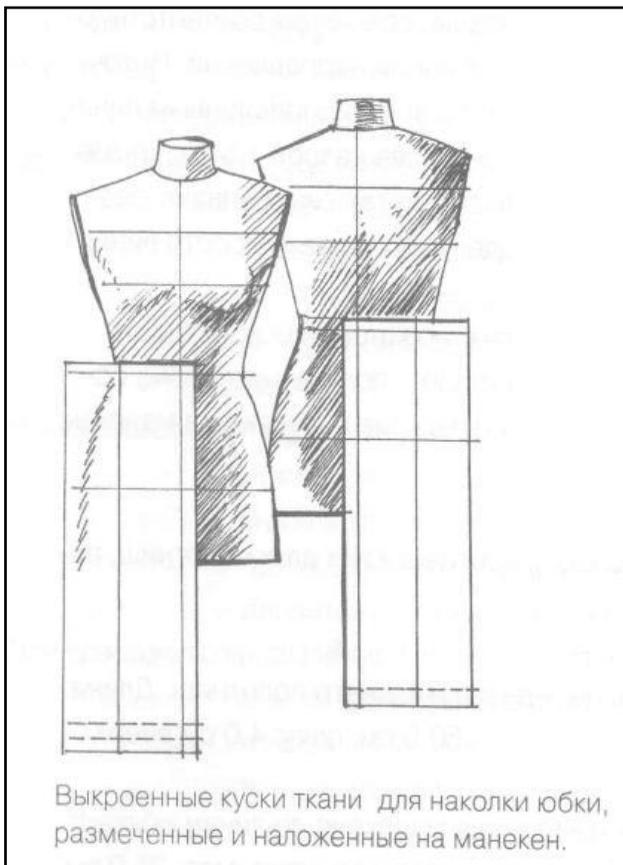
Полученную в результате наколки форму зарисовывают, ткань раскальвают. Особого внимания при этом способе требуют к себе ткани с печатным рисунком, в клетку, полоску.

При моделировании из ткани с печатным рисунком надо

решать, в каком направлении нужно располагать рисунок для большей выразительности и сочетания с формой.

При моделировании формы одежды из ткани в полоску, клетку определяют возможные варианты расположения складок относительно раппорта полос или клетки, цвета полосы. Ритм складок, полос и их комбинация под разными углами могут являться основой композиции всего изделия. Когда проект создан, наколка служит средством воплощения его в материале. Цель наколки- уточнение проекта модели, окончательная отработка формы и получение выкройки изделия.

Основные этапы наколки с учетом разнообразия форм будут рассмотрены на предмете «Муляжирование » и практических занятиях.



Рисунок

10. эскиз- выкроенных кусков тканей для наколки ,размеченные и наложенные на манекен

Второй метод- это создание форм деталей одежды методом моделирования на плоскости, он широко распространен в практике моделирования.

При этом методе, в соответствии с видом, покроем и формой изделия, выбирают конструкцию осно-

вы, уточняют величины припусков конструкции и осуществляют моделирование отдельных частей изделия, вводя новые соотношения деталей, форму деталей, декоративные и конструктивные линии, отделку и т.д., руководствуясь основными закономерностями построения формы.

Рисунок. 11. Эскиз- соединение боковых швов и общий вид изделия.

Проектирование в дизайне



Практика моделирования одежды вырабатывает ряд приемов, которые позволяют разработать конструкции изделий различных форм и покровов, исходя из конструкции основы. К этим приемам относятся: перевод вытачек с одного участка основы на другой; перевод вытачек в

сборки, драпировки, мягкие складки, подрезы; расчленение основы на части с переводом вытачек на линии и разреза (рельефы, кокетки); расширение отдельных участков основы конического или параллельного разведения конфигурации срезов горловины, проймы, плеча, оката рукава и т.д., объединение основы втачного рукава с основой лифа или только его верхней частью.

Расположение вытачек, складок, рельефов, кокеток, подрезов и их конфигурацию обычно определяют на манекене, что позволяет видеть эти линии объемно, т.е. более реально. По выкройке, полученной в результате моделирования на базе конструкции основы, в ряде случаев раскрывают макет, который примеряют на манекене или фигуре, вносят уточнения и по нему разрабатывают конструкцию деталей изделия. Последовательность отработки каждого элемента конструкции в создании формы изделия будет прорабатываться на предмете и практических занятиях «Технологии изготовления одежды».

ГЛАВА 2 ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ КОСТЮМА

2.1. Костюм: основные понятия

Костюм- объект дизайна, являющийся частью предметной среды.

Костюм- определенная система взаимосвязанных частей одежды, обуви, головного убора и дополнений. (**Рисунок . 11**)

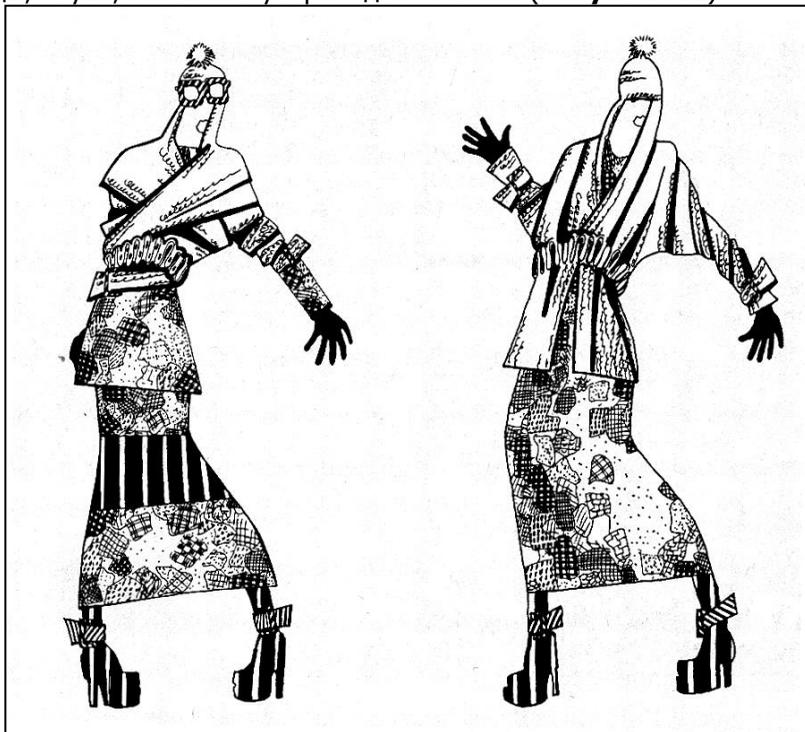


Рисунок. 11.- Эскизы моделей из ткани разной фактуры.

Народный исторический костюм обладал целым комплексом функций: практической, эстетической, эротической, социально- половой, обрядовой, профессиональной, сословной, региональной, религиозной по высказываниям П.Г. Богатырева «Вопросы теории народного искусства », 1971 г. стр.307.

Исторические условия выдвигали какую- либо, в качестве ведущей, функцию. Наиболее значимая функция костюма определяется характером деятельности человека и органической свя-

Проектирование в дизайне

зью с ней костюма. Если форма костюма обеспечивает комфортность, удобство, тогда она будет выражать основную утилитарную функцию. Или, к примеру, исторический костюм- привилегированного класса: основное назначение и функция презентабельность, содержанием такого костюма является презентабельность. Таким образом, содержанием костюма является его функция. Содержание костюма присуще каждой эпохе в характерных для нее формах.

Понятие «форма» исторически развивалось, наполнялось новым содержанием. На протяжении тысячелетий общество представляет собой освященную временем иерархическую пирамиду, увенчанную богоподобной личностью. Как незыблемы законы общества, так и незыблемы законы искусства. Этот консерватизм позволил отточить, усовершенствовать насыщенные духом и интеллектом человека формы искусства. Ярко проявилась способность человека подчинить природные материалы, организовать их по своим канонам, создать определенную логичную форму. Поэтому мы видим в искусстве египетского костюма: точный треугольник в фартуке, трапеция в клафте (платок на голове), прямоугольные рубашки калазириша, абсолютную точность в ритмах орнамента.

Греческая пластика классического периода была воплощением космоса, которой обладала античная культура. Греческое искусство раскрывает символ мира и его реальность. Для грека прекрасен сам человек, и костюм подчеркивает пластику линий фигуры. Греческий костюм - отражение идеала красоты. Если древнеегипетский костюм имел форму заведомо продуманную, то греческий фактически не имел своей заданной формы: прямоугольный кусок ткани и овальной формы ткань становились костюмом лишь на фигуре (хитон, гиматий, пеплос). Ткань с определенными свойствами и фигура человека в единстве рожают образ. Каждый исторический период характерен своими определенными формами костюма. Раннее Средневековье характеризуется появлением еще не совершенного кроя, который в костюме подчеркивал особенности фигуры. Культ «прекрасной дамы» в период готики, Возрождения, и так до начала 20 в.: существуют определенные формы костюмов, которые характеризуют эпоху на определенном историческом развитии. Костюм отражает длительные и серьезные изменения на каждом историческом этапе развития.

Быстрая смена форм в 20 веке проходит в поиске выра-

Проектирование в дизайне

жения содержания, поиске новых форм, которые могли бы выразить особое содержание костюма, достижения времени: свободу утверждения личности, демократизм, гуманизм, индивидуальность личности.

В наше время «костюм» употребляется в понятии либо исторического, либо театрального костюма или ансамбля с системой взаимосвязи всех элементов и обязательным одновременным использованием всех его частей, но ансамбль наиболее ярко характеризует образ человека.

Итак: понятие костюм имеет 3 значения:

- 1) исторический;
- 2) театральный, индивидуальный;
- 3) национальный.

«Под словом костюм следует понимать определенную образно-художественную систему частей одежды и манеру их ношения, вытекающую из устоявшихся или сложившихся принципов, характеризующих социальную группу людей или индивидуальный образ человека, отражающий определенные технические, научные и культурные достижения на том или ином историческом этапе».*

Костюм – элемент культуры, осуществляет коммуникативную, информационную, эстетическую, утилитарную, защитную функцию изделия-реальное выполнение изделием своего назначения. Функция изделия обусловлена условиями потребления изделия. Чтобы изделие успешно функционировало, оно должно обладать определенными полезными свойствами, функции костюма развивались вместе с формой. (**Рисунок .12**)

* Т.В. Козлова «Художественное проектирование костюма», Легкая и пищевая промышленность, М., 1982.-стр.11

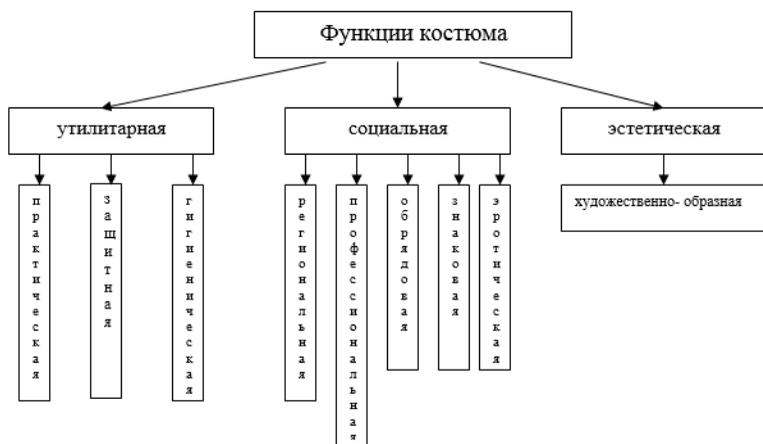


Рисунок .12 –Схема функций костюма.

Форма имеет несколько смысловых значений: в философском смысле форма- способ осуществления предмета. В более узком утилитарном смысле под формой следует понимать целостность, определенную технической или эстетической необходимостью, наконец, форма выражает определенный психологический смысл, является системой знаков или символов, несущих определенное образное содержание. Форма костюма- внешнее проявление определенной организации и связей частей одежды, обуви, головного убора и дополнений. Она будет более выразительной при четкости силуэта, точности пропорциональных отношений частей костюма, четкости ритмического строя деталей, цветового решения форм костюма.

Форму костюма характеризует силуэт. Силуэт костюма (включая головной убор и обувь) теснейшим образом связан с архитектурой и отражает черты господствующего стиля в искусстве, речь идет об историческом, традиционном народном или о современном костюме. Именно поэтому, осовременивая исторический или народный костюм, внося в него изменения в соответствии с требованиями современной эстетики, надо очень бережно обращаться с силуэтом . Достаточно изменить объем, массу, фактуру, цвет, отделки, но силуэт, больше всего раскрывающий дух времени, должен быть сохранен в своих основных чертах.

«Форма костюма создается за счет конструктивности реше-

Проектирование в дизайне

ния и сохранения отдельных объемов и частей костюма. Линии, по которым происходит это сопряжение, называются конструктивными»*(**Рисунок . 13**).



Рисунок 13.- эскиз конструктивный. Автор - Олег Овсиев.

2.2. Ритмическое построение костюма- пропорции

Понятие ритма в общем виде - это определенное повторение элемента во времени и пространстве.

Ритм организует в процессе работы все элементы костюма по своим законам и придает ему поэтические, музыкальные, гармонические свойства.

Ритмическое построение- это выражение внутренних закономерностей, порожденных идеей.

Без ритма невысказан даже один костюм в коллекции, постановке, спектакле.

* Т.В. Козлова, П.Б. Рытзинская, З.Н. Тимашова «Основы моделирования и художественного оформления одежды», М., 1979г., стр.39

Проектирование в дизайне

В основе ритмических построений лежат пропорциональные отношения:

- гармоничные;
- подобные;
- контрастные.

(Рисунок. 14, 15, 16, 17, 18, 19).

(б).



(а)



Рисунок. 14-эскиз

«Ритмы в костюмах эпохи Возрождения».

Рисунок 15-эскиз

«Ритмы в драпированной одежде, орнаментах и украшениях Древней Греции (а) и Рима (б)».



Проектирование в дизайне

Рисунок. 16 -эскиз «Применение материалов с ритмическими рисунками в колготках и обуви».



Рисунок .17 –эскиз «Использование тканей с ритмическим рисунком в национальном (а) и современном (б) костюмах».

Проектирование в дизайне

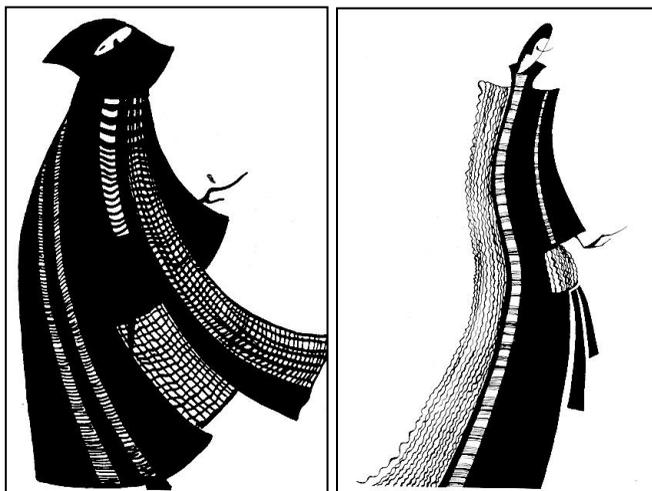


Рисунок. 18–эскиз «Примеры ритмической организации в костюме».



Рисунок. 19. –эскиз «Светлотно – ритмическое построение Рязанского народного костюма».

Все простые ритмы строятся по принципу одинаковости (подобия), а сложные – по принципу разнообразия (контраста). Все компоненты костюма зависят от свойств человеческого тела,

Проектирование в дизайне

очевидна эта зависимость и в пропорциях костюма: соразмерность его частей является, как правило, повторением пропорциональных отношений человеческого тела.

Гармонические пропорции - те, при которых все элементы костюма по величине близки к естественным пропорциям тела. Закон «золотого сечения» строго соблюдается древними греками в архитектуре, скульптуре, прикладном искусстве. В цифрах пропорции «золотого сечения» выражаются как соотношения 3:5, 5:8, 8:13, и т.д. В гармонично сложенной фигуре голова укладывается 8 раз, линия талии делит фигуру именно 3:5, где 3- верхняя часть тела от талии до темени, 5- нижняя часть от талии до пола; т.е. меньшая часть так относится к большей, как большая к целому, получаем – $3:5 = 5:8$.

Контрастный вид пропорции- если предметы, входящие в костюм, резко противоположны друг другу по размеру, цвету, фактуре, или их размеры и объем больше размеров и объемов тела, то такие пропорции- контрастные. Они зрительно нарушают пропорции тела. Оптимальная контрастность пропорций достигается соотношениями 1:4; 1:5; и т.д.

Пропорции в значительной степени определяют целостность объемной формы. Как бы ни были хороши сами по себе части целого, но если отсутствует четкая пропорциональная система в их организации, то художник не достигает образной выразительности изделия. Пропорции лишь тогда обретают действенную силу, когда в их основу художник вкладывает смысловую и функциональную сущность вещи.

Принципы «золотого сечения» и близкие ему пропорциональные отношения легли в основу композиционного построения многих произведений мирового искусства, главным образом произведений архитектуры эпох античности и Возрождения. По принципу «золотого сечения» построен Парфенон.

Возвращаясь к контрасту, можно сказать, что это противопоставление, борьба разных начал в форме всегда широко использовались художниками на протяжении всей истории искусств. В скульптуре и в живописных полотнах, например XVII в., мы видим борьбу света и тени (Рембрандт), гладкой поверхности и глубоких рельефов (Бернини). В отличие от нюансных сочетаний контраст раскрывается сразу и вызывает соответствующую реакцию зрителя. Низкое противопоставляется высокому, тонкое – массивному, ажурное – монолитному, крупное – прямоугольному, и т.д. Контраст направлен на обостренность, выразитель-

ность восприятия формы.

Подобные пропорции – когда все части костюма равны между собой и зрительно уравновешены. Если составляющие костюм предметы одежды зрительно уравновешены, он будет казаться статичным. В основе структуры формы народных костюмов, с точки зрения геометрической характеристики, чаще всего лежит прямоугольник и трапеция. Трапеция является самой многообразной формой из всех прямых форм при их малом количестве. Ее непрерывно изменяющаяся форма всегда красива и разнообразна.

Два геометрических вида формы - трапеции и прямоугольник - путем разнообразных сочетаний образуют бесконечное множество вариантов, с помощью которых можно выражать напряженность, контрастность или смягчать, нивелировать ее.

В большинстве своем доминантой в народном костюме является одна форма, которой подчинены все основные части костюма, однако костюм производит впечатление усложненной, многослойной структуры. Для примера возьмем костюм Орловской губернии - величавый, статичный, содержащий монументальность образа: массивный головной убор подчеркивает статичность формы, но абсолютно статичным его назвать нельзя, т.к. все элементы костюма равномерно статичны, паузой является белое пятно рубахи, свободной от орнамента; недостаток острой динамики восполняется активными ритмами орнамента. Здесь идет развитие формы самой в себе: в убывающем ритме относительно статичный головной убор.

Дагестанскому костюму свойственно стремительное нарастание ритма динамичных, но тоже подобных треугольников.

Рассмотренные костюмы отличаются не только структурными особенностями, но и линейным своеобразием. Орловский строится на четких прямых линиях, дагестанский - на изогнутых напряженных кривых.

2.3. Композиционный центр в костюме.

Учитывая согласованность, объединение элементов костюма в единое гармоничное целое, необходимо акцентировать внимание на главном- композиционном центре, который является местом сосредоточения основных важнейших связей между всеми элементами, акцентами, доминантой в целостной композиции.

Композиционным центром может быть любой эле-

Проектирование в дизайне

мент или участок формы. Композиционный центр можно выделить по-разному: количественно – центральным расположением; качественно – как смысловой фактор (например, отделка).

Восприятие композиционного центра подготавливается всем строем костюма: соотношением частей и деталей кроя; средствами симметрии и пропорциональных отношений, расстановкой и организацией объемов, деталей, используя ритмы, все должно способствовать восприятию главного в костюме.

Вопросы симметрии в композиции играют существенную роль: - это рисунок ткани и формирование самого костюма; цвет также утверждает симметричность изделия, но абсолютной симметрии в природе практически не существует, и в костюме часто бывают отступления от симметрии.

Понятие «асимметрия» обозначает отсутствие симметрии в пространственной организации элементов формы, их сложную зависимость. Элементы асимметрии могут использоваться в симметричных формах; например, строгая симметричная конструкция с асимметричным расположением деталей или пояса с разнообразными концами и т. д.

Гармония асимметрии требует от создателей костюма развитой интуиции и тонкого чувства композиционной целостности, композиционного равновесия (**Рисунок . 20**).

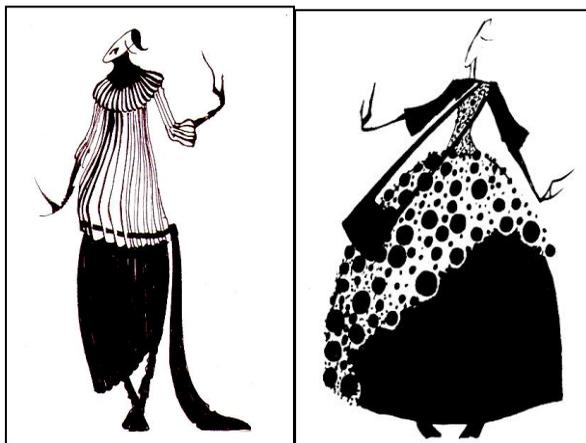


Рисунок. 20- Фор-эскизы костюмов с контрастным решением форм и асимметрией в деталях и в форме.

Проектирование в дизайне



Рисунок 21.- Фор-эскизы костюмов с различными вариантами асимметричных решений.



Рисунок 22. -Эскизы костюмов с ярко выраженными геометрическим и асимметричным решением.

2.4. Образно-ассоциативное решение композиции костюма

Искусство создания костюма имеет своей целью преобразовать человека. Образность костюма - понятие мало изученное. Основываясь на практической деятельности художников, можно выявить несколько типов образного решения костюмов:

1) Общественно- символичный, где образность достигает высшей меры обобщения и приобретает особую выразительную значимость. Такие костюмы превращаются в символ страны.

2) Образ – картинка, где образность выступает в бутафорско- театрализованном плане, как бы воплощая картинку деревенского быта, одухотворяя, например, дымковскую игрушку, хохломскую роспись, керамику (Гжель) и т.д.

3) Ассоциативный образ, где образность присутствует деликатно, костюм воспринимается достаточно жизненным, современным, он лишь приобретает аромат «народности» или несет в себе едва уловимый налет источника, или окрашен эмоционально.

«Обращение к объектам материальной и духовной культуры человеческого общества как к творческим источникам требует от художника большой культуры чувств, эрудиции, т.к. они включают в себя определенное мировоззрение своего создателя, своей эпохи, которое проявляется не через одно какое-то качество объекта, а во взаимодействии свойств и качеств.

Анализ этих объектов – сложный процесс выделения свойств, возможных для дальнейшего использования их в своих творческих замыслах, должно проводиться с очень большим тактом».*

В творческом поиске новых типов костюма определяющим является поиск формы. Он может идти по пути ассоциативного решения с каким- либо творческим источником (формой природных материалов, прикладных искусств, исторического и народного костюма, элементами и формой архитектуры); по аналогии с каким- либо творческим источником (с костюмом историческим или народным); в поиске нового решения (здесь определяющим служит интуиция автора, подкрепленная знаниями, художественным мастерством, пониманием логики развития костюма).

* Т.В. Козлова Основы теории проектирования костюма. Москва, Лег-ПромБытИздат, 1988 г, 256 с.

Проектирование в дизайне

Художественный образ в костюме- гармоничное единство образа человека и характера костюма в определенной среде.

Творческая задача художника заключается в поисках максимально выразительной формы для воплощения системы своих идей.

Творчество – создание системы образов, взаимосвязанных, взаимообуславливающих.

Создание системы образов в моделировании костюма выражается в коллекции моделей одежды, в создании костюмов для спектаклей, сценических костюмов.



Рисунок 23.-фор-эскизы ассоциативных решений в костюме
 а - творческий источник – трава
 б, в – творческий источник – веник.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПО СЕМЕСТРАМ

4-Й СЕМЕСТР

1. Наброски фигуры человека, с учётом ритмических членений формы, пропорций, масштаба отдельных элементов форм .

2. Наброски детских фигур . Развитие навыков работы в различных техниках .

3. Копии детских рисунков . Изучение различных графических приемов композиционных решений для поиска детской стилистики .

4. Зарисовки животных и стилизация в зарисовках , поиск графических приемов для дальнейших разработок в аппликациях , декоративных элементах и эмблемах.

5. Разработать ассортиментный ряд сорочек и футболок, предусмотреть взаимосвязь декоративных разработок и конструкции , стилистические поиски .

6. Одежда для активного отдыха и прогулок. Разработка ассортимента на основе спортивного стиля , поиски информации и изучение тенденций в спортивной детской одежде .Выявить особенности детской спортивной одежды.

7. Творческая серия - детская одежда для отдыха. В чистовых листах выделить особенности ассортиментной группы, а так же композиционных приёмов (стилистических, конструктивных, декоративных).

8 . Аналитический подход к разработке ассортимента школьной формы (юбки , сорочки , жилеты , жакеты , брюки, пиджаки). Конструктивно –декоративная разработка с использованием тканей в клетку и полоску .

9. Классический стиль молодежной одежды , анализ классического стиля. Одежда для улицы, активного отдыха, для торжественных случаев с элементами классического стиля в молодежной одежде .

10. Выполнение творческих работ - серии моделей с применением различных техник исполнения. Выбрать из серии моделей пять форм, которые могут соответствовать признакам в формообразовании и цветовому соответствию в построении коллекции одежды для школьников.

11. Нарядная одежда . Анализ романтического стиля и его решение в современных тенденциях, работа с журналами, книгами. Разработать творческую серию «Нарядной одежды» для де-

Проектирование в дизайне

тей, подростков (стилистическое решение, поиск образов, графических приемов, решение цветового строя).

12. Выполнить творческую серию «Нарядной одежды» для детей и подростков. Разработать коллекцию нарядной одежды для данных возрастных групп, опираясь на творческий источник.

Количество работ, форматы рабочих и чистовых вариантов обсуждаются с преподавателем, коллекция разрабатывается на формате А-1.

5-ЫЙ СЕМЕСТР

1. Структурный анализ народного костюма. Наброски человека в национальном костюме. Выявить композиционные факторы и законы, организующие пространственную структуру костюма. Ритмическая организация, работа с литературой.

2. Выявить традиционные места расположения декоративных акцентов, орнаментальных полос (вертикальные, горизонтальные), их взаимосвязь с формообразованием, создать группу набросков фор-эскизов, учитывая принципы формообразования.

3. Используя рабочий материал в серии логических переработок проследить взаимопроникновение традиций народного материала. Отработать различные приёмы стилизации в графической подаче.

4. Разработать ассортиментные ряды по творческому источнику (Народный костюм), используя художественную систему «семейство». Анализ и изучение современных направлений в дизайне костюма, работа с журналами мод, каталогами, видеоматериалами.

5. Разработать творческую серию на тему «Платье-сувенир», используя в качестве творческого источника народное декоративно-прикладное творчество, сказки, поговорки, частушки для решения образной и эмоциональной выразительности. Разработать серию эскизов с решением образно-ассоциативного влияния творческого источника на стилизацию и формообразование костюма.

6. Разработка эскизов на тему «Легкое платье» по мотивам русского народного костюма. Для разработки эскизов использовать копии предметов народных промыслов, орнаментов

Проектирование в дизайне

набивок на ткани, костюмов. Обратит внимание на трактовку растительных и геометрических структур. Разработка фор-эскизов орнаментальной ткани. Разработка коллекции на тему «Сувенир», формат А-1, с учетом разработки ткани.

7. Разработать творческую серию на тему «Свадьба» с использованием творческого источника, с применением народных мотивов, смелых графических и стилистических решений. Разработать коллекцию на тему «Свадьба» с использованием выразительной графической подачи, стилистики, образности, 5-ти фигурная композиция с решением центра, композиционного формата А-1.

8. Ассортимент трикотажных изделий: пуловеры, шапки, шарфы, рукавички, гольфы, манишка на основе народного орнамента.

6-ОЙ СЕМЕСТР

1. набросок фигуры с акцентом на стилизацию, различное заполнение силуэтной формы. Работа над авторским графическим стилем, материалы и технические приёмы различны.

2. Разработка ассортиментного ряда изделий на тему «Нарядная одежда». Платье- конструкция. Конструктивные, конструктивно-декоративные поиски: детали, крой, виды отделки. Разработать творческий эскиз на данную тему с разработкой фона с учетом художественной выразительности, образности решения и стилистики, используя принцип журнальной страницы.

3 Платье-конструкция: ассортиментные ряды. Разработка ассортимента «Платье» на основе исторических форм, конструкций с решением лаконичности силуэта (объемный верх, «чистый» низ и наоборот).

4. Анализ моды за прошедшее столетие: работа с журналами. Выявить лаконичный силуэт платья, подчеркнуть индивидуальность стиля с помощью декоративных элементов, аксессуаров, выбора фактуры – «Маленькое чёрное платье».

5. Чистовая серия «Маленькое чёрное платье», проследить динамику развития композиционных приёмов стилистического решения, образной подачи, разработать эскиз журнального разворота.

6. Разработать деловую женскую одежду для неофициаль-

Проектирование в дизайне

ной обстановки. Тема: «Платье- коктейль»: обоснование выбора ткани, цвета, силуэтной формы. Творческие эскизы на данную тему выполняются в двух-трёх фигурных композициях с решением фона и активных силуэтных разработок.

7. Ювелирные украшения, татуировка, пирсинг, роспись по телу – деталь для создания нарядного образа. Анализ и поиски новых креативных решений «деталей» не только как деталь костюма, но и в более широком понимании.

8. Чистовая серия на тему «Ювелирные украшения». Композиция в чистовых листах должна подчеркнуть роль деталей, объекта, части тела выбранных в качестве основной идеи для создания образа. Можно использовать сложные ракурсы, двух-трёх плановую композицию.

9 Праздничная одежда для молодёжи (вечеринка, дискотека) - Неформалы». Креативные предложения по внешнему виду, стилевому решению, выбору материала. Разработка фор-эскизов к серии с учетом особенностей возраста в молодёжной одежде. Обратит внимание на образную подачу. Разработать гармошку к коллекции (чёрно-белый и цветной варианты).

Творческие эскизы должны иметь образную подачу, возможно смешение различных стилей и ассортимента, характер коллекции .

10. Тема - «Выпускной вечер». Уделить внимание аксессуарам и дополнениям, учесть специфику данной возрастной группы, определиться с выбором стиля. Разработать фор-эскизы ,выбрать цветовую гамму, «гармошку» в ч/б и в цветном варианте, используя многофигурную композицию 7-9 фигур ,эффектную графическую подачу, с выразительным стилистическим звучанием темы. Разработать чистовые листы на тему, используя композиционное решение коллекции с разработкой фона и стилистической образностью композиции.

11. Тема - «Свадебное платье». На основе исторического костюма с учетом конструктивного решения, деталей кроя, отделки, силуэтных форм. Задача – нетрадиционное решение свадебного платья .Разработать серию эскизов на тему с учетом индивидуальности человека. Серия эскизов должна иметь стилистическое решение, образную художественную выразительность.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Андросова Э.М. Основы художественного проектирования костюма. Челябинск, 2004 [183 стр.]
2. Аронов В.Р. Художник и предметное творчество: Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры. XX века. М., Советский художник, 1987 [142 стр.]
3. Беляева-Экземплярская С. Н. Моделирование одежды по законам зрительного восприятия. М., Академия моды, 1996. [183 стр.]
4. Бердник Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики. Ростов-на-Дону, Феникс, 2001 [318 стр.]
5. Бодрова М. Л. Лаврентьев А. Н. Художник, вещь, мода. М., «Советский художник», 1988 [173 стр.]
6. Буровик К. А. Родословная вещей, 2-е издание. М., Знание, 1991. [127 стр.]
7. Горина Г.С. Моделирование формы одежды. М., Легкая и пищевая промышленность, 1981 [182 стр.]
8. Гофман А. Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения. 1-е изд.; М.: Наука, 1994. 2-е изд., М.: Агентство «Издательский сервис», «Гном и Д», 2000. [210 стр.]
9. Гусейнов Г.М., Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю., Ляхова Н.Б., Финашина Е.М. Композиция костюма: учебное пособие. М., Академия, 2004 [432 стр.]
10. Ермилова В.В., Ермилова Д. Ю. Моделирование и художественное оформление одежды. М., Академия, 2000. [179 стр.]
11. Зайцев В.М. Такая изменчивая мода. М., Молодая гвардия, 1983 [180 стр.]
12. Козлов В.Н. Основы художественного оформления текстильных изделий. М., Легкая и пищевая промышленность, 1981 [360 стр.]
13. Козлова Т.В. и др. Основы моделирования и художественного моделирования одежды. М., Легпромбытиздат, 1990 [163 стр.]
14. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма. М., Легкая и пищевая промышленность, 1982 [180 стр.]
15. Мода: за и против. Сборник статей под ред. В. И. Толстых. М., Искусство, 1973 [253 стр.]

Проектирование в дизайне

16. Пармон Ф.М, Кондратенко Т.П. Рисунок и графика костюма. Учебное пособие. М., Архитектура, 2005. [207 стр.]
17. Плаксина Э. Б., Михайловская Л. А., Попов В. Г. История костюма. Стили и направления М., 2003 [223 стр.]
18. Рытвинская Л. Б. Основы формообразования костюма (архитектоника). Учебное пособие. М., Альфа-М. 2005. [72 стр.]
19. Рытвинская Л. Б. Художественное проектирование головных уборов. Учебное пособие. М., Альфа-М. 2005 [164 стр.]
20. Спектр моды .Научно – популярный журнал № 5 .2007 (52 стр.)
21. Спектр моды . Научно – популярный журнал №2 . 2005 (44 стр.)
22. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М., АСТ. Астрель, 2005 [350 стр.]

ЧАСТЬ 2

ГЛАВА 1 Moda в костюме.

1.1. Moda – структура , стиль.

«Moda» (от лат. modus- мера, образ, способ, правило, норма)

Moda в Средневековье была способом достижения идеальной личности. Пурпуэн феодала прилегающего силуэта подчеркивал фигуру его владельца. Культ Прекрасной дамы постепенно складывался в этот период ослабление церковного влияния позволило женщине подчеркнуть свою привлекательность. К XIV в. развитие кроя позволило женщинам разнообразить одежду и явилось результатом новых художественных изысканий в костюме. Примером может служить «королевское сюрко» - не имеющее себе равных по изяществу в прошлых эпохах. В XIV- XV в.в. появляются первые постановления или своды правил о ношении одежды представителями различных слоев общества. Перелистывая страницы истории костюма, мы видим, как менялась moda, можем проследить периодизацию смены формы и объемов: Развитие текстильных мануфактур, развитие торговых отношений явилось основополагающим фактором в более быстром ходе развития костюма. Когда зародилась moda, никто из историков и исследователей моды не может утвердительно сказать, и споры вокруг этого вопроса идут до сих пор, хотя есть сведения о том, что в 1672 г. в Лионе вышел в свет первый иллюстрированный журнал с названием «Меркюр де Галант», посвященный платьям, способам ношения и рукоделию. Считается, что moda зародилась в Париже, и не без оснований, Париж был законодателем мод до конца 20 века, пока бразды правления не перешли в Италию. (Рисунок 1)

Костюм эпохи Возрождения состоит из тех же элементов, что и средневековый, но начинает преобладать над фигурой, фигура скрыта в очень увеличенных формах. В свою очередь, костюм имеет сложную систему опорных элементов- каркас, корсет- позже заменился на панье, турнюр, фишмы, кринолин. Возрождение знаменовало собой радикальный поворот в истории европейской культуры.



Рисунок 1- Эскиз костюма периода «бургундских мод»

В ренессансном восприятии пространства назревал кризис. В этот период происходит ряд открытий с утверждением пространства. Магеллан доказывает, что наша планета- шар; Галилей открыл пятно на Солнце. Понятие об универсальности мира встретилось с понятием «бесконечности». Перестройка мировоззрения происходила одновременно с назреванием общественно-политического кризиса, и Европа содрогнулась от Великой Французской революции. Значительное изменение произошло и в костюме, стиль ампир дал человеку вздохнуть от многочисленного нагромождения форм. Освободившись от приспособлений, каркасов, костюм выполнялся из легких полупрозрачных тканей, свободно падал вдоль тела. Однако, как и в политической жизни, прогресс сменился реакцией: в костюме начался возврат к кринолинам, объемным рукавам. Но в целом костюм стал заметно проще, постепенно перешел к формам XIXв.

XIX в. характеризуется как век буржуазии- рост промышленного производства торговли, достижения в области наук рождают деловой стиль жизни. Нарастание ритмов жизни не позволило остановиться на развитии форм костюма, а наоборот все формы предметной среды начали «одеваться» или «ря-

Проектирование в дизайне

даться» - это породило излишества в среде обитания человека: перегруженность декором вступила в противоречие с тектоникой формы, и в costume в том числе, хотя многослойность уходит в прошлое, корсет остается, но лишь как моделирующий элемент для подчеркивания фигуры. Вольное отношение к культуре прошлого, низкий культурный уровень развития у новоиспеченного класса- буржуазии- породило время эклектики, встретившей XIX в во всей своей пышности.

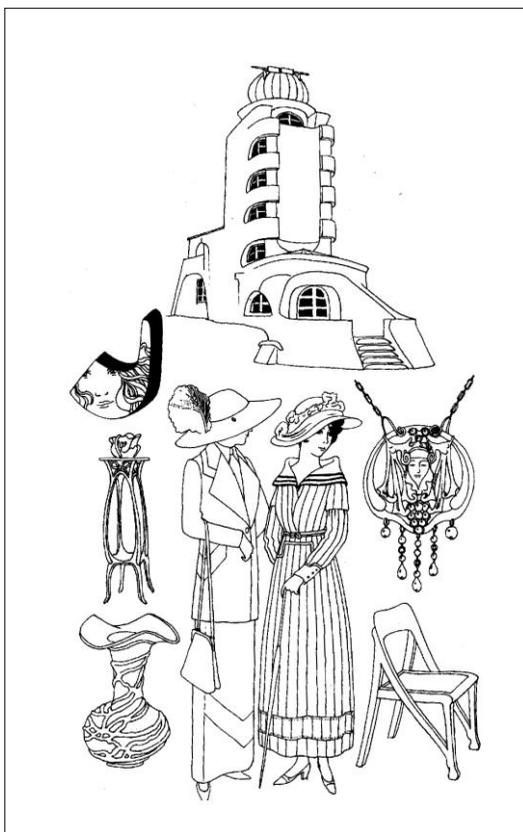
XIX- XX в.в.- время фундаментальных научных открытий, завершена в основных чертах картина развития мира: теория Дарвина в области биологии, открытия П.И. Менделеева произвели фурор в химии, И.П. Павлова в области высшей нервной деятельности человека и животных, плюс открытия о строении атома, создание теории относительности и др. Инженерная мысль дала человечеству радио и телефон, автомобиль, самолет- мир взорвался от передела сфер влияния за рынки сбыта. Все это в конечном счете отразилось на состоянии костюма. 19 век насыщен историческими и политическими событиями, развитием науки и культуры. Этот век знаменателен тем, что на протяжении столетия как бы в ускоренном темпе прошла история развития костюма. Черты античного костюма проявились в конце 18- нач. 19 в.в., весьма отдаленно, но можно усмотреть вытянутые формы готики в середине 19 в., затем следует дух эпохи Возрождения, потом барокко и рококо характеризуют конец 19 в. своими сложными тяжелыми линиями. Начало XXв - век революционных преобразований во всех сферах общества. Новая форма костюма явилась как отрицание старой формы. (Рисунок 2)

Костюм начала 20 века характеризуется небольшим объемом, подчеркивающим фигуру, в композиции опирается на естественные формы тела, акцентирует его особенности. (Рисунок 3) В недрах среднего класса рождался идеал освобожденной женщины, женщины способной к работе, женщины способной получать образование, женщины способной быть самостоятельной, независимой. Первое десятилетие шла борьба за уравнивание прав женщины и мужчины. Но первую точку уже поставила Коко Шанель, она показала коллекцию женской одежды, взяв на «прокат» из мужского гардероба рубашку, пиджак, шляпу- это была программная демонстрация независимости женщины. И весь 20 в.- это нескончаемые поиски новых форм одежды- принципы конструктивизма характеризуют 20-е годы. В области создания костюма работали Н.П. Ламанова, А. Экстер, А. Родченко, В. Сте-

Проектирование в дизайне

панова, Л. Попова. Уже в 19 в. были созданы Мастерские современного костюма, которые возглавила Н. Ламанова. Она говорила, что мы должны создавать одежду целесообразную, красивую, простую. «Костюм широкого потребления должен состоять из простейших геометрических форм, как прямоугольник, квадрат, треугольник, ритм цвета, вложенный в них, вполне разнообразит содержание формы».(1923г., статья из журнала «Красная нива» статья «Простота и практичность в одежде» А.Экстер). Свой революционный ход предлагали футуристы , их модели напоминали костюмы цирковых клоунов.

НЭП внес свою лепту в моду тех лет: хаос и признак дурного вкуса. И все же в страну поступала информация о парижских модах, начали издаваться отечественный журнал «Новости Мод. Художественный



Проектирование в дизайне

Рисунок 2 - Влияние архитектуры на формообразование костюма

ежемесячный журнал последних парижских мод» (1922), в 1923г.- «Последние моды. Журнал для женщин», в 1924г,- «Моды»- ориентировались на новый созревающий класс- нэпманов. Конечно же резко контрастировали богатые костюмы нэпманов с костюмом рабочих женщин: хлопчатобумажными платьями, полосатыми майками и короткими прямыми юбками девушек.



Рисунок 3 - Эскизы моделей Эрте. 1920 – 1923 г.

Конкретными проектами костюма для «масс» стал заниматься «Ателье мод», первоначально именовавшийся «Центром по становлению нового советского костюма» 1923 г., в задачу «Ателье мод» входило переломить нэпманское, мещанское влияние. (Рисунок 4 ,5)

Проектирование в дизайне



а

б

в

г

Рисунок 4 - Эскиз женского костюма первой трети XXв .:
а- женское платье в стиле «модерн»(1924гб); б – платье в
стиле «нео – грек» (1912г.); в – «маленькое черное платье»
(К.Шанель ,1924г.) ; г- платье первой половины 1930 – х гг.



Рисунок 5 - Эскиз костюма конструктивной одежды .
А.Экстер . «Ателье» 1923г.

Под словом «мода» подразумевается господство в определенной среде тех или иных вкусов в отношении различных внешних форм культуры: стиля жизни, обычаев, привычек поведения, предметов быта, одежды. Для моды характерна сменяемость вкусов.

Мода- зеркало времени, отражает общественную и политическую жизнь общества, уровень развития экономики, важные культурные и научные достижения. психологию современного человека и его представления об эстетическом идеале. Исследователи моды рассматривают это историческое явление как социальный. психологический феномен, занимаются исследованием и культурологи и искусствоведы и все высказывают одну мысль: мода- это важный компонент современного общества, который определяет динамику развития общества, является результатом социальных отношений.

Следование моде коренится в явлении социального престижа. История костюма пронизана примерами социальной иерархии. Лидерство, превосходство в чем-либо, как правило, связано с подражанием или с желанием не отстать от лидеров моды, оно выражает естественную склонность человека сравнить себя и выглядеть не менее значительным, чем другие. В этом случае «лидерство» является механизмом действия моды, а мода- составная часть образа жизни людей , это своего рода инструмент в жизни общества, позволяющий упорядочить отношения людей и внутренним и внешним формам культуры.

Советская мода

Существуют знакомые для нас понятия- стиль эпохи, стиль художника, стиль исторического костюма и др. Стиль характеризует формально- эстетические признаки объектов, в которых заложено определенное содержание, в нем проявляется идеал красоты, который присущ и данной исторической эпохе, выражается система идей и взглядов, отражается мировоззрение эпохи.

Каждая историческая эпоха характеризуется определенным стилем, но уже 19 век охватил и переработал стили прошлых эпох и использовал эклектику (смешение стилей). Стиль модерн ХХв. вобрал в себя все направления в искусстве, свя-

Проектирование в дизайне

занные с инновационной сущностью: искусства авангарда, отражающие мировоззрение человека XXв. Так XXв. разделился на десятилетия:

- « в 1910г.- восточный стиль и нео- грек;
- в 1920г.- русский, египетский, латиноамериканский, африканский;
- в 1930г.- неоклассицизм, историзм, сюрреализм, латиноамериканский стиль;
- в 1940г.- кантри, вестерн;
- в 1950г.- нью- лук, Шанель;
- в 1960г.- космический, хиппи;
- в 1970г.- романтический, ретро, фольклорный, милитари, бельевой, диско, сафари, панк- стиль;
- в 1980г.- экологический, новые пираты, неоклассика, небарокко, секси, корсетный;
- в 1990г.- гранж, этнический, экологический, гламур, историзм, нео- панк, киберпанк, нео- хиппи, минимализм, деконструктивизм и др.¹»

Сезонные модные издания рекомендуют новые стили, создаваемые художниками - стилистами, дизайнерами. Все актуальнее становится стилевое решение, связанное с политическими событиями, которые находят отклик у художников по костюму, новые направления в моделировании, изменение образа жизни и современные представления о роли человека в мире и о его месте в мире. Создание новых материалов и методов обработки имеет важное место в новых стилистических поисках.

Существуют такие понятия как «авторский стиль» со своеобразием художественных приемов и с использованием художественно- выразительных средств. Авторский стиль утвердили такие художники костюма, как К. Шанель, Дж. Версаче, К. Диор, К. Лакруа и др. (Рисунок 6)

¹ «Композиция костюма» : учебное пособие .- М., 2003г.- с. 18



Рисунок 6 - Эскиз в стиле «ню-лук» . Кристиан Диор «Нью Лук»
-1947г.

Среди множества стилей можно выделить те стили, которые называют классическими, они долгое время не выходят из моды и актуальны достаточно длительное время; это многофункциональные вещи они, достаточно просты в форме, универсальны. К

Проектирование в дизайне

классическим стилям можно отнести: английскую классику (костюм, пальто и др.), стиль Шанель, джинсовый стиль, стиль кантри, морской стиль и др. «Стиль – это устойчивое единство образной системы, выразительных средств, характеризующее своеобразие тех или иных совокупностей явлений искусства²». Стиль является одним из основных понятий эволюции костюма. Выделяют стили эпохи, модные стили, авторские, фирменные, классический стиль. Ярким примером авторского стиля является стиль работы В. Зайцева, абсолютно узнаваемый, неповторимый.

Объектом искусства костюма является человек- особенности его фигуры, этнический образ, образ жизни человека, форма профессиональной деятельности, эмоциональные предпочтения и т.д. Важную роль имеют культурные стереотипы, культурные традиции, вырабатываемые поколениями, воздействующие на сложение образа человека, на костюм.

20 век убедительно доказал, что мода является частью стиля. Мода и стиль неразрывно связаны, т.к. стиль в моде отражает стиль жизни людей, их образ мыслей, а мода создается, появляется, образуется непосредственно под влиянием современности жизни и ее социальных условий, постоянно увеличивающимся темпом жизни общества, потому и в современной одежде предпочтение уделяется индивидуальности и стилю. Основоположителем стиля в 20 веке по праву является Коко Шанель, давшая женщинам право на комфорт, свободу в движениях, непринужденность, использование доступных тканей, предпочтение стиля украшательству одежды, подчеркивающие индивидуальность человека. Появление стиля повлекло за

² Т.О.Бердник «Основы художественного проектирования костюма и эскизов графики»: учебное пособие.- Ростов-на-Дону, 2001г., с. 32

Проектирование в дизайне



Рисунок 7. - Эскиз стилистического решения костюма, решение образа.

Джанни Версаче

собой глобальные изменения, связанные с сокращением массового производства одежды.

Производство одежды становится более мобильным, гибким, серийным. В связи с появлением стиля, требований подчеркивания индивидуальности возрастает роль дизайн-студий, ателье. Время требует свободы выбора, раскованности, отказа от стереотипов, характерных для середины 20 в.

«Понятие «стиль»(от лат. stylus, от греч. stylos- стержень, палочка для письма по восковой дощечке) означает единство художественных признаков, характерных для данной эпохи». (Рисунок 7) Задача художника - ра-

Проектирование в дизайне

свои взаимоотношения, учитывая свое творческое предназначение, «Моды проходят, а слова Коко Шанель остаются». Кроме фантазии- своего рода витамина, который нужно регулярно впрыскивать в творчество, -в нем остается чистота. Людей трогает эта чистота».- Ив Сен-Лоран.

Стиль- устойчивый художественный язык эпохи, выражающий культуру, экономическое положение, понятие красоты и отношения к окружающему миру. Дизайнеры, стилисты- художники костюма считают, что одежда в настоящее время должна нести в себе положительные эмоции и позитив в серых буднях повседневности. Примером может служить И. Мияке, указывающий на цель своей деятельности: «не просто делать одежду, а распространять хорошее настроение», используя при этом необыкновенные формы и трансформеры, цветовое решение, дающие пищу для воображения- игровых моментов. (Рисунок 8)



Рисунок 8 - Стиль Йоджи Ямамото.

Игровые моменты применяются в одежде для ощущения свободы, независимости, в процессе создания одежды ,переоценке ценностей- переосмысление функции вещей. Для игры важен сам процесс деятельности, что позволяет художникам заниматься трансформациями в форме. Готовое произведение должно способствовать новому процессу творчества, но уже независимо от автора, т.е. стимулировать к продолжению творчества. Европейская мода постоянна в своем развитии, поиск нового источника вдохновения всегда волнует художников , мир моды и стремление к новизне становится по истине интернациональным действием, поэтому не удивительно то, что парижскую моду делают японские дизайнеры Рей Кавакубо,Иссей Мияке ,Йоджи Ямамото .

ГЛАВА 2 Проектирование комплекта и ансамбля

2.1 Ансамбль.

Объектом проектирования являются:

- единичные изделия;
- ансамбль;
- комплект;
- коллекция.

Ансамбль (от фран. ensemble- вместе, сразу)- совокупность составляющих костюм единичных изделий, решенных по определенному художественному замыслу, продуманная связь и соподчинение одежды и дополнений, составляющих в целом костюм для определенного человека, для конкретного использования, для выражения художественного образа. (Рисунок 9)

Ансамбль подразумевает взаимную согласованность, органичную взаимосвязь, единство частей костюма по силуэту, пропорциям, цвету, отделкам. Ансамбль состоит из: одежды, обуви, головного убора, прически, украшений, является единым целым. Дополнить или убрать что-то из ансамбля невозможно, т.к. нарушается целостность структуры. Ансамбль- закрытая система. Характерными являются компоненты:

- многослойность;
- обязательное использование всех частей ансамбля.

Проектирование в дизайне

В систему ансамбля входят:

- нарядная одежда для определенного назначения;
- костюм для торжественных случаев;
- костюм для свадьбы;
- костюм спецназначения;
- сценический костюм.

В современном моделировании проектирование ансамбля стремится к достижению единства художественной выразительности образа. В течение

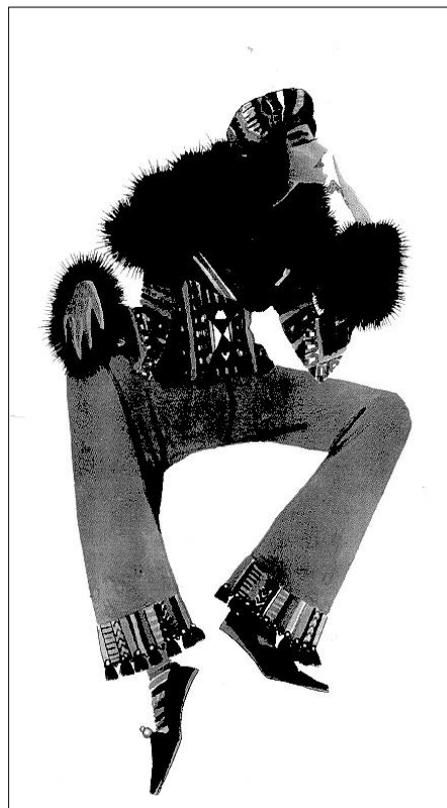


Рисунок 9 - Эскиз костюма ,решенный в художественной системе «Ансамбль»

XXв. менялось представление об ансамбле, и к 60 годам, с появлением хиппи, отказались от ансамбля для уличной повседневной моды, на смену ему пришел комплект. Требования функциональности и удобства для ансамблевого решения ушли в прошлое и сейчас ансамблевого решения существует на подиуме.

2.2. Комплект

Комплект (от лат. completus- полный)- это набор единичных предметов, имеющих общее функциональное назначение и общее стилевое решение. Особенностью комплекта является взаимозаменяемость его частей в зависимости от назначения. При проектировании комплектов необходимо

расширять рамки использования отдельных вещей.

Комплект:

- подобран по цвету;
- форме;
- силуэту;
- декоративной отделке;
- единому стилевому решению.

Эти аспекты необходимо использовать при проектировании промышленных коллекций. К 2000 г. появилась тенденция решать комплекты в контрастных цветовых отношениях, с учётом многослойности. Творческие поиски разработки комплектности в costume имеют свое художественное развитие. (Рисунок 10)



Рисунок 10 - Эскиз комплекта молодежной одежды

ГЛАВА 3 Творческий источник

Творческим источником и вдохновителем для разработки костюмов, серии моделей, коллекции для художника могут быть самые разнообразные предметы, мотивы, сооружения, явления природы, все, что окружает человека, с чем он сталкивается в жизни, что видит, читает, слушает. Это может быть и исторический костюм, народный костюм, предметы ДПИ и т.д. Практически каждый дизайнер, стилист обращается на каком-либо этапе своей творческой деятельности в глубину веков, к историческому, народному костюму и этническим мотивам. Творческая работа по созданию новых коллекций или нового типа костюмов заключается в определенные этапы в:

- выявлении из образа предмета каких-либо свойств;
- соединении этих свойств;

- усилении или ослаблении этих качеств;
- переносе этих качеств на объект творчества.

Кристиан Диор говорил, что все, что я вижу, все, что я знаю, слышу, все в моем сознании превращается в платье. В зависимости от творческого потенциала художника по изучению идей, творческий замысел рождается либо сразу, либо после тщательного изучения источника. Рассмотрим некоторые из них: творческая трансформация начинается со сбора материала. Выполняя копии, зарисовки, нужно прочувствовать все богатство первоисточника, выявить пластику формы, пропорциональные отношения элементов друг к другу и к целой форме, ритмы, характер цветового построения. Первоисточник для художника как мелодия для композитора. Архитектура учит художника гармоничному единству костюма и окружающей среды. Не существует, кроме исторических архитектурных творений, другого вида искусства с которым костюм так органично связан стилевым единством форм, силуэтов, пропорциональным внутренним членением.

При создании костюма на основе этого творческого источника нужно уделить внимание, пластичной организации и ритмической организации создаваемой формы при этом анализируя изучаемый объект по:

- форме;
- силуэтному решению;
- пропорции;
- ритмам;
- декоративному оформлению;
- фактуре и цвету.

3.1. Живопись как творческий источник.

Последние годы характеризуются повышенным интересом у художников костюма к живописным произведениям искусства, и не только в России. Появилось новое стилевое направление в искусстве костюма- арт- костюм. На мировых подиумах представлены широкие временные рамки современных коллекций на основе исторических живописных полотен, начиная с древних фресок и до авангарда XXв. При работе с живописными, как и ДПИ произведениями искусства, следует обращать внимание на:

- колорит;
- пластику формы;
- композиционное решение полотна;

Проектирование в дизайне

- степень эмоционального воздействия на зрителя;
 - ритм цветовых пятен и масс;
 - манеру исполнения полотна.
- (Рисунки 11, 12)



Рисунок 11 - Студенческая копия работы С.Дали



Рисунок 12 - Эскиз коллекции одежды на основе живописного творческого источника работы С.Дали . Студенческая работа

3.2. Природные мотивы как творческий источник.

Неиссякаемый источник для творчества- это природа с ее неповторимыми формами и образами: мир флоры и фауны завораживает своими линиями и цветовым решением, формами и ритмами. Путь от увиденного до эскиза содержит несколько этапов:

- 1) исследовательский;
 - 2) аналитический;
 - 3) эскизный.
- (Рисунки 13,14)

Проектирование в дизайне

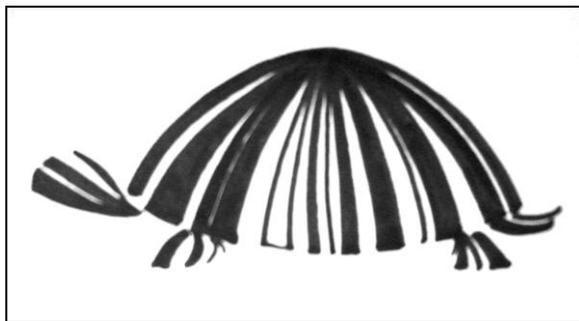


Рисунок 13 -Стилизованная зарисовка природной формы.
(черепаха)

Студенческая работа



Рисунок 14 - Фор-эскизы костюмов по творческому источнику «черепаха».

Проектирование в дизайне

Студенческая работа

Природные мотивы, используемые при разработке костюма, коллекции костюмов (одежды), должны трансформироваться в соответствии с ассоциативным образом. Трансформация творческого источника имеет 3 этапа:

1) **исследовательский**

Визуальное изучение предмета (творческого источника) и натурная зарисовка, с анализом форм, пропорций, цвета, пластики, фактуры. Если это представитель мира животных или насекомых: их поведение, пластика формы при ходьбе, характерные или затейливые позы.

2) **аналитический**

Основные, характеризующие его признаки(источника): пропорциональность форм, ритмическая организация элементов, составляющих форму, цветовой строй, фактура. На основе зарисовок 1 этапа выполняется серия фор- эскизов, где первоисточник трансформируется в обобщенный стилизованный образ. Создаются костюмы- образы. Этот этап очень ответственный, и студенту нужно свое творческое воображение направить на развитие образа.

3) **эскизный**

Главный признак творческого источника и сложившийся образ костюма путем дальнейшей стилизации и обобщения создается эскиз будущего костюма. Главная задача сохранять образную связь с творческим источником.

В своей творческой деятельности человек постоянно обращается к живой природе, как к источнику вдохновения. С развитием прогресса науки возникла необходимость использовать процессы и связи элементов живой природы в искусственно создаваемых формах, архитектуре и т.д. Да и человеческий разум в большей степени формируется под влиянием процессов, происходящих в природе. В прикладном искусстве мастера всегда черпали идеи для творчества, в настоящее время художники разрабатывают рисунки для ткани, трикотажных полотен. Стилисты - дизайнеры при разработке коллекций используют пластический ход, орнаментальную разработку, образное решение, гармоничное сочетание цвета, решение новых форм.

3.3. Народный костюм как творческий источник.

Без глубокого изучения традиций народа невозможно прогрессивное развитие любого вида и жанра современного искусства. Прекрасная, но и не легкая задача- возлагается на специалистов по народной художественной культуре, художников, этнографов, мастеров народных промыслов и др. специалистов в области культуры и истории по возрождению национальной культуры, народного костюма, народного творчества.(Рисунок 15,16) Художники по костюму, изучая народный костюм, используют полученные знания при разработке современной одежды; театральные художники- для сцены, используя богатство колорита, возможности пропорций и отделки.

В народном костюме существует прямая связь между человеческой фигурой и одеждой. По Т.В. Козловой: « Изучение показало, что для большинства народных костюмов существуют три опорных пояса на фигуре: плечевой, грудной и талиевый. Основную нагрузку принимает плечевой пояс, и именно в этой области мы встречаем больше всего вариаций. Область между линией плеча и линией обхвата груди определяет подвижность руки, характер проймы».

Все детали кроя в различных комбинациях костюма сохраняют геометрическое подобие. Обращаясь к костюмам разных климатических поясов, разных губерний, например, Поволжья и средней полосы России, в сравнении оказывается много общего, особенно в крое, в построении, хотя выглядят они по- разному. Исследуя пропорциональные связи между частями костюмов, было обнаружено, что пропорции находятся в отношении



Рисунок 15 - Зарисовка творческого источника «народный костюм»

«золотого сечения». Преобладающими геометрическими конфигурациями кроя можно считать круг, прямоугольник, квадрат, треугольник. М.И. Недкова, исследуя костюмы народов Болгарии, пришла к такому же выводу.

Исследуя народные костюмы, ученые пришли к заключению, что все народные костюмы сводятся к трем типам конструкции:

- 1) туника- рубаха (из прямоугольных полотнищ);
- 2) кафтаны с подрезом по линии талии и втачными рукавами;
- 3) сарафаны с подрезом по линии груди.

Рукав имеет три вида:

- 1) рукав с ластовицей (в проекции проймы имеет вид треугольника);

Проектирование в дизайне

2) рукав рубашечного типа (проекция проймы квадратная);

3) рукав втачной (проекция проймы- овал).

Костюмы делились по способу крепления на фигуре или ношения на:

а) драпированные (бесшовные и со швом);

б) подкройные накидкообразные;

в) запашные, халатообразные (сшитые и несшитые).

С позиции тектоники формы было выявлено четыре типа костюмов, которые включают в себя практически все формы существующей и существовавшей до нашего времени одежды.

Классификация костюмов по типам позволила составить таблицу всех видов кроя народных одежд

Проектирование в дизайне



Рисунок 16 - Фор-эскизы коллекции одежды по творческому источнику

«народный костюм». Студенческая работа.

Крой, форма и образ в народном костюме взаимосвязаны и связаны с параметрами материалов, из которых они выполнены. Во второй половине XXв. народный костюм, его покрой, цветовые отношения, орнаментальное решение широко использовались художниками- модельерами, и на подиуме появились стили этнический и фольклорный. Изучение конструкций народного костюма дает возможность использовать традиции изготовления народно-

Проектирование в дизайне

го костюма в преломлении современности. С учетом современных тканей, ее структуры, цветовым построением создавать образно-ассоциативное решение в построении костюмов. Ярким примером в 20в. является творчество Н.Ламановой - ее работа в 1925г. в Париже на Всемирной выставке удостоена «Гран При».

Будущим художникам следует помнить и знать, что национальные особенности костюма не следует акцентировать, подходить очень тонко, а иногда национальный колорит можно просто ощущать в коллекции, т. е. создать дух национального колорита .

ГЛАВА 4 Коллекция, типы коллекций.

«**Коллекция** – это не случайный механический набор похожих разных моделей объединенных в одну группу, а результат продуманного решения. Очень важно дизайнеру организовать отдельные элементы в единое целое для выражения концептуальной идеи. (Рисунок 17)

Коллекция – серия моделей одежды одного или различного назначения, представляющая целостную систему, созданную на основе единой концепции, объединяющей образ, стиль, модную тенденцию, форму, материалы, цветовое и декоративное решение³».

³ «Спектр моды». Научно -популярный журнал (№1 (05)/ зима 2007.



Рисунок 17 - Фор-эскиз коллекции одежды с фольклорными элементами (Студенческая работа)

Композиция коллекции – это результат гармоничного объединения элементов для выражения содержания и художественной образности системы «фигура- одежда».

Создавая коллекцию, необходимо учитывать условия:

1. художественный образ;
2. единство стиля;
3. структурная организация;
4. динамический строй;
5. блоковая структура.

Центровая идея коллекции должна развиваться от модели к модели, т.е. иметь развитие; наличие композиционного центра. Художнику следует определиться в выборе 1-2-3 моделей, которые помогут выразить идею коллекции, эти модели ярко обозначены следующими выразительными элементами знаковой системы костюма:

- форма;
- объем;
- пластика;
- колорит;
- фактура;
- декор.

Конструктивное решение должно иметь развитие в коллекции, динамику в решении выразительности формы и ее нюансов.

4.1. Создание художественного образа

Это понятие можно охарактеризовать как: «форма отражения и воспроизведение коллекции узнаваемой объемной реальности, являющейся определенным эстетическим идеалом в искусстве»

«Художественный образ» - это гармоничное единство образа человека и тектоники костюма⁴

Тектоника костюма - это гармоничное отношение компонентов «функция- структура- материал- конструкция- форма». Н.П. Ламанова считает, что структура образа состоит из:

- 1) художественной логики костюма;
- 2) гармонии фигуры человека;
- 3) соединения костюма с человеком с учетом функций костюма и

образа человека.

Главными составляющими в коллекции являются новизна и выразительность. Существует и создается художниками по костюму множество различных художественных образов, типы этих образов можно выделить в три больших группы:

- символный тип (тип используется при создании костюмов, характеризующих символ народов мира, символ времени. Осьмеркина Т. в 1967г. создала костюм, выражающий менталитет русского народа);
- театрализованный тип (образность решается в театрализованном виде, с яркой выразительностью и зрелищностью, пример: Д. Армани (весна 2003г., Париж), Д. Гальяно (2004г.);
- ассоциативный тип (образность решается с налетом эмоциональной связи с творческим источником, преобразуя ассоциации в модели одежды. Применяется ассоциативный тип при проектировании коллекций prêt-à-porter.

Обязательным условиями при разработке коллекций являются:

- единство стиливого решения;

⁴ Губернский стиль . №2 ,осень 2005г., стр. 15

- структурная организация;
- динамический строй (Рисунок 18)



Рисунок 18 - Эскизы коллекции молодежной одежды «Город»

Единство стилового решения

Стилевое единство в коллекции строится через общность образной системы, стилеобразующих элементов, средств художественной выразительности. Современные художники по костюму-дизайнеры, стилисты стали известны миру благодаря развитию своего стиля, авторского стиля, например, В.М. Зайцев, его коллекции всегда узнаваемы.

Структурная организация коллекции

Различают 3 вида объемно-пространственных форм:

- базовая- на ней строится идея коллекции;
- стабильные элементы всей системы «коллекция» (это лиф, юбка, рукав, аксессуары, головной убор, обувь);
- декоративные формы для усиления визуального восприятия коллекции; самостоятельно существовать они не могут, являются подчиненными формами и мобильными элементами это: банты, шарфы, клапаны, рюши, карманы.

Динамический строй коллекции

Как уже говорилось выше, центральная идея коллекции должна развиваться от модели к модели с целью раскрытия содержания коллекции. К примеру, на основе

Проектирование в дизайне

тождества (соподчинение всех элементов)- способствует утверждению основной идеи;

нюанса- гармонизации;

контраста- акцентирует, выделяет основные аспекты;

ритма- усиливает звучание темы и придает динамичность.

Композиционный центр коллекции - самые яркие, эффектные модели, он может выражаться в одной модели или 2-3 моделях. Кристиан Диор использовал в своих коллекциях два композиционных удара: в начале и в конце коллекции, он их называл «ударной силой» (Рисунок 19)



Рисунок 19 - Эскизы к коллекции «Ретро»

Гармоничное цветовое решение коллекции

Это пропорциональность, равновесие, сочетание цветовых отношений, условия цветовой гармонии:

- равное количество основного цвета;
- равная светлота;
- равная насыщенность цветов.

По количеству основных цветов коллекции могут быть:

- одноцветными (с оттенками цвета);
- двухцветными (сочетание дополнительных цветов или

Проектирование в дизайне

смешанных цветов);

- трехцветными в виде сочетаний цветов, расположенных на равных расстояниях друг от друга в цветовом кругу;
- многоцветными в виде сочетаний, образующих общую тональность цвета.

При построении коллекции дизайнеры используют белый или черный цвета для большей выразительности, графичности. В проектировании часто используют монохромные цветовые отношения (наличие одного цвета разной светлоты и насыщенности) применяются, как показала практика, для одежды повседневного назначения.

Динамичность конструкторско- технологического решения- особую значимость имеют оба решения, одновременно являясь композиционными элементами общей «системы коллекций моделей»

Декоративное решение коллекции

Накопительный принцип от модели к модели и движение декоративных элементов по решаемым формам. Нужно всегда помнить, что декоративное оформление (решение) и «украшательство» - это разные категории.

Блоковая структура коллекции

Принцип блоковой структуры определился в 50-х годах XXв., к концу XXв. тенденция структуры реализуется по схеме женских и мужских коллекций:

- верхняя одежда;
- повседневная;
- для отдыха, туризма и др.;
- народная, вечерняя, праздничная;
- одежда для торжественных случаев.

Новизна, оригинальность коллекции:

- соответствие моде;
- стилевое соответствие.

Оригинальность- это качественный показатель индивидуальности художника, выражение его стиля.

Типы коллекций.

Коллекции бывают нескольких типов:

- перспективные;
- авторские;
- промышленные
- специальные.

Перспективные коллекции- прослеживаются новейшие тенденции в мире моды и стили предстоящих сезонов. Коллекции haute couture и prêt-a-porter, разрабатываются ведущими дизайнерами. В перспективных коллекциях показываются новейшие идеи в работе с конструкциями, новыми технологиями изготовления и особенностями кроя. Главное в перспективных коллекциях- это четкая градация по назначению одежды, ориентированной на рынок. Коллекция prêt-a-porter, является основной для фирм - производителей, она является «программной» для массовых промышленных коллекций (Рисунок 20)



Рисунок 20 - Эскизы к коллекции по мотивам японского костюма.

Промышленные базовые коллекции. В этих коллекциях отрабатываются перспективные тенденции в современном моделировании, показанные в коллекциях prêt-a-porter. В них

Проектирование в дизайне

используются уже апробированные варианты кроя, комбинация тканей по фактуре. Эти коллекции являются актуальными для внедрения в производство для массового потребителя. Ассортиментные коллекции на одной базовой форме, на одной конструктивной основе, с учетом унификации и стандартизации.

Авторские показывают авторскую концепцию дизайнера. К ним относятся как коллекции prêt-à-porter, так и коллекции для показа на выставках, ярмарках, конкурсах, фестивалях моды, с разработкой образа, оригинальностью и выразительностью. Главное назначение создания авторской коллекции- раскрытие творческого потенциала создателя, формирование авторского стиля, показ коллекции на модных форумах, конкурсах, выставках с новым образным решением.

Специальные коллекции- это коллекции спецодежды для рабочих и служащих какой-либо отрасли промышленности или для обслуживающего персонала в сфере услуг, коллекции одежды для школьников, лицеистов и др.

4.2. Особенности проектирования коллекции haute couture

Метод работы французского дизайнера К. Диора взят за основу большинством художников моды в настоящее время. Она разделена на 3 этапа:

1. этап- «студия»;
2. этап- «мастерские»;
3. этап- «салон».

1 этап:

- анализ источника;
- наброски идей;
- обсуждение эскизов- идей коллекции;
- отбор наиболее характерных эскизов, отражающих основную идею;
- создание макетов, отработка вариантов;
- просмотр макетов коллекции, доработка форм макетов.

2 этап:

- определение назначения коллекции, определение композиционного центра, решение ритмического ряда, цветового, тонального;

Проектирование в дизайне

- конфекционирование;
- подбор манекенщиц;
- изготовление моделей из материалов коллекции, или вариантов этих моделей (для выбора в последующем);
- производство примерок с дополнениями и аксессуарами;
- репетиция рабочая;
- просмотр и окончательная доработка;
- генеральная репетиция.

3 этап: К. Диор использовал в коллекции композиционный центр, но в 2-х моделях- в начале и в конце показа коллекции- и называл это «ударной силой» или «Трафальгар», именно эти модели несут в себе главную мысль, идею и публикуются на обложках журналов:

- разработка плана показа коллекции;
- порядок показа.

haute couture (в переводе с французского – «высокое шитьё») – это самая дорогая мода, создаваемая элитой и для элиты. «От кутюр» возникла во Франции в конце XX века, связана с именем известного портного Шарля Фредерика Ворта. Мода «от кутюр» в своих лучших произведениях становится в ранг искусства. Утилитарность, свойственная костюму в работах «от кутюр» отсутствует, каждая модель уникальна и выполняется в единственном экземпляре. Для коллекции «от кутюр» используются ткани и материалы высокого качества и не редко по спецзаказу выполняются вручную. Это уникальное искусство костюма, непревзойденное мастерство французских создателей моды, выражение роскоши и утонченности.

4.3. Особенности проектирования коллекции prêt-à-porter

Поль Пуаре произвел революцию в мире высокой моды и, отказавшись от корсета в женском костюме, ввел новые пропорции, линии. Показы моделей проводились 2 раза в год: весна-лето, осень-зима, и эта традиция сохранилась по сей день

Некоторое время prêt-à-porter, и haute couture развивались независимо друг от друга, художник оставался в тени, т.к. модели prêt-à-porter, были из недорогих материалов и предназначались для людей среднего класса в условиях производства. Только с приходом Пьера Кардена в 60-е годы, когда он дал возможность изготавливать свои модели для тех, кто может и хочет носить

эти вещи, он перенес в массовое производство не только идеи высокой моды, но и качество обработки. Таким образом, он возвел prêt-à-porter, на уровень haute couture, но за этот шаг его исключили из Палаты парижских модельеров. За строгие рамки «от кутюр» попытался выйти Андре Курреж, он адресовал свои модели массовому производству, но Пер Карден стал «тиражировать» свои модели в стиле высокой моды с высочайшим качеством их исполнения. Для промышленного производства доводился до совершенства крой, досконально отработывалась технология изготовления. Благодаря Кардену мода prêt-à-porter в отличие от моделей «от кутюр» стала доступна для разных слоёв населения во всех странах мира, используя тенденции национального костюма, особенности культуры разных народов.

Коллекция prêt-à-porter, является промышленной коллекцией класса «люкс» и коллекцией - «прогнозом» для массового производства.

Основные задачи при разработке коллекции prêt-à-porter,:

- создание модного образа в соответствии с тенденциями в современном мире;
- решение колористического, тонального, пластического ряда;
- конфекционирование;
- использование новых технологий в изготовлении коллекции.

Этапы при создании коллекции prêt-à-porter:

1 этап- выработка «концепции», определение ассортимента, назначение коллекции, сырье;

2 этап- разработка стилистики, эскизов коллекции, силуэтное решение, актуальная цветовая гамма;

3 этап- отбор коллекции в эскизах;

4 этап- отработка макетов, конструкций, выполнение в материале коллекции;

5 этап- в соответствии с требованиями марки создателя производится отбор моделей, отвечающих всем требованиям на современном этапе, формируются блоки для подиума, объединенные назначением, цветовым строем, стилистикой, силуэтными формами;

6 этап- показ моделей- основная форма в конкурентной борьбе в мире модного бизнеса. Коллекция демонстрируется за 7-8 месяцев до сезона. Весна- лето в сентябре, осень- зима в

Проектирование в дизайне

феврале. В рамках недели моды «прет- а- порте»- премьерные показы в Париже, Лондоне, Милане, Нью- Йорке и др.;

7 этап- разработка лекал для всех типов размеров и ростов, изготавливаются серии моделей;

8 этап- реклама.

Авторские модели prêt-а-porter

Мода становилась всё более демократичной, доступной для самого массового потребителя .

«От кутюр» не участвовала в этом процессе .Всегда существовавшая для элиты , она оставалась областью искусственной и роскошной, полностью оторванной от реальной жизни, влияния молодых и не отражавшей ничего , кроме себя самой .Слишком консервативное , это направление потеряло динамику развития. За двадцать лет в «от кутюр» появился только один новый Дом моды – Дом Christian LACROIX .

Prêt-а-porter, ориентированное на массового покупателя развивалось стремительно .Именно в prêt-а-porter работала целая плеяда новых мастеров моды – Jean- Paul GAULTIER J. CASTELBAJAC ,THIERRY MUGLER.И эта плеяда каждый год пополняется новыми именами . Ежегодно в Квадратном Дворе Лувра авторские коллекции художников «прет-а-порте» представляются покупателям и журналистам , приезжающим со всего мира .

Как и «от кутюр», создатели коллекций массового потребления финансируются крупными промышленными и финансовыми группами , которые больше заинтересованы в использовании имен и авторских знаков на аксессуарах, духах, белье, продаваемых во всём мире, нежели в непосредственной продаже авторских моделей одежды, цены, на которые остаются высокими , а продажа ограниченной .Лишь одежда выпускаемая большими сериями, имеет на рынке умеренную цену .

Прет- а- порте –люкс

К этому направлению относится одежда, которая хотя и выпускается промышленностью, но имеет марку, имя автора или его авторский знак . Как правило, модели «люкс» выполняются из высококачественных тканей, имеют прекрасный крой и качественную отделку .

В области прет- а –порте – люкс работают такие известные Дома моды от кутюр, как Pierre CARDIN Diffusion, CHANEL

Pret- a- Porter, J. St.LAURENT RIVE GAUCHE .Здесь же представлены и другие авторы ,чьи имена не встречаем в «от кутюр», - Daniel HECHTER, Georges RECH ,CHACOK ,RENOMA.

Промышленное прет -а –порте .

Это направление представляет самую значительную часть рынка, и в нем мы видим весомые имена и марки : Cacharel , Cookai – Manoukian : трикотаж ,Naf Naf ,Chevignjn: спортивная одежда ,кожа ,Petit Bateau и Jacadi: детская одежда .

Другие художники работают без своих авторских знаков для больших торговых Домов и фирм - Galeries Lafayette, Monoprix, Jean Darel.

Надо отметить ,что крупные торговые дома, имеющие солидную репутацию, лучше противостоят риску рынка, если умело ведут свою политику, быстро реагируя или даже предвосхищая запросы рынка и клиентов .

И последнее. Модели «прет -а- порте –люкс» и модели авторского прет -а порте практически всегда производятся во Франции. Модели промышленного «прет -а- порте», наоборот, часто выпускаются там, где дешевле рабочие руки (Азия ,Восточная Европа ,Африка).

4.4. Особенности проектирования промышленной коллекции

1. Изучение потребительского спроса по ассортиментным группам, видов сырья с учетом вкусов потребителей в моделировании. Определение концепции коллекции.

2. Разработка эскизов коллекции с учетом предлагаемого сырья (ткань, фурнитура, прикладные материалы). Подбор цветовых отношений, стилистики.

3. Отбор эскизов в коллекцию и моделей(в эскизах) для выполнения в материале.

4. Проработка макетов с нанесением конструктивных особенностей модели, формы, пропорции, силуэтное решение. Уточнение конструктивных моментов и модельных особенностей. Изготовление в материале.

5. Просмотр моделей на манекенщицах, отбираются лучшие модели коллекции с учетом перспективы, экономичности.

6. Выпуск опытных образцов для изучения спроса.

Проектирование в дизайне

Поиск анализа образцов и, если понадобится, корректировки некоторых моментов модели, выносятся решение о запуске коллекции в производство.

7. Разработка лекал по размерам и ростам.
8. Изготовление в материале коллекции, количество моделей в коллекции определяется предприятием.
9. Реклама: показы моделей, ярмарки, выставки, плакаты, видеоролики и др.

Раскрытие содержания коллекции посредством:

- тождества;
- нюанса;
- контраста;
- ритмов.

Наличие композиционного центра обеспечивает грамотное выполнение коллекции.



Рисунок 21 - Эскизы молодежной промышленной коллекции одежды

4.5. Особенности проектирования коллекции в учебном заведении

Прежде чем приступать к разработке эскизной коллекции и выполнению ее в материале, студент обучается построению формы костюма с учётом закономерностей в разработке формы, изучает основы проектирования одежды и перспектив ее развития, чтобы знать, понимать, чувствовать поставленную задачу, принципы и последовательность ее творческого выполнения. Процесс создания коллекции в рамках высшего учебного заведения идет под руководством преподавателя, последовательно сопровождая обучаемого от одного этапа к другому.

В настоящее время эскизу отводится особая роль, как способу для поиска новых идей для создания будущей коллекции. Важным является: грамотная эскизная подача- яркая в своей интерпретации, с выразительным композиционным решением, с учетом принципов построения коллекции и т.д. Началом творческой мысли над коллекцией является тема, которая аккумулирует строй будущей коллекции. Итак, **первым этапом** является выбор темы. **Второй этап:** сбор материала, изучение творческого источника с глубоким исследованием выбранной темы. Творческие мысли- идеи должны сохранять образно- ассоциативную связь с источником вдохновения. **Создание фор-эскизов** - очень значимый этап в работе над коллекцией, т.к. именно в фор-эскизах впервые появляются представление о формах, колорите, об образе в коллекции. Здесь же легкость линии, чувственность, творческий эмоциональный всплеск души и чувств, которые в дальнейшей проработке нельзя потерять, иначе коллекция не состоится, или будет недостаточно выразительной, недостаточно образной и др. Из фор-эскизов составляется сама коллекция, т.е. выстраивается по принципам, характеризующим «коллекцию». Количество фор-эскизов не ограничивается. Выстраивается коллекционный ряд в черно- белом и цветном изображении. **Начинается работа над рабочими и творческими эскизами** в заданном формате по теме.

Следующий этап состоит из **макетирования**, где отрабатываются формы изделий, их конструктивные особенности. Затем предстоит выбор тканей для моделей. С преподавателем уточняют ассортимент тканей с учетом современных тенденций в текстильной промышленности, из фактура, растяжимость и другие параметры, для того, чтобы студент сумел не потерять пла-

стику формы, фактурность модели для решения образного строя коллекции. Процесс изготовления моделей также идет с преподавателем, подбираются аксессуары и дополнения к ним.

На заключительном этапе подбирается **музыкальное оформление** будущего показа моделей коллекции и режиссёрское оформление показа.

4.6. Цвет в костюме.

Цвет является одним из важнейших информационных качеств предмета.

Благодаря цвету мы получаем первые ощущения и воспринимаем предмет, знакомимся с его содержанием.

Цвет в костюме имеет значение символа, он более чем другие признаки эмоционально воздействует на человека.

Функции цвета в предметах прикладного искусства очень разнообразны, особенно активна символическая функция. Представление о знаковой сущности цвета восходят к седой древности человеческих отношений и взаимодействию природы и человека.

В природе существует ограниченное количество основных цветов. С точки зрения оптической физики основных цветов – четыре: чистый красный, чистый зелёный, чистый жёлтый, чистый синий. Наука, занимающаяся изучением свойств цвета, рассматривает теоретические и практические вопросы восприятия, воспроизведения и измерения цвета, а также объединяет данные о цвете, изучаемые физикой, физиологией, психологией – называется **цветоведением**.

Всё многообразие оттенков получается путём смешения этих цветов и добавления к ним чёрного или белого. Если к каждому из этих 4-х цветов добавить чёрный или белый, то получится бесконечный ряд цветов, имеющих один тон, но разную светлоту и насыщенность.

Насыщенность определяется наличием основного цветового тона в цвете и степенью разбелённости.

Светлота определяется наличием в цвете чёрного цвета (чёрный действует на изменение цветового тона).

По степени приближения цвета к чёрному или белому возникают хроматические или ахроматические цвета.

Хроматические («хромос» греч.- цвет) все цвета, содержащие примеси основных названных выше цветов.

Ахроматические – цвета, не содержащие цветового

Проектирование в дизайне

тона, а только чисто чёрные и белые разной степени светлоты. Характеризуются: насыщенностью, тоном, светлотой.

В нашем ощущении цвет может быть также «тёплым» или «холодным», словно удаляющийся или приближающийся предмет. Это получается за счёт присутствия жёлтого или красного цвета (горячего), тогда предмет зрительно приближается, или синего, тогда предмет удаляется.

Цветовой тон – это свойство, которым отличаются цвета от равных им по светлоте серых тонов. Цвета с сильно выраженным тоном называются насыщенными. Термин «насыщенность» художники заменяют термином «интенсивность». Интенсивность цвета зависит от светлоты. Насыщенность определяется наличием основного цветового тона и степенью разбелённости, а светлота определяется наличием в цвете чёрного цвета: чёрный цвет активно воздействует на изменения цветового тона.

Пастельные цвета – цвета малой насыщенности, разбелённые, нежных оттенков.

Тёплые тона увеличивают поверхность предмета, а холодные - уменьшают.

Родственные цвета в своём цветовом тоне содержат один общий основной цвет, например: красно-оранжевый состоит из чисто красного и чисто жёлтого; сиреневый (красный + синий), и так, красно-оранжевый и сиреневый – родственные цвета, т.к. объединяющим цветом является красный. Родственные цвета несут в себе успокоение, удовлетворение. Этой гаммой пользовались художники 18 и 19 вв.

Контрастные цвета – диаметрально-противоположные в цветовом круге и несут в себе динамику, экспрессию.

Цветовая гамма – ряд цветов, имеющих общие цветовые особенности. Например, жёлтая гамма, красная гамма, зелёная гамма, синяя или гамма промежуточных цветов.

Цветовой круг В.М. Шугаева

Шугаев включил в триаду основных цветов ещё и зелёный. Зелёный цвет – это производное путём смешения синего и жёлтого цветов.

В.М. Шугаев распределил четыре цвета (синий, красный, жёлтый, зелёный) в круг по концам диаметров, расположенных перпендикулярно друг к другу. Промежуточные цвета располагаются в четырёх четвертях круга и составляют четыре группы:

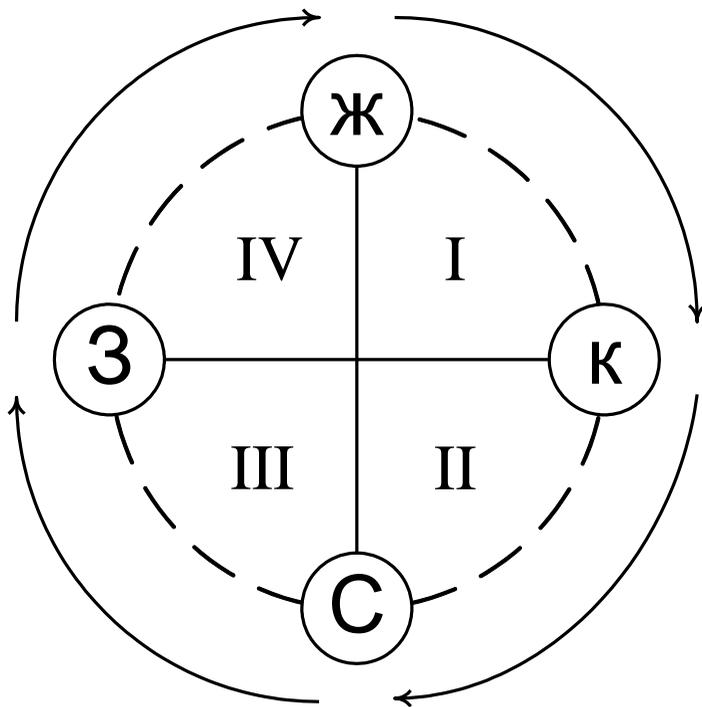
I четверть – жёлто-красная (через тёплый жёлтый),

Проектирование в дизайне

II четверть – от красного до синего (через холодный красный),

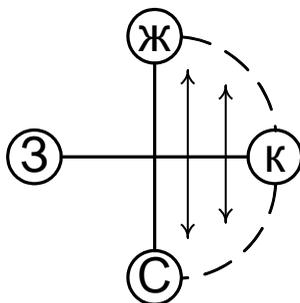
III четверть – от синего к зелёному (через холодный зелёный),

IV четверть – от зелёного до жёлтого (через тёплый зелёный).

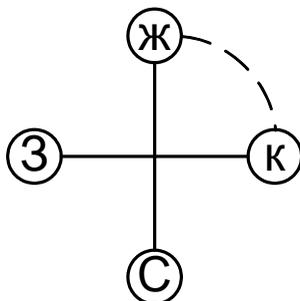


Тёплая
верхняя половина круга

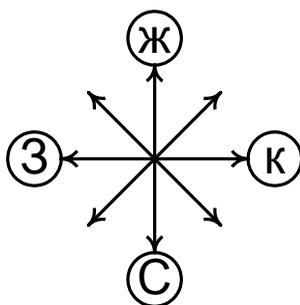
Холодная
нижняя половина круга



Родственно контрастные цветовые сочетания спектр от красного к синему (родственные тёплые дополняются родственными холодными цветовыми сочетаниями).



Родственные сочетания - уравновешенная колористическая гамма (если нет светлотных противопоставлений).



Контрастные сочетания (диаметр через центр круга). Контрастные цвета находятся на концах диаметров их называют также контрастно-дополнительными (при их смешении получаются ахроматические цвета).

Проектирование в дизайне

Цветовой круг используют как рабочую схему для составления гармоничных сочетаний цветов, которые используются художниками по костюму в композиционных разработках костюма. В графических разработках художники используют чёрный цвет или белый, композиция листа начинает звучать более выразительно. Цвет является одним из важнейших элементов композиции любого произведения искусства. При помощи цвета происходит образное и эмоциональное воздействие на зрителя.

Через многообразие цветовой гаммы и ассоциативного воздействия на человека создаются дополнительные возможности для моделирования одежды.

Цвет имеет общественную функцию: знаковую, психологическую, символическую – он динамичен и оказывает воздействие на психику и физиологию человека. Его воздействие происходит через кожные покровы, зрение, социум.

Остановимся на символике цвета. С разделением общества на племена, классы цвет применялся для выражения возрастных особенностей, половых различий, траурной, праздничной одежды, для обрядовых ритуалов, сословности обладателя костюма. Издревле белый цвет обладал божественной силой очищения. Чёрный – траур, позже – торжественность. Многие современные художники используют чёрный цвет в costume для выражения элегантности, как, например, Ив Сен-Лоран: для него чёрный цвет один из любимых цветов.

У каждого народа имеются свои исторические и мировоззренческие представления о цвете, о цветовых сочетаниях. На индивидуальном уровне цвет вызывает ассоциативные чувства и ассоциации с мировоззренческим восприятием человека.

Для представителей западной культуры:

Красный цвет ассоциируется со смелостью, мужественностью, выражает опасность, агрессию, власть;

Жёлтый – с теплом, женственностью, дружелюбием;

Зелёный – со спокойствием, мягкостью, свежестью, тишиной, (цвет природы);

Голубой – со спокойствием, сдержанностью, с холодом;

Пурпурный – с надменностью, величием;

Белый – со светом, холодом;

Чёрный – со смертью, теплом.

У представителей российской культуры:

Холодные цвета и цветосочетания ассоциируются с тишиной, мрачностью, замкнутостью;

Проектирование в дизайне

Тёплые – с агрессией, активностью, жизнерадостностью.

Вопросами психологии цвета занимались такие художники, теоретики, как Леонардо да Винчи, Эжен Делакруа, В. Кандинский, в советский период – М.А. Алпатов, И.Э. Грабарь, в настоящее время вопросы психологии цвета рассматриваются в учебном пособии «Психология моды» М.И. Килошенко, вопросы цвета у Т.В. Козловой. Сочетание физиологического воздействия цвета и его ассоциативного восприятия являются основанием символической функции цвета в искусстве.

Символы в искусстве и сам костюм, по мере развития человеческого общества, подвергались тем или иным изменениям и распределялись по различным языковым и символическим системам.

Современные художники при создании коллекций моделей используют различные цветовые гаммы или монохромные композиции.

Монохромная композиция характеризуется наличием какого-либо цвета различной степени светлоты и насыщенности или одинаковой гармонии цветов. Этот приём имеет ещё и другое название – гармония теневых рядов. Цветовые ряды имеют градацию цветовых тонов по светлоте и насыщенности. Теневой ряд создаётся за счёт введения в цвет белого или чёрного цвета. Монохромные композиции применяются в большей степени для создания одежды для пожилого возраста или деловой одежды или повседневной одежды различных возрастных групп.

В природе существует множество цветовых отношений, и, конечно же, художники используют их в своих разработках. Подбор цветов ведётся художником в соответствии с законами колорита. Колорит (лат.color – краска, цвет) – гармоничная система сочетания цветов, образующая общее цветовое и тональное единство. О костюме обычно говорят, что костюм выдержан в тёплом, холодном или другом колорите. Степень насыщенности цветовых отношений характеризует колорит как яркий, тусклый, бледный, слабый, сильный.

Композиция костюма строится по колористическому сочетанию цветов на основе законов гармонии.

Гармония цвета в костюме предполагает определение доминанта, а равновесие цвета легко решается с помощью закона плоскостей: большие плоскости «спокойные цвета», контрастный цвет должен занимать не большую плоскость. Контраст может создаваться за счёт изменения оттенка, насыщенности, интен-

Проектирование в дизайне

сивности (тёмное и светлое, яркое и неяркое). В costume желательно сочетать не больше трёх цветов .

Признаки гармонии:

- пропорциональность,
- равновесие,
- созвучие цветовых пятен.

В costume один доминирующий цвет подчёркивает и выявляет другой цвет и их сочетание влияет на восприятие третьего цвета. При изменении качества одного из цветов нарушается гармония цвета в costume, композиции, коллекции. Совершенно очевидна зависимость формы costume от цветовой гармонии данной формы, она заключается в организации цвета формы и содержания формы.

Ритмическая организация цветовых пятен в композиции имеет свои закономерности.

ГЛАВА 5 Проектирование одежды разных возрастных групп

Современная одежда делится на ассортиментные группы по признакам:

- а) половозрастной;
- б) способ изготовления;
- в) сезонность;
- г) стилевое решение;
- д) назначение.

Изначально одежда делилась по половозрастному признаку на мужскую и женскую. Степень различия зависела от некоторых факторов: образ жизни людей, религиозные воззрения, традиции народа, носить одежду другого пола считалось большим грехом. Современный костюм также имеет различие по половозрастным признакам, но в настоящее время эта граница пропадает, уже к 1960 г. с появлением в моде нового направления «унисекс» с учётом положения женщины и мужчины в обществе привело к стиранию различий в проектировании одежды женского и мужского ассортимента. «Унисекс» предполагает одни и те же формы для мужчин и женщин: джинсы, свитера, майки, стеганные куртки, кроссовки, даже застёжка на одну сторону, что в мужской, что в женской одежде – всё это говорит о том, что стирание границ

между одеждой двух полов будет иметь продолжение. Это подтверждает высказывание итальянского дизайнера Дж. Армани: «Мода идёт к тому, чтобы полностью смешать понятия мужского и женского в тканях, цветах, конструкциях».

Возрастные признаки во все времена имели своё отражение в костюме, они проявлялись в различиях цветового, орнаментального строя костюма. Чем старше человек, тем менее цветочных пятен, орнаментальных полос.

5.1.Художественное проектирование детской одежды

Что касается детской одежды, то на протяжении столетий детей одевали точно так же, как и взрослых, как бы в уменьшенную копию взрослого костюма. Только в XIX – XX вв. складывается разнообразие в ассортиментах детской одежды с учётом возрастных групп. Уже в середине XIX в. Стала развиваться и набирать обороты лёгкая промышленность, стали появляться магазины детской одежды. Детской модой заинтересовалась высокая мода, и первым художником, выпустившим первую промышленную коллекцию для мамы и дочки в едином стиле в 1909 году, была Жанна Ланвен. С развитием спорта в начале XX века было как бы «освобождение» от скованности взрослой одеждой. Впервые дети получили свободу движений. В XX веке в 50-х годах стал заниматься одеждой для детей известный уже в мире «мэтр» высокой моды Кельвин Кляйн. И в середине XX века появилась молодёжная одежда, в 1950 году определилась социальная группа – молодёжь, занимающая промежуточное положение между подростковой группой и средней группой населения. Как результат факта появления новой социальной группы – получает развитие «молодёжная мода», на неё и ориентируются дизайнеры и стилисты и адресуют моду именно молодым. (Рисунок 21)

Проектирование в дизайне

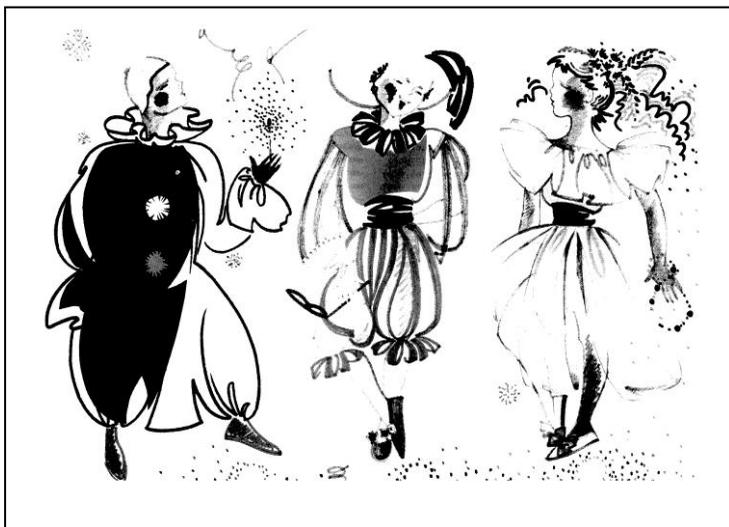


Рисунок 21 -Эскиз коллекции детской одежды на тему «Новый год».

Под патронатом Вячеслава Зайцева ежегодно проходят конкурсы коллекций одежды и тканей. «Текстильный салон» -он предложил вывести на подиум те коллективы, которые работают с детским ассортиментом и, как выяснилось, у нас в России нет таких предприятий. И это значит, что детская одежда, её создание и изготовление-серьёзная и актуальная проблема, которой следует заниматься. (Рисунок 22)



Рисунок 22- Эскизы к коллекции для детей старшего школьного возраста

Дети на сегодняшний день практически все одеты на «одно лицо». Летом одеваются майки, футболки, джинсы, шорты, изготовленные в Турции или Китае, школьная форма, как таковая, отсутствует практически везде, девочки в блузках из дешё-

Проектирование в дизайне

вой синтетики или футболках турецкого изготовления, в юбках «фантастических» фасонов; зимой в куртках «навороченных», пальто неизвестного производства. С трикотажем та же история. Одеть ребёнка красиво, модно, в удобную одежду и по доступной цене не реально. И так, мы имеем четыре возрастные группы, это: детская, молодёжная, средняя и старшая.

Детскую одежду проектируют с учётом возрастных особенностей детской фигуры, психологии, с учётом гигиенических требований к одежде. Для формирования эстетического представления об одежде детей, она должна быть красивой, удобной, функциональной. Формы детской одежды в меньшей степени зависят от модных тенденций, особенно в раннем периоде или младших возрастных группах.

Возрастные изменения детской фигуры требуют выбора силуэта и пропорций, и тенденций в текстильной промышленности в большей степени задействуются в решении детского ассортимента: рисунок, фактура ткани, цветовая гамма, но при стабильных формах одежды.

Существуют 6 возрастных групп:

0 – грудничковая (0 – 1 год),

1 – ясельная (1 – 3 года),

2 – дошкольная (3 – 6 лет),

3 – младшая школьная (7 -11 лет),

4 – старшая школьная (подростковая) (12 – 15 лет),

5 – юношеская (16 – 18 лет)

По мере «взросления» группы тем более активно применяются модные направления и модные тенденции – это важно для разработки костюмов старшей школьной группы (подростковой и юношеской).

Основные стили в современной детской одежде:

1. Спортивный стиль в сочетании с классикой, этностилем, гранж, неохиппи.

2. «Стиль авиатора» - кожаные куртки, шляпы, длинные шарфы, ботинки на шнурках или сапоги. Вошла в моду кожа, в большей степени искусственная.

3. Классический стиль – прямые брюки, блейзеры, толстовки, рединготы.

4. Романтический стиль – пышные воланы, оборки.

5. Национальный – стильные элементы националь-

Проектирование в дизайне

ного колорита разных стран (бахрома, бисер, стеклярус).

6. Матросский стиль – это «классический» стиль в детской одежде.

7. Стиль «сафари» - традиционно в теплых песочных тонах.

8. Джинсовый стиль с аксессуарами этностиля.

Очень популярен флис, как для зимней, так и для демисезонной одежды.

Возрастные особенности детской фигуры при художественном проектировании одежды.

Грудничковая группа (от 0 до 1 года)

Пропорции тела 1:4, т.е. голова относительно тела составляет $\frac{1}{4}$ часть.

Особенностями телосложения является: короткая шея, короткие руки, относительно длинные руки, обхват головы приближен к обхвату груди (грудной клетке), центром фигуры является пупок. Ребенок в основном находится в кроватке, поэтому утилитарные требования в одежде должны учитываться. Ткани для грудничковой группы должны быть очень мягкими, из натуральных волокон, например, хлопок(легко стирается и утюжится). Ассортимент: распашонки, чепчики, ползунки – крой свободный простой, с минимальным количеством швов. По характеру кроя одежда для девочек и для мальчиков одинакова. Верхняя одежда – утепленный спальный мешок с капюшоном различных конструкций и застежек.

Ясельная группа (от 1 до 3 лет)

В этом периоде дети активно растут, начинают ползать и ходить. Пропорции тела меняются от 1:4 становясь 1:4,5. Шея удлиняется, позвоночник приобретает изгиб, живот пока еще большой, координация движений нарушена. (Рисунок 23) Форма одежды для девочек – трапеция от плечевого пояса или на небольшой кокетке. Для мальчиков форма прямая – брюки, шорты, рубашка.

Проектирование в дизайне



Рисунок 23- Эскиз костюма для детей ясельной группы

Верхняя одежда – предпочтительно комбинезон с капюшоном, полукомбинезон, куртка, пальто. Перегруженность в цветовом оформлении (изобилие цветowych орнаментов) исключается. Для ясельной группы образная выразительность одежды ассоциируется с аналогичными проявлениями в природе: с трогательностью распускающихся почек, чистотой и свежестью красок, неприхотливой прелестью полевых цветов.

Дошкольная группа (от 3 до 6 лет)

В этом возрасте ребенок начинает формироваться, выраба-

Проектирование в дизайне

тывается характер, начинается его самоутверждение в семье и обществе (детский сад), продолжается активный физиологический рост, меняются пропорции. Голова относительно тела 1:5 или 1:5,5. Ассортимент одежды остается без изменений, характер членений несколько меняется. Для одежды девочки характерными являются А-образные и Д-образные силуэты.

А-силуэт – расширенный к низу от плечевого пояса или по линии груди;

Д-силуэт – свободный прямой лиф с расширением к низу (отрезная часть).

Для мальчиков – прямой силуэт, но приемлемо завышенное членение (кокетка на рубашке, кокетки в полукombineзоне, комбинезоне).

Для удобства пользования одеждой следует предусмотреть удобную застежку спереди. В этом возрасте актуальными становятся комплекты.

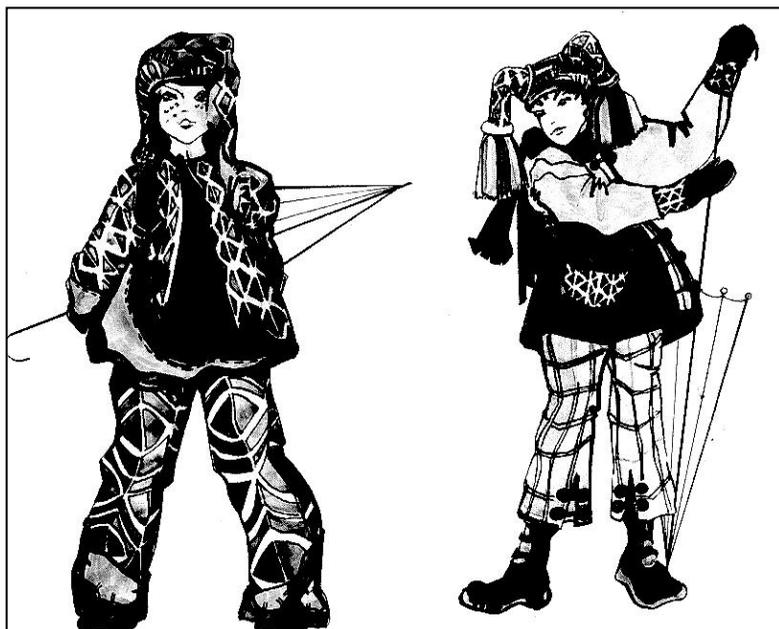


Рисунок 24- Эскизы детской одежды дошкольного возраста.

Младшая школьная группа (от 7 до 11 лет)

Физиологические особенности фигуры приобретают свои характерные черты: удлиняются ноги, намечается талия, исчезает выпуклость живота. Происходит стабилизация фигуры, интенсивный рост замедляется, развивается костная основа. Пропорции к 10 годам можно обозначить как 1:6 или 1:6,5.

Основные силуэты для девочек:

7 – 8 лет - прямой, расширенный от линии талии, завышенная линия

талии.

9 – 11 лет – полуприлегающий, с расширенной юбкой, прилегающего

силуэта, линия талии подчеркнута поясом .

Для мальчиков:

7 – 8 лет – прямой свободный и полу прилегающий силуэт.

9 – 11 лет – прямой и полуприлегающий силуэт.

Композиционное решение младшей возрастной группы можно разнообразить за счет конструктивного членения формы по вертикали и горизонтали, за счет декоративного решения, цветовых отношений.

Подростковая или старшая школьная группа (от 12 до 15 лет)

Это особая группа: дети взрослеют, происходит осознание собственного «Я» в окружающем мире, самоутверждение в обществе. Фигура ребенка продолжает меняться. Фигура девочки с 12 до 13 лет имеет тенденцию к росту, а у мальчиков с 13 до 14 лет. Пропорции тела уже приближаются к пропорциям взрослого человека 1:7 или 1:7,5. У девочек появляется округлость в области груди, шире становятся бедра, икры ног, становится более четкой талия.

У мальчиков расширяется плечевой пояс, выявляется талия.

Существует четыре основных силуэта для девочек, но решение этих силуэтных форм требует изучения характера, учета их активности, стремления к самоутверждению. Нужно применять разнообразие конструктивных решений, повторяемость элементов формы, колорит должен быть ярче, чем у взрослых.

Юношеская (от 16 до 18)

Этот период можно назвать периодом «взрослой» жизни, когда молодежь хочет проявить свое внутреннее «Я» во внешнем облике – в одежде, в причёске, в поведении, - с юношеским максимализмом. Сформировавшаяся фигура юношеской группы

Проектирование в дизайне

позволяет использовать в одежде самый разнообразный крой и конструктивные решения формы. Пропорции теперь стали 1:8. Композиционное решение одежды в данной возрастной группе строится с учетом актуальности стилей молодежных субкультур.

5.2. Художественное проектирование одежды для старшего возраста

Специальной одежды для старшей возрастной группы в отличие от детской не существует, хотя эта группа у нас в стране составляет 1/3 населения. При проектировании одежды следует внимательней относиться к данной возрастной группе. (Рисунок 25,26) Антропологи относят к этой категории население в возрасте от 56 до 75 лет. Основные требования к одежде для пожилых – это комфорт и удобство.

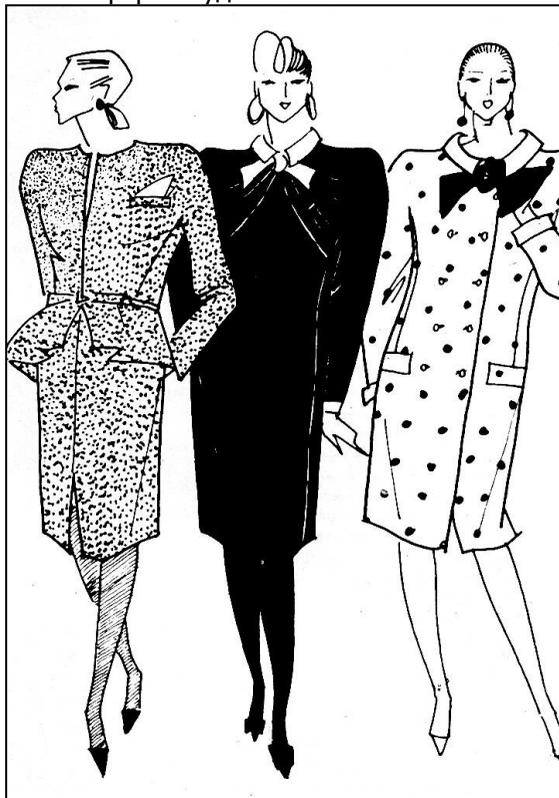


Рисунок 25 - Эскиз одежды для старшей возрастной группы

Проектирование в дизайне

На протяжении всей жизни очень сложно сохранить стройную фигуру, меняется осанка, цвет волос, оттенок кожи. Телосложению характерно распределение жировых отложений на участках туловища, появляется сутулость – эти параметры нужно учитывать при проектировании одежды для старшей возрастной группы. Модные тенденции в этой возрастной группе применяются в более сглаженном виде, предпочтение отдается классике, сдержанным цветовым отношениям.

Коко Шанель, будучи в возрасте 70 лет, создала свой знаменитый костюм в стиле «Шанель», который учитывал потребности немолодой женщины. В нем сочетались все параметры для того, чтобы женщина чувствовала себя уверенно и свободно. Костюм полуприлегающего силуэта: жакет длиной до середины бедра, юбка прямая с запахом, закрывающая колено. С жакетом предполагалась блуза с воротником-шарфом, чтобы не акцентировать линию талии.



Рисунок 26 - Эскиз одежды для старшей возрастной группы

5.3 Классификация одежды

В зависимости от назначения одежда подразделяется на 5 групп:

1. бытовая; (повседневная, нарядная, домашняя для отдыха)

2. спортивная;

3. производственная;

4. зрелищная;

5. форменная.

1 Бытовая одежда делится на повседневную, нарядную, для отдыха, домашнюю. Назначение бытовой одежды: для работы и разнообразных занятий, посещения магазинов, прогулок, т.е. одежда на каждый день. Разнообразие в деятельности современного человека позволяет ему предъявлять требования к одежде, в то же время проявить свою индивидуальность, одежда должна быть максимально удобной.

▪ Особое место в повседневной одежде занимает одежда для работы: «деловой костюм», «деловая одежда», как правило, в классическом стиле, строгие прически. Деловой костюм исключает яркий макияж, броские украшения, цветные рубашки и галстуки. Некоторые фирмы предпочитают одежду, соответствующую имиджу самой фирмы. Люди свободных профессий, например, художники, актеры и др. одеваются в свободную, комфортную одежду. С 1970 года получил распространение «комплект», широко используемый в современной жизни.

▪ Нарядная одежда характеризуется назначением и личными качествами ее обладателя, делится на одежду для домашних торжеств, посещения театров, официальных приемов, выпускных балов, свадеб и др. На каждом из этих мероприятий к одежде предъявляются определенные требования, например, свадебное платье – белое или пастельное, официальный прием – мужчина в смокинге, женщина в длинном вечернем платье и тд.

▪ Одежда для отдыха – функциональность, удобство для прогулок, пляжа, дискотеки, клуба, но с подчеркнутой индивидуальностью.

▪ Домашняя одежда – в наше время традиционные халаты заменяют джинсами, футболками и др. Сохраняется этнический стиль в одежде для дома: халаты-кимоно.

2 Спортивная одежда – из категории спец-

Проектирование в дизайне

одежды для занятий спортом. Одежда для профессионального спорта имеет свои особенности с максимальными требованиями для каждого вида спорта, для ее изготовления разрабатываются новые современные материалы, отвечающие международным стандартам. Позже эти же материалы используются в одежде для не профессионального спорта и отдыха.

3 Производственная одежда – это одежда для людей, занятых на производстве, с учетом требований, предъявляемых в соответствии с условиями труда. Функциональность – одно из главных требований, предъявляемых к спецодежде. Изготавливают спецодежду из специально разработанных тканей и сопутствующих материалов, также есть специальная обувь и головные уборы.

4 Зрелищная одежда – это костюмы театральные, эстрадные, цирковые, фольклорные, для танцевальных коллективов. Требования соответствуют характеру зрелища, с ярко выраженным образным решением. Сезонная мода в меньшей степени должна отражаться в разработке костюмов, за исключением эстрадных исполнителей песен, т.к. в настоящее время они являются «носителями» или «законодателями» в моде.

5 Форменная одежда – она обозначает принадлежность к тому или иному ведомству, организации; это военная форма с большой степенью унификации.

Форменная одежда по родоам войск делится по назначению :полевая (для учений), парадная (для торжественных мероприятий).На первый план в форменной одежде выступает функциональность . Ведомственная форменная одежда (работники гражданской авиации – стюардессы ,работники железных дорог – проводники, работники прокуратуры – судьи и др.) осуществляет функции : защитная , знаковая . Школьная форма предназначена для учащихся школ , лицеев, гимназий, т.е. указывающая на их принадлежность к какому-либо учебному заведению. В современном мире она не везде востребована , теряет своё назначение, всё же многие учебные заведения стремятся «возвратить» форму , и решают вопросы по её разработке с учётом функциональности и знаковости .

5.4. Ассортиментные группы одежды: мужская, женская, детская

Вся одежда (швейные и трикотажные изделия) делится на три ассортиментные группы:

- ассортимент легкой одежды;
- ассортимент верхней одежды;
- ассортимент бельевой;

Легкая одежда – не имеет утепляющих слоев, используется в теплое время года, надевается на белье (юбки, брюки, жакеты, платья, блузы, джемперы, комбинезоны, юбки-брюки, платья-рубашки, топы и др). В свою очередь легкая одежда подразделяется на поясную и плечевую одежду в связи с тем, что фиксирующими поясами являются плечевой и талиевый пояс, как в женской, детской, так и в мужской одежде.

Верхняя одежда. К ней традиционно относят разнообразные пальто, плащи, куртки, накидки, пелерины и др. Верхняя одежда предохраняет человека от низких температур, осадков, ветра, т.е. от неблагоприятных воздействий внешней среды. В связи с этим одежда многослойна, с различными утеплителями и прокладками из ветрозащитных и утепленных материалов. Учитывается назначение одежды, время года, климатические условия. Верхняя одежда используется дольше чем одежда легкого ассортимента, поэтому создание ее требует особой внимательности и продуманных решений в композиционном построении. Нужно исключать случайные детали, избегать излишеств в декоративном оформлении, учитывая стилистический ход и образность.

Ассортимент нижнего белья.

Белье – вид одежды, надеваемый непосредственно на тело. Функции белья: гигиеническая, эстетическая, эргономическая. Белье делится на две группы: нательное белье и корсетные изделия. Материалы для их изготовления должны быть мягкими, легкими, гигроскопичными, эластичными (с использованием трикотажных полотен), воздухопроницаемыми. Назначение белья – придать женской фигуре правильную осанку, оформить линию груди, живот, бедра. Требования к этому ассортименту – максимум удобства, форма одежды не должна деформироваться в процессе использования и соответствовать естественным размерам фигуры.

Для корсетных изделий используют специальные трикотажные полотна – спандекс или его разновидность – лайкра. Вопреки мнению, что нижнее белье должно быть скрыто одеждой,

Проектирование в дизайне

Жан -Поль Готье и Мадонна показали и доказали всему миру возможность использования нательного белья в качестве одежды легкого ассортимента, превратив элемент нижнего белья в платья, блузки, жакеты. С учетом современных тенденций на использование прозрачных тканей, бельевого ассортимента должен соответствовать эстетическим требованиям. Широко применяются в разработке и оформлении бельевого ассортимента кружевные полотна, изредка джинса, кожа. Так же используются трикотажные полотна с применением в них металлических нитей, как создающих фон, или оригинальные разработки с использованием современных технологических методов изготовления.

5.5 Художественное проектирование мужской одежды

Современный вид мужского костюма определился в 19 веке под влиянием английской буржуазной прослойки, вскоре вся Европа перешла на аскетизм в черном мужском костюме. С развитием технического прогресса от людей в деловом мире требовались четкость выполнения обязательств в работе, строгость во внешнем виде, и это, естественно, нашло отражение в оформлении костюма. К началу 20 века костюм отражал специфику деятельности мужчины, а одежда делилась на: повседневно-деловую, официальную, спортивную, дорожную, домашнюю. Характерным периодом и началом комплексной организации мужского костюма было время после 1-ой мировой войны. Появились в ассортименте мужской одежды костюмы в светлых тонах со спортивными элементами, трикотажные изделия, куртки.



Рисунок 27 - Эскиз коллекции мужской одежды. Е.Зайцев

Костюм, как ассортиментный вид, был многофункциональным. Одеждой (мужской, женской, детской) в нашей стране стали заниматься после 2-й мировой войны, т.е. после 1945 года. В связи с разрухой и восстановлением разрушенного хозяйства появилось много работы, появились новые специальности, набирал силу спорт (лозунг «спорт- в массы» имел свои результаты), возобновилась деятельность домов культуры – это способствовало развитию личности, развивалось народное творчество, туризм, получил популярность активный отдых. Образ жизни людей, их деятельность не могли не отразиться на внешнем облике. В мужском ассортименте появляются блузы и рубашки свободных форм, которые могли надеваться поверх тонких свитеров. Конечно, мужской ассортимент одежды гораздо строже, проще, с более функциональными особенностями.

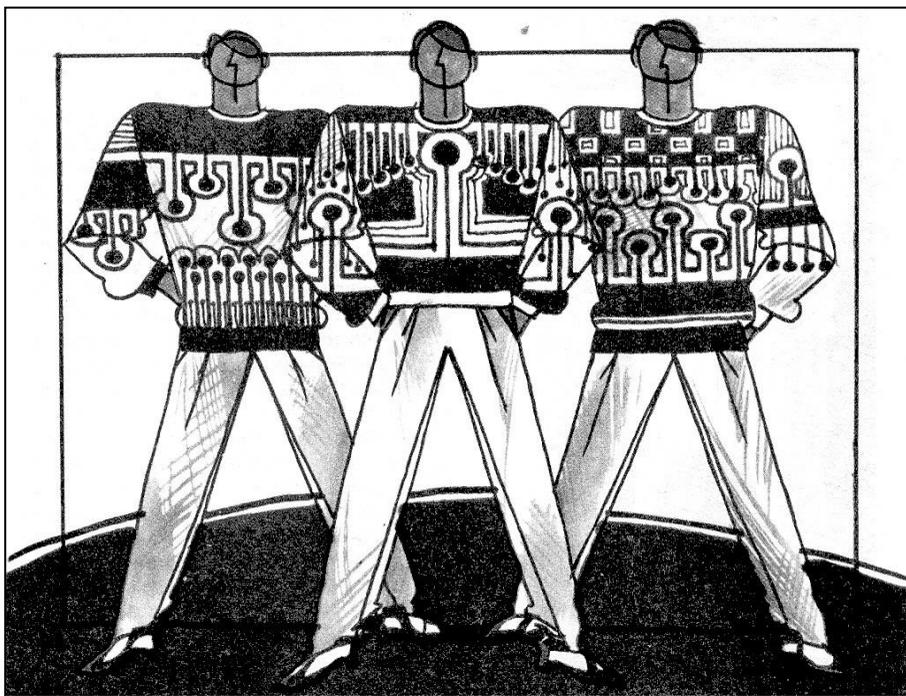


Рисунок 28 - Эскиз коллекции мужской одежды. Е.Зайцев

Стилевое решение – классика, спортивный и профессиональный стили, но все же функциональность частей гардероба сохраняется и в наши дни. Основная часть гардероба – брюки, пиджак, пальто, куртка, плащ- дополняются за счёт подверженных модным тенденциям рубашек, свитеров, галстуков, шейных платков, шарфов. В повседневную жизнь устойчиво вошли джинсы, футболки, кроссовки. В молодёжной группе это сочетание одежды является основным. Из-за высокого темпа жизни костюм требует от носителя подтянутости и деловой активности. Требования к костюму – мобильность, практичность. Мужская одежда с её функциональным назначением, современным решением имеет разнообразие в цветовой гамме, с подчёркиванием индивидуальности её обладателя. Современный мужчина хочет проявить в костюме душевные качества: чувственность, фантазийность, игривость и др. В наше время возвращаются яркие, насыщенные

цвета, в некоторых случаях очень открытые цветовые решения. Пропорциональность имеет нетрадиционное решение, например, узкие брюки и объёмные пиджаки или наоборот. Используются комбинации материалов, разнообразие фактур. Требования к одежде – комфортность и функциональность. Эти требования прекрасно решает трикотаж, который вполне может заменить традиционный английский костюм как одежду для работы.

5.6. Стилистика в деловой мужской одежде.

Многогранность мужской деловой моды оправдана творческим поиском стиля и образа. В деловой моде преимущество отдается двум стилям: консервативному и энергичному.

«Консервативный стиль» - образ состоятельного, солидного мужчины (банкира, политика, бизнесмена).

«Энергичный стиль» - решение образа инициативного человека, готового к принятию нестандартных решений.

Консервативный стиль – «стиль трёх – С» - серьёзен, стабилен, состоятелен.

Стиль молодых бизнесменов – «стиль трёх – О» - открыт, обаятелен, общителен.

Энергичный стиль – характерен насыщенными тонами, игрой цвета. Чёрно-белая клетка, «ёлочка» - рисунок на ткани.

Мужчина, имеющий определённое состояние души, может решиться на «стиль трёх – О» - поэкспериментировать со своим гардеробом, но при этом должен обладать чувством меры.

В 90-х годах красный цвет появился в коллекциях Библос и Монтаны, после чего последовали набивные рубашки, красно-терракотовые галстуки и у других дизайнеров. Красный цвет в деловой мужской одежде не случаен – он стимулирует и настраивает человека, обладателя этого цвета, на высвобождение жизненных сил.

ГЛАВА 6 Эскизная графика

Прежде чем выполнить изделие в материале, студент предварительно проходит последовательно все этапы эскизирования в работе над созданием костюма. Эскизные разработки предполагают композиционные поиски как на чистом листе бумаги, так и в материале, и это единый процесс создания формы костюма или процесса моделирования, т.к. художник, решая формы на бумаге

Проектирование в дизайне

(в виде эскизов), проверяет свои идеи в ткани. Если необходимо, уточняет свои эскизы, при этом изображаемое и приёмы изображения взаимосвязаны, т.е. содержание, графические приёмы изображения и работа в материале. Уже говорилось о линии : линии в эскизах , линии в форме , в силуэте , конструктивные линии . К.Ф.Юон придавал линии особое значение, говорил как об эмоциональном средстве выражения и как о средстве восприятия гармонии и выразительности формы .

Такое же значение имеет пятно (цветное или ч/б) в изображении и заполнении формы, используются разные площади заполнения как в одной форме, так и в композиции коллекций : это чередование пятен, количество цвета по массе в той или другой модели . Студенту следует обратить внимание на решение графических приёмов в эскизной графике. Выбор художественных приёмов для выражения своего замысла огромен и следует остановиться именно на тех, которые способствуют раскрытию образа, характера модели (эскиза). Выбор средств и приёмов даёт возможность художнику по костюму найти наиболее выразительные способы для решения поставленной задачи, выразительным графическим языком, т.е. суммой графических приёмов, характеризующих стилистику художника, его авторство , его «лицо». Выбор средств и приёмов в работе над эскизами и их решение –это метод авторской работы .

Готовых « рецептов» поиска идеи не существует, но способность искать, фантазировать , «изобретать», и изображать свою мысль на бумаге – это творческий дар, который базируется на культуре мышления каждого художника. Так же нет постоянных приёмов поиска ,но у каждого состоявшегося художника существует свой индивидуальный почерк, узнаваемый, характерный – это и есть признак высшего профессионализма и культуры .У каждой талантливой личности процесс от идеи до работы в материале свой, сугубо индивидуальный . Все художники, получившие образование в высшей школе, прошли творческий этап подготовки, который направляет и формирует личность к дальнейшей профессиональной деятельности .

Возвращаясь к изобразительным графическим приёмам, которых достаточно много, мы остановимся на нескольких, на тех, которые имеют большую выразительность в эскизной графике .

6.1. Графические выразительные приёмы

- **Линия** – одно из самых сильных средств воздействия на зрителя. От её характера, пластики и ритма зависит образно-эмоциональный строй эскиза костюма. Как показывает практика, линейные эскизные разработки используются не столь часто, хотя имеют большое эмоциональное наполнение чаще в рабочих вариантах. Линия в содружестве с пятном имеет большее применение в эскизной графике. (Рисунок 29, 30, 31).

- **Линейно-пятновые** композиции позволяют создать множество различных эскизных вариантов, в зависимости от назначения костюма, используемых материалов, фактуры, использования цвета в эскизах.

- **Пятновое** решение (силуэтное) – отличается образно-эмоциональной полнотой, остротой восприятия.

- **Используемые материалы для решения художественно-графических разработок являются:**

- акварель;
 - гуашь;
 - темпера;
 - тушь;
 - сухие материалы (пастель, соус, сангина).
- Комбинация материалов, например:
- акварель + гуашь;
 - темпера + гуашь;
 - акварель + сухие материалы;
 - гуашь + тушь;

и другие комбинации с использованием художественных приемов работы в эскизной графике.

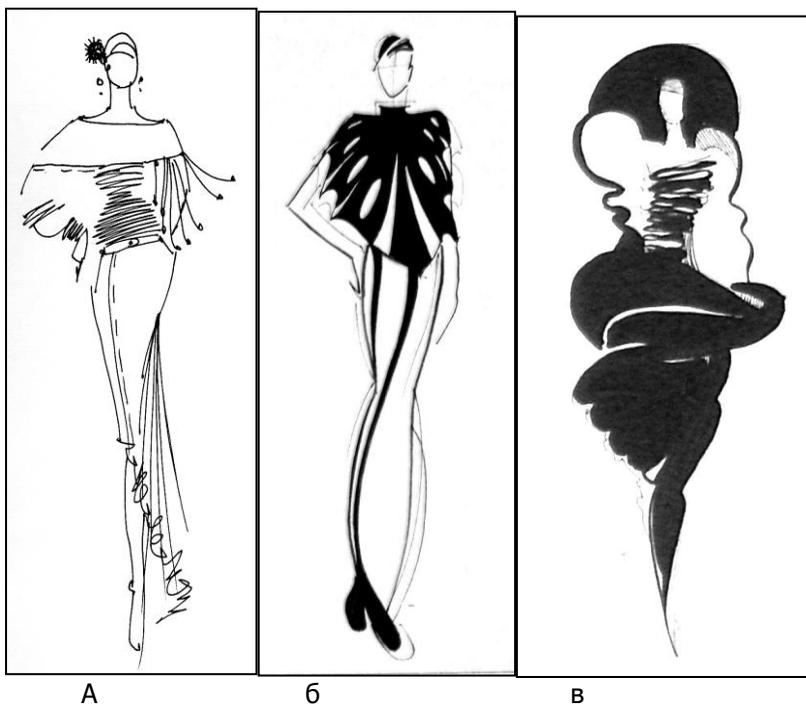


Рисунок 29, 30 ,31 – Фор-эскизы костюмов , а-линейное , б- линия- пятно,

в- пятновое решение костюма.

- **Монотипия** – вид графической печати.

Графические выразительные приемы:

Цвет или цветосочетания – наносятся на гладкую поверхность: стекло, бумагу, металлическую поверхность, пластик. Чистую бумагу накладывают сверху (или накладывают на бумагу), прижимают к поверхности. Затем лист бумаги, если он поверх, например, стекла резко снимается или наоборот стягивается со стекла – получаем очень интересные по конфигурации и цветовой организации пятновые композиции. Этот прием можно использовать как при фоновом решении композиции, так и при цветовой организации самих форм. Каждый из этих и последующих приёмов желательно использовать с учётом назначения проектируемых форм, фактуры ткани и образного решения коллекции.

Проектирование в дизайне

- **«Сухая кисть»** - то есть кисть со слегка подсохшей на ней краской, этот приём очень эффективен при достижении объединения формы с фоном. Даёт ощущение лёгкости в изображении, выражает экспрессию и динамику формы.

- **Работа со шпателем** – современный приём в эскизной графике. Колер, приготовленный к работе, набирается концом шпателя с палитры или из ёмкости и наносится на бумагу или картон. (Шпатель – это инструмент, который используется в ремонтных работах по дому).

Художники-станковисты в живописных работах часто используют мастехин - металлическую лопатку с длинным мягким концом - характер работы аналогичен.

Наносимые шпателем цвета лучше сохраняют чистоту и свежесть.

- **Работа с пульверизатором или аэрографом.**

Этот прием эффективен для работ на небольшом формате. Техника выполнения достаточно проста, для этого прежде всего нужен сам инструмент. Краска разводится водой до нужной концентрации, чем дальше от формата бумаги держать пульверизатор, тем мельче будут точки. Та часть плоскости, которая не требует «набрызгов» от пульверизатора – прикрывается бумагой. Можно использовать подготовленный заранее трафарет.

- **«Коллаж»**. В качестве эксперимента технический прием коллажа используется как в живописи, так и в графических работах художников-модернистов, сюрреалистов и др. Этот прием с удивительными результатами применяют в разработке эскизов художники по костюму, зачастую используя различные материалы: цветную бумагу, вырезки из журналов, газет, специально выращенную в определенной гамме или однотонную бумагу. Помимо всего применяют в качестве коллажа ткань, кожу, мех, фольгу, сухие природные материалы. Техника позволяет достичь максимальной художественной выразительности эскизов. Коллаж используют в эскизных разработках в смешенные техниках, например:

- коллаж + акварель;
- коллаж + гуашь;
- коллаж + пастель и т.д.

- **«Граттаж»** - этот приём очень выразителен как в живописной подаче эскизов, так и в графическом исполнении. Суть его заключается в умении наносить восковое покрытие на фон или на белый лист бумаги или картона. Затем покрыть слой

воска цветом или сочетанием цветовых отношений (темпера). Количество слоёв воска может достигать до семи и последовательно каждый слой покрывается цветом. Затем процарапывают по форме и, если это нужно, внутри формы - получается как бы «глубинное» изображение. Но этот технический приём требует навыков в работе.

6.2. Последовательность в эскизной разработке

Каждому виду графических работ соответствует индивидуальная художественная манера, стилистика подачи формы, технические приемы художественной выразительности. В процессе работы над поставленной задачей художник по костюму должен выполнить целую серию эскизов различных по характеру, графической подаче, и каждому этапу работы предшествует определенная очередность. Работая над темой, художник по костюму прорабатывает множество вариантов идей в зависимости от темы, от назначения одежды, характера сезона, используемой ткани. Остановившись на какой-либо идеи художник развивает её в своих зарисовках, эскизах, проходя первоначальный «формирующий» этап. Эти эскизы - небольшие по формату, и набирается их, в ходе разработки идеи, множество. Из этих мыслей отбираются наиболее значимые, соответствующие теме, интересные по форме и цветовому строю, называются они – фор-эскизы – главные носители идей автора. (Эскизы без проработки и уточнения формы костюма).

Фор-эскизы — это носители идеи, первоначальный эскиз, набросок идеи формы, где изображается форма целиком, в виде силуэта или ее часть (фрагмент). Это замысел, первоначальное осмысление формы на листе бумаги. Как правило, фор-эскиз есть чувственное звучание формы, наиболее точное ее воспроизведение и острота.

Фор-эскизы разрабатываются как для единичных будущих моделей, так и для коллекции.

Выполняются первоначально линией и пятном, т.е. линейное изображение линейно-пятновое или пятновое решение. В дальнейшей работе, зачастую, в творческом эскизе живость и изысканность линий, интуитивная ритмическая организация форм теряется. Это происходит скорее всего потому, что фор-эскиз рождается на «чувстве», он способен выразить идею проекта, а творческий эскиз требует бо-

Проектирование в дизайне

вдумчивого отношения к цвету, массе, композиции, деталям формы, техническим приемам. Творческий эскиз – это графическое мастерство с материализацией фор-эскиза, аналитическое решение с учетом факторов, и воплощение художественной идеи в форму и цвет.

Назначение творческого эскиза – художественное, образное выражение мысли художника, проработка стилистики, демонстрация зрителю манеры ношения костюма, движения, позы, жестов, грамотное решение образа, возможность использования аксессуаров и дополнений.

При разработке коллекции точно так же идет решение идеи в фор-эскизах, но уже с учетом многофигурной композиции. Такие нестандартные фор-эскизы имеют название «гармошка», в её построении решается несколько задач:

1. соразмерность форм, развитие формы;
2. расположение цветowych пятен;
3. компоновка фигур в «гармошке»;
4. графическая подача;
5. 1-2-3- плановая композиция;
6. выделение одного или нескольких композиционных центров.

Фор-эскиз – это графическая, эмоциональная разработка основной идеи художественного проектирования костюма, выполняется без учёта конструктивных особенностей формы и технологии изготовления изделия, но с выразительным силуэтом, точными пропорциями, решением образности. При разработке фор-эскизов автором требуется внимание, концентрация, сосредоточенность на идее, эмоциональная отдача, что может способствовать решению задачи на данном этапе творчества. Выполняются фор-эскизы точно, быстро, без предварительной прорисовки формы.

«Живость» и «чувственность», острота подачи и восприятие изображаемой формы подчёркивают суть художественного образа в характерном движении. В фор-эскизе, помимо образности и выразительности формы, есть характерная поза или движение фигуры в костюме, изысканность линии, чётко организованный ритм.

Разработка начинается с фор-эскизов на модель, серию моделей или коллекцию; основная задача – выявить идею в форме костюма (модели, в серии моделей или коллекции). Работа чувств художника концентрируется на видении общего строя коллек-

ции, выделении композиционного центра посредством цветового решения или усиления выразительности самой формы. Выделение главной линии, идеи коллекции уже на начальном этапе работы. При этом используются материалы: акварель, гуашь, тушь, темпера, фломастеры или материалы используются в комбинации. При разработке фор-эскиза («гармошки») коллекции- многофигурной композиции- решается постановка фигуры каждой и вместе, в соответствии решаются формы изделий. Конечно же в проектно-графическую часть могут вноситься некоторые изменения по компоновке фигур или корректировке силуэтной формы и уточнения качества цветовых пятен, но сохраняется основа, идея, характер композиции, назначение коллекции.

Творческие эскизы – непосредственная разработка композиции костюма. Размеры эскиза могут быть различными по формату: от А4 до А1. Не существует каких-либо обязательных форматов для подачи творческих эскизов, выбор формата остается за художником.

В рамках учебных заведений формат определяется преподавателем. Это может быть А3 или А4.

Творческий эскиз выполняется графическими материалами такими, как: акварель, гуашь, темпера, тушь, фломастеры, сухие материалы с использованием графических приемов.

Здесь учитывается манера исполнения автора, функциональная направленность, художественная выразительность. Очень важно сохранить в творческом эскизе непосредственность видения автора, которое реализовано в фор-эскизах.

При разработке единичных моделей или коллекций в творческих эскизах следует уделить внимание решению фона. Это может быть чистый фон, при условии композиционной и художественной выразительности разрабатываемых моделей. Чаще всего фон требует разработки, соответствующей композиции коллекции, ее состоянию, характеру, образности, назначению. Можно использовать различные фактурные поверхности бумаги, самые различные графические материалы и приемы – выбор остается за автором.

При разработке коллекции не следует увлекаться многоцветием в костюмах. Может случиться так, что нарушится общий композиционный строй. Увлекаясь цветом можно потерять цветовой строй, композиционный центр, что может привести к тому, что коллекция не состоится. Наиболее удачными могут быть 3-х цветовые отношения, в некоторых случаях – 5 цветов.

Проектирование в дизайне

Важным моментом является поиск цвета на первоначальном этапе эскизной разработки – в фор-эскизах и «гармошке». Как раз на этом этапе можно проследить соотношение пропорций цветочных пятен, пластику и компоновку форм.

При изображении проектируемых изделий фигура человека стилизуется, пропорции головы, относительно фигуры, могут иметь такие соотношения, как 1/9 или 1/10. Это обусловлено тенденциями в эскизной графике и эстетическим характером эскиза, гармоничным восприятием формы костюма. Изображаемая фигура имеет стройность и выразительность позы, что дает возможность передать особую остроту образа для большей выразительности формы, но следует учитывать функциональные особенности проектируемых изделий, возрастные особенности и т.п.

Назначение творческого эскиза- выражение основной мысли автора, художественно оформленной, в графической или в живописной подаче с учётом требований к эскизной графике, с воплощением эстетического идеала.

Рабочие эскизы

Следующим этапом является создание рабочего (технического, конструктивного) эскиза. Здесь уделяется внимание конструктивным особенностям костюма.

Рабочие эскизы – (формат А4), как правило, графическое выполнение эскизов. Нужно знать, что рабочий эскиз предназначен для непосредственного выполнения конструкции изделия, поэтому эскиз должен быть выполнен в приемлемых пропорциях фигуры, форма костюма должна передавать форму с творческого эскиза, конструктивные линии и их особенности, отдельно должно прочитываться расположение петель, застёжек (отметить настройку по рельефам, если она есть).

Рекламно-графические эскизы

Функция – информация о приоритетах данной коллекции, реклама модных тенденций, стилистической направленности (Рисунок .). Эскизы решаются с применением шрифта. Работа чувств художника концентрируется на видении общего строя коллекции выделении композиционного центра посредством цветового решения или усиления выразительности самой формы. Выделение главной линии, идеи коллекции

уже на начальном этапе работы.



Рисунок 32 – Эскиз рекламного плаката.

При этом используются материалы: акварель, гуашь, тушь, темпера, фломастеры или материалы используются в комбинации. При разработке фор-эскиза («гармошки») коллекции- многофигурной композиции - решается постановка фигуры

Проектирование в дизайне

каждой и вместе, в соответствии решаются формы изделий. Конечно же, в проектно-графическую часть могут вноситься некоторые изменения по компоновке фигур или корректировке силуэтной формы и уточнения качества цветowych пятен, но сохраняется основа, идея, характер композиции, назначение коллекции.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПО СЕМЕСТРАМ

7-ой семестр

1 Выбор Дома моды, анализ его творческой деятельности .
Смена стилистики

Дома моды . Зарисовки и анализ выбранных базовых моделей,

конструктивное ,декоративное и стилистическое решение силуэтных форм,

разработка декора, цвета, решение фирменного стиля

2 Зарисовка базовых моделей одежды выбранного Дома моды в стиле «пред-

а – порте» .Этапы поиска идей .

3 Проектирование моделей верхней одежды различных возрастных групп на

основе базовой модели (решение логических рядов).

4 Метод морфологического анализа: творческая серия на тему «ансамбль».

Задача- выявить завершённый индивидуальный образ .

5 Этапы разработки новых идей проектирования одежды с использованием

меха. Творческая серия на основе использования разноворсового меха .

Разработка коллекции с многофигурной композицией. Ф А-1 из 3-х листов.

6 Разработка серии моделей с использованием меха в сочетании с

Различными материалами . Разработка многофигурной композиции

творческой серии . Выбрать стилевое направление , решить композицию в

виде плаката.

7 Классический и клубный стиль. Разработка моделей одежды для офиса.

Создать творческую серию классического стиля в современной одежде .

Офисный стиль в разработке серии моделей в зависимости от

Проектирование в дизайне

индивидуального выбора Дома мод .

8 Диффузные стили. Разработка серии моделей на тему «Сафари» уделить

внимание разработке мелких деталей креплений и трансформаций форм.

В решении композиции использовать принцип «плаката» (двух – трёх-

плановая композиция с применением шрифта).

8-ой семестр

1 Разработка логотипа, эмблемы, шрифта, фирменного стиля.

Графический поиск авторского стиля .

2 Разработка эскизов одежды на тему «Осень» с применением

водоотталкивающих тканей .

3 Разработка творческой серии моделей с решением разнофактурных

материалов . Создать комплекты одежды из ярко выраженных фактурных

материалов . В оформлении серии использовать рекламу моды . Серия

эскизов выполняется в форме плаката (ф А-1 кол-во 3 листа) .

4 Разработка серии эскизов с использованием разнорапортных материалов

с учетом разномасштабности раппорта ткани.

5 Разработка серии по творческому источнику «Аттестат зрелости»,

с учетом стилистики цветового решения и графических средств.

6 Решение серии «Гардероб»: 10-12-ти вещей различных ассортиментных

групп (юбки , блузки , пальто и.т.д.)- создать несколько комплектов

нарядной и повседневной одежды, применяя различную стилистику.

7 Поиск идей, сбор материала для работы над разворо-

Проектирование в дизайне

том журнала мод,

Пригласительного билета, буклета с решением авторского стиля с использованием шрифта.

8 Выполнение серии рекламных плакатов (не менее 3) по темам семестра.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Андросова Э.М. Основы художественного проектирования костюма. Челябинск, 2004 [183 стр.]
2. Аронов В.Р. Художник и предметное творчество: Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры XX века. М., Советский художник, 1987 [142 стр.]
3. Беляева-Экземплярская С. Н. Моделирование одежды по законам зрительного восприятия. М., Академия моды, 1996. [183 стр.]
4. Бердник Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики. Ростов-на-Дону, Феникс, 2001 [318 стр.]
5. Бодрова М. Л. Лаврентьев А. Н. Художник, вещь, мода. М., «Советский художник», 1988 [173 стр.]
6. Буровик К. А. Родословная вещей, 2-е издание. М., Знание, 1991. [127 стр.]
7. Горина Г.С. Моделирование формы одежды. М., Легкая и пищевая промышленность, 1981 [182 стр.]
8. Гофман А. Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения. 1-е изд.; М.: Наука, 1994. 2-е изд., М.: Агентство «Издательский сервис», «Гном и Д», 2000. [210 стр.]
9. Гусейнов Г.М., Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю., Ляхова Н.Б., Финашина Е.М. Композиция костюма: учебное пособие. М., Академия, 2004 [432 стр.]
10. Ермилова В.В., Ермилова Д. Ю. Моделирование и художественное оформление одежды. М., Академия, 2000. [179 стр.]
11. Зайцев В.М. Такая изысканная мода. М., Молодая

Проектирование в дизайне

гвардия, 1983

[180 стр.]

12. Козлов В.Н. Основы художественного оформления текстильных

изделий. М., Легкая и пищевая промышленность,

1981 [360 стр.]

13. Козлова Т.В. и др. Основы моделирования и художественного

моделирования одежды. М., Легпромбытиздат, 1990 [163 стр.]

14. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма. М., Легкая

и пищевая промышленность, 1982 [180 стр.]

15. Мода: за и против. Сборник статей под ред. В. И. Толстых. М.,

Искусство, 1973 [253 стр.]

16. Пармон Ф.М, Кондратенко Т.П. Рисунок и графика костюма.

Учебное пособие. М., Архитектура, 2005. [207 стр.]

17. Плаксина Э. Б., Михайловская Л. А., Попов В. Г. История костюма.

Стили и направления М., 2003 [223 стр.]

18. Рывинская Л. Б. Основы формообразования костюма (архитектоника). Учебное пособие. М., Альфа-М. 2005. [72 стр.]

19. Рывинская Л. Б. Художественное проектирование головных

уборов. Учебное пособие. М., Альфа-М. 2005 [164 стр.]

20. Спектр моды. Научно – популярный журнал № 5. 2007 [52 стр.]

21. Спектр моды. Научно – популярный журнал №2. 2005 [44 стр.]

22. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М., АСТ. Астрель, 2005

[350 стр.]