

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Локтионова Оксана Геннадьевна

Должность: проректор по учебной работе

Дата подписания: 09.08.2020 17:22:34

Уникальный программный ключ:

0b817ca911e6668abb13a5d426d39e5f1c11eabbf73e943df4a4851fda56d089

# Основы проектной культуры одежды

## Методические указания

Курс 2020



# МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Юго-Западный государственный университет»  
(ЮЗГУ)

Кафедра дизайна и индустрии моды



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

О.Г. Локтионова

» 12 \_\_\_\_\_ 2020 г.

## «ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ ОДЕЖДЫ»

Методические указания по выполнению лабораторных и самостоятельных работ, направление подготовки  
29.03.05 «Конструирование изделий легкой промышленности»  
Профиль «Дизайн и индустрия моды»

УДК 687.112 (071.8)  
Составитель: О.В. Будникова

Рецензент:  
кандидат технических наук Т.А. Добровольская

**Основы проектной культуры одежды:** методические указания по выполнению лабораторных и самостоятельных работ / Юго-Запад. гос. ун-т; сост.: О.В. Будникова Курск, 2020. 75 с. Библиогр.: с.74.

Содержат основные сведения по теории и практике проектной культуры одежды, алгоритм выполнения лабораторных работ, рассматриваются основные методы художественного проектирования в дизайне костюма.

Методические указания соответствуют требованиям программы, утверждённой учебно-методическим объединением.

Предназначены для студентов направления подготовки 29.03.05 Конструирование изделий лёгкой промышленности очной и заочной форм обучения.

Текст печатается в авторской редакции

Подписано в печать 15.12.2020. Формат 60x84 1/16.  
Усл.печ.л. 4,3. Уч.-изд.л. 3,9. Тираж 100 экз. Заказ. 452. Бесплатно.  
Юго-Западный государственный университет  
305040, г. Курск, ул. 50 лет Октября, 94.

# СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                                                  |          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>                                                                                             | <b>4</b> |
| <b>1 ОСНОВЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ</b>                                                          |          |
| 1.1 Понятие процесса творчества. Особенности творчества дизайнера.                                               |          |
| 1.3 Творческие источники. Слоган. Формирование образа.                                                           |          |
| 1.5 Символика формы и цвета. Особенности цветовосприятия в костюме                                               |          |
| <b>2 ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ</b>                                                                                  |          |
| 2.1 Лабораторная работа № 1 «Метод ассоциаций – один из способов формирования идеи»                              |          |
| 2.2 Лабораторная работа № 2 «Метод аналогии в проектировании одежды.                                             |          |
| 2.3 Лабораторная работа № 3 «Модульный метод проектирования.                                                     |          |
| 2.4 Лабораторная работа №4 «Комбинаторные методы проектирования. Разработка моделей одежды методом трансформации |          |
| 2.5 Лабораторная работа № 5 «Комбинаторные методы проектирования. Кинетизм»                                      |          |
| 2.6 Лабораторная работа № 6 «Бионический метод проектирования                                                    |          |
| <b>3 ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ (повышенный уровень).....</b>                                                             |          |
| 3.1 Разработка авторской коллекции направления авангард (эксперимент). Деконструкция                             |          |
| 3.2 «Проектирование коллекции одежды. Выполнение индивидуального задания (свободная тема)                        |          |
| <b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>                                                                                          |          |
| <b>РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>                                                                   |          |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1                                                                                                     |          |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2                                                                                                     |          |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 3                                                                                                     |          |

## ВВЕДЕНИЕ

Дисциплина «Основы проектной культуры одежды» входит в обязательную часть блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы – программы бакалавриата 29.03.05 Конструирование изделий лёгкой промышленности, направленность (профиль, специализация) «Дизайн и индустрия моды», Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Курс является пропедевтическим и роль его представляется достаточно значимой в свете современных требований к профессиональной подготовке, поскольку в процессе обучения формируется образно-пространственное мышление студентов, применительно к условиям будущей профессиональной деятельности, развиваются навыки разработки творческих проектов и моделей одежды.

Целью освоения курса «Основы проектной культуры одежды» является изучение основ теории и практики проектирования, овладение основами проектной культуры в сфере костюма.

Задачи изучения дисциплины

- изучение научно-технической информации, отечественного и зарубежного опыта по тематике дисциплины;
- формулирование текущих и конечных целей проекта, нахождение оптимальных технических и дизайнерских способов их достижения и решения;
- сбор и анализ информационных исходных данных для проектирования изделий легкой промышленности;
- изучение основ проектной культуры;
- освоение студентами понятий творчества, дизайна и художественной культуры при создании моделей одежды;
- развитие навыков восприятия, представления и творческого мышления в поиске объёмно-пространственных форм и колористических решений костюма;
- разработка дизайн-проектов изделий легкой промышленности с учетом утилитарно-технических, художественно-эстетических, экономических параметров;
- овладение навыками анализа и творческой трансформации первоисточника при создании современных образцов и коллекций.

Процесс изучения учебной дисциплины «Основы проектной культуры одежды» направлен, согласно ФГОС ВО по направлению подготовки бакалавра «Конструирование изделий легкой промышленности» на формирование у студента следующих компетенций:

– способности осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК 3);

– способности воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах (УК 5);

– способности управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни (УК 6).

Современные запросы к продуктам дизайна базируются на личностных аспектах потребителя. Изделия должны быть чувственно-привлекательными, благоприятно воздействовать на психику человека, вызывать положительные эмоции, предоставлять возможность творчества.

Дизайн костюма пытается решить проблемы не только создания комфортности одежды, гармоничного слияния человека с окружающей средой, но и создания новых форм одежды. Используя такие методы проектирования, как комбинаторные: модульные, деконструкции и др., дизайн одежды предлагает новые пути развития одежды в будущем.

Теоретическая часть курса закрепляется циклом лабораторных работ – экзерсисов, направленных в сторону поиска новых образов, новых форм, новых технологических приемов, и в конечном счете, новых концепций в проектировании одежды, адекватных меняющейся реальности.

Методика ведения дисциплины основывается на общих методах подготовки специалистов в вузах, при этом используются приёмы: трансформации простых форм в сложные; создания творческих композиций, основанных на принципах восприятия, модификации и стайлинга объектов окружающего мира.

Исследовательская работа направлена на изучение систем проектирования, источников творчества, составление художественного языка искусства костюма.

Данная дисциплина взаимосвязана с программами изучаемых курсов «Рисунок и живопись», «Художественно-графическая

композиция», «История костюма и моды», «Композиция костюма», «Конструирование швейных изделий», «Цветоведение и колористика» и является опорным при разработке дизайн-проекта костюма, включающим его изготовление и внедрение.

# 1 ОСНОВЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Целью дизайна как феномена современной культуры является содействие повышению качества жизни людей и совершенствованию социокультурных отношений между ними путем формирования гармоничной предметной среды и ее компонентов во всех сферах жизнедеятельности людей для удовлетворения всего многообразия их материальных и духовных потребностей. Дизайн современными исследователями определяется как вид проектной междисциплинарной художественно-технической деятельности по формированию предметной среды.

Дизайн – (англ – design – чертеж, проект) творческая деятельность и продукты этой деятельности, направленная на формирование и упорядочение предметно – пространственной среды, в процессе которой достигается единство ее функциональных и эстетических аспектов. Определения дизайна различны. И единой точки зрения на «дизайн» не выработано. Дизайн означает и деятельность художников в промышленности, и продукт этой деятельности, и отрасль организации деятельности, взятую как целое. Специалиста, работающего в сфере дизайна, называют дизайнером. Переводное значение «designer»:

1. дизайнер (перешедшая к нам транслитеральная форма);
2. конструктор;
3. проектировщик;
4. модельер;
5. оформитель;
6. рисовальщик;
7. художник-декоратор;
8. чертежник;
9. конструктор одежды.

Особенности арт-дизайна (англ. art – искусство) состоят в том, что усилия дизайнера направлены, в первую очередь, на организацию художественных впечатлений, получаемых от образа воспринимаемого объекта. Изделия лишаются утилитарного значения (или сохраняют его в малой степени) и становятся почти исключительно декоративными, выставочными, т.е. фактически проектируются эмоции. В связи с переходом к рынку



«эмоциональных покупок» опыт создания произведений арт-дизайна все шире используется в проектировании продукции индустриального дизайна.

Арт-дизайн – воплощение и использование авангардных течений, появившихся на стыке декоративно-прикладного искусства, скульптуры, архитектуры и собственно дизайна. Это синтез художественного и архитектурного формообразования на базе философии дизайна: эргономичность изделия, ориентация на современные материалы и технологии, учет направлений моды и др.

Любое дизайнерское проектирование предполагает создание формально нового объекта, соединение в нем общественно необходимых качеств, именуемых потребительскими свойствами.

Проектирование в дизайне направлено на изменение исходной проектной ситуации и делится на две части, аналитическую и синтетическую, двигаясь от изучения задания через определение объекта проектной работы к синтезу новой формы, лишенной недостатков, свойственных ее прототипам, изученным на первых этапах работы. Такого рода предпроектный анализ по сути дела является методическим обеспечением дизайнерской деятельности. На его базе и развивается собственно формообразование, которое включает сначала учет формообразующих факторов, а затем, при композиционном выходе на целостную форму, завершает процесс и потому представляется иногда единственным мерилем эстетической ценности проектируемого объекта.

Процесс формообразования в дизайне естественным образом включает в себя композиционную работу. Отсюда важность различения таких основных понятий, как проектирование, формообразование и композиция. Каждый из этих видов деятельности различается по целям и методам, подчиняясь при этом общим закономерностям (общим принципам) формообразования.

*Проектирование* – создание описания, изображения или концепции несуществующего объекта с заданными свойствами. Проектирование связано с психологией творчества, поэтому дизайнеру необходимо для интенсификации проектирования учитывать и применять методы эвристики, способствующие развитию фантазии и воображения и поиску новых нетривиальных

путей решения проектной задачи. В процессе проектирования необходимо применять данные науки (социологии, прогнозирования и т.п.), а также использовать образно-ассоциативные методы, позволяющие наполнить форму смыслом и социокультурным содержанием.

## **1.1 Понятие процесса творчества. Особенности творчества дизайнера**

Понятие «творчество» обширно и охватывает все формы создания нового среди уже существующего, стандартного за счет изменений и преобразования, за счет соединения или вычленения «старых» элементов.

«Ведущим психическим образованием для творчества и креативности (лат. *creative* – творческий, лат. *creatio* – создание – характерная черта творческой личности, проявляющаяся в изменении универсума культуры, способность осуществить нечто новое: новое решение проблемы, новый метод или инструмент, новое произведение искусства) являются потребности. Именно такие потребности, как нужда в пище, в сохранении жизни, в психической активности, в реализации своего «Я» для всеобщего, стремление к красоте, обновлению и совершенству, являются главными побудителями к созидательной деятельности<sup>1</sup>».

Потребность в творчестве проявляется в различных сферах: в одежде, в работе, приготовлении пищи, интерьере жилища, офиса и т.п. и базируется на постоянном обновлении и усложнении цели, выработке определенного стиля функционирования мозговой деятельности, которая включает потребность в новизне, расширении и усложнении целей, разнообразии в средствах и методах их достижения. Как отмечает Л.Б. Ермолаева-Томина, расширение или покорение жизненного пространства у творческих людей проявляется в завоевании аудитории зрителей, читателей, слушателей. Индивидуальные различия заключаются в том пространстве, которое художник-автор пытается завоевать:

---

1. О.В. Будникова Формирование художественной культуры студентов-дизайнеров: методика и технология [Текст]: монография / О.В. Будникова; Юго-Зап. гос. ун-т. Курск, 2014. – 18 с.

один творит «для себя и близких», другой «для избранных ценителей», третий ориентируется на все человечество.

Мысли художника, процесс художественного мышления непредсказуемы, и их невозможно регламентировать. Формы и образы возникают во время творческого поиска непрерывно. Их следует обязательно фиксировать на бумаге. Даже, если они не войдут в разработку конкретной коллекции, идет период накопления или, так называемая консервация идей. Сложность творческого процесса, как отмечает Г.С. Горина, в результате которого материализуется идея, взятая от того или иного источника, заключается в том, что этот процесс никогда не протекает в каком-либо простом чередовании: от универсального общения с источником к его специфическому отражению и наоборот. В законченном художественном произведении, в данном случае в костюме, нельзя увидеть путь, по которому шел художник-модельер в процессе своего творчества<sup>2</sup>». Однако какова бы ни была последовательность его шагов, творческий процесс обязательно должен включать в себя главные задачи художественного воображения: накопление новых форм, новых материалов, новых путей построения костюма, его внешнего оформления и т.д.

Одним из условий художественной деятельности является воображение. Оно необходимо потому, что сами предметы или явления, используемые художником в качестве источников творчества, никогда не предлагают ту форму, в которую они должны быть воплощены. Форма как основной элемент композиции создается художником. Воображение ориентировано на будущее и на зрителя, т.к. в искусстве очень значима оценка творчества: эмоциональная, конструктивная, технологическая.

Основанием эстетической оценки проектируемой вещи служит приобретенный ранее опыт эстетических отношений, утвердившийся в общественном сознании представления о красоте. Этот опыт и позволяет по внешним признакам судить о глубинном слое красоты. Критерием такой оценки является эстетический вкус, а ее формой – эстетические эмоции. Поэтому столь необходимо воспитывать умение и развивать культуру эстетических эмоций.

---

<sup>2</sup> Горина, Г.С. Моделирование формы одежды [Текст] / Г.С. Горина. М.: Легкая и пищ. пром-сть, 1981. С.145

Человек, не обладающий ими, не может глубоко чувствовать красоту вещей и окружающего мира, испытывать полное эстетическое наслаждение, хотя он видит эти вещи и получает прямую познавательную информацию о них.

Сложность творческого процесса, в результате которого происходит материализация идеи или образа заключается в том, что этот процесс никогда не протекает в каком – либо простом чередовании: от универсального общения с источником к его специфическому отражению и наоборот. В законченном художественном произведении, каковым в нашем случае является костюм, нельзя увидеть путь, по которому шел дизайнер в процессе своего творчества. Однако независимо от последовательности его шагов, творческий процесс обязательно включает в себя главные задачи художественного воображения: нахождение новых форм, материалов, технологий, внешнего оформления и т.д. На первое место в творческом процессе выходит дизайнер, порождающий художественный образ – имидж человека, посредством проектной, художественной и технологической деятельности, а также познание человека в контексте сотворения внешней оболочки и персонально ответственный за свои творения.

Своеобразие дизайнерской деятельности в области костюма состоит в том, чтобы на самые привычные вещи посмотреть с необычной стороны, предать им непривычный, неожиданный, привлекательный образ. В проектной, также как и технологической деятельности, отсутствует эстетический компонент. Он появляется в художественной деятельности, в которую входят все составляющие конструкторского и проектного синтеза, преломляясь через призму эстетического отношения. Проектировочный синтез подчинен созданию утилитарных вещей на современном уровне производства и потребления; конструкторский – технико-экономическим условиям. Дизайн рассматривает проектируемую вещь под художественно - личностным углом зрения.

Дизайнерский синтез невозможен без социологических исследований по вопросам спроса и потребления вещей, их эстетического уровня, современности, соответствия моде. Специфика дизайнерского творчества заключается в особом подходе к проектированию, который характеризуется комплексностью. Это не только создание новых вещей,

взаимосвязанных в утилитарном плане, но и проектирование среды функционирования данных моделей. Так, например, костюм не должен «выпадать» из интерьера или окружающей среды, дизайнер стремится организовать пространство таким образом, чтобы происходило эстетическое воздействие на формирование личности.

Проектируется взаиморасположение вещей и наборов предметов, а их взаимодействие нередко диктует необходимость изменения самого набора вещей, создания новых предметов, т. е. разработке серий, семейств изделий с учетом среды их функционирования и их целостной организации. В такие проекты закладывается и стиль пользования вещами, выражающий характер взаимоотношений человека со своим предметным окружением, т. е. дизайнер предлагает проектирование стилей как долговременных культурных образований.

## **1.2 Творческие источники. Девиз. Слоган. Формирование образных художественных систем**

Источники творчества, к которым обращается дизайнер при создании новой формы, реализации новой идеи – есть весь тот исторический опыт, опыт поколений, традиций, на которых базируется вся культура. Каждый источник творчества обладает только ему присущими признаками, которые могут натолкнуть дизайнера на творческое решение (рис.1). Создание художника, преобразуя первоначальные ощущения, впечатления, побуждает его к созданию новых, более гармоничных форм и структур.

Эволюция моды отражает внешнюю сторону формообразования, не затрагивая глубинные основы художественного стиля. Поэтому закономерно, что активнее модные тенденции проявляются в быту, одежде, поведении, в бифункциональных видах искусства, теснее других связанных с промышленным производством: в оформлении интерьера, дизайне промышленных изделий, рекламе, ювелирном искусстве, костюме.



Рис.1. Павлин как источник творчества.

Стилистическая общность моделей модной коллекции обозначается тематическим девизом. Девиз выражает назначение коллекции, средства согласования или единства форм

Костюм стремится создать иллюзию новизны, воздействуя на человека своей эмоциональной стороной. Тенденции развития моды направляют внимание к объемным формам, сложным материалам, в первую очередь интересным фактурам, ярким, насыщенным, но сложносоставным цветам и выразительным художественным образам коллекций одежды. Образ выражает и



несет в себе универсальную целостность бытия. Это обуславливает процесс восприятия и творения образа как единства чувственного и рационального при доминанте чувственного(рис.2). И чувственное здесь может быть понято как интуитивное — мгновенное постижение проблемы в ее целостности.



Рис. 2. Выражение образа в костюме

Необходимо помнить, что спецификой дизайна, в отличие от произведений изобразительных искусств, а также литературы, театра, кино, изображающих окружающий мир с позиций творческих взглядов их авторов, является не изображение, а выражение сущности проектируемой вещи, её назначения, культурного смысла для определенных групп потребителей с учетом их ценностных идеалов, запросов, предпочтений. Характерно соединение красоты и функциональности или, точнее, растворение красоты в функциональности.

### **1.3 Символика формы и цвета. Особенности цветовосприятия в костюме**

Человек воспринимает свойства цвета в трех аспектах: физическом, эмоционально-психологическом, символическом. Эмоционально-психологические качества цвета вызывают ассоциации с некоторыми явлениями природы, побуждают одинаковые чувства у большинства людей, независимо от их принадлежности к той или иной социальной или этнической группе, уровня их культуры.

Проблема цветового символизма является одной из центральных при изучении взаимосвязей между цветом и психикой. Происхождение цветового символа, его содержание, отношение к тем или иным явлениям и событиям в жизни людей, межкультурные различия в цветовой символике — вот ее главные аспекты. Можно выделить три основных типа цветовой символики.

1. Цвет сам по себе (т.е. изолированно от других цветов и форм) представляет собой первый тип цветового символа, отличающийся многозначностью и противоречивостью.

2. Вторым типом цветового символа является цветовое сочетание, содержащее два и большее число цветов, составляющих символическое целое, смысл которого не сводится к сумме значений отдельно взятых цветов.

3. Соединение цвета и формы представляет собой третий тип цветового символа — символика цветных форм, причем, как абстрактных геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник), так и конкретных физических предметов, например, символика драгоценных камней.

Считается, что простые, чистые, яркие цвета действуют на человека как сильные, активные раздражители. Они удовлетворяют потребностям людей со здоровой, неутомленной нервной системой — дети, подростки, молодежь, крестьяне, люди физического труда, открытые, простые и прямые натуры.

Сложные, малонасыщенные, разбавленные оттенки действуют, скорее, успокаивающе, чем возбуждающе, вызывают более сложные ощущения, отражают потребности субъектов достаточно высокого культурного уровня и предпочитают чаще



людьми среднего и пожилого возраста, интеллигентного труда, лицами с утомленной и тонко организованной нервной системой.

Правильно подобранные цвета также способны посылать информацию в подсознание(рис.3).



Рис.3 Цвет и форма костюмов, разработанных Жаном Полем Готье к художественному фильму «Пятый элемент»

Компания Pantone, производитель красок, в сотрудничестве с Roper Starch Worldwide Marketing провела исследование с целью определения цветовых предпочтений у мужчин и того, что означают для них определенные цвета. Они приводятся ниже в порядке предпочтений. К Густафсон утверждает, что любимый цвет придаёт практически осязаемую уверенность.

*Синий.* Это любимый цвет американцев, он больше всего ассоциируется с безмятежным покоем. Мужчины большей частью предпочитают более темные его тона - между ярко- и темно-синим. Средние тона характеризуют дружелюбие и искренность, более темные - силу и энергию.

*Зеленый.* Этот второй в данном рейтинге цвет обладает самым большим набором оттенков. Мы уклоняемся от ярких желто-зеленых цветов, предпочитая темно-зеленые, которые

«символизируют новую поросль и энергию и способствуют вашему благосостоянию».

*Фиолетовый.* Этот цвет близок к красному и считается изысканным, сексуальным и несколько женственным; особую популярность приобрел королевский пурпур, который олицетворяет могущество, царственность и пышность. «Назовите его виноградным, и мужчине это понравится, если же произнесете слово пурпур, то можете отпугнуть некоторых консерваторов».

*Красный.* Данные исследования указывают на то, что это излюбленный цвет «наиболее экономически защищенных представителей слоя «белых воротничков» среднего возраста, которые не боятся идти на риск». Считается наиболее сексуальным и придающим жизненные силы, олицетворяет отвагу и страсть.

*Темно-серый и черный.* Черный цвет подразумевает могущество и изысканность и всегда уместен в корпоративном окружении.

*Коричневый.* Считается наиболее консервативным цветом, ассоциируется также с маскулинностью.

*Желтый.* Предполагается, что этот цвет характерен для человека спонтанного, полного жизни, веселья, теплоты и молодого задора.

*Оранжевый.* Это наименее любимый цвет у мужчин, в особенности его яркий флюоресцирующий оттенок. Чем человек моложе, тем чаще он носит оранжевую одежду. Каждый, кто планирует работать в области дизайна одежды или текстиля, должен учитывать ценность внешней привлекательности в жизни обычных людей, понимать импульсы, которые подталкивают большинство людей к совершенствованию своей внешности, должен учиться управлять этим процессом, исходя из здоровых социальных и личных установок(рис.4).

Символические значения цветов связаны с различными социальными, обрядовыми, религиозными представлениями людей, их образом жизни. Различные культуры выработали определенные условные цветосимволы прежде всего из стремления использовать, управлять закономерностями жизненных процессов, лежащих в основе мироздания и многообразия мира.



Рис.4. Колористика мужской одежды от Москино.

Предпочтения того или иного цвета в одежде часто диктуется конкретными обстоятельствами. Изучая колористику цвета, дизайнеру необходимо знать и понимать цветовые предпочтения потребителей. Цветовой тест, разработанный Максом Люшером, помогает глубже осознать воздействие цвета на человека.

К психологически первичным цветам относятся: синий, красный, жёлтый, зелёный. Дополнительными – являются: фиолетовый (смешение красного и синего), коричневый (смесь жёлто-красного и чёрного), «нейтральный серый, – который вообще не содержит в себе никакого цвета, и следовательно свободен от любого аффективного влияния, в то время как по своей интенсивности он частично располагается между светлым и тёмным полюсами, так, что он не производит ни анаболического, ни катаболического эффекта – он психологически и физиологически нейтрален; и наконец, чёрный, который является полным отрицанием цвета<sup>3</sup>».

#### ***По Максиму Люшеру (тест)***

*Красный цвет* – это свидетельствует о том, что он, как правило, физически сильный человек, живущий, прежде всего

<sup>3</sup> М.Люшер. Цветовой тест Люшера.– СПб: Сова, М.: ЭКСМО-Пресс, 2002. С17.

сегодняшним днем. Эти люди весьма возбудимы, энергичны, любвеобильны и предприимчивы. Но, обычно, предприимчивость сия не выходит за рамки двадцати четырех часов. Практичны они больно, без огонька.

*Желтый цвет* выбирают мечтатели «не от мира сего». Они не слишком пытаются согласовать свои действия с будничными реалиями и пытаются преобразить окружающую их действительность в подобие сказки.

*Зеленый* предпочитают самоуверенные и настойчивые люди, направляющие всю свою настойчивость на обеспечение себе безбедной старости.

*Синий цвет* – это, как правило, флегматики, стремящиеся к порядку и стабильности.

*Коричневый цвет* предпочитают люди неустроенные в жизни.

*Символика цвета опирается на объективные особенности психики, на всевозможные ассоциации, нередко довольно простые:*

- зеленое – весна, пробуждение, надежда
- синие – небо, чистота
- красное – огонь, кровь
- желтое – солнце, жизнь
- черное – темнота, страх, неясность, смерть.

Современность меняет семантику некоторых цветов. Символика цвета связана с его восприятием в той или иной культуре, и дизайнеру, работающему с цветом, необходимо знать и учитывать в своих разработках и предложениях особенности национального цветовидения.

## **2 ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ**

### **2.1 Лабораторная работа № 1 «Метод ассоциаций – один из способов формирования идеи. Разработка моделей одежды методом ассоциации»**

Различают творческую (продуктивную) деятельность и репродуктивную (нетворческую), воспроизводящую то, что уже было кем-то сделано. Чтобы создать новое дизайнер опирается на художественный и технический опыт человечества, отталкивается от него. Репродуктивная деятельность завершает продуктивную т.к., созданная вещь доводится до совершенства, что и характеризует момент творчества.

подавляющее большинство вещей обихода выпускается промышленностью. В их создании участвуют художники, дизайнеры, техники, технологи, рабочие и множество других специалистов. Но все, же ведущая роль принадлежит дизайнеру, тому, кто придумывает новую вещь, ее новые функции, конструкцию, участвует в организации предметной среды.

Причины особого внимания дизайнеров к законам формообразования живой природы заключаются в том, что дизайн костюма как особый вид искусства имеет непосредственную связь с человеком и его жизнедеятельностью в особых как климатических, так и социокультурных условиях.

#### **Цели работы:**

- ознакомление с методом ассоциаций;
- приобретение практических навыков проектирования моделей одежды методом ассоциации.

#### **Содержание работы:**

- Формирование начального представления об эвристических методах проектирования, в частности, методе ассоциации;
- а) выполнение планшета идей – ассоциации;
- б) разработка концепции серии моделей на основе полученных ассоциативных связей;
- в) создание фор-эскизов моделей одежды коллекции.
- Изучение творческих источников (рис. П .1).



- Разработка моделей одежды методом ассоциации в технике коллажа(рис. 5)
- Выполнение композиции в любой художественной технике. Рекомендуемые художественные материалы: гуашь, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши, акрил.



Рис.5. Метод ассоциаций в проектировании одежды. Источник творчества: деревья, дремучий лес.

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от

концепции), цветная и журнальная для выполнения коллажа; клей ПВА; ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейтцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП; двусторонний скотч.



Рис. 6. Архитектура как источник творчества.

#### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему (определиться с видом коллекции, ассортиментной, половозрастной группами, задачами работы). Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз коллекции.

2. Определиться с источниками творчества (в данном задании источником творчества являются предметные и беспредметные ассоциации. Примеры источников творчества даются в Приложение 2). Разработать планшет идей.
3. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы (формат А4).
4. Выполнить не менее 5-7 фор-эскизов моделей, опираясь на источники творчества (формат А4/2; А4).
5. Проанализировать эскизы, подобрать модельный ряд (расположить модели в порядке развития формы: убывания, возрастания или определённого ритма).
6. Написать концепцию коллекции (небольшое эссе на 1-2 страницы печатного текста).
7. Выполнить коллекцию в чистовом варианте используя разнообразные обучающие и контролируемые компьютерные программы, например, CorelDraw, AdobePhotoshop, Illustrator, PowerPoint. Оформить в паспарту или рамку.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции (формат А3/А2) в цвете, разработанной методом ассоциаций;*
- папка – *сопровождающий материал разрабатываемых моделей одежды, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции/эссе, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, композиционные поиски).*

### **Контрольные вопросы**

1. Дайте определения понятиям: «эвристика», «ассоциации», «метод».
2. Какие ассоциации Вы знаете?
3. Дайте определение понятию «метод ассоциации».
4. Что такое «модельный ряд коллекции»?
5. Что такое дизайн? Поясните значение термина в современном звучании.
6. В каких художественных техниках может быть выполнен эскизный проект. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.



## 2.2 Лабораторная работа № 2 «Метод аналогии в проектировании одежды. Создание моделей на основе метода аналогии»

Метод аналогий является значимым эвристическим методом решения творческих задач. Процесс применения аналогии-некоепромежуточное звено между интуитивными и логическими процедурами мышления. В решении творческих задач используют различные аналогии: конкретные и абстрактные; ведутся поиски аналогии живой природы с неживой, например, в области техники. В этих последних аналогиях могут быть, в свою очередь, установлены аналогии по форме, структуре, функциям, процессам и т. д.

### **Цели работы:**

- ознакомление с методом аналогии;
- приобретение практических навыков проектирования моделей одежды методом аналогии.

### **Теоретические аспекты:**

*Аналог* (греч. Analogos) -явление, соответствующее другому явлению, (в отличие от копии не полностью, а по каким-либо отдельным свойствам или признакам).

Аналог зачастую становится творческим источником (рис.7). Интерпретация творческого источника и превращение его путем трансформации в проектное решение собственной задачи – суть этого метода(рис.8).

Одно художественное произведение не тождественно, но может быть аналогично другому по теме или сюжету, композиции или колориту, моделировке форм или материалу и т.п. Такие аналоги не являются репликами, подделками, плагиатом Они возникают в зависимости от широты взглядов, интеллектуальности, историзма мышления художника.

Так искусство стиля классицизм исторический аналог искусства античности; стиль барокко - художественная метаморфоза классицистических форм и потому является одним из аналогов классицизма. Романтизм - оппонент и, одновременно, другой исторический аналог классицизма. Все неостили– аналоги своих исторических прототипов, воплощенные в иное время, в

ИНЫХ условиях И В ИНЫХ материалах.

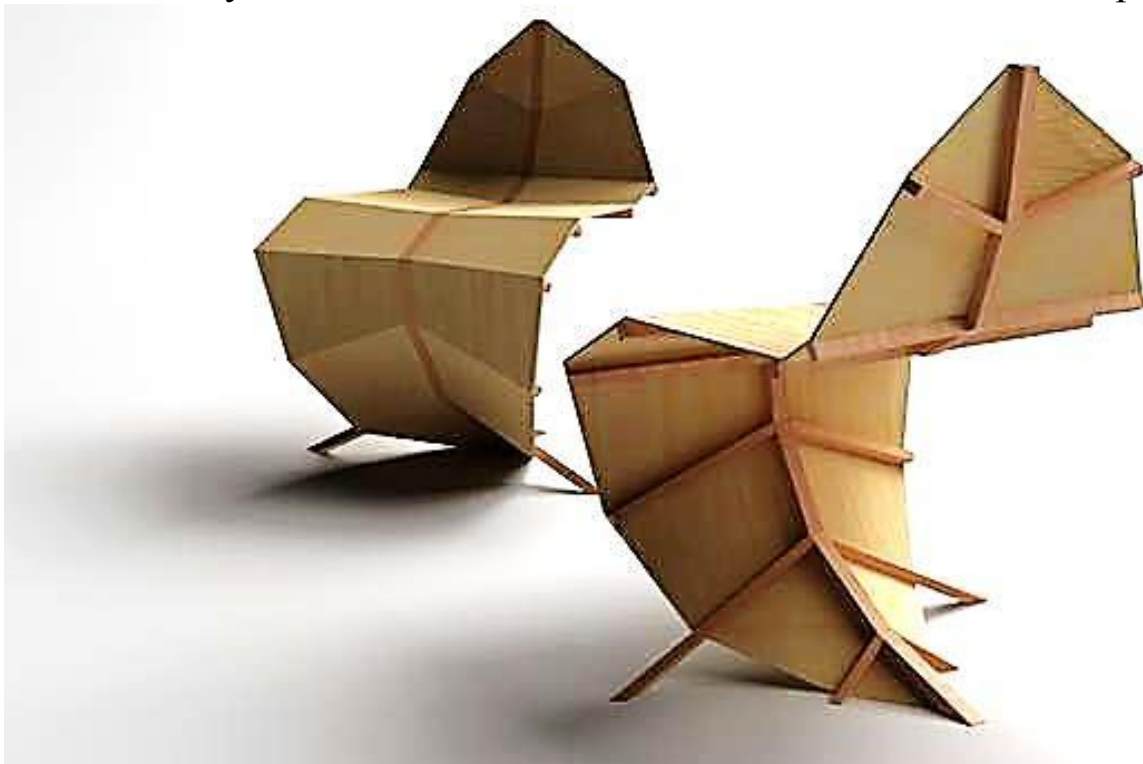


Рис. 7. Метод аналогии в дизайне мебели. Кресла

Для классического, традиционного искусства вообще характерно варьирование идей, тем, сюжетов и форм – это не ограничивает, а, напротив, стимулирует, расширяет возможности творческого воображения. В аналогичности произведений классического искусства кроется и удовлетворение ума образованного, интеллектуального зрителя.



Рис. 8. Аналогия формы.

Первоначальная идея, заимствованная по аналогии, постепенно доводится до решения, адекватного замыслу (рис.9). Проектирование методом аналогии имеет отношение к функциональному проектированию, то есть проектированию не предмета (вещи), а способа (функции).

В ситуациях мысленного построения аналога иногда хорошие эвристические результаты дает такой прием, как *гиперболизация*, например, значительное увеличение или, наоборот, уменьшение масштабов объекта или его отдельных узлов, деталей или аксессуаров.



Рис. 9. Арт-лэнд в дизайне костюма.

Среди различных приемов аналогий выделяют четыре фундаментальных типа: прямую, субъективную, символическую и фантастическую аналогии, которые охватывают мысли и опыт людей (рис. 10).

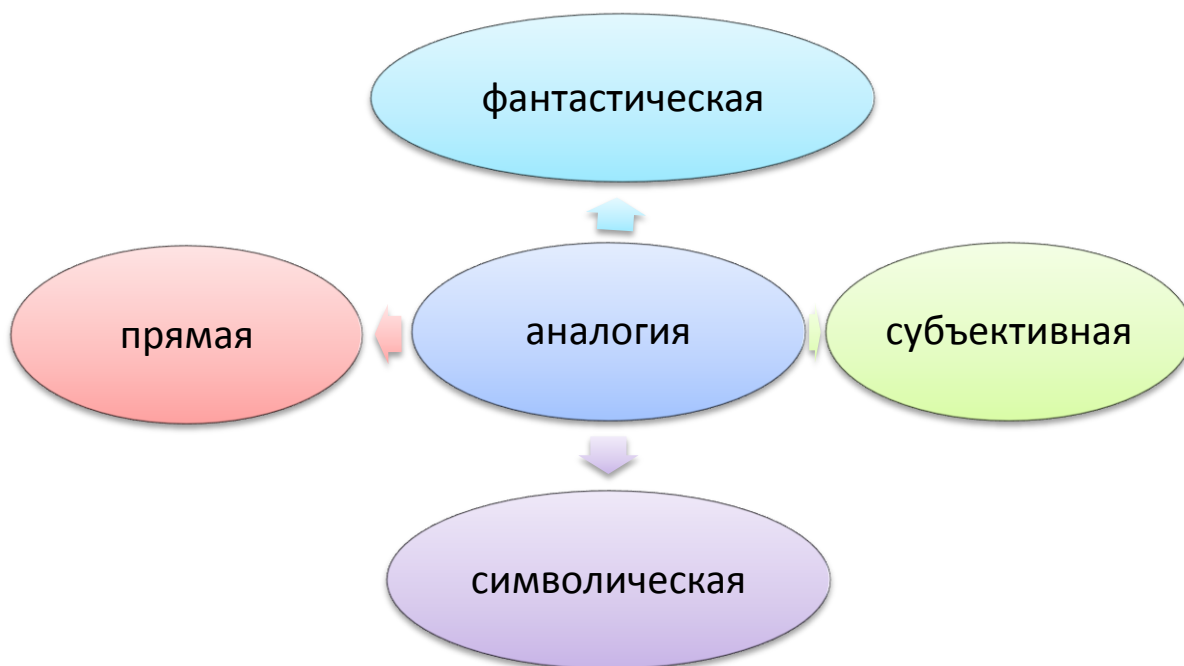


Рис.10. Типы аналогии

*Прямая аналогия* – прием, направленный на рассмотрение решений сходных проблем в самых разных областях человеческого знания, в природе. Особое внимание уделяется биологической аналогии. У природы запас идей практически неисчерпаем. Мост и паутина, сердце и насос, строение кожи дельфина - мягкая обшивка для подводных лодок.

*Субъективная аналогия:* личностная аналогия, эмпатия. Прием вживания в образ совершенствуемого объекта, пытаюсь слиться с ним воедино, с целью понять и представить состояние самого объекта. Например, что он почувствует, если будет выполнять функцию лопасти винта вертолета, какие силы на него будут воздействовать; что он будет испытывать в роли футбольного мяча? Вхождение в роль кого-то или чего-то тренируется, как у актера, нужны навыки и знания, необходимо развивать творческое воображение.

*Символическая аналогия.* При формулировании задачи пользуются поэтическими сравнениями, образами и метафорами, отражающими сущность символической аналогии. Необходимо наглядно показать суть конфликта, лежащего в основе проблемы.

Фантастическая аналогия – прием, при котором для решения задачи предлагается ввести какие-либо нереальные, фантастические средства (например, волшебную палочку, волшебную шляпу, костюм-автомобиль и т.п.) или персонажи,

выполняющие то, что требуется по условию задачи проектирования. Как эту проблему решили бы сказочные или фантастические персонажи в современных условиях нашей галактики.

### **Содержание работы:**

1. Формирование начального представления об эвристических методах проектирования, в частности, методе аналогии:

а) выполнение планшета идей – аналогов;

б) разработка концепции коллекции на основе аналогов;

в) создание фор-эскизов моделей одежды;

- Изучение творческих источников (например, П. 3)
- Разработка эскизного проекта коллекции одежды методом аналогии.
- Выполнение многофигурной композиции в различных техниках. Рекомендуемые художественные материалы: гуашь, акварель, пастель, фломастеры, цветные карандаши, акрил
- При разработке коллекции на любой стадии проектирования, включая итоговую, чистовую композицию можно использовать технику коллажа.

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от концепции); клей ПВА; ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони, барсук №3 – 12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, планшет; двусторонний скотч.

### **Алгоритм выполнения проекта выполнения**

1. Выбрать тему (определиться с видом коллекции, ассортиментной, половозрастной группами, задачами работы). Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз коллекции.

2. Определить формат композиции

3. Разработать планшет идей.



4. Выполнить не менее 10-12 фор-эскизы моделей, опираясь на источники творчества
5. Проанализировать эскизы, отобрать 5-7 моделей наиболее отвечающих разрабатываемой теме, стилистике, заданному ассортименту, композиции
6. Из отобранных эскизов составить модельный ряд, отработать более подробно конструкцию выбранных моделей
7. Наиболее интересную композицию представить в цвете

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

–чистовой вариант коллекции *моделей одежды (формат А3 или А2) в цвете, разработанной методом аналогий*; при выполнении завершающего эскизного этапа желательно применять разнообразные обучающие и контролирующие компьютерные программы, например, CorelDraw, AdobePhotoshop, Illustrator, PowerPoint. Эскиз оформить в паспарту или рамку.

– папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, композиционные поиски).*

### **Контрольные вопросы**

1. Дайте определения понятиям: «эвристика», «аналог», «метод».
2. Раскройте понятие «аналогия». В чем заключается метод аналогии в проектировании одежды?
3. Почему при решении творческих задач применяют метод аналогии?
4. Дайте определение понятию «метод аналогии». Приведите примеры аналогичных решений в проектировании одежды.
5. Что такое «модельный ряд коллекции»?
6. Что такое «планшет идей»? Как работать над планшетом идей?
7. Каковы принципы выбора колористики коллекции?

## 2.3 Лабораторная работа № 3 «Модульный метод проектирования. «Разработка женской одежды модульным методом проектирования»

*«Сейчас все выглядит настолько «кутюрье», настолько дорого, что пора начать думать по-новому, найти что-то новое»* Японский дизайнер одежды Иссей Мияке.

Новое может состоять в проектировании одежды из модулей. Одежда разного ассортимента может собираться из уже готовых элементов, как из кирпичей.

### **Цели работы:**

- ознакомление с модульным методом проектирования;
- приобретение практических навыков проектирования одежды с использованием модульного метода.

### ***Теоретические аспекты:***

*Модуль* – единица мера, исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме (объекте).

Модуль позволяет:

- из простой формы составить сложную;
- изменить назначение изделия;
- изменить ассортимент;
- из маленького сделать большое.

*Кратность* - укладываемость модуля без остатка, позволяет собирать различные формы и обеспечивает их взаимозаменяемость. Современный архитектурный модуль равен 10 см, укрупненный строительный модуль - 30 или 40 см. Модуль для приборостроения и станкостроения составляет 5 см. Оборудование интерьера строится на модуле в 5 и 15 см. Чему равен модуль в костюме? Дизайнеры предлагают различные варианты.

*Вариантность художественных форм*, т.е. возможность из ограниченного числа типов создавать разнообразные произведения. Если взять народный орнамент, то, как правило, он состоит из небольшого числа повторяющихся элементов. В азербайджанских вышивках используются от трех до пяти одинаковых мотивов. Молдавские ковры с геометрическим рисунком отличаются особым лаконизмом и крупным узором, который создается из одного мотива. Таким образом, использование

модуля - это не новый прием, им пользовались всегда и в архитектуре, и в прикладном искусстве(рис.11).



Рис. 11.Пако Рабанн - архитектор по образованию - в процессе разработке моделей одежды модульным методом

Модули могут быть одинакового размера, который выбирается в зависимости от антропологии человеческого тела и оптимальных размеров готовой одежды. Модули, как правило, имеют простые геометрические формы, чтобы при соединении



получались капюшон, короткий жилет, жилет средней длины, длинный жилет, короткие рукава, длинные рукава.

Технологически каждый модуль обрабатывается отдельно подкладкой, утеплителем, мехом изнутри или снаружи(рис.12).

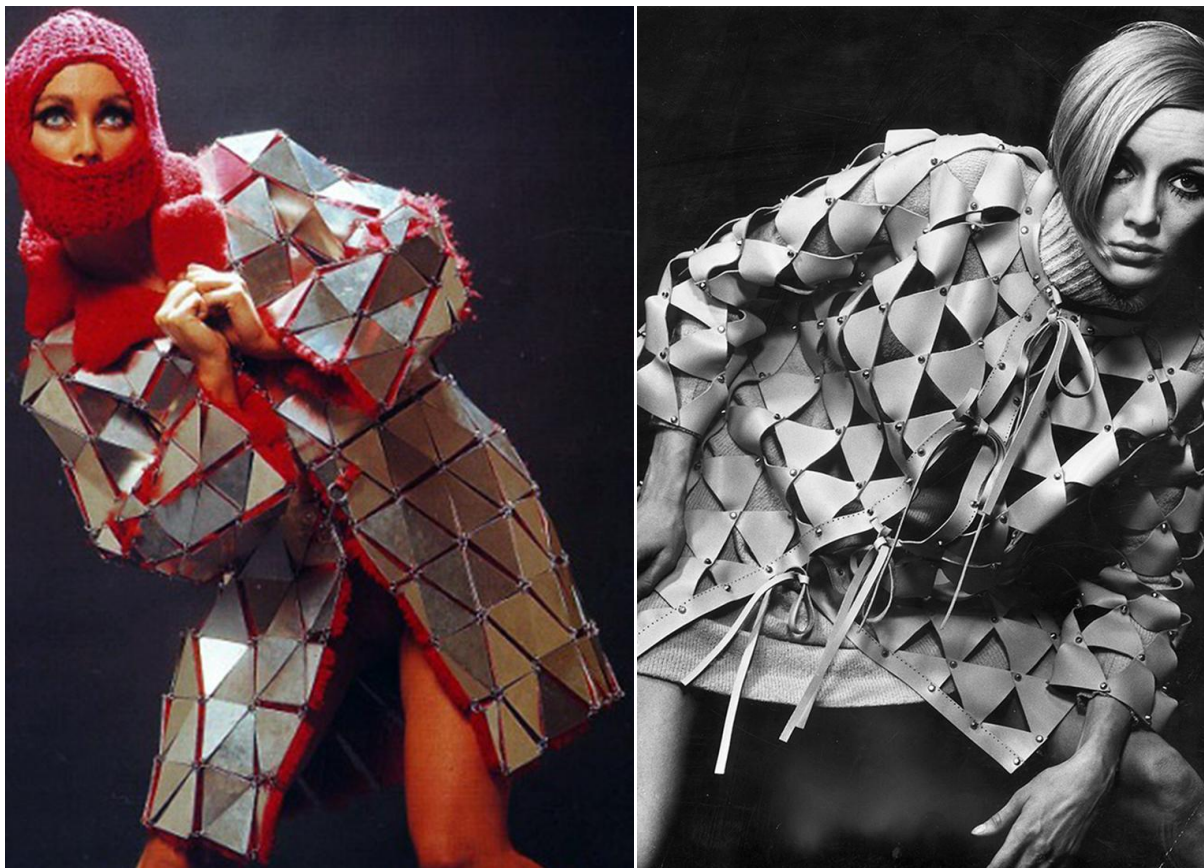


Рис.12. Треугольник как модуль в проектировании одежды из кожи и меха

Важным является выбор способа соединения простых модулей в виде квадратов, прямоугольников, треугольников, кругов и ромбов. Если для соединения модулей выбираются завязки, ленточки, банты, узлы, то их торчащие концы могут создать дополнительный декоративный эффект. Для того чтобы модули соединить друг с другом незаметно, применяются крючки, «липучки», супатные застежки (рис. 13).



Рис.13. Модели одежды, выполненные на основе модуля

Все эти виды соединения необходимы в том случае, если применяется метод трансформации - изменения формы изделия, назначения изделия, ассортимента.

Изменение формы изделия: 1) из маленькой сделать большую и наоборот (например, из недлинного жилета сделать длинный). Это прием модульного свертывания и модульного развертывания;

2) из простой формы составить сложную и наоборот (например, к жилету пристегнуть, привязать модули и получить длинное пальто с капюшоном, кокетками, карманами, сумками и головными уборами или из простых модулей в виде квадратов, треугольников и ромбов составить сложный декоративный узор, орнамент, монокомпозицию, которая органично впишется в изделие);

3) изменяя форму, изменить назначение изделия (например, был жилет – стало пальто, т.е. верхняя одежда, и т.д.).

Можно из одинаковых модулей составлять разные изделия: жилеты разной длины и формы, сарафаны, юбки разной длины, блузны, полупальто, пальто длинные с капюшонами, накладными воротниками, головные уборы, сумки и пр.

Таким образом, изменение ассортимента происходит путем модульного проектирования. Форма модулей может быть и более

сложная: в виде цветов, листьев, бабочек, зверей, птиц. Такие модули достаточно сложно пристегивать и отстегивать, но их можно соединять «наглухо», встык друг к другу, при помощи «брид» (элемент вышивки «ришелье»). Создаются красивейшие ажурные композиции, которые накладываются на лекала изделия (допустим, платья), и все фрагменты сшиваются с изнанки. Из получившегося ажурного полотна можно моделировать вставки или целиком изделия.

Проектирование и сборка модулей-фрагментов в разнообразные изделия таят в себе огромные, ранее не использованные, возможности.

В настоящее время модульное проектирование использует компьютерные технологии на основе матриц базовых геометрических форм конструктивных элементов формы.

### **Содержание работы:**

1. Формирование начального представления о комбинаторных методах, в частности, модульном методе в проектировании костюма;

а) выполнение планшета идей;

б) разработка концепции коллекции;

в) создание фор-эскизов коллекции;

2. Изучение творческих источников

3. Разработка моделей одежды модульным методом проектирования.

4. Обоснование концепции моделей одежды

5. Отрисовать эскизный проект. Оформить в соответствии с требованиями подачи эскизов.

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от концепции); клей ПВА; ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейтцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП; двусторонний скотч; стекло.

### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему. Дать название коллекции.
2. Определиться с источниками творчества.
3. Изучить модульный метод проектирования
4. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы (формат А4)
5. Разработать планшет идей.
6. Написать текстовый вариант концепции коллекции.
7. Выполнить фор-эскизы моделей, опираясь на источники творчества
8. Проанализировать эскизы, отобрать модели, наиболее отвечающие разрабатываемой теме, составить модельный ряд.
9. Фон – важная составляющая эскизного проекта, поэтому следует уделить особое внимание пространству, в котором расположена представляемая коллекция.
10. Наиболее интересную композицию выполнить в цвете. При отработке данного пункта рекомендуется применять метод коллажа.
11. На планшете авторского формата показать коллекцию в цвете (при оформлении необходимо написать на планшете название коллекции, фамилию, имя автора). Можно разработать баннер коллекции. Выполнить макет базовой модели коллекции или разработать конструкцию модели.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции в цвете;*
- папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, технические эскизы, композиционные поиски).*

### **Контрольные вопросы.**

1. Дайте определения понятиям: «комбинаторные методы проектирования», «модуль».
2. Какими свойствами характеризуется модуль?
3. Что представляют собой «приёмы комбинаторики»?

4. Что такое «проектирование»?
5. Когда и как применяется «модульный метод» в проектировании одежды?
6. Какие приёмы выполнения коллекции с помощью модуля Вы знаете?
7. Какие художественные приёмы при эскизировании коллекций моделей одежды применяют в проектировании костюма?

#### **2.4 «Комбинаторные методы проектирования. Трансформация» Разработка коллекции моделей одежды методом трансформации**

Мобильность формы, возможность ее видоизменения в зависимости от конкретных условий эксплуатации является одним из важных моментов в современном проектировании, поэтому отдельные узлы общей конструкции должны быть подвижными, к ним предъявляются особые эргономические и конструктивные требования.

##### **Цели работы:**

- ознакомление с комбинаторными методами проектирования;
- приобретение практических навыков проектирования коллекции одежды методом трансформации.

##### **Теоретические аспекты:**

Комбинаторные методы впервые применили в 20-х годах XX века русские конструктивисты (А. Родченко, Л. Попова, В. Степанова и др.)

Комбинированные методы:

- - комбинаторика;
- - трансформация;
- - кинетизм;
- - создание безразмерной одежды;
- - одежда из целого куска ткани.

*Комбинаторика* – это приемы нахождения различных соединений (комбинаций), сочетаний, размещений из данных элементов в определенном порядке. Комбинаторные (вариантные) методы формообразования применяются для выявления наибольшего разнообразия сочетаний ограниченного числа



элементов. Сложность целостной формы, отвечающей множеству требований – функциональных, конструктивных, эстетических и др., затрудняет создание развитых комбинаторных систем «в чистом виде».

При проектировании идея комбинаторики выступает лишь в качестве стимула – за основу формообразования берутся те элементы формы, из которых можно создать комбинаторную систему (геометрические, конструктивные, цветовые и др.) (рис.14).



Рис. 14. Дизайнер английский японец Иширо Судзуки (Ichiro Suzuki)

При поиске комбинаторного элемента должны решаться следующие основные задачи: неповторимость разнообразных композиционных приемов, декоративная и эстетическая ценность.

Декоративный комбинаторный элемент должен вписываться в любую структуру, быть составной частью композиции. Поиск декоративного комбинаторного элемента на основе геометрических

фигур с прямолинейными контурами является наиболее продуктивным (рис.15).



Рис. 15. Графика текстиля как элемент комбинаторики костюма

В природе встречаются самые разнообразные геометрические формы. Очень часто природа унифицирует геометрические конструкции – лепестки цветов, листья деревьев, семена злаков, чешуя рыб, панцири животных. Декоративный комбинаторный элемент на основе природного аналога с криволинейными контурами обладает меньшими формообразующими способностями.

Формообразующие способности элементов зависят от их структурного типа (геометрических параметров), от степени регулярности его строения и уровня собственной симметрии. Наименьшие они у круга или криволинейного контура, велики у квадрата, правильного треугольника или прямоугольного контура.

*Комбинаторика* - комбинирование различными способами форм и их элементов или вариантный поиск, который можно подразделить на ряд основных приемов (рис.16).



Рис. 16. Основные приёмы комбинаторики

Комбинирование элементов на плоскости (при создании текстильных композиций и трикотажных полотен).

Комбинирование типизированных стандартных элементов (моделей, при создании целостной формы).

Комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы (по одной конструктивной основе или базовой форме). Комбинаторный поиск готовых вариантов, организаций готовых комплектов.

Комбинаторика пользуется следующими *приёмами моделирования*:

- перестановкой (эвристическое комбинирование);
- вставкой, врезкой;
- группировкой;
- переверотом;
- организацией ритмов.

*Перестановка* предполагает изменение элементов и их замену. Этот прием часто используется при вариантном



применении деталей изделия на одной конструктивной основе, при компоновке деталей одежды по всему изделию, при замене одних деталей другими(рис.17). В процессе свою первоначальную идею можно довести до гротеска, абсурда, а потом в этом найти рациональное зерно решения.



Рис.17. Варианты комбинирования элементов обуви

*Вставка* используется для создания сложной формы из простой, для этого можно взять любую простую давно известную форму одежды: прямую, расширенную или зауженную к низу юбку, платье такого же силуэта, рукава, воротники, капюшоны, сумки, головные уборы. Другими словами взять цилиндрическую и коническую формы разрезать её в определенном направлении, по боковым швам или в каких-либо других местах (можно соблюдать равное расстояние между разрезами и располагать разрезы в динамическом ритме). Вставить в разрезы, обработанные по краю или с контрастной подкладкой плоские куски ткани простой геометрической формы (круг, полукруг, квадрат, треугольник, прямоугольник и т.п.).

Можно вставить и сложные формы в виде цветов, бабочек, животных, рук, ног, профилей, фигур людей, неограниченно

фантазируя. Число вставок может возрастать от 1 и до такого числа, которое необходимо для создания определенной формы

*Трансформация* (от лат. transformation – превращение) – метод изменения формы, определяющийся динамикой, движением превращения или небольшого изменения формы.

Трансформация (превращение) – метод превращения или изменения формы часто используемый при проектировании одежды. Трансформация определяется динамикой движений, превращений или небольшого изменения(рис.18). Осуществляется трансформация следующим образом:

- превращение одной формы в другую;
- трансформация деталей внутри одной формы.

Процесс превращений может носить бесконечный характер. Вследствие своей многообразности изделие не надоедает и срок его эксплуатации продлевается.

### **Содержание работы:**

1. Формирование начального представления о комбинаторных методах проектирования, в частности, методе трансформации в проектировании костюма;
    - а) выполнение планшета идей;
    - б) анализ тенденций моды;
    - в) разработка концепции коллекции на основе метода трансформации;
    - в) создание фор-эскизов коллекции.
  2. Изучение творческих источников
  3. Выполнение композиции моделей одежды.
  4. Разработать эскизный проект авторской коллекции
- Рекомендуемые художественные материалы: гуашь, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши, акрил.



Рис.18. Трансформируемые модели Хусейна Чалаяна

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от концепции); клей ПВА; ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП; двусторонний скотч.

В качестве эксперимента вместо бумаги, как основы эскизного проекта можно использовать ткань: шифон, батист или стекло. Эскизы создаются в техниках батик или вираж.

### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему. Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз.
2. Определиться с источниками творчества (в данном задании источником творчества являются объекты трансформации)

3. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы (формат А4)
4. Разработать планшет идей и текстовый вариант концепции коллекции.
5. Выполнить эскизы моделей, опираясь на источники творчества
6. Проанализировать эскизы, отобрать 5-7 моделей наиболее отвечающих разрабатываемой теме.
7. Из отобранных эскизов составить модельный ряд.
8. На планшете размером 55x75 отрисовать коллекцию в цвете (при оформлении необходимо написать на планшете название коллекции, фамилию, имя автора). Можно разработать баннер коллекции. Выполнить (при желании студента) макет базовой модели коллекции или разработать конструкцию модели.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции) в цвете, разработанной методом комбинаторики;*
- папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, технические эскизы, композиционные поиски).*

### **Контрольные вопросы.**

1. Дайте определения понятиям: «комбинаторика», «трансформация», «метод».
2. Что такое «вставка как приём комбинаторики»?
3. Дайте определение понятию «приёмы комбинаторики».
4. Что такое «источники творчества»?
5. Как Вы понимаете метод трансформации?
6. Какие техники выполнения эскизного проекта Вы знаете?
7. Какие приёмы трансформации применяют в проектировании костюма?

## **2.5 Лабораторная работа № 5 «Комбинаторные методы проектирования. Кинетизм. Разработка эскиза авторской ткани на основе принципов кинетизма и оптического искусства»**

Кинетизм как система эстетических взглядов сложился в условиях развития технического прогресса, инженерной мысли и науки, нашедшее отражение в дизайне.

Исторические признаки кинетизма можно проследить как в народных механических игрушках, так в часах, музыкальных шкатулках и т.п. Средневековые представления всегда использовали динамику света и объектов. Метод кинетизма заключается в соединении динамики форм, декора, рисунка, тканей. Идея движущейся формы принадлежит художникам советского авангарда 1910 – 1920-х гг. конструктивистам В. Татлину, К. Мельникову, А. Родченко. В Европе 1920 – 1960-х гг. идеи кинетизма развивают Л. Мохой-Надь, М. Дюшан, Р. Сото, Н. Шофер. В дизайне одежды метод кинетизма наиболее широко используется в профессиональных показах: в динамике трансформирующихся деталей костюма, в применении светящихся объектов, светодиодов, автономного освещения, крутящихся или движущихся элементов костюма. Особое место занимает создание моделей, даже целых коллекций в стиле «оп-арт» с использованием графических иллюзий, например, движения в декоре или в рисунках тканей.

Русские конструктивисты также искали возможности серийного изготовления предметов одежды, наделённой художественной идеей и отвечающей требованиям социального заказа. Среди первых художников наиболее известны В. Татлин, К. Малевич, А. Родченко, А. Веснин, Л. Попова, Л. Лисицкий, А. Экстер, братья В. и Г. Стенберги, В. Степанова. Конструктивисты выделяли три типа моделируемой одежды: прозодежда, спортодежда и спецодежда.

В дизайне одежды метод кинетизма используется достаточно активно, особенно в профессиональных показах: в динамике трансформирующихся деталей костюма, в применении светящихся объектов, светодиодов, автономного освещения, крутящихся или движущихся элементов костюма.

**Цели работы:**

- ознакомление с комбинаторными методами проектирования;
- приобретение практических навыков проектирования коллекции одежды, применяя методы кинетизма.

### **Теоретические аспекты:**

*Кинетизм* (от греч. *kinetiko's* – приводящий в движение) – вид художественного творчества, тяготеющий к синтезу искусств; в основе кинетизма лежит идея движения формы, любого ее изменения. Особое место занимает создание моделей и целых коллекций в стиле оп-арт с использованием графических иллюзий. Идея кинетического рисунка представляется чрезвычайно интересной для художников по текстилю. Кинетизм дает возможность создать мощную динамику внутри статичной формы, необыкновенные парадоксальные эффекты в графике (рис.19).

*Кинетизм* – комбинаторный метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы, любого её изменения.

Во многих случаях иллюзия движения создается меняющимся освещением – здесь кинетизм смыкается с оп-артом.

*Оп-арт* (англ. *op-art*, сокращенный вариант *opticalart* – оптическое искусство) – художественное течение второй половины XX века, использующее различные зрительные иллюзии, основанные на особенностях восприятия плоских и пространственных фигур. Художники оп-арта использовали различные зрительные иллюзии, опираясь на особенности восприятия плоских и пространственных фигур. *Оп-арт* – искусство оптических иллюзий, опирающееся на особенности визуального восприятия, основывается на зрительных иллюзиях, возникающих при восприятии некоторых конфигураций на плоскости.

Самостоятельным направлением в оп-арте является имп-арт (*impossibleart* – невозможное искусство), использующее для достижения оптических иллюзий особенности отображения трёхмерных объектов на плоскости, трюки с перспективой, изображения объектов, не существующих в пространстве. Элементы изображения трехмерного объекта расположены во взаимосвязи, препятствующей их однозначному восприятию.





Рис.19. Графика текстиля. Кинетизм в костюме

Невозможные фигуры демонстрируют особенности нашей перцепции пространства. Ведь любое изображение, в сущности, представляет собой набор линий и цветовых пятен, расположенных на плоскости. От мастера требуется определённое мастерство, чтобы убедить зрителя в наличии объёма, перспективы, создать иллюзию пространства в своём произведении.

*«Рисовать – значит обманывать» М. К. Эшер*

Невозможные фигуры дают почувствовать масштабы этого обмана. Наиболее известными представителями этого направления

являются Оскар Раутесворд, М.К. Эшер, Жос де Мей, Тамаш Фаркаш, Сандро Дель Пре, Семён Пучков.

Кинетизм рассматривается как одна из форм трансформации, создания динамики формы, декоративного оформления поверхности.

*Кинетическое искусство* – авангардистское направление в современной пластике, ориентирующееся на пространственно-динамические эксперименты, обыгрывающее эффекты реального движения всего произведения или отдельных составляющих его форм. Элементы кинетизма издревле существовали в виде разного рода ручных или механических трюков, оживлявших скульптуру, архитектуру, прикладные искусства (движущиеся фигуры часов и т.д.), в особенности в театральной сценографии.

Понятия «кинетическое искусство» и «кинетизм» очень близки. Такие высказывания, как «мир пришел в новое движение» (А. Скрябин) и «все стремится к невероятной динамичности и пространственности» (Н. Габо), во многом объясняют задачи кинетистов, связанные с областью художественного проектирования.

Идея кинетического рисунка интересна для художников по текстилю, так как создает необыкновенные и парадоксальные эффекты графики. Кинетизм дает возможность создать мощную динамику внутри статичной формы (рис.20).

Создание коллекций моделей одежды в стиле оп-арт с использованием графических иллюзий движения в декоре или рисунках материалов часто встречается в мировой моде.

Среди наиболее определенных и апробированных вариантов мобильного формообразования отмечают такие, как вращение спирали, эффекты волнового колебания, муаровый эффект и т.д. Вращение спирали порождает впечатление бесконечного подъема или спуска элементов композиции. Прием волнового колебания связывают с возникновением иллюзорных пластических изменений неподвижной формы, которые создают иллюзию перетекания изгибов формы в пространстве.

Возникновение муарового эффекта связывают с трансформацией орнаментальных образов, например, при сочетании нескольких прозрачных сетчатых конструкций и различных движений зрителя вокруг них.

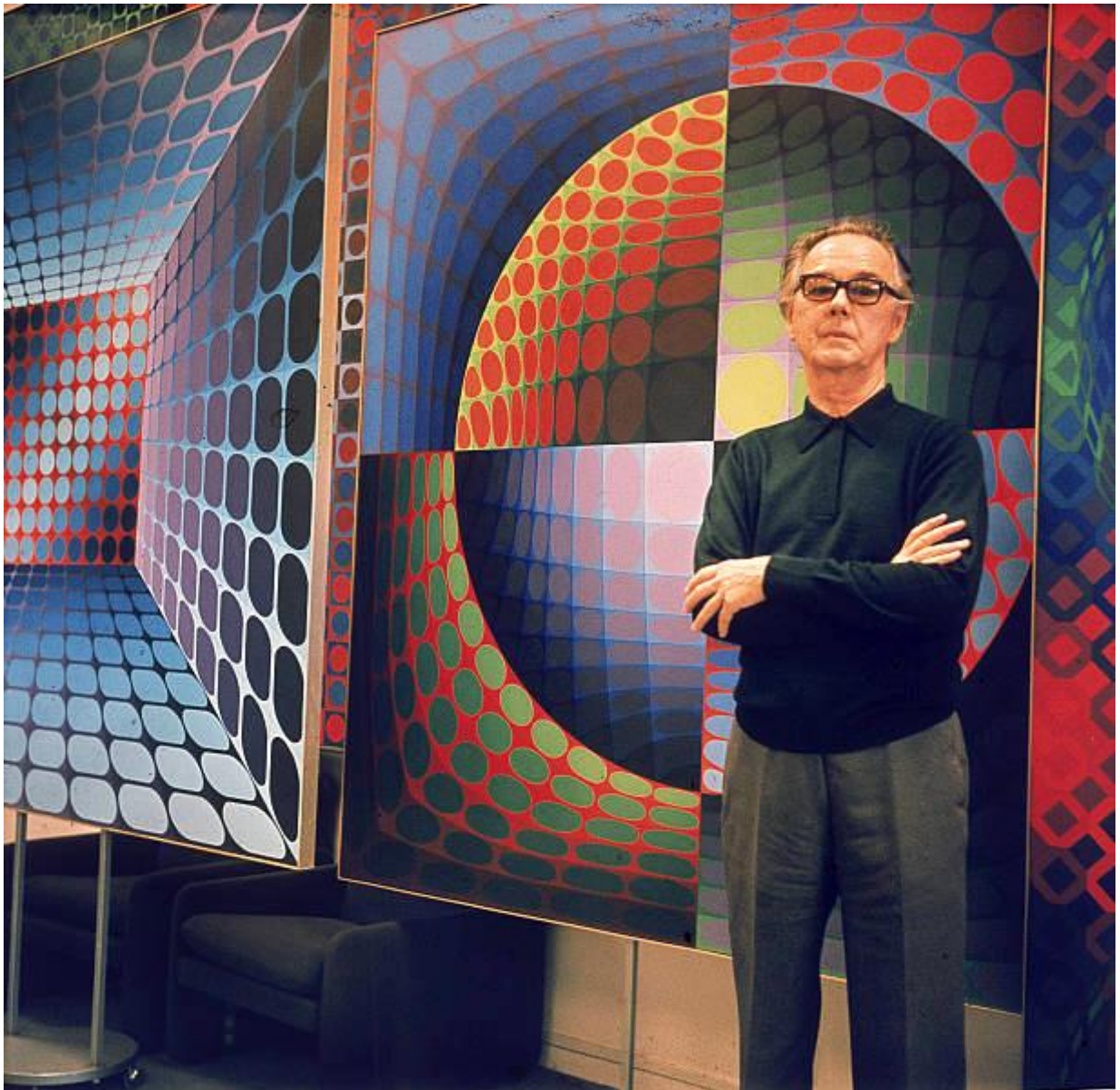


Рис.20. Кинетические произведения Виктора Вазарели. (1908 - 1997)

Таким образом, метод кинетизма как проектный метод в дизайне одежды имеет устойчивую тенденцию к расширению использования.

### **Содержание работы:**

1. Формирование комплекса знаний о комбинаторных методах проектирования, в частности, методе кинетизма в проектировании костюма;

а) выполнение планшета идей;

б) разработка концепции коллекции на основе кинетизма;

в) создание фор-эскизов коллекции;



2. Изучение творческих источников

3. Разработка эскиза ткани

Рекомендуемые художественные материалы: гуашь, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши, акрил, цветная бумага

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от концепции); клей ПВА; ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейтцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП; двусторонний скотч; стекло.

В качестве эксперимента вместо бумаги, как основы эскизного проекта можно использовать ткань: шифон, батист или стекло. Эскизы создаются в техниках батик или вираж.

Эскизы можно выполнить в технике аквапигии.

### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему. Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз коллекции.

2. Определиться с источниками творчества. Изучить оптические иллюзии и невозможные фигуры. Познакомиться с творчеством художника М. Эшера.

3. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы. Разработать планшет идей.

4. Разработать и описать концепцию коллекции.

5. Выполнить и проанализировать эскизы, отобрать модели, наиболее отвечающие разрабатываемой теме, стилистике, заданному ассортименту, композиции, колористике.

6. Из отобранных эскизов составить модельный ряд.

7. На планшете авторского формата отрисовать коллекцию в цвете (при оформлении необходимо написать на планшете название коллекции, фамилию, имя автора). Можно разработать баннер коллекции. Выполнить (при желании студента) макет базовой модели коллекции или разработать конструкцию модели.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции в цвете, разработанной комбинаторными методами;*
- эскиз авторского рисунка текстиля (формат А4 или А3);
- папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, технические эскизы, композиционные поиски).*

### **Контрольные вопросы.**

1. Дайте определения понятиям: «комбинаторика», «трансформация», «кинетизм».
2. Дайте определение понятию «приёмы комбинаторики».
3. Что такое «источники творчества»?
4. Какие техники выполнения эскизного проекта Вы знаете?
5. Какие приёмы кинетизма применяют в проектировании костюма?
6. Что такое оптические иллюзии?
7. Кто из художников занимался развитием комбинаторных методов?

### **2.6 Лабораторная работа № 6 «Бионический метод проектирования. Бионика в дизайне костюма. Разработка моделей одежды на основе бионического метода проектирования»**

Природные формы – неиссякаемый источник идей для художников, конструкторов, дизайнеров. Цветы, стебли и листья, благодаря своим изогнутым силуэтам, служили творческим источником для формообразования. Для создания живописного узора стилизовали пальмовые листья, водоросли, яркие и грандиозные насекомые, птицы – стрекозы, павлины и ласточки, змеи....

«Бионика в современном историческом костюме представляет собой процесс использования законов формообразования живой природы, что зачастую происходит интуитивно, но бионика в



костюме осознаёт этот процесс и направляется по тому руслу, которого требует жизнь<sup>4</sup>»

### **Цели работы:**

- ознакомление с бионическим методом проектирования;
- приобретение практических навыков проектирования одежды бионическим методом проектирования.

### **Теоретические аспекты:**

*Бионика* (от греч. *Bion* – элемент, ячейка жизни) изучает особенности строения жизнедеятельности организмов для создания новых систем (приборов, механизмов) и совершенствования существующих.

*Бионика* занимается изучением аналогий в живой и неживой природе для дальнейшего использования установленных принципов построения и функционирования биологических систем и их элементов при совершенствовании существующих технических систем, созданием принципиально новых машин, аппаратов, строительных конструкций.

Первым, кто начал изучать механику полета живых моделей с бионических позиций, был великий Леонардо да Винчи. Он пытался построить летательный аппарат с машущим крылом.

В 1923 г. В. Татлин создал уникальную модель летательного аппарата, основанного на принципе действия птичьего крыла и выполненного из дерева, шелка, алюминия, китового уса и других материалов. Автор построил аппарат на принципе использования живых органических форм. Наблюдения над этими формами привели его к выводу о том, что «наиболее эстетичные формы и есть наиболее экономичные». Принцип рациональности и функциональности формы, ее соответствие свойствам материала – важная часть татлинской концепции формообразования.

*Бионика* – это наука об использовании знаний о конструкциях и формах, принципах и технологических процессах живой природы в технике, архитектуре, дизайне. Архитектурная бионика не предполагает копирование форм живой природы: в архитектуре используются законы и принципы формообразования наиболее

---

<sup>4</sup>Козлова Т.В., Белько Т.В. Костюм и бионика. Учебное пособие для вузов.– М.: МГТУ им А.Н.Косыгина, 2007. – 223 с.

гармонически сформированных функциональных структур в органическом мире.

Основой создания природообразных структур является анализ конструктивной целесообразности форм. Изучение природных форм позволило дизайнерам разработать новые типы структур: соединенные по спирали, пружинящие, построенные на шарнирах, соединенные по принципу центрально-осевой симметрии, с трансформирующимися конструкциями (рис.19).

Подобного рода объекты несут новые образы, их ритмическая организация одновременно и новая, и столь знакомая становится признаком оригинального дизайна.



Рис.19. Айрис Ван Эрпен.



К этим явлениям следует чутко относиться дизайнеру, ибо костюм должен вписываться в окружающую, быстро меняющуюся среду.

*Биомеханика* (от греч. *bios* – жизнь) изучает механические свойства живых тканей, органов и организма в целом, а также происходящие в них механические явления (при движении, дыхании и т.д.).

В формообразовании современного костюма распространены образные темы (рис.20). Примером бионики являются повторяющиеся прозрачность и деликатность строения паутины трикотажные переплетения. Тончайшие нити вискозы и шелковой пряжи в структурах и хаотичных рисунках, полученных на основе спущенных петель, – идеальные переплетения для вечерней одежды.



Рис.21. Бионика в костюме. Фрагменты студенческих коллекций

Металлизированная пряжа с эффектом ржавчины и окисления позволяет создать ощущение каркаса – структуры, существующей как бы отдельно от тела и создающей объемные скульптурные силуэты. Трикотаж, напоминающий кокон, создают из веревок и лент, как бы обвязанных или оплетенных вокруг тела. С одной стороны, он защищает, а с другой – ограничивает подвижность.

Использование в костюме природных форм с одной стороны предполагает некоторое копирование внешних признаков природных форм, механическое перенесение их на костюм, с другой стороны глубокое изучение природных структур, установление существующих связей, цикличность природных и социальных процессов (рис. 22).

### **Содержание работы:**

1. Сформировать начальное представление об эвристических методах проектирования, в частности, бионическом методе проектирования костюма;
  - а) выполнение планшета идей – бионических форм, природных структур, объектов живой природы;
  - б) разработка концепции коллекции на основе бионического метода проектирования;
  - в) создание фор-эскизов коллекции;
2. Изучить творческие источники
3. Создать планшет идей
4. Разработать коллекцию, применяя бионический метод проектирования
5. Выполнить многофигурную композицию в различных графических техниках.

Рекомендуемые художественные материалы: гуашь, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши, акрил.

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от концепции); клей ПВА; ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейтцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП;



двусторонний скотч.



Рис. 22. Знаменитая модель «Птица» из меха белки (дизайнер Ирина Крутикова<sup>5</sup>)

---

<sup>5</sup> *Ирина Крутикова* – легенда мирового дизайна, общепризнанный эксперт среди модельеров мира, обладательница титула «королева русского меха».

Гордость российской моды Ирина Крутикова – член Российской Ассоциации высокой моды и прет-а-порте, академик Российской Академии Художеств, лауреат Государственной премии России, обладатель гран-при «Золотой манекен», лауреат национальной премии в области индустрии моды «Золотое веретено», обладатель «Гран-при SWAKARA» во Франкфурте за большой вклад в мировую моду.



В качестве эксперимента вместо бумаги, как основы эскизного проекта можно использовать ткань: шифон, батист или стекло.

### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему. Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз коллекции.
2. Определиться с источниками творчества (в данном задании источником творчества являются бионические формы, объекты живой природы). Например, формы морских раковин (рис.23) или птицы (рис.24)
3. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы (формат А4)
4. Разработать планшет идей.
5. Разработать текстовый вариант концепции коллекции.
6. Выполнить фор-эскизы моделей, опираясь на источники творчества, проанализировать эскизы, отобрать 5-7 моделей.
7. Из отобранных эскизов составить модельный ряд
8. Выполнить композиционные поиски по размещению 5-7 моделей на формате (на формате А4 показать композиционное расположение моделей относительно друг другу и относительно предполагаемому фону – заднику).
9. Наиболее интересную многофигурную композицию представить в цвете: 2-3 варианта в различных техниках, используя разнообразные художественные материалы (пастель, акварель, тушь, гуашь и т.п.)
10. Можно разработать баннер коллекции.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции (формат А3) в цвете, разработанной бионическим методом проектирования;*
- папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, технические эскизы, композиционные поиски).*

## Примерные темы коллекций, разрабатываемых с применением бионического метода проектирования

### 1. «Водная стихия»:

а) рассмотреть форму, структуру, материал раковины, изучить закономерности движения по спирали (наutilus); веерное (раковина – жемчужница);

б) изучить формы и колористику перламутра и жемчуга, рассмотреть процесс зарождения и созревания жемчужины, проанализировать виды изделий из жемчуга, символику жемчуга в различных культурах;

в) выбрать определенную породу рыб (морских животных или обитателей), рассмотреть их с различных сторон: колористика, форма, способность передвигаться, менять окраску, форму, в какой среде обитает и т.д.



Рис. 23. Раковина-наutilus как источник творчества дизайнеров. Стол-раковина (дизайнер Марк Фиш).

### 2. «Воздушная стихия»:

а) выбрать наиболее интересный объект, например, фантастические птицы. Рассмотреть их символику в различных культурах, изучить принципы передвижения или полета птицы; питания, структуру крыла, пера, возможно среды обитания. Зарисовать наиболее эффектные детали или фрагменты структур. На основании изученного работать с фор-эскизами и концепцией проекта коллекции.

б) птицы реальные, например, павлин, ворон, сокол. Рассмотреть колористику оперения, структуру пера, специфику среды обитания. Изучить известные аналогии использования образа

павлина в искусстве костюма. Зарисовать наиболее эффектные детали или фрагменты структур, колористики. Попытаться стилизовать изображение птицы, пера. Выполнить зарисовки в различных техниках: акрил, тушь, акварель, пастель. На основании изученного работать с фор-эскизами и концепцией проекта коллекции.



Рис. 24. Бренд The T-Shirt Issue<sup>6</sup>. Благодаря 3D-моделям, которые превращаются в 2D-выкройки, дизайнеры создают геометрически сложные предметы одежды

### **Контрольные вопросы:**

1. Дайте определения понятиям: «эвристика», «метод» «бионика».
2. Дайте определение понятию «биомеханика».
3. Кто первым начал изучать бионику и проектировать изделия на её основе?
4. Какие художественные материалы Вы знаете?
5. Что такое «источники творчества»?

---

<sup>6</sup> Материал для изготовления подобных шедевров раскраивается с помощью лазера. Идея перенести динамику фотографий, изображающих полёт птиц, на свитер возникла под воздействием работ Эдварда Мейбриджа (Eadweard Muybridge) — английского фотографа XIX века. Поэтому коллекция необычных свитеров-птиц получила название Muybridge Pt.2.

6. Как работать с бионической формой? Как делать зарисовки биообъектов?
7. Перечислите принципы работы над эскизным проектом?
8. Какие типы коллекций Вы знаете?
9. Что такое «концепция»? Как работать над концепцией коллекции?
10. Кто из современных дизайнеров применяет бионический метод проектирования в своём творчестве?
11. Какие технологии и материалы применяются в биодизайне при разработке моделей одежды?

### **3 ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ (повышенный уровень)**

Проектирование – универсальный вид деятельности, направленный на создание реальных объектов с заданными функциональными, технико-экономическими, эргономическими, экологическими и потребительскими качествами.

Проектная деятельность – система интегрированных процедур в образовательном процессе, которая включает в себя многие известные методы и способы активного обучения. Это – метод проектов; метод погружения; метод сбора и обработки данных; метод мозговой атаки; исследовательский метод; проблемный метод; анализ справочных и литературных источников; поисковый эксперимент; опытная работа; обобщение результатов и другие.

Проектная деятельность входит сейчас во многие области общеобразовательной практики в виде методов обучения, в основе которых лежит работа над проектом. Проектная деятельность, как составная часть художественной культуры, является как бы той общей формой, в которой реализуется искусство планирования, изобретения, созидания, исполнения и оформления, она определяется как дизайн или проектирование.

Проектная деятельность обучающихся базируется на последовательном выполнении комплекса учебных заданий (проектов коллекций моделей) с целью усвоения базы теоретических и практических знаний, умений и навыков и представляет собой целостную дидактическую систему, основанную на творческом усвоении знаний в процессе работы над заданной темой. Проектная деятельность создает условия взаимодействия, взаимопроникновения дисциплин художественного, психолого-педагогического и технологического циклов и обеспечивает возможность наиболее грамотного выполнения проектов по разработке моделей одежды.

Процесс проектирования включает в себя следующие этапы:

– разработку технической документации в соответствии с профессиональным языком проекта, будь то конструктивное описание, художественное изображение, система формул, различные программы и т.д.;

– научно-техническое и социокультурное обоснование, оценку и согласование организаций, потребительских групп или отдельных лиц;



– реализацию проекта доступными, запрограммированными ранее технологическими, организационными и прочими средствами.

Проектная культура – умение создать проект от идеи. «Идея» – (греч. Idea понятие, представление) – мысль, общее понятие о предмете или явлении; продукт человеческого мышления, отражающего материальный мир; главная основная мысль в художественном произведении. Понятию «идея» сродни «замысел» – исходное представление автора (дизайнера, художника) о своем будущем произведении, его более или менее осознанный прообраз, с которого начинается творческий процесс. Планы, программы, заявки, наброски, чертежи, эскизы являются наиболее распространенными первичными формами фиксации идеи – замысла в художественной культуре. Однако разработка проекта ещё не есть его реализация в материале.

Структурный анализ проектной деятельности выделяет в качестве первичного условия – наличие проектного мышления, которое определяется как особый интеллектуальный вид деятельности, сочетающей в себе запас специальных знаний, широту взглядов, философское миропонимание, основанное на материалистическом представлении об общих законах развития природы, общества и направленных на перспективу развития той или иной области творчества.

Современные отрасли науки и техники, высокий научно-технический уровень производства, высокие технологии требуют особого типа мышления. Непрерывная технологическая сменяемость, мобильность современного производства (и это определяется не только в сфере дизайна костюма), владение основами пространственных взаимосвязей элементов (в схемах, чертежах, технических и художественных системах) определяют одним из условий профессиональной подготовки специалиста

В культуре форма, материализация, воплощение проекта зависят от содержания, духовного смысла творимого произведения, «существует и обратная обусловленность, само духовное может вырабатываться, самоопределяться и развиваться в зависимости от того, какие возможности и какие ограничения представляет ему «материальная база» – данная знаковая система».

Развитие проектного мышления студентов идёт в процессе овладения методами исследования проектной ситуации, через

решение задач и ее оценки; всестороннее изучение проектной проблемы методами стимулирования новых идей, аналогий, фантазии, инверсии, эмпатии, преобразования и пр. Овладение содержанием новых методов проектирования базовых форм и моделей костюма и на их основе – комплексов предметов его дополняющих. Решение проектной задачи через трансформацию, сокращение, добавление, расчленение, перестановку и т.д. позволит реализовать предлагаемые новые идеи.

Установка не на усвоение готовых материалов, а на их достижение в процессе самостоятельной индивидуальной творческой работы максимально способствует реализации творческого потенциала.

### **3.1 Разработка авторской коллекции направления авангард (эксперимент). Деконструкция**

Метод деконструкции был предложен японскими дизайнерами Йоджи Ямамото, Рей Кавакубо в начале 1980 г. Затем разработан представителями бельгийской школы в дизайне одежды, его использовали Жан Поль Готье, Джон Гальяно. Метод деконструкции заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой и посадкой изделия на фигуре, инверсией.

#### **Цели работы:**

- ознакомление с методом деконструкции;
- приобретение практических навыков проектирования коллекции одежды коллекцииметодомдеконструкции.
- 

#### ***Теоретические аспекты:***

*Метод деконструкции* заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой и посадкой изделия на фигуре.

Работы японских дизайнеров оказали сильнейшее влияние на модельеров Европы, которые с интересом использовали асимметричный край, неровные края одежды; разрывы, всевозможные прорезы и дырки; деление конструкции на правую и левую половины; инверсию (швы наружу, лацканы на спине,

застежки в нетрадиционных местах, вытачки «на лицо»); элементы незавершенности; нарушение традиционной технологии (рис.25).



Рис.25. Фрагмент коллекции моделей женской одежды Йоджи Ямамото

Особый интерес представляет использование инверсии.

*Инверсия* (от лат. *Inversio* - перестановка) – перестановка – метод проектирования от «противного», метод «переворота», зачастую абсурдной перестановки.

Приемы деконструкции:

- – разрушение формы (разрывы, разрезы);
- - инверсия (переворот, абсурдная перестановка).

Этот метод зачастую используется при деконструкции, так как разрушает привычные приемы моделирования одежды (рис. 26).



Рис.26. Приёмы деконструкции в одежде

Можно привести некоторые примеры применения этого метода:

- сумки с множеством наружных карманов, но пустые внутри;
- двухсторонние пальто. Плащи, костюмы, жилеты, которые можно носить на обе стороны;
- превращение нижнего белья в верхнюю одежду;
- вынесения лейбла фирмы на лицевую сторону изделия и т.д.

Инверсия способствует всестороннему развитию гибкости мышления дизайнера и позволяет получать совершенно новые, порой парадоксальные решения. Например, воротники и лацканы располагаются внизу изделия, рубашка и галстук превращаются в юбку, брюки надеваются на руки, как кофта, стеганная одежда в виде обнаженного тела и др.

Особенно часто этим методом пользуются молодые дизайнеры, создающие модели для различных конкурсов, включая международные, в качестве дипломных проектов.

Деконструкция изменяется в сторону большего разрушения привычных комплексов одежды:

- блузы, майки, куртки с одним рукавом;
- брюки с одной штаниной;
- куртка только с левой или правой половиной;
- куртки без спинки, со съёмными рукавами;

- половина юбки плюс одна штанина;
- половина юбки;
- жакет, переходящий в купальник, и др.

Меняются способы ношения одежды. Сказалось сильное влияние стиля «гранж»: нарочитая небрежность, наслоение вещей с разной длиной, прием сильной поперечной сборки не только в трикотажной одежде, но и на брюках, жакетах платьях, юбках, в рукавах, которые «засучиваются» до локтя.

Пограничное положение концептуального костюма от-кутюр между созданием произведения искусства и проектированием одежды позволяет рассматривать его как объект арт-дизайна.

Арт-дизайн – специфическая область дизайн-проектирования, соединяющая приемы авангардного искусства и промышленного дизайна и связанная с созданием функциональных объектов, обладающих художественно-культурной ценностью. Понятие «арт-объект» утвердилось в модной индустрии XXI века.

Арт-объект в моде – это концептуальный костюм, выполненный в единственном экземпляре, произведение авангардного искусства, которое, как правило, создается для демонстрации на подиуме или экспонирования в музее. Особенность концептуального модного арт-объекта заключается в том, что его можно надеть (рис.27). В создании концептуальной одежды прет-а-порте соединяются задачи проектирования костюма от-кутюр и технические возможности массового производства предметов одежды.

### **Содержание работы:**

1. Сформировать начальное представление о комбинаторных методах проектирования, в частности, методе деконструкции в дизайне костюма;

а) выполнение планшета идей;

б) разработка концепции коллекции;

в) создание фор-эскизов коллекции;

2. Изучить творческие источники

3. Выполнить многофигурную композицию в различных графических техниках.

Рекомендуемые художественные материалы: гуашь, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши, акрил.





Рис. 27. Костюм как арт-объект в творчестве Татьяны Парфёновой

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от

концепции); ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейтцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП; двусторонний скотч; стекло, подрамник.

### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему (определиться с видом коллекции, ассортиментной, половозрастной группами, задачами проекта). Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз коллекции.
2. Определиться с источниками творчества.
3. Изучить модульный метод деконструкции. Познакомиться с понятиями «авангард», «авангард в моде».
4. Рассмотреть принципы разработки авторской коллекции.
5. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы (формат А4).
6. Разработать планшет идей.
7. Написать текстовый вариант концепции коллекции.
8. Выполнить фор-эскизы моделей, опираясь на источники творчества
9. Проанализировать эскизы, отобрать модели, наиболее отвечающие разрабатываемой теме, стилистике, заданному ассортименту, композиции, колористике.
10. Из отобранных эскизов составить модельный ряд, отработать более подробно конструкцию выбранных моделей (можно в виде технического рисунка).
11. На планшете авторского формата показать коллекцию в цвете (при оформлении необходимо написать на планшете название коллекции, фамилию, имя автора). Можно разработать баннер коллекции (рис. П.1.9). Выполнить (при желании студента) макет базовой модели коллекции или разработать конструкцию модели.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции в цвете;*
- папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции,*

*зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, технические эскизы, композиционные поиски).*

*– макет базовой модели коллекции или разработать коллекции в материале (по желанию студента)*

### **Контрольные вопросы.**

1. Дайте определения понятиям: «комбинаторные методы проектирования», «модуль», «кинетизм», «безразмерная одежда»,
2. Дайте определение понятию «приёмы комбинаторики».
3. Что такое «проектирование»?
4. Что такое «модульный метод» проектирования костюма?
5. Какие приёмы выполнения коллекции с помощью модуля Вы знаете?
6. Какие художественные приёмы при эскизировании коллекций применяют в проектировании костюма?

## **3.2 «Проектирование коллекции одежды.**

### **Выполнение индивидуального задания (свободная тема)**

Визуальная презентация авторской коллекции моделей одежды может быть дополнена плакатом или баннером, пригласительным билетом, макетом буклета, авторским портфолио.

Изучать тенденции моды рекомендуется по материалам ведущих российских и зарубежных моделирующих организаций, по ресурсам Интернет.

В эскизных разработках должны быть отражены:

- концепция автора;
- источники творчества;
- образное решение проектируемых моделей одежды;
- связь с перспективным направлением моды;
- назначение, ассортимент, стилевое решение;
- законы композиции, гармонии цветовых сочетаний;
- композиционный центр;
- творческие методы проектирования.

### **Содержание работы:**

1. Сформировать начальное представление об эвристических методах проектирования, принципах их применения в проектировании костюма;

- а) выбор метода проектирования
  - б) выполнение планшета идей;
  - в) разработка концепции коллекции с обоснованием метода проектирования;
  - г) создание фор-эскизов коллекции;
2. Изучить творческие источники
  3. Выполнить многофигурную композицию

### **Инструменты и материалы**

Бумага (эскизная, рисовальная для акварели, торшированная соответствующей зернистости, чертежная типа «ватман», полуватманская, для пастельных работ, фактурная в зависимости от концепции); ножницы; кнопки; карандаши графитовые; цветная бумага; краски: акварель, гуашь, акрил; кисти (белка, колонок, пони №3-12); кисти щетинные (веер, плоские №5-10); флейтцы; мастихин; линейка металлическая; ластик; картон, ДВП; двусторонний скотч; стекло, подрамник.

### **Алгоритм выполнения задания**

1. Выбрать тему (определиться с методом проектирования, видом коллекции, ассортиментной, половозрастной группами, задачами проекта). Дать название коллекции. Разработать слоган, девиз коллекции.
2. Выбрать источники творчества. Разработать планшет идей и аналогов.
3. Зарисовать, наиболее значимые или опорные элементы источников творчества, используя графические материалы (формат А4).
4. Написать текстовый вариант концепции коллекции.
5. Выполнить фор-эскизы моделей, опираясь на источники творчества
6. Проанализировать эскизы, отобрать модели, наиболее отвечающие разрабатываемой теме, стилистике, заданному ассортименту, композиции, колористике.
7. Из отобранных эскизов составить модельный ряд, отработать более подробно конструкцию выбранных моделей (можно в виде технического рисунка).
8. На планшете авторского формата показать коллекцию в цвете (при оформлении необходимо написать на планшете название

коллекции, фамилию, имя автора). Можно разработать баннер коллекции. Выполнить (при желании студента) макет базовой модели коллекции или разработать конструкцию модели.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- планшет – *чистовой вариант коллекции в цвете;*
- папка – *сопровождающий материал к разрабатываемой коллекции, расположенный в определённой последовательности (титул лабораторной работы, текстовый вариант концепции, зарисовки источника творчества, планшет идей, фор-эскизы, технические эскизы, композиционные поиски).*
- *макет базовой модели коллекции или разработать коллекции в материале (по желанию студента)*

### **Контрольные вопросы.**

1. Дайте определения понятиям: «комбинаторные методы проектирования», «модуль», «кинетизм»
2. Дайте определение понятию «приёмы комбинаторики».
3. Что такое «проектирование»?
4. Что такое «модульный метод» проектирования костюма?
5. Какие приёмы выполнения коллекции с помощью модуля Вы знаете?
6. Какие художественные приёмы при эскизировании коллекций применяют в проектировании костюма?

### **3.3 Рекомендуемые темы рефератов/презентации**

Научное исследование как процесс выработки новых научных знаний, является одним из видов познавательной деятельности и характеризуется объективностью, воспроизводимостью, доказательностью и точностью.

Научные исследования, осуществляемые студентами, помогают освоению теории и практики проектирования, работе над композицией моделей одежды. Теоретические знания по основам проектной культуры способствуют познанию и пониманию дизайна в современном социокультурном пространстве.

Предлагаемые темы для научной работы выбираются индивидуально, в соответствии с личностными интересами.

1. Место дизайна костюма в классификации искусств



2. Дизайн и авангардное искусство XX-XXI вв.
3. Футуризм: симультанизм (одновременность восприятия)...
4. Концепция супрематизма и предметный мир
5. Конструктивизм. Конструкция есть современное мировоззрение.
6. Теория и практика конструктивизма.
7. ВХУТЕМАС – школа конструктивизма
8. Модерн в России.
9. Модернизм и становление дизайна как профессиональной деятельности.
10. «Баухауз»: прообраз дизайнерской школы
11. Культура вещи и культура материала
12. Дизайн одежды и материала
13. Эстетика конструктивистского производственного костюма
14. Графический дизайн, реклама и торговля
15. Постмодернизм XX века
16. Национальные модели дизайна и глобальное поле деятельности
17. Традиционные и новые материалы
18. Стилистические направления XXI века
19. Искусство, наука и технология как источник идей и форм в дизайне
20. Системный подход и человеческий фактор
21. Стратегии проектирования
22. Японский дизайн: традиционная и актуальная проектная культура
23. Психология творчества дизайнера. Приёмы и методы творчества дизайнера.
24. История развития проектной культуры
25. Дизайн-проектирование. Основные методы проектирования
26. Костюм как объект проектирования
27. Художественное проектирование одежды. Методы и принципы.
28. Дизайн костюма: исследование особенностей проектирования швейных изделий в различных художественных системах
29. Исследование методов проектирования и конструирования при разработке авторских коллекций.
30. Костюм как объект исследования.
31. Гендерные особенности восприятия цвета и формы костюма

### 32. Специфика проектирования в дизайне костюма с учётом половозрастных особенностей

Для выполнения исследовательской работы необходимо опираться на следующие научные термины и определения.

**Актуальность** – важность, значимость чего-либо для настоящего момента.

**Гипотеза** – предположение, при котором на основе ряда факторов делается вывод о существовании объекта, связи или причины явлений, причем этот вывод нельзя считать вполне доказанным.

**Задача исследования** – это выбор путей и средств для достижения цели в соответствии с выдвинутой гипотезой. Постановка задач основывается на дроблении цели исследований на подцели. В работе может быть поставлено несколько задач.

**Идея** – определяющее положение в системе взглядов, теорий и т.п.

**Объект исследования** – это процесс или явление, порождающие проблемную ситуацию и избранные для изучения.

**Предмет исследования** – это то, что находится в границах объекта. Предметом исследования могут быть явления в целом, отдельные их стороны, аспекты и отношения между отдельными сторонами и целым.

**Цель исследования** – это его желаемый конечный результат. Наиболее типичны следующие цели:

- – определение характеристики явлений, не изучаемых ранее, малоизученных, противоречиво изученных;
- выявление взаимосвязи явлений;
- изучение динамики явлений;
- описание нового эффекта, явления;
- открытие новой природы явления;
- обобщение, выявление закономерностей;
- создание классификации, типологии;
- создание методики;
- адаптация методики.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе освоения дисциплины «Основы проектной культуры одежды» большое внимание уделяется приобретению практических навыков проектной культуры. Методы художественного проектирования одежды являются основной традиционной формой разработки коллекций различных видов и назначений.

Разрабатывая современный костюм, необходимо учитывать, какие функции должны в нем преобладать. Это позволяет определить и конструктивное решение, и выбор материалов, и образное решение костюма. Проектировать следует не только вещь, но и пользу, которую она должна принести потребителю (с этой точки зрения надо проектировать не нарядное платье, а хорошее настроение и уверенность в себе).

Изучая основы проектной культуры одежды, следует анализировать направления развития моды и определять степень зависимости костюма от социокультурной среды; методы проектирования коллекции и принципы ее разработки; разрабатывать эскизы и выполнять макеты моделей в материале с применением эвристических методов проектирования. Методы проектирования усваиваются в результате сознательного отношения к самостоятельной индивидуальной творческой деятельности.

Тенденция к комбинированию, использование принципов монтажа и коллажа, стала важной приметой современного дизайна одежды. И это может привести к потере стилистических границ, избыточность необжитых, неосвоенных форм костюма и высокая степень комбинаторики стилей, в результате которой подавляющее большинство рождающихся образов костюма выглядит конгломератом форм, родственно связанных между собой. Поэтому разработки коллекций комбинаторными методами требует особой осторожности работы с формами, цветом и пластикой.

## РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Обязательный*

1. Будникова, Ольга Владимировна. Художественно-графическая композиция [Текст]: учебное пособие / О. В. Будникова; Курский государственный технический университет. - Курск: КурскГТУ, 2010. - 118 с.
2. Будникова, Ольга Владимировна. Художественно-графическая композиция [Электронный ресурс]: учебное пособие / О. В. Будникова ; Курский государственный технический университет. - Курск : КурскГТУ, 2010. - 118 с.
3. Алиева, Н. В. Физика цвета и психология зрительного восприятия [Текст]: учебное пособие / Н. В. Алиева. - М. : Академия, 2008. - 208 с.
4. Мода и стиль [Текст] / ред.кол.: М. Аксенова [и др.]. - М. : Мир энциклопедий Аванта+, 2007. - 480 с.
5. Алиева, Н. В. Физика цвета и психология зрительного восприятия [Текст] : учебное пособие / Н. В. Алиева. - М.: Академия, 2008. - 208 с.
6. Мода и стиль [Текст] / ред.кол.: М. Аксенова [и др.]. - М. : Мир энциклопедий Аванта+, 2007. - 480 с.
7. Будникова, Ольга Владимировна Формирование художественной культуры студентов-дизайнеров: методика и технология [Текст]: монография / О.В. Будникова; Юго-Зап. гос. ун-т. Курск, 2014. –118 с.
8. Будникова, Ольга Владимировна Формирование художественной культуры студентов-дизайнеров: методика и технология [Электронный ресурс]: монография / О.В. Будникова; Юго-Зап. гос. ун-т. Курск, 2014. –118с.

### *Дополнительный*

9. Балдано, И. Ц. Мода XX века [Текст] : энциклопедия / И. Ц. Балдано. - М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002. - 399 с.
10. Бесчастнов, Н. П. Графика текстильного орнамента (печатный рисунок) [Текст] : учебное пособие / Н. П. Бесчастнов ; Московский государственный текстильный университет им. А. Н. Косыгина. - М. : МГТУ, 2004. - 431 с.
11. М.Люшер. Цветовой тест Люшера.– СПб: Сова, М.: ЭКСМО-Пресс, 2002. – 192 с.
- 12.

13. Костюм. Теория художественного проектирования [Текст] : учебник / под общ. ред. Т. В. Козловой ; Московский текстильный ун-т им. А. Н. Косыгина. - М. : МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2005. - 382 с.
14. Композиция костюма [Текст]: учебное пособие / Г. М. Гусейнов [и др.]. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2004. - 432 с.
15. Петушкова, Г. И. Проектирование костюма [Текст] : учебник / Г. И. Петушкова. - М.: Академия, 2004. - 416 с.
16. Пармон, Ф. М. Рисунок и мода-графика [Текст] : учебник / Ф. М. Пармон. - Екатеринбург : Гуманитарный университет, 2004. - 256 с.

*Специализированные журналы*

1. Журнал Индустрия моды
2. Журнал Ателье
3. Журнал InternationalTextiles
4. Журнал Модный магазин
5. Журнал Мода. Имидж. Престиж.