МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

КОКШЕТАУСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. А. МЫРЗАХМЕТОВА

КАФЕДРА ДИЗАЙН

ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

На тему: Разработка женского сценического костюма

ДИПЛОМНИК

Федоренко Т. А.\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Ф. И. О.) (ПОДПИСЬ)

КОКШЕТАУ, 2008г.

1 СБОР ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА

1.1 Понятие «костюм»

Одежда — это совокупность покровов на теле человека, защищающих его от неблагоприятных воздействий окружающей среды: от холода и палящего солнца; от дождя и ветра; от укусов насекомых; от зубов и когтей диких животных; от стрел; ударов копьем или мечом, нанесенных врагом в бою; от пули и отравляющих веществ. Одежда защищает человека не только от физических неблагоприятных климатических условий, воздействий на его тело, но и от влияния злых сил, обеспечивая магическую защиту (особенно это относится к древнему костюму). Таким образом, одеждой можно назвать и боевую раскраску, и татуировку у первобытных народов, и латы средневекового рыцаря, и современные бронежилет и противогаз, и модное платье. В понятие одежды входят платье (то, что покрывает непосредственно тело человека), обувь, головные уборы. Дополнения перчатки, шарфы, пояса и т.п. Основная функция одежды — защитная (физическая и моральная защита) и утилитарно-практическая, так как одежда всегда связана с какой-либо практической деятельностью человека, имеет определенное назначение, помогая человеку приспосабливаться к окружающему миру. Любой предмет одежды — это вещь, которой пользуются и которая выполняет одну или несколько функций. Но при этом одежда имеет и эстетическую функцию — украшает человека, как и в любой вещи, в ней неразрывно связаны понятия красоты и пользы. Как и любая вещь, одежда — это предмет потребления. Ношение одежды — это процесс потребления данного продукта. Одежда может быть изготовлена на заказ для конкретного человека или быть продуктом массового промышленного производства, когда один образец растиражирован в сотнях, тысячах, а то и миллионах экземпляров и находит своего «хозяина» уже в процессе распределения, — в любом случае она удовлетворяет определенные потребности конкретного человека.

Одежда делится на следующие виды в зависимости от способа ношения, характера крепления на теле человека и кроя:

а) драпированная (некроеная, несшитая) — одежда из одного куска ткани, которым обертывают или драпируют тело;

б) накладная — одежда, которую надевают через голову. Она может быть несшитой — в виде куска ткани с вырезанным отверстием для головы (древние плащи, пончо), может быть кроеной и сшитой (туникообразный покрой, если основой такой одежды является согнутое пополам полотнище ткани без плечевых швов — тип туники или рубахи);

в) распашная — кроеная и сшитая одежда, имеющая спереди застежку сверху донизу (тип халата или сшитая европейского типа — одежда, повторяющая формы человеческого тела, что достигается кроем, который представляет собой развертки объемных форм на плоскости (рельефы, вытачки и т.п.).

В зависимости от назначения и использования в различных сферах деятельности современная одежда делится на группы: по половозрастному признаку, по способу изготовления, по сезону, по назначению (бытовая, спортивная, производственная, форменная, зрелищная и т.д.). С понятием «одежда» неразрывно связано понятие «костюм».

Костюм (от итал. costume — обычай, нравы) — определенная система предметов и элементов одежды, объединенных единым замыслом и назначением. Отражающая социальную, национальную, региональную принадлежность человека, его пол, возраст, профессию. Костюм тесно связан с бытовой традицией, характеризуя обычаи и нравы определенного региона, конкретного исторического периода, народа или этноса, а также с образом, поведением конкретного человека, выражая его индивидуальность. Будучи связанным уже с конкретным человеком или социальной группой, костюм выполняет те же функции, что и одежда: защитную и утилитарно-практическую, связанную с его назначением (функциями). Однако важнейшая функция костюма — знаковая, так как он сообщает окружающим важнейшую информацию о человеке: о его социальном статусе, политических пристрастиях, религии, эстетическом вкусе, культуре. Поэтому костюм имеет кроме защитной и утилитарно-практической следующие функции:

а) магическую;

б) возрастную — обозначает или маскирует возраст человека. Традиционный костюм зачастую четко определял возраст человека: на это указывал, например, цвет одежды у таджиков, цвет головного убора в венгерском женском традиционном костюме. В европейском костюме, особенно современном, часто возраст маскируется;

в) социально-половую — практически в любом традиционном костюме четко обозначен не только пол человека, но и его семейное положение: незамужняя ли это девушка «на выданье», просватанная невеста, замужняя женщина или вдова и т.п. В обществе попытки носить не принадлежащую по праву одежду строго пресекались. В современном же костюме эта функция почти исчезла: не только семейное положение, но и пол человека часто невозможно определить по его костюму;

г) сословную (групповую) — костюм обозначает принадлежность человека к определенному сословию (в сословном обществе), социальному классу или социальной группе (в классовом обществе), выявляет или маскирует социальный статус человека;

д) профессиональную — костюм может указывать на принадлежность человека к определенной профессии, на род его занятий. Особенно четко это было обозначено в средние века, когда представители определенных профессий (врачи, адвокаты, университетские преподаватели) и члены ремесленных цехов носили особую одежду, которая различалась по покрою, цвету. В современном костюме эта функция проявляется в производственной одежде и в гораздо меньшей степени в бытовой одежде для работы, однако без труда по костюму можно определить делового человека или представителей «свободных профессий»; региональную — костюм может указывать на региональную традицию в одежде, связанную как с климатическими особенностями региона, образом жизни, так и с национальными традициями живущих в нем народов. Региональная функция связана с национальной функцией — по костюму можно судить о принадлежности человека к определенному этносу, хотя в современном костюме европейского типа сложился «интернациональный стиль», стирающий все национальные особенности;

е) религиозную — костюм может обозначать и религиозную принадлежность человека. Например, в XVT в. во Франции можно было по костюму отличить католика от гугенота (протестанта), в XVII в. в Англии — сторонника англиканской церкви от члена религиозной секты (пуританина). И в современном мире сохраняется эта функция костюма: иудея, например, трудно спутать с кришнаитом. Однако можно говорить о том, что в современном костюме эта функция имеет не такое существенное значение, какое имело раньше. В современном костюме европейского типа часто вообще трудно выделить определенную функцию. Костюм стал многофункциональным, а сама функция — многозначной, хотя он сохраняет следующие функции;

ж) эротическую;

з) эстетическую — в этом смысле костюм выражает как индивидуальные эстетический вкус и выбор человека, так и общие для данной эпохи представления о красоте. В костюме проявляется эстетический идеал конкретного времени и народа.

Французское слово «костюм» в России впервые стали употреблять в XVII в. после петровских реформ. Значение этого слова связывалось тогда с обычаем, привычкой, определяющими характер эпохи, стиля, и, вместе с тем, включало в себя способ и манеру ношения одежды.

В XX столетии это понятие несколько видоизменило свой первоначальный смысл и теперь оно употребляется в значении исторического или театрального костюма, а также ансамблевого решения, наиболее полно и ярко характеризующего индивидуальный образ человека. Сегодня модный костюм в силу частой сменяемости его форм не успевает стать обычаем даже на короткий период. Теперь под термином «костюм» понимается набор элементов одежды и аксессуаров, который несет информацию об образе отдельного человека или социальной группы людей. Очевиден вывод: понятие «костюм» является более емким, чем понятие «одежда», так как костюм всегда по сути своей одежда, тогда как одежда не всегда может быть костюмом.

В отличие от других произведений архитектонических искусств костюм имеет наиболее тесные связи с человеком, приобретая значение только будучи надетым на его тело. Таким образом, он в большей степени, чем другие предметы, способен влиять на эстетическое воспитание людей, формирование их вкуса, представлений о красоте. Выразительный, образно решенный.

Разрабатывая современного костюм, необходимо учитывать, какие функции в нем должны преобладать. Это определит и конструктивное решение, и выбор материалов, и образ костюма. Такой подход к проектированию вещи получил определение «функциональный подход» — проектируют не вещь, а пользу, которую она должна принести потребителю (с этой точки зрения проектировать нужно не мост, а переправу, не светильник, а освещение, не нарядное платье, а хорошее настроение и уверенность в себе, не губную помаду, а возможность стать красивее и т.п.). Функциональный принцип проектирования предполагает предварительное изучение процесса функционирования вещи, разработку модели идеального функционирования системы в целом и в результате — создание объекта с принципиально новыми функциями, позволяющего удовлетворить разнообразные и меняющиеся потребности человека.

Как уже было сказано раньше, одежда — это предмет потребления и в современной ситуации, как правило, продукт массового производства.

Модель (от лат. modulus — мера, образ, норма) — это образец, служащий эталоном для серийного воспроизведения одежды, обуви, головных уборов; тип, марка какого-либо изделия.

Моделирование одежды — процесс создания новой модели одежды.

Модельер — специалист по изготовлению моделей одежды, образцовых экземпляров изделий. Таким образом, в русской традиции создателя новых образцов одежды называют модельером. Помимо этого существуют и другие профессии, связанные с изготовлением костюма: закройщик, портной, портниха, модистка, обувщик (сапожник), скорняк, технолог, конструктор, вышивальщица и т.д. Все они выполняют различные функции, участвуя в процессе разработки и изготовления одежды. Но автором, создателем новой модели является именно модельер, определяющий образ и стиль, общее конструктивное решение, изобретающий новые технологические решения и разрабатывающий декор, выбирающий цвет и материалы, продумывающий аксессуары и дополнения. Кроме этого, существуют и другие названия этой профессии, связанные уже с западной традицией: дизайнер, стилист, кутюрье.

Кутюрье — создатель коллекций одежды «от кутюр» (высокой моды) -уникальных моделей одежды, выполненных в единственном экземпляре вручную в домах высокой моды, являющихся членами Синдиката высокой моды в Париже или подобных организаций в других странах (более под

Дизайнер (это название связано с англоязычной традицией, во французской и итальянской традиции оно соответствует понятию стилист) — именно так чаще всего называют модельера, что связано с переменами в области производства и методов создания одежды, а также с возникновением новой творческой деятельности.

1.2 Тенденции развития костюма

Модельеров, диктующих тенденции развития костюма в определенный период времени, можно назвать посредниками между жизнью человеческого общества и модой. Однако их предложения только тогда становятся модой, когда они приняты и признаны основной массой потребителей. И в этом кроется еще одно противоречие. Кривая моды идет вверх по мере роста ее популярности, все больше число тех, кто получает от нее удовольствие. Когда же подражание достигает наивысшей точки, возникает угроза превращения модной одежды в однообразную униформу — мода перестает быть модной и ее Цикл либо резко обрывается, либо медленно затухает. Цель моды — всеобъемлющее господство — таит в себе и ее закат.

Как показывает опыт, каждый модный цикл можно разбить на следующие фазы: появление модели-образца на демонстрационном подиуме, признание ее актуальности узким кругом потребителей, распространение приспособленного к интересам и вкусам широких масс варианта в удешевленном серийном производстве, пресыщение, затухание интереса и, в конце концов, полное исключение бывшей модной формы костюма. В тот момент, когда определенный вид одежды приобретает слишком массовый характер, модельеры начинают работу над новой модной линией. Таким образом, процесс смены форм костюма является плавным и непрерывным.

У разных предметов одежды различны и модные циклы — у некоторых из них, например недорогих летних платьев, циклы сменяются быстро, от сезона к сезону; у других, таких как деловые костюмы или вечерние платья, циклы более продолжительны - они могут не терять своей актуальности несколько сезонов. Некоторые модные новинки после того, как их приняли широкие массы потребителей, переходят в категорию стандарта так формируется одежда классического стиля.

Но даже классические, образцовые формы костюма не остаются абсолютно неизменными, застывшими во времени — новая мода вносит в них определенные коррективы. Если рассмотреть для примера классический мужской костюм, который начал формироваться еще в конце XIX в., а к 30-м гг. нашего столетия приобрел внешний вид, остающийся почти неизменным до сегодняшних дней, то и здесь можно отметить, как время накладывало свой отпечаток на некоторые детали его формы: ширину брюк вверху и внизу, линию и размер плеча пиджака, конфигурацию лацкана, степень прилегания к фигуре, волокнистый состав, цвет и рисунок ткани и даже пол носителя (во второй половине XX в. классический мужской костюм прочно занял место в женском гардеробе).

На вопрос, где рождается мода, каждый, практически не задумываясь, ответит — в Париже. И ответ этот в значительной степени правомерен, так как столица Франции давно уже удерживает звание и столицы мировой моды. Именно здесь находятся дома моды самых знаменитых модельеров мира, так называемых кутюрье. Несколько десятков блистательных творцов моды объединены в ассоциацию «Haute couture» (в переводе с французского высокое шитье), все они трудятся во славу парижской, а точнее мировой моды, являясь при этом представителями различных национальностей.

Обязательными условиями членства «Haute couture» являются, во-первых, наличие собственного дома моды в Париже и, во-вторых, выступление два раза в год с коллекциями моделей осенне-зимнего и весенне-летнего сезона, определяющими тенденции и перспективы развития модной одежды. Каждое изделие подобной коллекции представляет собой настоящее произведение искусства, выполненное в единичном варианте, практически полностью вручную при активном участии самого кутюрье. Естественно, что эти костюмы стоят баснословно дорого и могут быть приобретены лишь очень ограниченным кругом покупателей, а часто становятся экспонатами государственных и частных музеев.

Модели «Haute couture» еще не мода, а квинтэссенция будущей модной линии. Идеи, заложенные в них, значительно упрощаются, перерабатываются с учетом возможностей массового производства и становятся доступными широкому кругу потребителей. Направление развития современного костюма, ориентированного на промышленное производство и рассчитанного на массового покупателя, называется «prêt-a-porter», что переводится с французского как «готовое платье». Показы коллекций «prêt-a-porter», которые, кстати, также проводятся дважды в год в Париже, и определяют лицо современной мировой моды.

Из сказанного становится очевидным, что мода, формируясь на парижских и мировых подиумах, перерабатывается в соответствии с требованиями промышленного производства, выходит на улицы и овладевает массами. Однако было бы несправедливым утверждать, что этот путь возникновения новой моды единственно возможный. В истории костюма известны примеры обратной последовательности, когда сама улица порождала идеи нового костюма и вдохновляла модельеров на создание коллекций. Самым ярким из подобных примеров является, пожалуй, возникновение молодежной моды как явления субкультуры тинэйджеров.

Сегодня, когда модельеры в своем творчестве в значительной мере ориентируются на молодых людей как основных потребителей моды, кажется невероятным, что до сравнительно недавнего времени молодежного костюма не существовало — одежда делилась на детскую и взрослую. В конце 50-х и особенно в 60-х гг. нашего столетия ситуация изменилась коренным образом — молодежь становится самой активной социальной и политической силой общества.

Осознав себя как новый феномен общественной жизни и определенную силу, молодое поколение пожелало утвердиться в этой роли и самовыразиться, что в результате вылилось в движение хиппи. Философия хиппи представляла собой сложный конгломерат из идей пацифизма, толстовства и субъективно перетолкованного буддизма. Хиппи провозглашали абсолютную свободу от лицемерия и запретов официальной морали и создали так называемую молодежную субкультуру, включающую специфическую молодежную музыку, танцы, развлечения. Выражая протест против жестокого и несправедливого «мира взрослых», молодые, люди старались отличаться от поколения отцов во всем: в поведении, образе жизни, искусстве и, разумеется, в костюме.

Молодежь создает свою моду, призванную шокировать традиционные вкусы. В строгом смысле слова она не изобрела в одежде ничего, что бы до этого времени не существовало, просто обратилась к тем ее формам, которые бытовали в повседневности, но никогда не привлекали внимания как объект творчества создателей высокой моды. Молодежной «униформой» становятся американские джинсы, которые раньше рассматривались только лишь как рабочая одежда; увлечение буддистской философией и культурой приводит к появлению в молодежном гардеробе элементов народного восточного костюма; очень популярными среди молодежи того времени были также майки с рисунками и текстами, часто политического звучания.

Однако несмотря на скандальность, а может быть, именно благодаря ему сумасбродные идеи молодежи создают атмосферу невиданного ажиотажа, их подхватывают и начинают использовать в своих интересах большие торговые дома, специальные модные журналы, бутики. Знаменитые кутюрье Андре Курреж, Пьер Карден и другие выводят уличную одежду подростков на подиумы высокой моды.

Одна французская журналистка так описывала свои впечатления о происходившем в это время: «Мода взорвалась от обилия новых идей. Дамские английские костюмы, выходные платья, вечерние ансамбли вдруг стали считаться старушечьими. На смену им пришли мини-юбки Мэри Куант и детски-хрупкие формы Твигги, затем Курреж со своими виниловыми сапожками, шерстяными шортами пастельных тонов, пластмассовыми очками и, наконец, футуристические платья Кардена. Новые веяния захватили улицы и универсальные магазины, быстро превращаясь в неизменно модную классику».

Так костюм, появившийся как протест против официальной моды, усилиями модельеров сам становится модой, а молодое поколение заставило ведущих дизайнеров мира считаться со своими вкусами. Студенческая «культура бунта» 60-х гг. неожиданным образом обернулась чем-то в высшей степени свежим и позитивным: легкостью, удобством, оригинальностью — тем, что способно доставлять настоящее удовольствие. Это явление довольно точно определил американский дизайнер моды Руди Гернрайх, которого заслуженно считают пророком стиля середины XX столетия: «...До начала 60-х годов одежда была просто одеждой и ничем более. Но когда в моду начал проникать стиль одежды улиц, стало ясно, что на языке одежды можно говорить. Речь шла не только о дизайне».

По мнению одной из самых элегантных женщин нашего столетия и знаменитого кутюрье, совершившего переворот в современном костюме, Габриэль (Коко) Шанель, мода, не нашедшая признания широчайших масс, не является модой. Однако прежде чем идеи модельеров завоюют вкусы публики, они нуждаются в пропаганде. Весь процесс работы над новой коллекцией проводится в глубочайшей тайне, но как только модель делает первые шаги по демонстрационному подиуму, начинается активная и громогласная рекламная кампания.

Прежде всего, реклама новой модной линии в одежде осуществляется журналами мод. Эти журналы специализируются на пропаганде моды уже не одно десятилетие, за годы их существования в них сотрудничали прекрасные художники, создававшие рисунки модных костюмов, которые можно назвать шедеврами графики.

С развитием фотографии рисованные изображения моделей одежды отошли на второй план, профессия иллюстратора моды стала редкой и диковинной. В то же время деятельность этих журналов помогла искусству фотографии подняться до высокой степени художественности, именно благодаря требованиям модных изданий появилась и получила признание такая профессия, как фотохудожник.

Кроме периодических изданий, приносящих значительные прибыли индустрии моды, успешно пропагандирует новые предложения модельеров определенный круг людей, которых считают образцом безупречного вкуса и законодателями моды. Они постоянно находятся на виду и являются объектом пристального внимания публики. К этому избранному кругу относятся представители высшей аристократии и богатых слоев общества, популярные актеры, певцы и другие известные люди, признанные образцом элегантности и экстравагантности. Им охотно подражают, а подражание, как уже отмечалось, есть основное условие распространения моды.

Главная задача костюма — создать атмосферу физического и душевного комфорта для человека, который его носит, усилить его внешнюю привлекательность, подчеркнуть его индивидуальность, соответствовать стилю его жизни и поведения. Поэтому среди многочисленных предложений модельеров необходимо остановить свой выбор на тех, которые максимально «работают» на решение этой задачи. К счастью, современная мода, мода последних десятилетий, дает широкий диапазон направлений и стилей, что позволяет каждому сделать выбор, соответствующий его индивидуальным требованиям.

1.3 Дизайн костюма

Говоря о дизайне костюма, мы, прежде всего, имеем в виду создание моды. Слово «мода» произошло от латинского «modus», что переводится как мера, образ, способ, правило, предписание. Под модой в самом широком смысле этого слова понимается господство в определенное время в определенной среде тех или иных вкусов в отношении различных внешних форм культуры: стиля жизни, обычаев и привычек поведения, автомашин, предметов быта, одежды, — и довольно частая смена этих вкусов. Чаще всего именно сменяемость формы одежды и называют модой.

Из-за непостоянства, которое является основным признаком моды, ее часто называют легкомысленной и не считают объектом для серьезного отношения и изучения. Позиция эта абсолютно неправомерна, так как мода, именно благодаря своему непостоянству, помогает человеку спастись от однообразия.

Стремление людей к внутренним и внешним переменам является в какой-то мере отражением изменчивости самой природы.

История моды неразрывно связана с историей развития самого костюма, однако между ними нельзя ставить знак равенства, так как возникновение моды как социального явления искусствоведы датируют только эпохой позднего средневековья, а точнее, концом XIV — началом XV столетия. Именно в это время процесс развития одежды приобретает черты, характерные для моды: костюм становится явлением общеевропейским, а не национальным или региональным, как это было раньше; сравнительно часто сменяются его формы; в одежде появляются многочисленные причудливые новинки, которые очень быстро становятся всеобщим увлечением, т. е. общество охватывает ажиотаж подражания.

Подражание служит, таким образом, необходимой предпосылкой моды, вскрывая при этом ее противоречие. Человек приемлет моду, старается точнее соответствовать ее образцам, быть «как все», а с другой стороны, с помощью именно этой моды, стремится выделиться из среды окружающих его людей, осуществить собственную «самостилизацию», утвердить свое представление о самом себе.

Каждая мода так или иначе является зеркалом своего времени, отражая общественно-политическую жизнь общества, уровень и характер развития производительных сил, наиболее яркие события эпохи, важнейшие культурные и научные достижения, привычки и психологию современного человека, его представления об эстетическом идеале. Формы костюма всегда развиваются параллельно с развитием общего стиля в искусстве и архитектуре определенной исторической эпохи, переживая вместе с ним все этапы эволюции: зарождение, расцвет и угасание, причем с момента «умирания» старой, уже изжившей себя костюмной формы начинается процесс формирования новой.

Дизайн в наше время — главная, наиболее развитая и теоретически осмысленная сфера художественной деятельности человека. Продуктом его является предметный мир, создаваемый людьми средствами индустриальной техники по законам красоты и функциональности. Знаменитый немецкий философ XVIII в. И. Кант очень точно назвал мир вещей, творимый человеком, чтобы облегчить себе жизнь, сделать ее более удобной и приятной, «второй природой». Решая в совокупности и практические и художественные задачи, дизайн принадлежит одновременно к сферам создания и материальных, и духовных ценностей. Произведениями дизайна могут быть мебель, утварь, орудия труда, оружие, машины, одежда и украшения.

Предметы быта и труда, созданные дизайнером, неотделимы от материальной культуры современной ему эпохи, тесно связаны с отвечающим ей бытовым укладом, с теми или иными его местными этническими и национальными особенностями, социально-групповыми и социальными различиями. Составляя органическую часть предметной среды, с которой повседневно соприкасается человек, произведения дизайна своими эстетическими достоинствами, образным строем, характером постоянно воздействуют на душевное состояние человека, его настроение, являются важным источником эмоции, влияющих на его отношение к окружающему миру.

Слово design в переводе с английского языка означает — проектировать, чертить, задумывать, а также план, проект, рисунок. В нашем понимании этот термин обозначает художественное проектирование промышленных изделий, удобных и красивых вещей, создание целостной предметной среды, модернизацию продукции в соответствии с требованиями господствующей моды на основе научных знаний и технических достижений. Дизайн поистине соответствует знаменитой поэтической формуле — алгеброй поверяет гармонию.

Это довольно молодой вид искусства, появление и формирование которого связано с индустриализацией общества. Предпосылки для возникновения дизайна зародились еще в эпоху перехода от ручного труда к машинному производству. Стремительное развитие индустрии в XX столетии сделало массовым процесс изготовления вещей. На смену уникальному изделию мастера пришло производство штампованных товаров. Как отмечал Ю. Б. Борев: «Перестав быть предметом роскоши, продукт производства одновременно перестал быть роскошным предметом, так как он не несет в себе индивидуальности его создателя».

И тогда на помощь конструктору, проектирующему утилитарные качества предмета, пришел художник, определяющий эстетическую его выразительность. Конструктор и художник объединились в одном лице — в лице дизайнера, представителя новой профессии, инженера-проектировщика с художественной подготовкой. Дизайн, таким образом, явился результатом расширения сферы прикладного искусства и его развития на промышленной основе, результатом проникновения эстетики в технику, вторжения художника в производство.

1.4 Источники творчества художника-модельера

Художник — это человек, создающий эстетическую среду обитания, рождающий образы, воплощенные в материальных предметах. Каким бы видом художественной деятельности ни занимался человек, воображение играет ведущую роль в его работе. Оно помогает образно воспринимать действительность, чувствовать красоту окружающих нас предметов, явлений природы. С другой стороны, именно воображению художник обязан тем, что может мысленно представить результаты своего труда и принять правильное решение по реализации задуманного. Кроме того, воображение помогает в создании образа произведения, который вызвал бы у зрителя определенный эмоциональный отклик.

Процесс творчества сложен и индивидуален. Каждый художник, и дизайнер в том числе, находит свой собственный путь к решению образной задачи на основании накопленного опыта, профессионализма и художественного видения. В этом и состоит секрет уникальности настоящего художественного произведения. Работая с одним и тем же материалом над одной и той же темой, два художника-профессионала создадут различные композиции, так как каждый из них «увидит» образ темы по-своему.

Способность видеть красоту и уникальность самых привычных предметов и явлений является существенной составной частью таланта художника. Вдохновить истинного профессионала на решение творческой задачи может любой аспект жизни человека; Источниками вдохновения для проектировщика одежды часто бывают различные виды изобразительного искусства и архитектура, музыка, театр, хореография, природа, а также костюмы народов мира различных исторических эпох.

Процесс творчества модельера, как и любого другого художника, будучи непрерывным, постоянно открывает красоту то в линии, то в материале, то в цвете предметов окружающего его мира, корректируя первоначальные ощущения и побуждая к созданию новых, более красивых и гармоничных форм.

Результат деятельности художника-модельера, создающего костюм, зависит не только от того, насколько в нем развиты наблюдательность и воображение, но и от степени владения всем арсеналом средств реализации своих идей в конкретных произведениях. Изучение источника творчества в целях его дальнейшей трансформации в новые формы модной одежды имеет определенные этапы: сначала объект исследуется визуально, зарисовывается, затем выделяется какой-либо характерный его признак и принимается за основу работы над эскизами костюмных форм, в которых важно сохранить образную, ассоциативную связь с первоисточником.

Каждый источник обладает только ему присущими признаками, которые могут натолкнуть художника на творческое решение. В природных объектах и архитектурных сооружениях дизайнер видит красоту пластики линий и пропорциональность элементов форм; в музыке и танце — ритм и эмоциональную экспрессию; в народном и историческом костюме — красочность, декоративность и т. п.

Однако нельзя забывать о том, что первейшим источником дизайнерского творчества был и остается человек, его фигура, внешний вид, внутренний мир. Он же является и объектом, для которого художник творит. Каждому виду искусства присущи своя сфера деятельности, свои замыслы, средства и форма реализации. Конечный же результат один — служить человеку, помогать ему совершенствоваться и духовно и физически.

1.5 Композиция костюма

Композиция костюма как объемно-пространственной структуры может развиваться от одной какой-либо исходной формы по принципу наполнения ее в целом или увеличения какой-то одной части силуэта, при этом неизбежным является развитие формы в том или ином конструктивном поясе.

Объемно-пространственную структуру костюма определяет не только форма одежды, но и видимые части тела человека. Логика строения фигуры в формообразовании костюма диктует пределы развития определенного участка формы. Например, юбка, удлиняясь, каждый раз создаст новую объемно-пространственную структуру. Однако при этом пределом увеличения формы по длине является уровень стопы.

При всем многообразии вариантов развития формы костюма очевидно положение: чем меньше по своей массе потом, тем больше пространства в его структуре, и наоборот: большой по массе костюм оставляет меньше пространства в общей структуре формы. Крайним проявлением первого случая служит костюм, который представляет собой оболочку, повторяющую очертания человеческого тела. Диапазон развития величины форм костюма во многом определяет существо моды как формообразования одежды и смены ее вида.

С другой стороны, форма развивается не только в пространстве, но и во времени, благодаря накоплению различных признаков, таких как пропорциональное соотношение частей и элементов, ритм и пластика формообразующих линий, местонахождение опорных конструктивных поясов и т. д. Временное развитие формы предполагает преемственность этих признаков: сначала появляется эталон современной формы, который становится идеалом для своего времени, затем он претерпевает постепенные количественные изменения, наконец, в какой-то момент видоизменения становятся настолько значительными, что разрушается предыдущая форма и появляются предпосылки для появления новой, т. е. к смене стиля, новизне. Процесс этот абсолютно логичен с позиций диалектики.

В момент формирования модного направления одновременно возникает несколько тенденций, из которых сохраняются только наиболее устойчивые, соответствующие объективным требованиям социального и экономического характера. В период становления модной формы элементы костюма вступают в борьбу между собой, в результате которой и происходит отбор более «жизнеспособных», а значит, более целесообразных признаков. В «зрелом» состоянии форма приобретает некоторую неустойчивость, неуравновешенность, уже чувствуется определенная усталость, приводящая к усиленным преобразованиям пока еще внутри стиля. И, в конце концов, количественные изменения приводят к качественному скачку — форма переходит в новое, более устойчивое состояние с новыми признаками.

Сменяемость форм модной одежды, таким образом, подчиняется общему закону развития всех природных, социальных и культурных явлений. Она, как и всякий природный организм или явление, последовательно проходит стадии рождения, становления, или молодости, расцвета, старения и, наконец, умирания.

В процессе формотворчества важной стадией является работа над рисунками-набросками будущего костюма, т. е. эскизами. Особенно это важно в тех случаях, когда ставится задача извлечения максимального эффекта из одной идеи. Подобная задача может быть поставлена при создании коллекции моделей, в ходе которого основная форма-идея модифицируется во множестве вариантов.

Прообразами силуэтов выступают фигуры, близкие по своему начертанию к геометрическим: прямоугольники, квадраты, трапеции, овалы что отражено и в самих названиях силуэтов. Замена реальной, как правило, очень сложной формы геометрическим аналогом — прием, который часто используют художники-дизайнеры в своем творчестве, так как сведение задуманной формы или силуэта проектируемого предмета (к частности, костюма) к геометрическому прообразу способствует более цельному видению пропорций, ритме отдельных частей относительно целого.

В работе художника-модельера обращение к геометрии встречается и при композиции форм, и при расчете конструкции, где геометрические понятия выступают как средство построения технического чертежа художественного формообразования костюма. Геометризация формы используется и в графике, при рисовании костюма, начиная от первоначальных фор-эскизов и кончая рекламными выставочными листами.

1.6 Современный сценический костюм

Рождаются ли идеи нового сценического костюма в лабораториях великих модельеров или их подсказывает улица, процесс создания моды, являющейся частью материальной культуры общества и отражающей мировоззренческие и эстетические взгляды людей, чрезвычайно сложен. Дизайнер, работающий над созданием сценического костюма, выступает одновременно в нескольких качествах: он и художник — скульптор, живописец, прикладник, рождающий новую эстетику, он и конструктор-технолог, способный довести свои замыслы до реализации в материале, он и психолог, помогающий людям отразить через одежду свои внутренние качества и обрести уверенность в себе, и даже, в какой-то мере, режиссер, предлагающий человеку — носителю костюма каждый раз новый образ, а вместе с ним и новую поведенческую роль.

Знаменитый парижский кутюрье Кристиан Лакруа так пишет о существе своей работы: «...Все сосредоточено на женщине. Я пытаюсь узнать, кто она, какова ее жизнь, какую роль в этой жизни она играет. Жизнь тот же театр. Вот я и одеваю женщин так, чтобы они могли достойно сыграть свою роль в этом театре». В другом своем высказывании Лакруа откровенно гордится профессией модельера: «Часто о высокой моде ошибочно судят как о неком воплощении гордыни. Разглагольствуют, что ее цель — демонстрация высокого социального положения и богатства. На самом деле искусство моды — это попытка прорыва в таинство мироздания... Для тех, кто стоит у руля моды, она является символом легкости и невесомости. Людям ужасно недостает красоты. Наша привилегия в том, что мы способны эту красоту подарить себе сами. Оценить же достоинства зрелища — роскошь, доступная каждому».

Естественно, что художник-модельер, стремящийся как можно точнее выполнить свою задачу, должен быть не только талантливым от природы, но и высокообразованным человеком. Процесс профессиональной подготовки модельеров представляет собой синтез различных образовательных циклов. С одной стороны, будущий дизайнер должен получить художественное образование, овладев соответствующими знаниями и навыками, с другой — ему нужно изучить такие учебные дисциплины, как, например, технология швейного производства, конструирование и моделирование, материаловедение, которые обеспечат необходимый уровень инженерно-технической подготовки. Кроме того, художник, работающий в сфере создания сценической одежды, нуждается в довольно обширной и глубокой информации из области истории развития общества, искусства и костюма. Только комплексная подготовка может обеспечить высокий уровень профессионализма.

Образность же предметов, проектируемых дизайнером, не может основываться только на внешних параметрах и возникает лишь при функционировании системы человек — вещь. Как бы свободна ни была фантазия художника-дизайнера при поиске новой формы проектируемой вещи, она всегда должна подчиняться требованиям целесообразности, продиктованным функциональным назначением предмета. Цель дизайна состоит не в том, чтобы придать некий образ вещам, окружающим человека, а в том, чтобы, опираясь на образный подход, создать комфортную предметную среду. Например, созданный художником утюг может иметь самую оригинальную форму, которая при этом не должна помешать выполнять ему свою главную функцию — гладить, иначе он утратит свой утилитарный смысл.

Пожалуй, в еще большей степени это можно отнести к созданию костюма. Ведь одежда, будучи «второй кожей» человека, лишь тогда сохраняет свою сущность, когда ее форма подчинена логике строения человеческой фигуры. Как бы красив ни был костюм внешне, он бесполезен, если человек в нем не чувствует себя комфортно. Зритель должен воспринимать не одежду, надетую на некого человека, а самого человека в одежде, помогающей подчеркнуть достоинства его внешности. Другими словами, приоритет человека — носителя одежды должен быть неоспорим для художника-модельера.

Конечно, это касается только бытовой одежды. В театральном искусстве отношение к костюму несколько иное: здесь на первый план выходят внешние данные, яркая образная выразительность, помогающая раскрыть характеры персонажей, функциональность становится вторичным вопросом. Поэтому театральный костюм может иметь самые причудливые формы, даже превращаясь иногда в элементы декорации спектакля. Однако созданием такого костюма занимается театральный художник, а не дизайнер.

Соединять то, что традиционно считалось несоединимым, стало излюбленным приемом современных сценических стилистов, которые усматривают в нем неограниченные возможности для поиска новизны. Сегодня по парижским и мировым подиумам ходят модели, одетые одновременно в шелк и грубое хлопчатобумажное полотно, натуральный мех и прозрачный шифон, парчу и строгий английский твид. Шерстяные пиджаки дополняются романтическими шифоновыми юбками, широкие брюки со множеством функциональных карманов носят с обтягивающим тело вискозным свитерком, а джинсы украшены драгоценной вышивкой и стразами.

Такое впечатление, что можно все. Мода уже не диктует определенные рецепты, а предлагает каждому из невиданного до сих пор в истории костюма многообразия выбрать то, что ему подходит больше всего. Однако свобода выбора собственного варианта комплектации одежды таит в себе и определенную опасность — человек, не знакомый с закономерностями построения гармонического и грамотного в художественном отношении костюма, может не только не улучшить свой внешний вид, но и сделать его нелепым и даже отталкивающим. Поэтому сейчас, чтобы выглядеть привлекательным, уже не достаточно просто листать модный журнал, необходимо также развивать свой природный вкус и пополнять теоретические знания в области, художественного проектирования костюма.

1.7 Анализ мировых направлений

Общее направление на этот сезон — всего понемногу: 60-х, 70-х, 80-х, 90-х, спорта, шика, блеска, классики и много сексуальности, струящихся тканей, восточных мотивов и запоминающихся цветов. Меха, кожа, шелка. Но и это далеко не всё, что можно сказать о моде сценических костюмов этого периода — у всего общего, как известно, имеются ещё и детали.

Цвет. Непримиримая любовь к цвету охватила ведущих мировых дизайнеров и стилистов. В ход идут все цвета радуги. Любимый цвет сезона солнечно-тёплый жёлтый. Этого цвета теперь и аксессуары — широкие пояса и большие сумки из толстой кожи. Также практически в каждой коллекции присутствуют яркие вспышки бирюзового, ультрамаринового, ядовито-розового, тёмно-синего и насыщенного зелёного цветов. (Maharishi, McQueen, Paul Smith, Victor & Rolf). Для тех, кому все эти цвета кажутся слишком яркими, то и все пастельные оттенки розового, зелёного, сиреневого и всё того же жёлтого - опять в фаворе. Нежные цвета требуют струящихся тканей, поэтому лучше всего подойдёт многослойный до непрозрачности шифон. Восточные мотивы в цвете проявляются в пронзительных расцветках в стиле «павлиний хвост» и «марсианские» закаты. (McQueen, Balenciaga, Paul Smith)

Ткани и материалы. Аристократичные ткани: плотный атлас с металлическим отливом, золотая тафта, шёлк бархат и сияющая чесуча - дизайнеры предпочитают использовать по максимуму, начиная ультрамодных курток - бомберов и заканчивая спортивными костюмами. (Taverniti Couture, McQueen, Balenciaga) Из тканей с яркими набивными рисунками дизайнеры предпочитают шить короткие платья, пышные юбки или просторные туники. Пёстрые изображения хищников и тропических птиц придают женственной одежде притягательную нотку агрессивной сексуальности. (McQueen, Balenciaga, Paul Smith). Замша, кожа, меха идут на одежду, отделку, аксессуары. Все самые яркие цвета спектра.

Одежда. Одежда может быть любого направления, от классики до спортивного стиля. Дизайнеры взяли из шестидесятых годов самое лучшее – минималистичные платья. Добавили к этому подчеркнутую линию плеч и длину до колен. Изысканный силуэт 1940-х, роскошные оборки Средневековья или пышные юбки крестьянок Прованса. Спортивная одежда впервые поразит не только моделями, незаменимым удобством и утилитарностью. Шорты несмотря на свою весьма легкомысленную длину атласные, джинсовые и льняные. Свободно сидящие на бедрах или очень, короткие – главное чтобы были видны ноги. Прототипы купальников для спортивного плаванья или две атлетические майки, словно надетые одна на другую и при этом одна — задом наперёд, вполне могут существовать в виде топов. (Dolce & Gabbana, Bunakova & Hokhloff) Продолжается ностальгия по 80-м. Хит сезона - шёлковые двусторонние олимпийки с тремя классическими лампасами в любых комбинациях. Для ультрамодниц - укороченные боксёрские брюки с широким поясом и эмблемой или беспечные теннисные юбки от Taverniti Couture. Популярность приобрели так называемые «шаровары» - широкие, нередко бесформенные брюки, резко зауженные или присобранные у щиколотки. Они могут напоминать как спортивные так и восточные брюки, а сшиты из велюра, атласа, хлопка или тонкой шерсти. Ясно и то, что чем больше у этих брюк будет декоративных элементов - накладных или ложных карманов, заклёпок, завязок, молний - тем лучше. На эту весну-лето намечено глобальное возвращение рабочих комбинезонов, фартуков, поясов для инструментов и прочей комфортной одежды, главное для которой остаётся удобство. Материалы, из которых всё это должно быть сшито, всё те же: деним, парусина, замша... Особое внимание уделяется комбинезонам: они могут быть суперширокими или очень короткими. Новый вариант маленького чёрного платья от Balenciaga - это короткое шёлковое платье с аппликациями в виде тропических растений, птиц и рыбок. Эклектика. Этническая одежда прошлого сезона теперь комбинируется с синтетикой, шёлком и яркими цветами нынешнего, образуя потрясающие сочетания. Длина лавирует. Талия балансирует. Здесь не перестараешься. Побольше блеска, шика и сексуальности.

Обувь. Бамбук, парусина, кожа крокодила, дерево и шкура пони – по материалам, из которых создают обувь, можно изучать географию. Форма каблуков – от низких квадратных до высоких шпилек. Огромные танкетки и обувь на платформе. На этот раз каблук отделён от непосредственно подошвы, а верхняя часть обуви может быть даже прибита к нижней гвоздиками. Босоножки - предельно открытые, блестящие и на очень тонком каблуке. Максимум закрытости, который можно себе позволить - туфли с вырезанным носком. Альтернативой высокому каблуку могут стать сандалии они должны быть на суперплоской подошве высотой около 1,5 см, и увиты широкими ремешками. Чем выше тем лучше.

Аксессуары. Бижутерия. Металлические серьги до плеч - лучший вариант украшения. Камни и вышивка. Аксессуары, расшитые бисером, крупными бусинами или даже камнями - то, что нужно. Они могут напоминать стиль хиппи, но всё же быть более шикарными. Пояс. Широкий пояс, узкий пояс, на талии и на бедрах, из шелка и ли кожи Панк-рок. Кожа и цепи в аксессуарах выглядят гораздо менее заметными, чем раньше, и гораздо более изящными, но они все-таки снова с нами. Металл. Из металла может быть сделано всё - от широких браслетов до босоножек и цепей на пояс. Чем больше металла, тем лучше, женщина должна напоминать средневекового рыцаря, доспехи должны быть сделаны из меди, бронзы, серебра или драгоценных камней. Как вариант, рассматриваются металлические корсеты и пластины, закрывающие плечи.

2 ХУДОЖЕСТВЕННО - КОНСТРУКТИВНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Художественное конструирование

Дизайн является, несомненно, инновационной деятельностью, но, в отличие от открытия и изобретения, имеет точно определенную цель, которая формулируется в виде проектной задачи. В нашей науке долгое время под словом «дизайн» понимали только «художественное конструирование».

Художественное конструирование — процесс решения проектной задачи, включающий в себя этапы разработки концепции, выявления конкретных целей, анализа объекта, проектирования, разработки проектной документации и создания образа вещи.

В целом процесс создания новой вещи можно представить в виде следующей схемы: спрос — планирование — программирование (прогнозирование) — проектирование — производство — тиражирование — распределение — потребление. Исходный пункт творчества дизайнера — потребности человека и общества. Их он должен изучать, знать, чувствовать и претворять в предметные формы и образы, возникающие как отклик на потребности. Основа дизайна — всесторонний учет общественных потребностей. Собственно изучение потребностей и является основным содержанием предпроектного анализа при создании новой вещи: изучение потребителей и их потребностей; свойств и качеств изделий; требований, предъявляемых к данному типу изделий. Методика дизайна основана на последовательном применении методов анализа и синтеза.

Эскизный проект выполняется с целью установление принципиальных конструктивных решений изделия, дающих общее представление о его структуре, устройстве и составных частях. На этом этапе создается первые наброски будущей коллекции – фор-эскиз.

Предпроектный анализ — проводимое на начальном этапе проектирования исследование и сопоставление данных о желаемых функциях вещи или комплекса вещей либо среды, об облике проектируемого изделия и среды, о способе изготовления, о наличии аналогов предполагаемого объекта (аналог — изделие, сходное с проектируемым по функциональному назначению, принципу действия, условиям применения). Предпроектный анализ выявляет недостатки существующих изделий, пожелания потребителей. Кроме предпроектного анализа при проектировании нового изделия прибегают к социально-экономическому анализу, функциональному анализу (исследование способов использования изделия), функционально-стоимостному анализу (исследование структуры потребностей различных групп населения и наиболее эффективных, с точки зрения затрат, способов их удовлетворения), технологическому анализу (исследование материалов и возможных способов изготовления изделия), анализу формы (исследование структуры изделия и ее аналогов, поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений).

Результаты проведенного анализа должны быть интегрированы в операции синтеза путем овеществления (структурообразование) и гармонизации (композиция) объекта. Структурообразование единичных предметов — формообразование. Композиция — метод гармонизации, система средств и способов создания эстетически целостного объекта. В процессе синтеза результаты проведенных исследований реализуются в конкретных методах формообразования: комбинаторных, аналоговых, образно-ассоциативных. Комбинаторные и аналоговые методы формообразования костюма достаточно хорошо изучены\*. Синтез в дизайне мысленное упорядочение проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и соединение их в единое целое — проектный образ. Методы синтеза могут быть либо системного характера (комбинаторные, аналоговые), либо спонтанно-интуитивные (ассоциативные). В процессе синтеза формируется творческая концепция — важнейшее звено решения дизайнерской задачи. Концепция в дизайне — основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования.

Проектирование — создание описания, изображения или концепции несуществующего объекта с заданными свойствами. «Основной этап дизайнерского проектирования протекает в сознании дизайнера... В дизайнерском проектировании сочетаются знания и фантазия, интуиция и расчет, наука и искусство, талант и мастерство»\*\*. 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 (подробнее о методах эвристики, которые можно применить при проектировании одежды, см. в п. 8.3.). В процессе проектирования необходимо применять данные науки (социологии, прогнозирования), а также использовать образно-ассоциативные методы, позволяющие наполнить форму смыслом и социокультурным содержанием.

Проектная идея «овеществляется» в процессе проектирования в эскизе в макете — в модели. Начальный этап проектирования нового изделия — создание его эскиза. Дизайнер создает сначала в своем воображении прообраз будущей вещи с учетом существующих проектных идей, технологии, экономики производства, достижений художественной культуры (архитектуры, живописи, скульптуры), а затем ее предварительное графическое изображение (эскиз), которое потом дополняет объемными моделями, описаниями облика и способа практического использования. При этом проект приобретает конкретные очертания в процессе дизайнерского моделирования.

2.2 Моделирование

Моделирование одежды – это искусство. А моделирование сценической одежды в двойне искусство. Разумеется, особый его вид. Наши творения умирают, едва успев появиться на свет. Но, несмотря на это, моделирование не перестаёт быть искусством. Оно подчинено тем же законам и той же логике.

В наши дни художнику, работающему в области моделирования одежды для сцены, необычайно трудно выделиться. Найти свой путь и суметь повести по нему других. Это осложняется ещё и тем, что хотим мы того или нет, мода с каждым днём всё больше становится интернациональной. И общие усилия художников многих стран и различных направлений всё больше сводятся к общему знаменателю: подиум Рима, Парижа, Нью-Йорка, Рио-де-Жанейро.

Сегодня трудно выделить из многообразия образов, предлагаемых художниками-модельерами, наиболее характерные. Пожалуй, всё имеет право на существование, если это соответствует эстетическим критериям общества, духу времени, подчёркивает индивидуальность, гармонию содержания и формы личности.

Мода отражает уровень развития общества на каждой его ступени. Для прошедшего XX-го и начавшегося XXI-го столетия характерны бурные темпы, стремительные перемены буквально во всех отраслях жизни. Поэтому и мода идёт в русле требований своего времени: она мобильна, целесообразна, удобна и практична.

Задачей художника-модельера или стилиста сегодня является формирование своего художественного отношения к действительности, его индивидуальное преобразование, или собственного стиля через творческую практическую деятельность данного ему материала. Этот процесс должен иметь объективные критерии, диктуемые не только всеобщими законами красоты, но и развития их в данный период времени, учитывая все последние достижения во всех областях, как в культуре, так и в повседневной жизни, в технике и т.д.

Дизайн переводит социально-культурные потребности человека на язык предметных форм и реализует их через систему производства. Дизайнер создает вещь от начала до конца, как и ремесленник. Он должен обладать логикой и интуицией. Дизайн находится на пересечении промышленности и культуры.

Моделирование — отображение, представление или описание целостного объекта (системы объектов), ситуации или процесса. Выделяют художественно-образное моделирование, математическое моделирование (расчет математической модели), проектно-графическое моделирование (создание эскиза), объемное моделирование (создание макета и модели), словесное моделирование (создание словесной концепции нового объекта, описания принципа его действия и т.п.). Самый распространенный метод моделирования — ретроспективное моделирование, основанное на анализе прототипов и аналогов и постановке на базе этого анализа проектной задачи. Однако этот метод не позволяет выполнить основную задачу дизайна — создание новых вещей, а дает возможность совершенствовать уже существующие. Другим методом моделирования является конструктивное моделирование, т.е. видоизменение функций и морфологии вещи (морфология вещи — материальная форма вещи, организованная в соответствии с ее функциями). Конструктивное моделирование может быть: коррективным (совершенствуются функции и форма вещи); переходным (функции и морфология подвергаются переосмыслению для придания объекту новых качеств — в качестве примера из дизайна одежды можно привести направление деконструктивизма в дизайне); проективным (функции и форма вещи создаются вновь — творчество японского дизайнера одежды И. Мияке). Самым инновационным методом моделирования в дизайне можно считать перспективное моделирование (или проектное прогнозирование), которое занимается изучением желательных перспектив развития общества и разрабатывает проекты, которые могут способствовать достижению этих перспектив.

Одним из методов проектирования является макетирование — создание объемных изображений проектируемых предметов. Макетирование изготовление макетов изделий из различных материалов в натуральную величину или в нужном масштабе. В дизайне одежды используются следующие методы макетирования: наколка и муляжный. Макет — материальное пространственное изображение проектируемого изделия. При проектировании приборов и машин необходима проверка инженером технической состоятельности замысла, после чего дизайнер вносит свои коррективы в конструкцию с учетом реальных технических возможностей. Завер­шающая стадия — совместная работа дизайнера и инженера по конструктивно-технической и эстетической «доработке» образа. Дизайнер одежды способен самостоятельно спроектировать и изготовить изделие без участия других специалистов, так как владеет всеми необходимыми навыками. Но если речь идет о промышленном проектировании, то на разных его стадиях в работе принимают участие и другие специалисты, прежде всего, конструктор и технолог.

Проектирование одежды — создание нового образца одежды с заданными свойствами, включающее исследование, создание эскизов, макетов, моделей, расчеты и построение чертежей изделий, изготовление опытных образцов. Проектирование одежды, подобно проектированию вообще, включает в себя те же этапы и использует те же методы. На основе исследований спроса потребителей и анализа аналогов рождается творческая концепция, которая находит воплощение прежде всего в образе. Он рождается либо на бумаге при создании эскиза и затем воплощается в макет, а затем в модель, либо в работе с материалом при макетировании, а макет потом воплощается в модель.

Моделирование формы костюма — организация материала в соответствии с композиционной идеей костюма, воплощение идеи модели одежды в материале. Результат моделирования — готовая вещь. Если речь идет о промышленном проектировании, то дизайнер одежды работает вместе с технологом и конструктором, разрабатывая сначала экспериментальную модель, а затем, после отбора и апробации, — промышленный образец.

Конструирование одежды — разработка конструкции (построения, взаимного расположения и конфигурации частей) модели одежды. Состоит из следующих этапов: выбор методики, разработка чертежей изделия для эскизного проекта, расчет, построение чертежа (с использованием индивидуальных или стандартных мерок), изготовление лекал, составление рабочей документации. Техническое моделирование — разработка чертежей и образца одежды по базовой модели или ее графическому изображению. Разработанный образец служит эталоном формы и конструкции для массового производства.

Принцип моделирования, основанный на криволинейном крое, который, возникнув приблизительно в Х в. нашего тысячелетия, продолжал совершенствоваться в течение многих веков.

В основе моделирования одежды с помощью кривых линий заложен принцип подгонки формы костюма к форме человеческого тела. Криволинейный крой обусловлен сложной топологией фигуры человека, поверхность которой исключает прямые линии.

Чтобы добиться такой формы одежды, которая бы полностью повторяла конфигурацию тела человека, необходимо использовать в конструкции изделия множество швов. Линии этих швов проходят по конструктивным точкам человеческого тела, по его выступающим и вогнутым поверхностям, а также через границы мышечных и костных соединений. Так, например, линия соединения рукава с лифом превращается в криволинейную пройму, которой соответствует и сложная по конфигурации линия верха рукава. При криволинейном крое этого конструктивного узла изымаются излишки ткани, а значит, и свобода формы, характерная для кроя на основе прямых линий.

Кривые линии могут обрисовывать помимо проймы и верхнего оката рукава горловину, боковой срез и линию талий — место соединения лифа и юбки — главных частей одежды. Криволинейный характер имеют также вертикальные швы-рельефы, проходящие через центры груди спереди и центры выпуклости лопаток сзади. Их кривизна помогает подогнать форму одежды по фигуре.

Наиболее сложной по форме частью человеческого тела является торс, поэтому он и есть главный объект криволинейного кроя. Облегающая форма одежды для верхней части фигуры — лиф строится с помощью вытачек. Вытачка — это шов, в который убирается излишек ткани при создании задуманной формы костюма из плоского куска ткани.

Традиционно вытачки на полочке и спинке лифа располагаются сверху от плечевого шва и снизу от линии талии, их задача состоит в формировании выпуклостей груди спереди и лопаток сзади. Однако расположение вытачек на полочке изделия может изменяться в зависимости от моды и замысла художника-модельера, поэтому при моделировании облегающего лифа жесткой формы важно знать принципы переноса вытачек без нарушения силуэтного решения и правильности посадки на фигуру.

Верхнюю вытачку, формирующую выпуклость груди и потому называемую нагрудной, можно перенести из линии плеча (обычное ее положение на расчетной конструктивной основе) в любой срез выкройки полочки: в пройму — линию соединения лифа изделия с рукавом, в боковой шов, в точку пересечения бокового шва с линией талии, в линию талии, в центральную линию и даже в горловину.

При всем разнообразии вариантов расположения нагрудной вытачки принцип ее переноса един. Выкройка-основа переда лифа переводится с чертежа на лист бумаги, на этой переведенной выкройке намечается новая линия положения вытачки, которая соединяется с вершиной вытачки исходной. Затем выкройка разрезается по нанесенной линии, а раствор исходной вытачки закрывается совмещением ее боковых сторон. Таким образом, сам собой получается раствор вытачки в новом направлении.

Если модель предусматривает наличие внутренних членений, например кокеток или рельефов, то важно определить зону возможного полного совмещения вытачки с этими конструктивно-декоративными линиями, чтобы не нарушить стройность композиции изделия и обеспечить удобство формы. Существует область полного совмещения вытачек с этими линиями, когда они проходят через вершины выпуклостей фигуры или смещены относительно них не более чем на 2 см. Если же величина этого смещения значительно больше, целесообразно заменить жесткие вытачки-швы мягкими сборками.

Очень часто подобная замена производится и при моделировании мягкой формы одежды, изготавливаемой из пластичной ткани. В этом случае сочетаются разные варианты кроя, соединяющие гладкую форму с мягкой, драпированной. Вытачки при этом переводятся в сборки, начинаясь от линий кокеток, подрезов, швов. Припуск ткани на сборку может быть или равным запасу на вытачку, или быть больше, в том случае, если художником предусмотрены более объемные, пышные сборки.

Подрезы обычно делаются на месте вытачек, однако довольно часты варианты, когда они расположены выше или ниже центра груди, важно при этом соблюдение направления драпировок в сторону выпуклости формы. Недопустимо пренебрегать естественным строением фигуры, так как это приводит к дисгармонии композиции костюма.

Формообразование на основе криволинейного кроя применяется не только в тех случаях, когда преследуют цель добиться плотного прилегания одежды к телу ее владельца. С помощью кривых линий кроя моделируется также костюм, значительно отстоящий от фигуры человека, имеющий сложный по конфигурации силуэт и статичную форму.

2.3 Выбор и анализ методики конструирования

Годами складывался метод работы закройщиков, заключающийся в освоении техники построения чертежа определенного покроя и силуэта по какой-либо системе кроя и построении конструкции изделия непосредственно на ткани. Считалось высшим классом специалиста умение виртуозно построить приближенную конструкцию на ткани. Уточнить ее на примерке, обеспечив хорошую посадку на фигуре, и полностью воспроизвести модные элементы фасона — отделочные рельефы, строчки или модное оформление мелких деталей, таких как лацканы, накладные или прорезные карманы, концы воротников, т.е. плоские детали изделия, форму которых закройщики находили в журналах мод. Таким образом, обеспечивалось разнообразие изделий. Молодые специалисты учились этому искусству у старшего поколения.

Новая мода — это, прежде всего новая форма изделия, выраженная через конструкцию. Конструкция и мода не отделимы друг от друга. Приход новой моды всегда сопровождается изменением характера движения конструктивных и декоративных линий и пропорций. Если не поняты закономерности в изменении моды, невозможно создать модную форму изделия. Механическое же перенесение модного фасона на старую конструкцию ведет к искажению, к неграмотному воспроизведению моды.

Необходимым условием обеспечения высокого уровня моделирования и конструирования одежды на предприятиях, изготовляющих одежду на заказ, позволяющим ускорить и облегчить процесс внедрения моды, сократить затраты времени на поиск формы изделия, является максимальное использование разработок моделирующих организаций. К ним относят лекала базовых и универсальных конструкций ведущих силуэтных форм, разработанных для типовых фигур, перспективные базовые конструкции, модельные конструкции остро модных изделий.

При изготовлении изделий по индивидуальным заказам населения широкое распространение получил один из прогрессивных методов работы закройщиков — раскрой изделий для заказчика по специально разработанным лекалам базовых конструкций одежды ведущих силуэтных форм. Этот метод способствует сокраще­нию затрат времени на раскрой, экономии расхода ткани и обеспечивает получение модных форм и правильной посадки изделия на фигуре.

Лекала базовых и перспективных конструкций, разрабатываемые моделирующими организациями, должны охватывать все предлагаемые модой силуэтные формы и покрои модного ассортимента одежды.

Принцип использования таких лекал заключается в правильном подборе исходных лекал, а затем корректировании исходной конструкции, разработанной для типовой фигуры, в соответствии с индивидуальными особенностями телосложения заказчика.

Проектирование - это совокупность работ по созданию нового образца изделия, который включает в себя исследование, технико-экономические расчеты и обоснование, создание эскизов моделей, технические расчеты построения чертежей. При проектировании одежды происходит процесс преобразования материала, из которого изготовляется одежда, в структурно-организованный объект - вещь с необходимым комплексом свойств, отвечающих требованиям потребителей.

Проектирования одежды состоит из трех этапов;

1) разработка проекта моделей одежды в художественном и конструкторском решении;

2) выполнение проекта в материале;

3) внедрение в производство;

Конструирование - важнейшая часть проектирования, это процесс, в результате которого определяется внешний вид и структура изделия. Слагается из двух последовательных этапов: творческого, к которому относится разработка проекта моделей одежды в художественном решении в художественном решении в объеме эскизного проекта, и технического, включая технические расчеты и конструкторско-технологическую проработку проектируемых изделий.

Как известно качество будущего изделия и экономическая эффективность его производства и потребления закладывается при моделировании и конструировании одежды. Поэтому, не случайно, что самое серьезное внимание работники швейной промышленности обращают на изыскание резервов повышения качества швейных изделий именно на стадии проектирования.

Одним из основных этапов проектирования является конструирование. В процессе конструирования одежды определяются ее устройство, структура и внешний вид, то есть конструкция. Под конструкцией понимают комплекс частей и деталей, выполненных из определенных швейных материалов и соединенных тем или иным способом в единое целое, имеющее определенную форму, размеры, свойства.

Предприятия швейной промышленности при создании конструкций моделей одежды применяют в основном два метода конструирования: муляжный – для решения сложных конструктивных форм и отдельных элементов моделей и расчетно-графический в различных вариантах.

Расчетно-графический метод представлен рядом вариантов и характеризуется тем, что по заданной модели на основе измерений фигуры и соответствующих прибавок строят конструкции изделий. При этом существует значительное количество различных методик их построения.

Существующие методики конструирования одежды отличаются друг от друга главным образом структурой расчетных формул и способами графических построений.

Характерной чертой расчетно-графического метода является построение конструкций путем геометрических разверток сглаженных контуров фигуры человека с необходимыми прибавками на свободное облегание и декоративное оформление по изменениям фигур при полном отказе от пропорциональных расчетов.

Расчетно-графический метод дает положительные результаты в отношении точности конструкции, обеспечивают хорошее качество посадки изделия на фигуре, в результате чего значительно упрощается подгонка и уточнение изделия на фигуре во время примерок.

В настоящее время этот метод получил наибольшее распространение и представлен такими методиками как Единая методика конструирования одежды Центрального научно-исследовательского института швейной промышленности (ЦНИИШП), Единый метод Центральной опытно-технической швейной лаборатории (ЦОТШЛ). Единый метод ЦОТШЛ разработан на базе Единой методики ЦНИИШП и отличается от нее заменой отдельных расчетных формул измерениями фигуры или некоторым упрощением формул.

Для построения базовых конструкций проектируемых изделий выбран Единый метод ЦОТШЛ.

В основе этой методики лежат данные, полученные в результате антропологических исследований по типологии населения. Расчетные формулы отражают зависимость между отдельными участками тела и соответствующих им участкам одежды.

Методика ЦОТШЛ обеспечивает построение чертежей деталей одежды любых моделей и формы, дает возможность разработки различных покроев, силуэтов без коренного изменения расчетных формул, возможность расчета баланса изделия. Все конструкции строят без припусков на швы, что позволяет их устанавливать с учетом свойств материалов, принятой технологией и оборудованием.

2.4 Исходные данные для проектирования базовой основы конструкции изделия

Для разработки конструкции швейного изделия необходима полная и всесторонняя информация об объекте, для которого оно создается, - о человеческой фигуре. Сведения о форме и размерах человеческого тела могут быть получены на основе антропологических исследований. Один из основных методов антропологического исследования, состоящий в измерении тела человека и его частей, носит название антропометрии.

Отдельные измерения тела человека, дающие его размерную характеристику, называют размерными признаками. Признаки, которые берут за основу при выделении антропологических размерных типов (типовых фигур) и которые наилучшим образом характеризуют форму и пропорции человека называют ведущими размерными признаками. К ним относятся рост, обхват груди, обхват бедер. Фигура, характеризующаяся значениями выбранных ведущих размерных признаков, называется типовой.

Существенным фактором является и возраст, так как с возрастом изменяются все измерения. Условный потребитель, для которого проектируются изделия, относится к младшей возрастной группе (18-29 лет).

Для построения конструкции одежды любым расчетным методом нужно прежде всего иметь исходные данные. Первой и основной частью этих исходных данных являются измерения тела человека (антропометрия). Эти измерения, или, иначе, размерные признаки, характеризуют фигуру человека по величине и форме, то есть дают размерную характеристику (Таблица 1).

Основной фактор, определяющий внутреннюю форму и размеры одежды это форма и размеры тела человека, но одежда не может быть точной копией тела человека, на одних участках она прилегает более плотно, на других ложится более свободно. Та часть поверхности тела, где одежда прилегает плотно, называется опорной поверхностью. Она ограничивается в плечевых изделиях линиями сочленения туловища с шеей и верхними конечностями снизу – выступающими точками лопаток и груди. Это верхняя опорная поверхность. В поясных изделиях выделяется так называемая нижняя опорная поверхность, ограниченная сверху линией талии, а внизу – верхней частью бедер.

Ниже опорной поверхности между одеждой и телом образуются воздушные зазоры, обеспечивающие удобство ношения одежды, свободу дыхания и движений, нормальное самочувствие человека и теплообмен, а также создание объемной формы одежды в соответствии с направлением моды. Поэтому с целью обеспечения зазоров между одеждой и телом размеры одежды всегда выполняют большими, чем соответствующие размеры фигуры, а разница эта между внутренними размерами одежды и соответствующими размерами тела и называется прибавками.

Таблица 1. Измерения фигуры В сантиметрах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № размерного признака по ГОСТ | Наименование измерения | Условное обозначение | Величина |
| 1 | Рост | Р | 164 |
| 13 | Полуобхват шеи | Сш | 17,7 |
| 14 | Полуобхват груди первый | СгI | 42,9 |
| 15 | Полуобхват груди второй | СгII | 46,5 |
| 16 | Полуобхват груди третий | СгIII | 44 |
| 18 | Полуобхват талии | Ст | 33,8 |
| 19 | Полуобхват бедер  (с учетом выступа живота) | Сб | 48 |
| 45 | Ширина груди | Шг | 16,5 |
| 43 | Расстояние от линии талии сзади до высшей точки проектируемого плечевого шва у основания шеи | ДтсII | 42,9 |
| 44 | Расстояние от высшей точки проектируемого плечевого шва у основания шеи до линии талии спереди | ДтпII | 85,9  (43) |
| 35 | Высота груди от высшей точки проектируемого плечевого шва у основания шеи до наиболее выступающей точки груди | ВгII | 26 |
| 39 | Расстояние от высшей точки проектируемого плечевого шва у основания шеи до уровня задних углов подмышечных впадин | ВпрзII | 22,5 |
| 41 | Высота плеча косая от точки пересечения линии талии с позвоночником до конечной точки проектируемого плечевого шва | ВпкII | 42,9 |
| 47 | Ширина спины | Шс | 34,6 |
| 31 | Ширина плечевого ската | Шп | 13,3 |
|  | Длина рукава | Др | По модели |
| 28 | Обхват плеча | Оп | 27,4 |
| 29 | Обхват запястья | Озап | 15,9 |
|  | Длина изделия | Ди | По модели |

Величина любого линейного измерения изделия складывается из величины соответствующего измерения тела человека плюс прибавка на свободное облегание и декоративное оформление.

В конструировании одежды выделяют следующие виды конструктивных прибавок: прибавка минимально-необходимая на свободное облегание Пмин и прибавка декоративно-конструктивная Пдк.

Величина минимально-необходимой прибавки зависит от вида изделия.

Прибавка на декоративно-конструктивное оформление зависит не только от вида изделия, но и особенностей модели, силуэта, моды и призвана обеспечить претворение замысла конструктора.

Суммарные прибавки по линии груди, талии и бедер складываются из минимально-необходимой Пмин и декоративно-конструктивной прибавок

Пдк. Псум = Пмин + Пдк.

Припуски на уработку тканей являются одной из составляющих припуска на технологическую обработку, учитываемой при построении чертежа конструкции одежды. Припуск на уработку – это припуск на изменение линейных размеров деталей и узлов изделий в процессе технологической обработки. Величина припуска зависит от свойств используемых материалов, конструктивных особенностей и технологии изготовления изделия. Припуски на уработку определяются усадкой в процессе влажно-тепловой обработки, степенью стягивания материала строчкой, количеством швов в изделии, направлением и видом шва.

Величина конструктивных прибавок зависит от вида изделия. Проектируемые изделия по классификации швейных изделий относятся к классу бытовой одежды, подклассу по условиям эксплуатации – изделия легкие, по виду – изделия летние. Прибавки на декоративно-конструктивное оформление зависят от особенностей моделей, силуэта, моды. Конструктивные прибавки для разработки чертежей конструкций изделий выбраны с учетом вида изделий, силуэта, объема и представлены в таблицах для каждого проектируемого изделия.

Таблица 2. Прибавки необходимые для построения конструкции плечевого изделия. В сантиметрах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование прибавки | Условное обозначение | Абсолютная величина | |
| рекомендуемая | Принятая |
| Прибавка к полуобхвату груди | Пг | 4,5…10,0 | 6,0 |
| Прибавка к полуобхвату талии | Пт | - | - |
| Прибавка к полуобхвату бедер | Пб | 1,0…3,5 | 2,0 |
| Прибавка к ширине переда | Пшп | 0…1,0 | 0,5 |
| Прибавка к ширине спинки | Пшс | 0,5…1,5 | 1,0 |
| Прибавка к длине средней линии спинки | Пдтс | 0,5 | 0,5 |
| Прибавка к длине от вершины горловины до талии | Пдтп | 0,5 | 0,5 |
| Прибавка к ширине горловины спинки | Пшг | 0,5…1,0 | 0,5 |
| Прибавка на свободу проймы | Пспр | 1,5…2,0 | 2,0 |
| Прибавка к обхвату плеча | По | 3,0…11 | 6 |

Таблица 3. Прибавки, необходимые для построения конструкции клиниевой юбки. В сантиметрах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование прибавки | Условное обозначение | Абсолютная величина | |
| рекомендуемая | Принятая |
| Прибавки к полуобхвату талии  Прибавка к полуобхвату бедер | Пт  Пб | 0,5  1,5…2,0 | 0,5  2,0 |

2.5 Проектирование базовых конструкций изделий

Построение базовой конструкции изделия с учетом использования Единого метода ЦОТШЛ включают построение базисной сетки, а затем контурных линий деталей.

Таблица 4. Расчет конструкции блузки женской. В сантиметрах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование отрезка | Условное обозначение | Расчетная формула | Результат |
| Общая ширина сетки | Аоа1 | Аоа1=СгIII +Пг + 1,5 = 44+6+1,5 | 51,5 |
| Ширина спинки | Аоа | Аоа= Шс + Пшс = 17,3+1 | 18,3 |
| Ширина переда | а1а2 | а1а2 = Шг +(СгII-СгI)+Пшп = 16,5+(46,5-42,9)+0,5 | 20,6 |
| Ширина проймы | а а2 | а а2 = Аоа1 – (Аоа+ а1а2) = 51,5-(18,3+20,6) | 12,6 |
| Уровень лопаток | АоУ | АоУ =0,4\*ДтсII = 0,4\*42,9 | 17,2 |
| Уровень груди | АоГ | АоГ = ВпрзII + Пспр +0,5Пдтс = 22,5+2+0,5\*0,5 | 24,7 |
| Линия талии | АоТ | АоТ = ДтсII + Пдтс = 42,9 + 0,5 | 43,4 |
| Линия бедер | ТБ | ТБ = 0,5 ДтсII – 2,0 = 0,5\*42,9-2,0 | 19,5 |
| Построение спинки | | | |
| Отвод средней линии спинки | ТТ1 | ТТ1 = 1,5…3,0 | 1,5 |
| Ширина горловины спинки | АоА2 | АоА2 = Сш/3 + Пшг = 17,7/3 + 0,5 | 6,4 |
| Глубина горловины | А2А1 | А2А1 = АоА2/3 = 6,4/3 | 2,1 |
| Длина изделия | А4 | А4 = АН1 = Ди + Пдтс = | 51 |
| Ширина плечевого ската спинки | А2П1 | А2П1 = Шп + раствор вытачки + Ппос = 13,3+1,5…2,0 + 0,5…1,0 = 13,3 + 1,5 +0,5 | 15,3 |
| Конец плечевого шва, высота плеча косая | Т11П1 | Т11П1 = ВпкII + Пдтс = 42,9 + 0,5 | 43,4 |
| Вспомогательная точка П3 | Г1П3 | Г1П3 = Г1П2/3+2=20/3+2 | 8,6 |
| Биссектриса угла П 3Г1Г4 | Г11 | Г11 = 0,2Г1Г4 + 0,5 = 0,2\*12,6+0,5 | 3,2 |
| Середина проймы | Г1Г2 | Г1Г2 = Г1Г4/2=12,6/2 | 6,3 |
| Построение переда | | | |
| Положение линии талии | Т3Т8 | Т3Т8 = 0…1,5 | 0 |
| Длина талии | Т3А3 | Т3А3 = ДтпII + Пдтс = 43,5 + 0,5 | 44 |
| Отвод средней линии переда | А3А31 | А3А31= 0,5…1,0 | 0,5 |
| Ширина горловины переда | А31А4 | А31А4 = Сш/3 + Пшг = 17,7 + 0,5 | 6,4 |
| Глубина горловины переда | А31А5 | А31А5 = А31А4 + 1,0 = 6,4 + 1,0 | 7,4 |
| Центр груди | Г3Г6 | Г3Г6 = Цг + 0,5Пшп = 9,5 + 0,25 | 9,75 |
| Высота груди | А4Г7 | А4Г7 = Вг II = 26,0 | 26 |
| Раствор нагрудной вытачки | А4А9 | А4А9 = 2(Сг II-Сг I)+2,0= 2(46,5-42,9)+2,0 | 9,2 |
| Положение вспомогательной точки Г4 | Г4П4 | Г1П4 = Г1П2 = 20 | 20 |
| Вспомогательная точка П6 | Г4П6 | Г4П6 = Г4П4/3 = 20/3 | 6,6 |
| Вспомогательная точка П61 | П6П61 | П6П61 = 0,6 | 0,6 |
| Ширина плечевого ската | А9П5 | А9П5 = Шп = 13,3 | 13,3 |
| Вспомогательная точка 3 | П63 | П63 =П5П6 /2 |  |
| Вспомогательная точка 4 | 3-4 | 3-4=1,0 | 1,0 |
| Биссектриса угла П6Г4Г2 | Г42 | Г42= 0,2Г1Г4 = 0,2\*12,6 | 2,5 |
| Плечевая точка | П5П5 | П5П5= 0,3…0,5 | 0,5 |
| Ширина спинки по линии бедер | Б1Б4 | Б1Б4 = 2Г4 | 23,8 |

При построении рукава основной задачей является нахождение размеров и формы оката – линии, по которой рукав сочленяется с проймой изделия, втачивается в пройму изделия. Узел «пройма изделия – окат рукава» является наиболее сложным в конструировании изделия. Это связано с тем, что необходимо построить две неправильные разнохарактерные кривые по точкам, большинство которых прямо не связано с измерениями фигуры, а найдено путем дополнительных расчетов и построений. Именно поэтому построение оката рукава целесообразно осуществлять на базе уже построенной проймы изделия. В этом случае удается получить окат, который хорошо сопрягается с проймой изделия.

Высоту оката Вок определяют по пройме на основе конструкции плечевого изделия, выполнив предварительно необходимые построении.

Точки П1 и П5 соединить прямой, полученный отрезок разделить пополам. Полученную точку обозначить буквой О: П1О = П1П5/2.

Из точки О на линию глубины проймы опустить перпендикуляр, точку пересечения обозначить буквой О1. При этом высотой оката является отрезок О1О2

Вок = О1О2 = ОО1 – ОО2,

где отрезок ОО2 – величина, которая зависит от степени развития дельтовидной мышцы руки и имеет значения от 1 см до 2,5 см.

Размерный признак обхват груди третий типовой фигуры – 88, поэтому значение ОО2 выбираем 2,5.

Вок = О1О2 = 18,5-2,5=16.

Построение основы втачного рукава проводим поэтапно: строим сетку, затем основу рукава в готовом виде, а в заключение – одношовный рукав.

Таблица 5. Расчет конструкции основы втачного рукава В сантиметрах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование отрезка | Условное обозначение | Расчетная формула | Результат |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Высота оката | О1О2 | Вок = О1О2 = 16 | 16 |
| Ширина рукава в готовом виде | Шр | Шр = (Оп + Поп)/2 = (27,4+6)/2 | 16,7 |
| Половина ширины рукава | О1Рп = О1Рл | О1Рп = О1Рл = Шр/2 = 16,7/2 | 8,35 |
| Высота верхней части рукава | РпО3 = РлО4 = О1О2 | РпО3 = РлО4 = О1О2 = Вок | 16 |
| Длина рукава | О3М | О3М = Др – 1…1,5 = 54,8-1 | 53,8 |
| Уровень линии локтя | О3Л | О3Л =О3М/2+3,0 = 53,8/2+3 | 29,9 |
| Ширина рукава внизу | ММ1 | ММ1 = Шрук.вн | 10,0 |
| Скос низа рукава | М1М2 | М1М2 = 1,5…2,5 | 1,5 |
| Вспомогательная точка 1 | Рп1 | Рп1 = Г4П6 (с чертежа основы изделия) | 6,8 |
| Вспомогательная точка 1 | 1-1 | 1-1 = 0,5 | 0,5 |
| Вспомогательная точка Р3 | Р3Р3 | Р3Р3 = 0,5 | 0,5 |
| Вспомогательная точка О6 | О2О6 | О2О6 = О2О4/2 = 8,35/2 | 4,2 |
| Вспомогательная точка О5 | О3О5 | О3О5 = О2О3/2-2,0 = 4,2-2,0 | 2,2 |
| Вспомогательная точка 2 (на биссектрисе угла О2О51) | О52 | О52 = 2,0…2,5 | 2,5 |
| Вспомогательная точка 3 ( на биссектрисе угла Р3 О6О2) | О63 | О63 = 1,0…2,0 | 2,0 |
| Вспомогательная точка 1 | 1-1 | 1-1 = 1-1 = 0,5 | 0,5 |
| Вспомогательная точка Р3 | Р3Р3 | Р3Р3 = Р3Р3 = 0,5 | 0,5 |
| Вспомогательная точка Г2 | РпГ2 | РпГ2 = Г1Г4/2 + 0,5 = 12,6/2+0,5 | 6,8 |
| Вспомогательная точка 8 (на биссектрисе угла О1Рп1) | Рп8 | Рп8 = Г42 + 0,5 = 2,5+0,5 | 3 |
| Вспомогательная точка 4 | Р34 | Р34 = Р3Г2/2 = 13/2 | 6,5 |
| Вспомогательная точка 5 | 4-5 | 4-5 = 1,0…2,0 | 1,5 |
| Прогиб локтевого переката | ЛЛ1 | ЛЛ1 = 0,7…1,0 | 0,7 |
| Прогиб переднего переката | Л2Л3 | Л2Л3 = 0,5…1,5 | 0,5 |
| Положение нижнего шва рукава | Л1Л21  ММ11 | Л1Л21 = Л1Л3/2 = 14/2  ММ11 = ММ2/2 = 10/2 | 57 |
| Построение передней линии рукава | Л1Л22  М 1М3  М3М31 | Л1Л22 = Л1Л21  М 1М3 = ММ11  М3М31 = 0,5 | 7  5  0,5 |
| Вспомогательная точка 8 | Рп8 | Рп8 = Рп8 | 3 |
| Построение локтевой линии рукава | РлР2  Л3Л41  М2М4 | РлР2 = РлО1  Л3Л41 = Л3Л21  М2М4 = М2М11 | 8  7  5 |
| Построение вытачки | Л3Л42 | Л3Л42 = Л3Л41 = Л3Л21 |  |
| Вспомогательная точка 6 | Р216 | Р216 = Р21Р3 /2 = 12/2 | 6 |
| Вспомогательная точка 7 | 6-7 | 6-7 = 1,0…1,5 | 1,0 |

Таблица 6. Расчет конструкции клиниевой юбки. В сантиметрах

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование отрезка | Условное обозначение | Расчетная формула | Результат |
| Положение линии бедер | Тб | Тб = Дтс \* 0,4 | 19,5 |
| Ширина клина по линии талии | Т1Т2 | Т1Т2 = Ст + Пт  Ѕ количества клиньев | 13 |
| Прогиб клина посередине | ТТ1 | ТТ1 = 0,3…0,5 | 0,5 |
| Ширина клина по линии бедер | Б1Б2 | Б1Б2 = Сб + Пб  Ѕ количества клиньев  = 48+2/3 | 16,6 |
| Положение линии низа | Т1Н1 | Т1Н1 = Т2Н2 = Т3Н3 = Ди | 60 |
|  |  |  |  |
| Расширение внизу | Н1Н3 = Н1Н4 | Н1Н3 = Н1Н4 = 10,0 | 10,0 |

2.6 Декор костюма

Костюм, как и любое произведение искусства, призван выполнять эстетическую функцию — удовлетворять естественные и свойственные только человеку потребности в созерцании и созидании прекрасного. И хотя эта функция относительно утилитарности всегда находится в подчиненном положении, люди ею не пренебрегали даже в первобытную эпоху. Превратить функциональную одежду в художественно выполненный костюм позволяет ее декоративное оформление.

Декор в костюме — это художественная система, совокупность украшающих его элементов, не имеющих утилитарного назначения. В практическом смысле декоративные элементы в одежде не являются обязательными, как, например, конструктивные, однако они присутствовали в костюме человека уже в незапамятные времена и не теряют своей актуальности и сегодня.

За тысячелетия развития искусства костюма человечество изобрело бесчисленное множество приемов декорирования: крашение, набойка (печатание рисунка), различные техники росписи ткани (батик), художественное ткачество, вышивка, аппликация, печворк (составление полотна из лоскутов ткани), квилт (соединение печворка с фигурной стежкой), тиснение кожи, плетение, инкрустация и многие другие. При всем техническом разнообразии этих приемов украшения цель их применения одна — превратить даже грубое домотканое полотно в драгоценность, сделать костюм неповторимым и, кроме того, донести до зрителя определенную информацию.

Уже в первобытном обществе человек стремился выделиться из числа себе подобных. С этой целью он начинает украшать свою внешность; сначала это было раскрашивание отдельных участков тела (лица, груди, живота, предплечий), а также нанесение татуировки. Позже, с развитием костюма рисунок декора стал наноситься не на тело человека, а на разнообразные материалы, из которых изготавливалась одежда. Эти изображения не только служили украшением костюма, но и определяли социальное положение его владельца, принадлежность к определенному племени, роду, а также имели религиозно-мистическое значение, т. е. являлись своеобразным оберегом.

Важную роль в истории костюма сыграло изобретение плетения и ткачества. Сырьем для производства ткани были волокна животного и растительного происхождения: шерсть, шелк, хлопок, лен, конопля и другие. Довольно рано человек научился окрашивать ткани натуральными минеральными и растительными красителями.

Мастерство крашения особенно было распространено на Востоке. В Индии древние красильщики расплавленным воском наносили рисунок на ткань, а потом опускали ее в красильные растворы. Места, покрытые воском и поэтому неокрашенные, составляли светлый узор на цветном фоне. В наше время эта декоративная техника называется батиком. Индийские мастера придумали так же способ узелкового батика, который сегодня весьма популярен. Костюм индийцев изготавливался в основном из искусно выделанного хлопка, народы Дальнего Востока — китайцы, японцы — предпочитали шелк и достигли в его декорировании недосягаемых высот.

Китайцы применяли главным образом узорное ткачество, сочетая его со свободной росписью кистью. Японские художники украшали шелковые ткани, используя: технику горячего батика. Кроме того, у японцев очень популярным был набивной рисунок, который весьма своеобразно соединялся с ручной росписью. В странах Ближнего Востока распространенным способом украшения ткани являлась многоцветная набойка — техника, при которой рисунок наносился на ткань посредством оттиска узора, нанесенного на деревянную матрицу. Этот декоративный прием в средние века стал популярным и в Европе. Периодом наибольшего расцвета набивного искусства в Европе считается XVIII в., когда изготовление набивных тканей становится важнейшей отраслью текстильного производства. Именно в это время начинают действовать первые печатные машины, которые позволяли получать более тонкие и точные рисунки и значительно удешевили ткани с набивным рисунком, сделав их доступными для разных слоев населения.

Все описанные декоративные техники: роспись, батика набойка — связаны с нанесением красителя на ткань и не меняют ее фактуры. Не менее популярными были также приемы так называемого накладного декора, из которых наиболее древним и повсеместно распространенным являлась вышивка, которая свои истоки берет в глубокой древности, когда использовались костяные, а затем бронзовые иглы. Возникновение вышивки искусствоведы относят к эпохе первобытной культуры человечества и связывают с появлением первых простейших видов сшитой одежды. Высокого совершенства искусство вышивки достигло в странах Древнего Востока и античного мира. В Древнем Египте вышивками украшали шерстяные, льняные и пеньковые ткани. Когда в Индии научились вырабатывать легкую белоснежную материю, ее стали расшивать шерстяными, бумажными и золотыми нитями. В Китае, Японии вышивали цветными шелками, в переливах их нежных красок возникали причудливые растения и птицы, дивные картины природы. Широкое распространение в Иране, Индии и Турции, а также в Китае и Японии получило шитье золотом. Древнегреческий историк и географ Страбон описывает, как поражены, были греки, увидев золотые, расшитые самоцветными каменьями азиатские одежды.

Особым богатством славились роскошные византийские вышивки, выполняемые золотыми и серебряными нитями, жемчугом, драгоценными камнями. Роскошные вышитые узоры покрывали облачения правителей, богатых вельмож, жрецов. По преданию, русская княгиня Ольга, гостившая в Византии в 955 году, подсмотрела там работу золотошвей и переняла их мастерство. С тех пор искусство золотого шитья стало очень популярным на Руси.

Подлинным шедевром декоративного искусства является русская народная вышивка, которая была самым распространенным приемом декоративного оформления костюма. Русские вышивальщицы пользовались самыми разнообразными материалами: цветными шерстяными, шелковыми и хлопчатобумажными нитями, золотой и серебряной проволокой, речным жемчугом, бисером, стеклярусом и тому подобным.

В российских городах, селах и деревнях вышивкой занимались женщины любого возраста и сословия, украшая ею одежду, головные уборы, предметы домашнего обихода. Сказочные жар-птицы с пышными хвостами, раскидистые древа жизни с огромными цветами, величавые женские фигуры с воздетыми к небу руками украшали рубахи и сарафаны, головные уборы и платки, подзоры простыней и столешницы.

Особой красотой и разнообразием отличались полотенца: порой сплошь покрытые узорочьем, они служили нарядным убранством жилища и необходимым атрибутом всех событий крестьянской жизни — от рождения и крестин до похорон. Узоры и цветовой строй вышивок были неразрывно связаны с трудовой деятельностью людей и хранили их древние мистические представления о мире.

Искусные вышивки украшали довольно простую по форме крестьянскую одежду из грубого домотканого полотна, придавая ей неповторимое своеобразие и красоту. Лучшие образцы русского народного костюма, созданные руками неграмотных крестьянок, находятся в музеях как предметы декоративно-прикладного искусства, поражая современного человека своей художественностью и композиционной продуманностью.

Вышивка, украшающая модную одежду нашего времени, безусловно, значительно отличается от исторических образцов и технологией исполнения (сегодня более распространена машинная вышивка), и рисунком узора, и отделочным материалом, однако и сегодня она является актуальным и модным декоративным приемом.

Особый декоративный эффект создает отделка костюма складами, защипами, буфами и другими элементами украшения. Это так называемая собственная отделка, которая не требует использования дополнительных материалов, отличается простотой и изяществом. В модной одежде она используется довольно часто, так как позволяет малыми средствами добиться оригинальности модели.

Как уже было отмечено ранее, декоративное оформление преследует только одну цель — украшение одежды, не предполагая при этом практических функций. В современном костюме украшением может служить также фурнитура, т. е. разнообразные элементы застежки: пуговицы, кнопки, пряжки, «молнии» и т. д.

В буквальном смысле слова фурнитуру нельзя назвать декором, так как она обеспечивает прежде всего утилитарную функцию и является обязательной частью любой одежды. С другой стороны, удачно подобранная фурнитура помогает лучше раскрыть образно-стилевое содержание костюма, делая его то спортивным, то нарядным, то повседневно-деловым. Поэтому, проектируя одежду и разрабатывая композицию ее декоративного оформления, художник большое внимание уделяет стилевому характеру фурнитуры, которая, не являясь декором как таковым, выполняет декоративную функцию в костюме.

Надо сказать, что современная одежда не всегда нуждается в декорировании. Вопрос использования декора определяется многими факторами: функциональным назначением (например, декор неуместен в некоторых видах рабочей или деловой одежды), стилем (декорирование не характерно для классического стиля), конструктивной основой (зачастую декор мешает оценить сложность и оригинальность конструкции костюма), рисунком ткани (ткань с крупным и ярким рисунком не требует дополнительного украшения), фактурой материала (активная фактура сама по себе декоративна) и т. д. Если же декор в композиции костюма необходим, он должен обогащать одежду, украшать того, кто ее носит.

Независимо от того, какой декоративный прием используется для украшения проектируемой модели, нужно учитывать ряд общих требований: декор должен быть умеренным, подчеркивать форму, как бы «вырастая» из нее, а не выглядеть случайным, чужим; должен иметь достаточно фона, чтобы придать простоту и благородство рисунку; должен соответствовать материалу, из которого изготавливается вещь, например, тяжелая ткань требует крупной рельефной вышивки, тогда как тонкая — изящной, легкой; наконец, он должен быть психологическим центром всего костюма, привлекая к себе внимание зрителя.

Использование декора может быть признано удачным, если он способствует созданию целостного, гармоничного, оригинального костюма, соответствующего требованиям современной моды.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Волевич Г. К. «Красиво и модно. Одежда для молодежи» М., 1998

2. Горбачёва Л. М. «Костюм ХХ века от Поля Пуаре до Эммануэля Унгаро» М., 1997

3. Горина Г. С.- «Моделирование формы одежды» М., 1991

4. Гофман А. Б. – «Мода и люди: Новая теория моды и моделей поведения» М., 1994

5. Доброхотова И. А. «Беседы о моде, или зеркало, которое не лжёт»

6. Довличенко П. А. «Конструирование одежды» М, 2002

7. Долгова С. А. «Конструирование женской одежды» М, 1998

8. Ермилова Д. Ю. «История Домов Моды» М., 2003

9. Жердев Е. В. «Художественное осмысление объекта дизайна» М., 1993

10. Козлова Т. В. «Художественное проектирование костюма» М., 1982

11. Коробцева Н. А. «Истоки имиджа» М., 1999

12. Мартынова А. И. «Конструктивное моделирование одежды» М., 1999

13. Сидоренко Т. В. «Моделирование и художественное оформление одежды» М, 2001

14. Стриженова Т. К. «Из истории советского костюма» М., 1972

15. Труханов Д. А. «Конструирование одежды» М,1997

16. Живовись ХХ века. Галерея «Мастер» (журнал) М., 2001

17. ЛегПромБизнес (журнал) 2/ 2003

18. Kennedy Alan « Jeans Style of my Life», LA 2001

19. L,Officiele (журнал) 1998- 2003

20. Paulson Joh «Womans fashion»NY 1997

21. The Jeans Encyclopedia of Legend Past and Present by Sportswear

22. International NY 2001- 2002

23. Vogue (журнал) 1998- 2003

24. Директор (журнал) 6\2002

25. Ателье (журнал) 3\2005