

КЫРГЫЗСКО-РОССИЙСКИЙ СЛАВЯНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И СТРОИТЕЛЬСТВА  
Кафедра «Художественное проектирование изделий»

**Е.Б. Орлова, А.А. Аширова**

# **ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КОСТЮМА**

**Учебно-методическое пособие**

БИШКЕК 2007

Печатается по решению кафедры  
«Художественное проектирование изделий» КРСУ

Рецензент:  
проф. *Ю.Н. Смирнов*

УДК [7.012:687.1](075.8)

О 66

**Орлова Е.Б., Аширова А.А.**

**ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КОСТЮМА:** Учебно-методическое пособие. – Бишкек: Изд-во КРСУ, 2007. – с.

Пособие знакомит с основами разработки композиции костюма. Рассматриваются общие теоретические вопросы, связанные с художественным проектированием моделей, даны темы по практическому применению этих знаний.

Предназначено для студентов, занимающихся художественным проектированием костюма.

## СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие .....	
Примерный тематический план.....	
Дизайн и проектирование одежды .....	
Определение понятия «композиция» .....	
Форма костюма .....	
Пластика .....	
Практические упражнения .....	
Пропорция, масштабность.....	
Отношения и пропорциональные закономерности в организации костюма .....	
Практические упражнения .....	
Ритм .....	
Приемы гармонизации композиции.....	
Равновесие. Симметрия. Асимметрия .....	
Контраст и нюанс .....	
Статика и динамика .....	
Практические упражнения .....	
Фактура .....	
Декор.....	
Практические упражнения .....	
Комбинаторные методы проектирования.....	
Выражение функций в костюме .....	
Методический процесс проектирования.....	
Практические упражнения .....	
Цветовая гармония в костюме.....	
Эмоционально-психические и символические свойства цветов.....	
Цвет как информационный фактор функции костюма .....	
Особенности структуры, фактуры и цвета ткани .....	
Создание художественного образа.....	
Этапы художественного творчества .....	
Источники творчества .....	
Цветовые ассоциации .....	
Природа как источник творчества .....	
Практические упражнения .....	
Архитектура как источник творчества.....	
Практические упражнения .....	
Предметный мир как источник творчества.....	
Практические упражнения .....	
Объемно-пространственные структуры на основе природных форм.....	
Практические упражнения .....	
Литература .....	

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Дизайн является важным фактором формирования предметно-пространственной среды и образа жизни. Дизайн одежды – одно из направлений дизайн-деятельности, целью которого является проектирование одежды, как одного из элементов предметной среды, удовлетворяющей соответствующие материальные и духовные потребности человека. Специалист, работающий в сфере дизайна и обеспечивающий высокие потребительские свойства и эстетические качества изделий называется дизайнером. В современных условиях требуется специалист, ориентированный на эксперимент, сознательно ставящий перед собой определенные задачи при проектировании одежды и способный с помощью самых разных методов решать эти задачи. На первый план выходят задачи развития образно-ассоциативного мышления, поиска новых форм и новых фактур, новых творческих концепций в дизайне одежды. Наряду с учетом исходных условий и объективных факторов формообразования, важнейшим средством при проектировании модели в материале должно быть знание закономерностей композиции, выявление и соблюдение которых обеспечивает высокое качество конечного результата. Композиционные поиски в проектировании одежды сосредоточены на известных средствах гармонизации костюма: пропорциональных и ритмических соотношениях; композиционных акцентах; пластике, динамике, соподченности формы; гармонической целостности формы; колористических и фактурных поисках; образных решениях, без соблюдения которых не может осуществляться грамотное композиционное решение костюма.

Пособие составлено с учетом опыта, накопленного за многие годы в практике Кыргызско-Славянского университета им. Б.Н. Ельцина и различных российских вузов, а так же в соответствии с программой дисциплины «Художественное проектирование костюма».

В первой части пособия рассматриваются вопросы композиционного формообразования и приемы гармонизации композиции костюма. Во второй – раскрывается роль образно-ассоциативного мышления у дизайнера одежды при создании художественного образа композиции костюма, сущность и этапы творческого процесса, возможности использования разнообразных творческих источников при проектировании костюма, а так же рассматриваются вопросы цвета как композиционного средства и др. Образное мышление рассматривается как важное и необходимое качество дизайнера, способствующее поиску новых решений и преданию образных качеств природной среде.

В пособии использованы учебные работы студентов факультета архитектуры дизайна и строительства Кыргызско-Славянского университета имени Б.Н. Ельцина иллюстраций – фотоматериалы из российских журналов и книг.

Продолжительность занятий (в течение первого и второго семестров) 136 часов в аудитории и 156 часов самостоятельной работы. Студенты сдают зачет в первом семестре и экзамен во втором семестре на основе выполненных практических заданий.

т.е. имеющим прямую связь с понятием жилища. Vas – это корень слова *vasana*, означающего тканную одежду, материал, т.е. то, что находится ближе всего к телу человека, опоясывает его. Защитой, «одеждой» черепахи является ее панцирь, улитки – раковина, животных – волосной покров. Жилище «прикреплено» к земле, одежда – к телу человека; одежда – это домик, в котором живет и действует человек, покров, который защищает его от чужих глаз, от непогоды и т.д. Итак, одежда – это совокупность покровов на теле человека, защищающих его от неблагоприятных воздействий окружающей среды: холода и зноя, дождя и ветра, от укусов насекомых, зубов и когтей диких животных, от ударов копьем или мечом, нанесенных врагом в бою, от пули и отравляющих веществ. В древнем традиционном костюме одежда защищала человека не только от физических воздействий, неблагоприятных условий, но и от злых сил, обеспечивая магическую защиту. Таким образом, одеждой можно назвать и боевую раскраску, и татуировку у первобытных народов, и латы средневекового рыцаря, и современный жилет, и противогаз, и модное платье. Современное понятие одежды включает в себя платье, обувь, головные уборы, дополнения и аксессуары (перчатки, шарфы, пояса, сумки и т.п.). Основные функции одежды – защитная (физическая и моральная защита) и утилитарно-практическая, так как одежда всегда связана с какой-либо деятельностью человека и имеет определенное назначение, помогая ему приспособиться к окружающему миру. Но при этом

одежда выполняет и эстетическую функцию – она украшает человека, с ней неразрывно связано понятие красоты и пользы. Как и любая вещь, одежда является предметом потребления. Она удовлетворяет определенные потребности человека.

С понятием «одежда» неразрывно связано понятие «костюм». Современное значение слово «костюм» приобрело лишь в 1676 г. В это понятие включались манера держаться, внешние навыки поведения. В словаре Французской Академии слово «costume» появилось только в 1740 г. Ему было дано понятие костюма как знака, отличающего человека, вписывающего его в среду и отражающего обычай данной социальной группы людей. Костюм – это ритуал, объект выражения большинства.

Костюм (от итальянского – обычай, нравы) – это определенная система предметов и элементов одежды, объединенных единым замыслом и назначением, отражающей социальную, национальную, региональную принадлежность человека, его пол, возраст и профессию. Костюм характеризует обычай и нравы определенного региона, конкретного исторического периода, народа, или этноса, а так же социальное положение, поведение и образ конкретного человека, выражая его индивидуальность. Костюм и сам по себе имеет в какой-то мере образные начала, свой набор элементов, с помощью которых достигается эмоциональная и эстетическая выразительность. Иными словами, одни и те же формы и цвета, сочетаемые в разных объемах, пропорциях, ритмах и последовательности, создают впечатления иногда совершенно противоположные. Костюм связан также с понятием «мода». Мода – это способ, образ действий, обозначенный в итальянском языке *ill mode*, т.е. мера, критерий, метод, система, правило, обязательство. Увлечение, мания, непродолжительное господство определенных предпочтений характеризуют моду как общественное явление. Мода отражает стремление людей к постоянной новизне, смене форм, желанию установить стабильность в стиле. В костюме мода проявляется особенно активно. Ведь главное при создании костюма – формирование определенного, идеального образа человека с помощью деталей одежды, обуви, грима. Понятие «костюм» имеет четыре значения: а) костюм как выражение образа эпохи или периода (модный, стилевой); б) костюм как выражение индивидуальности (образ человека, театральность); в) национальный, региональный или народный костюмы; г) костюм как ассортимент. Как уже было сказано выше, одежда – это предмет потребления и в современной ситуации, как правило, продукт массового производства, поэтому дизайн одежды – проектированием преимущественно промышленных коллекций. Специалиста, разрабатывающего эти коллекции, называют или дизайнером одежды, или стилистом. До недавнего времени представителей этой профессии называли модельерами.

Понятие «дизайн одежды» распространяется на деятельность по созданию костюмов вообще, а не ассоциируется только с массовой одеждой, изготовленной промышленным способом, или, более узко, – одеждой, предназначенной для выполнения определенной функции (например, спецодежды). В 1960-х годах дизайнерам начали считать создание промышленных коллекций одежды. Высокая мода стала относиться к сфере элитарного дизайна.

Дизайн одежды имеет свою специфику, отличную от дизайна в целом. Дизайнер одежды воплощает свои идеи прежде всего в моделях одежды, а свою творческую концепцию – в форме модного показа, что связано с необходимостью регулярно демонстрировать сезонные коллекции одежды. Но все это не означает, что в дизайне одежды не находят воплощения основные тенденции развития современной проектной культуры. Дизайнер создает предметный мир, а не изображает его. Устремленность проектной культуры в будущее, ее динамизм, установка на проектирование нового образа мира определяет основную задачу дизайнера – формирование новых культурных образцов вещей, создание новых вещей, а не «художественных вариантов старых». Поэтому дизайн одежды должен быть ориентирован на проектирование новых функций и качеств одежды в соответствии с изменением образа жизни и потребностей людей, а не быть только «украшением» традиционных форм. Некоторые теоретики дизайна рассматривают его, как новую форму существования искусства в современных условиях. Поэтому костюм также считают предметом прикладного искусства. Костюм, обладающий художественной ценностью, несомненно, можно считать произведением искусства. Так как дизайнер одежды проектирует человека, его облик, его образ жизни, поэтому основой проекта должна быть концепция образа человека, концепция общества. Однако между дизайном и искусством есть и различия: дизайн ориентирован на решение новых функциональных задач, исходя из реальных потребностей человека и общества, а не на создание художественного варианта уже существующего типа изделия, как в прикладном искусстве. Дизайнер работает с конструктором вместе, а художник-прикладник решает свои творческие задачи после того, как инженер сконструирует форму предмета. Кроме того, дизайн – особый вид искусства, который превращает в явления культуры промышленные изделия.

Достижение целостности требует от дизайнера не только исследовательских способностей, умения анализировать научные данные и факты, но и обладать даром творческого воображения, эстетического чувства, фантазии, которые характерны именно для художников, тем более что современная промышленность становится областью, где могут взаимодействовать наука и искусство. Характер творческого таланта дизайнера выразил итальянский дизайнер Э. Сотасс так: «дизайнер – это высшего класса художник, ремесленник, философ».

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «КОМПОЗИЦИЯ»

Создание современного костюма с полным правом можно отнести к художественному творчеству. А в любом виде художественной деятельности важнейшее значение принадлежит композиции. Слово «композиция» происходит от латинского «compositio», что в переводе означает «сочинение, соединение, связь». В современном понимании композиция – это структура построения художественного произведения; подбор, группировка и последовательность художественных приемов, образующих в совокупности гармоничную целостность. Композиция – это средство приведения элементов в единство. Художник – исполнитель этого процесса. Художник обязан знать все известные композиционные приемы и свободно оперировать ими как средствами. Понятие «костюм» подразумевает совокупность предметов одежды с обувью и различными дополнениями, такими как прическа, головной убор, перчатки, украшения, грим, представленную в определенной системе, которая отражает индивидуальность человека или какую-либо общественную группу людей. Говоря о композиции конкретного костюма, мы имеем в виду характер, особенности организации его отдельных объемов, деталей и элементов, которые обеспечивают художественно-образную выразительность человека в костюме.

Процесс композиции костюма по своим средствам многообразное и сложное явление. Обычно мы представляем себе композицию как процесс составления из частей художественного и гармоничного целого, как работу по соединению элементов вместе в одно целое, соответствующее выражению художественной идеи. Подобно тому, как не всякий набор конструкторских деталей составляет действующую модель, так и не всякое соединение элементов представляет собой форму, воплощающую красоту. Не всякий костюм является произведением искусства, что обусловлено разными обстоятельствами. Многое зависит от материала, от творческого потенциала художника, от его знания законов композиции. Костюм всегда представляется как некая гармоническая целостность, элементы которой находятся в соподчинении друг с другом. Соподчинение наблюдается тогда, когда имеется главный элемент и второстепенные элементы. В костюме главным действующим лицом и, следовательно, главным элементом является человек.

Таким образом, композиция костюма, отражая внутреннюю гармоничную упорядоченность во внешнем проявлении, является понятием организующим, имеющим силу соединять части, составлять из них единое целое. Работа над композицией костюма начинается с художественной идеи, которую модельер должен хорошо продумать, прежде чем приступить к поиску конкретной формы. Композиция любого изделия всегда обуславливается его назначением и сферой использования, а так же половой, социальной и возрастной характеристиками.

Проектируя костюм, дизайнер должен тщательно продумать связь между конструкцией, структурой и художественным образом. Хорошо составленная композиция помогает наиболее выразительно выявить идею произведения.

Композицию можно признать удачной, если соблюдены без ущерба для целого следующие условия:

1. ни одна часть целого не может быть изъята или заменена;
2. части не могут меняться местами;
3. ни один элемент не может, присоединен к целому.

Другими словами, в хорошо продуманной композиции ничего нельзя ни прибавить, ни отнять, не нарушив при этом целостности. Всякое изделие должно быть законченным и не содержать таких частей и элементов, которые бы противоречили его функциональной, конструктивной или художественной сущности.

Все составляющие композиции костюма должны «работать» на общую идею. Порой дизайнеру во имя сохранения единства и функциональности приходится отказаться от какой – либо красивой детали, если она противоречит замыслу, разрушает целостность. При этом чрезвычайно важно определять в композиции главную и второстепенную части. Композиция всегда состоит из отдельных частей. Их взаимная соподчиненность и согласованность очень

важна для создания гармоничного единства. Удачное композиционное решение способствует акцентированию главной части, выделению ее как основного элемента композиции. Однако при этом она не может противопоставляться второстепенным частям, быть чужеродной им. Для создания по – настоящему гармоничного произведения надо найти единство и взаимосвязь между главным и второстепенным, между целым и его частями. Только оптимальное соотношение и взаимодействие частей способно обеспечить изделию *целостность*, основными признаками которой являются:

- ограниченность – четко определяемое отличие предмета от среды, в которой он находится;
- связанность – естественная слитность отдельных частей в одно целое, учитывающая назначение предмета, соотношение размеров и пропорций его частей, соединение различных материалов и др.
- компактность – оптимальное количество частей, которое может быть воспринято зрителем одновременно.

Композиция становится художественным произведением лишь в том случае, если она обладает еще одним свойством – *законченностью*. Законченность достигается тогда, когда у зрителя не возникает желания что-либо убрать или добавить.

Важным свойством композиции является также ее *уравновешенность*. Визуальное равновесие произведения определяется таким расположением его элементов, когда каждый из них находится в устойчивом состоянии. Различные факторы равновесия – форма, размеры, цвет, направление и местоположение – взаимосвязаны и обуславливают друг друга.

Каждое изделие имеет центр тяжести, который условно называется *центром композиции*. Композиционным центром может быть элемент или часть произведения, которые выделяются на общем фоне окружающих или примыкающих к ним частей. Он является главным смысловым моментом композиции и может отличаться от остальных элементов формой, размером, богатством проработки деталей и т.п. Для обеспечения уравновешенности композиции важно правильно расположить ее композиционный центр. Он далеко не всегда совпадает с геометрическим центром произведения и часто смещен вверх или вниз, вправо или влево относительно последнего. Однако нужно помнить, что визуально активной воспринимается центральная часть произведения, поэтому не следует размещать композиционный центр близко к границам.

И, конечно, обязательным требованием к композиции является достижение *выразительности*. Выразительность предмета, в частности костюма, помогает глубже раскрывать его содержательную сторону, побуждает подробно изучить, рассмотреть его. Рассматривая выразительный костюм, мы делаем вывод о его назначении, конструкции, знакомимся с материалом, из которого он изготовлен, убеждаемся в его прочности, качестве и т. д. Если в результате нашего знакомства с предметом мы получаем эстетическое удовлетворение, то изделие представляет собой художественное произведение. Поэтому именно достижение выразительности считается результатом работы дизайнера как художника, обеспечивая нужное восприятие проектируемой формы костюма в целом. Из сказанного становится очевидным, что работа над композицией костюма представляет собой индивидуальное образное мышление художника, его идеи и представления, реализуемые в конкретном костюме. Такой род деятельности предполагает у специалиста наличие таланта и интуиции. С другой стороны, композиция является довольно строгой наукой. Она опирается на знание определенных правил и законов, использует выразительные средства и приемы, владение которыми необходимо дизайнеру для решения творческих задач.

Таким образом, творческий процесс работы над композицией представляет собой органическое единство интуитивного и логического начал. Именно это дало основание французскому дизайнеру и архитектору XX в. Ле Корбюзье определить композицию как результат интуитивного творчества и сознательного выбора.

Композиция включает в себя такие понятия как:

- композиционное формообразование (форма, геометрический вид, конструкция, масса, силуэт);
- закономерности композиции (соразмерность, соподчинение, композиционный центр), т.е. целостность структуры;
- средства композиции (пропорции и ритм);
- приемы гармонизации (контраст, нюанс, тождество, масштаб, масштабность, симметрия, асимметрия, статика и динамика).

Композиционное формообразование – категория художественной деятельности, дизайнера и технического творчества, обозначающая процесс созидания формы в соответствии с общими

ценностными установками. В процессе формообразования изделия создаются его функциональные, конструктивные, пространственно-пластические, технологические структуры. Другими словами, формообразование – структурирование (членение и строительство) единичных предметов. Композиционное формообразование – процесс пространственной организации элементов изделия, средства и методы которой связывают человека с вещью. Композиционными элементами формообразования являются форма, геометрический вид, конструкция, масса, силуэт, фактура, цвет.

## ФОРМА КОСТЮМА

Форма и формообразование являются определяющими в профессиональной деятельности дизайнера. Характер формы костюма – основное свойство, с которого начинается проектирование. Через форму мы получаем информацию о внешнем виде предмета и о том месте, которое предмет занимает в окружающем его пространстве. Таким образом, форма является важнейшей характеристикой любого предмета, в том числе и костюма. При исследовании формы костюма можно выделить четыре уровня:

- Ткань, фактура, цвет, декор, линии, отделки, видимые швы;
- Степень свободы костюма, выражающаяся в степени прилегания к фигуре материала;
- Внутренняя структура формы (пропорции, геометрия, симметрия);
- Пластическая форма самой фигуры;

Костюм – это прежде всего объемно-пространственная форма; следовательно, композиция костюма есть структура в первую очередь пространственных элементов. Здесь следует обратить внимание на элементы, составляющие собственно костюм. Центральным и потому главным элементом формы в этом случае будет часть костюма, предназначенная для торса. Часто она называется станом. Стан – основная часть одежды, с которой соединяются все детали – элементы, образующие костюм. Любая композиция должна рассматриваться как система соподчинения главных и соподчиненных элементов. Главный элемент в костюме, будучи функционально главным, не всегда бывает главным в художественном смысле. Скорее, он будет главным в структурной организации костюма. Приведение элементов в единство осуществляется композиционными приемами. Композиционные приемы, используемые для получения целостности костюма при обеспечении его функциональности, принципиально одни и те же. Такой прием, как сосредоточение или группирование костюмных масс, определяется природной группировкой элементов фигуры. Представление об этом дает нам изучение строения человеческой фигуры. Если считать, что главным элементом формы костюма является торсовая часть, то второстепенными можно назвать элементы костюма, покрывающие конечности, обрамляющие шею и голову.

Форма костюма как объемно-пространственная структурная его организация возникает в результате преобразования материала. Она определяется фигурой человека. Характер форм костюма, из которых создается его гармоническая целостность, в свою очередь определяется пластикой формы, зависящей от материала и его пластики. Таким образом, возникает цепочка: функция костюма – материал – пластика материала – пластика формы – пластический рисунок, обусловленный функциональностью костюма (илл. 1).

Средствами композиции костюма являются: масса (объем, пространственный геометрический вид формы); площадь (для плоских форм деталей); линия (абрис форм, членения); материал (фактура, цвет, рисунок). Именно соотношение размеров пространственных форм одежды (лифа, юбки, рукавов), обуви и головного убора, линейных характеристик элементов (линии силуэта, рельефные швы и т.д.) в сочетании с материалом, его фактурой, цветом и рисунком достаточно точно характеризуют структуру костюма.

Если в основе орнаментальной композиции лежат ритм и ритмические движения мотива, то в композиции костюма (в пространственных формах, в их изображениях и эскизах) особое значение принадлежит силуэту, т.е. пластическому движению. В основе композиции костюма (в пространственных формах или в их графических изображениях) особое значение принадлежит силуэту, т.е. пластическому движению.

Силуэт – это проекция объемной формы на плоскость. Как правило, форму костюма характеризуют фронтальные и профильные силуэты. Часто для упрощения в процессе творчества художники прибегают к геометрии, придавая геометрический вид формам из ткани, в действительности всегда мягкой. Доказано, что при восприятии предмет сначала схватывается глазом в целом как нечто обобщенное, а затем рассматриваются детали.

А. Дюрер считал выделение геометрических параметров необходимым условием всякого художественного произведения не только для анализа, но и для его построения. Приведение силуэта костюма или части силуэта к той или иной геометрической фигуре как к аналогу можно считать средством работы художника над композицией костюма. При анализе костюма геометрия позволяет исследовать закономерности построения форм костюма. Геометрический прообраз формы способствует более цельному видению пропорций, ритма отдельных частей относительно целого. Это осуществляется в графической подаче костюма. Прямой силуэт – один из самых распространенных видов силуэтов. По геометрическому виду он близок к прямоугольнику или квадрату, в зависимости от пропорционального соотношения вертикальных и горизонтальных размеров. В такой одежде линия талии не акцентируется. Одежда прямого силуэта может иметь жесткий, четко выраженный контур, а может иметь мягкую, скругленную форму, что определяется пластикой материала, из которого она изготовлена. Одежда прямого силуэта прекрасно подходит ко всем типам фигур, так как она прекрасно скрывает возможные их недостатки.

Трапециевидный силуэт характерен для расклешенной одежды. По геометрическому виду этот силуэт соответствует трапеции, у которой малое верхнее основание – это линия плеча (или линия талии в поясной одежде), а большое нижнее основание – линия низа изделия. Чем больше разница между размерами этих оснований, тем больше степень расклешения. В этой силуэтной форме линия талии также не подчеркивается. Трапециевидный силуэт с небольшим расширением называют еще силуэтом «А».

Полуприлегающий силуэт очень характерен для одежды классического стиля. В отличие от двух предыдущих силуэтов, он повторяет контуры фигуры человека. Линия талии в такой одежде четко выражена и располагается на естественном месте, при этом одежда полуприлегающего силуэта обладает достаточной объемностью, она не стягивает тело, а свободно скользит по нему. В подобной силуэтной форме отсутствует контраст размерных признаков – композиция строится по принципу нюанса форм и масс костюма и его элементов.

Прилегающий силуэт принято называть «Х-силуэт» или «песочные часы». Этот вариант имеет такие черты: плотно облегающий фигуру лиф, акцент на тонкую талию, подчеркнутую конструкцией или поясом. «Х-силуэт» можно сравнить с двумя трапециями – верхней трапецией лифа и нижней трапецией юбки, которые соединены малыми основаниями, т.е. по линии талии. Здесь очевиден контраст между расширенной линией плеча, а также значительно расширенной линией низа юбки и тонкой талией. Контраст усиливается, если изделие имеет длинную юбку с сильным расклешением.

Гораздо меньше, чем описанные выше силуэты, распространен силуэт «овал». Его можно рассматривать как модификацию прямого силуэта. Однако, в отличие от последнего, овальный силуэт имеет округлую линию плеча и зауженную к низу юбку. Таким образом, самая широкая часть такой одежды приходится на уровень талии и бедер. Скругление плечевой линии может быть достигнуто за счет покроя (например, покрой реглан или полуреглан), а также конструктивных деталей (высокий крупный воротник, широкий воротник-стойка и т.д.).

Все описанные силуэтные формы могут иметь различные модификации. Например, они могут удлиняться и сужаться, приобретая более динамичную конфигурацию, или расширяться и укорачиваться, становясь статичными и устойчивыми, в зависимости от требований моды. В этом случае прямоугольник начинает тяготеть к квадрату, овал – к кругу. Трапеция в своих превращениях далеко уходит от предыдущих фигур: очень часто она превращается в «песочные часы» – силуэт, прилегающий в области талии.

Итак, геометрическими прообразами силуэтных форм одежды чаще всего оказываются формы, близкие к прямоугольнику, трапеции, реже – овалу. Линии, описывающие контуры плоскостной проекции формы, называются силуэтными. Форма создается за счет конструктивного решения, т.е. соединения отдельных частей и объемов в единое целое.

Линии, по которым происходит это соединение, называются конструктивными. К ним относятся: соединительные швы, рельефы, горизонтальные и вертикальные линии членения формы, остающиеся актуальными в настоящее время. Если такие линии оформлены строчкой, вышивкой, кантом и т.д., они называются конструктивно-декоративными. Существуют и чисто декоративные линии, определяющие рисунок оформления костюма внутри формы и не связанные с его конструкцией.

При создании формы костюма, соответствующей пропорциям тела человека, художник опирается, прежде всего, на конструктивные пояса – опорные линии человеческой фигуры, от которых начинается та или иная форма деталей или членений в одежде. Основные конструктивные пояса – плечевой, талевый, бедренный.

Плечевой пояс определяет плечевую одежду, т.е. ту, которая крепится на плечах: пальто, жакеты, пальто, плащи, пелерины и т.д.

Талевый пояс предполагает одежду, развивающуюся от линии талии. Такая одежда называется поясной, к ней относятся брюки и юбки различных видов.

Бедренный пояс существенно влияет на силуэт костюма в целом, так как от плотного облегания по бедрам может начинаться расширение формы изделия книзу.

Конструктивные пояса называются конструктивно-декоративными, если на их уровне располагаются украшения – отделки или бижутерия. Понятие конструктивного пояса определяет местоположение конструктивных линий, которые могут быть опорными, т.е. от них, от того или иного горизонтального уровня начинается та или иная форма, например, прямая туникообразная форма имеет в качестве опорной линии плечевой конструктивный пояс. Если тунику подвязать вокруг талии, то эта форма получит дополнительную опору на линии талии, и соответственно – талевый конструктивный пояс. Если же подпоясать ее на уровне бедер, опорным становится другой горизонтальный пояс – бедренный. В каждом случае происходит значительное изменение силуэта. Для плечевой одежды характерны силуэты: прямой трапецевидный, полуприлегающий и овальный, для талевой – прилегающий. Итак, конструктивные пояса определяют места композиционного развития форм одежды.

Форма костюма содержит в себе определенное взаимодействие всех его элементов, между собой и с пространством. Как объемно-пространственная структура форма может быть предельно простой или весьма сложной. Она 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. При всем многообразии вариантов развития формы костюма очевидно положение: чем меньше по своей массе костюм, 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. Диапазоны развития величины формы костюма определяет существо моды как формообразования одежды и смены ее вида.

Создание художественно-выразительной формы – главная задача художника-модельера. Выразительность костюма – залог действенности его как предмета социальной культуры. Именно через форму костюма мы узнаем о человеке, его социальной принадлежности, роде занятий и т. д. Форма костюма и его атрибутика дают нам представление об эпохе, главных событиях, людях и эстетических канонах.

Форма может рассматриваться в трех аспектах:

- форма как конкретная модель, характеризующая определенный образ человека;
- форма, выражающая общую идею изделий характеризующих стиль определенной социальной или профессиональной группы людей;
- форма как базовая основа, характеризующая более обобщенную идею времени, т. е. моды.

Форма, в основе которой заложена структура, исходная для всех ее последующих вариаций, называется базовой. Значение базовой формы очень велико, она выражает признаки определенного стиля. Стилевая базовая форма может стать классической, если она наиболее точно отражает существенные признаки времени. Классическая форма обладает наибольшей жизнеспособностью, так как она максимально отражает прогрессивные тенденции своего времени. Примерами классической формы являются английский костюм, свитер, шотландская юбка в складку, пальто-реглан, фрак, редингот, туфли-лодочки, брюки, пиджак, сапоги и т. д. Например, такая деталь, как жабо, атрибут костюма XVII в., может служить прекрасным украшением современной блузы. Однако манера ношения костюма, его образ почти никогда не повторяется. В английском костюме менялись пропорции, степень прилегания, ширина брюк, форма плечевого пояса, цвет и фактура ткани, и, наконец, из традиционной мужской одежды он превратился в женскую (кокетки, подрезы, складки и т.п.). Классическая форма отражает преемственность времен и соответствует наиболее общим объективным человеческим требованиям.

Форма развивается не только в пространстве, но и во времени, благодаря пропорциональным соотношениям частей и элементов, ритма и пластики формообразующих линий, местонахождению опорных конструктивных поясов и т.д. (илл. 2). Формообразование как процесс представляет собой постоянную перестановку элементов и изменение их свойств. В то же время было установлено, что форма костюма меняется не так часто, как кажется с первого взгляда. Мы можем заметить постепенное внутреннее движение таких мобильных элементов, как линии, цвет, детали, декор и др. Именно перемещение, появление, исчезновение этих

элементов сопровождают формообразование костюма; их можно так и назвать – формообразовательные мобильные элементы. Временное развитие формы представляет собой такую картину: сначала появляется эталон современной формы, которая 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 позиции 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». Сменяемость форм модной одежды 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.

История моды – это история развития силуэтов, сложных по очертанию и простых, близких к прямоугольнику и трапеции. Периоды существования формы, определяющей стиль, разные – от 20 до 5 лет. Чем более классичны формы новой моды в одежде, тем длительнее период ее действия. Наиболее длительно действует форма прямоугольника. Например, в 20-30-х годах Н. Ламанова использовала геометрическую форму прямоугольника и создавала одежду на основе русского народного костюма. В это время костюм своими геометризованными формами соответствовал духу времени. Пластическая и геометрическая тенденции образования форм в костюме взаимосвязаны, они никогда не существуют отдельно в моде. Выделение пластического или геометрического периода в тот или иной отрезок времени в моде говорит о господстве в силуэте того или иного характера линий (мягкого или жесткого). Их равновесие держится на пропорциях и ритме. В послевоенные годы XX в. огромное значение вновь приобрел «Х-силуэт»: родился новый стиль «нью лук» («новый взгляд»). Создателем этого стиля стал К. Диор. Диор говорил, что современная мода – это в первую очередь основная линия: силуэт должен быть единым целым, от шляпы до туфель. К. Диор впервые предложил сразу три силуэта – «широкую клешенную», «овальную» и «прямую» линии, и сохранял этот принцип в каждой коллекции. Каждый сезон он вносил изменения в силуэт. К середине 50-х годов назрели перемены в моде, и Диор ввел новые силуэты «Н» и «А». Это были платья и костюмы прямого силуэта и трапециевидного. Силуэт модели для Диора всегда был важнее, чем декор. Он предпочитал гладкие ткани, которые подчеркивали основные линии силуэта. В 60-х годах XX столетия в моде была популярна космическая тема. В костюме и архитектуре стал популярным культ куба, геометрических форм, обращение с фигурой, как с неким объектом. А. Куреж, П. Карден предлагали ясные лаконичные формы, в которых была выявлена конструкция. Их модели сравнивали с чертежами, выполненными с помощью циркуля и линейки. Вместо выточек Куреж и Карден использовали вертикальные конструктивные линии, которые были подчеркнуты рельефной строчкой, кантами или деталями контрастного цвета. Они предпочитали использовать новые материалы – винил и синтетические ткани, которые хорошо держали форму, не мялись и на них ясно читалась декоративная строчка. В их коллекциях было мало декора, а только подчеркнутая конструкция моделей (илл. 3).

Склонность модных силуэтов к пластике или прямолинейному геометризму не появляется внезапно – эти тенденции, как правило, сменяют последовательно одна другую, обнаруживая при этом определенную преемственность образов и создавая как-будто повторяемость циклов моды. Но эта цикличность моды весьма относительна. Мода повторяется: на смену одним формам силуэта приходят другие, виденные людьми одного поколения уже когда-то раньше. Например, мода середины 70-х годов стала походить на моду середины 50-х. Время накладывает свой отпечаток на зрительный образ силуэта. Анализ развития модных форм показывает, что в пластический период линии тела акцентируются, а в геометрический нивелируются, скрываясь свободой форм одежды. Костюм геометризуется, т.е. приобретает силуэтное родство с простейшими геометрическими фигурами.

Геометрический анализ развития форм женской одежды XX в. показывает, что развитие силуэтных решений находится в зависимости от расположения линии талии. Это естественная граница между двумя большими блоками фигуры является и границей пропорциональных модификаций силуэта. Например, тот же прямоугольник может быть узким типа пенала и может быть достаточно широким – в виде мешка, верхней границей которого является линия плеч, а нижней – уровень стопы. Вторым выразителем геометрической тенденции является трапеция.

И прямоугольник, и трапеция раскрепощают линию талии. Ее местоположение и визуальная ширина могут иметь разные уровни – от линии груди до линии бедер. При этом она теряет свое значение талевго рубежа, переходит в ранг простого горизонтального членения, играющего роль композиционного акцента. Как мы видим, даже в одном силуэте нет господства одной жесткой формулы – внутри каждого из них возможны варианты, комбинации формообразующих линий, выражающих характер моды сегодняшнего дня.

Силуэтная форма одежды, зародившись, постепенно расширяется, достигает предела, затем перерождается в совершенно иную силуэтную конфигурацию. Это – один путь, со скачком в другое качественное состояние. Известен и другой путь: форма, появившись на свет в качестве модной идеи, расширяется, дает свои объемные модификации, достигает предела, существует в таком виде некоторое время, затем сужается, теряет предельный объем и так же постепенно возвращается к своему первоначальному состоянию. Этот второй путь, путь беспрерывных колебаний объема. Первый путь мы можем наблюдать на примере превращений криво-линейного силуэта («песочные часы», овал), второй – на примере прямого рубашечного силуэта. Эволюция формообразования силуэтов костюма на основе прямых линий иная, чем на основе кривых. Кривые формы перескакивают с одного конструктивного пояса на другой, исчерпав свои возможности, исчезают, сменяются прямой формой, иногда лаконичной до предела (середина 60-х годов). Прямая форма существует постоянно, она практически не надоедает. Это самая приемлемая форма.

Форма костюма становится выразительной и целесообразной при грамотном ее решении: четкости силуэта, точности пропорциональных отношений частей, ясности ритмического строя деталей, соответствии колорита костюма его назначению, т.е. при соблюдении всех композиционных признаков. При поиске новых форм в костюме художник часто использует принцип подобия фигур. Приведение фигур к подобию позволяет добиться гармонической целостности композиции. Поэтому можно сказать, что обнаружение подобия – один из активных помощников в формообразовании костюма. Например, если художником задумана трапециевидная форма костюма, то подобными трапеции будут лиф, юбка, рукава, головной убор и т.д. Но использование приема приведения к подобию не во всех случаях обязательно. Форма костюма может быть спроектирована не из подобных фигур, а по правилам контраста, и быть при этом гармоничной. Этот случай более сложен для дизайнера, так как при решении данной задачи гораздо труднее добиться того, чтобы формы и их размерные отношения между собой были не случайными, а закономерными. Надо отметить, последний вариант дает и более интересные, острые композиционные решения. Пропорционирование формы костюма – важный момент в работе художника-стилиста. Разные размерные отношения длины формы к ее ширине приводят к различному образному звучанию и эстетическому восприятию костюма. И так, пропорционирование в художественно-проектном творчестве используется не только как способ модификации формы костюма, но как средство его организации.

Таким образом, формообразование является основным видом деятельности дизайнера-модельера. Форма костюма становится выразительной и целесообразной при грамотном ее решении, т.е. при соблюдении всех композиционных признаков:

- четкости силуэта,
- точности пропорциональных отношений частей,
- ясности ритмического строя деталей,
- соответствии колорита костюма его назначению

## ПЛАСТИКА

Важнейшим композиционным элементом в проектировании костюма является пластика. Под пластикой костюма понимается плавное соединение элементов формы, а также плавный переход одного направления формы в другое, плавное движение одних элементов в другие. Пластика – это свойство формы костюма, диктующее его образный строй и зависящее от множества факторов: пропорций и силуэта фигуры человека, характеристик исходных материалов для изготовления костюма, технологий обработки и т.д.

Если в основе орнаментальной композиции лежат ритм и ритмические движения мотивов, то в композиции костюма, особое место принадлежит силуэту, т.е. пластическому движению. Силуэт костюма как бы синтезирует в себе главные структурные и конструктивные особенности изделия. То же самое можно сказать о форме отдельных деталей костюма (воротников, рукавов, карманов, различных декоративных швов, складок и т.п.).

В оценке пластического характера формы большое значение имеют линии, эту форму создающие. Направление движения поверхности формы определяется изменением силуэтных и конструктивных линий. Каждая линия несет свою образно-эмоциональную нагрузку, оказывая различные психологические воздействия на восприятие формы. Они влияют на эмоциональное содержание костюмного образа. Разным видам линий соответствуют разные виды пластики, являющиеся источником различных эмоциональных ощущений. Напомним, что прямые горизонтальные линии, ассоциируясь с линией горизонта, вызывают у зрителя чувство покоя, стабильности, устойчивости. Прямые вертикальные линии передают стремление вверх, динамичность, сообщают форме стройность. Прямые наклонные – создают ощущение неустойчивости, постепенного движения, причем, чем больше наклон этих линий, тем визуально активнее движение. Ломаная линия ассоциируется в сознании человека с неуравновешенностью настроения, она самая агрессивная, напряженная. Все кривые линии можно разделить на два вида: кривые с постоянным радиусом кривизны окружности и дуги, и кривые с переменным радиусом: параболы, гиперболы и их отрезки, а так же спирали. Кривые первого вида выражают спокойное движение, в природе эти линий лежат постоянно, статика, уравновешенность. Совсем другой характер движения передают кривые с переменным радиусом кривизны, они несут в себе активную динамичность, напряженность, неравномерность и убывающее или нарастающее движение. Кроме движения в кривых с переменным радиусом заложены также признаки качания и вращения в развитии. Выразительные качества линий необходимо учитывать в художественном проектировании.

Как правило, сложная форма костюма описывается линиями различного характера, которые и определяют пластические движения в изделии. В пластических движениях линий возможны не только плавные, но скачкообразные переходы одних элементов формы в другие, что и определяет пластическое своеобразие изделий. Пластика силуэтных линий создает тот или иной пластический образ силуэтной формы костюма.

Пластические движения конструктивных и декоративных линий: швов, рельефов, складок, отделки – расчленяют форму, внося в нее ритмические порядки. Ритмические членения образуются в деталях различных материалов, благодаря использованию различных по цвету или фактуре деталей (например: блузы и юбки), сочетанию формы одежды с формой головного убора, обуви и т.п. Ритмически движения дополняют и развивают пластические.

В самом сложном силуэте изделия, представляющим собой совокупность различных пластических движений, обычно одно из них выделяется как главное. Это главное пластическое движение может стать признаком классификации силуэтов одежды, в основе которой лежат простейшие прямолинейные и криволинейные формы.

- Прямолинейные.
- Криволинейные выпуклые.
- Криволинейные вогнутые.
- Криволинейные комбинированные.

Если внимательно рассмотреть эти формы, то увидим:

- ✓ формы, в основе которых лежит прямоугольник,
- ✓ формы, в основе которых лежит перевернутая трапеция,
- ✓ формы, в основе которых лежит обычная трапеция.

Каждая из этих базовых форм одежды предполагает определенное пластическое движение, поэтому возможны комбинации базовых форм. Важно подчеркнуть, что в композиции костюма пластические движения базовых форм не всегда являются главными. На практике пластическая выразительность силуэта одежды оказываются порой куда более сложной и тонкой, чем кажется на первый взгляд. Так, форма рукавов или воротников при некоторых условиях может стать решающей в пластическом образе костюма, значительно видоизменяя силуэт.

Следует сказать и о ритмических движениях пластических форм. Самые разнообразные, они всегда должны рассматриваться в связи с общим композиционным решением костюма, в первую очередь – с пластической организацией силуэта. Чаще всего ритмические движения форм в костюме занимают явно подчиненное положение (по отношению к его пластическому образу); лишь в отдельных случаях значение ритмических движений может значительно возрасти. Но как бы то ни было, равнозначность, одинаковая читаемость и заметность пластических и ритмических элементов делает композицию костюма неясной, неопределенной, вялой.

Пластическая организация одежды всегда определяется объектом творчества модельера – фигура человека, представляющая собой сложное образование со многими выпуклостями и вогнутостями. Изучение пластики человеческой фигуры, а также возможных

отклонений в ее строении очень важно при создании форм костюма, так как это дает возможность не только подчеркнуть ее красоту, но и нивелировать некоторые недостатки, подкорректировать излишние выпуклости тела.

Человек, а соответственно и костюм, надетый на него, постоянно находятся в движении, определенная пластика движений человека помогает раскрыть идею костюма, красоту линий его силуэта. Пластическая композиция одежды во многом зависит от пластических свойств материалов, из которых эта одежда изготавливается. Работая с различными материалами – тканью, трикотажем, кожей, – художник старается предвидеть их поведение в будущем костюме, раскрыть их художественные качества, выразительные свойства. Качество ткани зависит от волокна, из которого она создана, способа выработки, характера отделки. Каждое волокно по-своему воздействует на пластику материалов, на их возможность образовывать мягкие или жесткие связки, плотную или рыхлую форму, сохраняющую заданный объем или меняющую его, определяя, таким образом, весь композиционный строй изделия. Влияние пластики ткани на форму одежды можно наблюдать на исторических примерах.

Интересно в этом плане сравнить народные русский и китайский костюмы. Русские крестьянки создавали свою одежду из грубого льняного или шерстяного полотна. Подобная ткань плохо драпируется и способна образовывать лишь жесткую форму футлярного типа, что определило характер пластики костюма – прямолинейный геометрический. Китай же, издавна славился производством высококачественного шелка. Естественно, что китайские одежды изготавливались преимущественно из шелковых тканей, которые имеют прекрасные пластические свойства: «текучесть», подвижность, способность создавать драпировки, – поэтому китайский костюм имеет совсем иной, криволинейный характер формы. Проектируя новую форму, дизайнер должен помнить о соподчиненности пластики силуэта костюма и пластики всех его деталей и элементов, а так же декоративных линий. Единство характера вещи достигается тогда, когда в композиции есть связь между целым и частями, и наоборот, когда силуэт решен в одном пластическом ключе, а детали в другом, говорят о разнохарактерности деталей относительно целого, о несостоятельности решения.

Таким образом, костюм как объемно-пространственная структура определяется фигурой человека носящего его; функциональность костюма определяет характер форм, создающих его гармоническую целостность, что свою очередь он зависит от пластического образа, который определяется пластикой материала. Следовательно, возникает цепочка: функция костюма, материал, пластика материала, пластика формы, пластический рисунок, обусловленный функциональностью костюма, его пригодностью для исполнения человеком того или иного действия, для которого этот костюм предназначен. Костюм – это защитная оболочка и художественно-смысловой антураж.

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ**

Цель – умение анализировать исходный материал в определенном аспекте, усвоение основных методов проектирования костюма, умение решать проектные задачи на элементарном уровне, владение творческими методами преобразования формы костюма и умение использовать различные графические средства в изображении костюма.

В зависимости от конкретных условий часть упражнений выполняется в аудитории под руководством преподавателя, часть – самостоятельно.

Подготовка к практическим заданиям состоит из:

- ознакомления с темой и формулировкой заданий,
- работы над источником, рекомендованным преподавателем по определенной теме,
- творческая работа над заданием в виде эскизов.

### **Упражнение № 1**

1. Для освоения понятий «форма», «геометрический вид формы», а также для выявления новых вариантов взаимосвязи элементов, составляющих форму костюма, нового формообразования составляется таблица взаимодействия геометрических форм костюма (прямоугольник, трапеция, овал).

В каждой ячейке образуются варианты сочетания 2 исходных геометрических фигур, расположенных в графах обозначений. Благодаря сочетанию геометрических фигур возможна более сложная и интересная модификация формы. Для изучения взаимосвязи элементов,

составляющих форму изделия, а также для выявления новых вариантов их сочетаний, применяются основные законы взаимодействия фигур (рис. 1):

- Совмещение – взаимодействие двух фигур на некотором расстоянии друг от друга или соприкосновении их в одной точке;
- Наложение – взаимодействие двух фигур, расположенных одна на другой. Фигуры могут перекрывать друг друга, как незначительной величиной, так и всей массой;
- Проникновение – взаимосвязь двух фигур за счет дополнительных линий входа и выхода одной фигуры в другую.

На основе этих законов составляются своеобразные схемы взаимодействия простых и сложных геометрических форм, по которым можно отследить правильность и точность выполнения поставленной задачи. При взаимодействии отдельных элементов необходимо следить за тем, чтобы фигуры были соподчинены друг другу, т.е. соблюдать пропорции взаимодействия масс

2. В каждой клетке сделайте по 3 варианта сочетаний. Всего получится 27 схем.

3. На основе отобранных вариантов (2–3 схемы) сделайте на каждую схему по 8–10 вариантов эскизов силуэтов костюма, применяя ритм и масштаб. При соединении форм можно использовать методы трансформации – вытягивания отдельных частей формы, сжатие, сужение. Необходимо сохранить исходный принцип взаимодействия основных форм (наложение или проникновение) (рис. 2).

Задача: добиться как можно большего количества различных вариантов на основе одной схемы. Силуэт костюма должен быть выразительным и интересным. Всего будет 15–20 схем.

4. На наиболее интересные схемы сделайте ряд форэскизов костюма (рис. 3–8).

Количество форэскизов: 10–15 шт.

Размер: 1/2 формата А4 листа.

Графические средства: тушь, чернила черные, перо, кисть.

Техника исполнения: линия + пятно.

## ПРОПОРЦИЯ, МАСШТАБНОСТЬ

Композиция – это средство приведения всех элементов в единство. Осуществляется композиционными приемами и средствами, важнейшим из которых является пропорционирование. С его помощью достигается гармоничность проектируемого предмета и создается его форма.

Слово «пропорция» ввел в употребление Цицерон в 1 в. до н.э., переведя на латынь платоновский термин «аналогия», который буквально означал «соотношение». В создании композиции пропорция является главным регулирующим средством, определяющим то гармоничное соотношение, которое должно существовать между целым и его частями. Таким образом, под пропорцией понимается связь, соединяющая внутри сложного целого составляющие его части, т.е. движение от одного размера к другому.

Различают пропорции простые и иррациональные. Простые, или арифметические пропорции основаны на кратных и целочисленных соотношениях. В основе их лежит исходная величина – модуль для расчета размеров всей фигуры объекта или его части (например, мерная лента, где модулем является 1 см). Арифметические отношения применяются в композиции, когда нужно ясно выразить подчиненность частей целому. Более сложным является второй тип пропорций, основанный на несоизмеримом (иррациональном) отношении величин, которые достигаются только геометрическим построением (например, отношением стороны квадрата к его диагонали).

Самой гармоничной иррациональной пропорцией считается «золотое сечение». Принцип «золотого сечения» был основополагающим в античном искусстве – в скульптуре и особенно в архитектуре. Со времен Леонардо да Винчи он является каноном искусства. Суть этой пропорции состоит в том, что сумма двух величин относится к большей величине так же, как большая величина относится к меньшей. Приблизительно в целых числах «золотое сечение» выражается как 3:5, 5:8, 8:13, 13:21 и т.д., получая все более точное выражение по мере возрастания чисел. Эта пропорция лежит в основе строения человеческого тела. Под пропорциями тела человека понимается согласованная система всех его размерных величин. Изучение пропорций человеческой фигуры использовалось художниками и анатомами всех времен для создания канонических, т.е. закономерностей изображения человека как системы типичных размеров тела, принимаемых за образец. Единица меры, взятая для построения того

или иного канона, называется модулем. В наше время художественным канонem, эстетическим идеалом является такая условная человеческая фигура, у которой длина головы составляет  $\frac{1}{8}$  всей длины фигуры от темени до стопы. Такое соотношение части и целого заключает в себе принцип «золотого сечения». Создавая костюм, модельер постоянно должен помнить о пропорциях человеческой фигуры. Но сводить все случаи проектирования костюма к принципу «золотого сечения» не следует, так как искусство начинается там, где нормы направляются чувством, интуицией. Правда, эти нормы можно направлять лишь чуть-чуть, сохраняя близость к ним, так как не каждая фигура идеальна.

Поскольку форма одежды определяется фигурой человека и представлениями современников о красоте ее пропорций, художнику при проектировании костюма не приходится раздумывать о размещении пластических масс, подобно тому, как это бывает необходимо в архитектуре или технике, ведь человеческое тело представляет собой упорядоченную систему с определенным расположением ее частей относительно вертикальной оси. Однако после того как модельер сделает первый набросок будущего костюма, ему нужно решить важную задачу – определить соотношение частей его формы между собой, т. е. найти верные пропорции. Мало найти интересную линию плеча или форму рукава, воротника, стана изделия, надо также определить, вычислить, в каком соотношении они находятся между собой и с фигурой человека. Работа над композицией костюма начинается с поиска его силуэта и определения его основных пропорций, т.е. отношения высоты к ширине.

Форма костюма, обусловленная фигурой и движением человека, проходит несколько стадий при проектировании. Первая стадия – набросок карандашом или наколка на манекен – поиск идеи костюма. На этом этапе форма, которую диктует ткань, корректируется возможными размерными отношениями, таким образом, обрабатывается силуэт будущего изделия и его частей. В процессе поиска пропорциональной системы выявляется несколько вариантов, из которых выбирается лучший, т. е. наиболее соответствующий фигуре, ее движению, пластике материала.

Вторая стадия подразумевает подробную проработку формы в материале и в конструкции, иными словами, проверку формы в макете. Макетная проработка может быть осуществлена двумя способами: макетированием и раскроем. В первом случае пропорциональность формы находится так же, как и из натуральной ткани – от куска. Ткань по мере накалывания подкраивается, при этом ее не снимают с манекена или фигуры. Во втором случае модельер раскраивает макетную ткань, сметывает детали кроя, делает примерку на манекене или фигуре человека и уточняет форму, добиваясь пропорционального соотношения отдельных частей и целого изделия.

Следующей стадией создания художественной формы является инженерно-конструкторская проработка. Итак, построение формы в определенном пропорциональном строе – это, прежде всего упорядочение формы с позиции ее красоты, удобства и действенности – эстетической и функциональной.

Дальнейшее пропорционирование идет по пути организации формы посредством вертикальных, горизонтальных и диагональных линий, определяющих ее детальное членение. Значение этих линий очень велико, так как они влияют на характер композиционного строя костюма – горизонтальный или вертикальный, статичный или динамичный, ритмический или метрический и т.д.

Разные размерные отношения, проявляющиеся главным образом как отношения высоты формы к ее ширине, приводят к различному образному звучанию и эстетическому восприятию костюма. Одежда всегда была чем-то неизмеримо большим, чем просто защитной оболочкой тела. Посредством костюма человек выражал свои эстетические потребности, мистические представления, мироощущение, поэтому образная сторона при определении пропорций костюма является чрезвычайно важным моментом. При поиске пропорциональных соотношений в костюме художники часто пользуются приемом сопоставления подобных фигур. Приведение фигур к подобию позволяет определить, насколько одна форма должна быть больше или меньше другой, чтобы получалась гармоническая целостность, поэтому можно сказать, что обнаружение подобия – один из активных помощников установления размерных соотношений. Например, если художником задумана трапецевидная форма костюма, то подобными трапециями будут юбка, рукава, головной убор и т.д.

Но использование приема приведения к подобию не во всех случаях обязательно. Форма костюма может быть спроектирована не из подобных фигур, а по правилам контраста, и быть при этом гармоничной. Этот случай более сложен для дизайнера, так как при решении этой задачи гораздо труднее добиться того, чтобы размерные отношения между элементами

формы были не случайными, а закономерными. Надо отметить, последний вариант дает более интересные и острые композиционные решения. Пропорционирование форм костюма всегда связано с одной стороны, с тектоникой фигуры человека, с другой – с тектоникой материалов для изготовления этого костюма. Поэтому выявление пластических свойств ткани является очень важным моментом в работе художника-модельера. Пропорционирование в художественно-проектном творчестве используется не только как средство организации предмета в гармоническую целостность, но и как способ модификации исходной формы. Это в полной мере относится к дизайну костюма. Изменяя пропорциональные отношения отдельных ее частей и элементов, можно добиться нового ее образного звучания. Модификация формы костюма ведет к дальнейшему ее изменению, переходу к другой форме с другими акцентами, таким образом, пропорционирование превращается в активно действующую силу формообразования, начиная от модифицирования и заканчивая формотворчеством. А этот процесс и составляет существо такого явления, как мода.

Когда хотят привести пример пропорциональной гармоничной целостности, обращаются к древнегреческой архитектуре. Действительно, древнегреческий храм – это единая стройная система размерных отношений. Однако для зодчих Древней Греции пропорции не были догмой. Пропорционирование они рассматривали как творческий процесс. Поэтому каждый их храм несет в своей основе свою систему пропорционирования, которая определялась идейным замыслом, абсолютными размерами сооружения, условиями местности, материалом, особенностями орденовой системы и т.д. Продуманная система размерных отношений определяет и древнерусскую архитектуру, которая до сих пор поражает своими пропорциями, гармонией силуэтов храмов и их частей, красотой линий. Мы не только восхищаемся этим, но и обнаруживаем отличие в художественно-пластическом решении (например, архитектуры Псковско-Новгородской от Владимиро-Суздальской и Московской). Очевидно, творческое отношение к пропорционированию и позволило создать это отличие в линиях силуэта и соотношениях масс в разных архитектурных школах.

Напрямую с пропорционированием связано и другое композиционное средство – масштабность, которое имеет большое значение в работе над новой формой костюма. Под масштабностью стоит понимать соотношенность массы и размеров изделия с массой и размерами человеческого тела. Материальная среда, окружающая человека, будь то здание, предмет быта или одежда, должны быть масштабны, т.е. соразмерны человеку, а значит и удобны в практическом использовании. Масштабность костюма проявляется не так, как в архитектуре или технике. Человек находится внутри одежды, если эта одежда бытовая, а не театральная или сценическая, то все средства композиции должны быть направлены на то, чтобы и общая масса ее, и членения, и детали соответствовали фигуре человека, обеспечивая удобное пользование этой одеждой в утилитарном и эстетическом смысле.

Отсутствие масштабности приводит к гротеску, комичности внешнего облика, активно используемого в театральном и цирковом искусстве, а также в карикатуре. Правильно же найденное в процессе проектирования соотношение массы костюма и размеров человека может не только подчеркнуть его красоту, но и скрыть, нивелировать недостатки.

Достижение масштабности самым непосредственным образом связано с пропорционированием. При нахождении пропорций костюма всегда возникает вопрос, соответствует ли данная деталь росту человека, силуэтной массе. Площади того или иного членения формы. Сама площадь членения, в свою очередь, соотносится с площадью целого. Например, можно варьировать форму и размер таких важных деталей в костюме, как карманы, воротники, манжеты, придавая им новое «звучание», но если преступить некий предел величины, делая детали слишком малыми либо слишком большими, нарушается целостность и гармония самого костюма. Угаданная масштабность формы костюма, ее членений относительно фигуры человека делает ее изящной, стройной, неугаданная – часто утяжеляет фигуру, делая ее неуклюжей. Если проектируемый костюм шьется из гладкокрашеной ткани, то основное внимание уделяется общей массе силуэта, его членению и величине его деталей; если ткань имеет рисунок, то значение приобретает размер мотива рисунка, раппорт и цвет. Рисунок ткани может визуально, и укрупнить фигуру, и уменьшить ее, облегчить или сделать более монументальной. Таким образом, работа художника-модельера с тканью, имеющей рисунок, становится более ответственной: каким бы модным ни был рисунок по величине изображаемого мотива, характеру раппорта, цветовому решению, его надо использовать в композиции так, чтобы он соответствовал размерам человеческой фигуры, ее пластике, способствовал достижению ее изящества. Таким образом, выбор правильной масштабности в композиции костюма представляет собой чрезвычайно важную задачу, от решения которой во

многим зависит общее восприятие одежды и внешнего облика человека, для которого она предназначена.

## ОТНОШЕНИЯ И ПРОПОРЦИОНАЛЬНЫЕ ЗАКОНОМЕРНОСТИ В ОРГАНИЗАЦИИ КОСТЮМА

Форма одежды может иметь различные членения. Это объясняется зависимостью ее от форм человека, свойства материала и технологии обработки изделия, назначения, требований, предъявляемых к данному виду одежды (например, соответствие модным тенденциям).

При восприятии одежды в целом мы сопоставляем одни ее части с другими. Сопоставлять, сравнивать можно линейные величины, площади и объемы, характеристики фактур материалов, величину цветовых пятен и т.д. Результат сравнения двух однородных величин и есть отношение. Положительное восприятие отношения двух сравниваемых величин свидетельствует об их согласованности, соразмерности.

Простейшим видом согласованности является *тождество*, т.е. полное сходство (равенство, повторение линий, площадей, массы, фактур, цвета). Пользоваться тождественными отношениями следует осторожно, ибо многократное повторение отдельных элементов вызывает утомление, притупляет восприятие. Небольшие различия в линиях, площадях, массах, фактуре, цвете свидетельствуют о *нюансных* отношениях. Чем больше различий, тем активнее, динамичнее воздействует на восприятия человека это отношение. Ярко выраженное различие в линиях, площадях, массах, фактурах, цвете называется контрастным отношением. *Контраст* – это резко выраженное различие между двумя однородными свойствами. Так, о контрастном отношении элементов говорится при сопоставлении большого и малого, темного и светлого, гладкого и шероховатого и т.д. Пределом использования контрастных отношений будет восприятие целой формы как целостности, еще не разрушенной различиями.

Острая выразительность контрастных отношений требует строгой выверенности сопоставляемых частей, учета определенных закономерностей. Нюансные отношения могут привести к вялости, невыразительности. Поэтому чаще пользуются сочетанием контрастных и нюансных отношений, т.е. одни свойства формы противопоставляются контрастным отношениям, другие – развивают это начало, но не в такой степени выразительности, а следующие уже подчиняются первым своей уравновешенностью и, наконец, фоном будут звучать нюансные отношения тех свойств, которые играют подчиненную роль в данном костюме. Таким образом, целостность формы достигается умелой согласованностью этих отношений. Основное средство здесь – определение соотношения частей (закон соподчинения). Этот закон формулируется следующим образом: разное звучание выразительных средств композиции обеспечивается выделением из их числа главных и подчинения им других второстепенных. Процесс пропорционирования состоит из двух этапов.

Первый – первоначальная группировка масс одежды. Художнику остается только наметить силуэт, провести внутренние линии, расставить детали внутри формы. Профессиональное чутье позволяет ему не изображать подробности этого строения, а оперировать обобщенными массами или блоками формы. Как уже неоднократно отмечалось, фигура человека как упорядоченная гармоническая система с определенным расположением ее частей относительно вертикальной оси задает первоначальную группировку масс проектируемого костюма. Задача художника-модельера, после того как выбрана цель, материал и найдена исходная идея, состоит по сути, лишь в том, чтобы наметить силуэт будущего изделия, провести в нем внутренние линии – конструктивные и декоративные, расставить детали внутри формы. В зависимости от творческой идеи, пластических свойств материалов, функциональности костюма художник изображает мягкую или жесткую форму и расчленяет ее на крупные части – сверху до талии и от талии вниз. Затем отдельные массы (части) формы костюма – рукава, воротник или линия ворота сопоставляются с общей массой силуэта костюма и с массой силуэта рук, ног и головы, т.е. форма головного убора, перчаток и обуви обуславливается замыслом костюма.

На этом этапе устанавливаются гармоничные соотношения главных масс в форме костюма (рукава, воротник и расчлененный на две части стан).

Второй этап – организация формы с помощью горизонтальных, вертикальных и наклонных линий. Нанесение таких линий на форму костюма в наброске, в макете или уже в полуфабрикате костюма из ткани определяет ее членение, которое делит форму на сопоставимые по размерам части. Организующая роль линий возрастает с увеличением их

активности. Эти линии могут даже обозначать характер композиционного решения вещи – горизонтальный или вертикальный. Например, композиция горизонтальна, если в основу ее мы кладем ясно выраженные горизонтальные членения. Оценка соотношения частей формы производится в этом случае относительно этих горизонталей. Композиция костюма будет иметь четкий вертикальный характер, если отношения частей формы будут отрабатывать, отталкиваясь от активной вертикали. Такой вертикалью, естественно, всегда оказывается средняя линия. Членение формы вертикалями, горизонталями происходит в полном соответствии с расположением горизонтальных конструктивных поясов фигуры и центральной вертикалью. Художнику не приходится выдумывать ни вертикали, ни горизонтали, они объективно присутствуют и являются контролирующими линиями в процессе пропорционирования.

Сложнее обстоит дело с наклонными, когда фигура членится ими, части получают разные по площади и конфигурации. Правда, ориентирами для криволинейного членения формы костюма являются симметричные части человеческого тела, тем не менее такое членение, особенно то, что связано с асимметричным композиционным решением, уравнивается в значительной степени интуитивно.

Установление соотношения между членениями формы в форэскизе (небольшие по величине наброски) происходит почти сразу. Форэскизы кажутся более удачными, чем большие изображение или макет. Это объясняется, главным образом тем, что в набросках глаз почти мгновенно устанавливает соотношения, которые потом на проверку оказываются математически обоснованными. Интуитивное ощущение пропорций и способность их устанавливать в рисунке, так же как и способность усиливать восприятием математические закономерности, непосредственно связаны с одаренностью художника и еще не раскрыты до конца. Поэтому методы творческого опыта в значительной степени построены на интуиции.

Итак, проектирование новых форм костюма, а значит и их пропорционирование, происходит, прежде всего, интуитивно на глаз. Это не значит, что творчество не объективно и не научно, художник также применяет в своем творчестве математические методы пропорционирования.

Надо сказать, что наполнение силуэта зависит от функционального содержания костюма. Функциональное содержание, понимаемое нами как проявление художественного и утилитарного содержания костюма, отражается кроме пропорционирования еще и таким известным композиционным средством как ритмикой деталей, цвета, светотеневых градаций и пр. Проследим за наполнением силуэта – здесь возможны варианты: сначала членения располагаются сверху силуэта. Так появляется горизонтальная линия кокетки, карманы на линии груди, декорирование внутренних линий полосками контрастирующими по цвету ткани. Затем акцент в виде членений и деталей перемещается вниз силуэта. Детали, расположенные сверху и внизу силуэта новой формы, образуют разные по динамичности пропорциональные отношения, обеспечивающие гармоничное решение вещи. После того как все горизонтальные уровни окажутся использованными, появляются вертикальные членения. Вертикальное направление линий выступает как принцип организации композиционного решения костюма. Естественно, первыми вертикалями оказываются швы и декоративные рельефы, вытянутые по вертикали карманы, клапаны, декоративные детали и т.п. И после того как будет извлечено все композиционно продуктивное из членения по вертикали можно приступать к диагональным композиционным образованиям. Диагональные образования в основе своей содержат асимметрию решений в покрое, в расположении деталей, в сочетании контрастных тонов. Все эти изменения происходят в пределах одной силуэтной формы.

Пропорционирование форм костюма самым тесным образом связано с тектоникой и самой фигуры и формы, получающихся из того или иного материала. Все это достигается сначала опытным путем, ибо пластика материала иногда дает неожиданный эффект. Если материал жесткий, «железный», то он дает одни массы, упорядочивать которые приходится с помощью «резов»-швов, линий конструкции. В этом случае рядом с пропорционированием начинает действовать и другое средство композиции – ритм и ритмизация членений, приведение их в ритмический порядок. А если ткань мягкая и позволяет получать объемные формы с минимальным количеством швов, то упорядочивание масс формы происходит несколько легче, но в действие включаются элементы, которые необходимо ритмизировать. Это – драпировки, складки и пр. Одним словом, пропорционирование формы всегда связано с проявлением свойств конкретных материалов, с проявлением их пластических эффектов. В этом смысле работа в эскизах, макет – всего лишь этапы пропорционирования, на каждом из которых достигается своя точность в определении закономерностей взаимодействия формы.

Образная наполненность пропорционирования. Обязательно ли она должна быть, да и нужна ли? Не проще ли определить размеры, соотнеся их с величиной длину, соподчинить величину всей одежды и ее деталей с размерами тела и его фрагментов. Одежда будет выполнять свою функцию и утилитарную и эстетическую, даже если одна и та же форма выполнена из разных по цвету и фактуре тканей. Но этого всегда оказывается мало. Пропорционирование в большей степени определяет образный строй вещи и проявляется, прежде всего, в рисунке. Ничем не связанная фантазия позволяет наносить линии, определяя абрис масс костюма с их различной напряженностью, с разным языком форм. В эскизе художник наполняет образным содержанием форму.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

### Упражнение № 2

Пропорции в костюме.

1. Выберите целостный архитектурный объект (или архитектурный элемент), используя книги, журналы по архитектуре.
2. Выполните условную структурную схему-зарисовку. Обратите внимание на соотношение крупных форм между собой, крупных и мелких. Необходимо прочувствовать образ архитектуры. Выделите основные пропорциональные членения архитектурного источника.
3. На основе заданных пропорций сделайте серию форм-схем костюма (рис. 9–12).
4. На основе выбранных эскизов выполните ряд форэскизов костюма, используя образную характеристику архитектурного источника. Выявите пластику силуэтов, конструктивных и декоративных линий (рис. 13–14).

Количество: формы-схемы – 15 шт.

Форэскизы – 10–15 шт.

Размер: 1/2 формата А4 листа

Графические средства: тушь, чернила черные, перо, кисть.

Техника исполнения: линия + пятно.

## РИТМ

Ритм является одним из важнейших композиционных средств, так как он способствует организации всех элементов композиции и приведению их к порядку. Под ритмом в пластическом искусстве понимают закономерное повторение и чередование соразмерных элементов, приводящее их к гармонической целостности и придающее композиции четкость, стройность, особую выразительность.

Ритм был и есть во всех видах искусства и во все времена. Еще в странах Древнего Востока композиция была упорядочена, отличалась строгостью и наличием ритма. В одежде древних ассирийцев использовался ритм бахромы, орнаментов и нашитых металлических пластин. У персов в одежде присутствовали орнаментированные и полосатые ткани разного ритма. В древнеегипетском костюме ритмы прочитывались в нагрудных украшениях, ожерельях, в плиссированных одеждах. Древнегреческая одежда вся была построена на различных ритмах складок и драпировок. В средневековом костюме появляются орнаментированные ткани со сложным раппортным рисунком. Ритмы прослеживаются в мужской стеганой одежде, в деталях металлических доспехов. В одежде эпохи Возрождения присутствовали красивые ритмические складки плащей, сложные раппортные рисунчатые ткани, полосатые ткани штанов-чулок, множество декоративных разрезов. Много контрастных форм прочитывалось в мужской одежде: перепады форм, тяжелый, нагруженный отделками и короткими плащами верх фигуры и неустойчивый низ с облегающими штанами-чулками. Одежда была в основном с вертикальной осью симметрии. Военная одежда была организована ритмическими рядами стежки и разрезов.

В XVIII–XIX вв. продолжается дальнейшее развитие ритмов в отделках, вышивках, складках и плиссировках тканей, в сборках на юбках и плащах, в рядах пуговиц и петель. В современной одежде ритм отделок, рисунков тканей и трикотажа, драпировок и складок, применяется очень широко. Ритмические повторы одного и того же мотива или формы могут быть равномерными и неравномерными (илл. 5).

Частный случай ритма – это *метр*, который является, по сути, геометрически правильным ритмом. Метр организует чередование равных по величине элементов через равные промежутки и представляет собой простейший способ пропорционирования – деление на равные части. Метрическая организация часто используется в композиции костюма, причем ее проявление может быть двояким: *рядовым* и *осевым*.

С рядовым метром мы имеем дело, обрабатывая поверхность формы, например, формируя юбку с помощью складок, а также размещая пуговицы и петли застежки. Рядовая метрика не сообщает форме активного движения и создает ощущение упорядоченности и некоторого однообразия. Применение этого композиционного приема связано с функциональностью чередующихся элементов. Так, например, петли и пуговицы, расположенные в одежде по принципу метра, облегчают пользование застежкой. Осевая метрика проявляется в расположении карманов, клапанов, манжет. К этому виду метрической организации можно отнести и порядок распределения вертикальных конструктивных линий – рельефов, выточек, складок, орнаментальных полос и т.д. Осевой метрический повтор всегда обусловлен фигурой человека и ее вертикальной осью симметрии.

Метрический повтор – ярко проявляющаяся закономерность организации костюма, поэтому форма и величина ее элементов должны быть четко выверены, в противном случае действенность этого композиционного средства будет сведена к нулю. Очевидно, что метрическая организация костюма непосредственно связана с пропорционированием. Метр обеспечивает композиции костюма упорядоченность и уравновешенность, но, с другой стороны, придает ей некоторую монотонность.

Если необходимо создать более яркий, динамичный образ, художник использует как средство организации формы не метр, а ритм, который в отличие от метрического повтора выражается постепенными количественными изменениями в ряду чередующихся элементов. Ритмика представляет собой убывание или нарастание в чередовании объемов, площадей, сгущение или разряжение цвета, тона, фактуры.

Ритм в костюме может проявляться в трех видах:

- Изменяется размер чередующихся величин при сохранении интервалов между ними.
- Величина чередующихся элементов сохраняется при изменении интервалов между ними.
- Изменяются и величины чередующихся элементов, и интервалы между ними.

По способу организации элементов в костюме ритмический порядок может приобретать различные направления: вертикальное, горизонтальное, диагональное, спиральное, радиально-лучевое и комбинированное. В каждом случае художник добивается нового характера движения, а значит, и нового образа звучания костюма. Горизонтальное направление ритмического построения костюма делает его визуально устойчивым, приземленным. Строгая вертикальность создает ощущение стройности фигуры. Радиально-лучевое, спиральное и диагональное направления ритма имеют активное ритмичное движение, которое обусловлено динамикой самих наклонных линий. Особенно стремительно «движется» форма костюмов с лучевым и спиральным направлением, так как здесь мы имеем дело еще и с ритмикой наклонов линий.

Ритмическая организация задает форме композиционное движение, которое можно усиливать или ослаблять, изменяя порядок нарастания или убывания ритмического ряда, объем элементов, их структурную, тоновую, цветовую насыщенность и т.д.

Ритмическое построение формы костюма определяется его конструктивной основой, которая в свою очередь, зависит от фигуры человека. Композиционная ритмика в костюме должна начинаться с установления ритмического порядка главных форм. Таковыми в костюме являются, по меньшей мере, три величины – три формы, облегающие голову (воротник, капюшон, головной убор), корпус (лиф и юбка) и руки (рукава). Общий ритмический строй крупных форм дополняется ритмикой мелких членений. Костюм может быть построен как на ритмизации прямых, так и на ритмизации кривых линий, в последнем случае ритмика устанавливается относительно не только величины формы, но и нарастания, и убывания кривизны линий, наклонов этих линий к общей оси и друг к другу.

В композиции очень важна ритмическая организация цвета, причем цвет может выступать в разных аспектах: как элемент композиции, подчиненный другому, более важному композиционному средству, или как главный организующий элемент, способствующий выражению замысла композиции. В этом плане решающее значение имеют психологические характеристики цвета, связанные с восприятием формы и ее поверхности. Важным является

одно – какая бы цветовая гамма ни была выбрана для исполнения костюма, обязательно должна быть достигнута цветовая гармония.

Ритмическая организация цветовых пятен очень часто соединяется с метрическим вкраплением цвета (например, полосы с равной шириной цвета и промежутка). Особого внимания требует ритмическая организация контрастных цветовых пятен, которые создают наиболее активные хроматические композиции, обеспечивающие выразительное художественно-образное звучание костюма. При ритмизации цвета в костюмной композиции важно учитывать, что фигура визуально должна удерживаться в устойчивом положении, значит, «тяжелый» цвет необходимо расположить внизу костюма, если же «тяжелый» цвет поместить вверх, то он будет «опрокидывать» фигуру. Ритмика цвета – активное средство композиции и в создании художественно-образного содержания.

Обычно в костюмной композиции используется несколько видов ритмов, так как ритмизации подвержены все свойства формы, ее части и детали: объемы форм внутри костюма, конструктивные и декоративные линии, фактуры, светлотные и цветовые отношения, размер и расположение деталей и т.д.

Следует сказать и о ритмических движениях пластической формы. Они могут быть самыми разнообразными, но при этом подчиняться общему композиционному решению костюма, в первую очередь – пластической организации силуэта. Перечислим виды ритмических движений в костюме.

- Взаиморасположение и соотношение силуэта одежды с формой головного убора, прически и аксессуарами.

- Ритмические членения одежды деталями из различных по цвету и фактуре материалов (здесь речь идет о блузках и юбках, воротниках, рукавах, манжетах и т.п.)

- Горизонтальные и вертикальные членения одежды посредством поясов, кокеток, вставок, ритмические повторы слоев ткани.

- Членение одежды рельефными декоративными швами, складками, сборками, рельефами, резинками, фурнитурой, бантами, завязками, буфами, фалдами, воланами, вышивкой, бахромой, стеклярусом.

- Ритмика, связанная с использованием в одежде тканей с орнаментальными рисунками.

Эти пять видов ритмических членений в одежде можно рассматривать как способы орнаментации костюма, как принципы внутреннего заполнения силуэта орнаментальными мотивами. При этом пластический образ костюма диктует характер и расположение членений в одежде.

Ритм, являясь чередованием элементов формы, предполагает соотношение ее частей, их постепенное количественное и качественное изменение. Объединяясь в определенной последовательности, элементы формы костюма образуют ритмические фигуры, из которых складывается общий ритмический рисунок изделия, ритм сообщает костюму особую музыкальность, усиливает звучание его идеи. Меняя ритмическую организацию, художник измеряет и характер образа.

## **ПРИЕМЫ ГАРМОНИЗАЦИИ КОМПОЗИЦИИ**

Композиция определяет общие закономерности построения формы в дизайне одежды. Композиционный поиск основан на применении для решения проектной задачи определенных приемов:

- симметрия, асимметрия;
- контраст, нюанс, тождество;
- масштабность, масштаб;
- статика, динамика.

### **Равновесие. Симметрия. Асимметрия**

Создание гармонического целого – основная цель творчества художника. Композиционная целостность костюма достигается тогда, когда в композиции изделия предусмотрено равновесие, т.е. такое состояние формы, при котором все ее элементы и части сбалансированы между собой. Композиционное равновесие находится в прямой зависимости от распределения основных масс формы относительно ее центра и связано с

пропорциональным и пластическим решением костюма, с цветовыми и тональными отношениями.

Различные факторы равновесия костюма – форма, размеры, цвет, направление и расположение линий – взаимосвязаны и обуславливают друг друга.

Равновесие обеспечивается пропорционированием. Гармонические соотношения успокаивают глаз, создают ощущение удовлетворения. Сбалансированная композиция вызывает ощущение цельности, ясности, простоты, т.е. она воспринимается легко и естественно. Всякое ненайденное пропорциональное соотношение кажется неуравновешенным, а значит, нестабильным. Любое нарушение равновесия усложняет композицию, запутывает ее, приводя к дисгармонии.

Достижение композиционного равновесия в костюме в значительной мере облегчается равновесным строением человеческой фигуры, которая по своей природе устойчива. Одним из основных условий равновесия фигуры человека является ее симметричность. В основе строения любой живой формы лежит принцип симметрии.

*Симметрия* – это закономерное расположение равных частей относительно друг друга. Существуют несколько видов симметрии, которые дают возможность создавать разнообразные симметричные композиции.

*Зеркальная симметрия* – наиболее простой для восприятия и наиболее распространенный вид симметрии. В ней одна половина композиции представляет собой как бы зеркальное отображение другой. Плоскость симметрии обычно располагается вертикально. Примером такого типа симметрии может служить тело человека в неподвижном состоянии.

Симметрия может быть *центрально-радиальной* (например, в форме цветка, морской звезды) или *центрально-осевой* (например, в формах бабочки, птицы).

Под центрально-осевой симметрией понимается такое строение формы, когда тождественные ее элементы одинаково расположены относительно центральной оси и при повороте вокруг нее полностью совмещаются. В дальнейшем понятие «симметрия» будет подразумевать именно этот вид симметрии.

Совершенно очевидно, что человеческая фигура представляет собой осевую симметричную форму. Осью симметрии тела человека является вертикаль, условно за нее принимается позвоночный столб. Относительно этой оси симметрично располагаются все парные наружные органы и части тела: руки, ноги, грудные железы, глаза, уши и т.д.

Композиционное равновесие должно предусматривать условие восприятия костюма со всех сторон: спереди, в профиль, сзади. Если спереди и сзади симметричность костюма обеспечивается симметричным строением человеческой фигуры, то в профильном восприятии вступает в действие другой принцип строения – асимметрия. Здесь действует принцип соподчинения форм костюма по массам, увязка их с физическими параметрами человека. Распределение масс формы в костюме всегда происходит с увеличением их размеров книзу или сверху в полном соответствии с опорными конструктивными поясами. Симметрия является одним из наиболее ярких композиционных средств, с помощью которого форма организуется, приводится к порядку, устойчивости и стабильности.

Симметрия в костюме может наблюдаться в различных проявлениях: в силуэтном решении, в конструктивной основе (покрое), распределении накладных деталей (карманов, клапанов, пагонов), размещении декора, цветовых пятен и так далее.

Симметрия воспринимается человеком как проявление порядка, царящего в природе. «Порядок освобождает мысль», – писал французский математик и философ Рене Декарт. Знаменитый архитектор и дизайнер XX столетия француз Ле Корбюзье отмечал: «Человеку необходим порядок. Без него все его действия теряют согласованность, логическую взаимосвязь. Чем совершеннее порядок, тем спокойнее и увереннее чувствует себя человек. Творчество – акт упорядочения». Однако человек с одной стороны старается достигнуть порядка, с другой, – он стремится нарушить его какой-нибудь деталью.

Сведение сущности красоты только к симметрии ограничивает богатство ее внутреннего содержания. Сущность прекрасного определяет единство симметрии и качества, противоположного ей – асимметрии.

*Асимметрия* – средство композиции, в котором равенство частей и их расположение заменяется зрительным равновесием непохожих друг друга частей. Это явление можно наблюдать на примере русского костюма, который по своему силуэту, конструкции, декору является симметричным. Элемент асимметрии вносился в виде косой застежки, не по центру завязанного пояса или платка. Очень часто в русской одежде асимметричным акцентом является рисунок декора – вышивки, стежки, аппликации. Это можно обнаружить и в современном костюме.

Сделать образ костюма более активным, а иногда и вовсе изменить его часто удается за счет использования различных аксессуаров (косынки, шарфы, сумки). Асимметричные по манере ношения они нарушают однообразие и безжизненность симметричных моделей и являются явным акцентом.

Асимметричное начало в симметричной форме может развиваться не только благодаря использованию аксессуаров, но и посредством неодинакового расположения относительно вертикальной оси функциональных деталей, чаще всего накладных карманов, клапанов, кокеток, воротников, застежек и др.

Зачастую асимметричность в композиции костюма решается путем внутренних членений – горизонтальных, вертикальных и диагональных, что может усиливаться благодаря использованию различных по цвету, фактуре и рисунку тканей. Таким образом, происходит внутренняя разработка формы. При этом необходимо помнить о сохранении в асимметричном костюме равновесия. В качестве уравнивающего элемента здесь могут выступать и конструктивные линии и линии обработки поверхности, неодинаково расположенные относительно центра (осевой линии). При этом контролирующим моментом всегда должна быть природная основа фигуры человека.

Особую остроту и оригинальность имеют те костюмы, которые являются асимметричными и по своей форме, обусловленной покроем. Подобное решение более характерно для композиции либо молодежной, авангардной одежды, либо для вечерних нарядов, в которых приоритет отдается не практичности, а образности и оригинальности.

В такой одежде принцип асимметрии может быть заложен и в общей силуэтной форме костюма и в пропорциях, и размерах отдельных его частей, и в распределении тканей, различных по рисунку и фактуре (илл.6).

Итак, композиция костюма, построенная на принципе асимметрии, – вариант более сложный и редкий.

Однако надо отметить, что практически в одежде не бывает абсолютной симметрии. В симметричном костюме элемент асимметрии почти всегда присутствует (например, кран борта изделия, условно принятый симметричным, на деле же он несколько смещен относительно линии центра), но его значение вспомогательное, придающее остроту композиции внутри симметричной формы. В свою очередь асимметрия базируется на прочной основе. Таким образом, симметрия и асимметрия как два начала, организующие форму, взаимосвязанные и взаимодополняющие приемы композиции. Симметрия воспринимается человеком как проявление покоя, стабильности, тогда как асимметрия означает движение, случайность, свободу. Включение асимметричности придает особую остроту симметричной форме силуэта. Некоторое нарушение правильности композиции при условии ее грамотного решения не разрушает единство и целостность композиции.

### **Контраст. Нюанс**

Одним из самых ярких средств композиции является *контраст* – резко выраженное противопоставление формы размеров, пластику, цвета, фактур. Отмечая значение контраста в художественном творчестве, Е. Кибрик говорил: «Выразительность композиции зависит от контрастов, лежащих в ее основе. В композиции сочетаются не только

разнообразные, но и контрастные, противоположные элементы: объем и плоскость, свет и тень, большое и малое, близкое и далекое, цвета холодные и теплые...».

Контраст придает динамичность общей форме костюма. Противоположное значение имеет *нюанс* как мягкое слабо выраженное различие. И контраст, и нюанс как средства композиции могут проявляться в различных аспектах: в пропорциях и в пластическом решении, формы и ее частей, в ритме, в цветовых и тональных отношениях, в фактуре и декоре.

Выбор контраста или нюанса как стратегии композиции всегда зависит от художественной идеи или образного содержания костюма, коллекции, от настроения, которое автор хочет передать и зрителю, и будущему обладателю проектируемой одежды. Контрастная композиция визуально более активна, ибо столкновение, противопоставление хотя бы двух начал придает форму выразительность, делает ее заметной, приподнимает над обыденностью. Поэтому композиция костюма, построенная на контрасте, всегда необычна, оригинальна и преследует одну цель – выделиться на общем фоне. Другое дело нюанс – самое тонкое, деликатное из композиционных средств. Костюм с нюансным решением не бросается в глаза, его эстетические средства раскрываются не сразу. Нюансировка часто выступает как главное средство достижения элегантности.

Следовательно, выбор контраста или нюанса при решении композиции зависит от функциональности костюма. Принцип контраста целесообразно использовать при проектировании одежды для праздничных и торжественных случаев, а также для занятий спортом и активного отдыха. Однако повседневный деловой костюм лучше основывать на принципе нюанса.

Одежда с контрастной композицией хорошо подходит для детей и молодежи, отражая их стремление к оригинальности, индивидуальности и некоторому максимализму. Люди же пожилого возраста гораздо комфортней чувствуют себя в неброской, но элегантно одежде с нюансным решением различных ее параметров.

Принцип контраста заложен в строении человеческой фигуры. Вертикальная ось симметрии тела контрастирует с горизонталями плеч, линией талии и другими конструктивными поясами.

Говоря о контрасте и нюансе формы, мы прежде всего имеем в виду размерные соотношения ее частей. Так, например, контраст в одежде трапециевидного силуэта проявляется в разнице размеров малого основания – плечевой линии, и большого основания – линии низа изделия, причем, чем больше эта разница, тем более выражен контраст, при незначительном расширении низа можно говорить о нюансовой форме.

Это же относится и к другой силуэтной форме – приталенной, т.е. Х-образной. Контраст проявляется в разнице размеров ее частей – малой трапеции лифа и большей трапеции юбки, чем больше эта разница, тем больше выражен контраст. Кроме того, в данном случае контрастны тонкая талия, с одной стороны, и довольно расширенный плечевой пояс, а также низ изделия.

Контрастная или нюансная трактовка формы обуславливается также и характером линий, описывающих эту форму. Кривые силуэтные, конструктивные или декоративные линии часто контрастируют с прямыми линиями этого же костюма; или вертикали составляют контраст с горизонталями и диагоналями в пределах одной и той же формы. Так, например, при жесткой трапециевидной форме лифа юбка описывается кривыми линиями или одежда, с четко выраженными вертикалями – линией застежки, выточками-рельефами, складками – может иметь и горизонтальные членения.

Форма, родственная по характеру линии (например, вся криволинейная или вся прямолинейная), может образовывать момент контраста на уровне всех горизонтальных конструктивных поясов. Геометризованная форма силуэта костюма контрастирует с формой самой фигуры, с частями костюма прямоугольной формы (трапеция костюма начинается от линии плеч), которые образуют кокетку, укороченный верх, часть до линии талии и верх костюма от линии плеч до линии бедер и линии низа ягодиц. Все эти противопоставления позволяют говорить о присутствии контраста в форме костюма.

Контраст форм, придавая остроту силуэту и обостряя его восприятие, по-разному организует объемно-пространственную структуру костюма. Таковым является, например, мужской и женский придворные костюмы эпохи барокко. Барочный костюм с увеличенными размерами, резко контрастируя с фигурой человека, теряет функциональную значимость, но при этом подчеркивает величие своего владельца.

Основным видом контраста в костюме можно назвать тоновой контраст, или контраст светлот.

Если рассмотрим несколько подробнее композицию сочетаний черного и белого тонов, то увидим, что они образуют разные по эмоциональному содержанию композиции. При этом контраст усиливается или ослабевается от количественного сочетания черного и белого. Например, большое количество белого в костюме дает ощущение праздничности, а небольшое количество черного, подчеркивающее края изделия, придает графичность силуэту и всему решению костюма. Графичность наблюдается и в народном костюме (например, гуцульский, русский и т.д.).

Неравные количества контрастирующих тонов, помимо обостренности композиции костюма, выявляют и такое ее свойство, как динамичность. При сочетании контрастных тонов приобретает большую активность тот из них, который занимает меньшую площадь. Так, например, на черном платье особый акцент приобретают мелкие белые детали – воротник, манжеты и др. Белый при этом как бы выполняет обязанности «свещающихся» фрагментов силуэта (дополнения – перчатки и головной убор).

Черный цвет используется преимущественно в костюме священнослужителей. Отсутствие здесь светлого контраста преследует определенную цель – отрешенность от земного. Композиция костюма, построенная на контрасте тонов, сама по себе вызывает острые ощущения, делая костюм выразительным при самой простой форме. Можно предположить, что

усложнение силуэта привело бы к еще большей выразительности костюма: к светлому контрасту добавился бы контраст форм силуэта. Однако это далеко не всегда приводит к выразительности и гармоничности. Например, очень сложная форма при наличии тонового контраста часто вызывает досаду, ибо на контраст черного и белого накладывается еще и контраст форм. Формы «спорят» друг с другом и с основным контрастом, что приводит к запутанности композиции. Здесь важно определить доминанту (закон доминанты) – «пропорцию» идей – контраста форм или контраста тонов. Очевидно, если речь идет о построении композиции костюма на принципе контраста тонов, форма его должна быть предельно простой. В этом случае ничто не будет мешать выразительности сочетания тонов. Создание целых коллекций, построенных на контрасте черного и белого тонов, может привести к очень интересным результатам с различным эмоциональным звучанием. Мы еще не знаем и сотой доли того богатства композиционных оттенков, которые могут быть раскрыты с помощью этого принципа гармонизации.

Интересно, что закономерности построения ахроматической композиции могут быть использованы и в хроматической гамме. Можно взять любой хроматический цвет и его светлые варианты. Контрасты цветовых тонов и насыщенности в данном случае будут отсутствовать. Костюм, построенный на сочетании таких цветов, как правило, отличается особой элегантностью. Тоновый контраст проявляется менее резко, чем в ахроматической композиции, поэтому в подобном случае уместнее говорить о нюансной трактовке.

Самым многообразным и действенным средством композиции костюма является контраст цветовых тонов. Возможности контрастных цветовых сочетаний являются принципиальными, так как они определяют конкретные черты общей цветовой композиции костюма. Очень важную роль в этом смысле играют площади цветовых тонов, структура и фактура тканей. В работе с гладкоокрашенными тканями художник ищет гармонические сочетания цветов и количественные соотношения площадей, занимаемых ими. Рисунок ткани, внося дробность в цветовое восприятие, требует от дизайнера по костюму знания принципов контрастирования светлых и цветовых тонов. Наиболее часто композиция костюма строится на светлотно-цветовом контрасте.

Самым типичным является участие в хроматической композиции белого цвета, который оживляет и освежает соседние цвета и придает костюму особую праздничность. Контрастные цветовые композиции, будь то контрастно-дополнительные или более спокойные контрастно-родственные, часто выступают регулируемыми моментами моды. Они способны видоизменять восприятие даже очень простой по силуэту формы, превращая ее в оригинальную и остромодную. Так было в период мини моды в середине 60-х годов, когда несложный прямой и трапециевидный силуэт молодежного костюма существовал в различных раскладках цветовых площадей, симметричных и асимметричных.

Контрастность в костюме часто достигается за счет применения разной фактуры ткани и обработки поверхности формы разными приемами моделирования. При этом образующиеся складки и сборки создают светотеневые градации, высветляя или сгущая тон самой ткани. И фактура ткани, и применение складок, сборок и драпировок создают светотеневые разнообразия поверхности форм костюма. Разная сила изменения тона ткани может привести либо к контрасту, либо к нюансу.

Итак, контраст и нюанс могут проявляться во всех моментах композиции костюма – в форме, ее пропорциях и пластике, ритмических движениях, соотношениях тона и цвета, фактуре.

Важно отметить, что контраст, как очень активное средство композиции, может быть применен лишь в одном или двух этих моментах, остальные же должны выстраиваться по принципу нюанса. Использование контраста и в форме, и в тоне, и в цвете одновременно может привести к нечеткости восприятия костюма, к путанице в композиции, вызвать ощущение суеты.

Кроме того, контраст, являясь очень активным средством восприятия, имеет и отрицательные стороны. Костюм, построенный по законам контраста, довольно быстро вызывает утомление и при частом употреблении надоедает. Поэтому при использовании принципа контраста в композиции костюма нужно соблюдать определенную меру.

Часто при проектировании одежды гораздо уместнее применение нюанса, как основного композиционного приема организации формы. Как уже было сказано, нюансное решение композиции целесообразней при создании повседневной одежды, в которой функциональность и удобство являются преобладающими качествами. Такая одежда не должна привлекать к себе излишнее внимание и призвана способствовать созданию деловой обстановки. Она создает у зрителя ощущение покоя, стабильности, уравновешенности, хотя и некоторой монотонности.

Характер подобной одежды легко изменить, введя в комплект активный, контрастный акцент в виде какого-нибудь дополнения – шарфа, головного убора, сумки и т.д. При этом цельность композиции не нарушится, а образ костюма может измениться значительно.

Таким образом, очевидно, что одежда, в основе композиционного решения которой заложен принцип нюанса, имеет гораздо больше возможностей для трансформации, т.е. превращения. Это качество имеет в наше время большую ценность, так как оно позволяет современной женщине превратить деловой костюм в нарядный, практически не переодеваясь. Из всего сказанного можно сделать вывод: выбор определенного композиционного средства – контраста или нюанса – при создании костюма, как гармонической художественной системы, зависит от его назначения, образности и, конечно, от требований моды. Дизайнеру, проектирующему современную одежду, необходимо помнить, что гармонизировать форму посредством контрастных сочетаний сложнее, чем при использовании принципа нюанса. С другой стороны, в композицию костюма, построенную только на основе нюанса всегда стоит ввести элемент контраста, для оживления. Соединение в одном изделии этих двух противоположных начал помогает художнику-модельеру создавать гармоническую, выразительно звучащую форму.

## СТАТИКА И ДИНАМИКА

Под статикой понимается подчеркнутое состояние покоя, устойчивости во всем композиционном строе костюма. *Статика* – это отсутствие зрительного движения. Качеством, противоположным статике, является *динамика* – состояние активного развития, изменения, т.е. движения. Естественно, что имеется в виду движение не физическое, а зрительное. В динамичной композиции взгляд зрителя непроизвольно начинает воспринимать ее элементы в определенном порядке, двигаться в заданном художником направлении. С помощью динамики можно привлечь внимание к главному элементу или к главной части композиции. Статичность и динамичность в костюме всегда относительны, в той или иной мере они присутствуют в одном изделии одновременно. При проектировании одежды важно предусмотреть, какое из этих качеств будет преобладать. Решение такой задачи во многом зависит от функциональности костюма. Как правило, статичность уместнее в повседневном деловом костюме. Динамика обеспечивает яркое звучание костюму, предназначенного для праздников и активного отдыха. Большое значение при выборе статичного или динамичного решения костюма имеет возрастной фактор. Динамичная композиция весьма органична в молодежной одежде, так как молодые люди активны и хотят выделиться из толпы, привлекая к себе внимание. Люди пожилого возраста предпочитают одежду более спокойную, статичную.

Динамичность и статичность в композиции костюма могут быть достигнуты различными путями. Они могут проявляться в самой форме костюма. Так, например статичной является одежда прямого силуэта, более динамична одежда, имеющая трапециевидный силуэт, причем чем больше контраст между величинами большого и малого оснований этой трапеции, тем более активное, направленное вверх движение имеет общая композиция костюма. Уравновешенную динамику имеет одежда прилегающего силуэта. Надо отметить, что в любом случае динамичность формы одежды определяется самим образом жизни человека, который всегда находится в движении. В движении одежда постоянно изменяет свои очертания, приобретая свойства динамичности, независимо от того, статична или динамична композиция костюма в покое. Динамичность всегда зависит от пластики материала (шелк более подвижен, а драп статичен).

«Работают» на статику или динамику композиции костюма и линии, описывающие силуэт, и линии, расчленяющие его внутри. Различный характер линий влияет на их эмоциональное звучание. Прямые наклонные линии сообщают форме повышенную динамичность. Прямые горизонтальные линии, ассоциируясь в нашем сознании с горизонтом, вызывают ощущение покоя, равновесия, неподвижности.

Поэтому наличие их в костюме, например, во внутреннем членении силуэта, придает форме статичность. Это относится и к силуэтным, и конструктивным, и декоративным линиям.

Большое значение для придания костюму динамичности или статичности имеет ритмическая организация его формы. Применение метрического строя придает композиции статичность, а сложные виды ритма делают костюм динамичным. В удачно составленной композиции метр и ритм находятся в определенном соотношении друг с другом, подобным же образом сочетаются статика и динамика.

Симметрия и асимметрия – очень действенные средства, определяющие динамичность или статичность костюма. Симметрия утверждает идею равновесия и неподвижности, т.е. статики. Асимметричное решение конструктивной основы, тонового и цветового распределения пятен, использование в костюме различных фактур, размещение декора придает костюму динамичность и определенную напряженность.

При проектировании костюма или коллекции костюмов очень важно найти верное соотношение статичности и динамичности.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

### Упражнения № 3

1. Возьмите наиболее интересную форму-схему из упражнения №1. Лучше используйте варианты из таблицы (в схеме не должно быть более 2 – 3 форм).

2. На эту схему сделайте тщательную проработку силуэта, сохраняя исходный силуэт, но можно изменять внутренние членения формы по трем направлениям: вертикали, горизонтали и диагонали. Используйте принципы нюанса и контраста, симметрии и асимметрии, метра и ритма в решении следующих моментов:

- a) формы костюма и размеров ее частей;
- b) пластики силуэтных, конструктивных и декоративных линий;
- c) тональных отношений;
- d) декора.

Один ряд форэскизов будет показывать развитие формы (рис. 15,б), второй – конструкции (рис. 15,г), третий – декора (рис. 15,в), четвертый – пятна (рис. 15,а, д).

3. На основе лучших форэскизов выполните чистовые эскизы костюма.

Количество: форэскизы – 10–15 шт.

Чистовые – 4 шт.

Размер: форэскизы – 1/2 листа А4 формата.

Чистовые – А4 формат.

Графические средства: тушь, чернила черные, перо, кисть.

Техника исполнения: линия + пятно.

## ФАКТУРА

При характеристике костюма, его свойств и визуального восприятия важное значение имеет фактура материалов, из которых этот костюм изготовлен. Под фактурой подразумевается поверхность текстильных материалов, фактура создает внешний вид изделия и определяет его зрительный образ. Она может быть различной – от совсем гладкой до рельефной. В первом случае величины элементов фактуры очень малы, не различимы невооруженным глазом, их количество на единице поверхности велико. В случае рельефной фактуры количество элементов гораздо меньше, но они достаточно крупные. Порой элементы фактуры настолько велики, что приобретают самостоятельные формы.

По способу отражения света от поверхности предмета фактура делится на:

матовую, имеющую средние по величине элементы и рассеивающую свет под различными углами (в таких случаях говорят «поглощающие свет»);

глянцевую, или зеркально отражающую, имеющую мелкие элементы, что почти все световые лучи, падающие на поверхность, отражаются под тем же углом, под которым падают на нее.

зеркально отражающие текстильные материалы – случай довольно редкий.

Обычно при создании костюма используются матовые и глянцевые ткани. Разность фактур мы воспринимаем не только визуально, но и на ощупь, различая при этом гладкие, скользкие поверхности и зернистые, шероховатые, рельефные. Восприятие фактур зависит также от удаленности от зрителя и характера освещения.

Кроме тканей, качество поверхности которых определяется видом ткацкого переплетения, в производстве одежды применяются также и другие материалы, природные и искусственные, такие, как кожа, замша, мех, разнообразные пленки. Каждый из этих материалов обладает своеобразной, присущей только ему фактурой, которая прекрасно сочетается с фактурой тканей.

Каждая фактура несет в себе признаки определенного эмоционально-образного звучания. По силе воздействия на зрителя фактура бывает *пассивная*, имеющая почти однородную нейтральную поверхность с очень мелкими элементами, и *активная*, имеющая сложную рельефную поверхность с крупными элементами. Активная фактура очень декоративна и не нуждается в дополнительном украшении. Пассивная же является хорошим фоном для активных или для отделки.

Использование в одном костюме тканей и материалов, имеющих различную фактуру, придает внешнему виду изделия дополнительную выразительность. Особенно интересный эффект получается тогда, когда все материалы, участвующие в создании костюма тождественны по цвету и различны по фактуре. Дело в том, что восприятие одного и того же цвета сильно меняется в зависимости от качества поверхности. Таким образом, применение различных фактур помогает достижению эффекта тонкой цветовой нюансировки. Этим приемом довольно часто пользуются художники, стремясь спроектировать костюм оригинальный и нарядный, но при этом содержательный и цельный по цвету, или когда цвет одежды имеет символическое значение, например, свадебный наряд невесты.

Практически не существует несовместимых фактур, может быть неумелое их соединение, когда они начинают спорить или даже уничтожать красоту друг друга. Особенно велика опасность неудачного использования активных фактур, если к тому же ткани имеют разные цвета и рисунки. К сожалению, не существует рецептов правильного совмещения разных фактур. Главными критериями художника в работе с материалами, имеющими различные поверхности, являются его интуиция, вкус и чувство меры. Применение в одной модели материалов разных фактур дает возможность подчеркнуть особенности каждой поверхности.

Для конца 1990-х годов были характерны насыщенность и перегруженность моделей объемными поверхностями. В это время появились новые, порой парадоксальные сочетания: легкие прозрачные ткани соединялись с кожей, натуральным и искусственным мехом.

Эти рискованные сочетания раньше никогда не использовались в моделировании одежды. Металлизированные, с различным блеском ткани, трикотаж и другие материалы переходят из нарядной одежды в повседневную. Фактура, насыщенная объемными дополнениями: ворсом, узлами, букле, кистями, торчащими перьями, жгутами увеличивает общую массу изделия. В то время как гладкая поверхность придает изделию легкость, пластичность, зрительно уменьшает объем. Кроме того, идет внедрение мятых, гофрированных, плиссированных и складчатых поверхностей.

Новым приемом в моделировании одежды является сочетание в одном изделии традиционных отделок, рисунков тканей и активных насыщенных фактур поверхностей.

В композиционные элементы формы, кроме конструктивных линий, входят отделки различного вида:

- другой тканью (другого цвета или фактуры);
- вышивкой (нитками, бисером, стеклярусом, пайетками);
- фурнитурой (пуговицами, кнопками, декоративными застежками, петлями, пряжками, молниями и т.д.);
- молниями (отделка застежек, карманов, кокеток);
- декоративными строчками (застежкой);
- другими материалами (трикотажем, мехом натуральным и искусственным, бархатом);
- кистями, бахромой с тесьмой, кружевами, кантом и лентами;
- аппликацией и искусственными цветами;
- драпировками ткани и др.

Современное моделирование предлагает использование разнохарактерных отделок.

Во всем мире дизайнеры ищут новые приемы отделки тканей и создания новых фактур. Так, английские дизайнеры экспериментируют с тканями в разных направлениях, используя новые технологии:

- травление, выжигание и разрезы лучом лазера;
- ламинирование и склеивание ткани и фольги;
- нанесение фотограммы;
- соединение тканей бесшовным методом и т.д.

Форма костюма напрямую зависит от характера фактуры материала. Невозможно создать четкие строгие контуры из мягких разреженных тканей и наоборот. Так, например, для круглых и овальных форм больше подойдет трикотаж или мех, а для прямого силуэта – драп, кожа, более плотные ткани, поэтому необходимо учитывать форму и предлагаемую фактуру.

В костюме можно использовать более двух фактур. При этом необходимо учитывать тональность и качество предлагаемого материала. Наиболее интересно выглядят сочетания разнохарактерных фактур – кружево и мех, органза и джинс, трикотаж и атлас. Однотонность фактуры придает костюму сдержанность и спокойствие. Чего не скажешь о тоновом и фактурном контрасте, которому присущи смелость, выразительность и экстравагантность.

Не стоит забывать и о всевозможных дополнениях (аксессуарах) и украшениях, которые тоже имеют свою фактуру: кожа, бисер, стекло, металл, дерево, пластик, камень и т.д. Незначительные по величине кольца, бусы, браслеты могут подчеркивать основное направление. В зависимости от основной формы, цвета и назначения изделия гармонично подбирается и ряд дополнений на основе контраста или нюанса. Аксессуары и обувь являются необходимыми дополнениями к костюму, так как придают ему завершенность, создают эстетическую целостность. Поэтому в процессе работы студенты должны получить цельный ансамбль, включающий головной убор, обувь, аксессуары. Главная задача перед студентами заключается в том, чтобы добиться нового видения силуэтной формы костюма в целом, а также в поиске новых идей составляющих ее элементов. Научиться манипулировать формами костюма. Добиться остроты и выразительности в графических приемах для передачи фактурного содержания. Умения составлять цельный образ в едином стилевом решении.

## ДЕКОР

Костюм, как и любое произведение искусства, призван удовлетворять естественные и свойственные только человеку потребности в созерцании и созидании прекрасного. 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, но в практическом смысле обязательных, как, например, конструктивные линии. Они не делают костюм более удобным в эксплуатации, однако придают ему художественную ценность. Декор присутствовал в костюме человека с незапамятных времен и не теряет своей актуальности и сегодня.

За тысячелетия развития костюма человечество изобрело бесчисленное множество приемов декорирования. Самыми популярными из них являются крашение, набойка (печатание рисунка), различные техники росписи ткани (батик), художественное ткачество, вышивка, аппликация, печворк (составление полотна из лоскутков ткани), квилт (соединение печворка с фигурной стежкой), тиснение кожи, плетение, инкрустация и многое другое. 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.

Желание украсить себя, свой костюм уходит в глубь человеческой истории. Еще 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 татуировок), 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. У некоторых племен, живущих изолировано, рисунки на теле сохранились до наших дней.

Когда изобрели ткачество и плетение, сырьем для производства ткани были шерсть, шелк, хлопок, лен, конопля и другие, тогда же человек научился окрашивать ткани. Роспись, батик, набойка – декоративные техники, связанные с нанесением красителей на ткань без изменения ее фактуры. Не менее популярными были приемы накладного декора. Самым древним и распространенным видом накладного декора является вышивка. Ручная вышивка встречается в костюмах всех сословий, и простых крестьян, и богатых аристократов. Материалами для вышивки служили цветные шерстяные, хлопчатобумажные и шелковые нити, золотая и серебряная проволока, жемчуг, драгоценные камни, бисер, стеклярус и т.д.

Особый декоративный эффект создает отделка костюма складками, заплатами, буфами и другими элементами украшения. Это так называемая собственная отделка, которая не требует использования дополнительных материалов, отличается простотой и изяществом. В модной одежде 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 целей. 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 называть 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.

Итак, наиболее распространенные элементы декорирования в костюме относятся:

- отделка тканью (рюши, воланы, защипы и т.д.);
- декоративные и конструктивные линии (отделочные строчки, строчки рельефов т.д.);
- другие виды отделки (вышивка, кружева, бисер и т.д.);
- фурнитура;
- фактура и орнамент на ткани.

Надо сказать, что современная одежда не всегда нуждается в декорировании. Вопрос использования декора определяется многими факторами: функциональным назначением (например, декор не уместен 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 требует дополнительного украшения), фактурой материала (активная фактура сама по себе декоративна) и т.д. Ткань с орнаментальным рисунком активно участвует в процессе формообразования костюма. Декорируя форму костюма, орнамент на ткани задает определенные способы ее восприятия: акцентирует внимание на значимых участках, предопределяет временную последовательность обзора различных деталей костюма, влияет на восприятие формы в целом. Если же декор в композиции необходим, то он должен обогащать одежду, украшать ее, не зависимо от того, какой декоративный прием используется для украшения проектируемой одежды. Декор может нейтрализовать и тем самым улучшить внешний вид «неудачной» ткани. Например, если мы имеем ткань неприятного коричневато-зеленоватого цвета (хаки), то при отделке бархатом коричневого или зеленого цвета может получиться интересная модель с красивым и необычным цветовым аккордом.

Художнику следует учитывать, что декор должен:

- быть умеренным, соответствовать назначению и стилю костюма;
- подчеркивать форму костюма, как бы «вырастать» из нее, а не выглядеть чужим, случайным;
- иметь достаточно фона, чтобы придать простоту и благородство рисунку;
- соответствовать материалу, из которого изготавливается одежда, его цвету, фактуре, пластическим свойствам, например, тяжелая ткань требует крупной рельефной вышивки, тогда как тонкая – изящной, легкой;
- быть эмоциональным, психологическим центром всего костюма, чтобы привлечь к себе внимание зрителя.

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

## ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

### Упражнение № 4

Форма и фактура в костюме.

1. Сделайте зарисовки различных фактур материалов, используемых в костюме (кожа, кружево, шелк, газ, вельвет, металл, мех и т.д.) (рис. 18).
2. Выберите схемы – формы из упражнения №1 (2–4 силуэта костюма).

На основе выбранных зарисовок фактур и силуэтов костюма разработайте форэскизы костюма с использованием различных фактур по принципам нюанса и контраста.

Напомним, что важную роль при переводе геометрической формы в форму одежды играет знание конструирования изделий. Конструкция одежды состоит из внешней (силуэт) и

внутренней формы или логического строения ее частей, деталей. Объем формы зависит от степени прилегания одежды к телу. Форма либо подчеркивает фигуру человека, либо, наоборот, скрадывает. Поэтому необходимо знать особенности построения прилегающих изделий, иметь сведения, как достичь необходимого объема. Уметь пользоваться приемами конструктивного моделирования (расположение и перенос выточек, рельефов, подрезов) для применения перевода схемы в костюм.

Также особая роль отводится фактуре ткани и фурнитуре, так как форма костюма напрямую зависит от характера фактуры материала. При материализации схемы в костюм можно использовать более двух фактур. При этом необходимо учитывать тональность и качество предлагаемого материала. Наиболее интересно выглядят сочетания разнохарактерных фактур – кружево и мех, органза и джинс, трикотаж и атлас. Однотонность фактуры придает костюму сдержанность и спокойствие. Чего не скажешь о тоновом и фактурном контрасте, которого отличает смелость, выразительность, экстравагантность.

Также не стоит забывать о всевозможных дополнениях (аксессуарах) и украшениях, которые тоже имеют свою фактуру: кожа, бисер, стекло, металл, дерево, пластик, камень и т.д. Являясь незначительными по величине, кольца, бусы, браслеты могут подчеркивать основное направление. В зависимости от основной формы, цвета и назначения изделия гармонично подбирается и ряд дополнений, на основе контраста или нюанса. Аксессуары и обувь являются необходимыми дополнениями к костюму, так как придают ему завершенность и создают эстетическую целостность. Поэтому в процессе работы студенты должны получить цельный ансамбль, включающий головной убор, обувь, аксессуары.

Главная задача формообразования – добиться нового видения силуэтной формы костюма в целом, новых идей составляющих ее элементов. Студентам необходимо научиться манипулировать формами костюма, добиться остроты и выразительности в графических приемах для передачи фактурного содержания. Умения подбирать и грамотно сочетать между собой фактуру основного материала и его дополнений. Умения составлять цельный образ в едином стилевом решении.

Приблизительные схемы: кожа + трикотаж + кружево, трикотаж + мех + металл и т.п.

3. Выбрать наиболее удачные и интересные форэскизы и выполнить чистовые работы (рис. 19–25).

Количество: форэскизы – 10–15 шт.

Чистовые – 4 шт.

Размер: форэскизы – 1/2 листа А4 формата.

Чистовые – А4 формат

Графические средства: тушь, чернила черные, перо, кисть.

Техника исполнения: линия + пятно.

## КОМБИНАТОРНЫЕ МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Основная задача обучения дизайнера одежды в современных условиях – подготовить специалиста, способного ставить перед собой сложные проектные задачи, связанные с важнейшими проблемами культуры и социума, и разрешать их, пользуясь разнообразными методами проектирования. В настоящее время представляются весьма спорными прежние принципы дизайнерского образования, основанные на приоритетах «хорошей формы», «чистой формы», «хорошего вкуса» в формообразовании. Новые эстетические и экологические проблемы требуют переориентации в сторону поиска новых образов, новых форм, новых технологических приемов и, в конечном счете, новых концепций в моделировании одежды, адекватных меняющейся реальности. Используя разные методы проектирования, например, комбинаторные, деконструкции, дизайн одежды предлагает новые пути для развития одежды в будущем.

Комбинаторные методы в проектировании одежды впервые применили в 1920-х годах советские конструктивисты А. Родченко, Л. Попова, В. Степанова. Освоив системный структурный анализ, а также занимаясь «формальными экспериментами» в области беспредметной (абстрактной) живописи, конструктивисты использовали эти методы и при разработке образцов одежды. При проектировании производственной одежды они применяли программированные методы формирования нескольких уровней: комбинирование стандартных элементов из набора простейших геометрических форм (конструктивистские ткани); комбинирование различных видов декора на основе базовой формы; трансформация одежды в процессе эксплуатации; комбинирование стандартных готовых объектов. В последствии программированные методы

формообразования стали не только ведущими методами проектирования промышленных коллекций, но и легли в основу графических компьютерных программ.

Комбинированные методы являются основными методами проектирования. К ним относятся комбинаторика, трансформация, кинетизм, создание безразмерной одежды, создание одежды из целого плоского куска ткани. Рассмотрим некоторые из них.

*Комбинаторика* – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Если сказать проще, то комбинаторика – комбинирование различными способами форм и их элементов или вариантный поиск, который можно подразделить в проектировании на ряд основных приемов:

- Комбинирование элементов на плоскости при создании текстильных композиций, раппортных тканей и т.д.;
- Комбинирование типизированных стандартных элементов (модулей) при создании целостной формы;
- Комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы (по одной конструктивной основе и базовой форме);
- Компьютерный поиск вариантов организации готовых комплектов.

Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов. Например, *прием перестановки*, или эвристическое комбинирование, предполагает изменение элементов, их замену. Этот прием получил широкое применение в проектной практике как наиболее простой и дающий неожиданные результаты. Его можно охарактеризовать как комбинаторный поиск компоновочных решений. Этот прием часто используется при вариантном применении деталей изделия на одной конструктивной основе, при компоновке деталей одежды по всему изделию, при замене одних деталей другими. Например, замена воротников карманами, поясами, сумками, трансформирующимися полотнами в виде квадратов, треугольников, кругов и т.д. Авангардисты в моде с успехом используют метод комбинаторики, так как в процессе свою первоначальную идею они могут довести до гротеска, абсурда и потом найти в этом рациональное решение.

*Трансформация* (от лат. *transformatio* – превращение) – метод превращения или изменения формы, часто используемый при проектировании одежды. Сам процесс трансформации определяется динамикой, движением превращения или наибольшего изменения. Трансформация осуществляется следующим образом:

- Превращение одной формы в другую (например, была длинная юбка, стала короткой при помощи кулисок, шапка-ушанка; складная сумка).
- Трансформация деталей внутри одной формы (например, концы воротника загибаются, складываются в гармошку, завязываются вокруг шеи, заплетаются в косички).

Процесс превращения может быть бесконечным, т.е. вариантов изменений можно придумать много. Например, Скиапарелли в своих коллекциях использовала принцип вырывания обычных предметов из привычного окружения и показывала их в совершенно другом контексте. Она изобрела новый головной убор в виде туфли, создала вечернее «лоскутное платье», узор которого производит иллюзию потертости. Дополняющая его шляпка украшена специально сделанными трещинами. Вместе с Сальвадором Дали она придумала черную бархатную сумочку в форме телефона с вышитым золотым диском.

Одним из интересных методов проектирования костюма является *метод деконструкции* (илл. 10). Он был предложен японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980-х годов. Метод деконструкции заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой и посадкой изделия на фигуре: асимметричный крой, неровные края одежды, разрывы, всевозможные прорезы и дырки, деление конструкции на правую и левую половины, инверсия (швы наружу, лацканы на спине, застежки в нетрадиционных местах, вытачки «налицо», превращение нижнего белья в верхнюю одежду), элементы незавершенности, нарушение традиционной технологии. Инверсия способствует всестороннему развитию гибкости мышления дизайнера и позволяет получать совершенно новые, порой парадоксальные решения. Например, воротники и лацканы располагаются внизу изделия, рубашка и галстук превращаются в юбку, брюки надеваются на руки. Особенно часто этим методом пользуются молодые дизайнеры, создающие модели для различных конкурсов.

## ВЫРАЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ В КОСТЮМЕ

Функция (от лат. *functio* – исполнение, осуществление) – это деятельность, обязанность, работа: внешнее проявление свойств какого-либо объекта в данной системе отношений. Функции могут быть различными: расширение, сужение, вращение, сжимание, разрывание, связывание, пеленание, насаивание, отражение, дробление и т.д. Для студентов дизайнеров одежды особенно интересны будут упражнения с введением функций в костюм и ее разработка в костюме. В качестве примера можно привести варианты функций, с помощью которых возможны дальнейшие творческие разработки (илл.11):

- Расширять – складками, вставками, пружинами, подпорками;
- Сужать – шнуровкой, вставкой, молнией, застежками, завязками, множеством рельефов, завязывать узлы, собирать на резинку, кулиску;
- Разрывать – щелями, дырами, полотнами и т.д.
- Связывать – узлами, веревками, лентами, шнурками, бантами в жгуты, косы,
- Пеленать – как мумию, ребенка, кокон;
- Дробить – на куски, полосы, модули, кубки, мотивы;
- Составлять – из модулей, элементов, пазлов (игра);
- Соединять – застежками, пуговицами, булавками, клипсами, брошками, шнуровками, молниями, скрепками.

В этом задании необходимо вести вариантную работу, создавая целые серии различных интерпретаций, двигая эту функцию по фигуре сверху вниз, затрагивая разработку рукавов, воротников, плечевого пояса, линии талии, бедра, ног, обуви и целиком фигуры. К этому надо прибавить такую же разработку дополнений: шарфов, поясов, перчаток, сумок. В итоге получаются новые идеи. Задания или упражнения на изображение функции дают очень много для развития профессиональной фантазии, учат виртуозному и парадоксальному мышлению, изобретению новых комбинаций, ускоряют творческий процесс. Причем во время придумывания не надо стесняться свою фантазию условиями пригодности того или иного предложения, а предлагать даже невыполнимые казалось бы идеи, которые потом трансформировать в одежду на следующем этапе проектирования. Только тогда можно придумать что-то интересное и новое.

## МЕТОДИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Проектирование дает полезный эффект в том случае, если мышление дизайнера развито в профессиональном направлении и сам дизайнер обладает следующими качествами:

- способностью увидеть и четко сформулировать задачу;
- способностью бегло выбрать наибольшее количество идей за ограниченное время;
- умением отыскивать оригинальные решения;
- умением быстро придумывать самые невероятные решения заданной проблемы.

Для решения проектной задачи существует определенный план творческого процесса дизайнера:

- 1) Возникновение замысла и постановка задачи.
- 2) Сбор и накопление материала, определение творческого источника. Решая определенную задачу, дизайнер всегда стоит перед проблемой выбора средств, способных наиболее полно и точно выразить его идею. Процесс творчества связан не только с эмоциональным чувством, но и со способностью абстрагирующего мышления человека. *Абстрагирование* – это мысленное отвлечение ряда свойств предмета, выделение его главных особенностей.
- 3) Концентрирование усилий, интенсивная работа, использование различных методов эвристики и проектирования.
- 4) Передышка, отвлечение, чтобы через некоторое время опять вернуться к решению и оценить его свежим взглядом. Необходимо какое-то время, чтобы идея «улежалась».
- 5) Озарение – получение окончательного оптимального решения.
- 6) Доработка, доведение работы до конца, обобщение, выводы, оценка, оформление документации.

На этих этапах проектирования теоретическая и практическая работа может строиться по единой проектной методике:

- осмысление проблемной ситуации;

- Предпроектный анализ;
  - Определение принципов и средств решения задачи;
  - Формирование формального образа;
  - Анализ проектной ситуации;
  - Эскизный поиск принципиальных решений;
  - Проектная работа;
- Методический процесс проектирования можно разделить на четыре основных этапа:
- Информационный;
  - Аналитически – исследовательская часть;
  - Синтетический;
  - Коммуникативный – практическая часть.

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ**

### **Упражнение № 5**

Трансформация элемента костюма.

1. Сделайте зарисовку любого элемента костюма (рукав, воротник, лиф, юбка, брюки, обувь, головной убор). Источники: исторический, национальный и современный костюм.
  2. Выявите характерные особенности этого элемента: в конструкции, декоре, форме.
  3. Опираясь на исходный элемент, произведите его трансформацию в другой элемент костюма. Например, рукав лежит в основе обуви, сумка – в основе лифа и т.п.
- Можно менять пропорции, но главное, чтобы угадывался основной источник. Необходимо получить фантазийные и необычные формы. Чем острее и выразительнее получатся результаты, тем лучше. Дается полная свобода для фантазии (рис. 26–29).
4. Выбрать наиболее удачные и интересные форэскизы и выполнить чистовые работы (рис. 30–31).

Количество: форэскизы – 10–15 шт.

Чистовые – 4 шт.

Размер: форэскизы – 1/2 листа А4 формата.

Чистовые – А4 формат.

Графические средства: тушь, чернила черные, перо, кисть.

Техника исполнения: линия + пятно.

## **ЦВЕТОВАЯ ГАРМОНИЯ В КОСТЮМЕ**

Цвет является одним из важных информационных качеств костюма, поэтому необходимо уметь правильно использовать цвет в одежде, правильно ощущать его из самых субъективных средств композиции, так как цвет и цветовые сочетания каждый человек воспринимает по-своему и далеко не одинаково. Тем ответственнее работа дизайнера, которому требуются и интуиция, и точное знание всех свойств цвета, его возможностей и способностей подчеркнуть ту или иную особенность проектируемого костюма. Различны, например, требования к колориту нарядного платья для молодой девушки, придающего ей очарование и свежесть, и вечернего платья для женщины старшего возраста, подчеркивающего строгость и элегантность. Колорит одежды, основанный на гармонии, должен быть в каждом отдельном случае продуман, приняты во внимание все свойства сочетаемых цветов, учтены требования моды. Цвета, сочетаясь, должны обогащать друг друга, каждый из них должен «работать» в одежде, т.е. помогать решению общей цветовой задачи, глубже раскрывать основной замысел художника-модельера. В этих целях иногда используют не только гармоничное сочетание красок, но и их противоположность – диссонанс колорита. Гармония цветовой композиции костюма во многом определяется тем, насколько этот костюм сливается с образом человека, его такими индивидуальными особенностями, как цвет волос, кожи, глаз. Например, голубое платье подчеркивает цвет голубых глаз, темно-коричневое – оттенки каштаново-медных волос. Цветовые оттенки кожи довольно разнообразны и сложны: есть люди белокожие, темнокожие, с кожей лица желтоватого оттенка. Цвет костюма должен обязательно учитывать эти нюансы и гармонировать с ними по принципу контраста или подобия.

В природе человека глубоко заложено стремление к красоте, гармонии. Люди давно заметили, что определенные цветовые сочетания воспринимаются как гармоничные. Правда, в

разные эпохи и на разных степенях культуры свойственно предпочтение каких-либо цветовых сочетаний, и все же многовековой практикой выявлено большое число цветовых гармоний, общепризнанных людьми, живущими в самых различных бытовых и географических условиях. Объясняется это тем, что в самом физиологическом строении глаза заложена предпосылка оценки гармонического сочетания.

Оценка может иметь два направления:

1. Оценка одного цвета изолированно или в сочетании цветов, повышающих красоту каждого цвета отдельно.

2. Оценка гармонического сочетания. В данном случае осуществляется выбор целой красочной гаммы и соотношения цветов в ней, когда ни один цвет не может быть устранен без того, чтобы не разрушить аккорда, при этом не может быть и перестановки в порядке их расположения.

При оценке цвета лучшими считаются цвета наиболее близкие к спектральным, т.е. чистые, т.е. максимально отражающие данный цвет. Но чистые цвета быстро утомляют и перестают удовлетворять. К ним лучше прибегать, когда нужно дать какое-нибудь яркое пятно, усиливающее цветовую гамму костюма. Употребление чистых цветов наиболее уместно при отделке вышивкой.

Ощущение постоянного удовлетворения дают насыщенные цвета, которые при длительном рассмотрении как бы загораются. Светлые малонасыщенные цвета, полученные в результате высветления тона, вызывают ощущение жизнерадостности, бодрости по ассоциации с ярким освещением. Кажущаяся насыщенность цвета повышается от соседства с контрастным тоном. Таковы сочетания синего с оранжевым, желтого с фиолетовым, красного с зеленым. Кажущуюся яркость и чистоту светлого тона повышает сочетание темного и светлого. Но при этом темный фон проигрывает в насыщенности (как говорят, светлый убивает темный). В этом случае темному необходим запас насыщенности. Единственный случай, когда от светлого тона темный не проигрывает, – это сочетание черного цвета со светлым тоном.

При оценке гармонии двухцветного или многоцветного сочетания основным правилом является их выразительность. Практически в моделировании используется небольшое количество цветов. Обычно в костюме используются два-три цвета, реже – четыре. Исключение составляют летняя и нарядная одежда, которая многоцветна. Но в любом случае один цвет должен быть ведущим, основным, а остальные – дополнять его.

Большое число известных в практике цветовых гармоний можно разделить на контрастные и нюансные, в которых сочетаются либо цвета одного тона, но разного оттенка, либо цвета разного тона, но близко расположенные в цветовом спектре (оранжевый и желтый), либо цвета, близкие по тону (зеленый, желтый, горчичный). Нюансными называют гармонические цветовые связи с незначительными различиями по цветовому тону, насыщенности или светлоте. Оба вида гармонических рядов широко используются в одежде: например, цвета одежды молодежной, для лета, отдыха и спорта чаще контрастны, повседневной – нюансы. Нюансные (подобные) ряды могут строиться на сочетании ахроматических цветов (черного и белого) или хроматического и ахроматического цветов. К ним относятся цвета близкие по теплоте и интенсивности.

В процессе моделирования художник ищет на листах бумаги или в материале цветовые сочетания, отбрасывая неудовлетворяющие его сочетания трех хроматических цветов – триада, что очень распространено в одежде. Триады особенно хороши в спортивной, детской, юношеской, курортной одежде и для всевозможных отделок. Равновесие цвета лучше всего достигается с помощью закона плоскостей: цвет, занимающий наибольшую площадь одежды, берется спокойный, ненасыщенный, второй – более насыщенный цвет занимает примерно половину площади и третий, имеющий самую малую площадь – очень насыщен.

Интенсивность цвета как холодного, так и теплого усиливает контраст, который становится ощутимым, когда один цвет выступает как пятно на фоне другого. Изменение зрительного восприятия цвета в зависимости от цветового окружения бывает очень сильным, и его необходимо учитывать. На темном фоне или рядом с ним все цвета светлеют, а на светлом или рядом с ним – темнеют. В этом легко убедиться, положив кусок гладкокрашеной серой ткани одним краем на белый фон, а другим – на черный. Это так называемое явление контраста по светлоте.

Хроматический контраст также имеет свои особенности. Цвета, находясь на хроматическом фоне или рядом с ним, изменяются в сторону цвета, дополнительного к цвету фона. Так, желтая деталь на зеленом платье будет казаться оранжевой, на красном – желто-зеленой.

Дополнительные цвета от соседства одного с другим усиливают насыщенность цвета, выявляют и взаимно подчеркивают друг друга. Например, довольно спокойному красному цвету можно придать более сильное звучание, если поместить его в окружение зеленого цвета.

Родственные, близкие между собой цвета в окружении более насыщенного цвета того же тона теряют в насыщенности, как бы обесцвечиваются. Если два синих цвета разной насыщенности расположить рядом, то один из них – менее насыщенный – как бы посереет.

Белый цвет в соседстве с красным, желтым, оранжевым приобретает теплый оттенок.

Хроматический контраст тем сильнее, чем меньше разница цветов по светлоте, т.е. наблюдается явление, обратное светлотному контрасту. Поэтому, когда в одежде нужно использовать эффект хроматического контраста, необходимо брать цвет, возможно более близкий тону кожи, волос или лица, в зависимости от того, какой контраст требуется подчеркнуть. Кроме того, следует помнить, что холодные цвета более контрастны, чем теплые. Контраст как хроматический, так и светлотный действует тем сильнее, чем ближе расположены друг к другу цветовые поверхности. На границе их соприкосновения контраст усиливается. Это явление известно под названием краевого контраста. Свойство краевого контраста используют, чтобы сделать цвет одежды более выразительным, обогатить его. Для этого вводят дополнительные элементы другого цвета – пояс, шарф, воротник. Аксессуары часто подбирают по принципу ритмического цветового повтора, например: красное платье, белые туфли, белые перчатки, белая шляпа, белые цветы и т.д. Однако, если белые перчатки и белый головной убор удачны, то белые туфли назойливо повторяют один и тот же цвет и создают излишнюю дробность. В детском же костюме белые чулки, обувь и головной убор очень уместны. Цвет обуви обобщает дополняет, завершает общую цветовую гамму костюма. Чтобы подчеркнуть пластичность, спокойствие и элегантность костюма, обувь должна иметь «результативный цвет», полученный при смешении цветов костюма, т.е. она должна создавать общее цветовое впечатление. Если замысел строится на выражении ритмичности, цвет обуви должен быть контрастным по отношению к основному цвету, но не быть наибольшим по массе пятном.

При возникновении любого диссонанса можно гармонизировать цвета: а) их разно-великими плоскостями; б) усилением цветовых контрастов; в) контрастами форм; г) усилением внимания на динамичный мотив.

## **ЭМОЦИОНАЛЬНО-ПСИХИЧЕСКИЕ И СИМВОЛИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ЦВЕТОВ**

Цвет окружает и сопровождает человека повсюду. Его эмоциональное воздействие на человека многообразно: различные цвета и их сочетания вызывают различные чувства и ощущения, меняют настроение, навевают определенные образы.

В зависимости от эмоций мы предпочитаем одни цвета, равнодушны к другим и категорически не приемлем третьи. Цвет считается через орнаменты разных культур, радует глаз благодаря свету, его отражениям и рефлексам. Наши цветовые предпочтения изменяются с возрастом, зависят от настроения, здоровья и просто от времени года. Цвет – это свобода. Все тоталитарные общества ограничивают использование цвета. Все свободные – приветствуют его разнообразие. Освобождение приносит яркий, дерзкий, чистый колорит, а подлинную индивидуальность придают полутона, оттенки. Разные цвета оказывают разное физиологическое действие на живые организмы. Так, по утверждению русского ученого А. Тимирязева, из всех волн лучистой энергии солнца наибольшей энергией, наибольшей работоспособностью обладают красные волны.

Установлено, что преобладание в цветовой гамме насыщенных красных, оранжевых и желтых тонов обостряет эмоциональные реакции, возбуждающе действует на психику человека, повышает подвижность и даже увеличивает кровяное давление и ритм дыхания. Зеленый, синий и серебристый цвета успокаивают, нормализуют пульс. Теплые цвета как возбуждающие жизнедеятельность организма называются активными, холодные цвета, ослабляющие и замедляющие жизненные процессы, – пассивными. Чем насыщеннее цвет, тем сильнее его психофизиологическое воздействие на человека. Темные, мрачные и тусклые тона удручают, действуют на нас подавляюще; светлые, наоборот, радуют.

Итак, воздействуя на физиологию и психику человека, цвет вызывает у него различные чувства: сильное возбуждение, спокойствие, равнодушие, ощущение холода и тепла, тяжести и легкости, удаленности или приближенности и т.д.

Выделяют две главные причины эмоционального воздействия на человека: непосредственно психологическую – возбуждающее или успокаивающее действие; и ассоциации, связанные с этим цветом. Гете первым попытался проанализировать, какие

эмоции вызывают чистые цвета, он пришел к выводу: желтый «обладает прелестью», от него «расширяется сердце и тепло становится на душе». Синий «всегда приносит что-то темное», он «дает нам чувство холода». Зеленый способствует «реальному удовлетворению»... Ассоциации могут быть объективными и субъективными. Так, ощущение тепла и холода, вызываемые цветом, основаны на объективных ассоциациях: красный, оранжевый цвета напоминают огонь, заход солнца, а голубой – водную гладь. Ассоциации могут быть общими для большого числа людей, отражая в себе коллективный опыт, или индивидуальными – на основании личных воспоминаний одного человека.

Сочетание физиологического воздействия цвета и его ассоциативного восприятия является основанием символической функции цвета в искусстве. Во все времена цвет – символ жизни и смерти, выражение радости и горя. Представления о знаковой сущности цвета восходят к древности человеческих отношений и взаимодействия природы и человека. Символы в искусстве и costume появились почти одновременно с рождением общественного сознания человека. С расстройством общества цвет используется как символ общественной дифференциации. Цвет начинает отражать религиозные воззрения и половые различия, праздничность и траур.

У каждого народа есть свои любимые цвета и оттенки. В народной одежде цвет и цветовые сочетания означают проявление национального вкуса, традиций, национальных обычаев и обрядов, возрастных отличий. Часто предпочтение, отдаваемое тем или иным цветам, объясняется наличием сугубо местных материалов, красителей. Японцы различают более пятнадцати тысяч оттенков цвета. Они могут часами смотреть на цветы, деревья и горы. Их цветовидение потрясает. У японцев в чести природные, «блеклые» материалы, натуральные цвета, золотисто-зеленый колорит. Его во многом определяли и определяют японские соломенные циновки-татами – главный, знаковый элемент национального интерьера. Для многих японцев их страна – фиолетово-розовая, цвета весны, – лучшего времени года. Она ассоциируется с прекрасной сакурой. Весной даже одежды людей более мягких цветов: розовые, бежевые, кремово-белые, блекло-желтые. Наслаждение от созерцания – очень японское наслаждение. В Японии сильны традиции рассеянного света, полутонов, недосказанности. Но несмотря на это японцы традиционно утверждают, что для них главное не цвет, а свет, вернее, отношения со светом, равновесие. В японской традиции нет резкостей, одни полутона. Таков стиль жизни. В Японии прямого солнечного света быть не может, так же как и открытых ярких цветов. Рисовая бумага везде: в окнах, раздвижных дверях, ширмах. Рисовая бумага, с одной стороны, хорошо пропускает свет, с другой – не позволяет проходить прямым солнечным лучам. Все внутри комнаты становится размытым, неярким, словно смягчается. У древних китайцев красный цвет – это цвет лета, цвет стихии огня, юга, планеты Марса. Белый символизирует осень – время, когда закрома наполняются белоснежным рисом. Черный цвет – цвет зимы, самого темного времени года, цвет севера, царства мрака, цвет воды в глубоком колодеце. В XVIII в. во Франции белый был цветом короля, в противоположность ему в период революции был выдвинут голубой – цвет республиканцев. В современном европейском costume символика цвета больше отражает темперамент, вкус, а так же пол и возраст, нежели социальные различия, и чаще зависит от применения сугубо местных материалов, красителей (например, пурпура и индиго) и натурального цвета пряжи. Однако из глубины веков до нас дошли многие символы цветов, которые сохраняются в одежде и в современном мире.

Красный цвет как олицетворение власти, справедливости и торжества мы видим в одежде папы римского и кардиналов. Священнослужители многих конфессий носят черную одежду.

Черный цвет помимо символов траура и печали, меланхолии, опасности и смерти стал выражать скромность и демократичность. Это деловой костюм современного мужчины, смокинг артиста, форменная одежда юристов многих стран, торжественная мантия многих академий мира.

Синий цвет, олицетворяя морские просторы, остается цветом форменной одежды моряков. Этот цвет может иметь бесчисленное множество оттенков, тонов, вариаций и нюансов. Он занимает большую часть спектра, используемого в costume, и символизирует слабость, нежность и хрупкость. В наши дни синие цвета стараются использовать в более веселых, темных или серых тонах.

Белый цвет, олицетворяя в большинстве стран чистоту, невинность, целомудрие, он используется в свадебном наряде невесты, а также в праздничной одежде, обозначая счастье и веселье. Обычно одежда белого цвета украшается орнаментами, лентами, пуговицами, для мужчин привычными стали белые воротники и манжеты. Как видим, символы в искусстве, а

также и в костюме, по мере развития человеческого общества, подвергаясь трансформации и дроблению под влиянием различных общественных и экономических причин, распались на отдельные языковые, символические системы. Но всегда и во все времена символика цвета была напрямую связана с человеческим восприятием. Цветовое восприятие всегда субъективно.

Возникает вопрос, нужно ли изучать правила и законы, чтобы грамотно использовать цвет. Профессор Баухауза Иоханнес Итенн в своей книге «Искусство цвета» пишет: «... законы и теории хороши в ситуации неуверенности. В моменты вдохновения задачи решаются сами собой».

## **ЦВЕТ КАК ИНФОРМАЦИОННЫЙ ФАКТОР ФУНКЦИИ КОСТЮМА**

Цвет является величайшим средством информации. Мы его видим везде: в архитектуре, в дизайне, рекламе, на подиуме. Мы воспринимаем его спонтанно, мгновенно. Будучи одним из самых активных признаков объекта, цвет дает нам первые сигналы о его функциях, способствует выделению предмета из общей среды. Благодаря цвету мы получаем первые представления об образе модели, предмета, знакомимся с их содержанием. Исторические примеры показывают, что цвет, цветовые сочетания являются выразителями вкусов определенной социальной среды и эпохи. Так, новые социальные классы, выходящие на арену жизни и для данной эпохи являющиеся прогрессивными, возрождают цвет в его красочной силе. Например, в эпоху итальянского Возрождения новый класс купечества, здоровый и сильный, принес на смену средневековой однотонности яркие радостные краски. Так как для человека чрезвычайно важно суметь правильно, вернее выгодно, выразить себя через костюм, то цвету будет отводиться очень важная роль. Здесь цвет выступает как код. Например, нежность можно передать через мягкие пастельные цвета. Цвет используют для выражения общественной дифференциации, религиозных представлений, обозначения возрастного и полового различий, праздничности и траура. В каждую эпоху цвет передает разную информацию. Например, во времена Шекспира зеленые рукава указывали на легкое поведение. «Цвет жухлой травы» означал долголетие, «цвет темной зелени» считался символом укрытия и был маскировочным цветом лесных разбойников, «цвет ивовых ветвей» означал в XVI–XVII вв. отчаяние, грусть и одиночество. На Востоке цвет не является простым дополнением к рисунку, он не только связан с изображением, но и наделен конкретным содержанием, несет определенную эмоциональную нагрузку. В Индии каждый цвет связан с определенным чувством – любовью, смехом, печалью, яростью, героизмом, страхом, отвращением и удивлением. Значимы не только цвета, но их оттенки. Информация, которую передает цвет, может быть различна. Даже черный цвет, который, как мы указывали раньше, несет в себе эмоциональный заряд (печали, страха, темноты и т.д.) может в разных ситуациях нести разную информацию в костюме, например: деловитость, скромность, престижность, изысканность. Однако прочтение информации во многом зависит от соотношения плоскостей цвета, формы, в которую он заключен, характера цветного орнамента, включения в композицию черного и белого. Сигнальную функцию цвета широко используют в производственной среде. Цветом выделяют наиболее опасные участки, группу однородных машин. Цвет рабочей и защитной одежды разрабатывается с учетом конкретных условий производства. Известны оранжевые блузоны дорожных рабочих или бледно-зеленый цвет одежды хирургов, который не утомляет глаз и не слепит, как, например, белый цвет.

## **ОСОБЕННОСТИ СТРУКТУРЫ, ФАКТУРЫ И ЦВЕТА ТКАНИ**

Особую роль в моделировании поверхности формы играют структура и фактура ткани. Так же как и в живописи, где фактура красок влияет на силу звучания цвета, в костюме фактура материалов эмоционально обогащает цвет. Цвет и фактура ткани должны гармонизировать. Разные фактуры по-разному передают цвет. Есть фактуры, углубляющие цвет, делающие его более насыщенным, интересным. Таковы ворсистые ткани – плющ, бархат, а также некоторые виды шерсти.

Фактура этих тканей делает цвет более насыщенным благодаря многократному отражению света от каждой ворсинки и многократному его поглощению. Самая темная ткань – черный бархат. При одинаковой окраске шелковой и шерстяной тканей шелк будет иметь более интенсивный цвет, потому что свет проникает глубже в волокна шелковой ткани. Если на

темных тканях фактура не слишком проявляется, то на светлых особенно видна. Светлые и нежные цвета гораздо употребительнее в дорогих тканях. При интенсивных и ярких цветах, утомляющих глаз, фактура поверхности различается плохо. Цвет часто подсказывает форму костюма. Ткани глубоких насыщенных тонов очень выигрывают в платьях мягкой формы с драпирующимися складками. Ткани в клетку подходят к строгой форме костюма. Геометрический рисунок хорошо согласуется с прямыми линиями покроя. При создании той или иной модели без учета ткани нельзя обойтись, так как можно погубить модель. Так, в зависимости от того, что является желательным – выявить природу материала или, наоборот, скрыть ее, целесообразно применять те или иные цвета.

Правильным подбором цветов в костюме или ансамбле можно скрыть отдельные недостатки телосложения, а если неумело воспользоваться цветом, то можно даже подчеркнуть их. Так, теплые цвета со всеми их промежуточными оттенками воспринимаются как выступающие, поэтому они, как правило, усугубляют недостатки фигуры. Холодные цвета, являясь отступающими, скрадывают отдельные дефекты фигуры, делают ее тоньше, стройнее. Однако при определенном освещении и они могут оказаться выступающими.

Создавая композицию костюма, модельеры сталкиваются с такими свойствами цвета, как пространственность и весомость. Пространственность обнаруживается у прозрачных тканей. Пространственный цвет зрительно увеличивает фигуру.

Восприятие цвета тяжелым или легким зависит от его светлоты. Темные тона одного и того же цвета кажутся тяжелыми, светлые – легкими. Это свойство можно искусно использовать в одежде. Светлые тона, выделяя структуру ткани, конструктивные и декоративные линии, делают костюм легким, мягким, но зрительно увеличивают формы. Темные цвета, скрадывая фактуру ткани, уменьшают объем фигуры. На остроту восприятия силуэта костюма влияет общий светлотный тон ткани. Светлые ткани со слабыми графическими и цветовыми эффектами в рисунке как бы растворяют форму в пространстве. Блестящие ткани дают ощущение зрительной неуловимости контуров формы костюма. Темные же делают силуэт костюма более конкретным, осязаемым и очень активным. Свойства цветов выступать и отступать, увеличивать и уменьшать объем предмета используют при моделировании и тогда, когда хотят добиться большей разницы в объемах отдельных частей костюма. Например, для зрительного уменьшения объема бедер (у большинства женщин бедра шире, чем плечи) такой вид одежды, как блузка и юбка, строят на соотношении двух цветов различной насыщенности или светлоты. Когда юбка темнее, чем блузка, объем верхней части фигуры будет казаться увеличенным, а нижней – уменьшенным.

## **СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА**

Художественный образ – отражение действительности в искусстве с точки зрения определенного эстетического идеала. Другими словами, художественный образ в дизайне одежды – гармоничное единство образа человека и костюма в определенной среде. Процесс создания художественного образа в дизайне одежды можно разделить на два этапа:

1. Возникновение образной идеи в русле поставленной проектной задачи. Образная идея воплощается в виде форм, линий, цвета, фактуры материала.
2. Создание целостного художественного образа человека и костюма.

Модная одежда всегда была средством выражения социального статуса или иллюзорного его повышения, т.е. потребитель старался казаться на ступень выше на социальной лестнице с помощью более престижной одежды.

Покупая одежду, примеряя разнообразные изделия, человек «проигрывает разные роли», выбирая для себя наиболее удачные с его точки зрения. Эклектизм современной моды разрешает соединить несоединимое, дизайнеры стараются перешеголять друг друга в создании острой выразительности моделей. Каждая демонстрация сопровождается целым театром образов, которые предлагаются на выбор: здесь и элегантность, и юмор, и гротеск, и трагизм, и предупреждение миру о катастрофе, и влияние маргинальных субкультур. Яркая образность, доходящая до гротеска, достигается целым комплексом средств: одеждой, головными уборами, обувью, дополнениями, макияжем, прической, париками, украшениями. Новизна и выразительность – основные критерии создания образа. Чтобы создать выразительный и острый образ, автору необходимо быть смелым экспериментатором, новатором, уметь пользоваться языком символов и знаков, поскольку костюм – это система символов и знаков различной степени информативности, вызывающих образные ассоциации у людей.

*Знак* – это любое графическое общеупотребительное выражение, как и символ, призванный передать какое-либо специфическое сообщение, или жест, выражающий какую-либо команду.

Внешность, а костюм ее неотъемлемая часть, производит впечатление, по которому мы впоследствии судим о человеке. Поэтому чрезвычайно важно для индивидуума суметь правильно, выгодно, выразить себя через костюм. Значительную роль в разработке системы знаков в костюме сыграл театр. Артист выходил на сцену в маске. Насчитывалось около 70 тысяч различных масок. Актер менял маску по ходу действия, когда выступал в новой роли и когда показывал зрителю смену настроения своего персонажа. Важную роль также играла символика цвета. Позднее костюм приобрел сословный характер, служил своему владельцу «визитной карточкой», являясь наиболее ярким выражением эпохи, так как был более зависим от образа жизни, социальных условий, окружающей среды, архитектуры. Аристократия строго охраняла свою недоступность. Вычурность, громоздкость, стоимость костюма дам и кавалеров должны были подчеркнуть исключительность. Одним из наиболее интересных исторических примеров является костюм Древнего Египта. Круглое ожерелье с лучеобразным расположением бус изображало главного бога египтян – бога солнца Ра, треугольная форма передника была символом плодородной дельты Нила. Обильным гримом изменяли форму и выражение лица, приближая его к идеалу божества.

В костюме все знаково, так как костюм – это система, и любая его деталь несет в себе ее отражение. Пуговица, например, не только застежка, но и знак системы. Жесты – тоже знаки.

*Символ* имеет два значения – это изображение, которое выступает от имени какого-то предмета, который может иметь совершенно другую форму или абстрактное понятие. Вторым значением слова «символ» является письменный знак (буквы, цифры, ноты, математические символы и др.). Человек отбирает вещи, которые, с его точки зрения, символизируют что-то такое, что он хотел бы сказать о себе: о своей половой принадлежности, о возрасте, о доходах, о профессии, о вкусах, о настроении. В качестве символов выступают как отдельные элементы костюма (галстук, запонки, фасон пиджака и т.д.), сам костюм как единое целое, так и весь набор используемой одежды. Они соотносятся как слово, предложение, законченный текст. Если знаки – это произвольные и правдивые следы, то о символах этого не скажешь. Они говорят то, что хотел сказать человек. Человек, приобретая символические покупки, может сознательно или несознательно выдать ложную информацию о себе. Как пример проявления символики в костюме можно привести униформу, которая показывает принадлежность человека к определенному роду войск или гражданскому статусу. Униформа подчеркивает, что перед нами не свободный в своих мыслях и словах индивид, а статусная позиция. В наше время, когда в выборе одежды проявляется раскрепощенность, именно униформа в ряде случаев используется как источник творчества; при этом художник подчеркивает индивидуальные характеристики, но это происходит в результате разрушения униформенной системы и использования ее отдельных фрагментов произвольно. В данном случае мы имеем дело с так называемой интерпретацией символа-образа. В костюме, как и в архитектуре, господствуют ассоциативные представления об определенных явлениях или предметах. Благодаря разнообразным пластическим, ритмическим и композиционным сочетаниям, порядку и ритму их распределения костюм может вызывать определенные эмоциональные переживания. Поскольку костюм не может пользоваться общепринятым языком ни музыки, ни живописи, ни архитектуры, ни пластики, хотя в определенной мере элементы их языка заимствованы костюмом, он вынужден формировать свой язык, свою знаковую систему, которая понятна и служит средством информации. Это система форм, линий, цвета. Цель символической системы костюма – передать информацию от художника к зрителю. Его содержание «закодировано» в виде определенных знаков, символов. Под информацией в костюме следует понимать сложность и своеобразие пластического и пространственного расположения элементов и степень их качественного и количественного изменения, особенность их взаимоотношений и новизну (ткани, цвета, узора и т.д.).

Невозможно стать художником, лишь изучив закономерности художественного оформления и овладев необходимыми техническими навыками. При определенной сноровке каждый человек может научиться рисовать или писать, передавать посредством рисунка или письма видимые объекты, явления, но чтобы стать художником или писателем этого мало. Помимо технического умения у художника должен быть творческий дар, который выражается прежде всего в способности мыслить художественными образами. Мыслить образами – это значит конкретно (образно) воспроизводить воспринятое содержание предметов, понятий, мыслей с живостью и яркостью, свойственными представлению, возникшему в результате ассоциаций, в которых используется жизненный опыт и творческий дар художника. Для полного

раскрытия этого дара чрезвычайно важно воспитание определенных навыков, развивающих наблюдательность, воображение и саму способность мыслить образами. В сознании художника возникают представления ранее виденных предметов, явлений, которые имеют ряд отличий от непосредственного восприятия. В воображении предметы, явления являются уже в какой-то степени обобщенными образами реальной действительности. Осуществляется определенный отбор наиболее характерных важных свойств и признаков предметов или явлений. Второстепенные признаки и свойства, не имеющие в данный момент существенного значения, опускаются, отбрасываются, остаются в кладовой памяти. Впоследствии этот материал может неожиданно всплыть в памяти художника и оказаться полезным в решении творческой задачи. Для дизайнера по костюму развитая фантазия имеет совершенно особое значение, так как ему нужно создать эскиз нового, еще не существующего костюма. Осознанное и целенаправленное обращение к творческому источнику может иметь место, как при определении формы будущего костюма, так и при выборе фактуры и цвета.

Творческая работа по созданию нового типа костюма на основе уже избранного источника, как правило, включает несколько приемов: вычленение из цельного образа предмета каких-либо его свойств, соединение вычлененных свойств, усиление или ослабление свойств или качеств, перенос этих свойств или качеств на объект творчества. В работе над источником, так же как и в работе над костюмом, художник пользуется языком линий, цвета и фактуры ткани, способами формообразования костюма. Многообразие форм костюма и их воздействие на наше восприятие зависит от характера линий, обрисовывающих форму или строящих ее внутреннее конструктивное членение. На всех стадиях творчества – в мыслях, на бумаге, в ткани – художник должен видеть линию силуэта, так как она всегда непрерывна, в то время как конструктивные линии могут быть непрерывными и прерывающимися. Линии – это азбука модельера в эскизной работе и в работе с материалом. У прямых, вертикальных, горизонтальных, наклонных, кривых (ломанных или плавных) – разный характер: они то напряженные, то вялые, то строгие, то свободные и изящные. От того, в каком порядке, в каком сочетании их употребит дизайнер, зависит художественность формы костюма. Линии силуэта и внутренних членений, элементы формы и детали в сочетании с правильно выбранной тканью и цветом создают художественный образ костюма, и в источнике художник обращается к линиям, цвету, организации фрагментов в целом.

Продукт деятельности человека перестает быть художественным произведением, если он не имеет образного содержания. Образность костюма, проектируемого дизайнером и служащего для удовлетворения эстетических потребностей человека, и для практического использования, не может основываться только на внешних параметрах. Костюм должен отвечать утилитарным требованиям целесообразности, продиктованным и функциональным назначением костюма. Ведь, в конечном счете, цель дизайнера состоит не в том, чтобы придать некий оригинальный образ вещам, а в том, чтобы, опираясь на образный подход, создать комфортную среду его обитания. Причем имеется в виду комфорт как телесный, так и психологический. Зритель должен воспринимать не одежду, надетую на человека, а самого человека в одежде, которая помогает ему подчеркнуть достоинства его внешности, замаскировать недостатки. Другими словами, при проектировании новых форм одежды приоритет человека – носителя этой одежды – должен быть для дизайнера неоспоримым.

Итак, образная выразительность предметов, имеющих одновременно и эстетическую, и практическую ценность, к которым относится и костюм, явление особого рода. В данном случае, речь идет не столько о художественном образе, сколько о проектном.

Проектный образ – это созданная воображением дизайнера художественная модель, отражающая реальный мир; целостная, осмысленная и завершенная в своем строении художественная форма, имеющая предметно выраженный смысл. Проектный образ бытового костюма в значительной степени определяется его назначением и сферой использования. При этом в проектном образе изделия заложено не только сознание потребителя, но и общие требования производства, экономики, культуры и т.д.

Поиск образной выразительности костюма – самая главная и одновременно самая трудная задача дизайнера. То, на сколько удачно он с ней справляется, во многом зависит от впечатлений, полученных художником извне, и его способности переводить эти впечатления в костюмные образы, т.е. способности превращать любые явления окружающего мира в неиссякаемый источник творческого вдохновения.

## **ЭТАПЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА**

Творческий процесс – это во многом тайна. Как рождается образ, часто сам мастер не в состоянии объяснить. Конечно, помогает талант и интуиция, умение уловить идеи, которые «носятся в воздухе».

Этапами творчества являются творческая интуиция и анализ, т.е. логическое рассмотрение своего творчества. Только соединение интуиции и анализа позволяет создать хорошо скомпонованное, законченное произведение.

Творческий процесс не может существовать без образного мышления, интуиции, анализа на самых разных уровнях, определенного эмоционального настроя. Чтобы возникло эмоциональное переживание, к предмету нужно подойти с новой стороны, взглянуть на него «свежим» взглядом, увидеть в нем то, что раньше выпадало из поля зрения. Не было бы никаких изобретений и открытий без умения видеть необычное в обычном, по-новому взглянуть на старое и привычное.

*Интуиция* – догадка, чуткость, пронзительность. Существует три термина, имеющие между собой нечто общее: 1) интуиция, 2) вдохновение, 3) инстинкт – мистическое познание, мистическое одушевление и мистическое действие. Для более эффективного формирования у дизайнера интуитивного мышления необходимо вычленять из этой работы элемент, относящийся к подсознанию. Надо найти возможность создать условия, которые позволили бы повысить творческую интуицию.

Создать такие условия можно введением следующих ограничений:

- во времени, отведенном на решение поставленной задачи
- во вспомогательных средствах, привлекаемых для ее решения
- в средствах выражения замысла.

Первое ограничение будет вынуждать решающего задачу не обращаться к формально-логическим построениям. Это будет подталкивать к выдаче результата спонтанно, к привлечению творческой интуиции. Во втором ограничении под средствами подразумеваются источники вспомогательной информации, справочная литература, журналы, книги по искусству и пр. Здесь включается возможность опираться на конкретную информацию, получаемую извне. Это ограничение побуждает обходиться собственными знаниями, путем синтеза этих знаний продвигаться к решению проблемы. Третье ограничение касается средств, при помощи которых дизайнер выражает свой замысел. Основными из них являются графика и объемное моделирование. Графическое изображение формы и воплощение ее в объеме при помощи минимальных средств побуждают к обобщенному целостному видению не только формы, но и самой проблемы, требующей решения.

*Анализ* начинается с умения верно оценить то, что сделано по чувству. Это важнейший момент в практике художника. Способность к творческой интуиции – проявление одаренности художника. Способность к анализу, т.е. логическому рассмотрению своего творчества, необходимо развивать. Только сумев проанализировать созданное по интуиции, художник может найти пути и средства к заключительному этапу творчества, ведущему к законченности. Но плодотворен только такой анализ, который способен вдохновить автора, вызвать тот подъем чувства, который позволяет, как бы на одном дыхании, привести вещь к концу взволнованно и точно. Схема творческого процесса такая: интуиция – анализ – интуиция. Ибо искусство и начинается, и кончается, и воспринимается чувством. Объясняется же – с помощью анализа. В сумме сложения творческих импульсов рождаются новая внешность, новый костюм, новый облик, новый образ.

## **ИСТОЧНИКИ ТВОРЧЕСТВА**

Для творческой деятельности дизайнеру необходимо располагать сведениями из многих областей знания, как к сфере искусства, так и науки.

Дизайн как деятельность представляет собой художественное творчество, так как высшей формой выражения художественного творчества является создание произведений, открывающих новые пути в искусстве. Искусство создания костюма предназначено преобразить человека, помочь ему создать определенный образ. Творческий процесс – чрезвычайно сложное, порой необъяснимое явление, но его можно подвергнуть некоторому анализу. В дизайне важно проследить, как происходит придумывание, фантазирование не вообще, а на заданную тему, и каким образом достигается результат. Под влиянием окружающей действительности у дизайнера возникает некоторая идея, которая конкретно или обобщенно воплощается в художественный образ. Образ идеи трансформируется в форму, которая должна отвечать замыслу.

Развитие ассоциативного мышления дизайнера проявляется в преобразовании предметных, абстрактных и психологических ассоциаций в графические поиски решения объекта. Ассоциативное мышление в творческом процессе очень важно. Способность дизайнера к такому мышлению является основой творчества, так как любое произведение искусства – это результат ассоциативных представлений о предметах и явлениях реального мира, воссоздаваемых в памяти.

Дизайнер одежды из реальной действительности может взять почти все, что каким-то образом можно трансформировать, преобразовать в одежду: мотив, фрагмент чего-то или источник целиком.

Ассоциации могут быть любые: предметные, абстрактные, психологические, ирреальные. Творческими источниками в моделировании одежды традиционно были исторический и национальный костюмы, ретромода, английская классика, предметы декоративно-прикладного искусства, растительный и животный мир. Кроме того, в настоящее время толчком фантазии могут быть продукты цивилизации, урбанизм городов, космические исследования, инженерные идеи, машинные формы, новые материалы и технологии, социальные катаклизмы общества.

Следовательно, творческими источниками при проектировании одежды могут быть любые явления природы, события в обществе, предметы действительности, которые окружают дизайнера.

Дизайнера одежды всегда интересует форма вообще, сопряжения объемов, сочетание разнообразных построений. Творческим источником могут быть: произведения архитектуры, предметы быта, бионика, растительные формы, форма лужи на асфальте, блеск льда, фактура грязи на дороге, морозные структуры; художественная литература, кино, театр, цирк – все это даст пищу для придумывания. Правда, для этого необходима постоянная профессиональная тренировка, чтобы мыслительный аппарат дизайнера был настроен в определенном направлении (К. Диор признавался: «собственно, все, что я знаю, вижу или слышу, все в моем существовании превращается в платье»). Возможны различные формы преобразования: перенесение традиционных способов отделки на новые материалы, прием стилизации в сторону упрощения при сохранении узнаваемости, «метод цитат» (выхватывание фрагмента из целого и перенесение его в новую форму), «метод эклектики» (смешение разных стилей, форм, фрагментов), прием пародии.

Некоторые известные кутюрье, такие как П. Карден, П. Рабанн, И. Мияке, Р. Кавакубо, используют принцип «не оглядывайся назад». Они не используют в качестве творческого источника ни исторический костюм, ни ретро моду, ни классику, а изобретают новые формы, новые материалы, новые технологии изготовления, новый подход к ношению одежды. Например, П. Рабанн с 1960-х годов предлагает одежду из пластика, металла, стекла, пленок. П. Карден вдохновлялся космической эрой 1960-х годов и новыми материалами. И. Мияке, создавая одежду для всех и каждого, предложил трикотажные готовые изделия в рулонах, как ткань. Можно было отрезать себе любую готовую вещь.

## ЦВЕТОВЫЕ АССОЦИАЦИИ

Ассоциативность – способность улавливать и устанавливать связи между казалось бы несовместимым. Ассоциации – метод формирования идеи. Он может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение дизайнера обращается к разным идеям окружающей действительности. Развитие образно-ассоциативного мышления дизайнера, приведение его мысленного аппарата в постоянную «боевую готовность» - одна из важнейших задач в обучении творческой личности, способной мобильно реагировать на окружающую среду и черпать из нее интересные идеи.

Серия упражнений, способствующих этому, может быть выстроена следующим образом:

- Взаимодействие между звуком и цветом (музыкальная информация рассматривается в качестве импульса к выполнению живописно-графических композиций). Функции зрительных рецепторов усиливаются при звуковых сигналах, повышая восприятие различных цветов. Информационный импульс вызывает реакцию на полученную музыкальную информацию – эмоционально-психический всплеск – ощущение, воображение, представление, которые выступают первоосновой для построения композиции (колорит, форма линии и пятна, их отношения и взаиморасположения).

- Взаимосвязь между словом и цветом (цветографические композиции, выполненные по образному восприятию литературно-поэтических произведений или отдельных фраз, слов и звуков); сюжет – ритм, принцип авторского повествования, интонации.

- Взаимодействие между цветом и запахами (цветографические композиции, навеянные образным восприятием запахов цветов, парфюмерии, каких-то химических соединений).

Нужно отметить, что цвет вообще является одной из важнейших информационных характеристик любого предмета. Цвет окружает и сопровождает человека повсюду и больше чем другие качества предмета эмоционально воздействует на человека. Благодаря цвету, мы получаем первые ощущения и воспринимаем предмет, знакомимся с его содержанием. Кроме того, в определенных условиях цвет объекта предметной среды, в частности костюма, приобретает значение символа.

Известно, что цвет – это физиологическое ощущение человека, воспринимаемое непосредственно сетчаткой глаза. Вместе с тем зрительное восприятие является сложным процессом. Научными экспериментами доказано, что глаз может воспринимать одновременно ограниченное количество основных цветов и только после длительного рассмотрения различает отдельные тонкие цветовые нюансы, которые в первый момент могли быть незамеченными. Установлено, что человеческий глаз способен различить от 100 до 300 цветовых тонов и 5–10 миллионов смешанных.

Мы знаем, что каждый предмет отражает определенную часть передающего на него света. Прозрачный предмет не отраженную часть света пропускает через себя, не поглощая его. Непрозрачные предметы неотраженную часть светового потока поглощают. Предмет, поверхность которого поглощает весь световой поток, дает ощущение черного цвета. Предмет, который отражает все падающие на него лучи и при этом их рассеивает, дает ощущение белого цвета. Предмет, поверхность которого отражает лучи только определенной длины волн, а все остальные поглощает, дает ощущение предельного цвета. Итак, цвет предмета зависит от того, какие лучи отражает его поверхность. Например, предмет, отражающий только красные лучи, имеет красный цвет.

Также мы знаем, что цвета делятся на хроматические (в переводе – цветные, «хромос» означает цвет) и ахроматические (бесцветные, т.е. белый, черный, серый). Цвета различаются по светлоте, насыщенности, цветовому тону. Также цвета могут быть «теплые» и «холодные». Это связано с тем, что теплые цвета напоминают нам цвет нагретых тел, а холодные – воду, лед, металл, даль.

## **ПРИРОДА КАК ИСТОЧНИК ТВОРЧЕСТВА**

Во все времена люди, так или иначе, изучали, исследовали и пытались копировать живую природу. Прежде всего, это нашло свое отражение в строительном деле и предметах первой необходимости. С прогрессом науки возникла объективная возможность использовать процессы и связи элементов живой природы в технике, архитектуре и т.д. В своей творческой деятельности человек постоянно, сознательно или интуитивно, обращается за помощью к живой природе. Так, если мы посмотрим на народную одежду, то можем обнаружить геометрическую простоту формы и кроя, причем все элементы кроя находятся между собой в отношении подобия. Природа всегда была и остается мощным источником вдохновения для художника, в каком бы жанре он не творил. Красота и гармония природных форм, неповторимость цветовых сочетаний побуждали художников создавать великие полотна. В прикладном искусстве мастера всегда черпали идеи и сюжеты из кладовой природы. В настоящее время прежде всего природа служит источником поиска новых идей.

Дизайнеру по костюму невозможно обойтись без обращения к природе. Именно в результате эмоционального контакта с биоформами – цветами, листьями, животными и т.д. – возникает творческий импульс, ведущий в конечном этапе к созданию новой, художественно построенной формы одежды. Художник берет из природы представление о красоте, гармонии и бесконечном многообразии растительного и животного мира. Очень поэтично и точно писал о связи художественного творчества с природой И. В. Гете: «искусство стремится состязаться с природой во всей ее широте и глубине, оно держится на поверхности явлений природы; но у него есть своя собственная глубина, своя собственная сила; оно фиксирует высочайшие моменты этих поверхностных явлений, обнаруживая то, что есть в них закономерного – совершенство целесообразных пропорций, вершину красоты, достоинство смыслового значения, высоту страсти. Природа представляется нам действующей ради себя самой,

художник действует как человек – ради человека. Из того, что представляет нам природа, мы лишь в скудном количестве отбираем себе в жизни нечто такое, чего стоит желать, чем можно наслаждаться...».

Очень часто различные объекты живой природы, будь то растения или животные, являются источником возникновения образных ассоциаций у художника-модельера и вдохновляют его на создание новых коллекций. Однако путь преобразования природных форм в формы костюма довольно труден и своеобразен.

Костюм, являясь объемно-пространственной структурой, приспособленной к форме человеческого тела, не может быть механической копией природного первоисточника. Дизайнер, работая над поиском новых форм в костюме, выражает предметы объективного мира не через конкретное изображение, опосредованно, а через эмоциональные ассоциации, основанные на наблюдении. Натолкнуть на новую идею его может пластическая организация природной формы, красота и образное звучание линий, рисующих эту форму, ритмический строй. Часто наиболее характерным для художника является наличие в объекте мелких деталей и элементов, дополняющих, видоизменяющих и придающих форме особую орнаментальность.

Импульсом для преобразования животного мотива иногда служит качество его поверхности: оперение птиц, рисунок кожного покрова зверей, рептилий и насекомых. Орнаментальные узоры, которыми природа так щедро одарила представителей животного мира, могут быть использованы художником не только в единстве с внешней формой самого объекта, но и иметь самостоятельное значение при создании образа.

Мотивы природы являются для художника, таким образом, не предметом копирования, а «темой сочинения». Однако даже когда образ трактуется абстрактно, он должен иметь отдаленное сходство с первоисточником в части пластических и ритмических структурных особенностей или же характерной орнаментации. Мотив природы или его отдельные черты, выделенные художником, всегда должны оставаться главным источником новых художественных идей, реализованных в костюме или коллекции.

Интересен путь, которым идет дизайнер, трансформируя природный источник и превращая его в новую форму костюма. Художник прежде всего изучает природный объект, наблюдая за ним, причем если это представитель животного мира, то большое значение имеет не только его внешний вид, но и манера поведения, позы, характер передвижения. Затем можно переходить к следующему этапу – выполнению набросков с натуры, отмечая наиболее характерные особенности природной формы и принципы ее внутренней орнаментации. Натурные наброски нужно делать достаточно быстро лаконичным, выразительным графическим языком. На основе зарисовок с натуры выполняется серия рисунков, где реальный образ природного источника трансформируется в более условный, обобщенный. Самая трудная задача на этом этапе эскизирования – определить, что в мотиве подлежит преобразованию и в чем суть этого преобразования, т.е. как превратить натуралистическую форму в декоративную. Очень важно на этом этапе, изображая условный образ, не утратить естественности и живости образного первоисточника.

В процессе декоративного этюдирования природная форма (натуральная) приобретает условный декоративный смысл; это часто связано с нарушением пропорций (здесь очень важно четко представлять для чего такое нарушение допускается). Правдивость изображения с натуры может сочетаться с элементами мифической условности, движение может стать занятым и забавным, хотя в известном смысле и неестественным. Существенную роль в преобразовании природных форм играет образное начало. В результате мотив животного и растительного мира иногда приобретает черты сказочности, фантастичности. Последовательный ряд дальнейших зарисовок на основе первоначальных набросков постепенно приближается к силуэтам проектируемых костюмов. Интересно, что образный источник может дать одновременно несколько импульсов и направлений развития идеи. Так, например, форма цветка дает толчок к разработке силуэтной формы костюма, линий внутреннего членения, приемов декоративного оформления, цветового, фактурного решения. Взятые из природы формы могут стать силуэтными формами костюма, головными уборами, воротниками и прочее.

Принципиально важно, чтобы при трансформации реальных природных образов не терялась одухотворенность и образное содержание. Когда пластические преобразования силуэтной формы мотива или отдельных ее частей, несмотря на нарушения анатомического строения и деформацию мотива, становятся вполне допустимыми, иногда даже необходимыми. В частности, правомочны и оправданы сильное увеличение в части пропорций и усиление динамичности в изображении. Рассматривая принципы трансформации природных мотивов, надо обратить внимание на то, что объемную пространственную форму объекта в большинстве случаев целесообразно преобразовывать в плоскостную.

Не случайно в процессе преобразования природных мотивов в плоскостные изображения очень широко применяется аппликативный способ. Использование этого способа уже само по себе предопределяет наибольшую геометризацию элементов и лаконизм изображения. Наряду с аппликативным, успешно может быть применен и другой, чисто графический способ обобщения природных форм. В этом случае графически плоскостно трактуются отдельные детали или форма в целом; что касается пространственной характеристики, она частично или полностью заменяется плоскостной.

Выше шла речь о возможности пластических преобразований животного и растительного мира, когда основной упор делается на трансформацию очертаний формы. Но также интересно работать с внутренней орнаментацией тех или иных форм – ведь кожный покров многих животных, птиц, насекомых природа орнаментировала необыкновенно богато и разнообразно. Чтобы этот удивительный мир превратился в произведение искусства, необходимо прикосновение к нему руки человека, его творческое переосмысление художником. Следует обратить внимание на такое обстоятельство: при синтезе очертаний силуэта формы с внутренней орнаментальной ее разработкой, которая может основываться как на натуральном рисунке орнамента, так и сильно стилизованном орнаменте, очертания того или иного представителя животного мира не всегда должны доминировать по активности восприятия над орнаментальными мотивами; возможно и обратное решение, когда сам орнамент читается более четко, чем силуэт животного или птицы.

В любом варианте, однако, важно предусмотреть, чтобы был обеспечен приоритет одного из двух выразительных средств.

Но орнаментальный узор, которым природа щедро одарила различных зверей, птиц, змей, бабочек, жуков и т.д., может быть использован художником не только в синтезе с внешней формой мотива, но и как органическая часть этой формы. Тот же орнамент мотива можно оценивать как самостоятельную художественную ценность и творчески использовать и преобразовывать ее вне связи с самим объектом. Когда декор является органической частью формы, пути трансформации таковы: это активный отбор самых существенных характеристик, это гиперболизация отдельных элементов и отказ от второстепенных, это достижение органического единства декоративного образа с пластической формой объекта, это, наконец, гармонизация внешней и внутренней орнаментальных структур объекта. Разработка орнаментального узора в зарисовке может основываться не только на характеристиках природной формы, но и в значительной степени на фантазии и интуиции художника.

Итак, гармония, царившая в природном мире, окружает человека на протяжении всей жизни, оказывая огромное влияние на формирование его личности. Изучая растительный и животный мир, дизайнер создает принципиально новые формы одежды, оригинально воплощая их в реальные изделия. При этом для каждого художника важно развивать в себе наблюдательность, умение в простых и привычных предметах и явлениях подсмотреть что-то новое и интересное. Результат деятельности дизайнера зависит не только от того, насколько глубоко и поэтично он мыслит, но и от того, насколько «поэтично» он владеет всем арсеналом средств осуществления своих идей в произведениях искусства, выполняемых из самых земных материалов. При этом в зависимости от творческого потенциала художника контакт с тем или иным источником возникает или сразу, или в результате тщательного изучения последнего.

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ**

### **Упражнение № 6**

Творческие источники: ассоциации.

1. Выполнить серию эскизов по ассоциациям (звуки, слова, запахи и т.д.).

Формат: эскизы – 10×10 см.

Количество: эскизы – 30 шт.

Графическое решение – смешанная техника по выбору студента.

### **Упражнение № 7**

Творческие источники: биоформа.

1. Выберите фотографии растений, животных, насекомых из журналов, книг и альбомов.

2. Выполните зарисовки биоформы (растений, животных, насекомых).

1. Выбранную зарисовку стилизуйте, выявляя характер.
  2. На основе выбранных зарисовок разработайте форэскизы костюма.
  3. Сделайте чистовые эскизы костюма, обращая внимание на образную выразительность костюма и характер источника (рис. 32–34).
- Формат: зарисовки- 1/2 листа А4 формата.  
Форэскизы – 1/2 листа формата.  
Чистовая работа – А4 формат.  
Графическое решение – гуашь, темпера, тушь.

## АРХИТЕКТУРА КАК ИСТОЧНИК ТВОРЧЕСТВА

Еще одним примером творческого источника следует считать архитектуру. Известно, что существует стиливая связь между костюмом и архитектурой. Она выражается в том, что между характером архитектурных сооружений и характером построения костюма существует общность, проявляющаяся в единстве образного решения, похожести силуэтов, принципиальной схеме внутренних членений. Например, в начале 20 в. новая эстетика провозгласила предельную функциональность зданий, планировки, материалов, способов выполнения. Коробчатость домов как «машин для жилья», ставшая предельным воплощением утилитарности и в предметы быта – посуду, мебель, костюм. Прямоугольная форма костюма того времени, подчеркнутая укоротившейся длиной и горизонтальными членениями его конструкции и формы, – вот признаки общности архитектуры и костюма того времени.

Пример стиливой связи архитектуры и костюма можно наблюдать и в более позднее время, например в 30–40-х годах. В это время порожденный функциональностью конструктивизм нашел свое отражение и в архитектуре, и в costume.

Для дизайнера интересен и обратный процесс – поиск форм костюма от архитектуры как от источника творчества. Продуктивность это поиска обеспечивается рядом общих свойств – устойчивостью, вертикальной направленностью форм, предназначенностью для человека. И архитектура и костюм функционально определены человеком. Архитектура предназначена прикрыть человека, его очаг, семью от непогоды. В основу архитектурных построений положены основания модульности человеческой фигуры. В принципах «одевания» пространства «в здание» и человека в одежду имеется много общего. Мы можем найти этому подтверждение, если попытаемся сравнить одежду и архитектуру народов Севера с одеждой и архитектурой арабов, африканских племен и др. Архитектура постоянно привлекает внимание художников – модельеров, и они черпают мысли из наследия зодчества разных народов. Разумеется, не прямые аналогии, а образные ассоциации, родившиеся в процессе тщательного отбора, могут быть основанием для создания новой формы костюма. Изучая тот или иной образец архитектуры, художник отбирает линии, массы, формы, пропорциональность членений здания, их функциональный смысл, будь то членения объемов, обеспечивающих прочность и красоту, или членения функционального значения – чередование проемов и сплошных масс. Художник размышляет, изучая архитектуру, принципы организации ее масс, работу материалов, проявление их свойств – не только тектонических, но и фактурных, являющиеся непосредственно носителями образного содержания.

Архитектура для художника-модельера – это прежде всего линии зданий, внутренние и внешние, строящие абрис, контур, читающийся на фоне неба, растительности, панорамы кварталов и улиц. Кривизна линий, разная степень их эмоциональности, напряженности вызывают аналогию с линиями, которые могут стать линиями одежды (например, линии и конфигурация вытянутого прямоугольника, овала; отдельные фрагменты архитектурных сооружений – купол, арка). Если купол напоминает головной убор (в древнерусской храмовой архитектуре он шлемовидный), то линия арки, сама по себе являющаяся символом устойчивости проема и перекрытия, находит свое преломление в линиях широких плечевых и поясных одежд, полукруглых в своем силуэте. Линия в виде арки и линии, родственные ей, проявляются в композиции одежд достаточно многообразно, но имеют функцию скорее эмоциональную, чем тектоническую. Линии, которые извлекает художник из архитектуры, должны нести эмоциональный заряд.

Это относится и ко всему арсеналу средств, которыми оперирует архитектура: принципы построения, пропорциональность, ритм, характер применения материалов, их свойств и т.п.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

### Упражнение № 8

Творческие источники: архитектура.

1. Выполнить зарисовки с архитектурного мотива или его фрагмента. Выявить пластику, характер мотива.

2. Изменяя пропорции, добиться выразительности образа.

3. На основе этих работ разработать серию форэскизов костюма, выделяя различные композиционные признаки, пропорциональные соотношения элементов формы, характер пластики и ритмическую организацию членений.

4. Сделайте чистовые эскизы костюма, обращая внимание на образную выразительность костюма и характер источника (рис. 35–40).

Формат: зарисовки – 1/2 листа А4 формата.

Форэскизы – 1/2 листа А4 формата.

Чистовая работа – А4 формат.

Графическое решение – гуашь, темпера, тушь.

## ПРЕДМЕТНЫЙ МИР КАК ИСТОЧНИК ТВОРЧЕСТВА

Мы уже говорили, что взаимодействие художника с окружающим его миром выражает в изучении всех сторон и форм окружающей действительности.

Человек окружен разными объектами материальной и духовной культуры человеческого общества. Это и предметы мебели и посуда, это ювелирные украшения и предметы старины, это могут быть и предметы техники (автомобили, мотоциклы, пылесосы, телефоны и т.д.). Источником вдохновения для дизайнера может быть или весь объект целиком, или какой-то его фрагмент, который наиболее выразительный по своим качествам и свойствам. Анализируя предмет, художник обращает внимание на пластику форм, пропорции и ритм членений характер применяемых материалов и способы формообразования.

На начальном этапе дизайнер делает серию зарисовок, обращая внимания на самые характерные черты объекта. В результате этого возникают новые идеи будущих костюмов и новые образы. В представлении предметы обладают не только наглядностью, конкретностью, свойственной восприятию, но они являются уже в какой – то степени обобщенными образами реальной действительности. Осуществляется определенный отбор наиболее характерных важных свойств и признаков предметов или явлений. Второстепенные признаки и свойства, не имеющие в данный момент существенного значения, отбрасываются.

Итак, творческая работа по созданию костюма на основании же избранного конкретного предмета включает несколько приемов: вычленения из цельного образа предмета, каких – либо его свойств; соединение вычлененных свойств; усиление или ослабление свойств или качеств; перенос этих качеств или свойств на костюм.

Изучение предмета в целях его трансформации в новые линии и формы одежды происходит и количественно и качественно, то есть источник исследуется визуально, анализируется, систематизируется его признаки; затем необходимый или необходимые признаки выделяются и кладутся в основе работы над эскизами.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

### Упражнение № 9

Творческие источники: предметы быта.

1. Выберите и зарисуйте объект из современного дизайна или предмета быта, техники и транспорта.

2. Сделайте ряд эскизов целого выбранного объекта или его элемента, выявляя характерные особенности предмета. Требуется не буквальное изображение объекта, а передача своего видения сути предмета, пластической организации его формы. Выявляется внутренняя динамика формы, ее пластика. Остается самое главное в предмете, делается акцент на характерном. Можно изменять пропорции, используя масштаб (рис. 41–47).

3. Опираясь на выведенный исходный элемент, произведите его трансформацию в костюм.

Количество: форэскизы – 10–15 шт.

Чистовые – 4 – 6 шт.

Размер: форэскизы – 1/2 листа А4 формата.

Чистовые – А4 формат

Графические средства: гуашь, акварель, темпера, кисть.

### **ОБЪЕМНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ СТРУКТУРЫ НА ОСНОВЕ ПРИРОДНЫХ ФОРМ**

Еще одним источником поисков разнообразных форм и фактур и формообразования одежды служит природа.

Источником творчества дизайнера, проектирующего полотно ткани, трикотаж, черпает образы из природы для него могут служить любые природные поверхности (кора деревьев, трещины на земле, скалы, волны, водопады, древесные грибы, лишайники, мох, лед на поверхности воды, сталактиты). Природные поверхности дают дизайнеру богатство линий, форм, фактур, напряженность тектоническую линий, примеры симметрии и асимметрии, сочетание цветов. Наблюдение за природой способствует так же рождению новых объемных структур, не существующих в природе.

Опыт работы со студентами показывает, что одна зарисовка, фотография природного мотива может дать несколько вариантов. Перед студентами ставится задача, как можно больше придумать новых и интересных фактур, отталкиваясь от выбранного мотива. Природные формы при этом основательно перерабатываются, а не воспроизводятся. Мотивы природы требуют определенного упрощения, стилизации, выявляя наиболее существенные и характерные черты.

Увиденный в природе конкретный объект студент силой воображения перевоплощает с помощью различных материалов (ткани, кожи, трикотажа, меха и т.д.) в нечто совершенно новое, при этом он упрощает существующую поверхность до предельной обобщенной. Студенты могут ритмически повторить какой-то структурный мотив. Природные формы, преобразованные в структурные формы, приобретают новые качества, сохраняя свою сущность. Один и тот же мотив, выполненный в разных цветовых сочетаниях, а также из различных материалов, может производить неодинаковый зрительный эффект.

Для того чтобы объемно-пространственная структура украшала, а не портила полотно, необходимо, чтобы она производила на окружающих эмоциональное впечатление. Художественное оформление поверхности происходит путем сочетания различных материалов, а также структурных элементов. Рельефный эффект может быть выражен достаточно активно или сглажено. Рельефы могут быть образованы благодаря разной толщине составляющих их нитей, складкам, сборкам, стежке, продергиванию и т.д. Причем рельефные формы могут образовывать в той или иной степени правильную орнаментальную композицию, а могут быть беспорядочными. Образующие их элементы будут различаться по величине и форме или хаотично располагаться на полотне. Следует сказать, что фактура рельефного полотна диктует и образное содержание поверхности. Например, гладкая блестящая поверхность полотна вызывает в воображении сложную игру цвета и света воды, блеск металла или льда. Для получения рельефа с эффектом сжатости дизайнер выступает в роли скульптора, в своем воображении он «лепит» рельефную фактуру полотна. Богатым источником для работы в этом случае служат образцы камней, грибов и др.

Оригинальный эффект можно получить, если на трикотажной поверхности использовать роспуск петель, переплетение шнурами, на шелке и атласе-прорези, создающие включенные поверхности. Комбинация различных структурных элементов позволяет получить оригинальные по внешнему виду полотна. Разработанные образцы фактурных полотен помогают увидеть задуманное изделие, уточнить форму костюма, его пропорции, цвет, фактуру и образ. Основной момент заключается в смешивании образных решений и полотен разных фактур в одном изделии.

При создании структур нужно ответить на следующий конкретный вопрос, для каких изделий (ассортимент) должен предназначаться данный образец (верхний ассортимент, легкое платье) и будет ли он применяться для всего изделия, его детали, отделки или просто для создания силуэтной формы.

В зависимости от этого структура будет проектироваться тяжелой или облегченной, с устойчивой или большой растяжимостью, тонкой или объемной, толстой, рельефной или ажурной, одноцветной или многоцветной. В структуре могут быть самые различные сочетания перечисленных качеств. Структурное полотно, его рисунок, фактура и пластические свойства способны активно воздействовать на костюм, его форму, конструкцию и образ. Связь фактуры, образа с костюмом – основное условие их существования, что дает возможность определять и направлять творческую работу студентов.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

### Упражнение №10

Творческие источники: природа.

1. Найдите фотографии фактур из природных источников – поверхность земли, камней, деревьев, металла и т.д.

2. Выявите характерные черты каждой фактуры – коры дерева, ракушки и т.п.

3. Опираясь на исходный элемент из природных источников, выполните ряд фактур в различных материалах (ткань, мех, трикотаж и т.д.).

Задача: выявить особенности различных структур: гладких и рельефных, плотных и разреженных. Изобрести новые оригинальные объемные структуры.

4. Придумайте и создайте фактурные композиции, используя найденные элементы источника, варьируя их масштаб элемента и взаимное расположение, сочетание фактур. Количество: объемные структуры в материале – 5–8 шт.

Размер: 15x15 см.

Средства: различные ткани, мех, трикотаж, фурнитура.

5. Сделайте эскизы костюма на тему разработанных структур, используя различные сочетания фактур, например: гладкая + рельефная, плотная + рыхлая, жесткая + ажурная, мягкая + пушистая и т.п.

Задача: создание наиболее выразительного образа и его выявление в эскизах.

Количество: Чистовые – 6 – 8 шт.

Размер: Чистовые – А3 формат.

Графические средства: гуашь, акварель, кисть.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Козлов В.Н.* Основы художественного оформления текстильных изделий. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1981.
2. *Бердник Т.О., Неклюдова Т.П.* Дизайн костюма. – Ростов-на-Дону: Изд-во «Феникс», 2000.
3. *Лаврентьев А.Н.* История дизайна. – М., 2006.
4. *Гусейнов Г.М., Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю.* Композиция костюма. – М., 2003.
5. *Дзеконьска-Козловка А.* Женская мода XX века. – М., 1977
6. *Горина Г.С.* Моделирование формы одежды. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1981.
7. *Козлова Т.В.* Костюм. Теория художественного проектирования. – М., 2005.
8. *Захаржевская Р.В.* История костюма. – М., 2004.
9. Современная энциклопедия «Мода и стиль». – М.: МГТУ им. А.Н.Косыгина, ООО «Совьяж Бево», Изд. центр «Аванта +», 2002.

*Е.Б. Орлова, А.А. Аширова*

ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО  
ПРОЕКТИРОВАНИЯ КОСТЮМА

Учебно-методическое пособие

Редактор Т.П. Вязьмина  
Технический редактор М.Р. Зайнулина  
Корректор Е.И. Полихова  
Компьютерная верстка Э.Ю. Вислевской

Подписано в печать 02.02.2007. Формат 60×84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>  
Офсетная печать. Объем 4,5 п.л.  
Тираж 50 экз. Заказ 330.

Издательство Кыргызско-Российского  
Славянского университета  
720000, г. Бишкек, ул. Киевская, 44

Отпечатано в типографии КРСУ  
720000, г. Бишкек, ул. Шопокова, 68