

Частное учреждение образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Факультет искусств
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой
Дягилев Л. Е.

29.01.2018 г.

СОГЛАСОВАНО
Декан факультета
Полосмак А. О.

29.01.2018 г.

АРТТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

*Электронный учебно-методический комплекс
для студентов 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направление
специальности 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей)*

Составитель

Заговалко Т. М., старший преподаватель кафедры дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Рассмотрено и утверждено
на заседании Совета Института
протокол № 6 от 06.02.2018 г.

УДК 687(075.8)
ББК 85.12я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра дизайна моды учреждения образования «Государственный институт управления и социальных технологий БГУ» (протокол № 7 от 29.01.2018 г.);

Шунейко Е. Ф., профессор кафедры теории и истории искусств учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств», кандидат искусствоведения, доцент.

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению
кафедрой дизайна
(протокол № 3 от 28.10.2017 г.)

А86 Заговалко, Т. М. Арттехнологии в дизайне костюма : учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направление специальности 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей) [Электронный ресурс] / Сост. Т. М. Заговалко. – Электрон. дан. (2,6 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2019. – 59 с. – 1 электрон. опт. диск (CD).

Систем. требования (миним.) : Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей) 1 ГГц ; 512 Мб оперативной памяти ; 500 Мб свободного дискового пространства ; привод DVD ; операционная система Microsoft Windows 2000 SP 4 / XP SP 2 / Vista (32 бит) или более поздние версии ; Adobe Reader 7.0 (или аналогичный продукт для чтения файлов формата pdf).

Номер гос. регистрации в НИРУП «Институт прикладных программных систем» 1641814745 от 16.03.2018 г.

Учебно-методический комплекс представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках изучения дисциплины «Арттехнологии в дизайне костюма».

Для студентов вузов.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебно-методический комплекс (УМК) по учебной дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма» представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках дисциплины.

Изучение курса «Арттехнологии в дизайне костюма» преследует главную цель – комплексное изучение формообразующих элементов в контексте современного дизайна костюма, принципы проектирования современного костюма в рамках заданных концепций; формирование четкого представления о направлениях использования арт-психологии в дизайн-деятельности, создании образа современного костюма, презентации арт-объекта.

Место учебной дисциплины в системе подготовки специалиста с высшим образованием соответствующего профиля, связи с другими учебными дисциплинами обусловлены содержанием дисциплины «Арттехнологии в дизайне костюма», которая имеет выраженную практическую направленность.

Учебно-методические материалы, представленные в УМК по учебной дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма» позволяют студентам приобрести практические навыки:

– по организации проектного процесса и создании авторских коллекций на основе современного концептуального видения и новых художественных направлений;

– по разработке эскизов одежды промышленного производства с использованием прогрессивных и перспективных традиционных и инновационных проектных технологий;

– по работе с объёмной формой костюма, средствами и приёмами композиционного формообразования и интерпретации актуальных форм искусства в современном художественном процессе;

Дисциплина «Арттехнологии в дизайне костюма» непосредственно связана с профилирующей дисциплиной «Дизайн-проектирование», а также другими дисциплинами типового учебного плана специальности, такими как, «Ис-

тория, теория и методология дизайна», «Основы композиции костюма», «Колористика в дизайне костюма», «Работа в материале», «Материаловедение и конфекционирование».

Методика преподавания дисциплины строится на сочетании лекции, практических занятий и самостоятельной работы.

Основными методами (технологиями) обучения, отвечающими целям изучения дисциплины, являются:

– элементы проблемного обучения (проблемное изложение, вариативное изложение, эвристический метод), реализуемые на лекционном и практических занятиях;

– элементы учебно-исследовательской деятельности, творческого подхода, реализуемые на практических занятиях и самостоятельной работе студентов;

– проектные технологии и практико-ориентированный подход, используемые при эргономическом обеспечении проектирования конкретного объекта, реализуемые при выполнении авторской коллекции.

Задачами дисциплины является:

– способствовать созданию авторских коллекций на основе современного концептуального видения и новых художественных направлений;

– обучить студентов различным способам экспонирования авторских коллекций в контексте актуальных художественных практик в современном искусстве;

– ознакомить с ключевыми фигурами, концепциями и проблемами искусства XX-XXI веков;

– сформировать знание и понимание принципа формообразования, применяемого в современном художественном процессе;

– повысить общую и профессиональную коммуникативную компетентность.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

– методологические основы дизайн-деятельности;

- сущность и специфику дизайн-деятельности как системы;
- методы и средства дизайн-проектирования;
- организационные формы современного дизайна;
- методы решения конструктивных и технологических особенностей разрабатываемых моделей и тканей;

уметь:

- выявлять взаимосвязь и взаимодействие различных концептуальных и формальных структур в рамках художественного поля XX-XXI веков;
- различать направления и стили современного искусства;
- адаптировать изучаемые в курсе материалы и использовать их в практическом контексте работы с проблемами современного художественного поля;
- идентифицировать формы и модели современного искусства и применять их на практике;
- устанавливать связь теоретических парадигм и художественных практик в конкретном художественном и социальном контексте;
- выражать свои собственные идеи или подходы к проблеме создания костюма как арт-объекта;
- формулировать авторские концепции в дизайне одежды;
- учитывать психические и психофизиологические характеристики человека при разработке моделей костюма;
- включать теоретический и использовать практический материал художественных практик искусства различных эпох в концепциях создания собственных авторских коллекций;
- различать способы демонстрации и экспонирования авторских коллекций и применять их на практике;

владеть:

- навыками концептуализации понятий «философ и художник» и интерпретации актуальных форм искусства;
- навыками организации проектного процесса;
- средствами и приемами композиционного формообразования;

- традиционными и инновационными проектными технологиями
- навыками публичного выступления, аргументации своей позиции, составления проектной документации.

При изучении учебной дисциплины по направлению специальности 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)» формируются и развиваются следующие академические, социально-личностные и профессиональные компетенции:

специалист должен:

- владеть базовыми научно-теоретическими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономических дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности;
- уметь работать самостоятельно;
- быть способным к творческой, креативной работе;
- владеть междисциплинарным подходом к решению проблем;
- иметь навыки использования современных технических средств обработки информации;
- иметь навыки устной и письменной коммуникации;
- уметь учиться, быть расположенным к постоянному повышению профессиональной квалификации;
- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный потенциал и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство;
- обладать способностью к межличностным коммуникациям и социальному взаимодействию;
- формировать выразительное образное решение на основе конкретного содержания;
- осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения по основным смыслообразующим и формообразующим факторам;
- осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности;

- работать с научно-исследовательской литературой;
- собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности;
- анализировать композиционные, конструктивные, технологические, эргономические и колористические решения продуктов дизайн-деятельности;
- анализировать результаты собственных дизайн-решений;
- вести проектную, деловую и отчётную документацию по установленным формам;
- уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности.

Методика преподавания учебной дисциплины «Арттехнологии в дизайне костюма» строится по принципу поэтапного усложнения учебной задачи с учетом специфики профессиональной подготовки студентов.

Возможно добавление или замена тем в программе с учетом их значимости и актуальности в современном дизайн-образовании

Изучение учебной дисциплины проводится на протяжении одного семестра четвертого курса в объёме 36 часов (2 часа лекций и 34 часа практических занятий).

Академическая аттестация: 8 семестр – экзаменационный просмотр.

Форма получения высшего образования – дневная (очная).

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Курс лекций

по дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма»

Результат труда и деятельность представителей профессий сферы «человек – художественный образ» называют искусством.

В основе всех видов искусства лежит художественный образ как результат мыслительной, познавательно-духовной и практической деятельности человека. Важнейшими сторонами художественной деятельности являются художественное явление и творческая фантазия.

Трудно перечислить те сферы нашей жизни, где не присутствует искусство. Можно сказать, что человеческая жизнь немыслима без искусства.

Арттехнологии – это технологии, при которых живой, творческий процесс преобразуется в продукт, «угасает» в нем. Но это «угасшее» пламя труда снова возгорается в момент приобщения другого человека к результату творчества, и этот человек вступает в контакт с творцом через созданные им произведения. К арттехнологиям относятся прежде всего художественная и педагогическая арттехнологии.

Арттехнологии – это технологии, преобразующие живой, творческий процесс в продукт – произведение, в момент приобщения к которому другие люди вступают в контакт с его творцом. В основе арттехнологий лежит процесс творчества.

Арттехнологии – это способы решения задач или проблем с помощью искусства. Через пластичные (фотография, лепка, резьба), динамические (музыка, литература) и зрелищные (театр, цирк, хореография) виды искусства специалисты предупреждают проблемы и решают сложные задачи.

Современные технологии проникли практически во все сферы нашей жизни, в том числе и в искусство. Художники берут на вооружение все новые изобретения, начиная с фотографии и заканчивая виртуальной реальностью. Технологии становятся обширным полем для художественного высказывания:

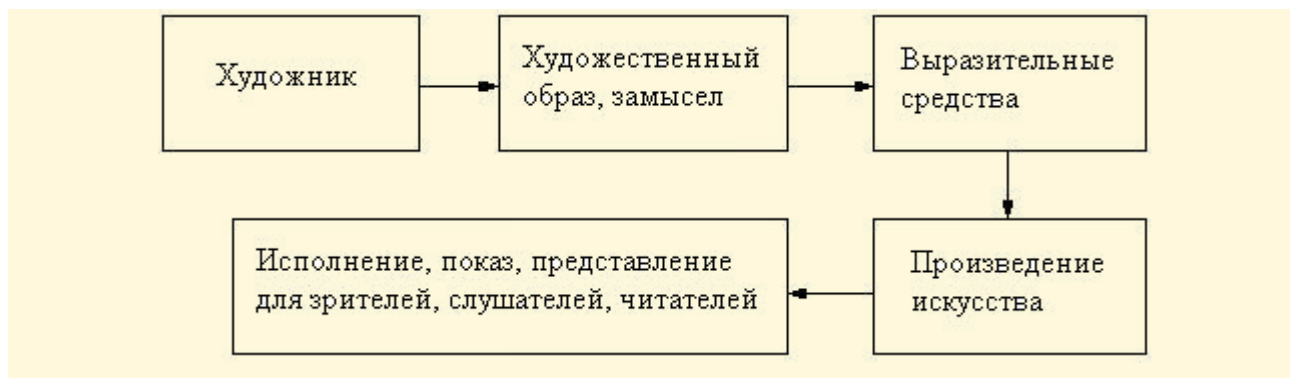
от позитивистского и активного использования их в качестве нового материала (компьютерная графика, 3D-моделирование) до скептического отношения к миру виртуальной реальности и его ироничного переосмысления.

На протяжении всей истории человечества искусство и наука повсеместно и многогранно взаимодействовали. Существуют области, когда именно искусство воздействует на технологию и производство, а так же области, где процесс такого взаимодействия выглядит более чем естественно (примером такого взаимодействия служат дизайн и архитектура). От того, что техника и искусство находятся в непрерывном развитии, их взаимодействие всегда остаются динамичными.

Каждая эпоха отличалась новыми веяниями, своими неповторимыми тенденциями и отличиями. Искусство, вслед за модой, меняло свои рамки и правила, иногда кардинально.

В общем виде технология искусства представлена на схеме

Схема 1. Технология искусства



Широкое распространение идеи З. Фрейда и К.-Г. Юнга нашли в теории искусства и самом художественном творчестве XX века. Их использовали для доказательства бессознательного (и даже демонического) характера самого творческого процесса, обоснования появления беспредметного искусства, процесса архаизации искусства Запада, а также легализации низменного, в первую очередь стихийного природного сексуального начала.

Художественная практика XX века, иллюстрирующая эти тенденции, являет собой состояние культуры, которая исчерпала не только классический на-

бор тем и сюжетов, но и традиционные для искусства предшествующего периода идеи прекрасного, возвышенного, гармоничного, нравственного, носящие созидательно-конструктивный и рациональный характер.

Художественная культура XX века, ее бунтарский дух возникли как развитие новаторских движений последней трети XIX века – импрессионизма и постимпрессионизма. С импрессионизма в искусстве начался процесс освобождения художественного мышления от мощного пласта внехудожественных, то есть политических, идеологических, социальных нагрузок, характерных для предшествующего века. Это привело уже в 10-е годы XX века к возникновению крупных авангардных движений.

Авангард объединил все новаторские революционные эпатажные движения в художественной культуре первой половины XX века и возвестил о начале грандиозного переходного периода в культуре в целом. Появление авангарда было вызвано переломом в культурно-цивилизационных процессах, вызванных прежде всего НТП XIX века. Его косвенными побудителями явились главные достижения во всех сферах научного знания: ядерной физике, химии, математике, психологии, а позднее – биологии, кибернетике, электронике. Его идейным основанием стали учения постклассической философии от А. Шопенгауэра, Ф. Ницше, А. Бергсона до М. Хайдеггера и Ж.-П. Сартра; в психологии – прежде всего фрейдизм и возникший на его основе психоанализ; в социальных науках – социалистические, коммунистические, анархистские теории, пронизанные революционно-бунтарским пафосом; а также общий отход интеллектуально-художественной элиты Запада от европоцентризма и как следствие – возросший интерес к восточным культурам.

К основным направлениям авангарда относятся фовизм, кубизм, абстрактное искусство, экспрессионизм, супрематизм, футуризм, сюрреализм в изобразительном искусстве; додекафония и алеаторика в музыке, конкретная поэзия и т.д. Общими чертами авангардных феноменов вне зависимости от художественно-творческих и идейных предпочтений были осознанный заостренно-экспериментальный характер, революционно-разрушительный пафос относи-

тельно традиционного искусства и традиционных ценностей культуры, в визуальных искусствах и литературе демонстративный отказ от утвердившегося в XIX веке реалистически-натуралистического изображения видимой действительности, безудержное стремление к созданию принципиально новых форм, приемов и средств художественного выражения.

Нормой художественной жизни стал декларативно-манифестарный и эпатажно-скандальный характер презентаций себя и своих произведений. На развитие культуры первой половины XX века, изменение художественного мышления и эстетического сознания всего столетия оказали влияние прежде всего П. Пикассо в живописи, Дж. Джойс в литературе, А. Шенберг в музыке. К середине XX века авангард выполнил свою функцию расшатывания и разрушения традиционных норм и принципов, завершил свое существование, трансформировавшись и академизировавшись после Второй мировой войны в модернизм.

В первой половине XX века существовало традиционное реалистическое, импрессионистическое, академическое искусство, но наиболее ярким направлением искусства и эстетики XX века является авангард.

Одна из главных проблем XX века – поиски новой формы. Отсюда – эксперименты с формой, пространством и временем в авангарде всех видов искусства. Весь авангард и модернизм – это постановка вопроса, как возможно искусство? Искусство XX века неутомимо искало собственные основания, границы и совершенно новые формы. В изобразительном искусстве было дискредитировано традиционное понимание картины. Авангард в литературе также балансировал на границе между искусством и не-искусством. Примеры такой «пограничности» – «заумная» поэзия, агитационное искусство, оформительская работа, работа в рекламе. Многие авангардисты активно занимались политической, общественной деятельностью, причем сферы художественного и нехудожественного (социального действия) в таких случаях принципиально не разграничивались. Авангард стремился выйти за пределы искусства и – в идеале – слиться с жизнью.

Однако в западном обществе авангард к середине XX века постепенно утратил пафос «противостояния», «утопический» оптимизм и революционную энергетику; авангард, вопреки своей природе, стал одной из эстетических традиций. В тоталитарной же ситуации (в СССР и гитлеровской Германии) авангард был объявлен антинародным («дегенеративным») искусством и запрещен.

Но многие идеи, стратегии и амбиции авангарда нашли свое продолжение в постмодернизме.

В отличие от авангарда постмодерну, возникшему в 60 – 70-е гг. XX века, присущ оптимистический, конформистский, коммерческий пафос по отношению к предмету искусства, что сближает его с традиционализмом. Но, в отличие от традиционализма, он находится не внутри, а вовне существующей традиции. Поэтому он относится к ней с большой долей иронии.

Значительное влияние на развитие постмодернистской эстетики оказали взгляды Умберто Эко – итальянского семиотика, эстетика, писателя. Именно он обратил внимание художников на возможность возрождения сюжета под видом цитирования других сюжетов, их иронического переосмысления, сочетания проблемности и занимательности. Эко видит в постмодернизме ответ модернизму, разрушавшему прошлое. Разрушая образ, авангард дошел до саморазрушения. Постмодернистский ответ авангарду заключается в признании невозможности уничтожить прошлое и приглашении к его ироничному переосмыслению.

Диалог между новым произведением и ранее созданными произведениями, а также между автором и аудиторией свидетельствует об открытой структуре эстетики постмодернизма. Символом культуры и мироздания У. Эко считает *лабиринт*. Он видит специфику постмодернистской модели произведения и самого мира в отсутствии понятия центра, периферии, границ, входа и выхода из лабиринта, принципиальной асимметричности. Творческие перекомбинации стереотипов коллективного эстетического сознания позволяют создать самоценный фантастический мир постмодернизма, новые эстетические формы и функции искусства.

Постмодернистские формы искусства:

1. Противовес классическим эстетическим нормам в виде поп-арта, концептуального искусства, перформанса, хеппенинга, граффити. Заложённая ещё в авангарде тенденция свести форму к минимуму породила самостоятельное направление – минимализм. Концептуалисты демонстрируют свои тексты и проводят акции не только в музеях, но и в пустынях, полях, на дорогах, побережьях, в горах – то есть в среде, лишенной какого-либо заведомого культурного статуса.

2. Возрастает эстетический статус копии. В поп-арте, реди-мейд, искусстве объекта в качестве художественной вещи выступает готовый, стандартный, промышленный предмет: тем самым радикально размываются условные границы между жизнью и искусством. Постмодернизм во многом обязан своим расцветом развитию новейших технических средств массовых коммуникаций – телевидению, видеотехнике, компьютерной технике. Но из обитания в визуальных искусствах (живописи, кинематографе, рекламе, видеоклипах) постмодернизм постепенно «просочился» и в другие сферы, захватив в свою орбиту литературу, музыку, балет.

3. Изменяются представления о творце искусства, дискредитируются понятия гениальности и вдохновения, что носит название «смерти автора». Иллюзию отсутствия авторства опровергают разнообразные направления «искусства акции» (хеппенинг, перформанс).

4. Происходит смешение видов и жанров: музыка переходит в искусство изображения (клипы); серьёзная литература мимикрирует под бульварную. В ситуации, когда поэт, художник, музыкант стремится выразить человеческое существование в целом, он действует, как философ. Там же, где, выполняя свою миссию, это делает философ, – он выступает как человек искусства по преимуществу.

| Стиль | Черты | Представители |
|-----------------------|---|--|
| Экспрессионизм | <ul style="list-style-type: none"> • Единственная реальность для художника – субъективный духовный мир человека. • Выражение трагических сторон бытия человека: тревоги, страха, тоски, нервозности, ностальгии. Свойственны тяготение к мистике и пессимизм. • Художественные приемы: поиски живописной выразительности через гротеск, отказ от иллюзорного пространства; тенденция к плоскостной трактовке предметов; деформация предметов; особый колорит, заключающий в себе апокалиптический драматизм. | <p>Художники: Марк Шагал, Эдвард Мунк, Пауль Клее, Франц Марк, Кетэ Кольвиц</p> <p>Композиторы: Арнольд Шенберг, Макс Вебер, Густав Малер</p> |
| Кубизм | <ul style="list-style-type: none"> • Интерес к примитивам и экзотическим культурам. • Художники-кубисты стремились выявить геометрическую структуру объема, разлагали предмет на плоские грани или уподобляли его простейшим телам – шару, кубу, конусу. • Попытка ввести фактор времени и движения в живопись. Принцип simultaneity (совмещение нескольких точек зрения на одну форму в единицу времени). • Этапы кубизма: аналитический, синтетический, декоративный. | <p>Пабло Пикассо, Жорж Брак, Фернан Леже, Хуан Грис</p> |
| Футуризм | <ul style="list-style-type: none"> • Стремление создать «искусство будущего», апология техники и скорости. • Отрицание нравственных и художественных ценностей традиционной культуры. • В поэзии – разрушение естественного языка. • В живописи – использование пересечений, сдвигов, наплывов форм. | <p>Италия: Филиппо Маринетти, Джакомо Балла, Джино Северини, Умберто Боччони.</p> <p>Россия: Давид Бурлюк, Любовь Попова, Велимир Хлебников, Владимир Маяковский</p> |

| | | |
|-----------------------|---|---|
| Абстракционизм | <ul style="list-style-type: none"> • Наивысший расцвет – 40 – 50-е гг. XX в., когда художники стремились уйти от мрачной реальности военных потрясений в мир, далекий от всего этого. • Принципиальный отказ от изображения форм реальной действительности. • Наиболее сильные факторы, воздействующие на человека, – цвет и форма. Круг, квадрат, треугольник либо аморфные пятна рождают колористическую композицию картины, которая звучит в зависимости от сдвинутой и наплывов формы. • Направления: рационалистическое – тенденция к геометрической гармонизации, интуитивистское – тенденция к хаотическому нагромождению пятен. | Пит Мондриан, Василий Кандинский, Джэксон Поллок, Марк Ротко, Аршил Горки |
| Дадаизм | <ul style="list-style-type: none"> • Принципиальное разрушение образности, воплощение чистого нигилизма и абсурда в искусстве и литературе. • Особенности саморепрезентации дадаистов: коллажи, «реди-мейды», скандальные акции. | Тристан Тцара, Марсель Дюшан, Ман Рей, Ханс Арп, Макс Эрнст |
| Сюрреализм | <ul style="list-style-type: none"> • В манифестах сюрреалистов содержались призывы к освобождению художника от «оков» интеллекта, от морали и традиционной эстетики, понимаемых ими как уродливое порождение цивилизации. • Обращение к подсознанию. Принципы творчества: «автоматизм», «реальность ассоциативных форм», прием «обманки», запись сновидений. • Политические симпатии сюрреалистов к анархизму и троцкизму с их идеей мировой революции (журнал «Сюрреализм на службе революции»). | Андре Бретон, Сальвадор Дали, Макс Эрнст, Луи Арагон, Рене Магритт, Хуан Миро, Антонен Арто |

| | | |
|---|---|---|
| Авангард в России начала XX века | <ul style="list-style-type: none"> • Соединение традиций европейского постимпрессионизма и городского русского фольклора художниками обществ «Бубновый валет» и «Ослиный хвост». • Наиболее сильные авангардистские тенденции – абстракционистская и футуристическая. | Петр Кончаловский, Роберт Фальк, Аристарх Лентулов, Казимир Малевич, Нико Пиросмани, Игорь Северянин, Алексей Крученых, Владимир Татлин |
|---|---|---|

АВАНГАРД – общее название художественных тенденций XX в., противостоящих классическому искусству и его эстетике. Понятия «авандизм» и «модернизм» являются во многом синонимами.

ДАДАИЗМ – одно из направлений авангарда (существовало с 1916 г. по 1924 г.). Вошел в историю культуры как бунтарское направление, разрушившее традиционные изобразительные приемы. Возникнув как литературное течение, это направление искусства проявлялось и в живописи, фотографии, скульптуре, музыке, театре.

КОНСТРУКТИВИЗМ – одна из разновидностей авангарда в западном искусстве и эстетике, возникшая после первой мировой войны. Выступил с требованием замены образности искусства функциональной, конструктивной целесообразностью форм. Для него характерны эстетизация техники, игнорирование национальных мотивов в художественном творчестве, вырождение в беспредметное искусство.

КОНЦЕПТУАЛИЗМ, КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО – последнее по времени возникновения (60-80-е гг.) крупное движение авангарда. Концептуализм претендовал на роль феномена культуры, синтезирующего в себе науку (в первую очередь гуманитарные науки – эстетику, искусствознание, лингвистику, но также и математику), философию и собственно искусство. На первый план выдвигается концепт – формально-логическая идея вещи, явления, произведения искусства. Суть произведения усматривается не в выражении или изображении идеи (как в традиционных искусствах), а в самой «идее» – прежде всего, в форме словесного текста, а также сопровождающих его документаль-

ных материалов типа кино-, видео-, фонозаписей. Концептуализм стал переходным явлением от авангарда к постмодернизму.

ФУТУРИЗМ – авангардное течение в искусстве 10-20-х гг. XX в., главным образом – в Италии и России. Футуристы поклонялись культу техники. Определяющие понятия – урбанизм, сила, энергия. По словам Ф. Маринетти, жизнь мотора интереснее, чем улыбка или слезы женщины. В своих произведениях футуристы трактуют человека как подобие машины. Футуристы сделали динамизм предметом искусства. Стилеобразующие черты: отрицание гармоничности, отрицание классических традиций, дисгармония цвета и формы, взаимопроникновение объемов, динамичность, энергия, экспрессия.

КОЛЛАЖ – техника, в которой кусочки бумаги, ткани и другие небольшие объекты закрепляются на плоской поверхности. В качестве художественного приема первыми коллаж использовали кубисты. Впоследствии его использовали сюрреалисты и художники поп-арта. Широко применяется в современном оформительском искусстве.

Коллаж используется главным образом для получения эффекта неожиданности от сочетания разнородных материалов, а также ради эмоциональной насыщенности и остроты произведения. Коллаж может быть дорисованным любыми другими средствами – тушью, акварелью и т. д.

В начале 20 века, на этапе развития техники коллаж, в изобразительных целях применялись обрывки газет, фотографий, обоев, наклеивались на холст куски ткани, щепки и т.п. Считается, что первыми в искусстве технику коллажа применили Жорж Брак и Пабло Пикассо в 1910-1912 годах.

В 1908 году Пабло Пикассо впервые создал произведение живописи, в которое были вклеены кусочки бумаги. Они словно напоминали зрителям, что жизнь может вторгаться в искусство. Это показалось современникам очень странным, и все же именно с этого момента берет свое начало история коллажа – «составного» произведения искусства, предполагающего склеивание картины из разнородных фрагментов. Общепринятая дата возникновения коллажа в ев-

ропейском и русском искусстве – 1912 год, год рождения «Натюрморта с плетеным стулом».

В русском искусстве первыми коллажами принято считать работы Аристарха Васильевича Лентулова (1882 – 1943), русского и советского живописца, художника театра, одного из родоначальников «Русского авангарда». В работе «Москва» (1913 г.) художник использовал наклейки из бумаги, в работе «Василий Блаженный» (1913 г.) – наклейками из фольги. В 60-х годах к технике коллажа обратился известный художник Илья Глазунов. Так им была создана картина «Старик», и другие многие произведения исторической тематики.

В современном искусстве выделяют следующие виды коллажа:

Декупаж – это искусство украшения предметов путем наклеивания вырезок цветной бумаги в сочетании со специальными эффектами, такими как раскрашивание, вырезание, покрытие сусальным золотом и прочие.

Ассамбляж – это техника, в которой используются объемные элементы или целые предметы. Другими словами – это объемный коллаж.

Аппликация – создание художественных изображений наклеиванием, нашиванием на ткань или бумагу разноцветных кусочков какого-либо материала. Изображение, узор, созданный таким способом.

Киноколлаж – кинофильм, в котором органично соединены фрагменты игрового, документального и мультипликационного кино.

Монтаж или компьютерный коллаж – прием создания целого изображения из ряда отдельных фрагментов других изображений, при помощи компьютерных программ, например: PhotoShop. Коллаж из фотографий или фотоколлаж, как вид изобразительного искусства, появился после возникновения фотографии в 19 веке. В то время, чтобы создать фотоколлаж, вырезали определенные участки фотографий и наклеивали их на какую-либо основу.

На данный момент известно четыре основных стиля, используемых для выполнения коллажа: вегетативный, декоративный, пейзажный, формолинейный. Оформляются коллажи обычно с помощью паспарту и рамы. Техника исполнения коллажей очень разнообразна: традиционная аппликация, мо-

заика, смешанная техника. Схем построения коллажа много, в их основе лежат принципы психологического восприятия действительности человеком.

РЕДИ-МЕЙД – прием авангарда, предполагающий использование предметов ширпотреба в качестве элементов художественного языка. Впервые название «реди-мейд» применил М. Дюшан в 1913 – 1917 гг. по отношению к своим «готовым» объектам – писсуару («Фонтан»), велосипедному колесу, сушилке для бутылок, которые он превращал в свои «скульптуры» путем добавления к изделию массового производства своей подписи и неожиданного названия.

Идея реди-мейда заключается в изменении восприятия объекта и отношения к нему при смене окружения. Обычная вещь, вырванная из обыденной реальности и помещенная в непривычные условия, например на подиум, превращается в арт-объект.

Его созерцание вызывает новые ассоциации, мысли, идеи несвойственные ни традиционному искусству, ни жизни, утилитарный предмет открывается с новой и неожиданной стороны. Авторской признается не только творческая работа созидания, но и умение подбора вещей, несущих глубокую смысловую нагрузку.

Выставляя свои скандальные работы на обозрение широкой публики, Дюшан-дадаист эпатирует общественность.

Миметический принцип характерный для искусства прошлого века доведен им до абсурда. Дюшан пытается показать, что никакое произведение искусства, будь то картина, на которой изображено яблоко или его скульптура, не может показать и раскрыть сущность предмета, лучше, чем сам предмет, выставленный в оригинале.

Такой подход приводит к разрушению границ между искусством и действительностью, Дюшан на практике воплощает идею дадаизма – искусством может быть все.

Пересматриваются традиционные принципы классического искусства. Объектом реди-мейда может стать любая вещь, не обладающая, какими-либо

выдающимися характеристиками и эстетическими качествами и выбранная произвольно на усмотрение художника, увидевшего в предмете определенный смысл.

Реди-мейд стал переломным моментом в истории искусства. С его появлением наметилась четкая грань между понятием культура и пост-культура. И хотя произведения Дюшана, часто ставили под сомнение существование такого понятия, как «художественный вкус», реди-мейд получил широкое распространение в дадаизме и стал отправным пунктом для развития многих художественных течений.

Элементы реди-мейда стали неотъемлемой частью почти всех направлений визуального авангардного искусства 20 столетия.

Реформация и Контрреформация бесспорно оказали влияние на изящные искусства, которые, в отличие от литературы, были более зависимы. В протестантских землях на севере изобразительное искусство переживало качественный и количественный упадок, несмотря на продолжающийся расцвет музыки. Католические земли пострадали первыми от строгостей Контрреформации, однако со временем маньеризм трансформировался в высокое барокко, стиль, выражавший новый религиозный энтузиазм католического возрождения.

Реформация (широкое религиозное и общественно-политическое движение, направленное на реформирование католического христианства в соответствии с Библией) в целом оказывала воздействие на архитектуру и искусство тремя путями. Во-первых, отношение реформаторов к искусству, особенно церковному, определяло его судьбу. Во-вторых, искусство отображало их религиозное учение. В-третьих, социальные, политические и военные события, носившие религиозный характер, влияли на благополучие самих мастеров и их искусства. Протестанты не имели потребности в новом архитектурном стиле, поскольку унаследовали гораздо больше чем требовалось церквей и часовен в столицах и провинциальных городах. По причине отказа от почитания святых и, особенно в кальвинистских землях, отказа от скульптурных образов, искус-

ство ваяния резко пришло в упадок, уцелев только в католической Баварии и Австрии благодаря принесенному иезуитами итальянскому влиянию.

В первые годы Реформации художники еще процветали, однако они не оставили после себя нового поколения равных себе мастеров. Нюрнбергский гений Альбрехт Дюрер (1471-1528) стал верным последователем Лютера. Учение Лютера освободило его "от великого страха", после чего он жил и умер "добрым лютеранином". Обращение художника отразилось в его искусстве как тематически, так и стилистически. Будучи католиком, Дюрер, как никто другой из художников, являл северу ренессансный дух языческой древности. После своего обращения в Лютеранство, он практически оставил изображение светских сюжетов, за исключением научных иллюстраций, записок путешественников и портретов (Меланхтона и других), и почти совершенно отказался от "декоративного стиля", уделяя больше внимания религиозной тематике. Лирические и мистические элементы уступили место духовному мужеству в изображении Апостолов, евангелистов и страданий Христовых. Его стиль трансформировался от ослепительного великолепия и свободы к сдержанной, но удивительно выразительной простоте.

С развитием научно-технического прогресса и позитивистски-материалистических тенденций в культуре XX в., а также реалистического и натуралистического искусства, намечается и существенное смещение акцентов в понимании искусства.

Искусство вышло в жизнь и растворилось в ней практически без остатка. В качестве одной из существенных причин изменений в отношении к искусству, в понимании его и его статуса в современном цивилизационном процессе необходимо указать и на принципиальные и существенные изменения, происходившие в психике и менталитете человека XX в. под влиянием НТП. И процесс этот набирает ускорение в эру компьютерно-сетевой революции.

С бурным развитием естественных и точных наук, а позже и гуманитарных (на новой научной основе) предпринимаются активные попытки подхода к искусству с позиций этих наук. Внутри них и на их стыках начинают склады-

ваться практически отдельные дисциплины, посвященные искусству. В этом плане можно указать на психологию искусства (выросшую внутри психологии и экспериментальной эстетики), социологию искусства, семиотику искусства, информационную эстетику, морфологию искусства, герменевтику искусства, феноменологию искусства и некоторые другие. Каждая из этих дисциплин занималась каким-то одним аспектом искусства или группой его функций, часто забывая или сознательно исключая из рассмотрения сущностные вопросы искусства – его эстетическое ядро, что наряду с другими факторами привело во второй половине XX в. к полному размыванию границ искусства как художественно-эстетического феномена.

Этому отчасти способствовало и появление в XX в. ряда новых видов искусства, основанных на достижениях новейшей техники: фотографии, кино, дизайна, телевидения, видеоклипа, оснащенных супертехническими достижениями шоу, компьютерных и сетевых арт-проектов, « сетевого искусства» (нет-арт). Начав с выработки своей поэтики, основывающейся на традиционной эстетике, многие из них очень скоро существенно расширили само понимание эстетического или вообще отказались от него, активно пополнив поле пост -культуры.

ВИДЕО-АРТ – искусство, использующее возможности компьютерной и видеотехники; одно из магистральных направлений актуального искусства, зародившегося в середине 1960-х гг. в Нью-Йорке. Основателем видео-арта считается Нам Джун Пайк. В этом русле экспериментальных поисков авангарда 1960-х работали Кит Соньет, Уильям Уэгмен, Клаус Ринке, Брюс Науман, Лес Левин и др.

В отличие от собственно телевидения, рассчитанного на трансляцию для массового зрителя, видео-арт применяет телеприемники, видеокамеры и мониторы в уникальных хэппенингах, а также производит экспериментальные фильмы в духе концептуального искусства, которые демонстрируются в специальных выставочных пространствах. С помощью современной электроники показывает как бы "мозг в действии", – наглядный путь от художественной идеи к ее воплощению.

Искусство, использующее телевизионные технологии – видеоарт, – как раз и возникло из протеста против засилья массовой культуры, высшим воплощением которой считается телевидение. "Отцы" видеоарта Нам Чжун Пайк и Вольф Фостель каждый по-своему иронизировали над добропорядочными гражданами, усаживающимися каждый вечер отдыхать перед телевизором. Вольф Фостель в 60-е годы устраивал хэппенинги, на которых телевизоры забрасывали кремовыми тортами, обвязывали колючей проволокой, торжественно погребали и даже расстреливали из автоматов. Нам Чжун Пайк, музыкант по образованию, поступал тоньше. Начав с опытов "визуализации музыки", он перешел к созданию подобий живых существ с головой, руками и туловищем из мониторов разных размеров и соответствующими изображениями, называя их "Мама", "Папа", "Ребенок", "Тетя", "Дядя" и т.п.

ЛЭНД-АРТ – направление в искусстве, возникшее в США в конце 1960-х годов, в котором создаваемое художником произведение было неразрывно связано с природным ландшафтом. Работы лэнд-арта не были по отношению к ландшафту внешними или привнесёнными, последний использовался скорее как форма и средство создания произведения. Часто работы выполнялись на открытом и удалённом от населённых мест пространстве, в котором оказывались предоставленными самим себе и действию природных сил.

Лэнд-арт необходимо расценивать как художественный протест против привычной искусственности, пластмассовой эстетики и безжалостной коммерциализации искусства в Америке конца 1960-х. Мастера лэнд-арта не рассматривали стандартные художественные площадки, как музеи или галереи, в качестве демонстрации своей эстетической деятельности, ведь они создавали настолько монументальные пейзажные проекты, что их невозможно было сопоставить с традиционной транспортабельной скульптурой или же с коммерческим рынком искусства в принципе. Вдохновением для лэнд-арта послужили не только такие направления искусства, как минимализм и концептуализм, но также и модернистские движения, такие как Де Стайл, кубизм и работы Константина Бранкузи и Йозефа Бойса. Многие художники, сейчас неразрывно свя-

занные с лэнд-артом, ранее были увлечены направлениями перечисленными выше. К примеру, дизайн Исаму Ногути 1941 года для Очерченной Детской Площадки (Contoured Playground) в Нью Йорке, можно считать исключительным ранним образцом лэнд-арта, даже при том, что сам художник никогда не называл свою работу "лэнд-артом", а просто "скульптурой". Но все же, в наши дни его влияние на современный лэнд-арт, ландшафтную архитектуру и экологическую скульптуру неоспоримо и очевидно.

САУНД-АРТ или звуковое искусство – вид междисциплинарного искусства, материалом которого является звук. Точное определение звукового искусства, а также вопрос о разграничении саунд-арта и музыки представляют собой определенную методологическую проблему, по-разному решаемую разными исследователями. Относить саунд-арт к медиаискусству не вполне корректно, так как многие работы в этом виде искусства (например, классические звуковые скульптуры братьев Баше) не являются технологически ориентированными.

Наиболее распространенными видами звукового искусства являются звуковая скульптура, звуковая инсталляция, саундскейп. Проблематика саунд-арта, как правило, связана с акустикой, психоакустикой, звуковой экологией, аркологией, культурными и технологическими аспектами звукозаписи. Вопреки сравнительно распространенному в России заблуждению, алгоритмическая композиция, конкретная и шумовая музыка и другие разновидности экспериментальной электронной музыки никакого отношения к звуковому искусству не имеют.

ИНТЕРНЕТ-АРТ или «сетевое искусство» – вид медиаискусства, которое используется в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. Произведением нет-арта можно назвать арт-проект, в котором Интернет является обязательным условием для восприятия произведения, выражения идей художника, или участия (в интерактивных проектах). До эпохи Интернета первые образцы нет-арта (ASCII-графика) размещались в сети Фидонет и на BBS. С точки зрения идеологии нет-арт является преемником авангардных художественных направлений XX-го века — дадаизма, ситуационизма, концеп-

туального и телекоммуникационного искусства, флюксуса, видео арта и кинетик арта, хэппенингов и перформансов.

Предшественниками нет-арта можно считать художников, до появления Интернета работавших с коммуникационными технологиями: факсом, видеотексом, телефоном и другими. Первым значимым объединением сетевых художников является голландская арт-группа Jodi (Joan & Dirk), в её проектах часто обыгрывается тема глобализации и политики больших корпораций.

К началу 90-х в связи с распространением персональных компьютеров и появлением Интернета количество сетевых и медиа-художников значительно увеличилось. В 1996 году в Нью-Йорке появилась сетевая платформа «Rhizome», целью которой была систематизация всех существующих нет-арт проектов. Сегодня это многонациональное сообщество новых медиа содержит самую обширную и регулярно пополняемую коллекцию сетевого искусства. Новый виток истории интернет-искусства — социальные сети, предлагающие большой выбор способов объединения художников и привлечения зрителей. Это касается преимущественно визуальных социальных интернет-площадок, например, Flickr.x).

На протяжении XX века художники стремились расширить свой художественный инструментарий за пределы одних лишь красок и холста: они стали использовать готовые предметы, создавать работы буквально из всего, что попадалось им под руку. Наконец, в качестве рабочего инструмента они решили использовать тело: модели или своё собственное. Не изображать его (как это было принято в искусстве на протяжении тысячелетий), а изображать им. Например, в перформансе (от англ. perform – «представлять, исполнять») Ива Кляйна «Первый эксперимент с “живыми кистями”» модели наносили краску на полотно собственным телом, а Пьеро Мандзони ставил свою подпись на обнажённых телах натурщиц, превращая их в “живые скульптуры” – свои творения.

Художники действия совершили очередной шаг к демистификации искусства – они разрушили границу, отделявшую зрителя от произведения. Как писал художник Аллан Кэпроу, «граница между искусством и жизнью должна

оставаться нестабильной и возможно менее отчётливой». Именно к этому стремились создатели хэппенингов (от англ. happening – «происшествие, случай»): они настойчиво стремились вовлечь зрителя в процесс и сделать его соучастником происходящего.

Слово «инсталляция» произошло от английского install – «устанавливать», сооружать что-либо в пространстве. Инсталляцию в современном арт-лексиконе можно сопоставить со скульптурой в традиционной иерархии видов искусства. Только, в отличие от скульптурных произведений, формы и материалы, используемые для инсталляции, поистине безграничны: топленое сало, фетр, войлок, мёд – это далеко не полный перечень веществ, из которых художник Йозеф Бойс изготавливал свои инсталляции. За это его невзлюбили музейщики, которым пришлось поломать голову, чтобы найти способ всё это хранить и экспонировать. Зрителей же, наоборот, развлекают, удивляют, поражают подобные арт-объекты – они создают пространство, в котором интересно существовать, с которым любопытно взаимодействовать, которое необходимо «проживать» не только зрением или слухом, но целым спектром чувств: потрогать, пощупать, поиграть, погулять, даже съесть (на это рассчитана инсталляция из леденцов «Без названия» Феликса Гонзалеса-Торреса).

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Описание практических занятий (тематика, порядок подготовки и последовательность выполнения заданий)

по дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма»

Задание 1. Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе

1.1. Выполнение зарисовок элементов произведений искусства и архитектурных комплексов направления «конструктивизм» (графическая подача, формат А4 – 5 листов).

1.2. Создание серии форэскизов с учетом новых технологий в дизайне костюма (графическая подача, формат А4 – 5 листов).

1.3. Выполнение серии форэскизов современного костюма, используя концепции современного искусства через «потерю формы» (графическая подача, формат А4 – 5 листов).

1.4. Выполнение серии принтов, интерпретируя концептуальное искусство, для использования их в современном костюме (графическая подача, формат А4 – 5 листов).

Задание 2. Способы достижения художественной выразительности

2.1. Разработка серии форэскизов костюма, как арт-объекта с функцией раскрытия внутреннего образа (графическая подача, формат А3 – 5 листов).

2.2. Разработка серии форэскизов костюма, с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. Окончательное оформление эскизов коллекции «Образ – Я», используя форэскизы костюма с раскрытием внутреннего психологического состояния себя (графическая подача, формат А3 – 5 листов).

Задание 3. Визуализация образной информации: видимое и невидимое

3.1. Разработка серии форэскизов современного костюма, используя, как основу понятие «ризомы» (графическая подача, формат А3 – 5 листов).

3.2. Разработка серии форэскизов современного костюма для кинематографа (графическая подача, формат А3 – 5 листов).

3.3. Выполнение серии эскизов авангардной коллекции одежды, основываясь на понятия «видимое» и «невидимое» (графическая подача, формат А3 – 5 листов).

Задание 4. Современные формы презентации коллекций моделей одежды

4.1. Выполнение зарисовок проекта показа авторской коллекции, для последующего перевода его в электронный вид (графическая подача, А4 – 5 листов).

4.2. Создание проект показа авторской коллекции (презентация с использованием программы Power Point).

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Критерии оценки результатов учебной деятельности студентов

Для контроля качества образования, используются средства диагностики, определенные критериями оценки знаний, умений, навыков.

Форма контроля – текущий, итоговый (зачет).

Текущий контроль осуществляется в виде просмотров этапов выполнения работ по темам дисциплины. В ходе данного контроля оцениваются качество и количество работ, выполненных студентом. Темы заданий соответствуют темам практических занятий.

На итоговый просмотр (зачет) предоставляются: творческие работы по темам с соответствующими эскизами; зарисовками и проект показами авторской коллекции, презентациями. На просмотрах оценивается: качество выполненных работ; наличие всех заданий и полнота их выполнения; гармоничность и образность созданных композиций; творческий подход к работе.

Зачтено ставится, если:

– студент ориентируется в основных теоретических положениях учебного материала, воспроизводит его содержание в логической последовательности с использованием научной терминологии;

– усвоил содержание основной литературы, рекомендованной учебной программой дисциплины;

– умеет под руководством преподавателя решать стандартные методические и художественно-творческие задачи на практических занятиях;

– выполняет задания на допустимом уровне культуры их исполнения в полном объеме, предусмотренном программой.

Не зачтено ставится:

– за фрагментарные теоретические знания в рамках образовательного стандарта;

– изложение ответа на вопросы с существенными ошибками;

- неумение ориентироваться в основных теориях, концепциях и нормативно- методических документах по изучаемой дисциплине;
- пассивность на практических занятиях;
- выполнение практических, самостоятельных заданий с существенными ошибками на низком методическом и художественном уровне культуры исполнения либо не полный объем заданий, предусмотренных программой, а также в случае отказа от ответа.

3.2. Перечень практических занятий

Задание 1. Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе.

Задание 2. Способы достижения художественной выразительности.

Задание 3. Визуализация образной информации: видимое и невидимое.

Задание 4. Современные формы презентации коллекций моделей одежды.

3.3. Задания для самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студента – это различные виды учебной, учебно-исследовательской и самообразовательной деятельности. Внеаудиторная самостоятельная работа студентов определяется учебным планом и программой. Ее результаты учитываются преподавателем во время текущего и итогового контроля по дисциплине.

| № п/п | Название раздела, темы | Кол-во часов | Задание | Форма выполнения | Цель и задача СРС |
|-------|---|--------------|---|---|---|
| 1 | Введение. Арт-технологии в актуальных художественных практиках XX века: от реди-мэйда до интернет арта. | 6 | Повторить тему по конспекту лекции, Выписать основные задачи предмета | Изучение дополнительной литературы, конспектирование прочитанного, составление плана текста | Закрепление знаний по работе с первоисточником Знакомство с коллекциями современных дизайнеров |

| | | | | | |
|---|---|----|---|--|---|
| 2 | Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе | 12 | Выполнить серию форэскизов с учетом новых технологий в дизайне костюма. | Графическая подача, формат А4 – 5 листов | Изучение концепции современного искусства через «потерю формы» |
| 3 | Способы достижения художественной выразительности | 6 | Выполнение форэскизов костюма, с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. | Подготовка к практическим занятиям Окончательное оформление эскизов коллекции «Образ – Я», используя форэскизы костюма с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. (графическая подача, формат А3 – 5 листов) | Изучение особенностей раскрытия внутреннего образа |
| 4 | Визуализация образной информации: видимое и невидимое | 12 | Выполнить серию эскизов авангардной коллекции одежды, основываясь на понятия «видимое» и «невидимое» | Подготовка к практическим занятиям. Графическая подача, формат А3 – 5 листов | Изучение особенностей использования форэскизов в практике проектирования современного костюма для кинематографа |
| 5 | Современные формы презентации коллекций моделей одежды | 12 | Выполнить зарисовки проекта показа авторской коллекции, для последующего перевода его в электронный вид. Графическая подача, А4 – 5 листов | Подготовка к практическим занятиям Презентация с использованием программы Power Point. | Изучение методов и приемов презентации коллекций моделей одежды |

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебная программа

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННЫХ ЗНАНИЙ ИМЕНИ А.М.ШИРОКОВА»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор Института современных знаний
имени А.М. Широкова

_____ А.Л. Капилов

29.12.2015 _____

Регистрационный № УД – 02-163/уч.

АРТТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Учебная программа учреждения высшего образования

по учебной дисциплине для специальности

1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направление специальности

1-19 01 01 – 05 Дизайн (костюма и тканей)

2015 г.

Учебная программа разработана на основе образовательного стандарта высшего образования I степени ОСВО 1-19 01 01-2013 специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» направление специальности 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)» и учебного плана по специальности

СОСТАВИТЕЛЬ:

В.С.Крыса, старший преподаватель кафедры моделирования костюма Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Г.Я.Мешкова – доцент кафедры костюма и текстиля Белорусской государственной академии искусств, кандидат искусствоведения;

И.М.Коновалов – ст.преподаватель кафедры дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова», кандидат искусствоведения

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой моделирования костюма Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»

(протокол № 5 от 20.12.2015)

Научно-методическим советом Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова»

(протокол № 2 от 23.12.2015)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма» для специализации 1-19 01 01-05 01 Дизайн швейных изделий направления специальности 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей) разработана на основе образовательного стандарта высшего образования I ступени ОСВО 1-19 01 01-2013 специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» направление специальности 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)» и учебного плана по специальности.

Дисциплина углубленно рассматривает вопросы арттехнологий, касающихся конкретного направления и специализации.

Цель дисциплины:

комплексное изучение формообразующих элементов в контексте современного дизайна костюма, принципы проектирования современного костюма в рамках заданных концепций; формирование четкого представления о направлениях использования арт-психологии в дизайн-деятельности, создании образа современного костюма, презентации арт-объекта.

Задачи дисциплины:

- способствовать созданию авторских коллекций на основе современного концептуального видения и новых художественных направлений;
- обучить студентов различным способам экспонирования авторских коллекций в контексте актуальных художественных практик в современном искусстве;
- ознакомить с ключевыми фигурами, концепциями и проблемами искусства XX-XXI веков;
- сформировать знание и понимание принципа формообразования, применяемого в современном художественном процессе;

– повысить общую и профессиональную коммуникативную компетентность.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

- методологические основы дизайн-деятельности;
- сущность и специфику дизайн-деятельности как системы;
- методы и средства дизайн-проектирования;
- организационные формы современного дизайна;
- методы решения конструктивных и технологических особенностей разрабатываемых моделей и тканей;

уметь:

- выявлять взаимосвязь и взаимодействие различных концептуальных и формальных структур в рамках художественного поля XX-XXI веков;
- различать направления и стили современного искусства;
- адаптировать изучаемые в курсе материалы и использовать их в практическом контексте работы с проблемами современного художественного поля;
- идентифицировать формы и модели современного искусства и применять их на практике;
- устанавливать связь теоретических парадигм и художественных практик в конкретном художественном и социальном контексте;
- выражать свои собственные идеи или подходы к проблеме создания костюма как арт-объекта;
- формулировать авторские концепции в дизайне одежды;
- учитывать психические и психофизиологические характеристики человека при разработке моделей костюма;
- включать теоретический и использовать практический материал художественных практик искусства различных эпох в концепциях создания собственных авторских коллекций;
- различать способы демонстрации и экспонирования авторских коллекций и применять их на практике;

владеть:

- навыками концептуализации понятий «философ и художник» и интерпретации актуальных форм искусства;
- навыками организации проектного процесса;
- средствами и приемами композиционного формообразования;
- традиционными и инновационными проектными технологиями
- навыками публичного выступления, аргументации своей позиции, составления проектной документации.

При изучении учебной дисциплины по направлению специальности 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)» формируются и развиваются следующие академические, социально-личностные и профессиональные компетенции:

специалист должен:

- владеть базовыми научно-теоретическими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономических дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности;
- уметь работать самостоятельно;
- быть способным к творческой, креативной работе;
- владеть междисциплинарным подходом к решению проблем;
- иметь навыки использования современных технических средств обработки информации;
- иметь навыки устной и письменной коммуникации;
- уметь учиться, быть расположенным к постоянному повышению профессиональной квалификации;
- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный потенциал и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство;
- обладать способностью к межличностным коммуникациям и социальному взаимодействию;

- формировать выразительное образное решение на основе конкретного содержания;
- осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения по основным смыслообразующим и формообразующим факторам;
- осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности;
- работать с научно-исследовательской литературой;
- собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности;
- анализировать композиционные, конструктивные, технологические, эргономические и колористические решения продуктов дизайн-деятельности;
- анализировать результаты собственных дизайн-решений;
- вести проектную, деловую и отчётную документацию по установленным формам;
- уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности.

Дисциплина «Арттехнологии в дизайне костюма» непосредственно связана с профилирующей дисциплиной «Дизайн-проектирование», а также другими дисциплинами типового учебного плана специальности, такими как, «История, теория и методология дизайна», «Основы композиции костюма», «Колористика в дизайне костюма», «Работа в материале», «Материаловедение и конфекционирование».

Методика преподавания дисциплины строится на сочетании лекций, практических занятий и самостоятельной работы.

Основными методами (технологиями) обучения, отвечающими целям изучения дисциплины, являются:

- элементы проблемного обучения (проблемное изложение, вариативное изложение, эвристический метод), реализуемые на лекционных занятиях;

– элементы учебно-исследовательской деятельности, творческого подхода, реализуемые на практических занятиях;

– проектные технологии и практико-ориентированный подход, используемые при эргономическом обеспечении проектирования конкретного объекта, реализуемые при выполнении авторской коллекции.

Изучение учебной дисциплины проводится на протяжении одного семестра четвёртого курса в объёме 36 часов (4 часа лекций и 32 часа практических занятий).

Академическая аттестация: 8 семестр – экзаменационный просмотр.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение: Арттехнологии в актуальных художественных практиках XX века: от реди-мэйда до интернет-арта

Сущность понятия арттехнологии.

Арттехнологии как инструмент художественного высказывания (дадаизм, сюрреализм, конструктивизм, конкретное искусство и т.д.). Художественные практики первой половины XX в. как иллюстрация проблемы "эстетической границы" между "искусством" и "не искусством".

Понятие авангарда. Техника коллажа, монтажа, реди-мэйда.

Реформация архитектуры и дизайна.

Ситуация после второй мировой войны в Америке: от продолжения и подражания европейской традиции к собственным стилям. Искусство действия.

«Новые реалисты». Создание новых интерпретационных механизмов и художественных символов артистического выражения.

Расширение «живописной среды» под воздействием НТП (включая СМИ, и другие технологии современного общества). Видео арт, лэнд арт, саунд арт, интернет арт.

Теоретические основы актуальных художественных практик.

Тема 2. Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе

Конструктивизм как имитации форм и методов современного технологического процесса.

Подходы в современной архитектуре, дизайне, театральном оформительском искусстве, а также печатной графике.

Форма-функция как основа художественной организации материальной среды.

Феноменология и феноменологический подход. Понятие и сущность.

Современное искусство и эстетика. Понятие о прекрасном в современном творческом процессе. Искусство и философия. Производство искусства и фи-

лософский анализ. Интерпретация и «потеря формы». (Джозеф Кошут «Искусство после философии», 1969).

Зарождение концептуального искусства: какое произведение искусство может быть названо концептуальным. Связь произведения и концепции. Связь концептуального искусства с иными ментальными дисциплинами, интерпретация произведения искусства (Сол Левитт: «Параграфы о концептуальном искусстве», 1968).

Тема 3. Способы достижения художественной выразительности

Структурализм как деятельность. (Р. Барт, Леви-Стросс). Основные понятия структурализма. Интеллигибельность и модель.

Идентичность. Знаки идентичности. Образ – Я.

Арт-психология в создании образа современного костюма.

Тема 4. Визуализация образной информации: видимое и невидимое

Ризома, как ключевое понятие философии постмодернизма и постструктурализма. (Ж. Делез, Ф. Гваттари) Критика систем структурализма.

Ранняя кинофеноменология: исследования природы кино в 10-20-х гг. XX века. Жан Эпштейн и Луи Деллюк

Феномен кино Восприятие феномена: Морис Мерло-Понти. Проблема визуальности: видимое и невидимое.

Тема 5. Современные формы презентации коллекций моделей одежды

Выставка как процесс и деятельность по созданию и трансляции смыслов. Перформативные практики современного искусства перформанс, мейл-арт, акция, хепенинг, перформанс.

Презентационные технологии (перформанс, объект, инсталляция, видео).

Перевод творчества в сферу коллективного, праздничного, спонтанного действия в искусстве, (Тезисы концептуального искусства, 1967).

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

| Номер раздела, темы | Название раздела, темы | Количество аудиторных часов | | | | | Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.) | Формы контроля знаний |
|---------------------|--|-----------------------------|---------------------|----------------------|----------------------|-------------------------------|--|-----------------------|
| | | лекции | семинарские занятия | практические занятия | лабораторные занятия | Количество часов УСР студента | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 10 |
| | 4 курс, 8 семестр, 36 часов | 2 | | 34 | | | | |
| 1 | <p>Введение. Арттехнологии в актуальных художественных практиках 20 века: от реди-мэйда до интернет арта.</p> <p>1.1. Сущность понятия арттехнологии. Арттехнологии как инструмент художественного высказывания. Художественные практики первой половины 20 века.</p> <p>1.2. Понятие авангарда. Техника коллажа, монтажа, реди-мэйда. Реформация архитектуры и дизайна. Создание новых интерпретационных механизмов и художественных символов артистического выражения. Расширение «живописной среды» под воздействием НТП (видео арт, лэнд арт, саунд арт, интернет арт).</p> | 2 | – | | – | 6 | Видео- и фотоматериалы по теме, учебно-методическая литература | |
| | | 1 | – | | – | 3 | | |
| | | 1 | – | | – | 3 | | |

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|----|---|-------------------|
| 2 | <p>Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе</p> <p>2.1. Конструктивизм как имитации форм и методов современного технологического процесса. Подходы в современной архитектуре, дизайне, театральном оформительском искусстве. Выполнение зарисовок элементов произведений искусства и архитектурных комплексов направления «конструктивизм»</p> <p>2.2. Форма-функция как основа художественной организации материальной среды. Феноменология и феноменологический подход. Создание серии форэскизов с учетом новых технологий в дизайне костюма.</p> <p>2.3. Современное искусство и эстетика. Понятие о прекрасном в современном творческом процессе. Произведение искусства и философский анализ. Интерпретация и «потеря формы». Выполнение серии форэскизов современного костюма, используя концепции современного искусства через «потерю формы».</p> <p>2.4. Зарождение концептуального искусства. Связь концептуального искусства с иными ментальными дисциплинами, интерпретация произведения искусства. Выполнение серии принтов, интерпретируя концептуальное искусство, для использования их в современном костюме.</p> | – | 8 | – | 12 | Видео- и фото-материалы, учебно-методическая литература | Методич. просмотр |
| | | | 2 | | 2 | | |
| | | | 2 | | 4 | | |
| | | | 2 | | 4 | | |
| | | | 2 | | 2 | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|----|---|----|--|-------------------|
| 3 | <p>Способы достижения художественной выразительности</p> <p>3.1. Структурализм как деятельность. Интеллибельность и модель. Идентичность. Знаки идентичности. Образ – Я. Разработка серии форэскизов костюма, как арт-объекта с функцией раскрытия внутреннего образа.</p> <p>3.2. Арт-психология в создании образа современного костюма. Разработка серии форэскизов костюма, с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. Окончательное оформление эскизов коллекции «Образ – Я», используя форэскизы костюма с раскрытием внутреннего психологического состояния себя.</p> | – | 8 | – | 6 | Учебно-методич. литература | Методич. просмотр |
| 4 | <p>Визуализация образной информации: видимое и невидимое</p> <p>4.1. Ризома, как ключевое понятие философии постмодернизма и постструктурализма. Критика систем структурализма. Разработка серии форэскизов современного костюма, используя, как основу понятие «ризомы».</p> <p>4.2. Ранняя кинофеноменология: исследование природы кино в 10-20-х гг. XX века. Феномен кино. Восприятие феномена. Разработка серии форэскизов современного костюма для кинематографа.</p> <p>4.3. Проблема визуальности: видимое и невидимое. Выполнение серии эскизов авангардной коллекции одежды, основываясь на понятия «видимое» и «невидимое».</p> | – | 10 | – | 12 | Видео- и фотоматериалы, учебно-методическая литература | Методич. просмотр |

| | | | | | | | | |
|---------------|---|----------|---|-----------|---|-----------|--|--------------------|
| 5 | Современные формы презентации коллекций моделей одежды 5.1. Выставка как процесс и деятельность по созданию и трансляции смыслов. Презентационные технологии (перформанс, объект, инсталляция, видео). Выполнение зарисовок проекта показа авторской коллекции, для последующего перевода его в электронный вид. 5.2. Перевод творчества в сферу коллективного, праздничного, спонтанного действия в искусстве. Создание проект показа авторской коллекции (презентация с использованием программы Power Point). | | – | 8 | – | 12 | Видео- и фотоматериалы, учебно-методическая литература | Методич. просмотр |
| | | | | 4 | | 4 | | |
| | | | | 4 | | 8 | | |
| Всего: | | 2 | – | 34 | – | 48 | | Экзамен. просмотр. |

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Задание 1. Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе (8 часов)

1.1. Выполнение зарисовок элементов произведений искусства и архитектурных комплексов направления «конструктивизм» (графическая подача, формат А4 – 5 листов). (2 часа)

1.2. Создание серии форэскизов с учетом новых технологий в дизайне костюма (графическая подача, формат А4 – 5 листов). (2 часа)

1.3. Выполнение серии форэскизов современного костюма, используя концепции современного искусства через «потерю формы» (графическая подача, формат А4 – 5 листов). (2 часа)

1.4. Выполнение серии принтов, интерпретируя концептуальное искусство, для использования их в современном костюме (графическая подача, формат А4 – 5 листов). (2 часа)

Задание 2. Способы достижения художественной выразительности (8 часов)

2.1. Разработка серии форэскизов костюма, как арт-объекта с функцией раскрытия внутреннего образа (графическая подача, формат А3 – 5 листов). (4 часа)

2.2. Разработка серии форэскизов костюма, с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. Окончательное оформление эскизов коллекции «Образ – Я», используя форэскизы костюма с раскрытием внутреннего психологического состояния себя (графическая подача, формат А3 – 5 листов). (4 часа)

Задание 3. Визуализация образной информации: видимое и невидимое (10 часов)

3.1. Разработка серии форэскизов современного костюма, используя, как основу понятие «ризомы» (графическая подача, формат А3 – 5 листов). (4 часа)

3.2. Разработка серии форэскизов современного костюма для кинематографа (графическая подача, формат А3 – 5 листов). (2 часа)

3.3. Выполнение серии эскизов авангардной коллекции одежды, основываясь на понятиях «видимое» и «невидимое» (графическая подача, формат А3 – 5 листов). (4 часа)

Задание 4. Современные формы презентации коллекций моделей одежды. (8 часов)

4.1. Выполнение зарисовок проекта показа авторской коллекции, для последующего перевода его в электронный вид (графическая подача, А4 – 5 листов). (4 часа)

4.2. Создание проект показа авторской коллекции (презентация с использованием программы Power Point). (4 часа)

**ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма» направлена на активизацию учебно-познавательной и художественно-творческой деятельности обучающихся.

Ее цель – повысить прочность приобретаемых знаний, умений и навыков, способствовать формированию методической компетентности, овладеть методикой самостоятельной учебной деятельности, необходимой для саморазвития и самосовершенствования личности будущего специалиста.

Самостоятельная работа студента – это различные виды учебной, учебно-исследовательской и самообразовательной деятельности.

Внеаудиторная самостоятельная работа студентов определяется учебным планом и программой. Исходя из специфики учебной дисциплины она нередко выступает в качестве подготовительной работы к аудиторным занятиям и включает изучение литературных источников; подготовку рефератов, сообщений проблемного характера; разработку планов-конспектов; изготовление наглядных пособий; создание мультимедийных презентаций; составление тематической подборки литературных источников, интернет-источников; участие в научно-исследовательской работе и др.

Ее результаты учитываются преподавателем во время текущего и итогового контроля по дисциплине.

| № п/п | Название раздела, темы | Кол-во часов на СРС | Задание | Форма выполнения | Цель и задача СРС |
|-------|---|---------------------|---|---|--|
| 1 | Введение. Арт-технологии в актуальных художественных практиках XX века: от реди-мэйда до интернет арта. | 6 | Повторить тему по конспекту лекции, Выписать основные задачи предмета | Изучение дополнительной литературы, конспектирование прочитанного, составление плана текста | Закрепление знаний по работе с первоисточником Знакомство с коллекциями современных дизайнеров |
| 2 | Дизайн современного костюма в контексте различных концепций в современном культурном процессе | 12 | Выполнить серию форэскизов с учетом новых технологий в дизайне костюма. | Графическая задача, формат А4 – 5 листов | Изучение концепции современного искусства через «потерю формы» |

| | | | | | |
|---|--|----|--|--|---|
| 3 | Способы достижения художественной выразительности | 6 | Выполнение форэскизов костюма, с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. | Подготовка к практическим занятиям Окончательное оформление эскизов коллекции «Образ – Я», используя форэскизы костюма с раскрытием внутреннего психологического состояния себя. (графическая подача, формат А3 – 5 листов) | Изучение особенностей раскрытия внутреннего образа |
| 4 | Визуализация образной информации: видимое и невидимое | 12 | Выполнить серию эскизов авангардной коллекции одежды, основываясь на понятия «видимое» и «невидимое» | Подготовка к практическим занятиям. Графическая подача, формат А3 – 5 листов | Изучение особенностей использования форэскизов в практике проектирования современного костюма для кинематографа |
| 5 | Современные формы презентации коллекций моделей одежды | 12 | Выполнить зарисовки проекта показа авторской коллекции, для последующего перевода его в электронный вид. Графическая подача, А4- 5 листов | Подготовка к практическим занятиям Презентация с использованием программы Power Point. | Изучение методов и приемов презентации коллекций моделей одежды |

Перечень средств диагностики учебной деятельности

В образовательном процессе используется Положение о текущей и итоговой аттестации студентов в Частном учреждении образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова» по 10-балльной шкале, утвержденное ректором Института 12.09.2013 № 51.

По дисциплине «Арттехнологии в дизайне костюма» предусмотрен экзаменационный просмотр – в восьмом семестре. Оценка учебных достижений студента осуществляется на экзаменационном просмотре и оценивается по десятибалльной шкале.

Для текущего контроля и самоконтроля знаний и умений студентов по данной дисциплине можно использовать следующий диагностический инструментарий:

- собеседование;
- проведение текущих опросов по отдельным разделам (темам) дисциплины;
- методические просмотры по отдельным темам дисциплины.

4.2. Основная литература

1. Маньковская, Г. М. Эстетика постмодернизма / Г. М. Маньковская. – М., 2000.
2. Хан-Магомедов, С. О. Архитектура советского авангарда / С. О. Магомедов. – В 2 кн. Кн. 1.
3. Проблемы формообразования. Мастера и течения / С. О. Хан-Магомедов. – М., 1996.
4. Хан-Магомедов, С. О. ВХУТЕМАС / С. О. Хан-Магомедов. – М., 1995.
5. Гуссерль, Э. Собр. соч. Т. 3 Логические исследования. Исследования по феноменологии и теории познания / Э. Гуссерль. – М., 2001.
6. Гуссерль, Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии, кн. 1. / Э. Гуссерль. – М. : ДИК, 1999.
7. Красковская, Е. И., Потоцкий, А. А., Шешко, Я. В. К 78 Эстетика : учебно-метод. комплекс для студентов дневной и заочной форм обучения / Елена Ивановна Красковская, Алексей Александрович Потоцкий, Яна Владимировна Шешко; Минский ин-т управления. – Мн. : Изд-во МИУ, 2004. – с.134.

4.3. Дополнительная литература

8. Делез, Ж. Кино / Ж. Делёз. – М., 2004.
9. Делез, Ж. Платон и симулякр. Интенциональность и текстуальность. / Ж. Делёз. – Т., 1998.
10. Мамардашвили, М. Философские чтения / М. Мамардашвили. – СПб., 2002.
11. Мерло-Понти, М. У181Ье& нм81Ье / М. Мерло-Понти.
12. Эйзенштейн, С. М. Монтаж / С. М. Эйзенштейн. – М., 2000.
13. Актуальные художественные практики / Д. Пушко // Клуб интеллектуального досуга ФакультатиВ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://facultativ.by/stati/aktualnye-khudozhestvennyye-praktiki/> – Дата доступа: 18.01.2018.

14. Синицына, Л. А. Модульные композиции для проектирования объектов дизайна и изобразительного искусства // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 27. – С. 22–47. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/574006.htm>. – Дата доступа: 18.01.2018.
15. Сколота, З. Н. Современное искусство: формы и технологии // Молодой ученый. – 2013. – №11. – С. 852-856. – URL <https://moluch.ru/archive/58/8215/> – Дата доступа: 18.01.2018.
16. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studopedia.ru/8_88258_iskusstvo-v-epohu-nauchno-tehnicheskogo-progressa.html / Дата доступа: 18.01.2018.
17. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ppt4web.ru/mkhk/arttekhologii.html> / Дата доступа: 18.01.2018.
18. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://studbooks.net/869977/religiovedenie/vliyanie_reformatsii_hudozhestvennuyu_kulturu / Дата доступа: 18.01.2018.
19. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kakprosto.ru/kak-857272-chto-takoe-art-tehnologii> / Дата доступа: 18.01.2018.
20. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cross-kpk.ru/ims/01608/set/glava2/arttehnologii.htm> / Дата доступа: 18.01.2018.

4.4. ПРИЛОЖЕНИЕ

Примеры. Арттехнологии в дизайне костюма



Студенческие работы кафедры Дизайна костюма – МНПИ
<http://www.mhpi.edu.ru/sveden/kafedra-dizajna-kostyuma/>



Авторские галереи - Иванова Мария / эскиз "тренчкоты" /,
техника: коллаж (гуашь, принты - photoshop, аппликация, фломастер)
<http://www.artlib.ru/>



Персональный сайт - Коллажи.
<http://malliarda.narod.ru/index/0-9>



Сообщество иллюстраторов Иллюстрация - эскиз костюмов
Техники - коллаж / монтаж
Автор: Тюрина Аня
<http://illustrators.ru/>

Сообщество иллюстраторов Иллюстрация - эскиз костюмов
Техники - гуашь
Автор: Тюрина Аня
<http://illustrators.ru/>





Коллекция авангардной одежды, вдохновленная природными мотивами, горными породами, камнями и пр.

Автор: Александра Цой

<http://www.designdebut.ru/gallery/1328>



Авангардные эскизы одежды - Ibook-service.ru

<https://e-koncept.ru/2017/574006.htm>



Картинки эскизы одежды карандашом kartik.ru
<http://kartik.ru/kartinki-eskizy-odezhdy-karandashom/>



FashionBank. Photos :: Masha Pu
Designer Masha Pu
<http://www.my-fashionbank.com/photo/2376.html>



Fashion Sketchbook - fashion illustration; collection lineup

<http://quotespicture.org/fashion-sketchbook-fashion-illustration-collection-lineup-drawings-fashion-d/>



Конкурс дизайнеров эскизы

Автор: Головчанская Евгения - «Прогулянка Лондоном»

http://www.kyivfashion.kiev.ua/index.php?view=category&catid=36&page=1&catpage=1&option=com_joomgallery&Itemid=316&lang=ru

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| Пояснительная записка..... | 3 |
| 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ..... | 8 |
| 1.1. Курс лекций..... | 8 |
| 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ..... | 27 |
| 2.1. Описание практических занятий (тематика, порядок подготовки и последовательность выполнения заданий)..... | 27 |
| 3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ..... | 29 |
| 3.1. Критерии оценки результатов учебной деятельности студентов..... | 29 |
| 3.2. Перечень практических занятий..... | 30 |
| 3.3. Задания для самостоятельной работы студентов..... | 30 |
| 4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ..... | 32 |
| 4.1. Учебная программа..... | 32 |
| 4.2. Основная литература..... | 50 |
| 4.3. Дополнительная литература..... | 50 |
| 4.4. Приложение..... | 52 |

Учебное электронное издание

Составитель
Заговалко Татьяна Марьяновна

АРТТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

*Электронный учебно-методический комплекс
для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям),
направление специальности 1-19 01 01-05 Дизайн (костюма и тканей)*

[Электронный ресурс]

Редактор *И. П. Сергачёва*
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 30.07.2019.
Гарнитура Times Roman. Объем 2,6 Мб

Частное учреждение образования
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»
Свидетельство о регистрации издателя №1/29 от 19.08.2013
220114, г. Минск, ул. Филимонова, 69.

ISBN 978-985-547-321-4



9 789855 473214