

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

Факультет искусств
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой
Дягилев Л. Е.

31.01.2018 г.

СОГЛАСОВАНО
Декан факультета
Полосмак А. О.

31.01.2018 г.

ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ 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)*

Составитель

Прищеп Н. И., доцент 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 37.24я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра народного декоративно-прикладного искусства УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 7 от 15.01.2018 г.);

Шабловская Т. Д., доцент кафедры костюма и текстиля УО «Белорусская государственная академия искусств», доцент.

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению
кафедрой дизайна
(протокол № 7 от 22.01.2018 г.)

075 Прищеп, Н. И. Основы композиции 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] / Авт.-сост. Прищеп Н. И. – Электрон. дан. (0,8 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2018. – 101 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» 1641814743 от 16.03.2018 г.

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

Для студентов вузов.

ISBN 978-985-547-253-8

© Институт современных знаний
имени А. М. Широкова, 2018

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Основы композиции костюма» относится к циклу дисциплин специализации «Дизайн швейных изделий».

Программа разработана в соответствии с образовательным стандартом 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 с учебным планом специальности.

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

Учебная дисциплина «Основы композиции костюма» включает систематизированное изложение теоретических вопросов, раскрывающих особенности композиционных средств и приемов таких как: ритмы, пропорции, статика и динамика, симметрия и асимметрия, цвет, фактура, декор, а также сведения о закономерностях строения формы в искусстве костюма, что позволит студентам в практической деятельности успешно решать конкретные задачи проектирования изделий легкой промышленности с учетом конструктивных и технологических особенностей разрабатываемых моделей и базируется на знаниях, полученных в курсах: «Композиция», «Теория и методология дизайна», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Спецрисунок», «Колористика в дизайне костюма».

Цель дисциплины – изучение основ теории композиции костюма, закономерностей строения формы костюма.

Задачей изучения дисциплины является изучение композиционных средств, элементов, способов гармонизации композиции костюма.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

- теоретические основы композиции костюма;
- определение понятий;

- закономерности изменения моды;
- свойства формы костюма;
- виды силуэтов;
- роль линий в композиции костюма;
- основы композиции костюма;
- категории композиции;
- пропорциональные закономерности композиции костюма;
- системы ритмов в композиции костюма;
- закономерности зрительного восприятия в костюме;
- основы цветовой гармонии в искусстве костюма;
- роль декора в композиции костюма;
- законы и правила композиции костюма.

В результате изучения учебной дисциплины при эскизном проектировании и разработке костюма студент должен:

уметь:

- использовать свойства объемно-пространственной структуры костюма;
- учитывать закономерности композиции;

владеть:

- законами и правилами композиции костюма;
- терминологией и классификацией костюма;
- материалами и техниками рисунка, для выполнения копий исторического и народного костюма.

В процессе изучения учебной дисциплины используется наглядный иллюстративный материал из методического фонда кафедры дизайна ЧУО «Института современных знаний имени А. М. Широкова».

В результате изучения дисциплины студент должен развить следующие академические (АК), социально-личностные (СЛК) и профессиональные (ПК) компетенции:

АК-1 – владеть базовыми научно-теоретическими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономиче-

ских дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности;

АК-2 – владеть методикой системного и сравнительного анализа, междисциплинарным подходом к решению проблем, находить решения на стыке разных дисциплин, связанных с теорией и практикой дизайна;

АК-3 – владеть исследовательскими навыками;

АК-4 – уметь работать самостоятельно;

АК-5 – быть способным к творческой, креативной работе;

АК-7 – иметь навыки использования современных технических средств обработки информации;

АК-8 – обладать навыками устной и письменной коммуникации;

АК-9 – уметь учиться, быть расположенным к постоянному повышению профессиональной квалификации;

СЛК-2 – совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство;

СЛК-3 – обладать способностью к межличностным коммуникациям и социальному взаимодействию;

СЛК-6 – быть способным к критике и самокритике;

СЛК-7 – уметь работать в коллективе;

ПК-1 – владеть методологией дизайн-проектирования;

ПК-3 – формировать выразительное образное решение объекта проектирования на основе конкретного содержания;

ПК-4 – осуществлять прогностическое дизайн-проектирование с использованием инновационных технологий;

ПК-5 – осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения по основным смыслообразующим и формообразующим факторам;

ПК-6 – адаптироваться к изменению объекта профессиональной деятельности, как в пределах специализации, так и направления специальности;

ПК-7 – осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности;

ПК-8 – работать с научно-исследовательской литературой;

ПК-9 – собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности;

ПК-10 – выявлять общие закономерности функционирования и развития дизайн-деятельности на основе собранного фактологического материала;

ПК-11 – анализировать композиционные, конструктивные, технологические, эргономические и колористические решения продуктов дизайн-деятельности;

ПК-12 – анализировать результат собственных дизайн-решений;

ПК-13 – планировать работу над дизайн-проектом и аргументировано защищать ее результаты;

ПК-14 – вести проектную, деловую и отчетную документацию по установленным формам;

ПК-15 – организовывать работу малых дизайн-коллективов, взаимодействовать со специалистами смежных профилей, проводить переговоры с заинтересованными сторонами, осуществлять обучение и повышение квалификации персонала по своему профессиональному направлению;

ПК-16 – использовать патентное законодательство в области защиты интеллектуальной собственности и правила патентования промышленных образцов и товарных знаков;

ПК-17 – работать с юридической литературой и трудовым законодательством;

ПК-18 – уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности.

Таким образом, учебная дисциплина «Основы композиции костюма» является основой для подготовки студентов к дисциплине «Дизайн-проектирование костюма».

В соответствии с учебным планом на изучение дисциплины отводится 124 часа, из них 68 часов аудиторных – 20 часов лекционных, 48 часов практических, 56 – самостоятельная работа.

Форма получения высшего образования: очная.

Преподавание дисциплины осуществляется во 2-м семестре (1-й курс).

Форма текущей аттестации – экзамен.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Курс лекций по учебной дисциплине

«Основы композиции костюма» для студентов специальности

1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» направление специальности

1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)»

Тема 1. Введение в предмет

1.1. Костюм как объект дизайна. Место костюма в классе пространственных искусств.

1.2. Характеристика основных стилевых направлений в искусстве костюма.

1.3. Определение понятий.

1.4. Мода ее прогнозирование и закономерности изменения.

1.1. Костюм как объект дизайна. Место костюма в классе пространственных искусств

Произведения искусства создаются и существуют как материальная конструкция, сопряжение звуков, объемов, цветовых пятен, слов, движений, то есть как произведения, имеющие пространственную, временную или пространственно-временную характеристику и делятся на 3 класса:

1. Пространственные (пластические);
2. Временные;
3. Пространственно-временные.

В классе пространственных искусств различают: изобразительные виды (живопись, графика, скульптура, фотоискусство) и неизобразительные – архитектурные (архитектура, дизайн, декоративно-прикладное искусство), которые не предполагают аналогий в реальной действительности и ничего не изображают.

Под пластическими, пространственными подразумеваются виды искусства, которые существуют в пространстве, не изменяясь и не развиваясь во времени, и воспринимаются визуально. Как и все виды художественного творчест-

ва, пространственные виды искусства отображают объективный мир в образной форме.

Все виды пластических искусств, несмотря на их разнообразие, можно подразделить на две большие группы: изобразительные и неизобразительные или архитектурные.

Изобразительные искусства – это живопись, скульптура, разнообразные виды графики. Эти произведения воспроизводят окружающий нас реальный мир, преломляясь через сознание художника.

К архитектурным искусствам относятся архитектура, декоративно-прикладное искусство (керамика, художественное ткачество, ювелирное искусство и т. д.), а также дизайн. Произведения архитектурных искусств не изображают окружающий мир, а являются предметами материальной среды.

Неизобразительные искусства тесно связаны с развитием научно-технического прогресса, причем связь эта двусторонняя: с одной стороны, технические новинки и научные открытия дают мощный толчок для художественного творчества, с другой – идеи художников вдохновляют ученых на поиск новых материалов и технологий. Таким образом, они объединяют художественную, научно-техническую и индустриально-технологическую культуру, обеспечивая целостность современной цивилизации.

Ни живопись, ни графика, ни скульптура не могут быть использованы в практической деятельности людей, все они имеют одну функцию – эстетическую. Произведения неизобразительных искусств, например, архитектурные сооружения, прежде всего, являются зданиями, где живут и работают люди; предметы керамики – это, по сути своей, посуда; коврами и гобеленами человек утепляет свое жилище; ювелирные украшения используются как аксессуары, или дополнения костюма. Сам костюм – это одежда, т. е. внешняя искусственная оболочка, позволяющая защитить тело от непогоды.

Однако все эти предметы становятся произведениями искусства при условии их художественного решения. Таким образом, все произведения архитектурных искусств, сохраняя за собой функцию эстетическую, приобретают

еще и практическую, или утилитарную. Можно сказать, что в отличие от монофункционального изобразительного искусства архитектурное – бифункционально.

Создание костюма относится к области искусства, причем искусства архитектурного (бифункционального). Одежда должна быть практичной, теплой и удобной, одновременно она должна быть красивой, модной. Однако ограничивать использование костюма только двумя функциями – утилитарной и эстетической – не достаточно, так как значение его многогранно.

Понятия *«костюм»* и *«одежда»* близки, но не идентичны. Термином «одежда» обозначается некая материальная функция платья, имеющая утилитарный смысл, в свою очередь термином «костюм» именуется функция стилистического порядка, выраженная в образной стороне одежды. Другими словами, одежда защищает тело, костюм выделяет отдельного человека из массы ему подобных и внешне дифференцирует общественные слои по классовому, имущественному, профессиональному или другому признаку. С одной стороны, костюм – предмет, бытовой, необходимый, с другой – предмет, обладающий **«знаковостью»**.

Одежда появилась на ранних этапах развития человеческого общества как искусственный покров тела человека, защищающий его от неблагоприятных климатических воздействий. Понятие «одежда» в широком смысле слова включает также обувь, чулки, перчатки, головные уборы. Характер одежды первоначально определялся в основном климатическими условиями среды обитания. Первой одеждой человека, укрывающей его от жары или холода, были шкуры убитых животных; первые «ткани», которыми обертывали тело, создавались из пеньки, крупных листьев и травы. Однако уже в первобытном обществе значение одежды не ограничивалось лишь *защитной функцией*.

Украшая свою одежду незамысловатыми узорами, изображающими растения, животных, сцены охоты и быта, человек подражал природе, переходя постепенно к художественно-образному оформлению одежды и ее *эстетической функции*.

С возникновением религии одежда приобретает мистическое значение. По представлениям наших предков, она должна была укрыть, защитить человека от явлений природы, причин, возникновения которых первобытные люди еще не знали, а потому обожествляли. Одежда декорировалась орнаментами, мотивы которых имели религиозно-мистическую семантику, превращаясь, таким образом, в своеобразный «оберег». Появляется новая функция одежды – **обрядово-символическая**.

С возникновением имущественного и общественного неравенства людей одежда приобретает знаки **социального отличия** и вместе с ними новое значение – социальное, которое стало ее неотъемлемой функцией. Разделение одежды по сословному признаку было непреложным вплоть до XX в., который положил начало демократизации костюма.

Кроме того, одежда во все времена определяла **национальную, региональную, профессиональную, имущественную принадлежность** человека. Способ жизни общества на каждом этапе его исторической эволюции отражался на характере использования одежды, поэтому можно сказать, что разнообразные функции одежды складывались исторически.

В ходе общественного развития постепенно одежда усложнялась и совершенствовалась, расширяя спектр своего назначения. Так возникало понятие «костюм», которое отражало общественные представления, нормы поведения, индивидуальные особенности личности. Костюм, в отличие от одежды, нес в себе образную характеристику не только отдельного человека, но и нации, народности и даже целой эпохи. Он, как произведение искусства, всегда отражал определенный этап развития культуры, был тесно связан с архитектурой, скульптурой, живописью, музыкой, театром. Историческую эволюцию костюма можно проследить по смене художественных стилей в искусстве.

Французское слово «костюм» в России впервые стали употреблять в XVII веке. Значение этого слова связывалось тогда с обычаем, привычкой, определяющими характер эпохи, стиля. В XX столетии это понятие несколько видоизменило свой первоначальный смысл, и в настоящее время оно употребля-

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

В отличие от других произведений архитектурных искусств костюм имеет наиболее тесные связи с человеком, приобретая значение только вместе с человеком, его лицом, прической, пластикой, мимикой, манерой двигаться.

Дизайнерская деятельность начинается с исследования исходной ситуации (исходя из пожеланий заказчика и свойств создаваемого объекта). После этого он моделирует объект, часто в натуральную величину, с учетом конструктивно-технологических, функционально-эргономических, композиционных принципов. Выбирает оптимальные варианты и занимается внедрением их в предметную среду. Современный дизайнер опирается в своей работе на следующие дисциплины:

- теорию технической эстетики;
- экономику;
- социологию;
- психологию;
- эргономику;
- семиотику.

Дизайн костюма – особый вид творчества, т. к. определяется фигурой человека, для которого из разнообразных материалов, имеющих цвет, фактуру, рисунок, создаются 3-мерные формы костюма.

Таким образом, дизайнер одежды:

- график, живописец, скульптор;

- конструктор, технолог, экономист;
- социолог, психолог, философ.

1.2. Характеристика основных стилевых направлений в искусстве костюма

Стиль (от лат. *stylus* – палочка, стержень для письма) – это устойчивое единство образной системы, выразительных средств, характеризующее своеобразие тех или иных совокупностей явлений искусства, будь то крупная художественная эпоха, отдельное художественное направление или манера отдельного художника. Термин «стиль» может употребляться в различных значениях, однако во всех случаях подразумевается цельная художественная система, создающая единый образно-пластический строй в произведениях архитектуры, изобразительного и декоративно-прикладного искусства и дизайна. Существуют стили отдельных произведений или жанров (например, стили литературных произведений), индивидуальные авторские стили, а также стили крупных художественных направлений, например, романский стиль, готика, Возрождение, барокко, рококо, классицизм.

Стиль в дизайне – структурное единство образной системы и приемов художественного конструирования предметов и окружающей среды на основе определенного стиля или направления в искусстве и/или живой практики развития искусства дизайна.

Стиль в костюме является более устойчивым критерием, чем мода. Его формирование – это процесс создания и организации выразительных качеств костюма. В современной моде утвердились следующие стилевые направления: классика, романтика, фольклорный, спортивный, диффузный стили и др.

Классический стиль основан на элементах мужского английского костюма конца XIX – начала XX века и характеризуется особой гармонией функционального и эстетического в решении костюма.

Общая сдержанность подчеркивается строгостью тканей. Одежда этого стиля выполняется из шерсти, шелка, льна, а также смесовых и искусственных,

хорошо имитирующих натуральные. Типичными представителями классического стиля являются костюмы, которые могут быть составлены из английских жакетов, кардиганов, спенсеров, дополненные строгими юбками различных покроев или брюками мужского типа, а также юбками-брюками. Уместен в классическом стиле жилет, который может быть более ярким и декоративным, чем весь костюм. Блузы для костюмов напоминают мужскую сорочку. Силуэт костюма классического стиля – прямой или полуприлегающий. Наиболее характерные аксессуары, дополняющие классическую одежду: галстуки, шарфы, шляпы и бижутерия (запонки для манжет, булавки для галстука и т. д.).

Классический стиль отличается, прежде всего, сдержанной простотой в линиях, лаконичным кроем, приемы которого отработаны десятилетиями, деликатным цветовым решением, достаточно строгим образным звучанием. Одежда этого стиля не бросается в глаза, а привлекает внимание высоким качеством материалов и исполнения. Вещи классического стиля имеют довольно продолжительный цикл и не теряют своей актуальности, т. е. не выходят из моды, в течение нескольких сезонов. Кроме того, они хорошо комплектуются с одеждой другого стиля, что способствует их вариантности. Классический стиль – это целесообразность форм, соответствие объемов костюма пропорциям фигуры человека, соразмерность деталей между собой, лаконичность и ясность линий конструктивных членений.

Романтический стиль вобрал в себя элементы исторического костюма, заимствуя форму, покрой, декоративную отделку, образность. В его основе лежит художественный стиль XIX века – романтизм. Ткани используются легкие, воздушные, пластичные (натуральный шелк, вискоза), либо жесткие, формообразующие (парча, капрон). Различным может быть и колористическое решение: от нежных пастельных тонов до ярких, насыщенных.

Одежда в романтическом стиле отличается сложным кроем, цветовым, силуэтным и ассортиментным разнообразием. Романтический стиль позволяет декорировать костюм подрезами, разрезами, рюшами, оборками, воланами,

кружевами. Подчеркнуть романтический стиль помогает также использование разнообразных аксессуаров, ювелирных украшений и бижутерии.

Спортивный стиль начал формироваться в конце XIX века, когда впервые появилась специальная одежда для занятий спортом. Спортивный стиль сложился под влиянием моды на удобную функциональную спортивную одежду. Это определило и форму костюма – объемную, свободную или обтягивающую фигуру, если одежда изготавливается из эластичных материалов. Ткани, используемые для производства спортивной одежды, как правило, отличаются хорошими гигиеническими свойствами: гигроскопичностью, водо- и воздухопроницаемостью, гипоаллергенностью, производятся из натуральных или смешанных волокон – хлопчатобумажных, льняных, шерстяных, реже шелковых. Цветовая палитра отличается яркостью, контрастностью, активностью.

Для одежды спортивного стиля характерны формы, обеспечивающие активное движение, геометрия линий, крупные и выразительные детали: карманы, клапаны, шлевки и другие. Активно используется фурнитура: кнопки, металлические пуговицы, заклепки, застежки «молнии» и т. д. Спортивная одежда также оформляется вышитыми фирменными знаками, стежкой, декоративной строчкой.

Наиболее оптимальными силуэтными формами, обеспечивающими динамику движения, являются: прямой, трапециевидный, прямоугольный и овальный силуэты.

Спортивный стиль в современном костюме содержит в себе множество микростилей. Самые популярные из них: джинсовый, сафари, милитари (с элементами и деталями, взятыми из военного костюма), униформа (городская одежда по мотивам рабочей спецодежды), а также одежда, напоминающая тренировочные костюмы спортсменов, например, лосины, гимнастические купальники.

Фольклорный стиль (этнический, кантри, народный) – предполагает использование формальных и образных характеристик народного костюма в модной одежде. Фольклорный стиль в современной моде стал утверждаться в начале XX в., когда появился всеобщий интерес к народной национальной одежде.

Современная одежда этого стиля использует мотивы национальных костюмов разных народов: простоту и рациональность кроя, удобство и функциональность формы, приемы декоративного оформления, многослойность и т. д. Костюм в фольклорном стиле предполагает и использование традиционных для народной одежды аксессуаров: бижутерии, шарфов и шейных платков, головных уборов и обуви, вязаных изделий и т. д. Одежда в этом стиле выполняется из натуральных тканей естественных расцветок.

В разные временные периоды дизайнеры обращались к традиционным костюмам различных регионов мира: это и русский костюм, и костюм американских индейцев, и одежда народов Крайнего Севера, буддистского Востока, Северной Африки и т. д. Причем степень близости современного костюма к первоисточнику выбирает сам дизайнер. Однако важно помнить, что современная одежда, выполненная по фольклорным мотивам, ни в коем случае не должна превращаться в копию народного костюма. Чем тоньше и деликатнее ассоциативная связь с первоисточником, тем совершеннее и гармоничнее костюм.

Все перечисленные выше стили очень редко используются в своем чистом проявлении, чаще всего в современной одежде наблюдается смешение стилей – эклектика. *Диффузный стиль* – это соединение в одном костюме элементов 2-х или более различных стилей. Тенденция эклектичности в одежде особенно усиливается в конце XX века.

1.3. Определение понятий

Костюм (от итал. «costume» – обычай, нрав) – это система, включающая элементы одежды, прическу, макияж, аксессуары, обувь и характеризующая индивидуальность человека (или общественную группу людей), его национальную принадлежность, пол, возраст, профессию. Костюм имеет стилистические функции, определяющие различные характеристики человека, его стиль и образ.

Одежда – система материальных оболочек, защищающих тело человека от неблагоприятных условий окружающей среды. Одежда имеет практическо-утилитарные функции (одевает, согревает, защищает, украшает).

Аксессуары – дополнения к костюму (головные уборы, шарфы, пояса, сумки).

Ансамбль – неделимая связь и соподчинение элементов костюма и дополнений. Любое изменение элементов ансамбля нарушает его целостность.

Комплект – элементы костюма, объединенные стилем, назначением, материалом, цветом, равнозначные и взаимозаменяемые.

Коллекция – серия моделей определенного или различного назначения, построенная на основе единого стиля, конструктивной формы, структуры материала и объединенная художественной идеей, источником творчества.

Образ – облик человека как определенный характер, в моде – неотъемлемый элемент стиля.

1.4. Мода в костюме ее прогнозирование и закономерности изменения

Мода (от латинского «modus» – мера, образ, способ) – существующее и общепризнанное в определенный период отношение людей к внутренним и внешним формам культуры. Объективная реальность и субъективное отражение этой реальности. П. Кардену принадлежит прогноз будущего моды, связанный с исследованиями в области математики, экономики, социологии, психологии и философии.

Мода взаимодействует с различными сторонами развития общества, в ней находят отражение все аспекты культурной и общественной жизни. В отличие от стиля мода отражает более кратковременные и поверхностные изменения внешних форм и художественных произведений. Участниками моды являются производители, потребители, распространители.

Прогнозирование моды имеет большое значение, т. к. новые коллекции демонстрируют за полгода, а проектируются за год-полтора до их появления в магазинах. Существуют два различных подхода к прогнозированию моды:

- прогнозирование форм одежды и ее элементов;
- прогнозирование, ориентированное на различные аспекты образа жизни.

Важнейшая закономерность развития моды – цикличность, т. е. неизменная смена модного цикла, состоящего из формирования моды, ее становления и кризиса. Смена модных циклов называется модной инновацией.

Модные тенденции изменяются вместе с изменением, развитием общества и международных отношений, в связи с различными политическими и культурными событиями в мире, изменением нравственных ценностей. Большую роль в смене модных циклов играют пропаганда моды СМИ, появление новых технологий и материалов, а также стремление человека к переменам.

Тема 2. Форма. Силуэт. Линии

2.1. Свойства пространственной формы костюма. Элементы формы.

2.2. Силуэт как проекция объемной формы на плоскость. Силуэт – характеристика формы и пространство для разработки образа. Виды силуэтов.

2.3. Конструктивные, конструктивно-декоративные, декоративные линии и их роль в композиции костюма.

2.1. Свойства пространственной формы костюма. Элементы формы

Форма – морфологическая, объемно-пространственная организация вещи, возникающая в результате содержательного преобразования материала. В процессе формообразования изделия создаются его функциональные, конструктивные, пространственно-пластические, технологические качества. Другими словами, формообразование – категория художественной деятельности, дизайна и технического творчества, обозначающая процесс создания формы в соответствии с общими ценностными установками, структурирование (членение и строительство) единичных предметов.

Вопрос формы и формообразования является определяющим в профессиональной деятельности дизайнера. **Дизайн-форма** – особая организованность предмета, возникающая как результат деятельности дизайнера по достижению единства всех компонентов изделия (конструкции, внешнего вида, цвета, фактуры). Дизайн-форма отвечает требованиям и условиям потребления, эффек-

тивному использованию возможностей производства и эстетическим требованиям времени.

Изменения формы костюма часто называют модой. Форма костюма несет информацию о человеке, его социальной принадлежности, роде занятий, а также дает представление об эпохе, ее главных событиях, людях, эстетических канонах. Характер формы костюма в целом и в деталях, проявляющийся как его эстетический облик, является важным свойством, с которого начинается проектирование. Это зримое, комплексное средство, которое выражает образность вещи, ее эмоциональное воздействие.

Форму костюма нужно рассматривать в трех аспектах: форма как конкретная модель, характеризующая определенный образ человека или индивидуальный стиль; форма, выражающая общую идею изделий, характеризующих стиль региональный, стиль определенной социальной или профессиональной группы людей; форма как базовая основа, характеризующая более обобщенную идею времени – универсальный стиль, т. е. мода.

Значение базовой формы очень велико, в ее основу заложена структура, исходная для бесчисленного множества вариаций и выражающая признаки определенного стиля. Стилевая базовая форма может стать классической, если она наиболее полно отражает существенные признаки времени. Классическая форма костюма отличается особой жизнеспособностью, принципы ее организации становятся нормативными для многих поколений, так как в ней найдено равновесие между эстетикой и практичностью.

Ярким примером классической, или образцовой, формы является английский костюм, который уже в конце XIX в. приобрел определенные черты, остающиеся актуальными и в настоящее время. Но, конечно, на протяжении нескольких столетий классический английский костюм претерпел ряд изменений: менялись пропорции, степень прилегания, ширина брюк, форма плечевого пояса, цвет и фактура тканей, манера ношения, наконец, из традиционной мужской одежды он превратился в женскую. Однако основные признаки стиля и соответствующей ему формы остались неизменными – это простые линии, лако-

ничный крой, деликатное цветовое решение, строгое образное звучание, высокое качество материалов и исполнения.

Проектирование одежды начинается с поиска формы костюма – 3-мерного объемно-пространственного объекта, подчиненного фигуре человека как конструктивной опоре. Форма костюма содержит в себе определенное взаимодействие всех ее элементов между собой и с пространством. Она представляет собой объемно-пространственную структуру, которая может быть простой или чрезвычайно сложной. Независимо от степени сложности структуры костюма система связей всех ее элементов имеет решающее значение для обеспечения подлинной гармонии. Композиция костюма как объемно-пространственной структуры может развиваться от одной какой-либо исходной формы по принципу наполнения ее в целом или увеличения какой-то одной части силуэта, при этом неизбежным является развитие формы в том или ином конструктивном поясе.

В физическом смысле под формой следует понимать объемно-пространственную характеристику предмета, в выразительных проявлениях которой участвуют:

- ее собственные свойства;
- ее пространственные связи;
- средства и способы ее изображения.

Согласование и взаимодействие всех этих качеств – необходимое условие композиции. Можно выделить основные ***принципы построения предметной формы:***

- конструктивные качества, обусловленные функцией предмета;
- пропорциональное взаимодействие частей, связанных с конструктивной основой;
- распределение массы в зависимости от значения частей и свойств материала;
- выявление поверхности, ограничивающей форму в зависимости от распределения массы и свойств материала.

Таким образом, основными законами существования формы являются цельность и организация всех ее элементов. При проектировании формы костюма обязательно нужно учитывать еще и ее связь с фигурой человека.

Костюм – набор элементов той или иной конфигурации, продиктованной строением фигуры. Это обстоятельство определяет строй костюма, не позволяет художнику произвольно распоряжаться размещением его основных фрагментов. Рукава соответствуют положению рук, воротник – шеи, карманы располагаются таким образом, чтобы ими удобно было пользоваться, и т. д. Другими словами, структура одежды имеет определенную сгруппированность элементов, которую модельер воспринимает как объективную данность.

Задача усложняется тем, что человеческая фигура является динамичной объемно-пространственной структурой, т. е. она всегда находится в движении. Поэтому, создавая новую форму костюма, необходимо представить возможность ее движения с фигурой в целом или фрагментарно, так как физическое передвижение человека служит основой визуальной трансформации костюма. Тело человека определяет и объемно-пространственную структуру костюма. Например, юбка, удлиняясь, каждый раз создает новую объемно-пространственную структуру. Однако при этом пределом увеличения формы по длине является уровень стопы.

Также характер видоизменения костюма как объемно-пространственной структуры находится в прямой зависимости от его объема и от пластических свойств ткани, из которой он изготовлен. Одежда прилегающей формы из жестких тканей при движении одновременно с фигурой почти не изменяет своего вида. Одежда из мягких материалов или имеющая объемные формы в силу сопротивления воздуха и инерции своего движения видоизменяется значительно. Художественное проектирование костюма должно учитывать то, что ткани во время движения человека то наполняют форму, то под действием собственной тяжести естественно падают, образуя драпировки.

С другой стороны, форма развивается не только в пространстве, но и во времени, благодаря накоплению различных признаков, таких как пропорцио-

нальное соотношение частей и элементов, ритм и пластика формообразующих линий, местонахождение опорных конструктивных поясов и т. д. Временное развитие формы предполагает преемственность этих признаков: сначала появляется эталон современной формы, который становится идеалом для своего времени, затем он претерпевает постепенные количественные изменения, наконец, в какой-то момент видоизменения становятся настолько значительными, что разрушается предыдущая форма и появляются предпосылки для появления новой, т. е. к смене стиля, новизне. 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 происходит отбор наиболее целесообразных для данного периода признаков модной формы костюма. «Кризис» формы костюма возникает тогда, когда она приобретает некоторую неустойчивость, неуравновешенность, что приводит к преобразованиям. И, в конце концов, количественные изменения приводят к качественному скачку (модной инновации) – форма переходит в новое, более устойчивое состояние с новыми признаками.

Сменяемость форм модной одежды, таким образом, подчиняется общему закону развития всех природных, социальных и культурных явлений.

2.2. Силуэт как проекция объемной формы на плоскость.

Силуэт – характеристика формы и пространство для разработки образа. Виды силуэтов

Форма воспринимается не только как «внешность» предмета – его конфигурация, абрис, но и отражает природу самого предмета, его связь с окружающим пространством. Форму можно назвать характером предмета. В свою очередь, ***силуэт*** является проекцией объемной формы на плоскость.

В процессе формотворчества важной стадией является работа над эскизами будущего костюма. Замена реальной, как правило, очень сложной формы геометрическим аналогом – прием, который часто используют художники-дизайнеры в своем творчестве, так как сведение задуманной формы или силуэта

проектируемого предмета (в частности, костюма) к геометрическому прообразу способствует более цельному видению пропорций, ритма отдельных частей относительно целого.

В работе дизайнера одежды обращение к геометрии встречается в процессе композиционного формообразования и расчете конструкции, где геометрические понятия выступают как средство построения технического чертежа. Геометризация формы используется и в графике, при рисовании костюма, начиная от первоначальных фор-эскизов и заканчивая рекламными выставочными листами. Таким образом, силуэт в эскизном проектировании кодирует трехмерную форму, что очень важно учитывать при эскизной разработке костюма.

Для характеристики силуэт иногда сравнивают с простыми геометрическими формами: квадратом, прямоугольником, трапецией, овалом и т. д. Однако, как правило, силуэт состоит из нескольких простых или сложных форм. Форму костюма характеризуют фронтальные и профильные силуэты (например, S-образный).

Основные виды силуэтов: прямой, трапециевидный, полуприлегающий, прилегающий, овальный. Силуэты можно обозначать буквами: Н, А, Х, О.

Итак, силуэт – наиболее точная и исчерпывающая характеристика формы. Силуэты изменяются вместе с модой – удлиняются, укорачиваются, сужаются, расширяются.

2.3. Конструктивные, конструктивно-декоративные, декоративные линии и их роль в композиции костюма

Композицию костюма строят линии разного вида. Линии, описывающие контуры плоскостной проекции формы, называются *силуэтными*. Форма костюма 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 (кокетки, подрезы, складки и т. п.). 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.

Таким образом, при проектировании костюма используются различные типы линий:

- силуэтные;
- конструктивные;
- конструктивно-декоративные;
- декоративные.

При создании силуэта важную роль играют линии основных опорных конструктивных поясов фигуры человека. Так, *линия плеча* является одним из главных признаков моды (округлая, скошенная вниз, прямая и т. д.).

Линия груди в разные модные периоды выявлялась по-разному: эта линия подчеркивалась зауженной талией или сглаживалась в прямом силуэте.

Линия бедер также играет важную роль в силуэте: юбка расширенной формы подчеркивает женственность, в прилегающем силуэте типа «карандаш» юбка: заужена и создает легкость формы.

Линия низа, так же как и линия плеча, является одной из главных примет моды. Она определяет пропорции всей фигуры.

В композиционном решении недопустима перегруженность модели линиями разного характера, которая может вносить дисгармонию, в то же время чрезмерная насыщенность модели однородными (нюансными) линиями утомляет своей монотонностью. Каждая линия создает свой пластический образ в костюме и несет свою образно-эмоциональную нагрузку.

Тема 3. Средства гармонизации композиции костюма

3.1. Категории композиции костюма – тектоника и объемно-пространственная структура как наиболее общие понятия, выражающие основные формы существования композиции костюма.

3.2. Средства и приемы композиции костюма. Статика, динамика. Симметрия, асимметрия. Соподчиненность элементов. Согласованность элементов по принципу контраста, нюанса, тождества.

3.3. Композиционный центр в костюме как сосредоточение важнейших связей элементов композиции, акцент, доминант.

3.1. Категории композиции костюма – тектоника и объемно-пространственная структура как наиболее общие понятия, выражающие основные формы существования композиции костюма

Композиция (от латинского «composition») – означает сопоставление, сложение, соединение частей и приведение их в порядок) – важнейший организующий элемент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его компоненты друг другу и целому. Современный словарь предлагает такое определение: «Композиция – сочинение, конкретное построение, внутренняя структура любого произведения искусства; подбор, группировка и последовательность художественных приемов, образующих гармоническую целостность». В архитектурных искусствах композиционное решение предполагает цельность произведения, его пластическое единство, обусловленность форм проектируемых предметов их функциональным назначением. Термин «композиция» многозначен: он обозначает не только процесс составления, придумывания и реализации художником своего замысла в определенном материале, но и конечный результат творческой деятельности – само художественное произведение. Кроме того, под композицией подразумевается также эскиз, выражающий идею автора.

Композиционное формообразование – процесс пространственной организации, элементов изделия, средства и методы которой связывают человека с вещью. Композиционные элементы: объем, плоскость, линия, цвет, свет, звук,

движение, пространство. Композиция в проектировании костюма – это процесс создания модели с использованием всего комплекса средств: формы, силуэта, пропорций, ритмической организации элементов костюма.

Категории – наиболее общие понятия, выражающие основные формы существования композиции костюма. Костюм существует в конструктивной форме, созданной из разнообразных тканей и материалов. Категории композиции – тектоника и объемно-пространственная структура.

Объемно-пространственная структура – это взаимодействие всех характеристик формы (геометрический вид, конструкция, масса, цвет, фактура) между собой и в пространстве (масштабность, подвижность, устойчивость, протяженность).

Тектоника – пластическое выражение в форме изделия характера, особенностей материала и конструкции. Любая форма должна соответствовать тому материалу, из которого она изготовлена.

Тектоника и объемно-пространственная структура взаимосвязаны, и при несоответствии материала конструкции и форме нарушаются связи объемно-пространственная структура. Материал диктует конструкцию и форму и наоборот.

3.2. Средства и приемы композиции костюма. Статика, динамика. Симметрия, асимметрия. Соподчиненность элементов. Согласованность элементов по принципу контраста, нюанса, тождества

Композиция определяет общие закономерности построения формы в дизайне одежды. Целью композиции является получение утилитарно оправданной формы вещи, которая имеет функциональную, конструктивную и эстетическую ценность. В каждой композиции должны быть соблюдены следующие условия:

- ни одна часть целого не может быть изъята или заменена без ущерба для целого;
- части не могут меняться местами без ущерба для целого;
- ни один элемент не может быть присоединен к целому без ущерба для него.

Композиционный поиск основан на применении определенных приемов:

- контраста, нюанса, тождества;
- масштаба, масштабности;
- симметрии, асимметрии;
- статики, динамики.

Контраст – резкое различие формы, размеров, пластики, цвета, фактур.

Контраст в моделировании очень важен, так как он создает наиболее выразительную форму в целом, подчеркивает разность характеристик и придает динамичность общей форме костюма. Принцип контраста заложен в строении человеческой фигуры. Вертикальная ось симметрии тела контрастирует с горизонталями плеч, линии талии и других конструктивных поясов. В поисках контраста как композиционного средства можно пользоваться всеми частями фигуры как объекта для выделения контрастирующих по форме зон и поясов. Наиболее активной зоной для получения контраста являются плечевой пояс и руки, где достаточно многообразно может проявиться форма – и контрастная, и нюансная. Говоря о контрасте или нюансе формы, важно учитывать, прежде всего, 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, чем больше эта разница, тем более выражен контраст, при незначительном расширении книзу можно говорить о нюансной форме.

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

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 светотеневое разнообразие поверхности форм костюма. Разная сила изменения тона ткани может привести либо к контрасту, либо к нюансу.

Нюанс – незначительное различие характеристик с элементами подобия. Нюансные отношения довольно часто встречаются в моделировании одежды: в конструктивных линиях, деталях, цвете, фактурах, соотношении самих форм. Элементы подобия встречаются в конструктивных линиях, деталях формы там, где одна деталь развивается и повторяется в различных вариантах уменьшения или увеличения. Существуют также цветовые нюансные отношения в колористической гамме модели. Фактурные нюансные отношения основаны на применении в одной модели тканей (или полотен) – компаньонов, в которых идет развитие фактур от гладкой до сложной. При использовании нюанса незначительная разница элементов характеристик должна четко восприниматься, читаться глазом.

Тождество – это равенство характеристик форм, размеров, пластики, цвета, фактур.

Контраст, нюанс и тождество 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.

Важно отметить, что масштабность в костюме – это контраст форм, не доведенный до абсурда. **Масштабность** – соразмерность формы костюма и ее элементов с фигурой человека. С масштабностью связаны устойчивость и равновесие формы. Все формы, составляющие костюм, должны подчиняться пропорциям реальной человеческой фигуры.

Выбор определенного композиционного средства – контраста, нюанса или тождества – при создании костюма как гармонической художественной системы зависит от его назначения, образности и требований моды. Создать гармоничную форму посредством контрастных сочетаний гораздо сложнее, чем при использовании принципа нюанса.

Симметрия – одинаковость расположения элементов относительно точки, оси или плоскости. Симметрия характерна для всего живого и неживого в природе: листьям, цветам, травам, насекомым, кристаллам и т. д. Тело человека – тоже симметричная форма с вертикальной осью симметрии, проходящей

сверху вниз через середину тела. Ось симметрии визуально разделяет человеческое тело на правую и левую половины.

Асимметрия – расположение элементов при отсутствии точки, оси или плоскости симметрии. Асимметрия придает форме различную степень динамики, которая может быть внутренней и внешней. С точки зрения динамики важно расположение акцентов в костюме, зрительная уравновешенность всех его частей

Симметрия и асимметрия – взаимосвязанные и взаимодополняющие приемы композиции. Асимметричный костюм базируется на симметричной основе – фигуре человека.

Статика – устойчивое положение формы в пространстве. Статика характеризуется равновесием частей формы. Как правило, костюм с вертикальной осью симметрии статичен.

Динамика – неустойчивое положение формы в пространстве с элементами движения внутри формы при общей статичности формы; вне формы вследствие асимметричности формы; вне формы в результате выхода в пространство деталей костюма, а также сочетание внутренней и внешней динамики с движением самой фигуры человека.

Статичность и динамичность в костюме всегда относительны, в той или иной мере они присутствуют в одном изделии одновременно. При проектировании одежды художнику важно предусмотреть, какое из этих качеств будет превалировать. Решение такой задачи во многом зависит от функциональности костюма.

Прежде всего, эти свойства проявляются в самой форме костюма, которая может нести и идею покоя, и идею движения. Форма костюма во многом определяется образом жизни человека, который почти всегда находится в движении. При этом направленность формы, ее динамика проявляется непосредственно и активно, независимо от того, статична или динамична сама композиция костюма. Даже одежда прямого силуэта, будучи самой статичной по своей форме, в процессе выполнения человеком разнообразных движений постоянно изменяет

очертания, приобретая свойства динамичности. Самыми статичными силуэтными формами являются прямоугольник и овал, причем при уменьшении их размеров по вертикали (т. е. при приближении к квадрату, кругу) визуальная неподвижность их увеличивается. Наиболее динамичными можно назвать трапециевидный и Х-образный силуэты.

На статику или динамику композиции костюма влияют и линии, описывающие силуэт, и линии внутри силуэта. Это связано с психологией нашего восприятия линий различного начертания, так как различный характер линий влияет на их эмоциональное звучание. Линии внутреннего членения формы костюма в значительной степени обусловлены рисунком силуэтных линий. При этом внутренняя динамичность или статичность, определяемая конструктивными и декоративными линиями и деталями костюма, зачастую имеет второстепенное значение по отношению к динамичности или статичности силуэта. В результате композиционные качества силуэта можно считать главными. Соподчинение главного и второстепенного – динамичности силуэта и внутренних членений – обеспечивает возникновение *целостности композиции*.

Большое значение для придания костюму динамичности имеет ритмическая организация его формы. Применение метрики как равномерного чередования одинаковых элементов придает композиции статичность, присутствие же любого вида ритмических движений делает костюм динамичным. В хорошо продуманной композиции метрика и ритмика находятся в определенном пропорциональном соотношении друг с другом, подобным же образом сочетаются в ней статика и динамика. Присутствие в костюме этих двух противодействующих начал организует его в гармоническую целостность.

Очень действенные композиционные средства, определяющие динамичность или статичность костюма, симметрия и асимметрия. Симметрия во всех ее видах и проявлениях утверждает идею абсолютного равновесия и неподвижности, т. е. статики. Все предметы, имеющие четко выраженный центр, у которых ось симметрии является главной образующей форму осью, вызывают ощущение покоя. В костюме таким свойством обладают формы со спокойным

контуром, повторяющим очертания фигуры, с ясной симметрией частей и деталей относительно центральной линии.

В том случае, когда основным приемом организации формы становится асимметричное решение конструктивной основы, тонового и цветового распределения пятен, использования в костюме различных фактур, размещения декора, костюм приобретает динамичность и определенную напряженность.

Динамичность и статичность композиции костюма могут быть достигнуты различными путями. Поиск динамичности формы всегда связан с пластическими свойствами материалов, используемых для создания проектируемой одежды. Очевидно, что разные ткани обладают различной подвижностью.

Композиционный поиск также основан на выполнении условий закономерностей композиции:

- соразмерности элементов;
- соподчинения элементов;
- наличия композиционного центра и равновесия частей;
- цельности.

3.3. Композиционный центр в костюме

Композиционный центр – сосредоточение важнейших связей элементов композиции, акцент, доминант. Композиционным центром может быть любой элемент композиции. Композиционный центр в костюме можно выделить:

- количественно;
- качественно;
- центральным расположением;
- как смысловой фактор.

Соразмерность, единство, соподчиненность всех элементов композиции и наличие композиционного центра – ее важнейшее свойство и условие существования.

Тема 4. Пропорциональные закономерности

4.1. *Канон. Модуль. Определение понятий «канон», «модуль», «кратность».*

4.2. *Правило «золотого сечения» в композиции костюма. Виды пропорций в одежде.*

4.3. *Масштабность, масштаб.*

4.1. Канон. Модуль. Определение понятий «канон», «модуль», «кратность»

С древних времен человека всегда интересовал вопрос гармоничного согласования пропорций в искусстве, архитектуре, строительстве. Художники на протяжении веков искали графическое выражение пропорциональных соотношений тела человека.

Пропорциональные соотношения – это соразмерность элементов, единство частей и целого. Пропорциональные соотношения тела человека лежат в основе создания канонов, то есть приведения всех размеров тела человека в систему, удобную для воспроизведения гармоничного образа, без обращения к натуре. «Каноны» – закономерности изображения человека как системы типичных размеров тела, принимаемых за образец. Единицей измерения (модулем) выбирался размер какой-либо части тела (голова, кисти, стопы), с которым сравнивались размеры всех частей тела. *Модуль* – это единица меры, которая взята для построения того или иного канона. Укладываемость модуля без остатка в объекте называется *кратностью*.

Древнейшие данные о пропорциях тела человека были найдены в гробнице пирамиды близ Мемфиса (около 3000 лет до н. э.). А один из самых первых канонов предложил древнегреческий скульптор Поликлет. Согласно этому канону голова человека составляет $1/8$, лицо – $1/10$, голова вместе с шеей – $1/6$ часть от всей длины тела.

Позднее правилами Поликлета при создании своих канонов пользовались и другие скульпторы – Пракситель и Лисипп, которые предложили свой вариант канона Поликлета. За размерный модуль они также приняли высоту головы,

которая укладывалась в фигуре 8 раз. Кроме того, они отметили, что если провести горизонтали – касательные к поверхности головы и к подошвам, и пересечь их вертикалями, касающимися концов пальцев распростертых рук, то получается квадрат, который был назван «квадратом древних» (рис. 1). Позднее этот канон был доработан и несколько видоизменен Леонардо да Винчи, вписавшим фигуру человека в круг, центром которого является пупок (рис. 2). Канон Леонардо изображал тело взрослого мужчины с длинными конечностями и удлиненной головой.

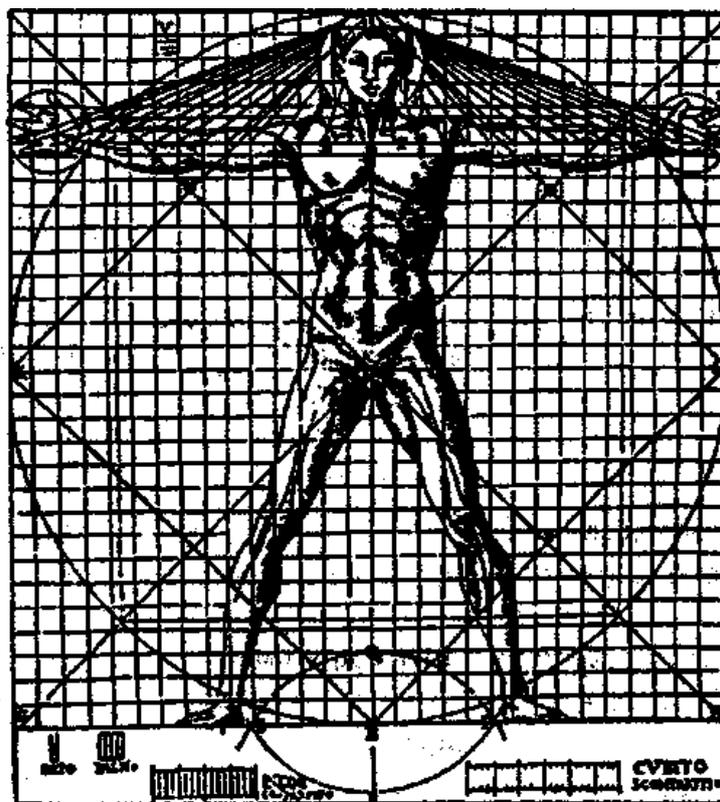
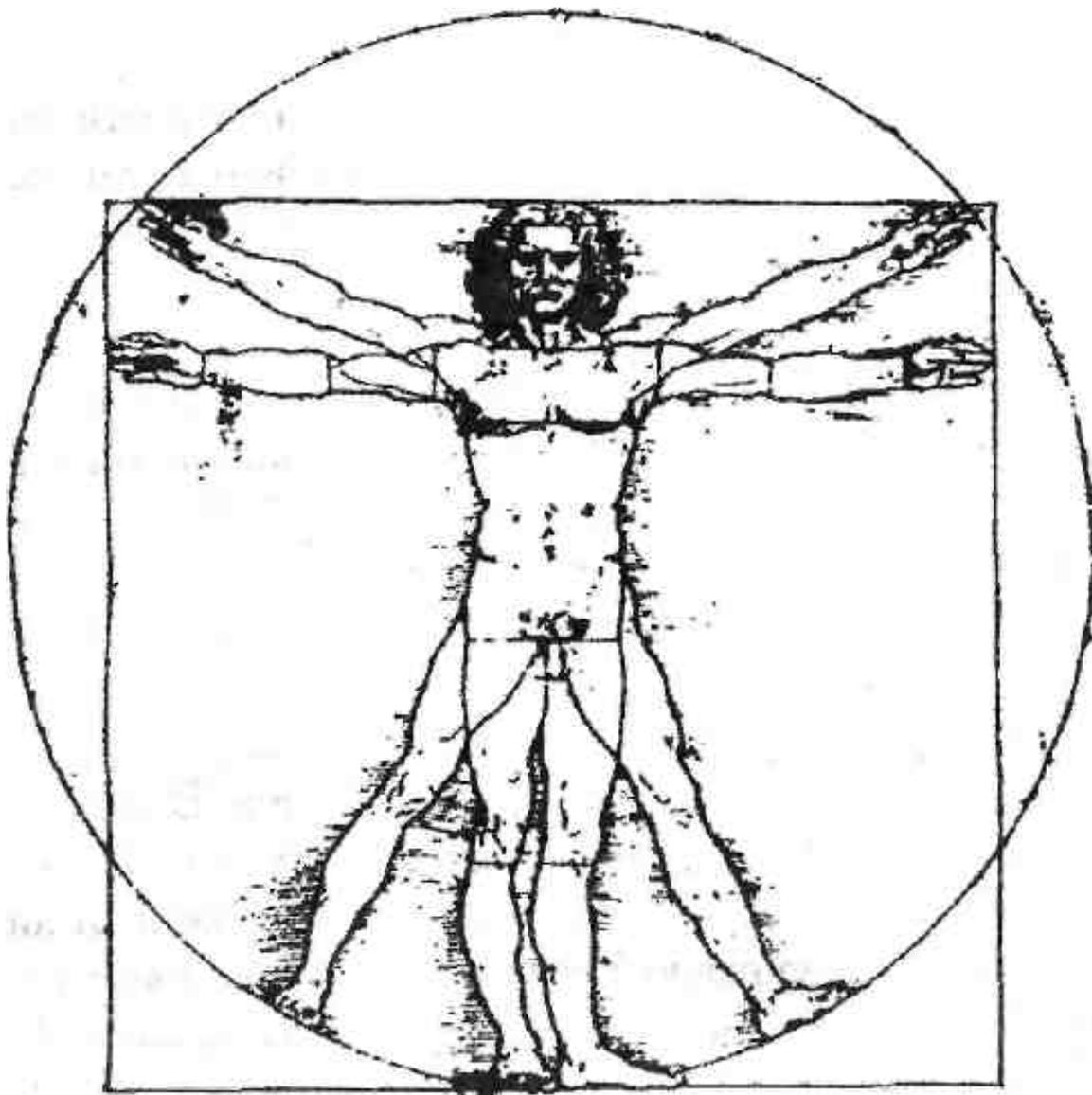


Рис. 1. Лисипп. Пропорции тела человека. «Квадрат древних»



*Рис. 2. Пропорции тела по Леонардо да Винчи.
Видоизменение «квадрата древних»*

Современный идеал красоты – это гармонично развитая спортивная фигура, у которой длина головы составляет $\frac{1}{8}$ всей длины фигуры от темени до стопы. Такое соотношение части и целого включает в себе принцип «золотого сечения». Современная гармонически сложенная фигура зрительно удлинена, имеет ясно выраженную область талии, вытянутую шею, сравнительно небольшую голову, пропорциональные руки и ноги.

Так как от пропорций фигуры зависят пропорции костюма, художник, проектируя одежду, стилизует, удлиняет пропорции, делает фигуру более грациозной. При изображении фигуры дизайнеры одежды могут использовать в

качестве модуля высоту головы человека, которая укладывается в высоте всей фигуры 9-10 раз.

4.2. Правило «золотого сечения» в композиции костюма.

Виды пропорций в одежде

Термин «пропорция» ввел Цицерон в I веке до нашей эры, он означает «соотношение». *Пропорции* – размерные соотношения элементов формы. Пропорциональные отношения в костюме – это согласованная система всех размерных величин, на которой строится композиция. В моделировании одежды пропорции являются одним из главных факторов построения композиции.

Пропорции делятся на две группы: простые (основанные на рациональных числах) и сложные (основанные на иррациональных числах, производных геометрических построений). Простые пропорциональные отношения выражаются дробным числом, где числитель и знаменатель – это целые числа от 1 до 8. Например, рукав $3/4$, юбка-мини $1/3$, пальто $7/8$, свитер $2/3$ от целого.

Сложные пропорции основаны на иррациональных числах, которые выводились геометрическими построениями: «треугольник Пифагора» – прямоугольный треугольник с углами в 30, 60 и 90 градусов и гармоничным соотношением сторон; «квадраты Фибоначчи» с резким убыванием отношения стороны к диагонали. «Золотое сечение», получаемое при делении целого на две неравные части, также является результатом геометрических построений.

Самой гармоничной иррациональной пропорцией считается «золотое сечение» или «золотая пропорция». Подобное пропорционирование было известно еще Пифагору, который заимствовал его у древних египтян. Принцип «золотой пропорции» был основополагающим в античном искусстве – в скульптуре и особенно в архитектуре. Леонардо да Винчи, изучавший «золотую пропорцию», впервые назвал ее «золотым сечением». С тех пор «золотое сечение» является каноном искусства. «Золотая пропорция», составляя основу многих природных явлений и будучи мерой, законом природы, становится и мерой человеческого

творчества, законом красоты. Принцип «золотого сечения» лежит и в основе строения человеческого тела.

«Золотое сечение» возникает при делении отрезка на две неравные части, где целое относится к большей части как большая часть относится к меньшей и выражается числами $1/1,618$ ($1,62$). Например: отрезок AC разделен на 2 части так, что большая часть AB относится к меньшей как весь отрезок относится к AB:

$$\text{A} \quad \text{B} \quad \text{C} \quad \text{AB} : \text{BC} = \text{AC} : \text{AB}$$

Принцип «золотого сечения» позволяет находить наиболее удачные пропорциональные отношения частей костюма. «Золотое сечение» является наиболее гармоничной пропорцией в композиции костюма, так как соответствует фигуре человека, которую линия талии делит на части в соответствии с «золотой пропорцией». В некотором приближении «золотое сечение» можно представить в виде ряда цифр: $2/3$, $3/5$, $5/8$, $8/13$...

Для создания гармоничной композиции в костюме применяют также такие средства соразмерности как контраст, нюанс, тождество, масштабность. Средства пропорциональной соразмерности выявляют в композиции главное и второстепенное, ритм, единство элементов формы, частей и целого. В проектировании одежды пропорциональные отношения задаются тенденциями моды. Каждое модное направление предлагает свои пропорциональные членения костюма и, тем самым, пропорции человека в костюме. Существенное значение в определении пропорций костюма играет линия талии. Завышенная линия талии зрительно удлиняет фигуру (стиль ампир – начало XIX века), заниженная зрительно укорачивает фигуру, делает ее неустойчивой, тяжелой (женский костюм 30-х годов XX века). Изучая историю костюма и моды, можно сделать вывод, о том, что гармоничные пропорциональные отношения чаще основаны на неравенстве пропорций.

Пропорции в костюме могут быть:

- тождественными;
- нюансными;
- контрастными;
- строиться по принципу золотого сечения.

Определенное соотношение отдельных частей костюма как между собой и по отношению ко всему костюму, так и к фигуре человека выражают такие понятия как *масштаб* и *масштабность*.

4.3. Масштабность, масштаб

Пропорции, отражая конструкцию и тектонические закономерности композиции костюма, должны быть соразмерны человеческой фигуре, т. е. необходимо установление масштабных соотношений костюма и фигуры человека.

Масштаб – это относительная величина предмета.

Масштабность играет большую роль в проектировании формы костюма. *Масштабность* – соразмерность форм и элементов костюма с фигурой человека, так как все формы, составляющие костюм, должны соответствовать пропорциям человеческой фигуры и обеспечивать удобство. При нахождении пропорций костюма всегда возникает вопрос о соответствии силуэтной массы, площади того или иного членения формы росту человека. Сама площадь членения, в свою очередь, должна гармонично соотноситься с площадью целого.

При использовании гладкокрашеной ткани основное внимание должно уделяться общей массе силуэта, его членению и величине его деталей; если ткань имеет рисунок, то значение приобретают размер рисунка, раппорт и цвет. Рисунок ткани может визуалью и укрупнить фигуру, и сделать ее миниатюрной. Каким бы модным не был рисунок по величине, характеру раппорта, цветовому решению, его надо использовать в композиции так, чтобы он соответствовал размерам человеческой фигуры, ее пластике.

Отсутствие масштабности в бытовом костюме приводит к гротеску, комичности внешнего облика. Правильно найденное в процессе проектирования соответствие массы костюма размерам тела человека может не только подчерк-

нуть его красоту, но и скрыть недостатки фигуры. Сущность масштабности предметного мира – человек мера всех вещей.

Тема 5. Ритм в композиции костюма

5.1. Системы и виды ритмов.

5.2. Основные схемы закономерностей ритма.

5.1. Системы и виды ритмов

Ритм (от греч. *rhythmos*) – чередование (нарастание или убывание) каких-либо элементов, происходящее с определенной последовательностью, частотой, придающее композиции стройность и выразительность. Ритм организует все элементы композиции, приводит их к порядку, придает любому произведению движение, музыкальность.

Метр – частный случай ритма, простейший способ пропорционирования – деление на равные части. Метр может быть рядовым и осевым.

Рядовой метр – повторение одного и того же элемента через равные промежутки, создает ощущение упорядоченности и однообразия. Рядовой метр обусловлен функциональностью чередования. Модуль также является примером рядового метра.

Осевой метр – ритмическое повторение одинаково расположенных элементов костюма относительно вертикальной оси симметрии тела человека. Например, карманов, клапанов, манжет, рельефов, вытачек.

Метрическое чередование элементов образует равномерное движение, но некоторые элементы выделяются визуально – это *активные элементы*. Элементы, визуально не акцентированные, – *пассивные*.

Многократное чередование элементов и интервалов между ними образует ритмические ряды. Ритмические ряды могут быть простыми и сложными.

Ряд, состоящий из одинаковых элементов и интервалов – **простой ритмический ряд**. Ряд, состоящий из двух или более простых ритмических рядов, – **сложный ритмический ряд**.

Повторяемость элементов, мотивов или форм бывает двух типов: простая (статическая или метрическая) и сложная (динамическая).

Статический ритмический ряд (или метрический ритм) – это простое явление ритма с повторением в композиции одинаковых форм при равных интервалах между ними.

Динамический ритмический ряд – это сложное проявление ритма при изменяющихся с определенной математической закономерностью размерах элементов и интервалов между ними. Математической закономерностью может быть арифметическая или геометрическая прогрессия и т. д.

5.2. Основные схемы закономерностей ритма

Число «три» является тем минимальным числом, которое позволяет достаточно точно и четко определить любое разнообразие. Эмоциональное воздействие ритмической композиции тем сильнее, чем активнее и разнообразнее применение различных ритмических построений.

Существует несколько основных схем закономерностей ритмических построений:

- увеличение или уменьшение элементов при равных интервалах;
- возрастание или убывание интервалов по величине при равных по величине элементах;
- возрастание или убывание по величине интервалов и элементов;
- возрастание или убывание по величине интервалов и элементов при их радиальном расположении.

Ритмический порядок влияет на характер образа и может быть:

- вертикальным – передавать ощущение вытянутости по вертикали, стройности;
- горизонтальным – создавать ощущение устойчивости, приземленности;
- диагональным – для придания образу динамики;
- спиральным, радиально-лучевым – ритмика наклонов линий может передавать ощущение стремительного движения.

В композиции костюма используются несколько видов ритмов, т. е. комбинированный ритмический порядок. Ритму подвержены все свойства формы, ее части и детали, конструктивные и декоративные линии, светлотные и цветовые отношения.

Тема 6. Оптические иллюзии в костюме

6.1. Закономерности зрительного восприятия.

6.2. Виды зрительных иллюзий, используемых для корректировки восприятия формы.

6.1. Закономерности зрительного восприятия

Иллюзиями зрительного восприятия называют впечатление искажения, изменения размера, формы, цвета предметов в определенных условиях их восприятия. Оптические иллюзии могут специально применяться для создания эффектов, усиливающих чувственно-эмоциональное восприятие костюма. Существуют иллюзии, зависящие от физиологии глаза, а также от особенностей психологического восприятия всей фигуры и продуманного направления внимания. Например, важным свойством глаза является способность различать цвета, и существует ряд зрительных иллюзий при рассматривании цветных объектов (табл. 1) – желтый цвет зрительно «приподнимает» поверхность, делает ее шире; темно-синий, фиолетовый, черный зрительно уменьшают и устремляются книзу (эффект иррадиации); красный цвет приближает, голубой отдаляет объект.

Таблица 1

Основные оптические особенности групп красных и синих цветов

Красный, желтый, оранжевый	Фиолетовый, синий, голубой
Теплые, тяжелые, материальные, прочные	Легкие, проницаемые, холодные
Фактурные, шероховатые, матовые	Гладкие, блестящие
Расширение по горизонтали	Распространение по вертикали

Одно из направлений использования зрительных иллюзий в проектировании костюма – «коррекция» фигуры. Законы зрительных иллюзий учитывают в проектировании для приближения формы реальной фигуры к идеальному образу, например, сделать рост выше, фигуру стройнее, плечи уже или шире, талию тоньше и т. д.

Другое направление использования иллюзий – проектирование одежды в стиле оп-арт (от англ. *op art* – оптическое искусство), неоавангардистский вариант абстрактного искусства в европейской и американской живописи. В произведениях в стиле оп-арт ритмические комбинации геометрических фигур, линий и цвета создают иллюзию движения. Оптические иллюзии позволяют достигать парадоксального восприятия образа, т. е. превращать плоскость костюма в иллюзорное трехмерное пространство.

6.2. Виды зрительных иллюзий, используемых для корректировки восприятия формы

В моделировании одежды необходимо учитывать законы зрительных иллюзий.

Иллюзию, или «зрительный обман», использовали в одежде очень давно. В истории костюма можно проследить, как «сужали» талию с помощью очень широких юбок, делали ноги длиннее с помощью завышенной линии талии, создавали иллюзию маленькой головки большим воротником «фреза», увеличивали рост с помощью вертикальных декоративных отделок в костюме и т. п. Это был один из путей иллюзорного изменения пропорций фигуры человека.

Иллюзия переоценки вертикали. Вертикаль кажется больше равновеликой ей горизонтали. Зрительно увеличить рост фигуры можно при вытянутых вертикально формах костюма, при вертикальном расположении деталей, конструктивных, конструктивно-декоративных, декоративных линий.

Эта иллюзия важна для определения пропорций костюма. Например, тождественные пропорции длины блузы и юбки зрительно «сдвигаются» в пользу верха. Разница в пропорциональном соотношении частей в данном случае долж-

на быть явной, так как расстояния, находящиеся в верхней части поля нашего зрения, кажутся больше, чем расстояния, находящиеся в нижней его части.

Иллюзия заполненного пространства. Заполненное декором или деталями пространство кажется больше, чем равное ему незаполненное. При заполненном пространстве в нижней части костюма зрительно увеличивается длина ног и всей фигуры. И наоборот, незаполненная нижняя часть костюма при заполненной верхней зрительно уменьшает длину ног и всей фигуры.

Иллюзия контраста. Маленькая форма рядом с большой кажется еще меньше, чем в реальности. И наоборот, большая форма рядом с маленькой кажется еще больше. Например, чтобы зрительно сделать талию тоньше можно увеличить объем юбки или увеличить ширину плечевого пояса.

Иллюзия контраста и подравнивания заключается в том, что как «подобное уничтожается подобным», так и выделенная часть определяет восприятие всей формы. Широкие плечи скроют объемные рукава и плечевые накладки, отсутствие тонкой талии – платье прямого силуэта и т. д. В свою очередь, решение в одной цветовой гамме юбки, чулок, обуви, завышенная линия талии способствуют тому, что фигура будет казаться выше. И наоборот, ярко декорированная нижняя часть костюма может зрительно укоротить ноги.

Иллюзии полосатой ткани. Выбор расположения полос (вертикальное, горизонтальное, диагональное) в композиции костюма зависит от ширины, частоты полос и их ритмичности.

При расположении в костюме полос под углом необходимо учитывать, что углы, направленные острием вверх, зрительно сокращают ширину формы, так как взгляд двигается по направлению активной части, т. е. угла. Полосы, расположенные углом острием вниз, зрительно расширяют форму.

Наклонные полосы, зрительно «создающие» вертикаль, визуалью удлиняют форму (так же, как и конструктивные линии в костюме, зрительно «создающие» вертикаль).

Частые продольные полосы в костюме создают зрительный эффект полноты фигуры, зрительно уменьшая рост. Частые поперечные полосы делают фигуру выше и стройней.

Продольные полосы в костюме, расположенные на большом расстоянии, зрительно уменьшают ширину и увеличивают высоту фигуры. Поперечные полосы, расположенные на большом расстоянии, зрительно увеличивают ширину и уменьшают высоту фигуры.

Иллюзия членения формы. Крупный рисунок ткани зрительно увеличивает форму костюма, мелкий – уменьшает.

Иллюзия сокращения объема формы костюма создается при ее делении по вертикали контрастными по цвету вставками.

Форма костюма читается визуально не четко, если заполнена активным крупным рисунком или декором.

Иллюзии, создающие оптическое искажение плоскости. Иллюзия трехмерного пространства (искажения плоскости) возникает при использовании в костюме пространственного рисунка на ткани, намеренно «прорывающего» плоскость. Это могут быть монокомпозиции или крупнорепортные рисунки.

Иллюзия пространственности возникает при постепенном визуальном сокращении или сжатии рисунка ткани.

Иллюзия крученого шнура. Шнур, скрученный из двух полосок разных цветов, помещенный на полосатую ткань или ткань в клетку, дает оптический эффект искажения плоскости: прямые линии «изгибаются», приобретают вид сломанных, спиральных. Используя иллюзию «крученого шнура» на полосатых или клетчатых тканях, можно создать интересные модели в стиле «оп-арт».

Таким образом, можно сделать вывод, что знание и использование зрительных иллюзий в моделировании одежды позволяет грамотно решать задачи проектирования.

Тема 7. Цвет и цветовая гармония

7.1. Анатомия цвета. Характеристика цветовых тонов.

7.2. Цвет как самое сильное средство композиции и важнейший ее элемент.

7.3. Цветовой тип внешности.

7.1. Анатомия цвета. Характеристика цветовых тонов

Цвет – самое сильное средство композиции и важнейший ее элемент. Цвета делят на хроматические (окрашенные), а также на ахроматические (не окрашенные). Хроматические – это спектральные цвета и пурпурные, которых в спектре нет. Ахроматические – белый, черный и все градации серого. Белый цвет отражает все падающие на него лучи, черный – поглощает.

Существуют три основные характеристики цвета: **цветовой тон, светлота и насыщенность.**

Цветовой тон – это качество цвета, позволяющее дать ему название (красный, синий и т. д.), сущность цвета, его определение. Естественной шкалой цветовых тонов является спектр солнечного света, в котором цвета расположены в следующей последовательности: красный, оранжевый, желтый, желто-зеленый, зеленый, голубовато-зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Помимо спектральных, в природе существуют пурпурные цвета как результат смешения красного с синим (с преобладанием красного цвета).

Под светлотой понимается наличие в цвете белого или черного пигмента. **Светлота** – степень отличия данного цвета от черного, единственная характеристика ахроматических цветов. Единица светлоты – белый цвет, который является самым светлым цветом, самым темным – черный цвет.

В противоположность ахроматическим цветам, которые не имеют цветового тона, цвета хроматические характеризуются различной степенью цветности. У одних цветов, например спектральных, цветовой тон выражен очень резко, у других – едва заметно. Здесь мы имеем дело с такой качественной характеристикой, как насыщенность цвета.

Насыщенность – степень отличия хроматического цвета от равного по светлоте ахроматического. Цвета с сильно выраженным цветовым тоном – насыщенные. Чем менее насыщен цветовой тон, тем ближе цвет к серому.

Хроматические цвета в их спектральной последовательности, включая пурпурные, расположенные по окружности, создают цветовой круг. В его основе 4 цвета: желтый, красный, синий, зеленый (главные цвета, которые не содержат примесей соседних цветов). Одна из цветовых гармоний – это гармония цветового круга. Цветовой круг строится на контрастных цветовых парах (красный – зеленый, желтый – синий) или на четырех основных цветах, которые находятся на концах диаметров круга. Между основными цветами находятся растяжки промежуточных цветов: от желтого до красного, от красного до синего, от синего до зеленого, от зеленого до желтого. Если цветовой круг разделить по основным цветам на четыре четверти, то каждой четверти будет соответствовать своя гармония родственных цветов, которые находятся внутри этой четверти.

Первая четверть (верхняя правая) цветового круга содержит цвета от желтого до красного через теплый желтый, оранжевый и красно-оранжевый.

Вторая четверть (нижняя правая) цветового круга включает в себя цвета от красного до синего через холодный красный, фиолетовый и сине-фиолетовый.

Третья четверть (нижняя левая) цветового круга содержит цвета от синего до зеленого через сине-зеленый, цвет морской волны, холодный зеленый. Это гармонии родственных цветов холодной гаммы.

Четвертая четверть (верхняя левая) цветового круга заключает в себе родственные цвета от зеленого до желтого через теплый зеленый, зелено-желтый и желто-зеленый.

Если каждая четверть круга содержит гармоничные сочетания родственных цветов, то половина цветового круга – гармонии родственно-контрастных сочетаний цветов.

Сочетания *родственных цветов* – это сравнительно сдержанная уравновешенная спокойная колористическая гамма, особенно когда нет резких светлотных противопоставлений.

Родственно-контрастные цветовые сочетания – сочетания родственных цветов и контрастных пар. Они характеризуются яркой цветовой активностью вследствие контраста. Например, теплые желто-красные родственные цвета дополняются холодными красно-сине-фиолетовыми. Верхняя половина цветового круга соответствует теплой гамме цветов, а нижняя половина – холодной гамме. Так как цветовой круг построен на двух контрастных парах, которые находятся друг против друга (красный – зеленый, желтый – синий), то существуют *гармонии контрастных цветов*, расположенные на диаметрально противоположных точках цветового круга.

Если к каждому основному цвету круга прибавлять белый цвет в определенной пропорции, то получатся внутренние концентрические круги разбеленных цветов, сходящиеся к центру цветового круга. Если к каждому основному цвету круга прибавлять черный цвет с постепенным увеличением его доли, то получатся внешние концентрические круги зачерненных темных цветов.

Таким образом, цветовой круг представляет собой объемную фигуру из двух конусов, имеющих общее основание. Разбеленные цвета уходят к белому цвету на вершине одного конуса, а зачерненные в разной степени насыщенные цвета уходят к черному цвету на вершине другого конуса. На оси конуса располагаются ахроматические цвета, а в плоскости максимального поперечного сечения – насыщенные цвета (чистые). Эти два конуса образуют «цветовое тело» Оствальда (рис. 3). По цветовому телу можно составлять гармоничные и сложные комбинации сочетаний цветов. *Гармонии цветовых сочетаний* – это совокупность комбинаций цветов с учетом насыщенности, светлоты и тона.

Группы цветовых сочетаний:

- однотоновые сочетания;
- сочетания родственных цветов;
- сочетания родственно-контрастных цветов;

– сочетания контрастно-дополнительных цветов.

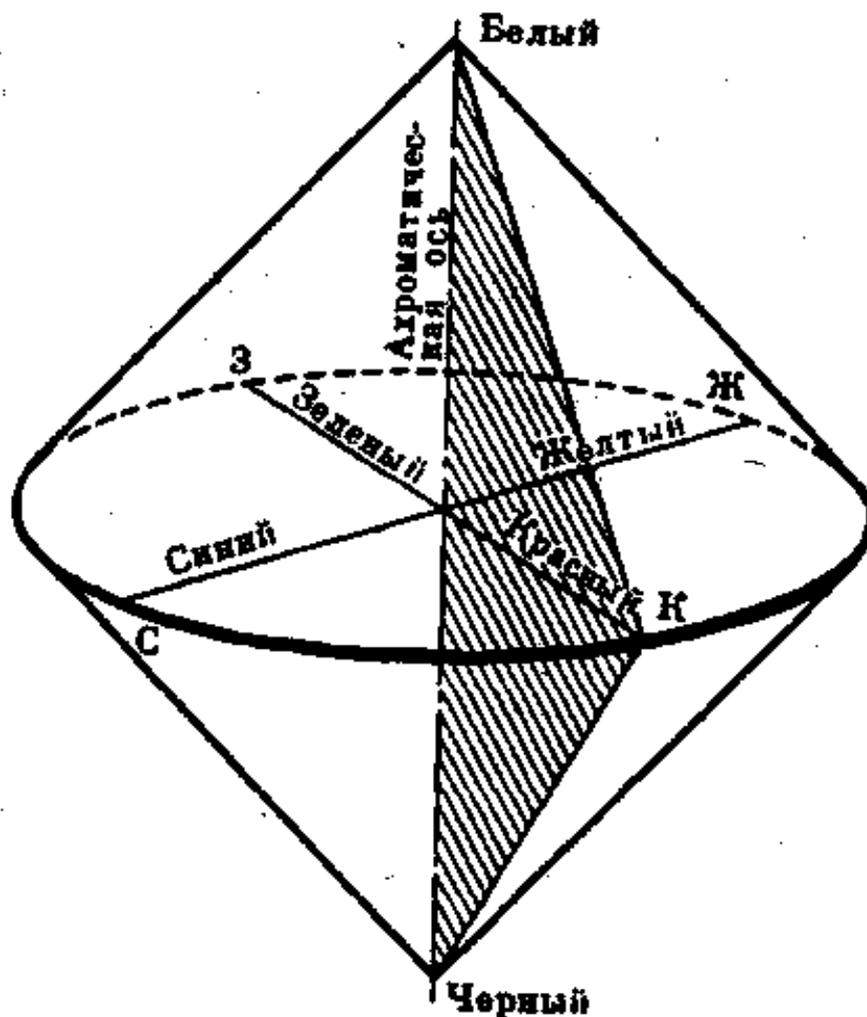


Рис. 3. Пространственный цветовой конус В. Оствальда

7.2. Цвет как самое сильное средство композиции и важнейший ее элемент

Кроме основных характеристик цвета (цветового тона, светлоты и насыщенности) существуют и другие характеристики, основанные на эмоционально-психическом восприятии.

Цвет может воздействовать при соприкосновении одежды с кожей человека, при визуальном восприятии может давать информацию на уровне сознания и подсознания. Цвет служит средством общения, обладая информационными свойствами, являясь характеристикой личности, формирует поведение и отношение людей друг к другу.

Психологическая реакция человека на тот или иной цвет обусловлена многими факторами. Информационное содержание цвета менялось во времени в связи с развитием мировой культуры и искусства. В течение тысячелетий в сознании людей закреплялись определенные ассоциативные связи различных цветов с реальными жизненными явлениями и процессами. Разные цвета являлись символами жизни и смерти, ими выражались радость и горе. Так, например, у европейцев белый цвет олицетворял чистоту и невинность и был цветом радости, в Японии же белые одежды надевали в знак траура. Из истории костюма можно проследить, как цвет одежды определял принадлежность к тому или иному сословию.

Цвет может выступать как носитель информации, воспринимаемой мгновенно и на большом расстоянии. В настоящее время цветовое кодирование широко применяется в производственном интерьере, на транспорте, в рекламе. Так, например, красный цвет – запрещение, опасность, остановка; зеленый – разрешение, безопасность, желтый – предупреждение и т. д.

Цвет раскрывает не только эстетическое содержание костюма, но и его символику. Цветом может быть выражена стилистика костюма, сезонность в одежде, возраст человека. Детскую одежду характеризуют нежные, светлые, пастельные тона. Подростки предпочитают контрастный, яркий колорит. Зрелые люди отдают предпочтение в костюме сложным, благородным цветовым сочетаниям.

Цвет рабочей одежды зависит от условий производства и среды (яркая одежда дорожных рабочих, белые халаты медицинских работников), количества работающих вместе людей (производственные цеха), освещенности помещения (ночной клуб).

Отношение людей к цветам может определяться географическим фактором. Народы, проживающие в теплом климате с обильным солнечным светом, предпочитают в своей одежде яркие цвета, что объясняется, скорее всего, яркостью цветовой палитры окружающей среды. В костюме же северных народов,

живущих в суровом климате, скупом на краски ландшафта, преобладают приглушенные, смягченные цвета.

Цветовые предпочтения зависят также и от национальных традиций, связанных с особенностями национального темперамента: южане, обладающие энергичным темпераментом, любят цвета яркие, светлые, радостные, а более спокойные и выдержанные жители севера тяготеют к малонасыщенным и темным цветам.

Один и тот же цвет независимо от моды, национальных традиций и социальной принадлежности у одних людей рождает ощущение психологического комфорта, у других же подсознательно вызывает чувство неуверенности в себе, раздражительности или подавленности.

Цвет элементов одежды всегда вызывал определенные эмоции у человека и играл большую роль в передаче образно-эмоциональной информации. Имея представление о «теплых» и «холодных», «легких» и «тяжелых», «активных» и «пассивных» цветах человек переносит на цвет качество объектов, которым свойствен данный цвет или оттенок. К примеру, нежность и мягкость характера можно передать при помощи розового цвета. Красный цвет – синоним красивого, выражает энергию, активность, напряжение, страсть. Белый цвет может одновременно символизировать начало жизни (костюм невесты), но может быть и символом смерти, потустороннего мира, как наиболее мистический цвет. Цвет в костюме может определять социальную, национальную принадлежность, эстетическую предрасположенность.

Цветовое решение композиции костюма определяется в основном двумя факторами: ***функциональностью костюма и необходимостью смены модной гаммы***, так как цвет – один из символов и атрибутов моды. При проектировании костюма и выборе колорита следует учитывать психологию потребителя, его мироощущение, образ жизни и темперамент (табл. 2).

Эмоционально-психологические характеристики цвета

ЦВЕТ	ВОСПРИЯТИЕ
Белый	близкий, легкий, чистый, прохладный, успокаивающий;
Желтый	теплый, легкий, веселый, сухой, неплотный, подвижный;
Оранжевый	теплый, сухой, яркий, неплотный, страстный, блестящий, радостный, выступающий;
Красный	тяжелый, горячий, сухой, активный, очень близкий, жизненный, возбуждающий;
Пурпурный	тяжелый, теплый, благородный, близкий;
Фиолетовый	холодный, мрачный, далекий, жесткий, прохладный, меланхолический, благородный;
Синий	тяжелый, холодный, влажный, тихий, спокойный, далекий, жесткий, плотный, нежизненный, отдаляющий;
Голубой	легкий, прохладный, пассивный, влажный, спокойный, далекий, свежий, прозрачный, нематериальный, грустный;
Зеленый	нейтральный, влажный, тихий, спокойный, далекий, терпеливый, освежающий, успокаивающий;
Желто-зеленый	легкий, яркий, резкий, ядовитый, неплотный, динамичный, выступающий;
Бежевый	благородный, легкий, теплый, сухой, неплотный, мягкий;
Охристый	теплый, сухой, близкий, жесткий, плотный, материальный;
Коричневый	тяжелый, теплый, влажный, плотный, жесткий, материальный;
Серый	статичный, неопределенный, мягкий, монотонный, сдержанный;
Черный	далекий, тяжелый, жесткий, сухой, плотный, мрачный;

7.3. Цветовой тип внешности. Цветовая гармония в искусстве костюма

Цветовая гармония в искусстве костюма – это гармония цвета одежды с образом человека, цветом кожи, волос, глаз. Учитывая психологию, мироощущение, образ жизни и темперамент потребителя, необходимо также знать, что теплые яркие цвета зрительно увеличивают объем фигуры, холодные – умень-

шают, но яркий цветовой акцент в костюме может и отвлекать от недостатков фигуры. Цвет находится в тесной взаимосвязи с формой и линиями костюма, фактурой материала, цветом аксессуаров, с функциями костюма. Важно учитывать, что теплое или холодное направление цвета задает тон всем краскам человеческого тела. Деление на 4 цветовых типа опирается на 2 фактора:

1. Цвет лица, теплый или холодный тон кожи;
2. Интенсивность и глубина цвета.

Группы холодных цветовых типов

Летний – цвет кожи, волос, глаз холодных, приглушенных оттенков. Выбор цвета в костюме предполагает холодные, неяркие, пастельные тона (подернутые дымкой тона лета).

Зимний – контрастные оттенки светлой кожи и темных волос, яркий цвет глаз. В костюме – предпочтение холодным насыщенным, контрастным тонам (контраст темных ветвей с ярко-красными ягодами на фоне белого снега).

Группы теплых цветовых типов

Весенний – светлая кожа, теплые светлые оттенки волос и глаз. Выбор цвета в костюме предполагает теплые, ясные, нежные, интенсивные тона (тона весеннего цветения).

Осенний – золотистые, бледные оттенки кожи, яркие, теплые, насыщенные тона волос и глаз. В костюме – предпочтение теплым, ярким, контрастным цветам (краски осенней листвы).

При проектировании костюма необходимо учитывать, что цвет кожи, волос и глаз человека определяют цветовое решение костюма.

Тема 8. Фактура и материалы в композиции костюма

8.1. Свойства фактуры, ее влияние на восприятие формы, цвета, образа.

8.2. Новые материалы.

8.1. Свойства фактуры, ее влияние на восприятие формы, цвета, образа

Фактура – это качество обработки поверхности текстильных материалов, активное средство художественной выразительности, которое играет большую роль в восприятии формы, соотношения ее с декором, в назначении костюма. Фактура ткани, из которой изготовлен костюм – активное средство художественной выразительности, один из источников информации об образе человека.

Фактура может быть гладкой и рельефной, матовой и блестящей, в зависимости от способности поверхностей отражать световые лучи. Разность фактур воспринимается не только визуально, но и на ощупь – фактуры могут быть: гладкие, скользящие, зернистые, шероховатые, рельефные. В тканях фактуры определяются особенностью ткацкого переплетения. Своеобразной фактурой обладают природные и искусственные материалы – кожа, замша, мех, различные пленки и т. д.

Элементы фактуры могут быть зрительно неразличимы – это **пассивные фактуры**. Крупные элементы фактуры, которые воспринимаются как самостоятельные части формы – **активные фактуры**.

В современном костюме используются парадоксальные сочетания фактур: легкие прозрачные ткани соединяются с кожей, мохером, натуральным или искусственным мехом. Если прежде в нарядной одежде активнее использовались блестящие ткани: парча, шелк, атлас, кружево, бархат, мех, то сегодня металлизированные, с различным блеском ткани, трикотаж и другие материалы активно переходят из нарядной одежды в повседневную. В современном модном костюме часто используется сочетание традиционных отделок, рисунков тканей и необычных фактурных поверхностей: мятых, гофрированных, плиссированных и складчатых, а также контрастные и нюансные сочетания фактур, в которых композиция построена на тончайших переходах одной фактуры в другую.

Фактура костюма насыщается объемными дополнениями: ворс, узлы, букле, кисти, торчащие перья, жгуты – все это увеличивает общую массу изделия и сложность восприятия образа, в то время как гладкая поверхность придает изделию легкость, пластичность, зрительно уменьшает объем.

Активные фактуры в сочетании с гладкими поверхностями усиливают ритм, дополняют масштабные характеристики, зрительно увеличивают объем формы или отдельной ее части, активно выявляют конструктивные особенности модели. Блестящие ткани создают ощущение неуловимости контуров формы, прозрачные ткани светлых тонов «растворяют» форму костюма в пространстве, создавая мягкость и невесомость образа, и наоборот, бархатные поверхности делают форму активной, конкретной.

Фактура создает зрительный образ в костюме, придает ему дополнительную выразительность и разнообразие, эффект тонкой цветовой нюансировки. Современные рисунки тканей характеризуются большим разнообразием: пространственные в стиле «оп-арт»; космические; линейные (чертежи и схемы); в этническом стиле, цветочные; имитирующие разные фактуры и т. д.

Цвет и фактура ткани находятся в постоянном взаимодействии, так как восприятие одного и того же цвета меняется в зависимости от качества поверхности. Фактуры, углубляющие цвет – ворсистые – плюш, бархат, некоторые виды шерсти. На тканях с зеркальной поверхностью «играют» блики и рефлексии. Фактура ситцевых тканей не выразительна, как правило, скрывается пестрым рисунком.

8.2. Новые материалы

Основные требования к современным материалам – комфорт, функциональность, целесообразность, пластичность. Инновационные технологии используются дизайнерами не только для создания новых функций одежды. Появляется большое количество разработок новых, ранее не существовавших свойств тканей и материалов, например, в проектировании военной и спецодежды с защитными свойствами используются:

- текстильные материалы с керамическим покрытием, имеющие жаростойкие свойства керамики, блокирующие ультрафиолетовое излучение;
- содержащие волокна древесины, способные защищать от пулевых и колотых ранений;
- из смеси волокон шелка и металлических нитей – блокирующие электромагнитные волны.

В медицинских целях, для производства спортивной одежды, белья, чулочно-носочных изделий используются:

- материалы из волокон с микрокапсуляцией – включающие капсулы с витаминами, водорослями, ароматами;
- материалы из волокон с антибактериальными веществами.

Для обеспечения безопасности человека в экстремальных ситуациях и темное время суток разработаны экологически чистые материалы, светящиеся в темноте.

Достижения высоких технологий в текстильной промышленности позволяют использовать новые разработки для производства модной одежды:

- латекс, пластики;
- металлизированный трикотаж;
- резиновые ткани и материалы;
- ткани способные реагировать на прикосновения;
- ткани и материалы, созданные из промышленных отходов (обрывков нитей, обрезков тканей).

Тема 9. Декор в композиции костюма

9.1. Роль декора в композиции костюма.

9.2. Виды декоративных отделок в костюме. Детали как декоративные элементы в композиции костюма.

9.1. Роль декора в композиции костюма

Костюм, как и любое произведение искусства, призван выполнять эстетическую функцию – удовлетворять свойственные человеку потребности в красо-

те. Превратить функциональную одежду в художественно выполненный костюм позволяет ее декоративное оформление. *Декор* в композиции костюма – художественная система, совокупность, украшающих элементов, не имеющих утилитарного значения. Декоративные элементы не являются обязательными как, например, конструктивные, но они присутствовали в костюме с давних пор и актуальны сегодня.

Уже в первобытном обществе человек стремился выделиться из числа себе подобных, украшая свою внешность: сначала это было раскрашивание отдельных участков тела (лица, груди, живота, предплечий), а также нанесение татуировки. С развитием костюма рисунок 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.

В настоящее время удачно подобранная фурнитура, оригинальные детали и съемные декоративные элементы раскрывают образно-стилевое содержание костюма, делая его то спортивным, то нарядным, то повседневно-деловым. Поэтому, проектируя одежду и разрабатывая композицию костюма, дизайнер большое внимание уделяет стилевому характеру фурнитуры, деталей, съемных декоративных элементов, аксессуаров, которые выполняют декоративную и практическую функции в костюме.

9.2. Виды декоративных отделок в костюме. Детали как декоративные элементы в композиции костюма

За тысячелетия развития искусства костюма человечество изобрело бесчисленное множество приемов декорирования. В декорировании костюма используются различные приемы – крашение, набойка, роспись, вышивка, аппликация, печворк, квилт, тиснение кожи, плетение, цифровая печать и др. При

всем техническом разнообразии этих приемов цель их применения одна – сделать костюм неповторимым и донести до зрителя определенную информацию.

Важную роль в истории костюма сыграло изобретение плетения и ткачества. Сырьем для производства ткани были волокна животного и растительного происхождения: шерсть, шелк, хлопок, лен и другие. Довольно рано человек научился окрашивать ткани натуральными минеральными и растительными красителями. В Индии расплавленным воском наносили рисунок на ткань, а потом опускали ее в красильные растворы. Места, покрытые воском, не прокрашивались, оставляя светлый узор на цветном фоне. Эта декоративная техника называется батиком. Индийские мастера придумали также способ узелкового батика, который популярен и сегодня.

Японские художники украшали шелковые ткани, используя технику горячего батика. Также в Японии очень популярным был набивной рисунок, который соединялся с ручной росписью.

В Китае узорное ткачество сочетали со свободной росписью кистью.

В странах Ближнего Востока распространенным способом украшения являлась многоцветная набойка – техника, при которой рисунок наносился на ткань посредством оттиска узора, нанесенного на деревянную матрицу. Этот декоративный прием в средние века стал популярным и в Европе. Периодом наибольшего расцвета набивного искусства в Европе считается XVIII в., когда изготовление набивных тканей становится важнейшей отраслью текстильного производства. Именно в это время начинают действовать первые печатные машины, создававшие тонкие и точные рисунки и удешевившие ткани с набивным рисунком, сделав их доступными для разных слоев населения.

Не менее популярными были также приемы накладного декора, из которых наиболее древним и распространенным являлась вышивка, берущая истоки в глубокой древности, когда использовались костяные, а затем бронзовые иглы. Возникновение вышивки искусствоведы относят к эпохе первобытной культуры человечества и связывают с появлением первых простейших видов сшитой одежды. Высокого совершенства искусство вышивки достигло в странах Древ-

него Востока и античного мира. В Древнем Египте вышивками украшали шерстяные, льняные и пеньковые ткани. Когда в Индии научились вырабатывать легкую белоснежную материю, ее стали расшивать шерстяными, хлопчатобумажными и золотыми нитями. В Китае, Японии причудливые растения и птиц, картины природы вышивали цветными шелками. Широкое распространение в Иране, Индии и Турции, а также в Китае и Японии получило шитье золотом. Богатством славилась роскошные византийские вышивки, выполняемые золотыми и серебряными нитями, жемчугом, драгоценными камнями.

Искусные вышивки украшали простую по форме крестьянскую одежду из грубого домотканого полотна, придавая ей неповторимое своеобразие и красоту. Лучшие образцы русского народного костюма, созданные руками крестьянок, находятся в музеях как предметы декоративно-прикладного искусства. Вышивка, украшающая модную одежду сегодня, является актуальным и модным декоративным приемом.

Особый декоративный эффект создает отделка костюма складками, заплатами, буфами и другими элементами украшения. Это так называемый собственный декор, который не требует использования дополнительных материалов.

В современном костюме украшением может служить фурнитура (пуговицы, кнопки, пряжки, «молнии» и т. д.), имеющая утилитарные функции, а также различные детали: карманы, шлевки, клапаны.

Декор в композиции костюма можно подразделить на группы:

- собственный декор;
- постоянный декор;
- накладной декор.
- декорирование деталями;
- декорирование аксессуарами.

Необходимо сказать, что современная одежда не всегда нуждается в декорировании. Вопрос использования декора определяется многими факторами: функциональным назначением, стилем, конструктивной основой, рисунком ткани, фактурой материала и т. д.

Тема 10. Законы и правила композиции костюма

10.1. Элементы композиции костюма.

10.2. Композиционные средства-приемы.

10.3. Законы и правила композиции костюма.

10.1. Элементы композиции костюма

Композиция костюма – это сочетание и взаимодействие всех элементов костюма, создающих целостное художественное впечатление. ***Элементами композиции*** костюма являются:

1. Форма;
2. Силуэт;
3. Линии;
4. Цвет;
5. Фактура;
6. Декор.

10.2. Композиционные средства-приемы

В композиции костюма элементы взаимодействуют через композиционные средства-приемы:

1. Статику-динамику;
2. Симметрию-асимметрию;
3. Ритм;
4. Пропорции;
5. Соподчинение элементов.

10.3. Законы и правила композиции костюма

Важным законом композиции костюма является соответствие элементов и композиционных средств назначению костюма и включают:

1. Единство назначения и формы;
2. Соответствие материала назначению и форме;

3. Единство материала и декора и соответствие их назначению и форме;

Композиционный центр – сосредоточение важнейших связей элементов композиции, акцент, доминант. Композиционным центром может быть любой элемент композиции. Наличие композиционного центра, соразмерность элементов композиции и цельность композиции также являются законами существования композиции.

2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1. Методические рекомендации по дисциплине

«Художественное проектирование костюма» для специальности

1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)»

специализации 1-19 01-05 01 «Дизайн швейных изделий»

«Основные принципы и методы привлечения инспирирующих источников
в проектировании современного костюма»

1. Основные принципы привлечения инспирирующих источников

Каждый инспирирующий источник обладает только ему присущими свойствами и признаками, которые дают возможность дизайнеру найти новые творческие решения. К творческим источникам относятся различные объекты предметного мира – радиотехника (мобильные телефоны, наушники), разнообразная упаковка (картонные коробки, пластиковые и стеклянные контейнеры), письменные принадлежности и т. д. Например, японский дизайнер И. Мияке использовал идеи упаковки промышленных предметов для создания коллекции моделей из полиэтиленовой пленки, сдублированной с трикотажем.

Природа является источником вдохновения для дизайнеров и художников различных стилей и жанров. В природных объектах дизайнер видит пластику линий, пропорциональность, бесконечное разнообразие форм и их гармонию. Природный объект как источник творчества для дизайнера одежды может дать возможность для разработки одновременно формы и силуэта костюма, линий его внутреннего членения, приемов декоративного оформления, цветового и фактурного решения. В начале XX века образы природы инспирировали возникновение стиля модерн, экологического стиля в 70-е годы, экологических и рустикальных направлений конца XX – начала XXI веков. Ярким примером инспирации природными формами является создание липкой ленты «велькро», созданной на примере колючек репейника, применяемой в дизайне костюма и обуви.

Декоративно-прикладное искусство, народный, этнический и исторический костюм являются источниками вдохновения для многих дизайнеров. Заимствование элементов из культур экзотических стран ведется на протяжении всей истории моды, лежит в основе многих стилевых направлений, например, стиля модерн конца XIX века. В конце XX века дизайнер Кензо в своих коллекциях впервые использовал решения, характерные для предметов декоративно-прикладного искусства. Ж.-Поль Готье применял приемы смешения этнического декора народов Африки и Латинской Америки в классических формах моделей. Джон Гальяно смешивал в своих коллекциях мотивы ретро моды и элементы костюма и декоративно-прикладного искусства народов Латинской Америки, древнего Египта. Свободное использование и трансформация исторического костюма – прием, характерный для творчества дизайнеров В. Вествуд и К. Лакруа.

Все формы одежды, принадлежавшие прошедшим историческим периодам, являются историческими, но условно подразделяются на собственно исторический костюм или городской и народный костюм или крестьянский. Необходимо отметить, что буквальное воспроизведение исторических форм костюма в современной модной одежде неуместно, так как костюм, гармонично соответствовавший своей эпохе, может оказаться некорректным и неудобным в современных условиях. Особый интерес как источник творчества для дизайнеров одежды представляет функциональность, логика форм и конструкций, рациональность, целесообразность, декоративное разнообразие народного костюма. Очень важно отметить, что национальные мотивы не должны копироваться, акцентироваться в современном костюме. Выразительность и образность достигаются путем осмысления первоисточника средствами ассоциативного представления. Трансформация исторического и народного костюма начинается со сбора информации об источнике творчества. Далее через графический анализ выявляется пластика формы, пропорциональные отношения элементов костюма, принципы их ритмической организации, характер цветового и декоративного решения, качества фактуры. Наиболее выразительные и характерные с точки

зрения дизайнера признаки источника, соответствующие модным тенденциям берутся за основу для проектирования современного модного костюма.

Привлечение творческих источников осуществляется на следующих принципах:

– созвучность привлекаемого источника творчества современным тенденциям моды;

– возможность образно-художественного абстрагирования от источника творчества, его формы и материалов и т. д.;

– возможность использования большого диапазона воплощений первоисточника в современном костюме;

– вероятность наиболее полного самовыражения дизайнера.

Используя форму источника, силуэтные особенности, пластику, ритмическую и пропорциональную организацию источника, цвет, фактуру, декор, характер образа дизайнер создает новые образные характеристики костюма. Источник творчества, его внешний вид, особенности, характер передвижения исследуются дизайнером визуально и графически. Выполняются наброски, зарисовки с натуры, исследуются принципы декорирования, орнаментации, реальный образ трансформируется в более условный, обобщенный, стилизуется, выделяется какой-либо его характерный признак и принимается за основу работы над эскизами костюма.

На этапе эскизного проектирования идея конкретно или обобщенно воплощается художественно-графическими средствами, осуществляется поиск композиционных задач в моделях и коллекциях моделей. В результате эскизной деятельности дизайнер создает изображение несуществующего объекта с заданными свойствами. Творческая концепция находит воплощение в образно-графическом решении, посредством линий и пятен создается эскиз проектируемой модели или коллекции моделей. Существует определенный план творческого процесса дизайнера:

1. Возникновение замысла и постановка задачи;
2. Определение творческого источника. Сбор и накопление материала.

Таким образом, можно выделить этапы процесса творческой трансформации источника.

Первый этап – характеристика первоисточника:

- образ;
- форма;
- цвет;
- фактура материала;
- пропорции;
- тонально-ритмическое построение;
- функционально-пластическое построение.

Второй этап – процесс создания образа, который включает творческую разработку:

- формы;
- конструкции;
- декора;
- цвета;
- технологических приемов;
- способов сочетания элементов и их ношения;
- ассоциаций.

2. Методы проектирования

Простейшие методы стимулирования новых идей в проектировании – это аналогия, ассоциация (выявление визуальных несоответствий), инверсия, мультипликация и др.

2.1. Метод аналогии

Аналогия – это поиск соответствия, сходства, подобия в определенном отношении предметов, явлений или понятий, в целом различных.

Аналогия – это простейший способ стимулирования новых идей. Метод аналогий – метод решения поставленной задачи с использованием аналогичных

решений, взятых из предметной среды, природных объектов и явлений, народного и исторического костюма, архитектурных и инженерных сооружений и т. д. Например, способы проектирования несшитой одежды можно почерпнуть из истории костюма (тоги, накидки); необычные фактуры – из природных форм (цветов, листьев, крыльев насекомых). Основные этапы данного метода таковы:

I этап:

- 1) *выбор источника*** творчества (аналога), обладающего выразительной формой, функционально-пластическим строением, фактурой, декором, образными характеристиками, необходимыми для творческой трансформации объекта в свойства объемно-пространственной формы костюма;
- 2) *визуальный анализ***: оценка формальных и эмоционально-образных особенностей объекта;
- 3) *графический анализ аналога***: зарисовки с натуры, деление его свойств на составные части, детали, выявление пропорционально-ритмических, фактурных, колористических, декоративных особенностей объекта;
- 4) *поиск графических средств***, наиболее полно выражающих формальные особенности и образные характеристики аналога, это могут быть – линейные, линейно-пятновые, пятновые композиции, а также композиции с использованием монохромных и цветных заливок, смешанных техник и т. д.

II этап:

- 1) *стилизация и зарисовки*** (при помощи найденных графических средств) составных частей, деталей, ритмических, фактурных, колористических, декоративных особенностей аналога для использования в проектировании костюма;
- 2) *преобразование аналога***: поиск базовой формы, стилизация, адаптация к особенностям и свойствам костюма;

III этап (проектирование современного модного костюма или коллекции моделей, инспирированных выбранным объектом предметного мира с учетом проведенного визуального и графического анализа, преобразований, найденных графических средств) включает:

- 1) творческую адаптацию в костюм образно-эмоциональных, пластических, пропорционально-ритмических, колористических, фактурных характеристик объекта;
- 2) изучение модных тенденций и моделей-аналогов;
- 3) определение образного решения – поиск модели-идеи;
- 4) выбор назначения, ассортимента.

2.2. Метод ассоциации

Ассоциативное представление является важным фактором при создании костюма, оно позволяет достичь образного разнообразия, новизны в формо-творчестве, необычных декоративных и цветовых решений. **Ассоциации** – это связь представлений о предмете, благодаря которым одно впечатление, появившееся в сознании вызывает по сходству, смежности, сложности или противоположности другое. Такие впечатления или ощущения могут вызывать определенные воспоминания, связанные с ними эмоции, образы, состояния. Роль ассоциативного мышления в творческом процессе очень важна, так как любое произведение искусства – это результат ассоциативных представлений о предметах, явлениях реального мира, воссоздаваемых в памяти и сознании.

Ассоциации могут быть любые: предметные, абстрактные, психологические, ирреальные. **Предметные** ассоциации связаны с:

- произведениями искусства (живописью, музыкой, скульптурой);
- природными явлениями (небом, землей, дождем, снегом, водой, деревьями, реками, лесами, полями, птицами, насекомыми и т. д.);
- архитектурными сооружениями (домами, соборами, церквями, арками, инженерными постройками);

– техническими объектами (самолетами, пароходами, башенными кранами и т. д.).

Беспредметные ассоциации относятся к состоянию человеческой психики, таким как: печаль, радость, горе, любовь, добро, зло, испуг, радость и т. д.

При проектировании костюма по ассоциациям необходимо найти основные физические, этические, эмоциональные характеристики выбранного источника для создания обобщенно-символического образа. Различные предметы, явления и события обладают неодинаковой способностью вызывать ассоциации. Следовательно, необходимо ввести понятие качества ассоциаций:

- однозначность ощущения;
- интенсивность ощущения;
- устойчивость ощущения.

Например, очень сильное ассоциативное воздействие на человека оказывают цвета, информирующие нас о свойствах объекта, вызывающие позитивные или негативные эмоции, воспоминания, образы, психические состояния. Цветовые ассоциации можно подразделить на группы:

1. *Физические ассоциации*, например:

- весовые – легкие, тяжелые цвета;
- температурные – теплые, холодные цвета;
- пространственные – выступающие, отступающие, глубокие;
- акустические – тихие, громкие, глухие и т. д.;

2. *Этические ассоциации*, связанные с общественными этическими представлениями:

- сословия;
- национальности;
- региона (например, различные цвета траура: белый на Востоке и черный на Западе);

3. *Эмоциональные ассоциации*:

- позитивные (веселые, лирические);
- негативные (грустные, трагические);

– нейтральные (спокойные, безразличные) и др.

Цвет элементов одежды всегда вызывал определенные эмоции у человека и играл большую роль в передаче образно-эмоциональной информации. Имея представление о «теплых» и «холодных», «легких» и «тяжелых», «активных» и «пассивных» цветах, человек переносит на цвет качество объектов, которым свойственен данный цвет или оттенок. К примеру, нежность и мягкость характера можно передать при помощи розового цвета. Красный цвет – синоним красивого, выражает энергию, активность, напряжение, страсть. Конец XX века ознаменован прорывом в моду красного цвета как возросшей интенсивности человеческих отношений. Черный цвет ассоциируется с теми, кто противопоставляет себя обществу – нигилистами и анархистами в XIX веке, битниками, панками, рокерами в XX веке. Белый цвет – в большинстве стран обозначает чистоту, невинность, счастье. Он используется в праздничной одежде, означая счастье и веселье. Белый цвет может одновременно символизировать начало новой жизни (костюм невесты), но может быть и символом смерти, потустороннего мира, как наиболее мистический цвет. Белый цвет в восточных странах – цвет траура. Таким образом, цвет может ассоциироваться с различными проявлениями жизни человека, определять социальную, национальную принадлежность, эстетическую предрасположенность.

Также важно отметить, что между эмоциями человека и пластическими, цветовыми образами предметов и явлений существуют определенные соответствия. Состояние напряжения может передаваться как неустойчивость формы, раздробленная композиция, цветовой конфликт; состояние веселья – гладкие, плавные формы, теплые, яркие цвета; состояние испуга – искаженные, нелогичные, неустойчивые формы, агрессивные, выступающие элементы, холодные, тусклые тона; динамику создают диагонали, вертикали в композиции, активно выраженный композиционный центр, активные, яркие цвета. Определенная направленность линий создает различные ассоциативные впечатления в образных характеристиках. Вертикальные линии создают впечатление стройности, стремления ввысь; горизонтальные – уравновешенности, основательности, ста-

бильности. Наклонные линии передают состояние динамики, неустойчивости; ломаные линии – неуравновешенности, агрессии; окружности, дуги – плавного движения.

Метод ассоциации – это метод развития образно-ассоциативного мышления дизайнера и формирования инновационных парадоксальных проектных идей.

2.3. Последовательность исследования источника творчества

Специфика источника творчества имеет определенную последовательность изучения и влияет на образно-стилевое и ассортиментное решение костюма, которые отражены в следующей таблице.

Таблица 3

Источник творчества	Последовательность исследования источника творчества	Образно-стилевое и ассортиментное решение костюма
Объекты предметного мира	Выбор объекта, визуальный анализ; графический анализ; функционально-пластическая характеристика объекта; адаптация к особенностям костюма; проектирование коллекции	Коллекции – авангардные, молодежные
Природа	Выбор объекта, визуальный анализ; графический анализ; стилизация формы, декора, фактур; адаптация к особенностям костюма; проектирование коллекции	Коллекции классического, романтического стиля; верхняя одежда; нарядная одежда
Произведения декоративно-прикладного искусства	Выбор объекта, визуальный анализ; графический анализ; выполнение схем формы, их вариаций; адаптация к особенностям костюма; проектирование коллекции	Коллекции классического, романтического стиля, авторские; нарядная одежда
Народный костюм	Выбор объекта, визуальный анализ; графический анализ – выполнение копий и зарисовок костюма-источника; чертеж развертки формы костюма; проектирование коллекции	Коллекции фольклорного, спортивного стиля

Исторический костюм	Выбор объекта, визуальный анализ4 графический анализ – выполнение копий и зарисовок костюма-источника, архитектурных и культурных объектов эпохи; чертеж развертки формы костюма; выполнение формальной композиции костюма; проектирование коллекции	Коллекции классического, романтического, диффузного стиля
Живопись, музыка, театр, кинематограф, природные явления, чувства, эмоции и т. п.	Выбор объекта, визуально-эмоциональный анализ; выбор основных характеристик – эмоциональных, колористических, ритмических и т. д.; обобщенно-символическое, образное решение проектируемой коллекции	Авторские, авангардные коллекции; детская одежда; одежда специального назначения; сценический костюм

Методически процесс проектирования можно разделить на следующие этапы:

1. Исследовательский этап – (информация-анализ-синтез);

2. Практический этап – (разработка коллекции моделей).

Следовательно, результат деятельности дизайнера одежды зависит от его наблюдательности, воображения, умения анализировать и синтезировать различную информацию, а также от профессиональных навыков и владения средствами художественной выразительности. Важно отметить, что главным источником и объектом творчества дизайнера и является человек, его фигура, образ жизни, духовный мир, а результатом деятельности – художественный образ.

3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

3.1. Критерии оценки знаний и компетенций студентов

по 10-балльной шкале экзаменационного просмотра

по специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)»,

направление специальности 1-19 01 01-05 «Дизайн (костюма и тканей)», специализации 1-19 01 01-05 01 «Дизайн швейных изделий»

Оценка	Характеристика
10 (десять)	<p>Отличное владение программным материалом, возможностями образно-ассоциативными мышления в решении композиции костюма. Проявление глубокого понимания формы и знание приемов и средств композиции костюма. Выраженная способность творчески выполнять колористическое решение композиции костюма в соответствии с художественным образом. Использование оригинальных приемов стилизации для усиления эмоционального впечатления. Умение неординарно мыслить, изобретательность, выраженная способность самостоятельно решать творческие проблемы. Умение ориентироваться в концепциях и тенденциях моды, давать им критическую оценку, успешно использовать полученную информацию. Полное и глубокое знание особенностей проектирования одежды различного назначения в рамках учебного задания. Концептуальность, высокий уровень художественной культуры исполнения заданий. Выполнение точной, многоплановой технической зарисовки костюма. Владение современными компьютерными технологиями. Своевременное, грамотное, поэтапное выполнение поставленной учебной задачи. Активная творческая самостоятельная работа на практических занятиях.</p>
9 (девять)	<p>Владение программным материалом, возможностями образно-ассоциативными мышления в решении композиции костюма. Проявление глубокого понимания формы и знание приемов и средств композиции костюма. Выраженная способность творчески выполнять колористическое решение композиции костюма в соответствии с художественным образом. Использование различных приемов стилизации для усиления эмоционального впечатления. Способность самостоятельно решать творческие проблемы, умение неординарно мыслить, изобретательность, в решении проектной задачи. Умение ориентироваться в концепциях и тенденциях моды, успешно использовать полученную информацию. Глубокое знание особенностей проекти-</p>

	<p>рования одежды различного назначения в рамках учебного задания. Концептуальность, высокий уровень художественной культуры исполнения заданий. Выполнение точной, подробной технической зарисовки костюма. Владение современными компьютерными технологиями. Своевременное, поэтапное выполнение поставленной учебной задачи.</p>
8 (восемь)	<p>Студент в полном объеме владеет учебным материалом, возможностями образно-ассоциативными мышления в решении композиции костюма.</p> <p>Проявление глубокого понимания формы и знание приемов и средств композиции костюма. Способность творчески выполнять колористическое решение композиции костюма в соответствии с художественным образом. Использование приемов стилизации для усиления эмоционального впечатления. Способность самостоятельно решать творческие проблемы, умение нестандартно мыслить, изобретательность, в решении проектной задачи. Умение ориентироваться в концепциях и тенденциях моды, успешно использовать полученную информацию. Знание особенностей проектирования одежды различного назначения в рамках учебного задания. Концептуальность, выполнение заданий на высоком методическом и художественном уровне культуры исполнения.</p> <p>Выполнение точной, технической зарисовки костюма. Владение современными компьютерными технологиями. Своевременное, поэтапное выполнение поставленной учебной задачи. Высокая познавательная активность.</p>
7 (семь)	<p>Систематизированные, глубокие знания в объеме учебной программы.</p> <p>Ориентация в основных концепциях и тенденциях дизайн-проектирования костюма. В решении проектной задачи в целом прослеживается логика и последовательность исследовательской работы, с точки зрения основных требований к решению проектной задачи. Выполнение точной, технической зарисовки костюма. Активная самостоятельная работа на практических занятиях. Владение современными компьютерными технологиями. Своевременное, поэтапное выполнение поставленной учебной задачи. Высокая познавательная активность. Работа выполнена на достаточно высоком художественном уровне культуры исполнения .</p>
6 (шесть)	<p>Достаточно полные знания в объеме учебной программы. Владение основами образно-ассоциативного мышления в решении композиции костюма. Умение делать обоснованные выводы. В решении проектной задачи в целом прослеживается логика и последовательность исследовательской, творческой работы, с</p>

	точки зрения основных требований к решению проектной задачи. Работа выполнена на достаточно высоком уровне. Способность самостоятельно решать типовые задания в рамках учебной программы.
5 (пять)	Умение ориентироваться в основных теоретических положениях материала. Способность самостоятельно решать типовые задания в рамках учебной программы. Умение под руководством преподавателя решать стандартные методические художественно-творческие задачи на практических занятиях. Допустимый уровень культуры исполненных заданий в полном объеме предусмотренном программой.
4 (четыре)	Умение ориентироваться в основных теоретических положениях материала. Умение под руководством преподавателя решать стандартные методические художественно-творческие задачи. Допустимый уровень художественной культуры практических работ выполненных в полном объеме.
3 (три)	Неумение ориентироваться в основных концепциях по изучаемой дисциплине. Пассивность на практических занятиях. Не полный объем выполненных заданий.
2 (два)	Фрагментарные теоретические знания. Низкий художественный уровень культуры исполнения заданий. Неполный объем выполненных заданий.
1 (единица)	Отсутствие знаний и компетенций в рамках образовательного стандарта и невыполненный объем практических заданий, предусмотренных программой.

3.2. Перечень практических занятий

Практическое занятие №1 (тема 1). Стили в проектировании костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма в классическом, спортивном, романтическом, фольклорном и диффузном стиле. Выполнение серии эскизов моделей одежды с различными стилевыми особенностями (8 часов).

Практическое занятие №2 (тема 2). Форма, силуэт, линии в композиции костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования различных силуэтных форм костюма. Выполнение серии эскизов моделей одежды с применением основных силуэтных линий и форм (8 часов).

Практическое занятие №3 (тема 4). Виды пропорций в одежде. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с пропорциональной организацией по принципу контраста, нюанса, тождества, «золотого сечения». Выполнение серии эскизов моделей с различной пропорциональной организацией костюма (8 часов).

Практическое занятие №4 (тема 5). Виды ритмов в композиции костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с различной ритмической организацией. Выполнение серии эскизов моделей с различной ритмической организацией деталей и декоративных элементов костюма (8 часов).

Практическое занятие № 5 (тема 6). Оптические иллюзии в композиции костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с иллюзиями зрительного восприятия. Выполнение серии эскизов моделей с иллюзиями зрительного восприятия и корректировкой восприятия формы костюма (8 часов).

Практическое занятие №6 (тема 8). Фактуры и материалы в композиции костюма. Выбор девизов и эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с использованием различных фактур. Выполнение серии эскизов современных моделей одежды с использованием различных фактур и графических техник (4 часа).

Практическое занятие №7 (тема 9). Декор в композиции костюма. Выбор девизов и эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с использованием декоративных отделок. Выполнение серии эскизов моделей современной модной одежды с использованием различных вариантов декоративных отделок (4 часа).

3.3. Примерный перечень вопросов к экзамену

1. Костюм как объект дизайна.
2. Роль декора в костюме. Требования, предъявляемые к декору костюма.
3. Специфика творчества в искусстве костюма.
4. Виды декоративных отделок в костюме.
5. Основные этапы проектирования костюма.
6. Фактура и восприятие костюма. Фактура и цвет. Фактура и форма.
7. Термины и определения понятий в композиции костюма: «костюм», «одежда», «ансамбль», «комплект», «коллекция».
8. Виды фактур. Графические фактуры.
9. Мода и модная инновация. Способы осуществления модной инновации. Функции моды.
10. Цветовой тип внешности.
11. Мода ее прогнозирование. Факторы изменения и развития моды.
12. Восприятие цвета. Цвет как средство информации.
13. Участники моды. Теории распространения моды
14. Характеристика цветовых тонов и психологическое воздействие цвета.
15. Характеристика стилей в искусстве костюма.
16. Закономерности зрительного восприятия и использование их в искусстве костюма. Иллюзии переоценки вертикали, контраста, полосатой ткани, членения формы.
17. Свойства объемной формы костюма.
18. Новые материалы.
19. Композиционный центр. Законы и правила композиции костюма.
20. Виды пропорций в композиции костюма.
21. Линии в костюме, их виды. Три группы соотношения линий и силуэта в костюме.
22. Симметрия, асимметрия в костюме. Статика и динамика. Способы достижения статики и динамики в костюме.

23. Тектоника и объемно-пространственная структура – категории композиции костюма.
24. Ритм как средство композиции. Метрическая система ритмов, их виды. Система нарастающего ритма, основные схемы.
25. Силуэт – характеристика формы костюма. Классификация силуэтов в искусстве костюма.
26. Согласованность элементов композиции по принципу контраста, нюанса, тождества
27. Канон. Модуль. Простые пропорции в композиции костюма.
28. Масштабность в композиции костюма.
29. Особенности использования зрительных иллюзий в костюме. Иллюзии трехмерного пространства в композиции костюма.
30. Правило «золотого сечения» в композиции костюма.

4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Учебная программа

**по учебной дисциплине для специальности
1-19 01 01 Дизайн (по направлениям), направление специальности
1 – 19 01 01- 05 Дизайн (костюма и тканей)**

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

УТВЕРЖДАЮ
Ректор Института современных знаний
имени А.М.Широкова

_____ А.Л.Капилов

04.07.2017 _____
(дата утверждения)

Регистрационный № УД-02-343/уч.

ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ 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)»

2017 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

СОСТАВИТЕЛИ:

Т. Г. Редникина, старший преподаватель кафедры моделирования костюма Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

В. С. Моисеев – доцент кафедры теории и истории дизайна УО «Белорусская государственная академия искусств», доцент;

Л. Е. Дягилев – зав. кафедрой дизайна ЧУО «Институт современных знаний имени А. М. Широкова», доцент

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой моделирования костюма Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова» (протокол № 13 от 27. 06. 2017);

Научно-методическим советом Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова» (протокол № 4 от 29. 06. 2017)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Основы композиции костюма» относится к циклу дисциплин специализации «Дизайн швейных изделий».

Программа разработана в соответствии с образовательным стандартом 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 с учебным планом специальности.

Место учебной дисциплины в системе подготовки специалиста с высшим образованием соответствующего профиля, связи с другими учебными дисциплинами обусловлены содержанием дисциплины «Основы композиции костюма», которая имеет выраженную практическую направленность. Учебная дисциплина «Основы композиции костюма» включает систематизированное изложение теоретических вопросов, раскрывающих особенности композиционных средств и приемов таких как: ритмы, пропорции, статика и динамика, симметрия и асимметрия, цвет, фактура, декор, а также сведения о закономерностях строения формы в искусстве костюма, что позволит студентам в практической деятельности успешно решать конкретные задачи проектирования изделий легкой промышленности с учетом конструктивных и технологических особенностей разрабатываемых моделей и базируется на знаниях, полученных в курсах: «Композиция», «Теория и методология дизайна», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Спецрисунок», «Колористика в дизайне костюма».

Цель дисциплины – изучение основ теории композиции костюма, закономерностей строения формы костюма.

Задачей изучения дисциплины является изучение композиционных средств, элементов, способов гармонизации композиции костюма.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен:

знать:

- теоретические основы композиции костюма;
- определение понятий;
- закономерности изменения моды;

- свойства формы костюма;
- виды силуэтов;
- роль линий в композиции костюма;
- основы композиции костюма;
- категории композиции;
- пропорциональные закономерности композиции костюма;
- системы ритмов в композиции костюма;
- закономерности зрительного восприятия в костюме;
- основы цветовой гармонии в искусстве костюма;
- роль декора в композиции костюма;
- законы и правила композиции костюма.

В результате изучения учебной дисциплины при эскизном проектировании и разработке костюма студент должен:

уметь:

- использовать свойства объемно-пространственной структуры костюма;
- учитывать закономерности композиции;

владеть:

- законами и правилами композиции костюма;
- терминологией и классификацией костюма;
- материалами и техниками рисунка, для выполнения копий исторического и народного костюма.

В процессе изучения учебной дисциплины используется наглядный иллюстративный материал из методического фонда кафедры дизайна Института современных знаний имени А.М.Широкова.

В результате изучения дисциплины студент должен развить следующие академические (АК), социально-личностные (СЛК) и профессиональные (ПК) компетенции:

АК-1 – владеть базовыми научно-теоретическими знаниями в области художественных, научно-технических, общественных, гуманитарных, экономиче-

ских дисциплин и применять их для решения теоретических и практических задач профессиональной деятельности;

АК-2 – владеть методикой системного и сравнительного анализа, междисциплинарным подходом к решению проблем, находить решения на стыке разных дисциплин, связанных с теорией и практикой дизайна;

АК-3 – владеть исследовательскими навыками;

АК-4 – уметь работать самостоятельно;

АК-5 – быть способным к творческой, креативной работе;

АК-7 – иметь навыки использования современных технических средств обработки информации;

АК-8 – обладать навыками устной и письменной коммуникации;

АК-9 – уметь учиться, быть расположенным к постоянному повышению профессиональной квалификации;

СЛК-2 – совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство;

СЛК-3 – обладать способностью к межличностным коммуникациям и социальному взаимодействию;

СЛК-6 – быть способным к критике и самокритике;

СЛК-7 – уметь работать в коллективе;

ПК-1 – владеть методологией дизайн-проектирования;

ПК-3 – формировать выразительное образное решение объекта проектирования на основе конкретного содержания;

ПК-4 – осуществлять прогностическое дизайн-проектирование с использованием инновационных технологий;

ПК-5 – осуществлять экспертную оценку уровня дизайнерского решения по основным смыслообразующим и формообразующим факторам;

ПК-6 – адаптироваться к изменению объекта профессиональной деятельности, как в пределах специализации, так и направления специальности;

ПК-7 – осуществлять развитие научно-теоретической и практической базы обеспечения дизайн-деятельности;

ПК-8 – работать с научно-исследовательской литературой;

ПК-9 – собирать, анализировать и систематизировать профессиональный опыт в области дизайн-деятельности;

ПК-10 – выявлять общие закономерности функционирования и развития дизайн-деятельности на основе собранного фактологического материала;

ПК-11 – анализировать композиционные, конструктивные, технологические, эргономические и колористические решения продуктов дизайн-деятельности;

ПК-12 – анализировать результат собственных дизайн-решений;

ПК-13 – планировать работу над дизайн-проектом и аргументировано защищать ее результаты;

ПК-14 – вести проектную, деловую и отчетную документацию по установленным формам;

ПК-15 – организовывать работу малых дизайн-коллективов, взаимодействовать со специалистами смежных профилей, проводить переговоры с заинтересованными сторонами, осуществлять обучение и повышение квалификации персонала по своему профессиональному направлению;

ПК-16 – использовать патентное законодательство в области защиты интеллектуальной собственности и правила патентования промышленных образцов и товарных знаков;

ПК-17 – работать с юридической литературой и трудовым законодательством;

ПК-18 – уметь проектировать, организовывать, анализировать процесс педагогического взаимодействия при освоении профессиональных компетенций по направлению специальности.

Таким образом, учебная дисциплина «Основы композиции костюма» является основой для подготовки студентов к дисциплине «Дизайн-проектирование костюма».

В соответствии с учебным планом на изучение дисциплины отводится всего 124 часа, из них 68 часов аудиторных – 20 часов лекционных, 48 часов практических, 56 – самостоятельная работа.

Форма получения высшего образования: очная.

Преподавание дисциплины осуществляется во 2-м семестре (1-й курс).

Форма текущей аттестации – экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение. Характеристика стилевых направлений в искусстве костюма

Костюм, как объект дизайна. Место костюма в классе пространственных искусств.

Характеристика основных стилевых направлений в искусстве костюма. Определение понятий «стиль», «мода», «одежда», «костюм», «комплект», «ансамбль», «аксессуары».

Мода в костюме, ее прогнозирование, закономерности изменения. Стадии модных циклов.

Тема 2. Форма. Силуэт. Линии

Свойства пространственной формы костюма. Элементы формы.

Силуэт как проекция объемной формы на плоскость. Силуэт – характеристика формы и пространство для разработки образа. Виды силуэтов.

Конструктивные, конструктивно-декоративные, декоративные линии и их роль в композиции костюма.

Тема 3. Основы композиции костюма

Категории композиции – тектоника и объемно-пространственная структура как наиболее общие понятия, выражающие основные формы существования композиции костюма.

Средства и свойства композиции костюма. Статика, динамика. Симметрия, асимметрия. Соподчиненность элементов. Согласованность элементов по принципу контраста, нюанса, тождества.

Композиционный центр в костюме как сосредоточение важнейших связей элементов композиции, акцент, доминант.

Тема 4. Пропорциональные закономерности

Канон. Модуль. Определение понятий «пропорция», «канон», «модуль», «кратность», «масштаб», «масштабность».

Правило «Золотого сечения» в композиции костюма. Виды пропорций в одежде, контраст, нюанс, тождество.

Масштаб и масштабность.

Тема 5. Ритм в композиции костюма

Системы ритмов в композиции костюма. Метр как частный случай ритма, простейший способ пропорционирования. Рядовой метр. Осевой метр.

Основные схемы закономерностей ритма.

Тема 6. Оптические иллюзии в костюме

Закономерности зрительного восприятия.

Виды зрительных иллюзий, используемых для корректировки восприятия формы.

Тема 7. Цвет и цветовая гармония

Анатомия цвета. Характеристика цветовых тонов.

Цвет как самое сильное средство композиции и важнейший ее элемент. Цвет как средство информации.

Цветовой тип внешности. Цветовая гармония в искусстве костюма.

Тема 8. Фактура и материалы в композиции костюма

Свойства фактуры, ее влияние на восприятие формы, цвета, образа в композиции костюма.

Новые ткани и материалы.

Тема 9. Декор в композиции костюма

Роль декора в композиции костюма.

Виды декоративных отделок. Детали, как декоративные элементы в композиции костюма.

Тема 10. Законы и правила композиции костюма

Элементы композиции костюма. Композиционные средства-приемы. Законы и правила композиции костюма.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов					Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		лекции	семинарские занятия	практические занятия	лабораторные занятия	самостоятельная работа студента			
1	2	3		4	5	6	7	8	9
1.	<p>Введение. Характеристика стилевых направлений в искусстве костюма (19).</p> <p>1. Костюм, как объект дизайна. Место костюма в классе пространственных искусств.</p> <p>2. Характеристика основных стилевых направлений в искусстве костюма. Определение понятий «стиль», «мода», «одежда», «костюм», «комплект», «ансамбль», «аксессуары» .</p> <p>3. Мода в костюме, ее прогнозирование, закономерности изменения. Стадии модных циклов.</p>	4		8		7	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[3] [6] [8] [10] [11]	Предварительный просмотр

2.	<p>Форма. Силуэт. Линии (17).</p> <p>1.Свойства пространственной формы костюма. Элементы формы.</p> <p>2.Силуэт как проекция объемной формы на плоскость. Силуэт – характеристика формы и пространство для разработки образа. Виды силуэтов.</p> <p>3.Конструктивные, конструктивно-декоративные, декоративные линии и их роль в композиции костюма.</p>	2		8		7	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[3] [6] [7]	Предварительный просмотр
3.	<p>Основы композиции костюма (4).</p> <p>1.Категории композиции – тектоника и объемно-пространственная структура как наиболее общие понятия, выражающие основные формы существования композиции костюма.</p> <p>2.Средства и свойства композиции костюма. Статика, динамика. Симметрия, асимметрия. Соподчиненность элементов. Соподчиненность элементов по принципу контраста, нюанса, тождества.</p> <p>3.Композиционный центр в костюме как сосредоточение важнейших связей элементов композиции, акцент, доминант.</p>	2		-		2	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[2] [4] [6]	Устный опрос
4.	<p>Пропорциональные закономерности (17).</p> <p>1.Канон. Модуль. Определение понятий «пропорция», «канон», «модуль», «кратность», «масштаб», «масштабность».</p> <p>2.Правило «Золотого сечения» в компози-</p>	2		8		7	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[2] [4] [3] [6] [7]	Предварительный просмотр

	ции костюма. Виды пропорций в одежде, контраст, нюанс, тождество. 3.Масштаб и масштабность.								
5.	Ритм в композиции костюма (17). 1.Системы ритмов в композиции костюма. Метр как частный случай ритма, простейший способ пропорционирования. Рядовой метр. Осевой метр. 2.Основные схемы закономерностей ритма.	2		8		7	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[2] [7]	Предварительный просмотр
6.	Оптические иллюзии в костюме (20). 1.Закономерности зрительного восприятия. 2.Виды зрительных иллюзий, используемых для корректировки восприятия формы.	4		8		8	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[1] [3] [6]	Предварительный просмотр
7.	Цвет и цветовая гармония (3). 1.Анатомия цвета. Характеристика цветовых тонов. 2.Цвет как самое сильное средство композиции и важнейший ее элемент. Цвет как средство информации. 3.Цветовой тип внешности. Цветовая гармония в искусстве костюма.	1		-		2	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедр. Журналы мод, каталоги.	[2] [3] [6] [7] [16] [19]	Устный опрос
8.	Фактура и материалы в композиции костюма (11). 1.Свойства фактуры, ее влияние на восприятие формы, цвета, образа в композиции костюма. 2.Новые ткани и материалы.	1		4		6	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[2] [3] [4] [5] [6] [7]	Предварительный просмотр

9.	Декор в композиции костюма (12). 1. Роль декора в композиции костюма. 2. Виды декоративных отделок. Детали, как декоративные элементы в композиции костюма.	1		4		7	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[2] [3] [6] [7] [8]	Предварительный просмотр
10.	Законы и правила композиции костюма (4). 1. Элементы композиции костюма. Композиционные средства-приемы. Законы и правила композиции костюма.	1		-		3	Учебно-методические материалы, методического фонда кафедры. Журналы мод, каталоги.	[4] [5] [6]	Устный опрос
	Итого 124 часов	20		48		56			экзамен

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

Практическое занятие №1 (тема 1). Стили в проектировании костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма в классическом, спортивном, романтическом, фольклорном и диффузном стиле. Выполнение серии эскизов моделей одежды с различными стилевыми особенностями (8 часов).

Практическое занятие №2 (тема 2). Форма, силуэт, линии в композиции костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования различных силуэтных форм костюма. Выполнение серии эскизов моделей одежды с применением основных силуэтных линий и форм (8 часов).

Практическое занятие №3 (тема 4). Виды пропорций в одежде. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с пропорциональной организацией по принципу контраста, нюанса, тождества, «золотого сечения». Выполнение серии эскизов моделей с различной пропорциональной организацией костюма (8 часов).

Практическое занятие №4 (тема 5). Виды ритмов в композиции костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с различной ритмической организацией. Выполнение серии эскизов моделей с различной ритмической организацией деталей и декоративных элементов костюма (8 часов).

Практическое занятие № 5 (тема 6). Оптические иллюзии в композиции костюма. Выбор эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с иллюзиями зрительного восприятия. Выполнение серии эскизов моделей с иллюзиями зрительного восприятия и корректировкой восприятия формы костюма (8 часов).

Практическое занятие №6 (тема 8). Фактуры и материалы в композиции костюма. Выбор девизов и эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с использованием различных фактур. Выполнение серии эски-

зов современных моделей одежды с использованием различных фактур и графических техник (4 часа).

Практическое занятие №7 (тема 9). Декор в композиции костюма. Выбор девизов и эмоциональных стимулов для эскизного проектирования костюма с использованием декоративных отделок. Выполнение серии эскизов моделей современной модной одежды с использованием различных вариантов декоративных отделок (4 часа).

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЭКЗАМЕНУ

1. Костюм как объект дизайна.
 2. Роль декора в костюме. Требования, предъявляемые к декору костюма.
 3. Специфика творчества в искусстве костюма.
 4. Виды декоративных отделок в костюме.
 5. Основные этапы проектирования костюма.
 6. Фактура и восприятие костюма. Фактура и цвет. Фактура и форма.
 7. Термины и определения понятий в композиции костюма: «костюм», «одежда», «ансамбль», «комплект», «коллекция».
 8. Виды фактур. Графические фактуры.
 9. Мода и модная инновация. Способы осуществления модной инновации.
- Функции моды.
10. Цветовой тип внешности.
 11. Мода ее прогнозирование. Факторы изменения и развития моды.
 12. Восприятие цвета. Цвет как средство информации.
 13. Участники моды. Теории распространения моды
 14. Характеристика цветовых тонов и психологическое воздействие цвета.
 15. Характеристика стилей в искусстве костюма.
 16. Закономерности зрительного восприятия и использование их в искусстве костюма. Иллюзии переоценки вертикали, контраста, полосатой ткани, членения формы.
 17. Свойства объемной формы костюма.

18. Новые материалы.
19. Композиционный центр. Законы и правила композиции костюма.
20. Виды пропорций в композиции костюма.
21. Линии в костюме, их виды. Три группы соотношения линий и силуэта в костюме.
22. Симметрия, асимметрия в костюме. Статика и динамика. Способы достижения статики и динамики в костюме.
23. Тектоника и объемно-пространственная структура – категории композиции костюма.
24. Ритм как средство композиции. Метрическая система ритмов, их виды. Система нарастающего ритма, основные схемы.
25. Силуэт – характеристика формы костюма. Классификация силуэтов в искусстве костюма.
26. Согласованность элементов композиции по принципу контраста, нюанса, тождества
27. Канон. Модуль. Простые пропорции в композиции костюма.
28. Масштабность в композиции костюма.
29. Особенности использования зрительных иллюзий в костюме. Иллюзии трехмерного пространства в композиции костюма.
30. Правило «золотого сечения» в композиции костюма.

ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Основы композиции 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.

Она включает две формы: аудиторную и внеаудиторную, которые реализуются через репродуктивные, частично – поисковые и творческие самостоятельные виды деятельности студентов.

Аудиторная самостоятельная работа студентов определяется учебным планом и программой учебной дисциплины, регламентируется учебным расписанием, проводится под непосредственным руководством преподавателя и включается в практические занятия. В качестве самостоятельных видов деятельности непосредственно на занятиях по дисциплине «Основы композиции костюма» студентам предлагается выполнение письменных практических заданий, работу с учебной программой и учебными пособиями, методическими папками, справочной литературой, тесты и др.

Внеаудиторная самостоятельная работа – это различные виды учебной, учебно-исследовательской и самообразовательной деятельности.

Осуществляется она под опосредованным руководством преподавателя, который выдает задания, консультирует, устанавливает сроки выполнения.

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.

№ пп	Название раздела, темы	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения	Цель и задача СРС
1	Введение. Характеристика стилевых направлений в искусстве костюма	7	Выполнение серии эскизов моделей одежды с различными стиливыми особенностями	Подготовка к практическим занятиям, изучение дополнительной литературы, конспектирование прочитанного, составление плана текста	Обучение основам самостоятельного планирования и организации собственного учебного труда
2	Форма. Силуэт. Линии	7	Выполнение серии эскизов моделей одежды с применением основных силуэтных линий и форм.	Подготовка к практическим занятиям	Изучение особенностей использования форм и силуэтов в практике проектирования костюма, закономерностей строения формы костюма
3	Основы композиции костюма	2	Категории композиции, общие понятия, выражающие основные формы композиции костюма. Средства и свойства композиции костюма, композиционный центр в костюме	Подготовка к практическим занятиям	Изучение основ теории композиции костюма, изучение композиционных средств, элементов, способов гармонизации композиции костюма

4	Пропорциональные закономерности	7	Выполнение серии эскизов в различных пропорциях в композиции костюма	Подготовка к практическим занятиям. Поиск эмоционального стимула. Завершение работы над эскизами	Изучение свойств объемно-пространственной структуры костюма
5	Ритм в композиции костюма	7	Поиск эмоционального стимула, выполнение эскизов в различных системах композиции костюма	Подготовка к практическим занятиям	Освоение схем, закономерностей ритма в композиции костюма
6	Оптические иллюзии в костюме	8	Виды зрительных иллюзий, закономерности восприятия	Подготовка к практическим занятиям. Поиск эмоциональных стимулов, используемых для корректировки восприятия формы	Изучение основ композиции для усвоения приемов решения построения костюма
7	Цвет и цветовая гармония	2	Характеристика цветовых тонов. Цветовая гармония в искусстве костюма. Выполнение эскизов	Подготовка к практическим занятиям по типовому цвету внешности	Изучение основ цветовой гармонии в искусстве костюма
8	Фактура и материалы в композиции костюма	6	Свойства фактуры, ее влияние на восприятие, формы, цвета, образов композиции костюма	Выполнение эскизов	Освоение различных материалов и техники рисунка, для выполнения копий исторического и народного костюма.

9	Декор в композиции костюма	7	Виды декоративных отделок, их роль в композиции костюма	Выполнение эскизов	Формирование основ творчества и перспективного планирования
10	Законы и правила композиции костюма	3	Композиционные средства-приемы. Законы и правила композиции костюма	Завершение эскизов, закрепление знаний по работе с первоисточником	Углубление и расширение профессиональных знаний по изучаемой дисциплине

Перечень используемых средств диагностики

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.

Критерии оценок хранятся на кафедре в соответствующей папке номенклатуры дел и постоянно доступны для использования профессорско-преподавательским составом кафедры.

Для контроля качества образования, в том числе применения компьютерного тестирования, используются следующие средства диагностики:

- решение задач (АК-3; СЛК-1,2,4; ПК-1-6,8);
- тесты по отдельным темам (АК-3; СЛК-1,2,4; ПК-1-6,8)
- устный опрос во время занятий (АК-3; СЛК-1,2,4; ПК-1-6,8);
- выступления студентов на семинарах (АК-3; СЛК-1,2,4; ПК-1-6,8);
- устный зачет (АК-3; СЛК-1,2,4; ПК-1-6,8).

4.2. Перечень литературы

Основная литература

1. Беляева-Экземплярская, С. Н. Моделирование одежды по законам зрительного восприятия / С. Н. Беляева-Экземплярская. – М. : Академия моды, 1996. – 115 с.
2. Бердник, Т. О. Дизайн костюма / Т. О. Бердник, Т. П. Неклюдова. – Ростов н/Д : Феникс, 2000. – 448 с.
3. Гусейнов, Г. М. Композиция костюма: учебное пособие для вузов / Г. М. Гусейнов, В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова [и др.]. – М. : Мастерство, Академия, Высшая школа, 2006. – 428 с. : ил.
4. Пармон, Ф. М. Композиция костюма: одежда, обувь, аксессуары / Ф. М. Пармон. – 2-е изд., доп. и перераб. – М. : Легпромбытиздат, 1997. – 318 с.
5. Пармон, Ф. М. Основы композиции костюма и обуви / Ф. М. Пармон, И. Б. Ульяненко. – М. : Московский технологический институт легкой промышленности, 1991. – 33 с.
6. Редникина, Т. Г. Основы композиции костюма. Курс лекций / Т. Г. Редникина – Минск : Современные знания, 2009. – 64 с.
7. Основы теории проектирования костюма / под ред. Т. В. Козловой [и др.]. – М. : Легпромбытиздат, 1988. – 352 с.

Дополнительная литература

8. Балдано, И. Ц. Мода XX века : энциклопедия / И. Ц. Балдано. – М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002. – 400 с.
9. Гофман, А. Б. Мода и люди: новая теория моды и модного поведения / А. Б. Гофман. – 2-е изд. – М. : Изд. сервис: ГНОМ и Д, 2000. – 224 с.
10. Зайцев, В. М. Такая изменчивая мода / В. М. Зайцев. – М. : Молодая гвардия, 1983. – 206 с.
11. Зеллинг, Ш. Мода. Век модельеров. 1900-1999 / Ш. Зеллинг. – Б.м. : Konemann, 2000. – 665 с.

12. Иллюстрированная энциклопедия моды / Л. Кибалова [и др.]. – Прага : Артня, 1987. – 608 с.
13. Килошенко, М. И. Психология моды: теоретический и прикладной аспекты / М. И. Килошенко. – СПб. : Речь, 2001. – 192 с.
14. Миронова, Л. Н. Цветоведение / Л. Н. Миронова. – Минск : Выш. шк., 1984. – 286 с.
15. Мода и стиль / отв. ред. Т. Евсеева. – М. : Аванта+, 2002. – 480 с.
16. Серов, В. Н. Цвет культуры: психология, культурология, физиология / В. Н. Серов. – СПб. : Речь, 2004. – 672 с.
17. Чернышов, О. В. Концептуальный дизайн: опыт разработки базовой модели и учебно-методического обеспечения профессиональной подготовки дизайнеров в Республике Беларусь / О. В. Чернышов. – Минск : Европейский государственный университет, 2004. – 152 с.
18. Бердник, Т. О. Дизайн костюма / Т. О. Бердник, Т. П. Неклюдова. – Ростов н/Д : Издательство «Феникс», 2000. – 448 с.
19. Козлова, Т.В. Моделирование и художественное оформление женской и детской одежды: учебник для сред. спец. учебных заведений / Т. В. Козлова, Л. Б. Рытвинская, З. Н. Тимашева – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Легпромбыт-издат, 1990. – 320 с. : ил.
20. Кондратьева, К. А. Цвет в художественном конструировании / К. А. Кондратьева. – М. : МВХП, 1984. – 52 с.
21. Сапего, И. Г. Предмет и форма. Роль восприятия материальной среды художником в создании пластической формы / И. Г. Сапего. – М.: Советский художник, 1984. – 302 с. : ил.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	9
1.1. Курс лекций по учебной дисциплине.....	9
Тема 1. Введение в предмет.....	9
Тема 2. Форма. Силуэт. Линии.....	19
Тема 3. Средства гармонизации композиции костюма.....	26
Тема 4. Пропорциональные закономерности.....	33
Тема 5. Ритм в композиции костюма.....	39
Тема 6. Оптические иллюзии в костюме.....	41
Тема 7. Цвет и цветовая гармония.....	45
Тема 8. Фактура и материалы в композиции костюма.....	53
Тема 9. Декор в композиции костюма.....	55
Тема 10. Законы и правила композиции костюма.....	59
2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	61
2.1. Методические рекомендации по дисциплине.....	61
3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	72
3.1. Критерии оценки знаний и компетенций студентов.....	72
3.2. Перечень практических занятий.....	74
3.3. Примерный перечень вопросов к экзамену.....	76
4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	78
4.1. Учебная программа по учебной дисциплине.....	78
4.2. Перечень литературы.....	98

Учебное электронное издание

Автор-составитель
Прищеп Надежда Ивановна

ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ 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 *А. В. Борщевская*
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 31.10.2018.
Гарнитура Times Roman. Объем 0,8 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 978-985-547-253-8



9 789855 472538