

**О.Ф. Гудченко**

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ  
ШВЕЙНЫХ ИЗДЕЛИЙ**

КУРС ЛЕКЦИЙ

Витебск  
2018

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
Учреждение образования  
«Витебский государственный технологический университет»

## **ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ШВЕЙНЫХ ИЗДЕЛИЙ**

Курс лекций

для студентов

специальности 1-19 01 01-05 «Дизайн костюма и тканей»

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

Витебск  
2018

УДК 687.016.6  
ББК 37.24  
Г 93

Рецензенты:

кандидат технических наук, доцент, заведующая кафедрой декоративно-прикладного искусства и технической графики  
УО «ВГУ им П. М. Машерова» Сысоева И.А.;

кандидат технических наук, доцент, заведующая кафедрой  
конструирования и технологии одежды и обуви  
УО «ВГТУ» Бодяло Н.Н.

Рекомендовано к опубликованию редакционно-издательским  
советом УО «ВГТУ», протокол № 9 от 30.11.2018.

**Гудченко, О. Ф.**

Г 93      Дизайн-проектирование швейных изделий : курс лекций /  
О. Ф. Гудченко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2018. – 44 с.  
ISBN 978-985-481-587-9

В курсе лекций, подготовленном в соответствии с типовой учебной программой, рассмотрены основные вопросы современного дизайна костюма и проектирования швейных изделий. Раскрыты закономерности построения системы «костюм» и «коллекция». Даны принципы проектирования отдельных частей костюма. Рассмотрен процесс создания моделей одежды.

Цель данного издания – ориентирование студентов в процессе дизайн-проектирования одежды.

УДК 687.016.6  
ББК 37.24

ISBN 978-985-481-587-9

© УО «ВГТУ», 2018

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ .....	4
1 ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ.....	5
В ПРОЕКТИРОВАНИИ КОСТЮМА .....	5
1.1 Понятия и термины .....	5
1.2 Понятие «стиль». Современные стили в одежде .....	7
1.3 Мода и её функции.....	11
1.4 Классификация одежды .....	12
2 КОСТЮМ КАК ВИД ИНФОРМАЦИИ .....	12
3 СРЕДСТВА ГАРМОНИЗАЦИИ КОСТЮМА .....	13
3.1 Основные законы костюмосложения .....	13
3.2 Цвет, фактура, декор .....	15
3.3 Конструктивно-декоративные линии и детали .....	17
3.4 Формообразование костюма .....	17
4 ФИГУРА И КОСТЮМ В ЭСКИЗАХ.....	18
5 ТВОРЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК.....	20
5.1 Национальные традиции в дизайне костюма .....	20
5.2 Архитектура как творческий источник.....	22
5.3 Поиск и создание художественного образа.....	23
6 ПРОМЫШЛЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ.....	23
6.1 Проектирование комплекта и ансамбля.....	24
6.2 Проектирование верхней одежды.....	25
6.3 Одежда специального назначения и униформа.....	26
6.4 Одежда различного назначения .....	27
6.5 Проектирование одежды для детей .....	28
7 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ В СИСТЕМЕ «КОЛЛЕКЦИЯ».....	29
7.1 Типы коллекций и особенности их проектирования .....	30
7.2 Последовательность работы над творческими.....	33
7.3 Особенности проектирования перспективных коллекций одежды («прет-а-порте»).....	34
7.4 Анализ модных тенденций .....	35
8 МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И СПОСОБЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИДЕЙ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА .....	36
ЛИТЕРАТУРА.....	42

## ВВЕДЕНИЕ

В процессе проектирования одежды в условиях производства особое значение имеет дизайн. Производство высококачественной одежды зависит от уровня подготовки дизайнеров швейной индустрии, которые способны решать сложные профессиональные задачи. Будущие специалисты должны усвоить правила, принципы и закономерности построения систем «костюм» и «коллекция», изучить и использовать различные творческие методы, закрепить и применить знания в процессе создания промышленной, творческой или авторской коллекции.

Главной целью дизайнера на современном этапе является создание одежды, которая должна улучшать облик человека, подчеркивая и выявляя все достоинства носителя, одновременно с этим вуалируя недостатки внешности. В этом эстетическая функция современной одежды. Дизайнер, создавая новые образцы одежды, обязательно применяет знания и навыки технического плана, удовлетворяя задачи исполнения разработанной им модели в условиях современного производства и сырьевого рынка. Задача промышленной направленности дизайна является одной из ведущих в области разработки одежды для массового потребителя. Дизайнеру необходимо, наряду с эстетической функцией одежды, решить задачу создания одежды функциональной и практичной. Проектируя костюм, дизайнер должен четко представлять его функцию и роль, которую отведут ему потребители в процессе жизнедеятельности.

Проектирование – процесс, включающий анализ проектного задания, обобщение материала, выполнение эскиза модели одежды, выполнение макета, расчёт технологического процесса, художественное конструирование, изучение социологических и экономических требований.

Методика проектирования в условиях массового производства базируется на связи дизайнер – производство – потребитель. Методика проектирования включает все вопросы, касающиеся моды, формообразования костюма, особенностей его строения, социальных аспектов и образности. Деятельность дизайнера отвечает законам художественного творчества с его социально-эстетическим отношением к действительности.

Важную роль здесь играет правильная организация процесса художественного проектирования швейных изделий. Результатом данного процесса является продукт дизайна – изделие, оптимально решённое с точки зрения эстетики, технологии и экономики.

Сегодня дизайн отвечает за всю предметно-пространственную среду, а значит, имеет прямое отношение к формированию стиля, к самым различным аспектам художественного формообразования.

# 1 ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ В ПРОЕКТИРОВАНИИ КОСТЮМА

## 1.1 Понятия и термины

Термины «одежда», «костюм», «мода» имеют разный функциональный смысл.

**Одежда** выполняет, прежде всего, защитные функции. Укрывает тело человека. Защищает от непогоды, природных воздействий. Одежда – это совокупность покровов, защищающих человека от климатических воздействий и являющихся некоторым проявлением его индивидуальности. Одежда в древности символизировала важные жизненные процессы и была ритуальным объектом. Одежда связана с деятельностью человека. Первая одежда у людей палеолита – это накидки из травы, шкур животных, рыбьих пузырей. Ткани позволили создавать более сложные силуэтные формы.

Древняя одежда делится на три типа:

- нешитая, некроеная одежда (носились при помощи обёртывания, завязывания, драпирования в Риме, Древней Греции, Египте);
- шитая (туникообразная) с отверстием для головы и рукавами или без рукавов (рубашечный покрой использовался у многих народов мира);
- комбинированная одежда (подкроенная) типа пончо или пелерины (Южная Америка).

Народная одежда имеет пять основных типов конструкций:

- конструкции, созданные на основе прямых линий из прямоугольных и квадратных полотнищ;
- конструкции, имеющие в своей основе трапециевидные и треугольные конфигурации,
- конструкции с цельнокроеными рукавами и отрезными бочками;
- конструкции с отрезными рукавами и кокеткой;
- конструкции с отрезным лифом и отрезными рукавами.

**Костюм**, так же как и одежда, относится к человеку, но имеет другую функциональную особенность. Костюм несёт психологическую или образную характеристику. Костюм это образно-художественная система частей одежды, обуви, которая характеризует индивидуальность человека или общественную группу людей. Понятие «костюм» включает одежду, обувь, причёску, головной убор, украшения, перчатки, сумки, грим. Костюм неотделим от определённой манеры ношения, образа человека, жестов, пластики. Костюм – это обычай, ритуал, источник информации, объект выражения большинства, акт узнавания. Костюм является важнейшим элементом системы, выражающей культуру, цивилизацию. Понятие «костюм» имеет три значения:

- костюм, имеющий отношение к какой либо исторической эпохе, модному периоду или стилю;
- костюм как выражение индивидуальности, образности, театральности;

– костюм национальный.

**Ансамбль** – костюм для определённого образа человека, создан на основе единого художественного замысла. Ансамбль это жёсткая система, имеющая сложную структуру из нескольких частей. Ансамбль включает головной убор, обувь, аксессуары и др. Предполагает одновременное ношение всех частей и деталей.

**Гардероб** – подобранная совокупность одежды, обуви, аксессуаров необходимых для всех случаев жизни человека или группы людей.

**Моделирование** одежды – процесс создания новых моделей одежды, при котором учитывают её назначение, окружающую среду, свойства материалов, стиль и актуальность. Объектами моделирования являются форма и силуэт изделия, его покрой, выбор материалов, методов формообразования, композиция элементов, цветовое решение. Под техническим моделированием понимается процесс разработки чертежей и образца одежды по базовой модели или её графическому изображению с использованием силуэтной основы изделия. Образец служит эталоном формы и конструкции для массового производства изделий.

**Модель** (фр. *modele*, итал. *modello*):

1) новый по виду, материалу образец одежды, служащий эталоном для серийного воспроизведения одежды, обуви, головных уборов и т. д. Модель также тип, какого-либо изделия, конструкция, марка;

2) модель – фотомодель, манекенщица, демонстратор одежды.

**Модельер** (фр. *modeleur*) – в русском языке художник, специалист по созданию одежды, обуви, аксессуаров и т. д.; то же, что дизайнер и кутюрье. В Европе и Америке (в более узком значении) – специалист, занимающийся созданием моделей одежды для массового производства, адаптирующий творческие идеи дизайнера или кутюрье.

**Макет** – условное объёмное изображение предмета (черновой образец), выполняется из бумаги, ткани и других материалов, а затем переводится в выкройку.

**Проектирование** – процесс, включающий анализ проектного задания, обобщение материала, выполнение эскиза модели одежды, выполнение макета, расчёт технологического процесса, художественное конструирование, изучение социологических и экономических требований.

**Коллекция** (лат. *collektio* – собрание) – систематизированное собрание каких-либо предметов, представляющих научный, художественный, исторический интерес, например, коллекция картин. Коллекция в проектировании одежды – серия моделей определённого назначения, объединённых единством концепции, образа, применяемых в коллекции материалов, цветового решения, формы, базовых конструкций, стилевого решения. Главный признак коллекции – её цельность. Кроме того, признаком грамотно разработанной коллекции является динамика, т.е. развитие идеи, центральной в данной коллекции. Коллекция может состоять из различных элементов: ансамблей, комплектов, единичных изделий, дополнений,

аксессуаров. Коллекции традиционно делятся по сезонам: весна-лето, осень-зима. Различаются авторская, дизайнерская коллекции и коллекции определённого Дома моды, фирмы, которая может создаваться дизайнерами для линий от-кутюр и прет-а-порте. Понятие коллекции от-кутюр ввёл Чарльз Фредерик Ворт. Он же ввёл сезонные показы коллекционной одежды на манекенщицах вместо кукол.

**Комплект** (лат. completus) – полный набор, состав каких-либо частей, элементов. В одежде это элементы и части костюма, созданного по единому композиционному принципу, имеющего определённое назначение, цвет, материал и т. п. Комплект одежды может иметь неограниченное число взаимозаменяемых элементов. В комплекте одежды отражена идея комбинирования. Термин гарнитур, то же, что комплект, используется в женском бельевом ассортименте.

**Конструкция** – строение, устройство, взаимное расположение частей, деталей или элементов какого-либо объекта. Конструкция одежды состоит из внешней (силуэта, покроя) и внутренней формы или логического строения её частей, деталей. Кроме того в дизайне существует понятие конструкции соединительных швов. В зависимости от способа производства различают конструкции некроёной и кроёной одежды.

**Конфекция** – готовая одежда, бельё и тому подобное, производимые массовыми тиражами, товары широкого потребления.

## 1.2 Понятие «стиль». Современные стили в одежде

Одним из важнейших понятий, связанных с эволюцией костюма, является «стиль»: стиль эпохи, стиль исторического костюма, модный стиль, стиль модельера. «Стиль» для профессионала – это сумма приёмов и средств, используемых в моделировании костюма, за которыми в ходе практики закрепились определённые значения, которые стали знаками, передающими заданное содержание. Их использование позволяет, во-первых, отнести новое произведение к определённому, уже известному явлению, что помогает его пониманию; во-вторых, сравнивая это произведение с предшествующим в этом ряду, легче определить характер новизны.

Употребление признаков того или иного стиля при проектировании одежды базируется на знании и профессиональном умении чётко определять стиль. Для этого необходимо изучить характерные признаки основных стилей, выявить их особенности и истоки возникновения.

Художественные стили эпохи проявляются во всех видах искусства. Традиционно история искусства рассматривается как последовательная смена больших стилей: «готика», «ренессанс», «барокко», «классицизм», «рококо», «неоклассицизм», «ампир», «романтизм», «модерн». В пределах стиля существовали микростили.

Со сменой исторических эпох ушли в прошлое времена больших художественных стилей. Этому способствует ускорение темпов жизни человека и общества, развитие новых технологий и массового рынка. Временные переживания проявляются во множестве стилевых форм и пластических образов. Эклектизм стал одной из важнейших характеристик культуры XX века – культуры «постмодерна». В XX в. пришли новые концепции и методы, связанные с сущностью авангарда: «абстракционизм», «функционализм», «сюрреализм», «поп-арт» и др. Здесь речь идет уже скорее о модном стиле.

В моде XX и XXI веков каждое десятилетие были актуальны свои микростили в costume:

- а) 10-е гг. – «восточный стиль» и «нео-грек»;
- б) 20-е гг. – «ар деко» («русский», «латиноамериканский», «египетский», «африканский»), «геометрический», «дендизм», «гарсон», «айви лиги стиль»;
- в) 30-е гг. – «неоклассицизм», «историзм», «латиноамериканский», «гангстерский», «альпийский», «сюрреализм»;
- г) 40-е гг. – «кантри», «вестерн», «латиноамериканский», «голливудский гламур»;
- д) 50-е гг. – «Нью лук», «стиль Шанель», «мексиканский стиль», «моде» («стиляги» в СССР);
- е) 60-е гг. – «космический стиль», «поп-арт», «стиль гаучо»;
- ё) 70-е гг. – «романтический», «ретро», «фольклорный», «этнический», «цыганский», «хиппи», «ковбойский» («кантри»), «спортивный»; «джинсовый», «диффузный», «военизированный» («милитари»), «бельевой», «диско», «сафари», «панк-стиль», стиль «биба»;
- ж) 80-е гг. – «экологический», «звериный», стиль «новых пиратов», «неоклассика», «необарокко», «секси», «корсетный», «этнический», «спортивный»;
- з) 90-е гг. – «гранж», «этнический», «экологический», «гламур», «историзм», «нео-панк», «кибер-панк», «неохиппи», «байкерский стиль», «минимализм», «милитари»;
- и) 2000-е гг. – «спортивный», «кежуэл», «японский стиль», «африканский стиль», «хай-тек», «кич», «унисекс», «ретростиль», «винтаж», «неовинтаж», «минималистский шик», «исторический стиль», «неогранж», «деконструктивизм», «гламурный минимализм», «бижу-стиль», «андрогин», «восточный стиль» и др.

Среди множества стилей можно выделить те, которые называют «классическими». Это стили сложились к середине XX в. и не выходят из моды, сохраняя актуальность в течение длительного времени: «английский стиль», «вестерн», «кантри», «морской» и др. Далее происходило взаимопроникновение стилей, появились «элегантно-спортивный», «молодёжно-фольклорный», «диффузный», «кэжуал» и т. п. Существует та-

кое понятие, как «стиль автора». Например: стиль «Шанель», стиль «Диор», стиль «Версаче», стиль «Лакруа» и т. д.

**Классический стиль** ассоциируется с «английским» костюмом, мужским и женским вариантом. В него входят все родственные решения – строгие пальто, прямые юбки, мужские сорочки. Но это понятие несколько шире. В «классику» включают все формы одежды (всегда строгие), прошедшие долгий путь испытания и не потерявшие актуальность сегодня. Классический стиль характеризуется строгостью и чёткостью линий. Это скорее стиль «линий» чем «форм». В классическом стиле всегда умеренные объёмы и выверенные пропорции. «Классической» называют длину одежды, полностью закрывающую колени, но не производящую впечатление удлинённой – ту, которую нашла когда-то Коко Шанель.

**Женственный стиль** связан с выявлением природной красоты женской фигуры. Его линии – мягкие, объёмы – умеренные. Часто используются драпировки, плавные линии кроя, расклешённые юбки. Не исключены пышные юбки. Возможны традиционные отделки, особенно воротники, переходящие в банты, шарфы. Этот стиль не терпит вычурности, но придаёт значение подбору украшений, бижутерии. Наиболее полно женственный стиль проявляется в платьях, чаще – нарядных.

**Спортивный стиль** имеет сейчас самое широкое распространение. Это связано с характером и темпом современной жизни. Спортивный стиль подразумевает использование элементов и образных решений, предназначенных для спорта и активного отдыха. Стиль родился на рубеже XIX и XX веков, когда спорт стал новой составляющей образа жизни, и до сих пор сохраняет появившиеся тогда черты одежды, найденные для первых велосипедистов, автомобилистов, теннисистов, любителей пеших прогулок – мягкий, объёмный, удобный крой, жакет типа куртки, свитера, юбки в складку, кокетки, рукава на манжете, накладные карманы, хлястики, паты и т. п. Это классика спортивного стиля.

По мере того, как спорт усложнялся и развивался, а одежда для него становилась всё более приспособленной, выразительной и характерной, спортивный стиль становится всё более смелым и раскованным. Появился «спортвер» (спортивная одежда) – направление, в котором используются спортивные изделия в качестве повседневной одежды. Например, горнолыжные комбинезоны, кроссовки, куртки и т. п.

Новый стиль «спорт-шик» подразумевает использование спортивных видов одежды, но выполненных из нарядных тканей с разнообразными эффектами и отделкой, часто в сочетании с другими стилевыми направлениями.

**Романтический стиль** – это стиль-ностальгия по XIX веку. Его эстетика строится на обилии характерных деталей: жабо, рюшей, оборок и кружев, тоновой вышивки, то есть всего того, что составляло язык дворянского костюма той эпохи.

Есть и другая трактовка стиля – авантюрно-приключенческая. Это образы, навеянные романами Стивенсона. К кружевам и жабо добавляются сапоги-ботфорты, пояса из грубой кожи и прочие аксессуары благородного разбойника.

Нередко к романтике относят и другие импровизации на исторические темы, например, обращение к эпохам барокко, ренессанса, готики.

**Стиль «ретро»** – также демонстративное обращение к прошлому, но не столь отдалённому, а к первой половине XX века. Как правило, стиль носит несколько ироничный, игровой характер.

**Стиль «фольк»**, или фольклорный, также обращён к использованию наследия прошлого, но в этом случае – народного костюма и народно-прикладного искусства. «Бум» фольклорной темы случился во второй половине XX века. Тогда дизайнеры воплотили много разнообразных идей в этом направлении. Но периодически наступает пресыщение и от этой темы на некоторое время отказываются. В разные модные периоды переработка народных традиций осуществляется по-разному, с учётом модных тенденций и особенностей дизайнерских подходов. Обычно создаётся образ эмоциональный, красочный и узнаваемый. В моделях фольклорного стиля большое разнообразие приёмов – сочетания фактур тканей и материалов, обилия отделок разной техники, самых неожиданных цветовых решений. Художники изучают музейные экспонаты в поисках всё большей экзотики.

**Стиль «ориенталь»**, или восточный – разновидность фольклорного, но в «сказочном» варианте. Это восточная тема. Её выделяют пышность, богатство тканей, обилие украшений и явная театрализованность. В основном – это стиль вечерних нарядов.

**Стиль «кантри» (ковбойский)** – сельский стиль. Ещё одна разновидность фольклорного стиля, обращённая к современному деревенскому костюму. Чаще разрабатывает ковбойскую тему. Ассортимент комплектов: жакеты, куртки, жилеты, рубахи, свободные юбки, шерстяные чулки, грубая обувь, шляпы, платки и т. п.

**Морской стиль** олицетворяет романтику и символику флота от адмиральского мундира до отрепьев морского разбойника. Традиционное сочетание белого, синего, голубого, металлическая фурнитура, «тельняшки», юбки в складку, брюки со стрелками, морской воротник.

**Стиль casual** – уличный стиль основан на принципе свободного смешения одежды из разных стилей. Отличается демократичностью, простотой, комфортностью.

**Стиль «милитари» (военизированный)** использует военную форму разных стран и эпох, а также детали военного костюма и его атрибутику.

**Молодёжная мода (молодёжный стиль)** имеет множество направлений, стилей и особенностей. Мода для молодежи самоопределилась ещё в 60-е и тогда же разбилась на субкультуры. Но и сегодня она развивается и утверждает себя. Молодежная мода отличается острым отношением к новизне, для нее характерен повышенный интерес к декоративности в многослойности. Одежда

для молодежи должна быть предельно функциональной, удобной, привлекательной и вместе с тем очень разнообразной.

**Диффузный стиль** основан на смешении и взаимопроникновении разных стилей.

В развитии моды XXI века определились тенденции к демократизации. Продолжается освобождение от «ига» моды. Стираются границы между одеждой различного назначения. Законы хорошего вкуса и правила сочетания вещей, цветов и материалов стали необязательными.

С понятием «стиль» связано понятие «стилизация» – художественный прием при создании новых произведений искусства, намеренное использование формальных признаков и образов того или иного стиля в новом, необычном контексте.

Стилизация:

- сознательное употребление признаков того или иного стиля при проектировании;
- прямой перенос наиболее явных визуальных признаков образца на проектируемую вещь (чаще всего в декор);
- создание условной декоративной формы путем подражания внешним формам природы или предметов.

Стилизация широко применяется в моделировании одежды с целью создания новых форм и выразительных образов.

### 1.3 Мода и её функции

Слово «мода» (от лат. *modus* – мера, способ, правило) имеет несколько значений:

1) непродолжительное господство в определённой общественной среде тех или иных вкусов, проявляющихся во внешних формах быта, особенно в костюме. Мода в отличие от стиля характеризуется более кратковременным и поверхностным изменением внешних форм;

2) непрочная, быстропроходящая популярность;

3) в социологии и психологии – один из механизмов социальной регуляции и саморегуляции человеческого поведения (индивидуального, группового, массового);

4) сфера конкретной профессиональной деятельности. Включает прогнозирование, проектирование, производство, рекламу и реализацию одежды, обуви, аксессуаров и др. Мода условно подразделяется на моду откутур, прет-а-порте и конфекцию. Мода имеет свои функции и законы распространения.

Функции моды:

- функция биостимулирования и обновления;
- социальная функция;

- эротическая функция;
- функция контрстимулятора (димода, антимода);
- стимулятор потребления;
- стимулятор производства.

Распространение моды включает этапы:

а) зарождение в узких кругах (творческая молодёжь, «богема»);

б) выпуск промышленностью большими партиями, географическое распространение;

в) угасание интереса к данной моде и зарождение новой.

## 1.4 Классификация одежды

В основу классификации современной одежды положены следующие признаки:

- половозрастной (взрослая: мужская, женская; детская);
- по использованию в системе «костюм» (способу ношения): белье, платье, верхняя одежда;
- по использованию в разных сферах деятельности человека (бытовая: повседневная, нарядная, домашняя, для отдыха; спортивная; производственная; форменная; зрелищная);
- по сезону (зимняя, летняя, демисезонная, внесезонная);
- по виду материала (ткани: шелк, шерсть, лен и т. д.; нетканые материалы; трикотажные полотна; кожа; мех и т. д.).

## 2 КОСТЮМ КАК ВИД ИНФОРМАЦИИ

Костюм – вид коммуникаций, проявление определённой информации о стиле, моде, эстетических идеалах времени, культурном и материальном уровне жизни, технологии и прочем. Костюм обладает системой знаков в виде форм, линий, цветов и т. д.

Семиотика выясняет своеобразие и смысл изображаемого объекта. Символическая система костюма помогает передавать информацию от художника к зрителю. Костюм несёт знаково-коммуникативную функцию, дифференцируя социальные нюансы. Например: костюм – знак классовой дифференциации; костюм – символ экономической престижности (богатство); костюм – отражение общественной интеграции (униформность); костюм – знак принадлежности к определённой идеологической группе (хиппи, духовенство), костюм – знак респектабельности; костюм – знак полового различия; костюм – знак культуры и др.

Знаковость в костюме в различные времена проявлялась в разной степени.

Иерархические условности проявлялись в сложной регламентации сочетаний элементов костюма (костюм Древнего Египта). Характер символики городского и крестьянского костюма был различным. В более поздние периоды появились свои знаки, отражавшие идеалы и концепции. Например: цилиндр и фрак характеризовали человека делового мира; красная косынка и кожанка в период Октябрьской революции символизировали равноправие женщин. Отражая определённые идеи, одежда может быть свободной, плотной, тесной, жёсткой. Она может свидетельствовать о человеческих свойствах характера, о моральных установках, отражая этический символизм.

Национальный костюм тоже символичен. У разных народов применяются многочисленные системы форм, декоративных элементов. Особенно знаковая проявляется в цвете – средстве наибольшей выразительности. Цветовая символика костюма изначально тесно связана с отражением жизненных процессов.

Информация в костюме это сложность и своеобразие пластического и пространственного расположения элементов, степень их изменений, особенность их взаимодействий и новизна. Символы в костюме – это легко воспроизводимые визуальные сигналы, которые являются носителями информации. Символы характеризуют структуру костюма, его содержание, сущность. Костюм – это система символов и знаков, вызывающих образные ассоциации. Костюм можно рассматривать с различных позиций:

- с точки зрения стиля, модели, покроя, материала, цвета (структура, символика) и т. д;
- с точки зрения манеры его ношения и потребления (социология, технология).

### **3 СРЕДСТВА ГАРМОНИЗАЦИИ КОСТЮМА**

#### **3.1 Основные законы костюмосложения**

Гармония выявляет общую логику развития, единство формы и содержания. Пропорциональные отношения золотого сечения обеспечивают ситуацию равновесия, резонанса. Создание новых костюмных форм подразумевает обязательное знание основных законов композиции. Это принципы:

- пластической сопряжённости;
- использования контраста, нюанса, подобия;
- пропорциональности;
- ритмической согласованности;
- симметрии и асимметрии;
- выделение психологического центра (акцент, композиционный центр).

**Пластическая сопряжённость** характеризуется постепенным переходом от одной части формы к другой. Принцип пластической сопряжённости заключается в согласованности характера очертаний костюмной формы в целом и её частей (аксессуары, обувь, сумки).

Элементы каждой формы могут быть взаимосвязаны по принципу **подобия** или **контраста**. Если все части построены на повторении одного элемента – это принцип подобия. Противопоставление по форме, цвету, степени объёмности и напряжения – это контраст.

**Нюансом** обозначается переходное состояние между подобием и контрастом.

Подобие тел, характеризующееся равенством отношений размеров, называется **пропорцией**. В организации любой формы должна присутствовать чёткая пропорциональная система. Делятся на арифметические (модульные) и геометрические. В арифметических пропорциях взаимосвязь частей и целого осуществляется за счёт повторения единого заданного размера (модуля). Геометрические пропорции строятся на равенстве отношений и проявляются в геометрическом подобии членений и форм. Частным случаем геометрической пропорции является пропорция золотого сечения. Упорядочение, соразмерность достигается путём перемещения элементов, создания систем горизонтальных и вертикальных членений. Предмет, разделённый на равные части, вызывает ощущение покоя; разделённый на неравные части – ощущение движения.

**Масштабность** – соразмерность формы и её элементов по отношению к человеку, окружающему пространству и другим формам. Масштаб определяется системой членений, соотношением частей и целого. Согласованность размерных показателей всех частей помогает создавать грамотные и пластически выразительные формы костюма. Масштаб является средством повышения выразительности формы. Масштабные характеристики в костюме зависят от моды, стиля, а также от назначения, ассортимента одежды. В процессе проектирования одежды на стадии эскизной проработки масштабную характеристику задают условным разделением человеческой фигуры на конструктивные пояса: головной, шейный, плечевой, подмышечно-плечевой, подмышечный, грудной, талиевый, бедренный, бедра – ноги, коленный, голенной. На структурном уровне формообразования масштабная характеристика зависит от пропорциональных соотношений частей формы и её объёмов. На композиционном уровне формообразования – от размера рисунка ткани, от цветовых и тональных площадей, деталей, отделочных элементов и т. п.

**Ритм** – чередование (убывание, нарастание) частей формы. Благодаря правильно решённому ритму произведение воспринимается как единое целое. Метрический порядок может замедлить или усилить динамичность ритма. В костюме ритмообразующими являются членения, линии кроя, рисунок и цвет материала, детали, отделка и др. Закономерное чередование объёмов, площадей, линий, а также контраст, нюанс, равенство, пропорции – всё это

используется в разнообразных ритмических построениях в качестве средств композиции костюма.

**Симметрия и асимметрия** – эффективные средства организации костюмной формы. Под симметрией в этом смысле понимается равенство правой и левой частей формы относительно центральной вертикали, разделяющей фигуру на две равные части. Асимметрия – понятие противоположное, снимающее условие равенства. Преобладание симметрии или асимметрии в решении костюма связано, прежде всего, с назначением. Так, в повседневной одежде, особенно в верхней, наиболее приемлемо симметричное расположение деталей и частей формы, а в нарядной одежде, наоборот, асимметрия даёт более динамичные, напряжённые формы. Сочетание симметричных и асимметричных форм в одном костюме повышает динамику асимметрии. Симметрия и асимметрия – это не только средства организации формы, но и принцип морфологического строения многих явлений и процессов. Существует множество видов и механизмов симметрии, изучение которых необходимо для успешной профессиональной деятельности дизайнера. Симметрия подразделяется на виды: классическая симметрия, афинная симметрия, симметрия подобия, криволинейная симметрия.

Грамотно организованная форма костюма должна иметь свою главную часть, или **композиционный центр**, которому подчиняются другие зависимые части. Композиционный центр – это место сосредоточения основных, важнейших связей между всеми элементами, акцент, доминант в целостной композиции. В костюме он может располагаться на любом уровне фигуры, создаваться любыми средствами, иметь различную силу активности и т. п. Композиционным центром может быть любой элемент, участок формы. Его можно выделять по-разному: количественно, качественно. В сложных композициях их может быть несколько (связанных между собой).

### 3.2 Цвет, фактура, декор

Первое впечатление от костюма складывается благодаря цвету. Это очень сильный эмоциональный фактор. Оценка цветовой гармоничности костюма зависит от взаимодействия с колористическими особенностями человека (кожа, волосы, глаза). Цвет лица и волос определяет тонально-цветовой выбор в одежде. Цвет костюма должен гармонировать с ними по принципу подобия или контраста, им может быть выражена сезонность в одежде. Цвет играет немаловажную роль в половозрастных различиях. Колористическое решение костюма зависит от его назначения и специфики. Цветовые предпочтения зависят от модных тенденций. Цвет часто подсказывает форму костюма. Например, глубокие насыщенные тона выигрышно смотрятся в мягких формах с драпирующимися складками.

Геометрический рисунок (клетка, полоска) всегда согласуется с прямыми линиями покроя. Цвет и фактура должны гармонировать. Есть фактуры, углубляющие цвет (бархат, плюш и пр.). Матовые шелка дают мягкую игру светотени. Блестящие, гладкие шёлковые поверхности (атлас, креп-сатин и пр.) дают сильные блики, игру светотени. На светлых тканях очень заметна фактура. Рефлексы (отражение света от окружающих предметов) так же влияют на восприятие цвета. Прозрачные ткани богаты рефlekсами и светотенью. Все эти факторы необходимо учитывать при решении костюма.

Костюм проектируется с учетом комбинирования нескольких цветов. Если необходимо повысить звучание какого-либо одного цвета, его нужно сочетать или с нейтральными (например, со светло-серым) или с контрастными цветами. Сложные цвета (блёклые) необходимо дополнять более насыщенным тоном. В тканях с многоцветным рисунком важно выявить общий тон, а затем подбирать отделку и ткани компаньоны.

При выборе цвета необходимо учитывать освещение. Обычный электрический свет меняет оттенки (оранжевые краснеют, желтые сильно светлеют, голубые зеленеют и т. п.). Искусственный дневной свет почти не даёт искажений. Естественное дневное освещение, с учётом солнечного света, рефlekсов от голубого неба и зелени очень оживляет белый цвет. Светло-красный, оранжевый эффектно выглядят на зелёном фоне травы и деревьев.

Цвет должен быть увязан с объёмно-пространственной структурой всего костюма и служить логическим дополнением всей композиции. Например, его можно использовать как средство утяжеления верхней или нижней части, скорректировать композицию, увязать отдельные части костюма. Равновесие в костюме достигается с помощью закона плоскостей: большие должны быть заполнены спокойным цветом, а небольшие – контрастным цветом. Контраст может создаваться за счёт изменения оттенка, насыщенности, интенсивности (тёмное и светлое, яркое и неяркое). Рекомендуется в костюме использовать не более трёх основных цветов. Чаще всего цветовая организация бывает ритмическая (на основе родственных, контрастных цветов) или однотонная.

Фактура – активно выраженная поверхность формы. Фактура является художественным средством выразительности. Она может быть матовой, блестящей, рельефной. Фактура влияет на восприятие формы костюма в целом, например:

- гладкая в сочетании с рельефной подчёркивает конструктивные линии;
- блестящая и прозрачная светлых тонов списывает контуры;
- бархатная делает силуэт чётким и т. д.

Декор – орнаментация тканей и материалов, отделка, вышивка. Декор в костюме рассматривается с двух позиций: как средство конструирующее форму и как средство расчленения плоскости костюма.

### 3.3 Конструктивно-декоративные линии и детали

Важную роль в восприятии костюма играют различные соотношения линий (конструктивно-декоративные элементы, рисунок, детали). Выделено три основных группы соотношений линий с одеждой – *подобие, контраст, противоречие*. Подобие подразумевает расположение внутренних линий параллельное силуэту. Контраст подразумевает противопоставление внутренних линий силуэту. Противоречие подразумевает диагональное или спиральное направление линий по отношению к силуэту. Подобие и контраст усиливает впечатление от формы, подчёркивает силуэт. Противоречие, наоборот, стирает контуры силуэта.

Каждый вид соотношений развивается в течение 3–4 лет. Полный цикл смены трёх периодов составляет 10–12 лет. Исследуя основные (3 года) и переходные (2 года) периоды моды прошлого столетия можно проследить развитие структурных отношений между силуэтом и композиционной разработкой (схемой). В течение каждого периода преобладает своя система сочетания внутренних линий и деталей с силуэтом.

### 3.4 Формообразование костюма

Форма костюма это динамическая модель пространственно-временной системы, обладающей многоуровневой структурой связи между её элементами, фигурой и средой. Форму характеризуют геометрический вид, структура, конструкция, материал и пропорции. Структура формы костюма – это постоянство связи частей целого, выраженное через характерный ритм геометрических элементов. Макроструктура – обобщающее определение (коллекция, ансамбль, базовая форма). Микроструктура – элементарная структура (отдельная модель). Формообразование важный аспект процесса проектирования костюма. Формообразование – это сложение формы в пространстве и во времени. Трансформируясь во времени, форма сохраняет некоторое постоянство признаков. Суть формообразования в процессе саморазвития объекта, превращающего материал в предметную форму. Данный процесс осуществляет перестановку элементов и изменение их свойств. Процесс формообразования сопровождается пульсацией, геометризацией, накоплением признаков, напряжением, взрывом и переходом в новое качество.

При исследовании формы костюма можно выделить четыре уровня:

- 1) фактура ткани, цвет, декор, линии, отделка, швы – материально декоративный уровень;
- 2) степень свободы или прилегания костюма к телу человека в различных точках (что характеризует моду) – уровень прибавок на свободу облегания;

3) структура как внутренняя геометрическая характеристика формы (пропорции, геометрия, симметрия) и связь между частями – структурный уровень;

4) пластическая форма фигуры – уровень пластики фигуры.

Форма костюма всегда рассматривается в движении. Понятие «напряженной формы» связано со сложными геометрическими фигурами.

Любые формы костюма при некотором обобщении вписываются в геометрические силуэты. Такое графическое обобщение позволяет выявить характер формы и принципы её построения. Поэтому, упражнения-эскизы с использованием геометрических модулей, нацеленные на изучение, освоение и применение законов формообразования, являются базовыми в процессе обучения студентов.

Проектирование новых костюмных форм включает важный этап определения геометрических форм, выявление их параметров и характера взаимодействия. Взаимодействие таких символов, как круг, квадрат, треугольник и производные от них (овал, прямоугольник, трапеция) даёт большое разнообразие форм, позволяет получить эффектные силуэты и нестандартно организованные формы.

Для достижения выразительности и многовариантности фигуры могут подвергаться деформации: растягиваться в ширину, высоту, по диагонали и т. д. Модули могут повторяться «размножаясь», образуя различные ритмические ряды. Они могут выстраиваться по любой композиционной схеме. Существуют различные способы организации форм-символов:

- наложение (перекрываются некоторые зоны, фрагменты форм);
- проникновение (эффект прозрачности, организующие линии просматриваются);
- соприкосновение (края форм состыковываются);
- не соприкосновение (форм-ы на некотором расстоянии друг от друга).

Для убедительности и выразительности решения костюмных силуэтов необходимо использовать творческие мотивы и источники. Таковыми могут быть любые объекты, имеющие сходство с геометрическими фигурами, например, архитектура и предметы дизайна всех областей.

#### **4 ФИГУРА И КОСТЮМ В ЭСКИЗАХ**

Работая над эскизами моделей одежды, дизайнеры уделяют большое внимание пропорциям тела, его составным частям, постановке, модной осанке. Художник стремится к ясной трактовке костюмных идей на фигуре в наиболее характерных естественных позах, движениях, ракурсах, так чтобы предложение прозвучало убедительно и содержательно. Для выразительности модельерского эскиза, принято использовать стилизацию. Стилизация в костюмной графике – это обобщение, упрощение, плоскостность изображения, выявление с

помощью линии и пятна наиболее характерного, типичного. Стилизация подразумевает отказ от излишней моделировки формы, графичность изображения.

Пропорции фигуры в стилизованных эскизах обычно меняются в сторону удлинения, так как вытянутый силуэт соответствует современным идеалам красоты. Подход к стилизации диктует мода, костюмный стиль и образ, а также характер, пол, комплекция и возраст человека, для которого проектируется одежда. Так в стилизованных изображениях детской фигуры наблюдается утрирование пропорций в сторону увеличения размера головы и сокращения длины ног. На первых этапах освоения костюмографического языка требуется предельное обобщение изображаемого объекта и его деталей.

Раскрытию содержания эскиза способствует грамотный язык изображения, который включает различные средства и приёмы графики. Графическими средствами выполнения эскизов являются карандаши, тушь, чернила, краски (гуашь, акварель, акрил), фломастеры, пастель и т. п. Решение эскизов может быть линейным, пятновым, линейно-пятновым. Разнообразие графических приёмов и технических средств позволяет наиболее полно раскрыть авторский замысел в поиске новых костюмных форм и образности решений.

#### **4.1 Решение многофигурной композиции. Чистовой планшет**

Графическое решение коллекции должно убедительно и полноценно раскрывать авторский замысел, дизайн-концепцию, соответствовать назначению, ассортименту и образу моделей одежды. Графический подход зависит от предпочтений автора. При этом необходимо решить следующие задачи:

- выбрать графический язык, раскрывающий художественную идею коллекции;
- найти стилизацию фигур, определить постановку (позировку) и взаимодействие фигур;
- выбрать принцип организации моделей в изображении коллекции, например, замкнутая система, контрастное решение и т. д.;
- организовать плоскость цветом, пятном и линией;
- найти соотношение форм и окружающего пространства.

Выбор наиболее выразительных эскизов моделей (3–4 фигуры) осуществляется на основе творческой серии, выполненной в авторской манере, в духе актуальных тенденций в области модельерской графики. Так же необходимо определить размер и форму планшета. Работа над чистовым планшетом подразумевает творческий подход. Увеличение масштаба изображения влечет за собой ряд уточнений, возможные изменения в организации фигур, развитие графики.

Графическая подача, может решаться в виде рекламы, плаката, буклета, журнального разворота и т. п. В этом случае уместно использовать шрифтовую композицию.

## **5 ТВОРЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК**

Разработка эскизов моделей одежды коллекции предполагает творческий подход и образно-ассоциативное решение костюма. Необходимым условием успешного поиска новых форм, идей, решений в костюме является наличие творческого источника или нескольких одновременно. В качестве источника может быть выбрано почти все, что каким-то образом можно трансформировать, преобразовать в одежду: мотив, фрагмент чего-либо или источник целиком. Ассоциации могут быть любые: предметные, абстрактные психологические, ирреальные.

Творческими источниками в моделировании одежды традиционно являются исторический и национальный костюм, ретромода, предметы декоративно-прикладного искусства, растительный и животный мир. Также источниками могут быть явления природы, события в обществе, предметы действительности, продукты цивилизации, урбанизм городов, новые материалы и технологии, а также звуки (музыка), кино, театр, произведения живописи, архитектуры, события в мире, мода, стили и т. д.

Важно не только выбрать источник, но и грамотно использовать его в работе. Необходимо изучить источник: определить его основные характеристики (форму, цвет, ритм и т. д.). Это предполагает сбор материала в виде фото, зарисовок, набросков. Они несут в себе ассоциативное восприятие художника и затем используются в работе над эскизами моделей. Выразительность и образность новых моделей достигается путем осмысления первоисточника средствами ассоциативного представления.

Творческий подход к трансформации первоисточника – не копирование его, а ассоциативное переосмысление дает бесконечное богатство идей. Современный творческий метод, нацелен на передачу легкого воспоминания об источнике в рамках новой формы.

### **5.1 Национальные традиции в дизайне костюма**

Мода постоянно обращается к традициям народного искусства в целом и, в частности, к национальному костюму, тканям. Она всегда развивается в общем русле искусства и жизни, а главное определена социальным устройством нашего многонационального общества. Забота о сохранении национальных традиций – способствование процессу национального

самосознания людей, историческому самоутверждению, а вместе с тем и дальнейшему развитию современной национальной культуры. Это особенно актуально и необходимо для многонациональных городов. Народное искусство, являющееся неотъемлемой частью национальной культуры, активно влияет на формирование художественных вкусов, обогащает профессиональное искусство и выразительные средства промышленной эстетики.

Многообразие форм и образов, необычность конструктивно-композиционных решений, красочность элементов в целом, изящество и неповторимость декора, особенно вышивки, – это большой и увлекательный мир, своеобразная академия знаний и творческих идей для специалистов современного костюма.

Известны различные направления использования народных традиций в современном костюме:

- образно-ассоциативное перевоплощение источника;
- прямое заимствование принципов конструктивного построения;
- использование различных способов декоративного оформления и прочее.

Правильный ход трансформации особенностей народной одежды в современные образцы может быть лишь при подробном изучении функционального, утилитарно-эстетического строя костюма. В арсенале средств и способов построения народной одежды имеется множество прообразов направлений современного моделирования в определенных географических регионах. Самобытность, оригинальность народной одежды, ее форма, цвет, декоративное оформление, технология обработки, конструкция продиктованы различными культурными традициями, отличительными условиями жизни и деятельности человека.

Творческий поиск композиции нового модного направления может быть самостоятелен лишь при глубоком анализе того или иного национального источника с учетом региональных особенностей его распространения. При этом закономерным можно считать тот факт, что в настоящее время произошло некоторое слияние национальных черт в современном обобщенном образе. В таком случае требуется определить: где это может быть положительным фактором, а где – момент, требующий деликатного вмешательства специалиста. Такое аналитическое отношение к народному костюму способствует развитию современного моделирования на основе широкого диапазона предложенного творческого источника.

Костюм – это закодированная система изобразительного языка. Таким образом, он является и связующим элементом, своеобразной коммуникационной связью между различными национальностями, и отличительной особенностью.

Проведение прикладных исследований и выполнение на их основе новых моделей одежды представляют собой одно из перспективных направлений современного дизайна. С каждым годом мода для молодежи все более самоопределяется, развивается и утверждает себя. Молодежная мода

отличается острым отношением к новизне, для нее характерен повышенный интерес к декоративности в многослойности. Одежда для молодежи должна быть предельно функциональной, удобной, привлекательной и вместе с тем очень разнообразной. В силу выше названных черт молодежная одежда заметно тяготеет к народному костюму, который можно рассматривать как концентрированный источник этих качеств.

Обращение к народному костюму изучение его функциональности, декоративности, удивительной адаптации к экологическим условиям является главным стержнем в работе дизайнера костюма. Основным содержанием этого исследования представляется использование народного костюма как источника творчества для художников-модельеров. Этот богатейший источник позволяет добиться больших успехов за счет извлечения из него разнообразной информации, а также элементов и структур высокого утилитарного и декоративного качества.

## **5.2 Архитектура как творческий источник**

Выразительность и образность новых моделей одежды достигается путем осмысления первоисточника средствами ассоциативного представления. Изучение источника творчества в целях его трансформации в новые линии и формы костюма, обычно происходит и количественно, и качественно. Источник исследуется визуально, зарисовывается, измеряется, систематизируются его признаки; затем какой-нибудь из признаков или свойств выделяется, кладется в основу работы над эскизами, чтобы затем вновь появиться в произведении в том или ином качественном проявлении.

Распространённым источником для дизайнеров являются архитектурные сооружения различных эпох, предметы интерьера, мебель. Между архитектурой и костюмом прослеживается стилевая связь (образное решение, силуэты, членения) и общность (устойчивость, вертикальная направленность, функциональность). Архитектура вдохновляет гармоничной организацией масс, красотой линий, пропорциями, ритмом форм и внутренних членений.

Дизайн-проектирование осуществляется на основе анализа источника:

- стиль, эпоха, страна;
- характер пластических очертаний, абрис здания;
- конструкция, пропорции, отношения масс, ритмы, членения;
- поверхность (фактура);
- отделка, декор, детали;
- тонально-цветовое решение.

### 5.3 Поиск и создание художественного образа

Образность решения – обязательное качество произведения искусства любого вида. Художественный образ в дизайне одежды – гармоничное единство образа человека и костюма в определенной среде.

Модная одежда всегда была средством выражения социального статуса человека. Человек, примеряя на себя разнообразные изделия, старается «войти» в разные образные предложения, «проигрывает роли», раздвигает рамки своего повседневного существования.

Мода предлагает огромный выбор разнообразных образных решений. Новизна и выразительность – основные критерии в создании образа. Образ в моде – неотъемлемый элемент стиля (элегантность, юмор, гротеск, трагизм и многое другое). Образы существуют на уровне стереотипов, идеалов, мифов. Стереотипные образы есть в каждой национальной культуре, например, английский денди, американский ковбой, латинский любовник (мачо), женщина-вамп, «звезда», поп-дива и т. д.

Образность достигается целым комплексом средств: например, смешением стилей, выраженном в «сочетании несочетаемого», с помощью разнообразия дополнений, аксессуаров, обуви, париков, украшений, макияжа, применяемых и используемых в творческом процессе, можно создать бесконечное число самых разнообразных решений образа.

Данный этап проектирования предполагает поиск наиболее интересных для выбранной тематики образных решений костюма. Это может быть определенный иллюстративный ряд, послуживший для создания нового, яркого, запоминающегося образа проектируемой коллекции. Поиск может производиться как в истории костюма и моды, так и в национальном костюме, галерее кино и видеообразов, театре, литературе, спорте; в окружающем нас мире семьи, друзей, соседей и т. д. Полезным в работе будет изучение данного вопроса с точки зрения современной ситуации в моде на примере разных образных решений известных мастеров и молодых дизайнеров.

## 6 ПРОМЫШЛЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ

Сегодня дизайн отвечает за всю предметно-пространственную среду, а значит, имеет прямое отношение к формированию стиля, к самым различным аспектам художественного формообразования. Суть деятельности дизайнера заключается в создании вещей и предметных связей. В процессе проектирования одежды в условиях производства особое значение имеет дизайн. Процесс проектирования – это система, включающая этапы:

– создание символа коллекции, где выявляется общий характер геометрической формы будущих изделий на основе модного прогноза;

- проектирование типизированного образа человека, фигуры и её особенностей;
- создание «конструктивного поля», где форма представляется в различных проекциях с учетом модных тенденций;
- выбор модуля при проектировании.

Промышленное производство требует методики проектирования, основанной на прогнозе, с целью планирования ассортимента, материалов, фурнитуры и др. Существуют разные аспекты проектной деятельности в условиях промышленности: технологический, морфологический, функциональный и художественно-образный.

Изучение закономерностей развития форм костюма позволяет в какой-то мере подойти к его прогнозированию. Прогнозирование осуществляется путём экспертных оценок, а так же при расчетах и сопоставлении многих факторов с использованием определённых методов и учётом теории вероятностей. Эти рассуждения условны и касаются только общей структуры формы.

## 6.1 Проектирование комплекта и ансамбля

Одежда, образуя покров тела человека, организуется в системы – комплекты, ансамбли и коллекции. Основой всех систем является изделие. Систему определяет цельность, единство всех частей, динамика и логика.

**Комплект** – это способ организации изделий в определённую целостность. Мобильность системы комплекта даёт возможность заменять его отдельные части.

В организации комплекта важен принцип сопряжения форм. Это может быть простое примыкание форм, взаимное пересечение форм, зависимость форм, расположенных на расстоянии. Отработка сопряжения отдельных форм проходит в нескольких направлениях одновременно:

- по массе, величине, пропорциям;
- по пластике, кривизне форм и линий;
- по согласованию конструктивного строя;
- по соответствию материала, цвета и фактуры.

Общий строй комплекта зависит от модных тенденций (изделия, пропорции, фактуры, цвета, рисунки и т. д.).

Утвердились разнообразные виды комплектов: домашний, повседневной, уличный, дорожный, для отдыха и др. Существуют комплекты специального назначения (по видам деятельности).

**Ансамбль** в узком профессиональном смысле – это система элементов костюма, подобранных по единому художественно-композиционному замыслу с соподчинением частей. Ансамбль – это жёсткая система, имеющая сложную замкнутую структуру. Ансамбль включает головной убор, обувь, аксессуары

и многое другое. Предполагает одновременное ношение всех частей и деталей. Все части ансамбля взаимосвязаны. Обувь как микроструктура играет важную роль в построении системы ансамбля, задавая определённый ритм пластических движений фигуры и одежды. Организация костюма в системе «ансамбль» сегодня встречается нечасто. Ансамбль встречается в нарядном, зрелищном, сценическом костюме, а так же в творческих, авторских коллекциях одежды.

Принципы организации ансамбля могут быть разными:

- по принципу подчинения и выделения композиционного центра;
- по принципу противоречия (контраста);
- по принципу подобию фактуры, цвета, материала и др.

## 6.2 Проектирование верхней одежды

Назначение верхней одежды – предохранять человека от неблагоприятных воздействий внешней среды: осадков, холода, жары, ветра.

Верхняя одежда составляет целостное функциональное решение образа человека, поэтому она должна согласовываться по объёму, массе, размерам, силуэту, материалу. Одежда верхнего слоя используется гораздо дольше, чем средний и нижний слои. Поэтому верхняя одежда имеет более сдержанное решение, где не должно быть ничего лишнего, случайного. Эстетическая функция верхнего слоя имеет особую значимость. мода корректирует здесь, прежде всего силуэт, наполненность отдельных частей формы, цвет и структуру материала. Формы и размеры деталей (воротники, карманы, манжеты и т. п.) зависят от характера силуэта, объёма и модных тенденций. Детали, фурнитура меняются мало. Исключением являются те периоды, когда именно детали становятся очень значимыми или, наоборот, лишними.

В композиции верхней одежды застёжка играет ведущую, организующую роль, часто являясь декоративным элементом. Хотя в моде бывают и варианты одежды со скрытой застёжкой и без неё.

Верхняя одежда делится по сезонам: зимняя, демисезонная и летняя. Ассортимент верхней одежды – пальто, полупальто, плащи, накидки (кейпы), куртки, пуховики, шубы, манто, дублёнки и т. д.

Формы одежды развиваются в основных силуэтах: прямом, приталенном, полуприлегающем, расширенном (трапеция, овал). Модели решаются в разных стилях:

- в классическом;
- в спортивном;
- в военизированном (милитари);
- в минималистическом;
- в диффузном и др.

### 6.3 Одежда специального назначения и униформа

Спецодежда должна предохранять от вредных факторов, обеспечивать безопасность труда, сохранять нормальное функциональное состояние человека и сохранять работоспособность, не оказывать токсичных воздействий при эксплуатации, обладать повышенной износостойкостью. Производственная одежда может быть утеплённой и неутеплённой. Выпускается следующих видов: костюмы, куртки, брюки, комбинезоны, полукombineзоны, плащи, халаты, жилеты, полупальто, фартуки, бельё, головные уборы, нарукавники, перчатки, наплечники, бахилы.

Потребительские свойства спецодежды определяются гигиеническими, эксплуатационными и эстетическими требованиями. Производственные свойства – экономичностью и технологичностью изделий.

**Производственная одежда** делится на 4 подкласса: рабочую одежду, специальную одежду, технологическую одежду, ведомственную одежду.

**Рабочая одежда** (одежда общего назначения) применяется во всех отраслях промышленности для рабочих специальностей (машинист, грузчик, контролёр и т. д.). Одежда защищает от загрязнений и механических повреждений.

**Специальная одежда** обеспечивает защиту от различных вредных воздействий среды. Подразделяется на: спецодежду общего назначения, защищающую от воздействия радиации, влагозащитную, пылезащитную, термозащитную, электроразрядную, кислотозащитную, химзащитную, нефтемаслозащитную.

**Технологическая одежда** предназначена для высокоточных производств.

**Форменная одежда** подразделяется на военную, ведомственную, форменную одежду спортивных и общественных организаций, школьную форму. Форменная одежда спортивных обществ отличается цветовым решением и символическими элементами.

**Военная одежда** подразделяется по родам войск и по назначению: парадная, повседневная, полевая. Различается, прежде всего, цветом и знаками различия.

**Ведомственная одежда** по характеру близка к военной. Её различают, также по цвету и знакам различия. Ведомственная одежда разрабатывается как форменная одежда по проектам соответствующих министерств, организаций, например, для работников железнодорожного транспорта, таможни, авиалиний и т. д.

**Фирменная одежда** – это, как правило, оригинальная модель с узнаваемым имиджем, который определяется цветом и качеством ткани, конструкцией, формой, логотипом, отделкой и т. д.

## **6.4 Одежда различного назначения (домашняя одежда, спортивная одежда, белье)**

По использованию в системе костюма одежда подразделяется на бельё, платье и верхнюю одежду. По использованию в различных сферах деятельности человека одежда подразделяется на бытовую, спортивную, производственную, форменную и зрелищную.

К бытовой одежде относится повседневная, нарядная и домашняя одежда. Домашняя одежда подразделяется на одежду для отдыха, труда, занятий и нарядную. Данная одежда располагает к свободному проявлению индивидуальности своего обладателя. Она должна быть комфортной, эстетически выдержанной и соответствовать назначению.

Спортивная одежда включает одежду для профессионального и любительского спорта. Одежда для профессионального спорта должна максимально соответствовать потребностям конкретного вида спорта, а также служить утилитарным функциям (эргономической, практической). Одежда для спортивных соревнований в рамках олимпиад, чемпионатов – это и зрелищная одежда, поэтому эстетическая функция играет здесь важную роль. Композиция основывается на применении эффектных материалов, ярких цветов, символики, контрастных членений и рисунков. Одежда для любительского спорта наряду с утилитарной функцией выполняет в значительной мере и эстетические функции.

Бельё надевается непосредственно на тело человека, образуя нижний слой одежды. Бельё выполняет гигиеническую и эстетическую функции.

Из всех видов одежды женское нижнее бельё выделяется наибольшим разнообразием типов и фасонов, среди которых: бандо, боди, бюстгальтер, бюстье, грация, комбинация, корсаж, корсет, колготки, купальник, майка, ночная рубашка, пеньюар, подвязки, пояс для чулок, чулки, сорочка, топ, трусы (разнообразные варианты) и др.

Мужское нижнее бельё: кальсоны, майка, футболка, плавки, трико, трусы (разнообразные варианты) и др.

Одежда специального назначения часто используется дизайнерами как творческий источник для поиска новых образов. Черты рабочей одежды – функциональность, четкость конструктивных линий, характерные детали вводятся в современные варианты женской и мужской одежды. Признаки униформы, военного костюма приносят в образ некоторую строгость, подтянутость, мужественность, романтику. В качестве источника здесь используются всевозможные виды армейского обмундирования (разных стран и исторических периодов). Тема белья ассоциируется с женственностью и эротичностью в костюме.

Спортивная тема очень разносторонняя: по образным решениям, по формообразованию, по материалам и цвету, по комплектации частями и деталями. Спорт – огромная индустрия. Появляются новые виды спорта, и

соответственно новая спортивная одежда, которая быстро включается в моду. Спортивная стилистика соотносится с комфортом, молодёжностью, здоровым образом жизни.

В поиске новизны помогает испытанный подход, основанный на совмещении различных стилей (эkleктика, диффузия). В рамках одной темы достаточно применить признаки двух или трёх стилей. Креативность подходов к решению задач – обязательное условие процесса дизайн-проектирования.

## **6.5 Проектирование одежды для детей**

Детская одежда призвана выполнять не только утилитарную и эстетическую функции, но и в значительной степени воспитательную. Являясь составной частью предметного мира, в котором живут дети, одежда активно воздействует на их психику, вызывая у детей различные эмоции, тем самым одежда способствует утверждению растущего человека, развитию у него определённых черт характера и формированию мировоззрения. В воспитании детей большое значение имеет окружающая их обстановка и взаимные отношения людей, находящихся с ними в контакте.

Костюм не только способствует развитию художественного вкуса, но и воспитанию необходимых жизненных навыков, и черт характера маленького человека. Детская одежда должна быть особенно удобной, гигиеничной и целесообразной, должна соответствовать занятиям, играм детей различного возраста. Удобство и гигиеничность одежды оказывают влияние на физическое развитие и здоровье детей. Красота и содержание детской одежды связаны с новизной и ясностью композиционного решения формы.

Практичность и экономичность детской одежды должны сочетаться с гигиеничностью и другими требованиями: небольшим весом, теплозащитными свойствами, хорошей воздухопроницаемостью, удобством в носке, возможностью подвергаться частой стирке, чистке, утюжке.

Как и одежда для взрослых людей, детская одежда делится на группы в зависимости от назначения, целевого использования и сезонов. Ее разделяют на летнюю, весенне-осеннюю, зимнюю. По использованию детскую одежду делят на бытовую, спортивную и форменную. В группе бытовой одежды в свою очередь различают домашнюю, повседневную, нарядную одежду. Спортивная одежда различна для разных видов спорта. Выделяют еще форменную одежду для школьников.

Процесс моделирования, принципы построения композиции одежды для детей различного возраста в основном те же, что и для взрослых людей. Различие заключается в изменении требований, предъявляемых к формам одежды в связи с ее назначением и использованием, изменяются также формы одежды в зависимости от фигуры человека. Если взрослый человек имеет относительно стабильную фигуру, то тело ребенка постоянно

изменяется, изменяются его пропорции и параметры. Следовательно, одежда будет зависеть от изменений фигуры, связанных с возрастными особенностями ребёнка, а также от облика ребёнка (цвет волос, глаз, кожи).

Формы одежды зависят от времени года, времени дня, окружающей обстановки, места деятельности человека, так же, как и форма одежды взрослых людей.

Форма одежды зависит от моды. Конечно, детская одежда тоже подчиняется моде. Часто детская мода копирует взрослую моду. Но, при этом необходимо принимать во внимание возрастные особенности групп детей, назначение одежды, ее утилитарность, экономичность, материалы, отделку.

Одним из наиболее важных моментов, определяющих выбор геометрической формы, построение силуэта детской одежды, являются пропорции фигуры ребёнка. При определении пропорций детской фигуры различных возрастных групп особое внимание следует обращать на соотношение размера головы и туловища, длины рук, ног, а также, на зрительное восприятие линии талии, которая делит фигуру ребенка на верхнюю и нижнюю части.

Детей разделяют на пять возрастных групп:

- 1) ясельная – дети до 3 лет с размерами 20, 22, 24, 26.
- 2) дошкольная – дети от 3 до 6 лет с размерами 28 и 30.
- 3) младшая школьная – дети от 6 до 12 лет с размерами 32, 34 и 36.
- 4) старшая школьная – дети от 12 до 15 лет с размерами 38, 40, 42.
- 5) подростковая – дети в возрасте от 15 до 17 лет с размерами 44 и 46.

Размеры одежды ясельной группы имеют два роста – I и II, остальные размеры одежды по всем группам имеют три роста – I, II и III.

По данным антропометрических измерений большого числа детей различных возрастных групп, пропорциональные отношения длины головы к росту:

- ясельная группа 1 к 5;
- дошкольная группа 1 к 6;
- младшая школьная группа 1 к 6,5;
- подростковая группа 1 к 8.

## **7 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ В СИСТЕМЕ «КОЛЛЕКЦИЯ»**

Разработка коллекций одежды – необходимое условие современного производства швейных изделий. Это важно как для реализации перспективной моды, так и для своевременной подготовки промышленности к внедрению новой моды. Будущие специалисты должны усвоить закономерности построения системы «коллекция», изучить и использовать различные творческие методы, закрепить и применить знания в процессе создания коллекции любого типа (промышленной или авторской).

В настоящее время промышленному производству невыгодно изготовление единичных моделей. Экономически более оправданным является создание серии моделей на одной базовой основе, что способствует регулярности обновления ассортимента. Поэтому проектирование коллекции как системы – важнейший аспект дизайна одежды.

Проектирование – процесс, включающий анализ проектного задания, обобщение материала, выполнение эскиза модели одежды, выполнение макета, расчёт технологического процесса, художественное конструирование, изучение социологических и экономических требований.

Коллекция в проектировании одежды – серия моделей определенного назначения, объединенных единством авторской концепции, образа, применяемых в коллекции материалов, цветового решения, формы, базовых конструкций, стилового решения.

Главный признак коллекции – ее цельность. Кроме того, признаком грамотно разработанной коллекции является динамика, то есть развитие идеи, центральной в данной коллекции. Интересное конструктивное или декоративное решение, являющееся «изюминкой» данной коллекции, должно в каждой новой модели «поворачиваться новой гранью», развиваться, в коллекции должны быть представлены все возможные нюансы развития идеи.

Коллекция может состоять из различных элементов: ансамблей, комплектов, единичных изделий, дополнений, аксессуаров.

Коллекции традиционно делятся по сезонам: весна-лето, осень-зима. Различаются авторская, дизайнерская коллекции и коллекции определённого Дома моды, фирмы, которая может создаваться дизайнерами для линий от-кутю и прет-а-порте.

## 7.1 Типы коллекций и особенности их проектирования

Основные типы коллекций:

- перспективная;
- авторская (творческая);
- промышленная базовая;
- специального назначения.

**Перспективные коллекции** несут в себе концепцию развития моды. Они демонстрируют новые тенденции развития и стили новых сезонов. К этой группе коллекций относятся коллекции «от-кутю», представляющие новые концепции ведущих домов мод и коллекции «прет-а-порте», разработанные ведущими дизайнерами. Такие коллекции представляют новаторские разработки образов предстоящего сезона или более отдаленной перспективы. В перспективных коллекциях показываются новейшие идеи в работе с конструкциями, особенностями кроя, технологиями изготовления моделей.

Такие коллекции всегда образны, эмоционально насыщены, представляют новые формы, силуэты, пропорции в костюме.

**Коллекция «прет-а-порте»** является промышленной коллекцией класса «люкс» для конкретных производственных фирм. Байеры, занимающиеся закупками для бутиков и модных магазинов, «отслеживают» на показах коллекции, отвечающие концепции развития торговых организаций, представителями которых они являются. После демонстрации коллекции на показах байеры делают заказы фирмам на выбранные ими модели одежды и определяют будущий тираж моделей, выпускаемых к новому сезону. Кроме того, коллекция «прет-а-порте» является программной коллекцией для массовых промышленных коллекций.

**Авторские коллекции** демонстрируют индивидуальную творческую концепцию дизайнера. Авторскими коллекциями могут быть как коллекции высокой моды, так и коллекции класса «прет-а-порте», представленные признанными мастерами мира моды. К авторским коллекциям относятся и творческие коллекции, созданные дизайнерами для показа на выставках, ярмарках, для участия в конкурсах. В таких коллекциях демонстрируется индивидуальное видение мира, пропущенное через призму авторского стиля, создается неповторимый новый образ, оригинальный и выразительный.

**Промышленные базовые коллекции.** Этот вид коллекций развивает и отработывает перспективные тенденции, продемонстрированные ранее в коллекциях класса «прет-а-порте». Обычно процесс адаптации новых стилей и тенденций моды к массовому производству проходит некоторый период (от одного до двух лет). Такие коллекции демонстрируют модели, рассчитанные на внедрение в производство. Этот вид коллекций представляет актуальный ассортимент изделий, предназначенный для массового производства. Как правило, такие коллекции демонстрируются на ярмарках моды для представителей торгующих организаций. Эти коллекции отличаются от перспективных и авторских коллекций нюансным решением новых форм, отсутствием резких силуэтов, стремлением смягчить непривычный образ «будущей» моды. В таких коллекциях используются испытанные варианты кроя, апробированные решения комбинирования разнофактурных тканей и т. п. Такие коллекции не демонстрируют резких образов и экспериментов с формой костюма.

Промышленные базовые коллекции могут состоять из ряда ассортиментных коллекций. Это объясняется выбором массового потребителя, который предпочитает комплекты и единичные автономные вещи, дающие возможность составлять базовый рациональный гардероб. Ассортиментные коллекции, в свою очередь, часто состоят из групп моделей, разработанных на одной базовой форме и конструктивной основе. Промышленная коллекция всегда требует унификации и стандартизации, что существенно снижает затраты и экономит время на внедрение новых моделей одежды в производство.

**Специальные коллекции.** Специфика таких коллекций — в их

специальном назначении. Такие коллекции разрабатываются с учетом требований, предъявляемых конкретными заказчиками. К коллекциям специального назначения относятся коллекции школьной формы, коллекции формы милиции, коллекции одежды для работников городского хозяйства и др.

В зависимости от назначения коллекция может принадлежать к одной из групп:

- а) «индивидуальный гардероб» (для индивидуального клиента);
- б) «массовая» (для массового производства);
- в) «групповая» (для определенной группы людей или специального назначения, форменная, фирменная).

Приступая к эскизному проектированию коллекции, студент должен четко представлять, для кого предназначается данная коллекция и какие потребности она должна удовлетворять. Основные задачи при проектировании коллекции:

- разработка нового образного решения с учетом модной ориентации потенциальных потребителей;
- разработка тонального цветового и пластического решения ассортимента;
- использование в коллекции новых материалов, фурнитуры, отделки;
- проектирование головных уборов, обуви, аксессуаров;
- создание новых конструктивных основ, представляющих новые тенденции моды.

При создании эскизов коллекции необходимо учитывать следующие правила, обеспечивающие единство коллекции:

- а) единство стилового решения моделей;
- б) создание сценария коллекции (композиция построения коллекции);
- в) построение тонально-цветового решения;
- г) родственный характер конструктивно-технологических принципов.

Необходимое условие целостности коллекции – наличие композиционного центра (модель или блок моделей, отличающихся наибольшей эффективностью и заключающих в себе основную идею). Центров в коллекции может быть несколько (2–3), в зависимости от количества моделей одежды.

Разработка и определение темы коллекции происходит на основе одного или нескольких факторов: классификации одежды, творческого источника или образа. Определяющими факторами в выборе темы также могут стать стиловое решение (или их сочетание) либо девиз (по желанию студента).

Последовательность работы над коллекциями (творческой и перспективной) и их процесс проектирования имеют общие закономерности.

## 7.2 Последовательность работы над творческими (авторскими) коллекциями

Творческая концепция автора ложится в основу любой коллекции, приобретая в процессе работы над ней черты индивидуального стиля. Существуют различные методы работы над коллекциями, которые отличаются художественной исполнительской уникальностью.

Традиционным считается муляжный метод, при котором работа над моделями коллекции начинается с работы с материалом. В этом случае ткань диктует форму моделям – «материал определяет форму», пластичность материала, изгибы складок диктуют образы будущих моделей, доводя гармонию материала и художественно-образное решение каждой модели до совершенства. Некоторые дизайнеры сами разрабатывают и предлагают нужные рисунки тканей и виды отделки.

Метод работы над коллекцией высокой моды, предполагающий начальным этапом создание эскиза, считается характерным и широко распространённым. Этот метод завоевал прочное место, как способ поиска новых решений, новаторских идей в создании моделей «от-кутюр» (высокая мода).

Этапы работы над авторской коллекцией.

*Первый этап:*

- анализ источников, поиск идей будущих моделей;
- создание первых набросков эскизов, отражающих авторские идеи коллекции;
- отбор наиболее характерных эскизов, выражающих идеи коллекции;
- создание первых макетов, выбор отделки моделей, проработка вариантов макетных форм;
- просмотр отобранных макетов будущей коллекции, окончательная подгонка и обработка.

*Второй этап:*

- разработка плана коллекции (сценария);
- подбор материалов для выполнения изделий;
- отбор манекенщиков-демонстрантов моделей;
- отшив моделей в материале, при этом возможен пошив моделей-вариантов (с последующим выбором лучшего из них);
- проведение примерок моделей в материале;
- подбор дополнений, аксессуаров;
- проведение рабочей репетиции;
- проведение просмотра и последующая окончательная доработка коллекции;
- проведение генеральной репетиции просмотра коллекции.

*Третий этап:*

- разработка плана показа коллекции, режиссура показа;

– определение порядка показа моделей в коллекции. Определяется порядок очередности блоков.

Все модели коллекции могут объединяться на основе статистической общности, обозначенной тематическим девизом. Особенно девиз необходим для представления коллекций на модельерских конкурсах, показах, фестивалях моды. Девиз может выражать назначение коллекции, средства согласования и единства формы, общие принципы конструкции, обуславливать структуру материалов, цветовую гамму, и т. д. Девиз должен быть кратким и емким, содержать образную составляющую, соответствовать содержанию коллекции. Девиз может быть связан с источником, являться основой всей коллекции. Примеры девизов: «Естественный отбор», «Невероятные», «Надо туда», «Красное и черное», «Супрематизм», «Минздрав предупреждает», «Без паники», «Цветная комната», «Отопительный сезон», «Гагарин, я вас любила» и другие.

### **7.3 Особенности проектирования перспективных коллекций одежды («прет-а-порте»)**

Перспективная коллекция тесно связана с понятием коллекции «прет-а-порте», которые являются, по сути, одновременно промышленными коллекциями класса «люкс» и перспективными коллекциями, то есть коллекциями-«прогнозами» для промышленных массовых коллекций. Это определяет специфику их создания. Основными задачами создания перспективных коллекций «прет-а-порте» являются:

- разработка нового модного образа с учетом тенденций моды;
- разработка колористического, тонального и пластического рядов;
- ориентация на модные фактуры материалов и фурнитуру;
- разработка новых базовых форм, соответствующих тенденциям моды;
- разработка и использование прогрессивных методов технологической обработки моделей, новых технологий.

Этапы создания:

1) этап «концепция» – определяется общая концептуальная направленность, выбирается ассортимент, сырье, назначение моделей;

2) этап «создание» – создаются коллажи (мудборды), эскизы; выбираются ведущая цветовая гамма, силуэты; разрабатывается стилистика коллекции;

3) этап «планирование» – отбираются эскизы для выполнения в материале и определяется оптимальное число моделей в коллекции;

4) этап «выполнение в материале» – по эскизам создаются макеты, на которых отрабатываются конструкции моделей современными методами, выполняются модели из основной ткани;

5) этап «отбор готовых моделей» – осуществляется выбор наиболее удачных и конкурентоспособных изделий, соответствующих требованиям

марки создателя. Формируются блоки моделей для показа на подиуме, объединенные назначением, единством силуэта и цветового отношения;

6) этап «демонстрация коллекции» – показ моделей является основной формой рекламы в конкурентной борьбе между дизайнерами;

7) этап «производство» – разрабатываются лекала для всех типовых размеров с помощью компьютерных технологий, изготавливаются серии моделей коллекции;

8) этап «реклама и распределение коллекции» – на этом этапе происходит поиск деловых партнеров и расширение масштабов деятельности; закупка торговыми организациями моделей коллекции; реклама в средствах массовой информации.

После создания и демонстрации перспективной коллекции разрабатываются промышленные массовые коллекции, которые развивают перспективные тенденции и стили, появившиеся в коллекциях «прет-а-порте».

#### **7.4 Анализ модных тенденций**

Анализ современных тенденций моды – необходимое условие в процессе создания эскизов новой коллекции одежды. Изучение новой информации начинается с просмотра журналов мод, каталогов, последних модных показов домов моды, известных брендов, коллекций ведущих и молодых дизайнеров.

План художественного анализа модного костюма основывается на изучении следующих показателей:

- образное и стилистическое решение;
- силуэт, форма костюма;
- конструкции, покрой по рукаву;
- пропорции, масштаб;
- цветовая гамма;
- характер рисунка, декора и его распределение;
- детали, отделка;
- материалы, их взаимосвязь с формой;
- ассортимент;
- организация комплекта, ансамбля;
- взаимосвязь костюма с образом человека;
- принципы ношения;
- осанка, жесты, движения;
- дополнения, украшения;
- обувь, головные уборы;
- макияж, причёска.

На основе изученных данных выявляются современные принципы моделирования, новые подходы и оригинальные идеи в дизайне костюма.

## 8 МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И СПОСОБЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИДЕЙ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Творческая концепция определяет ценностное, смысловое содержание проекта. Содержание и характер творческой концепции связаны не только с индивидуальным мировоззрением его автора, но и основными тенденциями развития проектной культуры и общества в целом. Концепции, существующие в дизайне одежды, как правило, находятся в русле основных проблем дизайна своего времени.

Творческое мышление, профессионализм, требует определённых умений:

- определять и четко формулировать задачу;
- вырабатывать наибольшее количество идей за ограниченное время;
- быстро находить самые невероятные, оригинальные решения.

Процесс творчества – это поиск единства формы и содержания. Для успешного решения задачи важна активизация творческого поиска. Дизайнеры всего мира заняты поисками новых идей. Фирмы, производящие товары, заинтересованы не в одной интересной идее, а в нескончаемом потоке свежих, оригинальных идей. Наука «эвристика» (от греч. – отыскиваю, открываю) изучает продуктивное творческое мышление.

Существуют основные способы формирования концепций и поиска идей для творчества дизайнеров.

1. **Метод ассоциаций** – способ, при котором творческое воображение автора обращается к разным идеям окружающей действительности. Ассоциации могут быть любые: предметные, абстрактные, психологические, ирреальные. Дизайнер одежды из реальной действительности может взять почти все, что каким-то образом может трансформировать, преобразовать в одежду: мотив, фрагмент или источник целиком. Творческими источниками при проектировании одежды могут быть любые явления природы, события в обществе, предметы окружающей действительности.

2. **Метод аналогий** использует аналогичные решения, взятые из народного костюма, инженерных решений, архитектуры и других. Дизайнер сталкивается с интерпретацией творческого источника и превращает его путем трансформаций в проектное решение. Оригинальные решения получаются не на основе визуальных признаков творческого источника, а благодаря одному из способов создания вещи, например:

- способ «несшитой одежды» – из истории костюма (плащи, тоги, накидки);
- способ «упаковки» – из дизайна тары и упаковки;
- способ «переплетения» – из декоративно-прикладного искусства и народного костюма;
- способ «создания объемной фактуры» – из растительных форм и т. п.;

3. **Бионический метод** заключается в анализе конкретных объектов бионики. Например, на основе анализа механики крыльев насекомых, можно разработать новые формы запахивания, наслоения одежды, трансформации деталей. Свечение некоторых насекомых может подсказать идею разработки обуви со встроенным автономным освещением дороги. Таким образом, бионический подход в дизайне позволяет получить неординарные решения конструктивных узлов, новых свойств поверхностей и фактур.

4. **Метод неологии** является методом использования чужих идей, передового проектирования. Вообще мода основана на подражании. Поэтому каждое нововведение или признак тиражируется специалистами и потребителями до тех пор, пока не наступит психологическая усталость. Сюда можно отнести и метод поиска формы на основе пространственной перекомпоновки прототипа. Использование прототипа без имени может грозить профессиональным скандалом и обвинением в плагиате. Поэтому процесс заимствования должен осуществляться корректно. Заимствованные прием или способ, должны применяться в другой области. Например, понравившееся ажурное переплетение кожаной сумки можно, видоизменив масштаб, форму фрагментов и другое, использовать в моделировании одежды (юбки и брюки из кожи и т. д.).

5. **Метод гиперболы** – один из способов создания гротескного образа, широко используется в современном модном эскизе для создания наиболее выразительного эффекта. Гипербола применяется как молодыми, так и опытными дизайнерами при создании авторских творческих коллекций. Особенно часто применяют этот метод И. Мияке, Дж. Гальяно, А. Мак-Квин, Д. Ван Ноттен.

6. **Метод декомпозиции** основан на принципе последовательного приближения к решению задачи, где используется системный подход. Если, например, стоит задача: разработать серию эскизов верхней одежды, то проектирование необходимо разбить на несколько последовательных этапов:

- поиск нового, отказ от стереотипов;
- выбор ассортимента и системы (ансамбль, комплект, единичная вещь);
- для промышленности или индивидуальный заказ;
- решение формы, силуэта, пропорций;
- детали, отделка;
- обувь, сумки, головные уборы и т. д.

7. **Метод наводящей задачи** состоит в поиске сходных чужих идей (журналы мод, показы моделей одежды, посещение магазинов, бутиков), в тщательном анализе их достоинств и недостатков. Применение этого метода позволяет решить трудную задачу, используя чужой опыт проектирования. Например, стоит проблема, как справиться с очень рыхлой тканью, предложенной для моделирования одежды. Вы смотрите, как справляются с этим другие, это наталкивает на видоизмененные или совершенно новые идеи для решения поставленной задачи. Таким образом, дизайнер получает импульс

для дальнейшей работы, кроме того, он находится в русле профессионального решения подобных задач.

8. **Метод эмпатии** основывается на «вхождении в роль» проектируемого изделия. Этим методом чаще всего пользуются актеры в театре. Конечно, этот прием выглядит несколько абсурдно, но может дать неожиданное правильное решение. Например, необходимо разработать модель пальто или плаща для улицы, для поездки каждый день на работу в переполненном транспорте. Проектировщик как бы примеряет на себя это изделие и, в заданной ситуации, пересматривает традиционное решение (например, материал должен быть скользкими, гигроскопичными, хорошо чиститься, карманы должны иметь застежку и т. п.). Таким образом, можно разработать идеальное изделие.

9. **Метод передовых технологий** используются в проектировании костюмных объектов, способных изменять внешний вид (цвет, форму, пропорции и др.). Например, в разработке цирковых или эстрадных костюмов с автономным освещением (миниатюрные лампочки, встроенные в костюм, использование светодиодов, которые светятся от направленного на них луча света или от батареек, спрятанных в костюме). Современными дизайнерами разработаны модели одежды из материалов с жидкими кристаллами, меняющими свой цвет при нагревании.

10. **Метод свободного выражения функции** характеризуется как метод поиска «идеальной вещи». Основная цель его состоит в такой постановке задачи, при которой особое внимание уделяется назначению объекта. Например, ставится проектная задача – разработать идеальную куртку для любого потребителя. Существует международный стандарт, который диктует определенные правила проектирования: куртка должна быть достаточного объема, конструкция должна быть типовой, обеспечивающая идеальную посадку на фигуре; конструкция рукава должна позволять поднять руку и выполнить достаточно резкое движение вперед; расположение карманов, клапанов и других деталей должно быть удобным для входа руки; необходимо наличие двойной застежки (на молнию и кнопки, на молнию и пуговицы и т. п.). Все входы карманов должны иметь застежку (любого вида). На линии талии и внизу изделия должны быть регулируемые: пояс, кулиска, шнурок, резинка, хлястики и т. п. Капюшон должен быть трансформирующимся: убираться в воротник-стойку на молнии; раскрываться и раскладываться по плечам, если имеется декоративная или меховая подкладка; быть съемным и убираться в специальный карман или засовываться под погон. Конструкция капюшона должна защищать от непогоды, то есть удобно сидеть и прилегать к голове. По низу рукавов должна быть двойная подкладка на резинке. Куртка должна «дышать», то есть быть гигроскопичной (специальная подкладка, перфорация в подмышечной области и под кокеткой на спине).

11. **Метод «мозговой атаки»** – метод коллективного генерирования идей в сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько интересных. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для этого собирается

небольшой коллектив людей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы и которые могут придумать что-то интересное. Они собираются в каком-нибудь не связанном с производством месте, чтобы атмосфера производства не оказывала на них давящего воздействия. Каждый член коллектива по очереди, в быстром темпе должен выдавать идеи, по решению данной проблемы. Запрещается всяческая критика. Весь процесс записывается на магнитофон. Результаты работы этого коллектива передаются специалистам, которые начинают анализировать даже самые абсурдные, шуточные и парадоксальные идеи, выявляя суть решения проблемы и оценивая полученную информацию.

**12. Комбинаторные методы** – методы формообразования в дизайне, основанные на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов. Этот подход получил широкое применение, как более простой и дающий достаточно неожиданные результаты, часто используется при вариантном применении деталей изделия на одной конструктивной основе. Авангардисты моды с успехом используют этот метод проектирования, так как первоначальную идею можно довести до гротеска, абсурда, и потом найти в этом рациональное зерно.

**13. Прием вставок (врезок).** Данный метод используется для создания сложной формы, исходя из простой. Для этого можно взять любую простую давно известную форму одежды: прямую, зауженную или расширенную юбку, платье, рукава, воротники, капюшоны, сумки, головные уборы. Другими словами, взять цилиндрическую или коническую форму, разрезать её в определенном направлении (вертикально, горизонтально, диагонально, смешанно) по боковым швам, в других местах (можно соблюдать равные расстояния между разрезами или располагать разрезы в динамичном ритме). Вставить в разрезы, плоские куски ткани простой геометрической формы. Можно вставить и сложные формы в виде растений, животных, рук, фигур людей и т. п.

**14. Метод трансформации** – превращение или изменение формы, часто используемый при проектировании. Сам процесс трансформации определяется динамикой: движения, превращения или небольшого изменения. Трансформация осуществляется следующим образом:

- превращение одной формы в другую (например, была длинная юбка, стала короткая при помощи кулисок; шапка-ушанка; складная сумка);
- трансформация деталей внутри одной формы (например, концы воротника загибаются, складываются в гармошку, завязываются вокруг шеи, заплетаются в косички и т. п.).

**15. Кинетизм** (от греч. kinetikos – приводящий в движение) – комбинаторный метод проектирования, в основе которого лежит идея движения

формы, любого ее изменения. Метод кинетизма заключается в создании динамики форм, декора, рисунков тканей. В дизайне одежды метод кинетизма используется все шире, особенно в профессиональных показах: в динамике трансформирующихся деталей, крутящихся или движущихся элементов костюма. Особое место занимает создание моделей, даже целых коллекций, в стиле «оп-арт» с использованием графических иллюзий, например, движение в декоре, в рисунках тканей, в украшениях.

16. **Модульное проектирование** – это метод способствует унификации структурных элементов изделий. Основным принцип унификации – разнообразие при минимальном использовании модулей. Модульное проектирование предполагает конструктивную, технологическую и функциональную завершенность. Сам модуль может быть законченным изделием или являться составной частью изделия, в том числе другого функционального назначения (сумка, упаковка). Модуль – единица меры. Это исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме (объекте). Модули могут быть одинакового размера, который выбирается в зависимости от антропологии тела человека и оптимальных размеров готовой одежды.

17. **Метод деконструкции** был впервые предложен японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980-х гг. Метод заключается в новом подходе к моделированию одежды, который подразумевает свободное манипулирование формой и посадкой изделия на фигуре. Для данного метода характерным является: асимметричный крой, неровные края одежды, разрывы, срезы, всевозможные прорезы и дырки, деление конструкции на правую и левую половины, инверсию (швы наружу, лацканы на спине, застежки в нетрадиционных местах, вытачки «на лицо»), элементы незавершенности, нарушение традиционной технологии. Особый интерес представляет использование инверсии (от лат. *inversio* – перестановка – метод проектирования «от противного», метод «переворота»), зачастую абсурдной перестановки. Инверсия зачастую используется при деконструкции, так как разрушает привычные приемы моделирования одежды.

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

Инверсия способствует всестороннему развитию гибкости мышления дизайнера и позволяет получать совершенно новые, порой парадоксальные решения. Например, воротники и лацканы располагаются внизу изделия, рубашка и галстук превращаются в юбку, брюки надеваются на руки, стеганая одежда в виде обнаженного тела и др. Особенно часто этим методом пользуются молодые дизайнеры, создающие модели для различных конкурсов, включая международные, в качестве дипломных проектов. Сегодня

деконструкция изменилась в сторону большего разрушения привычных комплексов одежды:

- блузы, майки, куртки с одним рукавом;
- брюки с одной штаниной;
- куртка только с левой или правой половиной;
- куртки без спинки, со съёмными рукавами;
- половина юбки или половина юбки плюс одна штанина.

Таким образом, деконструкция стала отличительной чертой дизайна конца XX и начала XXI века. Она обусловила более свободное отношение к посадке одежды на фигуре, что сделало одежду более комфортной. Кроме того, деконструкция предложила разрушение устойчивых комплексов классического костюма и ввела новые способы ношения одежды (эклектичность в сочетании стилей, нарочитая небрежность, наслоение вещей разной длины).

Перспективное проектирование современных коллекций включает много различных понятий, связанных с формой, силуэтом, стилем костюма, творческими методами и источниками, современными тенденциями в моде и технологии, конструктивными приемами. Творческие методы выступают как набор определенных действий, предпринимаемых дизайнерами для поиска новых идей и решений в создании коллекции.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Андросова, Э. М. Основы художественного проектирования костюма: учеб. пособие / Э. М. Андросова. – Челябинск : Медиа-Принт, 2004. – 184 с.
2. Егоричева, Е. В. Художественное проектирование костюма с учетом автоматизированного подхода к прогнозу развития моды, основанного на модели ARIMA Бокса-Дженкинса : автореф. дис. канд. техн. наук : 17.00.06 / Е. В. Егоричева ; МГТУ им. А. Н. Косыгина. – М., 2003. – 16 с.
3. Маркелова, И. Д. Пространственно-геометрическое формообразование в костюме : автореф. дис. на соиск. уч. степени канд. техн. наук : 17.00.06 / И. Д. Маркелова ; МГТУ им. А. Н. Косыгина. – М., 2005. – 16 с.
4. Смурова, Л. В. Принципы гармонизации костюма с использованием фрактальной системы : автореф. дис. канд. техн. наук : 17.00.06 / Л. В. Смурова ; МГТУ им. А. Н. Косыгина. – М., 2001. – 16 с.
5. Подуфалова, Т. Н. Разработка образно-знаковой системы в проектировании костюма на основе комплексного анализа английской молодежной моды : автореф. дис. на соиск. уч. степени канд. техн. наук : 17.00.06 / Т. Н. Подуфалова ; МГТУ им. А. Н. Косыгина. – М., 2008. – 16 с.
6. Бердник, Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики : учеб. пособие / Т. О. Бердник. – Р. н/Д. : Феникс, 2001. – 320 с.
7. Композиция костюма : учеб. пособие / Г. М. Гусейнов [и др.]. – М. : Академия, 2003. – 432 с.
8. Рачицкая, Е. И. Моделирование и художественное оформление одежды : учеб. пособие / Е. И. Рачицкая, В. И. Сидоренко. – Р. н/Д. : Феникс, 2002. – 608 с.
9. Петушкова, Г. И. Проектирование костюма : учебник / Г. И. Петушкова. – М. : Академия, 2004. – 416 с.
10. Композиция костюма : учеб. пособие / Г. М. Гусейнов [и др.]. – 2-е изд., стер. – М. : Академия, 2004. – 432 с.
11. Сафина, Л. А. Дизайн костюма : учеб. пособие / Л. А. Сафина, Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. – Р. н/Д. : Феникс, 2006. – 390 с.
12. Тухбатуллина, Л. М. Проектирование костюма : учеб. пособие / Л. М. Тухбатуллина, Л. А. Сафина, В. В. Хамматова. – Р. н/Д. : Феникс, 2007. – 284 с.
13. Основы теории проектирования костюма : учебное пособие / Т. В. Козлова [и др.]. – М. : ЛЕГПРОМБЫТИЗДАТ, 1988. – 350 с.
14. Чепурова, О. Б. Художественный образ в дизайн-проектировании объектов культурно-бытовой среды : дисс. канд. искусствоведения : 08.03.01 / О. Б. Чепурова. – М., 2004. – 179 с.
15. Методические указания по теме «Молодежная одежда и авангардная мода» для студентов специальности Г.11.14.00 специализации Г.11.14.01 «Моделирование костюма», Г.11.14.03 «Художественное

проектирование и моделирование трикотажных изделий» / сост. А. В. Фалей, О. Ф. Гудченко. – Витебск : Минобраз РБ, ВГТУ, 1998. – 36 с.

16. Методические указания по курсу практических занятий по дисциплине «Художественное проектирование костюма» для студентов специальности Г.11.14.01 специализации «Моделирование костюма» к теме : «Проектирование одежды специального назначения / сост. О. Ф. Гудченко. – Витебск : УО «ВГТУ», 1999. – 35 с.

17. Пантелева, А. В. Производственные практики : методические указания по прохождению практик / А. В. Пантелева [и др.]. – Витебск : УО «ВГТУ», 2013. – 25 с.

18. Методические указания по курсу «Художественное проектирование костюма» на тему «Проектирование костюма по архитектурным мотивам» для студентов специальности Г.11.14.00 «Художественное проектирование изделий текстильной и легкой промышленности» специализации «Моделирование костюма» / сост. Л. В. Попковская, О. Ф. Гудченко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2002. – 36 с.

Учебное издание

## ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ШВЕЙНЫХ ИЗДЕЛИЙ

Курс лекций

Составитель:

Гудченко Ольга Федоровна

Редактор *Т.А. Осипова*  
Корректор *А.В. Пухальская*  
Компьютерная верстка *А.Н. Сычова*

---

Подписано к печати 19.12.2018. Формат 60x90<sup>1/16</sup>. Усл. печ. листов 2,8.  
Уч.-изд. листов 3,3. Тираж 25 экз. Заказ № 378.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»  
210038, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,  
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,  
распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.