

Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования
«АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кафедра «*Дизайн*»

Т.Ю. Благова

Технология разработки новых идей в дизайне костюма

Учебное пособие

Рекомендовано ДВ РУМЦ в качестве учебного пособия
для студентов специальностей 070601 – «дизайн костюма», и 030600 – «техно-
логия и предпринимательство»; 260902 – «конструирование швейных изделий»,
260704 – «технология текстильных изделий»

Благовещенск

2010

*Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета прикладных искусств
Амурского государственного университета*

Благова Т.Ю.

Технология разработки новых идей в дизайне костюма. Учебное пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун.т, 2010. – 110 с. – ил.

Пособие предназначено для студентов специальности 070601 – «дизайн костюма» и 030600 – «технология и предпринимательство»; может использоваться студентами специальности 260902 – «конструирование швейных изделий», 260704 – «технология текстильных изделий». Пособие содержит методы и приемы активизации творческого мышления, которые позволяют вырабатывать большое количество идей за ограниченный интервал времени. Применение студентами эвристических методов, раскрытых в пособии, способствует быстрому поиску ими новых решений в создании одежды, развивает креативность мышления и выводит его на высокий уровень профессионализма.

В качестве иллюстративного поясняющего материала использованы эскизы студентов-дизайнеров АмГУ, выполненные на лабораторных занятиях по дисциплине «Теория и методология дизайн-проектирования костюма», а также фото моделей одежды мировых дизайнеров.

*Рецензенты: Л.М. Калнини, зав. кафедрой технологии, предпринимательства и методики преподавания Благовещенского гос. пед. ун-та, доцент, кандидат пед. наук
Т.Н. Бугреева, член Союза дизайнеров, креативный директор салона эксклюзивной женской одежды*

©Амурский государственный университет, 2010

Введение

«Технология разработки новых идей в дизайне костюма» – это методологическая часть дисциплины «Теория и методология дизайн-проектирования костюма», которая содержит описание эвристических методов и их решение, проиллюстрированное эскизами и фотографиями. Пособие предназначено для лекционных и лабораторных занятий, а также для самостоятельной творческой работы студентов.

Материал учебного пособия собран на основе современных специализированных источников по теории и методологии дизайн-проектирования костюма, изобретательству в области одежды и психологии творчества. Он переработан, систематизирован, дополнен и адаптирован для изучения дисциплины. Автор выявил и дополнил список общеизвестных эвристических методов дизайн-проектирования одежды новыми: 1) метод управления вниманием окружающих, 2) метод коллажа, 3) метод совмещения несовместимого, 4) метод гиперболизации, 5) метод перфорации, 6) метод многослойности, 7) метод имитации, 8) «выход за пределы», 9) историческая аналогия.

Материал дополнен тремя научными статьями автора «Анализ применения эвристических методов в истории костюма», «Типы творческого мышления дизайнера костюма», «Использование методов научного мышления в деятельности дизайнера».

Использование эвристических методов иллюстрируется эскизами моделей одежды, разработанными студентами-дизайнерами АмГУ и фотографиями моделей одежды известных кутюрье мира. В подписях к рисункам указываются приемы, с помощью которых решаются представленные методы. Иллюстративный материал очень обширен и дает полное представление об эвристических методах, показывает неограниченную возможность развития творческих идей в дизайне одежды.

К описанию каждого метода составлены контрольные вопросы и задания для усвоения и закрепления материала.

1. Цели и задачи эвристики

Работа дизайнера – это в первую очередь работа его творческого воображения. Применение традиционных методов проектирования уже мало эффективно, не всегда дает новые интересные решения. В современных условиях важно плодотворное и систематическое продуцирование новых идей. В связи с этим в проектировании появляется потребность активизации творческого поиска, развитие креативного мышления дизайнера, интенсификация самого процесса проектирования.

Дизайнеры всего мира заняты поисками новых идей в различных областях дизайна (будь то промышленные изделия, одежда, мебель или реклама), во-первых, чтобы соответствовать времени и прогрессу, во-вторых, чтобы создать новые товары и их формы, так как изделия имеют свойство постепенно устаревать морально и физически. Фирмы, производящие товары, заинтересованы не в одной интересной идее, а в нескончаемом потоке свежих, оригинальных идей. Это обуславливает поиски методов интенсификации творческой фантазии (эвристических методов).

Эвристика (от греч. *heurisko* — отыскиваю, открываю) — это наука, изучающая продуктивное творческое мышление. Разрабатывать эвристические методы стали изобретатели П. Энгельмейер (1910 г., Россия), Ф. Кунце (1926 г., Германия), П. Якобсон (1934 г., СССР), Ф. Цвикки (1942 г., США – Швейцария), В. Гордон (1944, США), А. Осборн (1957, США) и др. Из отечественных методов изобретательства наибольшую популярность получили методы, разработанные Г.С. Альтшуллером, Г.Я.Бушем, А.И. Половинкиным, Р.П. Повилейко.

Творческая фантазия имеет важное значение для поиска новых решений. Целый ряд прогрессивных идей высказан в научно-фантастической литературе. В таблице, помещенной ниже, приведены данные, показывающие реальную материализацию научно-технических идей, выдвинутых известными фантастами в научно-фантастической литературе.

**Потенциальные возможности технического воплощения
научно-фантастических идей**

Фамилия фантаста	Общее Количество идей	Сбылись, %	Принципиально осуществимы, %	Ошибочные, %
Ж. Верн	108	59	32	9
Г. Уэллс	86	66	23	11
А. Беляев	50	42	52	6

Данная таблица показывает, что вероятность реального воплощения фантастических идей очень большая. Фантазия – это развитие идей на основе того, что уже создано, своеобразный прогноз. Писатели-фантасты, развивая идею, создают программу, а изобретатели используют ее, воплощая материально. Но многие идеи люди воплощают в жизнь, даже не зная о том, что кто-то о них уже написал. Такой эффект называют «идеи витают в воздухе», потому что созданы определенные материальные и социальные условия, в которых может развиваться вполне определенный вариант; другие идеи отпадут сами собой.

Фантазия дизайнера по костюму развивается в процессе тренировки с помощью применения эвристических методов. Для дизайна одежды существуют собственные методы и приемы. Когда применение этих методов становится быстрым, механическим процессом, новую одежду проектировать и создавать легко и приятно, а творческая интуиция дизайнера при этом выходит на более высокий, качественный уровень.

Эвристические методы дизайна одежды – это методы продуктивного творческого мышления, призванные существенно помочь дизайнерам в преодолении психологических барьеров, инерции и стереотипов мышления, тупиковых ситуаций при разработке новых идей, изделий.

Цель методов – активизация поиска новых решений. Она состоит в том, чтобы сделать процесс генерирования идей интенсивнее, повысить «концентрацию» оригинальных решений. Для этого при разработке методов используют специальные психологические механизмы повышения эффективности творческого процесса: ассоциативность мышления, переключение и концентрацию внимания, игру воображения.

Использование самых разнообразных эвристических методов позволяет разбудить в дизайнере инициативу, раскрыть его индивидуальные творческие способности, развить мобильность, гибкость, дивергенцию (многовариантность) мышления в профессиональном направлении. Овладение этими методами в совершенстве позволяет перейти на более высокий интуитивный творческий уровень. В учебном пособии представлены инженерные эвристические методы, подвергшиеся авторской переработке и адаптированные для дизайнеров, и новые методы, не описанные в специальной литературе.

Данная область научного знания еще только начинает разрабатываться. Об этом можно судить по количеству методов, освещенных в дизайнерской литературе: Черемных А.И. – 5 методов; Рачицкая Е.И., Сидоренко В.И. – 7 методов; Кравцова Т.А. – 8 методов. Г.М. Гусейнов и В.В. Ермилова представили эвристический материал более подробно – 25 методов, однако эти методы недостаточно раскрыты и структурированы. В работе Скируты М.А., Комиссарова О.Ю. описаны методы для инженеров-изобретателей, они не адаптированы для дизайнеров одежды.

В данном учебном пособии приводятся изобретательские эвристические методы, адаптированные автором для дизайнеров одежды.

2. Эвристические методы в дизайне костюма

2.1. Метод ассоциаций. Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое. У каждого художника (или любого другого творческого человека с большим запасом образов и знаний) высоко развита способность к ассоциированию. Используя ассоциации, он легче запоминает, т.к. любой незнакомый предмет или явление он ассоциирует (связывает) со знакомым. Предмет с выстроенными ассоциативными связями лучше запоминается. Метод ассоциаций проявляется в том, что дизайнер улавливает разносторонние явления окружающей действительности и создает связи между ними и объектом своей деятельности. Например, при создании рисунков и фактуры тканей, вышивки, аппликации он использует блеск и структуру льда, структуру застывшей грязи на дороге, капли дождя на стекле, морозные рисунки на окне. В эпоху модерна женщины с помощью корсета и накладок формировали голубиную (выпяченную) грудь, а турнюр напоминал петушиный хвостик. Китайцы перебинтовывали девочкам-аристократкам ступни, чтобы они деформировались и напоминали форму цветка лотоса.

Метод ассоциаций больше предназначен для развития абстрактного воображения, чем для проектирования конкретной одежды. Он используется при проектировании новых форм и образов костюма. Дизайнер при этом может пользоваться абстрактными явлениями – музыкой, живописью, архитектурой, свободным потоком сознания, снами. Они дают яркий эмоциональный импульс для развития идей при создании костюма. В качестве импульса дизайнер может использовать и психологические явления; он фокусируется на атмосфере воображаемых условий, на эмоциях, которые ощущаются в этих условиях, и преобразует их в графические решения объекта. Освоение ассоциативного метода развивает ассоциативное мышление дизайнера и позволяет находить идеи во всем, что его окружает. К.Диор признавался: «Собственно, все, что я знаю, вижу или слышу, все в моем существовании превращается в платья».

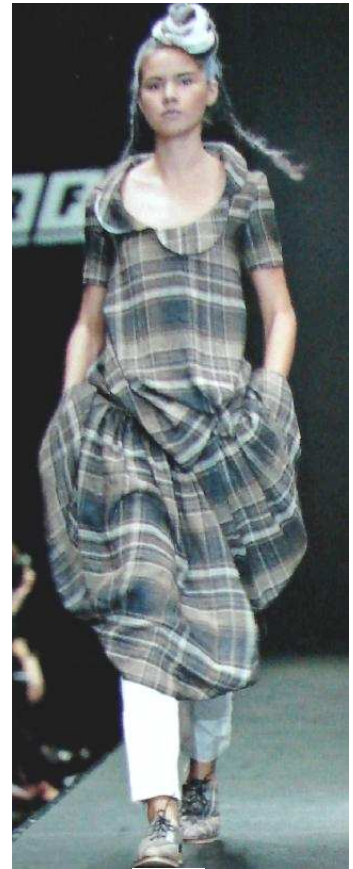
На рисунках 1-5 показаны костюмы, решенные по разнородным ассоциациям.



1



2



3

Рисунок 1 – Платье по ассоциации «снег». Автор – Gattinoni.

Рисунок 2 – Платье по ассоциации «скульптура». Авторы – Dolce & Gabbana.

Рисунок 3 – Костюм по ассоциации «Пеппи Длинный Чулок». В данном случае применен также метод безразмерной одежды. Автор – Елена Макашова.



4



5

8

Рисунок 4 – Фор-эскиз по ассоциации «огонь». Автор – Волкова Ю., 685 гр., АмГУ.

Рисунок 5 – Коллекция «Похищение розового слона» по ассоциации с мультфильмом «Следствие ведут колобки» – финалист конкурса дизайнеров одежды «Магия моды». Автор – Тюрина А., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. свойства каких объектов можно переносить на одежду для получения новых идей?
2. Каким образом сливается выбранный объект с одеждой?

Задания

1. Разработайте костюмы по любой яркой ассоциации.
2. Разработайте костюмы по ассоциации с любимой музыкой.
3. Разработайте костюмы по ассоциации с любым ярким впечатлением из жизни.

2.2. Метод фокальных объектов. Ассоциации выстраиваются сами по себе, когда дизайнер «насыщен» яркими впечатлениями от действительности, они при этом плавно перетекают в образы новых костюмов. Известные мировые дизайнеры путешествуют по миру, посещают музеи, изучают культуру других народов, альбомы по искусству, чтобы «насытиться» новыми впечатлениями. Когда в конкретный момент нет таких условий, а перед дизайнером стоит задача создать что-то новое, он пользуется самым примитивным методом фокальных объектов.

Название метода определяется тем, что внимание дизайнера *фокусируется* на определенном изделии или на детали изделия, для которого необходимо создать новый образ или интерпретацию. Затем внимание дизайнера *фокусируется* на 3-5 случайно выбранных отвлеченных объектах, находящихся либо в поле зрения дизайнера, либо в «случайно плавающих в сознании мыслях». Можно также открыть любую книгу и выбрать 3-5 случайных существительных, взять иллюстрированный журнал и вдохновиться каким-либо изображением.

ем. После этого разрабатываемое изделие совмещается со случайно выбранным изображением или с его отдельной характеристикой.

Идея метода состоит в том, что если на совершенствуемый объект перенести признаки других, случайно выбранных объектов, то резко возрастает число неожиданных образных, конструктивных или технологических решений.

Алгоритм метода фокальных объектов определяет следующий порядок действий:

1. Выбор фокального объекта (например, карман на жакете).

2. Выбор трех-пяти случайных объектов, например: окно, самолет, цветок.

3. Составление для каждого случайного объекта признаков, их характеризующих (например, самолет: серебристый, спортивный, с иллюминаторами и т.д.; окно: прозрачное, с форточкой, окно-витраж; цветок: красный, с лепестками, с листьями).

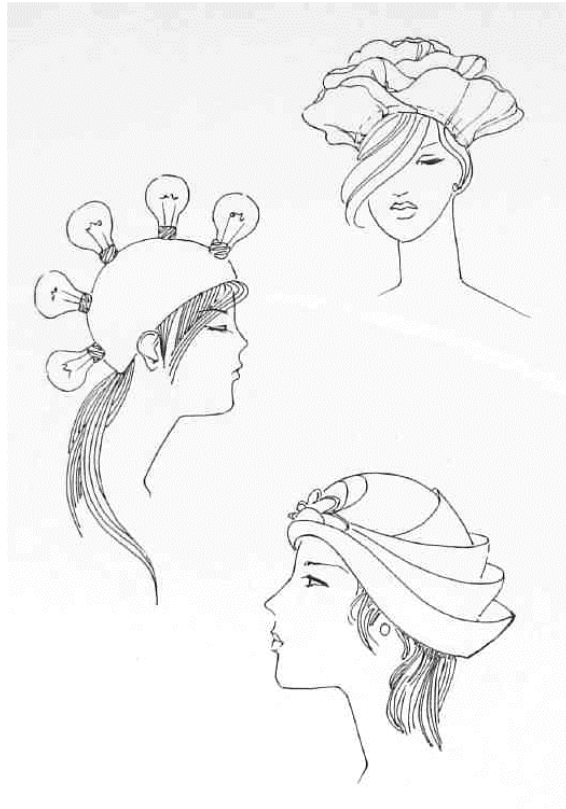
4. Генерирование идей путем присоединения к фокальному объекту признаков случайных объектов (например, прозрачный карман из шифона или кружева, на котором изображены цветы; карман-витраж (в технике пэчворк), карман с «иллюминатором»).

5. Развитие и доработка полученных сочетаний путем свободных ассоциаций.

6. Оценка полученных идей и отбор полезных решений.

Чтобы развить способность к переносу и соединению любых предметов с одеждой, можно поупражняться на упрощенном варианте. Например, между двумя совершенно не связанными понятиями (словами) требуется осуществить логическую связь, установить ассоциативный переход в четыре-пять этапов. Возьмем два различных понятия: «свет» и «обувь». Осуществим ассоциативный переход: свет – луч, луч – фонарик, фонарик – батарейка, батарейка – тепло, тепло – нога, нога – обувь. Анализ такого ассоциативного перехода может привести, например, к идее разработки обуви с подошвой, обогреваемой источником тепла. Создавая платье из хлебных батонов, Карл Лагерфельд ве-

роятно осуществил следующую ассоциативную цепочку: платье – хлеб, хлеб – кусочки, кусочки – модули, модули – платье.



6

Рисунок 6 – Фокальный объект – шляпка; случайные объекты – лампочка, роза, ступеньки. Автор – Манцевич А., 385 гр., АмГУ.



7



8

Рисунок 7 – Фокальный объект – звезда. Варианты использования звезд на платье.

Рисунок 8 – Фокальный объект – блузка. Вероятно, дизайнер думал о простой мужской сорочке и озадачился: как бы ее обновить. Он отрезал у сорочки рукава и воротник, перекрутил область плеч и получил оригинальный топ. Автор – Hermes.

Контрольные вопросы

1. Что может являться импульсом для развития идеи дизайнера по костюму?
2. Какие импульсы вдохновляют вас на создание нового изделия?
3. Можно ли развить ассоциативность мышления?

Задания

1. Разработайте костюм, используя любой предмет из окружающей обстановки.
2. Разработайте костюм, используя любой предмет из журнала «Интерьер».
3. Разработайте модель одежды, используя любое слово или его характеристики из любой книги.

2.3. Синектика. «Синектика» в переводе с греческого означает совмещение разнородных элементов. Отличия от метода «Мозгового штурма»: 1) поиск новой идеи или решения в процессе синектического заседания осуществляется группой профессионалов (оптимальный состав 5-7 человек) – людей различных специальностей, которых обучают изобретательским приемам творческого решения проблем путем тренировки воображения и объединения несовместимых элементов; 2) для активизации творческого мышления используются любые аналогии.

Принцип аналогий основан на заимствовании технологии или конструкции нового костюма из уже созданных решений в историческом костюме, архитектуре, природе. Например, способ «несшитой одежды» можно позаимствовать из истории костюма (плащи, тоги, накидки); способ аппликации или вы-

шивки подскажут изделия декоративно-прикладного искусства, народный костюм; способ создания объемной фактуры ткани придет из растительных форм, цветов, листьев, корней и др.; способ членения большой формы на составляющие (модули) навеют средневековые доспехи.

2.3.1. Метод прямой аналогии построен на закономерностях ассоциативности мышления. Если метод ассоциаций – это свободное слияние любых объектов с одеждой, то метод аналогии – это конкретное цитирование в костюме аналогичных конструктивных, технологических и образных решений из других отраслей деятельности. Например, решая задачу окраски материалов легкой промышленности, нужно изучить, как окрашивают мебель, бумагу, металлические изделия и т.д., или как окрашиваются птицы, минералы и т.д. Так, застежка на ленту велкро была придумана по аналогии с принципом прилипания к одежде колючек репейника. А в эпоху рококо были придуманы прически с макетами кораблей, муляжами фруктов и чучелами птиц.



9



10

Рисунок 9 – Туфли на шпильке по аналогии конструктивного решения кроссовок и роликов.

Рисунок 10 – Технология декорирования ткани заимствована из бумажных технологий.

Контрольные вопросы

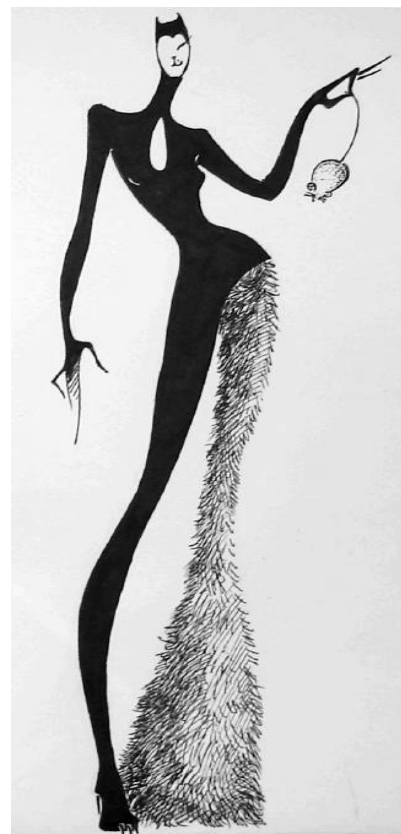
1. Чем отличается метод аналогии от метода ассоциации?

2. Из каких источников дизайнер по костюму может черпать аналогичные решения?

2.3.2. Личная аналогия, или метод эмпатии, заключается в отождествлении себя с клиентом или изделием. Дизайнер вживается в образ клиента, воспроизводит в воображении атмосферу помещений, в которых клиент проводит время, старается проиграть ситуации, в которых клиент часто оказывается. Это помогает дизайнеру встать на чужое место и ощутить себя в новом изделии с его точки зрения клиента.

Можно попробовать вжиться в образ совершенствуемого изделия, пытаться понять возникающие при этом ощущения, т.е. прочувствовать задачу изнутри, посмотреть на возможность ее решения. Это позволяет выявить ряд факторов, связанных с решением проблемы, но обычно ускользающих от внимания. Например, надо разработать модель пальто (или сумочки) для поездки на работу в переполненном автобусе. Проектировщик входит в роль этого изделия и с его точки зрения пересматривает традиционное решение – материал должен быть скользким, хорошо чиститься, не должно быть отлетных деталей. Таким образом, можно разработать идеальное изделие, позволяющее использовать его в конкретных условиях.

При проектировании костюмов для героев кино дизайнер вживается в их образ, характер деятельности, в атмосферу ситуаций, которые разработаны сценарием. При проектировании карнавального костюма для ребенка дизайнеру необходимо «превратиться» в ребенка, представить, как ребенок может поиграть костюмом и в костюме. Одновременно возможно вживание в образ животного или героя мультфильма и представить, что он может делать, какие движения для него характерны. На рисунке 11 показан пример вживания дизайнера в образ кошки.



11

Рисунок 11 – Костюм по методу вживания в образ кошки. Одновременно используются метод игры и метод асимметрии. Автор – Набережнова Е., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какое театральное качество использует дизайнер по костюму в методе эмпатии?
2. Что дает ему это качество?
3. Какие костюмы человека-зверя создал Голливуд?

Задание

1. Разработайте карнавальный детский костюм.
2. Разработайте костюм по заказу.

2.3.3. Символическая аналогия. Сущность символической (абстрактной) аналогии в костюме заключается в том, что требуется передать образ в краткой форме несколькими характерными линиями или деталями, которые наиболее ярко его выражают. При проектировании детского карнавального костюма, символизирующего какого-нибудь зверя, обычно используется маска и одежда, передающая цвет и фактуру шерсти. Часто символическую аналогию используют в театральных костюмах, где костюмы напоминают историческую эпоху или реконструируют необходимый символ.



12

Рисунок 12 – Символическая историческая аналогия (сцена из спектакля «Рыцарские страсти» молодежного театра «Глобус»). Автор и исполнитель костюмов – доцент кафедры дизайна АмГУ С.В. Санатова.

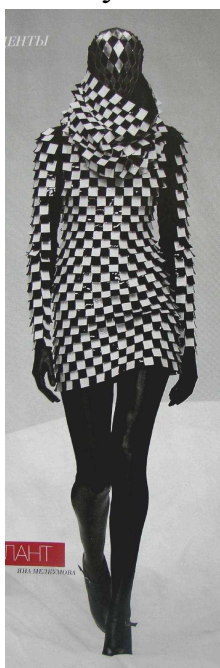
15

Контрольные вопросы

1. На чем основывается принцип метода символической аналогии?
2. При проектировании каких костюмов используется данный метод?

2.3.4. Фантастическая аналогия. Этот метод развивает умение преодолевать психологические барьеры, нейтрализует инертность мышления. Дж. Арнольд рекомендует решать изобретательские задачи в условиях воображаемой планеты Арктурус 1У. Климат, состав атмосферы и морей (метан, аммиак и т.п.) вымышленной планеты крайне отличаются от земных. Делается это для того, чтобы максимально абстрагироваться от реальных условий и выпустить фантазию на волю. Созданные фантастические идеи можно трансформировать сначала в не носимую одежду, затем критически осмыслить ее и адаптировать для Земных условий. Фантастическая аналогия используется также при проектировании карнавальных костюмов и костюмов для художественных фильмов, сказок. Некоторые детали, придуманные таким методом, приуменьшаются и затем используются в носимой одежде.

Фантастическая аналогия используется при создании творческих эскизов костюма, когда дизайнер добавляет какой-либо предмет (зонтик или необычную сумку) или разыгрывает ситуацию на фоне эскиза (изображает городские улицы или кафе). Этот прием оживляет творческий эскиз и наглядно показывает, для каких условий спроектирована одежда.



13



14



15

Рисунок 13 – Инопланетянка в чешуйчатом платье из пластиковых модулей. Автор – Гарет Пью.

Рисунок 14 – Платье по аналогии с фехтовальным костюмом. Автор – Alexander McQueen.

Рисунок 15 – Фантастический костюм. Автор – Волкова Ю.685 гр, АмГУ

Контрольные вопросы

1. Необходима ли в методе фантастической аналогии критическая оценка?
2. На сколько необходимо использование фантастических идей в повседневной жизни?

2.3.5. Трансформированная аналогия, или метод неологии, производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации. Поиск новой формы происходит на основе корректировки, изменения или пространственной перекомпоновки прототипа. На рисунке 16 представлены прототип и его авторское решение. В процессе заимствования необходимо оставить следующие вопросы (и ответить на них): что нужно изменить в прототипе? что можно улучшить в прототипе? каким образом? что интересного в прототипе? как это можно использовать в своих целях? – и ответить на них. Использование прототипа, заимствование без изменения, чревато профессиональным скандалом и обвинениями в плагиате. С другой стороны, мода – это заимствование и тиражирование актуальных идей до тех пор, пока не наступит психологическое перенасыщение.

Метод неологии состоит также в поиске сходных чужих идей (журналы мод, выставки, показы моделей одежды, посещение магазинов, бутиков, оптовых рынков), в тщательном анализе их достоинств и недостатков. Применение этого метода позволяет решить трудную задачу, используя чужой опыт проектирования. Например, если стоит проблема: справиться с очень рыхлой тканью, предложенной для моделирования верхней одежды. Необходимо посмотреть, как справляются с этой задачей другие дизайнеры, их пути могут явиться толчком для создания видоизмененных или совершенно новых идей. Используя чужой опыт, дизайнер получает импульс для дальнейшей работы.

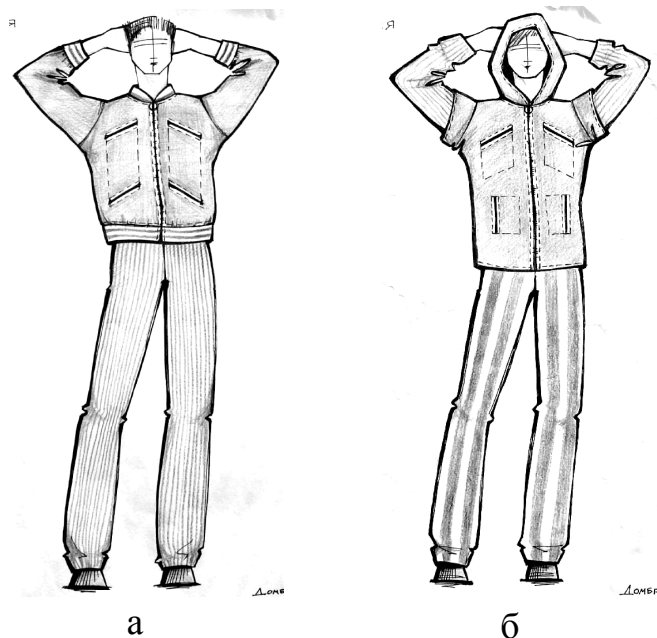


Рисунок 16 – Разработка мужского костюма по методу неологии (а – прототип, б – авторская трансформация). Автор – Домбровская И., 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. На каком этапе становления дизайнерского профессионализма данный метод актуален?
2. Назовите имена дизайнеров, авторитетных для вас.

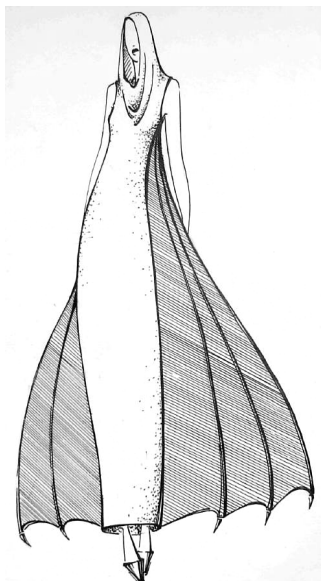
Задание

Трансформируйте или доработайте 2-3 любых модели из модных журналов.

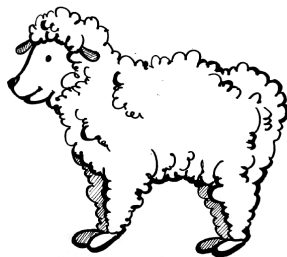
2.3.6. Бионическая аналогия или бионический метод – это метод заимствования аналогичных решений из природных объектов. Он заключается в анализе конкретных объектов бионики и использование бионических форм, фактур, рисунков, функций (способов работы органов или выполняемых действий). Например, проанализировав механику крыльев летучих мышей, можно разработать новый прием складывания накидки. Увидев милого барашка, используя его образ можно вдохновиться на создание куртки, используя его образ. Изделия, разработанные бионическим методом, – это платья-цветы, ткани с рисунком, повторяющим окраску рептилий, собак, коров, зебр, леопардов.

Бионический подход в дизайне позволяет получить неординарные конструктивные решения, новые свойства поверхностей и фактур (рис. 17-21).

Кроме того, этот метод направляет пристальное внимание дизайнера к объектам природы; позволяет увидеть в обычном интересную идею, принцип, способ.



17



18

Рисунок 17 – Складная накидка, основанная на принципе складывания крыльев летучих мышей. Автор – Набережная Е., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 18 – Бионический метод (источник и биоформа + биофактура). Автор – Домбровская И., 485 гр., АмГУ.



19



20



21

Рисунок 19 – Биорисунок + совмещение несовместимого (леопардовая окраска, юбка-тюльпан, жокейская шапочка). Автор – Givenchi.

Рисунок 20 – Корсет с биофактурой.

Рисунок 21 – Биоформа. Автор – Diog.

Контрольные вопросы

1. Какие «биоидеи» используют современные дизайнеры наиболее часто?
2. Какие природные идеи вдохновляют вас?
3. Какие элементы бионики может использовать дизайнер для создания новых идей в одежде?

Задание

1. Нарисуйте любой природный рисунок, примените его на одежде.
2. Нарисуйте любимого зверька; используя его форму, окраску или фактуру спроектируйте костюм.

2.3.7. Историческая аналогия, или метод историзма, – это заимствование аналогий из исторических источников, истории костюма. Заимствоваться могут: силуэт, конструкция, технология, форма, декор. Они используются как цитаты, актуальные для современности, и используются именно для создания образа современной одежды, в отличие от метода символической аналогии, где необходимо в обобщенной форме реконструировать исторический костюм. Например, свадебное платье на кринолине заимствовано из стиля рококо. Технология обработки джинс (двойная строчка, металлические заклепки и пуговицы) заимствована из рабочей спецодежды. Стиль милитари заимствован из военной одежды. В современной одежде модны платья стиля «Ампир».

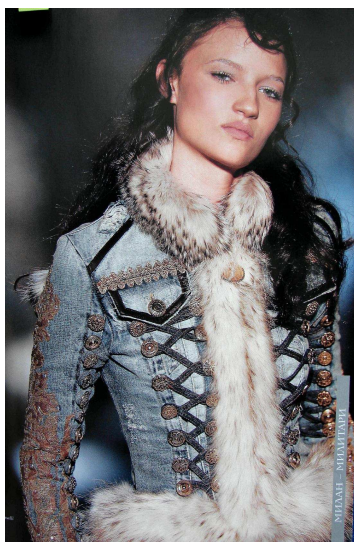


Рисунок 22 – Стилизация под гусарскую куртку. Автор – Just Cavalli.

Рисунок 23 – Прием формообразования рукавов заимствован из эпохи Возрождения в Италии. Автор – Nina Ricci.

Рисунок 24 – Джинсовый комбинезон стилизован под шарообразные штаны эпохи Возрождения. Автор – Amuletti.



Рисунок 25 – Коллекция, спроектированная методом символической аналогии по русскому народному костюму. Автор – Геращенко О., 485 гр., АмГУ, победительница конкурса дизайнеров «Магия моды» в номинации «Традиции и современность».

Контрольные вопросы

1. Назовите периоды в истории зарубежного костюма, когда европейцы использовали идеи античности.
2. Где и как современная мода использует исторические художественные стили?

2.4. Метод сценирования (метод проектирования в воображаемых условиях). Этот метод используется как прием в методах личной и фантастической аналогии. В личной аналогии дизайнер вживается в образ клиента и проигрывает в уме ситуацию, для которой проектируется одежда. В фантастической аналогии дизайнер помещает себя или придуманного героя в фантастические

условия. Аналогично необходимо помещать себя в реальные условия, для которых проектируется одежда. Например, при проектировании пляжной одежды – представлять себя на солнечном побережье голубого моря; при проектировании дождевиков необходимо перенестись в дождливую слякотную погоду. Метод сценирования помогает вникнуть в условия окружающей среды и вероятной психологической атмосферы и представить психофизиологические потребности организма, возникающие при этом.

Контрольные вопросы

1. Зачем дизайнер придумывает фантастическую одежду?
2. Зачем дизайнеру необходимо помещать себя в воображаемые условия?

2.5. Метод игры. Многие эвристические методы дизайна одежды основаны на игре – это приемы деконструкции, перестановки, инверсии, трансформации, совмещения несовместимого, фокальных объектов, аналогии и др. Они предлагают эпатировать окружающих, вызвать интерес, нарушить правила.

Свободный дух, театральность, риск, забава, незавершенность — все это игровые элементы. Некоторые дизайнеры с мировым именем, такие, как И. Мияке, специально выпускают незавершенные вещи, чтобы потребитель сам завершил их по своему вкусу.

Игра всегда связана с инновационной деятельностью, она вызывает смену модных стандартов и образов, стимулирует поиск. Создавая новые идеи в одежде, дизайнер играючи пользуется своим воображением, он играет материалами, деталями, стереотипами ношения одежды.

Стиль игры может быть строгим, можно играть весело, с юмором. Совместив жакет и балетную пачку, мы получим смешно. Если жакет «Шанель» дополнить удлиненными со стрелками шортами, получится вполне серьезный костюм. Удлиняя рукава и брючины можно создать поперечные драпировки. Играя с пристегивающимися деталями, получают многофункциональный трансформер. Самый эпатажный дизайнер англичанка Вивьен Вествуд играет своим образом, бросая вызов не только английской культуре, чопорности, но и воз-

расту. Ей семьдесят лет, а она одевается в стиле «панк» и создает креативную одежду для молодежи.



26



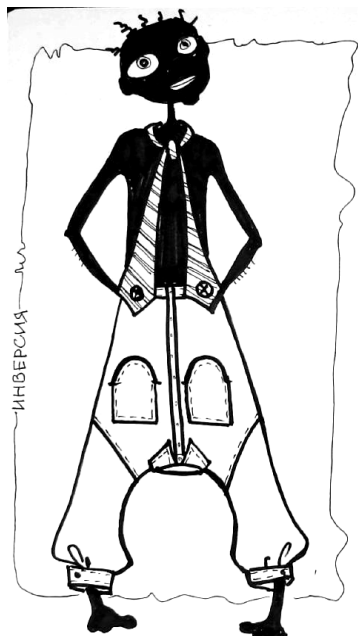
27

Рисунок 26 – Лиф-маска из пряжи. Автор – Gaultier.

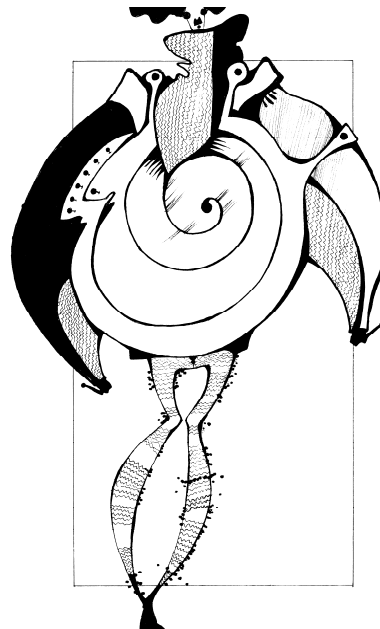
Рисунок 27 – На драповую куртку одет волан.



28



29



30

Рисунок 28 – Игра контрастными фактурами и рисунками материалов. Автор – Супрун Т., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 29 – В игровой форме используется метод инверсии и интеграции. Автор – Тюрина А., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 30 – Свитер-улитка. В данном случае используется также метод комбинирования. Автор – Полица В., 585 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Расскажите о моделях одежды, в которых вы использовали игру?
2. Что такое эпотаж?

2.6. Метод карикатуры – это метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного; приводящий к нахождению нового, неожиданного решения. Метод карикатуры используют некоторые дизайнеры одежды для создания выразительного образа (например, И.Мияке, Дж. Гальяно, А. Мак-Квин, Д.ван Ноттен). Приемы карикатуры необходимы в театральном костюме для подчеркивания колорита комичного персонажа или жанра постановки; в карнавальном костюме для создания веселой праздничной атмосферы.



Рису-
– Реклама
дигана с
мощью

31



32

нок 31
кар-
по-
мето-

да карикатуры и инверсии. Автор – Maison Martin Margiela.

Рисунок 32 – Карикатура на себя. Автор – Тюрина А., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

- 1 В каких ситуациях уместен данный метод?
2. Какие качества должны быть развиты у дизайнера, чтобы работать в данном методе?

Задания

1. Разработайте абстрактный костюм-карикатуру.
2. Разработайте костюм-карикатуру на себя.

2.7. «Метод складного ума», или метод выяснения мнения «других», используют, когда спрашивают мнение знакомых и родственников по поводу какой-то проблемы: «Что вы думаете по этому поводу?», «Нравится ли вам спроектированная одежда?», «Есть ли здесь недостатки?». На основе множества высказанных замечаний определяется наиболее оптимальный вариант решения проектной задачи.

Чтобы продвинуть свой дизайнерский продукт на рынке сбыта, дизайнеру необходимо учесть мнение будущих покупателей. Предпроектные исследования (сбор информации в литературе и Интернете, опросы, интервью, изучение аналогов) помогают сформировать цели проекта. Все это приводит к появлению новой информации и прояснению ситуации. Например, дизайнер спроектировал несколько интерпретаций одной модели, и ему из всех нравится одна-две, а большинство респондентов выбирает другую модель. В этом случае для дизайнера, работающего на швейном предприятии, необходимо выполнить волю потребителей, а не реализовать свои творческие амбиции. Опираясь на мнение потребителей, дизайнер творит более продуктивно, создает одежду интересную и необходимую им, а не дизайнеру.

Контрольные вопросы

1. Используете ли вы данный метод? до изготовления изделия или после?
2. Какие вопросы вы ставите?

2.8. Метод дробления задачи и последовательного приближения – это разложение сложной задачи на составляющие и последовательное решение цепи частных задач. Такой задачей может стать проектирование коллекции одежды на конкурс, на диплом, на промышленное изготовление. Пользуясь этим методом, дизайнер разбивает проектирование на несколько этапов:

- 1) что нового я могу предложить, от каких стереотипов отказаться;

- 2) какой ассортимент необходимо разработать: ансамбль, комплект, единичную вещь (определяется сезон, возраст);
- 3) какой образ будет олицетворять коллекция;
- 4) какой формы, силуэта, пропорций будет костюм;
- 5) с помощью каких конструктивных решений будет решаться форма изделий;
- 6) какие отделочные детали, декор, обувь, головные уборы, сумки будут дополнять образ коллекции и функционально насыщать изделия.

Контрольные вопросы

1. Опишите последовательность движения дизайнерской мысли после постановки проектной задачи.
2. На какие два этапа можно обобщенно разделить эту последовательность?

2.9. Метод наводящих вопросов помогает сосредоточиться и упорядочить поиск вариантов. Он заключается в поиске решения задачи с помощью специально подготовленного перечня (списка) наводящих вопросов. Расчет делается на то, что при ответе на поставленные вопросы мозг активизируется, мысль дизайнера вникает в поставленную задачу, и наступает «озарение», которое приводит к необходимому решению.

Метод может применяться либо в форме монолога дизайнера, обращенного к самому себе, либо диалога. В зависимости от специфики рассматриваемого объекта или целей анализа вопросы могут быть самыми разнообразными. Обилие вопросов в списке не означает, что ответы на каждый из них должны привести к новой идее. Если в результате поиска решения с помощью этого метода будет получена хотя бы одна интересная идея, можно считать, что вопросник свою задачу выполнил. Существует большое разнообразие списков вопросов.

Список контрольных вопросов по А.Осборну содержит 9 групп вопросов, среди которых есть такие:

- Какое новое применение изделию вы можете предложить?

- Возможно ли решение задачи путем приспособления, упрощения, сокращения?
- Какие модификации возможны?
- Что можно увеличить, сократить?

При проектировании нового изделия можно использовать *метод семикратного поиска*. Он построен на семи ключевых вопросах, которые задает себе дизайнер: «Кто? Что? Где? Чем? Зачем? Как? Когда?». Этот метод перекликается с концепцией моделирования, предложенной русским модельером 1920-х гг. Н.П. Ламановой: «Для кого? Из чего? По какому случаю?».

При покупке нового материала для изделия ставятся следующие вопросы:

- Устраивает ли стоимость и ширина материала?
- Каков волокнистый состав материала?
- Как сминается, драпируется, есть ли пилинг-эффект?
- Какова раздвижка нитей?
- Какова осыпаемость краев?

Постановка вопросов – это самоконтроль, проигрывание возможных ситуаций. Она позволяет подойти к проектированию осмысленно и целенаправленно, избежать ошибочных действий, на которые может уйти масса времени.

Контрольные вопросы

1. Какие лично-профессиональные качества развивает дизайнер, используя данный метод?
2. Какие вопросы вы поставите клиенту, если он вас попросит спроектировать платье?

2.10. Метод изменения формулировки задачи используется дизайнером, когда перед ним ставится неточная задача. Тогда он ее уточняет по своему усмотрению, то есть ищет нишу, в которой заданное изделие будет наиболее актуально и востребовано – выбирает возрастную группу, сезон, условия. Когда дизайнер переформулирует задачу в соответствии с актуальным руслом, он может приступить к выбору материала и разработке формы, конструкции.

Если при изменении формулировки ставятся неожиданные, порой даже абсурдные задачи, то решение проектной задачи может быть таким же неожиданным, но его необходимо приблизить к прагматичным требованиям жизни. Применение метода изменения формулировки задачи с использованием далеких аналогий или ассоциаций говорит о креативности мышления дизайнера.

Контрольные вопросы

1. В каких случаях используется метод изменения формулировки задачи?
2. В чем заключается ограничение и свобода данного метода?

2.11. Метод эргономики – это метод проектирования новых максимально комфортных изделий, удобных в носке, хранении и эксплуатации. В принципе, даже в авангардных, неносимых моделях необходимо учитывать пропорции тела человека. Например, карманы пальто, плащей, курток должны располагаться так, чтобы ими было удобно пользоваться. Важны посадка изделия на фигуре, удобная при движении пройма рукава; капюшоны, посаженные на голове. Эргономичными являются изделия, не стесняющие движений. Это наиболее необходимо в специальной и спортивной одежде, в комбинезонах для автогонщиков, для спелеологов и альпинистов, танцоров. В проектировании этой одежды применяются научные эргономические разработки и методики, которые изучают наиболее специфичные положения тела человека и области наибольшего напряжения костюма. В области проектирования спортивной одежды все приспособления, технологии и материалы развиваются наиболее быстро и интенсивно. А затем интересные и удачные конструктивные элементы, технологические решения, новые материалы, разработанные методом эргономики, используются в обычной одежде.



Рисунок 33 – Эргономичное платье-рубашка: удобная длина, застежка, свобода облегания. В жару такое платье защищает плечи и грудь от солнца. Автор – Lidia Delgado.

Рисунок 34 – Эргономичный спортивный джемпер из эластичного трикотажа. Плотное облегание по телу обеспечивает удобство и тепло. Эластичность позволяет свободно двигаться. Натуральные волокна обеспечивают гигроскопичность и комфорт. Использован универсальный черный цвет. Автор – Dolce & Gabbana.

Контрольные вопросы

1. Какие современные материалы являются наиболее эргономичными. Почему?
2. Какие эргономические требования должны учитываться в детской одежде?

2.12. Метод hi-tech – метод высоких технологий. К нему относится использование новых материалов с необычными или высокоэргономичными свойствами. Например, существуют синтетические материалы с жидкими кристаллами, меняющие свой цвет при нагревании или при разных углах зрения; светоотражающие материалы; изобретен и выпускается новый утеплитель тинсулейт, очень легкий и тонкий, в котором тепло и в сорокаградусный мороз.

При изготовлении цирковых и эстрадных костюмов используется автономное освещение с миниатюрными лампочками, встроенными в костюм, или используются световоды, которые светятся от направленного на них луча света или от батареек, спрятанных в костюме.

Наиболее подходящая одежда для ночных клубов – в стиле hi-tech, так как музыка, интерьер и освещение клубов делается в этом стиле. В неоновых лучах клубов светятся белый, желтый, голубой, серебристый цвета. Эффектно

смотрятся лаковые и сверкающие материалы. Уместны также рисунки и символы высоких технологий (конструктивная поверхность электронной платы, фотографии космоса, географические карты). В одежде инспекторов ГАИ используется светоотражающая серебристая лента и яркий флюорисцирующий зеленый цвет, которые сигнализируют о местонахождении проверяющих.



35



36

Рисунок 35 – Мужской костюм из лаке в образе скафандра. Автор – Цинк.

Рисунок 36 – Куртка с охлаждающим механизмом. Автор – Grado Zero Espace. Технология, используемая для охлаждения снаряжения космонавтов и военнослужащих, вдохновила Grado Zero Espace на создание куртки с жидкой системой охлаждения. Для создания внутреннего охлаждающего механизма необходимо 50 метров пластиковых трубочек, диаметр которых составляет всего 2 мм, и поскольку трубки нужно вшивать вручную, этот процесс очень трудоемок. Grado Zero Espace также использует эту технологию как основу для создания общего дизайна и эстетики модного решения куртки.

Контрольные вопросы

1. Какие приемы характерны для метода hi-tech?
2. Какие новые материалы вы знаете?

Задания

1. Разработайте костюм в любом стиле с использованием рисунков или символов высоких технологий.

2. Разработайте костюм в стиле hi-tech.

2.13. Метод поиска «идеальной вещи». Основная цель этого метода состоит в такой постановке задачи, при которой особое внимание уделяется назначению объекта. Например, ставится проектная задача – разработать идеальную спортивную куртку для любого потребителя. Существует международный стандарт, который диктует определенные правила проектирования. Куртка должна быть достаточно свободна. Конструкция изделия должна быть типовой, обеспечивающей идеальную посадку на фигуре; конструкция рукава должна позволять поднять руку или выполнить достаточно резкое движение вперед. Расположение карманов, кокеток и других деталей должно быть удобным для входа руки. Для надежности необходима двойная застежка (на молнию и на пуговицы или на молнию и на кнопки). Все входы карманов должны иметь застежку. На линии талии или понизу изделия должны быть регулируемый шнурок, резинка, хлястики и т.п. Капюшон должен быть трансформирующимся: убираться в воротник-стойку на молнии; конструкция капюшона должна защищать от непогоды, т.е. удобно сидеть и прилегать к голове. Низ рукавов должен оформляться на резинке. Куртка должна «дышать» – изготавливаться из воздухопроницаемого материала, быть гигроскопичной (на влаговпитывающей подкладке, с отверстиями в подмышечной области и под кокеткой на спине).

Этот метод используется дизайнером тогда, когда промышленное предприятие ставит перед ним стратегическую задачу – спроектировать культовую вещь, которая отличается максимальной функциональностью и универсальностью. Таким образом были спроектированы плащ Barberry, костюм «шанель», маленькое черное платье «шанель».



37



38

Рисунок 37 – Маленькое черное платье в стиле «Шанель», универсальное для многих ситуаций. Автор – Nikole Farhi.

Рисунок 38 – Маленькое красное платье, идеальное для вечеринки. Автор – Miguel Vieira.

Контрольные вопросы

1. В чем феномен маленького черного платья «Шанель»?
2. Какие еще идеальные вещи вы знаете?

Задания

1. Нарисуйте идеальный плащ.
2. Нарисуйте идеальный современный костюм.

2.14. Коллективный метод «мозговой атаки» – это метод генерирования идей в очень сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько хороших. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для это-

го собирается коллектив представителей 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 (пароход, хижина в горах, дача и т. д.), чтобы атмосфера производства не оказывала на них давящего воздействия. При этом соблюдается несколько условий:

1. Задачу начинает решать группа «генераторов идей», которая должна в течение выделенного времени (обычно 20 – 40 мин) предложить как можно больше идей. При этом в процессе «штурма» наряду с рациональными, практичными могут выдвигаться и идеи фантастические, явно ошибочные, бесполезные и шуточные, которые играют роль катализаторов, стимулируют процесс генерации. Процесс «штурма» нужно организовать и проводить таким образом, чтобы вызвать бурный поток идей, выдвижение которых должно следовать непрерывно, развиваясь, дополняя и взаимно обогащая друг друга. Идеи выдвигаются бездоказательно, на их выдвижение отводится не более 2 мин (здесь используется творческий прием активизации мышления за счет мобилизации психических сил и ограничения во времени). Важнейшим признаком процесса генерирования идей является категорический запрет всякой критики, не только явной словесной, но и скрытой – в виде скептических улыбок, мимики, жестов и т.д.

2. Выдвинутые в результате «штурма» идеи передаются в группу «экспертов идей», которая внимательно рассматривает и анализирует сущность каждой идеи, проводит их экспертизу и отбор наиболее оригинальных и эффективных. На этом этапе рекомендуется предельно обоснованно принимать решение о непригодности идеи, даже той, которая считается несерьезной, фантастической (нереальной) или абсурдной. Нужно стремиться из каждой идеи извлечь рациональное зерно. Может быть, даже развить высказанную идею. Если она отвергается, следует еще раз задать себе вопрос: «А почему все – таки это плохо?»

3. Руководитель обеспечивает соблюдение правил проведения «мозгового штурма». Он должен управлять процессом коллективного поиска решения, направлять работу в нужное русло без приказаний и критики. Руководитель

должен так организовать процесс «штурма», чтобы он проходил активно, непрерывно, одна идея следовала за другой без пауз, чтобы наряду с рациональными идеями высказывались и заведомо фантастические, идеализированные. Для этого руководитель может задавать различные вопросы, например, используя списки контрольных вопросов, подсказывать или уточнять некоторые моменты, самостоятельно высказывать идею, добиваясь переключения процесса поиска решения, например, с практического направления на фактическое. Активизировать процесс генерирования идей можно также путем использования ряда специальных приемов издавна применявшихся изобретателями, например «инверсия» – сделай наоборот, «аналогия» – сделай так, как это сделано в другом решении, «эмпатия» – считай себя частью совершенствуемого объекта и выясни при этом свои чувства, ощущения и «фантазия» – сделай нечто фантастическое.

4. Если в результате «штурма» удовлетворяющее решение не получено, можно процесс поиска повторить, но желательно с другим коллективом. Когда же задачу «штурмуют» повторно тем же коллективом, то ее необходимо сформулировать в другом, более широком, аспекте, чтобы сделать первоначально поставленную задачу неузнаваемой. Это способствует новому направлению мыслей, позволяет получить новые идеи решения.

В основу метода «мозгового штурма» положен принцип разделения процессов генерирования идей и их экспертизы. Это позволяет устранять такие психологические препятствия, как боязнь критики. Реализация указанного принципа достигается тем, что сформированную перед началом штурма только в общих чертах задачу последовательно решают две группы по 4 – 15 человек в каждой. Нежелательно включать в одну группу людей, присутствие которых может в какой-то степени стеснять других, например, руководителей и подчиненных. Целью первой группы является только выдвижение идей решения задачи. В состав этой группы включают людей, склонных к абстрагированию, обладающих чувством новизны и фантазии, способных генерировать идеи, поэтому их называют «генераторами идей». Вторая группа осуществляет экспертизу идей, выдвинутых в результате «штурма», устанавливает степень их цен-

ности с позиции оригинальности решения, экономичности и практической целесообразности. Вторую группу называют «экспертами идей» и в ее состав включают людей, обладающих аналитическим, критическим складом ума.

Контрольные вопросы

1. Какие условия необходимы для проведения данного метода?
2. Почему разделяются процессы генерирования и критики идей?

2.15. Индивидуальный метод мозговой атаки. Каждый из нас един в трех лицах: «фантазер», «критик» и «практик». Проектируя новое изделие, необходимо учесть множество требований и решить много задач, но в мышлении человека часто наблюдается однобокость: то «практик» бывает чересчур робким; то безудержный «фантазер» не может сосредоточиться, набраться терпения и воплотить хоть одну идею до конца; то «критик» не дает придумать что-либо, т.к. сразу пресекает все фантазии, поэтому для успешного решения необходимо включить все три своих Я, чтобы они работали на одну цель. Для этого необходимо «включать» их последовательно.

День первый. Дайте волю «фантазеру», пусть он работает без передышки, придумает несколько вариантов решения проблемы и претворения этого решения в жизнь. В это время полностью отключите своего критика, иначе он не даст развернуться Вашей фантазии, и все усилия будут потрачены зря.

День второй. Теперь вашему «критику» есть из чего выбирать. Среди нескольких сотен идей наверняка найдется десяток простых и удачных проектов.

День третий. Время вступить в игру «практику». Лучшие решения отобранные, осталось воплотить их в жизнь.

Контрольные вопросы

1. Какова последовательность индивидуальной «мозговой атаки»?
2. Почему необходимо разделить процесс на 3 дня?

2.16. Комбинаторные методы. Чаще всего в дизайне одежды встречается комбинирование разных тканей в различных цветовых сочетаниях. Например,

комбинирование контрастных по цвету тканей, материалов разных фактур в одном цвете или в гармоничном цветосочетании, разноцветных тканей. При комбинировании разноцветных тканей важно соблюсти объединяющий принцип: гармоничное цветосочетание и характер рисунка или декора, в противном случае получится разноцветный хаос.

Комбинаторные методы в проектировании одежды впервые применили в 1920-х гг. советские конструктивисты А. Родченко, Л. Попова, В. Степанова, занимавшиеся разработкой отечественного дизайнерского направления. Освоив системный анализ, занимаясь «формальными экспериментами» в области беспредметной (абстрактной) живописи, конструктивисты использовали эти методы и при разработке образцов одежды. При проектировании производственной одежды они применяли программированные методы формообразования нескольких уровней: комбинирование рисунка ткани из простейших геометрических форм контрастного цвета (конструктивистские ткани); комбинирование различных видов декора на основе базовых элементов; трансформация одежды в процессе эксплуатации; комбинирование стандартных готовых изделий. Впоследствии программированные методы комбинирования стали не только ведущими методами при проектировании промышленных коллекций (различное комбинирование элементов формы или метод морфологического анализа), но и легли в основу графических компьютерных программ.

Комбинаторика – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске комбинаций (композиционных вариантов) таких типизированных элементов формы, как пространственные, конструктивные, функциональные и графические структуры. Комбинаторные методы – это трансформация, кинетизм, создание безразмерной одежды, создание одежды из целого плоского куска ткани, комбинирование рисунков на плоскости при создании геометрических, узорных, растительных композиций на раппортных тканях; комбинирование типизированных стандартных элементов – модулей при создании целостной формы; комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы (по одной конструктивной основе или базовой форме).

Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов.



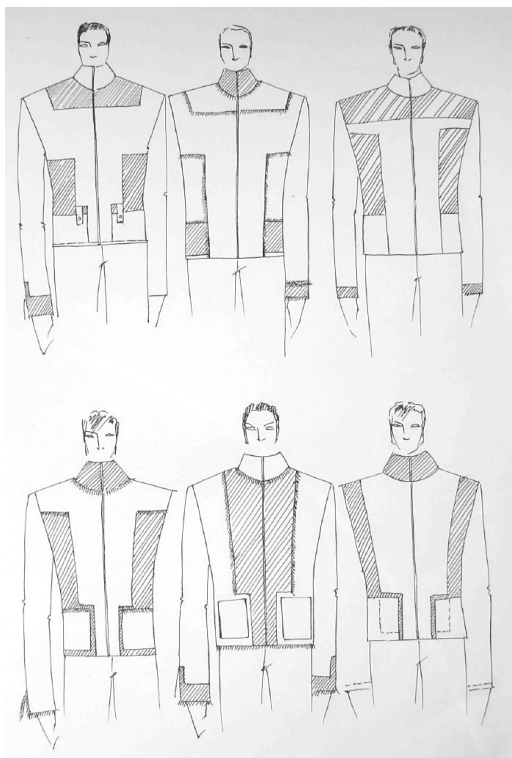
39



40

Рисунок 39 – Комбинирование двух разноцветных тканей с белым и черным фоном. Автор – Gucci.

Рисунок 40 – Комбинирование белого и черного. Автор – Lorenzo Riva.



41

37



42

Рисунок 41 – Поиск вариантов комбинирования деталей конструкции мужской куртки из двусторонней ткани). Автор – Манцевич А., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 42 – Комбинированное платье. Автор – Мышастая А., 585 гр..

Контрольные вопросы

1. Какие элементы одежды можно комбинировать?
2. Как вы применяли данный метод в своей практике?

Задания

1. Разработайте композицию платья из двух контрастных тканей.
2. разработайте композицию костюма из двух разнотональных тканей.
3. Разработайте композицию платья или юбки из трех цветов.

2.17. Метод коллажа. Частным методом комбинирования является метод коллажа – составление изделия из кусков различных тканей, гармонирующих по цвету и подходящих по толщине. Сюда относится и геометризованная техника «пэчворк» с технологией стачивания деталей обычным швом, и стачивание кусков ткани различной формы накладным швом, и настрачивание друг на друга несколько слоев с частичным перекрытием. Особенностью коллажного метода является составление изделия из кусков ткани произвольной формы. Единственное требование – они должны гармонировать по цвету. Куски «лепят» форму изделия по типу бумажной техники папье-маше.

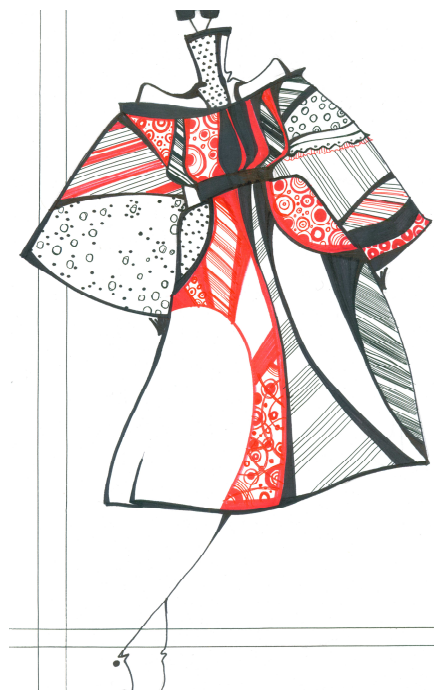


Рисунок 43 – Пальто из разнофактурных прямоугольников разных размеров. Автор – Etro.

Рисунок 44 – Платье из разноцветных кусков. Автор – Полица В., 585 гр.

Контрольные вопросы

1. Что такое коллаж?
2. Как совместить ткани разной толщины?

Задания

1. Разработайте композицию в технике пэчворк.
2. Разработайте композицию в технике настрачивания.

2.18. Прием перестановки предполагает перестановку конструктивно-декоративных элементов или их замену. Этот прием получил широкое применение в проектной практике как наиболее простой и дающий достаточно неожиданные результаты. Например, замена карманов сумками или кошельками, перемещение отделочных деталей по поверхности изделия в необычные места: карманы или вышивка – на плече, на спине, на поясе; несколько воротников, пришитых рядом. Переставляют само изделие по фигуре. Часто этот прием используется при проектировании трансформеров, когда изделие надевается различными способами. Авангардисты в моде с успехом используют этот метод, так как в процессе проектирования свою первоначальную идею можно довести до гротеска, абсурда и потом увидеть в этом необычное, интересное или даже рациональное решение.



45



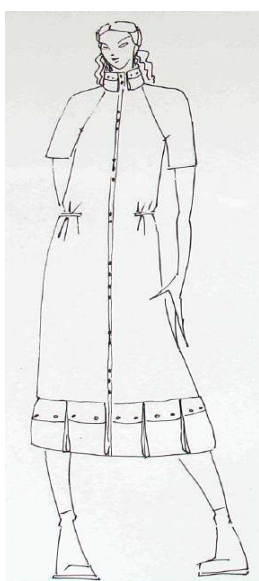
48

Рисунок 45 – Клапаны, которые обычно на карманах, переставлены и из них составлена застежка. Автор – Emporio Armani.

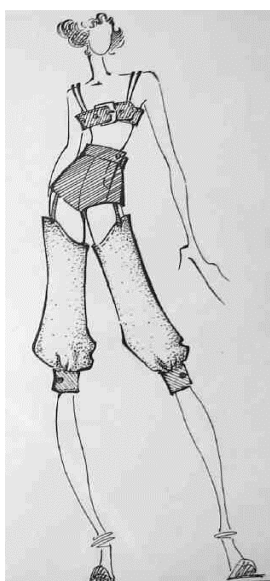
Рисунок 46 – Воротник и галстук мужской рубашки переставлен на верхний край сафана. Автор – Jesus Del Poso.

Рисунок 478– Горловина лифа переставлена на плечо, а пройма используется вместо горловины. Viktor & Rolf.

Рисунок 43 – Перестановка декоративно-конструктивных линий. Автор – Versace.



49



50



51

Рисунок 49 – Карманы в необычных местах, по низу изделия и на воротнике. Автор – Манцевич А., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 50 – Рукава блузки переставлены на ноги вместо штанин, ремень брюк переставлен с талии на грудь. Автор – Набережная Е., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 51 – Переставлен средний шов брюк и застежка. Автор – Тюрина А., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие приемы перестановки использовали вы или ваши одноклассники при проектировании одежды?
2. Какие виды перестановки вы можете выделить?

Задание

1. Разработайте варианты перестановки отделочных деталей или вышивки по изделию.
2. Разработайте варианты перестановки изделия с привычных мест относительно тела.

2.19. Метод вставок – это врезание в простую форму декоративных или функциональных деталей, т.е. рассечение формы клиньями, воланами, рюшами, молниями, карманами, продергиванием тесьмы. Для этого можно взять любую простую, давно известную форму одежды: прямую, расширенную или зауженную книзу юбку, платье, рукава, воротники и т.д., – разрезать ее в определенном направлении (вертикально, горизонтально, диагонально, смешанно) по боковым швам, в других местах (можно соблюдать равные расстояния между разрезами или располагать разрезы в динамическом ритме) (рис. 53). Вставить в разрезы, обработанные по краю или контрастные по цвету, плоские куски ткани простой геометрической формы (квадрат, ромб, прямоугольник, треугольники разной конфигурации, круг, полукруг, сектор, сегмент, трапецию). Можно вставить и сложные формы в виде цветов, листьев, бабочек, животных, фигур людей, неограниченно фантазируя. Число вставок может возрастать от одной – двух в боковых швах до такого числа, которое необходимо для создания определенной формы. Если использовать двух- или многоцветные ткани, ткани с контрастной подкладкой, с отворотами, то получаются необычные декоративные решения. Кроме того, вставки в виде больших прямоугольников, треугольников, квадратов драпируются свободно ниспадая, создают объемную форму, неузнаваемо изменяя первоначальную.



Рисунок 52 – Прозрачные вставки на платье. Автор – Paul Smith.

Рисунок 53 – Разноразмерные вставки на юбке, игра полос. Автор – Dudo.

Рисунок 54 – Вышитая овальная вставка из основной ткани, на которую задрапировано и посажено платье. Автор – Blumarine.

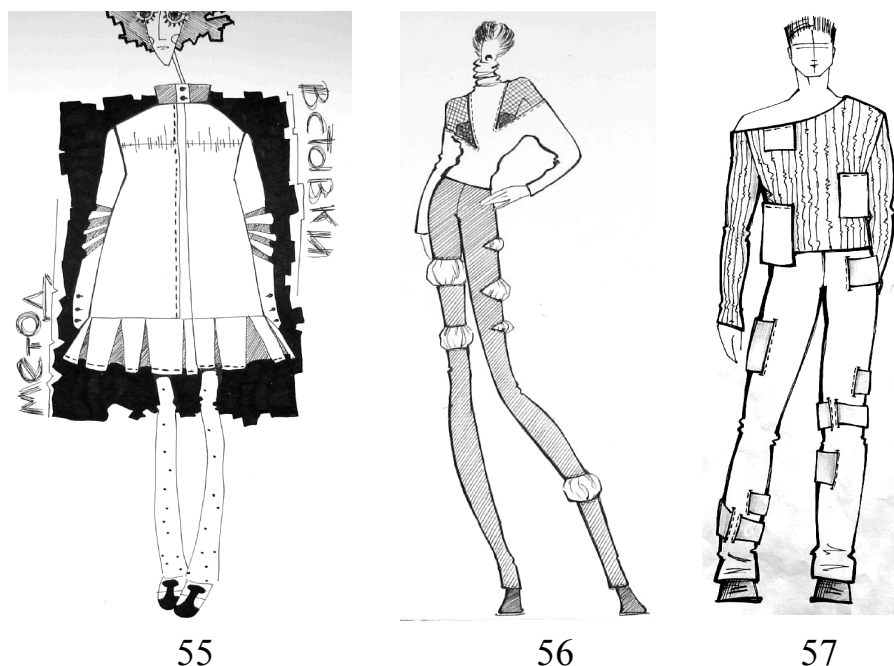


Рисунок 55 – Треугольные вставки в оборке плаща, полосообразные вставки в области локтя. Автор – Супрун Т., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 56 – Буфообразные вставки в надрезы лосин и треугольные вставки в свитер покроя «летучая мышь». Автор – Набережнова Е. 385 гр., АмГУ.

Рисунок 57 – Лентообразные вставки в прорези на брюках. Автор – Домбровская И., 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие способы вставок вы знаете?
2. Какие виды вставок вы знаете?

Задание

1. Превратите простую форму изделия – в сложную с помощью вставок.

2. Не изменяя изделия конструктивно, декорируйте его необычными вставками.

2.20. 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 динамичной формы, декора, рисунков тканей.

Ярким представителем идей кинетизма и оп-арта является французский художник Виктор Вазарели. С помощью деформации простые геометрические фигуры на плоскости в черно-белой графике он превращает в объемные на основе иллюзий зрительного восприятия. Его картины явились толчком для создания модных сейчас книг со зрительными иллюзиями.

Дизайнеры одежды используют метод кинетизма в динамике трансформирующихся или подвижных деталей костюма. Идея кинетического рисунка позволяет создать оптические иллюзии, необыкновенные и парадоксальные эффекты графики. Кинетизм дает возможность создать мощную динамику внутри статичной формы.



58



59

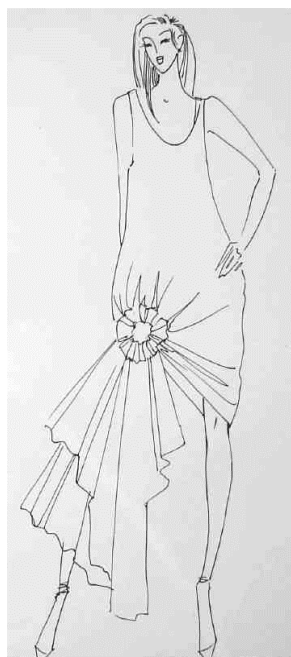


60

Рисунок 58 – Волнистые линии создают иллюзию движения ткани по фигуре. Автор – Chanel.

Рисунок 59 – При движении фигуры прямые полосы ломаются и каждый раз создают новый рисунок. Автор – Giles.

Рисунок 60 – Динамичная гофрированная отделка платья, закручена вокруг фигуры. Дополнительную динамику дает изменение бликов ткани при малейшем движении.



61



62

Рисунок 61 – Модель динамична за счет свободного куска ткани, развевающегося при ходьбе. Автор – Манцевич А. 385 гр., АмГУ.

Рисунок 62 – Модель динамична за счет активного рисунка ткани. Автор – Набережнова Е., 385 гр., АмГУ

Контрольный вопрос

1. Какие эффекты создаются с помощью метода кинетизма?

2.21. Трансформация (от лат. *transformatio* – превращение) – метод создания трансформирующейся модели. Процесс трансформации определяется динамической формой, превращением одной формы – в другую или небольшим изменением. Трансформация проявляется в следующих видах: 1) изделия-трансформеры – это превращение формы изделия (например, была длинная юбка, стала короткой при помощи кулисок). К изделиям-трансформерам относятся шапка-ушанка, складная сумка, плащ-палатка, куртка-рюкзак, брюки-шорты, куртка-жилет, юбка-топ; а также изделия, которые можно одеть по-разному. 2) Детали-трансформеры – это воротник, который складывается в гармошку,

завязывается вокруг шеи, раскладывается в капюшон; рукава, изменяющие свою длину с помощью кулисок или хлястиков; меняющая форму отлетная кокетка. 3) Съемные детали: воротники, капюшоны, боа, пелерины, манжеты.

Процесс превращения может носить бесконечный характер, т.е. вариантов изменений можно придумать много. Это фактор многообразности изделия, вследствие чего изделие не надоедает и срок его эксплуатации продлевается.



63

Рисунок 63 – трансформация длинного жакета, основанная на принципе дифференциации (можно отстегнуть нижнюю часть удлиненного жакета и рукавов – получится жакет с рукавом 3/4, можно отстегнуть рукава – получится жилет). Автор – Подгорбунская А., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие изделия-трансформеры вы знаете?
2. Какие способы трансформации вы знаете?

Задания

1. Разработайте пальто или куртку трансформер.
2. Разработайте модульное изделие-трансформер.
3. Разработайте изделие с трансформирующимися деталями.

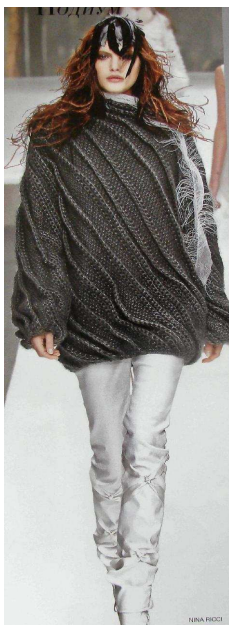
2.22. Метод безразмерной одежды – комбинаторный метод проектирования для изготовления одежды одного, среднего размера, который подойдет большому числу покупателей разной комплекции. Безразмерная одежда суще-

ствует в виде трикотажных изделий разного объема, которые носят и худые, и полные. Универсальный свитер годится и мужчине (как свитер) и женщине (как мини-платье). В 1990 г. американские дизайнеры предложили так называемый гибкий гардероб – модную одежду из трикотажа. Предложенные очень простые формы в виде отдельных частей комплекта (типа «труба») можно носить в любой комбинации друг с другом или с другой одеждой. Материалом служит легкий эластичный трикотаж. Изделия усредненного размера хорошо сидят на разных фигурах. Гамма предложенной коллекции состоит из основных цветов: черного, белого, темно-синего, красного и кораллового.

Ассортимент безразмерной одежды разнообразен: топы в виде драпирующихся труб, надетые один на другой; топы в виде труб с оборкой; юбки с разными оборками; юбки облегающей формы от мини до макси; разного размера «хомуты», которые можно носить на шее, на голове, заменить ими топ, юбку.

Идею безразмерной одежды разрабатывают и японские дизайнеры. В частности, японский дизайнер И. Мияке создает целые коллекции одежды с использованием гофрирования вдоль и поперек. Эта одежда годится для любого человека: стройного и полного, молодого и старого. Кроме эластичного трикотажа и эффекта «гофре», можно использовать плиссировку, мятую фактуру, резинки, сборки на кулисках, драпировки, включение в ткань нитей из лайкры, спандекса.

Возможности проектирования безразмерной одежды увеличиваются в связи с развитием производства эластичных тканей и материалов. А игра при составлении комплектов самим потребителем вносит интерес и элемент творчества.



жанны Версаче вносил яркость сексуальность эго в женскую моду. Мужские по оттеняли истинность ность в себе ьного пола.



Рисунок 64 – Безразмерный свитер. Автор – Nina Richi.

Рисунок 65 – Безразмерное мужское пальто. Автор – Джанни Версаче.

Рисунок 66 – Безразмерные джинсы. Автор – Крысанова М., 585 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие существуют приемы создания безразмерной одежды?

Задания

1. Разработайте безразмерное платье или блузку с приемами трансформации.

2. Разработайте безразмерные брюки.

2.23. Метод создания одежды из целого куска ткани – это нешитая драпированная одежда. Одежда, созданная таким образом, существовала давно – у первобытных людей, греков и римлян. Этот метод использовался разные народы: сари и мужские штаны дхоти в индийской одежде; накидки, пледы и пончо в странах Латинской Америки; понева, разные способы повязывания головного платка в славянских странах. В этом методе ярко выражен экономический принцип – время не тратится на построение конструкции и отшивание изделия. Кусок ткани можно многократно превращать в новые виды одежды, например, большой платок превращается в сложенный шарф, капюшон, накидку, платье, юбку-саронг, юбку-штаны, сарафан. Трансформация превращения получается за счет разного вида фиксации: завязок, узлов, бантов; с помощью фурнитуры (булавок, застежек, прищепок, брошей).

Французская фирма «Эрмес», которая славится во всем мире своими платками «каре», на выставках своей продукции всегда демонстрирует способы повязывания платка-каре (их насчитывается до 40 вариантов). Из платка-каре размером 90х90 см можно сложить разнообразные лифы, которые завязываются на талии и шее; юбку-саронг с запахом; мини-юбку, сложенную углом; имита-

цию рукавов; украшения на шею: а) бант; б) «розочка»; в) ожерелье; г) колье; д) косынка-галстук; е) косынка с волнами; д) капюшон.

Если взять два (или больше) куска ткани длиной от 1 до 2 м, то возможности создания вариантов увеличиваются. Если брать куски ткани разной формы – от простых геометрических (ромб, квадрат, треугольник, трапеция, круг, полукруг и др.) до сложных в виде соединения простых форм в одно целое, то можно получить варианты новых видов драпированной одежды. При этом удобно использовать трикотаж, который не распускается – его не надо обрабатывать по краям, и тогда время изготовления одежды сводится до минимума. Если используется шелк, то его лучше обработать по краям московским швом или зигзагом. Если используется хлопок или джинс, то края можно вымахрить. В этом методе можно пользоваться приемами «оригами», получая новые идеи формообразования.



67



68



69

Рисунок 67 – Платье, сформованное из целого куска ткани. Автор – Donna Karan.

Рисунок 68 – Платье, составленное из наложенных друг на друга со смещением больших квадратов с отворотом сверху. В данном случае применен также модульный метод. Автор – Jil Sander.

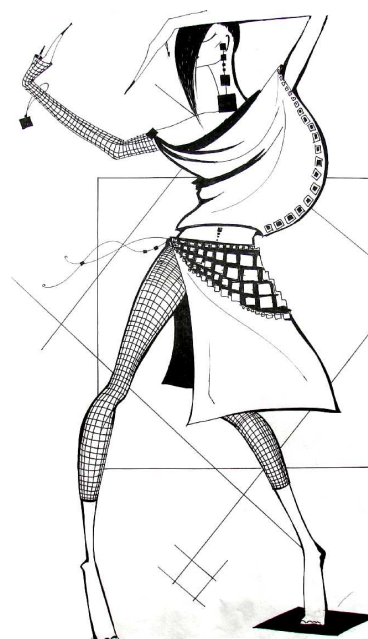
Рисунок 69 – Платье создано из двух кусков ткани, перекинутых через плечи накрест. Запах закреплен поясом. Автор – Игорь Чапурин.



70



71



72

Рисунок 70 – Прямоугольный кусок ткани обернут вокруг тела и стянут тремя поясами. Автор – Сковера О., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 71 – Два парео зафиксированы на шее и на бедрах. Автор – Ярошенко В., 485 гр., АмГУ.

Рисунок 72 – Создание одежды из платков. Геращенко О., 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какой метод конструирования используется в методе создания одежды из целого куска ткани?

2. Какие материалы можно использовать для создания «быстрой» одежды?

2.24. Модульный метод проектирования. Применение модульного проектирования в производстве изделий дизайна есть высшая форма деятельности в области стандартизации. Наличие унифицированных узлов и деталей и соединение их в различных сочетаниях позволяют преобразовывать конструкции одних изделий в другие. Основной принцип унификации – разнообразие продуктов дизайна при минимальном использовании унифицированных элементов

(модулей). Модуль может быть законченным изделием или являться составной частью изделия, в том числе другого функционального назначения.

Модуль — это исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме (объекте). Возможность из ограниченного числа элементов создавать разнообразные произведения — одна из особенностей народного творчества. Если взять народный орнамент, то можно заметить, что он состоит из небольшого числа повторяющихся элементов. В азербайджанских вышивках используется от трех до пяти одинаковых мотивов. Молдавские ковры с геометрическим рисунком отличаются особым лаконизмом и крупным узором, который создается из одного мотива. Таким образом, использование модуля — это не новый прием, им пользовались всегда и в архитектуре, и в прикладном искусстве.

Модули могут быть одинакового размера, который выбирается в зависимости от антропологии тела человека и оптимальных размеров готовой одежды. Модули, как правило, имеют простые геометрические формы. Технологически каждый модуль может не обрабатываться (из джинсы, кожи, замши) или обрабатываться отдельно подкладкой, мехом изнутри или снаружи, может быть вывязан или обвязан, соединяться с другими с помощью шнуровки, завязок, сшивания, накладывания. Для того чтобы модули соединить друг с другом незаметно, применяют крючки, «липучки», супатные застежки. Если модули сшиты из двух материалов или из одной ткани двух цветов, то их можно переворачивать и использовать для составления двухцветных или двухфактурных комбинированных изделий.

Форма модулей может быть и более сложная: в виде цветов, листьев, бабочек, зверей, птиц. Пако Рабан создавал свои платья из металлических модулей-пластин различной геометрической формы. Жан Поль Готье делал платье из сухариков.



Рисунок 73 – Платье из круглых модулей, составленных из полос ткани.

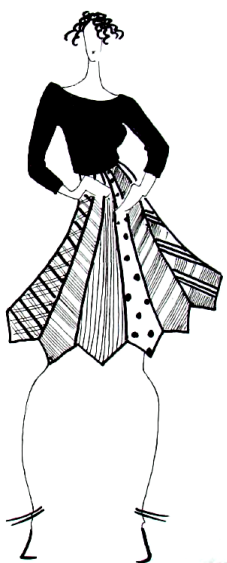
Автор – Fendi.

Рисунок 74 – Платье из полос. Автор – John Galliano.

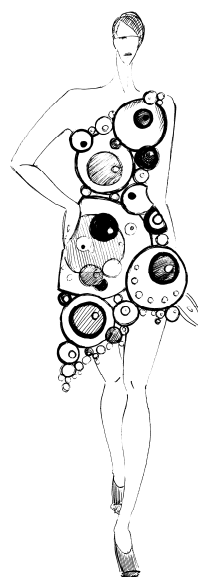
Рисунок 75 – Жилет из кед. Автор – Martin Margiela.



76



77



78

Рисунок 76 – Топ из пазлов. Автор – Набережная Е., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 77 – Юбка из галстуков. Автор – Подгорбунская А., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 78 – Платье из круглых модулей. Автор – Трухина А., 585 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие возможности трансформации дает одежда из модулей?
2. Как можно обрабатывать модули в зависимости от используемого материала?

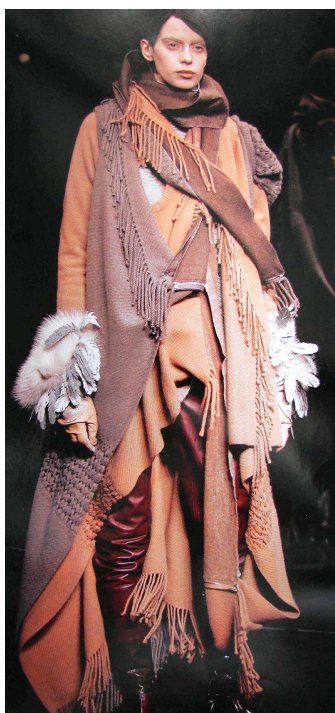
Задание

1. Спроектируйте одежду из модулей простой геометрической формы.
2. Спроектируйте одежду из необычных модулей.

2.25. Метод деконструкции. Метод деконструкции был предложен японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980-х гг. (рис. 21), затем разработан представителями «бельгийской школы» в дизайне одежды (Д. ван Ноттен, А. Домельмейстер), его использовали Жан-Поль Готье и Джон Гальяно.

Метод деконструкции заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой и посадкой изделия на фигуре. Работы японских дизайнеров оказали сильнейшее влияние на модельеров Европы, которые с интересом использовали асимметричный крой, неровные края одежды; разрывы, всевозможные прорезы и отверстия; деление конструкции на правую и левую половины; застежки в нетрадиционных местах.

В 2000 – 2001 гг. деконструкция изменилась в сторону большего разрушения привычных форм одежды: блузы, куртки с одним рукавом; брюки с одной штаниной; куртки только с левой или правой половиной; куртки без спинки, со съемными рукавами; половина юбки плюс одна штанина; половина юбки; жакет, переходящий в купальник, и др. Изменились способы ношения одежды. Сказалось сильное влияние стиля «гранж»: нарочитая небрежность, наложение вещей с разной длиной.



79



80

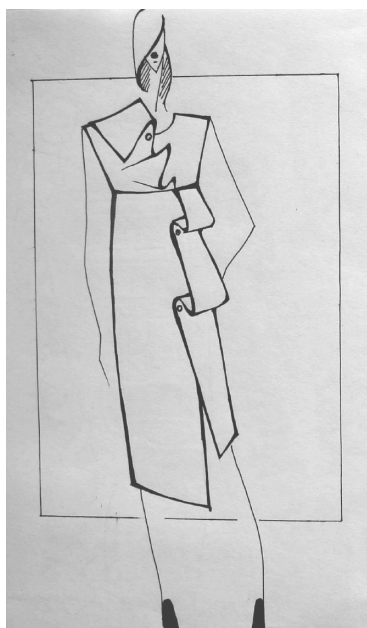


81

Рисунок 79 – Деконструктивное многослойное пальто. Автор – Undercover.

Рисунок 80 – Деконструктивное пальто. Автор – Vivienne Westwood.

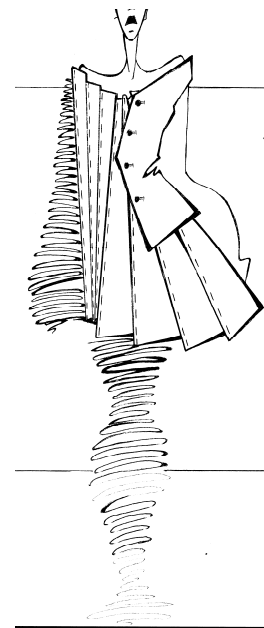
Рисунок 81 – Плащ с декоративными деконструктивными элементами. Автор – Barberry.



82



83



84

Рисунок 82 – Деконструктивное пальто. Автор – Минина С. 485 гр, АмГУ

Рисунок 83 – Деконструктивный плащ на выставке студенческих работ кафедры дизайна. Автор – Короткова А. 385 гр., АмГУ.

Рисунок 84 – Деконструктивное платье. Автор – Крысанова м., 585 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие дизайнеры придумали метод деконструкции?
2. Какой стереотип преодолевает метод деконструкции?

Задание

1. Разработайте деконструктивное изделие.

2. Разработайте деконструктивную композицию отделочных деталей на обычном изделии.
3. Разработайте деконструктивные отделочные детали на обычном изделии.

2.26. Метод инверсии (от лат. *inversio* – перестановка) – это метод проектирования «от противного», метод «переворота», зачастую абсурдной перестановки. Его довольно часто используют вместе с методом деконструкции, так как он разрушает привычные приемы моделирования одежды. Приемы инверсии – это одежда, сшитая швами и вытачками наружу; элементы незавершенности технологической обработки; сумки со множеством наружных карманов; двухсторонние пальто, плащи, костюмы, жилеты, которые можно носить на обе стороны; превращение нижнего белья в верхнюю одежду; вынесение лейбла фирмы на лицевую сторону изделия и т.д.

Изобретены мужские брюки, которые можно носить как на лицевую, так и на изнаночную сторону. Брюки снабжены карманами, которые при эксплуатации брюк на одну сторону имеют вид накладных, а при эксплуатации на другую – прорезных (заявка на патент № 2144972, Великобритания).

Инверсия способствует всестороннему развитию гибкости мышления дизайнера и позволяет получать совершенно новые, парадоксальные решения. Создана одежда, имитирующая обнаженное тело и др.

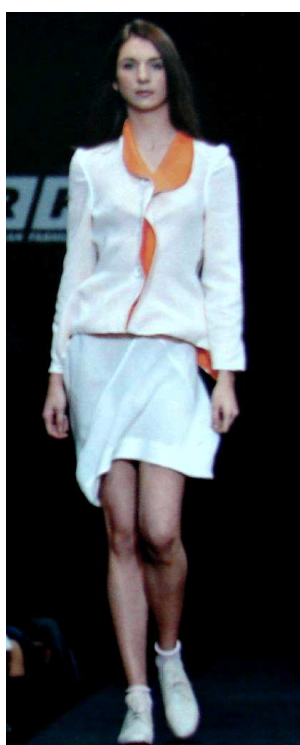


Рисунок 85 – Майка с эффектом второго слоя, выглядывающего наружу.
Автор – Fleur de sel.

Рисунок 86 – Двусторонний жакет застегивается наружу, демонстрируя контрастный подклад. Автор – Маша Шарова.

Рисунок 87 – Красное платье с акцентами на спинке. Автор – Крейг Робинсон.



88



89



90

Рисунок 88 – Переворот с перед на зад. Автор – Сковера О., 385 гр. АмГУ.

Рисунок 89 – Переворот с изнанки на лицо.

Рисунок 90 – Переворот сверху вниз. Автор – Войлошникова О., 385 гр. АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Что обозначает понятие «инверсия»?
2. Какой стереотип преодолевает метод инверсии?
3. Какие виды инверсии вы можете выделить?

Задания

1. Разработайте варианты инверсии одного изделия.

2. Разработайте варианты инверсии с нижним бельем.
3. Разработайте варианты инверсии технологической обработки.

2.27. Метод интеграции. Интеграция (от лат. *integration* – объединение, совмещение, сокращение и упрощение функций и элементов в одну систему). Изделия, полученные этим методом, – это комбинезон (соединенные штаны и куртка), платье-пиджак, платье-пальто, платье-свитер, пончо-джемпер, шарф с карманами, жилет-накидка, комбидресс, юбка-трусы, юбка-брюки, брюки с элементами юбки, куртка-свитер, шаль-пелерина. Таким образом, ранее существовавшие отдельные изделия, объединяются, и получается совершенно новое оригинальное изделие, часто более удобное.



91

Рисунок 91 – Соединены сарафан и брюки. Автор – Aigner.



92

Рисунок 92 – Соединены шляпа и платье. Автор – Hussein Chalayan.



93

Рисунок 93 – Воротник, переходящий в борт изделия. Автор – Jesus del Pozo.

Pozo.

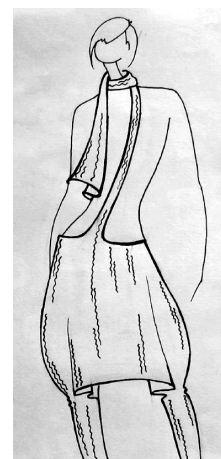
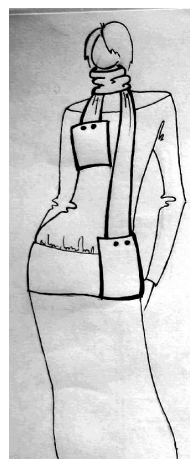


Рисунок 94 – Соединены брюки и капюшон. Автор – Тюрина А. 385 гр., АмГУ.

Рисунок 95 – Шарф соединен с карманами с помощью пуговиц. Автор – Гофман В., 485 гр., АмГУ.

Рисунок 96 – Брюки-юбка спереди имеют продолжение в виде шарфа. Автор – Гофман В., 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Что обозначает понятие «интеграция»?
2. Проанализируйте иллюстрации, представленные в данном методе и расскажите какие приемы интеграции деталей и изделий здесь используются.

Задание

1. Разработайте варианты интеграции отделочных деталей изделия.
2. Разработайте варианты интеграции двух изделий.
3. Разработайте варианты интеграции отделочной детали с изделием.

2.28. Метод дифференциации. Дифференциация (от лат. different – различие) – разделение функций и элементов системы: ослабляются функциональные связи между частями изделия, повышается степень их свободы, происходит их отделение от основного изделия или превращение в самостоятельное изделие. Этот метод по своему принципу противоположен предыдущему методу. Изделия, созданные с помощью этого метода, – рукава, соединенные между собой или отдельно надевающиеся; капюшон, переходящий в длинные завязывающиеся концы; гетры. В истории костюма существуют такие примеры: «рукавка» – короткая до груди блузка в русском народном костюме, манишка и манжеты, заменяющие целую сорочку и носимые под пиджаком, налокотники –

рукава из дешевой ткани, предназначенные для защиты изделия от протирания на локтях.



97



98



99

Рисунок 97 – Блузка кажется составленной из двух частей: центральной с застежкой и воротником, и блузки без плечевого пояса. Автор – Krizia.

Рисунок 98 – Накладные карманы отделены от изделия и превращены в навесные. Автор – Givenchi.

Рисунок 99 – От блузки отделена верхняя часть с рукавами. Emanuel Ungaro.

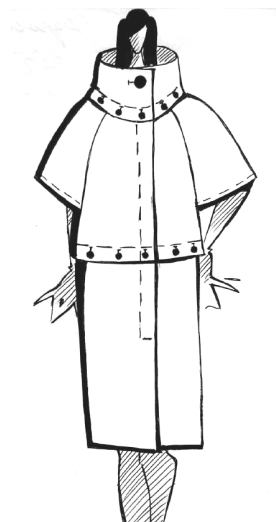
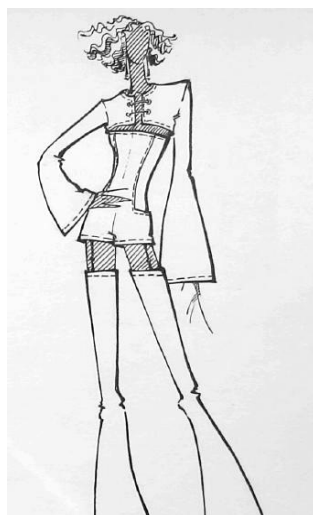


Рисунок 100 – Платье, разделенное на верхнюю и нижнюю части. Автор – Шемякина А., 485 гр., АмГУ.

Рисунок 101 – Комбинезон, составленный из трех подвижно соединенных частей. Крепление на шлевки. Набережнова Е., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 102 – Пальто-куртка. Крепление на петли и пуговицы. Автор –

Контрольные вопросы

1. Что означает метод дифференциации?
2. Какие виды дифференциации вы можете выделить?

Задание

1. Разработайте варианты отделения частей изделия.
2. Разработайте варианты отделения отделочных деталей от изделия.

2.29. Метод морфологического анализа – универсальный метод, представляющий собой довольно строгий математический подход к выбору и комбинированию возможных вариантов решения. Он помогает активно включиться в работу и плодотворно организовать творческий процесс проектировщика путем проведения анализа формы и ее синтеза одновременно. Метод предложен швейцарским астрофизиком Ф. Цвикки. Реализуется посредством построения морфологических карт, многомерных таблиц, в которых используются основные переменные характеристики объекта.

Метод морфологического анализа независимых переменных, характеризующих форму объекта, относится к разряду системных исследований и используется во всех областях проектной деятельности: в науке, экономике, политике, в творческой деятельности. Специалисты по проектированию этим термином называют метод логической организации идей, который отличается

от традиционных методов, основанных на интуиции и опыте. Неопытному проектировщику он помогает с самого начала активно включиться в решение проблемы и служит средством организации и плодотворного ведения работы. Для дизайнера одежды этот метод удобен, когда стоит конкретная проектная задача, например, надо разработать новый классический жакет полуприлегающего силуэта. Он выполняется по следующему алгоритму:

1. Форма (классический жакет полуприлегающего силуэта) дробится на составные части: полочка, спинка, рукав, воротник, карман.
2. Для каждой части составляется список разновидностей: чем больше, тем лучше.
3. Производится выбор и составление целого жакета из его частей.
4. Набираются произвольные варианты, даже абсурдные.
5. Анализируются полученные варианты, делается выбор наиболее интересного и актуального.

Таблица 1.

Характеристики формы классического жакета полуприлегающего силуэта

	полочка	спинка	рукав	воротник	карман
1	с нагрудной и талиевой вытачками	с талиевыми вытачками	втачной	стойка	прорезной в рамку
2	с талиевой вытачкой	со средним швом и вытачкой	реглан	отложной с лацканами	прорезной с листочкой
3	с двумя талиевыми выт	со шлицей	полурегиан	цельнокроенный	накладной
4	с центральным рельефом	с двумя шлицами	цельнокроенный	апаш	с клапаном
5	с рельефом и талиевой вытачкой	с турнюром	цельнокроенный с ластовицей	кокилье	карман-портфель
6	с бочком	с бочком	прямой	рюш	мешочек
7	с кокеткой	с кокеткой	зауженный	шалевый	прозрачный
8	с баской	с баской	расширенный	плосколежащий	двойной

Данный список вариантов для каждой составной части традиционного классического жакета почти полный и дает импульс для составления большого количества вариантов. Однако, если данный список для жакета смешать с дру-

гим списком, присущим, например, легкому платью со всевозможными фантазийными рукавами, воротниками и другими отделками, можно найти неожиданно интересные решения.

Можно этот метод использовать по-другому. Например, силуэтная форма костюма и пропорции основных деталей уже проработаны, и теперь необходимо разработать конструктивно-декоративное решение внутри этой формы. Для этого выбираются основные части, которые необходимо проработать, например, перед и воротник. Затем в таблице по горизонтали прописывают или прорисовывают конструктивные разновидности переда, а по вертикали – воротника. В ячейках располагаются варианты, образованные при соединении признаков. Представим это наглядно.

Таблица 2.

Таблица характеристик переда и воротника жакета

перед → воротник ↓	с нагрудной и талиевой вы-тачками	с талиевой вы-тачкой	с рельефом и талиевой вы-тачкой	с кокеткой
стойка				
стояче-отложной				
плосколежа-щий				
шалевый				
кокилье				
отложной с лацканами				

Эскизы можно прорисовывать отдельно, отмечая прорисованные пересечения в таблице галочкой. После отбора интересных сочетаний их дорабатывают более детально, гармонизируя облик костюма в целом, подбирая подходящие по образу рукава, низ модели, а также уравновешивая пропорции и объединяя характер линий.

В данной таблице указаны общеизвестные варианты конструктивных решений. К ним можно добавить или набрать из модных журналов только новые дизайнерские решения и комбинировать только их, не забывая гармонизировать полученные варианты.

Контрольные вопросы

1. Чем удобен или неудобен данный метод?
2. Какими приемами можно реализовать данный метод?

2.30. Метод модернизации изделия используется для морально устаревших вещей. Он заключается в составлении полного, максимально развернутого перечня недостатков данного изделия. Необходимо выяснить, чем, например, устаревший жакет отличается от современного: проанализировать длину жакета и рукавов, степень прилегания к фигуре, оформление линии плеча, проймы, низа изделия. После этого внести необходимые изменения, применить современную декоративную отделку, добавить, убрать или поменять детали. Пример модернизации морально устаревшего платья приведен на рисунке.

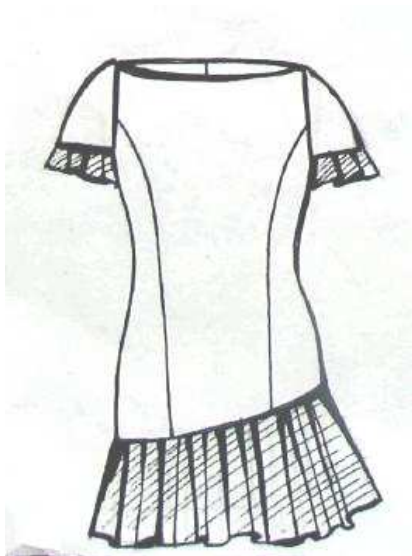
Рисунок 103 – Эскиз морально устаревшего изделия.

Перечень недостатков:

- неактуальная модель;
- слишком простое и скучное платье;
- узкие неудобные рукава;
- узкая неудобная горловина.



Рисунок 104 – Разработка вариантов изменения модели с целью достижения актуальности и эргономичности.



Внесение изменений:

- укорочены рукава;
- укорочен и оформлен по диагонали низ изделия;
- по низу рукавов и платья пришита оборка в складку из другой гармонирующей ткани;
- вырез горловины оформлен лодочкой

Рисунок 105 – Оптимальный вариант.

Контрольные вопросы

1. Какие параметры изделия анализируются при необходимости его модернизации.
2. Использовали ли вы в своей практике данный метод? Что и как вы переделывали?

Задания

1. Если вы уже перешивали изделие, нарисуйте его до и после модернизации. Придумайте еще три-четыре варианта.
2. Модернизируйте простую классическую вещь (майку, футболку, жакет).

2.31. Метод «вред – на пользу». Этот метод позволяет вещам прожить вторую жизнь. Если юбка или брюки узкие, то можно вставить лампасы из аналогичной ткани или эластичного кружева в тон ткани изделия. Дефектное место на изделии (прожженное утюгом, порванное) можно заклеить оригинальной аппликацией или пришить отделочный карман, клапан или хлястик. Таким же способом или вышивкой можно закрывать пятна на одежде. Можно также ве-

сти декоративный шов. К короткой юбке можно пришить волан, оборку или кружево в тон ткани или укоротить до кокетки и пришить нижнюю часть необходимой длины и ширины из ткани, подобранной в тон или по контрасту. Если в данном случае сложно подобрать подходящую ткань, то можно пришить ту, которая имеется, а затем ткани верхней и нижней части юбки перекрыть сверху шифоном или гипюром объединяющего оттенка. Такое моделирование, рождает новые идеи, а вещь делает уникальной.

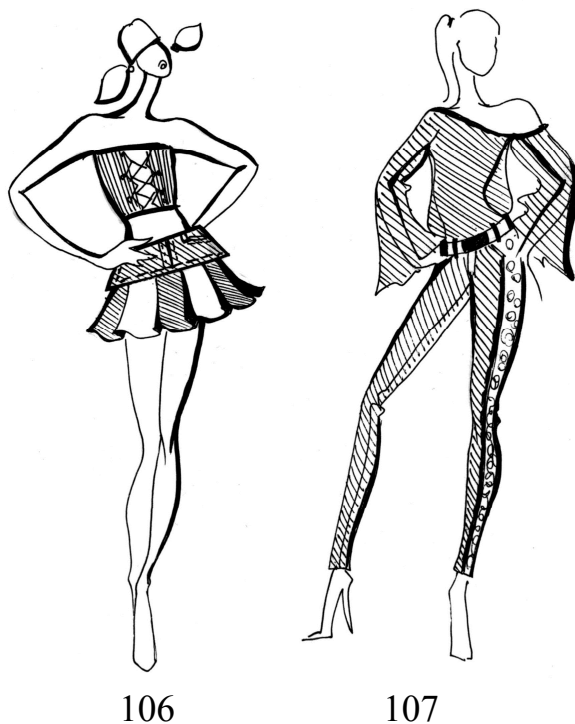


Рисунок 106 – Узкая в бедрах джинсовая юбка отрезана до кокетки и дошита тканью в тон. Автор – Геращенко О., 485 гр., АмГУ.

Рисунок 107 – Узкие джинсы расставлены лампасами. Автор – Геращенко О., 485 гр., АмГУ.



108

Часто получают интересные вещи из-за нехватки ткани или оттого, что в процессе создания изделия что-то не получилось. На рисунке представлена модель из коллекции Сковеры О. «Мадам чемодан». На это платье у Оксаны не хватило трикотажа, и она достроила его с помощью оставшихся от других моделей кусков клетчатой ткани. Она составила их в хаотическом порядке, а края кусков наложила друг на друга, при этом направление полос клетки везде разное. Получилось оригинальное платье, сделанное по

Рисунок 108 – Модель из коллекции «Мадам-чемодан» Сковеры О., 385 гр., АмГУ

Контрольные вопросы

1. Какие способы решения проблемы вы можете предложить, если к вам пришел клиент с новым дорогим, но ставшим узким для него платьем?
2. Какие способы решения проблемы вы можете предложить, если к вам пришел клиент с короткими брюками, которые необходимо удлинить?

Задания

1. Разработайте прием для удлинения короткой юбки или брюк.
2. Разработайте прием для расширения узких брюк кроме приема лампас.
3. Модернизируйте испорченную утюгом или пятном вещь.

2.32. Метод многослойности. Многослойными могут быть как самостоятельные изделия (юбки, блузки, туники, платья), так и несколько вещей, одетых друг на друга. Одевание прозрачных, полупрозрачных, разнофактурных и разнорисунчатых тканей, а также выглядывание друг из-под друга слоев с различными фигурными краями дает новые эффекты. Укладывание прозрачной ткани на плотную с помощью различных складочек уплотняет цвет на месте складок.

Их подвижность создает тоновую игру. Легкое просвечивание узорчатой плотной ткани сквозь полупрозрачную создает игру выявления и исчезания рисунка.



109



110



111

Рисунок 109 – Метод многослойности + метод комбинирования (многослойная юбка платья из разных тканей одинаковых по тону). Автор – Ольга Деффи.

Рисунок 110 – Эффекты прозрачной ткани на плотной. Автор – Lanvin.

Рисунок 111 – Многослойный костюм. Автор – Набережнова Е., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Какие современные и исторические приемы многослойности вы знаете?
2. Каких эффектов можно добиться, накладывая друг на друга различные слои?

Задания

1. Разработайте платье с шифоновым или кружевным чехлом.
2. Разработайте многослойный комплект одежды.
3. Разработайте многослойную юбку.

2.33. Прием местного качества. Разные части объекта должны иметь разные функции и характеристики, наиболее соответствующие их работе. В связи с этим технологическая обработка изделия на разных участках изделия различается по степени основательности. Например, обработка усиливается в местах наибольших нагрузок (усиление локтей, коленей, ягодиц стегаными заплатками, двуслойная кокетка на мужской сорочке); пришивается усилитель в начале разреза юбки. Данные технологические приемы выполняют также декоративную роль. Сюда же относится введение щелевидных отверстий, застегивающихся на молнию и расстегивающихся при необходимости в области подмышечных впадин и верхней части спины на спортивных куртках. Одежда становится более практичной и вместе с тем оригинальной.

Контрольные вопросы

1. Как можно модернизировать мужские джинсы, если протерлись места на ягодицах?
2. Как можно модернизировать мужской джемпер, если он быстро протерся на локтях?

2.34. Метод «посредника» заключается в использовании посредника, который совмещает несовместимые элементы. Случайно приобретенная понравившаяся вещь, не сочетаемая с другими предметами одежды, включается в костюм при использовании шарфа, косынки, пояса, топа промежуточного между двумя этими изделиями цвета или стиля. Возможно также использование посредника, в котором есть оба цвета или цвет одного изделия, а декор или фактура – от другого изделия. Как вариант, используется декор-посредник, когда оба изделия украшают единой отделкой. Этот метод направляет движение мысли дизайнера к достижению целостного гармоничного образа костюма.



Рисунок 112 – Шарф является посредником между юбкой и жакетом. Автор – Манцевич А., 385 гр., АмГУ.

Контрольный вопрос

1. Какие изделия могут выполнять роль посредника между разными изделиями?

Задания

1. Придумайте посредник для комплекта: спортивная юбка и романтическая блузка.

2.35. Метод изменения окраски изделия или ткани. Данный прием позволяет создать необходимый цвет ткани. Часто для создания оригинального авторского образа требуется ткань с определенным цветом, фактурой, пластичностью, но в продаже нет заданного цвета. Бывает также, что изделие надоедает или морально устаревает. Для устранения таких несоответствий можно изменить окраску ткани или изделия следующим образом: сварить в текстильных красителях, расписать в технике батика, раскрасить акриловыми красителями, наложить сверху на ткань полупрозрачную ткань другого цвета или оттенка, например, шифон, мелкую или крупную сетку, гипюр, органзу. Такие приемы позволяют достигнуть желаемого результата, иногда создают неожиданные эффекты, которые в свою очередь дают импульс для дальнейшего творчества.



113



114



115

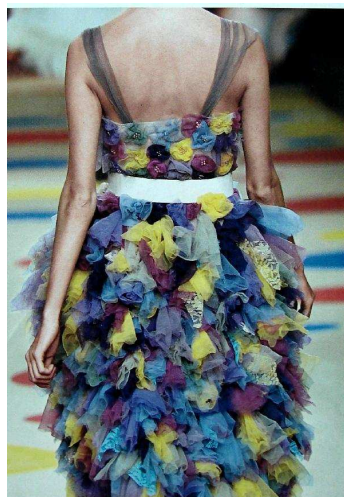
Рисунок 113 – Пейзаж с лошадьми в технике батика на шифоне. Автор – Maison Margiela.

Рисунок 114-115 – Плащ, расписанный в технике батика. В данном случае применен также метод деконструкции (смещенная застежка застегивается с лицевой и изнаночной стороны), инверсии (плащ с одной стороны из хлопчатобумажной ткани, расписанной батиком, а с другой стороны – из шерстяной тонкой ткани в полоску), историзма (объемные рукава стянуты в нескольких местах как в эпоху возрождения). Автор – Домбровская И., 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Перечислите приемы изменения цвета материала.
2. Как приглушить цвета яркой ткани?

2.36. Метод мультиплицирования (от лат. multiplier – умножение) предполагает многократное использование однородных элементов: украшение одежды многочисленными цветами, бантиками, ремешками, блочками, бусинами, кусочками пряжи, меха. Этот метод позволяет создавать необычную фактуру ткани, вносит в модель момент динамизма, оживления. Его использование удачно при модернизации морально устаревших вещей или при украшении простого изделия в ситуации необходимости нарядной одежды.



116



117

Рисунок 116 – Платье из кусочков сетки и шифона. Автор – Drosofilа.

Рисунок 117 – Прямоугольные куски ткани образуют оборку по краю борта плаща. Автор – Александр Арнгольд.



118

119

120

Рисунок 118 – Повторение декоративных вставок. Автор – Тимофеева Е., 485 гр., АмГУ.

Рисунок 119 – Повторение баски. Автор – Тимофеева Е., 485 гр., АмГУ.

Рисунок 120 – Повторение оборок. Автор – Тимофеева Е., 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Что обозначает слово мультиплицирование применительно к дизайну одежды?
2. Какие примеры мультиплицирования вы знаете из истории костюма?

Задания

1. Разработайте композицию мультиплицирования декоративных элементов на изделии (цветами, бантиками, ремешками, блочками и т.д.).
2. Промультиплицируйте отделочную деталь изделия (воротник, манжет, карман, оборку и т.д.)

2.37. Метод асимметрии предусматривает сознательный переход от симметричной формы – к асимметричной. Из чисто интуитивных соображений человек стремится к симметричности, упорядоченности, создавая различные изделия. Иногда отход от привычных симметричных форм позволяет внести динамизм и креативный вид изделия, эпатажу публику. Примерами могут быть диагональное и несимметричное оформление линии низа, застежки, бретелей, завязывание косынок на плечах и бедрах, отрывание одного рукава, обрезание одной штанины. Этот метод удобен при трансформации и модернизации морально устаревших вещей.

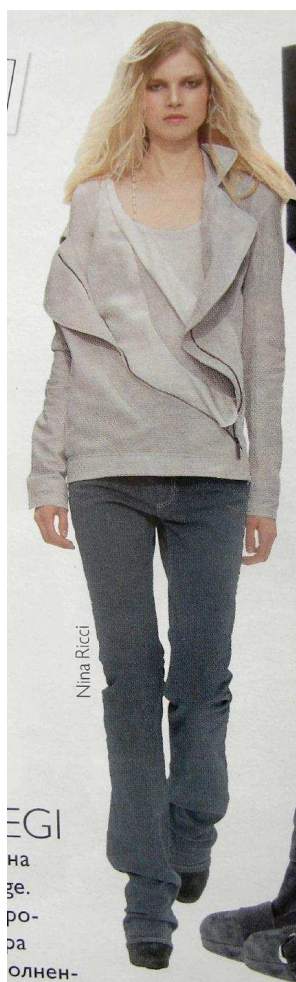
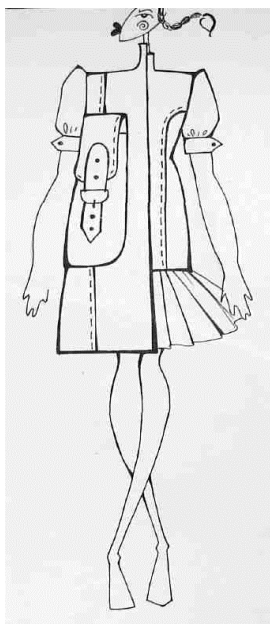
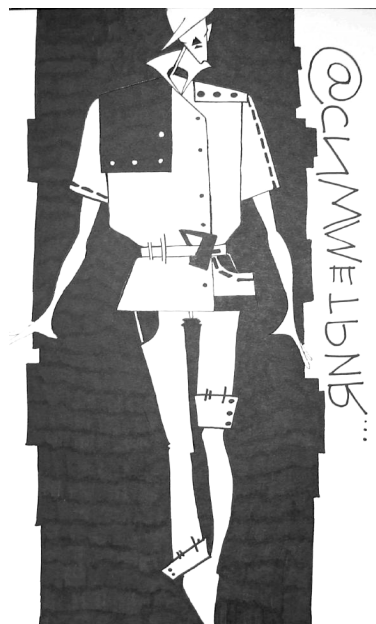


Рисунок 121 – Асимметричная застежка. Автор – Nina Ricci.

Рисунок 122 – Асимметричное решение плечевого пояса. Автор – Balenciaga.



123



124



125

Рисунок 123 – Асимметричное декоративно-конструктивное решение левой и правой полочек. Автор – Короткова А., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 124 – Асимметричное декоративно-конструктивное решение левой и правой сторон костюма. Автор – Супрун Т., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 125 – Асимметричный костюм. В данном случае используется также совмещение несовместимых изделий. Автор – Крысанова М., 585 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Что вносит асимметрия в изделие?
2. Какие примеры асимметрии вы знаете из истории костюма?

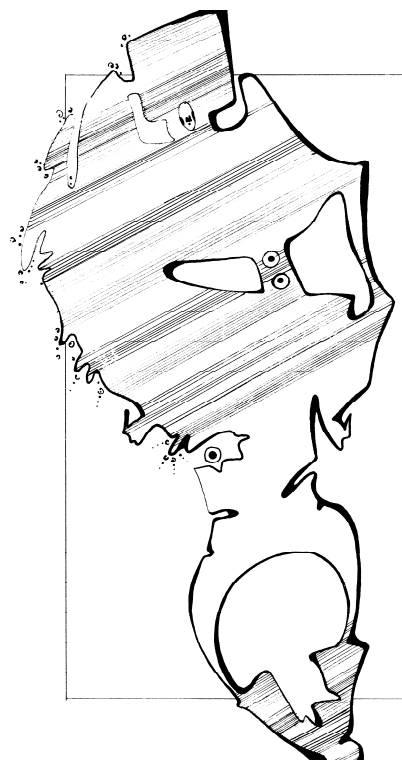
Задания

1. Спроектируйте асимметричную одежду, используя при этом ранее изученные методы.
2. Спроектируйте асимметричную композицию отделочных деталей на изделии.

2.38. Метод обобщения используется при разработке фирменного знака, при разработке силуэта рекламного плаката для одежды или в быстрых творческих набросках изделий. В данном методе используется прием абстрагирования от мелких несущественных деталей и передача основных линий формы иногда символически и несколько утрированно (преувеличенно). Это экспрессивный рисунок, ярко передающий художественный образ несколькими лаконичными, красивыми линиями или пятнами (рис. 126-127). Обобщенно может быть представлен и костюм, например, карнавальный костюм, символизирующий сказочного зверя или героя. Для передачи образа зайчика используют белый костюм (рубашечка, штанишки) или комбинезон, длинные уши и хвостик. Для передачи образа петрушки можно использовать только веселый колпак и яркую рубашку, для образа клоуна – рыжий кудрявый парик и красный нос.



126



127

Рисунок 126 – Метод художественного обобщения в эскизе. Автор – Супрун Т., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 127 – Метод художественного обобщения в эскизе. Автор – Полица В., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. В каких видах работ дизайнер использует метод обобщения?
2. Что важно не потерять, чтобы в процессе обобщения образ костюма остался узнаваемым?

Задания

1. Разработайте обобщенные костюмы для взрослых к празднику «Новый год».
2. Разработайте обобщенные костюмы для подростков к празднику «Хэллоуин».
3. Разработайте обобщенные костюмы для детей к празднику «Новый год».

2.39. Метод стилизации является наиболее актуальным на сегодняшний день. Сейчас профессия стилиста отделилась от профессии дизайнера. При этом главной задачей дизайнера является разработка новых идей в одежде, а задачей стилиста – создание лаконичного завершенного образа человека в костюме, который он создает с помощью одежды, аксессуаров, прически, макияжа. Тем не менее, для каждого дизайнера важна универсальность, то есть умение выполнять обе эти задачи.

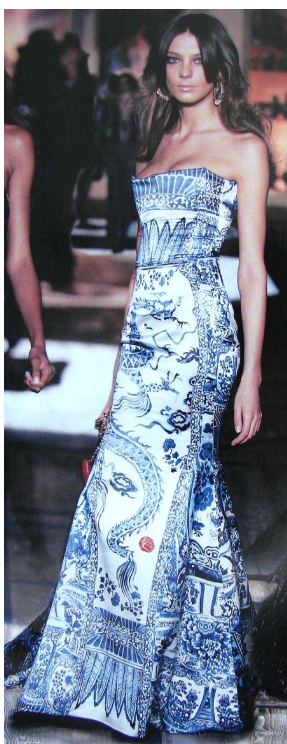
Дизайнер может стилизовать современную одежду в историческом ракурсе, например, использовать корсет, турнюр, королевский воротник. Он может стилизовать обычную одежду с помощью аксессуаров и деталей, создавая художественный образ. Может стилизовать морально устаревшую одежду, украшая современным декором – вышивкой, аппликацией, отделкой кружевами, воланами, оборками, бантами, карманами, клапанами, хлястиками, ремешками.

Любое изделие может быть переработано фантазией дизайнера: утрируется природный силуэт фигуры с помощью модных положительных и отрицательных прибавок. Например, корсет сдавливает талию, уменьшая ее периметр, приподнимает и увеличивает грудь накладками. Жесткий жакет с заданной конфигурацией и пропорциями тоже может «сформировать» фигуру.

В эскизе костюма стилизация проявляется в том, что допускаются различного рода условности: сознательно изменяется форма тела, ее изгибы, положение корпуса, символически изображается или не изображается лицо. Вводятся фантастические приемы: фон, ограниченный фигурной рамкой; задний план, передающий обстановку и условия, при которых предполагается использование разрабатываемого костюма; добавление декоративных деталей и аксессуаров, которые не предполагаются к использованию в реальной ситуации.



128



129



130

Рисунок 128 – Стилизованное кимоно. Автор – Alexander McQueen.

Рисунок 129 – Стилизация платья под китайский фарфор.

Рисунок 130 – Стилизация пальто под хохлому. Автор – Денис Симачев.



Рисунок 131 – Современная стилизация русского народного костюма. Автор – Супрун Т., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. Что означает стилизация в эскизе костюма?
2. Что означает стилизация в костюме?

2.40. Метод управления вниманием окружающих – это сознательное проектирование дизайнером композиционных центров в местах достоинств фигуры заказчика с целью отвлечения внимания окружающих от неэстетичных участков фигуры и привлечения внимания к достоинствам. Например, у полных фигур, как правило, полные не только ноги, что менее эстетично, но и грудь, плечи, что очень красиво. Поэтому надо закрыть ноги, трапециевидной юбкой, и открыть, обрамляя малообъемными декоративными деталями шею и грудь. Маленькую грудь можно как бы закрыть композиционным центром, расположив на этом участке воланы, цветы из ткани или слегка увеличить буфами, драпировками. Красивые ноги, но узкие при этом бедра идеально смотрятся в короткой пышной юбке или в короткой свободной тунике. В одежде для заказчика с пропорциональной фигурой можно располагать 2-3 композиционных центра на наиболее эффектных участках. При этом один обязательно должен быть наиболее крупным, ярким, доминирующим.



132



133

Рисунок 132 – Привлечение внимания к верхней части фигуры. Автор – Набережнова Е., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 133 – Привлечение внимания к виду сзади.

Контрольные вопросы

1. Как сориентировать внимание окружающих, если у заказчицы низкие широкие бедра?
2. Какое платье вы можете предложить заказчице, у которой длинные красивые ноги, а талия не выражена?

Задания

1. Сфотографируйте фигуру однокурсницы в фас и профиль и гармонично оденьте ее. Опишите достоинства и недостатки фигуры, аргументируйте ваш выбор одежды для данного клиента.

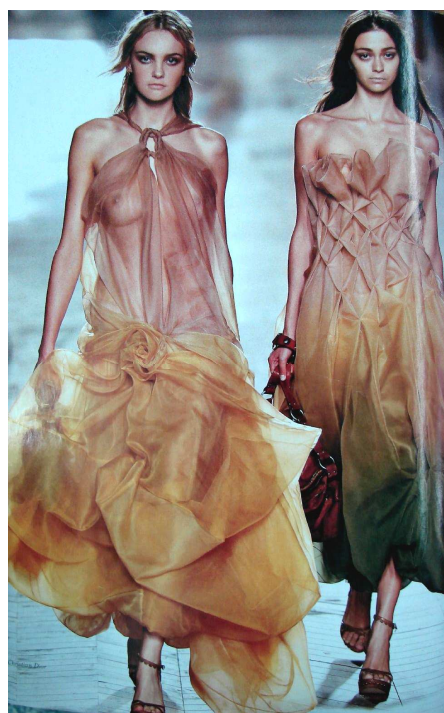
2. Сфотографируйте взрослую женскую нестандартную фигуру в фас и профиль и гармонично оденьте ее. Опишите достоинства и недостатки фигуры, аргументируйте ваш выбор одежды для данного клиента.

3. Сфотографируйте нестандартную фигуру девочки и гармонично «оденьте» ее. Опишите достоинства и недостатки фигуры, аргументируйте ваш выбор одежды для данного клиента.

2.41. Метод гиперболизации – сознательное преувеличение отделочной детали или части изделия, или одного-двух изделий в костюме с целью создания нового образа. Примерами отделочных деталей могут служить огромный цветок, бант, карман, оборка; части изделия – это воротник, рукав, капюшон. Преувеличенные изделия – это широкие, свободные спортивные штаны с огромными карманами, огромная шляпа, широкая юбка, большое пальто. Такие пальто создавались в 80-х годах; они отличались расширенной и удлиненной линией плеча с большим подплечником, большой прибавкой на свободу облегания, были объемными и не требовали точной примерки. Метод гиперболизации используется в основном в создании подиумной и театральной одежды.



134



135

Рисунок 134 – Гиперболизация волана по краю борта. Автор – Sonia Rykiel

Рисунок 135 – Гиперболизация буф. Автор – Christian Dior.



Рисунок 136 – Метод гиперболизации. Автор – Курбанова Е., 385 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

1. В каких случаях уместен метод гиперболизации?
2. Какой метод является противоположным данному?

Задания

1. Разработайте гиперболизированную деталь или часть костюма.
2. Минимизируйте деталь или часть костюма.
3. Гиперболизируйте рисунок на изделии в технике принта, аппликации, вышивки, буф, макраме.

2.42. Метод совмещения несовместимого. Совмещаться могут несовместимые на первый взгляд стили, материалы, отделки, объемы. Например, актуальное сейчас совмещение этнического стиля со спортивным – это блузоны, куртки спортивного покроя с этническим орнаментом или рисунком; шифоновая блузка и джинсы. Классический костюм «жакет-юбка-блузка» может быть преобразован следующим образом: жакет из костюмной ткани и шифоновая юбка на подкладе, жакет плюс шорты, жакет с галстуком на голое тело; жилет плюс шорты. В материалах примерами совмещения несовместимого могут быть мех и шифон, натуральные и синтетические материалы. Примеры в отделке –

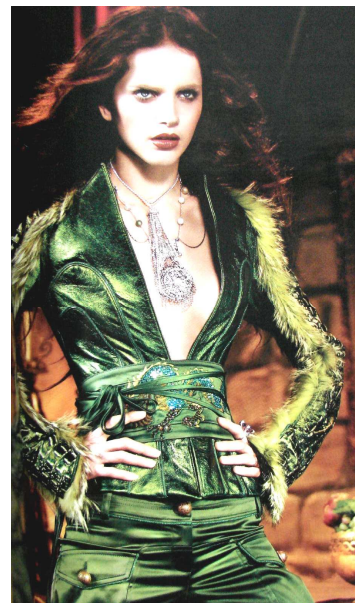
это спортивные элементы (карманы, ремешки) на романтической тонкой прозрачной ткани и наоборот, рюши и кружева на спортивной, классической или военизированной одежде.



137



138



139

Рисунок 137 – Использование бумажной техники оригами в изготовлении платья Автор – Vyblos.

Рисунок 138 – Совмещение разностилевых изделий в одном костюме, использование для шорт «неприемливой» меховой фактуры. Автор – D&G.

Рисунок 139 – Стиль милитари + этностиль + гламур в одном костюме.

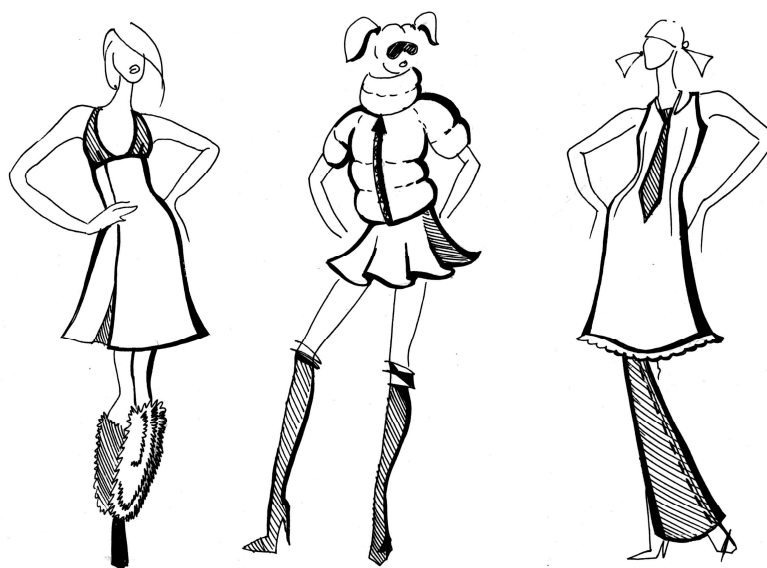


Рисунок 140 – Комбинирование разностилевых изделий. Автор – Герасченко О., 485 гр., АмГУ.

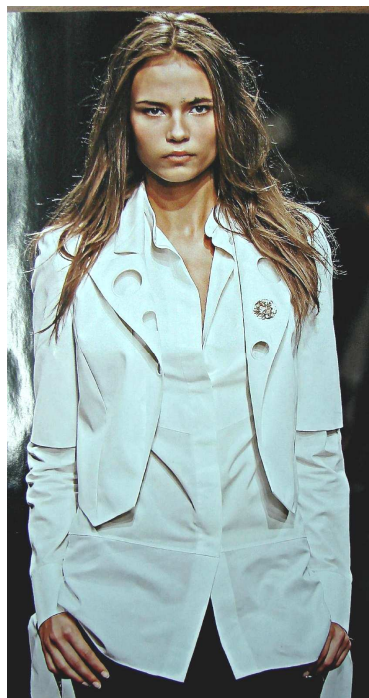
Контрольные вопросы

1. Какие несовместимости совмещаются в последних направлениях моды?
2. Какие не совместимые с одеждой материалы используются дизайнерами?

Задания

1. Разработайте варианты совмещения разностилевых изделий.
2. Разработайте варианты совмещения в одном костюме или изделии разных стилей.
3. Разработайте варианты изделий из необычных материалов.

2.43. Метод перфорации – продырявливание готового изделия. Продырявливание может иметь форму орнамента, рисунка или абстрактной композиции. Сюда относится продырявливание и вымахривание краев дыр на джинсах, орнаментальная перфорация кожи и замши, прожигание дыр на синтетических тканях, надрезание по линиям или вырезание дыр различной конфигурации на не осыпающихся материалах, спуск петель на трикотаже (рис 35). На этом методе основана вышивка в технике «ришелье».



141



142



143

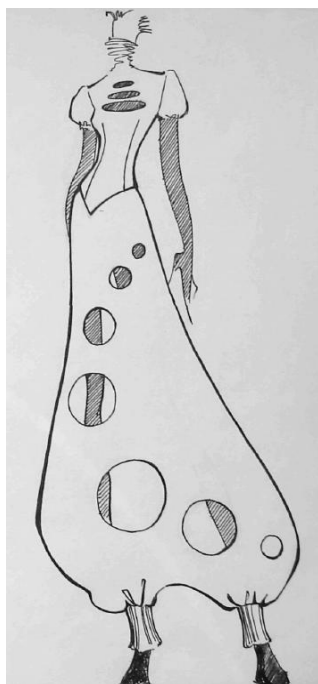
Рисунок 141 – Жакет с перфорированными лацканами. Автор – Lagerfeld.

Рисунок 142 – Перфорация на кожаной куртке. Автор – Gianfranco Ferré.

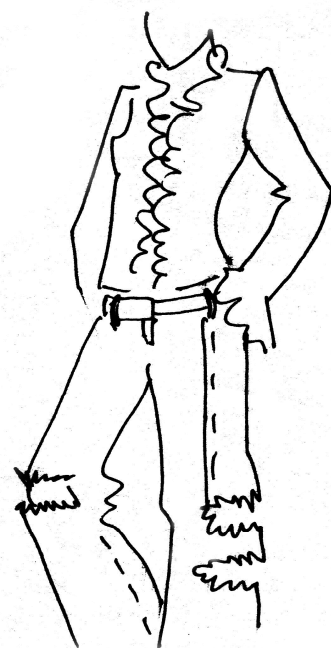
Рисунок 143 – Машинная вышивка в технике «Ришелье». Автор – Fendi.



144



145



146

Рисунок 144 – Перфорация на кожаной юбке. Автор – Подгорбунская А., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 145 – Перфорация на юбке-штанах. Автор – Набережная Е., 385 гр., АмГУ.

Рисунок 146 – Перфорация на джинсах.

Контрольные вопросы

1. На каких тканях можно делать отверстия без обработки?
2. Какими способами можно обрабатывать отверстия?

Задания

1. Составьте композицию перфорации джинс.
2. Разработайте рисунок перфорации кожаного изделия.
3. Разработайте рисунок перфорации любого изделия.

2.44. Метод имитации. Создается ложное впечатление, что на одежде присутствуют карманы или застежка, или на одежде рисуется тело таким образом, что не понять: в одежде человек или нет. Модные хлястики и ремешки имитируют функциональность. Многие синтетические материалы имитируют натуральные: хлопок, лен, шерсть, шелк. Имитируется синтетический мех под норку, овчину, леопарда...



147

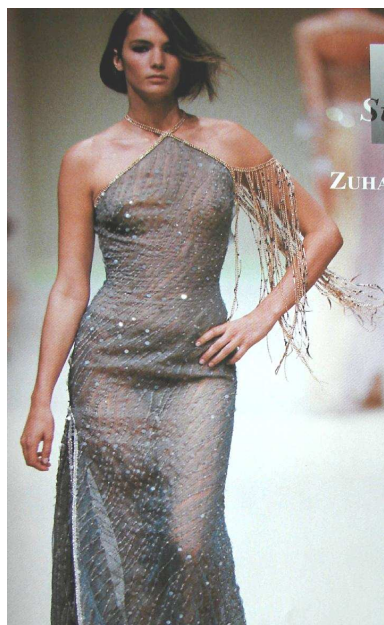


148

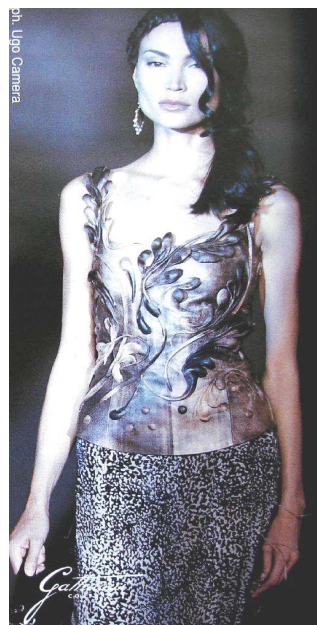
Рисунок 147 – Эффект двух застежек на одном жакете. Имитация двух жакетов, одетых друг на друга.

Рисунок 148 – К внутренней стороне подборта пришит рюш, создавая впечатление одетой под куртку блузки. Автор – Alberi Biani.

2.45. Метод «выход за пределы». Данный метод интересен тем, что дизайнер преодолевает границы изделия, ограниченные конструктивными линиями и линиями края изделия. Обычная, традиционная деталь или отделка выходят за рамки конструктивных частей изделия. Удлиняются, выходя за пределы изделия, застежки, бейки, карманы. Вышивка может не ограничиваться пространством полочки или спинки, а заходить на плечо или рукав. Аппликация или декоративные детали могут выходить за края изделия.



149



150

Рисунок 149 – отделочная тесьма выходит за пределы платья на шею и на руку, добавляется бахрома. Автор – Zuhair Murad.

Рисунок 150 – На кожаном топе аппликация выходит за контуры жилета по вырезу горловины и проймам.

3. Эвристические методы в историческом костюме

Осознанное использование эвристических методов стало осуществляться только в XX в.. Однако стремление к новизне у человека было всегда. Это показывает многообразие стилей и форм исторического костюма. Человек добивался совершенной художественной формы, после этого наступал период насыщения, и человек постепенно и неосознанно опять стремился к новому совершенству. Новая форма вытекала в основном из каких-то определенных соображений: религиозное мировоззрение, этические нормы, влияние утилитарности военного костюма, политические и торговые веяния. Художники по костюму прошедших столетий переносили особенности каждой эпохи на костюм. По ним легко определить, какому стилю, какому времени принадлежит тот или иной образ. В настоящее время дизайнеры заняты поиском новых форм как собственной игрой или игрой с потребителем, чтобы на костюме было интересно смотреть, изучать его, вызывать интерес к его обладателю.



Рисунок 151 – Готический стиль.

- метод ассоциаций – устремление ввысь, к небесам, к духовному; ассоциация с беременностью;
- метод перестановки – завышена талия;
- метод удлинения – вытянут головной убор и носки у обуви;
- метод имитации – рукава у пурпуэна выполняют декоративную функцию.



- метод комбинирования из контрастных по цвету тканей.

Рисунок 152 – Стиль Мипарти.



- метод гиперболизации – преувеличен воротник и сильно расширена юбка, увеличивающая бедра;
- метод минимизации – уменьшена талия для придания фигуре идеальности, эксклюзивности.

Рисунок 153 – Стиль Ренессанс. Англия



- метод перфорации – надрезы на рукавах;
- метод инверсии – нижняя рубашка пропущена наружу через надрезы;
- метод имитации – создана иллюзия верхних объемных рукавов с помощью меховых отделок.

Рисунок 154 – Стиль Ренессанс. Франция

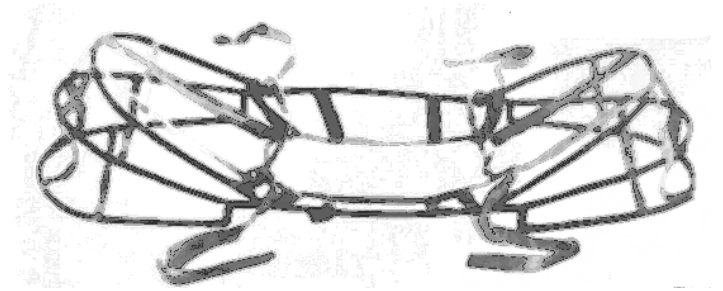


- метод трансформации – куртка мушкетера преобразуется в плащ-накидку;
- метод гиперболизации - преувеличены поля шляпы, воротник, манжеты перчаток, отвороты голенищ сапог.

Рисунок 155 – Стиль Барокко. Мушкетерский костюм.



Рисунок 156 – Стиль Рококо.



Метод трансформации – складные фижмы (проволочный каркас для юбки, прикрепляющийся на талии);

- метод мультиплицирования - многократный повтор бантов и рюш;

- метод гиперболизации – преувеличены бедра с помощью каркаса и большой юбки;

- метод управления вниманием окружающих – концентрация внимания в области груди, талии, рук



Рисунок 157 – Стиль Классицизм. Жюстокор.

- метод мультиплицирования – многократное повторение петель и пуговиц на жюстокоре;

- метод гиперболизации - гиперболизированы манжеты рукавов.



- метод многослойности – редингот с несколькими воротниками;
- метод минимизации – очень узкие рукава и лиф, выявляющие стройность фигуры.

Рисунок 158 – Стиль Классицизм. Редингот



- метод инверсии – шляпа Наполеона двууголка получена путем отгибания вверх полей обычной широкополой шляпы;
- метод управления вниманием – ноги обтянуты узкими чулками такого же цвета, что и конь, чтобы наблюдающий мог легко провести аналогию между сильными ногами коня и Наполеона.

Рисунок 159 – Стиль Ампир. Наполеон.



- метод гиперболизации – удлинены рукава у женской рубашки;
- метод ассоциаций – ассоциация статичности, уверенности

Рисунок 161 – Русский сарафанный комплекс XIX в.

Исторический костюм, его стили, эвристические приемы составляют основу игры образами и формами для современного дизайнера. Эkleктика и стилизация на основе исторических форм, развитие и расширение спектра эвристических приемов дают богатую основу для создания новых костюмов. Любой человек может выбрать из этого многообразия что-то особенное и проявить свою индивидуальность и богатство внутреннего мира.

4. Типы творческого мышления, их применение в обучении дизайнеров костюма

Общепризнано, что главным критерием творчества является новизна. Для дизайнера генерация новых идей – основа профессиональной деятельности. Дизайнер костюма может продуцировать новые решения в различных плоскостях проектирования: новое сочетание изделий и стилей, цветов и оттенков, пропорций и форм, рисунки и фактуры. Выявить особенности творческого мышления дизайнера и принципы его работы – цель данного исследования. Его результаты позволят выявить структуру творческого мышления и использовать в учебном процессе как технологию. Технологизация разработки новых идей необходима для ускорения процесса их рождения и перевода творческого мышления дизайнеров на более высокий уровень. Вывод бессознательных приемов в сознательные позволяет использовать их более продуктивно и при необходимости, а не в случае ожидания вдохновения. Это дает возможность дизайнеру работать на заказ и выполнять работу в срок.

В ходе исследования выяснилось, что мышление осуществляется различными способами в зависимости от ситуации. Вычленив из общего потока мышления определенные отрезки с однородной структурой, можно охарактеризовать каждый из них и соответственно обозначить образным названием. Обобщая сведения исследователей творческого мышления, можно выделить следующие их типы: *вертикальное, латеральное, синергитическое, ассоциативное, панорамное, критическое мышление*. Нельзя сказать, что какое-то из них нетворческое, так как каждое дает определенные результаты. Поскольку в данном случае представляет интерес творческое мышление дизайнера, то следующим шагом исследования было проявление этих типов на различных этапах дизайнерской деятельности. Ниже представлены типы творческого мышления, их характеристики, модель, изображающая принцип действия, а также место каждого в процессе дизайнерской деятельности. Стрелочкой обозначается направление хода мышления.

Вертикальное мышление – это прямолинейное логическое мышление. При вертикальном мышлении человек продвигается вперед, делая последовательные шаги, каждый из которых должен быть оправдан. Вертикальное мышление используется для прорабатывания идеи в деталях [1].

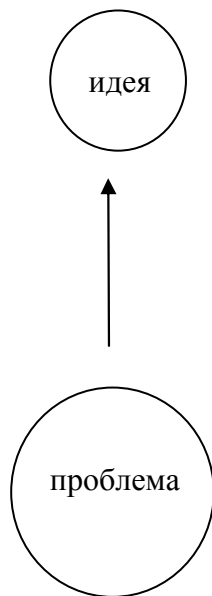


Рисунок 162 – Схема вертикального мышления.

Дизайнер по костюму пользуется вертикальным мышлением, когда прорабатывает идею костюма. На первоначальном этапе идея – это образ, силуэт, цвет. Далее мышление дизайнера движется по пути распределения пропорций, объемов, цветовых пятен в костюме, затем он прорабатывает конструкцию и детали изделия. На каждом этапе дизайнер останавливается, чтобы найти оптимальный вариант. Для этого используется латеральное мышление.

Латеральное мышление – процесс обработки информации, направленный на генерацию идей, поиск вариантов решения проблемы. «Латеральное мышление генерирует идеи, а вертикальное мышление их разрабатывает».

Латеральное мышление иногда используют как синоним творчества или создания новых идей, в то время как вертикальное мышление есть усовершенствование и развитие уже существующих идей. Новые идеи – движущая сила преобразований и прогресса во всех сферах человеческой деятельности: от науки до искусства, от политики до устройства собственной судьбы.

При этом типе мышления вполне допустимо ошибиться на каком-то этапе, но в итоге все же прийти к правильному решению. При вертикальном мышлении (в логике или математике) такое исключено; ошибка на любом этапе чувствительно скажется на итоге. При латеральном мышлении намеренно изыскивают дополнительную информацию; при вертикальном выбирают только то, что имеет прямое отношение к делу. Латеральное мышление не подменяет вертикальное. Необходимы оба, поскольку они дополняют друг друга. Для латерального мышления характерна созидательность, для вертикального – избирательность.

При вертикальном мышлении можно прийти к определенному заключению, сделав ряд обоснованных шагов. Поскольку эти шаги выглядят разумными, человек полностью уверен в правильности своего вывода. Латеральное мышление требуется для того, чтобы контролировать обусловленный восприятием выбор, который находится вне досягаемости вертикального мышления. Латеральное мышление также заставляет усомниться в любом выводе, каким бы оправданным и обоснованным он ни казался.

Латеральное мышление расширяет возможности вертикального мышления. Вертикальное мышление развивает идеи, рожденные при латеральном мышлении.

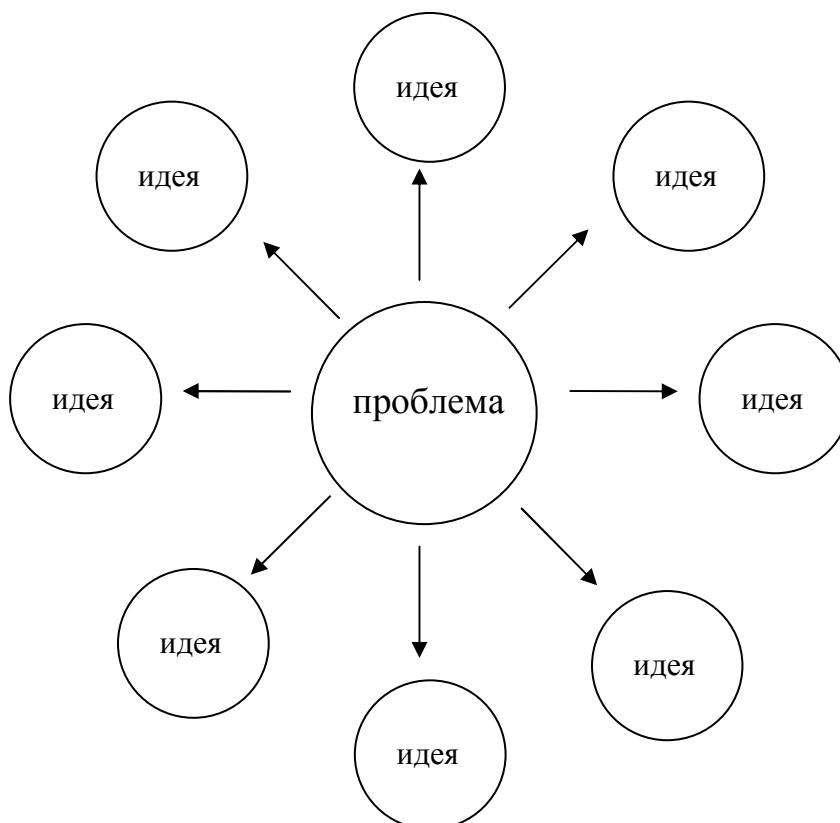


Рисунок 163 – Схема латерального мышления.

Дизайнер по костюму использует латеральное мышление, когда разрабатывает варианты одного изделия или, развивая идею коллекции, делает модели-аналоги. Варианты требуются также при разработке отделки, декора, конструктивно-декоративных линий. Поскольку один силуэт и форму костюма возможно решить различными конструктивно-декоративными линиями, то дизайнер делает их различные композиции, постепенно доводя образ до гармоничного единства.

Синергетическое мышление. Синергия – это соединение, на первый взгляд, несовместимых вещей в единое целое полезное и функционирующее. По своей сути она близка к «бисоциативному мышлению» Кестлера (Koestler, 1964).

Гордон (Gordon, 1961) в свое время предлагал для содействия творческому подходу к постановке и решению задач собирать вместе людей различных профессий. Для того чтобы уметь совмещать различные идеи, нужно обладать обширными навыками и знаниями. Один из аргументов в пользу гуманитарного обучения, необходимого не только гуманитариям, состоит в том, что оно предоставляет широкий набор знаний. Эта всесторонняя образованность позволяет дизайнеру смотреть на мир под разными углами зрения и высказывать здравые мысли в различных областях знаний.

Фон Эйх говорит, что Иоганн Гутенберг додумался до печатного станка, соединив вместе две известные ранее, но не связанные друг с другом идеи – винного пресса и монетного штампа. Функция монетного штампа – оставлять отпечаток на таком небольшом предмете, как монета. А функция винного пресса – выжимать сок из винограда – т. е. он оказывает давление на большие площади. Однажды Гутенберг поместил штамп под пресс и обнаружил, что таким образом можно получать отпечатки на бумаге. Эта простая, но оригинальная комбинация трансформировалась в печатный станок и значительно изменила мир, сделав книги широко доступными людям.



Рисунок 164 – Схема синергетического мышления

Дизайнер костюма пользуется синергией в таких эвристических методах как совмещение несовместимого, метод фокальных объектов, метод «складного ума», метод «посредника», трансформация, интеграция, морфологический анализ, аналогия. Совмещая несовместимые ранее идеи, материалы, изделия, стили, декор он стремится добиться гармоничного целостного результата, осуществляя взаимопроникновение элементов друг в друга с помощью художественных средств, постепенно доводя модель до уравновешенного единства. Иначе образ будет на уровне кича, вызовет неприятные ощущения.

Критическое мышление – использование когнитивных техник или стратегий, которые увеличивают вероятность получения желаемого результата. Критическое мышление отличается контролируемостью, обоснованностью, целенаправленностью, оцениванием, – это такой тип мышления, к которому прибегают при решении задач, формулировании выводов, вероятностной оценке и принятии решений. Навыки оценивания и преобразования информации помогают развить критическое мышление.

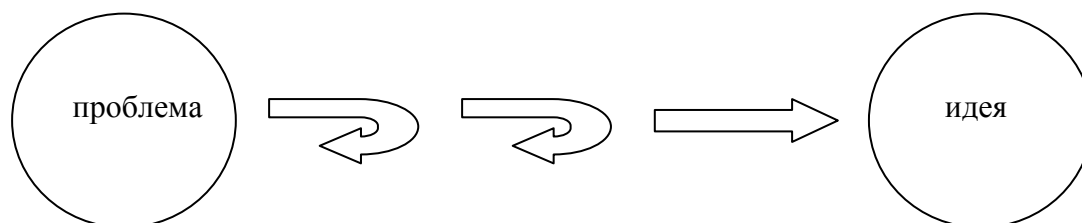


Рисунок 165 – Схема критического мышления

На рисунке 4 показано, как мышление движется вперед, периодически возвращаясь и оценивая каждый шаг. Навыки критического мышления необходимы дизайнеру при защите семестровых и дипломных работ, когда идет ре-

флексия и анализ проделанной работы. Они требуются также на этапе проработки модели в чертеже и макете, когда периодически проверяется согласованность конструкции и деталей с эскизом.

Ассоциативное мышление – способность находить схожие идеи, принципы, структуры в других областях информации. Это также способность приводить примеры для высокого уровня абстрагирования из примитивных понятий.

Ассоциация – связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое. У каждого художника или любого другого творческого человека с большим запасом образов и знаний высоко развита способность к ассоциированию. Используя ассоциации, он легче запоминает любой незнакомый предмет или явление, так как ассоциирует (связывает) его со знакомыми вещами. Предмет с выстроенными ассоциативными связями лучше запоминается [2].

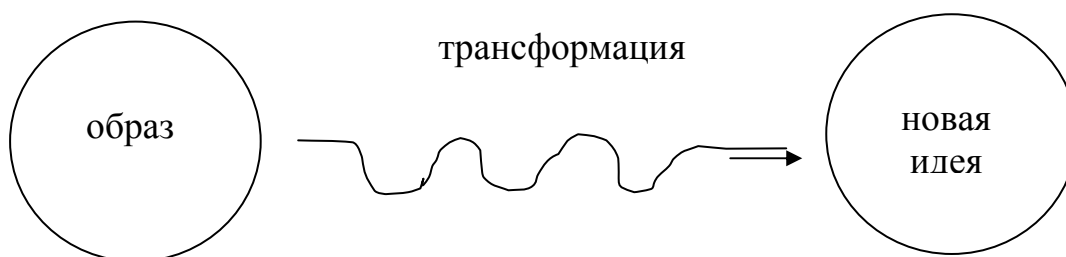


Рисунок 166 – Схема ассоциативного мышления.

На рисунке 5 показано, что определенный образ является импульсом для развития мысли дизайнера. Она движется, соединяясь с другими образами и трансформируясь, превращается в новую дизайнерскую идею. Метод ассоциаций проявляется в том, что дизайнер улавливает разносторонние явления окружающей действительности и создает связи между ними и объектом своей деятельности. Например, при создании рисунков и фактуры тканей, вышивки, аппликации он использует блеск и структуру льда, структуру застывшей грязи на дороге, капли дождя на стекле, морозные рисунки на окне. Дизайнеру по ко-

стюму ассоциативное мышление позволяет выстраивать образ костюма на основе живописного, музыкального, архитектурного образов, а также впечатлений от природы и окружающей действительности.

Панорамное мышление – способность находить множество факторов, влияющих на проблему, и вычленять среди них прямые и косвенные, сильные и слабые. Такое мышление характеризуется широтой взгляда, охвата событий. Здесь необходимы сильные аналитические способности. Они позволяют считать и собирать необходимую информацию из абсолютно разных источников, выявляя причины проблем и потоки актуальных течений. Здесь нужна также способность к абстрагированию, позволяющая подняться над текущими процессами и сделать определенные выводы.

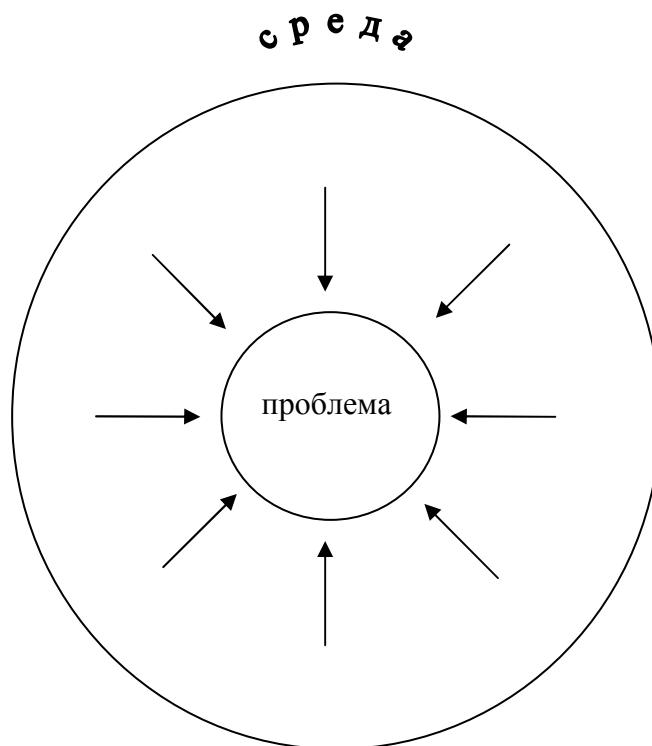


Рисунок 167 – Схема панорамного мышления.

Дизайнеру костюма это способность позволяет сформировать презентабельный и актуальный образ клиента. При этом он оценивает фигуру клиента, его внешность, темперамент, особенности характера, ценности и потребности. Объединяя все эти данные, дизайнер проектирует обновленный образ клиента, корректируя его недостатки и выявляя достоинства фигуры и внешности с помощью одежды, макияжа, прически, аксессуаров. Панорамность мышления

необходима и при анализе посадки изделия на фигуре. От способности обнаружить причины дефектов посадки и устранить их зависит красота и безупречность изделия.

Обладание панорамным мышлением позволяет дизайнеру по костюму уловить зарождающиеся потоки модных тенденций и актуальной информации. Создание изделий в русле надвигающихся тенденций резонирует, усиливая эмоциональный настрой потребителей и желание примерить на себя новый образ с помощью новых креативных вещей. Способностью к такому мышлению обладают редкие дизайнеры.

Выявленные типы мышления позволяют дифференцированно подойти к процессу дизайн-проектирования костюма, применяя на каждом этапе определенный тип. Для вертикального мышления разработаны приемы логики; для ассоциативного, латерального и синергетического – методы эвристики; для критического и панорамного – методы анализа, синтеза, абстрагирования. Тренируя и отработывая каждый тип на определенном этапе дизайн-проектирования, можно достичь более высоких творческих результатов у студентов-дизайнеров. В табл. 4. показано, какие типы творческого мышления развиваются на каждом этапе.

Таблица 4.

	Этапы дизайн-проектирования	Типы творческого мышления
1	Выбор актуальной темы	панорамное, критическое
2	Предпроектный анализ и сбор аналогов	панорамное, критическое
3	Разработка идей-моделей и эскизирование	ассоциативное, латеральное, синергетическое, вертикальное
4	Конструирование и макетирование	вертикальное, критическое, латеральное
5	Изготовление	вертикальное, критическое
6	Рефлексия и оформление пояснительной записки	критическое

Из таблицы 4 видно, что самое сложное мышление – на этапе разработки идей. В нем трудно выделить участки, когда работает определенный тип.

Мышление быстро меняется и переходит от одного типа к другому, третьему, возвращаясь и перескакивая с одного к другому. Невозможно также сказать, что какой-то тип является нетворческим, так как каждый из них может привести к новой идее, новому результату.

Результатом данной статьи является отражение различных типов мышления в наглядных схемах, которые позволяют увидеть принцип их работы и применять на практике для более продуктивной работы мышления. Осознание принципов действия мыслительных процессов дает возможность пользоваться ими на практике, выбирая определенный тип в зависимости от ситуации.

5. Использование методов научного мышления в деятельности дизайнера

В статье показано, как применить методы научного мышления в дизайнерской деятельности. Данная задача представляется актуальной в связи с тем, что дизайн является наиболее творческой и наименее научной деятельностью, а творчество трудно поддается логике. Формализация творческих приемов в дизайнерской деятельности позволяет ее упорядочить, привести в систему и сделать процесс более продуктивным. Использование методов научного мышления, то есть технологизация некоторых моментов творчества, позволяет дизайнерам мобилизовать свои творческие силы и использовать их более четко и целенаправленно, не позволяя им расплыться в пространстве или застревать в материале.

Ниже приведены формулировки научных методов, взятые из книги Ф.А. Кузина «Кандидатская диссертация. Методика написания». Автором пособия показано, как применяются эти методы в дизайне костюма. Используются такие методы научного мышления как *наблюдение, сравнение, измерение, абстрагирование, анализ, синтез, метод восхождения от абстрактного к конкретному*.

Наблюдение представляет собой активный познавательный процесс, опирающийся прежде всего на работу органов чувств человека и его предметную мате-

риальную деятельность. Это наиболее элементарный метод, выступающий, как правило, в качестве одного из элементов в составе других эмпирических методов.

В повседневной деятельности и в науке наблюдения должны приводить к результатам, которые не зависят от воли, чувств и желаний субъектов. Чтобы стать основой последующих теоретических и практических действий, эти наблюдения должны информировать нас об объективных свойствах и отношениях реально существующих предметов и явлений. Наблюдение как средство познания дает в форме совокупности эмпирических утверждений первичную информацию о мире.

Для того чтобы быть плодотворным методом познания, наблюдение должно удовлетворять ряду требований, важнейшими из которых являются: 1) планомерность, 2) целенаправленность, 3) активность, 4) систематичность.

Владение навыками наблюдения необходимо дизайнеру при проектировании нового образа костюма для клиента, то есть его имиджа. Наблюдательность позволяет дизайнеру за несколько минут уловить темперамент клиента, пластику его движений, тип внешности и в соответствии с этим создать новый гармоничный образ.

Наблюдение помогает «снимать» из окружающей среды надвигающиеся тенденции моды и в этом русле проектировать новые изделия, которые будут актуальны и востребованы. Наблюдение, зарисовывание и накапливание конструктивных, композиционных, цветовых решений одежды в любых ситуациях дает дизайнеру богатый материал для авторской интерпретации.

Сравнение – один из наиболее распространенных методов познания. Оно позволяет установить сходство и различие предметов и явлений действительности. В результате сравнения устанавливается общее и различное, присущее двум или нескольким объектам.

Для того чтобы сравнение было плодотворным, оно должно удовлетворять двум основным требованиям. Первое требование: сравниваться должны лишь такие явления, между которыми может существовать определенная объективная общность. Второе требование: для познания объектов их сравнение должно осуществляться по наиболее важным, существенным признакам.

Сравнение в дизайне костюма используется в процессе анализа прототипов костюма, когда они сравниваются, и прослеживается динамика их развития, накопления одних признаков и исчезания других. Например, в истории зарубежного костюма раскрепощение и ограничение свободы движений тела человека осуществляется волнообразно – одежда то открывает одни участки тела и создает большую воздушную прослойку на других, то закрывает и сковывает движения корсетами или плотным облегающим. Метод сравнения помогает выявить аналогии между искусствами различных стран, например, в крое костюма и его декорировании стран Японии, Китая, Кореи, Народов Приамурья прослеживаются схожие приемы. Сравнение необходимо и при выборе моделей-аналогов для коллекции одежды из большого числа эскизов; при проектировании образа костюма, когда он сравнивается с явлениями природы, сформировавшимися типажам в обществе или другими аналогиями.

Измерение, в отличие от сравнения, является более точным познавательным средством. Измерение – есть процедура определения численного значения некоторой величины посредством единицы измерения. Ценность этой процедуры в том, что она дает точные, количественно определенные сведения об окружающей действительности.

Важнейшим показателем качества измерения, его научной ценности является точность, которая зависит от усердия измеряющего, от имеющихся измерительных приборов.

В дизайн-проектировании на стадии конструирования костюма точное измерение имеет большое значение на стадии измерения фигуры и конструирования основы изделия, при поиске золотого сечения, при расчете расхода ткани. Нельзя пользоваться старой растянутой и стершейся сантиметровой лентой. Мерки с заказчика надо снимать быстро и точно, так как от длительного стояния меняется осанка тела. Если эти правила не соблюдаются, то погрешности в чертеже нарастают в геометрической прогрессии, и тогда изделие на примерке не будет соответствовать ни фигуре клиента, ни эскизу.

Неточный расчет расхода ткани может привести к тому, что ткани или не хватит на все изделие, или получится неэкономный перерасход.

Частным случаем наблюдения является *эксперимент*. Любой эксперимент может осуществляться как непосредственно с объектом, так и с «заместителем» этого объекта в познании – *моделью, которая позволяет проиграть и отрепетировать ситуацию*.

В дизайне костюма моделью, на которой отрабатывается идея, является макет. Он может быть заранее сконструированным в чертеже, а затем раскроенным; может моделироваться в эксперименте на фигуре или манекене. В современной моде эксперимент с помощью макета – актуальный метод проектирования креативной одежды. Иначе он звучит как макетный метод или метод наковки. Такая одежда уникальна и неповторима.

Дизайн костюма основан на эксперименте, с помощью его создают новые идеи и модели одежды: экспериментируют с тканями с помощью крашения, продергивания, продырявливания, надрезания, вышивания, стягивания, принтирования; экспериментируют с деталями и изделиями, создавая новую компоновку, сочетание, трансформацию. Все эвристические методы относятся к эксперименту, так как с помощью них дизайнер ищет новые формы, детали, конструкцию и технологию изготовления костюма.

Рассмотрим теперь методы, используемые на эмпирическом и теоретическом уровне исследований. К таким методам принято относить абстрагирование, анализ и синтез, индукцию и дедукцию.

Абстрагирование. Сущность этого метода состоит в мысленном отвлечении от несущественных свойств, связей, отношений, предметов и в одновременном выделении, фиксации одной или нескольких интересующих исследователя сторон этих предметов. Абстрагирование необходимо выполнять периодически в процессе работы над материалом, чтобы вовремя делать необходимые корректировки. В конце работы также необходимо отвлечься, оценить результат в целом. Если изделие получилось недостаточно гармоничное, – подумать над дополнительной корректировкой.

При проектировании эскиза модели костюма на конкретного человека важно производить эскизирование с использованием фотографии клиента, силуэта его фигуры в фас и профиль. При создании изделия сразу на фигуре человека необходимо

изучить все особенности телосложения. В процессе такой работы очень важно периодически выполнять абстрагирование, отвлечение от проработки деталей и оценивать человека в целом: его образ и фигуру. Моделирование фигуры клиента возможно с помощью создания пропорциональных и цветовых иллюзий, уменьшения прибавок на одних участках тела и создания объемов на других. При проектировании новой одежды с помощью эвристических методов после процесса генерации идей важно абстрагироваться и гармонизировать модель (согласовать все линии, детали, декоративные приемы), чтобы она составила целостный образ, а не набор креативных решений.

Процесс абстрагирования в системе логического мышления тесно связан с другими методами исследования и, прежде всего, с **анализом и синтезом**.

Анализ является методом научного исследования путем разложения предмета на составные части. Синтез, наоборот, представляет собой соединение полученных при анализе частей в нечто целое. Методы анализа и синтеза в научном творчестве органически связаны между собой,

Прямой или эмпирический анализ и синтез применяется на стадии поверхностного ознакомления с объектом. При этом осуществляется выделение отдельных частей объекта, обнаружение его свойств, простейшие измерения, непосредственная фиксация данных, лежащих на поверхности общего. Этот вид анализа и синтеза дает возможность познать явление, но для проникновения в его сущность он недостаточен.

Наиболее глубоко проникнуть в сущность объекта позволяет структурно-генетический анализ и синтез. При этом дальше развиваются предположения о некоторой причинно-следственной связи элементов. Этот тип анализа и синтеза требует вычленения в сложном явлении таких звеньев, которые представляют центральное, главное значение, оказывающее решающее влияние на все остальные стороны объекта.

Метод анализа необходим дизайнерам при изучении творчества известных кутюрье, их способов построения коллекций и конкретных моделей. Он позволяет изучить новые методы конструирования, моделирования, гармонизации изделий, объединения моделей в коллекцию, организации дефиле, шоу. Анализ необходим в изу-

чении исторических форм костюма, он позволяет увидеть, как идет изменение пропорций костюма, как достигаются определенные эффекты композиции его частей, проследить динамику форм.

Синтез происходит при объединении нескольких идей в единый костюм, после чего требуется их согласование и гармонизация. Синтез необходим при объединении знаний по специdiscиплинам в единую теорию и методологию дизайн-проектирования костюма. Если это не происходит в сознании студента, то он не сможет спроектировать полноценное, адекватное времени и потребностям человека изделие.

Для исследования сложных развивающихся объектов применяется **исторический метод**. Он используется только там, где так или иначе предметом исследования становится история объекта.

В дизайне костюма этот метод используется в курсовых и дипломных проектах при анализе и развитии источника творчества. Прослеживая динамику развития объекта, дизайнер выявляет закономерности и факторы, влияющие на его изменение. На этих выводах дизайнер может делать прогнозные предположения.

Из методов теоретического исследования рассмотрим **метод восхождения от конкретного к абстрактному**. Восхождения от конкретного к абстрактному представляет собой всеобщую форму движения научного познания, закон отображения действительности в мышлении. Согласно этому методу процесс познания как бы разбивается на два относительно самостоятельных этапа.

На первом этапе происходит изучение чувственно-конкретных элементов. Единый объект рассматривается в деталях, расчленяется, описывается при помощи множества понятий и суждений. В этом процессе он «исчезает» как целостный объект, представляя собой дифференцированный набор деталей и свойств.

Второй этап процесса познания – движение от конкретного к абстрактному. На этом этапе как бы восстанавливается исходная целостность объекта, он постепенно воспроизводится во всей своей многогранности, но уже в мышлении. Теперь он воспринимается не как аморфный предмет, а как целостный объект, со структурой, связями, деталями.

Оба этапа познания теснейшим образом взаимосвязаны. Восхождение от конкретного к абстрактному невозможно без предварительного «анатомирования»

объекта мыслью, без изучения его конкретных свойств и элементов и перехода к абстрактному определению. Таким образом, можно сказать, что рассматриваемый метод представляет собой процесс познания, согласно которому мышление восходит от конкретного в действительности к абстрактному в мышлении и от него – к конкретному в мышлении.

В дизайне костюма метод восхождения от абстрактного к конкретному применяется при проектировании образа изделия или коллекции костюмов. На первом этапе создается эмоциональный образ, на уровне ощущений. Затем он прорисовывается конфигурациями линий, пятен. Далее идет проработка формы, ее деталей, пропорций. Предпоследний этап – это разработка вариантов конструкций, поиск наиболее гармоничной и отвечающей образу. На последнем этапе идет абстрагирование, обобщение, корректировка и уточнение нюансов.

Движение от конкретного к абстрактному происходит при накоплении информации и ощущений, когда дизайнер напитывается идеями из окружающего мира. Накопленные впечатления суммируются и выливаются в абстрактный образ, и тогда уже мысль движется в направлении от абстрактного к конкретному.

Движение от конкретного к абстрактному происходит также при анализе чужих идей-моделей, когда дизайнер начинает изучать понравившееся ему изделие и понимать, что привлекло его внимание. Процесс изучения композиции деталей, колористического и пропорционального решения доставляет ему удовольствие. Таким образом дизайнер накапливает правила и принципы достижения гармоничного образа изделия и далее работает по ним, соединяя с собственными представлениями о прекрасном, и получая свой авторский индивидуальный результат.

Итак, методы научного мышления помогают дизайнеру организовать свою деятельность, целенаправленно и концентрированно осуществлять ее на каждом этапе. Тем не менее, творчество дизайнера нельзя разложить на составляющие и подчинить каждый этап определенному методу. Роль интуиции и фантазии очень велика, а при использовании методов она выходит на более высокий, качественный уровень.

Заключение

Использование эвристических методов позволяет разбудить в студенте дизайнере по костюму инициативу, раскрыть его индивидуальные способности, развить логику мышления. Появляется реальная возможность регулировать процесс творческого поиска, что помогает направлять творческие искания студентов в нужном русле. Эвристика приобретает неопределимое значение, выступая в качестве стимулятора, своего рода «психологического лекарства» т.е. средства, позволяющего снимать стрессы, преодолевать психологические барьеры.

Эвристические методы – это, по сути, проанализированные и сформулированные приемы творческого мышления, возникшие когда-то интуитивно. Освоение их в качестве технологии позволяет мышлению выйти на более высокий уровень творчества.

В процессе обучения эвристике развиваются следующие креативные качества дизайнера:

- стремление к новизне;
- мобильность, реактивность, гибкость мышления;
- дивергентность мышления (способность находить несколько решений и выбирать оптимальное при существующих условиях);
- смелость (страх не совместим с творчеством);
- активность;
- оригинальность;
- умение преодолевать трудности и препятствия в процессе достижения цели (сквозь тернии – к звездам);
- умение преодолевать моральные, физические, материальные, теоретические барьеры.

Развитость этих качеств позволяет дизайнеру создавать креативную, интересную одежду, постоянно находить новые решения.

Развитие креативности мышления дизайнера с помощью эвристических методов

Каждый эвристический метод развивает определенные качества мышления, которые в комплексе развивают креативность дизайнера. Креативность дизайнера – это, в итоге, умение продуцировать новые идеи.

В таблице показано, какие качества мышления развиваются различными методами

Эвристические методы	Развиваемые качества мышления
Метод неологии	самостоятельность, критичность, трансформация, сравнение
Индивидуальный метод мозговой атаки	латеральное мышление, самоконтроль, критичность, анализ, синтез
Метод вставок	гибкость, трансформация, игра
Прием перестановки	гибкость, преодоление стереотипов
Модульный метод	гибкость, латеральное мышление
Метод асимметрии	оригинальность, игра
Метод деконструкции	гибкость, преодоление стереотипов
Метод инверсии	гибкость, преодоление стереотипов, игра
Бионический метод	ассоциативность, игра, трансформация
Метод гиперболизации	трансформация, игра
Метод минимизации	трансформация, игра
Комбинаторные методы	гибкость, мобильность, латеральное мышление
Метод трансформации	латеральное мышление, оригинальность, мобильность, трансформация

Метод интеграции	синергетическое мышление, оригинальность, трансформация
Метод дифференциации	оригинальность, трансформация, анализ
Метод «вред – на пользу»	практичность, гибкость, латеральное мышление
Метод морфологического анализа	системность, панорамность, гармоничность
Метод многослойности	игра, трансформация
Метод «посредника»	гибкость, гармоничность
Метод мультипликации	вариативность, гибкость
Метод перфорации	преодоление барьеров, игра
Метод управления вниманием окружающих	критичность, абстрагирование, гармоничность
Метод совмещения несовместимого	синергетическое мышление, оригинальность, преодоление стереотипов, гармоничность
Метод «складного ума»	анализ, синтез, критичность
Метод фокальных объектов	ассоциативность, системность, вертикальное мышление
Метод стилизации	ассоциативность, игра образами, гармоничность
Метод модернизации морально устаревших вещей	практичность, вариативность, критичность

Литература

1. Боно Э. Латеральное мышление. – СПб.: Питер Паблишинг, 1997.
2. Композиция костюма: Учеб пособие для студентов высших учебных заведений / Г.М. Гусейнов, В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова и др. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 432 с.
3. Композиция костюма: Учеб. пособие для студентов вузов / Г.М. Гусейнов, В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова и др. – М.: Издательский центр «Академия», 2003.
4. Кравцова Т.А. Основы теории и методологии дизайн-проектирования костюма. Учебное пособие. – Владивосток: ВГУЭС, 2004. – 65 с.
5. Рачицкая Е.И. Сидоренко В.И. Моделирование и художественное оформление одежды / Серия «Учебники, учебные пособия». – Ростов н/Д: Издательство «Феникс», 2002. – 608 с.
6. Скирута М.А., Комиссаров О.Ю. Инженерное творчество в легкой промышленности. – М.: Легпромбытиздат, 1990. – 200 с.
7. Халперн Д. Психология критического мышления. – СПб.: Питер, 2000.
8. Черемных А.И. Основы художественного конструирования женской одежды. – 2-е изд. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1983.–192 с

Содержание

Введение	3
1. Цели и задачи эвристики	4
2. Эвристические методы в дизайне одежды	7
2.1. Метод ассоциаций.	7
2.2. Метод фокальных объектов.	9
2.3. Синектика.	12
2.3.1. Метод прямой аналогии	13
2.3.2. Личная аналогия или метод эмпатии	14
2.3.3. Символическая аналогия.	15
2.3.4. Фантастическая аналогия.	16
2.3.5. Трансформированная аналогия или метод неологии	17
2.3.6. Бионическая аналогия или бионический метод	18
2.3.7. Историческая аналогия или метод историзма	20
2.4. Метод сценарирования	21
2.5. Метод игры.	22
2.6. Метод карикатуры	24
2.7. «Метод складного ума» или метод выяснения мнения «других»	25
2.8. Метод дробления задачи и последовательного приближения	25
2.9. Метод наводящих вопросов	26
2.10. Метод изменения формулировки задачи	27
2.11. Метод эргономики	28
2.12. Метод hi-tech	29
2.13. Метод поиска «идеальной вещи»	30
2.14. Коллективный метод «мозговой атаки»	32
2.15. Индивидуальный метод мозговой атаки	34
2.16. Комбинаторные методы	35
2.17. Метод коллажа	38
2.18. Прием перестановки	39
2.19. Метод вставок	41
2.20. Кинетизм	43
2.21. Трансформация	44
2.22. Метод безразмерной одежды	45
2.23. Метод создания одежды из целого куска ткани	47

2.24. Модульный метод проектирования	49
2.25. Метод деконструкции	51
2.26. Метод инверсии	54
2.27. Метод интеграции	55
2.28. Метод дифференциации	57
2.29. Метод морфологического анализа	59
2.30. Метод модернизации изделия	62
2.31. Метод «вред – на пользу».	63
2.32. Метод многослойности	65
2.33. Прием местного качества	67
2.34. Метод «посредника»	67
2.35. Метод изменения окраски изделия или ткани	68
2.36. Метод мультиплицирования	69
2.37. Метод асимметрии	71
2.38. Метод обобщения	73
2.39. Метод стилизации	74
2.40. Метод управления вниманием окружающих	76
2.41. Метод гиперболизации	78
2.42. Метод совмещения несовместимого	79
2.43. Метод перфорации	81
2.44. Метод имитации	82
2.45. Метод «выход за пределы»	83
3. Эвристические методы в историческом костюме	84
4. Типы творческого мышления, их применение в обучении дизайнеров костюма	89
5. Использование методов научного мышления в деятельности дизайнера	97
Заключение	105
Приложение	106
Литература	109

Благова Татьяна Юрьевна, доцент кафедры «Дизайн»,

кандидат педагогических наук

Технология разработки новых идей в дизайне костюма. Учебное пособие.

100 экз.