

Министерство образования и науки Российской Федерации
Амурский государственный университет

АРХИТЕКТОНИКА И ПЛАСТИЧЕСКОЕ
МОДЕЛИРОВАНИЕ КОСТЮМА

Учебно-методическое пособие

Составитель Т.Ю. Благова

Благовещенск

2013

ББК 37.24я73

А87

*Рекомендовано
учебно-методическим советом университета*

Рецензенты:

С.В. Санатова, доцент, председатель регионального отделения Союза дизайнеров России;

Т.Н. Бугреева, доцент, член Союза дизайнеров России, креативный директор салона эксклюзивной женской одежды.

Благова, Т.Ю. (составитель)

А87 Архитектоника и пластическое моделирование костюма. Учебно-методическое пособие / Т.Ю. Благова. – Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2013. – 52 с. – ил.

Пособие предназначено для студентов-бакалавров направления подготовки 072500.62 «Дизайн», профиль «Дизайн костюма», и бакалавров направления подготовки 262200.62 «Конструирование изделий легкой промышленности», профиль «Конструирование швейных изделий», а также для студентов специальности 070601.65 «Дизайн», специализация «Дизайн костюма» и специальности 260902.65 «Конструирование швейных изделий», бакалавров направления 050100.62, профиль подготовки «Технологическое образование» по дисциплинам «Академическая скульптура и пластмоделирование» и «Архитектоника объемных форм».

ББК 37.24я73

В авторской редакции

© Благова Т.Ю., 2013

©Амурский государственный университет, 2013

ВВЕДЕНИЕ

Architektonike – строительное искусство. Надель-Червинская М.А. Большой толковый словарь иностранных слов / М.А. Надель-Червинская, П.П. Червинский. – Ростов н/Д.: Феникс, 1997. – 544 с.

Архитектони́ка (от др.-греч. ἀρχιτεκτονική – строительное искусство) – построение художественного произведения. <http://ru.wikipedia.org/wiki>

Термин архитектоника состоит из двух слов греческого происхождения: др.-греч. ἀρχι (archi) – главный и др.-греч. τεκτον (tektos) – строить, возводить, что в прямом переводе означает «главное устройство» (или основное строение). Это слово является абсолютно однокоренным со словами: архитектор (по древне-русски это слово вообще звучало как архитекторь, главный строитель) и архитектура (основа строения). В отличие от двух упомянутых терминов, архитектоника обозначает главный (основной) принцип построения и общую систему связей между отдельными частями композиции художественного целого.

В архитектуре (как прародительнице этого термина) архитектоника является важнейшим свойством общей композиционности строения, зримым образом показывающее удельный вес и назначение основных конструктивных частей и отдельных материалов, из которых построено каждое конкретное здание. Архитектоника проявляет себя прежде всего через ясно выраженное членение и соотношение частей целого произведения (или строения): как внешних, так и конструктивных. Именно архитектоника формирует главное впечатление от восприятия объекта (что не теряет свое значение даже в случае объектов живой природы, также имеющих свою видимую архитектонику). Через цельность внешнего образа она выражает главную композиционную идею (или, иначе говоря, составляет образ объекта). Именно этим архитектоника отличается от тектоники, представляющей собой только эстетическое воплощение несущей формы конструкции и материала (Степанов А.В. Объемно-пространственная композиция: Учеб. для вузов / А.В. Степанов, В.И. Мальгин, Г.И. Иванова и др.. – М.: Стройиздат, 1993. – 256 с.: ил.).

Тектоника – это результат пластически разработанной, художественно осмысленной конструкции. (Буров А.К. Об архитектуре... – С. 33).

Архитектурная тектоника – взаимосвязь художественного и технологического способов мышления и деятельности в материале. (Волчек Ю.П. Технология и тектоника... – С. 13)

Истоки архитектурной тектоники лежат в начале XX в. в конструктивистской (геометричной) живописи. Яркими представителями конструктивизма являются К.С. Малевич, Л.М. Лисицкий, А.М. Родченко, Л.С. Попова, В.Ф. Степанова, А.А. Экстер, Пит Мондриан, Тео ван Дуйсбург.

Картины Л.С. Поповой так и называются «Живописная архитектоника».



Л. Попова. Живописная архитектура. (XX в. Модерн, авангард).

Работы Л. Поповой середины 1910-х гг. демонстрируют движение художника от кубофутуризма к абстрактному искусству. В них заметно влияние Казимира Малевича, к единомышленникам которого примкнула в этот период Попова. 1915 г. стал итоговым для Л.С. Поповой – она приходит к своему собственному варианту беспредметной живописи, в которой динамически сочетались традиционные принципы древнерусской живописи (плоскостность, линейность) и самые «левые» приемы авангарда. В следующем году эти композиции обретают еще большую стилистическую определенность и получают название «живописная архитектура». Тогда же Л.С. Попова становится членом группы «Супремус», организованной К.С. Малевичем. Она – неизменный участник выставок московского и петербургского авангарда этих лет. С 1918 г. начала свою преподавательскую деятельность в ВХУТЕМАСе, где вместе с А.А. Весниным формулирует новую программу преподавания цветовой дисциплины (цвет как самостоятельное формообразующее средство в живописи). В живописи Л.С. Поповой постепенно возрастает конструктивное начало: от «живописной архитектуры» к «живописным конструкциям» (1920) и «живописно-силовым построениям» (1921). Поэтому отрицание станковой живописи и обращение к «производственному» искусству были (в 1921) для нее совершенно естественными. <http://nacfund.ru/ru/painters/попова-любовь-сергеевна>

Современных дизайнеров в проектировании костюма привлекают не только архитектурные приемы – строительство костюма как сооружения, но и скульптурное моделирование – ваяние модели как скульптуры, лепка его монолитно или из элементов.

Для дизайнера костюма архитектура и пластическое моделирование интересны тем, что позволяют абстрагироваться от привычных средств моделирования и конструирования одежды и сосредоточить внимание на создании необычного художественного образа. Такой подход необходим в проектировании костюмов-скульптур, костюмов-инсталляций для рекламы имени дизайнера, торговой марки, в создании различных шоу. Для студентов-первокурсников

использование этого метода позволяет проектировать костюм примитивными методами из примитивных материалов, используя имеющийся опыт и совмещая его с освоением новых техник. В данном пособии представлены коллекции дизайнеров, работающих в стиле авангард и описание некоторых приемов изготовления их необычных моделей. Подробного описания техник нет, в связи с творческой тайной автора. У каждого дизайнера свой уникальный путь движения в профессии. И поскольку дизайн – это создание не только новых форм, но и технологий, то каждый дизайнер, пользуясь своим технологическим опытом, привносит в технологию создания костюма опыт из других областей деятельности.

1. Архитектоническое формообразование

Формообразование – категория архитектурной и художественной деятельности, дизайна, обозначающая процесс созидания формы. В процессе формообразования объекта создаются его функциональные, конструктивные, пространственно-пластические, технологические структуры. Формообразование – это членение, строительство, структурирование формы.

Архитектоническое формообразование – это пространственная организация элементов костюма-образа.

Композиционными элементами формообразования являются форма, геометрический вид, конструкция, масса, силуэт, фактура, цвет.

Дизайн-форма – это единство и лаконичность всех элементов формы (внешнего вида, конструкции, фактуры, цвета).

Геометрический вид – свойство формы, определяемое соотношением ее размеров по трем координатам пространства. Геометрический вид формы определяется также прямолинейностью и криволинейностью поверхности.

Конструкция костюма – это характер членения формы, конфигурация деталей. Это свойство костюма четко выделяется в случае формообразования из ткани. В вязаных или модульных (собранных из кусочков) изделиях конструкция изделия является также ее фактурой, декором.

Архитектоническое формообразование – это скульптурная лепка формы костюма из пластичных или устойчивых материалов. В этом процессе важен поиск новых необычных структур и применение их в костюме, обыгрывание и презентация фигуры человека как скульптур. Очень важен поиск гармоничных пропорций структур и деталей относительно фигуры человека, лаконичная компоновка чистых форм и линий.

2. Материалы для архитектуры и пластического моделирования костюма (не требующие обработки)

Бумага; ватман; газета; пленка; сетка (фатин); упаковочный материал; пластик; флизелин; синтепон; бортовка; воротничковая; бязь; трикотаж; стрейч-сетка; проволока.

3. Виды архитектурного формообразования костюма



Драпирование. Древнегреческая драпированная одежда и современное платье, драпированное из шелка.

Драпируемость обеспечивает тонкая структура ткани.



Одежда, драпированная из тонкого трикотажа. Формообразование основано на эластичности, растяжимости и мелкой драпируемости материала.



Гофрирование. Древнеегипетское и современное платье. Облегчение обеспечивает тонкая мелкогофрированная ткань.



Каркасное формообразование за счет гибких прутьев.



Складчатое формообразование



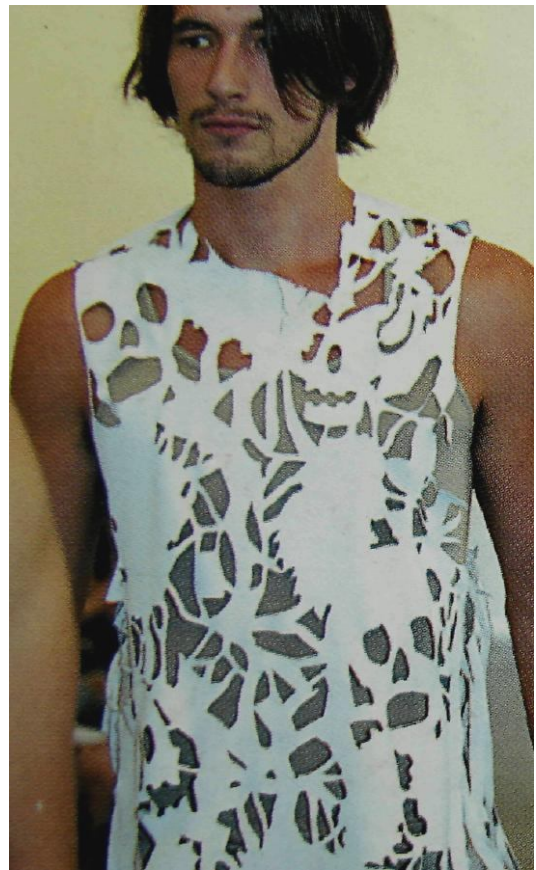
Оригами



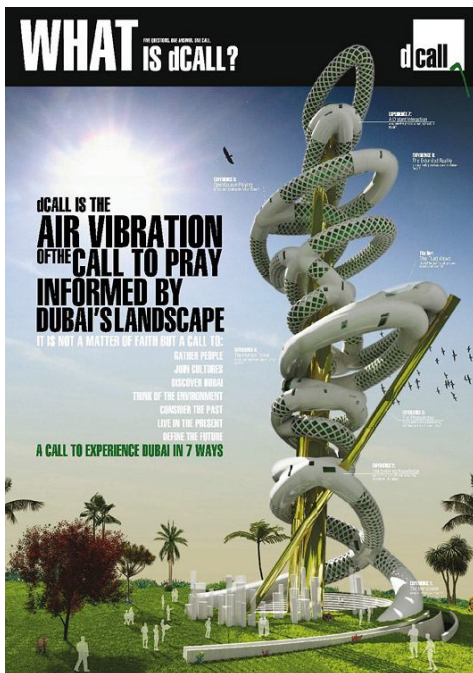
Формообразование буф



Спиральное формообразование



Перфорация плоскостей



Петлеобразное формообразование



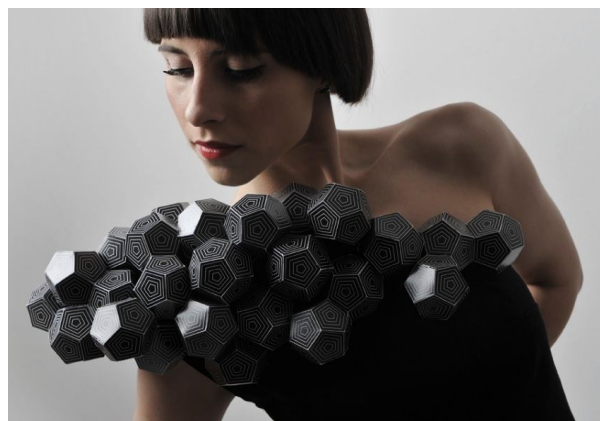
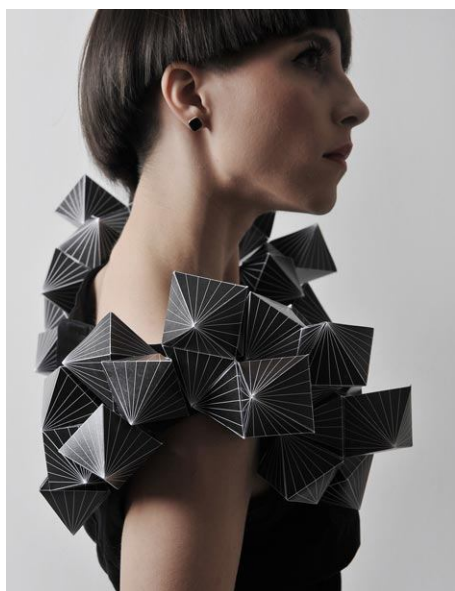
Обтекаемое и формоустойчивое плетение



Обтекаемое и формоустойчивое вязание

4. Техники пластического моделирования костюма

Платоновы тела Амилы Хрустик. (Бумагопластика и трикотаж. Модульное моделирование)



Амила Хрустик (Amila Hrustic) создала коллекцию, посвятив ее платоновым телам – правильным многоугольникам, имеющим равные стороны и углы. Коллекция состоит из платьев ручной работы в сочетании текстиля и бумаги.

Платон, великий греческий философ, изучал то, что мы теперь называем «Платоновые тела». Всего существует пять Платоновых тел: тетраэдр, куб, октаэдр, додекаэдр и икосаэдр. Этот проект рассматривает концепцию геометрически организованных и структурированных в пространстве предметов по отношению к человеческому телу. Наиболее уместно называть это исследованием восприятия и контрастности или изучением связи между искусственным и органическим, аморфным и геометрическим. Каждый из пяти Платоновых тел является основным элементом при изготовлении платьев. Чтобы выразить простоту формы, использовались черные и белые шаблоны из жесткой бумаги. Подчеркивая скульптурность коллекции, выражалось отношение к телу в пространстве.

Коллекция Платона не относится к повседневной одежде, но заменив бумагу на более прочные ткани, возможно, концепцию Платоновых тел можно будет использовать для создания обычной одежды.

Скульптурная мода Zoe Bradley. (Бумагопластика.

Модульное моделирование)



Zoe Bradley, художник-дизайнер, который работает с люксовыми брендами и журналами. Она создает витрины, экспонаты одежды, выставки инсталляций. Ее клиенты включают De Beers, Harvey Nichols, Donna Karan, Vogue, Alexander McQueen и Missoni.

Zoe Bradley создает крупногабаритные платья и головные уборы для рекламных кампаний, дефиле-шоу и витрин. Она использует нетрадиционные методы изготовления и материалы, которые смешиваются с роскошью образов.

В первую очередь Зои сотрудничает с люксовыми брендами, создавая потрясающие сооружения, чтобы презентовать дизайнера, продукцию и бренд. Ее скульптуры высокой моды используются в рекламных кампаниях по всему миру. Для создания своих костюмов-скульптур она использует бумагу, ткань, дерево и переработанный пластик.

Перфорированные платья Jum Nakao. (Бумагопластика)

Бразильский дизайнер японского происхождения Jum Nakao представил бумажные модели на выставке бумажной моды в MoMu в городе Антверп, Бельгия. Над созданием изысканной коллекции бумажных платьев Jum Nakao и его помощники трудились 700 часов. Эта сложная работа требовала огромных усилий, внимательности, терпения и сосредоточенности на творческом процессе. Все это было в последствии уничтожено. Момент, когда модели после демонстрации платьев принялись рвать на себе бумажную одежду, не просто удивил всех присутствующих на показе, а повергнул их в шок. <http://www.kulturologia.ru/blogs/010509/11004/>



**Платья из бумажных полос
Александры Захаровой и Ильи Плотникова.**

<http://www.liveinternet.ru/journalshowcomments.php?jpostid=240937306&journalid=4699914&go=prev&categ=0>



Платья из металла Робин Баркус. (Металлопластика)

Робин Баркус – мультидисциплинарная художница из США. Она родилась и выросла в Чикаго, а сейчас живет и работает в Лас-Вегасе. Большинство ее работ интерактивны по своему характеру, они приглашают зрителя прочувствовать искусство, испытать его на себе, а не просто увидеть. <http://mirjen.ru/pokupki/moda/unikalnye-platja.html>

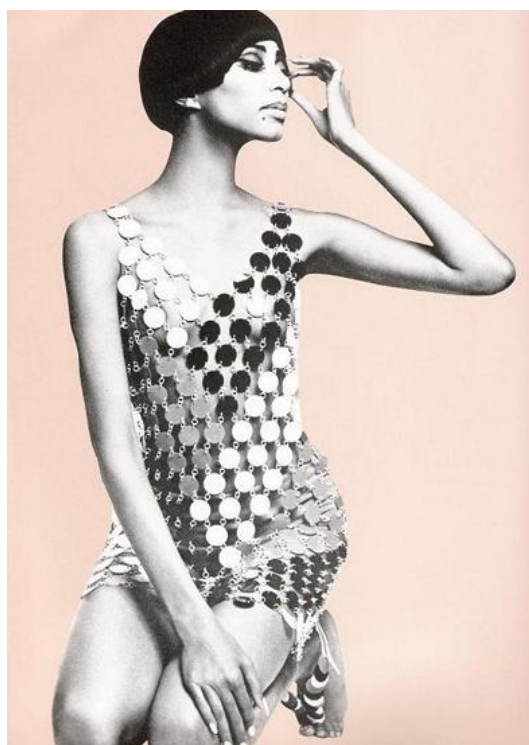


Скульптурные платья из войлока Екатерины Поповой

Эко-коллекция «Синтез» (живого биологического и искусственного) основана на способе валяния шерстью, при определенных воздействиях на которую создается войлок, обладающий «пластилиновыми» свойствами, что позволяет автору, подобно скульптору, лепить силуэт и создавать одежду без швов. В коллекции гармонично сочетаются и натуральность экостиля (поверхность одежды напоминает вид растительных фактур) и футуристический образ модифицированного человека будущего. За основу для коллекции взято маленькое и лаконичное шерстяное платье Коко Шанель. Вырастающие из одежды геометрические формы (которые снимаются), неровные края, перфорация, нарушение традиционной технологии несут в себе черты стиля «Деконструктивизм».



**Платья Пако Рабанна
из металлических пластин (60-е гг.)**



Современные платья Пако Рабана из металла и пластика



Пако Рабанн (настоящее имя Франсиско Рабанеда) родился в городе Пасажес в Испании, но после смерти отца его семья переехала во Францию.

По профессии Пако архитектор, по специальности не работал, но знания, приобретенные во время учебы, пригодились ему позже при создании одежды.

Будучи студентом, он начал заниматься изготовлением аксессуаров и бижутерии, используя новые материалы. Благодаря новым технологиям, изделия, которые выпускал Пако Рабанн, были легкими, недорогими, но при этом яркими и красивыми.

Свою первую коллекцию Пако Рабанн представил в Париже в 1966 г. В ней были модели из бумаги, пластика, металла на босоногих девушках. Его показ сразу привлек внимание международной прессы, и Рабанн, вдохновленный успехом, продолжил экспериментировать с новыми материалами. Среди его проектов были плащи из перьев, одежда из кожи и металла, плетеные кольчуги.

Пако Рабанн разрабатывает также дизайны костюмов для театра и кино и уже много лет занимается живописью. Его работы впервые были представлены на выставке в Центральном доме художника в Москве в 2005 г.

<http://www.spletnik.ru/stars/starpage/paco-rabanne>

Воздушная мода от Daisy Balloon. (Моделирование из воздушных шаров)



За названием дуэта Daisy Balloon стоят японские дизайнеры Ри Хосокай (Rie Hosokai) и Такаши Кавада (Takashi Kawada). Вдвоем они путешествуют по миру, представляя ценителям искусства и оригинальных идей свои наряды из воздушных шариков и несколько нереальные фото-инсталляции.

Daisy Balloon. Уже от самого словосочетания веет легкостью, радостью, детством. Каждое платье сделано из огромного количества миниатюрных воздушных шариков.

В коллекции Daisy Balloon можно найти и фантазийные ансамбли, и вполне актуальные (хоть и несколько «надутые») силуэты платьев, юбок и топов. Последнее увлечение Ри и Такаши к сегодняшнему дню – свадебные наряды. Воздушные шарики здесь очень уместны: они не только помогают передать радость и волнение, переполняющие невесту, но и остаются одним из символов современных праздников бракосочетания. Платья выглядят так, будто набраны из крупных бусин жемчуга. Такой наряд определенно сделает невесту уникальной. А вот сбережь его, чтобы показать следующим поколениям, вряд ли получится.

Модели из пластика Айрис ван Эрпен.



Айрис ван Эрпен считают наследницей Маккуина. Она изучала дизайн одежды в ARTEZ Institute of the Arts Arnhem в Нидерландах, работала у Александра Маккуина интерном.

В академии Айрис быстро научилась работать с мягкой тканью, чувствовать ее форму, но так как она хотела строить и экспериментировать, то взяла на вооружение совсем другой материал, с которым приходится изрядно поработать – ее платья изготовлены из спаянных лазером пластика и резины.

Ее коллекции поражают своими скульптурными формами. Конструкции ван Эрпен всегда выражают заинтересованность в других видах искусства. Ее платья находятся вне моды. Каждое платье – это произведение искусства в своем роде, скульптура, которая может существовать отдельно от коллекции. Конечно, вещи не носимые, но Айрис продумывает каждое платье до мелочей, так, что в нем очень даже удобно ходить. Так, певица Lady Gaga регулярно на людях появляется в нарядах от Айрис ван Эрпен.

<http://www.liveinternet.ru/users/4188540/post232772143/>

Креативный трикотаж от Johan-Ku



Тайваньский дизайнер Йохан Ку (Johan Ku) создает экстравагантные свитера и платья, в которых разве что самые отчаянные модницы осмелятся появиться на публике. Но самого автора этот факт, кажется, совершенно не беспокоит, ведь, по его словам, он создает не одежду, а скульптуры.

«Вдохновением для создания коллекции «Emotional Sculptures» послужила концепция «мягкой скульптуры», – рассказывает Йохан Ку. После ряда экспериментов автор решил, что лучший материал для его работы – неокрашенные шерстяные нитки. Как можно заметить, в каждой его скульптуре сочетаются нити разной толщины, причем некоторые из них очень толстые. Чтобы справиться с ними, Йохан прибегает к помощи огромных спиц, а иногда плетет замысловатые узоры одними только пальцами.

«Вместо того чтобы создавать тысячи одинаковых вещей, я предпочитаю работать над чем-то уникальным», – говорит Йохан Ку. В 2004 г. коллекция «Emotional Sculpture» заняла третье место на Taiwan Fashion Design Award, а в 2009-м получила награду Avant-Garde Award на фестивале Gen Art's Styles International Design Competition в США.

Йохан Ку родился в Тайбэе (Тайвань) в 1979 г. В 17-летнем возрасте он начал карьеру графического дизайнера. После получения степени магистра Fu-Jen University (креативная мода и текстильный дизайн), в 2005 г. Йохан основал свою собственную студию. <http://sewclub.ru/johan-ku/>

Керамические наряды от Li Xiaofeng.

(Арт-проект для фирмы LACOSTE)



Li Xiaofeng, 43-летний пекинский художник, создает одежду из традиционной китайской керамики. Уникальные и экстравагантные фарфоровые платья, пиджаки и галстуки из осколков чаш и обеденных тарелок можно носить. Li Xiaofeng родился в Hubei, учился в Центральной академии изящных искусств в Пекине, окончив обучение в 2002 г.

Li Xiaofeng является одним из представителей современного китайского искусства, рожденного из древних традиций. В его творчестве эта связь буквальна: он сшивает осколки фарфоровой посуды китайских императоров династии Сун (420-479 гг.), Юань (1279-1368 гг.), Мин (1368-1644 гг.), Цин (1644-1911 гг.) и крепит фарфоровое одеяние на кожаный каркас или нательное белье. Керамические наряды расстегиваются сзади или сбоку и их можно одеть. В студии Xiaofeng полно ящиков с побитыми тарелками и другими керамическими осколками. Каждая фарфоровая частица сортируется по возрасту, цвету, дате, форме прежде, чем она будет использована для создания очередного фарфорового наряда. От этого также складывается и цена изделий.

Китайский мастер Li Xiaofeng сделал две удивительные керамические рубашки Lacoste, используя фарфор древнекитайского стиля. Но так как Китай запрещает экспорт древних артефактов включая черепки фарфора, то Ли решил сделать фарфоровые черепки сам, чтобы его работу могли увидеть за пределами Китая. Она действительно того стоит! Компания Lacoste представит «фарфоровую одежду» на ежегодном мероприятии 2010 Holiday Collector's Series. Пара из Венгрии приобрела свадебные наряды из фарфора у Li Xiaofeng, решив сделать свою свадьбу особенной. Кстати, стоит такие наряды после того, как сыграют свою торжественную роль, будут весьма недешево – мало того, что это дизайнерская работа, так еще и собраны в них фрагменты изделий не одной эпохи, а целых трех династий! И все же основная задача этих произведений искусства – не стать одеждой, а прежде всего передать философский смысл бренности всего сущего, а также того, что любой конец – начало нового. Так куколка становится бабочкой, а разбитая посуда – объектом модного искусства.

Работы автора можно было увидеть в 2009 г. на выставке в галерее Virginia Miller Gallery.

Скульптурные платья Wrapped Garment от Жанжин Ли



Жанжин Ли (Jungeun Lee) изготавливает наряды без ниток, иглолок и ножниц. Жанжин – студентка престижнейшего Королевского колледжа искусств в Лондоне. За время учебы она успела изучить свойства и текстуры практически всех существующих тканей. Этому девушке показалось мало, и она решила изобрести что-нибудь новенькое, а то и открыть новый способ изготовления одежды. Поэкспериментировав с различными видами плетения и ткачества, Жанжин оставила надежду на получение инновации с помощью органических материалов. И оказалась права: ее дизайнерские платья *Wrapped Garment* сделаны из синтетики с помощью процесса нагревания, что позволяет создавать объемные, скульптурные наряды. Дизайнерские платья *Wrapped Garment* – это авангардные скульптурные модели. Благодаря гибким синтетическим волокнам получаются причудливые и необычные формы. Некоторые вещи откровенно напоминают пластиковые упаковки каких-нибудь продуктов, что полностью оправдывает название коллекции (на англ. «*wrap*» – «обертка»). Для создания такого наряда не нужны навыки работы за швейной машинкой: каждый экземпляр от Жанжин Ли сделан без единого шва, благодаря несложной технологии, к которой пришла студентка после творческих поисков. Для создания нарядов-«упаковок» дизайнеру требуются синтетические волокна разной длины, нагреватель или горелка и манекен. Волокна оборачивают вокруг пластикового тела, придавая им нужную форму. Затем включают подогрев, который придает модели дополнительный объем и закрепляет ее, создавая некое подобие ткани. Благодаря разновеликим волокнам получается интересная и полупрозрачная текстура. Остается только снять готовый наряд с манекена, и он готов. С помощью аналогичной методики Жанжин создает и обувь.

<http://www.artrss.ru/fashion-Dizajnerskie-platja-wrapped-garment-bez-edinogo-shva-i-n/>

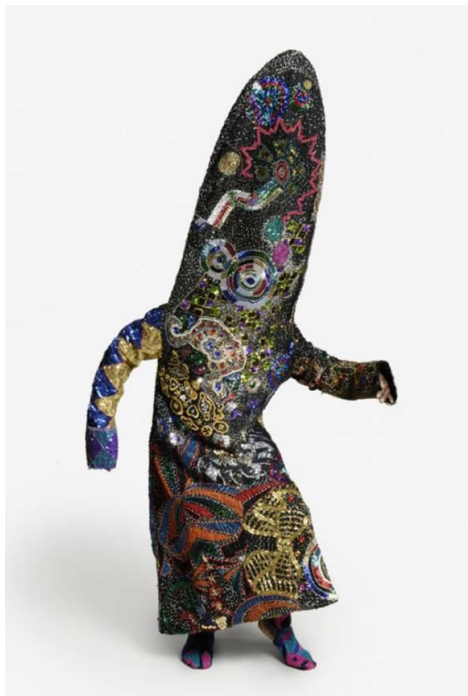
Платья из проволоки от Sophie De Francesca



Софи Де Франческа (Sophie DeFrancesca) – дизайнер из Торонто, выбрала для своих коллекций весьма необычный материал – гальваническую проволоку. Роскошные вечерние платья Софи не предназначены для носки – на них можно лишь смотреть и восхищаться тонкой, филигранной работой.

Талант Софи проявился рано, к 10 годам у ее Барби был уже целый гардероб дизайнерской одежды. Интересно, что на создание коллекции проволочных платьев художницу вдохновили фотографии матери, которую она потеряла еще в детстве. Маленькая Софи могла часами разглядывать старинные фотографии матери в элегантных нарядах, которые она затем постаралась воплотить в проволоке. «Я хочу, чтобы люди задействовали свое воображение», – говорит Софи. <http://bestdress.com.ua/main/creative/2422-platya-iz-provoloki-ot-sophie-de-francesca.html>

Nick Cave – Soundsuits: wearable mixed-media sculptures



Ник Кейв, художник и педагог из Чикаго, создает эти необыкновенные «Звуко костюмы». Они изготовлены из металла, пластика, ткани, искусственного меха. Все объекты объединяются, чтобы создавать звуки через движение или подыгрывать звукам.

Искусство объединяет людей, чтобы делиться опытом и идеями. Сотрудничая между различными видами искусства, художники могут создавать запоминающиеся моменты соединения зрителей и художников. Одна из таких возможностей была в Цинциннати в художественном музее. Soundsuit исполнителей и толпа в Цинциннати художественный музей. В Чикаго родился художник Ник Кейв, соединивший моду, скульптуру и боди-арт в удивительные костюмозвуки. Эти монументальные полу-человеческие формы издают звуки, когда двигаются. Многие костюмы делаются из бросовых материалов, включая старую одежду и игрушки. Другие костюмы строятся с использованием человеческих волос и окрашиваются в фантастические неоновые цвета. Nick Cave видит каждый звуко костюм как два отдельных произведения искусства, как статическую скульптуру при отображении в галерее и как кинетическую при ношении на теле человека. Для выставки в художественном музее Цинциннати Nick Cave представил более 40 Soundsuits на дисплее. 13 из них доступны для постановки уникальных танцев. Эмили Holtrop, директор художественного музея Цинциннати, сразу поняла, кто мог бы поставит хореографию танца в Цинциннати. Она позвонила Хизер Britt, региональному директору студии Ритм & Движение в Цинциннати преподавателю балета, театра и танца. Независимый хореограф, Хизер создала танцы для различных местных и национальных групп. Она приступила к вербовке танцоров из числа ее студентов и коллег-учителей Rhythm & Motion. У Хизер было очень мало времени, чтобы поставить хореографию танца с Soundsuits. Посмотрев в YouTube видео других работ, которые были созданы для Soundsuits, она заметила, что «Танцоры не могли потрогать или увидеть друг друга. Я подумала, что было бы, если бы эти люди встречались друг с другом на танцполе, как бы они идентифицировали друг друга. Поэтому я попыталась создать танцорам возможности для взаимодействия». Первый день они начали с игры, позволяющей танцорам и Хизер обнаружить, что каждый человек может сделать в своем костюме путем перемещения на разных скоростях, прыжках в воздухе и прочему баловству. В ту ночь Хизер вернулась домой и создала танец. «Мы чувствовали себя как дети!». Cincinnati Art Museum, директор по маркетингу и коммуникациям Регина Руссо заметил, что в мероприятии приняли участие люди всех возрастов и профессий, в том числе многие, кто никогда не посещал церемонии открытия в музее раньше. Хизер говорит, что ее студенты получили большую пользу из этого опыта. Это произвело сильное впечатление на ритм и движение персонала, и призвало их взять время, чтобы вернуться и исследовать остальную часть художественного музея сами по себе.

Искусство Жизни в Цинциннати - художественный музей. Сообщение от Rebecca Bromels на 02/03/12.

http://www.youtube.com/watch?v=qzaKTMC2HHQ&feature=player_embedded

Биоформы Тьерри Мюглера



Тьерри Мюглер появился на свет 21 декабря 1945 г. в Страсбурге, Франция (Strasbourg, France), всего в нескольких шагах от известного на весь мир Страсбургского собора (Strasbourg Cathedral). Он был мечтательным и одиноким ребенком, который испытывал больше интереса к занятиям рисованием, чем к учебе в школе, а в возрасте 9 лет начал заниматься классическим балетом. Опыт классического балетного танцовщика развил в Тьерри не только талант физического, телесного выражения эмоций, но и чувство дисциплины тела и ума. Танец открыл Мюглеру двери в театр, где юноша открыл для себя такие захватывающие процессы как световые эффекты, режиссуру и – самое главное – создание костюмов для постановок. В то же время Мюглер начал изучать дизайн интерьеров в Страсбургской школе декоративных искусств (Strasbourg School of Decorative Art), которая развила в нем страсть к конструкциям с использованием необычных перспектив.

В возрасте 26 лет Мюглер стал внештатным дизайнером, работая на несколько крупных Модных домов прет-а-порте в Париже, Милане (Milan), Лондоне (London) и Барселоне (Barcelona).

В 1973 г. Тьерри Мюглер создал свою первую коллекцию под собственным именем, которую романтично назвал 'Café de Paris'. Коллекция демонстрировала сложный городской стиль и напрочь отвергала все модные тенденции, возвращая женщинам одновременно сексуальный, стильный, кокетливый, привлекательный и уверенный в себе вид, создавая элегантный образ истинной парижанки, неподвластный времени.

Мюглер ввел революционный крой, который анатомически и графически подчеркивал новый, очень женственный силуэт. Его скульптурные платья, костюмы и жакеты, выполненные из разнообразных материалов, легко отличить по стилю и структуре.

Показы Тьерри Мюглера всегда представляют собой необычайные зрелища, на который модельер выступает в качестве арт-директора и режиссера, Кроме того, он превосходный фотограф, режиссер, который работает над съемками видеоклипов и короткометражных фильмов, и признанный парфюмер – Мюглер запустил собственную парфюмерную линию в начале 90-х гг.

В настоящее время торговая марка 'Thierry Mugler' несколько изменила название, превратившись в лаконичное 'MUGLER'.

http://www.peoples.ru/art/fashion/cutur/thierry_mugler/

Архитектурный крой Александра Арнольда



Александр Арнгольд родился и сейчас живет в Санкт-Петербурге – это человек, который поставит в тупик любого собеседника. Это Даниил Хармс наших дней. Архитектор по образованию, выпускник немецкого fashion-колледжа Modes Shule, Арнгольд занят поисками формулы «золотого сечения», с помощью которой он намерен шить гармоничную одежду. Любимые цвета – универсальные: черный, серый, слоновой кости, плюс два ярких сезонных цвета.

«Золотое сечение» – «уравнение гармоничной одежды» Александр Арнгольд нашел. По его мнению, гармоничность вещи обеспечивает спиралевидный крой. Стиль, в котором он работает, сам Арнгольд называет «постмодернизмом в одежде», где в качестве «основного текста» выступает конструктивистский стиль 1920-х гг. Арнгольд дистанцируется от футуристического стиля, к которому многие критики привязывают его одежду.

«Я не изменяю пропорции тела, как это делает футуризм, я лишь создаю микс», – говорит дизайнер. Микс с конструктивистской базой получается из элементов ар-нуво и ар-деко 1960-х и 1980-х гг. Примерно треть его коллекций составляют сложносочиненные вещи, а остальное – это спокойная «равномерная» функциональная одежда, пригодная для повседневной, но непременно артистической жизни.

Как это бывает в случае с постмодернизмом, чтобы выявить само явление, необходимо обложить его некоторым количеством цитат. У Арнгольда их немало – от Christian Dior до Alberta Ferretti. Моду он знает хорошо, поскольку после окончания Modes Shule несколько лет проработал в Италии ассистентом некоторых модных домов.

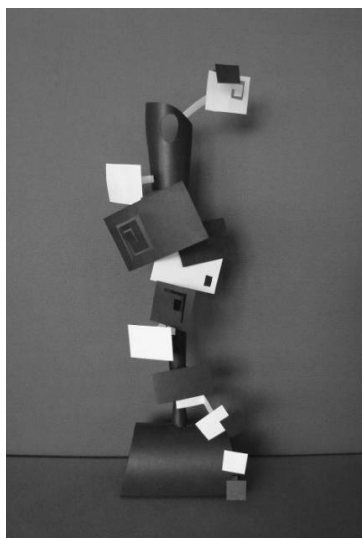
Александр деконструкции решительно предпочитает конструкцию.

Вот это самое утверждение и выносит одежду Александра Арнгольда за пределы довольно избитого постмодернистского метода, ведь положительное слово «конструкция» является для постмодерна отрицательным.

Одежда Арнгольда не деконструктивна, она сентиментальна, лирична и цельна. Видимо, поэтому его вещи хорошо покупают не только частные клиенты, но и люди с улицы. Эта одежда не рисует тело широкими мазками. Скорее, она говорит про фигуру, намекает на нее.

(ЕКАТЕРИНА ИСТОМИНА) <http://www.kommersant.ru/doc/422492/print>

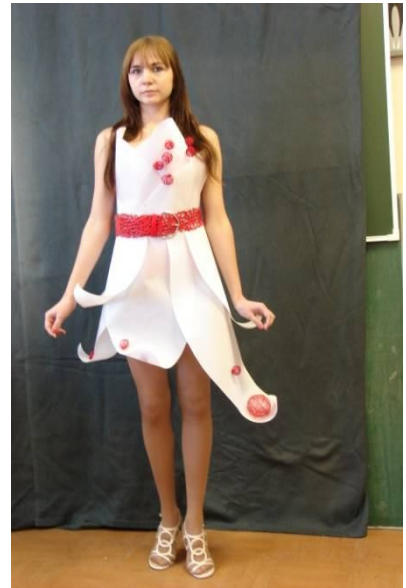
5. Архитектура и пластическое моделирование костюма студентов АмГУ



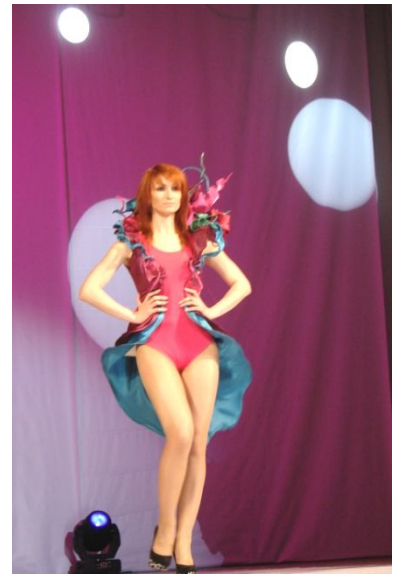
Мини-макеты архитектурных моделей одежды. Дисциплина «Проектирование», дизайнеры 1-го курса. Рук. Т.Ю. Благова.



Мини-макеты био-архитектонической коллекции костюмов «Елочка». Дисциплина «Проектирование», дизайнер 1-го курса Е. Корепанова. Рук. Т.Ю. Благова.



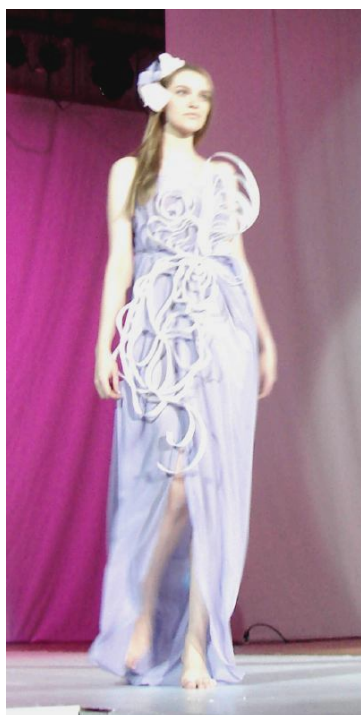
Макетные био-архитектонические модели. Дисциплина «Проектирование», дизайнеры 1-го курса. Рук. Т.Ю. Благова.



Био-архитектоническая коллекция студентов 1-го курса Е. Оленниковой и А. Скакун. «Дикий Сад», номинация «Авангард», рук. Т.Ю. Благова. «Магия моды 2012».



Био-архитектоническая коллекция «Пешком до неба». Авторы: М. Пика, А. Савина. 1- место в номинации «Белый лист» конкурса «Магия моды 2012». рук. Т.Ю. Благова.



Коллекция студентки 1-го курса Е. Малец. «Бумажное кружево» в номинации «Авангард» конкурса «Магия моды 2012».



Био-архитектоническая коллекция модельера конструктора Л. Ткач (3 курс) в номинации «Авангард» конкурса «Магия моды 2011». Рук. Т.Ю. Благова.



Коллекция «Чудеса моря». Автор: С. Пернировская С. Участник номинации «Авангард» конкурса «Магия моды 2013». Рук. Т.Ю. Благова.



Коллекция «Вкус коктейля» Авторы: А. Бондарь, А. Повхович. 3-е место в номинации «Авангард» конкурса «Магия моды 2013». Рук. Т.Ю. Благова.



Коллекция «Рио». Автор: Н. Козубенко. Участник номинации «Авангард» конкурса «Магия моды 2013». Рук. Т.Ю. Благова.

6. Креативные методы дизайна

Метод ассоциаций

Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое или один объект напоминает о другом.

Метод фокальных объектов

Разрабатываемый объект совмещается со случайно выбранным объектом (в поле зрения, в журнале, в книге) или с его отдельной характеристикой.

Метод аналогии

Это конкретное использование в проектируемом объекте аналогичных конструктивных, технологических или образных решений объектов из других отраслей деятельности.

Личная аналогия или метод эмпатии

1. Этот метод заключается в отождествлении себя с проектируемым объектом. Продумываются условия его эксплуатации.

2. При проектировании дизайн-объекта для конкретного потребителя необходимо вжиться в условия его деятельности, чтобы создать полноценный объект, обеспечивающий эффективную организацию процессов деятельности.

Метод сценария

Это метод проектирования в воображаемых условиях: необходимо помещать себя в виртуальные условия, для которых проектируется объект. Метод сценария помогает вникнуть в условия окружающей среды и вероятной психологической атмосферы и представить жизнь дизайн-объекта в этих условиях.

Фантастическая аналогия

Метод фантастической аналогии заключается в использовании фантастических или парадоксальных образов при разработке дизайн-объекта, «одевании» его в необычную форму.

Трансформированная аналогия, или метод неологии

Это метод, производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации.

Бионическая аналогия или бионический метод

Это метод заимствования аналогичных решений из природных объектов. Он заключается в анализе объектов бионики и использовании в дизайн-объекте бионических форм, фактур, рисунков, конструкций (способов работы органов или выполняемых действий).

Историческая аналогия

Это заимствование аналогий из исторических источников. Заимствоваться могут: силуэт, конструкция, технология, форма, декор. Они используются как цитаты, актуальные для современного дизайна.

Метод игры

Многие креативные методы дизайна основаны на игре – это методы деконструкции, перестановки, инверсии, трансформации, совмещения несовместимого, фокальных объектов, аналогии и др. Игра – это свободное манипулирование формой и конструкцией дизайн-объекта. Они предлагают эпатировать окружающих, вызвать интерес, нарушить правила.

Метод карикатуры

Это метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного, приводящий к нахождению нового, неожиданного решения. Этот метод наводит на парадоксальные ассоциации, эпатирует, шокирует. Метод карикатуры – это та же игра, только преимущественно с образами.

«Метод складного ума», или метод выяснения мнения «других»

Это метод маркетинговых исследований, когда обобщается мнение определенной группы потребителей, на которую ориентирован дизайн-объект, а также это опрос знакомых по поводу дизайн-объекта.

Метод эргономики

Это метод проектирования изделий, максимально соответствующих форме тела человека.

Метод hi-tech

Это метод высоких технологий. К нему относится использование новых материалов с необычными функциональными свойствами или визуальными спецэффектами.

Метод «мозговой атаки» коллективный

Это метод генерирования идей коллективом разных профессионалов в очень сжатые сроки. Задачу начинает решать группа «генераторов идей». Выдвинутые в результате «штурма» идеи передаются экспертам, которые проводят экспертизу и отбор наиболее эффективных идей.

Метод «мозговой атаки» индивидуальный

Работу трех своих сущностей – «фантазер», «критик» и «практик» – необходимо разделить на три дня последовательно, чтобы каждый функционировал более эффективно.

Метод комбинирования

Метод, основанный на поиске комбинаций таких элементов формы как пространственные, конструктивные, функциональные и графические структуры.

Метод коллажа или мозаики

Частным методом комбинирования является метод коллажа – составление дизайн-объекта из целостных модулей или кусков произвольной формы из других объектов, гармоничных по цвету и подходящих по толщине.

Метод перестановки

Это перестановка, перекомпоновка конструктивно-функциональных элементов или их замена.

Метод вставок

Это врезание в простую форму декоративных или функциональных деталей. Вставки могут быть другой фактуры или материала и не менять исходную форму, но могут быть из основного материала гораздо большего размера, чем отверстие или разрез и существенно изменить первоначальную форму объекта.

Метод кинетизма

Это метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы реального или кажущегося, основанного на оптических иллюзиях или графических спецэффектах.

Метод трансформации

Это превращение, создание трансформирующегося объекта или группы объектов с возможностью перекомпоновки. Процесс трансформации определяется превращением одной формы – в другую.

Метод из целого куска (монолита)

Это метод проектирования объекта из листа материала любой формы.

Исходная плоская форма с помощью преобразований превращается в объемную и выполняет утилитарную функцию.

Модульный метод проектирования

Этот метод позволяет создавать многообразные объекты из одинаковых модулей (элементов) или из небольшого разнообразия различных модулей. Он позволяет трансформировать конструкции одних объектов в другие.

Метод деконструкции

Заключается в новом подходе к конструированию объекта, свободное манипулирование конструкцией, ломание в буквальном и переносном смысле.

Метод инверсии

Это «переворот», проектирование «от противного». Если перевернуть объект, он приобретает новый вид или даже функцию.

Метод интеграции

Интеграция – это объединение, совмещение, слияние деталей или нескольких объектов в один.

Метод дифференциации

Дифференциация – это разделение функций или элементов системы: повышается степень их свободы, происходит их кажущееся или реальное, или временное отделение от основного изделия или превращение в самостоятельное изделие.

Метод модернизации

Используется для морально устаревших вещей. Для обновления объекта можно применить современную декоративную отделку, добавить, убрать или поменять детали.

Метод «вред – на пользу»

Это метод преобразования дефекта в элемент декора или конструкции объекта, он позволяет вещам прожить вторую жизнь. Это превращение недостатка в достоинство с помощью дополнительного преобразования объекта.

Метод «эффекты наслоений»

Это наложение перфорированных, прозрачных или полупрозрачных материалов в объекте. С помощью такого метода можно получить необычные эффекты.

Метод усиления местного качества

Это метод укрепления участков, подвергающихся сильному напряжению. Таким образом создается технологический декор.

Метод мультиплицирования (размножения)

Это повторение одного элемента формы или самой формы несколько раз, позволяет создать необычную конструкцию, с новой структурой.

Метод асимметрии

Использование этого метода предусматривает сознательный переход от симметричной формы – к асимметричной, что позволяет внести динамизм и создать креативный вид объекта.

Метод обобщения

Это абстрагирование от мелких несущественных деталей и передача основных линий формы, силуэта, символически и преувеличенно.

Метод стилизации

Это «подгонка» объекта с помощью деталей под исторический стиль или любой другой или авторская стилизация объекта.

Метод управления вниманием

Это сознательное проектирование дизайнером композиционных центров в необходимых, выигрышных местах объекта и отвлечение внимания от несущественных сторон объекта или даже дефектов. Сюда же относится прием маскировки.

Метод гиперболизации

Это сознательное преувеличение части объекта или детали, или самого объекта с целью создания нового образа или функции.

Метод минимизации

Это метод сильного уменьшения изделия или детали с целью создания необычного декора.

Метод совмещения несовместимого

Совмещаться могут несовместимые на первый взгляд стили, материалы, детали, декор. Этот метод рождает не только новый внешний вид дизайн-объекта, но может объединять разные объекты в единое целое ранее не существовавшее.

Метод перфорации

Это «продырявливание» дизайн-объекта с целью декорирования.

Метод переплетения

К данному методу относятся все виды сеток, плетение, кружево, макраме.

Метод имитации

Это ложное изображение или функционирование объекта. Чаще это арт-объекты-шутки.

Метод «выход за пределы»

Это преодоление границ объекта, его формы или конструкции, вынос декора или конструктивных элементов за пределы объекта.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Архитектоника объемных форм: Учеб. пособие / сост. М.И. Волчкова. – Благовещенск: Изд-во Амурского гос. ун-та, 2010.
2. Гоменюк, Е.А. Академическая скульптура: материалы, техника исполнения. Основы композиции: Учеб. пособие. – Благовещенск: Изд-во Амурского гос. ун-та, 2007.
3. Попов, С.А. Академическая скульптура: материалы, техника исполнения: Учеб.-метод. пособие/ С.А. Попов, Ю.Г. Наконечный. – Благовещенск: Изд-во Амурского гос. ун-та, 2001.
4. Гаврилюк, Е.А. Основы бумагопластики: Учеб.-метод. пособие / Е.А. Гаврилюк, Н.В. Горбатенко, И.П. Павлова. – Благовещенск: Изд-во Амурского гос. ун-та, 2009.
5. Киселева, Т.В. Особенности формообразования и конструктивного моделирования современной одежды: Моногр. – Благовещенск: Изд-во БГПУ, 2008. – 315 с.
6. Черемных, А.И. Основы художественного конструирования женской одежды: для худож.-конструкторов женск. одежды. – Изд. 2-е. – М.: Легкая и пищевая пром-сть, 1983. – 192 с.
7. Ермолаев А. П. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера: Учеб. пособие: доп. УМО / А.П. Ермолаев, Т.О. Шулик, М.А. Соколова. – М.: Архитектура-С, 2005. – 464 с.
8. Объемно-пространственная композиция: Учеб.: рек. Мин. обр. РФ / под ред. А. В. Степанова. Изд. 3-е, стер. – М.: Архитектура-С, 2004. – 256 с.: ил. (Специальность «Архитектура»). – Предм. указ.: с. 354. – Библиогр.: с. 355
9. Калмыкова Н.В. Макетирование: учеб. пособие / Н.В. Калмыкова, И.А. Максимова. – М.: Архитектура-С, 2004. – 95 с.: рис.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1. Архитектоническое формообразование	5
2. Материалы для архитектурники и пластического моделирования костю- ма.....	5
3. Виды архитектурного формообразования костюма.....	6
4. Техники пластического моделирования костюма	12
5. Архитектоника и пластического моделирование костюма студентов АмГУ.....	40
6. Креативные методы дизайна	45
Библиографический список	5

Татьяна Юрьевна Благова,
доцент кафедры «Дизайн» АмГУ, канд. пед. наук,
член Союза дизайнеров России

Архитектоника и классическое моделирование костюма. Учебно-методическое пособие.

Заказ 395.