

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Амурский государственный университет»
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ КОСТЮМА

сборник учебно-методических материалов

Для направления подготовки 54.03.01
- направленность (профиль) образовательной программы Дизайн костюма

Благовещенск, 2017

*Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета дизайна и технологии
Амурского государственного университета*

Составитель: Благова, Т. Ю.

Основы теории и методологии проектирования костюма [Электронный ресурс]: сборник учеб.-метод. материалов по дисциплине для направления подготовки 54.03.01 - направленность (профиль) образовательной программы Дизайн костюма / Ам-ГУ, ФДиТ; сост. Т.Ю. Благова. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2017.

Рассмотрен на заседании кафедры дизайна

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ЛЕКЦИОННОГО МАТЕРИАЛА

7 семестр

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 сценарирования

Это метод проектирования в воображаемых условиях: необходимо помещать себя в виртуальные условия, для которых проектируется объект. Метод сценарирования 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. Она 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. Этот метод 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.

Лекционный материал по дисциплине более подробно представлен в пособиях:

Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна [Электронный ресурс]: учеб. пособие. Ч. 2. Креативные методы дизайна / Т. Ю. Благова; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2017. - 79 с. http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/7762.pdf

Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна [Электронный ресурс]: учеб. пособие.

Ч. 1. Теория дизайна / Т. Ю. Благова; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2017. - 90 с. http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/7761.pdf

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

Пункт 6. Рабочей программы **Практические занятия**

№	СОДЕРЖАНИЕ	
7 семестр		
1	Метод ассоциаций	8
2	Фантастическая аналогия	9
3	Неология	10
4	Бионическая аналогия	11
5	Метод кинетизма	13
6	Метод вставки	14
7	Модульный метод	15
8	Метод «выход за пределы»	17
9	Метод модернизации	18
8 семестр		
1	Метод трансформации	19
2	Метод совмещения несовместимого	20
3	Метод инверсии	22
4	Метод деконструкции	23
5	Метод интеграции	24
6	Метод дифференциации	26
7	Метод перестановки	27
8	Метод фокальных объектов	28
9	Метод морфологического анализа	30
10	Метод гиперболизации	31
11	Метод управления вниманием окружающих	33
12	Метод складного ума	33
13	Метод мозгового штурма	34
14	Метод карикатуры	35
15	Метод «вред – на пользу»	36
16	Метод «универсальный объект»	37

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 платье».

На рис. 1-5 показаны костюмы, решенные по различным ассоциациям.



1



2



3

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

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

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



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

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



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

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

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

Контрольные вопросы

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

3. Трансформированная аналогия, или метод неологии

Это метод производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации. Поиск новой формы происходит на основе корректировки, изменения или пространственной перекомпоновки прототипа. На рис. 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? 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, стоит проблема: справиться с очень рыхлой тканью, предложенной для моделирования верхней одежды. Необходимо посмотреть, как справляются с этой задачей другие дизайнеры, их пути могут стать толчком для выдвижения видоизмененных или совершенно новых идей. Используя чужой опыт, дизайнер получает импульс для дальнейшей работы.

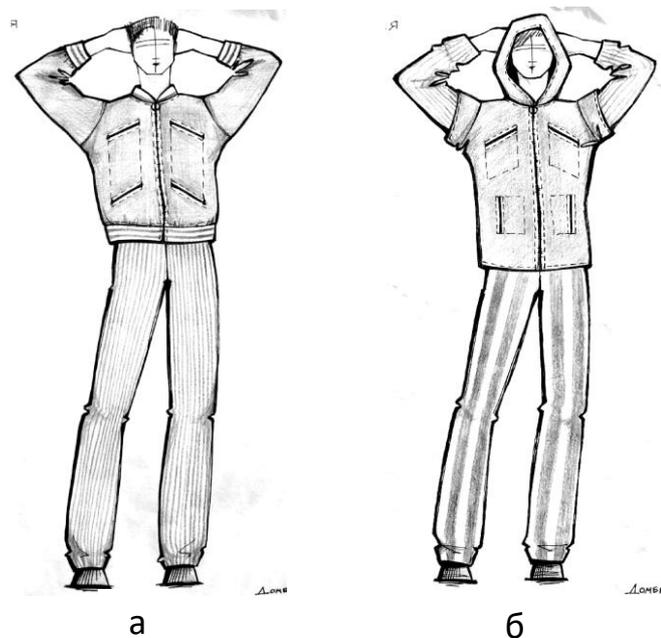


Рис. 16. Разработка мужского костюма по методу неологии (а – прототип, б – авторская трансформация). Автор – И. Домбровская, 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

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

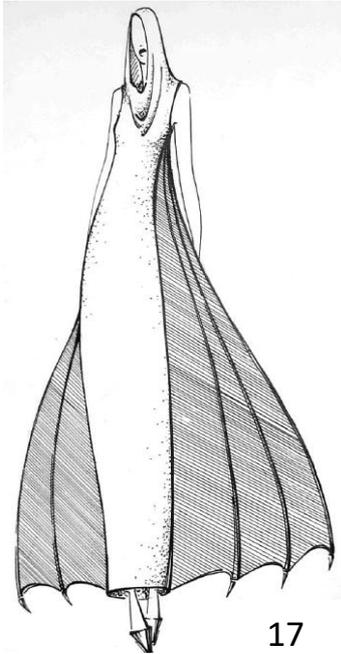
Задание

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

4. Бионическая аналогия или бионический метод

Это метод заимствования аналогичных решений из природных объектов. Он заключается в анализе конкретных объектов бионики и использовании 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, 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

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



18



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



19

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



20

Рис. 20. Корсет с биофактурой.



21

Рис. 21. Биоформа. Автор – Dior.

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.

5. Кинетизм

Это 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.



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

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

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

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

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

Контрольный вопрос

1. С помощью каких приемов можно создать эффект движения формы?

6. 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 возрасти 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.



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

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

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

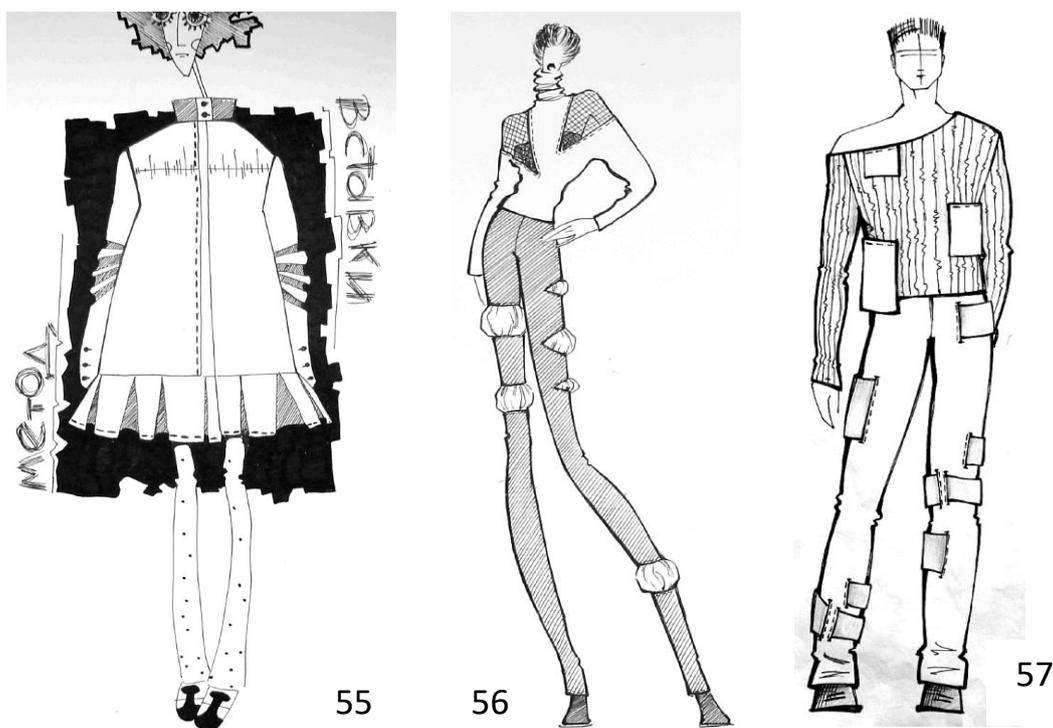


Рис. 55. Треугольные вставки в оборке плаща, полосообразные вставки в области локтя. Автор – Т. Супрун, 385 гр., АмГУ.

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

Рис. 57. Лентообразные вставки в прорези на брюках. Автор – И. Домбровская, 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.

7. 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. Основным 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, шивания, накладывания. Для того чтобы модули соединить друг с другом незаметно, применяют крючки, «липучки», суппатные 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.



Рис. 73. Платье из круглых модулей, составленных из полос ткани. Автор – Fendi.

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

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

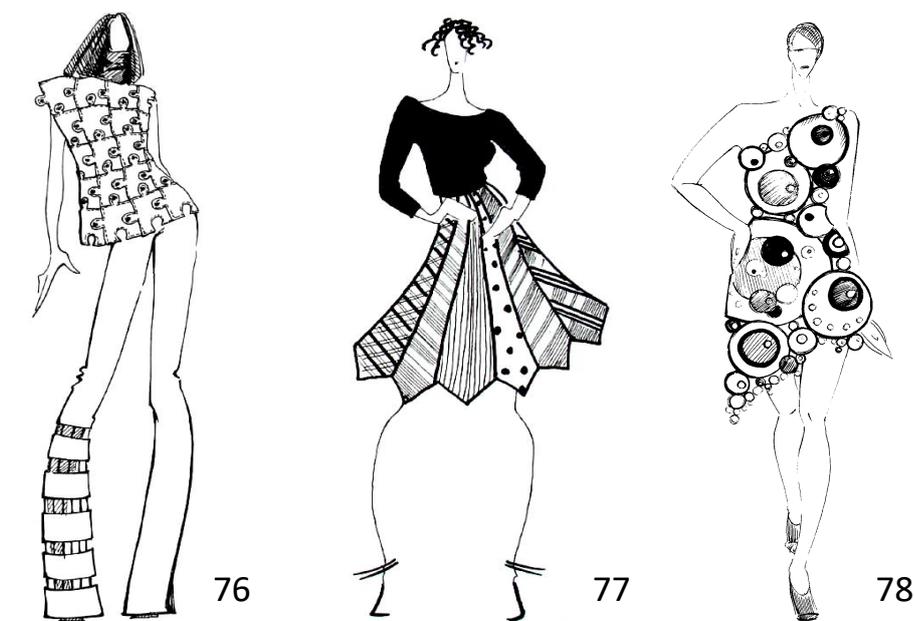


Рис. 76. Топ из пазлов. Автор – Е. Набережнова, 385 гр., АмГУ.

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

Рис. 78. Платье из круглых модулей. Автор – А.Трухина, 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.

8. 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, проходить по швам. Аппликация или декоративные детали могут выходить за края изделия.

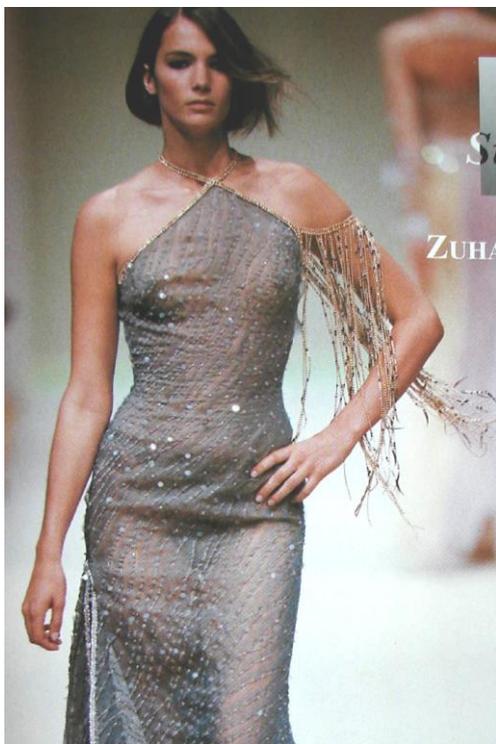


Рис. 149. Отделочная тесьма выходит за пределы платья на шею и на руку, добавляется бахрома. Автор – Zuhair Murad.

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

Задания

1. Разработайте изделие с отделочными деталями, выходящими за пределы естественных границ изделия.

2. Разработайте изделие с вышивкой, принтом или другим декором.

9. 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.

Рис. 103. Эскиз морально устаревшего изделия.



Перечень недостатков:

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



Рис. 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

Рис. 105. Оптимальный вариант. Автор – Т. Строева, 485 гр., АмГУ

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).

8 семестр

1. Метод трансформации

Transformatio – превращение. Это 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.

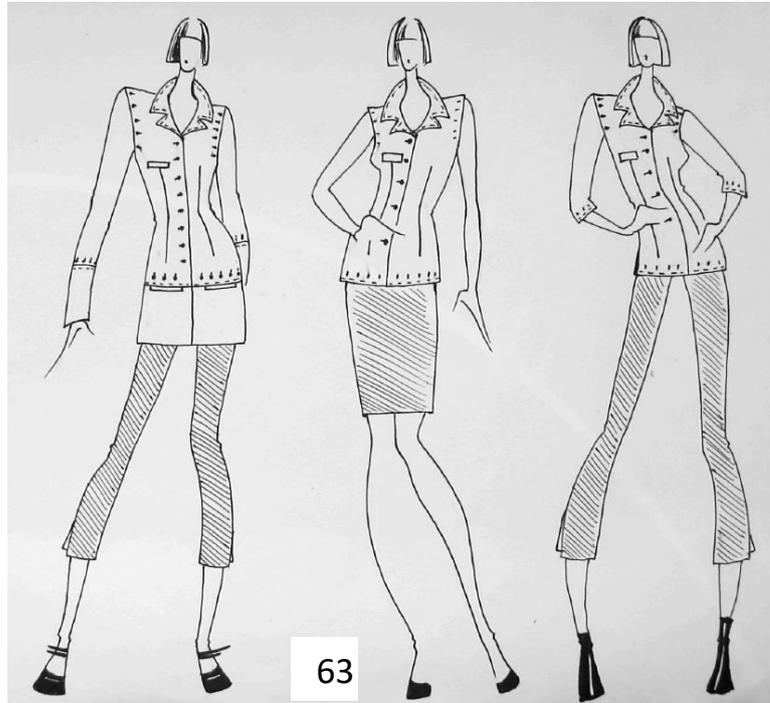


Рис. 63. Трансформация длинного жакета, основанная на принципе дифференциации (можно отстегнуть нижнюю часть удлиненного жакета и рукавов – получится жакет с рукавом 3/4, можно отстегнуть рукава – получится жилет). Автор – А. Подгорбунская, 385 гр., АмГУ.

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. Метод совмещения несовместимого

Совмещаться могут несовместимые на первый взгляд стили, материалы, отделки, объемы. Например, актуальное сейчас совмещение этнического стиля со спортивным – 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 воензированной одежде.



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

Рис. 138. Совмещение разнотилевых изделий в одном костюме, использование для шорт «неприемлемой» меховой фактуры. Автор – D&G.

Рис. 139. Стиль милитари + этностиль + гламур в одном костюме.

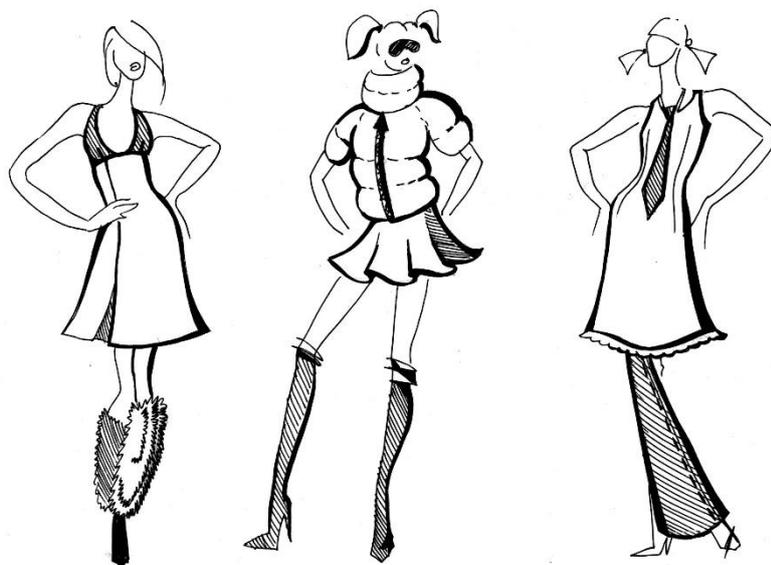


Рис. 140. Комбинирование разнотилевых изделий. Автор – О. Геращенко, 485 гр., АмГУ.

Контрольные вопросы

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

Задания

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

3. Метод инверсии

Это метод «переворота», проектирования «от противного». Приемы инверсии – это одежда, сшитая швами и вытачками наружу; элементы незавершенности технологической обработки; двухсторонние пальто, плащи, костюмы, жилеты, которые можно носить на обе стороны; превращение нижнего белья в верхнюю одежду; вынесение лейбла фирмы на лицевую сторону изделия; акцентирование композиционного центра на спинке 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).



Рис. 85. Майка с эффектом второго слоя. Автор – Fleur de sel.



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

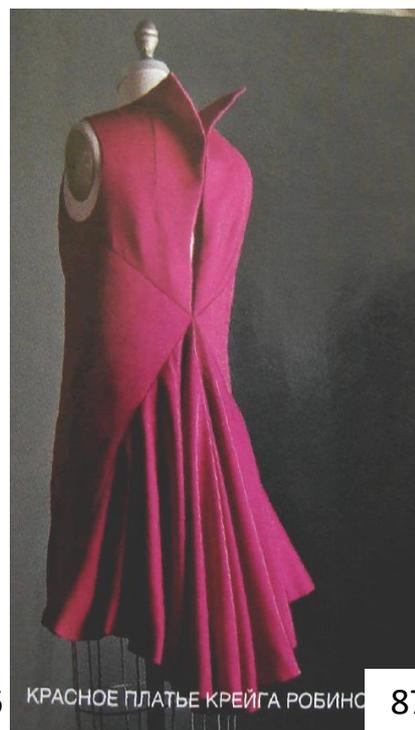


Рис. 87. Красное платье с акцентами на спинке. Автор – Крейг Робинсон.



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

Рис. 89. Переворот с изнанки на лицо.

Рис. 90. Переворот сверху вниз. Автор – О. Войлошникова, 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.

4. 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.

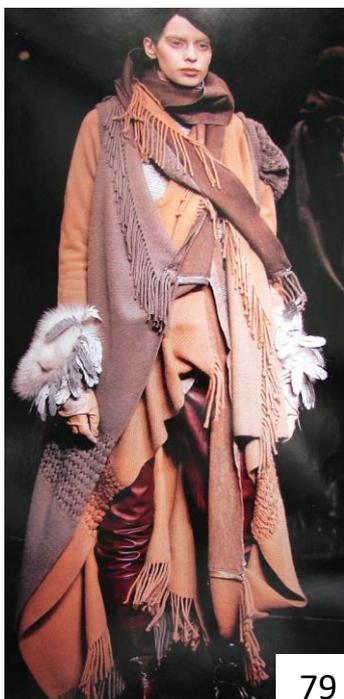
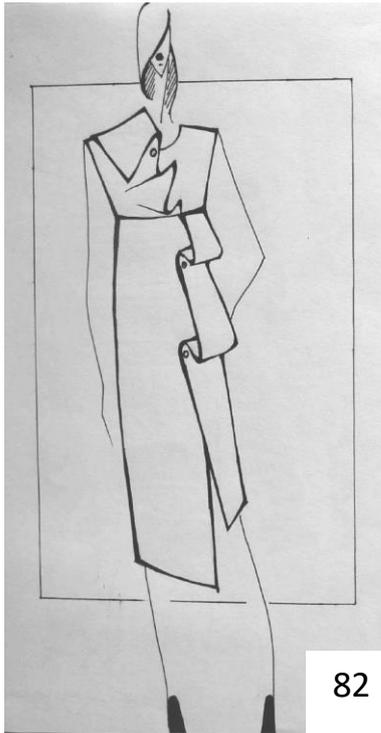


Рис. 79. Деконструктивное многослойное пальто. Автор – Undereover.

Рис. 80. Деконструктивное пальто. Автор – Wiwienne Westwood.

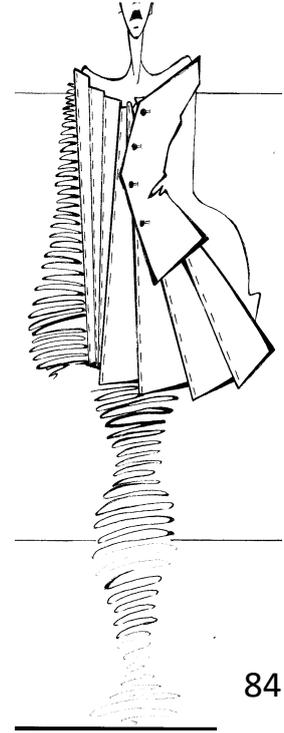
Рис. 81. Плащ с декоративными деконструктивными элементами. Автор – Barberri.



82



83



84

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

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

Рис. 84. Деконструктивное платье. Автор – М. Крысанова, 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.

5. Метод интеграции

Интеграция (от лат. integration – объединение, совмещение, сокращение и упрощение функций и элементов в одну систему). Изделия, полученные таким 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.



ВЕЛ
КОИ

КТО БЫ М
РАБОЧИЙ
СТАТЬ ОН
ГЛАВНОЕ
ИНСТРУ
ПРОСТО
КОМБИ
ПЛЕЧАМИ
ОБЛАДАТ
РОСТА С
КОМБИ
ТАЛИЮ И
ДЛЯ ФИГ
А КОМБИ
ШОРТАН
НОГ. И Е
МАССОВ

91



Hussein Chalayan

92



93

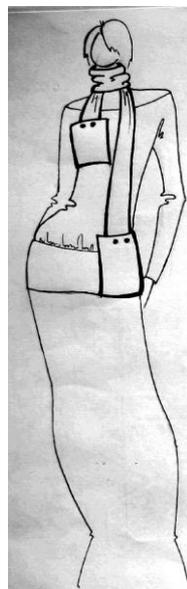
Рис. 91. Соединены сарафан и брюки. Автор – Aigner.

Рис. 92. Соединены ишляпа и платье. Автор – Hussein Chalayan.

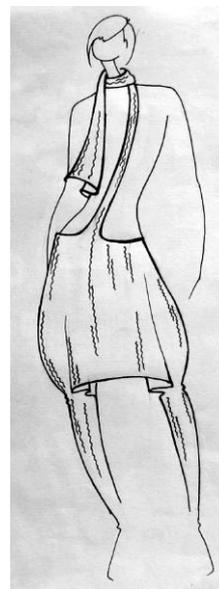
Рис. 93. Воротник, переходящий в борт изделия. Автор – Jesus del Pozo.



94



95



96

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

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

Рис. 96. Брюки-юбка спереди имеют продолжение в виде шарфа. Автор – В. Гофман, 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.

6. 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. 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.



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

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

Рис. 99. От блузки отделена верхняя часть с рукавами. Emanuel Ungaro.

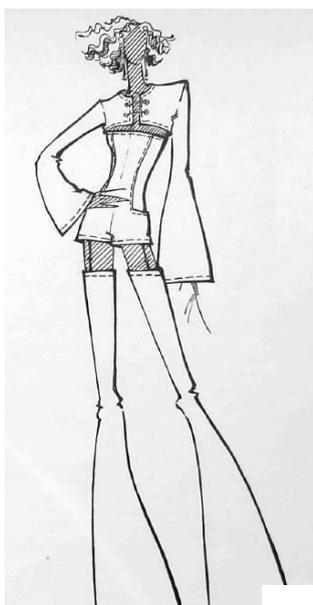


Рис. 100. Платье, разделенное на верхнюю и нижнюю части. Автор – А.Шемякина, 485 гр., АмГУ.

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

Рис. 102. Пальто-куртка. Крепление на петли и пуговицы. Автор – Т. Дорошенко.

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.

7. Метод перестановки

Метод 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.



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

Рис. 46. Воротник и галстук мужской рубашки переставлен на верхний край сарафана. Автор – Jesus Del Pozo.

Рис. 47. Горловина лифа переставлена на плечо, а пройма используется вместо горловины. Viktor & Rolf.

Рис. 48. Перестановка декоративно-конструктивных линий. Автор – Versace.

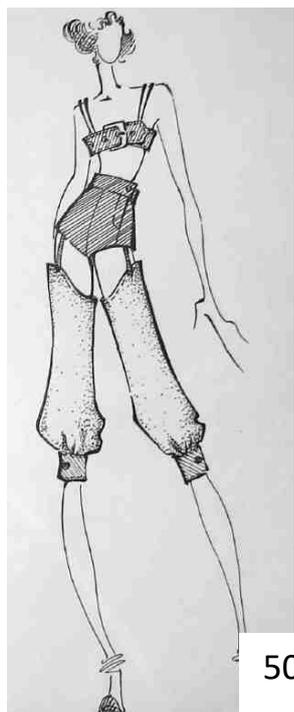
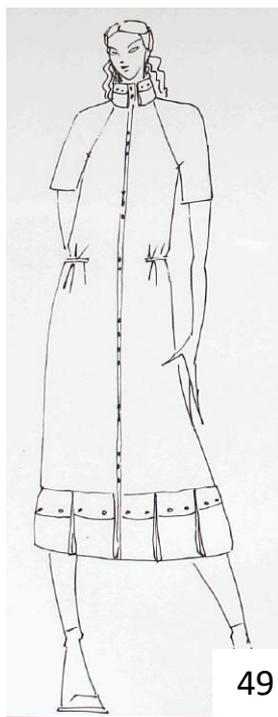


Рис. 49. Карманы в необычных местах, по низу изделия и на воротнике. Автор – А. Манцевич, 385 гр., АмГУ.

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

Рис. 51. Переставлен средний шов брюк и застежка. Автор – А. Тюрина, 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.

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



6



7

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

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

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.

9. 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.

Характеристики формы классического жакета полуприлегающего силуэта

	Полочка	Спинка	Рукав	Воротник	Карман
	С нагрудной и талиевой вытачками	с талиевыми вытачками	втачной	стойка	прорезной в рамку
	С талиевой вытачкой	со средним швом и вытачкой	реглан	отложной с лацканами	прорезной с листочкой
	С двумя талиевыми выт	со шлицей	полуреглан	цельнокроенный	накладной
	С центральным рельефом	с двумя шлицами	цельнокроенный	апаш	с клапаном
	С рельефом и талиевой вытачкой	с турнюр	цельнокроенный с ластовицей	кокилье	карман-портфель
	С бочком	с бочком	прямой	рюш	мешочек
	С кокеткой	с кокеткой	зауженный	шалевый	прозрачный
	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 другим 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 нужно 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 характеристик переда и воротника жакета

Перед→ Воротник ↓	С нагрудной и талиевой вытачками	С талиевой вытачкой	С рельефом и талиевой вытачкой	С кокеткой
Стойка				
Стояче-отложной				
Плосколежащий				
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 такой метод?

10. Метод гиперболизации

Это 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: широкие, свободные спортивные штаны с огромными карманами, огромная шляпа, широкая юбка, большое пальто. Такие пальто создавались в 80-х гг.; 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.



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

Рис. 135. Гиперболизация буфа. Автор – Christian Dior.

Рис. 136. Метод гиперболизации. Автор – Е. Курбанова, 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, буфа, макраме.

11. Метод управления вниманием окружающих

Это сознательное проектирование дизайнером композиционных центров в местах достоинств фигуры заказчика с целью отвлечь внимание окружающих от неэстетичных участков фигуры и привлечь к достоинствам. Например, у полных фигур, как правило, полные не только ноги, что малоэстетично, 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.



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

Рис. 133. Привлечение внимания к виду сзади.

Контрольные вопросы

3. Как сориентировать внимание окружающих, если у заказчицы низкие широкие бедра?

4. Какое платье вы можете предложить заказчице, у которой длинные красивые ноги, а талия не выражена?

Задания

1. Сфотографируйте фигуру клиента в фас и в 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 в 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.

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

Его 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 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, ему из всех нравится одна, а большинство респондентов выбирает другую. 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?

13. 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 этого собирается коллектив представителей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы, но которые способны 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, скажем, 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, «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 ее 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 ценности с позиции оригинальности решения, экономичности и практической целесообразности. Вторую группу называют «экспертами идей», в ее состав включают людей, обладающих аналитическим, критическим складом ума.

Контрольные вопросы

1. Какие условия необходимы для проведения «мозговой атаки»?
2. Почему разделяются процессы генерирования и критики идей?

14. 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.



31



32

Рис. 31. Реклама кардигана с помощью метода карикатуры и инверсии. Автор – Maison Martin Margiela.

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

Контрольные вопросы

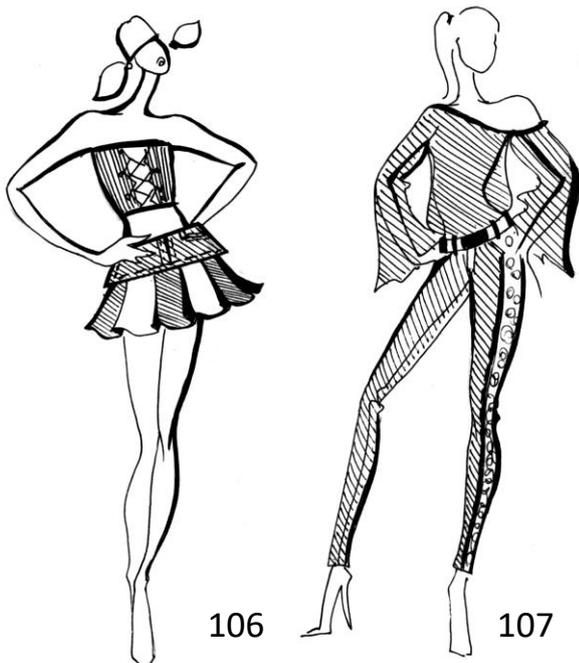
1. В каких ситуациях уместен данный метод?
2. Какие качества должны быть развиты у дизайнера, чтобы работать в данном методе?

Задания

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

15. 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 ввести 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.

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

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



Часто получают интересные вещи из-за нехватки ткани или оттого, что в процессе создания изделия что-то не получилось. На рис. 108 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 принципу папье-маше.

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.

16. Метод «универсальный объект»

Это создание универсального объекта или вещи, доведение его функции и формы до совершенства и возможность использования в различных ситуациях.

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».

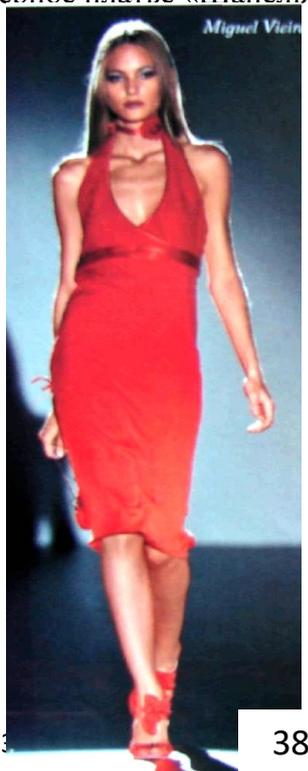


Рис. 37. Маленькое черное платье в стиле «Шанель», универсальное для многих ситуаций. Автор – Nikole Farhi.

Рис. 38. Маленькое красное платье, идеальное для вечеринки. Автор – Miquel 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.

Более подробно креативные методы представлены в учебном пособии:

Благова Т.Ю. Технология разработки новых идей в дизайне костюма [Электронный ресурс]: учеб. пособие: рек. ДВ РУМЦ/ Т.Ю. Благова; АмГУ, – Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун.та, 2010. – 108 с. – ил. http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/5325.pdf

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Пункт 7. Рабочей программы САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Форма (вид) самостоятельной работы	Трудоёмкость в акад. часах
1.	Креативные методы дизайна	Изготовление креативного объекта в материале. Подготовка электронного банка методов.	36
2	Теория дизайна	Изготовление креативного объекта в материале. Подготовка электронного банка методов.	24
		Всего	60

Данные задания для самостоятельной работы студенты выполняют, опираясь на учебное пособие:

Благова Т.Ю. Технология разработки новых идей в дизайне костюма [Электронный ресурс]: учеб. пособие: рек. ДВ РУМЦ/ Т.Ю. Благова; АмГУ, – Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун.та, 2010. – 108 с. – ил. http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/5325.pdf

Изготовление креативного объекта в материале - это изготовление авторского дизайн-объекта (изделия). Оно может быть выполнено по аналогии с какой-то моделью из учебного пособия или собственного электронного банка методов или же совершенно новое изделие. При оценке дизайн-объекта учитывается степень новизны, авторской разработки.

Электронный банк методов студенты выполняют по аналогии с методами, представленными в данном пособии.

Благова Татьяна Юрьевна,
*доцент кафедры дизайна АмГУ, кандидат педагогических наук,
член Союза дизайнеров России,*

Основы теории и методологии проектирования костюма [Электронный ресурс]: сборник учеб.-метод. материалов по дисциплине для направления подготовки 54.03.01 - направленность (профиль) образовательной программы Дизайн костюма / Ам-ГУ, ФДиТ; сост. Т.Ю. Благова. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2017. Режим доступа: http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/8407.pdf

Усл. печ. л. 2,3.