

УДК 7:7.02

Жанузакова Э.К., Энтериева Г.С.

БГУ им К.Тыныстанова

ЗНАЧЕНИЕ КОСТЮМОГРАФИЧЕСКОГО ЯЗЫКА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ОДЕЖДЫ

Изобразительный язык и его визуальные выражения, реализующие функции передачи информации о мире костюма и его смысловой стороне являются важным аспектом проектирования одежды.

Традиционные представления порой мешают осмыслить новые цели, содержания, средства и реальные условия подготовки в высшей школе художников-стилистов. Изменилось не только название специальности, изменился набор дисциплин, смысл и содержание подготовки. Изменились роль и характер деятельности стилиста, в том числе и костюмографической деятельности, на производстве, в проектировании, торговле и рекламе.

Характер изображения костюма зависит от многих составляющих условий, обстоятельств и целей костюмографической деятельности. В основе характера изображения лежит его функциональное качество, обусловленное коммуникативными целями. Уместное и правильное изображение костюма соответствует теме сообщения, логическому и эмоциональному содержанию самого костюма, профессиональным задачам художника, составу профессиональных зрителей, обстоятельству места, времени, какими изобразительными средствами сделано изображение и многому другому.

Костюмографическая деятельность в период обучения систематически развивает творческое мышление, воспитывает художественный вкус, повышает изобретательность и продуктивность интеллекта.

Творческий процесс в художественном проектировании костюма предполагает диалог между специалистами. Эскиз костюма – это «паром», который отправляется от берега художника к причалу инженера-технолога. Рисунки костюма, которыми обмениваются специалисты, представляют собой некоторый тип изобразительной «речи», где информация о форме костюма передается с помощью определенным образом организованных на изобразительной поверхности линий и пятен (знаков) в соответствии с потребностями передачи информации. Изобразительную организацию знаков кодирует рисующий, такую организацию знаков расшифровывает, так или иначе понимает зритель. В общем случае задача заключается в том, чтобы в сознании зрителя возникла та же информация, которую хотел сообщить рисующий. Данный пример является идеальным. На практике дело обстоит так, что между информацией переданной и информацией возникшей в сознании зрителя устанавливается меньшее или большее сходство. Чем больше сходство, тем полнее и лучше осуществлена коммуникативная функция изобразительного языка. Полному осуществлению этих задач и служат коммуникативные свойства изобразительных средств, совокупность которых образует техническую изобразительную культуру производства, проектирования, науки, с одной стороны, и отдельного специалиста, художника, ученого – с другой.

Проблема повышения уровня культуры визуального общения и взаимопонимания на производстве часто осложняется тем, что специалисты могут пользоваться изобразительным графическим языком, но не осознавать этого факта, отсутствием знания

его элементов, системы, структуры и закономерностей его функционирования в рисунках и при визуальном общении между специалистами.

В общем случае художники-стилисты, дизайнеры рисуют правильно, хотя большинство из них не задумывается над тем, что графическое изображение является языком с морфологическими и синтаксическими правилами. Этот язык возник в процессе развития моделирования и проектирования костюма. Для художника жизненно необходимо выражать свои идеи изобразительным языком и выражать правильно, потому что иначе его не смогут понять коллеги, и все вместе они не смогут экономно, быстро и целесообразно направлять свои действия. Графическому изобразительному языку учатся все, но спонтанно, неосознанно, потому что на овладение грамматикой уходят многие годы. Спонтанного уровня владения изобразительным языком часто бывает достаточно для повседневного, менее ответственного, пользования в рамках предприятия, но его недостаточно для передачи сложного и важного содержания ответственных экспозиций на международных выставках. Спонтанное использование изобразительного языка скорее подобно умению водить автомобиль без знания того, как работает его механизм.

При таком подходе к средствам выражения (или к языку) наглухо перекрыты пути подлинного творчества, пути создания объективно нового, прогрессивного. Остается лишь копировать, подражать или в лучшем случае перерабатывать образцы прошлого. Однако необходимо глубокое изучение изобразительного языка. Само по себе знакомство с элементами и системой языка не научат их сознательному применению и на первых шагах может даже вызвать некоторые затруднения.

Для научной и в особенности для художественной деятельности языковое изобразительное мышление имеет большое значение. Оно дает мощное средство для творческого решения проблем, которое недостаточно доступно при спонтанном представлении о правилах грамматики изобразительного языка даже опытному специалисту-практику. Такие проблемы возникают, например, когда нужно создать собственный стиль графического языка. Еще один пример. Как известно, проблемы производства одежды при проектировании, сформулированные на научном графическом языке, могут обрабатываться на ЭВМ. Если нет необходимой степени точности символических геометрических формул изображения, то машинная обработка невозможна. Из всего сказанного следует, что изобразительный графический язык тесно связан с мышлением. Люди могут обмениваться мыслями с помощью изображений костюма. Мысли о костюме могут сохраниться с помощью рисунков. Однако это не означает, что каждой мысли соответствует совершенно определенная форма или знак, и наоборот. Мысли можно выразить с помощью изобразительного языка более или менее точно и кратко. Со своей стороны языковые формы оказывают определенное влияние на мышление. Они могут развивать его, делать более ясным или тормозить, запутывать. Поэтому нельзя недооценивать анализ графического изобразительного языка.

Только совокупное изучение реальной действительности (костюм в жизни), мышления (логические и психологические законы) изобразительного языка (его структура и законы) может дать положительные и полезные результаты.

В соответствии с материалистическим философским подходом язык вообще – это сознание, существующее через практику, прежде всего для других людей, через общение с ними и для этого общения, а затем – и для данного человека, т.е. языковая практика первична, а языковое сознание, как отражение действительности, вторично. Отражение имеет идеальную природу и не может быть материальным. А язык отличается от мышления (сознания) тем, что он имеет чувственную, т.е. материальную природу.

Описание изобразительного графического языка – это лингвистический анализ, т.е. последовательное дробление целого на части до тех пор, пока не будут получены самые мелкие элементы. На этом пути мы получим множество конкретных элементов-единиц изобразительного графического языка, начиная от целого изображения (рисунок, эскиз), через интериконы, иконы, изоморфемы, графемы к аллографам.

Изобразительный язык и его визуальные выражения реализуют функции передачи информации о мире костюма не потому, что они являются аналогом такой структуры мира, а благодаря смысловой стороне, недоступной в отличие от изобразительного языка, наблюдению и неотделимой от систем информации о мире костюма, которыми его носители располагают.

Наш подход к обучению графической изобразительной деятельности отнюдь не подменяет существующих способов преподавания рисования, а дополняет их. Он является специфической формой лингвистического обучения графической деятельности в области проектирования костюма. Принципы нашего подхода представляют собой семиотические и лингвистические законы, способствуют дальнейшему раскрытию и обогащению таких сторон рисования (как процесса) и рисунка (как объекта, изобразительного текста), как системная связь и взаимодействие графических знаков (друг с другом, с изображаемым предметом, художником, зрителем и ситуацией визуального общения и со смыслом); указание новых путей развития творческого языкового мышления; преобразование мира изображения костюма и повышение уровня изобразительной культуры. Чтобы продвинуться вперед только на один скромный шаг и тем самым повысить культуру проектирования и культуру визуального общения с помощью графического изобразительного языка, необходимо понимать несколько простых вещей. Например, то, что рисование как процесс – это последовательность (сеть) знаков графического языка, графический язык, или, иначе, костюмографический язык (основным предметом изображения является костюм) – это орудие визуального общения. Проектное рисование – это воплощение костюмографического языка. Проектное рисование реализуется в пространстве изобразительной плоскости эскиза, рисунка. Костюмографический язык есть абстракция, отвлечение от этих плоских рисунков. Процесс проектного рисования бесконечен. Система костюмографического языка конечна. Рисунки проектов костюма материальны и состоят из графических знаков – линий, пятен и их организации – изображений, воспринимаемых зрением. Система костюмографического языка включает в себя абстрактные аналоги знаков рисунка: текст, интерикон, икон, изоморфема, графема, аллограф.

Эскиз костюма – это костюмографическое произведение (визуальное сообщение, часто выразительное), представляющее собой единство некоторое более или менее завершено содержания (смысла), и графической сети знаков, выражающих этот смысл.

Смысл эскиза – это конкретная информация (социальная, технологическая, экономическая, морфологическая и др.), сформированная в сознании художника и зафиксированная в знаках костюмографического языка. Часто графическим знакам придается соответствующее выражение эмоциональной окраски.

Наконец, культура костюмографической речи – это степень овладения (и развития) богатством костюмографического языка, его фондом рисунков (иконотеки), разнообразием иконообразования и изоморфологии, гибкостью синтаксиса и композиции, отточенностью его семантики.

Успешное решение проблемы способов графического изображения костюма предполагает правильное определение исходного начала исходных категорий, которые позволили бы в процессе анализа выделить закономерности их взаимоотношения, т.е. осуществить переход от одной категории к другой, а через них познать нормы и правила, указывающие, как действовать, чтобы получить нужное качественное изображение.

Обращаясь к истории возникновения искусства изображения, мы неизбежно приходим к выводу, что оно начинается с практики, функционирует и развивается на основе практической деятельности и осуществляется для практики. Изображение и познание идут рука об руку.

Костюмографический язык должен представлять собой некое единство, систему.

Система – это совокупность связанных определенными отношениями

взаимообусловленных элементов, которые представляют собой единое целое и служат для выполнения определенной функции. Система костюмографического языка включает элементы разных рангов: графемы, изоморфемы, иконы, интериконы, изобразительный текст и т.п. Каждая из этих подсистем обладает определенной самостоятельностью, автономностью – прежде всего в силу того, что каждая из них имеет свои функции и структуру.

Спонтанное исследование нормативности, стремление рисовать костюм так, как рисуют выдающиеся модельеры и графики-дизайнеры, - необходимое условие овладения стилистикой костюмографического языка. Владение художественным костюмографическим языком означает понимание и умение производить изображения костюма в любых вариациях. Владение костюмографическим языком означает творческое понимание, направляющее изобразительную деятельность стилиста не столько на повторение того, что было создано, сколько на создание нового.

Одна из задач костюмографического языка и стилистики – научить будущих стилистов костюма целесообразному обращению с костюмографическим языком. Научить их видоизменять и развивать существующие традиции в проектировании таким образом, чтобы это позволяло им активно использовать все элементы, все уровни структуры костюмографического языка для установления наилучшей коммуникации и понимания, для успешного достижения поставленных целей в кратчайшие сроки.

Художественный эскиз костюма – это целостная композиционно-стилевая структура, в основе которой лежат комбинаторные принципы организации всех без исключения языковых единиц. Передавая определенное содержание, стилист организует изобразительный знаковый материал так, чтобы наилучшим образом выразить основную эстетическую идею костюма. Следовательно, задача стилистического анализа – выявить, показать направленность всех категорий, процессов, материальных единиц, значений, свойств, признаков, связей и др., наблюдаемых одновременно существующими в пространстве художественного эскиза, показать их структурную организацию.

Для костюмографической стилистики и для культуры рисования одинаково важно то обстоятельство, что осмысление стилистики создает возможность осознанного выбора наиболее адекватных форм выражения для конкретных целей коммуникации: для общения со специалистами, для журнала мод, для выставочной экспозиции и т.п.

Итак, основная задача костюмографики: помочь неудовлетворенной потребности осуществиться в области пропаганды костюма, в торговой рекламе, в сфере проектирования и производства костюма, в области образования – там, где существует необходимость воздействия как на отдельного индивида, так и на группу людей.

Литература:

1. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма. -М.: Легпищепром, 1982.
2. Степучев Р.А. Костюмографика. -М.: МГТУ, 2003.
3. Степучев Р.А. Стилистика костюмографического языка. -М.: МГТА, 1993.
4. Пармон Ф.М. Композиция костюма. -М.: Легпромиздат, 1997