

В. В. ЕРМИЛОВА, Д. Ю. ЕРМИЛОВА

МОДЕЛИРОВАНИЕ И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ОДЕЖДЫ

Рекомендовано

*Федеральным государственным учреждением
«Федеральный институт развития образования»
в качестве учебного пособия для использования
в учебном процессе образовательных учреждений,
реализующих программы среднего
профессионального образования*

*Регистрационный номер рецензии 417
от 02 июля 2009 г. ФГУ «ФИРО»*

4-е издание, исправленное и дополненное



Москва
Издательский центр «Академия»
2010

УДК 6П9.3
ББК 37.24-2я723

Е73

Рецензенты:

доцент кафедры «Дизайн костюма» Московского государственного
университета сервиса *Н.Б.Ляхова*;

заместитель директора по учебной работе Технологического
колледжа № 309 г. Москвы *Е.К.Московская*;

преподаватель специальных дисциплин

Колледжа легкой промышленности № 5 г. Москвы *Е.Е.Дехова*

Ермилова В.В.

Е73 Моделирование и художественное оформление одежды : учеб. пособие для студ. сред. проф. образования / В.В.Ермилова, Д.Ю.Ермилова. — 4-е изд., испр. и допол. — М. : Издательский центр «Академия», 2010. — 224 с.

ISBN 978-5-7695-6688-2

Учебное пособие предназначено для изучения предмета «Моделирование и художественное оформление одежды» и является частью учебно-методического комплекта по специальности «Технология швейного производства».

Освещены понятия стиля и моды, история моделирования и принципы художественного оформления одежды, теоретические основы моделирования костюма, элементы, средства и закономерности композиции, этапы творческого процесса, методы художественного проектирования костюма как объекта дизайна, использование творческих источников при моделировании, а также современные тенденции и направления моды.

В 4-е издание внесены исправления и дополнения, касающиеся зарождения и развития показа мод, прогнозирования моды. В конце каждого подраздела помещены контрольные вопросы.

Для студентов учреждений среднего профессионального образования.

УДК 6П9.3

ББК 37.24-2я723

Учебное издание

Ермилова Валерия Васильевна,

Ермилова Дарья Юрьевна

Моделирование и художественное оформление одежды

Учебное пособие

4-е издание, исправленное и дополненное

Редактор *В.А.Савосик*. Технический редактор *Е.Ф.Коржуева*.

Компьютерная верстка: *Н.В.Протасова*. Корректоры *Н.В.Савельева*, *О.Н.Яковлева*

Изд. № 104100462. Подписано в печать 29.07.2009. Формат 70×100/16. Гарнитура «Балтика».

Бумага офс. № 1. Печать офсетная. Усл. печ. л. 18,2. Тираж 2 500 экз. Заказ №

Издательский центр «Академия». www.academia-moscow.ru

Санитарно-эпидемиологическое заключение № 77.99.60.953.Д.007831.07.09 от 06.07.2009.

129085, Москва, пр-т Мира, 101В, стр. 1, а/я 48. Тел./факс: (495) 648-0507, 616-0029.

Отпечатано с электронных носителей издательства.

ОАО «Тверской полиграфический комбинат», 170024, г. Тверь, пр-т Ленина, 5.

Телефон: (4822) 44-52-03, 44-50-34. Телефон/факс: (4822) 44-42-15.

Home page - www.tverpk.ru Электронная почта (E-mail) - sales@tverpk.ru

*Оригинал-макет данного издания является собственностью
Издательского центра «Академия», и его воспроизведение любым способом
без согласия правообладателя запрещается*

© Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю., 2010

© Оформление. Издательский центр «Академия», 2010

© Образовательно-издательский центр «Академия», 2010

ISBN 978-5-7695-6688-2

Уважаемый читатель!

Данное учебное пособие предназначено для изучения предмета «Моделирование и художественное оформление одежды» и является частью учебно-методического комплекта по специальности «Технология швейного производства».

Учебно-методический комплект по специальности — это основная и дополнительная литература, позволяющая освоить специальность, получить профильные базовые знания. Комплект состоит из модулей, сформированных в соответствии с учебным планом, каждый из которых включает в себя учебник или учебное пособие и дополняющие его учебные издания — лабораторный практикум, курсовое проектирование, плакаты, справочники и многое другое. Модуль полностью обеспечивает изучение каждой дисциплины, входящей в учебную программу. Все учебно-методические комплекты разработаны на основе единого подхода к структуре изложения учебного материала.

Важно отметить, что разработанные модули дисциплин, входящие в учебно-методический комплект, имеют самостоятельную ценность и могут быть использованы при выстраивании учебно-методического обеспечения образовательных программ обучения смежным специальностям.

При разработке учебно-методического комплекта учитывались требования Государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования.

Учебное пособие «Моделирование и художественное оформление одежды» предназначено для студентов средних профессиональных учебных заведений, готовящих специалистов для предприятий легкой промышленности, малого бизнеса и работы с индивидуальными клиентами. Структура пособия определена на основе государственных образовательных стандартов среднего специального образования и содержания тематических учебных планов дисциплины «Моделирование и художественное оформление одежды» для специальностей «Моделирование и конструирование швейных изделий» и «Технология швейных изделий». Предлагаемое учебное пособие может быть использовано при получении начального профессионального образования по профессиям «Закройщик», «Портной», при обучении специальности «Дизайн» (специализация «Дизайн костюма»), а также на первой ступени обучения студентов вузов соответствующего профиля.

Это учебное пособие будет способствовать развитию творческого мышления специалистов, участвующих в создании одежды, которые должны хорошо ориентироваться в вопросах моды и стиля, ясно представлять себе в целом процесс работы над новыми образцами или коллекциями одежды, основные принципы творческой деятельности, особенности проектирования одежды, понимать проблемы, стоящие перед современным дизайном одежды.

Моделирование одежды рассматривается как часть дизайна одежды. В связи с этим особое внимание уделено особенностям художественного проектирования и моделирования, новым задачам, которые стоят перед современным дизайном одежды в отличие от задач традиционного моделирования, поскольку дизайн ориентирован на формирование новых культурных образцов, создание новых вещей, удовлетворяющих материальные и духовные потребности человека.

Материал пособия охватывает общие вопросы, связанные с моделированием и проектированием одежды, включает основные понятия (функции и классификация одежды, функции вещи и т. п.). В отличие от других подобных изданий в этом пособии более полно изложен раздел «Мода», в котором раскрывается суть модного феномена прежде всего как социального и психологического явления, рассматриваются основные закономерности моды, различные подходы к проблеме прогнозирования моды. Достаточно подробно освещена история художественного оформления и моделирования одежды с древности до наших дней, причем особое внимание уделено вопросам развития моделирования одежды в XX в., особенностям высокой моды и «прет-а-порте» (производство готовой модной одежды), а также основным тенденциям современного дизайна одежды. В отдельных разделах рассматриваются закономерности

сти композиции костюма, способ накладки — основной метод макетирования в моделировании одежды, художественное оформление одежды различного ассортимента, методы проектирования одежды, особенности проектирования различных систем в костюме, в том числе проектирование коллекции. В особый раздел включены вопросы образно-ассоциативного подхода к проектированию одежды, так как в современном дизайне образное мышление рассматривается как необходимое качество дизайнера, способствующее поиску инновационных решений и экспрессивных образов. В связи с этим освещаются особенности творческого процесса, основные творческие источники, которые используют при создании одежды.

При работе над настоящим учебным пособием учитывалось наличие подобных учебных изданий. Поэтому некоторые темы, которые неоднократно подробно рассматривались в учебной литературе, здесь даны обзорно (например, цвет, зрительные иллюзии, комбинаторные и аналоговые методы формообразования), а некоторые — развернуто, особенно те, которым в аналогичных изданиях уделялось мало внимания, — мода, методы творчества, проектирование коллекции, экологическая ориентация в дизайне. Некоторые темы (например, художественное оформление одежды различного ассортимента) изложены с иных позиций, чем это было принято в изданных ранее учебниках, с учетом новых тенденций и тех процессов, которые происходят в современной моде. Авторы стремились отойти от традиционной схемы подобной литературы, стараясь, по возможности, воздержаться от конкретных рекомендаций и учебных заданий. В настоящем издании дана общая «канва», а конкретизация должна происходить непосредственно в процессе обучения, дабы предоставить наибольшую творческую свободу педагогам и учащимся различных учебных заведений, многие из которых имеют свои традиции и свою «школу», тем более что в последние тридцать лет отсутствуют четко очерченные правила и «рецепты» моделирования одежды. Важно было представить основные тенденции, «векторы» развития современного дизайна. Особенность данного пособия заключается именно в том, что все основные вопросы моделирования одежды рассматриваются в нем «сквозь призму» важнейших тенденций развития современного общества. Акцент сделан на социокультурных и гуманистических функциях дизайна, который ориентирован на удовлетворение материальных и духовных потребностей человека.

Учебное пособие содержит иллюстративный материал, наглядно дополняющий основные темы разделов.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ

1.1. ОДЕЖДА, КОСТЮМ И ИХ ФУНКЦИИ

Основными понятиями в моделировании являются «одежда» и «костюм». В языке любого народа есть слова, обозначающие эти понятия.

Одежда — это совокупность покровов на теле человека, защищающих его от неблагоприятных воздействий окружающей среды: от холода и палящего солнца; от дождя и ветра; от укусов насекомых; от зубов и когтей диких животных; от стрел; ударов копьем или мечом, нанесенных врагом в бою; от пули и отравляющих веществ. Одежда защищает человека не только от физических неблагоприятных климатических условий, воздействий на его тело, но и от влияния злых сил, обеспечивая магическую защиту (особенно это относится к древнему костюму). Таким образом, одеждой можно назвать и боевую раскраску, и татуировку у первобытных народов, и латы средневекового рыцаря, и современные бронежилет и противогаз, и модное платье. В понятие одежды входят платье (то, что покрывает непосредственно тело человека), обувь, головные уборы, дополнения (перчатки, шарфы, пояса и т.п.). Основная функция одежды — защитная (физическая и моральная защита) и утилитарно-практическая, так как одежда всегда связана с какой-либо практической деятельностью человека, имеет определенное назначение, помогая человеку приспособиться к окружающему миру. Любой предмет одежды — это вещь, которой пользуются и которая выполняет одну или несколько функций. Но при этом одежда имеет и эстетическую функцию — украшает человека, как и в любой вещи, в ней неразрывно связаны понятия красоты и пользы. Как и любая вещь, одежда — это предмет потребления. Ношение одежды — это процесс потребления данного продукта. Одежда может быть изготовлена на заказ для конкретного человека или быть продуктом массового промышленного производства, когда один образец растрепан в сотнях, тысячах, а то и миллионах экземпляров и находит своего «хозяина» уже в процессе распределения, — в любом случае она удовлетворяет определенные потребности конкретного человека.

Одежда подразделяется на следующие виды в зависимости от способа ношения, характера крепления на теле человека и кроя:

1) *драпированная* (некроеная, несшитая) — одежда из одного куска ткани, которым обертывают или драпируют тело;

2) *накладная* — одежда, которую надевают через голову. Она может быть несшитой — в виде куска ткани с вырезанным отверстием для головы (древние плащи, пончо), может быть кроеной и сшитой (туникообразный покрой,

если основой такой одежды является согнутое пополам полотнище ткани без плечевых швов — тип туники или рубахи);

3) *распашная* — кроеная и сшитая одежда, имеющая спереди застежку сверху донизу (тип халата или кафтана);

4) *кроеная* и сшитая европейского типа — одежда, повторяющая формы человеческого тела, что достигается кроем, который представляет собой развертки объемных форм на плоскости (рельефы, вытачки и т. п.).

В зависимости от назначения и использования в различных сферах деятельности современная одежда делится на группы: по половозрастному признаку, по способу изготовления, по сезону, по назначению (бытовая, спортивная, производственная, форменная, зрелищная и т. д.). С понятием «одежда» неразрывно связано понятие «костюм».

Костюм (итал. *costume* — обычай, нравы) — определенная система предметов и элементов одежды, объединенных единым замыслом и назначением, отражающая социальную, национальную, региональную принадлежность человека, его пол, возраст, профессию. Костюм тесно связан с бытовой традицией, характеризуя обычаи и нравы определенного региона, конкретного исторического периода, народа или этноса, а также с образом, поведением конкретного человека, выражая его индивидуальность. Будучи связанным уже с конкретным человеком или социальной группой, костюм выполняет те же функции, что и одежда: защитную и утилитарно-практическую, связанную с его назначением (функциями). Однако важнейшая функция костюма — *знаковая*, так как он сообщает окружающим важнейшую информацию о человеке: о его социальном статусе, политических пристрастиях, религии, эстетическом вкусе, культуре. Поэтому костюм имеет кроме защитной и утилитарно-практической следующие функции:

1) магическую;

2) возрастную — обозначает или маскирует возраст человека. Традиционный костюм зачастую четко определял возраст человека: на это указывал, например, цвет одежды у таджиков, цвет головного убора в венгерском женском традиционном костюме. В европейском костюме, особенно современном, часто возраст маскируется;

3) социально-половую — практически в любом традиционном костюме четко обозначен не только пол человека, но и его семейное положение: незамужняя ли это девушка «на выданье», просватанная невеста, замужняя женщина или вдова и т. п. В обществе попытки носить не принадлежащую по праву одежду строго пресекались. В современном же костюме эта функция почти исчезла: не только семейное положение, но и пол человека часто невозможно определить по его костюму;

4) сословную (групповую) — костюм обозначает принадлежность человека к определенному сословию (в сословном обществе), социальному классу или социальной группе (в классовом обществе), выявляет или маскирует социальный статус человека;

5) профессиональную — костюм может указывать на принадлежность человека к определенной профессии, на род его занятий. Особенно четко это было обозначено в средние века, когда представители определенных профессий (врачи, адвокаты, университетские преподаватели) и члены ремесленных цехов но-

сили особую одежду, которая различалась по покрою, цвету. В современном костюме эта функция проявляется в производственной одежде и в гораздо меньшей степени в бытовой одежде для работы, однако без труда по костюму можно определить делового человека или представителей «свободных профессий»;

6) региональную — костюм может указывать на региональную традицию в одежде, связанную как с климатическими особенностями региона, образом жизни, так и с национальными традициями живущих в нем народов. Региональная функция связана с национальной функцией — по костюму можно судить о принадлежности человека к определенному этносу, хотя в современном костюме европейского типа сложился «интернациональный стиль», стирающий все национальные особенности;

7) религиозную — костюм может обозначать и религиозную принадлежность человека. Например, в XVI в. во Франции можно было по костюму отличить католика от гугенота (протестанта), в XVII в. в Англии — сторонника англиканской церкви от члена религиозной секты (пуританина). И в современном мире сохраняется эта функция костюма: иудея, например, трудно спутать с кришнаитом. Однако можно говорить о том, что в современном костюме эта функция имеет не такое существенное значение, какое имело раньше.

В современном костюме европейского типа часто вообще трудно выделить определенную функцию. Костюм стал многофункциональным, а сама функция — многозначной, хотя он сохраняет следующие функции:

8) эротическую;

9) эстетическую — в этом смысле костюм выражает как индивидуальные эстетический вкус и выбор человека, так и общие для данной эпохи представления о красоте. В костюме проявляется эстетический идеал конкретного времени и народа.

Разрабатывая современный костюм, необходимо учитывать, какие функции в нем должны преобладать. Это определит и конструктивное решение, и выбор материалов, и образ костюма. Такой подход к проектированию вещи получил определение «функциональный подход» — проектируют не вещь, а пользу, которую она должна принести потребителю (с этой точки зрения проектировать нужно не мост, а переправу, не светильник, а освещение, не нарядное платье, а хорошее настроение и уверенность в себе, не губную помаду, а возможность стать красивее и т. п.). Функциональный принцип проектирования предполагает предварительное изучение процесса функционирования вещи, разработку модели идеального функционирования системы в целом и в результате — создание объекта с принципиально новыми функциями, позволяющего удовлетворить разнообразные и меняющиеся потребности человека.

Как уже было сказано раньше, одежда — это предмет потребления и в современной ситуации, как правило, продукт массового производства.

Модель (лат. *modulus* — мера, образ, норма) — это образец, служащий эталоном для серийного воспроизведения одежды, обуви, головных уборов; тип, марка какого-либо изделия.

Моделирование одежды — процесс создания новой модели одежды.

Модельер — специалист по изготовлению моделей одежды, образцовых экземпляров изделий. Таким образом, в русской традиции создателя новых образцов одежды называют модельером. Помимо этого существуют и другие

профессии, связанные с изготовлением костюма: закройщик, портной, портниха, модистка, обувщик (сапожник), скорняк, технолог, конструктор, вышивальщица и т.д. Все они выполняют различные функции, участвуя в процессе разработки и изготовления одежды. Но автором, создателем новой модели является именно модельер, определяющий образ и стиль, общее конструктивное решение, изобретающий новые технологические решения и разрабатывающий декор, выбирающий цвет и материалы, продумывающий аксессуары и дополнения. Кроме этого, существуют и другие названия этой профессии, связанные уже с западной традицией: дизайнер, стилист, кутюрье.

Кутюрье — создатель коллекций одежды «от кутюр» (высокой моды) — уникальных моделей одежды, выполненных в единственном экземпляре вручную в домах высокой моды, являющихся членами Синдиката высокой моды в Париже или подобных организаций в других странах (более подробно о высокой моде будет рассмотрено в подразд. 3.6).

Дизайнер (это название связано с англоязычной традицией, во французской и итальянской традиции оно соответствует понятию *стилист*) — именно так чаще всего называют модельера, что связано с переменами в области производства и методов создания одежды, а также с возникновением новой творческой деятельности, связанной с массовым производством.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Дайте определение понятию «одежда».
2. Какие функции выполняет одежда?
3. На какие виды подразделяется одежда?
4. Дайте определение понятию «костюм».
5. В чем заключается знаковая функция костюма?
6. Представители каких профессий участвуют в процессе разработки и изготовления одежды?

1.2. ОДЕЖДА КАК ОБЪЕКТ ДИЗАЙНА

Дизайн возник в сфере промышленности в связи с развитием массового производства в XIX—XX вв. как особая творческая деятельность, в процессе которой преодолевается разрыв между красотой и пользой, стирается граница между искусством и техникой. Дизайн является проектной деятельностью и связан с культурой нового типа — *проектной культурой*, объединившей научно-техническую и гуманитарную культуры. Дизайн — проектирование материальных объектов, как правило, потребительских изделий для удовлетворения потребностей человека и общества. *Потребность* — осознанная или неосознанная необходимость в тех или иных условиях или предметах для нормального функционирования социальной системы или жизни человека. Для того чтобы понять сущность дизайна, необходимо дать понятие «предметная среда». *Предметная среда* — это совокупность окружающих человека изделий и их комплексов, используемая им для организации функциональных про-

цессов жизнедеятельности и удовлетворения своих материальных и духовных потребностей.

Дизайн — творческая проектная деятельность, целью которой является создание гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека.

Дизайнер — специалист, работающий в сфере дизайна и обеспечивающий высокие потребительские свойства и эстетические качества изделий и предметной среды. В структуру дизайна входят следующие элементы:

- 1) субъект дизайн-деятельности — дизайнер и потребитель;
- 2) объект дизайн-деятельности — дизайн-проект и дизайн-продукт;
- 3) среда — различные системы деятельности.

Объектами дизайна могут быть промышленные изделия, элементы и системы городской, производственной и жилой среды, визуальная информация. Одежда и ее элементы являются такими же объектами дизайна (частью предметной среды), как мебель, посуда, инструменты, автомобили и самолеты. Таким образом, *дизайн одежды* — одно из направлений дизайн-деятельности (наряду с индустриальным дизайном — сферой машино- и приборостроения, дизайном среды, графическим дизайном), целью которого является проектирование одежды как одного из элементов предметной среды, удовлетворяющей соответствующие материальные и духовные потребности человека. Объект дизайна — утилитарная вещь, которая имеет практическое назначение и помимо эстетической функции, как и произведения искусства, выполняет множество других функций. Дизайнер создает предметный мир, а не изображает его. Устремленность проектной культуры в будущее, ее динамизм, установка на проектирование нового образа мира определяют основную задачу дизайна — формирование новых культурных образцов вещей, создание новых вещей, а не «художественных» вариантов старых вещей. Поэтому дизайн одежды должен быть ориентирован на проектирование новых функций и качеств одежды в соответствии с изменением образа жизни и потребностей людей, а не на «украшение» традиционных форм (что можно назвать «художественным оформлением одежды»).

Так как одежда является вещью или совокупностью вещей, то она выполняет функции вещи:

- 1) утилитарно-практическую, связанную с назначением вещи в конкретной деятельности человека;
- 2) адаптивную, обеспечивающую благоприятное для процессов жизнедеятельности состояние среды: комфортность, способность вещи или среды облегчать процесс адаптации человека в окружающем мире (особенно важной эта функция вещи представляется с точки зрения экологических проблем — рассмотрено далее в подразд. 3.8);
- 3) результативную, связанную с социальным функционированием вещи, ее способностью способствовать достижению целей как отдельного человека, так и общества в целом;
- 4) интегративную, связанную с тем, что в вещи объединены и проявляются качества культуры в целом: смысл (смысл вещи — ее роль в социально-культурном процессе жизнедеятельности); традиции; ценности, выраженные в материале и форме. Вещь является, таким образом, отражением образа жизни в целом, одежда — отражением образа человека и образа жизни.

Дизайн является и одной из форм массовой коммуникации в современном обществе, так как осуществляет связь производства и потребления через торговлю, регулирует взаимодействие спроса и предложения, покупательскую активность массового потребителя. Дизайн — это социокультурный регулятор потребительского общества, необходимый для его функционирования и воспроизводства. Покупая товар, потребитель приобретает не только вещь для удовлетворения своей потребности, но и символ определенного социального статуса. Дизайн благодаря символике предметов и предметных форм превращает товар в носителя определенных социокультурных значений, что является условием продажи нового товара. Таким образом, дизайн — одна из форм маркетинга, массовой коммуникации между потребителем и производителем. «Рассмотренный социологически, дизайн есть система управления взаимодействием промышленности и рынка в массовом потребительском обществе путем придания внешним формам изделий символов престижа, благополучия, лояльности. Рассмотренный культуроведчески, дизайн — искусство»*.

Некоторые теоретики дизайна, действительно, рассматривают дизайн как новую форму существования искусства в современных условиях. На первый взгляд, особенно много общего у дизайна и у прикладного искусства, произведениями которого являются вещи, помимо эстетической, имеющие и практическую функцию (например, посуда, gobелены, украшения). Поэтому костюм также рассматривают как предмет прикладного искусства**. Произведением прикладного искусства можно считать вещь, в которой объединены материально-практические и художественно-эстетические достоинства. Костюм, обладающий художественной ценностью, несомненно, является произведением искусства. Однако есть и различия между дизайном и искусством: дизайн ориентирован на решение новых задач, продиктованных реальными потребностями человека и общества, а не на создание художественного варианта уже существующего типа изделия, как в прикладном искусстве. Дизайнер работает вместе с конструктором или самостоятельно разрабатывает конструктивное решение новой вещи, а художник-прикладник решает свои творческие задачи после того, как инженер сконструирует функционально-техническую форму предмета. Кроме того, дизайн — особый вид искусства, который превращает в явления культуры вещи человеческого обихода, промышленные изделия. Эстетическое начало присутствует не только в самом творческом процессе создания новой вещи, но и в готовом продукте, который должен быть целостным. Достижение целостности требует от дизайнера не только исследовательских способностей, умения анализировать научные данные и факты, но и обладания творческим воображением, эстетическим чувством, фантазией, которые характерны именно для художника. Тем более, что современная промышленность становится областью, где могут взаимодействовать наука и искусство. Интегрирующий характер творческого таланта дизайнера выразил в своем определении итальянский дизайнер Этторе Соттсасс: «Дизайнер — это художник, ремесленник, философ». Философом дизайнер должен

* Кантор К. Правда о дизайне / К. Кантор. — М., 1996. — С. 168.

** Пармон Ф. М. Композиция костюма. Одежда, обувь, аксессуары / Ф. М. Пармон. — М., 1997.

быть потому, что, создавая проект изделий для человека в соответствии с его потребностями и вкусами, проектируя вещи и предметную среду в целом, он проектирует самого человека, его облик, эмоции, стиль жизни. Непосредственно дизайнер проектирует вещь, а опосредованно — человека и общество. Действительная цель дизайна — проектирование человека, его облика, его образа жизни, поэтому основой проекта должна быть концепция образа человека, концепция общества.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Дайте определение понятию «дизайн».
2. Какие элементы входят в структуру дизайна как вида деятельности?
3. Что может быть объектом дизайна?
4. Дайте определение понятию «дизайн одежды».
5. Чем отличается объект дизайна от произведения прикладного искусства?

1.3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ

Дизайн является, несомненно, инновационной деятельностью, но, в отличие от открытия и изобретения, имеет точно определенную цель, которая формулируется в виде *проектной задачи*. В нашей науке долгое время под словом «дизайн» понимали только «художественное конструирование».

Художественное конструирование — процесс решения проектной задачи, включающий в себя этапы разработки концепции, выявления конкретных целей, анализа объекта, проектирования, разработки проектной документации и создания образа вещи.

В целом процесс создания новой вещи можно представить в виде следующей схемы: спрос — планирование — программирование (прогнозирование) — проектирование — производство — тиражирование — распределение — потребление. Исходный пункт творчества дизайнера — потребности человека и общества. Их он должен изучать, знать, чувствовать и претворять в предметные формы и образы, возникающие как отклик на потребности. Основа дизайна — всесторонний учет общественных потребностей. Собственно изучение потребностей и является основным содержанием предпроектного анализа при создании новой вещи: изучение потребителей и их потребностей; свойств и качеств изделий; требований, предъявляемых к данному типу изделий. Методика дизайна основана на последовательном применении методов анализа и синтеза.

Предпроектный анализ — проводимое на начальном этапе проектирования исследование и сопоставление данных о желаемых функциях вещи или комплекса вещей либо среды, об облике проектируемого изделия и среды, о способе изготовления, о наличии аналогов предполагаемого объекта (аналог — изделие, сходное с проектируемым по функциональному назначению, принципу действия, условиям применения). Предпроектный анализ выявляет недостатки существующих изделий, пожелания потребителей.

Кроме предпроектного анализа при проектировании нового изделия прибегают к *социально-экономическому анализу*, *функциональному анализу* (исследование способов использования изделия), *функционально-стоимостному анализу* (исследование структуры потребностей различных групп населения и наиболее эффективных, с точки зрения затрат, способов их удовлетворения), *технологическому анализу* (исследование материалов и возможных способов изготовления изделия), *анализу формы* (исследование структуры изделия и ее аналогов, поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений).

Результаты проведенного анализа должны быть интегрированы в операции *синтеза* путем овеществления (структурообразование) и гармонизации (композиция) объекта. Структурообразование единичных предметов — *формообразование*. *Композиция* — метод гармонизации, система средств и способов создания эстетически целостного объекта. В процессе синтеза результаты проведенных исследований реализуются в конкретных методах формообразования: комбинаторных, аналоговых, образно-ассоциативных. Комбинаторные и аналоговые методы формообразования костюма достаточно хорошо изучены*. *Синтез в дизайне* — мысленное упорядочение проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и соединение их в единое целое — проектный образ. Методы синтеза могут быть либо системного характера (комбинаторные, аналоговые), либо спонтанно-интуитивные (ассоциативные). В процессе синтеза формируется творческая концепция — важнейшее звено решения дизайнерской задачи. *Концепция в дизайне* — основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования.

Проектирование — создание описания, изображения или концепции несуществующего объекта с заданными свойствами. «Основной этап дизайнерского проектирования протекает в сознании дизайнера... В дизайнерском проектировании сочетаются знания и фантазия, интуиция и расчет, наука и искусство, талант и мастерство»**. Проектирование связано с психологией творчества, поэтому дизайнеру необходимо для интенсификации проектирования учитывать и применять методы эвристики, способствующие развитию фантазии и воображения и поиску новых нетривиальных путей решения проектной задачи (подробнее о методах эвристики, которые можно применить при проектировании одежды, см. в п. 8.3). В процессе проектирования необходимо применять данные науки (социологии, прогнозирования), а также использовать образно-ассоциативные методы, позволяющие наполнить форму смыслом и социокультурным содержанием.

Проектная идея «овеществляется» в процессе проектирования в эскизе — в макете — в модели. Начальный этап проектирования нового изделия — создание его эскиза. Дизайнер создает сначала в своем воображении прообраз будущей вещи с учетом существующих проектных идей, технологии, экономики производства, достижений художественной культуры (архитектуры, живописи, скульптуры), а затем ее предварительное графическое изображение (эскиз), которое потом дополняет объемными моделями, описаниями облика

* Акилова З. Т. Моделирование одежды на основе принципа трансформации / З. Т. Акилова, Г. И. Петушкова, А. А. Пацявичюте. — М., 1995.

** Кантор К. Правда о дизайне / К. Кантор. — М., 1996. — С. 160.

и способа практического использования. При этом проект приобретает конкретные очертания в процессе дизайнерского моделирования.

Моделирование — отображение, представление или описание целостного объекта (системы объектов), ситуации или процесса. Выделяют художественно-образное моделирование, математическое моделирование (расчет математической модели), проектно-графическое моделирование (создание эскиза), объемное моделирование (создание макета и модели), словесное моделирование (создание словесной концепции нового объекта, описания принципа его действия и т.п.). Самый распространенный метод моделирования — *ретроспективное моделирование*, основанное на анализе прототипов и аналогов и постановке на базе этого анализа проектной задачи. Однако этот метод не позволяет выполнить основную задачу дизайна — создание новых вещей, а дает возможность совершенствовать уже существующие. Другим методом моделирования является *конструктивное моделирование*, т.е. видоизменение функций и морфологии вещи (морфология вещи — материальная форма вещи, организованная в соответствии с ее функциями). Конструктивное моделирование может быть: коррективным (совершенствуются функции и форма вещи); переходным (функции и морфология подвергаются переосмыслению для придания объекту новых качеств — в качестве примера из дизайна одежды можно привести направление деконструктивизма в дизайне); проективным (функции и форма вещи создаются вновь — творчество японского дизайнера одежды И.Мияке). Самым инновационным методом моделирования в дизайне можно считать *перспективное моделирование* (или проектное прогнозирование), которое занимается изучением желательных перспектив развития общества и разрабатывает проекты, которые могут способствовать достижению этих перспектив.

Одним из методов проектирования является макетирование — создание объемных изображений проектируемых предметов.

Макетирование — изготовление макетов изделий из различных материалов в натуральную величину или в нужном масштабе. В дизайне одежды используются следующие методы макетирования: накладка и муляжный. *Макет* — материальное пространственное изображение проектируемого изделия.

При проектировании приборов и машин необходима проверка инженером технической состоятельности замысла, после чего дизайнер вносит свои коррективы в конструкцию с учетом реальных технических возможностей. Завершающая стадия — совместная работа дизайнера и инженера по конструктивно-технической и эстетической «доработке» образа.

Дизайнер одежды способен самостоятельно спроектировать и изготовить изделие без участия других специалистов, так как владеет всеми необходимыми навыками. Но если речь идет о промышленном проектировании, то на разных его стадиях в работе принимают участие и другие специалисты, прежде всего конструктор и технолог.

Проектирование одежды — создание нового образца одежды с заданными свойствами, включающее исследование, создание эскизов, макетов, моделей, расчеты и построение чертежей изделий, изготовление опытных образцов. Проектирование одежды, подобно проектированию вообще, включает в себя те же этапы и использует те же методы. На основе исследований спроса потребителей и анализа аналогов рождается творческая концепция, кото-

рая находит воплощение прежде всего в образе. Он рождается либо на бумаге при создании эскиза и затем воплощается в макет, а затем в модель, либо в работе с материалом при макетировании, а макет потом воплощается в модель. *Моделирование формы костюма* — организация материала в соответствии с композиционной идеей костюма, воплощение идеи модели одежды в материале. Результат моделирования — готовая вещь.

Если речь идет о промышленном проектировании, то дизайнер одежды работает вместе с технологом и конструктором, разрабатывая сначала экспериментальную модель, а затем, после отбора и апробации, — промышленный образец.

Конструирование одежды — разработка конструкции (построения, взаимного расположения и конфигурации частей) модели одежды. Состоит из следующих этапов: выбор методики, разработка чертежей изделия для эскизного проекта, расчет, построение чертежа (с использованием индивидуальных или стандартных мерок), изготовление лекал, составление рабочей документации.

Техническое моделирование — разработка чертежей и образца одежды по базовой модели или ее графическому изображению. Разработанный образец служит эталоном формы и конструкции для массового производства.

Технология — совокупность методов обработки, изготовления или переработки сырья, материалов, полуфабриката или изделий в процессе производства; совокупность приемов и способов изготовления одежды.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Дайте определение понятию «проектирование».
2. Из каких основных этапов складывается процесс дизайн-проектирования?
3. Из чего складываются предпроектные исследования?
4. Из каких основных этапов состоит проектирование?
5. Что такое моделирование в дизайне?
6. Какие методы макетирования используют в дизайне костюма?
7. Дайте определение понятию «проектирование одежды».

1.4. СТИЛЬ

Одним из важнейших понятий, связанных с эволюцией костюма во времени в человеческом обществе, является понятие «стиль»: стиль эпохи, стиль исторического костюма, модный стиль, стиль модельера.

Стиль — наиболее общая категория художественного мышления, характерная для определенного этапа его развития; идейная и художественная общность изобразительных приемов в искусстве определенного периода или в отдельном произведении, художественно-пластическая однородность предметной среды, которая складывается в ходе развития материальной и художественной культуры как единого целого, объединяющего разные области жизни. Стиль характеризует формально-эстетические признаки объектов, несущие определенное содержание. В стиле выражается система идей и взглядов, в которой отражено мировоззрение эпохи. Поэтому стиль можно считать

общим художественным выражением эпохи, отражением художественного переживания человеком своего времени. В стиле проявляется, в частности, идеал красоты, преобладающий в данную историческую эпоху. Стиль является конкретным воплощением эмоциональных особенностей и путей мышления, общих для всей культуры и определяющих основные принципы формообразования и типы структурных связей, которые и являются основой однородности предметной среды на определенном историческом этапе. Такие стили называют «большими художественными стилями эпохи», и они проявляются во всех видах искусства: в архитектуре, скульптуре, живописи, литературе, музыке. Традиционно историю искусства рассматривают как последовательную смену больших стилей: «готика», «ренессанс», «барокко», «классицизм», «рококо», «неоклассицизм», «ампир», «романтизм». Общие принципы формообразования, характерные для каждого «большого стиля» эпохи, определяют и особенности формообразования исторического костюма каждого периода, что дает возможность сравнивать формы и пропорциональные членения костюма с архитектурными формами данного времени (так историки костюма сравнивают вытянутые формы головных уборов и обуви готики с устремленными ввысь шпилями готических соборов).

Каждый стиль в процессе своего развития переживает определенные стадии: зарождения, апогея, упадка. При этом в каждую эпоху одновременно, как правило, сосуществовало несколько стилей: предшествующий, господствующий в данный момент и элементы формирующегося будущего стиля. В каждой стране существовала своя динамика эволюции художественных стилей, связанная с уровнем развития культуры, политическим и социально-экономическим развитием, степенью взаимодействия с культурой других стран. Так в XV в. в Италии — расцвет культуры Ренессанса, во Франции — «поздняя готика», а в Германии, особенно в архитектуре, «готика» преобладала вплоть до второй половины XVI в. Кроме того, внутри большого стиля могут развиваться микростили. Так, в пределах стиля «рококо» в 1730—1750-х гг. существовали микростили «шинуазри» (китайщина) и «тюркери» (турецкий стиль), в стиле «модерн» («ар нуво», «либерти») в 1890—1900-е гг. можно выделить «неоготику», «неорусский» стиль и другие, в стиле «ар деко» (1920-е гг.) — «русский», «африканский», «геометрический» стили и т.д.

Однако со сменой исторических эпох ушли в прошлое времена больших художественных стилей. Ускорение темпов жизни человека и общества, развитие информационных процессов, влияние новых технологий и массового рынка привели к тому, что переживание человеком своего времени проявляется не в одном стиле, а во множестве стилевых форм и пластических образов. Уже в XIX в. появились стили, основанные на использовании стилей прошлого и их смешении («историзм», «эkleктика»). Эkleктизм стал и одной из важнейших характеристик культуры XX в., особенно его последней трети — культуры «постмодерна» (эkleктика — смешение различных стилей, сосуществование одновременно нескольких стилей), что оказало влияние и на моду, и на костюм (рассмотрено далее в подразд. 3.7.2). Последним «большим художественным стилем» можно считать, наверное, стиль «модерн». В XX в. на смену «большим стилям» пришли новые концепции и методы, связанные прежде всего с инновационной сущностью искусства авангарда: «абстракции»

онизм», «функционализм», «сюрреализм», «поп-арт» и т.д., отражающие мировоззрение человека XX в. И речь может идти не о большом стиле, а скорее о модном стиле (когда стиль становится модным, теряя при этом устойчивость в течение достаточно длительного времени, которой обладали «большие стили эпохи»). В моде XX в. в каждое десятилетие были актуальны свои микростили в костюме, последовательно сменявшие друг друга: в 1910-е гг. — «восточный стиль» и «нео-грек»; в 1920-е гг. — «ар деко» («русский», «египетский», «латиноамериканский», «африканский»), «геометрический»; в 1930-е гг. — «неоклассицизм», «историзм», «латиноамериканский», «альпийский», «сюрреализм»; в 1940-е гг. — в США появились в модном костюме стили «кантри» и «вестерн», «латиноамериканский»; в 1950-е гг. — «нью лук», стиль «Шанель»; в 1960-е гг. — «космический»; в 1970-е гг. — «романтический», «ретро», «фольклорный», «этнический», «спортивный», «джинсовый», «диффузный», «военизированный» («милитари»), «бельевой», «диско», «сафари», «панк-стиль»; в 1980-е гг. — «экологический», стиль «новых пиратов», «неоклассика», «нео-барокко», «секси», «корсетный», «этнический», «спортивный»; в 1990-е гг. — «гранж», «этнический», «экологический», «гламур», «историзм», «нео-панк», «кибер-панк», «нео-хиппи», «минимализм», «милитари» и т.д. Каждый сезон модные издания пропагандируют новые стили, каждый дизайнер одежды стремится создать свой стиль. Но впечатляющее многообразие стилей в современной моде вовсе не означает, что они появляются произвольно. Актуальным становится стиль, в котором находят отклик политические события, социальные проблемы, волнующие людей, их увлечения и ценности. В модных стилях отражаются изменения образа жизни и образа человека каждого времени, представления о его месте и роли в современном мире. На появление новых стилей оказывает влияние изобретение новых материалов и способов их обработки.

Среди множества стилей можно выделить те, которые называют «классическими» — это стили, которые не выходят из моды, сохраняя актуальность в течение длительного времени. Классическими становятся стили, обладающие определенными качествами, которые и позволяют им надолго «задержаться», пережив множество разнообразных «мод» и модных стилей: универсальность, многофункциональность, целостность и простота форм, соответствие потребностям человека и долговременным тенденциям образа жизни. Классическими можно считать такие стили, как «английский» («английская классика» — костюм, классические виды верхней одежды; рассмотрено далее в подразд. 7.3.1, 7.3.2), стиль «Шанель», «джинсовый», «вестерн» и «кантри», «морской».

Помимо больших художественных стилей и микростилей существуют такие понятия, как «стиль автора», «индивидуальный стиль мастера». *Стиль автора* — совокупность главных идейно-художественных особенностей творчества мастера, проявляющихся в типичных для него темах, идеях, в своеобразии выразительных средств и художественных приемов. Своим стилем отличалось творчество крупнейших кутюрье и дизайнеров одежды — с полным правом можно говорить о стиле «Шанель», стиле «Диора», стиле «Баленсиага», стиле «Куррежа», стиле «Версаче», стиле «Лакруа» и т.д.

С понятием «стиль» связано понятие «стилизация» — художественный прием при создании новых произведений искусства. *Стилизация* — намерен-

ное использование формальных признаков и образной системы того или иного стиля (характерного для определенной эпохи, направления, автора) в новом, необычном для него художественном контексте. Стилизация предполагает свободное обращение с прототипами, в частности, трансформацию форм, но при сохранении связи с исходным стилем — творческий источник всегда узнаваем. В отдельные эпохи подражание стилям классического искусства (искусства античности) было господствующим принципом, приемом стилизации пользовались в эпохи классицизма, неоклассицизма, ампира. Стилизация как художественный прием служила источником появления новых форм и образов в искусстве модерна. В современном дизайне стилизация сохраняет свое значение, особенно если речь идет о так называемом коммерческом дизайне (корпоративном дизайне), ориентированном на создание продукции для массового потребителя.

Стилизация: 1) сознательное употребление признаков того или иного стиля при проектировании изделий (чаще употребляется в этом значении термин «стайлинг»); 2) прямой перенос наиболее явных визуальных признаков культурного образца на проектируемую вещь, чаще всего в ее декор; 3) создание условной декоративной формы путем подражания внешним формам природы или характерных предметов. Стилизация широко применяется в моделировании одежды с целью создания новых форм и выразительных образов. Блестящими примерами стилизации являются коллекции Ива Сен-Лорана 1960—1980-х гг.: «Африканки», «Русские балеты/оперы», «Китайянки», «Испанки», «Памяти Пикассо» и т. п. Художественно-пластическая однородность современной предметной среды получила определение «дизайн-стиль». *Дизайн-стиль* отражает результаты эстетического освоения технического прогресса, достижения промышленного овладения материалом. Дизайн-стиль связан с новейшими материалами и технологиями, которые способны изменить не только облик вещей, но и придать новые качества жизни человека, влияя на взаимодействие вещи и человека.

Художественный стиль, дизайн-стиль и мода — это различные типы визуальной общности продуктов материально-художественной культуры, различающиеся степенью устойчивости и механизмами функционирования в обществе. Стиль является более устойчивым социальным феноменом, чем мода (можно в связи с этим вспомнить знаменитое высказывание К. Шанель, повторившей слова поэта Пьера Реверди: «Мода меняется, а настоящий стиль — никогда»), однако мода для современного общества имеет огромное значение.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Дайте определение понятию «стиль».
2. В чем заключаются особенности стилизации в дизайне?
3. Что такое стайлинг?
4. В чем заключаются особенности классических стилей?
5. Какие классические стили существуют в дизайне костюма?
6. Какие стили были в моде XX в.?
7. Дайте определение понятию «эkleктика».
8. Чем отличаются понятия мода и стиль?