

МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО И СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ Р.Уз

Ташкентский институт текстильной и легкой промышленности

Методические указания

К выполнению лабораторной работы по “Дизайну костюма и текстильных изделий” на тему:

“Разработка форм костюма”

Для студентов специальности 5А40603 - “Тикув ва тукимачилик махсулотлари, кийим ва пойафзални бадий безаш” и 5А140901- “Касб таълими. Енгил саноат махсулотлари”

Ташкент – 2006

МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО И СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ Р. Уз.

Ташкентский институт текстильной и легкой промышленности

Кафедра “Технология и дизайн изделий легкой промышленности”

Методические указания

К выполнению лабораторной работы по “Дизайну костюма и текстильных изделий” на тему:

“Разработка форм костюма”.

Для магистров специальности 5A40603 - “Тикув ва тукимачилик махсулотлари, кийим ва пойафзални бадий безаш” и 5A140901 “Касб таълими. Енгил саноат махсулотлари”.

Аннотация.

Методические указания к выполнению лабораторной работы составлено в соответствии с типовой программой курса “Дизайн костюма и текстильных изделий”.

В методическом указании представлены методы формообразования костюма широко применяемые в современном дизайне костюма.

Методические указания могут быть рекомендованы для специалистов, занимающихся дизайном костюма и текстильных изделий.

Составила: к.э.н. доц. каф. ТДИЛП ТИТЛП **Хасанбаева Г.К.**

Рецензенты: ст. преп. каф. ТДИЛП ТИТЛП **Исаева И.А.**

Зав.каф. “Дизайн одежды” национального института искусств и
дизайна доц. **Чурсина В.А.**

Методические указания обсуждены и утверждены на заседании кафедры
ТДИЛП ТИТЛП

Протокол № _____ от “ ” _____ 2006

Методические указания обсуждены на научно- методическом совете
ТИТЛП и рекомендованы для печати.

Протокол № _____ от “ ” _____ 2006

Отпечатано в типографии ТИТЛП _____ экземпляров

Лабораторная работа

на тему: **“Разработка форм костюма”**

Цель работы: освоение методов разработки форм костюма.

Содержание работы

1. Ознакомиться с общими положениями разработки форм одежды.
2. Разработка форм одежды различными методами:
 - контрастными парами (по И. Итену)
 - графическое изображение формы костюма
 - из простых геометрических форм
 - выражение заданной функции
 - матричный метод
3. Произвести анализ разработанных форм и выполнить проектную детализацию костюма наиболее интересных форм.

Вопросы для подготовки к работе.

1. Сущность понятия форма.
2. Из каких элементов создается форма?
3. Какую функцию выполняет форма?
4. Каковы средства гармонизации формы?
5. Каковы принципы отбора формы?
6. Каковы методы формообразования костюма и в чем преимущества каждого из них?

1. Общие положения.

Окружающая человека природная и искусственная среда проявляют свою сущность в разнообразных конкретных формах. “Форма – это способ существования материи.

Костюм, как одно из проявлений предметной (искусственной) среды, также имеет свою сущность. Сущность костюма в его функциональной, общественно-политической и социально-психологической значимости. А форма, как проявление этой сущности, на каждом историческом этапе развития общества всегда конкретна и является как бы функцией всех объективных субъективных условий, ее пропорциях.

К понятию форма можно подойти с 4-х позиций:

- форма - как философская категория;
- форма - как символ;
- форма - как объект, вещь;
- форма - как деятельность.

О форме можно говорить как о последовательном процессе накопления признаков и постоянном их изменении, т.е. как о динамической модели системы.

Для формообразования костюма необходимо иметь знания в области истории, искусствоведения, философии, психологии, бионики, эргономики, но и что особенно важно для практического моделирования, владеть графическим изображением костюма. Только через ощущения нюансов движения линий, особенностей поворотов формы и фигуры человека можно увидеть и почувствовать те изменения в развитии и переходе одной формы в другую, по которым можно судить о существенном и несущественном изменении формы.

Форма костюма неразрывно связана с человеком и может быть рассмотрена только в связи с его образом, размерами и движением. Костюм – это система, которую можно исследовать на уровне разных ее слоев, которые имеют свои характерные признаки:

- 1) композиционно - декоративный слой, т.е. верхний слой, который содержит цвет, фактуру, линии, орнамент, отделку;
- 2) геометрическая структура (скелет), включающая связи в виде пропорциональных отношений между элементами формы;
- 3) пространство между фигурой и оболочкой- костюмом;
- 4) сама фигура с особенностями ее пластики.

Форму костюма мы рассматриваем в движении. Движение – это один из самых существенных факторов в определении формы костюма.

Форма в процессе развития проходит через различные фазы движения, т.к. движение – это не только перемещение в пространстве физического тела, но и биологические изменения, изменение интенсивности напряжения, движения звуков и внутренних ритмических движений – это движение материи. Движение вытекает из законов диалектики.

Форма костюма складывается как биологическая система, благодаря наполнению признаков.

Т.о. под формой костюма следует понимать динамическую модель пространственно-временной системы, обладающей многоуровневой структурой связи между ее элементами, человеческой фигурой и средой, заданной определенной функцией.

Костюм характеризует определенная структура - структура ее частей. Под структурой формы следует понимать определенную пространственную систему геометрических элементов формы, обусловленную образным, функциональным и техническим решением.

По принципу организации структура костюма может быть симметричная и асимметричная.

Структура костюма состоит из стабильных и мобильных элементов формы.

Стабильные – это опорные структурные элементы, которые определяют характер основы и будущее содержание формы, ее геометрическую форму и

пространственную характеристику. В костюме к ним относятся геометрическая фигура, взятая за основу, пропорциональное соотношение частей и осанка фигуры, определяемая костюмом.

Мобильные элементы (быстро сменяющиеся) – это элементы, наполняющие форму и меняющиеся постоянно в пределах стабильной структуры (цвет, орнамент, фактура, линии, отделка и др.).

Для дизайнера основной целью является изучение и проектирование костюма, которое обычно начинается с поисков формы. “Искусство начинается там, где начинается форма” (А.С.Выготский). Так как дизайнер костюма свои предложения представляет в плоскостном изображении, то представление формы в виде силуэта является наиболее распространенным приемом.

Обычно вначале разрабатывается “абстрактный” силуэт – фигура человека рассматривается “с высоты птичьего полета”, очень обобщенно, без пропорционального членения внутри формы, без изображения головы (ставится точка, запятая, кружок, квадратик и т.п). Затем предстоит свободное фантазирование форм костюма без сложившихся стереотипов. Новые, свежие, парадоксальные идеи – вот, что требуется и особенно ценится в мировом дизайне вообще.

Из реальной действительности берется почти все, что каким-то образом можно трансформировать в костюм. Из жизни можно взять мотив, фрагмент или целиком источник для творческого вдохновения. Например, рисунок облаков, веток, очертания луж, силуэты деревьев, домов, ритм проводов и др. – все это превращается в обобщенный силуэт, который отдаленно должен напоминать фигуру человека в каком-то одеянии.

Проектно-графическое моделирование костюма бывает следующих видов.

- набросок – первоначальный графический замысел;
- поисковый рисунок с разработкой графических вариантов или детализацией проектного изделия;
- эскизное проектирование – разработка идеи-проекта в совокупности с нахождением образного решения, с подбором материалов и дополнений;
- выполнение технического эскиза с тщательной проработкой всех деталей.

Творческий поиск ведется на основе графического метода формообразования с использованием комбинаторных методов, методов трансформации, превращения, стилизации и др.

2. Порядок выполнения работы

2.1 Графическое изображение формы костюма контрастными парами (по И. Иттену).

Разработать костюм, используя следующие контрастные пары:

- большое – маленькое;
- широкое – узкое;

- легкое – тяжелое;
- длинное – короткое;
- острое – тупое;
- многое – малое;
- гладкое – шероховатое;
- прозрачное – непрозрачное;
- покоящееся – подвижные.
- и др.

Контрастные пары могут быть в виде формы, линий, цвета, фактура.

2.2 Метод комбинаторики простых геометрических форм.

Этот метод основан на превращении всей окружающей действительности в простые геометрические формы: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал. Несмотря на кажущуюся ограниченность “строительных элементов”, оперирование ими дает бесконечное число вариантов. Этот метод отличается от других тем, что при его использовании:

- элемент превращения является элементом творчества;
- появляется острота, гротекс;
- снимается сюжетная изобразительность;
- появляется остро выраженная динамика;
- стираются рани сложившиеся стереотипы.

Для ассоциативной разработки “абстрактного силуэта” условного костюма в виде простых геометрических фигур вводится “масштаб”. Рекомендуется использовать три масштаба: большой, средний, малый. Разрешается накладывать одну форму на другую.

Разработка форм производится с использованием симметрии и асимметрии, контраста, нюанса и тождества, метрических и ритмических порядков, динамичности и статичности.

Выполнять упражнения на применение:

- треугольников;
- квадратов;
- прямоугольников;
- овалов;
- комбинируя фигуры.

Разработка ведется одновременно по разным ассоциациям: явления природы, растения, архитектура, изделия прикладного искусства, сказочные ассоциативные образы, портрет- образ по частям света и др.

2.3. Выражение заданной функции.

Функция (от лат. function - исполнение, осуществление) - это деятельность, работа; внешнее проявление какого-либо объекта в данной системе отношений.

Сначала необходимо придумать название действия, например, такие как разветвлять, разрывать, вращать, связывать, толкать, давить, расширять, сужать, пеленать, наслаивать, разветвлять, дробить и т.д.; можно для интереса добавить такие действия, как обнимать, целовать, драться, стрелять, варить, украшать, выделяться и др.

Затем к каждому действию графический продумывается образ.

Далее эти задания необходимо перенести на разработку силуэта с введением функции в костюм.

При этом проводится вариантная работа, создавая целые серии различных интерпретацией, двигая эту функцию по фигуре сверху вниз, затрагивая разработку рукавов, воротников, плечевого пояса, линии талии, перчаток, очков и др.

В качестве примера можно привести варианты функций, с помощью которых возможны дальнейшие творческие разработки:

- расширять – складками, вставками, пружинами, подпорками;
- сужать – шруновкой, вставкой молний, застежками, завязками,
- собирать в резинку, кулиску, множеством рельефом, завязать в узлы;
- разрывать – шелями, дырами, полотнами;
- связывать – узлами, веревками, лентами, шнурками, бантами в жгуты, косы, хвосты;
- пеленать – как мумию, ребенка, кокон;
- дробить – на куски, полсы, модули, мотивы и др.;
- составлять – из модулей, элементов, пазлов (игра);
- соединять – застежками, пуговицами, булавками, клипсами, брошками, шнуровками, молниями, скрепками, тесьмой “Велкро” и др.

Соединение бантом можно рассмотреть более подробно, применяя различные ассоциации: например, бант - необъятный, бант - печальный, бант - плачущий, бант - радостный, бант - задиристый, бант - волнующийся, бант - смешной, бант - простой, бант - многогранной, бант - тупой и др.

2.4. Разработка форм одежды матричным методом.

По данной методике выполняются матрицы лиф- юбка, спинка- перед, стан- рукав. Размер матрицы 6 х 6.

Форма деталей одежды берется в виде простых геометрических фигур.

Матрица лиф-юбка решается как методом комбинаторики так и в развитии по конструктивным поясам.

Структурные составляющие формы одежды необходимо подбирать как с учетом направления моды, так и произвольно для достижения максимальной выразительности выразительности.

3. Анализ разработанных форм и выполнение проектной детализации костюма наиболее интересных форм.

Разработанные различными методами формы костюма оцениваются экспертами- студентами. Эксперты оценивают идеи- формы по трехбалльной системе (3-4-5) по каждому из методов.

На формы- идеи, получившие максимальное количество баллов, выполняются проектная детализация костюма, решаются принципы формирования цветовой решение и рекомендуются материалы и отделки.

Требования к оформлению работы.

1. Фор - эскизы выполняются на бумаге произвольного формата.
2. Техника выполнения произвольная: линейная, пятновая, линейно- пятновая, коллаж, монохромная или полихромная и др.
3. По каждому методу необходимо выполнить 10-20 идей-форм костюма.
4. Работы, выполненные по каждому методу, компоуются в единую композицию на бумаге формата А-1, А-2 или на произвольном формате.
5. При выполнении эскизов необходимо соблюдать следующие требования:
 - идея –форма должна быть четко прорисована;
 - органическое единство формальных элементов;
 - образные выражение сущности решаемой задачи;
 - соблюдение меры в выборе средств;
 - оригинальность решения;
 - организация плоскости эскиза;
 - графическая культура исполнения эскиза.

Литература.

1. Композиция костюма. – М.: Academia, 2002.
2. Основы теории проектирования костюма. – М.: Легпромбытиздат, 1988.
3. Журналы мод.
4. Данные интернета.

Оглавление

1. Цель и содержание работы.....	4.
2. Общие положения.....	4
3. Порядок выполнения работы.....	6
4. Графическое изображение форм костюма контрастными парами...6	
5. Метод комбинаторики из простых геометрических форм.....	7
6. Метод выражения заданной функции.....	8
7. Разработка форм одежды матричным методом.....	8
8. Анализ разработанных форм и выполнение проектной детализовки костюма.....	8
9. Требования к выполнению работы.....	9
10. Литература.....	9