

М.Г.КУРАТОВА

НАВЧАЛЬНО – МЕТОДИЧНИЙ ПОСІБНИК



ОСНОВИ ПРОЕКТУВАННЯ

(теоретичний та практичний курс по проектуванню)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
I. ЛЕКЦІЙНА ЧАСТИНА.....	5
1. ОСНОВИ ДИЗАЙНУ.....	5
1.1. Виникнення і розвиток дизайну.....	6
1.2. Розвиток дизайну в Україні.....	14
1.3. Види дизайну.....	17
2. СТИЛЬ І МОДА.....	31
2.1. Основні поняття та характеристики.....	31
2.2. Історичні стилі.....	34
2.3. Сучасні стилі.....	53
3. ОСНОВИ ПРОЕКТУВАННЯ КОСТЮМУ.....	71
3.1. Основні етапи проектування.....	71
3.2. Творча концепція в дизайні одягу.....	76
3.3. Процес створення колекцій.....	77
4. ЕЛЕМЕНТИ ТА ВИРАЗНІ ЗАСОБИ КОМПОЗИЦІЇ КОСТЮМУ.....	83
4.1 Силует, або основні базові форми костюму.....	83
4.2 Засоби композиції.....	87
4.3 Колір, фактура, лінії в костюмі.....	96
4.4. Художнє оформлення одягу. Декор та оздоблення.....	105
5. ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНА ОСНОВА ТВОРЧОГО РІШЕННЯ КОСТЮМУ.....	107
5.1. Особливості творчої діяльності.....	107
5.2. Джерела натхнення в проектуванні одягу.....	112
6. РОЛЬ АКСЕСУАРІВ В КОМПОЗИЦІЇ КОСТЮМУ.....	124
7. ГРАФІКА АБО ЕСКІЗНЕ ПРОЕКТУВАННЯ.....	126
II. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА	131
Тема 1. Проектування одягу з нетрадиційних матеріалів.....	132
Тема 2. Орнамент як джерела творчості в проектуванні костюму.....	133

Тема 3. Асоціативно – образне формоутворення на основі біоформи.....	136
Тема 4. ..Історичний (національний) костюм як джерела творчості при створенні витвору дизайну.....	139
Тема 5. Аksesуари як об'єкт дизайну.....	141
Тема 6. Дипломне проектування.....	142
IV. КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ.....	147
V. СЛОВНИК ТЕРМІНІВ.....	149
VI. СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	151

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
I. ЛЕКЦІЙНА ЧАСТИНА.....	5
1. ОСНОВИ ДИЗАЙНУ.....	5
1.1. Виникнення і розвиток дизайну.....	6
1.2. Розвиток дизайну в Україні.....	14
1.3. Види дизайну.....	17
2. СТИЛЬ І МОДА.....	31
2.1. Основні поняття та характеристики.....	31
2.2. Історичні стилі.....	34
2.3. Сучасні стилі.....	53
3. ОСНОВИ ПРОЕКТУВАННЯ КОСТЮМУ.....	71
3.1. Основні етапи проектування.....	71
3.2. Творча концепція в дизайні одягу.....	76
3.3. Процес створення колекцій.....	77
4. ЕЛЕМЕНТИ ТА ВИРАЗНІ ЗАСОБИ КОМПОЗИЦІЇ КОСТЮМУ...83	83
4.1 Силует, або основні базові форми костюму.....	83
4.2 Засоби композиції.....	87
4.3 Колір, фактура, лінії в костюмі.....	96
4.4. Художнє оформлення одягу. Декор та оздоблення.....	105
5. ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНА ОСНОВА ТВОРЧОГО РІШЕННЯ КОСТЮМУ.....	107
5.1. Особливості творчої діяльності.....	107
5.2. Джерела натхнення в проектуванні одягу.....	112
6. РОЛЬ АКСЕСУАРІВ В КОМПОЗИЦІЇ КОСТЮМУ.....	124
7. ГРАФІКА АБО ЕСКІЗНЕ ПРОЕКТУВАННЯ.....	126
II. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА	131
Тема 1. Проектування одягу з нетрадиційних матеріалів.....	132
Тема 2. Орнамент як джерела творчості в проектуванні костюму.....	133

Тема 3. Асоціативно – образне формоутворення на основі біоформи....	136
Тема 4. Історичний (національний) костюм як джерела творчості при створенні витвору дизайну.....	139
Тема 5. Аксесуари як об’єкт дизайну.....	141
Тема 6. Дипломне проектування.....	142
IV. КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ.....	147
V. СЛОВНИК ТЕРМІНІВ.....	149
VI. СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	151

Вступ

Запропонований навчально-методичний посібник допоможе студентам оволодіти як теоретичними знаннями в галузі дизайну одягу, так і практичними вміннями й навичками роботи з графічними матеріалами та об'ємно – просторовими композиціями з паперу.

Програма курсу побудована з урахуванням досягнень людства в галузі дизайну. Введення дисциплін з дизайну до навчального процесу педагогічних закладів є важливим аспектом естетичного виховання молодого покоління, починаючи зі шкільного віку.

Розвиток творчих здібностей – одне з найголовніших завдань естетичного виховання і художньої освіти підростаючого покоління. Завдання педагогічного університету у справі підготовки майбутніх вчителів та фахівців-дизайнерів для державних та приватних підприємств посягає в тому, щоб озброїти їх знаннями, які напрацьовані за весь час існування дизайну, а також задля того, щоб навчити добувати і творчо використовувати ці знання.

Мета курсу – є розвиток художнього мислення, творчої та просторової уяви, фантазії, здатності до асоціацій, смаку, проектування дизайн – об'єктів тобто процес створення нового образу, який включає дослідження, розробку ескізів, макетів та моделей.

Курс «Основи проектування» знайомить студента з історичними етапами розвитку дизайну, із видами дизайну, розкриває основні принципи та закономірності естетичного формування промислових виробів, дає відомості про форму та формотворення, графічні засоби та прийоми ескізування. Набуття навичок роботи з проектними матеріалами, тобто адаптація студента до подальшої роботи в галузі дизайну одягу.

По закінченню вивчення дисципліни студент повинен

знати:

- методи та принципи дизайнерського проектування при розробці колекції одягу;
- принципи комбінаторного рішення композиції костюма;
- сучасні методи дизайн-проектування при розробці колекції одягу;
- закони сприйняття композиції костюму;
- основні сучасні та історичні стилі в одязі;
- роль аксесуарів в композиції костюма;
- особливості проектування орнаментальних композицій;

У зв'язку з цим студенти повинні

вміти:

- правильно використовувати та аналізувати літературні джерела (ілюстрований матеріал - аналоги);
- аналізувати видиме, виділяти в ньому важливе та цікаве;
- використовувати основні властивості та закономірності композиції у формоутворенні для втілення своєї ідеї;
- володіти основними поняттями гармонійного цілого;
- вміти знайти відповідність графічної форми змісту проектної задачі;
- враховувати та використовувати тенденції проектної культури, а також проявити творчий підхід та новизну в рішенні при виконанні практичного завдання

Курс по проектуванню складається з 2 частин – лекційні заняття та практичних завдань.

Перша частина – лекційні заняття, які спрямовані на забезпечення студентів теоретичними знаннями, що збагачують їх професійний інтелект та допомагають більш глибоко працювати над практичними вправами. По завершенню першої частини студенти здають **поточний**

контроль, який складається з двох теоретичних питань та однієї практичної роботи.

Друга частина – практичні заняття, де студенти набувають практичні навички щодо виконання завдань. По завершенню другої частини студенти здають **підсумковий контроль** який складається з практичних завдань, виставлених на перегляд.

ЛЕКЦІЙНА ЧАСТИНА

1. ОСНОВИ ДИЗАЙНУ

У російській мові слово дизайн в перекладі означало (англ. design задум, план, малюнок, креслення або узор і від лат. Designare відміряти, намічати)

Дизайн - це міждисциплінарна художня діяльність, у якій забезпечується синтез наукових знань, технічної творчості й художньо-образного мислення. Його діяльність, пов'язана з організацією предметного довкілля на засадах краси і доцільності, він забезпечує проектування нових предметно - пластичних форм у всіх сферах життєдіяльності людини.

За професійним напрямом дизайн співвідноситься:

«людина - природа» - ландшафтний дизайн;

«людина - техніка» промисловий дизайн;

«людина - художні образи» - із дизайном середовища (інтер'єрів, екстер'єрів);

«людина - людина» - етнічний дизайн костюма;

«людина - знакові системи» - графічний дизайн;

Різниця між дизайном та мистецтвом - дизайн орієнтований на створення нових завдань, пов'язаних з потребами людини та суспільства, а мистецтво створює художні варіанти існуючого виробу. Тобто дизайн – створює предметне середовище, а не зображує його.

Мета дизайну – формування гармонійного з природним штучного середовища, яке задовольняє потреби людини.

Об'єкти дизайну – промислові вироби (промислове обладнання, побутова техніка, меблі, посуд, одяг тощо); елементи та системи міського, промислового, жилого середовища; візуальна інформація.

Основними робочими категоріями дизайнерського проектування є: образ, функція, технологічна форма, естетична цінність.

Структура дизайну :

суб`єкт дизайн – діяльності – дизайнер та споживач;

об`єкт дизайн – діяльності – дизайн - проект та дизайн - продукт;

середовище – різні системи діяльності;

1.1. Виникнення і розвиток дизайну

Епоха проектної культури почалася у період Відродження, змінивши панування канонічної культури (анонімність та передача ритуалів, укладу життя, традицій від вчителя до учня).

Дизайн як особлива творча діяльність виник у сфері промислового виробництва в XIX – XX ст. Однією із найскладніших і не зрозумілих дотепер є проблема співвідношення ремесла й дизайну.

Ремесло трактується як унікальна робота виготовлювачів меблів, посуду, одягу, прикрас, знарядь праці, у процесі якої можна постійно щось виправляти, змінювати, підганяти під вимоги тих, хто користується речами

У XIX ст. в Англії починають створювати всілякі організації заохочення зв'язку мистецтва, повсякденного життя й техніки. З 1849 року починає видаватися перший спеціальний журнал щодо естетичних проблем предметного світу і його проектування - "Journal of design and Manufacturers" (Генрі Кол). У цей час входить у вживання поняття "industrial art" - промислове мистецтво. Значний імпульс для обговорення естетичних проблем техніки й взагалі матеріальної культури дали великі промислові виставки XIX століття. Вони ведуть свій початок від першої виставки французьких промислових товарів у Парижі (1798). В 1844р. у Берліні та в 1849р. у Парижі пройшли вже більші національні промислові виставки. Але справжній розмах огляду успіхів і проблем новітньої

техніки додала всесвітня промислова виставка в Лондоні 1851 року. У ній взяли участь 14 тис. експонатів з багатьох країн світу. За кілька місяців її відвідало близько 6 млн. чоловік. Вона дала можливість одноразового порівняння найрізноманітніших технічних досягнень. Експонати технічної творчості були підняті на п'єдестали, до них були додані пояснення. У центрі уваги виявилися не функціональні, а естетичні якості витворів дизайну. Разом з тим рясно прикрашені промислові форми, підробки під стару трудомістку роботу за допомогою нових технічних засобів, будучи зосереджені в одному місці в такій кількості, показали й безнадійно поганий смак.

Обговорення виставки мало дуже широкий суспільний резонанс і було по суті першим багатоскладовим усвідомленням соціально-естетичних аспектів предметного середовища. У джерел європейської теорії дизайну стоїть англійський рух «за зв'язок мистецтв і ремесел». Лідером цього руху був Вільям Морріс. Він об'єднав в одній особі художника-практика, суспільного діяча й організатора виробництва, створивши своїм прикладом ідеал дизайнера, як універсального фахівця. Багато в чому він виступив як послідовник ідей Джона Рескіна.

Рескін висував ідеї виховання художнього смаку народу, творчої праці як основи моральності. Рескін був стурбований наслідками нічим не обмеженого втручання людей у природу, що властиво сучасним положенням екологічної естетики. Він критикував машину, що на його думку витиснула здорову фізичну вправу й майстерність рук й ока, необхідні для досконалості будь - якої роботи. Він вважав, що інженери, створюючи двигуни, повинні опиратися на природні сили природи (вітер, воду), а не на парові машини, що вимагають величезної, жахаючої по своїх наслідках витрати палива й відвалами шлаків, що спотворюють місто. Однак, він думав, що використання електрики в майбутньому виправить положення. Зараз це сприймається природним, а тоді йому потрібно було доводити, що пам'ятники архітектури минулого можуть

розглядатися не тільки як шедеври мистецтва й історичні свідчення, але і як вираження естетичних поглядів народу, що читати будинок можна так само, як ми читаємо Мільтона або Данте, і отримувати таке ж задоволення від споглядання каменів, як і від віршованих рядків.

Морріс пішов значно далі. Він звернувся до проблем середовища, що було викликано різкими змінами умов життя.

В Лондоні відкрили метро на паровій тязі, ходили перші парові омнібуси, вулиці покривали асфальтом. Паровози й залізниці сильно змінили вигляд країни. Виникла необхідність заперечення старих форм предметного середовища. Як приклад діяльності Морріса можна навести те, що він зробив предметом обговорення приватне житлове середовище, до чого в Англії раніше не зверталися привселюдно. Замість замкнутих, темних, глухих, заставлених меблями інтер'єрів, оброблених різьбленими дубовими панелями й цінною деревиною, він запропонував інший тип будинку з легкими інтер'єрами, квітковими шпалерами, новими світильниками й меблями. Таким був його власний будинок "Ред хауз" й експериментальний проект інтер'єра майбутнього "Зелена вітальня" (1866).

На рубежі XIX-XX століть помітним явищем стала промислова архітектура США, екзотичні для Європи висотні конторські будинки й окремі односімейні котеджі, які оснащені найсучаснішими засобами життєзабезпечення. Нові принципи будівлі багатопверхових конторських будинків на каркасній основі були розроблені в чикагській школі архітектури. Їхні сталеві конструкції мали більший запас міцності, були значно легше цегельних несучих стін, що дозволяло робити більші вікна й витягати будинки нагору, заощаджуючи всі земельні ділянки, що дорожчали, у центрі міста. У будівельників кінця XIX століття вони називалися просто "чикагськими конструкціями". Ґрунти в Чикаго мулисті, тому там застосовувалися особливі плаваючі фундаменти. Все це демонструє тісне співробітництво архітекторів й інженерів.

Архітектура була в першу чергу індустріальним будівництвом, і форма багато в чому залежала від конструкції. Перший проектувальник чикагських конструкцій, Салліван, є автором формули **"Форма прямує за функцією"** і вважається родоначальником так званого функціоналізму. Звернемося до першоджерела: "Кожна річ у природі має свою форму, інакше кажучи свою зовнішню особливість, вказуючи нам чим вона є, у чому її відмінність від нас й інших речей... Усюди й завжди форма прямує за функцією такий закон. Там, де незмінна функція, незмінна й форма. Гранітні скелі. зберігаються на століття, блискавка виникає, знаходить форму й зникає в одну мить..." З ім'ям Саллівана пов'язують усі успіхи й недоліки функціоналізму 20-30-х років.

1893 року до початку першої світової війни кайзерівська Німеччина й Австро-Угорщина були охоплені новим стилем, що називався "Югендстиль" у Німеччині й "Сецесіон" в Австрії. Цей стиль був різким протиставленням еклектичному стилю XIX століття (тобто обридлому наслідуванню історичним стилям минулого). Новий стиль виник на рубежі XIX -XX століть майже одночасно у всіх країнах Європи. У Росії він називався Модерн, тобто сучасний. У Франції його називали "Ар Нуво" (нове мистецтво). Всього налічується біля тридцяти різних експериментів того часу з формою й декором предметів, будинків, промислової графіки. Німецька назва "Югендстиль" пов'язана з появою 1 січня 1896 року журналу "Jugend", який був заснований у Мюнхені Георгом Хіртом. Журнал був прикрашений хвилеподібними лініями, орнаментами із квітів і птахів й малюнками, на яких застигли напівголі красуні з розпущеним волоссям у „зламаних” позах і досить солодкуваті пейзажі. Він швидко набув популярності, а його хвилеподібний орнаментальний шрифт став відмітною рисою нового стилю. Цей стиль швидко поширився на архітектуру. Стали випускатися меблі з напружено вигнутими лініями (віденський стілець), з'явилися люстри й лампи електричного світла, у яких металеві частини й абажури нагадували

мотиви рослинного світу. Багато уваги приділялося красі вихідного матеріалу дерева, металу, тканини, сплавів скла, віртуозності технології його обробки. Дизайн переборює розрив між красою та користю, який виник з розвитком промислової революції. Згладжується межа між мистецтвом та технікою. Технічний прогрес глибоко увійшов в життя людей та почав впливати на їх світогляд. На початку XX ст. у Німеччині починається співробітництво художників та працівників промисловості (мал.1).



Мал. 1. Прояви стилю Модерн в інтер'єрі, меблях, прикрасах.

У 1907 р. в Мюнхені була заснована художньо – промислова спілка «Веркбунд» (керівники Мутезіус, Шмідт та Науман). Її діяльність вплинула на підвищення якості продукції та конкуренції на світовому ринку. У «Веркбунді» працювали відомі художники : Ван дер Роє, Гроппіус, Ле Корбюзьє. Поступово в Англії, Німеччині, Австро-Угорщині,

скандинавських та деяких інших європейських країнах почали формуватися такі художньо-промислові школи, в яких перейшли від малювання античних голів та копіювання орнаментів до нових засад навчання, а саме – роботи з формою і кольором на основі загальних закономірностей, що зустрічаються в природі. Ця нова лінія в художньо-промисловій освіті привела згодом, у 20-і роки XX століття, до яскравого явища – школи нового зразка, істинно дизайнерського навчального закладу – Німецького Баухаузу, вплив якого поширився потім на дизайнерську педагогіку в усьому світі.

У 1919 році Вальтер Гроппіус створює школу архітектури, образотворчого й ужиткового мистецтва на базі школи художніх ремесел «Баухауз» (будинок будівництва). Ця школа була першим великим об'єднанням проектувальників – архітекторів, інженерів і художників. Об'єднання здійснювало художнє конструювання промислових виробів і архітектурних будівель. Очолював школу один із ініціаторів «нового мистецтва» бельгієць Ван де Вельде. Девіз школи – ясність і функціональність форм виробів. У «Баухауз» працював відомий російський художник – дизайнер Василь Кандинський. У школі проводились наукові дослідження в галузі проблем світлотіні, кольору, простору, співвідношення образотворчого матеріалу і виразних засобів. З 1920 року організацію очолює голландський дизайнер Міс ван дер Рое (з ним пов'язують перехід до масового виробництва і житлового будівництва).

У 20 роки XX ст. Радянська Росія була також одним із центрів пошуку в галузі дизайну. Так, за наказом В.І.Леніна, були створені московські державні вищі художньо – технічні майстерні (ВХУТЕМАС). Провідні викладачі майстерень – А.Родченко (1891-1956), В.Татлін (1885-1953), Л.Попова (1889-1924). У 1926 р. ВХУТЕМАС був перетворений у Вищий художньо – технічний інститут, а у 1930 р. на його базі створені архітектурний та поліграфічний інститути й графічний факультет текстильного інституту.

Активізація розвитку дизайну у США припадає на 30 рр. XX ст. (еміграція до США провідних співробітників «Баухауз»), у інших країнах – тільки після другої світової війни.

У 1957р. було створено Міжнародну раду спілок художників - конструкторів (дизайнерів). Рада провела дев'ять конгресів у різних країнах світу з питань дизайну. В 1975р. в Москві відбулися дев'ята Генеральна Асамблея і конгрес Міжнародної ради спілок художнього конструювання. Тема конгресу – «Дизайн для людини і суспільства».

Новий етап у розвитку художнього конструювання в СРСР почався з 1962 року, коли був створений Всесоюзний науково-дослідний інститут технічної естетики (ВНДІТЕ). Наукові дослідження ВНДІТЕ проводились у двох основних напрямках:

- а) теоретичні розробки й експериментальна перевірка нових виробів;
- б) вивчення виробів для вироблення норм, типів, стандартів, що відповідають вимогам технічної естетики;

З 1964 року ВНДІТЕ видає щомісячне видання «Технічна естетика», здійснює підвищення кваліфікації художників-конструкторів, організовує конференції, наради, семінари.

Особливу роль в розвитку дизайну тих років грала Ульмська школа дизайну (1953—1968), що стала одним з основних центрів розробки теоретичних основ сучасного промислового мистецтва. До 60-х років в Європі накопичився солідний досвід як в теорії, так і в практиці промислового дизайну. Цей досвід послужив хорошою базою для експериментів у футуродизайні, що прогнозує розвиток нових типів виробів для завтрашнього способу життя, і в авангардному дизайні, що шукає нові форми вже існуючих виробів. Визнаними лідерами останнього напрямку стали італійські дизайнери (що можна пояснити традиційно високим рівнем розвитку ремесел в Італії), що постійно поєднують експериментальну творчість з роботою над практичними заказами. Завдяки їх діяльності італійський дизайн став одним з перших прикладів національної школи

дизайну. Пізніше з'явилися інші школи яскраво вираженого національного (або регіонального) підходу до промислового мистецтва, наприклад дизайн скандинавський, в основі якого лежить творчість А. Аалто.

У другій половині XX століття екологічні проблеми, що загострилися, ставлять нові завдання і перед дизайном, що приводить до появи так званого екодизайну (напрямок у дизайні, який приділяє ключову увагу захисту навколишнього середовища на всьому протязі життєвого циклу виробу. У розрахунок беруться, в комплексі, всі сторони створення, використання та утилізації виробів). Поза сумнівом, зростає роль екологічного підходу до дизайну, заснованого не тільки на використанні «чистих» матеріалів і технологій, але й на пошуку нових форм організації побутових виробничих процесів. Слід чекати і істотного розширення арт-дизайну, який захоплюватиме і ті області життєвого забезпечення, що поки вважаються винятковою прерогативою «раціональних» промислових форм. Втім, прогноз у будь-якому випадку залишається тільки прогнозом; конкретні ж шляхи розвитку проектної культури і промислового дизайну зокрема може показати лише час.

У 1997 році світова культура святкувала 90 – річчя промислового дизайну – унікального явища, яке поєднує в собі мистецтво і техніку. Дизайн робить продукцію масового виготовлення привабливою для споживачів і вигідною для виробників. Вміло співвідносити конструкцію, матеріали і форму таких простих предметів, як стакан, чи таких важких, як автомобіль, дизайнери прагнуть зробити їх недорогими в виготовленні, зручними й безпечними в використанні, привабливими для очей і приємними на дотик.

В даний час дизайн – це координована діяльність різних фахівців (дизайнерів, архітекторів, художників, інженерів, психологів, економістів), що співпрацюють у процесі виконання складних проектів і комплексних програм з іншими організаціями.

Формулою сучасної проектної й конструкторської практики є:

КОРИСТЬ + ЗРУЧНІСТЬ + КРАСА

В теорії дизайну з 1980-х років домінує ідея проектної культури, яка народилася в ХХ ст. із характерної для європейської культури Нового часу утопії подолання розриву між красою і корисністю. Проектна культура в ідеалі не розділяється на «мистецтво» і «техніку».

Зміст терміна «проектна культура» охоплює комплекс засобів і форм організованої проектної діяльності, яка функціонально пов'язана з системами управління, планування і є особливого роду виробництвом проектної документації, у мові якої передбачається бажаний результат дій і образ майбутнього об'єкта — речі, предметного середовища, системи діяльності, способу життя в цілому тощо. Впливу проектної культури зазнають сучасні наука, мистецтво, психологія людини, її відношення до світу, до соціального і предметного середовища; у формах споживання і творчості також присутні риси проектного переживання світу, тобто передбачення таких його образів, котрі повинні бути створені внаслідок людської життєдіяльності. Таке трактування проектної культури надає терміну «дизайн» широкого розуміння — як будь-якого прояву проектного мислення в сучасній культурі суспільства.

1.2. Розвиток дизайну в Україні

Дизайнерська освіта України сягає своїм корінням у давні часи. Розвиваючись у межах загальноєвропейських процесів, Україна проходила типові для європейських країн стадії розвитку художньо-промислової освіти. Розглянемо основні з них. Ще в середні віки в країнах Європи існувало студіювання художників, ремісників, організаторів виробництва, торговців, що віддалено нагадує дизайнерські студії наших днів. У ті

далекі часи, щоправда, існувала замкнена цехова система навчання на ґрунті прямого передавання майстерності – від учителя до учня, тобто з рук у руки. Освіта знаходилась у самому “тілі” сфери виробництва. За цими принципами провадилося навчання і в монастирських малярнях та цехових об’єднаннях Києва, коли учень засвоював професійні навички під час виконання роботи спільно з майстром. Однак поступово в Європі починається процес створення системи освіти поза сферою виробництва. Започатковували цей процес перші середньовічні університети. Вони заклали підвалини широкої енциклопедичної освіти, яка зовсім не передбачала спеціалізованої підготовки. До спеціалізації справа дійшла пізніше – за доби Відродження. Тоді серед інших почали з’являтися і навчальні заклади, що спеціалізувалися на художній освіті, – академії. В основу академічного художнього навчання було покладено довготривалий вишкіл у процесі виконання навчальних завдань зростаючої складності на кожному з етапів шкільництва. Поступово в художніх академіях Європи почали викладати й теоретичні дисципліни. Згодом цей процес торкнувся й України. Стосовно цього маємо дані про широко відому тоді малярню Києво-Печерської лаври.

Поступово спеціалізація в освітянській галузі західноєвропейських країн ставала все вужчою. Найбільш інтенсивно цей процес відбувався у політехнічних школах, що з’явилися наприкінці XVIII століття. З плином часу вони перетворювалися на конвеєри з підготовки величезної кількості вузьких фахівців, націлених на вирішення конкретних практичних завдань визначеними засобами. Відбувалася втрата студентами цілісного бачення ситуації, що залишилося проблемою вищої технічної школи й донині.

Що ж до України, то процеси становлення художньо-промислової освіти в ній виходили, звісно, з обставин тогочасного життя. А обставини упродовж останніх століть були, як відомо, такі: частина України входила до складу Російської імперії, а частина – до складу центральноєвропейських держав. Зрозуміло, що це накладало відбиток на

всі прояви життя, у тому числі й на формування дизайнерської освіти. Через це процеси, які відбувались на теренах Центральної, Східної та Південної України, мали багато спільного. Серед іншого і те, що були вони дещо відірвані від європейського життя. Що ж стосується Західної України, то там становлення художньо-промислової освіти проходило у межах загальноєвропейських художніх процесів.

Із входженням Галичини до складу Австро-Угорської монархії деякі урядові реформи були спрямовані на сприяння культурно-освітньому розвитку галицьких українців. З 70-х років XIX століття Львову (а не Кракову) було надано право адміністративної столиці Королівства Галичини та Лодомерії, що стала окремою провінцією Австро-Угорщини. Дипломатія Габсбургів у сфері культури та мистецтва прагнула встановити зв'язок поміж мистецькими концепціями Відня та Львова. У вищих навчальних закладах та художньо-промислових школах Відня щороку навчалися десятки стипендіатів з Галичини. Водночас у містечках Галичини й Буковини розвивалися численні ремісничі школи. Трохи згодом стараннями львівської інтелігенції у Львові було відкрито художньо-промислову школу, з 1905 до 1914 року там діяла так звана “Вільна Академія Мистецтв”, у 20-ті та 30-ті роки – низка приватних шкіл і студій. Що ж до становлення художньо-промислової освіти на теренах Великої України, то тут склалися три головні художні центри: Київ, Харків та Одеса. За часів Російської імперії, у другій половині XIX століття, у цих містах виникли й набули розвитку художні навчальні заклади, що перебували під опікою Петербурзької академії мистецтв. Лише в одному з них – школі М.Раєвської-Іванової у Харкові, що ставав тоді індустріальним лідером Півдня імперії, домінував художньо-промисловий нахил. Тобто, саме у Харкові проростали перші паростки дизайнерської освіти. Пізніше, у 20-ті роки, художньо-промисловий напрямок почав домінувати скрізь – і у Києві, і у Харкові, і в Одесі. Це було зумовлено адмініструванням органів державної влади: орієнтиром остання визначала тоді московський

ВХУТЕМАС, програми якого мали наслідувати українські навчальні заклади. Тому станкові форми опинилися в цих навчальних закладах на більш скромних місцях, ніж це було раніше. Згодом, коли художня школа вступила в наступний етап, пов'язаний з відкиданням теорії “виробничого мистецтва”, реформа 1934 року позбавила інститути художньо-промислового профілю.

Отже, 20-ті роки дали перші паростки дизайнерської освіти ХХ століття. Ця подія не обминула й Україну. Що ж до масової підготовки дипломованих дизайнерів, то вона розпочалася тільки після Другої світової війни. Причому так було у всьому світі.

В Україні більш-менш масова підготовка дизайнерів розпочалась у 1963 році в Харківському художньо-промисловому інституті. Зараз цей інститут, розташований у великому промисловому регіоні, є загально визнаним центром дизайнерської освіти в Україні. В ньому розвиваються дизайнерські спеціальності, що відповідають трьом основним гілкам розвитку сучасного дизайну – промисловий дизайн, графічний дизайн, дизайн середовища, дизайн одягу.

1.3 Види дизайну

В залежності від об'єкту проектування дизайн поділяється на :

- промисловий (або предметний);
- дизайн середовища;
- ландшафтний дизайн;
- графічний дизайн;
- дизайн одягу та аксесуарів;
- арт-дизайн;

Промисловий дизайн.

Промисловий дизайн (промдизайн, предметний дизайн, індустріальний дизайн) – область творчої діяльності, ціллю якої є виділення формальних якостей промислових товарів: зовнішнього вигляду, структурних і функціональних особливостей.

Зазвичай розробка промислового дизайну включає в себе наступні **етапи:**

- генерацію ідеї;
- концептуальну проробку;
- ескізування;
- макетування;
- трьохвимірне моделювання;
- візуалізацію, конструювання;

Промисловий дизайн як вид діяльності включає в себе елементи мистецтва, маркетингу і технології. Він поєднує в собі широке коло об'єктів, від домашнього до високотехнологічного, наукових виробів.

В традиційному розумінні до промислового дизайну відносять побутові і промислові вироби, різноманітний інвентар. Особливе місце займає дизайн меблів і обладнання для інтер'єрів, посуд і столові прибори, творіння яких має глибокі історичні коріння.

Найбільш прогресивною частиною промислового дизайну є автомобільний, транспортний дизайн.

Тобто **промисловий дизайн** поділяється на групи «А» (це індустріальний дизайн, якому належить тяжка промисловість), та групу «Б» (легка промисловість) (мал. 2; 3).

Вироби групи « А »
Індустріальний дизайн:
знаряддя виробництва і
механізми, засоби транспорту
та озброєння.

Вироби групи « Б »
Предмети масового
споживання:
побутові, прилади, меблі, одяг,
посуд

Значення «індустріальний дизайн» з'явилося в 1919 році завдяки архітектору з Німеччини Вальтеру Гропіусу. Індустріальний дизайн – це творча активність, що має ціль покращувати зовнішній вид об'єктів, що виготовляються в промисловості.



Мал.2.

Вироби групи « А ». Індустріальний дизайн.



Мал.3.

Вироби групи « Б ».Предмети масового споживання

При всій розмитості між різними областями дизайнерської діяльності основною сферою промислового дизайну було і залишається художнє проектування об'єктів масового промислового виробництва.

Так, художнє проектування виробів масового споживання тісно пов'язано з такими поняттями, як мода, спосіб життя. На перший план виходять питання збуту продукції. Дизайн таких об'єктів (часто набуває яскраво вираженого комерційного характеру) зводиться до зовнішнього оформленню предмету.

На відміну від товарів масового споживання при художньому проектуванні об'єктів промислового призначення - верстатів, спеціального устаткування сільськогосподарських знарядь тощо – домінують вимоги технічної доцільності: ергономіка, технологічність виробництва, продуктивність, економічність, екологічна безпека тощо. Ринкова конкуренція між виробниками подібних об'єктів ставить перед дизайнерами проблему фірмового стилю продукції. Зовнішність визначається вимогами технічної доцільності, вона, як правило, служить прообразом сучасних, художньо збудованих форм і не може вирішуватися без участі дизайнера.

В наші дні промисловий дизайн переживає вельми непростий період. Його комерціалізація, орієнтація на скороминущу моду, спроби догодити будь-яким смакам споживача розмивають ті принципи художнього раціоналізму, що стали фундаментом його становлення і розвитку. З іншого боку, постійне ускладнення реалій сучасного життя, її насичення все новими технологіями сприяють виникненню небачених раніше, але об'єктивно необхідних дизайнерських форм і течій. Цивілізація, рухаючись вперед «дуже швидко», черговий раз стоїть на роздоріжжі і відповідальність дизайнерів за вибір подальшого шляху її розвитку висока.

Область мистецтва промислових дизайнерів дуже обширна: промислові виготовлення, іграшки, архітектурна пластика, предмети інтер'єру, образи для спец ефектів в кіно і комп'ютерної індустрії тощо.

Пам'ятайте – вдалий дизайн товару, це основа комерційного успіху.

З промисловим дизайном тісно пов'язане таке поняття як ергономіка (науково - експериментальна дисципліна, яка зародилася на стику наук – психології, фізіології, анатомії, гігієни труда та ряду технічних наук).

Ергономіка – (від гр. «робота + закон») наука, що вивчає допустимі фізичні, нервові та психічні навантаження на людину у процесі праці, проблеми створення оптимальних умов для ефективної роботи.

Існує чотири ергономічні показники:

- 1. гігієнічний** (визначає рівень освітлення, вологості, запиленості, температури, радіації, токсичності, шуму, вібрації);
- 2. антропометричний** (відповідність виробу розміру та формі тіла людини, розподіл маси його тіла, враховуються розміри голови та кисті руки);
- 3. фізіологічні й психофізіологічні** (визначають відповідність виробу можливостям людини: силовим, енергетичним, фізіологічним, зоровим, слуховим, дотиковим, нюховим, смаковим);
- 4. психологічні** (психологічна відповідність визначається особливостями почуттів людини);

Дизайн середовища.

Дизайн середовища – проектування комплексних об'єктів з позицій широкого охоплення проблем взаємовідносин людини з природою, предметно – просторовим оточенням з метою створення гармонійного середовища.

Дизайн середовища пов'язаний з проектуванням чи реконструкцією суспільних, виробничих, житлових комплексів, зон для відпочинку тощо.

Процес проектування середовища припускає визначення функціональних зон, проектування обладнання, візуальних комунікацій, які забезпечують оптимальне протікання функцій у середовищі.

Задача дизайнера середовища – створення індивідуального образу предметно – просторового середовища при художній узгодженості архітектурних форм та обладнання. Це можливо досягнути за допомогою пластичної та ритмічної організації просторового середовища, кольоровим поєднанням, дотриманням функціонального призначення всіх предметів, декорованим оформленням об'єкту (штори, картини, світло тощо).

Види дизайну середовища:

- 1. дизайн виробничого середовища** (об'єктом дизайну є територія виробництва, робочі місця, зони відпочинку, їдальня, побутові приміщення);
- 2. житлового середовища** (об'єктом дизайну є весь житловий комплекс, починаючи з прибудинкової території й закінчуючи інтер'єрами за функціональним призначенням);
- 3. суспільного середовища** (кафе, учбові заклади, кінотеатри тощо) (мал.4);
- 4. міський дизайн** (мал.5).

Об'єктом дизайну є:

- малі архітектурні форми (кіоски, телефонні кабінки, навіси);
- елементи функціонального обладнання міста (урни для сміття, обрамлення скверів, обладнання для ігор у парках та дворах);
- декоративні елементи міста (квітники, фонтани, декоративна скульптура);
- технічні елементи оснащення міста (вуличні ліхтарі тощо);

- виставковий ансамбль (злиття дизайну з оформлювальним мистецтвом, графікою та архітектурою – це мистецтво виставкового ансамблю);

Відмінною рисою виставкового ансамблю є поєднання ділових натурних експонатів із спеціально влаштованим художниками та архітекторами видовищем. Виставкові експозиції – зразок сучасного синтезу мистецтв, який пропонують глядачам у несподіваній формі (мал. 6).

Ландшафтний дизайн.

Ландшафтний дизайн (ландшафт - від нім. загальний вид місцевості) – безпосереднє оточення людини, спільний витвір людини та природи. Особливий вид діяльності, спрямований на створення штучного середовища для життєдіяльності людини за допомогою активного використання природних компонентів (рельєф, вода, рослинність) (мал. 7).

Ландшафтний дизайн мистецтво, що знаходиться на стику трьох напрямків: з одного боку, архітектури, будівництва і проектування, з іншого боку, ботаніки та рослинництва, і, з третього боку, в ландшафтному дизайні використовуються відомості з історії та філософії тощо.

Термін «Ландшафтна архітектура» з'явився вперше 100 років тому у США в зв'язку з організацією там перших національних парків.

Специфікою роботи ландшафтного дизайнера є використання природного матеріалу – рослинності, води, каміння, землі.

Задача ландшафтного дизайнера – максимальне використання природного ландшафту місцевості, яке задає сама природа.

Стилі ландшафтного дизайну:

- | | |
|---------------|---------------|
| - регулярний; | - китайський; |
| - сільський; | - японський; |
| - природний; | - пейзажний; |
| - змішаний; | |



1.



2.



3.

Мал.4. Інтер'єри : 1 вітальні 2 цеху 3 їдальні



1.



2



3

Мал.5. Міський дизайн: 1 малі архітектурні форми; 2 декоративна скульптура;
3 фонтани;



Мал.6. Виставковий ансамбль: інтер'єри виставок;



Мал.7.Ландшафтний дизайн;

Графічний дизайн.

Графічний дизайн – художньо-проектна діяльність по створенню гармонійного та ефективного візуально-комунікативного середовища. Графічний дизайн вносить інноваційний внесок у розвиток соціально-економічної та культурної сфер життя, сприяючи формуванню візуального ландшафту сучасності. Це художньо-проектна діяльність, основним засобом якої є малювання.

Метою графічного дизайну є візуалізація інформації, що призначена для масового поширення за допомогою поліграфії, кіно, телебачення, комп'ютерних мереж, а також створення графічних елементів для предметного середовища й промислових виробів.

Відомості про рекламну практику знаходять у найдавніших писемних джерелах. Країни Середземномор'я розписували стіни, повідомляючи про різні події та пропозиції, всіяко вихваляючи свої товари (це були попередники «зовнішньої» реклами). Другим різновидом реклами були міські оповісники, які ходили вулицями, оголошуючи про продаж рабів, худоби, ужиткових предметів та інших товарів. Ще одним різновидом ранньої реклами було тавро (нині товарні знаки й марочні назви), яке ремісники ставили на свої товари (гончарні вироби, меблі).

Реклама має чимало застосувань. Нею користуються для формування довгострокового образу організації, виділення конкретного марочного товару, поширення інформації про продаж, послугу або подію, пропаганду та пропозиції різноманітних товарів.

Робити рекламу і фірмове дизайн - оформлення – це наука. «Правильний » рекламний дизайн не повинен подобатися усім. Він повинен робити!

Нововведення в графічному дизайні швидко розповсюджується по всьому світу, але він має яскраві національні особливості, тобто

використовує історично сформовані символи, поняття і образи, які є властивими до регіональних культур.

Основні вимоги до рекламної продукції:

1. виділитися та запам'ятатися;
2. відрізнитися від прямих конкурентів;
3. нести інформацію про унікальність (продукту, виробу, фірми);
4. нести кодоване «послання» обраному споживачу, програмувати його емоції, реакцію, відношення, поведінку.

Види графічного дизайну:

- книжкова та газетно-журнальна графіка;
- рекламна графіка та плакат;
- суперграфіка - великомаштабні графічні елементи міського середовища ;
- промислова графіка (товарні та фірмові знаки, пакування);
- системи візуальної комунікації;
- телевізійна графіка;
- комп'ютерна графіка;

Крім малюнку у графічному дизайні застосовують фотографіку, монтаж, аплікацію, типографіку тощо.

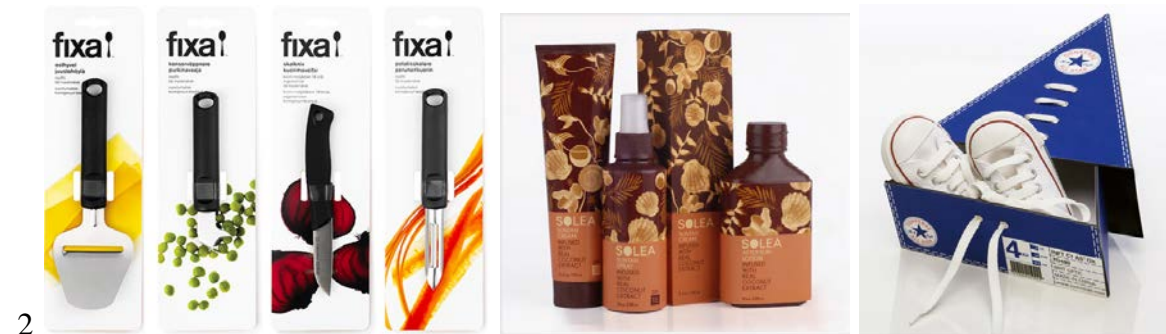
Графічний дизайн формує стиль промислових виробів та активно впливає на все предметно – просторове середовище.

Найважливішою стороною графічного дизайну є візуалізація змісту висловлювання, засоби якого можуть бути різними – від реального зображення об'єктів до словесних знаків, де зміст несе не тільки слово, але й його начерк. Основними засобами графічного зображення є шрифти, знаки та символи.

Візуальна мова – система умовних зображень, які призначені для передачі спеціальної інформації – правил руху, сигналів безпеки, придатності до фірми... Візуальна мова будується на основі візуальних

символів (умовне зображення, усвідомлюване людиною за реальним об'єктом чи процесом) та візуальних **знаків** (матеріальне втілення одиничних символів чи їх сполучення).

Візуальні знаки можуть бути образотворчими, словесним чи змішаними.



Мал.8. 1.суперграфіка; 2. пакування; 3. товарні та фірмові знаки;
4. рекламна графіка та плакат;



Мал.8. 5. системи візуальної комунікації міста

Образотворчі знаки – це **ідеограма** (зображення чи абстрактний символ, який виражає певні поняття й нерозкладений на елементи), **іконічний знак**

(лаконічне зображення предмету), **пиктограма** (« мальовничий лист»-передача інформації умовного зображення предметів та дії з ними).

Словесні знаки – **логотип** – специфічне начертання повної чи скороченої назви об'єкту (фірми, виробництва, виробу).

Образотворчі та словесні знаки належать до патентування.

Особливе місце у графічному дизайні займає проектування серійних візуальних текстів (аналогічних по формі, які вирішують одну практичну задачу).Серійними можуть бути :плакати, рекламні об'яви, пакування,значки, листівки;

Складну серію являє собою **фірмовий стиль**.

Фірмовий стиль – сукупність знаків, предметів та засобів, спроектованих з метою створення постійного зорового образу, пов'язаного з діяльністю підприємства та його продукту.

Сьогодні фірмовий стиль надає підприємству чи торговій марці (бренду, послуги, товару) успіху, бо нормальна людина крізь очі отримує 80% інформації.

Дизайн одягу

Дизайн одягу – один з напрямків дизайн – діяльності, метою якого є проектування одягу як одного з елементів предметного середовища, який задовольняє матеріальні та духовні потреби людини.

Об'єкти дизайну одягу – утилітарні речі, які мають практичне призначення та крім естетичної функції, як і у витвору мистецтва, виконує багато інших функцій.

Основна мета дизайнера одягу – проектування й надання нових властивостей та функцій одягу в залежності від способу життя та потреби людини та не бути « прикрасою» традиційних форм. Одяг є відображенням культурного й соціально-економічного рівня розвитку суспільства. Серед інших об'єктів предметного середовища одяг є найбільш складною та тонкою організованою структурою.

Фактори, які впливають на формування моди:

- суспільно – економічні відносини;
- естетичні ідеали суспільства;
- уклад життя людей;
- природно – кліматичні умови;
- технічний прогрес;
- традиції суспільства;
- творча індивідуальність авторів при створенні колекцій;

Арт-дизайн.

Арт-дизайн – проектування унікальних проектів, які існують часто в одиничному екземплярі, тобто арт-дизайн можна назвати концептуальним, елітним, штучним.

Концепція (від англ. поняття, ідея, загальне уявлення) – система поглядів на певне явище, основна образна ідея об'єкту. Дизайн-концепція

дає можливість створити цілісну ідеальну модель майбутнього об'єкту та описати його якісні та кількісні характеристики.

Концептуальне мистецтво – це один з напрямків авангардизму, який розглядає художній витвір як засіб демонстрації понять, який застосовують в наукових дисциплінах : філософії, соціології, мистецтвознавства.

До концептуального мистецтва відносяться:

боді-арт (від англ. тіло) малювання по тілу) (мал. 9.1.);

перформанс (від англ. показування, дія) – зображення переживання, стан свідомості, матеріалом служить тіло, зовнішній вид, жести (мал.9.2.);

ленд-арт (від англ. земля, мистецтво) – розкриває екологічні проблеми, матеріалом є природні об'єкти (мал. 9.3.);

відео-арт напрямок в мистецтві, який використовує для вираження художньої концепції можливості відеотехніки, комп'ютерного та телевізійного зображення. Відео-арт проводить різноманітні опити з відеотехнікою, комп'ютерним та телевізійним зображенням, які доказують умовність та ілюзорність технічного коду в передачі реальності.

Ще одним з видів сучасного мистецтва є інсталяція.

Інсталяція представляє собою просторову композицію, створену з різних елементів яка є художнім цілим. Основоположниками інсталяції були Марсель Дюшан і сюрреалісти .

Види інсталяцій

Інсталяцію можна охарактеризувати як самоцінну символічну декорацію, створювану в певний час під певною назвою. Важливо, що глядач не споглядає інсталяцію з боку, як картину, а виявляється всередині неї.

Деякі інсталяції наближаються до скульптури, але відрізняються від останньої тим, що їх не ліплять, а монтують з різномірних матеріалів часто

промислового походження. Інсталяція може бути одним об'єктом; або сукупністю об'єктів, об'єднаних загальною тематикою або ідеєю.



Мал.9 .1 боді-арт; 2 перформанс; 3 ленд-арт;

2. СТИЛЬ І МОДА

“ Мода приходе та уходе, а стиль залишається назавжди”.

Коко Шанель

Одяг людини часто говорить про нього більше, ніж він сам. Невипадково його називають невербальною мовою спілкування, відомо, що за одягом зустрічають. Слід наголосити, що старомодний одяг також красномовний, як і ультрамодний, оскільки відображає характер і переконання того, хто її носить. Тому, саме поява нового образу зі своїм характером, стилем життя і світовідчуттям сприяє формуванню нових модних тенденцій і є ключем до розуміння цілісної картини моди.

2.1 Основні поняття та характеристики

Мода це форма прояву культури, відображення дійсності, яка проявляється у поведінці, а головним чином, в одязі. Мода змінюється дуже часто, вона задає певні правила поведінки й манери одягатися, а людина, що не дотримується цих правил, ризикує здобути славу бути «немодним». У широкому розумінні слово, мода - це панування певного смаку у будь-якій сфері життя. Як правило, мода не тривала і часто змінюється, іноді звертаючись до минулого.

Слово «Мода» від французького слова «mode», що походить від лат. «modus» - міра, образ, спосіб. Мода має вплив на все предметне середовище сучасної людини – оформлення інтер'єрів, дизайн побутових приладів, текстилю, індустрію розваг, кулінарні пристрасті людини. Але частіше за все мода має своє проявлення у зовнішності людини – в його одязі, зачісці, макіяжі, манері поведінки, в його оточенні.

Елементи структури моди :

- **модні стандарти** (способи чи зразки поведінки);
- **модні об'єкти** (речі, ідеї, слова);
- **модні значення або цінності моди** (сучасність, універсальність, демонстративність);
- **модна поведінка** (орієнтовані на модні стандарти, об'єкти, цінності);

Мода – це те, що має у певний час найбільше поширення і користується великою популярністю і визнанням більшості. Додержуватися моди значить впіймати її основний напрямок, нові силуети, лінії і пропорції, характерні кольорові сполучення, принципи обробки, варіанти конструкцій у межах модного костюму.

Важлива риса моди – мінливість. Отже, мода це і новизна і наслідування, і індивідуальність. Кожна мода так чи інакше є дзеркалом свого часу, відображаючи суспільно-політичне життя, рівень і характер розвитку продуктивних сил, найбільш яскраві події епохи, найважливіші культурні і наукові досягнення, звички і психологію сучасної людини, його уявлення про естетичний ідеал.

Мода розвивається у середині стилю і може сприяти його розвитку, будучи своєрідним каталізатором. Нині поняття "мода" з успіхом застосовується у самих різних галузях діяльності людини. Це сукупність пануючих у цьому суспільстві і зараз уявлень про будь-що цікаве, актуальне, необхідне, а по відношенню до одягу - це тимчасовий стандарт естетичних вимог до неї.

Варто зазначити, що мода так само об'єктивна як і художній стиль, тільки причини її виникнення менш масштабні (різні події у громадському житті, досягнення науки і техніки тощо).

Історія моди пов'язана з історією розвитку костюму, тому багато хто вважає, що мода народилася тоді, коли з'явився перший одяг, тобто в первісній старовині. Проте ця думка є абсолютно невірною. Мода як суспільно-громадське і культурне явище виникла набагато пізніше.

Мистецтвознавці, що вивчають питання історії костюму, упевнено датують народження моди епоху пізнього середньовіччя, а точніше, кінцем XIV — початком XV ст.. Саме у цей час процес розвитку одягу набуває ознаки, які характерні для моди. Ці ознаки можна сформулювати таким чином:

- костюм стає явищем інтернаціональним, загальноєвропейським, а не національним або регіональним, як це було раніше;
- на відміну від колишніх часів, коли одяг практично не змінювався протягом століть і навіть тисячоліть, з цього періоду спостерігається досить часта зміна форм костюму і аксесуарів;
- в побутовому одязі з'являється велика кількість химерних новинок, які неможливо пояснити з позиції їх практичного використання;
- суспільство охоплює загальний ажіотаж наслідування.

Таким чином можна сказати, що мода так чи інакше є дзеркалом свого часу, відображаючи суспільно-політичне життя людей, рівень і характер продуктивних сил в економіці, найбільш яскраві події епохи, найважливіші культурні і наукові досягнення, звички і психологію сучасної людини, його уявлення про естетичний ідеал.

Форми костюму завжди видозмінювалися паралельно з розвитком загального стилю в мистецтві і архітектурі певної історичної епохи, переживаючи разом з ним всі етапи еволюції, — зародження, розквіт, згасання. Варто зазначити, що з моменту "вмирання" (тобто яка зжила себе) починається процес формування нової тенденції.

Розвиток одягу його історичні зміни пов'язані, з одного боку, з модою, а з іншого зі стилем, що виникає на основі соціально-економічного розвитку суспільства, виявляє його культуру, побут, ставлення до навколишнього світу.

2.2. Історичні стилі

Стиль є основним з понять, яке пов'язане з еволюцією костюму, середовища, архітектури, музики, живопису в часі та суспільстві. Можна виділити так званий стиль епохи, стиль історичного костюму, модний стиль, “авторський стиль”, або стиль модельєра (К.Шанель, К. Діор, Гот'є, Юдашкін), фірмовий стиль.

Стиль – це художня мова епохи, яким вона виражає свою культуру, економічний розвиток, поняття краси і відношення до оточуючого світу. Кожна епоха, кожен народ має свій художній стиль. Стильова єдність архітектури, інтер'єру, костюму, предметів побуту має свій характер у кожній епосі і є неповторною. Так з'являється поняття “ історичний стиль”.

Істориками костюму чітко поділяються стилі та їх особливості до початку XX сторіччя:

СТАРОГРЕЦЬКИЙ СТИЛЬ

Для одягу характерне виявлення пластичних властивостей тканини, які уміло використовуються в складних ритмах драпіровок. Одяг складався з 2-х частин: хітона і гиматія. Це були прямокутні шматки тканини, які драпірувалися на фігурі і скріплялися пряжками. Цей одяг не підкреслював форм тіла, що злегка проступало під одягом. Зачіски прикрашалися обручем або діадемою. Пропорційність одягу виражалася в її гармонійності і врівноваженості. Всі слідували девізу, сформульованому колись у Греції, - «все в міру».(мал.10)

ПІЗНІЙ РИМ (період імперії)

Як і все римське мистецтво, римський костюм перебував під впливом грецьких традицій. У період Римської імперії переважав одяг з гладких одноколірних тканин оздоблений лише каймовими смугами (на комірі, рукавах, грудях, на плечах, унизу на рівні колін). Розмір цих нашивок 15-20 см. Одяг переважно темно-вишневого, пурпурного та синього кольорів. Узори на тканинах були виткані або вишиті двома-трьома кольорами так, що створювали кольорову багатобарвність античного одягу, і разом з тим обтяжували тканину, робили її надмірно пишною.

В чоловічому костюмі важкі та громіздкі тоги замінює легкий плащ типу грецької хламиди, який ретельно підбирали за кольором до туніці і носили, сколюючи на грудях фібулою, закриваючи обидва плеча. У період Імперії в костюмі знаті широко поширюються ювелірні прикраси: каблучки, персні з різних металів, які мають по 5-6 штук на кожному пальці. Браслети грають роль нагородного знака.

У жіночому одязі розвинені форми, підкреслені пропорції, які виявляє драпірований одяг, замінюються плоскими статичними формами, які створює закритий одяг з важких нееластичних тканин(мал.11)

СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ

Естетичні уявлення середньовіччя. знайшли відображення в таких епічних творах, як «Пісня про Роланда», «Пісня про Нібелунгів», у поезії трубадурів. Сила, хоробрість, військова доблість лицаря, захисника своєї країни, свого короля, визначили мужність його зовнішнього вигляду.

Чоловічий і жіночий одяг довгий та облягає фігуру. Облягання досягається за допомогою крою: в одязі проектують 3 шва - бічні і середній шов спинки. Одяг переважно накладний, тільки плащі

драпіровані із застібкою на правому плечі. Чоловіки носили шосси - вузькі облягаючі штани-панчохи з еластичного сукна. Вгорі вони прикріплялися шнурком до поясу плечового одягу. До XV ст. штанини не зшивалися між собою, пізніше їх з'єднали з допомогою переднього і заднього клинів.

В декоративному оформленні можна виділити: обробку горловини, низу виробів, низу рукавів і лінії з'єднання пройми з рукавом вишивкою, мережкою, бейкою (з дорогої обробної тканини), фестонами, хутром горностая, куниці; використання в одязі яскравих, контрастних поєднань кольорів (зелених, червоних, синіх, жовтих); поява в обробці костюма об'ємної орнаменталії - стрічок, бахром, кистей; прикраса тканини золотими та срібними бубонцями; поява рукавичок, прикрашених дорогоцінними каменями і золотом; Поширеними матеріалами були льон, домоткане полотно, сукно, хутро, шкіра, східний і візантійський шовк(мал.12)

ГОТИЧНИЙ СТИЛЬ (XII – XV ст.)

Стиль середньовічної Європи XII-XV ст. Стиль одягу полягає у підкресленні вертикальних ліній в одязі. Сукні мали дуже високі лінії талії, декольте подовженої форми, вузькі довгі рукава. Спідниця розширювалася донизу і переходила у довгий шлейф. Доповнював це вбрання конусоподібний високий (до 70 см.) головний убір, який нагадував вежі готичного собору, і гостроносе взуття. Чоловіки носили коротку туніку з плащем, панчохи-штани різних кольорів і гостроносе взуття - пігаш.

Епоха Хрестових походів зробила переворот в одязі У цей час були створені майже усі відомі нині способи крою. Готична мода, на відміну від попередньої вільно сорочковою романською, проявилася в складному і облягаючому крої. Вершини свого розвитку готичний костюм досягає у кінці XIV - XV ст., коли на всій території Європи поширилася мода, створена при Бургундському дворі. У XIV ст. коротшає чоловіча сукня:

тепер довгий одяг носять тільки літні люди, лікарі, суддівські. Щільна куртка (з кінця XIV ст. упелянд), вузькі шоссы, короткий плащ - одяг утілює естетичний ідеал епохи - образ стрункої молодої людини, галантного кавалера. У жіночому одязі відбувається відділення спідниці від ліфа. Ширина спідниці збільшується додатковими вставками тканини. Верхня частина костюму - вузький ліф з вузькими довгими рукавами, трикутним вирізом на грудях і спині. Корпус жінки відхилений назад, утворюючи S -образний силует, що дістав назву "Готична крива". Подібно до архітектури того періоду готичний одяг отримав вертикальну спрямованість: прямовисні кінці верхніх рукавів, гострі манжети, складні каркасні головні убори, витягнуті догори (атури) і гостроносі черевики цю тенденцію підкреслювали. Найбільш популярним і дорогим кольором був жовтий, який вважався чоловічим

У цей же час із розвитком кравецького мистецтва ускладнюється технологія виготовлення одягу. Уміння кроїти тканину усунуло залежність фасону одягу від ширини ткацького верстата. У костюмах уперше з'являються вшивні рукава, які спочатку пришивають на один день, увечері відпорюють, тому що одяг дуже вузький і зняти його інакше не можливо. Іноді рукава прив'язують шнурками. Оскільки верхній одяг, що раніше надягали через голову, став тепер настільки вузьким, що його довелося розрізати попереду й робити застібки.

З винаходом застібки, тобто розрізаного переду від верху до низу, рукава починають вшивати для постійної носки. У костюмі з'являється комір. Ускладнення крию дозволяє розчленити одяг і тим самим створювати костюм, що підкреслює фігуру. У жіночій сукні спостерігається членування на ліф і спідницю.

Жіночий костюм складався з котт і камизи. У котт був вузький верх, шнурований збоку або позаду, і широка за рахунок бічних клинів спідниця.

Жінки всіх станів носили накладні нарамники, іноді довгі, іноді вкорочені до середини ікр. Верхнім одягом був плащ, напівкруглий і

круглий, з переднім розрізом, на грудях, який застібався на грудях (мал.13).

РЕНЕСАНС (XV-XVI століття)

Стиль Ренесанс - Епоха Відродження. Одна з найбільш значущих епох в історії людства. Епоха, що подарувала світові таких знаменитих художників (та й не тільки художників, а майстрів на всі руки), як Леонардо да Вінчі, Рафаеля Санті, скульптора Мікеланджело Буонарроті.

У цей час Європа прокинулася від середньовічної сплячки, їй знову стала цікава культура забутої античності - Стародавньої Греції, Стародавнього Риму. Європейців цікавлять наука, вивчення людського тіла, їх знову стали цікавити перспектива і симетрія, гармонія. Колискою культури Відродження стане Флоренція.

В архітектурі, в живопису, в скульптурі, у всьому творчі тієї епохи шукали пропорції, симетрію, гармонію. Саме в епоху Відродження картини стають реалістичними. Художники і скульптори знову вчаться створювати твори, в яких будуть відображені реальні пропорції людського тіла.

Ренесанс диктує і свої канони, ідеали жіночої краси. Ідеалом того часу були: високий зріст, широкі плечі, тонка талія, плюс білі зуби, червоні губи, шляхетні рухи і ставна постать. Але при тонкій талії ні в якому разі жінка того періоду не повинна була бути худою, навпаки, вона повинна була мати пишне тіло з не менш пишними грудьми.

Одним критерієм краси в епоху Ренесансу служив високий, гладкий, що не прихований волоссям, а тільки обрамлений ними лоб. В жіночі зачіски також впліталися ниточки коралів і перлів, волосся прикрашалися спеціальними накидками і сіточками, що можна побачити і на багатьох картинах художників тієї пори. Наявність брів не вважалося гарним, і вони вищипувалися, причому як жінками, так і чоловіками.

Жіночий костюм складався з декількох суконь, обов'язковим було наявність верхньої і нижньої сукні з довгими рукавами. Верхнє плаття мало широкі рукави і називалося воно гамурра. Флоренція, колиска італійського Відродження, славилася виробництвом суконних тканин, які нею широко продавалися по всій Європі, але при цьому самі жителі Флоренції віддавали перевагу зовсім іншим тканинам - парчі, оксамиту, шовку. Плаття епохи Відродження втілює тілесність і об'ємність, його фалди - широкі і симетричні, і головне - ліф і спідниця сукні повинні гармоніювати між собою, вони повинні бути пропорційними, в їх поєднанні повинен дотримуватися ідеал «рівноваги окремих частин людського тіла». Ліф сукні - зашнурований з маленьким овальним вирізом. Плаття рясно декоруються, мають безліч деталей: вишивка, дороге мереживо, оздоблення з хутра і дорогоцінного каміння, які також свідчать і про високе становище тих, хто одягає подібні наряди. Рукав сукні був вузьким і мав розріз спочатку на ліктях, а потім і в проймі, оголюючи нижню білизну (в той час білі тканини вважалися одними з найдорожчих).

Чоловіки ходили в короткому костюмі, основою якого послужила антична туніка, її тепер лише забезпечили рукавами і деякими, часто декоративними деталями, з'являються і округлі симетричні фалди. Такий костюм був завдовжки до коліна, а іноді і коротше. Під нього одягалися облягаючі штани-панчохи, пошиті з матеріалу різного кольору (мал.4).

БАРОКО

Італія XVIст. – батьківщина стилю бароко. (з іт. слово «бароко» перекладається як химерний, порочний.) Головна особливість стилю - пишність, помпезність, велика кількість різних декоративних елементів. Але справжній розквіт цього «химерного» стилю припав на епоху правління короля «Сонце» Людовіка XIV. У той час вся Європа

підпорядковувалася модним віянням Франції. Одяг в стилі бароко - це, перш за все, багат шарові сукні та костюми складного крою, корсети, зайво довгі шлейфи, глибокі декольте, достаток мережив не тільки на сукнях, а й на взутті, шнурівки, стрічки, волани та банти, вишивка у вигляді квітів і всіляких завитків.

Чоловіки носили короткі штани, довжина яких доходила до коліна, сорочки, рясно прикрашені мереживом. Зверху надягався камзол або жюстокор (каптан) з жабо або відкладним коміром. Одяг щедро прикрашалася мереживними оборками, бантами і стрічками. На ноги одягали туфлі на підборах з пряжками або чоботи-ботфорти.

Жінки носили корсети, які робили талію тонкою і витонченою, і нижні спідниці з жорстким каркасом з китового вуса. Нижня спідниця була більш світлого відтінку, ніж верхня. Остання, у свою чергу, розходилася пишними драпіровками від талії. Драпіровками і бантами прикрашалася декольте, яке в той час було глибоким, витягуючи плечі. І, звичайно, туфлі на підборах. Сукні та костюми в стилі бароко, в основному, шийються з оксамиту, атласу, муару, шовку, мережива, тафти, парчі, а також тонкої вовни. Основні кольори - глибокі і насичені відтінки червоного, чорного, сірого, жовтого, золотистого, лілового, зеленого.

Чоловіка носили пишні перуки, що високо стирчали нагору, і низько розпускалися по плечах. Перуки увійшли в моду ще при Людовіку XIII, що був лисий. Тепер вони стали набагато пишніші. У моду також увійшли парасольки, у жінок - муфти, віяла. Без міри використовувалася косметика. З'явилися мушки, особи й перуки пудрили для білизни, а чорна мушка створювала контраст. Перуки були так сильно напудрені, що капелюха тоді часто носили в руках (мал.15).

РОКОКО

Стиль рококо в другій половині XVIII століття став основним стилем в мистецтві Європи, як в архітектурі, так і в живописі, і в моді. Стиль рококо приходить слідом за бароко, стає його своєрідним продовженням, але зі своїми, властивими тільки йому особливостями. Як і бароко, стиль рококо - це палацовий стиль.

Слово «рококо» походить від французького «rocaille» - подрібнений камінь, декоративна раковина, черепашка. Сам термін «рокайль» спочатку застосовувався для характеристики способу оздоблення гrotів, фонтанів, альтанок, терас різними скам'янілостями, що імітують природні утворення. Найбільш поширений стиль рококо був в оформленні інтер'єрів.

У XVIII столітті те, що ми сьогодні називаємо рококо іменувалося «мальовничим смаком», але незабаром рококо зазнало критики, його стали називати «викрученим» і «вимученим», і навіть «зіпсованим смаком», критикували рококо за відсутність у ньому «розумного початку».

Чоловіки носять жюстокор. Жюстокор - це довгий чоловічий каптан, який найчастіше шиється по фігурі. В епоху рококо підлоги жюстокора стають ширше, тепер вони ніби стирчать в різні боки, під жюстокор чоловіки одягали камзол.

Камзол - це вид чоловічого одягу, зшите в талію і довжиною до коліна, іноді шився і без рукавів, його часто, особливо взимку, носили під каптан. До XIX століття камзол перетвориться на жилет. В епоху ж рококо в чоловічому костюмі з фалд камзола формується «спідниця на обручах», адже чоловіча мода у всьому прагне наслідувати жіночу. Під камзол одягали білосніжні сорочки з мереживними жабо і шийними хустками. Чоловіки також носили штани довжиною до коліна, які доповнювали білі панчохи

Зачіски на відміну від бароко стають більш простими і плоскими. Волосся завиваються в локони, що обрамляють обличчя, пізніше -

збираються в коси. У моді також залишаються і напудрені перуки з закрученими з боків буклі, а також кіскою і бантом ззаду. Головний убір - трикулка.

Жінки як і раніше носять пишні спідниці - панье, які триматися на каркасі, а також корсети. На початку епохи рококо спідниця трохи зменшується, проте потім знову розшириться до максимально можливої межі. Ліф ж сукні витягується вниз, нижче талії, у вигляді трикутника, він також має досить глибокий виріз. У сукні стає особливо помітний цей контраст - великої пишної спідниці і маленького, абсолютно не об'ємного, в порівнянні з нею ліфа. Рукава сукні звужуються до ліктя, їх рясно прикрашають стрічками, каскадами мережив. Зачіски збільшуються, досягаючи повного абсурду - на головах придворних дам з'являються натюрморти з квітів, стрічок, декоративних шпильок і пір'я, і навіть цілі декоративні човни звітрилами.

В епоху рококо штучні квіти вперше починають використовуватися для прикраси наряду, до цього вони служили лише для прикраси храмів і виготовлялися в монастирях.

Туфлі носять м'які і низькі, Вони виготовлялися з досить простого матеріалу, але часто багато прикрашені - стрічками, вишивками, пряжками, дорогоцінним камінням.

Тканини, як у жіночому, так і в чоловічому костюмі були ніжних, світлих, пастельних тонів - ніжно-блакитний, блідо-жовтий, рожевий, сіро-блакитний. Найбільшою популярністю користуються сатин і атлас (мал.16).

КЛАСИЦИЗМ (кінець XVIII століття)

Стиль виник у Франції в середині XVII століття, з 70 років XVIII ст.. став пануючим у Росії. Архітектурні форми правильні, композиції обов'язково симетричні, строгість, ясність і організованість. Яскравими

представниками цього напрямку стали В. І. Баженов (1737- 1799), М. Ф. Казаков (1738- 1812). Класицизм, який виник у середині XVIII ст., був нічим іншим, як зверненням до давньогрецьких ідеалів краси. Французький класицизм відрізнявся поєднанням традиційною для стилю класицизму стрункою і симетричною загальною композицією з прагненням до вишуканості і зовнішнього блиску інтер'єрів. Термін «класицизм» походить від латинського *classicus* - зразковий, норма, порядок. Класицизм або класичний стиль до цього часу вважається найбільш затребуваним інтер'єрним стилем. Прості і чіткі форми античного мистецтва приймаються за зразок для наслідування. Відбувається відмова від надмірної розкоші бароко і рококо. Все в стилі класицизму суворо визначено, чіткі і прямі лінії, правильні симетричні форми, починаючи від колон, віконних прорізів, меблів і кінчаючи строгими геометричними формами підстрижених кущів в саду. Стільці та крісла оббиваються тканинами з квітковим орнаментом. Популярне забарвлення: червоне дерево плюс легка бронзова обробка. Обриси спинок стають суворіші, в їх декор вводяться античні мотиви грецькі та римські - мечі, шоломи, щити, а також єгипетські: зображення сфінксів в декорі меблів; ніжки стільців і столів з-єгипетських звужуються донизу. Популярний білий колір. Нерідко вживаються кольорові лаки (білий, зелений) у поєднанні з легкою позолотою окремих деталей.

Одяг цієї епохи характеризується строгістю ліній, чіткістю пропорцій, простотою формою. Для жіночого силуету характерна сильно роздута в боках спідниця, прикрашена рюшами і воланами. Нижні (каркасні) спідниці називалися фіжми. Розквіт зачісок і париків, складні споруди на голові. У чоловічому одязі з'явився камзол з багатою вишивкою, мереживом, коміром - жабо.

Класицизм наклав відбиток на костюм Франції в революційний час. Відмова від каркасного одягу й величезної кількості прикрас - головний крок змін. Одяг жінки - це найчастіше сукня світлих тонів з тонких тканин

(батист і ін.). Його надягали або поверх трико, або на оголене тіло. Позаду був зібраний короткий шлейф. Загалом костюм походив на одіяння епохи античності. Доповненням образу служили шалі з індійського кашеміру. Різних квітів, вони спускалися від шиї із плечей, плавно переходячи у сукню.

Формою античності так само володіли й головні убори. Часто зустрічалися сітки, діадеми, об'ємні пов'язки з уплетеними в них пір'ям страуса, зачіски «Грецький вузол» або ж просто короткі кучері.

Із взуття були поширені туфлі (взуття прошнуроване стрічкою, що обплітала ногу).

Одяг для чоловіків виглядав приблизно так: фрак з вовни темних тонів, жилет навпаки - світлий і кюлоти чи замші. Костюм жінки відрізнявся прямою сукнею, яка була з вузьким ліфом і не мало каркаса, як раніше. Так само елементами костюму були каракко, фартух, шаль і косинка(мал.17).

АМПІР (XIX ст.)

Початок XIX століття. По всьому світу править стиль Ампір. Прийшов цей стиль з Франції. Звідси і його назва: ампір – від франц. Імперія. Основою для Ампіру послужила антична культура.

У цьому стилі все покликане показати розкіш: багаті важкі драпірування, прикраси з металу, на стінах— стародавні гравюри, карбування або картини в гарних рамах. Дизайн у стилі ампір відрізняється ваговитістю, чіткістю форм і хитромудрістю обробки. Шпалери можна замінити тканиною й тканиною же обтягти абажури всіх ламп у кімнаті. Краще віддати перевагу меблів темних кольорів (чорного, кольори каштана або цінної деревини). І нехай вона буде приосаdkуватою— взагалі всього високого в кімнатах, виконаних у стилі ампір, краще уникати. Крісла, наприклад, переважніше з низькою спинкою, широкі, м'які. До

речі, комоди, що входять знову в моду, властиві саме цьому стилю. У такій кімнаті також доречні шкіряні меблі й масивні підлогові світильники із плафонами із тканини. Стель ампір вибирають люди меланхолійного типу, занурені в себе, яким більш до вподоби самотність ніж гучні компанії.

Звільнив жіноче тіло від корсету сукні стають легкі, прозорі, з повітряних муслінових і батистових тканин щільно облягали талію під грудьми, підкреслюючи природну стрункість фігури.

Жозефіна, кохана Наполеона Бонапарта, була великою прихильницею цього стилю: на картинах її можна побачити у сукнях із завищеною лінією талії і розширюється до низу спідниці. Саме під її початком кравець Леруа одягнув у подібні сукні весь імператорський двір.

Відмінними рисами суконь у стилі ампір є укорочений ліф, окантований стрічкою, яка зав'язувалася ззаду на красивий бант, і спадаючий вільними хвилями низ. Спереду така сукня, як правило, пряма, що повторює контури фігури, ззаду приборене в красиві хвилі, часто можна побачити шлейф. Ліф сукні багато прикрашався вишивкою з срібних або золотих ниток, пайєток. Рукава виконувалися часто у вигляді «ліхтариків», доповнювалися рукавичками. Шилися вони з легкої тканини (шифон, щільний шовк, прозорі тканини, але обов'язково на шовковій підкладці), які легко драпірується; переважно світлих тонів. Найсміливіші дами одягали сукні з розрізами з боків від пояса, при будь-якому русі відкривалися ноги жінки, прикрашені ланцюжками і браслетами.

До таких нарядів дами робили досить прості зачіски: прямий проділ + коси (локони) + сітка (пір'я, шпильки, обручі, стрічки).

У холодну погоду сукні доповнювалися пальто (такого ж силуету), різними накидками, шаллями.

В якості взуття виступали матерчаті туфельки або на дуже низькому каблучці, або без нього зовсім (сучасні балетки), сумочка-мішечок також були невід'ємною частиною способу модниці того часу

Стиль Ампір диктував і свої канони краси: біла шкіра, округлі плечі, високі груди, природна краса особи (на портретах у всіх дівчат практично відсутня косметика)(мал.18).

РОМАНТИЗМ (XIX ст.)

Головною рисою архітектури класицизму було звертання до форм античного зодчества як до еталона гармонії, простоти, строгості, логічній ясності й монументальності. Архітектурі класицизму в цілому властива регулярність планування й чіткість об'ємної форми. Основою архітектурної мови класицизму став ордер, у пропорціях і формах близький до античності. Властиві симетрично-осьові композиції, стриманість декоративного оздоблення, регулярне системне планування міст.

Архітектурна мова класицизму була сформульована наприкінці епохи Відродження великим венеціанським майстром Палладіо і його послідовником Скамоці. Принципи античного храмового зодчества венеціанці цілком наслідували настільки, що застосовували їх навіть при будівництві таких приватних особняків, як вілла Капра. Ініго Джонс переніс паладіанство на північ, в Англію, де місцеві архітектори - паладіанці з різним ступенем вірності додержувалися завітів Палладіо аж до середини XVIII ст.

Естетика класицизму сприяла масштабним містобудівним проектам і приводила до упорядкування міської забудови в масштабах цілих міст. У Росії практично всі губернські й багато повітових міст були переплановані відповідно до принципів класицистичного раціоналізму. У справжні музеї класицизму під відкритим небом перетворилися такі міста, як Санкт-Петербург, Хельсінкі, Варшава, Дублін, Единбург і ряд інших. На всьому просторі панувала єдина архітектурна мова, що сходила до Палладіо. Рядова забудова здійснювалася відповідно до альбомів типових проектів.

Знов у сукні з'являється кринолін – стегна збільшуються до небувалих розмірів, під пишними формами сукні тіло майже ховається. У жіночій сукні, низько опущене плече з широкими рукавами, вузька талія, стрічки, мережива, волани. Доповненням служили капелюшки у формі капору зі штучними або живими кольорами. У чоловіків з'являються фрак, головний убір - циліндр і тростина в руках.

Романтизм був епохою романістів і поетів, емігрантів-аристократів, що повернулися в Париж, та королівської родини. Довгі накидки і висока талія зникли з жіночої моди, повернулися легкі корсети. Чоловіча мода дала великий вибір сюртуків, у неформальній обстановці чоловіки носили помітні смугасті штани.

Його супутниця одягнена в неокласичному стилі: світле муслінова сукня, що облягає, із круглим декольте. У сукні короткі пишні рукави, сильно завищена лінія талії і накидка-шлейф, прикріплена позаду за допомогою гачків. Спідниця довга, до землі. Капелюшок із широкими полями і вуалеткою. Поля і "тулія" складають єдине ціле. Стрічки зав'язуються під підборіддям. У руці дами віяло. Ліф сукні дами з V-образним вирізом і оброблений вузьким мереживом і відкладним коміром застебнутим до пояса на гудзики (мал. 19).

Ліф сукні дами з V-образним вирізом і облямованим узкою мереживною оборкою відложними коміром застебнуть до пояса на гудзики. Дзвіноподібні рукава виявляють пишні, застебнуті в зап'ястя рукава нижнього сукні-сорочки. Широка спідниця доходить до самої підлоги. На плечі і руки дами накинута велика шаль з бахромою по краї. Капелюшок із широкими полями і вуалеткою. Поля і "тулія" складають єдине ціле.

МОДЕРН (кінець XIX – початок XX ст.)

Він характеризується стрімкою зміною форм сукні – з легкого напівприлягаючого до важкого, щільного, з пишними рукавами, з турнюрами, які зорово збільшували нижню частину торсу.

Одяг завжди відображав суть часу і спосіб життя людей. Сучасний стиль одягу характеризують простота і художня виразність, різноманітність форм і матеріалів, гармонійна узгодженість форми з призначенням і матеріалом.

Стиль модерн за короткий термін захопив мистецтво усіх цивілізованих країн та залишив по собі помітний слід у кожній національній культурі. Епоха модерну проіснувала недовго: 20—30 років у різних країнах, але вплив модерну на всі види мистецтва вражаючий. Сліди модерну ми знаходимо в усьому: в архітектурі й живописі, в монументальному мистецтві, книжковій графіці, плакаті, рекламі, дизайні та одязі.

Стиль модерн набуває поширення в усіх країнах Європи, але в різних країнах він має свою назву. На Україні та в Росії — "стиль модерн" (Ф. Шехтель, В. Городецький, М. Врубель, М. Нестеров, М. Бенуа, Г. Нарбут, М. Жук та інші); у Франції та Бельгії — "Ар Нуво" (Моріс Дені, П'єр Боннар, П. Серюз'є, Е. Вюйар, П. Рансон та інші); в Німеччині — "Югендстиль" (А. Бьоклін, Ф. Штук, А. Хофман та інші); в Австрії — "Сецесіон" (Г. Клімт та інші); в Італії — "стиль Ліберті"; в Англії — "модерн стайл"; в США — "стиль Тіффані". Представники цього стилю вважали, що вони спрямовані в майбутнє і ніби поривають з традиціями XIX сторіччя, а передусім — з побутовим реалізмом і салонним класицизмом.

Мода кінця сторіччя повна нових тенденцій, а також повторень моди часів минулих. У 1889 році третя французька республіка відзначає

столітній ювілей, на честь якого споруджується Ейфелева вежа. Можливо, саме цей ювілей нагадав моді про бурхливі роки кінця XVIII століття.

Як в архітектурі, так і в моді перемагають «функціональні» елементи. Реформаторський рух за відродження жіночої сукні знову, як колись, відкидає корсет, ратуючи за плавні спадаючі лінії. Вагоме слово сказали в цьому плані і співробітники «ар - нуво». У костюмі новий стиль проявився в претензійних і вигадливих формах, що відбили почуттєве розуміння краси.

Сукні мали вузький ліф з тонкою талією, спідницю кльош, рукав, вузький до низу з розширенням, присбореним окатом і укороченою лінією плеча, високий закритий комір.

Нова форма корсету додавала фігурі s-образний силует: груди підняті, талія туго стягнута, живіт сплющений, лінія спини від талії має різкий прогин майже під прямим кутом. Усі конструктивні і декоративні лінії також повторювали цей вигин.

Головні убори наприкінці століття мали високу тулію і маленькі поля. Необхідними доповненнями були рукавички, муфти, сумки.

Взуття було різноманітним: високі черевики на шнурівці чи гудзиках, туфлі з кольорової і чорної шкіри і шовку з пряжками, бантами, розетками на високому вигнутому каблуку.

На Всесвітній виставці 1900 року французька мода перемогла по всіх статтях. За словами мистецтвознавця Мейер-Графа, ніхто з іноземців не наважувався показувати свої експонати поруч з ними, фірма Чарлза Редферна спеціалізувалася на англійських костюмах, сестри Калло на мереживах і срібній тканині лаке для вечірніх туалетів. Ця ж фірма поставляла високі каблуки а ля Марія Антуанетта і волани для спідниць, які нагадували моду епохи Людовика XIV. Моделі Дусе були як би варіаціями з творів Ватто, Фрагонара і Ла Тура, картини яких були представлені в колекції картин Дусе (мал.20).

20-30- ті. РОКИ ХХ СТОЛІТТЯ

20-ті роки минулого століття вважаються переломними у світі моди. Період 20-30-х років відомий під назвою стиль Чикаго. У цей час відбулася кардинальна зміна жіночого образу - довге волосся змінили короткі стрижки, а довгі, пишні сукні - приталені, укорочені спідниці. Дівчата з'являлися в громадських місцях з оголеними руками, спідницями трохи нижче коліна, глибокими декольте. Головною особливістю стилю 20-30-х років є те, що жінка стала менш жіночною. У моду увійшли худорба, відсутність пишних стегон і грудей, хлоп'ячі зачіски. Мода 20-х років зробила просто відкриття століття - це купальники для жінок.

Стиль одягу Чикаго 20-30-х років подарував жінкам свого часу легкість, новизну в одязі і нові можливості. Жіночий силует нагадує циліндричну форму - талія занижена до рівня стегон, довжина сукні не вище колін. Ближче до 30-х років жіночий силует поступово змінюється - спідниці стають коротшими, сукні більш облягають.

Вийшов з моди корсет і жіноча фігура стала більше нагадувати хлоп'ячу. Це прагнуть підкреслити всі наряди. Найбільш популярною є сорочка з двома швами з боків, яка розділена на верхню й нижню частину за допомогою пояса. Плаття в стилі 20-х років підкреслює лінію декольте, оголює руки і ноги до колін.

Для чоловіків ошатним костюмом став смокінг або м'який темний піджак (в основному двобортний) у поєднанні з дуже широкими брюками. Піжони в двадцяті загладжували на брюках стрілки спереду і ззаду, порядні консервативні джентльмени - з боків.

Акcesуари грають дуже важливу роль. Акcesуари є необхідним доповненням до всіх нарядів. Особлива увага приділяється рукавичкам, головним уборам і прикрасам. До 20-х років жінки не з'являлися на вулиці без капелюха.

Зачіски в стилі 20-х років - це або стрижка «під хлопчика», або зібрані за допомогою обруча або стрічки волосся. Популярні кучері і хвилі. Багато зачісок в стилі 20-х років актуальні й у наш час.

Макіяж в стилі 20-х років - це наведені брови, бліда шкіра, темні тіні. Куточки очей у дівчини з макіяжем у стилі 20-х років опущені вниз, на губах - яскрава помада (мал.21).

50-ті РОКИ XX СТОЛІТТЯ

Стиль 50-х років - найяскравіший і помітний в XX столітті. Він характеризується стриманістю і скромною елегантністю.

Революцію зробив ніхто інший, як Крістіан Діор, який винайшов стиль new look, стилізований під «крінолінове» XIX століття. Колекція костюмів Крістіана Діора під назвою "New Look" ("Новий згляд") була сприйнята з захопленням. Натомість зручному, але примітивному і простому одягу повоєнної доби дизайнер пропонував справді казкові наряди, в яких були відкриті плечі, тонка талія, пишні спідниці. Діор ввів в моду рукави, що звужуються до зап'ястя, спідниці нижче коліна, сукні з тонкою талією, прилеглим ліфом і декольте, які повинні були підкреслити жіночність фігури.

Стиль 50-х років в одязі не обійшовся без геніальної Шанель. У 1954 році 70-річна Коко Шанель повернулася з еміграції і почала свою професійну діяльність. Діловий елегантний костюм, створений Коко Шанель в цей період, став класикою моди і послужив основою для створення офісного стилю. Його особливості: вузька спідниця, напівприлеглий жакет без коміра, обшитий по краях тасьмою і прикрашений золотистими гудзиками і симетрично розташованими кишенями. Строго, спокійно, витончено!

Серед найбільш актуальних тканин - шовк, атлас, крепдешин і оксамит, причому самих різних забарвлень. З аксесуарів - облягаючі

рукавички до ліктя, мініатюрні сумочки, найчастіше конвертом, довгополі капелюхи і широкі лаковані ремені (мал.13)

Мода і стиль 50-х років в одязі ознаменувався апогеєм творчості двох найбільших дизайнерів світової моди - Крістіана Діора і Коко Шанель, тому він неймовірно цікавий для всіх поколінь (мал. 22)

60-ті РОКИ XX СТОЛІТТЯ

Стиль одягу 60-х років був сміливим і новаторським. 60-ті роки «відкрили» нам таких креативних дизайнерів, як Андре Курреж, Пако Рабанн, П'єр Карден. Мода 60-х і 70-х рр. зробила ставку на сексуальність і чуттєвість. У цей час тон задають секс-символи кіноекранів Бриджіт Бардо і Мерілін Монро. Змінюються стандарти жіночої привабливості: ідеал краси більше не «статуетка» Одрі Хепберн, а спокуслива Софі Лорен. Наймодніші тканини - нейлон, капрон і кримплен. Дизайнери одягли модниць в бермуди і брюки капрі, в сукні з високим коміром-стійкою, рукавами три чверті і в клиновидні спідниці годе. З подачі Мерілін Монро обов'язковою частиною жіночого гардероба стали великі темні окуляри, головні хустки і налобні пов'язки

Початок епохи 60-х років характеризується відкриттям модного будинку Ів Сен Лорана. Завдяки Ів Сен Лорану стиль одягу 60-х років означаючи виникненням силуету в костюмі у вигляді трапеції. Дизайнер придумав цей силует і втілював його в своїх костюмах, які зовні нагадують уніформу стюардес.

Так само він ввів в моду одяг у стилі «Поп - Арт», де на одязі були присутні величезні аплікації у вигляді губ, сердець і різних геометричних фігур (мал.14) Ів Сен Лоран створив і жіночий смокінг, а потім і чорне плаття-смокінг, що дало привід вважати його приймачем великої Коко.

Актуальною зачіскою в стилі 60-х років була зачіска як у Бріджит Бордо, її ще називали «Бабетта», до кінця 60-х найбільш популярними були стрижки під образ дівчинки-підлітка.

З'явилося в 60-ті роки такий напрямок як хіпі. До кінця 60-х у Лондоні пройшов перший показ моди «хіпі». Одяг з цих колекцій була створена з натуральних матеріалів. В основному в нарядах були присутні етнічні мотиви. Саме завдяки хіпі у світі моди з'явилися такі напрямки як фольк, етно, ретро, джинсова мода та ін

Стиль одягу 60-х років це мода, яка не нав'язує жорстких правил, кожен проявляє свою індивідуальність (мал.23).



Мал..10.



Мал.11.



Мал.12.



Мал.13.



Мал.14.



Мал.15.

10. костюм старогрецький (античний); 11. пізній Рим (період імперії); 12. середньовічний костюм; 13. готичний костюм; 14. костюм Ренесанса ; 15. костюм бароко;



Мал.16.



Мал.17.



Мал.18.

16. костюм рококо; 17. ампір; 18. класицизм (кінець XVIII століття);



Мал.19.



Мал.20.



Мал.21.



Мал.22.



Мал.23.

19. костюм романтизму; 20. модерн кінця XIX початку XX; 21. 20-30-ті роки XXст.; 22. 50-ті роки XX ст.; 23. 60-ті роки XX ст.; (мал. виконала студентка Полтавська К.)

2.3 Сучасні стилі

«Стиль – нечто большее, чем только одежда, это язык тела»

Донна Каран

На протязі усіх часових періодів ХХ сторіччя, не втративши своєї актуальності і в ХХІ сторіччі, в моді з'явилися **основні стильові напрямки**:

- **класичний стиль;**
- **романтичний стиль;**
- **спортивний стиль;**
- **фольклорний або етностиль;**
- **еклектика;**

Кожного десятиріччя з'являються нові “мікростилі”. На появу нового стилю оказують вплив політичні події, соціальні проблеми, які турбують суспільство, їх подобання та цінності, поява нових матеріалів і засоби їх обробки.

Класичний стиль

Класичний стиль – строгий, діловий, елегантний, утримані та прості лінії, лаконічний крій, висока якість виконання виробу. Батьківщиною цього стилю є Англія (ознаки англійського чоловічого костюму є характерними для даного стилю). Основою стилю є костюм з брюками чи спідницею, жилет, блуза, що нагадує чоловічу сорочку. Особливість стилю – мінімум декоративного оздоблення.

Акcesуари – краватки, шарфи, шляпи та “чоловіча” біжутерія (запонки, булавки для краватки тощо).

Фактури та тканини, які використовують в класичному стилі - габардин, поплін, фланель, м'які шерстяні тканини, твід, тонка класична смуга та ялинка,. Одяг класичного стилю має вплив на поведінку свого носія, тому його використовують як діловий та урочистий (мал.24).

Класичний стиль має подстилі :

Англійський стиль – строгий по формі та кольору; пряма спідниця із складкою чи без неї та жакет на підкладці. Тканини використовують неяскраві, частіше в непомітну смужку чи клітинку.

Стиль Шанель – елегантно - практичний стиль вільної від забобонів сучасної жінки. Це – наочно - ділові костюми з твіду чи джерсі, маленькі чорні плаття з бархату.

Характерні особливості стилю - прямий чи прилеглий силует, втачний рукав, накладні кишені з клапаном, обов'язково великі гудзики, на рукаві не менш трьох гудзиків, використовується золота чи срібна, мережева тісьма. Класична довжина стилю – ледь закрите коліно. Оздоблення пряжки, пояса з ланцюжком, банти, красиві булавки.

Чоловічий, або гарсон – суворий стиль в жіночому одязі, який виражає прагнення до емансипації. Отримав розповсюдження в 20-і роки після публікації роману Віктора Маргеритта «La Garconne» («Жінка-хлопчик»); характерним є костюм - смокінг, пальто та піджаки чоловічого покрою.

Романтичний стиль

Романтичний стиль – один з самих жіночних, його часто називають фантазійним. Романтичний стиль понад усе тяжіє до історичного костюму і часто запозичує у нього форму, крій, декоративну обробку, образність.

Одяг романтичного стилю дуже всілякий по своїй формі. Він може мати маленький об'єм, щільно прилягаючи до фігури, а може бути об'ємним; може м'яко звисати, струмувати уздовж тіла, а може мати пишні форми, які підтримуються за допомогою каркасів. Основою стилю є Х - образний силует, з м'якими, плавними лініями. Жіночність досягається завдяки різним декоративним елементам і прийомам: рюшам, воланам, жабо, мереживам, стрічкам, вишивці і так далі.

Фактури і тканини стилю - натуральний шовк, віскоза - володіють м'якою пластикою, легкістю. Органза, капрон, парча - жорсткі формотворні, створюють об'ємні форми. Дуже характерним для романтичного стилю є використання тканин з квітковим малюнком або малюнком в горошок.

Акcesуари - шапки, легкі шарфики та хустинки, мережеві рукавички та біжутерія (буси, браслети, брошки тощо). Одяг романтичного стилю міняє жінку, її зовнішність, манеру поведінки (мал.25).

Романтичний стиль має подстилї:

Стль хипі – з'явився у 60-і роки ХХ сторіття. Лозунг цього часу ”Немає ніяких правил”. Хіппі вводили в свій одяг елементи національних костюмів. Характерні особливості стилю – джинси з вишивкою, строкаті кофточки та топи, туніка чи довге плаття з високо поднятою талією, довгі селянські спідниці, розпущене волосся, мінімум косметики.

Акcesуари - плетена або лоскутна велика сумка, оригінальні пояси, відкриті сандалії, фенечки з бісеру, бандани, невеликі окуляри з круглими кольоровими лінзами (мал. 26).

Фантазійний стиль – не відображує моду сьогодення. Це фантазійні образи минулого чи майбутнього. Він характеризується надзвичайними

формами і членуваннями, складними конструктивними рішеннями, Цей стиль складається під впливом смаку, вимог молоді. Особливості стилю - сміливість, дивовижність, казковість, використання незвичайної обробки (бісер, стрази, вишивка)(мал.26).

Стиль ретро – одяг в стилі ретро не повинен бути точніsenькою копією моди минулих років, вона – лише її стилізація. Використання в більш чи менш модифікованому вигляді елементів модних напрямків минулого(мал.28).

Стиль вінтаж (Vintage-Look) – романтичний стиль, для якого характерними є одяг та аксесуари, якби відкопані на барахолці чи в бабусиніс скрині: наприклад, сумочки з бахромою чи в'язані гачком шалі, стрункі силуети, використання мережева, вишивки, жіночності.

Спортивний стиль

Спортивний стиль є найбільш популярним в гардеробі сучасної людини. Спортивний одяг (Sportswear) - вільний не стискує рух, призначений для повсякденного ношення та для відпочинку; Він, як і класичний, почав формуватися ще в кінці XIX ст.. коли вперше з'явився спеціальний одяг для занять спортом та іграми. Кажучи про одяг у спортивному стилі, не слід плутати його зі спеціальними тренувальними костюмами, призначеними для занять різними видами спорту, в даному випадку йдеться про побутовий одяг.

Головна вимога до спортивного одягу — забезпечити комфорт і зручність активних рухів. Ці вимоги визначили і форму костюму, яка розвивається в двох напрямках, — об'ємна, вільна і щільна, якщо одяг виготовлений з еластичних матеріалів.

Характерні особливості одягу – багато деталей: кишень, клапанів, погонів, патів, шльовок, поясів, декоративні строчки, вишивки, емблеми.

Фактурі та тканини стилю – відрізняються хорошими гігієнічними властивостями. Вони гігроскопічні, водо- і повітропроникні, гіпоалергенні. Крім того, до них пред'являються вимоги високої міцності і довговічності. Зазвичай вони виготовляються з натуральних і сумішних волокон: бавовняних, льняних, вовняних, рідше шовкових. натуральні тканини, трикотаж, льон. Активно використовується фурнітура: металеві кнопки, гудзики, заклепки, застібки-«блискавки», люверси тощо (мал 29).

Спортивний стиль має підстилі:

Мілітарі – одяг з елементами формених військових костюмів. Вона утилітарна та одночасно театральна (мал. 30).

Морський – одяг для спорту та відпочинку, в основному в біло-синій гаммі, з'явився біля 1880 року спочатку в дитячій моді.

Характерні особливості – біло-сині смуги, великий плосколежачій комірець квадратної форми, темно-сині блейзери, золоті гудзики, білі брюки, спідниця в складку, смугаста майка, кашкет (мал. 31).

Денім або джинсовий стиль – самий популярний з спортивних стилей. Характерні особливості - тон задає темно-синій денім. Сьогодні цей стиль може бути шикарним, екстравагантним(мал.32).

Космічний стиль – акцентом цього стилю є тканини техно – тканини високих технологій (вони блискучі, можуть бути еластичними, яскравих кольорів)(мал.33).

Характерні особливості – строгі варіанти оформлення горловини (виріз-човник, комір-стійка, комір-труба), силуети - прості прямі, вузькі, чіткі. Взуття - типу “ луноходи”.

Диско стиль - популярний в 70-і роки стиль одягу, в якому ходили на дискотеки, склався під впливом культового фільму «Лихорадка

субботного вечера» с Джоном Траволтой і Олівією Ньютон-Джон; для нього характерним є все блискуче, наприклад, «металеві» тканини, люрекс, блискітки, мішура, стрази (мал.34).

Оп-арт – напрямок в моді 60-х років XX сторіччя (засновником напрямку був угорський художник Віктор Вазареллі 1908-1997рр.)(мал26)

Характерні особливості – геометричні, абстрактні орнаменти, яскраві, насичені кольори, які контрастують один з одним, наприклад, поєднання білого і чорного (35).

Сафарі або колоніальний - з'явився в 60-і роки спортивний стиль, який запозичив елементи уніформи військових у тропіках.

Характерні особливості – кишені-портфелі, накладні із складкою посередині, клапани і погончики, пати.

Фактурі і тканини стилю - використання легких, стійких до зносу тканин (лен, хлопок, джинсові, плащові) бежевого, коричневого і хаки кольорів. Популярні набивки та малюнки, які емітують шкіру рептилій.

Акcesуари – високі чоботи, шлеми, шкіряні пояси, сумки-портфелі (36).

Стиль графіті (від італ. “царапати ”- вуличне мистецтво створення художніх композицій за допомогою малюнків та надписів на стінах).

Характерні особливості – оздоблення джинсового та літнього одягу вишивкою чи печатним малюнком за мотивами міського фольклору, текстами, надписами, і імітацією дитячого малюнку.

Фольклорний стиль

Фольклорний стиль (ще прийнято називати етнічним) вбирає в себе елементи національних костюмів практично всього світу і з'єднує їх в деяке нове ціле. Стиль запозичує у них свої основні риси: простоту і

раціональність крою, зручність і функціональність форми, багатошаровість, підвищену декоративність.

Одяг фольклорного стилю зазвичай відрізняється зручністю, в ньому людина відчуває себе розкуто, комфортно, вільно. Фольклорний одяг особливо улюблений молоддю. Етнічний стиль став затверджуватися в сучасній моді з самого початку XX ст., коли з'явився загальний інтерес до народної національної культури, разом з ним і розуміння, що народне мистецтво потрібно вивчати, зберігати, поміщаючи його кращі зразки в музеї. Особливо популярним фольклорний стиль став на початку 60-х років завдяки хіппі, які охоче вводили в свій одяг елементи національних костюмів. З тих пір цей стиль вже не здавав своєї лідируючої позиції в моді.

Етнічні мотиви в теперешній час панують в сучасних модних тенденціях (особливо популярним є фольклор Африки, Індії і Азії). Стиль етно — це лоскутна техніка, аплікація, драпірування, батик, тасьми, туніки і кафтани. Проте важно пам'ятати, що сучасний одяг, виконаний в етнічному стилі, ні в якому разі не повинен перетворюватися на копію народного костюму. Чим тонше і делікатніше асоціативний зв'язок з джерелом творчості тим досконалим і гармонійним може стати костюм, створений сучасним модельєром (мал.37,38,39,40).

Еклектика

Еклектика або змішування стилів. Стилю характерно комбінування образів, гра з різнофактурними матеріалами (замша й шовк, денім й льон, денім та мережево), використання нетрадиційних матеріалів.

Еклектика — джерело формування нових стилів. Різні стилі легко і природно з'єднуються один з одним, утворюючи єдиний і гармонійний костюм.

Еклектика має багато підстилів:

Стиль гранж – стиль дворових підлітків. Сексуальність та недбалість, сусідство дорогих речей з явно дешевими.

Характерні особливості - потерті джинси, плюшеві светри із спортивною символікою, кофточки на гудзиках й шарфи, просторі пальто й обов'язково в'язані шапочки, і разом з цим – атлас, дорога шерсть, шовк, і ультрамодні аксесуари. моделі стилю гранж нагадують бомжів чи жертв стилю, це природне відображення сучасної соціальної культури (мал.41).

Стиль кежуал (випадковий, випадкове поєднання) – зручний повсякденний одяг, такий як джинси, вельветові брюки, светри, жилетки, футболки. Цей стиль — антипод класиці. Casual —це все, що за «рамками» класичного костюма. Одяг цього стилю може поєднуватися в любых варіаціях, правила відсутні(мал.42).

Стиль фьюжин – нарочите змішування, підкреслювання контрастів. Стиль модний навіть в кулінарії - жарена качка із свіжою малиною.

Гламур – це показна розкіш в усьому, будь то прикраси, аксесуари, автомобілі, предмети інтер'єру. Єдине правило - речі повинні бути дорогими й справжніми: натуральні перлини, діаманти, смарагди, рубіни. Гламур — стиль неоднозначний. До нього відносяться зовсім різні, на перший вигляд, речі, широкий діапазон прояву гламурності, який починається від витонченої елегантності та закінчується екстравагантністю.. Гламур – це манерність, блиск, розкіш та перебільшена жіночність.

Фрік (з жаргонного англ. «божевільний», «урод») В концепції сьогоденних модних віянь — «ультра модний, що доходить до тонкого китча». Одяг в цьому стилі— це одяг для сміливих, екстравертів, екзальтованих людей. Фрік– це людина, яка може на себе надіти все, що завгодно,якщо їй це здається модним.

Хип - хоп – до цього стилю відноситься мішкуватий одяг великих розмірів. Хип - хоп – це великі футболки в поєднанні с дорогими прикрасами, широкі джинси на пару розмірів більше, мішкуваті штани, лижні шапки та бейсболки.

Готичний стиль (готи) – переважання темних тонів в стилі. Чоловіки віддають перевагу стилю "Ворон", а жінки - стилю "Вамп". Силуети - напівприлеглий, прямий. Одяг- кофти-сітки, обтягуючі брюки, довгі чорні пальта і сукні готичного стилю, корсети з полівінілхлориду, тісний одяг, корсет, сорочки. Тканини - шкіра, вініл, оксамит, шкірозамінники.

Акcesуари - прикраси можуть бути срібними або залізними з різним камінням, нашійник. Сумки - часто прикрашені езотеричними символами, бувають різних форм, від маленьких саквояжів до рюкзаків у формі кажанів або з гуми (з шипами). Рукавички готи воліють оксамитові, мереживні або сітчасті, як короткі, так і довгі. Взуття - черевики в армійському стилі, готичні гостроносі черевики, черевики та чоботи з екстремально високими халявами, платформами, високими підборами, часто обшиті хутром або пір'ям.



Мал.24. Класичний стиль



Мал.25. Романтичний стиль



Мал.26. Стиль хіпі



Мал.27. Фантазійний стиль



Мал.28. Стил ь ретро



Мал.29. Спортивний стил ь



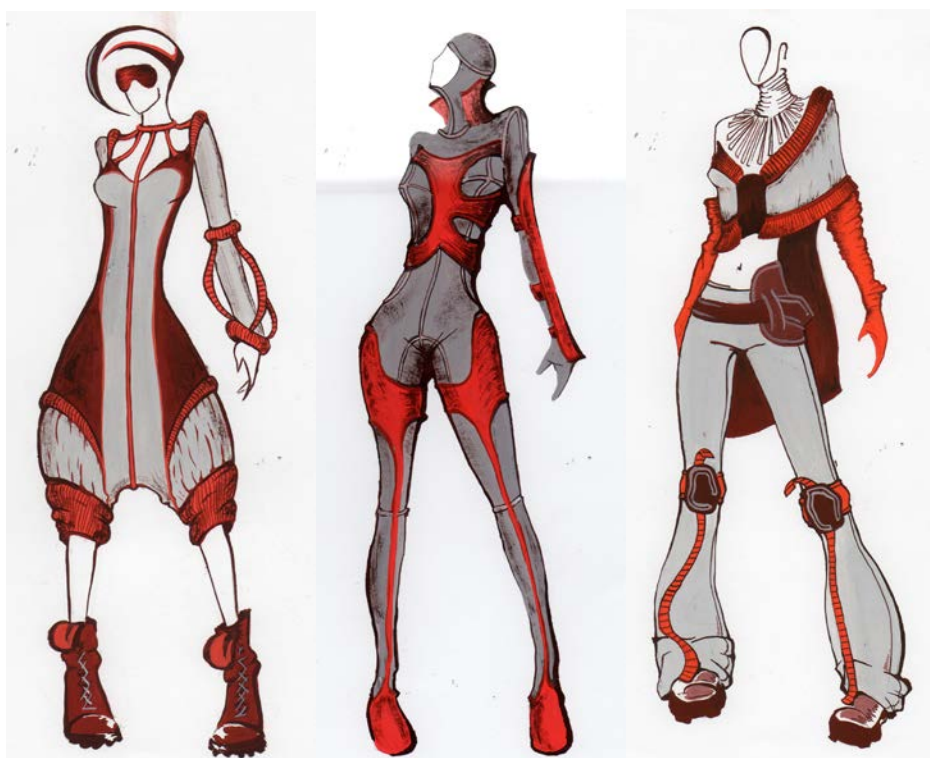
Мал.30. Стиль мілібарі



Мал.31. Морський стиль



Мал. 32. Денім або джинсовий стиль



Мал.33. Космічний стиль



Мал.34. Стил ь диско



Мал.35. Стил ь Оп-Арт



Мал.36. Стиль сафари



Мал.37. Фольклорний або етностиль



Мал.38. Етно з африканськими мотивами



Мал. 39 Етно за мотивами ковбоїв Північної Америки



Мал.40. Етно з українськими мотивами



Мал.41. Еклектика або змішання стилів. Стиль гранж



Мал.42. Стиль кежуал

3. ОСНОВИ ПРОЕКТУВАННЯ КОСТЮМУ

Дизайн одягу - професія далеко не нова, але особливо актуальною вона стала саме сьогодні. Пов'язано це з тим, що індустрія моди активно розвивається.

Проектування одягу-процес створення нового образу одягу. Одяг є найбільш складною і тонко організованою структурою. Це пов'язано з тим, що, з одного боку, одяг знаходиться у взаємозв'язку з предметами середовища, а з іншого - з фігурою людини. Крім того, одяг є відображенням культурного та соціально-економічного рівня розвитку суспільства. За допомогою одягу людина може поліпшити свою зовнішність, підкреслити достоїнства фігури, роблячи непомітним

недоліки. З історії костюму видно, що в костюмі завжди втілювався ідеальний образ людини.

3.1. Основні етапи проектування

Процес проектування являє собою складний комплекс завдань. У процесі проектування необхідно застосовувати як дані науки (соціології, прогнозування), так і образно-асоціативні методи, що дозволяють наповнити форму глумом і соціокультурним змістом.

Основою дизайнерського проектування є всебічний облік суспільних потреб.

Основними етапами проектування одягу є:

- **аналіз передпроектної ситуації;**
- **розробка творчої концепції, пов'язаної як конкретними проектними завданнями, так і з основними тенденціями розвитку проектної культури в цілому;**
- **визначення основних завдань дизайн-проекту;**
- **ескізна стадія проектування;**

Для студентів спеціалізованих вузів необхідно вміти показати проектну графіку і виготовлення кількох одиниць одягу з розробленої колекції.

Першою стадією є передпроектна, що включає **передпроектний аналіз**, який починається вже на стадії маркетингу. Такий аналіз передбачає перш за все вивчення опитування, визначення модних тенденцій. Тенденції в розвитку суспільних потреб у нових речах і тенденції в розвитку моди на них взаємопов'язані. Вивчаючи структуру і характер діяльності людини або соціальної групи, предметне середовище проживання людини, умови його життя, можна визначити перспективи розвитку потреб суспільства.

Джерелом інформації про майбутні модні тенденції безсумнівно є покази колекцій тих дизайнерів одягу, яких вважають авангардистами в моді. Правда, не все те, що демонструється на подіумі, буде визнано суспільством, але в той же час деколи фактичним поштовхом до зміни і розвитку потреб у нових речах, до виникнення нової модної тенденції, служить не що інше, як сама поява нових речей, демонстрація нових модних пропозицій. Відомо, що попит народжує пропозицію, а й без певної частки пропозиції не може виникнути і попиту.

Дослідження та визначення функцій майбутньої речі, дослідження способів використання її припускає також вивчення властивостей і якостей моделей-аналогів, тобто вже існуючих, схожих з проєктованим за функціональним призначенням, принципом дії, умовами застосування. Такий аналіз дозволяє виявити недоліки попередніх аналогів і в подальшому попередити їх появу в новому виробі.

На основі проведеного передпроектного аналізу виробляється **творча концепція**, тобто основна ідея, смислова спрямованість цілей, завдань і засобів проєктування. Впорядкування проєктних відомостей, зібраних при передпроектном аналізі, і з'єднання їх в єдине ціле призводить до виникнення проєктного образу.

При визначенні концепції та вироблення проєктного образу відбувається облік таких факторів формоутворення як функціональні (відповідність майбутнього виробу основному призначенню), ергономічні (співвідношення виробу з людиною, забезпечення оптимального комфорту), технічні (вибір сировини, конструктивного рішення, технологічного циклу). Технічні фактори тісно пов'язані з економічними, так як при проєктуванні моделі для промислового виробництва необхідно враховувати забезпечення продуктивного використання обладнання на підприємстві, економію сировини і способи здешевлення виробничого процесу.

Ескізна стадія проектування - найважчий і вирішальний період творчості художника, коли йому потрібно не тільки реалізувати створений в його уяві прообраз майбутньої речі, а й визначити, з якої тканини, фактури, малюнку, декору буде майбутня модель.

Ескізну творчість можна умовно розділити на чотири види:

- фор-ескіз;
- творчий ескіз;
- конструктивний, чи технічний ескіз;
- проектна графіка (в учбовому процесі);
- рекламна графіка.

Кожному виду графічних робіт відповідає своя міра відображення та вираження форми, матеріалу, обладнання (манера) роботи. Дуже важливо, щоб характер графіки відповідав образу що проектується (вечірню сукню небажано виконувати в карикатурній графіці), тобто відповідність графічної форми змісту проектної задачі.

Фор-ескіз - це початковий ескіз, начерк ідеї форми, в якому відображається або вся форма в силуетному рішенні, або її фрагмент. Це вираз первісної думки про форму костюма, первісна запис чуттєвого осмислення форми, в якій, проте, визначаються пропорції і ритм фрагментів і членувань силуету. Здійснюється фор-ескіз олівцем, тушшю, аквареллю, фломастером та ін

Творчий ескіз - являє собою розробку на папері композиції форми костюма з докладнішою промальовуванням форми, пропорцій, з більш виділеними лініями і формами. У ньому вже можлива опрацювання колірної композиції костюма, його матеріального втілення, а також часткова намітки конструктивного рішення.

Конструктивний ескіз, або технічний ескіз. У ньому розробляється конструктивна схема костюма або на фігурі, або без неї.

Мета конструктивного ескізу - докладна розповідь про конструктивні лінії, членування, які будують форму.

Проектна графіка - виконання моделей на планшетах для загального уявлення про розроблену колекцію (у навчальному процесі).

Рекламна графіка - покликана пропагандувати створювану форму (колекцію).

Найбільш поширеними в моделюванні одягу засобами вираження ідеї форми моделі є малювання - ескізування й макетування-наколк. Ці два напрямки роботи над моделлю взаємно доповнюють і збагачують один одного, супроводжують один одного, часто міняючись місцями.

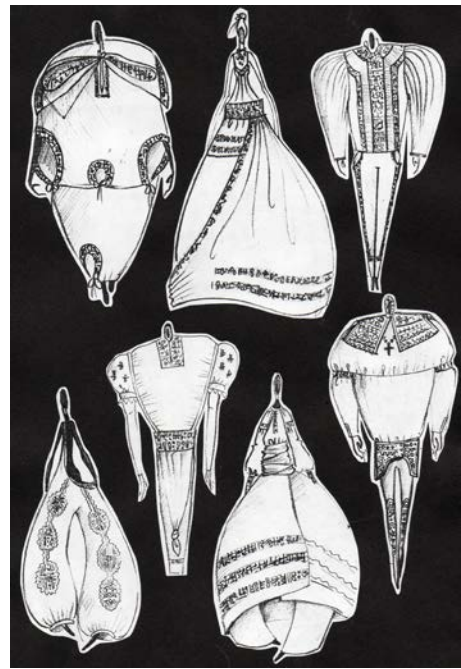
Художник шукає на папері, перевіряє в матеріалі, знайдене в матеріалі уточнює малюнком. Пошуки об'ємних форм одягу, її покрою за допомогою накладки є, по суті, ліпленням - моделіровкою матеріалу на манекені або фігурі людини.

Визначення складових частин об'ємної форми моделі проводять також за допомогою технічного конструювання, тобто побудови креслення на площині, чи проектування складових частин об'ємної форми виробу на площину. Конструкція повинна бути розроблена з урахуванням технології її виготовлення.

Розглянемо процес проектування на проекті «Розробка колекції на основі писанки».



1.



2.

Мал. 43.1. аналоги; 2. концепція колекції;



3



4



5.





Мал.43. Розробка колекції на основі писанки :3. розробка ескізів 4. розробка орнаментальних композицій для колекції; 5. проектна графіка;

Конструювання - важлива частина роботи над проектною моделлю, так як якість, зовнішній вигляд одягу в значній мірі залежать від методів виготовлення виробу. Прийоми побудови креслень викрійки одягу називають системами конструювання. Кожна система містить комплекс необхідних вимірювань тіла людини, мірок для побудови конструкції, комплекс технічних розрахунків та геометричних побудов, необхідних для створення деталей викрійки з урахуванням особливостей статури людини і технології обробки деталей виробу.

3.2. Творча концепція в дизайні одягу

Концепції, що існують в дизайні одягу, як правило, знаходяться в руслі основних проблем дизайну свого часу і пов'язані із загальними тенденціями зміни способу життя. Але ці загальні тенденції втілюються в авторських концепціях в дизайні, тобто різні дизайнери по-різному ставляться до функції речі, є прихильниками різних концепцій гардеробу, вдаються до різних способів формоутворення, призначають свій одяг людям, які ведуть різний спосіб життя тощо. Крім того, специфіка дизайну одягу полягає в тому, що концепції знаходять своє втілення насамперед у візуальній формі, а не у вигляді тексту. Традиції сезонного ритму зміни моди призвели до того, що основною формою реалізації творчої концепції в дизайні одягу є демонстрація моделей - модний показ. Концептуальність проявляється не тільки в самих моделях одягу (хоча це найважливіше), але й у виборі тих чи інших моделей, створенні певного образу (зачіска, грим, манера руху), музичному оформленні і місці проведення показу.

Авторські творчі концепції дизайнерів, як правило, не існують поза загальних тенденцій розвитку проектної культури та «вписуються» в ті чи інші загальні концепції, існуючі в дизайні. У ХХ в. можна було говорити о двох «глобальних» концепціях у проектуванні: функціоналізмі, що визначав розвиток дизайну в першій половині ХХ в., і постмодернізмі («новому дизайні», «антіфункціоналізме»), який з'явився в епоху постмодерну - в останній третині ХХ ст.

Основними принципами функціоналізму були функціональність, доцільність і універсальність форм. Класик німецького функціоналізму Д. Рамс так визначав його основні установки: простота замість складності, звичайне замість незвичайного, довговічне замість модного, функціональне замість емоційного, розумне замість ефектного.

Всі великі модельєри, які увійшли в історію моди як революціонери й перетворювачі (П.Пуаре, К. Шанель, Е.Скья-Парелло, К.Діор, К.Баленсіага, М.Квант, А.Курреж, І.Сен-Лоран, І.Мі-яке тощо), запропонували нові творчі концепції, що відображають зміни в суспільстві та способі життя, поява нових образів людини. У сучасному дизайні одягу існує безліч творчих концепцій - від авторських концепцій до цілих напрямків (наприклад, мінімалізм, деконструктивізм). Одні дизайнери є прихильниками частоті зміни моди, інші прагнуть до створення класичного стилю, одні створюють завершені естетичні зразки, інші продумують можливість трансформації одягу, що дозволяє здійснюватися самовираження споживача, одні вносять у свої твори гумор і іронію, інші шокують глядача, прагнучи викликати сильні емоції і потрясіння. В цілому можна констатувати підсилюється тенденцію концептуалізації творчості дизайнерів одягу (наприклад, творчість Р.Кавакубо, Х.Чалаяна, Х.Сторей та ін.)

3.3. Процес створення колекцій

Створення колекцій, втім, як і будь-якого творчого проекту, починається з народження образу. Творчий процес - це таємниця. Як народжується новий образ, частіше і сам майстер не в змозі пояснити. Безумовно, допомагають талант і інтуїція, вміння вловити ідеї, які буквально «носяться в повітрі». Іноді відправною точкою стають швидкоплинне враження від одягу, побаченого на вулиці, перегляд книг з історії костюма або старих журналів мод, фільм, телепередача. Словом, весь світ, що оточує кутюр'є, служить для нього джерелом натхнення.

Колекцією прийнято називати кілька моделей одягу різного призначення (від 5-7 предметів одягу у початківців модельєрів, у відомих кутюр'є до 60-80 моделей), які об'єднані певною ідеєю, відповідають деякій

тематиці, мають схожу колірне рішення і створені для певного сезону (весна-літо або осінь-зима).

Колекції бувають: творчі і промислові, от-кутюр і прет-а-порте, колекції спеціального призначення (наприклад колекції шкільного одягу, колекції форменого одягу).

Творчі колекції розкривають перспективу розвитку модної лінії. Вони є прогнозом моди майбутнього.

Промислові колекції завжди створюються з урахуванням можливості їх промислового виробництва. Вони повинні відповідати вимогам моди поточного або майбутнього сезону, бути функціональними, практичними, простими і реальними для масового тиражування.

Розрізняються авторська дизайнерська колекція і колекція певного Будинку моди або фірми, яка може створюватися кількома дизайнерами.

Термін "Haute Couture" (від-кутюр) в буквальному перекладі з французької означає "високе шиття". У наш час під ним розуміють створення одягу найвищого класу і зазвичай перекладають як "висока мода".

Центром от-кутюр є Париж, де знаходиться Палата (Синдикат) високої моди. Вона визначає статус модельєрів і займається організацією показів колекцій Будинків високої моди (у січні та липні). Щоб бути зарахованим до Будинків от-кутюр, треба відповідати цілому ряду строгих вимог: Будинки зобов'язані мати не менше 15 службовців і представляти колекції два рази на рік (у кожному дефіле по 35 платтів для дня і для вечора).

Сукні від-кутюр виконуються майже цілком вручну і тільки в одному екземплярі. Кожна модель вимагає зазвичай 100-400 годин роботи. Вибрані на дефіле костюм або плаття є лише зразком, а для клієнта шиється нове, ідеально відповідне до фігури.

Тиражовані для продажу моделі готового одягу називають одягом рівня прет-а-порте (від фр. Pret-a-porter - готовий щоб носити).

Виділяють чотири групи готового одягу:

серія люкс (тираж 4-5 примірників);

серія високої якості (тираж 100-200 шт.);

класична серія - вироби високої якості, але серійного виробництва (кілька сот примірників);

З моменту появи індустрії готового плаття вона пройшла шлях від виробництва низькосортної дешевої продукції або напівфабрикатів до надзвичайно складної і різноманітної системи виготовлення одягу. У рамках прет-а-порте сформувалися свої художні школи, центри мод, коло модельєрів і клієнтів, а також тонка градація якості та цін.

Ансамблі костюмів, які складають колекцію, завжди мають один або кілька загальних ознак. Такими ознаками можуть бути:

- асортиментна група (вечірні сукні, чоловічі костюми тощо);
- вікової ознаки (молодіжний, дитячий одяг тощо);
- сезонність (колекція літніх суконь, зимніх пальто тощо);
- призначення (діловий, повсякденний, вечірній одяг тощо);
- стильова спрямованість (класичний, спортивний одяг тощо);
- швейний матеріал (льон, шовк, хутро тощо);
- асоціативно-образне джерело (колекція виконана за мотивами архітектури, природи тощо);

Комплекти та ансамблі, які складають колекцію повинні утворити гармонійну єдність. Однак вимога цілісності колекції зовсім не припускає схожості один з одним і одноманітності костюмів що до неї входять.

Колекцію можна розробляти на основі костюмів у системах "комплект", "ансамбль" або використовуючи обидва види систем.

Існує чотири типи зв'язків костюмів в систему "колекція" (так само як в системи "комплект", "ансамбль"):

1. Колекція будується на ставленні **тотожності** первинних елементів форми, складових її костюми. Зв'язок тут утворюється внаслідок повторення у всіх костюмах якоїсь форми або матеріалів, або

властивостей, особливостей форми (наприклад, всі костюми мають однакову динаміку форм або малу об'ємність форм, або однакове членування форм тощо)(мал.44).

2. Колекція організована на ставленні **подібності** складових первинних елементів форм, тобто на переважанні подібності, а не відмінності. Подібними можуть бути: види геометричних форм, силуети, лінії, величини, маси, колір і фактури матеріалів, ступінь динамічності або статичності тощо (мал.45).

Підбір кольорів можна вести в послідовному наростанні подібності чи відмінності тональності, ступеня світлоти, ступеня теплоти і холодності, рядів споріднених поєднань. Підбір мас може змінюватись в їх послідовному зменшенні або збільшенні у формах костюмів (зміна маси досягається зміною величини форми, її членуванням, а також використанням властивості кольору і фактури матеріалів).

Для зв'язку моделей в колекції можна застосовувати декоративні лінії і обробку з їх послідовною зміною від одного костюма до іншого.

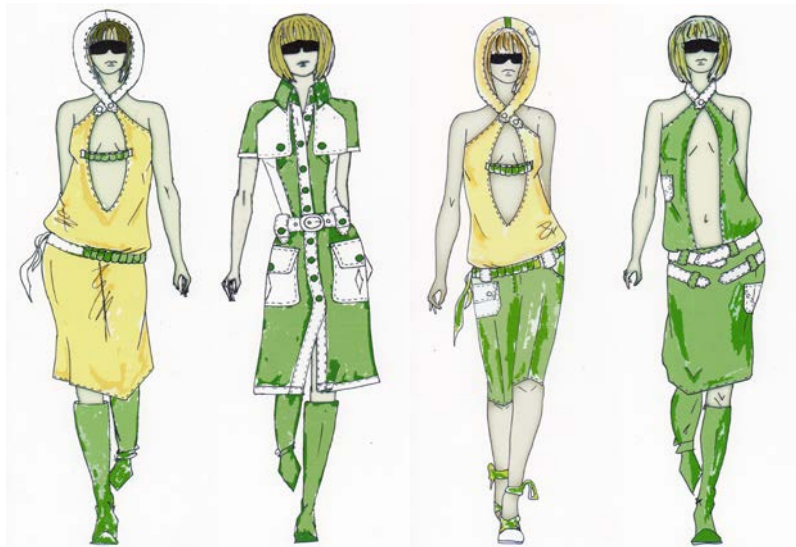
3. Колекція, побудована на відношенні **контрасту** складових елементів форм, є найбільш важким в рішенні, але зате і дуже ефектною, виразною. Для композиційної зв'язку тут також можна використовувати властивості будь-яких первинних елементів форми, протиставляючи ці властивості один одному, збільшуючи або зменшуючи їх контрастність, а також протиставляючи одну форму іншій або всім іншим або знаходячи інші способи виділення форм, що об'єднуються в колекцію.

При підборі кольору контрастні відносини будуються на поєднанні кольорів: додаткових, теплих і холодних, чорного і білого. При підборі мас використовуються протиставлення легкого та важкого, малого і великого.

При підборі силуетів і ліній протиставляють об'ємне і лінійне, вертикальне і горизонтальне, широке і вузьке, гостре і округле. Зіставляючи форми динамічні і статичні, стійкі і нестійкі, слід пам'ятати, що зв'язки, побудовані на контрасті, хоча і найбільш виразні, але

вимагають певного почуття міри, що не дозволяє перейти межі, за якими губляться зв'язку і відбувається розпад колекції на самостійні форми. Тому число складових колекцію моделей провідних форм, пов'язаних контрастним відношенням, слід обмежувати (мал.46).

4. Колекція моделей будується на основі **ритму**, на повторенні в певній послідовності різних елементів форми, таких, як колір, фактура, лінії, або будь-яких деталей, частковостей через різні, але закономірні інтервали (метричні і ритмічні порядки). Зв'язки моделей в колекції, побудованої на ритмі, найбільш дієві, міцні і можуть бути використані для будь-якого числа провідних форм моделей (мал. 47).



Мал.44. Зв'язок моделей в колекцію на основі тотожності



Мал.45. Зв'язок моделей в колекцію на основі подібності



Мал.46. Зв'язок моделей в колекцію на основі контрасту



Мал.47. Зв'язок моделей в колекцію на основі ритму

4. ЕЛЕМЕНТИ ТА ВИРАЗНІ ЗАСОБИ КОМПОЗИЦІЇ КОСТЮМУ

Костюм протягом багатотисячолітньої історії завжди був саме твором мистецтва.

Композиція костюма включає в себе цілий ряд понять. Латинське слово "compositio" значить - складання, з'єднання, твір. Як і всяке твір мистецтва, костюм створюється за допомогою властивих йому виразних засобів, що використовуються відповідно до певних правил.

4.1 Силует, або основні базові форми костюму

Форму має будь-який предмет. Якщо форма створюється цілеспрямовано, можна говорити про дизайн. Нові різноманітні форми життя постійно вимагають створення нових форм предметів.

Форма – (від лат. вид, образ, зовнішність, устрій) просторове будівництво виробу як системи матеріальних відносин крапок, ліній, граней, кутів, поверхні, фігур, об'ємів, які мають визначену величину; це зовнішній вигляд предмета, його абрис.

Форма костюма – це засіб виявлення внутрішнього змісту і призначення костюма через його зовнішній вид. Від вибору форми костюма залежить враження, яке він справляє на оточуючих. Побудову форми визначає її конструкція.

Конструкція – членування форми на плоскі деталі за допомогою ліній: силуетних, конструктивних (шви), конструктивно-декоративних (рельєфи, підрізи), декоративних (оздоблення). В свою чергу, членування форми володіє усіма засобами композиції.

Загальні вимоги до форми промислових виробів – узгодження усіх її елементів на основі композиційних закономірностей, а також виконання найважливіших вимог – соціальних, функціональних, конструктивно-технологічних, ергономічних і естетичних. Значення цих вимог неоднакове для виробів різного роду. Для станка чи прибору важливими вимогами є технічна функція й ергономіка, для виробів биту – важлива група функціональних засобів та вимоги щодо моди, для декоративних виробів - ювелірні прикраси – естетичні вимоги, одяг виконує естетичну і утилітарну функції.

В дизайні одягу створення художньо-виразної форми є основною задачею художника-модельєра, бо зміна форми одягу і є модою.

Перше зорове враження від форми залежить від ступеня її об'ємності, характеру силуетів і контурів. Ступінь об'ємності в костюмі не виходить за межі людської фігури . Об'ємна форма – це межа, у рамках якої виявляється

силует. Форми, які є близькими до форми куба чи кулі, мають найбільшу об'ємність, а форми, які близькі до витягнутої лінії, прямої чи кривої, мають найменшу об'ємність.

Від вибору форми костюму залежить враження, яке він справляє на оточуючих. В першу чергу сприймаємо загальну форму одягу, потім – колір й складові елементи форми, і лише потому – деталі й подробиці.

Форму костюму характеризують фронтальні і профільні силуети.

Силует – це площинне зорове сприйняття об'ємних форм, чітко обмежене контуром, силует є проекцією об'ємної фігури на площині, тобто силует – це площинне сприйняття форми. Силует завжди порівнюють з простими геометричними формами: квадрат, прямокутник, трапеція, овал. При створенні силуету люба лінія може бути важливою і рішучою.

Прямий силует - один з самих популярних видів силуету. За геометричним видом він близький до прямокутника. Горизонтальні розміри майже однакові на всіх рівнях фігури. Лінія талії не акцентується. Одяг прямого силуету може мати жорсткий, чітко виражений контур, а може мати м'яку форму, що визначається пластичними засобами матеріалів, з яких виготовлений костюм. Прямий силует підходить до усіх типів фігур, бо успішно маскує їх можливі недоліки.

Трапецієвидний силует (або силует “А”)- за геометричним видом він відповідний до трапеції, у якій верхнє основання - це лінія плеча, а нижнє – лінія низу виробу. Чим більше різниця між розмірами цих основань, тим більш ступінь розкльошення. Лінія талії не акцентується. Трапецієвидний силует рекомендується людям повним та невисокого зросту, бо візуально робить фігуру більш стрункою.

Напівприлеглий силует- близький до природних пропорцій фігури людини, одяг повторює форму тіла, але не обтягує його. Лінія талії чітко виражена і знаходиться на природньому місці. Напівприлеглий силует рекомендується людям з різними фігурами та типами складу.

Прилягаючий силует (або силует “Х”) - за геометричним видом він відповідний двом трапеціям (лиф та спідниця), які з'єднуються між собою малим основанням по лінії талії. Акцент робиться на тонкій талії, яка підкреслена конструкцією виробу чи поясом. Такий одяг має контраст розширеними лініями плечового поясу та низу розклешонної спідниці. Силует “ Х” підходить високим струнким жінкам, бо підкреслює достоїнства їх фігури.

Силует “ пісчаний годинник”- має маленький облягаючий лиф та вузьку нерозклешонну спідницю. Лінія талії чітко виражена, та підкреслена конструкцією виробу чи поясом. Силует “ пісчаний годинник” підходить струнким жінкам невисоким на зріст, підкреслює їх мініатюрність перетворюючи її в досягнення.

Силует “овал”- має округлу форму плеча та заужену лінію низу виробу. Найбільш широкою частиною одягу овального силуету - є область талії та стегон. Зокруглення плечової лінії можливе за допомогою конструкції виробу (наприклад, крій реглан чи напівреглан), використанням деталей обумовленої форми (наприклад, крупний, високий комір чи широкий комір – стійка). Звуження донизу можливе за допомогою конструктивних деталей, наприклад, витачек та притачного поясу, чи стягнув низ виробу шнуром чи резинкою. Цей силует суперечить природним пропорціям статури, зорово виглядає нестійким. Силует “ овал” не рекомендован жінкам невисокого зросту, бо візуально робить фігуру приземистою.



Мал.48.



Мал.49.



Мал. 50.



Мал. 51.



Мал. 52.



Мал.53.

Основні силуетні форми костюму:

Мал.48. Прямий силует; Мал.49. Трапецієвидний силует;

Мал.50. Напівприлеглий силует; Мал.51. Прилягаючий силует;

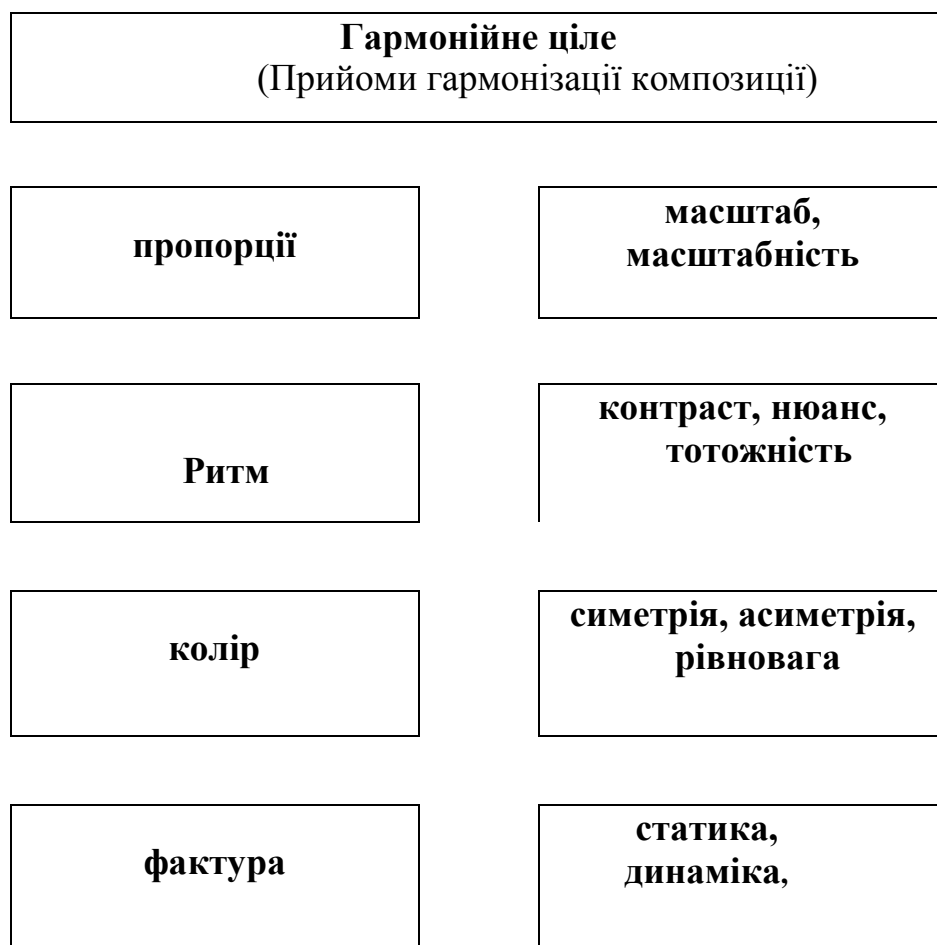
Мал.52. Силует “пісчаний годинник”; Мал.53. Силует “овал”

4.2 Засоби композиції

Композиція любого виробу завжди обумовлена його призначенням та сферою його використання.

Досягти гармонії в створенні костюму допоможуть віразні засоби композиції: ритм, рівновага, симетрія, асиметрія, статика, динаміка, пропорції, масштаб, масштабність, контраст, нюанс, колір, фактура.

Гармонія – (від гр. скріплення, злагожденість, стрункість, зв'язок) струнка узгодженість частин єдиного цілого .



У міфології Гармонія (дочка Ареса і Афродіти) символізує порядок, який проявляє себе крізь притягіння та відштовхування. Рух завжди в наявності. В давньогрецькій філософії гармонію розглядали як організованість космосу, яка конфронтує з хаосом, в історії естетики – як істотну характеристику прекрасного.

Пропорція (від лат. співвідношення) – співмірність частин цілого між собою та цілим. У моделюванні одягу пропорції є найбільш важливим фактором. Розмірні відношення елементів форми – це та основа, на якій будується вся композиція. Пропорційні відносини властиві як живій, так і неживій природі. У давні часи, в ужитковому мистецтві й архітектурі пропорціям приділяли велику увагу, домагаючись найкращих художніх якостей.

Існують різні види пропорційності. Крім арифметичної ($a:b = c:d$), геометричної ($a:b = b:c$) пропорцій існують також **гармонійні пропорції** – це «золотий перетин», ряд Фібоначчі. Основою всіх пропорційних відносин протягом багатьох століть були розміри людського тіла. Мірою довжини в Єгипті, Римі, Греції був фут (ступня), в Росії – сажень, лікоть, п'ядь (відстань між кінцями розсунутих великого і вказівного пальців). Пропорції та розміри людського тіла відносно предметного середовища полягли в основу системи «Модульор» (автор відомий архітектор, дизайнер Ле Корбюзьє).

Пропорції костюму – це співвідношення частин його форми між собою і в порівнянні з фігурою людини. Використовуючи закон пропорцій в створенні костюму, слід пам'ятати, основа живопису – простір, основа костюму – фігура людини. Порівняльна довжина ліфа і спідниці, рукавів, коміра, деталей та виробу – має вплив на зорове сприйняття фігури в костюмі, оцінку її пропорційності. Тобто, одяг, взуття, сумки повинні знаходитися в залежності від розмірів та пропорцій тіла людини. Красивими, досконалими, “правильними” виглядають такі співвідношення, які близькі до природних пропорцій тіла людини. Звісно, що висота голови “укладається” в зрості біля 8 разів, а лінія талії поділяє фігуру у відношеннях приблизно 3:5.

Масштаб – це відношення лінійних розмірів зображуваного об'єкту до його розмірів в натурі, тобто це відносна величина предмету.

Масштабність – домірність форми виробу її елементів фігурі людини.

Весь навколишній предметний світ повинен бути масштабним стосовно людини. За законами природи весь рослинний і тваринний світ співрозмірний, масштабний. З масштабною пов'язані стабільність та рівновага форми. Досягнення масштабності безпосереднім чином пов'язано з пропорційністю. Змінюючи пропорції можна додати предмету або природний масштаб, або штучний, візуально збільшуючи чи зменшуючи сам предмет. Масштабна виразність досягається дизайнером за допомогою використання законів зорового сприйняття форми. Численні членування надають формі більшого масштабу в порівнянні з нечленованою формою..

Важливішим засобом створення гармонійної та художньої виразності є ритм. Ритм діє на наші почуття. Ми сприймаємо його не тільки зорово, але й на слух. Ритм був і є в усіх видах мистецтва в усі часи. Вже в країнах Древнього Сходу композиція відрізнялася стрункістю та наявністю ритму. В мистецтві давньоєгипетських майстрів, фриз був основною формою композиції, де ритмічно чергувалися образотворчі елементи.

Ритм (від гр. розміреність, узгодженість) – закономірне чергування співмірних елементів форми, порядок сполучень ліній, площин, об'ємів. Таким чином, ритм - це повторюваність елементів, форм, об'ємів, інтервалів між ними і наявність ясно вираженої закономірності в їхньому повторенні.

Існує два види повторюваності :

- **метрична** (кількоразове повторення якогось елемента чи мотиву через рівні, однакові інтервали);
- **ритмічна** (ритмічний повтор виражається в поступових кількісних змінах у ряду елементів, що чергуються, - у наростанні або в убутті, згущеннях або розрідженнях).

Метричний повтор сприймається в цілому простіше від ритмічного і хоча він є активною закономірністю, він ще не гарантує гармонії композиції. Розвиток метро - ритмічних композицій може відбуватися по вертикалі та горизонталі, бути динамічною чи статичною. Розвиток по вертикалі зорово надає композиції завершеності ряду. З усіх засобів композиції ритм

найбільш тісно пов'язаний із психофізіологією сприйняття, тому роль його у формоутворенні дуже велика.

Ритм в костюмі можуть створювати такі елементи:

- членування (лінії конструктивні чи декоративні);
- колір (смуги, клітки тощо);
- фурнітура (гудзики, застібки “блискавки” тощо);

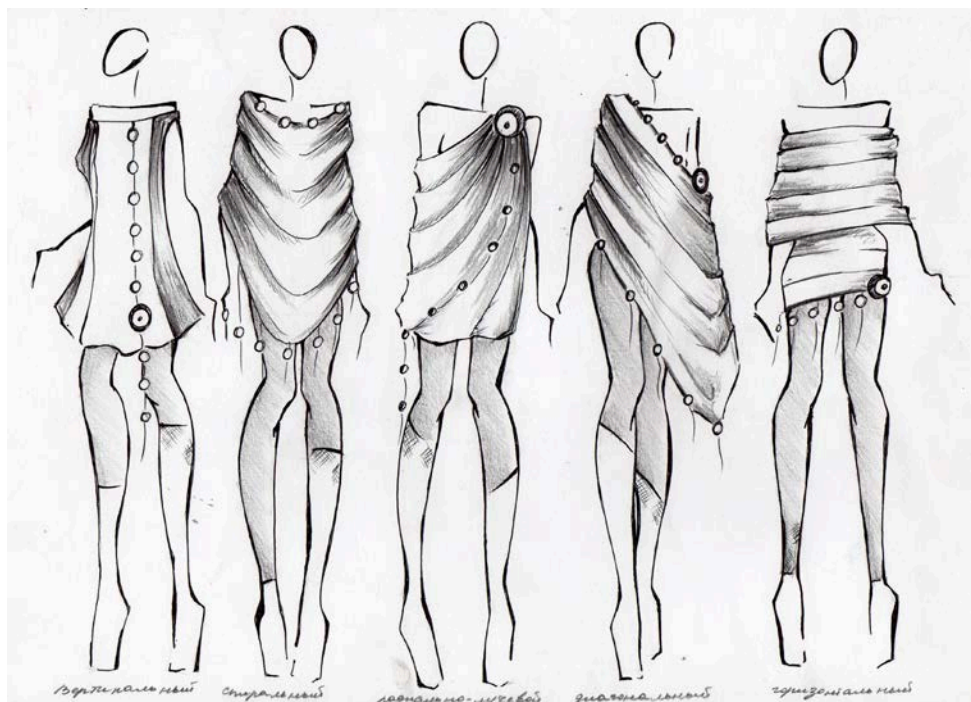
На ритмі основани складки, фалди, волани, зборки, защіпи, строчки, орнаменти.

За способом організації ритм в костюмі може бути п'яти видів:

- **горизонтальний** (горизонтальні смуги, **оборки**, волани);
- **вертикальний** (защіпи, строчки, вертикальні складки тощо);
- **спіральний** (розміщення воланів,оздоблення);
- **діагональний**;
- **радіально – променевий**;

Останні три види надають формі враження стрімкого руху (мал..54).

Метрична організація в костюмі може бути рядовою (складки) чи осьовою (гудзики , кишені).



Мал.54. Ритм в костюмі: вертикальний, спіральний, радіально – променевий, діагональний, горизонтальний;

Контраст – різька різниця форми, розміру, пластики, кольору, фактури. Контраст – один з головних засобів композиції в проектуванні промислових виробів. Протиставлення двох початків у композиції вже саме по собі робить форму помітною, виділяючи її серед інших. Форму предмету людина сприймає завдяки контрасту світла та тіні. Повна відсутність світлотіні створює ілюзію площі. Надмірні контрасти здатні викликати передчасне стомлення, а відсутність контрасту притупляє увагу людини. Використання контрасту активує форму, але ще не гарантує гармонії. Різкий контраст руйнує композиційний зв'язок у костюмі. Така форма розпадається на частини. Контраст у цілісній композиції викликає необхідність його доповнення нюансними відношеннями, тобто контраст у композиції нерозривно пов'язаний із нюансом.

Нюанс (відхилення, ледь помітний перехід) – незначна різниця між однорідними якостями предмету. «Мистецтво починається там, де починається ледь-ледь» Карл Брюллов про нюансування в художній творчості. Нюанс є самим тонким та делікатним з композиційних засобів. Особливе значення нюансування здобуває при проектуванні виробів, безпосередньо задовольняючих потреби людей. Нюанс може виявлятися в пропорціях, у кольорових і тональних відношеннях, декорі, пластиці, фактурі, у побудові поверхонь зі складними формоутворюючими елементами.

Тотожність – рівність характеристик форм, розмірів, пластики, кольору, фактур. Гармонійний зв'язок у цьому випадку заснований на повній подібності усіх характеристик форми. Такий прийом є правильним та позбавлений фантазії й індивідуальності.

Важливою властивістю композиції є рівновага форми.

Симетрія (від гр. розмірність, відповідність) – це закономірне розташування однакових, рівних частин відносно один одного. Як засіб композиції симетрія використовується дуже давно. Ще за часи древньогрецької філософії симетрія пов'язана з поняттям “середини” ,

“центру”, за допомогою яких ми маємо уяву про цілісність існування. Симетрія характерна для всього живого у природі: листя, квіти, тваринний світ, людина. Але у живої природи абсолютної симетрії немає. Абсолютна, жорстка симетрія є характерною для неживої природи – сніжинок, мінералів. Симетрія організує форму, приводить її до порядку й стабільності. У костюмі симетрія виступає у різних проявах: в силуеті, конструкції, розміщенні деталей (кишень, клапанів, пагонів), розподіл декоративної оздоблення, кольорових плям.

Існують різні види симетрії:

- **дзеркальна** (заснована на рівності двох частин, розташованих одна щодо іншої, як предмет і його відображення в дзеркалі.

Приклад- фронтальний силует фігури людини), найбільш простий вид симетрії;

- **центрально – осьова** (обумовлена обертанням рівних частин щодо осі симетрії, тобто при повороті навколо неї вони повинні бути сумісними.

Приклад – розетки, квітка ромашки.);

- **симетрія гвинтова чи по спіралі** (результат - обертання та руху елементів навколо та переміщенням уздовж осі; у спіральній симетрії елементи переміщуються в одній площині, поступово наближаючись до центру.

Приклад – деякі види раковин);

- **симетрія за здвигом** (приклад – орнаментальні композиції);

Симетрія породжується симетричністю будови фігури, і властива звичайному повсякденному костюму.

Усі види симетрії поділяються на статичні (усі прості геометричні фігури) та динамічні (спіраль).

Схеми видів симетрії



Мал.55. Симетрія : дзеркальна, центрально – осьова, симетрія гвинтова чи по спіралі, симетрія за здвигом;



Мал.56. Симетрія в костюмі: дзеркальна, центрально – осьова, симетрія гвинтова чи по спіралі, симетрія за здвигом;

Асиметрія – порушення симетричної рівноваги, що вносить момент турботи, притягає до себе увагу та створює уяву живої форми. Асиметрична композиція може бути врівноваженою і неврівноваженою. Врівноваженість композиції може бути за допомогою маси, тону, кольору, фактури, розподілу великих та малих величин, світлого та темного. Головною умовою асиметричної композиції є композиційна врівноваженість. Асиметричність в костюмі може проявлятися:

- по формі і **покрою** (це надає одягу оригінальності та образності);
- за рахунок внутрішніх членувань форми (горизонтальних, вертикальних, діагональних);
- з використанням різних за кольором, фактурі, малюнку тканини;
- розташуванню функціональних та декоративних деталей (кишені, клапани, застібки, кокетки, складки тощо);
- за допомогою використання аксесуарів;

Внести в симетричний костюм елемент протиріччя допомагає **дисиметрія**, тобто часткове порушення симетрії(внесення до костюму деяких деталей для притягнення уваги). Важливою властивістю композиції є рівновага форми.

Рівновага – стан композиції при якому всі елементи збалансовані, врівноважені між собою. Цей стан залежить від розподілу основних мас композиції відносно центру. Розподіл мас повинен нести інформацію про візуальну стійкість форми. Рівновага як і ритм належить рослинному і тваринному світу. Рівновага об'ємів любого предмету зорозво викликає почуття спокою, упевненості.

Симетрію нерідко рахували однією з складових гармонії та краси. Також, її трактують як синонім рівноваги, вважаючи, що симетрична форма завжди композиційно врівноважена. Рівновага в композиції може будуватися по принципу гойдалки, по масі, за кольором.

Статика – стан спокою, рівноваги, стійкість форми, відсутність зорового руху. У статичній композиції завжди є явний центр, вісь, навкруги якої організується форма. Статичність потребує рівних, спокійних рухів ліній та мас, чітких членувань по вертикалі та горизонталі. Усі предмети побуту мають статичну форму. В костюмі статична композиція рекомендується людям похилого віку, бо вона несе інформацію про стабільність, спокій, нерухомість в усій своїй побудові. Статичну форму має прямий силует. Симетрія, прямі горизонтальні лінії, замкнений розвиток форми, рівновага, стаціонарність є проявою статичності.

Динаміка – зорове сприйняття руху форми у просторі. Динамічність робить форму помітною, активною, яскравою, виділяючи її серед інших. Геометрична основа форми має свою динамічність. Куб і квадрат не мають динаміки, руху. Витягнуті прямокутники, усічені піраміди, трикутник, мають динаміку руху сторін від великого до меншого. Динамічність композиції можна передати різними засобами:

- рух форми в просторі від більшого до меншого і навпаки;
- рух форми в просторі до центру і мати кінцеву точку, чи від центру, уводячи зір за межі композиції;
- при контрастному членуванні форми на нерівні частини;
- асиметричності форми;
- при сполученні хроматичних кольорів, де активні кольори будуть створювати рух у свій бік;
- при наявності діагональних ліній, які посилюють динаміку композиції;

В художньому проектуванні динамічній композиції присутні – рух, ритм, зростання, розвиток. В костюмі більш динамічними є трапецієвидний силует та прилеглий силует “Х”. Динамічне рішення композиції підходить для молодіжного одягу, бо дозволяє виділитися з натовпу, притягує до себе увагу, відповідає темпераменту, активності молоді. На динамічність впливають матеріали з яких виробляють одяг. Легкі, шовковисті тканини наділяють одяг пластикою, постійним рухом та зміною в просторі.

Один з важливих законів композиції - виділення головного у складі цілого. У композиції головне - композиційний центр. Закон головного в цілому показує, навколо чого об'єднані частини цілого. Предмет, що виконує роль композиційного центру, не обов'язково повинен бути найбільшим - просто він повинен привертати увагу глядача, приглушати відволікаючі контрасти і другорядні деталі, підпорядковуючи все головному. У костюмі роль композиційного центру зазвичай відводиться деталям. Центр композиції в костюмі є практично завжди. Якщо костюм повністю чорного кольору, центром композиції може бути зачіска або

макіяж. Якщо композиційним центром є яка-небудь деталь (капелюх, рукавички, бант, рукави), то вона повинна відрізнятися кольором, формою, фактурою або масою, привертати увагу цікавим дизайном. У цьому випадку всі інші деталі і аксесуари служать фоном і покликані підкреслити центр, а не відволікати від нього увагу.

Якщо центр композиції розташований по центру фігури, то він привертає увагу до тіла - до грудей, талії, стегон. Акцент, перенесений в нижню частину, до ніг, надає образу стійкість. Якщо композиційний центр відсутній, то образ не читається, що не виразний, не запам'ятовується або розпадається, тобто не відрізняється цілісністю

4.3 Колір, фактура, лінії в костюмі

Велику увагу потрібно приділити кольору в одязі.

Колір виграє велику роль в нашому житті та діяльності, оточує та супроводжує нас повсюди. Колір є одним з важливих інформаційних властивостей предмета, популярною формою естетичного почуття.

Питання кольорознавства тісно пов'язані з фізикою, фізіологією, світотехнікою, психологією, естетикою, мистецтвознавством. Колір може визивати збудження чи потрясіння, створити гармонію. Він може творити чудо, але здатний привести й до катастрофи. Роль кольору на людину з точки зору **психології** дуже велика та різноманітна.

Відрізняють прямий вплив (здатність викликати у нас відчуття тепла чи холоду, суму чи веселощі), вторинний, який пов'язаний із суб'єктивними чи об'єктивними асоціаціями, тобто кольори та їх сполучення визивають у людини кольорові асоціації, які пов'язані з життєвим досвідом, спогадами, обумовленими емоціями та образами.

Кольорові асоціації не усіх людей однакові. Вони залежать від расової та етнічної належності, культурних традицій (білий колір у європейців асоціюється з радістю, чистотою, здоров'ям, а у японців – він означає

скорботу і є кольором трауру), роду діяльності, за віком, темпераменту кожної людини. Встановлено, що світлі кольори стимулюють, збуджують, радують, темні – пригнічують, гальмують, надають суму.

Кожен колір містить в собі безліч понять, такі як:

- кольорові символи (небо-синє, кров-червона, природа-зелена);
- кольорові алегорії (нудьга зелена, жовта преса, білий білет);
- кольорові знаки (голубі берети, білі комірці);

Значення кожного кольору може бути як позитивним, так і негативним, тобто може співвідноситися як з поняттям добра, так і зла.

Існує взаємодія кольору та часу – кожна епоха вибирає свій колір: сірий – пуританство та післявоєнна Британія, Древній Рим – пурпур, як символ влади, велике різноманіття кольорів – нація процвітає. В костюмі зміна модних колірних поєднань відбувається швидше, ніж зміна форми або деталей. Колір більш ніж інші ознаки, емоційно впливає на людину. В костюмі це особливо має значення, оскільки різноманітність моделей досягається за рахунок застосування різних тканин та їх колірних комбінацій.

Колір - це невід'ємний елемент форми костюма, виразність сприйняття якої залежить від того, в якій кольоровій гамі костюм виконаний. За допомогою кольору можна отримати додаткову естетичну інформацію про костюм: його функції, його значення як символу, призначення для тієї чи іншої соціальної групи. Колір одягу безпосередньо пов'язаний з її: фасоном, фігурою, типом зовнішності, зачіскою, макіяжем, а також з віком, темпераментом, часом і місцем, а головне з психологічним забарвленням кольору, тобто з емоціями, настроєм, які цей колір викликає сам по собі у оточуючих людей. Тому працюючи над професійним іміджем, необхідно добре знати, який вплив надають конкретні кольори, а також звернути увагу на колірну палітру, яка складається з::

- «Активних» кольорів - світлі, чисті, теплі тони (самий «активний» - помаранчевий);
- «Пасивних» - ненасичені кольори холодної частини спектру (самий «пасивний» - блідий зелено-блакитний);
- «Фактурних» - які відтіняють фактуру тканини - теплі, середні, середньо насичені і сірі тони;
- «Незалежних» - приховують фактуру тканини - холодні, насичені, білий і чорний кольори.

Через колірну композицію, побудовану за принципами контрасту або нюансу, виражається і соціальна приналежність костюма. У Європейському діловому одязі ознакою високого статусу вважається ахроматична і натуральна гама (природні кольори). Чим яскравіше і насиченіший колір, тим нижче передбачуваний статус.

Асоціативні характеристики кольору, що виникають при його прийнятті, щодо одягу:

Білий колір - дуже освіжає і омолоджує, але не повідомляє про людину нічого нового. Цей колір гарний у будь-якому віці, при будь-якому темпераменті і, особливо в літній час. Білий колір в одязі означає початок. Білу перуку судді - символ справедливості. "Білий лицар" - символ порятунку. Білий халат (у лікарні) вважається також символом порятунку, стерильної чистоти. Білий значно округлює силует і про це треба пам'ятати. В одязі білий колір можна використовувати в поєднанні з іншими кольорами, і це на думку психологів буде свідчити про рівноваженість особистості.

Чорний колір - це найбільш хвилюючий колір, як сказав одного разу Крістіан Діор. Цей колір збуджує швидше фантазію, ніж почуття, і тому гарний у будь-якому віці, при будь-якому темпераменті, практично при

будь-якому макіяжі, в будь-якому місці і в будь-який час. Саме тому хороший французький смак вимагає, наявності в гардеробі «маленької сукні» чорного кольору.

Сірий колір - в будь-яких відтінках випромінює спокій і впевненість. Колір знімає роздратування і тому добре вписується в рамки ділового костюма. Сірий - це фон, на якому можна дуже добре висловитися, але сіра основа досить холодна і млява і без хорошої обробки і аксесуарів може виглядати гнітюче. На думку психологів одяг сірого кольору люблять натури розсудливі, але в той же час недовірливі і вразливі.

Коричневий колір - дуже позитивний консервативний колір, він приглушує, а іноді пригнічує емоції. Коричневий колір справляє несприятливе враження особливо при першому контакті, проте в поєднанні з іншими кольорами виглядає елегантно, висловлює стабільність, прихильність до традицій. З ним гарні яскраві аксесуари для спільного балансування кольору. Краще за всіх носять коричневу основу блондинки, руді і з каштановим кольором волосся.

Бежевий колір - вбирає в себе всі відтінки чорного і білого разом з теплотою коричневого. Підходить майже всім, окрім дуже повних або мають жовтувату шкіру. Підходить для будь-якого часу року і місця.

Жовтий колір - веселий, свіжий, що підвищує настрій, хоча одночасно і тривожить. Жовтий колір розмиває межу силуету і робить фігуру безформною. Тому його краще використовувати худим фігурам. Жовто - помаранчевий, золотий асоціюється з променями висхідного сонця та їх характеристики - багатство, дружелюбність, тому ці кольори підходять для встановлення комунікацій. Одяг жовтого кольору люблять

носити ті, хто легко пристосовується до різних ситуацій.. Такі люди комунікабельні.

Синій і блакитний колір - асоціюється з морською даллю, підкреслює дистанцію, вносить відчуття рівноваги. Це символ скромності розуміння і рівного характеру. Синій і блакитний дані людям виключно заради позитивних емоцій. Це універсальні кольори ідеальні для ділового костюма. Залежно від відтінків вони надають впевненість, спокій і силу, створюють ділову, іноді холодну атмосферу, схиляють до мрійливості, випромінюють спокій і ніжність, але за будь-яких обставин викликають симпатію, підкреслюють професіоналізм, а на людей агресивних і нетерплячих діють заспокоїливо. Темно – синій - оживляє обличчя візуально зменшує об'єм, ніж білий або бежевий. У Китаї з блакитним кольором пов'язували ідею безсмертя. А звичай загортати новонароджених хлопчиків пішов від бажання вберегти їх від псування.

Зелений колір - діє заспокоїливо і створює відчуття довіри і стабільності. Гарний для ділового костюма, однак отруйні тони зеленого краще використовувати для вечірнього костюма. Зелений з відтінком травневої зелені може омолоджувати. Зелений - це колір упертих і занадто прямолінійних людей, які часто не дослухаються до чужих думок.

Рожевий колір - люблять вразливі люди, які довіряють більше своїм почуттям, ніж розуму. Може бути, звідси і пішов вислів «рожеві мрії». Рожевий колір діє заспокоїливо.

Червоний колір - особливий колір. Самий імпульсивний, тому що подібний до полум'я; самий емоційний, нагадує про стиглі фрукти. Він дає практично необмежені можливості майже всім. Червоний колір ідеальний тільки для нетривалого спілкування поза формальною обстановки, так як колір відволікає від сенсу співрозмовника пригнічує і дратує його,

особливо в поєднанні з чорним. Вважається, що люди сміливі, владні, вперті, рішучі і запальні дуже люблять одяг червоного кольору.

Фіолетовий колір - з'єднує споглядальний синій і активний червоний. Але в підсумку обидва кольори втрачають свою дію. Виникає відчуття бездіяльності і відсутності всяких емоцій. Натомість з'являється враження чогось екзотичного. Молодим цей колір з усіма його відтінками практично не підходить ніколи.

Пурпурний світлий - класичний пурпур - це яскраво - червоний з фіолетовим відливом, пробуджує фантазію і пристрасть до всього нового. Не випадково це колір королів.

При розробці і створенні професійного іміджу необхідно враховувати асоціативні характеристики кольору і брати до уваги його вплив на оточуючих.

Фактура виступає активним засобом художньої виразності форми. В композиційному використанні різних фактур чи відділок існує правило - **дотримання почуття міри.**

Фактура (від лат. оброблення, побудова) – характер поверхні форми, яке створює зоровий образ виробу й виступає одним з основних джерел сприйняття дотиком інформації.

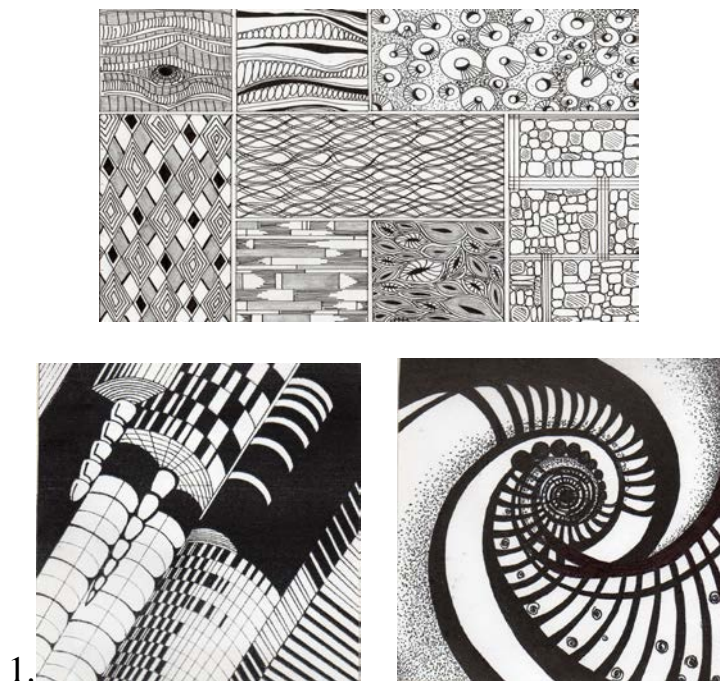
Поверхня предмета з яскраво вираженою фактурою (ворсом, вузлами, букле,...) надає виробу об'єм і масу, гладка – легкість і зовово зменшує об'єм.

Фактурні і пластичні властивості форми, так само як її конфігурація, впливають на виникнення ілюзій у сприйнятті цілої форми і тому повинні ретельно враховуватися при проектуванні одягу на фігури з відхиленнями від середньостатистичних розмірів.

До фактур в костюмі відносяться обробки різного виду:

- іншою тканиною (іншого кольору або фактури);
- вишивкою (нитками, бісером, стеклярусом, паєтками);
- фурнітурою (гудзиками, кнопками, декоративними застібками, петлями, пряжками тощо);
- блискавками (оздоблення застібок, кишень, кокеток); декоративними рядками, стьобанням;
- іншими матеріалами (трикотажем, хутром натуральним і штучним, шкірою, оксамитом);
- кистями, бахромою, тасьмою, мереживом, кантами, стрічками;
- аплікацією та штучними квітами; драпіровками тканини тощо;

Великою різноманітністю відрізняються сучасні малюнки тканин в стилі оп-арт (оптичне мистецтво), клітини різного ритму, квіткові малюнки. У всьому світі дизайнери шукають нові прийоми обробки тканин і створення нових фактур.



Мал. 56.1 Малюнки та фактури для тканин



2\

Мал. 56.2. Малюнки і фактури тканини і розміщення їх на одязі

Лінії в костюмі, як колір і фактуру, можна віднести до основних елементів композиції костюму. Вони виконують декілька функцій:

- обмежувати форму;
- компоновати зображення;

- визначати її пропорції а також характер і рух всієї форми.

В одязі розрізняють чотири основні групи ліній: силуетні, конструктивні, конструктивно-декоративні, декоративні (мал.57).



Мал.57. Види ліній в костюмі:

С – силуетні;

К – конструктивні;

К-Д – конструктивно-декоративні

Види ліній в костюмі:

- **Силуетні лінії** – визначають зовнішній обрис, контур одягу, тобто його силует. Вони надають силуету виразність, визначають пропорції, сприяють розкриттю задуму, висловлюють напрям моди. До силуетним ліній в одязі відносяться: лінії талії, лінія плеча, лінія горловини, лінія грудей, лінія стегон, лінія низу та інші лінії, які визначають форму одягу в різних положеннях у просторі(фас,профіль).
- **Конструктивні** лінії в одязі – це контури деталей костюма, які визначають будову його форми. До них відносяться лінії, що з'єднують деталі (шви) і лінії, що створюють форму (виточки, складки).

Основними конструктивними лініями є: плечові шви, бокові шви ліфа і спідниці, шов по лінії талії, шви ушивання рукавів і нижні шви рукавів, виточки, рельєфи, підрізи. Часто конструктивні лінії несуть і декоративне

навантаження (лінія горловини, контури коміра). Такі лінії називають конструктивно-декоративні. Кількість конструктивних ліній залежить від властивостей використовуваних матеріалів і фасону виробу.

- **Конструктивно-декоративні** - лінії, які зазвичай несуть подвійне навантаження, тобто це конструктивні лінії, але декоративно оформлені (рядком, вишивкою, кантом, тасьмою тощо).

У такому випадку конструкція виконує естетичну функцію, вона збагачує форму (це рельєфи, лінії кокеток, підрізів, оброблені рядком, тасьмою).

- **Декоративні** лінії є вирішальними при розробці фасону та мають виключно естетичну роль. До них відносяться лінії, утворені різними елементами оздоблень: вишивкою, оздоблювальними строчками, кантами, шнурами тощо, які збагачують зовнішній вигляд моделі. Декоративними можна вважати і контурні лінії деталей: коміри, лацкани, кишені.

В композиції костюма лінії бувають:

Головні лінії композиції організують силует і форму, висловлюють задум композиції.

Другорядні лінії повинні бути узгоджені і ув'язані з головними.

Вертикальні лінії висловлюють строгість, лаконічність, сприяє зоровому подовженню фігури.

Горизонтальні лінії визначають стійкість статичність моделі, візуально розширюють фігуру.

Діагональні лінії висловлюють рух, динаміку, характерні для побудови одягу з асиметричними формами деталей.

4.4. Художнє оформлення одягу. Декор та оздоблення.

Декоративне оздоблення чи декор одягу сьогодні - один з найбільш значущих елементів у композиції, яка залежить від тканини, ліній, форм і

конструкцій, а також узгоджена з виробом за кольором. Декор в костюмі не має практичного значення, та абсолютно не обов'язкові ні в костюмі, ні в сукні, але саме вони підсилюють і збагачують всю композицію.

Найчастіше декоративна обробка використовується для того, щоб виділити форму виробу або ж якусь її частину і деталь. Обробка може розділити ваше плаття на кілька заданих частин або ж, навпаки, об'єднати їх. Вона дає костюму художньо-подібний задум. Деякі види обробки несуть в собі декоративне значення, а деякі - декоративні і утилітарні.

Кожному новому витку моди були притаманні ті чи інші елементи декору та засоби їх використання. Значення декору в костюмі диктує мода. Все нове - це добре забуте старе, тому ті чи інші види оздоблень знову входять наш гардероб, часом лише трохи видозмінюючись. Декор може бути засобом вираження основної ідеї композиції, визначати вибір тканини, кольору та конструкції одягу.

Форми та матеріали, які використовуються для обробки, можуть бути найрізноманітнішими. Умовно їх можна поділити на сім груп:

1. Декоративне оздоблення за допомогою різноманітних драпіровок, складок, рельєфних швів, а також оздоблювальних строчок.
2. Декоративне оздоблення за допомогою деталей з тканини виробу, наприклад, різні волани, рюші, клапани, канти та інші.
3. Декоративне оздоблення за допомогою спеціальних матеріалів для декору: тасьма, бахрома, мереживо, сутаж, квіти, стрічка, шнур.
4. Декоративне оздоблення фурнітурою: пряжками, кнопками, гудзиками, декоративними блискавками.
5. Декоративне оздоблення за допомогою аплікацій, вишивок і емблем.
6. Декоративне оздоблення за допомогою тканини і матеріалів, відмінними за своєю будовою і структурою від основи. Наприклад, хутро, трикотаж, шкіра, оксамит, мережива, замша.
7. Декоративне оздоблення за допомогою друкованого чи художнього малюнка.

При оформленні костюму найголовніше - не перезавантажити його композицію. При грамотному використанні декору можна візуально підкоригувати фігуру, перенести акцент з її недоліків на явні переваги.



Мал. 58. Використання декоративного оздоблення в костюмі: 1. аплікація; 2. рюши, фурнітура; 3. тканиною відмінною від основи; 4. вишивка, декоративний кант; 5. в основі декору-витинанка; 6. пейчворк; 7. тасьма, бісер;

5. ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНА ОСНОВА ТВОРЧОГО РІШЕННЯ КОСТЮМУ

5.1. Особливості творчої діяльності

Створення колекцій –це творчий процес Творчість (від творити, створення). Діяльність дизайнера вимагає від нього постійної готовності до генерації нових ідей, незалежно від його емоційного стану.

Творчість нерозривно пов'язана з уявою, а уява є однією з найважливіших психічних функцій людини. Творчість - це стан організму, який пов'язаний з позитивними емоціями. Вона характеризується комфортністю спочатку на чисто емоційному рівні, а потім і на фізіологічному, клітинному. Основною рисою творчої діяльності є створення нового, здатність вийти за рамки встановлених зразків і правил.

Дизайнерське мислення пов'язане з архітектурним і мають подібні риси, можливо їх об'єднання поняттям проектного мислення. Поняття проект передбачає майбутнє, задум, ідею. Проектне мислення призводить до отримання рішень, їх вибором, створенню незвичайних і оригінальних ідей, узагальнень, теорій, а також форм. Воно втілює віртуальні ідеї за допомогою мови в геометричні та пластичні образи, вирішує функціональні, планувальні та конструктивні завдання. Проектне мислення включає в себе образні та художні характеристики. Архітектор і дизайнер проектують і виробляють об'єкти, здатні служити визначеної мети. При проектуванні людина в процесі мислення намагається об'єднати всі необхідні якості об'єкта.

На сьогоднішній день актуальні пошуки нових методів проектування, форм. Дизайнер мислить такими категоріями, як простір, обсяг, форма, композиція, образ.

Кожна річ в дизайні повинна володіти певним змістом, оскільки він пов'язує спільне та індивідуальне. Його характерною рисою є користь - він цілком спрямований на людину, задоволення її потреб. Дизайн одягу покликаний гармонізувати образ людини, тобто продукт дизайну повинен володіти естетичною формою. Дизайнер мислить формою в цілому, і окремими складовими її частинами. Продуктами мислення виступають образи, ідеї, концепції. Процес творчості - це в кінцевому рахунку пошук єдності форми і змісту.

Дизайнери всього світу зайняті пошуками нових ідей у будь-якій області дизайну (будь то дизайн промислових виробів, одягу, упаковки або предметів побуту), по-перше, щоб відповідати часу, по-друге, щоб створити нові товари.

Існує безліч найрізноманітніших евристичних методів, здатних розбудити в майбутньому дизайнері ініціативу, розкрити його індивідуальні творчі здібності, розвинути логіку мислення в професійному напрямку, регулювати і інтенсифікувати процес творчого пошуку.

Для вирішення поставленого завдання, доречно скористатися евристичними методами.

Евристика - це наука, що вивчає продуктивне творче мислення. Методи евристики - методи інтенсифікації творчої фантазії. Творчий процес - надзвичайно різноманітне і складне явище. Розвиток творчої уяви, знаходження нетривіальних шляхів вирішення творчих задач проектування, подолання психологічної інерції - ось можливості евристичних методів.

Методи активізації творчої діяльності

Методи творчості можна розділити по групах, якими найчастіше використовуються дизайнерами при розробці дизайн - об'єктів:

Методи, що дають нові рішення: інверсія; емпатія; «мозкова атака»; «мозкова облога»;

Інверсія (від лат. *Inversio* - перестановка) - метод проектування «від протилежного», метод «перевороту», абсурдної перестановки. Він сприяє всебічному розвитку гнучкості мислення проектувальника і дозволяє отримати абсолютно нові, часом парадоксальні, рішення. Можна нагадати деякі приклади застосування цього методу в дизайні одягу: одяг, зшитий швами назовні; сумки з безліччю зовнішніх кишень; двосторонні пальто, плащі, костюми, жилети, які можна носити на обидві сторони; перетворення нижньої білизни у верхній одяг; винесення марки або назви фірми на полицьки і спинки виробу.

Цікаво використання декору за методом інверсії: деталі, вихоплені з іншого виробу; укрупнення декору; змішання видів і стилів декоративних елементів; застосування їх у найнесподіваніших місцях тощо. Особливо часто цим методом користуються молоді дизайнери, що створюють моделі для різних конкурсів, в якості дипломних проектів.

Емпатія - метод вирішення поставленого завдання за допомогою входження дизайнера в образ споживача. Завдання методу полягає в тому, щоб "стати" о'єктом і з його позиції подивитися, що можна зробити для вирішення проблеми. Це важливо, тому що в своїй творчості дизайнер орієнтується не тільки на свій художній смак і інтуїцію, але і на смак споживача, для якого призначений виріб.

«Мозкова атака» - метод колективного генерування ідей в дуже стислі терміни. Він заснований на припущенні, що серед великого числа ідей може виявитися кілька хороших. Цей метод продуктивний, якщо перед фахівцями стоїть якась нерозв'язна проблема. Колектив повинен бути невеликий; Більшість методів генерування ідей, заснованих на інтуїтивному мисленні, виникло з методу «мозкової атаки».

«Мозкова облога» - метод проведення швидкого опитування учасників із заборonoю критичних зауважень, доведення кожної ідеї до

логічного завершення. Такий метод перетворюється на тривалий за часом процес, тому він називається «облогою».

Методи проектування:

аналогією; асоціації; неології; евристичне комбінування; антропотехніка; використання передових технологій; перелік недоліків.

Аналогії - метод вирішення поставленого завдання, при якому використовуються аналогічні рішення, взяті з народного костюма, національного одягу, інженерних рішень, біоформи, творів архітектури і т.д. Дизайнер стикається з інтерпретацією творчого джерела і перетворення його шляхом трансформацій в проектне рішення. Цей метод застосовують досить часто і широко, особливо на стадії образного рішення об'єкта в проектуванні.

Застосування цього методу дозволяє вирішити важке завдання, використовуючи чужий досвід проектування. Цей метод полягає в пошуку подібних чужих ідей (журнали мод, виставки, покази моделей одягу, відвідування магазинів, бутиків, оптових ринків), в ретельному аналізі їх переваг та недоліків.

Неологія - метод використання чужих ідей, передового вітчизняного та зарубіжного проектування. Сюди можна віднести і метод пошуку форми на основі просторової перекомпонування прототипу. Необхідно в процесі запозичення поставити і відповісти на наступні питання: що потрібно змінити в прототипі, що можна змінити в прототипі, яким чином?

Евристичне комбінування - метод перестановки, що передбачає зміну елементів, їх заміну. Він отримав широке застосування в проектній практиці як найбільш простий і дає досить несподівані результати. Його можна охарактеризувати як комбінаторний пошук компоновальних рішень. Цей метод з успіхом використовується авангардистами в моді. Наприклад, при розробці моделі плаща якусь нову або стару ідею можна «пересувати по всьому виробу», домагаючись нових комбінацій,

замінювати, наприклад, коміри кишнями або пересувати деталі, розташовані спереду, на спинку, рукави, капюшон. Цей метод характерний тим, що в процесі проектування свою первісну ідею можна довести до гротеску, абсурду і потім у цьому знайти раціональне зерно.

Використання передових технологій - метод, застосовуваний для об'єктів, здатних змінювати зовнішній вигляд (колір, освітлення).

Наприклад, розробка циркових, естрадних костюмів з автономним освітленням (мініатюрні лампочки, вбудовані в костюм; використання світловодів, які світяться від спрямованого на них променя світла або від батарейок, захованих у костюмі).

Сучасними дизайнерами розроблені моделі одягу з матеріалів з рідкими кристалами, міняють свій колір при нагріванні (футболки, топи, купальники тощо) За цим методом - майбутнє.

Антропотехніка - метод проектування нових об'єктів, що враховує їх пристосованість до фізичних можливостей людини. В принципі, навіть в авангардних моделях необхідно враховувати пропорції людського тіла. Наприклад, кишені пальто, плащів, курток повинні розташовуватися так, щоб ними було зручно користуватися. Важлива посадка виробу на фігурі, зручна при русі пройми рукава, капюшони, що сидять на голові, а не бовтаються ззаду, як мішок.

Перелік недоліків - метод полягає у складанні повного, розгорнутого переліку недоліків виробу. Перелік недоліків відразу дає ясну картину, які з них в першу чергу підлягають зміні. Добре б все це (і питання попереднього методу) погодити із замовником. І взагалі, дизайнер повинен більше питати, задавати питання, так як він повинен уміти «перевтілитися» в споживача об'єкта.

Асоціації - метод формування ідеї. Він може дати найбільший ефект в тому випадку, якщо творча уява дизайнера звертається до різних ідей навколишньої дійсності. Розвиток образно-асоціативного мислення дизайнера, приведення його розумового апарату в постійну «бойову

готовність» - одна з найважливіших задач у навчанні творчої особистості, здатної мобільно реагувати на довкілля і черпати з нього продуктивні асоціації. В сучасному дизайні яскраве образне мислення розуміється навіть як принципово новий спосіб самого проектування.

5.2. Джерела натхнення в проектуванні одягу

«Собственно, все, что я знаю, вижу или слышу, все в моем
существовании превращается в платья»

Кристиан Диор.

Дизайнер одягу не може творити без натхнення. Натхнення - необхідна складова для кожної справи, будь то звичайна робота або спроба створити шедевр мистецтва. З натхненням працюється набагато ефективніше, простіше і результат виходить у край позитивним.

Творчими джерелами при проектуванні одягу можуть бути будь-які явища природи, події в суспільстві, предмети дійсності, які оточують дизайнера, архітектура, музика, образотворче мистецтво, театр, поезія.

Традиційні творчі джерела:

- історичний, національний, класичний костюм;
- використання декору на тих же конструктивних поясах, що і в джерелі;
- розробка тільки крою;
- перенесення традиційних способів обробки на нові матеріали;
- прийом стилізації в бік спрощення при збереженні впізнаваності;
- «метод еkleктики» (змішання різних стилів, форм, фрагментів);
прийом пародії.

Кожен джерело творчості володіє тільки йому притаманними ознаками, які можуть наштовхнути модельєра на створення оригінальної

ідеї. Наприклад, у природних об'єктах і архітектурних спорудах надихають пластика силуетних ліній і пропорційність елементів форми; в музиці і танці - ритм і емоційна експресія; в народному та історичному костюмах - барвистість і декоративність

При моделюванні сучасного побутового одягу не можна забувати, що найважливішим джерелом творчості була і залишається людина, його фігура, зовнішній вигляд, внутрішній світ. Він же є і об'єктом, для якого створюються моделі одягу, головна мета яких - служити людині, удосконалювати її зовнішність, виховувати смак і естетичні уявлення.

Творчість дизайнера є постійне відкриття нового і прекрасного в буденному.

Етапи роботи з об'єктом при створенні нових форм:

- відібрати джерело, яке вас надихає;
- усвідомлено і обдуманно зробити вибір перш ніж почати малювати;
- навчитися уважно спостерігати за об'єктом;
- накопичення інформаційного матеріалу (збір аналогів);
- виділення характерної ознаки об'єкту для роботи над ескізами;
- адаптуючи мотиви джерела, створити власний унікальний дизайн (трансформація в нову форму);

Вивчення джерела через начерки та ескізи дозволяє дизайнеру одягу визначити, що в темі викликає у нього особливий інтерес. Це можуть бути вражаюче колірне сполучення, витончена форма об'єкту або орнамент старовинного полотна тощо. Ілюстрації розвивають і розширюють тему, відображаючи походження джерела і одночасно створюючи ряд свіжих динамічних образів. Ескізи містять відгомони характерних елементів джерела.

Народні промисли як джерело натхнення

Історія народних промислів - це історія простих виробів, які стали шедеврами майстерності. Секрети його передаються з покоління в покоління. Народна творчість завжди привертало увагу дизайнерів. Кожен брав від цього своє: форму, колір, настрій та інше. Самобутність народного мистецтва не може не надихати і з практичної точки зору. Вироби, створені за мотивами унікальних творів народного мистецтва, матимуть успіх і як не можна краще демонструвати національний колорит. Вироблені за багато століть традиції, форми, візерунки доповнюють сучасний крій та дизайн.



Мал. 58.1. Аналоги



Мал.58. 1Ааналоги; 2.Колекція В.Зайцева «Истоки».3. Колекція «Весняні фарби»
(автори Куш О.,Степаненко М.,Протасенко М.).

Колекція «Весняні фарби» розроблена на основі павлопосадських хустин. Візуальний образ колекції заснований на контрастною кольоровій гамі російських промислів. Силуети ілюструють розвиток спрощених фольклорних форм у складні, підкреслено жіночні образи.

Інший приклад, колекція розроблена в техніці печворк. Печворк є вираженням американського народного мистецтва, в перекладі на українську мову означає «кляптеве шиття», і в його витоках лежить штопання, шматки для якого брали зі старого одягу. У цій техніці шили ковдри, одяг, сумки, подушки, фіранки. Роботи в стилі печворк можна зустріти в Азії, Африці, Європі. Якщо раніше кляптеві вироби були ознакою простоти і бідності, то тепер печворк і стьобка перетворилися на своєрідний вид мистецтва.



Мал. 59. Колекція «Вечорниці» на основі техніки печворк (автор Карпизіна Н.)

Архітектура як джерело натхнення

Дизайнери одягу часто звертаються до архітектури. Архітектура, і мода являють собою тривимірне структурне мистецтво. Існує стильовий зв'язок між костюмом і архітектурою, який виявляється через схожість силуетів, схем внутрішніх членувань, образних рішень. Корисні ідеї можна виявити як в основному стилі будівлі, так і в його архітектурних деталях.

Дизайн відображає як загальні обриси будівлі, так і загальні деталі конструкції. Контур будівлі дублюється в лаконічному геометричному силуеті моделей, деталі повторюються в обробці.

Студентами дизайнерами були розроблені ескізи за творчістю відомого іспанського архітектора Антоні Гауді більшість химерно-фантастичних робіт якого зведено в Барселоні (мал. 60. 5);



1.



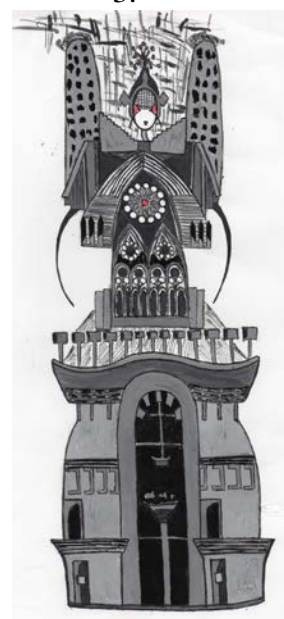
2.



3.



4.



5.

Мал. 60.1. Пізанська вежа; 2. будівля Сіднейського оперного театру»; 3. готична архітектура; 4. фантазійні ескізи за мотивами архітектури. .5. Ескізи за мотивами творчості А. Гауді.

Образотворче мистецтво як джерело натхнення

Часто дизайнери черпають натхнення для своїх колекцій, звертаючись до творів художнього мистецтва. Образи, створені художниками на полотнах, несуть в собі особливий сенс для дизайнера. Живопис може підштовхнути до спроби відтворення в реальності неймовірної форми, кольору або образу, емоційного настрою чи принципи композиції. Особливою популярністю серед модельєрів користуються творіння, створені на початку XX століття, які відрізняються особливою естетикою, ризиком і яскравістю; творіння, створені під час буйства безлічі напрямків. У творчості майже кожного модельєра зустрічаються колекції, прообразами яких були роботи відомих художників.

Фрідріх Стівассер (Friedrich Stowasser) (1928 - 2000). Відомий австрійський художник, архітектор, дизайнер. Його відрізняють ентузіазм, фантазія, власний графічний стиль і оригінальна архітектурна концепція. Фактично в своїй творчості він використовував елементи самих різних стилів, піддаючи їх творчій переробки. (мал.61.).



Мал. 61. Модель за мотивами творчості Фриденсрайха Хундертвассера.



Мал. 61.1.Ескізи за мотивами творчості Фриденсрайха Хундертвассера.

Театр і кіно як джерело натхнення

Нерідко джерелом натхнення для створення колекцій служить кінематограф. Дизайнеру досить просто сходити в театр або кіно, щоб отримати джерело натхнення для створення нової колекції. Є фільми, які змінили історію моди - «Сніданок у Тіффані», «Дикун», «Бабетта йде на війну» тощо. Одрі Хепберн, яка зіграла ексцентричну і суперелегантную Холлі Голлайтлі в культовому фільмі 1961 "Сніданок у Тіффані», повернула моду на просте чорне плаття.

У цьому фільмі, як і в багатьох інших, Хепберн носить вбрання від Givenchy. Юбер де Живанши, можна сказати, створив знаменитий стиль Одрі, який до цих пір копіюють модниці: little black dress, туфлі-балетки, великі сонячні окуляри.

Джерелом натхнення для створення авторської колекції «Чорно-біле кино» з'явилися фільми початку XX століття, а також фільми за участю великого актора німого кіно Чарлі Чапліна (мал.62). З року в рік «скриня» модних колекцій поповнюється образами взятих з тих самих «золотих 20-х».



Мал.62.Колекція «Черно - белое кино» за мотивами фільмів початку XX ст..
(автори Герасименко С.,Макогон В.,Ярова В.)

Природа як джерело натхнення

Природа - це те, що близько людям не дивлячись ні на що, і, втомившись від різних новаторських технічних ідей, дизайнери знову і знову повертаються до витоків.

Природу можна вважати найталановитішим творцем прекрасного і тому - невичерпним джерелом натхнення. Гармонія, що панує в природному світі, оточує людину протягом всього його життя, надаючи

величезний вплив на формування його особистості. Вивчаючи природний світ дизайнер створює принципово нові форми одягу, втілюючи їх у реальні вироби. Наштовхнути на нову ідею можуть: пластична організація природної форми, ритмічний рад дрібних деталей, колір і фактура, що надають формі орнаментальності. Фактура біоформи - луска риб і рептилій, малюнок шкірного покриву звірів, оперення птахів - використовуються дизайнерами при створенні декору в костюмі (мал.63).

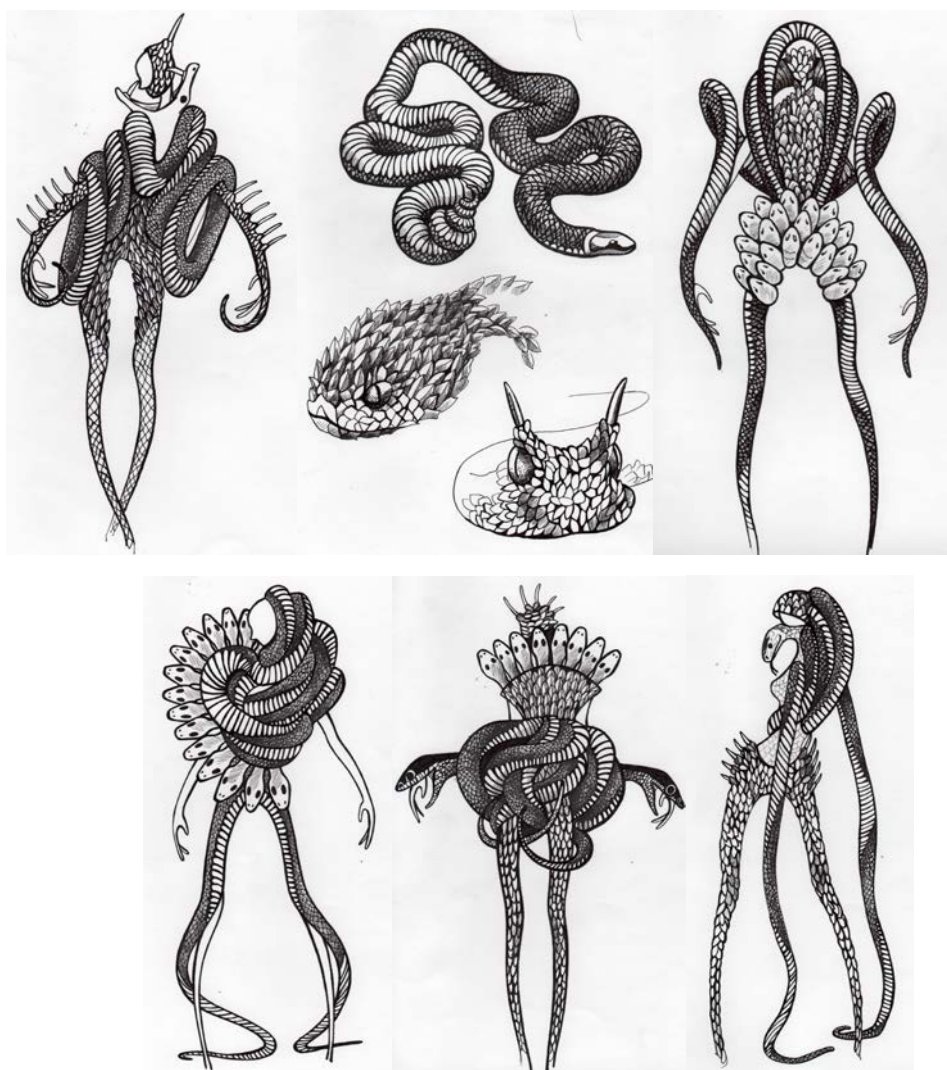
Дизайнери в пошуках нових форм звертаються не тільки до тварин, птахів і рослин, а й до природних явищ - воді, вітру, блискавки тощо.

Квітова тематика навряд чи, коли-небудь зживе себе. Вона є однією з перших на всіх показах літніх сезонів і альтернативу цієї ідеї поки що не придумали. Можливостей передати квіткову ідею в костюмі превелика безліч - від різних принтів, до форми самого костюму.





Мал.63. образно - асоціативне сприйняття біоформи: птахи, равлики, рослинний світ.



Мал.64 образно - асоціативне сприйняття біоформи рептилій;
(автор проекту Годун А.)

Література як джерело натхнення

Художня література є дуже цінним джерелом творчого натхнення. Враження від прочитаних творів нашоувхують дизайнерів на створення тих чи інших образів. На створення колекції «Аліса» вплинув твір «Аліса в Країні чудес» - казка, написана англійським математиком, поетом і письменником Чарльзом Доджсоном Лютвіджем під псевдонімом Льюїс Керролл і видана в 1865 році.



1.





2.

Мал. 65.1. Пошуки образів до колекції «Аліса» за казкою Льюїса Керролла «Аліса в Країні чудес» .2. Колекція «Аліса»
(автори Катріч Т., Сідякіна О)

Костюм (народний, історичний) як джерело натхнення

Багатющім скарбом ідей для дизайнера одягу, який проектує сучасний одяг, є історичний та національний костюм, традиції які склалися століттями. Займаючись створенням сучасного одягу, дизайнер не повинен копіювати форми народного та історичного костюму. Його завдання - досягнення виразності і образності шляхом трансформації джерела творчості за допомогою асоціативного мислення.

Працюючи з історичним костюмом неможливо не захоплюватися його багатством: формою, пишнотою обробки, кроєм, колірним рішенням, багатством фактур і декоративним оздобленням. Взяв за основу один з цих ознак, можна створити сучасний костюм, домагаючись нової виразності, відповідної вимогам сьогодення.



Мал.66. Колекція за мотивами історичного костюму (Ренесанс).



Мал.67. Колекція за мотивами народного костюму (оздоблення – орнаменти писанок).

6. РОЛЬ АКСЕСУАРІВ В КОМПОЗИЦІЇ КОСТЮМУ

Акcesуар (франц. *accessoire*) - предмет, приналежність чого-небудь, супутній чому-небудь, допоміжна деталь, супроводжуюча щось головне.

Новий вік диктує свої правила життя, поведінки, спілкування, мислення. Життя змінюється з калейдоскопічною швидкістю. Сучасній людині, мінливому і мобільному, дуже важливо мати відповідний імідж, який повинен виділяти людину на загальному тлі, і сприяти його особистому і професійному успіху

Модним є аксесуар – використаний за для доповнення, підкреслення зовнішнього вигляду, або стилю. В одязі аксесуари додають костюму закінченості, та узагальнюють кінцевий образ. Використовуються такі аксесуари: капелюхи, шарфи, хустинки, печатки, пояси, портмоне, ключниці, брелоки, брошки, англійські булавки, браслети, персні і звичайно сумки.

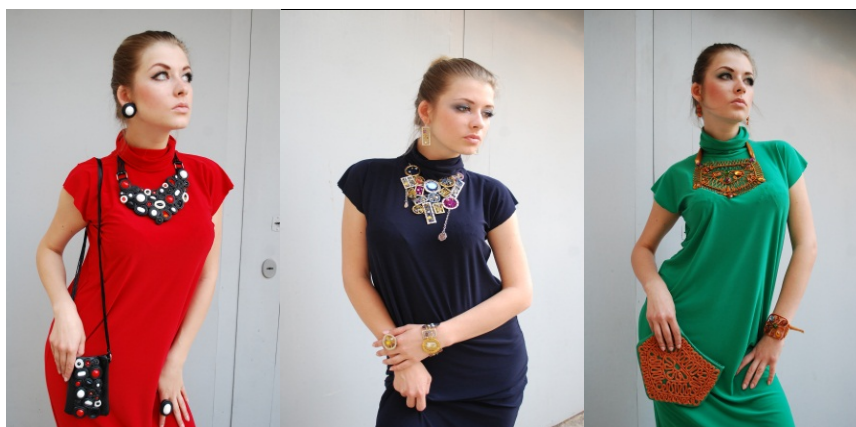
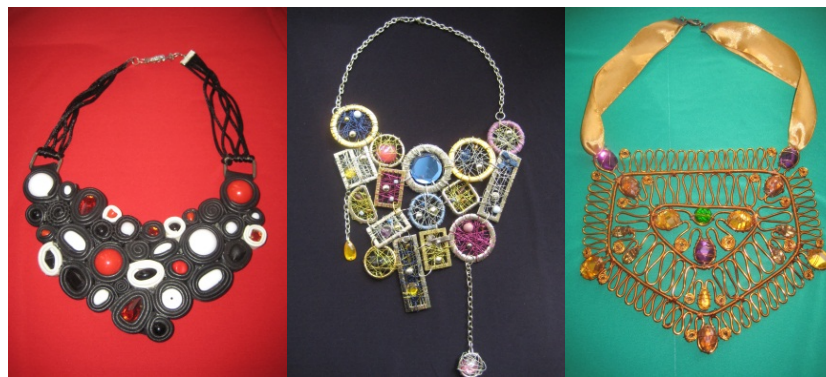
Дизайнеру необхідно володіти комплексним, синтетичним мисленням, гостро відчувати гармонію. Наприклад, проектуючи окуляри, не можна забувати про прикраси, макіяж, зачіску, головні убори.

Сумки, пояси, рукавички виконують не тільки утилітарну функцію, але і, поєднуючись з одягом і взуттям, надають ансамблю одягу закінчений вигляд.

До одягу, по конструкції складною і перевантаженої деталями, підбираються аксесуари прості за формою і декору, до більш аскетичного одягу повинні бути підібрані більш складні форми і декор сумок і поясів.

Жіноча сумочка – це продовження тіла, культовий предмет ті інтимний простір жінки. Деякі психологи знаходять в цій речі еротичний підтекст: адже вона, як її господиня - зачиняється на замок та ховає таємниці. Можливо, це одна з причин, яка так приваблює жінок та чоловіків до цієї скромної речі.





Мал.68. 1.Розробка аксесуарів до колекції «Завойовниця» (автор Гусаренко Д.);
Комплект аксесуарів (автор Ус Д.).

Вибираючи одяг або аксесуари, жінки звертають увагу не тільки на привабливість, якість виробу, а й на відповідність його моді.

Розробка аксесуарів є важливим етапом у навчальному процесі. При створенні аксесуарів, від пошукових ескізів до виконання роботи в матеріалі, необхідно враховувати стиль одягу з яким цей аксесуар буде носитися.

7. ГРАФІКА АБО ЕСКІЗНЕ ПРОЕКТУВАННЯ

Графіка (грец. graphike, від grapho - писати) - вид образотворчого мистецтва, що включає малюнок і друковані художні зображення (гравюра, літографія, монотипія тощо), засновані на мистецтві малюнка, але володіють власними образотворчими засобами і виразними можливостями.

Створюючи дизайнерські ідеї, потрібно вміти відображати їх на папері.

Основу дизайнерської діяльності становить ескізне проектування.

Ескізне проектування є важливим етапом в створенні колекцій, так як до ескізу як до пошуку композиційного рішення пред'являються певні вимоги: виразність, зрозумілість і читаність, конкретний точний зміст.

Ескіз складається з різних графічних прийомів зображення:

- ескіз-пошук - начерк проектної ідеї;
- ескіз-подача - використання його в друкованій графіці;
- технічний ескіз - точний, ясне зображення без спотворення пропорційних співвідношень моделі і фігури людини, виконане досить простими графічними засобами;

При графічному моделюванні ескізу вирішують такі завдання:

- виявляють найбільш важливу ідею проекту, підкреслюють її графічними засобами;
- якщо ставиться завдання пошуку індивідуального образу, підкреслюють і загострюють образне рішення;

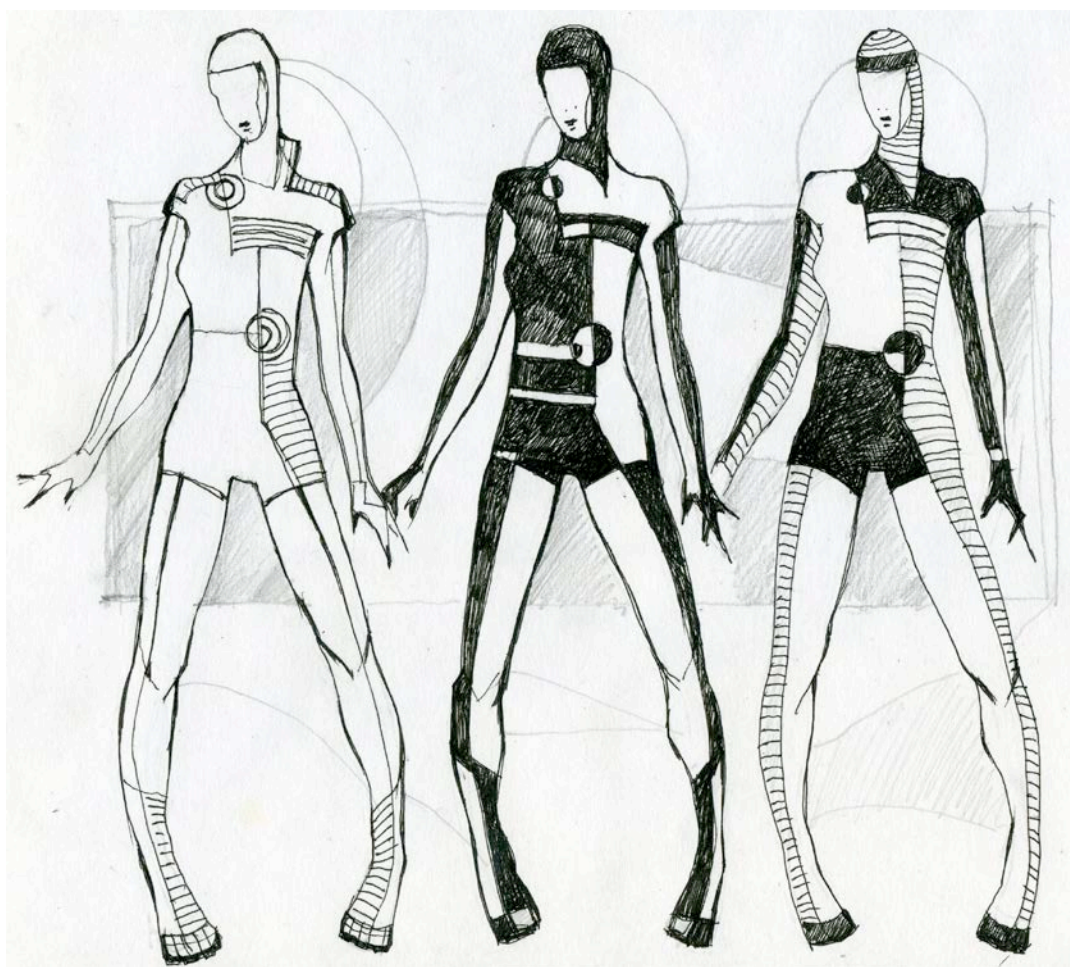
Художньо-образна виразність ескізу досягається високою майстерністю виконання при досконалості задуму костюма і повній відповідності цього костюма образу людини.

Творчий пошук ведеться на основі графічного методу формоутворення з використанням комбінаторних методів, методів трансформації, перетворення, стилізації.

Образотворчі засоби подачі ескізу - це лінія, пляма. (мал.69).

Лінійне зображення, або лінійна графіка, в дизайнерському проектуванні найбільш умовна, передає простоту, лаконізм, чіткість зображення і відноситься до швидких графічних прийомів. Лінія може бути тонкої і товстої, переривчастої і тремтячою, з потовщеннями і «волохатої», обмеженою і нескінченною, у вигляді яких-небудь мотивів, букв, цифр, точок, зигзагів. Плямове зображення передає предмету стабільність, масивність, рівновагу.

Завдання виконуються послідовно від простих до складніших.



Мал.69.Виконання ескізів з використанням лінії, плями, лінія + пляма.

Одним з перших завдань є асоціативно - образне вирішення костюму з простих геометричних форм: квадрат, коло, трикутник, прямокутник, всі фігури разом (мал.70).



Мал.70.Силуетні форми з простих геометричних фігур:
квадрат, коло, трикутник, прямокутник, всі фігури разом..

Стилізоване зображення моделей одягу буде більш вдалою, якщо фігура відповідає реальним пропорціям.

Стилізація фігури в дизайні одягу допускає вільність в деталях (маленька голова, широкі плечі, подовжені ноги), але графічне зображення повинно відповідати стилістиці проектованої речі.

Графічні засоби зображення ескізів.

Існує багато засобів вираження своїх ідей на папері.: олівці, гелеві ручки, акварель, гуаш, колаж, змішані техніки. Ескізи можна виконувати на білому, кольоровому та фактурному картоні. Для вдосконалення ескізу необхідно експериментувати з різними техніками (мал.71;72;73,74).



Мал 71. Виконання ескізів у техніках: олівцем, гелевою ручкою, чорний фломастер з кольоровим олівцем, комп'ютерна графіка.



Мал 72. Виконання ескізів в техніках: кольорові олівці, акварель, гуаш.



Мал 73. Виконання ескізів в техніках: пастель, олівець по фактурному кольоровому картону, колаж.



1.



2.

Мал.74.1.Варіанти графіки для дитячих колекцій.
2.Розробка ескізів і виконання дитячої колекції.
(автори Коваленко Т.,Кушнір Т.).

III. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА

Тема 1. Проектування одягу з нетрадиційних матеріалів

Етапи виконання завдання:

1. Збір інформації по темі;
2. Виконання пошукових ескізів;
3. Виконання проектної графіки на планшетах;
4. Пошуки нетрадиційних матеріалів для виконання роботи;
5. Виконання роботи в матеріалі ;

Вимоги до завдання:

1. розробка ескізів ФА4, чорно-біла та кольорова графіка (15 ескізів);
2. виконання проектної графіки ФА1. З 15 ескізів найбільш вдалі 5-7 ескізів виконуються на планшеті. Колекція обов'язково повинна мати назву, яка доповнює та розкриває сенс колекції. Виконуючи завдання необхідно забезпечити компоновку зображення колекції на планшеті та її назви, обирати відповідний шрифт до графічного рішення.

Дисципліна має міжпредметний зв'язок з дисципліною «Макетування». Студенти один розроблений ескіз з колекції, виконують в матеріалі на дисципліні «Макетування», яка проходить паралельно з дисципліною «Основи проектування» (мал.75).

Приклади виконання завдання.





Виконання пошукових ескізів та їх реалізація.





Мал.75. Роботи з нетрадиційних матеріалів:
сітка, біті диски, ялинкові іграшки, картон, разовий посуд, металевий прут, плівка,
гумки для волосся тощо.

Тема 2. Орнамент як джерела творчості в проектуванні костюму

Перед виконанням цього проекту студенти повинні виконати завдання.

Завдання 1. Придумати 3-5 елементів з яких розробити орнаментальні композиції.

Вимоги до завдання:

1. використовуючи придумані елементи, розробити лінійні композиції. Ряди 3х16см., останній ряд кольоровий.

1-й ряд складається з 2-х елементів.

2-й ряд з 3-х, останній з усіх елементів.

2. використовуючи придумані елементи розробити сітчасту композицію, квадрат 10х10см., композиція виконується в кольорі;

3. використовуючи придумані елементи розробити центричну композицію коло, багатогранник тощо 10х10см;

При виконанні завдання використовувати не більше 2-4 кольорів. Завдання виконується на ФА4. 1 лист - лінійні орнаменти; 2 лист - сітчатий та центричний орнаменти, композиції виконуються в кольорі (мал.76.1).

Матеріали: фарби - гуаш, акварель, змішана техніка тощо.

Завдання 2.

На основі базових форм розробити костюм з використанням орнаментальних композицій (з завдання 1). (мал.76.2).

Вимоги до завдання: робота виконується на ФА4, можливо використання кольорового картону.





1.



2.

Мал.76.1.Орнаментальні мотиви. 2.Орнамент на базових формах.

Підсумкове завдання. Проект: «Розробка колекції молодіжного одягу на основі орнаментальних мотивів» (мал.77).

Колекція розробляється на основі одного з сучасних стилів одягу: романтичному, класичному, спортивному, етно, еkleктиці. Розроблені орнаменти до колекції повинні відповідати за стилем обраному напрямку.



Мал.77.Дитяча колекція «Вождь»з орнаментальними мотивами.

Тема 3.Асоціативно – образне формоутворення на основі біоформи

Перед виконанням цього проекту студенти повинні виконати завдання.

Завдання 1.

Створити абстрактно – асоціативні зорові композиції творчого рішення костюму на слова: посуд, ярмарок, карусель, музика, космос, театр тощо (мал.78).

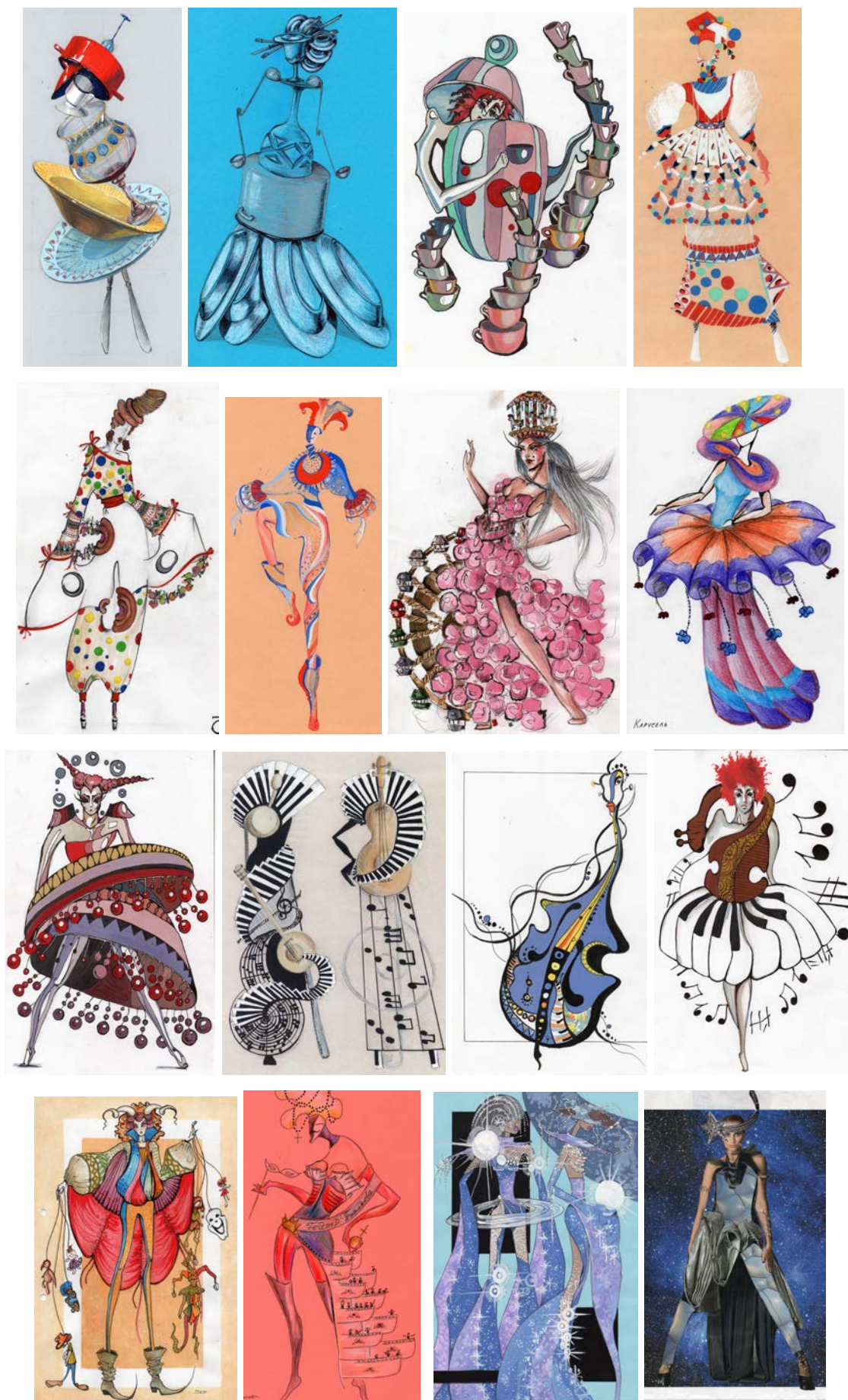
Вимоги до завдання: робота виконується на Ф А4, в кольорі.

Підсумкове завдання. Прект: «Розробка колекції одягу на основі біоформи» (мал.79).

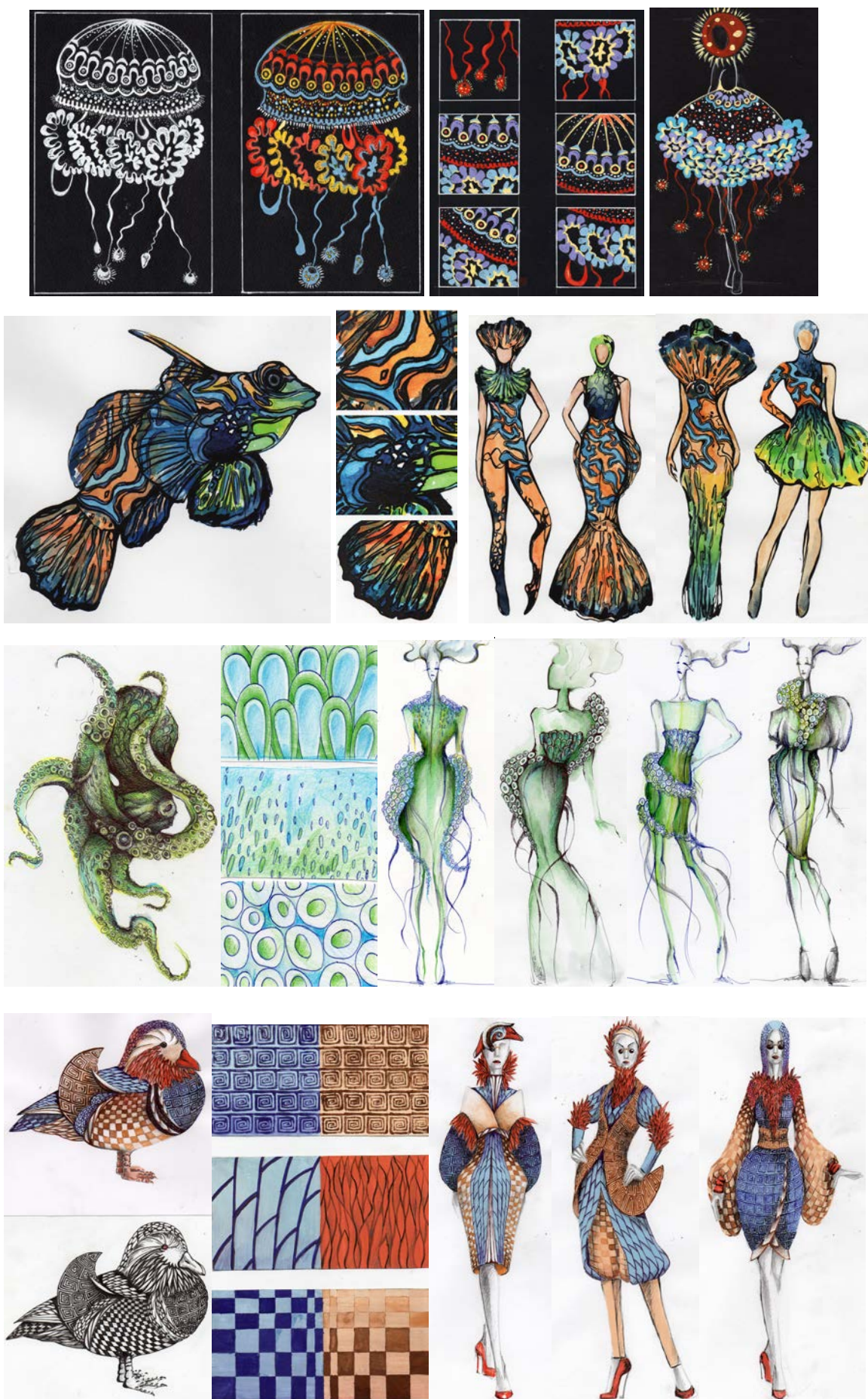
Вимоги до завдання:

1. вибрати біоформу (тварина чи рослина) на основі якої розроблятиметься колекція (фото);
2. стилізувати обрану біоформу, виявити орнаментальність фактури й структури обраної форми. Зробити акцент на формі об'єкта та його внутрішньої орнаменталії. (чорно-білий варіант) ФА4, чорно-білий варіант перевести в колір ФА4;
3. з кольорового варіанту вичленувати фактури (квадрати 10х10см) 3-5 фрагментів ФА4 і перевести їх в об'єм із застосуванням різних матеріалів (шкіра, тканина, бісер, стрічки, пластик, керамопластика, різні фактури паперу, сухоквіти, намисто тощо);
4. виконати пошукові ескізи до колекції використовуючи розроблені графічні фактури. Робота виконується на ФА4, в кольорі. При виконанні цього завдання потрібно забезпечити компановку на аркуші ;

Асоціативно – образні композиції розвивають уяву, творче мислення. Пошуки образної виразності костюму - найголовніше і важке завдання художника - модельєра.



Мал. 78. Асоціативно – образні композиції на слова.



Мал. 79. Колекції на основі біоформи..

Тема 4.Історичний (національний) костюм як джерела творчості при створенні витвору дизайну

«Розробка колекції на основі історичного (національного) костюму»

Вимоги до завдання:

1. збір аналогів до заданої теми 2 -3 аркуші (мал..80.1) ;
2. виконання пошукових ескізів по обраній темі. ФА4, 15 ескізів в кольорі (мал..80.2);
3. розробити декоративних елементів до колекції (мал.. 80.3);
4. виконання проектної графіки ФА1. Колекція обов'язково повинна мати назву, яка доповнює та розкриває сенс колекції. Виконуючи завдання необхідно забезпечити компоновку зображення колекції та її назви ;

При виконанні цього завдання студенту дається право вибору теми на свій розсуд. Вибір теми супроводжується накопиченням матеріалу (збір аналогів), який розкриває найбільш яскраві її риси: форму об'єкта, колір, фактуру, декоративні елементи, які характеризують обрану тему.

Працюючи над ескізами до колекції важливо зберегти образний асоціативний зв'язок з першоджерелом, тобто з темою колекції.

Процес проектування по даній темі розглянемо на прикладі розробки колекції на основі костюму іспанського матадора (мал.80.4).



Мал. 80.1.Аналог



Мал.80. 2.Пошукові ескізи 3. Розробка декоративних елементів



Мал.80.4..Колекція на основі костюму матадора. (автор Нікітіна К.).

Іншим прикладом є: «Розробка молодіжної колекції на основі українського костюму по творчості М.Примаченко.



Мал. 81.1.Пошукові аналоги. 2. Розробка декоративних вишивок 3.Проектна графіка
4.Акcesуари до колекції



Мал.81.Колекція на основі українських мотивів по творчості М.Примаченко (автори Картавцева Л.,Солових М.).

Тема 5.Аксессуары як об'єкт дизайну

Модні аксесуари в одязі володіють не меншою популярністю, ніж сам одяг. Тобто це те, що не є центром уваги, але доповнює образ людини, яка його одягає..

Модні аксесуари це ті предмети, які використовуються для доповнення зовнішнього вигляду і стилю, а аксесуари, безпосередньо, в одязі це ті предмети, які надають самому костюму закінченість.

На сьогоднішній день в світі моди аксесуари стали займати особливу позицію. Це не просто предмет прикраси, але навіть головний атрибут одягу і стилю, який здатний створити неповторний і оригінальний образ не тільки жінки, а й чоловіки.

Перед виконанням цього проекту студенти повинні виконати завдання.

Завдання 1.

Розробити ескізи оздоблення для футболки. Це може бути: накатка, вишивка, розпис акриловими фарбами, аплікація тощо (мал.82).

Багато відомих дизайнерів і Будинків мод розробляють принти для футболок.



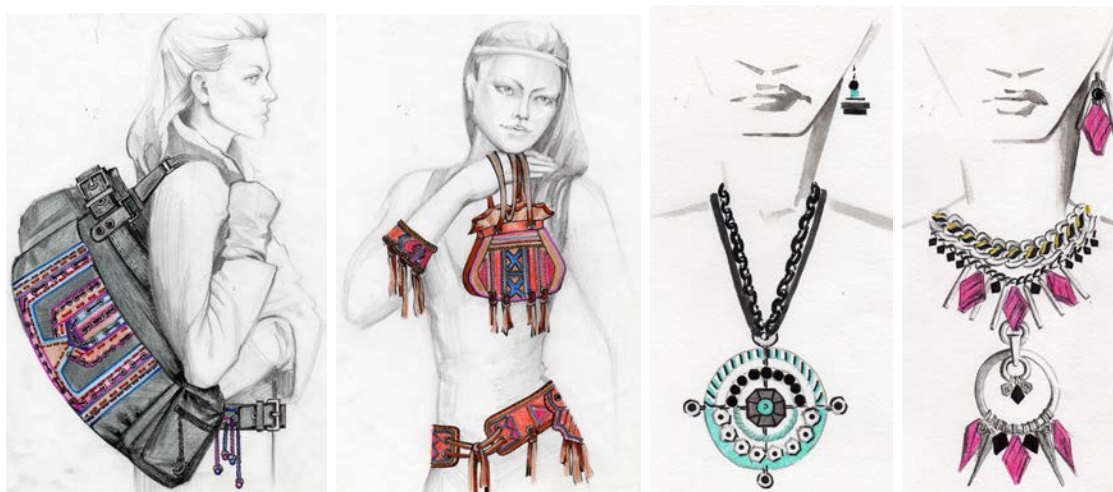
Мал. 82. Аналоги. Розробка принтів від : Кензо, Ів Сен Лоранома, А.Маккуина



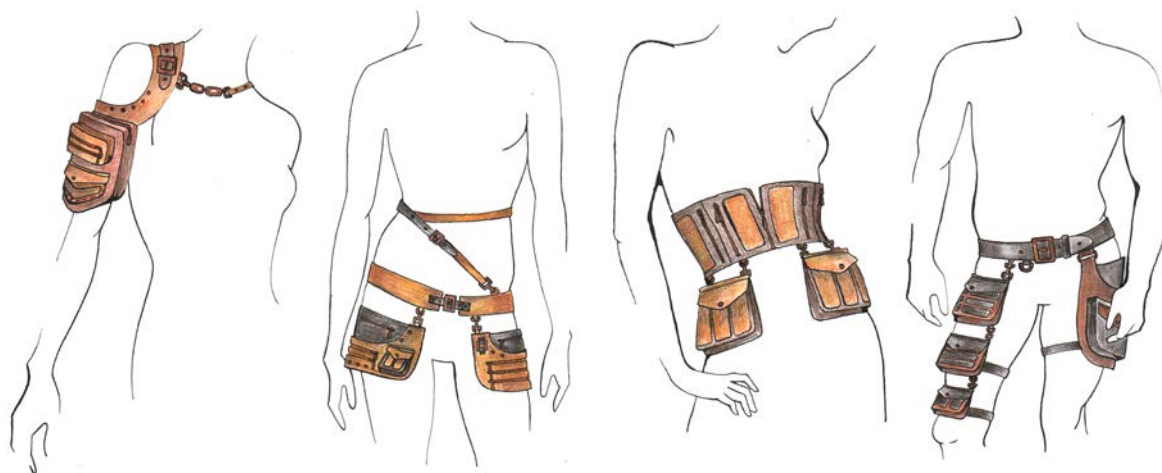
Мал.83.. Розробка оздоблення для футболки.

Підсумкове завдання. Розробка колекції аксесуарів (мал.85).

1. Збір матеріалу для створення аксесуарів (сумка, пояс, прикраси);
2. Виконання пошукових ескізів по заданій темі (мал.84.);
3. Виконання роботи в матеріалі;
4. Проведення фотосесії в аксесуарах;



Мал.84, 1.Розробка аксесуарів: сумки, пояса, прикраси.



Мал.85. Розробка колекції аксесуарів (пошукові ескізи, проектна графіка, рекламна графіка).

Дипломне проектування

Дипломне проектування - це завершальний учбовий процес, який посідає важливе місце серед усіх форм самостійної роботи студентів.

Дипломне проектування - творча та навчально -дослідна робота, де кожен студент зобов'язаний показати себе не тільки як освічений фахівець, а й як сформований творчий працівник, здатний на високому творчому рівні вирішувати складні професійні завдання.

Вибір тем для дипломного проектування здійснюється строго індивідуально залежно від особистих творчих уподобань студента, а також у тісному зв'язку із завданнями, поставленими дипломними керівниками. На підставі аналітичного огляду джерел і результатів експериментально - дослідної мистецтвознавчої роботи студенти розробляють одну з художніх систем не тільки в ескізній формі, але і повністю здійснюють проект в матеріалі (шиють колекцію), придумують та здійснюють композицію показу і дефіле , а також експозицію стенду - виставки.

Дипломне проектування виявляє глибину знань, розвиток художнього мислення, творчої та просторової уяви, фантазії, смаку, здатності до асоціацій, наявність навичок роботи з проектними матеріалами, закріплення практичних і теоретичних навиків і застосування цих знань при вирішенні конкретних творчих й наукових завдань, тобто адаптацію студента до подальшої роботи в галузі дизайну.

При вирішенні проблем, що розробляються в дипломному проекті по прогнозуванню моди в сучасних умовах відбувається закріплення навичок ведення самостійної роботи. Творче рішення теми дипломного завдання по створенню колекції одягу базується на певній художньо-образної спрямованості усієї дипломної роботи.

Основними напрямками діяльності з дипломного проектування є:

- розробка і створення перспективних колекцій моделей одягу;
- оптимізація конструктивних і технологічних рішень ;

- розробка раціональних конструкцій одягу на основі використання прогресивних методів конструювання ;

Основні розробки дипломного проекту повинні відповідати сучасному рівню стану науки і техніки та враховувати перспективи розвитку швейного виробництва .

Процес проектування розглянемо на прикладі дипломної роботи на тему : «Форма, колір, фактура як елементи композиції у проектуванні сучасної молодіжної колекції»(автори Єршова М. Кушнір М.).

Оздоблення є одним з елементів композиції одягу. Воно повинно бути вв'язано з лініями, формами, тканиною, конструкцією, підібрано за кольором. Оздоблення не є самостійним елементом композиції – це доповнення, прикраса, що взагалі може бути відсутньою, оскільки не для всякого костюма воно обов'язково.

Для кожного етапу моди характерні свої, властиві йому види обробок і способи їхнього застосування. Час від часу спостерігаються періодичні повторення у використанні тих або інших видів обробок.

Фактурні рішення в костюмі підкоряються закономірностям формоутворення. Форма костюма створюється шляхом конструктивного рішення й сполучення окремих об'ємів й елементів. Основний акцент колекції складають фактури, відтінки білого, що надає колекції ніжності та жіночності.

У Дипломному проектуванні поряд з пошуковими ескізами розробляємо планшетний ряд представленої колекції, рекламний блок, який дозволить майбутнім спеціалістам себе прорекламувати.

Мета реклами – пропаганда проектованої моделі чи колекції. Реклама колекції включає в себе плакат, буклет. Кожен з цих видів рекламної продукції містить інформацію про модель, яка складається з зображення костюму та тексту. Співвідношення цих інформаційних моментів (тексту та малюнку) залежить від призначення рекламного листа.

Плакат - символічне зображення ідеї форми костюма. Мета – залучити увагу глядача, зупинити його та передати інформацію про об'єкт реклами. Плакат має мінімум тексту, який повинен легко читатися та запам'ятовуватися. Графічна манера виконання малюнка моделі повинна притягати до себе увагу глядача.

Буклет - книжкова форма реклами. Вона має значну кількість тексту, який пояснює образотворчу інформацію. Крім цього, студент повинен розробити **запрошувальний квиток** на показ своєї колекції. Квиток несе в собі інформацію про автора та назву колекції, коли і де відбудеться показ колекції.

Під час роботи над проектом, студентами були вивчені сучасні тенденції в одязі, зібрані та проаналізовані моделі-аналоги.

Етапи виконання дипломної роботи:

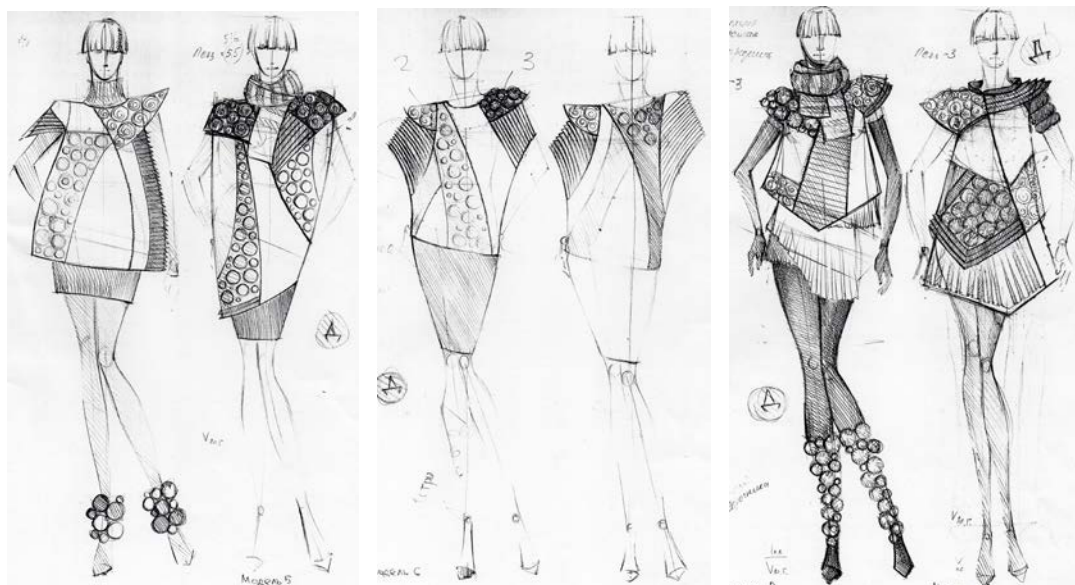
- збір аналогів по темі (мал.85);
- пошукові ескізи (мал.86);
- виконання технічного малюнку (мал. 87);
- конструювання та технологія обраних на переглядах моделей ;
- рекламний блок (мал.88);
- проектна графіка (експозиція всього дипломного проекту)(мал. 89);
- виконання колекції в матеріалі;



Мал. 85. Збір аналогів по темі диплому



Мал. 86. Розробка колекції з використанням декоративних фактур



Мал.87. Розробка технічного малюнку





Мал.88. Розробка рекламного блоку 1.рекламний плакат. 2.рекламний буклет



Мал.89.Проектна частина диплому

Розглянемо ще один приклад дипломного проектування. Розробка колекції за темою: «Гармонійне поєднання функціональних та естетичних вимог при створенні повсякденного молодіжного одягу»(автори Алферова К.Родіна Є.)

Колекція створена в еклектичному стилі: вона поєднує в собі елементи як спортивного, так і етнічного стилів. Етнічний стиль, який на сьогодні надзвичайно популярний на подіумах видатних дизайнерів, представлений в колекції у вигляді окремих елементів: ручна в'язка, використання геометричних мотивів, саморобні прикраси та сумки.

При створенні колекції багато уваги приділялося пропорціям окремих елементів. Пропорції одягу — вміння знайти правильну довжину всіх компонентів. Пропорції це не тільки співвідношення довжини виробу до зросту, але й довжини спідниці до довжини жакету, ширини рукава до ліфу та силуету загалом.

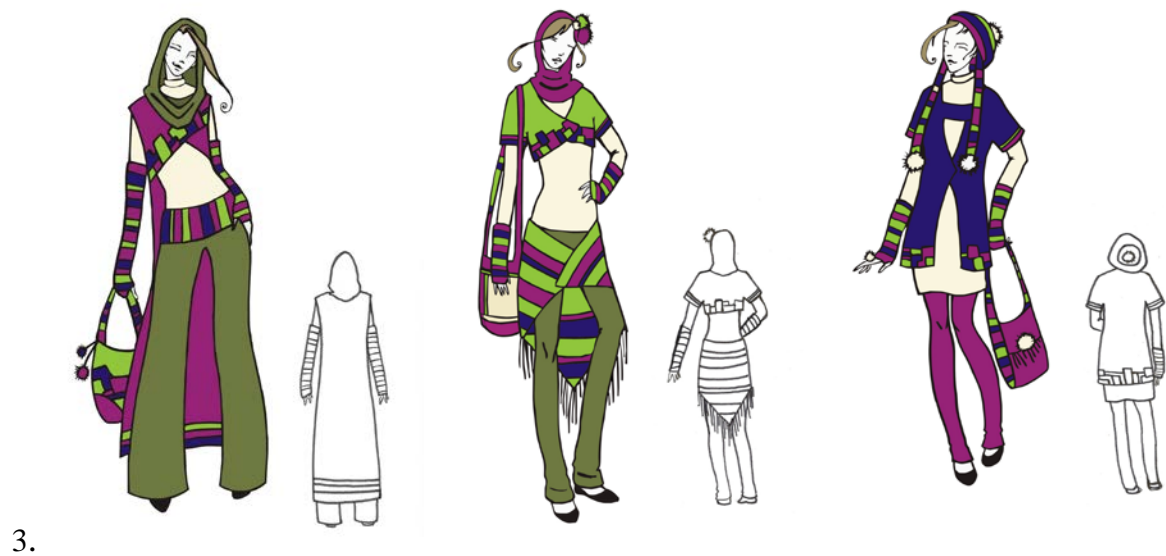
Щодо кольорового рішення колекції, автори зупинилися на поєднанні яскравих контрастних кольорів: синього, малинового та зеленого. Вибору сприяли перегляд модних тенденцій та визначення модних кольорів сезону а також призначення колекції: оскільки цей одяг був розроблений для активних молодих людей, кольори також повинні бути яскравими, життєрадісними, підіймати настрій та вирізняти свого власника оригінальністю виконання та кольорової гамми (мал.90).



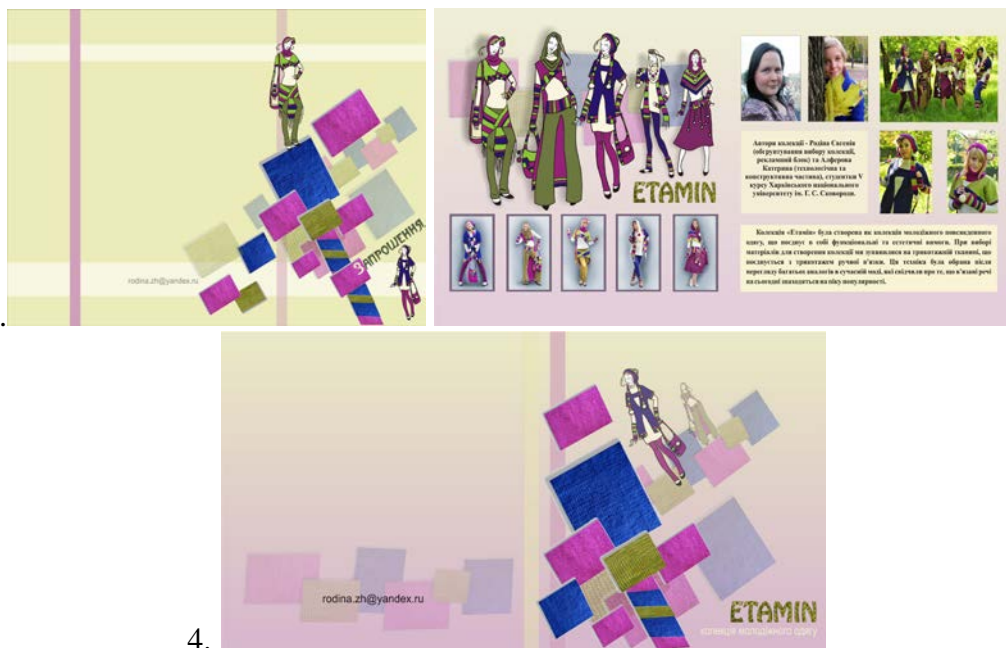
Мал.90.1.Аналоги по темі колекції.



Мал. 90.2. Пошукові ескізи.



Мал. 90.3. Технічний малюнок



Мал. 90.4. рекламний блок



5.

Мал.90.Колекція «ETAMIN»

Одним з найважливіших елементів творчої самореалізації та мотивації студентів є їх участь у конкурсах молодих дизайнерів. Тому підготовка до конкурсної діяльності під керівництвом викладачів стала невід'ємною частиною навчального процесу.

Активна участь у студентських конкурсах, а іноді професійних показах колекцій розвиває здатність до самореклами, що є необхідним для успішної подальшої кар'єрі молодих дизайнерів.

Силами навчальних закладів необхідно проводити рекламні акції для молодих дизайнерів, які можуть стати серйозною заявкою на майбутнє, передумовою для нового витку у розвитку творчої біографії.

Мета цих акцій – активізація творчого потенціалу студентів. Проведення таких заходів повинно мати підтримку не тільки у освітян, а також у різних суспільних організаціях, культурних та ділових кіл міста. Це передусім сприяє головному напрямку спеціалізації – формуванню майбутньої української культурної еліти – розвитку здібних та талановитих особистостей в галузі моди та дизайну.

Роботи студентів, які приймали участь у різних конкурсах молодих дизайнерів.

Колекція «Східна перлина» (автори Гаврилюк Я., Мусатова В.



Для того щоб надати сучасній східній жінці граціозності та вішуканості, ми використан національні костюми країн Монголії, Казахстану та Турції. Які дали змогу втіліті нашу ідею в створені жіночого образу.

Колекція «Весняний поцілунок» (автори Гужва О., СосюркаІ.)





Джерелом натхнення колекції "Весняний поцілунок" є сутажна вишивка і весняний настрій, який дарує нам ця чудова пора року. Ансамблі поєднують в собі ніжні, пастельні тони і яскраві акценти у вигляді сутажної вишивки і натурального каміння. У таких нарядах кожна жінка буде відчувати себе найпрекраснішою і неповторною.

Колекція «Весняні барви» (автори Куш О., Степаненко М., Протасенко М.)





Орнамент, колористика, вишивка, текстура, конструктивні форми народного костюму знаходять відображення в сучасному мистецтві моделювання одягу. В основі колекції покладені павловопосадські хустки, що надає сучасному костюму відтінок народності.

Колекція «Завойовниця» (автори Гречка Т., Гусаренко Д.)



Ескізи до колекції



Колекція присвячена сильним і але романтичним жінкам. Для костюма характерні: багата декоративна обробка у вигляді фактур, активна колірна гамма і форма корсетів. Великої уваги заслуговують аксесуари, які були виконані з нетрадиційних матеріалів (гайки, металеві деталі для велосипеда, основа для вимикача тощо).

Колекція «Encanto» (Давидова У.,)





Колекція побудована на основі костюма матадора. Для костюма характерні: багата декоративна обробка (тасьмою “блискавка”, камені, бисер), активна колірна гамма, форма і фактури тканин.

Колекція «Квіти життя» (автори Коваленко І., Кушнір Т.)

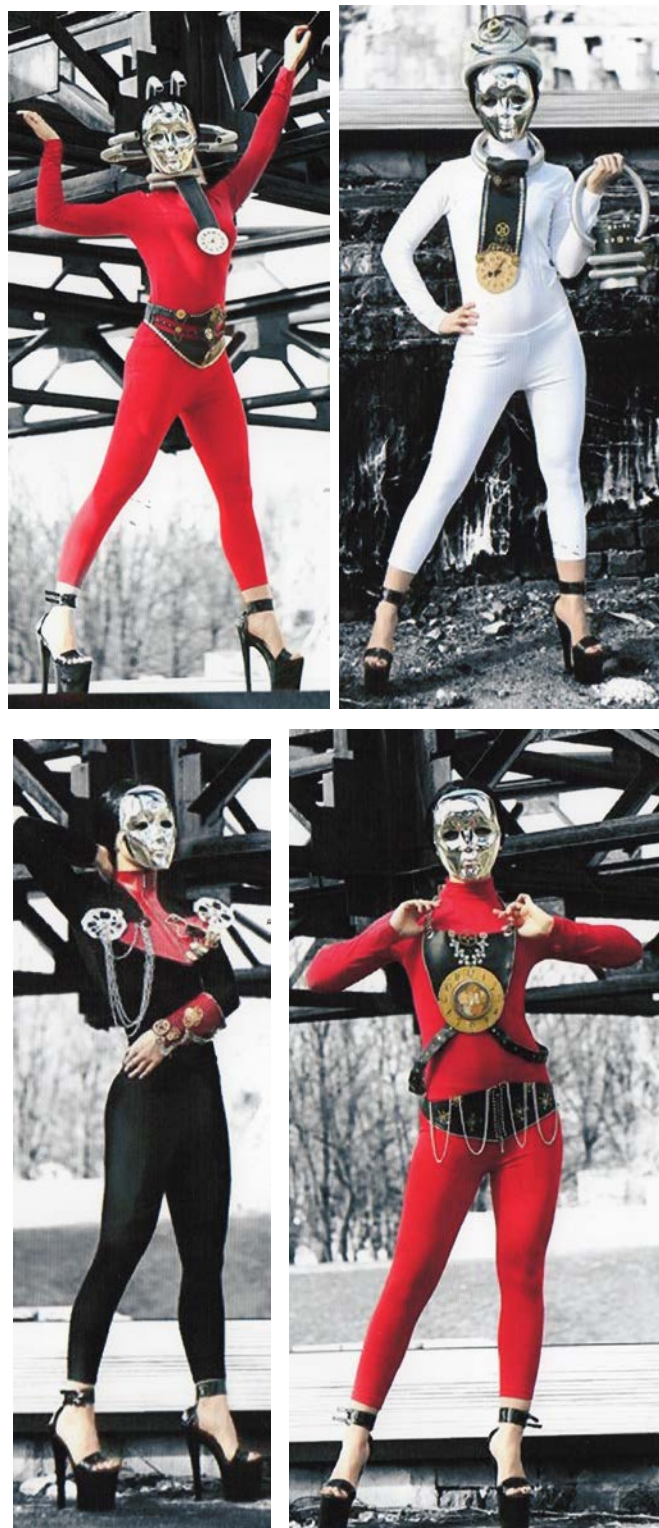


Ескізна графіка до дитячої колекції



Розробка дитячої колекції «Квіти життя»
(автори Коваленко І., Кушнір Т.)

Колекція аксесуарів «Espase Dame» (автор Миркис Мари-Жанна)



В основі колекції в основу колекції є напрям у сучасному мистецтві, який називається стімпанк. Колекція карнавальних костюмів базується на контрастних поєднаннях кольору. Великої уваги заслуговують аксесуари,

які були виконані з нетрадиційних матеріалів (металеві деталі для годинників, заклепки тощо).

Усі колекції брали участь у Міжнародних конкурсах: «Печерські каштані», «Текстиль та мода», дизайн-освіта 2013.

IV. КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

(для самостійної оцінки якості освоєння дисциплін по проектуванню)

1. У чому подібність і відмінність понять "одяг" і "костюм"?
2. Які основні ознаки моди?
3. У чому відмінність понять "мода" і "стиль"?
4. Перерахуйте функції одягу та костюму.
6. Які стійкі стилі сформувалися в костюмі ХХ століття?
7. Виконання, яких умов необхідно при складанні композиції художніх творів?
8. Які ознаки цілісності композиції?
9. Що таке композиційний центр і яку роль у композиції він грає?
10. Дайте визначення поняттю "пропорція".
14. Як пропорції костюма пов'язані з будовою фігури людини?
15. Перерахуйте елементи і засоби композиції.
16. Що таке контраст?
17. Що таке нюанс і тотожність?
18. Як може проявлятися контраст або нюанс у формі, конструкції, пластиці, тональному і колірному рішенні костюма?
19. Які види контрасту в костюмі проявляються найбільш активно?
20. Що таке симетрія?
21. Які види симетрії існують в природі і художній творчості?
22. Що таке асиметрія?
23. Як симетрія і асиметрія можуть проявлятися в композиції костюма?
24. Що таке ритм?
25. Які види ритму існують? Наведіть приклади.
26. Дайте визначення поняттям: "динаміка" і "статика".
27. Дайте визначення поняттю "ансамбль"
28. Якими елементами композиції характеризується форма одягу?

29. Які закономірності розвитку форми?
31. Що таке базова форма костюма?
32. Дайте визначення поняттям: "силует"
36. Які види колекцій ви знаєте. Дайте їм стислу характеристику.
37. Які завдання виконує творча колекція костюмів?
38. Які методи проектування одягу найбільш актуальні в даний період моди?
39. Які методи творчості застосовуються для проектування костюма?
40. Назвіть принципи гармонізації колекції.
41. Що таке структура колекції?
43. Які завдання покликана виконувати промислова колекція костюмів?
44. Назвіть імена провідних російських дизайнерів одягу.
45. Назвіть імена відомих зарубіжних дизайнерів одягу.
46. Перерахуйте основні функції сучасного одягу.
47. Класифікація одягу за призначенням.
48. Що таке дизайн?
49. Які види дизайну ви знаєте?
50. Коли вперше були сформульовані основні теоретичні принципи дизайну?
51. Коли з'явилися перші школи дизайну?
52. Що таке дизайн середовища? Його характеристики.
53. Що таке графічний дизайн? Його характеристики.
54. Що таке промисловий дизайн? Його характеристики
55. Дайте історичні відомості про розвиток дизайну в Україні.

V. СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

Абріс (нім. Adriss - нарис, креслення) - в образотворчому мистецтві: лінійний (контурний) малюнок допоміжного характеру, що виконується при калькуванні, наприклад, в процесі роботи художника над кольоровою літографією. У широкому і менш точному значенні термін абріс збігається за змістом з поняттям контуру.

Абстрактне мистецтво, абстракціонізм (від лат. Abstractio - відволікання). Одне з найбільш поширених напрямів у сучасному мистецтві. Для нього характерні відмова від зображення реальної дійсності, предметів, людини, ліквідація художньої образності. Абстрактне мистецтво приходить до руйнування форми, заперечує малюнок, композицію, перетворює картину в безладне нагромадження плям (звідси ташизм, від франц. Tache - пляма) або ліній. Скульптурні зображення підміняються хаосом випадково взятих предметів (цвяхи, дріт тощо).

Авангардизм (від франц.- передовий загін) – умовна назва художніх рухів XX ст., для яких характерні прагнення до корінного оновлення художньої практики, розриву з її усталеними принципами і традиціями, пошуки нових, незвичайного змісту засобів вираження і форм витворів, взаємовідношення художників із життям. Авангардизм не наслідував класичних норм та традицій і давав помітні імпульси для розвитку дизайнерської активності.

Авторське право - У рекламі: Виключне право, надане авторам рекламного оголошення Законом про охорону авторських прав з метою захисту реклами від плагіату, продажу або використання її іншими без особливо обумовленого на те дозволу авторів.

Аксесуар (від франц. *Accessoire* - побічний, додатковий. В образотворчому мистецтві: предмет другорядного значення, зазвичай доповнює характеристику центрального образу і небайдужий для вираження задуму в цілому. У портреті, наприклад, аксесуаром можна назвати кожен з пов'язаних з людиною деталей обстановки або костюма.

Акцент (від лат. наголос)- засіб концентрації уваги на тих чи інших деталях композиції, прийом підкреслювання кольором, тоном, лінією чи розташуванням на площині зображення, на яке потрібно звернути увагу.

Антропометрія. (від грец. *anthropos* - людина і *metron* - міра). Галузь науки, що займається вимірами людського тіла і його частин, що має практичне застосування в судово-слідчому процесі.

Ансамбль – взаємна погодженість , органічний взаємозв'язок, струнка єдність частин, що утворюють яке-небудь ціле.

Афіша - вид друкованої реклами. На відміну від плаката, є анонсом якоїсь майбутньої події, і розклеюється на вулиці

Батік - запозичена у яванців техніка розпису тканини шляхом попереднього нанесення воску, що обмежує розмір кольорових плям.

Боа - вузький, дуже довгий шарф, часто з хутра або з пір'ям, з 1800 р.

Бренд (brand) - образ, торгова марка + набір емоційних відчуттів, стереотипів; комплекс уявлень про компанію, довгострокова програма - ім'я, термін, дизайн, символ, або будь-яка інша характеристика, що ідентифікує товар або послугу продавця як відмінні від тих, які належать іншим продавцям. Походить від латинського brand - тавро, клеймо - знак, який у Стародавньому Римі використовували для таврування худоби. У середні віки - клеймо ремісника. У XX столітті стало одним з ключових понять маркетингу і реклами. Підрозділяється на brand-name - словесну частину марки, словесний товарний знак після його відповідної правової реєстрації та brand-image - візуальний образ марки, формований рекламою в сприйнятті покупця. Однак далеко не кожен товарний знак

може стати брендом - для цього він повинен придбати популярність на ринку і довіру в покупця .

Буклет (від англ. - Книжечка). Неперіодичне листове видання, надруковане з обох сторін аркуша та сфальцованих будь-яким способом у два і більше згинів.

Гама колірна - в образотворчому мистецтві найменування зовнішніх кольорових особливостей колориту (див.), характеристика "оптичної" закономірності, яка об'єднує основні колірні відтінки твору. Як правило, цей термін супроводжується звичайними для кольору визначеннями (так як колірну гаму називають теплою, гарячою, холодною, яскравою, бляклою, світлою тощо).

Волан - коса або поперечна смужка тканини, зібрана складками, закладена складками або плісирована.

Візуальна інформація — зміст і образи, що сприймаються людиною візуально. В.І. має специфічний образний зміст, який передається через форму, розташування і співвідношення предметів, характер накреслення графічних знаків і символів, гарнітуру шрифту, колір, освітлення.

Візуальні комунікації — зв'язок функціональних процесів за допомогою створення спеціальних візуальних знаків, які відіграють організуючу, координуючу та регулюючу роль у міському/ виробничому/ просторовому середовищі.

Вітраж (від лат скло) — зображення, що складене зі шматочків різнокольорового скла, один із видів монументально-декоративного мистецтва, який служить для оздоблення дверних і віконних отворів. Промені світла, що проникають крізь скло, набувають підвищеної яскравості та створюють гру кольорових рефлексів в інтер'єрі, чим значно впливають на його емоційну виразність. Характерні кольори для вітражного скла: насичені червоний, жовтий, оранжевий, зелений, блакитний, синій, рідше фіолетовий.

Гармонія (від гр. погодженість) — зв'язок, стрункість, єдність, розміреність, співзвучність. Поняття естетики, що позначає протилежність хаосу, підпорядкованість частин цілому. Гармонійними називають твори, де перевершує позитивне ставлення до зображеної дійсності, де протиріччя реального життя не призводять до порушення світу, не ставлять під сумнів основні цінності буття. В образотворчому мистецтві — сполучення форм, взаємозв'язок частин або кольорів. У живописі — відповідність деталей цілому, колірна єдність, сполучення кольорів, найбільш сприятливих для зорового сприйняття. За гармонією в мистецтві видно, як правило, гармонію особистості митця, його відносини з великим світом. Гармонійні кольори можуть бути розташованими один проти одного (двоколірна гармонія), у вершинах рівностороннього трикутника (триколірна гармонія), в кутах квадрата чи прямокутника (чотириколірна гармонія), в кутах правильного 6-кутника (шестиколірна гармонія). Ці схеми широко використовуються і в програмах комп'ютерної графіки для підбору гармонійних кольорів.

Графіка (франц. Graphique - лінійний, від грец. Grapho- пишу, малюю). Один з видів образотворчого мистецтва, близький живопису за змістом і формі, але він має свої власні конкретні завдання і художні можливості. На відміну від живопису, основним образотворчим засобом графіки є однотонний малюнок (тобто світлова лінія, світлотінь): роль кольору в ній залишається порівняно обмеженою. З боку технічних засобів графіка включає в себе малюнок у власному розумінні слова - у всіх його різновидах. Як правило, твори графіки виконують на папері, зрідка застосовуються і інші матеріали (наприклад, шовк або пергамент). Залежно від призначення та змісту, графіка поділяється на станкову, яка охоплює твори самостійного значення, не потребують для розкриття свого змісту зв'язку з літературним текстом; книжкову та журнально-газетну. Малюнки, зроблені олівцем, тушшю або вугіллям - все це графіка. Твори графічного мистецтва ми бачимо не тільки на виставках, а

й часто зустрічаємо їх у житті. Малюнки художників у книжках і журналах-це книжкова графіка. Коли ми вітаємо своїх близьких зі святом, ми купуємо листівку, наклеюємо марку на конверт. І листівку, і марку, і картинку на конверті намалював художник. Це - прикладна або промислова графіка. Красиві картинки на обгортках цукерок, пакетах йогурту, соку і різних інших товарах - все це малювали художники - графіки.

Гризайль (від франц.— сірий) — живописна робота, що виконана однією фарбою (як правило, чорною або коричневою). Зображення створюється за основою тональних співвідношень (тонів різного ступеня світлості). Ці вправи доцільні на першому етапі оволодіння образотворчою грамотою — учень зосереджує увагу на виявленні тонової різниці між кольорами натури.

Декор (від лат. — прикрашати) — поєднання елементів, які становлять зовнішнє оформлення у витворах прикладного мистецтва, архітектури, а також можуть включати образотворчі мотиви й орнамент.

Декоративність — сукупність художніх властивостей, які посилюють емоційно-виразну і художньо-організуючу роль витворів пластичних мистецтв у предметному середовищі, що оточує людину; характеристика художнього твору з врахуванням особливостей композиції та колориту, розрахованих на декоративний ефект, тобто на прикрашення картиною чи скульптурою визначеного просторового середовища. Дана характеристика може мати як позитивний, так і негативний смисл. Декоративність. є однією з умов виразності форми, властивість предметів, пов'язана з особливостями конфігурації їхньої форми, силуету, а також кольору, природної фактури та текстури матеріалів. Декоративність. залежить від підпорядкованості та конструктивної логічності, ритмічної, пропорційної, колірної, фактурної організації їхньої форми. Декоративність. набуває первинного генетичного смислу в орнаменті, в основі якого лежить предметна форма, яка поступово

перетворюється на символ, а той, у свою чергу, на декоративний мотив. Сутність декоративності потребує особливих прийомів і типу художньо-образного мислення, міфічно-поетичного ставлення до дійсності.

Декоративно-прикладне мистецтво. Ще в давні часи люди прагнули прикрасити свій побут - прикрашали візерунками глиняний посуд, вирізали красивий орнамент на рукоятці ножів. Майстри стародавньої Греції славилися вмінням робити прикраси із золота. У Росії довгими зимовими вечорами майстрували іграшки і посуд з глини та дерева, вишивали візерунки на рушниках і скатертинах, плели химерні мережива. Вдома нас оточують різні предмети, які потрібні нам для різних цілей - вази, скатертини, підсвічники, посуд, закладки для волосся. Якщо ці предмети побували в руках художника і він прикрасив їх візерунком або орнаментом, то ці предмети називають творами декоративно-прикладного мистецтва. Декоративне - значить прикрашене, а прикладне - значить те, до чого докладено вміння робити щось руками.

Дизайн (Design, Commercial art) - творчий метод, процес і результат художньо-технічного проектування промислових виробів, рекламних матеріалів і навколишнього оточення, з метою задоволення потреби людини в естетиці та ергономіці.

Золотий перетин (золота пропорція, ділення в крайньому і середньому відношенні, гармонійне розподіл), поділ відрізка AC на дві частини таким чином, що більша його частина AB відноситься до меншої BC так, як весь відрізок AC відноситься до AB (тобто $AB : BC = AC : AB$). Наближено це відношення дорівнює $5/3$, точніше $8/5$, $13/8$ і т. д. Принципи золотого перетину використовуються в архітектурі і в образотворчих мистецтвах. Термін "золотий перетин" ввів Леонардо да Вінчі.

Імідж - 1). образ товару, схожість, віддзеркалення, уявлення про щонебудь. Соціально-психологічне явище, тісно пов'язане з економікою товарного ринку і товару, асоціюється з репутацією товару, товарної

марки, підприємства і країни виробника; 2). узагальнений портрет особистості або організації, що створюється в поданні найрізноманітніших груп громадськості, формує в суспільній або індивідуальній свідомості емоційне ставлення до неї, на підставі того, що особистість або організація заявляє і, особливо, що робить.

Інтер'єр (від франц. внутрішній) — замкнутий і організований у функціонально естетичному відношенні простір усередині будівлі житлової, промислової, суспільної; зображення його в мистецтві. Інтер'єр складається з огорожувальних поверхонь (стіни, стеля, підлога) та засобів його обладнання та художнього оформлення (відділка, драпіровки, розписи, речі, предмети оздоблення).

Кітч (гр., нім. халтура, відсутність смаку) — специфічне явище, що належить до найнижчих прошарків масової культури. Цей термін є синонімом стереотипного псевдомистецтва, що позбавлене художньо-естетичної цінності та перевантажене примітивними, розрахованими на зовнішній ефект деталями. Термін виник на поч. ХХ ст. у середовищі мюнхенських художників.

Колаж (від франц. букв. — наклеювання) — технічний прийом в образотворчому мистецтві, наклеювання на будь-яку основу матеріалів, різних за фактурою (папір, тканини, хутро, шкіра, нитки, тасьма, соломка, пера, листя та ін.). Фотоколаж передбачає створення тематичної композиції з вирізаних готових фотоелементів.

Колекція (від лат. Collectio - збирання). Систематичне збирання яких однорідних предметів, що представляють науковий, історичний або художній інтерес. Слово "колекція" вперше вжито Цицероном (1 століття до н.е.) в мові "Про призначення Гнея Помпея полководцем" в значенні: збирання розрізнених частин в одне ціле.

Комбінаторика (від лат. з'єдную, сполучаю) — один із методів формоутворення в дизайні, заснований на пошуку, дослідженні й застосуванні закономірностей варіантної зміни просторових,

конструктивних, графічних і кольорових структур, а також на способах проектування об'єктів дизайну з типізованих, модульних елементів.

Компонування — процес пошуків найкращого розміщення різних елементів відносно один одного в просторовому або площинному середовищі.

Композиційне формоутворення — просторова організація елементів виробу, засоби і методи якої співвідносяться із завданням упровадження людської міри в об'єкти техніки, досягнення гармонії структурних зв'язків між людиною і річчю, що включена в процес життєдіяльності. Об'єктом композиційного формоутворення для дизайнера є візуальна, антропометрична і матеріальна структури речі.

Конструктивізм, напрямок в образотворчому мистецтві, архітектурі і дизайні 20 в., яке поставило своєю метою художнє освоєння можливостей сучасного науково-технічного прогресу. В архітектурі тісно примикає до раціоналізму і функціоналізму. Склалося в 1910-і рр., Насамперед на базі кубізму і футуризму, розділившись незабаром на два відособлених (хоча і постійно взаємодіючих) потоку: "конструктивізм соціальний", тісно пов'язаний із завданнями "соціальної інженерії", створення нової людини шляхом радикального перетворення навколишнього його предметно-матеріального середовища (ця лінія найбільш інтенсивно розвивалася в Радянській Росії 1920-х рр., в теорії і практиці ЛЕФа, у виробничому мистецтві) і "конструктивізм філософський" (більш характерний для капіталістичних країн), що ставить соціально-перетворюючі мети в більш абстрактно-споглядальному плані (насамперед - у різних видах геометричної абстракції). Обидві традиції увійшли в кінетизм, пародійно відбившись у деконструктивізму.

Концепція у дизайні — основна структурна ідея, змістовна спрямованість цілей, завдань і засобів проектування. К. може існувати на різних рівнях — від концепції дизайну як діяльності, яка дає уяву про

особливості цього виду проектування і формулює його загальні принципи, до концепції конкретного виробу, пов'язаної з творчою позицією дизайнера і завданням даної проектно розробки. К. дизайну як діяльності має науково-теоретичний характер: дизайн розглядається як предмет дослідження і об'єкт моделювання. Основні типи загальних концепцій: системна (системний підхід), аксіологічна (ціннісний підхід), соціокультурна (соціокультурний підхід).

Логотип (від гр. *слово* + *відбиток*) — коротке текстове позначення, що складається з одного слова або поєднання кількох слів і править за символічне позначення фірми, її продукту тощо; оригінальне накреслення найменування рекламодавця, використовуване як символ товару чи фірми, що найчастіше є торговою маркою.

Образ (у психології) - суб'єктивна картина світу, що включає самого суб'єкта, інших людей, просторове оточення і тимчасову послідовність подій.

Образ художній - категорія естетики, засіб і форма освоєння життя мистецтвом; спосіб буття художнього твору.

Об'яр - муар із золотим або срібним візерунком, тканина, модна в 15-17ст. у Московській Русі. Частенько назва вживалася для позначення звичайного муару, без золота.

Одяг заорювальний - тип незшитого одягу, тобто це шматок тканини, обгорнутий навколо тіла (наприклад, заорювальна спідниця, поширена на Україні).

Одяг накладна - тип одягу, що надівається через голову.

Одяг орний - тип наплічного одягу з розрізом спереду.

Опанча - традиційний український верхній одяг-свита з капюшоном.

Органза - шовкова або капронова прозора тканина.

Оп-арт (від англ. — оптичне мистецтво) — течія в європейському мистецтві й американському живописі та графіці 40-60 рр. XX ст., неоавангардистський різновид абстрактного мистецтва. Твори базуються

на візуальних ефектах, оптичних ілюзіях, створення враження динаміки абстрактного простору. Мистецтво оп-арта. засновується на подразненні зорового нерва суперечливими формами та ритмом площин і ліній. Досвід художників оп-арта досить швидко стали застосовувати в освітленні реклами, атракціонах тощо. Також він вплинув на розвиток прикладного мистецтва і художнього конструювання.

Орнамент. Слово "орнамент" утворене від латинського слова "ornamentum", яке перекладається як "прикраса". Орнаментом називають візерунок, з повторюваними в певному порядку малюнками. Орнамент складений з ліній і геометричних фігур, називають геометричним. Орнамент, який складається з листя, ягід, квітів називають рослинним. Візерунок орнаменту може бути складений і з чого завгодно - з птахів, метеликів, тварин будинків і навіть букв і слів. Орнамент може бути написаний фарбами на різних предметах, а може бути вирізаний на дерев'яних меблів. Можна побачити і вишитий кольоровими нитками орнамент на рушниках і скатертинах. З давніх пір майстри, що роблять посуд і меблі, що будують палаци, прикрашали свою роботу красивими візерунками. Кожен народ має свої неповторні орнаменти. Геометричні орнаменти Стародавньої Греції ніколи не сплутаєш з рослинним орнаментом Росії чи України. Пишні розпису східних палаців відрізняються від чітких геометричних візерунків Стародавнього Єгипту.

Проектування, процес створення проекту - прототипу, прообразу передбачуваного або можливого об'єкта, стану. Поряд з традиційними видами (архітектурно-будівельними, машино - будівельними, технологічними та ін) почали складатися самостійні напрямки: проектування, трудових процесів, організацій, екологічне, соціальне, інженерно-психологічне, генетичне тощо.

Перфорація - 1) Система отворів або насічок в листовому або рулонному матеріалі (найчастіше розташовуються в лінію), що забезпечує легкий розрив матеріалу; 2) система отворів, наприклад, в нескінченних

формулярах, призначена для транспортування паперу в друкуючих пристроях. Перфорація створюється за допомогою спеціальних ножів, дисків, лінійок.

Поп-арт — течія модернізму у США в 50-і рр. XX ст., у живописі та скульптурі, яка претендувала на те, щоб замінити абстракціонізм новим реалізмом. Повторюючи прийоми дадаїзму, представники П.А. використовували в своїх композиціях реальні побутові предмети, фотокартки, муляжі, репродукції, вирізки з журналів, естетизуючи, вводячи в ранг мистецтва випадкові їхні поєднання. Предметні композиції і колажі в стилі Поп-арт. базуються або на умовному абстрагуванні цих формальних якостей, або на їхньому поліфонічному, багатозвучному співставленні із змістом речі.

Силует. У 17 столітті при французькому королі Людовіку XV міністром фінансів був Етьєн де Силует. Про нього розповідали багато смішних історій. Одного разу якийсь художник намалював на нього карикатуру. Вона була зроблена незвично - як тінь. З тих пір такий спосіб зображення стали називати силуетом, за прізвищем міністра. У силуеті фігури людей і предметів малюються суцільним чорною плямою. У такому малюнку неможливо показати риси обличчя людини або які-небудь деталі предметів, тому обриси предметів повинні бути дуже виразними. Силуети можна не тільки малювати, а й вирізувати ножицями з паперу.

Стиль, спільність образної системи, засобів художньої виразності, творчих прийомів, обумовлена єдністю ідейно-художнього змісту. Можна говорити про стиль окремих творів або жанру (напр., про стилі російського роману сер. 19 в.), Про індивідуальний стиль (творчій манері) окремого учасника, а також про стиль цілих епох або великих художніх напрямів, оскільки єдність суспільно-історичного змісту визначає в них спільність художньо-образних принципів, засобів, прийомів (такі, напр., у пластичному та інших мистецтвах романський

стиль, готика, Відродження, бароко, рококо, класицизм). Особливості літературного стилю яскраво проявляються в художньої мові.

Еклектика (від гр. *той, що вибирає*) — непродумане, механічне поєднання в одному творі або творчому явищі різнорідних, інколи протилежних принципів, поглядів, теорій, художніх елементів та ін.; характерне особливо для періодів занепаду мистецтва.

Експресіонізм (від лат. вираження) — вираження великих почуттів, емоцій, переживань, темпераменту, енергії, схвильованого внутрішнього світу митця, стану його душі. Почуття передаються переважно за допомогою фарб та технічних прийомів. Кольори на полотнах експресіоністів відповідають не стільки побаченому, скільки відчутому; світ їм вбачався загострено-контрастним, у неспокійному русі, в неусвідомлено-хаотичному зіткненні сил, ворожих самій природі людини. Е. виявився в різних видах мистецтва, стилістично він відмовлявся від гармонійної чіткості форм, тяжів до абстрактного узагальнення, нестриманого руху, напруженості, свідомої деформації дійсності.

Екстер'єр(від лат. зовнішній) — зовнішній вигляд тіла тварини. У дизайні вживається для означення зовнішньої сторони виробів чи споруд (наприклад, екстер'єр автомобіля, екстер'єр будинку).

Енкаустика — восковий живопис, що виконується гарячим засобом гарячими фарбами. Має велику стійкість до атмосферних змін.

Естетика (від гр. відчувати, сприймати) — наука про прекрасне в житті та мистецтві; наука, яка вивчає ставлення людини до навколишнього світу, загальні закономірності й принципи художньої творчості; сутність погодження і розвиток мистецтва: літератури, живопису, музики, скульптури та ін.

Ескіз (франц. *Esquisse* - начерк). В образотворчому мистецтві: художній твір допоміжного характеру, що є підготовчим начерком більш великої роботи і втілює її задум основними композиційними засобами.

Виконанню значною картини або скульптури зазвичай передує ціла серія ескізів, в яких художник шукає або розробляє структуру цілого. Розміри і техніка ескизу дуже різноманітні - він може бути як швидкі замальовки олівцем, так і розробленої композицією "у матеріалі". Всякий повноцінний ескіз повинен давати уявлення про основний ідейно-образний зміст задуманої художником великої роботи. Перш ніж приступити до роботи над картиною, скульптурою чи декораціям до спектаклю, художник робить малюнок майбутнього твору. Такий малюнок називається ескіз. В ескізі визначається, як будуть розташовані діючі особи або предмети у творі, як вони будуть виглядати. Якщо мова йде про картину, то в ескізі художник може визначити колірну палітру майбутньої картини. Ескіз дуже допомагає в роботі художнику. У ньому художник висловлює свої думки і фантазії про своє майбутнє творі. Багато ескізи великих майстрів самі по собі є творами образотворчого мистецтва.

Етюд (від франц. вивчення) — швидка живописна робота з натури, вправа на удосконалення професійних навичок та правдиве зображення натури. Етюди слугують допоміжним засобом і підготовчим матеріалом для створення творів мистецтва. Нерідко етюд має самостійне значення.

Текстура (від лат. — тканина, зв'язок, будова) — природний малюнок на поверхні перерізу деревини, каменю, полікристалічного тіла тощо.

Фактура (від лат. оброблення, будова) — характер поверхні художнього твору, її обробки. У живописі — характер фарбового шару; в скульптурі й декоративно-прикладному мистецтві — полірована, шорстка поверхня, сполучення різних матеріалів. Фактура твору значно залежить від властивостей використаних матеріалів, від особливостей натури, від поставленої задачі. Ефекти Ф. є однією з ознак, які безпосередньо виявляють особистий почерк того чи іншого майстра, мають високі емоційно-естетичні якості. В мистецтві використовується як один із засобів художньої виразності.

Фірмовий стиль — сукупність знаків, предметів і засобів, спеціально спроектованих для виробничого або обслуговуючого підприємства з метою створення певного постійного зорового образу, пов'язаного з діяльністю підприємства і його продукцією; єдність постійних художніх і текстових елементів у всіх рекламних розробках і засобах реклами фірми. Ф.С. проектується на основі особливої концепції і загального підходу до вирішення широкого діапазону проектних завдань: візуальних форм продукції фірми, фірмового знака, кольору, документації, одягу співробітників, фірмового транспорту, сувенірної продукції.

Формоутворення — категорія художньої діяльності, дизайнерської та технічної творчості, яка відображає процес становлення та створення форми відповідно до загальних ціннісних настанов культури з тими або іншими обраними концептуальними принципами, що стосуються естетичної виразності майбутнього твору, його функції, конструкції та матеріалу. В процесі Ф. виробу визначаються його функціонально-конструктивна, просторово-пластична і технологічна структури.

VI. СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Агостон Ж. Теория цвета и ее применения в искусстве и дизайне. М., Мир, 1982.- 181с.
2. Акилова З. Т., Петушкова Г. И., Пацявичюте А.А. Моделирование одежды на основе принципа трансформации. — М.: Легпромбытиздат, 1995.
3. Андреева Р. П. Энциклопедия моды. — СПб.: Литера, 1997.
4. Араухо Игнасио. Архитектурная композиция. – М., Высш. школа, 1982.
5. Артамонов Я.Д. Иллюзии зрения. М., Наука, 1969. - 146 с.
6. Аронов В.Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна.- М.,1992.
7. Бердник Т.О., Неклюдова Т.П. Дизайн костюма.- Ростов н / Д,2000.
8. Білодід Ю.М., Поліщук О.П. Основи дизайну: Навч. Посіб. – К.: Вид. ПАРАПАН, 2004. – 240 с.
9. Божко Ю.Г. Основы архитектоники и комбинаторики формообразования: Учебник. – Харьков,1991.
10. Бычков З.М., Г.Б. Минервина. Проектирование и моделирование промышленных изделий. – М., Высш. школа, 1986.
11. Вейль Г. Симметрия. — М. :Наука, 1969.
12. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна. Часть 1. Этапы развития мирового дизайна. — М.: МГХПУ им. С.Г. Строганова, 1997.
13. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна. Часть 2. Русский дизайн. Производственное искусство. — М.: МГХПУ им. С.Г.Строганова, 1998.
14. Вудвордс Р. Экспериментальная психология. М., Наука, 1950. - 252 с.
15. Гамаюнов В.Н., Коробовский Ю.Г. Основы дизайна: Учебное пособие для студентов худ.-граф. отд. — М.: Альфа, 1993.
16. Гофман А. Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения. 1-е изд.: — М.: Наука, 1994. — 2-е изд. — М.: Агентство «Издательский сервис», «ГНОМ и Д», 2000.
17. Гусейнов Г.М., Ермилова В.В. Ермилова Д.Ю. Композиция костюма. Учебник. М.изд.центр «Академия»,2004.
18. Даниленко В.Я. Підручник – Харків: ХДАДМ., 2003
19. Даниленко В.Я. Пропедевтический цикл дизайнерской подготовки //Харьковская школа дизайна. – М., 1992

20. Дизайн та образотворче мистецтво; Словник. – Луцьк, 2000
21. Жердев Е.В. Художественное осмысление объекта дизайна.– М.:Аутопан, 1993
22. Захаржевская Р.В. История костюма. – М.: РИПОЛ классик, 2001.
23. Иллюстрированная энциклопедия моды. – Прага.: Артня, 1986
- 24.Издания о новых тенденциях в дизайне одежды. Журналы: COLLEZIONI.– М., 2006 – 2007; FIRST LINE. – Киев, 2006 – 2007
25. Кирсанова Р. Н. Костюм, вещь и образ в русской литературе. – М.: Книга, 1989
26. Козлов В.Н. Основы художественного оформления текстильных изделий:Учебник.- М.1981
27. Комиссаржевский Ф. История костюма. – Минск: Литература, 1998
28. Костенко Т.В. Основи композиції та тримірного формоутворення: Посібник.- Харків: ХДАДМ, 2003
29. Кравец В.И. Колористическое формообразование в архитектуре. К., Вища школа, 1987.- 132с.
30. Кравцов С.В. Цветовое зрение. М., Наука, 1957. - 138 с.
31. Кэрролайн Тэтхем, Джулиан Симен. Дизайн в моде. – М.: РИПОЛ классик, 2006.
32. Лакшми Бхаскаран. Дизайн и время: Изд. АРТ – РОДНИК – М.2006.
33. Лебедева Е. В., Черныгх Р. М. Искусство художника-оформителя — М. : Сов. художник, 1981.
34. Михайлов С.М. История дизайна; Учебник. – М., 2000
35. Ньюберг Я.Д. Курс цветоведения. М., ГИТЛ, 1932. - 206 с.
36. Основные термины дизайна: Краткий справочник-словарь. — М.: ВНИИТЭ, 1988.
37. Основы методики художественного конструирования. – М., ВНИИТЭ,
38. ПармонФ.М. Композиция костюма. – М.: Легпромбытиздат, 1985
- 39.СафинаЛ.А.,Тухбатуллина Л.М., ХамматоваВ.В Дизайн костюма.Учебник: Ростов н/Д,2006.
40. Современная энциклопедия. Мир вещей: Изд. «Аванта + » – М.2005
41. Современная энциклопедия. Мода и стиль: Изд. «Аванта + » – М.2005
42. Сомов Ю.С. Композиция в технике. - М., 1976.
43. Теоретические и методические исследования в дизайне. – М., ВНИИТЭ. Сер. Техн. эстетика., Вып.60, 61., 1990.
44. Фрилинг Г., Ауэр К. Человек - Цвет - Пространство. М., Стройиздат, 1973. -118с.58.

45. Харьковская школа дизайна. Опыт подготовки дизайнеров в ХХПИ. Методические материалы. М., ВНИИТЭ, 1992.
46. Хилл П. Наука и искусство проектирования. Пер. с англ. - М., «Мир», 1973
47. Холмянский Л.М., Щипанов О.С. Дизайн. - К., 1992.
48. Художественно-конструкторское образование. Вып. 4. – М., ВНИИТЭ, 1973.

**Усі приклади, які наведені у навчально- методичному посібнику,
виконані студентами художньо-графічного факультету**

