

Кукушкина З.И., Благова Т.Ю.



**ПРОЕКТНАЯ**

**ГРАФИКА**

**В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА**

Учебное пособие

Федеральное агентство по образованию

Государственное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ГОУВПО «АмГУ»)  
Кафедра «*Дизайн*»

**Кукушкина З.И., Благова Т.Ю.**

# ***ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА***

## ***В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА***

Учебное пособие

Рекомендовано Дальневосточным региональным учебно-методическим центром высшего профессионального образования в качестве учебного пособия для студентов специальностей 070601 «дизайн костюма»;  
050502 «технология и предпринимательство»  
вузов региона

Благовещенск

2007

*Печатается по решению*

*редакционно-издательского совета  
факультета прикладных искусств  
Амурского государственного университета*

**Кукушкина З.И., Благова Т.Ю.**

Проектная графика в дизайне костюма: Учебное пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2007

Пособие предназначено для студентов специальности 070601 «дизайн костюма»; может использоваться студентами специальности 260902 «конструирование швейных изделий», 260704 «технология текстильных изделий», 050502 «технология и предпринимательство». В пособии представлен подробный теоретический и обширный иллюстративный материал по проектной графике костюма: рассмотрены основные принципы, приемы, средства. Учебное пособие предназначено для лекционных, практических занятий и для самостоятельного творческого освоения и закрепления.

Рецензенты: **Калнинш Л.М.** зав. кафедрой технологии и предпринимательства БГПУ, доцент, кандидат педагогических наук  
**Легензова Е.А.** профессор кафедры Сервиса и моды ВГУЭС, кандидат технических наук

Амурский государственный университет, 2007

**Введение**

Данное пособие – результат многолетнего опыта преподавания дисциплины «Графика по специальности» для студентов-дизайнеров по костюму. В нем собран весь ценный материал для обучения эстетически грамотных специалистов.

Костюм - продукт коллективного творчества, вместе с художником-дизайнером трудится целый ряд специалистов (конструктор, технолог, социолог, экономист и др.), их совместные усилия направлены на создание гармоничной одежды высокого качества. Однако, высоко ценится в дизайнерах совмещение всех этих специалистов в едином лице. Универсальный высокооплачиваемый дизайнер – это профессионал, который может не только передать художественный образ в эскизе, но и точно прорисовывать конструкцию, начертить в разрезе наиболее интересные узлы разработанной им модели, оценить материальные и трудовые затраты на эту модель. Такой специалист существенно экономит время и средства предприятию. Он может работать самостоятельно и осуществлять весь процесс от проектирования до изготовления изделия, что дает ему большую степень свободы.

Графическое изображение костюма на фигуре – это презентация авторской идеи. Дизайнер должен нарисовать модель так, чтобы клиенту захотелось надеть такую вещь.

Для выработки навыка и приобретения опыта в графической подаче моделей одежды используется ряд специальных заданий. Они составлены для отработки разносторонних навыков графической подачи костюма, для закрепления навыков компоновки листа.

Цель данного учебного пособия - раскрыть теорию проектной графики костюма, на конкретном иллюстративном материале, показать специфику и приемы графической подачи эскизов костюма. Пособие предназначено для студентов факультета прикладных искусств по специальностям 070601 – «дизайн костюма», 260902 «конструирование швейных изделий», 260704 «технология текстильных изделий» и для студентов индустриально-педагогического факультета специальности 050502 «технология и предпринимательство».



Структура пособия выстроена в логической последовательности преподавания курса, она позволит студенту быстро найти интересующую его тему и, ознакомившись с ней, использовать полученные знания в процессе обучения. Теоретический материал иллюстрирован лучшими работами студентов факультета прикладных искусств АмГУ. В конце пособия приведен список контрольных вопросов (приложение 1.) и перечень практических заданий (приложение 2.).

## **1. Дизайнерское эскизирование**

### **1.1. Процесс эскизирования**

Дизайнер, разрабатывая новую идею (модель), видит ее форму в целом еще до определения ее структуры, затем продумывает адекватную конструкцию и детали. Создавая одежду определенного назначения (повседневную, нарядную, для отдыха и т.п.) художник-проектировщик учитывает, в первую очередь, чтобы обеспечивалось максимальное удобство ношения и эксплуатации.

Костюм строится с учетом профессии, возраста, телосложения, интересов человека и т.п. Умело используя художественные средства выражения «художник наделяет свое произведение различными художественными образами, делает вещь выразительной. Художественный образ в костюме - специфичен. Его определяют как чувственно воспринимаемое человеком соответствие пластической объемно-пространственной формы изделия его утилитарному назначению и его общественной функции.

Существуют основные этапы создания дизайнером новой модели:

1. Выбор актуальной темы и формирование дизайн-концепции - обуславливает образность будущих изделий.
2. Предпроектный анализ - этап изучения и накопления информации в набросках.
3. Эскизирование – трансформация накопленных идей в авторские эскизы новых идей-моделей, соответствующих современным тенденциям в одежде.
4. Макетирование - проработка новой идеи в объемно-пространственной форме.
5. Изготовление – материальное воплощение проработанной в эскизе и макете идеи.

Данное учебное пособие посвящено третьему этапу этой последовательности. Задача дизайнера - точно изобразить костюм на бумаге, его художественный образ и структуру, адекватные мировоззрению клиента и современным

направлениям моды. Такое изображение является эскизом костюма.

Слово «эскиз» (esquisse) – французского происхождения и означает предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения или отдельной его части. В эскизе обычно намечаются композиционное построение, главные цветовые соотношения, конструктивная основа будущей одежды. Эскизные зарисовки чаще всего отличаются беглой манерой исполнения, но могут быть и детально проработанными.

Работа дизайнера над эскизами проектируемого костюма состоит из целого ряда последовательных этапов, в результате прохождения которых рождается замысел. Поиски новой формы костюма могут идти различными путями, но всегда необходимо выделять основную, доминирующую идею, побудившую к творчеству.

Источниками вдохновения для проектировщика одежды часто бывают различные виды изобразительного искусства и архитектуры, музыка, театр, хореография, всегда неповторимая красота природы, а также костюмы народов мира различных исторических эпох. В природных объектах и в архитектурных сооружениях дизайнер видит красоту пластики линий и гармоничность пропорций; в музыке и танце — ритм и экспрессию; в народном и историческом костюме - красочность и декоративность и т. д.

Результат деятельности дизайнера, создающего современный костюм, зависит не только от того, насколько в нем развиты наблюдательность и воображение, но и от степени владения им технических средств реализации своих идей в конкретных изделиях и эскизах.

Творческий акт создания костюма всегда начинается с определения темы модели или коллекции, которая должна обусловить образность будущих изделий. Этот этап проектирования чрезвычайно важен, так как правильный выбор темы во многом обеспечивает актуальность и успех завершённой работы. Следующая ступень - накопление информационного материала по данной теме. Для этого собираются необходимые сведения, изучаются и анализируются посредством выполнения зарисовок и копий.

В соответствии с темой художник собирает необходимые сведения, изучает, анализирует исторические прототипы или современные аналоги, знакомится с журналами мод, посещает специализированные выставки или выезжает на пленэр для изучения природных форм, делает зарисовки и копии. Анализируя и накапливая материал, дизайнер творчески насыщается, в его мышлении происходит собственная интерпретация увиденного в соответствии с современным мировоззрением общества, которая выливается в воплощение авторских эскизов.

Дизайнер – творческая натура с развитым чувством интуиции, которая помогает ему улавливать едва наклонувшиеся идеи социального настроения. Эти новые идеи адекватны мировоззрению большинства членов общества, но еще не осознанны, поэтому радостно приветствуются и подхватываются передовыми согражданами.

Изучение источника творчества в целях его дальнейшей трансформации в новые формы модной одежды также имеет определенные этапы: сначала объект исследуется визуально, зарисовывается с помощью **набросков**, затем выделяется какой-либо характерный его признак и принимается за основу работы над эскизами костюмных форм, в которых важно сохранить образную ассоциативную связь с первоисточником.

На основе анализа набросков первоисточников выполняются предварительные зарисовки. **Предварительные зарисовки** - это изображение (фиксация) первоначальных идей и замыслов художника, поиск новых форм, отдельных деталей, пластики линий, цвета, фактур и т.д. Это - первые заявки, часто понятные лишь самому автору. В поисках оригинального решения может быть сделано множество предварительных зарисовок, прежде чем приступить к созданию эскизов.

Предварительные зарисовки являются очень важным моментом работы над проектированием костюма, моментом анализа собранного материала. Именно этот этап способствует образному раскрытию темы, возникновению творческих замыслов, поиску оригинальных решений. Предварительные зарисовки на этом этапе могут выполняться с использованием различных изо-

бразительных средств в зависимости от цели художника: хочет ли он зарисовать общую форму, отдельные ее детали, отобразить пластику линий этой формы, зафиксировать орнамент декора, или же запечатлеть цветочное решение, фактуру и т. д. В любом случае, главное требование к первоначальным зарисовкам — быть как можно более точными и выразительными.

На основе изучения накопленной информации у дизайнера возникает решение проектируемого костюма или целой коллекции, которое он воплощает в эскизах. Костюм в эскизах почти всегда изображается на фигуре человека, благодаря чему зритель получает информацию и о характере формы костюма, и о ее пропорциях, масштабности, и об образной выразительности костюма, и даже о манере поведения человека в этой одежде.

Нельзя путать эскиз костюма с наброском фигуры человека с натуры. Рисование костюма на фигуре в эскизе принципиально отличается от изображения одетого человека в наброске. В последнем случае задача художника сводится к тому, чтобы обратить внимание на характерные особенности конкретного человека, выразить пластику его движения, позы. При этом в наброске изображаются только те детали костюма, которые помогают осуществлению этой задачи, а второстепенное - отбрасывается.

Задача дизайнерского эскиза - рассказать зрителю о самом костюме, продемонстрировать определенную модную линию, поэтому второстепенными здесь являются подробности анатомического строения тела человека. Чтобы сделать образ модели более выразительным, а конструкцию более ясной, в эскизе зачастую при рисовании фигуры изменяются ее пропорции (например, удлиняются ноги и фигура в целом, уменьшается величина головы и т. п.).

В наброске художник ищет интересное, выразительное движение самого человеческого тела, какой-то характерный поворот. В эскизе же фигура человека изображается в таком положении, которое наиболее выгодно преподносит костюм, а это, как правило, статичные, несложные позы. Кроме того, набросок фигуры всегда выполняется с натуры, тогда как эскиз костюма — результат работы художника по представлению.

Для модельера выполнение набросков с натуры не только полезно, но и обязательно, так как оно дает навыки анатомически верного изображения человека в самых разнообразных ракурсах. Эскиз никогда не будет выглядеть убедительно и профессионально, если человеческая фигура, демонстрирующая костюм, нарисована неумело.

Существуют различные виды эскизов и у каждого из них своя задача, свой уровень технического мастерства, определенный набор формальных приемов, позволяющих максимально выразить идею формы с художественной и технической стороны.

**Эскиз костюма** - это плоскостное изображение объемной формы костюма на человеке, воплощенное на бумаге или ином материале (картоне, холсте и т.п.) первоначальных идей, замыслов художника. Эскиз - своего рода язык общения между соавторами (дизайнерами), между автором и руководителем, между дизайнером и клиентом. В эскизе решаются проблемы структуры художественного образа - автор концентрирует свои усилия, внимание на гиперболизации остроты характера, необычности. Говоря о новых линиях в одежде, имеется в виду постановка силуэта, усиление цветового и фактурного звучания, преувеличение формы. В эскизе выражается художественное кредо дизайнера. **Дизайнерский эскиз** - это эмоциональное решение моделей, в котором дизайнер решает характер, общее цветовое звучание, конструкцию, назначение и ассортимент моделей.

В эскизах разрабатывается коллекция моделей-идей. Коллекция может охватывать весь ассортимент, предназначаться для определенной возрастной группы или профессии и т.д. Количество моделей в коллекции может быть различное - от 3-х до 20-ти. Модели в эскизах должны отличаться достаточным разнообразием, быть взаимосвязаны композиционно, и составлять единое целое. Эскизы, выполненные на высоком художественном уровне - произведения искусства, они занимают достойное место на выставках рядом с живописными полотнами. Художественный эскиз целесообразно выполнять на бумаге формата А3. Дизайнер заканчивает разработку идей-моделей в эскизах, как правило, последней наиболее интересной, масштабной и проработанной, являющейся ведущей. Мо-

дели-идеи группируются, заключаются в одну композицию, своего рода рекламу предложений автора по теме.

## 1.2. Разновидности графики

Графикой называется один из видов изобразительного искусства, близкий к живописи, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности. Основным средством графики является однотонный рисунок, изображенный с помощью линии и светотени: роль цвета остается в ней сравнительно ограниченной. Слово «графика» происходит от греческого слова «graphike», что означает - рисую, пишу. Так как всякое письмо осуществляется с помощью пера или кисти, дающих на бумаге одноцветную линию, графику рассматривают в первую очередь как линейное изображение в одну краску.

Возможности ее применения очень широки, а виды и формы разнообразны. К произведениям графического искусства относятся станковые рисунки, гравюры, литографии, книжные иллюстрации, плакаты, газетные карикатуры, театральные афиши, торговая реклама и др. Каждая разновидность графического рисунка по технике исполнения имеет свои особенности и художественную выразительность. Среди всего разнообразия специфической является графика журнала мод (обложка, страница, разворот), а также рекламная афиша о показе, демонстрации моделей одежды, буклеты, проспекты, альбомы мод и т. п., что в целом называется «мода-графика».

Мода-графика доносит до зрителя культуру костюма, моду, рекламирует одежду, обувь, аксессуары, в целом костюм (модели, комплекты, ансамбли, коллекции), разъясняет зрителю достоинства форм, линий, цвета, а также их характерные конструктивные и технологические особенности.

Постепенно понятие графики расширялось: в нее включались различные виды гравюры — одноцветной и многоцветной, литографии, рисунки черными и цветными карандашами. Изобразительные возможности графики

совершенствовались.

Одним из характерных признаков графики является построение изображения с помощью рисунка и применение одного ахроматического (чаще всего черного) цвета в сочетании с белым или же цветным фоном самой бумаги. В самом рисунке может преобладать не линия, а пятно.

Относительная ограниченность средств графики по отношению к живописи - лишь кажущаяся. Варьируя отношения одного только черного цвета рисунка к белому фону бумаги, используя лаконичные контрасты белого и черного или прибегая к тончайшим и сложнейшим переходам пятен и линий разной интенсивности (градации серого), художник-график может добиться большой выразительности. Графика имеет свои преимущества: ее средствами можно дать почувствовать такое свойство поверхности предметов, как фактуру (гладкую, шероховатую, блестящую), и даже вызвать представление о цвете, а исполнение требует меньшей затраты времени, чем в живописи. Как правило, произведения графики исполняются на бумаге, изредка на шелке или пергаменте.

Рисунок существует и как разновидность графики, здесь используются все основные технические средства и возможности рисования. Рисунок исполняется преимущественно твердым красящим веществом: карандашом, углем, сангиной, соусом, пастелью. При этом используется техника линии, штриха и тонального пятна. Тональное пятно применяется в графике и при работе красками (акварель, гуашь, темпера). В графике работа красками может быть в технике гризайли (одним цветом), многоцветной, но без светотени (плакатной). В этих случаях рисунок близко соприкасается с живописью и может отличаться от нее лишь общим характером исполнения.

Большие изобразительные возможности содержит цветная графика. Как уже отмечалось, отличие графики от живописи — в ограниченности, минимуме цветов (хроматических) в композиции. При ограниченном количестве гармоничных цветов требуется, чтобы составляющие композицию цвета были содержательными, необычными. При умелом составлении композиции цветная



графика приобретает особые качества утонченности, изысканности и элегантности.

Выразительные художественно-графические возможности содержит монохромное решение. В таком случае имеет место в композиции тональное (светлотное) развитие одного хроматического цвета. Например, красный, темно- и светло-красный; синий, темно-синий и голубой. Нарядность монохромной композиции (костюма) придает введение в соответствующих пропорциях (по площади) белого цвета. Подбор цветов, построение цветной графики возможны по принципу гармонии родственных, родственно-контрастных или контрастных цветов. Простейшую графику мы имеем, когда черно-белое решение дополнено одним хроматическим цветом определенной тональности (светлотности). Принципы построения цветной графики (в плане тонального диапазона, пропорций тональных площадей и т. п.) аналогичны созданию ахроматического графического решения.

Истоки цветной графики находим в искусстве древнерусской иконописи (рис. 1), иранской миниатюры, японской гравюры (рис. 2), витражей средневековья.

В дизайнерском проектировании костюм как произведение искусства решается скорее графически (цветная графика), чем живописно. Это обусловлено упрощением, обобщением эскизной подачи костюма. Такой принцип построения костюма способствует достижению художественной выразительности и цельности восприятия.



Рисунок 1 – Федор Зубов «Святой Никонор». Икона 1685г.



Рисунок 2 – Китао Сигэмаса «Две красавицы». Японская гравюра XVII в.

### 1.3. Виды костюмных эскизов

Эскизирование - графический этап работы дизайнера над проектированием модной формы одежды. Существует несколько видов эскизов, каждый из которых имеет свои задачи и определяемую ими графическую манеру с той или иной степенью подробности детальной проработки.

Все многообразие костюмных эскизов можно классифицировать следующим образом:

- **фор-эскизы** — быстрые предварительные рисунки (набросок идеи) будущей формы костюма с приблизительным изображением ее основных признаков: пропорций, ритма фрагментов и членений силуэта.
- **творческие эскизы** — изображения моделей или коллекции, выполненные на бумаге большого формата с достаточно детальной прорисовкой не только общей формы одежды, но и отдельных ее элементов;
- **рабочие эскизы** — рисунки-схемы, точно передающие силуэт, пропорции и детали костюмной формы, а также ее конструктивную основу;
- **рекламная графика** — графическая продукция, призванная привлечь потребителя к пропагандируемой модели или коллекции (плакат, буклет).

### **Значение фор-эскизов в проектировании одежды.**

Графическая часть работы над созданием костюма всегда начинается с выполнения фор-эскизов, или предварительных эскизов. Фор-эскиз - это выражение первоначальных замыслов формы проектируемого изделия. В нем, как правило, достаточно точно определяются силуэт, пропорции, ритмическая организация частей и элементов будущей модели, а главное - ее образность. Детали не прорабатываются.

Фор-эскиз как форма графической работы в художественном проектировании одежды применяется для создания одной идеи-костюма, а также для изображения серии костюмов — коллекции. Выполняются фор-эскизы быстро, легко, без привязки к конкретному материалу и уточнения конструкции изображаемой одежды. Этот вид эскизов является самым чувственным, живым и непосредственным изображением костюма, остро, даже несколько гиперболизированно выражающим сущность художественного образа проектируемых моделей. Фор-эскиз всегда изображает костюм на фигуре человека, причем зачастую в характерном движении. Предварительный рисунок дает представление не только об образности костюма, но и о характере поведения одетого в него человека.

Так как основной задачей фор-эскиза является фиксация первоначальных представлений автора о форме костюма, он представляет собой достаточно лаконичный черно-белый рисунок, выполненный при помощи линий и пятен такими графическими средствами, как карандаш, фломастер, гелевая ручка, черная тушь и т. п. (рис. 3).

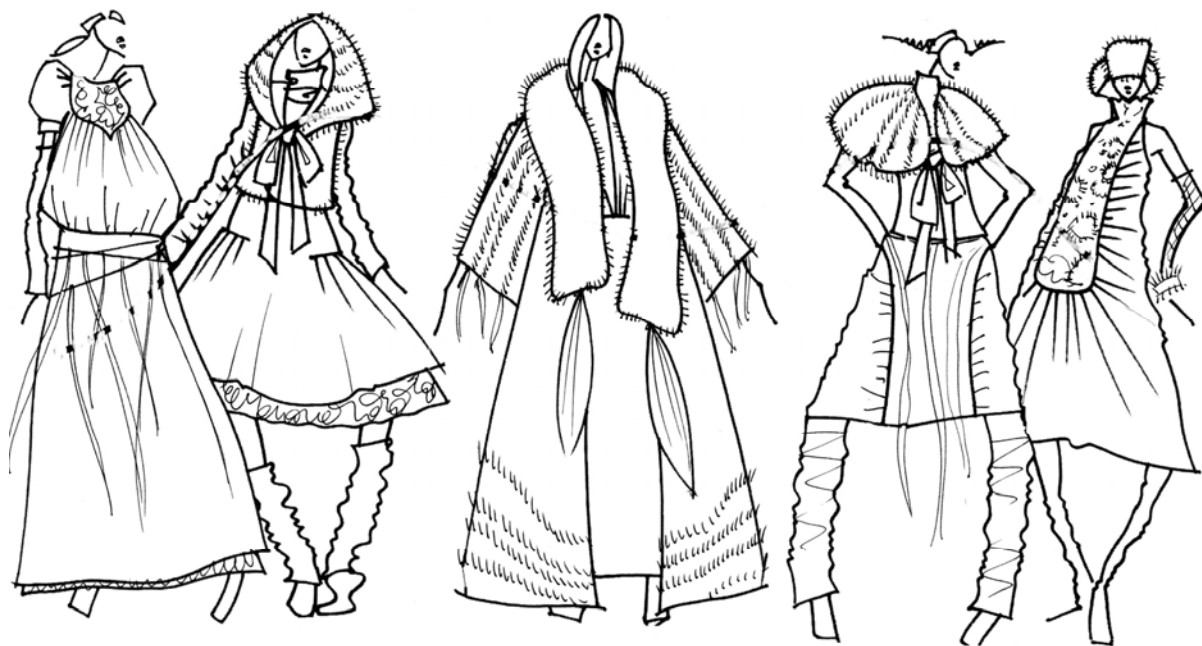


Рисунок 3 – Форэскиз коллекции спортивных костюмов

Иногда художник хочет в предварительном эскизе отобразить общий колорит, а также пластическое движение цветовых пятен будущей модели. В этом случае фор-эскизы выполняются в цвете чаще всего при помощи акварели, гуаши или темперы, реже — цветными карандашами и фломастерами. В них не содержится подробной информации о конструктивной основе костюма, фактуре и качестве материалов. Зато эскизы довольно наглядно демонстрируют колористическое решение моделей, пропорциональное соотношение и динамику цветовых пятен, общий эмоциональный настрой.

Талантливые дизайнеры, работая над фор-эскизами костюмов, создают графические работы, поражающие гармоничной точностью найденного соотношения масс, «музыкальной» красотой линий, четко организованным ритмом.

Интересно, что при дальнейшей переработке идеи фор-эскиза в рабочие и даже в творческие эскизы, зачастую утрачивается чувственность, легкость и красота рисунка. Вероятно, это происходит потому, что фор - эскиз «рождается» не путем терпеливого и подробного накапливания мелочей и частностей, не из сухого анализа, а из непосредственного чувства, эмоционального толчка, побудившего дизайнера взяться за выбранную тему коллекции. Фор-эскиз — это способ не только выразить идею будущего изделия, но и выработать у начинающего художника непосредственность чувственного восприятия.

### **Требования к рабочим эскизам**

После того как художник нашел идею и отразил ее сначала в фор-эскизе, он должен показать, как эта идея может быть воплощена в реальный костюм. Рабочий эскиз – это конструктивный эскиз, он предназначен для работы с заказчиком, конструктором, технологом, в нем четко и ясно должна читаться идея, заложенная в модели. Он дает зрителю полное представление о композиции, разрабатываемой костюмной формы, а главное — о ее конструктивной основе. В рабочем эскизе подробно изображается конструктивная схема изделия: линии покроя и все членения, которые строят форму. Этот эскиз всегда ориентирован на ту или иную пластику материалов, из которых должна быть изготовлена задуманная форма.

Чтобы представление об особенностях конструкции изображаемого костюма было как можно более полным, на рабочем эскизе изделие показывается, как правило, в различных ракурсах: вид спереди, сзади, иногда сбоку. Если модель имеет какие-нибудь сложные и оригинальные детали, они изображаются на конструктивном эскизе в виде укрупненных фрагментов.

Иногда рабочие эскизы содержат поясняющие тексты с указанием подробностей выполнения отдельных конструктивных узлов и декоративной отделки, а также уточнением комбинации тканей с другими швейными материалами и используемой фурнитуры. В отличие от фор-эскизов и творческих эскизов, где одежда всегда изображается на фигуре человека, в конструктивном эскизе изделие может

быть показано как на фигуре (рис. 4), так и без нее в виде линейно-конструктивной схемы (рис. 5).

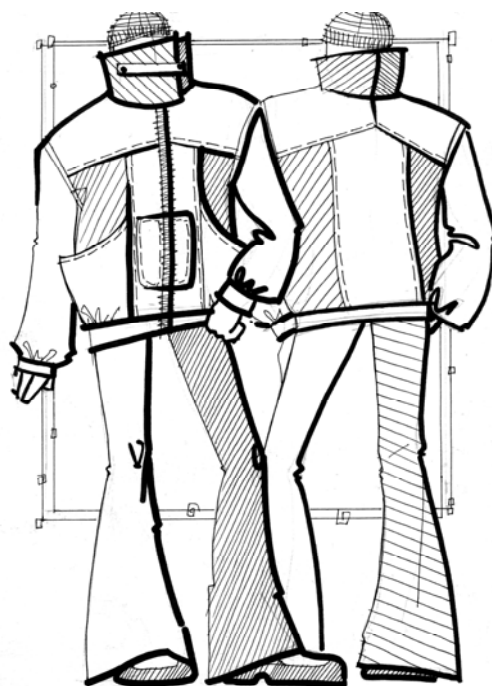


Рисунок 4 – Конструктивный эскиз

Чаще всего конструктивный эскиз выполняется в черно-белом решении - карандашом, фломастером или гелевой ручкой. Для большей наглядности таких эскизов можно применить цветные линии или пятна. Рабочие эскизы не отличаются особой выразительностью и художественностью, они имеют цель - дать исчерпывающую информацию о конструктивных особенностях формы, ее покрое, пропорциях, членениях, деталях, пластике линий, обусловленной пластическими свойствами конкретных материалов, образцы которых обычно прилагаются к рисунку. Кроме того, рабочий эскиз дает полное представление о местонахождении и характере декоративной отделки, определяющей композиционный строй изделия. Образно говоря, рабочий, или конструктивный эскиз — это мост между идейным замыслом художника-модельера и работой конструктора, технолога и прочих специалистов, призванных дизайнерскую идею осуществить в реальном изделии.

Рисунок 5 наглядно демонстрирует все требования, предъявляемые к рабочему эскизу. Центральное место в нем занимает изображение фигуры человека в том ракурсе, который наиболее полно информирует зрителя об особенностях костюма. В данном случае это — вид спереди (самый распространенный вариант). Справа на эскизе художник поместил схему костюма со спины. Поясняющие надписи дают представление о тканях и прочих материалах, которые дизайнер планирует использовать для изготовления данной одежды. Обычно в правом верхнем углу эскиза прикрепляются небольшие образцы этих тканей. Подобный эскиз содержит необходимую информацию как для заказчика, так и для конструктора и технолога, призванных решить задачу создания костюма на техническом уровне.



Рисунок 5 – Рабочий эскиз модели

Создание рабочего эскиза — это графический этап работы над новой моделью. Пользуясь условным «языком» эскиза, можно довольно эффектно преподнести совершенно неинтересный костюм, поэтому нельзя только по графическому изображению признавать работу дизайнера состоявшейся. Чтобы идея художника получила достойное воплощение в материале, необходим труд многих специалистов — конструкторов, технологов, портных и т. д.

## **Творческие эскизы.**

Творческий эскиз – это дальнейшее развитие и уточнение первоначальных идей дизайнера. Он может заменять рабочий эскиз или выполняться после изготовления изделия как презентация идеи. Назначение творческого эскиза — не только выразить основную мысль автора, но и подробно рассказать о ней, о ее воплощении в конкретном материале, о том, как проектируемая одежда выглядит на человеке. Поэтому одежда на творческом эскизе всегда изображается на фигуре человека в характерном движении. Творческий эскиз представляет собой детальный рисунок, в котором художник решает характер и пластику всех формообразующих линий - силуэтных, конструктивных, декоративных. Кроме того, в этом эскизе намечается конструкция формы, общее цветовое решение, функциональная направленность одежды (нарядная, повседневная, для отдыха и т. д.), при этом он обладает достаточной художественной выразительностью.

Творческий эскиз совмещает в себе эмоциональность фор-эскиза и детализацию рабочего эскиза. Выполняются творческие эскизы на бумаге или картоне большего, чем фор-эскизы, формата. Это обусловлено тем, что подробная прорисовка проектируемого костюма требует больших площадей изображения. При работе на большом формате композиция листа должна видоизменяться, а не только увеличиваться. Для сохранения выразительности композиция листа эскиза должна продумываться заново. Однако идея композиции формы костюма при этом остается той же. Художественный эскиз, как правило, изображает не только сам костюм, но и манеру его ношения, а также необходимые аксессуары, дополняющие образ одежды: головные уборы, шарфы, обувь, перчатки, сумки и другие дополнения, завершающие целостный образ (рис.6).





Рисунок 6 – Творческий (художественный) эскиз

Если фор-эскиз всегда предшествует работе над костюмом в материале и является первым этапом в художественном проектировании одежды, то творческий эскиз обычно выполняется по итогам изготовления изделий. Он является результатом анализа новых обстоятельств, всех факторов, которые могут проявиться при работе с конкретными швейными материалами. Зачастую не удается до конца предусмотреть, как поведет себя тот или иной материал при создании из него костюмной формы, определенные свойства материалов могут внести коррективы в проектируемую модель.

На творческом эскизе может помещаться изображение одной модели или серии моделей, составляющей коллекцию. Последний вариант художественного эскиза, представляющий собой многофигурную графическую композицию, может помимо рисунков самих моделей одежды иметь фон, отражающий некую условную среду, а также пояснительный и рекламный текст. В этом случае творческие эскизы выполняют роль рекламной продукции.

## Рекламная графика

Рекламная графика относится к итоговым видам графических работ и имеет целью пропаганду проектируемой модели или коллекции. Реклама модной формы костюма может включать в себя плакат, буклет, журнал и т. д. Каждый из этих видов рекламной продукции содержит информацию о модели, которая состоит из изображения костюма и текста. Соотношение этих информационных моментов (текста и рисунка) зависит от назначения рекламного листа.

**Плакат** — это символическое изображение идеи формы костюма. Его цель — привлечь внимание зрителя, остановить его и сразу передать информацию о предмете рекламы. Такая цель обуславливает графическую композицию плаката: он чаще всего имеет минимум текста, который должен легко читаться и запоминаться сразу, вызывая интерес у зрителя к данной модели.

Графическая манера исполнения рисунка модели также должна притягивать к себе внимание зрителя. На плакате изображаемая форма костюма всегда обобщенна по рисунку, лаконична по силуэту, проработке основных деталей, передаче цвета. Идея формы костюма на плакате только тогда легко и эффективно доносится до потребителя, когда она выражена лаконично, оригинально, ярко, без лишней детализации, которая затрудняет быструю переработку информации зрителем.

Плакат традиционно входит в графическую часть диплома и ему уделяется особое внимание. Он сильно привязан ко всей графической серии дипломной работы и составляет ее неразрывную часть. Связь осуществляется через единую пластику форм в плакате и законченных эскизах, цвет, светлоту, прием исполнения. В определенной степени это «обложка» серии чистовых листов и по своей идее — нечто среднее между обычным плакатом и иллюстрированной страницей журнала мод. На нем отрабатываются навыки, которые в дальнейшем при необходимости могут быть использованы в коммерческом плакате, графике журналов мод, проспекте и буклетах. Плакат графической части диплома наиболее близок плакату-афише о демонстрации моделей. В графической рекламе костюма изображение практически всегда сопровождается текстом. В зависимости от значения это может быть одно слово (например,

название фирмы), или большой текст. Ценность рисовальной (изобразительной) рекламы много выше, чем текстовой, и чем меньше текстовой части, тем лучше. Реклама моделей одежды в значительной степени ведется средствами графики. Смысл рекламы изделия – показ лучших его сторон, возбуждение к нему интереса у потенциального покупателя. Характер модели диктует выбор графических средств, возможную композицию, сюжетную заявку изображения (рис.7).



Рисунок 7 – Рекламный плакат к показу коллекции

**Буклет или проспект** — книжная форма рекламы небольшого объема — одна или несколько страниц. Обычно здесь имеется значительное количество текста, поясняющего изобразительную информацию.

**Журнальная страница** — вид рекламной графики, наиболее тесно связанный с

работой модельера. Журналы мод информируют зрителей о модных тенденциях текущего сезона. Здесь текст, поясняющий изображения, чередуется с самими изображениями. Информативность журналов мод обеспечивается в основном за счет изображений предлагаемой одежды, которые занимают больше места, чем текст.

Композиция журнальной страницы близка к композиции творческого эскиза. Изображение предлагаемых моделей занимает здесь первое место, а текст имеет откровенно подчиненное значение. Если на плакате одежда изображается символически, обобщенно, то на журнальной странице изображение модели имеет повествовательный характер - подробно информирует о силуэтной форме одежды, покрое, комплектации костюма и его пластической связи с фигурой человека (рис.8).



Рисунок 8 – Композиция журнальной страницы

Рисунки на журнальной странице могут быть выполнены в черно-белом варианте с использованием линейных и линейно-пятновых графических фактур, могут выполняться в цвете. Журнальная страница часто вбирает в себя сразу не-

сколько графических приемов — линию, пятно, аппликацию, фотомонтаж и др.

Графический язык журнальных страниц позволяет представить себе ткань, из которой выполняется та или иная модель. Возможен вариант, когда предложенный в эскизе рисунок ткани дает возможность спроектировать его в реальности.

Журнальная страница, будучи по существу многофигурной композицией, предполагает некоторый сценарий, отражающий образную тему изображенной на ней серии моделей. Такой сценарий является ритмической основой графического изложения темы. Он обуславливает количество изображенных моделей, характер их взаимодействия (т. е. группировку отдельных изображений), а также помещает их в определенную условную среду обитания.

Очень важно в такой композиции обеспечение доминанты, т. е. композиционного и идейного центра коллекции. Роль его должна сыграть группа моделей (обычно числом от одной до трех), наиболее ярких в образном отношении, помещенная примерно в центре композиции.

## **2. Приемы графической подачи. Материалы.**

### **2.1. Виды графической подачи**

Разрабатывая костюмные эскизы, художник обращается к различным средствам и приемам изобразительной выразительности. Арсенал этих средств весьма велик. Выбор техники, в которой выполняется эскизная графика, зависит в основном от назначения эскиза и характера костюма или коллекции.

Точка, линия и пятно — это графические элементы, позволяющие создать любое изображение. В эскизной графике существует понятие «графическая фактура», которое означает способ заполнения поверхности изобразительного листа различными графическими знаками. В отличие от реальной фактуры предметов, которую можно ощущать визуально и тактильно (на ощупь), в графике говорить о разнице фактур можно лишь в иллюзорном смысле, потому что физически поверхность графического листа, которая заполненная различными

способами, остается однородной.

К средствам художественного выражения в графике относятся: основные приемы графической подачи – это линия, пятно, штрих, точка и композиционные средства. Средства и приемы графики костюма зависят от требований моды. Они определяют материалы, из которых изготавливаются модели одежды. А это влияет на характерные особенности пятен, линий, с помощью которых строится изображение.

### **Линия.**

При всем разнообразии приемов и способов создания костюмного эскиза основным художественным средством является линия. Дизайнер превращает линию в мощное средство эмоционального воздействия на зрителя. Живая, выразительная, экспрессивная линия не только привлекает внимание к форме костюма, но и помогает дизайнеру раскрыть образный настрой проектируемой модели.

Линии могут иметь различный начертательный характер: они бывают прямые, кривые, зигзагообразные, или ломаные. В свою очередь кривые линии делятся на кривые с постоянным радиусом кривизны, к которым относятся окружности и дуги, и кривые с переменным радиусом кривизны, представляющие собой гиперболы, параболы, спирали и произвольные кривые.

По направлению различают горизонтальные, вертикальные и наклонные, или диагональные линии. Интересно, что все линии в зависимости от пластического характера и направления несут свою образно-эмоциональную нагрузку, оказывая различные воздействия на психику зрителя (рис. 9).






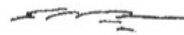



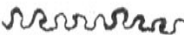




-  уверенная, правильная (рекомендуется для изображения костюмной ткани).
-  упругая, легкая, плавная (рекомендуется для изображения шелка и органзы).
-  динамичная, взрывная
-  вялая, усталая (рекомендуется для изображения тонкого трикотажа).
-  легкая, воздушная (рекомендуется для изображения шифона).
-  неточная, порывистая (рекомендуется для изображения льна и хлопка).
-  шероховатая, живописная (рекомендуется для изображения драпа).
-  жесткая, ржавая (рекомендуется для изображения фактурного трикотажа).
-  точная, сильная (рекомендуется для изображения драпа).
-  кокетливая (рекомендуется для изображения трикотажа).
-  изящная (рекомендуется для изображения тяжелого шелка).
-  нервная (рекомендуется для изображения меха).
-  неуравновешенная, динамичная (рекомендуется для изображения длинноворсового меха).
-  колючая (рекомендуется для изображения меха).

Рисунок 9 – Образно-эмоциональные характеристики линий

Так, например, прямые горизонтальные линии, ассоциируясь с горизонтом, вызывают у зрителя чувство покоя, стабильности, устойчивости; прямые вертикальные линии передают стремление вверх, динамичность, они сообщают форме стройность; прямые наклонные линии создают ощущение неустойчивости, постепенного движения, причем, чем больше наклон этих линий, тем активнее воспринимается движение. Самая напряженная по пластике — ломаная линия, она всегда несет в себе элемент агрессивности. Совсем по-другому воспринимаются кривые линии. Кривые с постоянным радиусом выражают плавное, спокойное движение; в природе этих линий заложена идея постоянства, статики, уравновешенности, особенно, если эти линии замкнутые. Кривые же с переменным радиусом несут в себе активную динамичность, напряженность, неравномерность, убывающее или нарастающее движение. Кроме того, в кривых с переменным радиусом кривизны заложены также признаки качения, вращения и развития.

С линии начинается проектирование и изображение костюма. Линия отвечает за его пластику, движение, характер. Ее универсальность позволяет применять линейные изображения во всех видах графической работы - от первоначальной идеи до рекламы. Линия - граница, отделяющая форму от окружающего ее пространства. Линия служит не только изображению и определению границ форм, она выявляет чувства и мысли автора. Характер линии в языке изобразительного искусства меняется почти каждое десятилетие, динамично реагируя на изменения жизни.

Линия обладает большими изобразительными возможностями. Пользуясь одними только линиями, не вводя в рисунок светотени, можно не только изобразить пропорции фигуры человека, но и передать ее положение в пространстве, объем и характер движения одежды. Линейное решение эскиза можно осуществить черным или каким-нибудь темным цветом кистью, пером, карандашом, фломастером, гелевой ручкой.

Линия в графическом изображении получила множество восторженных определений: она легкая и волшебная, прихотливая и жесткая, теплая, стремительная. В графической подаче одежды линия бывает:



- одной толщины и одного напряжения, вьющаяся, словно нитка;
- разной толщины - то исчезающая, то выходящая из плоскости бумаги;
- неровная, со множеством зигзагов и росчерков.

Линия широко используется в рабочих эскизах, при изображении особенностей модели, выявлении конструкции. Изменение характера линии позволяет акцентировать главное в модели. Для этого линии должны быть разнообразными по тону — от самого темного до самого светлого, разными по толщине, резкими и расплывчатыми, сплошными и прерывистыми. Они то усиливаются, то слабеют, то приближаются, то удаляются, исчезая совсем и вновь появляясь во всю силу. Аккуратное вырисовывание формы непрерывными линиями одинаковой толщины придает рисунку сухой, резкий и вместе с тем вялый вид. Такой рисунок так же скучен, как монотонное пение или чтение без интонации. Самый правильный по пропорциям и перспективе рисунок, обведенный жесткими и одинаковыми по толщине линиями, будет производить неприятное впечатление сухого чертежа. Если же линии в рисунке разнообразные, тогда и линейная зарисовка становится объемной, пространственной и живой.

Различные изменения в характере линий не должны быть случайными и произвольными, их нужно связывать с натурой. При изменении положения и освещения формы человека в одежде контур его силуэта тоже меняется, а там, где видимый край формы по тону сближается с тоном фона, контур силуэта может быть незаметным. Поэтому в зарисовке контурные линии силуэта и границы поверхностей формы передаются штрихом разного качества, как по тону, так и по ширине и мягкости. В тоновых частях линия проводится сильным нажимом карандаша, в освещенных и выпуклых частях фигуры и одежды - слабым нажимом. Те элементы, которые бросаются в глаза с первого взгляда, характеризуются как композиционный центр и отображаются резко и отчетливо, а остальные рисуются тонкими, светлыми и прерывистыми линиями (рис. 10).



Рисунок 10 – Композиция графического эскиза костюма: линейная подача

### **Штрих.**

**Штрих** всегда соседствует в изображениях с линией. Если линия призвана определить границы формы и деталей, то штрих - передавать фактуру, объем формы. Линия тоже может выражать объем формы, но не так убедительно, как штрих. Штрих может и не быть объемным, а только конкретизировать линейный абрис, выявить фактуру и тональность материала.

Нет необходимости искать сложное светотеневое состояние. Это значительно сужает возможности использования штриха, им пользуются довольно ограниченно, в качестве дополнения к линии. В коротких форм - эскизах штриховка не нужна, а чистовые листы исполнять трудоемкой штриховой техникой нет смысла. Лишь в определенных рекламных композициях фактура штриха (черного, белого или цветного) может нести необходимую смысловую нагрузку (рис 11).

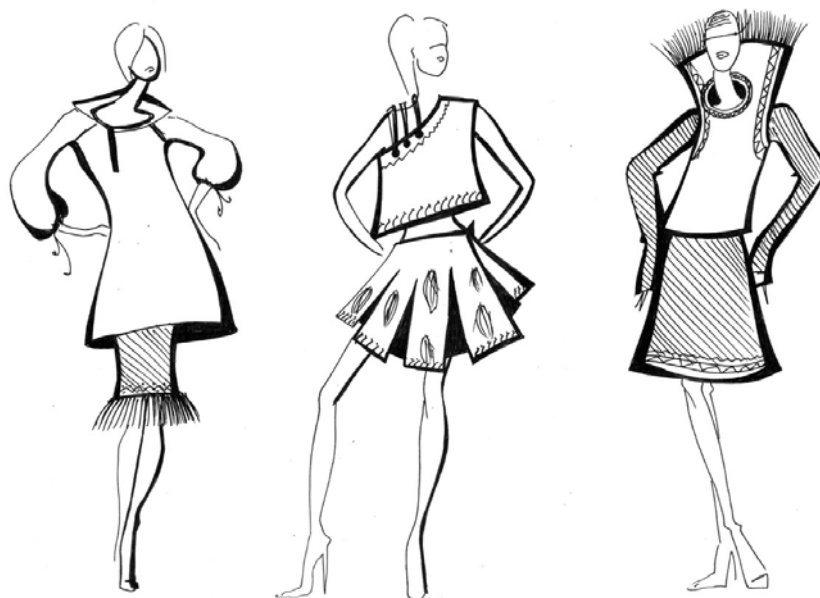


Рисунок 11 – Использование штриха в графике эскиза костюма

### **Точка.**

Точечные изображения строятся на основе точек разной величины, но одинаковой конфигурации (почти круглой формы). В графике костюма точка используется для передачи художественного образа. Изображение костюма с помощью точки легкое, невесомое. Трудоемкость нанесения точек на бумагу без специальных приспособлений ограничивает возможности применения такой техники, но особая, ни с чем не сравнимая фактура точек всегда притягивает внимание зрителя. Приемы работы точкой используются в сочетании с другими средствами графического выражения. Как и штрих, точка практически не работает в фор-эскизах и появляется только в чистовых листах и рекламе. При штриховом и точечном решении композиции в качестве материалов применяют тушь и чернила, а инструментами могут быть различные стальные перья, рапидограф, рейсфедер, стеклянная палочка. Можно использовать также шариковую, гелевую, капиллярную ручку или фломастер (рис 12).

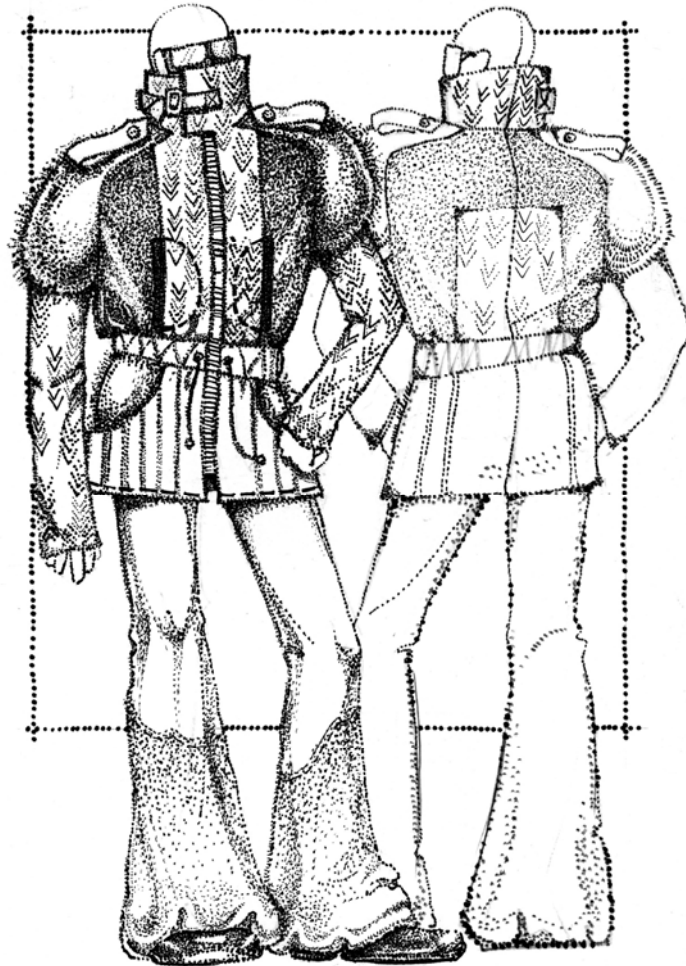


Рисунок 12 – Точка как средство графической подачи эскиза костюма

### **Пятно.**

Замкнутые линии образуют внутри себя **пятно**. Таким образом, пятном называется часть плоскости, ограниченная замкнутой линией. Линия при этом теряет самостоятельное значение и становится границей, разделяющей соседние пятна; образность такой фактуры всецело зависит от характера пятна — образовано ли оно прямыми или кривыми линиями, является ли правильной геометрической фигурой или имеет произвольную конфигурацию; подобные фактуры имеют очень активное звучание, они резки и контрастны и воспринимаются как тяжелые и выступающие.

В каждом рисунке различают пятно мотива, т. е. изобразительного знака, и пятно фона. Во многих композициях абстрактного, или формального характера де-

ление на фон и рисунок весьма условно. Пятна, расположенные рядом, могут отличаться друг от друга цветом, светлотой, фактурой. Если это различие отсутствует, соседние пятна воспринимаются как одно пятно. Образность, эмоциональный характер восприятия пятна находится в прямой зависимости от характера линий, образующих это пятно. Например, пятна, образованные прямыми вертикальными и горизонтальными линиями, воспринимаются устойчивыми, статичными, а если замкнуть линию с переменным радиусом кривизны, получится динамичное пятно.

Пятновое решение может передаваться с помощью цветных чернил, карандашей, туши, акварели, пастели, гуаши. При выполнении эскизов красками используются различные техники - пятновая заливка, энкаустика, монотипия, коллаж (аппликация с использованием цветных бумаг и выкрасок) и т.п. Наносить краску (акварель, гуашь, темпера) кистью можно по-разному - прозрачно, пастозно, лессировкой и т.д. Для графической передачи фактур материалов (кожи, меха, текстиля и др.) используются различные приемы выполнения эскизов:

- прорисовка эскиза иглой на белой бумаге, затем заливка акварелью определенных пятен, ограниченных процарапанным контуром;
- работа воском, как рисующим материалом;
- в технике коллажа – аппликативный монтаж пятна с помощью цветных кусочков журнальной бумаги или ткани;
- в технике трафарета - нанесение густотертых красок (гуашь, темпера) на поверхность готовых фактур материалов (ткань, кожа, искусственная кожа с рисунком тиснения под рептилий и др.), а затем отпечатывание их на соответствующих участках эскиза на бумаге;
- нанесение краски на эскиз губкой (мелко- или крупнозернистой) для получения фактур мягких ворсистых материалов;
- нанесение краски на эскиз полусухой жесткой кистью (щетиной) с набранной на нее неразведенной водой гуашью для получения различных вариантов меховых фактур (колючих, жестких и др.);
- в технике энкаустика - многослойное покрытие эскиза поочередно

слоями густой краски и воском (2-3-4 слоя) затем процарапывание иглой, скальпелем или другими инструментами в определенных местах нужного цвета с выявлением рисунка, композиции;

- в технике монотипия - на стекло наносится кистью, тампоном или катком слой масляной краски с разбавителем, на него накладывается лист бумаги (белой или тонированной) и, не касаясь бумаги руками, прорисовывается карандашом эскиз, делая затем оттиски рукой на нужных участках композиции.

Пятновые изображения строятся из черных, белых или, цветных пятен (плоскостей) различной конфигурации и различной тональности. Пятно отвечает за тон, фактуру, силуэт, объем (рис.13).



Рисунок 13 – Композиция графического эскиза костюма: пятновое решение

Черно-белые (двухсветлотные) решения наиболее контрастны, графичны и декоративны. Границы ослепительно яркого света и глубоко-черных теней

дают волшебную мозаику резко очерченных пятен, часто сливая очертания фигур в черно-белые плоскости. Чтобы избежать этого, модельеры больше работают с силуэтными изображениями, трактуя фигуру как единое пятно одинаковой светлоты. Изредка, для «оживления» решения, в силуэт включают небольшие детали другой светлоты. У искусства силуэта, как разновидности изображения в графике, древняя история, оно восходит к искусству Древнего Китая и Древней Греции (профильные фигуры на сосудах).

Являясь одним из подвидов графического искусства, силуэт имеет свою специфику, свои законы. Изображая лишь плоскую черную (или белую) фигуру, художник должен выразить не только формы, подразумевающиеся в ней, но и характер модели. Поэтому силуэтное изображение (а точнее, графические листы силуэтной подачи костюма на фигуре человека) имеет продуманную организацию как фигуры, так и окружающего поля. Активное введение в черные силуэты форм костюма белых плоскостей - воротников, манжет, перчаток и т.п. - усиливает взаимодействие черного пятна с белым полем бумаги (рис.14).

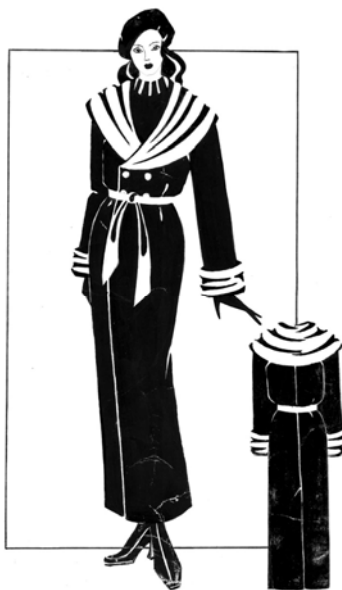


Рисунок 14 – Пятновое решение костюма и его деталей

**Линейно - пятновые изображения.**

Линия и пятно - самое распространенное сочетание графических средств в

эскизах художников-модельеров. В линейно-пятновых фактурах рисунок представляет собой совокупность всех графических элементов — точки, линии и пятна. Такие изображения наиболее выразительны. Этот вид фактуры позволяет передать декоративность и материальность изображаемых поверхностей в полной мере. Разную эмоциональную окраску можно получить в зависимости от преобладания линий или активных пятен в фактуре.

Линейно-пятновые изображения в основном не имеют объемных характеристик и открывают возможности для насыщения композиций орнаментальными мотивами. Линия и пятно требуют определенного «графического такта». Линия может нести одинаковую с пятном изобразительную нагрузку, а может служить дополнением, - например, к силуэтному изображению. Линия в линейно-пятновой графике может и не быть контуром всей фигуры, а обрисовывать лишь какую-то ее часть или деталь. Основой организации композиции в линейно-пятновой графике является ритм (рис.15).



Рисунок 15 – Линейно-

пятновая

композиция графического рисунка костюма

### **Линейно - штриховые изображения.**

Линия и штрих всегда провоцируют на действие: линию хочется укре-



пить штрихом, а штрих объединить движением линии. Если оба графических средства вносят равноценный вклад в создание рисунка, то говорят о линейно-штриховой графике. В истории графики огромное количество таких изображений, исполненных художниками разных времен и народов.

Модельеры, получив определенные навыки линейно-штрихового изображения в учебном рисовании, в производственной работе, к сожалению, используют их недостаточно. Причины этого разные, одна из них - недостаточная технологическая отработка взаимодействия линии и штриха. Для укрепления своего технического багажа полезно посмотреть на рисование как на сугубо творческий процесс, ставящий своей целью в большей мере выразительные, чем изобразительные задачи (рис. 16).



Рисунок 16 – Использование линии и штриха в графическом изображении

**Изображения, основанные на сочетании всех средств выражения.**

Активная работа всех средств выражения в графическом листе бывает редко. Обычно какие-то средства работают как основные, какие-то - как дополни-

тельные. Все их можно разделить на рисующие и фактурообразующие. Рисующими чаще всего бывают линия и штрих, а фактурообразующими пятно и точка. Принципы работы те же, что и в изображениях из трех средств выражения. Добавление к ним точки служит только еще одним фактурным усложнением или светотеневой градацией. Для поддержки черного пятна в рисунках моделей вводят черное обрамление (рис 17).



Рисунок 17 – Композиция графического рисунка костюма, выполненного с использованием всех средств выражения

Каждая модель требует определенного применения линии, пятна, штриха или точки. Закономерностью можно считать то, что первая идея костюма фиксируется графически линией или пятном. В дальнейшем, по мере перехода от идеи к фор-эскизу, рабочему эскизу, чистовой работе и рекламе, линия и пятно усложняются точкой и штрихом.

## 2.2. Значение тона в восприятии изображения

Для художника цветовой тон есть непосредственное ощущение светлоты цвета (ахроматического и хроматического). Из множества ахроматических тонов

(градаций от белого до черного или наоборот), различаемых глазом человека, для практической работы художника принято достаточным девяти в их простом ритмическом движении от белого до черного (рис 18).



Рисунок 18 – Шкала ахроматических тонов

При взгляде на равноступенную ахроматическую шкалу глаз адаптируется к среднему фоновому тону, господствующему по площади над всеми другими тонами. Только на фоне среднего тона другие тона выступают в с действительной в восприятии светлоте: белизна белого, чернота черного и т.д. Средний тон (и не только серый) обладает рядом отличительных свойств. Композиции, построенные на среднем и близких к нему тонах, вызывают ощущение спокойствия. Он наиболее чуток к выявлению одновременного светлотного контраста и в зависимости от окружения становится то светлее, то темнее. Ахроматический тон является также лучшим мерилем для определения насыщенности цветовых тонов. Будучи нейтральным в отношении теплоты и холодности различных тонов, он используется для различения этих признаков. Если положить на любую композицию рамку, покрашенную в средний серый тон, сразу можно определить общее тональное состояние композиции, степень насыщенности цветовых пятен, их светлоту и интенсивность. Если же анализировать композицию с помощью белой или черной рамки, тональное его состояние и цвета окажутся искаженными.

Условием любого изображения на плоскости является заметность пятен в отношении друг к другу. Главное влияние на нее оказывает относительная светлота пятен. Таким образом, всякое тональное изображение на плоскости основывается на заметности светлых (выступающих) и темных (отступающих) пятен

в отношении друг к другу и к среднему по светлоте полутону (или полутонам). Но заметность пятен зависит не только от светлоты, цвета и насыщенности, но и от площадей, которые они занимают в композиции. Чем больше относительная площадь пятна, особенно светлого, тем оно заметнее. И наоборот, чем меньше пятно, тем оно менее заметно. Сильное влияние на заметность пятен (светлых и средних) в композиции оказывает подчеркивание их контура черным (или каким-либо хроматическим темным) цветом. Чем толще линия контура, тем пятно заметнее. Явление заметности пятен, образующих композицию, позволяют художнику сознательно выделить главное и приглушить второстепенное.

Светлотная контрастность является главным средством построения композиции. Для равноступенчатого ряда ахроматических цветов характерно большое разнообразие тональной контрастности: от максимальной (белый – черный) до минимальной (между средними тонами). Поэтому в трехтоновых композициях возможны различные тональные (светлотные) диапазоны. Композиция, содержащая белый и черный цвета самого широкого диапазона, выглядит ярче, контрастнее, чем композиция, выполненная в средних тонах.

Трехтоновость обеспечивает ясную читаемость произведения искусства, его конструктивность. В композиции возможно присутствие и большего количества тонов, чем три. Однако, добавочные тона должны приближаться к трем основным, иначе изображение теряет читаемость и художественные качества.

На общее тональное состояние композиции влияют пропорции светлых, средних, темных пятен. Возможны следующие варианты: а) светлого, серого и темного тонов - поровну, композиция - статичная, особенно, если тона равноступенны; б) много светлого и сближенного с ним среднего тона, мало темного, композиция - светлая, динамичная; в) много темного и сближенного с ним среднего тона, мало светлого, композиция - темная, динамичная; г) много среднего, площади светлого и темного тонов – невелики, композиция - графична.

Лучшее взаимодействие площадей трех тонов наступает тогда, когда они связаны, хотя бы приблизительно, математическими пропорциями. Для трех площадей эти пропорции считаются таковы: площади светлых, средних и тем-

ных - равны; большая площадь (любого из тонов) – 50%, средняя – 31%, меньшая - 19%. Закономерная связь между площадями трех тонов обеспечивает композиции тональную собранность, живописность (рис.19).

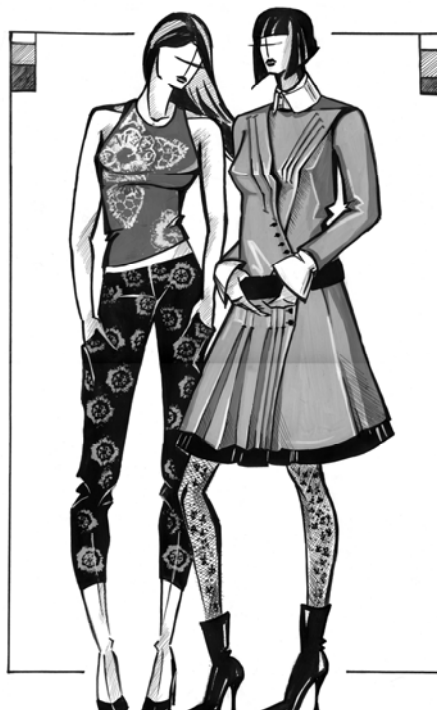


Рисунок 19 – Ахроматическое, трехтоновое решение композиции графического рисунка костюма

Основные виды решений тональных композиций: композиция на каком-либо среднем по тону фоне, где роль орнаментов (изображений) выполняют светлый и темный тона; композиция на светлом фоне, а изображение выполнено средним и темным тонами; композиция на темном фоне, а изображение выполнено светлым и темным тонами.

Двухтоновые композиции - всегда плоскостны. Небольшой глубиной обладают трехтоновые композиции в связи со способностью светлых тонов "выступать", а темных "отступать", однако это свойство не нарушает принцип плоскостности. Чтобы в многотонных композициях избежать объемности, необходимо соблюдать одно из следующих правил: все светлые пятна должны быть равно-

светлы, все темные - равнотемны, полутонов должно быть два или три, причем обязательно сильно сближенных; светлых - два сильно сближенных тона, темных - один или два сильно сближенных тона, полутоном – один (рис. 20).



Рисунок 20 – Черно-бело-серое изображение графического рисунка фигуры в народном костюме

### 2.3. Материалы для выполнения эскизов

Графическими средствами для выполнения эскизов являются карандаши, чернила, тушь, краски – акварельные, гуашевые, темперные и масляные, сангина, уголь, соус, пастель, фломастеры, цветная бумага для аппликаций. С их помощью выполняются эскизы в цвете. Каждый из этих видов краски обеспечивает

свой иллюзорный эффект передачи фактуры материалов на изображаемых костюмах. Рассмотрим их.

**Акварель** — происходит от латинского «аqua», что означает «вода». Эта краска, получаемая на основе растительного клея, растворяется водой. Ее основные качества — прозрачность, чистота цвета, сквозь который просвечивается тон и фактура бумаги. Акварельные рисунки совмещают в себе признаки как живописи — богатство тона, мягкость тональных переходов, так и графики — бумага активно участвует в построении изображения.

Акварель имеет специфические приемы работы — размыты и затеки одного цвета в другой создают эффект подвижности, воздушности, легкости и прозрачности изображения. Акварельные рисунки выполняются мягкой кистью из волос белки, колонка, барсука. Для работы акварелью лучше всего подходит специальная акварельная бумага, имеющая рельефную фактуру.

Акварельными красками можно работать по сухой бумаге, получая пятно с четкими границами, или «по сырому», т. е. по увлажненной бумаге. В последнем случае достигается довольно интересный эффект: пятно краски мягко растекается по бумаге, соседние пятна втекают друг в друга с образованием живописных тональных нюансов.

Получение разнообразных цветов и оттенков в акварели может выполняться двумя способами:

- механическим - путем предварительного смешения различных красок на палитре в виде колера;
- оптическим - когда прозрачные цветовые пятна накладываются друг на друга слоями с образованием нового оттенка (этот способ называется *лессировкой*).

В эскизной графике акварель часто сочетается с рисунком тушью и пером, являясь своеобразной цветовой подложкой, по которой выполняется точная и подробная прорисовка.

**Гуашь** — происходит от итальянского «guazzo», что переводится как «водяная краска». Она представляет собой тонко растертый цветной пигмент, в ко-

торый добавляется водно-клеевая связующая основа (гуммиарабик, пшеничный крахмал, декстрин и т. д.) и примесь белил.

Первоначально гуашь возникла как разновидность акварели, но позднее в нее стали добавлять для плотности красочного слоя белила. В отличие от акварели гуашью не принято работать прозрачно и изображать прозрачные ткани - краска кладется на бумагу плотным кроющим пятном.

Гуашь имеет несколько характерных особенностей, которые важно учитывать начинающему художнику. Во-первых, из-за белил, которые входят в состав красок, цветовые пятна при высыхании сильно высветляются. Во-вторых, гуашь наносится на бумагу в один слой, так как при наложении второго слоя первый начинает «вымываться» и появляется ощущение грязного цвета. Поскольку гуашь накладывается непрозрачно и всегда в один слой, в этой технике возможно только механическое смешение красок.

Для работы с гуашью можно пользоваться акварельными кистями, но лучше всего подходят специальные кисти с синтетическим волосом. Существуют и определенные требования к бумаге — она должна быстро впитывать влагу, иначе при высыхании красочного пятна на его поверхности образуются некрасивые разводы. Для выполнения эскизов в гуашевой технике хорошо подходит картон. Гуашью можно выполнять работы светлыми цветами по темному фону, и наоборот.

Пастозное письмо в живописи гуашью не используется, так как краски в этом случае растрескиваются. Гуашевые краски нужно тщательно размешивать до получения однородной массы, не содержащей комков. Клеевое связующее вещество позволяет краске хорошо держаться на основании (бумаге, картоне) и не трескаться. После высыхания красочный слой не должен пачкаться и осыпаться. Использование большего, чем следует, количества воды для разведения краски изменяет состав связующего вещества. Это еще сильнее высветляет краску и разрыхляет ее так, что она может стираться с бумаги. Быстрое высыхание и сильное высветление краски создают сложность в подборе цвета, если работа выполняется не сразу.

Для работы гуашью дизайнеру нужно иметь палитру в виде емкостей из пла-



стмассы и фарфора.

**Темпера** — происходит от итальянского слова «temperare», которое означает понятие «смешивать краски». Темперажные краски состоят из цветного пигмента, связующим веществом является эмульсия из воды и яичного желтка, а также разведенного в воде растительного или животного клея, смешанного с маслом.

По технике выполнения работ темпера сходна с гуашью, но обладает при этом рядом преимуществ по сравнению с последней: она не теряет своей яркости и свежести после высыхания; второй слой краски, положенный сверху, не «вымывает» нижний слой, а перекрывает его, что дает возможность изменения неудачного цвета. Однако темперажные краски достаточно дороги и применяются только при выполнении творческих эскизов.

**Графический рисунок тушью.** Работа тушью — отличная школа воспитания верности руки и точности глаза. Тушь дает ровную заливку поверхности, обладает интенсивностью и глубиной тона, легко наносится на бумагу линией и штрихом различной толщины. Техника работы тушью зависит от того, каким инструментом наносить ее на бумагу — пером, палочкой, щетиной или мягкой кистью. При этом получают различные фактуры.

## 2.4. Приемы работы с красками

Акварель, гуашь и в некоторых случаях темпера — основные краски при выполнении цветных эскизов костюмов и коллекций. Каждая из этих красок обладает своими особенностями и характерными способами нанесения красочных пятен на бумагу. При этом существует ряд приемов, которые могут применяться при выполнении эскизов любой из этих красок. Рассмотрим некоторые из них.

**Монотипия** — от греческих слов «monos» — один и «typos» - отпечаток. Это вид графической печати, при котором краски вручную наносятся на идеально гладкую поверхность из стекла, пластика или металла (т. е. из материала, не впитывающего влагу). Затем на эту пластину накладывается лист бумаги и плотно прижимается к ней. В результате получают удивительные цветовые узоры. При-

чем получаемый при оттиске эффект во многом зависит от степени прижатия бумаги к печатной пластине и способа отрывания от нее. В технике монотипии можно выполнять лишь часть эскиза. При этом на еще не высохшее красочное пятно накладывается листок бумаги, прижимается и отрывается от эскиза. Интересный вариант получается, когда бумага отрывается не сразу, а слегка протягивается по сырому красочному пятну. Поскольку монотипия не дает четкого рисунка, и оттиски получаются произвольные, то после высыхания краски можно дополнять и конкретизировать эскиз при помощи проработки фломастером, тушью или пером. Такие эскизы не содержат подробной информации о костюме, его конструкции, деталях, а лишь дают общее впечатление о форме, основных пропорциях и цвете. Однако они являются эмоционально выразительными и хорошо передают образность будущего изделия.

**Работа пульверизатором** — этот прием дает очень интересные эффекты и может применяться при выполнении большого по формату эскиза. С технической стороны он очень прост: сильно разведенная водой краска (это может быть акварель, гуашь или темпера) заливается в емкость с разбрызгивателем (пульверизатором) и наносится на бумагу. Если часть эскиза прикрыть трафаретами — формами, вырезанными из картона, или какими-либо предметами, то на прикрытую бумагу краска не попадет и сохранится либо цвет бумаги, либо цвет нанесенного ранее слоя. Наложение новых слоев краски позволяет добиться эффекта глубины. Красочный слой, нанесенный пульверизатором, может быть прозрачным, легким, или более плотным, кроющим. Но при этом нужно помнить, что более темные краски разбрызгиваются в последнюю очередь.

Сходный эффект можно получить, если краску наносить не пульверизатором, а при помощи **поролонового тампона**. Последний вариант обычно применяется при выполнении эскизов на небольших форматах бумаги, где использование пульверизатора нецелесообразно и неудобно. При помощи пульверизатора или поролонового тампона хорошо передается эффект прозрачности ткани.

**Коллаж.** Очень интересные костюмные эскизы можно выполнять без традиционного рисования тушью, карандашами, фломастерами, красками. Вместо этого могут использоваться цветная бумага, картон, имеющие разнообразную фактуру, лоскутки ткани, цветные страницы журналов, различные обертки. Такой прием изображения называется *коллаж*. Это слово французского происхождения и буквально означает «наклеивание». *Коллажем* называется прием наклеивания на какую-либо поверхность кусочков различных материалов, отличающихся друг от друга по цвету и фактуре. Коллажем называется также произведение, выполненное в данной технике.

Коллаж оригинален при изображении костюма. В нем можно использовать кусочки предполагаемой для использования ткани. Сочетание разнородных материалов создает неожиданные эффекты и усиливает эмоциональное звучание композиции костюма. Как формальный эксперимент коллаж был введен в живопись и графику художниками модернистских течений в изобразительном искусстве — представителями кубизма, сюрреализма, поп-арта и др. Так, например, испанский художник-сюрреалист Хуан Миро иногда дополнял живописную композицию кусочками ткани или веревки. Другой испанский художник Пабло Пикассо в своих картинах периода кубизма использовал одновременно и масляные краски, и вырезки из журналов, газет и т. д.

На изобразительную плоскость могут наклеиваться самые разные материалы: цветная однородно окрашенная, созданная полиграфическим методом бумага, вырезки из газет и журналов, а также созданная самостоятельно путем окрашивания акварелью и гуашью обычной белой бумаги.

Коллаж как способ изображения имеет свои характерные особенности. Во-первых, рисунок, выполненный в технике коллажа, как правило, достаточно обобщен и условен. Это связано с тем, что изображение строится за счет сочетания пятен различного цвета, формы и размеров. Линия здесь не имеет самостоятельного значения, она является лишь границей пятен, а ведь именно линия дает возможность точной и подробной прорисовки формы. Во-вторых, в таком эскизе трудно, а зачастую невозможно показать мелкие детали формы, а также

конструктивные особенности изображаемого костюма.

Несмотря на ограниченные изобразительные возможности коллажа, эта техника эскизирования обладает определенными достоинствами. Ее полезно использовать начинающим дизайнерам, так как она дает возможность, не отвлекаясь на мелкие детали, изображать крупные пятна основных костюмных масс, приводя их к упрощенной геометрической форме. Это освобождает от некоторой скованности, которая может появиться из-за неумелого рисования фигуры человека и костюма, и позволяет воспринимать форму предметов цельно. Кроме того, коллажи выглядят довольно эффектно и обладают особой выразительностью. Применяя в коллажах лоскутки различной ткани, меха, кожи можно довольно точно передать материальность изображаемого костюма.

Выполняются коллажи различными способами. Можно вырезать и наклеивать на изобразительную плоскость кусочки различных материалов без предварительной прорисовки элементов формы на бумаге. В этом случае получаются более обобщенные и условные изображения. В некоторых случаях такой подход к эскизу вполне уместен. Если необходимо создать более точное и подробное изображение, приходится сначала выполнять рисунок карандашом на бумаге, а потом последовательно заклеивать его лоскутками нужной формы и цвета. Подобным образом можно получать довольно живописные и детально проработанные эскизы.

Иногда коллаж используется не в чистом виде, а в сочетании с другими эскизными техниками. Например, рисунок может быть выполнен фломастером или пером и тушью, а большие пятна заклеены цветной бумагой. Или в эскизе одни пятна могут закрашиваться непосредственно на изобразительной плоскости, а другие заклеиваться кусочками бумаги или других материалов. В любом случае при выборе коллажа как основной эскизной техники, а также способа его выполнения всегда нужно учитывать назначение эскиза и характер композиции изображаемого костюма.

### **3. Стиль и стилизация**

Понятие «стиль» существует на протяжении многих веков. Под словом «стиль» мы понимаем устойчивую общность признаков образной системы средств и приемов художественного выражения, обусловленную единством идейного содержания. Общность проявляется во всех видах искусства - архитектуре, живописи, костюме и вытекает из политической, экономической, психологической жизни общества. В каждом историческом стиле имеется своеобразный круг идей, тем, образов, композиционных приемов, которые и определяют характерные черты. Внутри каждого стиля существуют явления, которые определяют кратковременные увлечения, вкусы, симпатии той или иной группы людей. Эти явления называют модой. Стиль исчисляется столетиями, мода – десятилетиями. По определению В.Даля, мода - это непродолжительное господство в определенной общественной среде тех или иных вкусов, проявляющихся во внешних формах быта и костюма. Мода - явление закономерное и характеризует постепенный переход людей к новому, стремление к обновлению своего быта и гардероба.

Постоянный поиск новых форм, пластики, фактуры, цвета одежды, образно раскрывающих через одежду, обувь, дополнения индивидуальность человека, то есть его стиль - такова задача, стоящая перед дизайнером костюма.

Роль стилизации как художественного метода в последнее время возросла, так как увеличилась потребность людей в создании стилистически цельного костюма. Авторская стилизация - это творческая переработка художником окружающей действительности и внесение в нее своих мыслей и чувств, индивидуальных оттенков при ее отображении. ***Стилизация как процесс работы представляет собой декоративное обобщение изображаемых объектов (фигур, предметов) с помощью ряда условных приемов изменения формы, объемных и цветовых отношений.*** Если сравнить стиль и манеру, то манера — это особенные черты творческого процесса, а стиль — его конечный результат, обязательный синтез, целостность всех компонентов художественного произведения. Такие изобразительные средства композиции, как пространственный объем, цвет, линия, фактура, благодаря определенной организации художником, приобретают индивидуальный характер и, следовательно, стилевую окраску.

Стилизацию можно подразделить на два вида:

а) **поверхностная** - не имеет индивидуального характера, форма изображается уже готовыми приемами или элементами уже созданного стиля;

б) **декоративная (авторская)**, в которой все элементы произведения подчинены одной авторской идее, то есть сущность передаваемой формы остается, а ее изображение может быть оформлено определенным приемом и этим передавать художественный образ (например, изображение натюрморта ломаными или витиеватыми линиями, добавление декоративных элементов; стиль изображения фигуры человека, выполненный В. Зайцевым отличается собственным стилем).

Для полной ясности рассмотрим понятие *декоративности*. Под декоративностью принято понимать художественное качество произведения, которое возникает в результате осмысления автором связи его произведения с предметно-пространственной средой, для которой оно предназначено. В этом случае отдельное произведение задумывается и осуществляется как элемент более широкого композиционного целого.

Для декоративной стилизации характерно абстрагирование - мысленное отвлечение от несущественных, случайных с точки зрения художника признаков с целью заострения внимания на более значимых, отражающих суть объекта деталях. Декоративная стилизация – это оформление, изображение формы, пропущенное через чувства художника, эти чувства выливаются на бумагу линиями, которые передают их наиболее характерно. Чувства, оформленные в линии это в основном ассоциации, вызванные созерцанием объекта или же это доминирующие в данный момент эмоции художника.

### **3.1. Стилизация в орнаменте**

Прямое подражание природе – лишь повторение, копирование, а истинные художники-творцы решают задачи передачи настроения, введения художественных обобщений, облачения изображаемых образов в новые формы – в результате получается стилизация, дающая произведению индивидуальность в отличие от

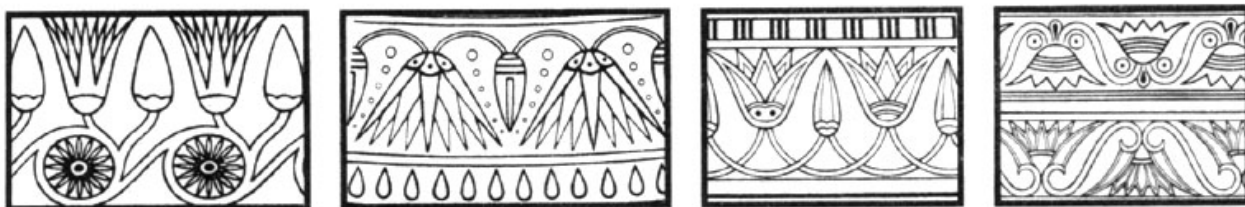
простого плагиата у природы.

Любые орнаментальные композиции представляют собой упорядоченные и закономерные построения; большую роль в них играют разрабатываемые мотивы, из которых выстраиваются орнаменты. От того, насколько выразительно изображаются мотивы в композиции, зависит восприятие всего орнаментального построения. Рассмотрим орнамент из растительных форм. Определившись, какой будет композиция - статичной или динамичной - начнем работать над изображением мотивов, из которых она выстраивается.

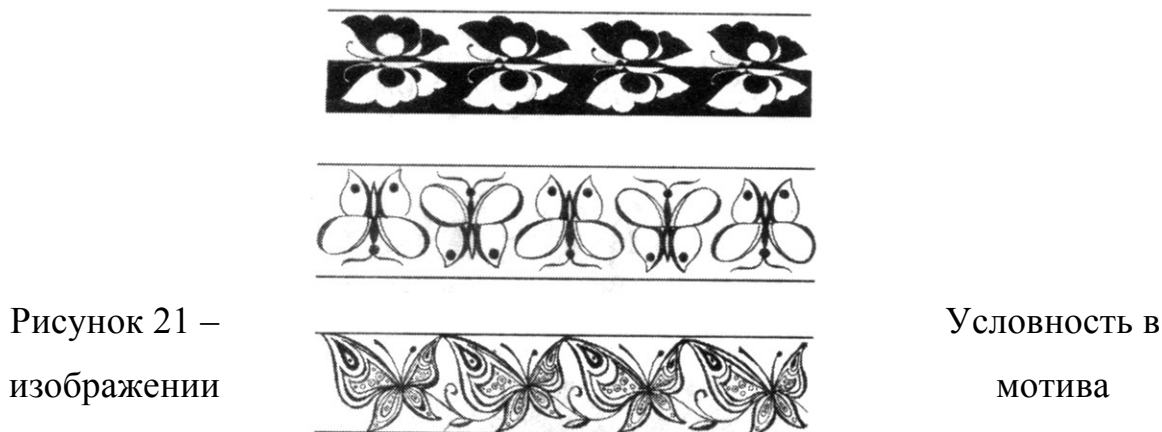
При работе над эскизными зарисовками мотива (например, цветка) необходимо обратить внимание на характерные, особенности, отказавшись от второстепенных деталей. При этом характерные особенности могут быть максимально утрированы и доведены до знаковости. Форму объекта можно менять следующим образом. К примеру, если колокольчик имеет удлиненную форму, ее можно вытянуть более активно, а цветок одуванчика, приближенный по форме к кругу, можно максимально округлить. Важно также обратить внимание на ракурс изображаемого объекта. Если элемент изображается полностью, в плоскости наиболее характерно выраженной и вертикально или горизонтально, то орнамент получается статичным. Если элемент изображается в ракурсе и наклонной плоскости, то орнамент динамичен.

Цвет и колорит орнаментальной композиции тоже подлежит преобразованию. Он может быть условным, совершенно отвлеченным от натурального варианта или заранее задуманным.

Изображение животных в орнаменте также требует определенной условности передачи. Излишнее насыщение деталями будет мешать цельности силуэта и усложнять общее восприятие композиции. Желательно, чтобы силуэт не был слишком изрезан и вписывался в простые геометрические фигуры. Природная форма должна приобретать условно-декоративный смысл, при этом в одном и том же мотиве правдивость изображения может сочетаться с элементами мифологической условности. При разработке орнаментального мотива объемно-



пространственную форму целесообразно превращать в плоскостную. При необходимости объемного изображения в эскизе костюма обязательно использовать обобщения, условности, декоративную стилизацию (рис. 21).



### **3.2. Декоративная стилизация в натюрморте**

#### **3.2.1. Изображение натюрморта как пропедевтика в освоении эскизной графики дизайнерского костюма**

Графика учебного натюрморта играет большую роль в овладении изобразительной грамотой и является начальным этапом в освоении костюмной графики. Основные принципы организации композиции в натюрморте, приемы изображения форм переносятся в графическое изображение костюма.

Рисунок натюрморта для дальнейшего использования его в графике несколько отличается в исполнении от рисунка натюрморта в карандаше, особенно на последней его стадии. В карандашном рисунке необходимо продумать черно-белое пятновое решение данной работы и затонировать штрихом черные пятна так, чтобы предметы не сливались с фоном, а хорошо читались на нем. В черно-белой пятновой графике черная краска и белая бумага служат изображениями света и тени, по-



лутени и рефлексы отсутствуют. В изображаемой композиции необходимо уравновесить количество темного и светлого в листе, т. е. определить пропорции тонов. Если по этому рисунку нужно сделать линейную графику, то следует отметить только границы света, теней и бликов, не давая штриховки.

Советский художник В. Б. Иогансон в своей книге «Молодым художникам о живописи» (М., 1959) отмечал, что очень важным моментом в любой графической работе является композиционная декоративность. Она организует тональное и цветовое решения таким образом, чтобы глаз зрителя двигался от предмета (или цветового пятна) к предмету в такой последовательности, как задумал автор, и пятна цвета в работе не сливались бы при ее рассмотрении на расстоянии в общую серую массу.

Методически верно организована работа в следующей последовательности: рисование простых предметов с постепенным усложнением задания; переход к многоцветной графике в сочетании с другими заданиями; выполнение домашних заданий по этим темам. Графика натюрморта с натуры вплотную подводит обучающегося к решению сложных задач в композиции костюма, обуви, аксессуаров к костюму.

Жанр «натюрморт» наиболее показателен и многообразен в плане изучения признаков декоративной стилизации. Специфика жанра подразумевает повышенное внимание художника к структуре объемов, фактуре поверхности предметов и характеру их пространственных соотношений.

Чтобы в декоративном натюрморте состоялась стилизация, он должен отвечать не только условностям, характерным для декоративного искусства, а быть выстроенным в едином плане, т.е. все изображаемые объекты, как и все изобразительные средства – линия, фактура, цвет – должны работать на утверждение одного композиционного принципа, одной главенствующей идеи. Натюрморт может быть декоративным за счет изменения формы объектов, использования активных цветовых контрастов, введения декоративного контура и др. Но в нем не будет стиля, если не возникнет цельность компонентов.

Любая постановка натюрморта на чем-то строится: либо на вертикали, ли-

бо на выразительности декоративного задника-подноса, либо на своеобразной красоте букета цветов, т.е. обязательно есть что-то главное, привлекающее внимание, вокруг которого все располагается. Это главное нужно вычлениить, сделать на нем акцент, может быть, утрировав его пластику, подчинить этому основному объекту все остальное в композиции.

Стилизация может идти по пути предельного упрощения и доведения до предметных символов, а может и за счет усложнения формы и активного наполнения изображения декоративными элементами, если это созвучно основной идее построения композиции.

Можно построить натюрморт на плавной тягучей пластике силуэтов кувшинов и драпировок и на введении такого типа декора, используя нежные пастельные сочетания и мягкий ненавязчивый рисующий контур в сам натюрморт. Или взять за основной композиционный принцип рубленые прямоугольные формы с динамикой линий и контрастными цветовыми сочетаниями, наполняя их упрощенным геометрическим декором.

Большую роль при выполнении задания играет постановка. Необходимо, чтобы каждый натюрморт был понятен, имел свою характерную особенность, композиционную зацепку, повод или мотив для переработки и стилизации; маловыразительная постановка не даст желаемых результатов.

Начинать выполнение практического задания необходимо с внимательно-го анализа. Нужно изучить обстановку, внимательно рассмотрев ее с разных точек зрения, так как неожиданный ракурс может натолкнуть на композиционную идею. Далее нужно сделать ряд поисковых эскизов различного характера. Можно выполнить графические поиски композиции натюрморта, ее фрагментов или отдельных предметов, стараясь максимально разнообразить эскизно-поисковый этап.

После того, как ориентировочный стиль пластики определился, делаются композиционные варианты постановки в целом, чтобы добиться выразительности и остроты изображения (важно не уйти в шаржевость). Поэтому не нужно спешить сразу выполнять окончательный вариант, следует попробовать отрабо-

тать другие пластические ходы, чтобы окончательно убедиться в верности найденного решения.

При статичной композиции целесообразнее избегать разворотов в три четверти, а использовать вид сверху или сбоку, располагая мотив по вертикальной или горизонтальной осям. В динамичной композиции разумнее использовать ракурсы и наклоны. В процессе декоративного изображения мотива возможно свободное обращение не только с размерами элементов, но и с изменением пропорций, если данная деформация оправдана композиционной целью, придает выразительность и остроту. При декоративной трансформации изображаемого мотива важнейшее значение имеют те участки формы, где есть изгибы и изломы. Именно они будут являться местами для преобразования, особенно при достижении эффекта статики и динамики в орнаментальном построении.

### **3.2.2. Средства организации декоративной монокомпозиции в натюрморте**

Монокомпозиция – художественное произведение, заключенное в рамки определенного формата, заданного автором или ситуацией.

1. Монокомпозиция всегда строится на плоскости, ограниченной заданными размерами, поэтому располагать все элементы нужно так, чтобы создавалось впечатление замкнутости:

а) близость мотивов к границам плоскости мешает созданию замкнутой структуры, поэтому необходимо определить минимальное расстояние от краев плоскости;

б) большую роль играет общий характер силуэта композиции – для четкого восприятия он должен иметь форму, близкую к простым геометрическим фигурам.

2. Если монокомпозиция является сложной и состоит из множества мотивов, их следует сгруппировать так, чтобы внимание акцентировалось на центральной

части плоскости (например, по кругу). В работе над монокомпозицией целесообразно использовать предварительные графические зарисовки. Графическая многопредметная композиция составляется орнаментально, плоскостно. Трактовка предметов может быть объемной, но в то же время графические средства такой композиции необходимо ограничить, чтобы не возникла плавность перехода предметов в фон. Такими свойствами обладает двухтоновая и трехтоновая графика. Наиболее ясной, четкой композицией в орнаментальном искусстве считается трехтоновая. Самое простое решение трехтоновой композиции – ахроматическое, когда взяты черный, белый и серый цвета. Композиция вообще может содержать и большее количество различных по тону светлот, но для ясности композиции их целесообразно приблизить к трехтоновой (например, все светлые – равносветлы, темные – равнотемны и т.д.). Композиция может быть и более сложной – цветной или с использованием одного или двух хроматических цветов с ахроматическими.

Существуют следующие **средства организация декоративной монокомпозиции в натюрморте.**

#### **Равновесие.**

Правильно построенная композиция – это уравновешенная композиция. Для установления равновесия в композиции важны форма, направление, место расположения изобразительных элементов. Не уравновешенная композиция выглядит незавершенной и необоснованной, вызывает желание произвести перекомпоновку элементов композиции и их деталей.

Статическое равновесие ощущается при симметричном расположении фигур на плоскости относительно вертикальной и горизонтальной осей формата композиции симметричной формы. Динамическое равновесие возникает при асиммет-

ричном расположении фигур на плоскости, т.е. при их сдвиге вправо, влево, вверх, вниз (рис. 22).



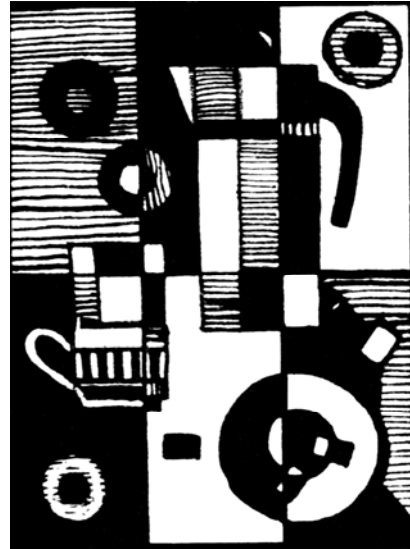


Рисунок 22 – Графическое изображение равновесной композиции  
(симметричная и асимметричная)

Чтобы фигура казалась изображенной в центре плоскости, ее нужно немного передвинуть вверх относительно осей формата. Крупную фигуру в левой части плоскости может уравновесить небольшой контрастный элемент в правой, который активен в силу своих тональных отношений с фоном.

### **Соотношение форм.**

При компоновке форм на плоскости большое значение играют масштаб, пропорции и модуль изображаемых величин. От правильного их соотношения зависит выразительность композиции. Композиция начинается с установления размеров

изображения: крупное изображение зрительно уменьшает формат изобразительной плоскости, мелкое увеличивает.

Рассмотрим пример компоновки в формате плоскости. Предмет, расположенный в верхней части композиции, выглядит легче того, что помещен внизу (рис.23).

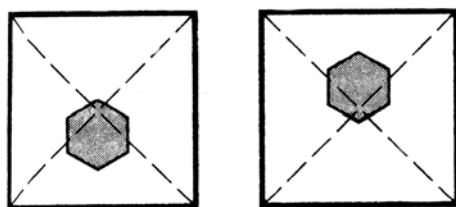


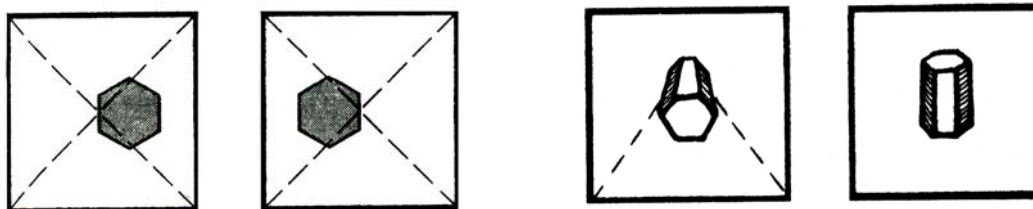
Рисунок 23 –

Примеры компоновки в

формате плоскости

Предмет справа от центра кажется тяжелее (рис. 24 а). Это связано с тем, что левое полушарие головного мозга доминирует над правым. Сначала мы видим левую часть композиции, потом глаз передвигается вправо; на левой части композиции он задерживается меньше, чем на правой.

Предмет, изображенный в перспективном измерении, кажется тяжелее, чем тот же предмет во фронтальном изображении (рис. 24 б).



а

б

Рисунок 24 – Примеры компоновки в формате плоскости на основе зрительного восприятия

При установлении равновесия в композиции большую роль играет форма объекта. Правильная форма выглядит тяжелее, чем неправильная. Декоративные композиции могут быть выполнены из элементов разной конфигурации, поэтому важно верно определить положение каждой фигуры в зависимости от ее формы. Компактность, т.е. степень с которой масса концентрируется вокруг своего центра, также влияет на вес. Компактное изображение выглядит тяжелее, нежели распол-

заходящее в стороны, когда вес стремится выйти за пределы формы (рис.25).

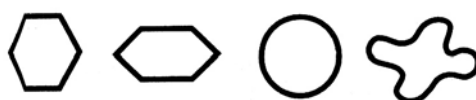


Рисунок 25 – Влияние массы изображения в организацию композиции

Вертикально расположенные формы кажутся тяжелее, чем наклоненные, неустойчивые (рис.26).

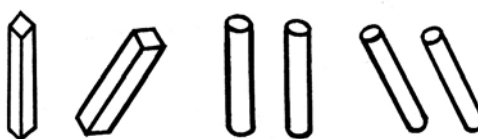


Рисунок 26 – Влияние направленности форм на восприятие композиции

### **Членение плоскости на части.**

Членение плоскости предполагает установление различных отношений, тональных, цветовых, объемных между фигурами, умелая манипуляция которыми позволяет достичь желаемого равновесия в композиции. Членение осуществляется прямыми или кривыми линиями и поддерживается отношениями цвета, тона, объема. Варианты членения плоскости на части, которые мы можем использовать в своих композициях, представлены на рисунке 27.

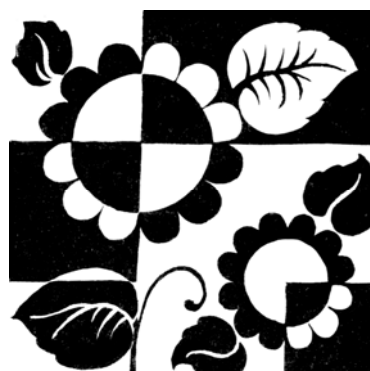


Рисунок 27 – Варианты членения плоскости на части

Возможно членение в одном или нескольких направлениях. Членение прямыми линиями довольно просто. Иначе обстоит дело при использовании параболических линий, так как они сами по себе несут напряженность. При этом необходимо совместить в одной плоскости противоречивые прямолинейные и криволинейные движения (рис. 28). Усложненные варианты более пригодны для простых композиций, элементы которых не имеют сложных конфигураций, иначе их контуры затеряются в сложном членении и его использование не будет композиционно оправдано.



Рисунок 28 – Простейшие схематические примеры членения плоскости на части

### **Доминанта – композиционный центр.**

Для того, чтобы композиция стала выразительной, она должна иметь композиционный центр, доминанту, которая может состоять из нескольких элементов или одного большого, это может быть и свободное пространство – композиционная пауза.

Варианты организации доминанты:



1. Сгущение элементов на одном участке плоскости по сравнению с довольно спокойным и равномерным их распределением на других участках.

2. Выделение элемента цветом, остальные параметры - размеры и форма - одинаковы.

3. Контрастность форм, среди округлых по очертанию фигур располагается остроугольная и наоборот.

4. Увеличение в размерах одного из элементов композиции или, наоборот, среди более крупных элементов располагается мелкий, который также будет резко отличаться и доминировать. Можно подчеркнуть это еще и тоном или цветом.

5. Композиционная пауза (образовавшаяся пустота) будет доминировать над другими участками плоскости, более или менее заполненными элементами.

Возможны и два композиционных центра. Но один из них должен быть ведущим, а другой подчиненным первому, чтобы не возникло спорной ситуации или не появлялось ощущение неопределенности (рис. 29)

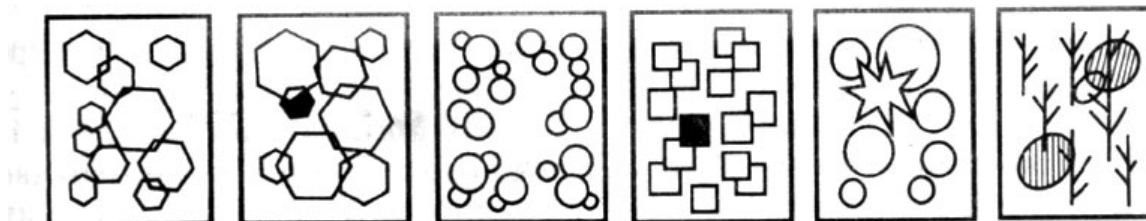


Рисунок 29 – Варианты организации композиционного центра

### **Явление оверлеппинга и его роль в декоративной композиции.**

Оверлеппинг – частичное совпадение или наложение одной формы на другую.

Рассмотрим два случая оверлеппинга:

1. Один объект находится впереди другого, и контур переднего изображается полностью, а находящийся на дальнем плане частично перекрыт и контур его прерывается в двух местах.

2. Один объект находится впереди другого, но контуры обоих предметов изображаются полностью, так как одно и то же пространство принадлежит сразу двум объектам (или нескольким, если взять группу предметов) (рис.30).

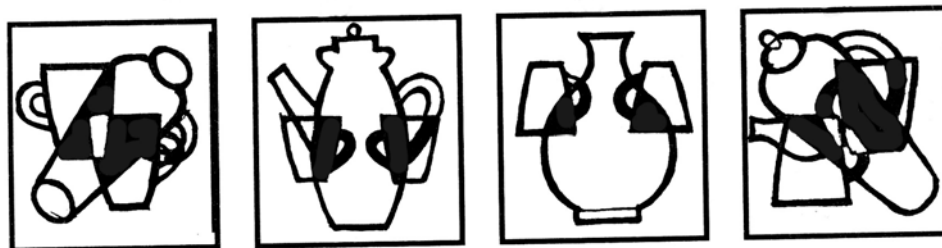


Рисунок 30 – Примеры построения композиции натюрморта с использованием оверлеппинга

Чтобы уменьшить напряженность в композиции и сохранить общую схему группировки объектов, следует подвинуть их в сторону совпадения структурных линий с изображением. Например, центр округлого предмета можно сделать совпадающим с углом квадрата или расположить на одной из его осей, что внесет элемент стабильности (рис. 31).

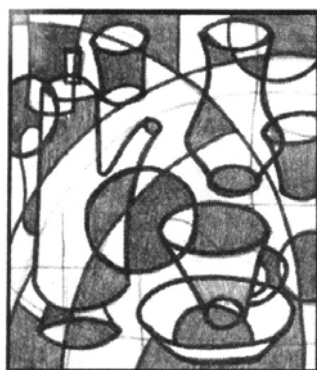


Рисунок 31 – Явление оверлеппинга в композиции натюрморта

### **Способы организации монокомпозиции.**

Возможны различные варианты достижения уплощенности (т.е. условности в передаче пространства), используемые как в совокупности, так и в отдельности.

Первое, что недопустимо в декоративном полотне, это иллюзорная передача пространства, т.е. использование линейной перспективы.

В декоративном натюрморте объем показывается условно, минимальной модулировкой или темным пятном в теневой части, либо округлые предметы изобра-

жаются абсолютно плоскими, независимо от того, в каком перспективном плане они находятся. Если же объем все-таки передается, то степень условности для всех планов одинакова.

Существует ряд приемов, использование которых усиливает впечатление декоративности композиции:

- 1) оверлеппинг;
- 2) членение плоскости на части;
- 3) насыщение орнаментом;
- 4) дробление изображения;
- 5) введение постоянного модуля.

Рассмотрим их подробнее:

Рассмотрим тот случай оверлеппинга, когда один предмет перекрывает другой, и оба в то же время изображаются полностью; дальний план просвечивает сквозь первый план и наоборот. Если в натюрморте изобразить, все объекты прозрачными, цельными, а пространство, которое принадлежит двум или нескольким предметам, выделить другим цветом или тоном и повторить по всей композиции, то мы сознательно уничтожим эффект пространства и подчеркнем это цветом. Усиливая или погашая контраст, сближаем тем самым планы и добиваемся эффекта восприятия их в пределах одного плана.

Предметы зацепляются друг за друга и не могут отделиться на другой план. Они одновременно вторгаются один в другой, разрушая форму, и создают плотно связанную группу. При этом необходимо следить за достаточным количеством общих участков и равномерностью их распределения на плоскости.

Добиваться плоскостности в композиции можно, используя членение на части. Членение композиции может быть простым (на две, четыре, восемь частей) и по «принципу лоскутного одеяла». Линии членения могут быть прямыми и кривыми, возможно сочетание тех и других одновременно. Композиция делится на отдельные большие или меньшие куски, возникает дополнительная возможность подтянуть один участок плоскости и отодвинуть другой, т.е. манипулировать планами и регулировать композиционное равновесие.

Используя этот прием можно собрать в единую композицию отдельные предметы, совершенно не связанные между собой, за счет проникновения одного цвета в другой. Необходимо лишь следить, чтобы каждый цвет в большей или меньшей степени повторялся на всех участках композиции, для этого располагать цветовые пятна надо в определенной ритмической последовательности. Можно упростить задачу, используя меньшее количество цветов, например, два, располагая их в шахматном порядке и соблюдая тональные контрасты (рис. 32).

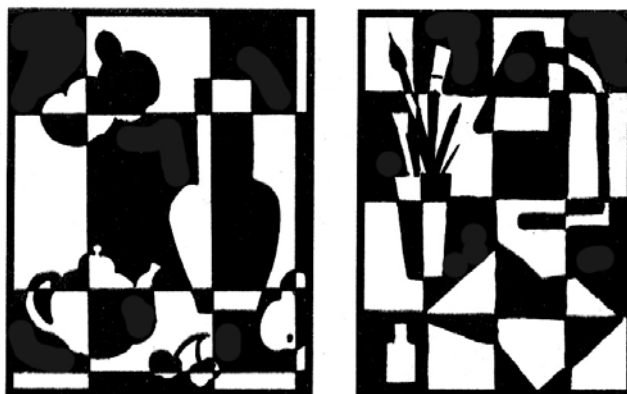


Рисунок 32 – Примеры соединения отдельно стоящих предметов  
в единую композицию

Если же необходимо использовать большее количество цветовых оттенков, то нужно выдержать ритм тепло-холодности, равномерно распределяя эти цвета относительно друг друга, чтобы планы теплых и холодных пятен могли вибрировать, но все же быть в единой плоскости.

Добиться создания или усиления декоративности можно дроблением всего изображения на мелкие участки. Это может быть модуль какого-то кусочка, созданного искусственным делением, линиями, или модуль мазка, или кусочек смальты и т.д. Поэтому все мозаики независимо от степени передачи объема столь декоративны. Этот прием создает и эффект нарядности, возникает своего рода неправильный узор из мелких элементов, образуется как бы раппортная сетка из повторяющихся площадей отдельных кусочков-участков. Правда, при использовании этого приема

изображение предметов воспринимается не столь четко, а как бы просматривается сквозь дымку в силу их телесной связи с фоном. Если этот эффект нежелателен, возможно использование темного контура. Контур можно ввести также в тех случаях, когда цвета изображения не очень удачно сочетаются друг с другом. Таким способом можно зрительно повысить степень интенсивности блеклых цветов.

Достигнуть активной декоративности можно путем введения орнаментального мотива по всей композиции. В декоративной плоскостной работе необходимо четко решить, где размещать орнаментальные мотивы – по всей плоскости или ограничиться изображением одного – двух (рис. 33).



Рисунок 33 – Использование орнаментальных мотивов с целью достижения декоративности

### 3.2.3. Средства декоративной трансформации предметов натюрморта

Любой объект натюрморта может быть переработан фантазией и способностью подменить характерное. Можно утрировать природную форму, доведя ее до максимальной остроты, например, предельно округлить пузатенький кувшин, активно вытянуть удлиненную форму груши, подчеркнуть пластику предметов нанесением декоративного рисунка. Важно при этом исходить из особенностей конкретного объекта. Нецелесообразно круглую форму заменять на

квадратную и наоборот (рис 34).

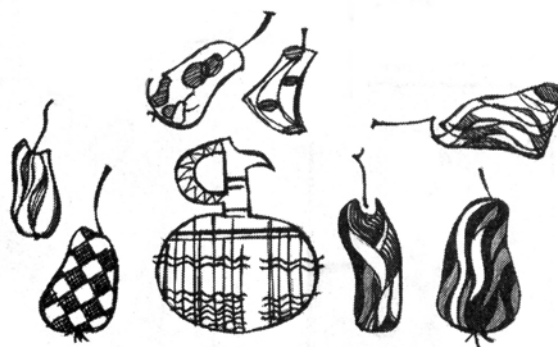


Рисунок 34 – Применение декора в стилизованном изображении фруктов

Ниже приведены варианты возможной декоративной трансформации натюрморта.

1. Можно изменить соотношение пропорций как внутри одного предмета, так и между несколькими.

2. Допускаются различного рода условности: предметы можно подвешивать в воздухе, преломлять их форму, изгибая и наклоняя в стороны, устанавливая их на мнимой, условной плоскости. Один и тот же объект в композиции может восприниматься с нескольких точек зрения. Например, основание кувшина изображается фронтально, а горлышко - развернуто, как будто на него смотрят сверху; или блюдо с фруктами одновременно показано и с боку (передняя половина), и сверху (дальняя половина), что дает возможность увидеть лежащие на блюде фрукты.

3. Если необходимо показать перспективу в натюрморте, то делать это надо достаточно условно. Избегая выхваченных из действительности натуральных ракурсов нужно превращать их в оправданные, композиционно осмысленные развороты формы. Все приемы должны работать на выявление выразительности композиции и предметов в ней.

4. Можно передвигать предметы композиции, менять их местами, увеличивать или уменьшать их количество, вводить дополнительные объекты, добавлять недостающие драпировки или фрукты для заполнения пространства, но

главное - сохранить суть и узнаваемость постановки.

5. К поиску цветовых вариантов следует подойти обдуманно. Можно сохранить цветовой колорит данной постановки полностью, меняя при необходимости лишь тональные отношения; можно также значительно дополнить его новыми сочетаниями. Нецелесообразно совсем отказываться от цветовых тонов, которые предлагаются, так как при составлении натюрморта предметы подбирают по цвету, и это нужно использовать.

Применение активных контрастов или мягких тональных сочетаний зависит от пластического хода постановки. Динамический ритм «рубленых» плоскостей имеет смысл подчеркнуть тональными и цветовыми контрастами взаимодополнительных цветов. В мягкой пластике изгибающихся форм существующие контрасты можно сгладить колоритом родственных сочетаний или введением орнаментальных рисунков.

Возможностей для стилизации много, важно одно: все используемые приемы должны работать на выявление идеи, быть обдуманы, взвешены и отвечать одной самой главной задаче декоративной выразительности, ибо «декор» означает «украшение», следовательно, стилизованный натюрморт должен служить украшением любого интерьера.

Для того чтобы стилизованный натюрморт был выполнен правильно, кроме поиска композиционного и цветового решений, необходимо работать и над рядом других задач и проблем. В первую очередь, любой натюрморт, в том числе и стилизованный, должен быть уравновешенным. При организации равновесия



в стилизованном натюрморте необходимо решить, в каком случае отдать предпочтение статике, а в каком – динамике (рис 35).



Рисунок 35 – Использование декора в статичной и динамичной композиции натюрморта

Если композиция выполняется из форм, тяготеющих к наклонным линиям или острым углам, то имеет смысл применить динамический способ равновесия, утвердив общую идею движения и в цветовом колорите, используя активные цветовые и тональные контрасты взаимодополнительных цветов. Возможно членение плоскости на неравные части.

Если в композиции участвуют формы строгих очертаний, то лучше использовать при изображении статику, симметрию, с использованием спокойного, нежного колорита родственных цветов, малоактивных контрастов, членение композиционной плоскости на равные части. Любая стилизованная композиция во избежание вялости должна иметь композиционный центр или доминанту. В натюрморте это может быть предмет, группа предметов или цветовое пятно, но желательно отдать предпочтение предметам.

В процессе работы над декоративным натюрмортом большую роль следует отводить графическим выразительным средствам. Графические выразительные



средства, создающие форму, не только зависят от содержания отображенных мотивов, но и сами способны подсказывать это содержание и активно влиять на него.

В декоративном этюдировании особая роль принадлежит линейному рисунку. Линия наиболее остро передает все нюансы изменения пластических форм, особенности пластических переходов одних элементов в другие. Линия изображается всеми материально-техническими средствами: пером, карандашом, кистью и т.д.

При линейной трактовке различают три возможных решения:

- применение тонких линий одинаковой толщины;
- применение толстых линий одинаковой толщины, эти линии подчеркивают монументальность, напряженность композиции;
- применение линий разной толщины; такое решение обладает большими изобразительными и выразительными возможностями (рис 36).



Рисунок 36 – Линейная трактовка монокомпозиции натюрморта

Пятновая трактовка способствует максимальному силуэтному обобщению форм. Линейно-пятновая трактовка также широко используется при работе над натюрмортом (рис. 37).



Рисунок 37 – Пятновая и линейно-пятновая трактовка монокомпозиции

### **3.2.4. Цвет, фактура и декор как активные средства художественной выразительности**

Путь к цветной графике костюма возможен через написание декоративного натюрморта. Начиная с простых форм натюрморта, дизайнер постепенно переходит к изображению сложной формы человеческого тела.

Декоративный натюрморт (от лат. *decorate* — украшать) призван создавать общее впечатление нарядности и праздничности, служить украшением. Иногда декоративный натюрморт называют орнаментальным (от лат. *ornamentum* — украшение). Матисс определял декоративность как уравновешенность всех пластических компонентов, чувство пропорции, где орнаментальность усиливает декоративность рисунка.

Принципы построения декоративного натюрморта были разработаны только

в XX в. Впервые у постимпрессионистов Гогена и Ван Гога появляются интенсивные цветовые сочетания, графичный контур, очерчивающий цветные плоскости.

Такое задание, как декоративный натюрморт, развивает у будущих специалистов чувство ритма, цветовой гармонии, количественной и качественной соразмерности цветовых плоскостей в зависимости от их интенсивности, светлоты и фактурности; орнаментальное видение необходимо в дальнейшем при выполнении композиции костюма.

Работа над натюрмортом ведется последовательно: на первом этапе обучения ставится задача нарисовать натюрморт из геометрических тел и предметов различной пластики, выявляя их конструктивный строй. Следующая задача — это создание декоративного натюрморта. При этом сначала дается живописное решение натюрморта, в котором необходимо передать богатство цвета, тональные градации, свет, полутон, тень, рефлекс, воздушную среду. Последний этап — создание многоцветной графики на основе системы цветовых отношений живописного натюрморта и имеющегося рисунка. Возможна фактурная проработка цветовых пятен.

Этапы работы над орнаментально-графическим решением натюрморта таковы:

- 1) тщательное выполнение рисунка учебной постановки;
- 2) размножение рисунка (на копировальном аппарате или через стекло на просвет) и одновременное его обобщение;
- 3) выполнение живописного этюда данной постановки;
- 4) выполнение этюда с помощью сокращенной палитры, т. е. несколькими основными цветовыми тонами, имеющимися в природе. Можно вводить условные цвета;
- 5) создание орнаментально-графических решений натюрморта (трехтоновая графика с одним цветом плюс черный);
- 6) создание многоцветного или многотонного графического решения натюрморта. Порядок работы может быть несколько изменен. Например, после выполнения живописного этюда делают подмалевок — графическое решение натюрморта с целью определения расположения цветовых пятен — массы и тональной

раскладки. Затем переводят через кальку на лист бумаги рисунок цветowych пятен и орнаментальное решение и, составив необходимое количество цветов, выполняют чистовую графику натюрморта.

Графическое решение натюрморта - творческая работа, требующая размышления, поиска цветowych отношений, орнаментальности плоскостей и определенной аккуратности, точности выполнения рисунка. Поэтому такое задание проводят после того, как студенты приобрели определенные навыки в рисунке, понимают композицию листа, графическое решение листа.

Анализируя достижения искусства в области декоративно-графического решения натюрморта, можно выделить основные декоративные решения листа при повышенной цветности (интенсивности) локальных пятен:

а) ковровое решение — приближение к плоскостному решению пространства; орнаментация плоскости натюрморта; все части, детали, линии натюрморта сплетаются в декоративный узор;

б) витражное решение — локальные цветowe пятна с черным или цветным контуром. Здесь очень важен силуэт, абрис пятна его характер, пластика самого контура;

в) фактурное решение — выявление изображаемых фактур материалов на бумаге при помощи различных способов нанесения краски. При этом важно учитывать пропорции и количество фактурных пятен.

#### **4. Построение фигуры человека**

Костюм — это объемно-пространственная структура, которая находится в непосредственной и неразрывной связи с человеческим телом. Он приобретает свое значение и свойства, только будучи надетым на фигуру. Поэтому в практике эскизной графики принято почти всегда изображать одежду на фигуре человека.

В связи с этим художнику, изображающему проектируемый костюм в эскизе, необходимо научиться правильно рисовать человеческое тело, учитывая

закономерности его анатомического строения. Актуальность этого вопроса на первых курсах проектной графики заключается в том, что практической основы, вытекаемой из предваряющих эту тему курсов нет. Рисунок человеческой фигуры более подробно преподается на старших курсах академического и специального рисунка. Поэтому из-за отсутствия практических навыков в рисовании фигуры человека, преподавание ведется с использованием модульной условно-пропорциональной схемы рисования фигуры человека.

#### **4.1. Каноны пропорций человеческой фигуры**

Человек воспринимает свое тело пропорциональным и все части соразмерными, так как это заложено природой. При всех исключительно богатых индивидуальных особенностях в его строении можно усмотреть средние, типичные черты, определенные закономерности пропорциональных отношений его частей. Под пропорциями человеческого тела понимается согласованная система всех его размерных величин.

Изучение пропорций человеческой фигуры использовалось художниками и анатомами всех времен для создания канонов, т. е. закономерностей изображения человека. Причем в качестве канонов пропорций человеческого тела выбиралась система типичных размеров тела, принимаемая за образец, без учета возможных индивидуальных отклонений от этого образца.

В создании канонов художниками руководило не только желание получить простое средство, с помощью которого было бы легко воспроизводить фигуру, не обращаясь каждый раз к натуре, но и стремление создать наиболее красивый, «правильный» образ человека, в котором все части фигуры находились бы в полной гармонии друг с другом.

Древнейшие данные об изучении пропорций тела человека были найдены в гробнице пирамиды близ города Мемфиса (около 3000 лет до н.э.). А один из первых канонов построения человеческой фигуры предложил древнегреческий скульптор Поликлет. Согласно этому канону, размер головы человека, принятый как модульная единица, составляет  $1/8$  часть от всей длины те-

ла.

Этот принцип пропорционирования человеческого тела, принятый за образец всеми античными скульпторами, взял за основу и развил другой античный художник, Лисипп. В качестве размерного модуля он также принял высоту головы, которая по его варианту укладывалась в величине роста 8 раз. При этом величина лицевой части составляла  $1/10$  часть, а голова вместе с шеей —  $1/6$  часть от всей длины тела. Кроме того, Лисипп отметил, что если изобразить человека прямо в полный рост с раздвинутыми ногами и распростертыми руками, то горизонтальные касательные линии, проведенные к поверхности головы и к подошвам ног, пересеченные вертикалями, касающимися концов пальцев рук, образуют правильный квадрат. Эта схема в дальнейшем получила название «квадрат древних». По сути дела, это был первый подробный и достаточно точный канон изображения фигуры человека.

В более позднее время, в эпоху Возрождения «квадрат древних» был доработан и несколько видоизменен художником и изобретателем, посвятившим много времени изучению анатомии человека, Леонардо да Винчи. Леонардо стремился найти идеальные пропорции обмером и сопоставлением отдельных размеров фигуры с помощью линейки и циркуля. Он вписал фигуру человека с раздвинутыми ногами и разведенными и немного поднятыми руками в круг, центром которого является пупок. Канон Леонардо изображал тело взрослого мужчины с длинными конечностями и слегка удлиненной головой.

В дальнейшем были разработаны разнообразные каноны, в которых за модульную величину принимались размеры головы, лица, носа, кисти рук, позвоночного столба и т. п. Большой интерес представляет теория пропорционирования фигуры человека, предложенная французским архитектором и дизайнером первой половины XX века Ле Корбюзье. Корбюзье исходил из того, что пропорции человеческого тела вполне соответствуют «золотому сечению».

Наибольший интерес для практической деятельности художников представляют исследования анатома П.И. Карузина. Его система пропорционирования учитывала строение тела людей различных возрастных групп, а также разницу в пропорциях мужских и женских фигур. Сравнивая изображения мужской и женской фигур, нетрудно убедиться, что тело женщины по своим пропорциям отличается от тела мужчины (рис. 38). Женская фигура характеризуется меньшим ростом, более короткими верхними и нижними конечностями, широким тазом, тонкой талией и узкими плечами. В женской фигуре коленные чашечки изображают на конструктивной линии колен, у мужчин выше. Таким образом, соотношение частей женской и мужской фигур подчиняется различным канонам.

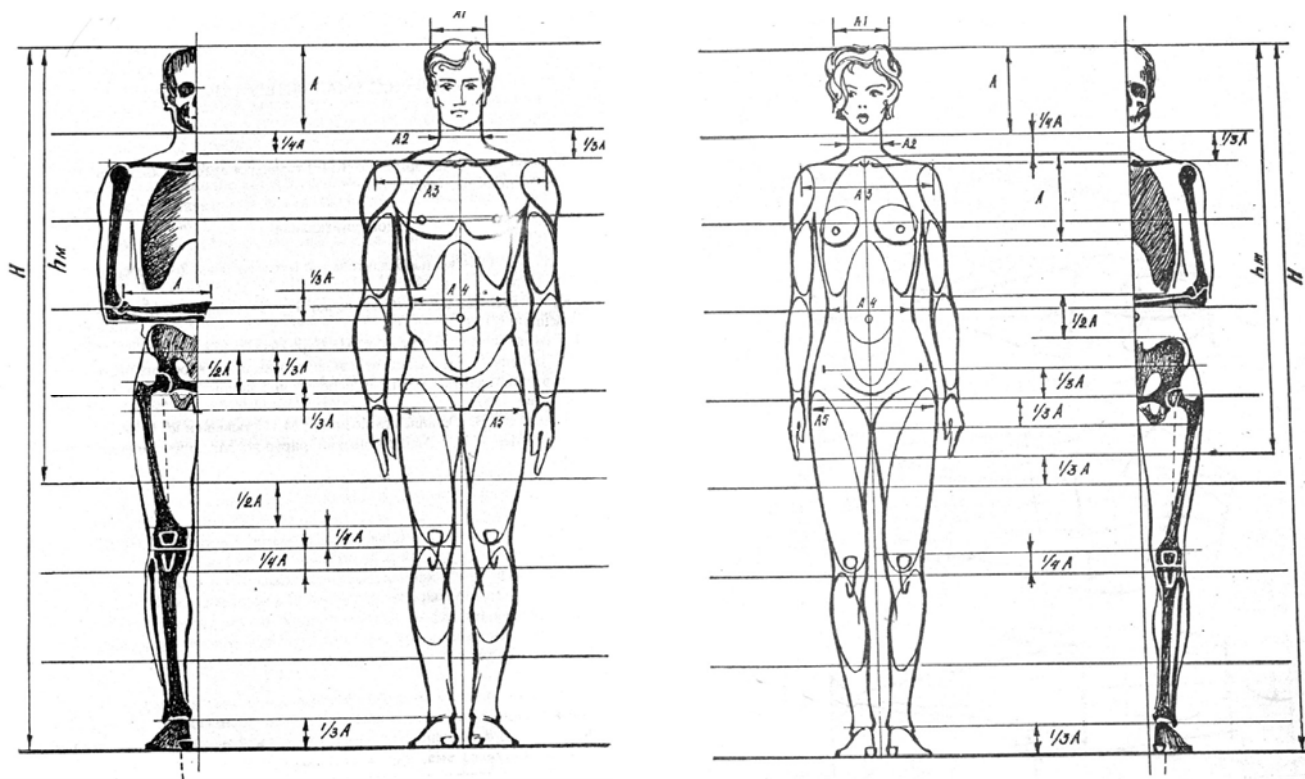


Рисунок 38 – Схема изображения мужской и женской фигуры.

#### Пропорциональные различия

Пропорции взрослого человека и ребенка отличаются гораздо сильнее. Рисунок дает полное представление о возрастных особенностях строения тела, так как

на нем в одном масштабе представлены схемы фигур новорожденного, подростка и взрослого человека. С возрастом при абсолютном увеличении тела и всех его частей, изменяются соотношения между этими частями: значительно удлиняются шея и нижние конечности, относительный размер головы уменьшается. Так как наибольшую энергию роста имеет нижняя часть тела, центр фигуры перемещается из пупка у младенца в точку лонного сращения (лобок) у взрослого человека (рис. 39).

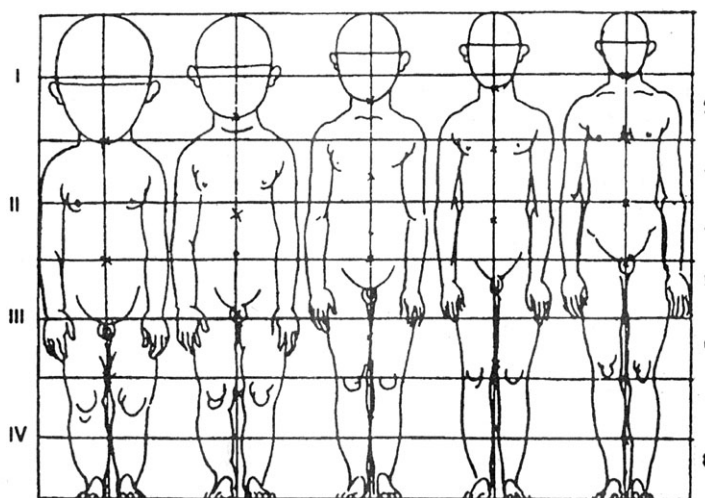


Рисунок 39 – Возрастные изменения человеческой фигуры

#### 4.2. Рисунок фигуры человека с использованием модульной схемы

Человеческая фигура создана по законам красоты — гармоничные пропорции, в которых соотношения части и целого заключают в себе принцип «золотого сечения». Условное деление тела человека по вертикальной оси происходит по так называемым **конструктивным поясам**. Под конструктивными поясами в моделировании принято понимать круговые линии, образуемые плоскостями сечения, и их горизонтальные проекции, мысленно проводимые на уровнях следующих частей тела: плеч; шеи; груди; талии; бедер; коленей; икр ног; лодыжек; стоп (рис.40)



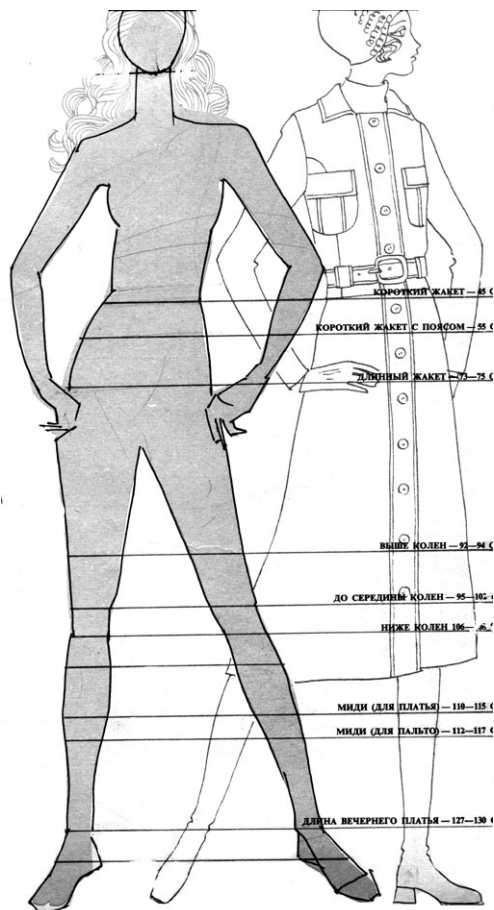


Рисунок 40 – Соответствие пропорций костюма конструктивным поясам фигуры

Конструктивные пояса называются в соответствии с названием тех участков тела, на уровне которых они проходят. Линии конструктивных поясов проходят через важнейшие точки опорно-двигательной системы человека, т. е. скелета и мышц. Такими точками являются точки сочленения торса и шеи, седьмой шейный позвонок, выступающие точки плеч, центры грудных желез, выступающие точки лопаток, точки линии талии (пупок и выступающие точки подвздошной кости), выступающие точки ягодиц, точка лонного сращения (лобок), выступы бедер, коленные чашечки и т. д. Если через эти точки провести горизонталы, получается вспомогательная конструктивная сетка, которая облегчает как построение фигуры человека, так и формообразование одежды, поиск костюмной композиции. При движении фигуры на эскизе по ним определяют направление линий плеч, талии, бедер, колен и т. д.

Конструктивные точки и соответствующие им линии положены в основу систем конструктивного построения швейных изделий. Они являются своеобразными «точками отсчета» при построении чертежей конструкций одежды. Велика их роль и в моделировании одежды. Конструктивные пояса, членящие фигуру человека на горизонтальные уровни соответствуют конструктивным линиям одежды, определяющим ее форму, пропорционально соответствующую логике строения тела человека. Важно помнить, что только такая одежда будет удобна в эксплуатации и гармонична внешне.

Конструктивные пояса можно обнаружить и в строении головы — они определяются круговыми горизонталями, проведенными на границе роста волос и лба, посередине лба, на уровне бровей, глаз, выступа скул, крыльев носа, губ, подбородка. Эти конструктивные пояса необходимо иметь в виду при моделировании головных уборов.

В одежде конструктивные пояса не только определяют конструктивные линии, но и часто являются местом расположения различных украшений, становясь конструктивно-декоративными линиями. Другими словами, композиционное решение костюма в значительной степени определено объективным строением фигуры человека, ее важнейшими точками и соответствующими конструктивными поясами.

Конструктивные пояса в костюме могут быть опорными, т. е. от их горизонтального уровня начинается та или иная форма. Например, в одежде прямого или трапециевидного силуэтов опорным является плечевой пояс. В одежде прилегающего силуэта появляется дополнительная опора на линии талии. А в таких изделиях, как юбка и брюки, единственным опорным поясом является талиевый.

В зависимости от того, какой конструктивный пояс является основным, опорным, одежда подразделяется на плечевую и поясную.

### **4. 3. Схемы пропорциональной фигуры**

Фигура человека представляет собой сложный комплекс взаимосвязанных и взаимообусловленных геометрических форм. Дизайнеры, знающие строение человеческого тела, могут грамотно изобразить не только сам костюм, но и

драпировки, не имея перед собой натуры. Работа над эскизом костюма, как и над рисунком человеческого тела, невозможна без знания пластической анатомии.

Вертикаль, соответствующая росту человека, разделена на равные отрезки, определяемые анатомическим строением человеческой фигуры, ее основными конструктивными поясами. Всего таких отрезков восемь. В соответствии с этой системой пропорционирования расстояние от темени до линии талии содержит ровно три отрезка, каждый из которых равен длине головы. Расстояние от линии талии до линии пола (основания, на котором стоит человек) включает в себя соответственно пять отрезков. Линия талии является основным горизонтальным членением фигуры и разделяет ее условно на верхнюю и нижнюю части. Соотношение этих главных частей человеческого тела составляет 3:5, что является приблизительным числовым аналогом «золотого сечения» (рис.41).

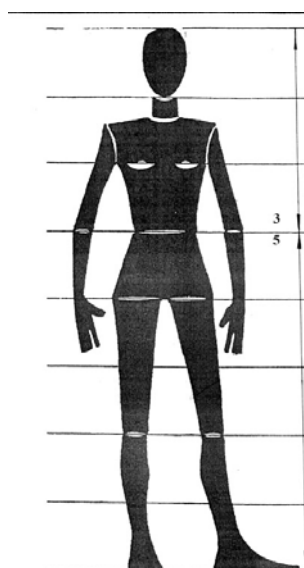


Рисунок 41– Соответствие главных частей человеческого тела пропорциям золотого сечения

Линия середины тела проходит на уровне лобка: на верхнюю и нижнюю части приходится по четыре отрезка. В свою очередь нижние четыре отрезка делятся пополам коленной чашечкой — длина бедра составляет два отрезка, а еще два приходятся на голень и стопу. Такая фигура считается гармонически сложенной, она зрительно удлинена, имеет ясно выраженную область талии,

вытянутую стройную шею, сравнительно небольшую голову, пропорциональные нижние и верхние конечности.

Интересно, что в каждом элементе членения фигуры можно наблюдать принцип «золотого сечения». Например, в таком соотношении находятся длина вытянутой кисти руки с длиной предплечья, длина предплечья с длиной плеча, длина кисти и предплечья с длиной всей руки от плечевой точки до конца среднего пальца вытянутой руки.

Математическая основа пропорций человеческого тела не носит характера жесткого закона, но от нее отталкиваются как от нормы, объективно существующей и постоянно проверяемой глазом и чувством. Разумеется, не всякая фигура построена по принципу «золотого сечения», которое выражает идеальное представление о соотношениях членений человеческого тела. Однако во все времена человеческое тело являлось объектом и основополагающим предметом стилизации — намеренного искажения естественных пропорций, отхода от канонов построения фигуры. Это связано с тем, что каждая историческая эпоха создавала свои собственные критерии эстетического идеала фигуры человека.

Рассматривая человеческое тело, не трудно заметить, что оно представляет собой очень сложное по форме образование, состоящее из множества более простых форм. В эскизной графике принято упрощать изображение фигуры, приводить ее к простым и понятным геометрическим формам. Из рисунка 42 хорошо видно, что сложная форма головы принимается за овал или яйцевидную форму, торс превращается в трапецию, у которой большое основание является плечевым поясом, а малое — талией.

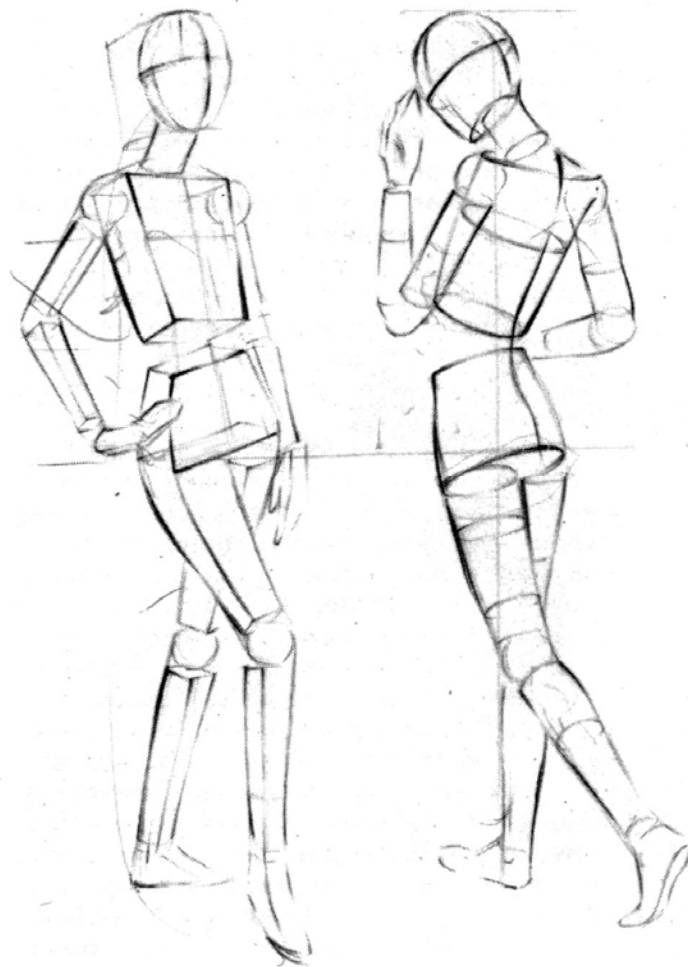


Рисунок 42 – Объемно-конструктивное построение женской фигуры

К форме трапеции можно привести и нижнюю часть тела - от талии до лобка. Такая упрощенная схема позволяет отражать различные особенности человеческих фигур — узкие или широкие плечи, талия, бедра и т. д. В результате получается более или менее худая или полная фигура.

Однако в современной эскизной графике принято изменять соотношения не только горизонтальных размеров. Твердо зная, что голова составляет  $1/8$  часть от всего роста, художники часто сознательно изменяют эти пропорции. Так, в некоторых эскизах размер головы может относиться к размеру всей фигуры как  $1/10$  или даже  $1/12$ . Туловище оказывается короче, чем половина фигуры, а бедро и голень удлиняются (рис. 43). Эти искажения естественных пропорций человеческого тела приводят к тому, что зритель воспринимает изображаемого

человека еще более высоким и стройным, так как уменьшение размеров головы и удлинение тела и конечностей создает впечатление грациозности, легкости.

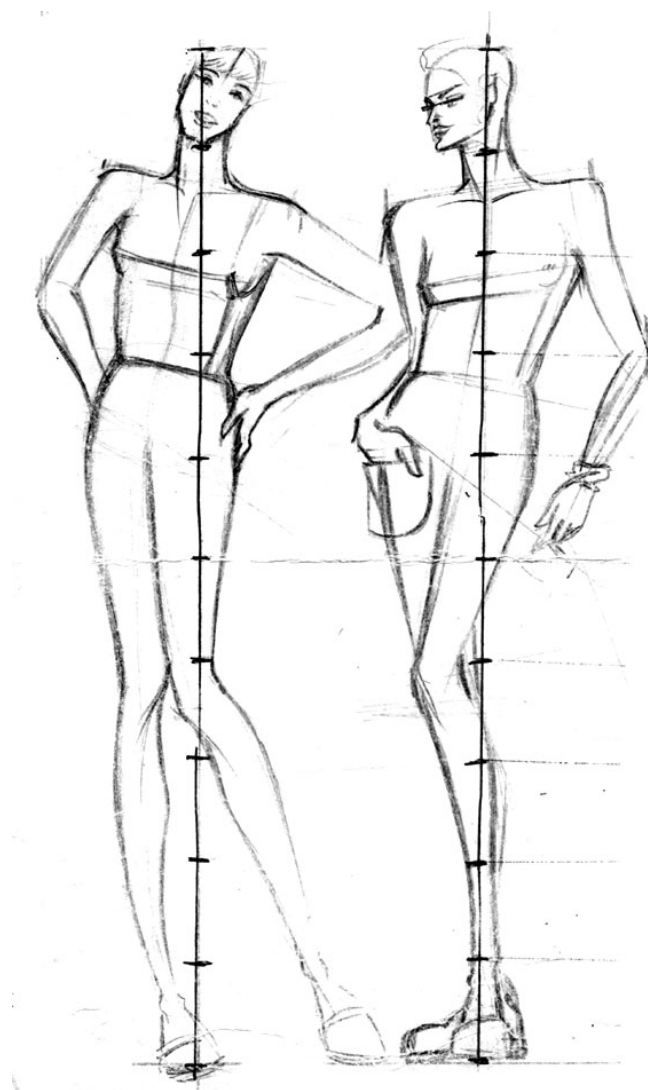


Рисунок 43 – Стилизованное изображение фигуры человека (10 модулей)

Данные приемы оправданы, так как одежда наиболее выигрышно выглядит на высокой стройной фигуре. А поскольку эскиз костюма - это образ, идеал, то в нем возможны отклонения от канонов, утрировка пропорций тела человека, но в разумных пределах. Отклонение от канонических пропорций можно назвать определенной стилизацией.

## 4.4. Пропорции и стилизация фигуры человека

### в мода - графике разных лет

Обратимся к журналам мод XX столетия. Мода 20-30-х годов характеризуется господством прямоугольной формы во всех изделиях - от легких платьев до пальто, все разнообразие достигается за счет декоративной отделки. Чтобы подчинить этой форме многообразные комплекции фигур, моделирование следовало законам зрительного восприятия - соотношению вертикальных и горизонтальных линий, рельефов и т. д, зрительно расширяющих или сужающих фигуру. Мода предлагала узкую вытянутую фигуру: тонкое длинное тело, маленькая голова, узкие бедра, плоская грудь, хрупкость и изысканность в облике; в изображении фигуры подчеркивалась вертикаль. Рисунок фигуры начинал стремительно вытягиваться. На страницах журналов появились фигуры, в которых модуль укладывался 9-10 раз (рис. 43). Следует обратить внимание, что удлинялась, вытягивалась фигура от талии до колен. Расстояние от колена до пола было близко к естественным пропорциям. Вся фигура в одежде напоминала узкий, очень вытянутый прямоугольник, перекликаясь с модным в ту пору в искусстве и архитектуре конструктивизмом. Рисунок сухой и очень четкий, похожий на чертеж.

В 40-е годы в одежде намечается увеличение объема. Это вносит в моду движение и свободу. Поэтому рисунок запестрил штрихами, передающими замины, заломы ткани при движении, произвольные складки и т. п. Большая свобода появилась в позах, а от этого динамичным стал и рисунок. Мода предлагает новый идеал - широкие квадратные плечи, тонкая талия. Вытянутость фигуры достигалась за счет ног, а точнее, - голени, торс был сравнительно коротким.

50-е годы - триумф динамики в журнальном рисунке. После переворота в моде, сделанного Диором, одежда начинает увеличиваться в объеме за счет ширины юбок, длины и т. д. (лиф первоначально даже в пальто оставался приталенным). Появляются ситец, тафта, накрахмаленные нижние юбки, увеличивается раппорт рисунка. Накладных деталей совсем мало, они большие, простые по форме, карманы часто нарочито оттопырены, обилие сборок, клешей. Пропорции и ха-

рактёр рисунка резко отличаются от предыдущих лет. В моде тонкая талия, покатые плечи, крутые бедра. Обувь зрительно увеличивается, что соответствует широким юбкам. Фигура перестаёт быть вытянутой в длину, её пропорции в рисунке приближаются к естественным, модуль укладывается 7 - 7,5 раза, но при этом неестественно вытянута шея, подчеркнута покатость плеч (рис. 44). Журнальный рисунок в какой-то степени теряет свойственную ему условность, он становится реалистичнее, причиной чего являются изменившиеся пропорции, а главное - подчеркивание объёмности, округлости фигуры. Рисунок перестаёт быть и филигранно точным. Брызги штрихов, изображающих сборки и складки, разнообразие поз и движений.

В 60-е годы мода вступает на путь постепенного уменьшения объёмов. Её характеризует более тонкая, виртуозная разработка конструкции, едва уловимый переход от формы к форме, что в конечном итоге даёт совершенно новое качество. На смену легкости, объёмности, эскизности приходит более сухой, четкий, плоскостной рисунок, требующий от художника большой точности. Все это усложняет задачу графического воспроизведения моды. Пропорции рисунка близки к естественной высокой фигуре, модуль укладывается в ней 8-8,5 раза. Исчезают утрированная покатость плеч и неестественно тонкая талия. Ширина плеч равна ширине бедер. Условными становятся только лаконичность цвета и плоскостность изображения. В пропорциях же наступает определенное равновесие (Рис. 44).

Во второй половине 60-х годов модный рисунок соответствует предлагаемому модному идеалу - женщина-подросток. Крутые плечи, плоская грудь и довольно узкие бедра, сравнительно короткий торс и длинные ноги. Фигура по пропорциям заключает в себе 8,5 - 9 мо; причем основное удлинение происходит за счет ног. Рисунок по-прежнему плоскостной, но характер его несколько изменился. Это во многом связано с модными тканями. Отходят в прошлое сложные колористические сочетания ворсовых тканей и тканей типа букле, фактуру которых превосходно передавали плотные кроющие краски типа гуашь или темпера, а по закрытой определенным цветом плоскости можно было нанести широкой кистью фактуру ворса или разбрызгать мелкие точки, создавая впечатление мелкого букле. Фактура



тканей становится плоской, а в легкой группе появляется много натурального и искусственного набивного шелка, акварельных рисунков. Поэтому входит в моду такая подача, где плоскостно, лаконично дан цвет и по нему - черный графический рисунок, или легко, акварельно, с наплыванием одного цвета на другой, изображена набивная ткань и так же четко, графично, как и в первом случае, прорисована вся фигура. Сама фигура теперь менее статична.

К концу 70-х годов отмечается некоторый отход от реалистического изображения фигуры к условности, порожденной тяготением графического языка к орнаментальности. Сама фигура со сложно закручивающимися прядями длинных волос и увеличенной длиной ног - становится как бы элементом орнамента. Рисунок характерен для прикладного искусства того времени, им искусно пользуется мода. Это помогает преодолеть инстинктивное сопротивление потребителя новым формам одежды. Используя отдельные элементы одежды прошедших эпох (например, стиля модерн 10-х годов и т. д.), мода вносит соответствующую стилизацию и в графику изображения модели, подсказывая путь к созданию нового направления (рис. 44).

Периоды значительно утрированного рисунка, как правило, кратковременны, их основная цель - приучить наш глаз к новым пропорциям, обострить наше восприятие. Но даже в эти периоды работы лучших художников-графиков отличаются меньшими искажениями.

В 80-х годах пропорции журнального рисунка вновь приближаются к естественным, за исключением несколько утрированно-расширенных и спрямленных плеч. Уплотнение изображения сменяется подчеркиванием объемности за счет передачи драпировок, сборок, складок, характерных модных форм одежды этого периода (рис. 44).

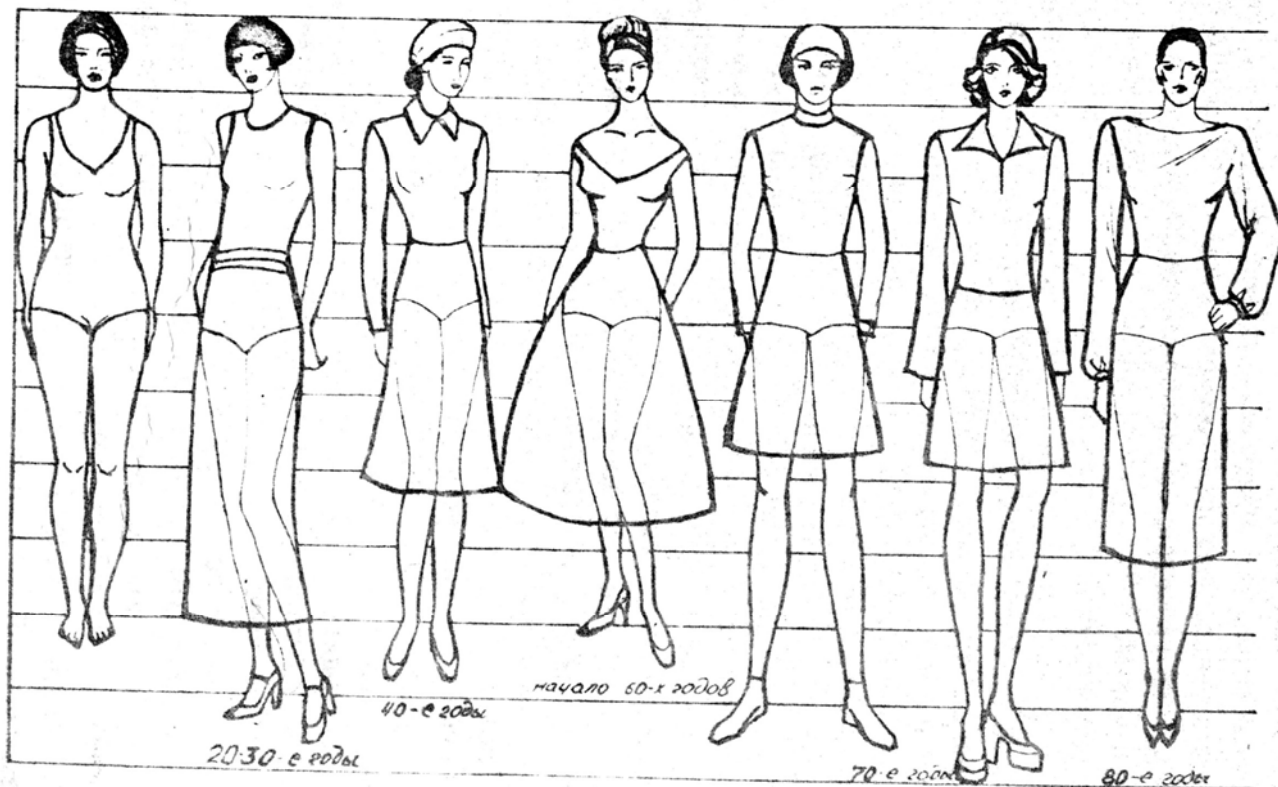


Рисунок 44 – Пропорции и стилизация фигуры человека  
в мода-графике разных лет

90-х годах на страницах журналов появляются фигуры, в которых взятый нами модуль укладывается 9-11 раз, а модный рисунок соответствует двум модным образам – «девушка-подросток» и «дама вне возраста». Образ девушки-подростка по пропорциям заключает в себе 10-11 модулей. Узкие плечи, узкие бедра, маленькая голова, длинная тонкая шея, сравнительно короткий торс и длинные ноги. Этот модный образ предлагается для изображения авангардных костюмов и костюмов в спортивном стиле (рис. 45).



Рисунок 45 – Стилизация фигуры по типу девушка-подросток (90-е годы)

Модный образ по типу фигуры Софи Лорен по пропорциям включает в себе 8,5 -9 модулей. Контраст тонкой талии и округлых бедер. Основное удлинение осуществляется за счет ног. Этот образ фигуры хорошо демонстрирует классическую одежду и вечерние платья (рис. 46).



Рисунок 46 – Стилизация фигуры по типу Софи Лорен (90-е годы)

В мужской моде на страницах журналов в 90-х годах на первый план выдвигаются тоже два образа. Первый - "сильный физически, даже слегка грубоватый мужчина, сочетающий в разумных дозах умственный и физический труд" (по типу фигуры Арнольда Шварценеггера или Шона Коннери); этот образ по

пропорциям заключает в себе 10 модулей и предлагается для изображения одежды классической, спортивной и "ретро" (Рис. 47).

Второй - юноша-студент, жизнерадостный и беззаботный. По пропорциям 8-9 модулей; этот образ используется для представления молодежной одежды (рис. 48).

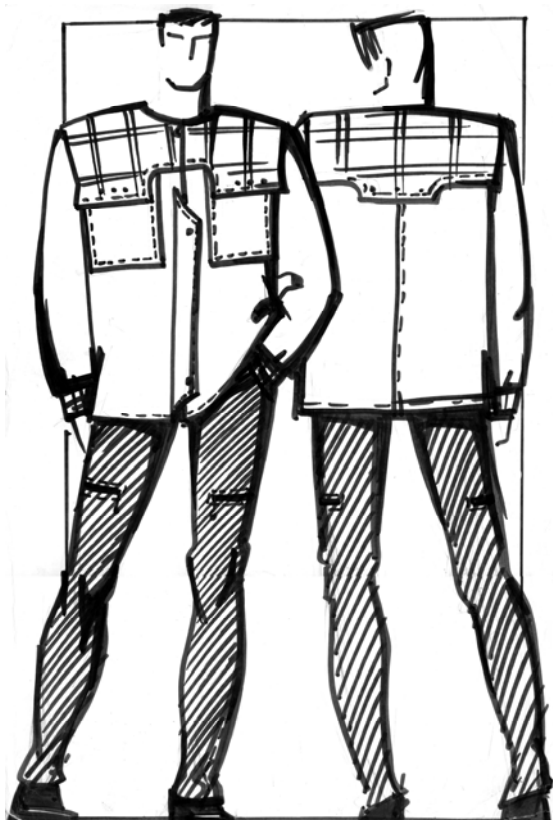


Рисунок 47 – Стилизация мужской фигуры по типу Шона Коннери

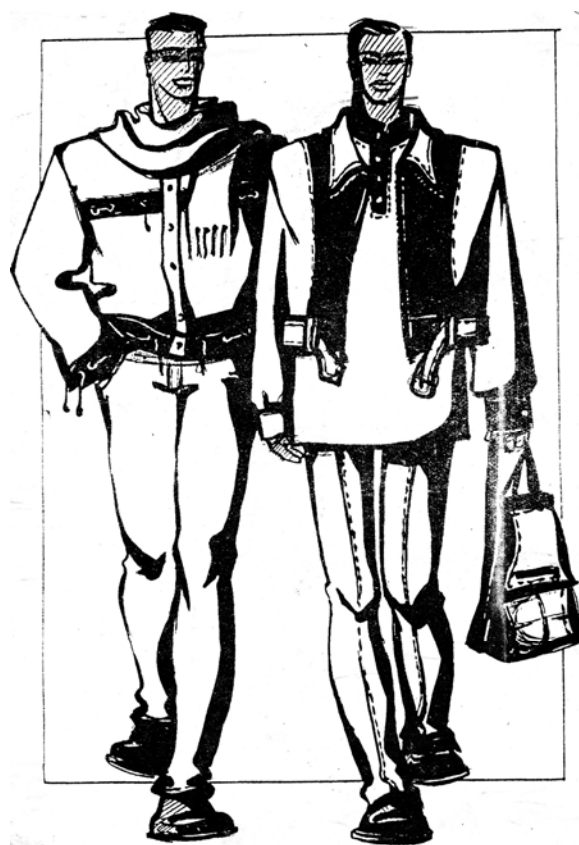


Рисунок 48 – Стилизация мужской фигуры по типу юноши-студента

#### 4.5. Изображение стилизованной фигуры

Фигура человека и проект-эскиз костюма являются предметом модной стилизации в равной мере, вместе они образуют целостный художественный

образ. Каждая эпоха создает свой собственный эстетический идеал человеческого тела. Наиболее отчетливо это видно в изменениях идеала женской красоты – перегибистая фигура Готики с выставленным вперед животом и бедрами (культ беременной женщины), пышные рубенсовские формы (культ мягкости, женственности), в конце XIX в. была модной фигура с S образным силуэтом в профиль (с выставленной вперед грудью и отставленными назад бедрами), в 20-е годы XX в. модной была узкая плоская фигура со сглаженными бедрами и грудью (культ женщины-подростка), в наше время предпочитается стройная, высокая фигура (культ юности).

"Модность" пропорций тела человека в большой степени зависит от модных направлений в одежде. Изменяясь, мода влияет не только на силуэты, объемы и пропорции костюма, но и на пропорции фигуры.

Часто в эскизах пропорции видоизменяются неравномерно по всей длине тела — нижняя часть (ноги) удлиняется значительно больше, чем верхняя (торс и руки). Иногда, изображая модели экстремальной молодежной одежды, художники прибегают при общей вытянутости тела к значительному увеличению размеров кистей рук и стоп. Такая стилизация помогает в несколько утрированной форме также подчеркнуть особенности подростковой фигуры, которая в настоящее время является эстетическим образцом, и придает эскизу дополнительную выразительность и образность.

Разумеется, нельзя подходить с одинаковыми мерками к различным эскизам. Например, представленная на рисунке 49 манера изображения фигуры человека совершенно неуместна при выполнении эскизов костюмов для людей среднего возраста или при эскизировании моделей деловой одежды.

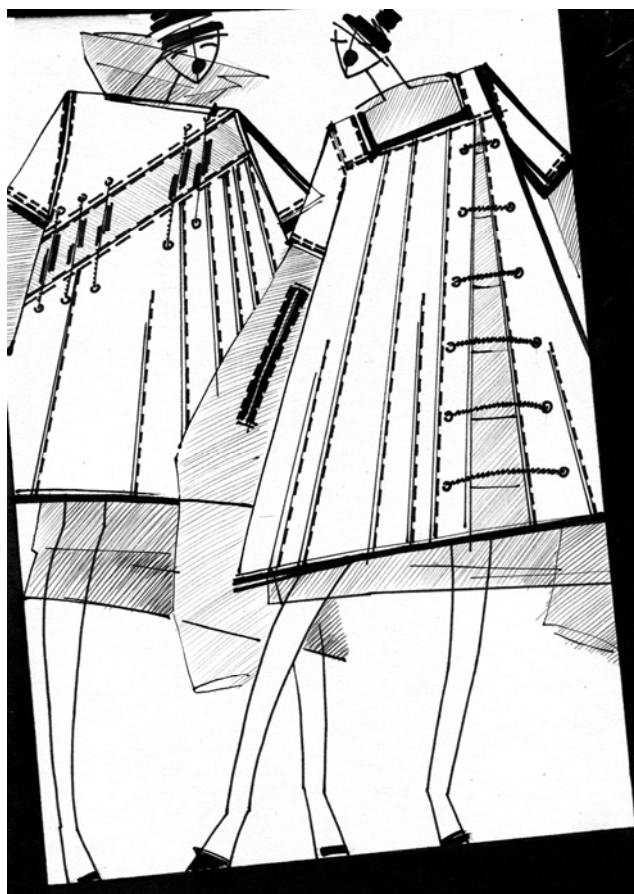


Рисунок 49 – Стилизация женской фигуры, несоответствующей образу людей среднего возраста

Выбирая тот или иной прием стилизации, нужно обязательно учитывать такие факторы как:

- назначение изображаемой одежды;
- ее принадлежность к определенной возрастной группе;
- образ модели;
- вид и назначение эскиза.

Важно правильно определить и степень стилизации, другими словами, степень условности рисунка. В некоторых эскизах необходимо изображать человека и костюм более точно и подробно, в других — достаточно обозначить общие массы костюма и фигуры. Мера условности изображения зависит от вида эскиза и техники его исполнения. Но в любом случае выбранная художником степень стилизация должна быть общей как для различных элементов одного эскизного листа, так и для серии эскизов.

Дизайнеру важно помнить, что тщательное изучение естественных пропорций человеческого тела с учетом половых и возрастных особенностей, а также приобретение и совершенствование навыков изображения его имеют первостепенное значение. Ведь незнание анатомии человека и неумение правильно рисовать фигуру нельзя замаскировать никакой стилизацией. На рисунке 50 изображен способ стилизации человеческой фигуры с использованием 10 модулей.

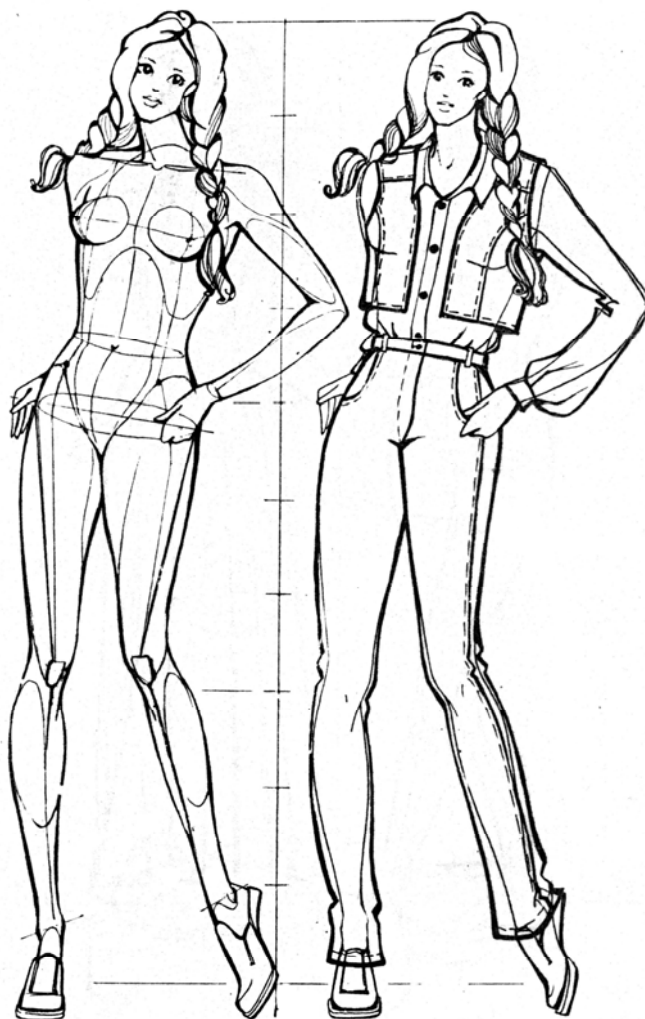


Рисунок 50 – Прием стилизации фигуры на 10 модулей

## 5. От зарисовки фигуры к эскизу костюма

## 5.1. Зарисовка фигуры с натуры – предварительный этап

### в создании графического эскиза

Работу над зарисовкой фигуры человека в одежде необходимо разделить на этапы и вести ее последовательно:

1. предварительный анализ постановки;
2. композиция постановки на листе бумаги;
3. обобщенное изображение наиболее характерных форм и пропорций фигуры;
4. конструктивный анализ формы;
5. детальная проработка формы фигуры;
6. подведение итогов работы, обобщение рисунка фигуры при помощи линейной графики.

1-й этап. Зарисовку следует начинать с краткого анализа условно-пропорциональной схемы фигуры. Внимательно рассмотреть натуру с различных точек и выбрать наиболее интересное положение, обратив внимание на эффекты освещения.

2-й этап. Проанализировать позу натуры. Прежде чем рисовать тело человека, необходимо определить, как происходит его движение. Опорой тела является позвоночный столб, на нем как бы закреплены грудная клетка и таз, к которым подвижно прикреплены нижние и верхние конечности и череп. Позвоночный столб подвижен в шейном, грудном и поясничном отделах, он имеет возможность ограниченного движения вперед-назад и вправо-влево. Непосредственно начинать рисунок фигуры нужно с проведения вертикальной линии от яремной ямки к точке опоры: при опоре на две ноги точка опоры располагается между ступнями ног, при опоре на одну ногу точка опоры находится на плоскости внутренней лодыжки опорной ноги (рис. 51).



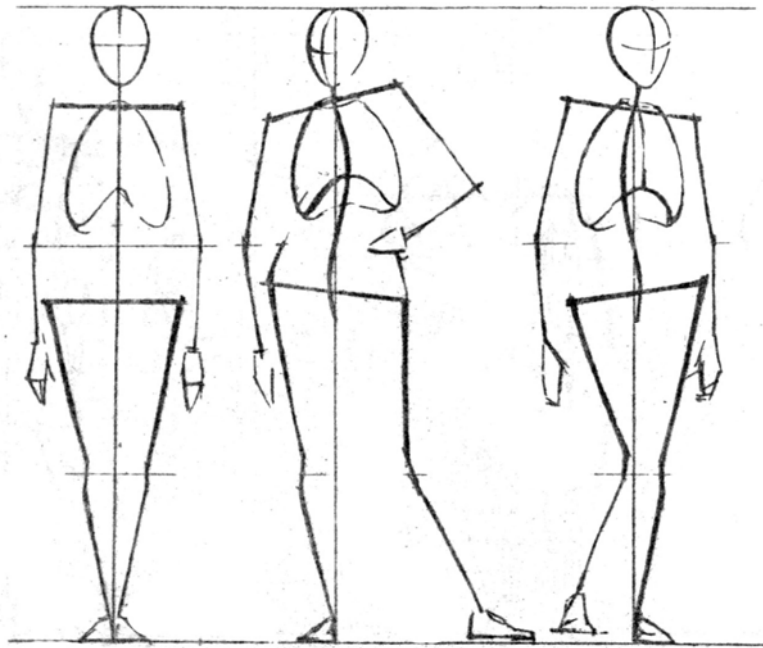


Рисунок 51 – Схема изображения фигуры с опорой на одну и две ноги

Далее определяют осевые линии, проходящие через плечевой пояс (направление дает положение ключиц) и тазовый пояс (на уровне тазобедренного сустава), осевые линии конечностей. Это поможет правильно определить расположение частей тела человека в любом повороте, движении и показать их закономерную конструктивную связь.

При опоре фигуры на две ноги осевые линии, проходящие через плечевой пояс и таз, параллельны и располагаются горизонтально. Вертикальная линия центра тяжести будет проходить через яремную ямку и середину расстояния между ступнями ног (рис. 51). При опоре фигуры на одну ногу со стороны этой ноги осевая линия, проходящая через таз, поднимается выше, чем со стороны расслабленной ноги. Для сохранения равновесия частей тела в рисунке осевая линия, проходящая через плечевой пояс, должна иметь направление движения, обратное осевой линии тазового пояса. Вертикальная линия центра тяжести при этом будет проходить через яремную ямку к плоскости внутренней лодыжки опорной ноги (рис. 51).

3-й этап. Перед началом выполнения рисунка определяют композиционное расположение изображения фигуры на листе бумаги. Рисунок нужно разместить по всей высоте листа, верхние точки рисунка фигуры наметить очень близко к его верхнему краю. Линию пяток рекомендуется наметить немного выше нижнего края листа, учитывая выступающую часть стоп ног позирующей фигуры (рис. 52).

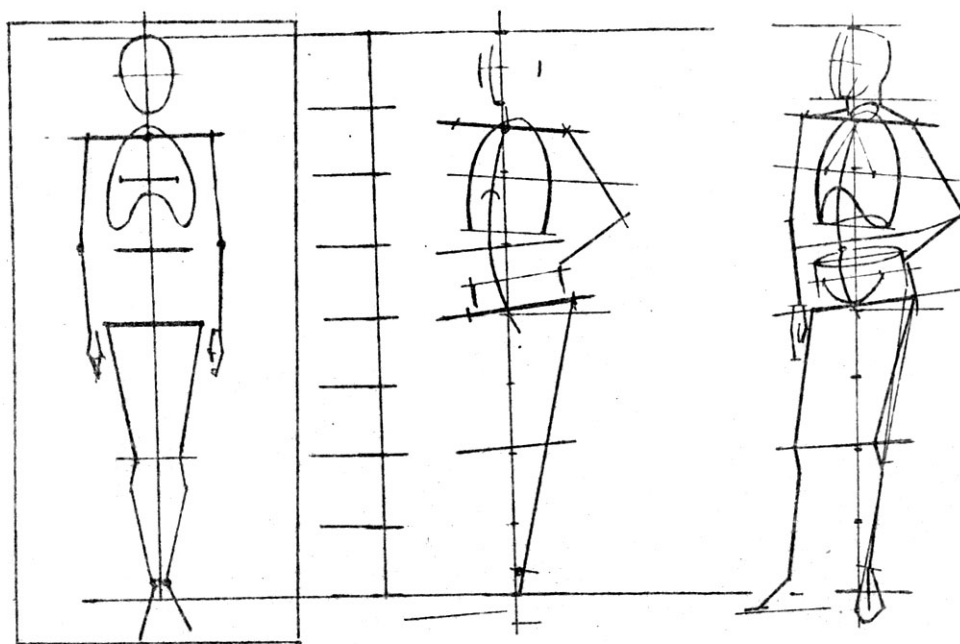


Рисунок 52 – Последовательность рисования фигуры в костюме.

#### Начальный этап

4-й этап. Определить пропорции фигуры по вертикали, подчиняя их условно-пропорциональной схеме. Легко касаясь карандашом бумаги, наметить направляющие линии, характеризующие общее движение головы, шеи, плечевого пояса, грудной клетки, таза, бедер, голени, предплечий, локтя и кистей рук по отношению друг к другу, а также определить направление относительно вертикалей и горизонталей (рис. 52).

5-й этап. Провести направляющие линии общего изгиба торса от яремной ямки до линии живота. Определить общие направления ног, рук, шеи, головы (рис. 52).

6-й этап. Сделать рисунок основных объемов тела, обобщенных до простых

геометрических тел и их комбинаций Грудной клетке придать форму усеченного бочонка, тазобедренной части - трапецевидную форму, шею - форму цилиндра, голове - яйцевидную форму, бедро рисовать в виде усеченного конуса, голень - в виде комбинации двух усеченных конусов (в области икроножных мышц), столам ног - клиновидную форму. Построение основных объемов вести с учетом перспективного построения и пространственного расположения форм (рис. 53).

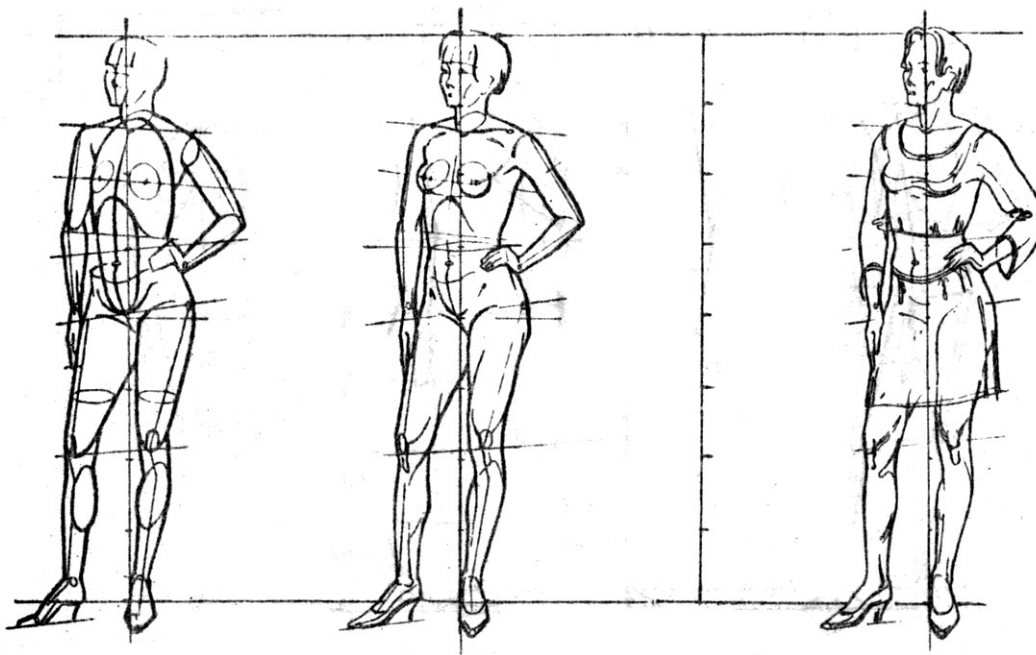


Рисунок 53 – Последовательность рисования фигуры в костюме.  
Завершающий этап

## 5.2. Построение формы и структуры костюма на фигуре

7-й этап. Следует помнить, что одежда, костюм в целом должны подчеркивать и выявлять человеческие достоинства - как физические, так и духовные. Если костюм не угадан, не продуман, то образ человека и его качества искажаются.

Одежду на фигуре человека следует изображать в стилизованной, обобщенной манере, подчинять формы складок одежды особенностям человеческого тела. Нужно выделить небольшое число лаконичных складок, которые подчеркнут пропорции, объем, движение, жест изображаемой фигуры человека и тем

самым усилят выразительность костюма.

Рисовать складки следует так, чтобы ни одна из них со своими тенями в глубине не пересекала ни одной формы тела, то есть, чтобы углубления складок не оказались глубже, чем поверхность одетой фигуры человека. Одежда из мягких, тонких, легких тканей четко выявляет и подчеркивает пластику тела. Одежда из плотных толстых тканей обычно скрывает форму, обобщая фигуру. Особое внимание нужно сосредоточить на прорисовке складок в местах сгиба локтей, колена, плеча, в области груди и живота (рис. 54).

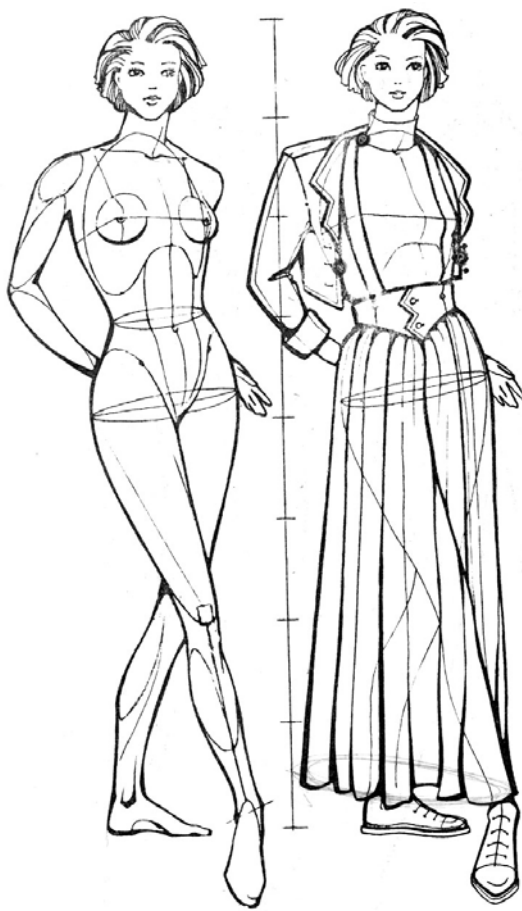


Рисунок 54 – Графическое изображение фигуры человека  
в одежде со складками

8-й этап. Рисуя одетую фигуру, следует ставить себе задачей выявление формы тела также складками одежды. При рисовании натуры в несколько приемов (ведение рисунка на протяжении 3-х-4-х постановок) постоянно

приходится сталкиваться с невозможностью каждый раз возобновить точно форму складок платья (костюма). Это и необязательно, поскольку такое обстоятельство заставляет не копировать случайные складки, а путем наблюдений отбирать наиболее целесообразные, выразительные из них для характеристики формы тела, а в будущем, работая над эскизами, включать их в композицию костюма.

Складки платья, как правило, собираются на местах больших изломов формы, в частности на сгибах и суставах (локоть, колено и т. д.) Только ясное представление о положении всего тела человека дает возможность правильно нарисовать материал с его складками. Однако не все складки нужно рисовать: одни из них подчеркивают движение, придают ему живость и естественность, а другие случайны и только дробят форму и затрудняют восприятие эскиза. Нужно уметь выбрать только те, которые лучше выявляют движения, пластику фигуры, а случайные складки убрать как лишние, мешающие.

На последнем этапе работы необходимо отказаться от вспомогательных линий. Начиная тональную проработку формы и передачу материальности, следует обобщить рисунок: построение рисунка фигуры, изображаемого «насквозь», оставить в тонких линиях, усилить линии в прорисовке особенностей костюма. Необходимо подчеркнуть в линиях светотеневой контраст следующим образом: освещенная часть фигуры в одежде выполняется легкими светлыми линиями, а теневая - более толстыми, плотными (рис. 53, 54).

Костюм в эскизах почти всегда изображается на фигуре человека, благодаря чему художник дает зрителю полную информацию и о характере формы костюма, и о пропорциях, масштабности, образной выразительности, и даже о манере поведения человека в этой одежде. В наброске художник ищет интересное, выразительное движение самого тела, какой-то характерный поворот, в эскизе же он «ставит» человека в такую позу, которая более выгодно преподносит костюм.

Однако нельзя путать эскиз костюма с наброском фигуры человека с натуры. В процессе перехода от зарисовки к эскизу студентам предлагается выпол-

нить рисунок фигуры человека в одежде по иллюстративным источникам, журналам мод (рис.55).



Рисунок 55 – Рисунок фигуры человека в костюме по иллюстративным источникам

### **Рисование складок.**

Дизайнеру костюма требуется углубленная и тщательная работа по изучению образования складок ткани и умение передать ее характер, фактуру, рисунок. Характер драпирования ткани зависит от физических свойств нитей, из которых она соткана, от вида их переплетения, от толщины ткани и ее упругости. Например, толстое сукно, грубая парусина отличаются высокой упругостью, они дают большие пологие складки. Тонкая шерсть, шелк образуют мелкие, короткие, частые складки.

Необходимо иметь в виду, что после исчезновения сил, образовавших складки, шелковые и шерстяные ткани быстро восстанавливают свою первоначальную форму, а ткани льняные и хлопчатобумажные долго сохраняют их.

Изображение складок одежды нужно начать с основных складок, которые выражают большую форму, и только потом, если в этом есть необходимость, перейти к передаче мелких, второстепенных складок. Нужно научиться отбирать наиболее характерные складки, сформированные в результате движения основных частей формы тела человека.

Несущественные, случайные складки и драпировки можно или не заметить, или, если нужно, передать в последнюю очередь. В самом деле, если задрапировать фигуру в легкий шелк с огромным количеством складок, очень сложно будет все их передать. Для этого потребуется много времени. Но необходимости в этом нет. Ведь передачей главных складок и драпировок мы сможем сказать все о характере драпируемой ткани, одежды.

Форма и структура ткани диктуют характер и строение образующихся драпировок. Ткань сама подсказывает художнику те средства выражения, которыми он лучше сумеет передать ее свойства. Так, для передачи легкой ткани лучше подойдут перо, карандаш; для бархата — уголь, соус; для драпа, сукна — сангина и т. д. Рассматривая ткань, лежащую на каком-нибудь предмете, мы можем наблюдать, как изменяется ее форма в зависимости от формы этого предмета. Сколько нежности, поэзии, лиризма в складках одежд древнегреческих статуй. Эти складки повторяли форму человеческого тела, прославляли его. Телом человека любовались, восхищались, его воспевали. Античные одежды, изображенные в древнегреческой скульптуре, подарили нам непревзойденные образцы драпировок.

Совсем иные складки одежды древних римлян. Они монолитны, тяжелы, статичны. Закрывая полностью тело человека, эти складки уничтожают его.

Огромное значение придавал складкам Леонардо да Винчи. Он говорил о «складках с выступающими изломами» у плотных тканей; о «мягких складках с кривыми изгибами» у атласа, шелка, вуали; о «больших, толстых складках» у войлока, грубого сукна. Эту классификацию сделал Леонардо да Винчи по признаку модуля упругости материи.

Рисуя драпировки и складки различных тканей на фигуре человека, студенты-дизайнеры учатся чувствовать и понимать их характер, закономерности образова-

ния и расположения. С помощью разнообразной пластики дизайнеры учатся передавать в эскизе свойства и фактуру ткани. Тафта, хлопок, лен передаются крупными или мелкими ломаными складками, в зависимости от толщины ткани. Плотный шелк, атлас передаются округлыми небольшими складками, прямыми по длине; органза и кристалон - крупными, но легкими круглыми складками; костюмные (шерстяные, синтетические, джинсовые, вельветовые) – ровными статичными линиями и округлыми складками на расширенных юбках; тонкий шифон и трикотаж – мелкими кривыми складочками и линиями, повторяющими контуры фигуры (рис. 9).

### **5.3. Дизайнерская стилизация набросков и зарисовок моделей одежды**

Стилизация в костюме - это создание дизайнером современных образцов одежды на основе творческой авторской трансформации первоисточников.

Стилизация в графике костюма – это обобщение, упрощение, плоскостность изображения, выявление через линию и пятно наиболее характерных элементов формы. Стилизация подразумевает отказ от излишней дробности формы тела человека, графичность, при этом возможно удлинение фигуры, а также условно-плоскостная трактовка самого костюма, без детализации.

Работа над графическим изображением костюма делится на несколько этапов. Каждый этап определяет степень подготовки формирования идеи в создании новой формы костюма.

Источники вдохновения для модельера могут быть разнообразными: от вполне традиционных – природные материалы, растительные формы, живопись, архитектура – до абстрактных или неизобразительных – политические и социальные события, настроение, музыка и др. В процессе ассимиляции, своеобразного «растворения» в костюме мысли дизайнера настраиваются на определенный лад. При проектировании на конкретного человека он ориентируется на его движения, жесты, пропорции, осанку, характер. Вдохновленный актуальными для него источниками, дизайнер переосмысливает свои идеи, корректируя их в соответствии с образом заказчика. В результате изделие создается индивидуально.

Модельерский набросок, в отличие от традиционного, имеет свою специфику,



определенную особым видением изображаемого. Прежде чем приступить к рисованию, художник определяет основную цель, чаще всего подсказываемую самой натурой. Этой целью может стать отражение необычного ракурса или позы натурщика, ткань, драпирующаяся по фигуре, конструктивные швы и линии в одежде, подчеркивающие структурное строение костюма; разнообразие фактур материалов одежды и обуви; детали и дополнения, определяющие характер и образ натурщика.

Помимо этих, варьирующихся, есть и постоянно решаемые задачи; компоновка фигуры в листе, общий характер силуэта, его пропорции и соотношения, четко определяемые положение и форма головы, кистей рук и ступней ног, стилизация лица и волос. Суть модельерского наброска состоит в том, чтобы зафиксировать наиболее интересные черты в облике натурщика, сообщая, а то и вовсе опуская все второстепенное. Такой ход работы дает возможность максимально выявить и подчеркнуть образное начало, являющееся источником дальнейших творческих преобразований.

В зависимости от поставленного комплекса задач избираются соответствующие материалы и выразительные средства. Хорошие навыки компоновки фигуры в листе, пропорционирования костюма дает линейный набросок. В качестве изобразительного средства здесь используется линия, точнее ее качество. Наиболее подходящими материалами являются карандаш, перо, гелевая ручка, фломастер. Не менее интересные результаты дает применение мягких материалов – кисти, соуса, угля и др. Здесь, помимо пластических свойств, линия имеет толщину, придающую наброску особую выразительность.

Иные проблемы приходится решать в работе над пятновым наброском. В пятновом наброске контраст тонов пятна дает границу, исполняющую функцию линии; сама площадь пятна, его динамика, дают представление о постановке фигуры, характере движения, жеста; причем эти стороны наброска здесь выявляются намного ярче и нагляднее, чем в линейном исполнении. Это дает возможность также тщательно исследовать силуэт, его пропорции и масштаб и даже фактуру складок одежды, как это делалось в линии.

Особое внимание в пятновом наброске неизменно уделяется качеству пятна,

то есть его фактуре, а также своеобразной «перекличке» этих фактурных пятен в листе, основанной на контрасте или подобии (например, кожа и трикотаж, жесткая джинсовая ткань и мягкий хлопок и т.д.). Максимально раскрывая выразительные возможности фактурного пятна, мы опускаем подробности формы, либо вообще решаем ее весьма условно. Это дает возможность избежать перегруженности рисунка (рис 13).

Так, в модельерском наброске практически не используются светотеневые объемные отношения, не всегда полностью прослеживаются линии силуэта. Все это с успехом восполняется свойствами фактурного пятна. Например, иллюзию объема создает насыщение или рассеивание фактуры соответственно освещению. Изменение направления линии или других фактурообразующих элементов также говорит о проявлении объема. Наконец, границы пятна – ровные, рваные, рассеяные – вполне заменяют рисующую линию и достаточно полно информируют о характере силуэта на данном участке.

Линейно-пятновой набросок дает наибольший выбор выразительных средств, стало быть, и большее количество задач, которые переводят на более высокий уровень художественного мышления. Линейно-пятновой набросок может передавать не только раппорт клетчатой ткани, но и его изгибы по фигуре или в фалдах; не только фактуру трикотажа, но и модельные детали, конкретизирующие костюм и образ в целом. Однако это разнообразие возможностей таит в себе определенную опасность. Набросок может стать «многословным», перегруженным информацией, что делает его технически трудоемким и невнятным в восприятии. Чтобы избежать этого, необходимо стремиться к лаконизму, экономии выразительных средств, с тем чтобы каждое пятно и каждая деталь были самоценны в общей системе, не дублируя и, не мешая друг другу. Вместе с тем, все они должны быть объединены общим принципом соподчинения гармонического взаимодействия (рис. 56).



Рисунок 56 - Натурные зарисовки: пятновая, линейно-пятновая, линейная

## 6. Графическая композиция костюма в листе

Невозможно достигнуть успеха в графическом изображении костюма без знаний в области композиции изображений на плоскости, т. к. уже начальная стадия фиксации идеи костюма на бумаге требует подачи его с наилучшей и наиболее характерной стороны.

## 6.1. Свойства и качества графической композиции эскиза

Композиция - построение целостного произведения, все элементы которого находятся во взаимном и гармоническом единстве. Следует подчеркнуть, что основная задача композиции - максимальное выявление идейного замысла художника. Как гармоническое целое композиция графического листа обладает многими свойствами и качествами, обязательные среди них - целостность формы, соподчиненность элементов, композиционное равновесие, симметрия и асимметрия, статичность и динамичность. Применяя эти свойства и качества, художник создает то единство элементов, которое дает интересное решение графического листа. Необходимо так расположить и связать (пластически, декоративно, тонально или по цвету) отдельные части плоскости листа, чтобы они создавали целостное впечатление. Однако прежде чем объединить элементы рисунка в неразрывное целое общим композиционным замыслом, следует найти центр композиции.

*Композиционный центр* - та часть общей композиции, изображения или группы изображений, которая в первую очередь привлекает внимание зрителя. Это может быть самое темное или самое светлое пятно в рисунке; изображение, отличающееся от окружающих его участков формой, линиями, цветом, фактурой и т.п. Нельзя путать композиционный центр графического листа с его математическим центром, чаще всего они не совпадают.

Величина, форма и расположение всех участков рисунка во многом зависят от величины, формы и расположения элемента, выбранного в качестве композиционного центра. Эта зависимость определяется композиционным ритмом.

Симметрия лежит в основе организации произведений искусства. В композиции графического листа она также выполняет роль организующего начала. Как свойство композиции симметрия прошла долгий путь - от строжайшей канонизации до свободной трактовки. Однако идеальной симметрии в природе не существует, и сама природа подсказала возможность отступления от строгого закона. Говоря о симметрии, имеют в виду понятие относительного равенства.

При построении изображений должно выполняться правило равновесия - сочетание противоположных сторон изображения, равновеликих по массам.

В графическом изображении костюма это понятие распространяется на следующие аспекты:

- размещение изображений фигуры (фигур) человека и предметов на плоскости;
- тоновое и цветовое решение листа;
- распределение света и тени (если есть необходимость);
- расположение и характер фактурных образований;
- применение основных элементов графики.

Композиционное единство зависит не только от того, как художник распределил линии и объемы, но и от тонового решения. Выполняя фор - эскизы, необходимо думать о том, как лучше расположить светлые и темные пятна, ибо это определяет композиционное единство, особенно декоративных плоскостных решений.

Выбирая изобразительные средства, надо помнить, что все они должны быть подчинены выражению главного смысла, передавать характерные черты всех составляющих элементов в композиции, связывать их в единое художественное целое. Применяя в качестве изобразительных средств линию и пятно, можно использовать орнаментальные плоскостные заливки, которые художественно обогащают работу.

В каждом построении все части композиции живут своей внутренней жизнью. В зависимости от положения, которое занимают в построении те или иные формы, они могут быть направлены вверх или вниз, влево или вправо, к центру или в сторону. Если большинство форм и линий в композиции имеет единое направление, то все построение в целом приобретает беспокойный и стремительный характер - такую композицию называют *динамичной*. В случае, когда формы имеют противоположную направленность, пропадает впечатление их движения, поэтому композиция становится уравновешенной и спокойной - *статичной*.

Динамичность в композиции может выражаться небольшой асимметрией, ритмической организацией, контрастом, движением модели. Показать одну и ту же

модель графически в разных ракурсах интересно в плане ее пространственной организации.

Динамичность в специальном рисунке не всегда положительное явление. Она хороша в творческом эскизе, но может мешать в конструктивном изображении одежды. Для рабочих эскизов наиболее приемлема статичность. Графически она достигается симметрией, равномерным ритмом, отсутствием движения фигур.

В завершение следует отметить еще два качества композиции - единство стиля и образность формы. Эти качества не обеспечиваются обычными «классическими» средствами. Их достижение зависит от индивидуальности автора, его опыта и интуиции, от умения передать содержание темы композиции, дух времени и модное направление.

## **6.2. Средства композиционного построения эскиза**

Гармония в графическом построении листа достигается с помощью особых средств. В дизайне они называются средствами композиции. Это пропорции, масштаб, контраст, нюанс, ритм, метрические повторы. Средства композиции являются инструментарием в творческой работе дизайнера. Художник-проектировщик при создании композиции обычно использует большинство их одновременно.

Ритм – основное средство композиции. Одно из важнейших проявлений ритма - повторяемость элементов, их чередование. В композиции может быть выделен ритм расположения фигур, складок одежды, цветовых пятен, линий и т. д. Анализируя различные направления в расположении фигур на листе бумаги (центральная, развернутая и замкнутая композиции), можно развить множество сложных ритмических построений групп моделей. Будет ли это метр или сложный ритм, дающий стремительное движение, зависит от характера сюжета и формы одежды.

Большое значение в композиции имеет ритм складок. В однофигурных композициях они часто берут на себя основное композиционное движение, в многофигурных - дополняют и усложняют ритмический порядок фигур. Чередование промежутков между моделями находит поддержку в чередовании складок различно-

го характера. Складки в зависимости от свойств тканей, кроя одежды, движения фигуры то мягко ниспадают с плеч, то тонко облегают фигуру, то играют на ветру. В группах, где фигуры стоят плотно друг к другу, проблема ритмичных взаимосвязей складок еще острее. Не стоит перегружать рисунок складками, но и полный отказ от них делает эскизы малохудожественными. Если художник уменьшает значение ритма складок, то акцент переносится на ритмическое взаимодействие цветовых пятен, линий, фактур. Цвет и фактура костюма должны быть поддержаны колоритом.

В однофигурных эскизах, часто решаемых на белом или нейтральном фоне, графическая задача заключается в более точном выявлении цветовой и фактурной организации плоскости. В листах, где несколько моделей взаимодействуют в цвете, острее встает вопрос о цвете одежды как элементе композиции графического листа.

Еще одним средством композиции, используемым в проектировании одежды, является контраст. Контрастная композиция всегда визуальна активна, т. к. противопоставление делает форму выразительной. Наибольшая выразительность композиции может быть достигнута тогда, когда контрастирующие элементы по своей массе, объему не равны между собой, ибо в противном случае они мешают друг другу, взаимно уничтожая свою выразительность (рис. 57).



Рисунок 57 – Графическое изображение эскиза  
с контрастными элементами

В моделировании одежды применяют контрасты вертикали и горизонтали, форм, тонов, линий, цвета, фактур. Все эти контрасты, естественно, работают и в графическом выражении костюма на бумаге, распространяясь на всю плоскость изображения. Контрастировать между собой могут различные формы. Например, округлые - хорошо komponуются со строгими, прямыми линиями. И наоборот, массивную прямоугольную форму можно сочетать с тонкими кривыми линиями или узкими и длинными формами неопределенной конфигурации.

**6.3. Создание композиции на плоскости листа  
из заданного количества фигур**

Готовых рецептов для композиционных построений нет, поскольку в творческом процессе возможно неисчерпаемое множество решений. Эксперимент - залог успеха в творчестве. Тем не менее, существуют определенные принципы построения композиции, которых следует придерживаться.

1. Выбор характерных элементов композиции: объединение по однородным признакам, стилю, форме, цвету, фактуре; выявление наиболее важной однородности, которую необходимо подчеркнуть в композиции; включение в композицию контрастов, которые создают в ней напряжение.

2. Соблюдение закона ограничения (не больше трех) в материале, деталях, цвете, форме.

3. Основа динамичной композиции - неравносторонний треугольник, ста-



тичной композиции - симметрия.

4. Группировка большого числа изображений объединением по два - три элемента.

5. Обеспечение свободного пространства между группировками (при плотном сжатии теряется красота отдельных частей композиции).

6. Взаимосвязь между группировками и внутри их за счет линии, пластики, а также обращения одних элементов вполоборота к другим и к зрителю - закон сцены.

7. Достижение объемности, перспективы с помощью цвета, размеров, динамики и формы.

8. Соблюдение оптического равновесия путем правильного размещения крупных, тяжелых, темных форм относительно малых, легких, светлых.

Анализируя различные графические работы, можно сделать вывод, что композицию разрушают: разобщенность фигур на листе; одинаковое расположение фигур в одних и тех же позах и на одинаковых расстояниях друг от друга; разномасштабность фигур с положением стоп на одном уровне; разноуровневость одномасштабных фигур.

Так как композиционных построений может быть великое множество, рассмотрим наиболее характерные из них. В основном фигуры изображаются на условном (белом, черном, цветном) фоне, что позволяет сосредоточить внимание на костюме человека и не сбивает необходимую силуэтность. Фона как такового в листах немного, и человеческие фигуры занимают в композиции большее место.

В графических листах с изображением одной фигуры основным элементом композиции является сам человек в костюме, а включаемые по необходимости предметы - дополнением. При создании такой композиции художник ставит задачу - донести до зрителя характер и содержание одного костюма (комплекта, ансамбля). Композиционный центр, сразу приковывающий внимание зрителя, - фигура человека. Это и смысловой композиционный узел, и узел всех существующих связей.

В большинстве случаев фигура находится в середине картинного поля или близко к ней, часто занимая почти все поле. Но это не означает, что фигура

должна быть в геометрическом центре графического листа. Центр композиции произведения изобразительного искусства редко совпадает с геометрическим центром изобразительной плоскости. Это обуславливается как разными сюжетными задачами работ и особенностями пластической организации композиции, так и особенностями человеческого зрения, неодинаково воспринимающего разные участки изобразительной плоскости. Зрительный центр рассматриваемой человеком картины не совпадает с геометрическим центром и находится, выше его середины. Иллюзия рисунка, размещенного точно в центре листа, заключается в том, что он кажется сползающим вниз.

Изображение фигуры может располагаться в стороне от геометрического и зрительного центров, но не для того, чтобы освобождалось пустое пространство, это смещение должно быть оправдано тем, что у зрителя не должно появиться чувство незавершенности. Однофигурная композиция строится на неразрывной связи фигуры с окружением, что выражается в ритмической и пластической организации. Фигура и предметы должны быть связаны «внутренним действием» (рис. 58).



Рисунок 58 – Вариант построения однофигурной композиции в листе

Многофигурная графическая композиция встречается в творчестве модельеров не реже, чем однофигурная. Даже одна модель, изображенная в нескольких поворотах или ракурсах, дает одну из форм такой композиционной организации. Несколько различных моделей одной модной коллекции позволяют делать эффектные многофигурные композиции, широко и разнообразно показывающие идею, заложенную в основу работы. Этим приемом активно пользуются и в процессе проектирования и в рекламе новых изделий.

При решении двухфигурной композиции в зависимости от размера фигур возможны два варианта: одномасштабные и разномасштабные. При выполнении первого варианта необходимо установить пластическую связь двух фигур между собой. Элементы фона должны помочь связать и объединить их. (рис. 59). Во втором варианте композиции степень условного пространства возрастает, т.к. фигуры находятся в сложном взаимодействии и это обуславливает пластическую связь между фигурами и фоном (рис.59).



Рисунок 59 – Двухфигурная композиция графического эскиза  
одномасштабная и разномасштабная

Если фигур только две, то они располагаются рядом друг с другом и пластическая связь их должна быть очень тесной. Обе приковывают внимание зрителя даже в случае разной активности выражения. Взаимодействие между ними может быть двух типов:

- при фронтальном изображении прямой связи между их движениями нет, есть только пластическое взаимодействие, «внутренний диалог» (рис. 59);
- активное взаимодействие (степень его выражения различна - от простого поворота головы до прямого взаимодействия) (рис. 59).

Расположение большого количества фигур на плоскости идет по принципу равновесия частей композиции. Для этого, кроме центральных, применяются развернутые и замкнутые композиции. В развернутой композиции изображения моделей подаются одна за другой и группа разворачивается в одной плоскости по ширине. Пластическое движение фигур может идти справа налево или слева направо. Графика почти не имеет глубины пространства (или оно неглубоко). Такой подход наиболее часто применяется в фор-эскизной работе.

*Замкнутые* композиции строятся в форме круга (кольца или полукольца). Одна, две или три фигуры могут быть главными, но можно сделать и так, чтобы все фигуры находились в равном положении. Глубина пространства может быть неограниченной (рис 60).



Рисунок 60 – Графическое изображение многофигурной композиции

Следует отметить, что центральные, развернутые и замкнутые компози-

ции могут иметь и нечетко выраженные формы, промежуточные варианты.

Композиции бывают веселыми и сдержанными, радостными и строгими, беспокойными и спокойными, величавыми и простыми. Такое разнообразие впечатлений определяется не только темой и содержанием изображаемого, но и формой выражения замысла - тональными отношениями (светлых и темных пятен), цветом и, главным образом, композиционным построением.

В зависимости от целей работы, этапов и количества фигур рекомендуются различные форматы листов для исполнения графических композиций. Одно- и двухфигурные композиции исполняются на листах, приближающихся к квадрату и прямоугольнику, где высота больше ширины; многофигурные чаще выполняются на прямоугольниках с большой шириной или квадратах большого размера.

### **Заключение**

В пособии рассмотрены вопросы графического изображения костюма, композиции листа, начиная с анализа декоративного натюрморта, как пропедевтической подготовки в процессе эскизирования костюма. Представлены многообразные графические приемы, которые способствуют развитию образного мышления и дают импульс для творческого самовыражения. Пособие содержит правила композиционного построения эскиза, способы организации и исполнения графического листа. Все это призвано научить студентов выполнять эскиз костюма в графике. Однако костюм, нарисованный дизайнером может стать произведением искусства только тогда, когда в его создание вложена часть души, когда ясно выражены основная мысль, художественный образ.

## **Приложение 1.**

### **Контрольные вопросы**

#### **для оценки качества освоения дисциплины**

Вопросы промежуточного и итогового контроля знаний по дисциплине «Проектная графика костюма»:

1. Графика - древнейший вид изобразительного искусства. Происхождение термина «графика». Разновидности графического искусства.
2. Основные изобразительные средства графики. Примеры графической подачи (по произведениям станковой и книжной графики).
3. Особенности колористического решения произведений цветной графики, основные художественные средства и техники.
4. Классификация и основная характеристика произведений графического искусства.
5. Отличительные особенности станковой графики. Примеры работ художников.
6. Плакат - самый массовый вид графического искусства. Художественные средства плаката.

7. Газетная, журнальная и книжная графика.
8. Декоративное этюдирование. Особенности построения моно композиции по теме «Натюрморт».
9. Закономерности цветовой гармонии при работе над монокомпозицией.
10. Художественно-графический эскиз в моделировании одежды. Особенности графического изображения моделей в техническом рисунке.
11. Виды изобразительных работ в моделировании одежды: отличительные особенности художественной формы и назначение.
12. Художественно-графический эскиз в моделировании одежды. Особенности графического изображения моделей в «эскизе-подаче».
13. Художественно-графический эскиз в моделировании одежды. Особенности графического изображения моделей в «эскизе-поиске».
14. Художественные средства, материалы и виды техники графической композиции.
15. Общие принципы построения монокомпозиции. Статическое и динамическое равновесие.
16. Цели и задачи рисованной подачи моделей. Фотография как средство информации и рекламы готовой одежды.
17. Источники информации для проектирования одежды. Факторы, влияющие на восприятие и оценку изображаемого в эскизе моделей одежды.
18. Особенности разработки макета журнального разворота (многофигурная композиция).
19. Теоретические основы организации композиции и исполнения графического листа.
20. Характеристика цвета: тон, светлота, насыщенность.
21. Стилистика и тенденции развития плаката в рекламе модной одежды.
22. Композиция журнального разворота. Первые журналы мод в России и за рубежом. Иллюстраторы мод.
23. Цвет, фактура и декор как активные средства художественной выразительности при разработке монокомпозиции.



24. Роль шрифта в композиционном решении журнального разворота и рекламного плаката.
25. Многофигурная композиция в журнальном развороте. Композиционный центр и зрительные иллюзии цвета.
26. Стилизация и цветовая гармонизация изображения головы в зависимости от образа человека.
27. Выбор цветовой палитры для решения портрета под девизом «Времена года».
28. Использование цвета и фактуры для выявления композиционного центра графического листа.
29. Образно-пластическое решение единичных изделий.
30. Орнаментально-конструктивная трактовка единичных изделий.

## **Приложение 2.**

### **Задания для студентов**

1. Наброски одетой и обнаженной фигуры в линейной технике. Материалы и инструменты: бумага, карандаш, фломастер, кисть, тушь, перо.
2. Наброски одетой фигуры линиями с тоновой разработкой формы. Материалы и инструменты: бумага, карандаш, фломастер, сангина, уголь, акварель, кисть.
3. Наброски одетой фигуры тоном и пятном. Материалы и инструменты: акварель, гуашь, тушь, сангина, уголь, кисть.
4. Натурные зарисовки фигуры человека в одежде в линейной, пятновой и линейно-пятновой технике. Материалы и инструменты: бумаги, тушь, уголь, сангина, фломастер, гуашь, кисть.
5. Зарисовки фигуры человека в одежде по иллюстративным источникам, с последующей их переработкой в плане стилизации и обобщения форм. Графическое двухтоновое решение. Материалы и инструменты: бумага, карандаш, фломастер, тушь, сангина, уголь.

6. Зарисовки фигуры человека в одежде по иллюстративным источникам, с учетом стилизации, с выявлением композиционных и конструктивных линий. Линейная техника. Материалы и инструменты; бумага, карандаш, фломастер, тушь, перо, уголь.
7. Зарисовки фигуры человека в одежде по иллюстративным источникам, с учетом стилизации и обобщения форм, с выявлением симметрии, асимметрии и композиционного центра.
8. Рисунок фигуры человека в костюме из орнаментированной ткани (полоска, клетка), с использованием линии и пятна. Графическое двухтоновое решение
9. Рисунок фигуры человека в костюме из орнаментированной ткани (горох, елочка, клетка, полоска, турецкий огурец и др.) Графическое двухтоновое решение.
10. Рисунок фигуры человека в костюме из орнаментированной ткани на основе растительного мотива. Графическое двухтоновое решение.
11. Рисунок фигуры человека в костюме из орнаментированной ткани на основе геометрического орнамента (мозаики, калейдоскопа, в стиле поп-арт). Графическое двухтоновое решение.
12. Зарисовки силуэтов современного костюма по журналам мод. Пятновая техника. Материалы и инструменты: бумага, тушь, гуашь, кисть.
13. Эскизы силуэтных решений форм одежды на основе ассоциаций, возникших от растительных, геометрических, архитектурных форм, предметов прикладного искусства. Пятновая техника. Материалы и инструменты: карандаш, тушь, гуашь, кисть.
14. Рисунок фигуры человека в одежде, с выявлением выразительности силуэта на основе творческого источника. Пятновая техника. Материал по выбору.
15. Эскизы моделей одежды разных ассортиментных групп. Графическое двухтоновое решение. Линейно-пятновая и комбинированная техника.
16. Эскизы костюма. Акцент на геометрическом порядке расположения основных элементов. Графическое линейно-пятновое решение.
17. Эскизы костюма. Акцент на радиально-лучевом расположении элементов. Графическое линейно-пятновое решение.

18. Эскизы фигуры человека в костюме. Акцент на ритме в костюме. Графическое линейно - пятновое решение.
19. Эскизы костюма на разные полнотные группы, с учетом зрительных иллюзий. Графическое линейное и линейно-пятновое решение.
20. Зарисовки фигуры ребенка в различном возрасте в одежде современного характера. Графическое двухтоновое решение.
21. Модели-аналоги одежды различного ассортимента. Графическое линейно - пятновое решение.
22. Эскизы моделей одежды (женских, мужских). В черно-белом двухтоновом решении.
23. Зарисовки головы человека в головном уборе, рук, обуви в черно-белом двухтоновом решении. Материал по выбору.
24. Выполнение однофигурных композиций (женская, мужская или детская модели). Черно-белое двухтоновое решение.
25. Выполнение многофигурных композиций. Журнальная графика. Журнальная полоса, разворот, обложка.
26. Выполнение композиционных графических листов с изображением двух фигур. Предварительное выполнение фор-эскизов. Черно-белое графическое решение, техника комбинированная.
27. Выполнение композиционных графических листов с изображением трех фигур. Предварительное выполнение фор-эскизов. Черно-белое графическое решение. Техника комбинированная.
28. Композиция журнальной полосы, обложки, разворота, рекламного плаката. Черно-белое графическое решение.
29. Многофигурные композиции моделей одежды, объединенных одной темой. Черно-белое решение.
30. Композиции современных моделей одежды, объединенных сочетанием различных фактур и рисунков тканей. Черно-белое двухтоновое решение. Комбинированная техника.
31. Выполнение графической части курсовой работы. Разработка моделей-

аналогов.

32. Выполнение графической части дипломной работы.

### **Библиографический список**

1. Бердник Т.О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2001, 320 с.
2. Бусыгина О.М. Стилизация фигуры человека. Учебно-методическое пособие. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2002. – 40 с.
3. Данилова О.Н, Бусыгина О.М. Художественно-графическая композиция. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС
4. Ермилова Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека: Учебное пос. для студентов-дизайнеров/ Л.П. Ермилова. – М.: Гном и Д, 2001. – 120 с., цв.ил.
5. Иванченко Л.Ф. Основы композиции: основные законы и средства композиции: Практикум: Учебно-метод. пос./ Л.Ф.Иванченко, Л.В. Соболев. – Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2004. – 58 с.
6. Кент Рокуэлл Живопись, Графика. – М.: Изд. Академии художеств СССР, 1962.

7. Кирцер Ю.М. Рисунок и живопись: Учебное пос.. – М: Высшая школа, 2005. – 272 с.
8. Кукушкина З.И., Соболев Л.В., Красников В.Г., Степанова М.В. Основы эскизной графики. Учебно-методическое пособие. – Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2002.
9. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция: Учебное пособие для вузов. Рекомендовано. Мин. Обр. РФ. – М: Владос, 2004, 144 с.
10. Медведев Л.П. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Уч. Пос. – М.: Просвещение, 1986. – 160 с.
11. Основы эскизной графики: Учебно-метод. пос. / З.И. Кукушкина, Л.В. Соболев, В.Г. Красников, М. Степанова. – Благовещенск: изд-во АмГУ, 2002. – 12 с.
12. Пармон Ф.М. Рисунок и мода-графика: Учебник. Рекомендован УМО РФ по образованию в легкой пром./ Ф.М. Пармон. – Екатеринбург: изд-во гуманитарного ун-та, 2004. – 256 с.
13. Пармон Ф.М., Кондратенко Т.П. Рисунок и графика костюма: Учебник для вузов. – М., 1987. – 208 с.
14. Радлов Н.Э. Рисование с натуры 3-е изд., Л.: 1978

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b>	<b>3</b>
<b>1. Дизайнерское эскизирование</b>	<b>5</b>
<b>1.1. Процесс эскизирования</b>	<b>5</b>
<b>1.2. Разновидности графики</b>	<b>10</b>
<b>1.3. Виды костюмных эскизов</b>	<b>14</b>
<b>2. Приемы графической подачи. Материалы</b>	<b>24</b>
<b>2.1. Виды графической подачи</b>	<b>24</b>
<b>2.2. Значение тона в восприятии изображения</b>	<b>28</b>
<b>2.3. Материалы для выполнения эскизов</b>	<b>42</b>
<b>2.4. Приемы работы с красками</b>	<b>44</b>
<b>3. Стиль и стилизация</b>	<b>48</b>
<b>3.1. Стилизация в орнаменте</b>	<b>50</b>
<b>3.2. Декоративная стилизация в натюрморте</b>	<b>52</b>
<b>3.2.1. Изображение натюрморта как пропедевтика             в освоении эскизной графики дизайнерского костюма</b>	<b>52</b>
<b>3.2.2. Средства организации декоративной монокомпозиции</b>	

в натюрморте	55
3.2.3. Средства декоративной трансформации предметов натюрморта	64
3.2.4. Цвет, фактура и декор как активные средства художественной выразительности	69
4. Трактовка фигуры человека в эскизе. Пропорции и стилизация	71
4.1. Каноны пропорций человеческой фигуры	72
4.2. Рисунок фигуры человека с использованием модульной схемы	75
4.3. Схемы пропорциональной фигуры	78
4.4. Пропорции и стилизация фигуры человека	82
4.5. Изображение стилизованной фигуры в моде - графике разных лет	88
5. От зарисовки фигуры к эскизу костюма	91
5.1. Зарисовка фигуры с натуры – предварительный этап в создании графического эскиза	91
5.2. Построение формы и структуры костюма на фигуре	94
5.3. Дизайнерская стилизация набросков и зарисовок моделей одежды	99
6. Графическая композиция костюма в листе	103
6.1. Свойства и качества графической композиции эскиза	103
6.2. Средства композиционного построения эскиза	105
6.3. Создание композиции на плоскости листа из заданного количества фигур	108
Заключение	114
Приложение 1. Контрольные вопросы для оценки качества освоения дисциплины	115
Приложение 2. Задания для студентов	117
Библиографический список	120





Кукушкина Зоя Ивановна, *доцент кафедры «Дизайн»*

Благова Татьяна Юрьевна, *доцент кафедры «Дизайн»,  
кандидат педагогических наук*

**Проектная графика в дизайне костюма: Учебное пособие**