

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИИ»

На правах рукописи

АРИНОВ АЛИБЕК ГАБДЫСАМАТОВИЧ

**ВИРТУАЛЬНАЯ КОМБИНАТОРИКА РАЗРАБОТКИ ПРОМЫШЛЕННОЙ  
КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ**

Специальность 17.00.06 -  
«Техническая эстетика и дизайн»

Диссертация на соискание ученой степени  
кандидата технических наук

Научный руководитель:  
доктор искусствоведения,  
профессор Петушкова Г.И.

Москва - 2015

## Оглавление

Введение .....	4
ГЛАВА 1. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ МОДЕРНИЗАЦИИ СОВРЕМЕННО РЫНКА ЛЕГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ .....	13
1.1 Анализ принципов функционирования современного рынка в постиндустриальный период.....	13
1.2 Исследование влияния научно-технического прогресса на формирование художественных идей изобразительного искусства и дизайна.....	16
1.3 Внедрение методологии виртуального формотворчества в художественное проектирование промышленных коллекций одежды.....	19
1.4 Определение принципов предпроектной оценки актуальности производимой продукции под влиянием внешних рыночных факторов.....	26
1.5 Разработка методики комплексного исследования виртуальной комбинаторики промышленных коллекций одежды.....	30
Выводы по главе 1.....	33
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИКИ ВИРТУАЛЬНОГО ПОСТРОЕНИЯ АССОРТИМЕНТНОЙ СТРУКТУРЫ ПРОМЫШЛЕННОЙ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ.....	35
2.1 Выбор критериев проведения эксперимента по исследованию механизмов формирования ассортиментной матрицы в промышленной коллекции одежды.....	35
2.2 Установление механизмов формирования ассортиментных матриц в промышленных коллекциях одежды.....	36
2.3 Составление методики виртуального построения ассортиментной структуры промышленной коллекции одежды и ее внедрение в систему проектирования костюма.....	45
Выводы по главе 2.....	50
ГЛАВА 3. ИССЛЕДОВАНИЕ ВОПРОСОВ КОМБИНАТОРНОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ КОЛЛЕКЦИЙ МОДНОЙ ЖЕНСКОЙ ОДЕЖДЫ.....	51
3.1 Анализ художественных направлений изобразительного искусства XIX-XXI вв. ....	51
3.1.1 Выбор критериев анализа художественных направлений XIX-XXI вв., формирующих стилеобразующие принципы выразительности в костюме.....	51

3.1.2	Периодизация развития художественных направлений на основе эволюционного формирования концепций под действием научно-технического прогресса и социально-психологических внешних факторов.....	55
3.2	Исследование механизмов построения многоуровневых композиций мультимедийных и кинематографических работ в дизайне одежды.....	74
3.2.1	Адаптация метода вертикального монтажа С. Эйзенштейна для исследования механизмов гармонизации последовательности раскрытия художественных тем коллекций костюма.....	74
3.2.2	Установление принципов построения пространственно-временных композиций (ПВК) в коллекциях одежды.....	79
3.2.3	Разработка типологии и методики построения ПВК промышленной коллекции одежды.....	92
3.2.4	Установление закономерностей взаимосвязи функционирования ПВК промышленных коллекций одежды с художественным оформлением поверхности материалов и зрительных иллюзий в формообразовании костюма.....	100
	Выводы по главе 3.....	109
	<b>ГЛАВА 4 РАЗРАБОТКА МЕТОДА ВИРТУАЛЬНОГО КОМБИНАТОРНОГО МОНТАЖА (ВКМ) ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПРОМЫШЛЕННЫХ КОЛЛЕКЦИЙ ОДЕЖДЫ .....</b>	<b>111</b>
4.1	Составление структурных схем проектных частей для разработки промышленной коллекции одежды методом ВКМ.....	111
4.2	Установление критериев выбора технических возможностей современного компьютерного программного обеспечения для виртуального моделирования проектной задачи.....	118
4.3	Апробация и внедрение метода ВКМ в производственном процессе.....	123
4.4	Разработка экспериментальной коллекции на основе метода ВКМ.....	126
	Выводы по главе 4.....	139
	Общие выводы по работе.....	140
	Список литературы.....	142
	Приложение А.....	150

## Введение

«Самые главные формы прекрасного,  
это – порядок, соразмерность и определенность» [1]

Аристотель

Современный рынок легкой промышленности претерпел значительные изменения последние несколько десятилетий. Расширился охват потенциальной аудитории по возрасту и гендерной принадлежности, заинтересованной в актуальной и модной одежде. Это в первую очередь связано с общим улучшением благосостояния населения и, как следствие, ростом покупательной активности. Во вторую очередь – с развитием производственных мощностей и их научно-техническим усовершенствованием. В совокупности это привело к общему прогрессу в области разработок методов проектирования в дизайне, способов решения различных проектных задач и исследованию приемов художественной выразительности современных цифровых видов искусств.

Последнее особенно востребовано в условиях широкой интеграции в проектную культуру промышленного дизайна новых технологий и научно-технического прогресса. Актуальной становится проблема расширения виртуальных методов проектирования и формообразования. При переходе промышленного проектирования в область виртуального пространства меняются стандартные подходы разработки формы и ее образной наполненности. Традиционно для формообразования костюма применялись комбинаторные методы проектирования, которые включали в себя функциональный, технологический и художественный уровень.

Новые технологии увеличивают роль дизайна в культуре, расширяют его сферу влияния, ставят новые задачи перед дизайнерами и проектировщиками. По-прежнему неотъемлемым остается значение промышленного производства и массового потребителя, дизайн, со своей стороны, являлся посредником между ними и уделяет внимание главным образом обобщенным характеристикам потребителя [ 2 ]. Техническая эстетика, будучи органичной частью, производственной экономики, не может оставаться в стороне от процесса поднятия на новый качественный уровень планирования и управления всеми отраслями легкой промышленности, где одно из центральных мест отводится программно-целевому подходу, обеспечивающему организационную коммуникацию и кооперацию различных сфер деятельности.

В среде промышленного проектирования костюма чувствуется нехватка методов оптимизирующих затраты на время на начальном этапе разработки структуры коллекции одежды и как результат возрастает интерес к инновационным трактовкам технологий и виртуальному моделированию. Наиболее актуальным является развитие методов проектирования в условиях виртуального пространства и исследование искусства как формообразующего фактора в дизайне, в связи, с чем основной проблемой является разработка алгоритма виртуальной комбинаторной программы, которая решала проектно-художественные задачи при создании коллекции одежды в рамках промышленного производства [3].

В качестве решения вопроса по организации и управлению проектной деятельности должны выбираться методы согласно организационной стратегии и поставленной задачи. Целью данной программы становится формирование определенной концептуальной целостности, которая являет собой смысловой инвариант художественной системы, охватывающей множество вариантов автора.

Компьютерные технологии уже нашли свое применение в проектировании костюма. Дизайн-программирование соединяет в целостный процесс разработку эстетико-художественной концепции объекта с разработкой по реализации проекта. В области виртуального проектирования костюма так же существуют методы как формализации начальных творческих этапов предпрограммного моделирования, так и концепции структурно-функционального копирования природы и закономерностей организации объектов в искусственных системах. Но в большинстве случаев компьютерное проектирование применяется как один из этапов в общем цикле моделирования формы. В свою очередь, инновационные технологии могут позволить расширить возможности предметно-пространственного проектирования одежды, переводя ее в область виртуального моделирования.

Нынешний потребительский спрос дает возможность для дополнительных вложений в производственные мощности, которые подталкивают к развитию большего количества направлений во всех областях дизайна. Современный ритм потребления товара превращается в интенсивный процесс постоянного обновления вещей. Новые промышленно-технологические возможности дают потенциал для большего количества экспериментов с формами, материалами, стилевыми направлениями, конструктивными и декоративными элементами. Увеличение спроса современного рынка, в свою очередь, приводит к увеличению спроса непосредственно на творческий потенциал в области дизайн-проектирования. Внедрение новых виртуальных технологий в разработку коллекции на проектно-графическом этапе, с одной стороны способствует к усовершенствованию процесса проектирования. С другой стороны

приводит к усложнению характера деятельности художника-проектировщика, что в результате порождает принципиально новый подход к структуре организации самого процесса проектирования, в котором должны органично сочетаться анализ предпроектной ситуации с прогнозированием и инженерным расчетом. Подобная ситуация требует от художника не только владения творческими методами, но и обширных знаний в области применения виртуальных графических инструментов, понимания возможностей интерактивных технологий и способах всеобъемлющего представления концепции разрабатываемого проекта. Внедрение виртуальных технологий позволят проектировщику моделировать эксперименты в неограниченном количестве вариантов, в поисках квинтэссенции замысла автора, актуальных стилевых направлений и спроса потенциальной аудитории.

Комплексная система проектирования связана с необходимостью разработки виртуального метода комбинаторного проектирования включающего в себя аналитику актуальности производимых моделей, хронологические изменения структурных характеристик изделий. Целью данной системы будет являться оптимизация процесса проектирования с последующим сокращением затрат по времени. Так же важен сам подход в проектной виртуальной художественной деятельности, поскольку в данном случае используются непосредственно инструменты создания виртуального пространства, из чего следует необходимость анализа и структурирования существующих методик, для понимания принципов работы и дальнейшего развития технологий [4].

**Целью работы** является разработка метода виртуального комбинаторного проектирования промышленных коллекций одежды, с возможностью предварительного моделирования проектной задачи и рационализации временных затрат.

**Объектом исследования** является проектирование промышленных коллекций одежды.

**Предметом исследования** являются принципы формирования композиционной структуры промышленной коллекции.

Хронологические рамки изучаемой темы ограничены 2002-2014 гг. Данное ограничение введено в виду того, что освещение информации о коллекциях с возможностью изучения полного ассортиментного ряда и финансовых показателей стали возможны с момента расширения интерактивных технологий в начале XXI века.

Для достижения данной цели решены следующие задачи:

- разработан метод виртуального комбинаторного монтажа (ВКМ) проектирования коллекции одежды на основе построения ассортиментной структуры коллекции и ПВК, для этого:

- проанализированы и систематизированы теоретические, методологические и организационно-проектные основы исследования оптимизации производственно-технических затрат, модернизации художественно-проектных этапов создания коллекции;
- исследованы механизмы развития художественных направлений изобразительного искусства XIX-XXI вв., определено влияние технического прогресса на расширение стилистического многообразия;
- разработана последовательность проектно-графических и аналитико-исследовательских этапов виртуального проектирования коллекции;
- проведено исследование механизмов функционирования и формирования ассортиментной матрицы; разработана методика ее структурирования на основе аналитических данных;
- исследованы статистические закономерности функционирования пространственно-временных композиций (ПВК) в коллекциях одежды;
- разработаны типологии ПВК модных коллекций;
- исследованы закономерности функционирования ПВК в модных коллекциях, выявлены формообразующие механизмы изменения в оформлении поверхности материалов;
- проведена апробация и внедрение результатов работы на примере разработки промышленных коллекций одежды на уровне эскизного, макетного и модельного проектирования.

**Методологическая основа** исследования строилась на целостном системном подходе решения поставленной задачи. В качестве инструментов исследования использовались методы:

- сравнительного литературного анализа для обобщения информации о методах проектирования и формообразования в сфере дизайна;
- метод виртуального контент-анализа для определения структуры построения и формообразования коллекций костюма;
- статистические методы сбора и обработки информации для исследования функционирования ассортиментных матриц;
- теоретические и практические основы проектирования костюма и виртуального программирования для разработки авторской методики проектирования коллекции одежды.

**Границы исследования.** Все рассматриваемые вопросы исследуются в связи с общепринятыми положениями теории проектирования костюма. Исторический диапазон исследования 2002-2014гг.

**Научная новизна работы:**

1. Разработана методика построения ПВК коллекции одежды на основе принципов проектного решения мультимедийных и кинематографических работ, с целью гармонизации принципов распределения формообразующих параметров художественной концепции относительно модельного ряда.

2. Разработан метод ВКМ проектных параметров коллекции одежды с возможностью объединения художественно-эстетических параметров и актуальных стилевых направлений с требованиями современного рынка и спросом потенциальной аудитории;

3. Определены периоды соответствия функционирования ПВК с формообразующими принципами художественного оформления поверхностей материалов;

4. Разработан каталог стилевых направлений в костюме, отражающих художественные стили изобразительного искусства XIX-XXI вв..

5. Разработан метод ВКМ, объединяющий проектные этапы создания промышленной коллекции одежды с целью рационализации производственных ресурсов и установлении информационных связей в дизайн-процессе;

6. Установлены факторы (критерии) модернизации проектного процесса современного промышленного производства в сфере легкой промышленности;

7. Разработана методика формирования ассортиментной структуры коллекции, на основе внешних данных покупательского спроса и состояния рынка;

8. Исследованы этапы развития художественных направлений в условиях технического прогресса;

9. Адаптирован метод вертикального монтажа С. Эйзенштейна для выявления гармонических закономерностей построения структуры промышленной коллекции одежды;

10. Предложена методика построения ПВК, на основе данных исследования принципов гармонизации элементов структуры коллекции одежды;

**Практическая значимость исследования:**

- разработана система анализа и прогнозирования функционирования ассортиментной матрицы;

- разработана методика составления ассортиментной структуры коммерческой коллекции на основе данных анализа реализации товара предшествующей коллекции.

- разработана методика анализа структуры линейной композиции коллекции по золотому сечению;

- разработана методика проектирования коллекции одежды по аналоговым видам линейных композиций;



- представлен пример виртуальной разработки структуры композиции промышленной коллекции, эскизов моделей и описания технического задания для производственного запуска.

**Апробация результатов исследования.** Апробация и внедрение метода ВКМ проведен на предприятиях ООО «Ванила Айс» (г. Москва), ООО Бонд энд Стинсон (г. Москва). Реализация результатов диссертационной работы показала эффективность разработанного метода.

**Достоверность** полученных результатов подтверждается актами производственной апробации на предприятиях швейной промышленности, положительными оценками специалистов при обсуждении на заседаниях секций научно – технических конференций, публикациями и в учебном процессе в курсе ведения дисциплин: «компьютерное проектирование костюма»

**Публикации.** По теме диссертации в различных изданиях опубликовано 9 статей (3 из них в журналах, рекомендованных «Перечнем ВАК» РФ).

**Структура и объем диссертации.** Диссертационная работа состоит из введения, четырех глав, выводов по работе, списка литературы и одного приложения. Работа изложена на 254 страницах, содержит 75 рисунков, 6 таблиц. Список литературы включает 110 источников.

## Словарь терминов

Перед изложением материала дадим расшифровку некоторым терминам.

*Ассортиментная матрица* — перечень продаваемой в магазине продукции, соответствующей основным ожиданиям и потребностям целевых потребителей.

*Визуализация* – распознавание зрительных образов, процесс, в результате которого происходит сопоставление предметов на основе зрительного восприятия; способность вызывать зрительные образы; наглядное опознание объекта.

*ВКМ (Виртуальный комбинаторный монтаж)*- комбинаторный метод проектирования промышленной коллекции одежды, включающий в себя теоретическое обоснование выбора концепции проекта, методики распределения товарных позиций в ассортиментной структуре, механизмы формообразования композиционных элементов и пространственно-временной композиций (ПВК) для составления модельного информационного блока (МИБ) коллекции.

*Виртуальное пространство* – искусственно созданная реальность при помощи технических средств и передаваемая человеку через его органы чувств.

*Геометрическая структура* – схематическое воспроизведение части композиции костюма в виде линий и геометрических фигур.

*Геометрическое пространство костюма* – структурная модель, вбирающая в себя все многообразие системных преобразований формы.

*Декоративные линии* – линии, образуемые элементами отделки: меретка, вышивка, кружева, канты, защипы, складки. Так же контурные линии деталей: воротника, лацканов, манжетов, карманов и т.д.

*Золотое сечение* – способ деления отрезка на две неравные части, при котором устанавливаются равные отношения большей части отрезка к меньшей части и целого отрезка к его большей части.

*Интерактивность* - это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы. Элементами интерактивности являются все элементы взаимодействующей системы, при помощи которых происходит взаимодействие с другой системой/человеком (пользователем).

*Композиция* – организующий компонент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его элементы друг другу и всему замыслу автора.

*Конструктивные линии* – плечевой шов, боковые швы лифа и юбки, талиевый шов, швы проймы и нижние швы рукавов, а так же линии рельефов и вытачек.

*МИБ (Модельный информационный блок)* - является результатом применения метода ВКМ, который включает в себя всю проектную информацию каждого разрабатываемого образа коллекции.

*Модельный ряд* – общее количество законченных образов, в каждый из которых входит необходимый комплект одежды, аксессуаров и стилевых элементов коллекции.

*Мультимедиа* – интерактивная система, объединяющая представления различных медиа: текст, звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд, интерактивность.

*Научная организация труда (НОТ)* - процесс совершенствования организации труда на основе достижений науки и передового опыта.

*Образ* – способ бытия художественного произведения. Образ костюма – средство и форма организации как эстетической единицы, поддерживающая его художественную ценность и выразительность.

*Объект статистического исследования* – количественное проявление в моде наблюдаемого признака.

*ПВК (Пространственно-временная композиция)* - принцип построения протяженной во времени композиции. Ее структурой будут являться последовательное распределение элементов, которые будут поэтапно раскрывать замысел автора.

*Принцип* – основное, исходное положение какой-либо теории, учения, науки, мировоззрения.

*Принцип художественной выразительности* – стилеобразующие принципы, включающие в себя технические приемы и структуру построения композиции, которые в совокупности определенным образом воздействуют на зрителя.

*Промышленная коллекция одежды* – коллекция одежды, разработанная с учетом тенденций рынка, потребностями аудитории и анализом предшествующих продаж. Целью промышленной коллекции одежды успешная коммерческая реализация.

*Пропорционирование* – неременное условие согласованной связи между элементами целого. Это скелетный остов, которым скрепляется тело пространственной структуры.

*Пропорция* – формальная мера организованности системы, структурируемой по принципу ритма или циклической инвариантности.

*Силуэт* – внешнее очертание формы костюма.

*Симметрия* – метод формообразования; метод классификации костюма по геометрическим признакам; инструмент структурного анализа; средство выявления генетических закономерностей формообразования; метод задания геометрического пространства костюма.

*Стиль* – общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно – художественного содержания. В современной моде стили в «чистом» виде немногочисленны, поэтому целесообразно говорить о *стилистическом образе* конкретной коллекции или отдельного костюма, отражающем общее направление и идейную целостность (концепцию) в каждом конкретном случае.

*Тема, тема коллекции* - самостоятельная смысловая составляющая в общем содержании всего произведения. Преобладающее настроение, основная идея, эмоциональный тон всей коллекции.

*Товарная ячейка* – товарная позиция, занимаемая одним видом продукции. Описание товарной ячейки включает в себя наименование модели, цвета, артикула, размерного ряда, но не наличия товара на складе.

# ГЛАВА 1. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ МОДЕРНИЗАЦИИ СОВРЕМЕННО РЫНКА ЛЕГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ

## 1.1 Анализ принципов функционирования современного рынка в постиндустриальный период

Суть рыночной экономики не менялась за последние четыре столетия, она по-прежнему продолжает развиваться на основе частной собственности и товарно-денежных отношений, свободного предпринимательства и закона спроса и предложения [5]. Усовершенствуются лишь подходы и средства производства в зависимости от роста и изменения потребительских спросов. Улучшение социальных условий позволило увеличению возможности массового потребления различного вида товаров, что в свою очередь заставило эволюционировать частного ремесленника в сторону промышленного.

С другой стороны не каждый вид продукции можно перенести в массовое производство, без потери качества. Отдельные виды ремесел требовали индивидуального подхода, опыта, технических навыков конкретного мастера [ 6 ]. Только с возникновением «научного менеджмента» стало возможно создание современной системы профессионально-технического обучения, что в результате позволило перейти от ремесленничества к массовому производству. Фредерик Тейлор, автор теории утверждал, что любой квалифицированный и неквалифицированный труд может быть проанализирован, систематизирован и передан в процессе обучения любому человеку [7].

Таким образом, сформировавшаяся Научная организация труда (НОТ) дала основу для совершенствования промышленного производства на основе достижений науки и передового опыта. В рамках НОТ решалось множество производственно-организационных вопросов, таких как совершенствование форм разделения труда, улучшения рабочих мест, рационализация методов труда, оптимизация нормирования труда, подготовка рабочих кадров [8]. В свою очередь рациональная организация труда уже на этом этапе играла важную роль в производственной цепи и включала в себя два параметра:

- количество достигнутого полезного результата;
- количество расходуемой на его достижение энергии.

Но критерий суждения о степени рационализации должен основываться не на достигнутом результате и не на количестве расходуемой энергии, а на максимальном значении отношения количества достигнутого полезного результата к количеству расходуемой энергии, и

наоборот — минимальное значение отношения. Данный подход создал критерии развития НОТ, что позволило множеству компаний достичь лидерства в различных отраслях рынка.

На сегодняшний день совершенствование стало не этапом, возникающим время от времени, а непрерывным процессом, основой бизнеса. Это привело к тому, что сама организация стала динамичной и готовой к постоянным переменам как к способу жить и выживать. Жизненно важным показателем является системный подход и системное мышление проявляющееся, в частности, в статистическом мышлении, имеющем весьма существенное значение для бизнеса. Оно определяет характер действий в зависимости от состояния организационной системы [9]. Для диагностики состояния берутся следующие показатели:

- время выполнения заказа (работы, проекта);
- вариабельность повторяемых действий или изделий;
- затраты и себестоимость

В результате это позволило совершенствовать качество продукции и сокращать энергозатраты как человеческих ресурсов, так технических. Таким образом, на сегодняшний день мы наблюдаем всевозрастающую конкуренцию за клиентов между товаропроизводителями. Это обусловлено, в первую очередь тем, что предложение уже превысило спрос потребителей. Хотя и созданные в процессе производства блага завершают свое движение в потреблении, важно подчеркнуть, что потребление является непосредственной целью производства лишь во внерыночных системах хозяйства. В системе рыночного хозяйства основной целью является не потребление, а получение прибыли от производственной деятельности [10].

С другой стороны именно потребление являлось импульсом и возможностью для развития индустриального производства, начиная еще с первобытной общины и феодализма. Спрос как таковой не сокращается, а, наоборот, со временем возрастает, меняется лишь способ его удовлетворения. Для понимания принципов изменения спроса, необходимо изучить влияние на него технического прогресса. Выделяют основные три стадии развития производства: доиндустриальную, индустриальную и постиндустриальную (схема. 1.1)

Таким образом, сегодня возникает необходимость пересмотра структуры производства, с целью сокращения издержек на каждом этапе создания товара, чтобы производимый продукт отвечал всем требованиям потребителя, а в иных случаях даже предвосхищал их ожидания. Только подобный подход позволит прогнозировать дальнейший рост компании, ее развитие, расширения ее рынка и увеличения товарооборота, а так же запуска новой продукции.

### ДОИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ПЕРИОД *до XVIII в.*

- преобладающую роль в экономике занимает сельское хозяйство;
- большая часть населения занята земледелием и скотоводством;
- во всех сферах деятельности преобладает ручной труд;
- основной формой организации труда является натуральное хозяйство;
- неразвитость общественного разделения труда.

### ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ПЕРИОД *конец XVIII - начало XIX вв.*

- преобладающую роль в экономике играет промышленное производство с массовым использованием технологических машин и оборудования;
- основная часть трудоспособного населения занята в индустриальных отраслях производства;
- активизация процесса общественного разделения труда;
- ускорение темпов урбанизации населения.

### ПОСТИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ПЕРИОД *середина XX в.*

- преобладающую роль в экономике занимает сфера услуг, в которой занята большая часть населения;
- центральное место в системе производительных сил занимает наука;
- на базе высоких технологий осваивается производство благ, ранее не существовавших в природе;
- массовая информация и автоматизация всех отраслей народного хозяйства.

Схема 1.1 Три стадии развития производства

Актуальным становится не массовый продукт, воспроизводимый многомиллионными тиражами, а более индивидуальный, соответствующий интересам узкой группы покупателей, что позволит в дальнейшем в их лице найти постоянных потребителей данного вида товара. Узкая специализация поможет молодой развивающейся компании быстрее и легче найти свою нишу уже на существующем рынке [11]. Так же это будет способствовать сокращению

перепроизводства товара, что уменьшит расходы на его хранение и сроки реализации. Перепроизводство способно втянуть компанию в непрекращающуюся череду снижения цен, для того, чтобы хоть каким-то образом конвертировать оборотные средства из пассивных во вновь активные.

Соответственно можно выделить основные критерии, направленные не только на удержании конкурентоспособности компании, но и ее развития:

- научно-техническое развитие, которое продолжит курс НОТ на модернизацию и внедрение новых технологий в производственные процессы разработки и создания продукции;
- анализ изменения потребностей современного рынка, исследование тенденций покупательского спроса. Составление прогнозирования и направления развития будущего рынка;
- сокращение издержек, как производственных, так и касательно реализации производимой продукции. Создание возможности перенастройки производственных ресурсов согласно изменениям рынка;
- улучшение производимой продукции путем совершенствования ее внешних и качественных характеристик, принципов презентации и невербальных аспектов эстетической привлекательности.

## **1.2 Исследование влияния научно-технического прогресса на формирование художественных идей изобразительного искусства и дизайна**

На сегодняшний день сложно представить предметы быта, выполненные без определенной доли эстетики и функциональности. Визуальные коммуникации и промышленная графика сегодня буквально пронизывают все уровни жизни общества. Теоретические и практические концепции дизайна, сформировавшиеся в первое десятилетие XX в. нашли сильную поддержку в XXI в. в рамках развития новых технологий. Это в первую очередь связано с тем, что в качестве профессиональной проектной деятельности в методическую основу дизайна закладывались как научно-технические аспекты промышленного производства, так и художественно-проектные принципы, заимствованные из живописной практики. В центре проблематики находились вопросы комплексного художественного решения создаваемой среды. Истоком новых поисков и концепций было стремление к творческому осмыслению новых промышленных материалов и конструкций. Таким образом, опираясь на эстетику и технологические разработки лидеров функционализма, дизайн ставил своей целью выработать универсальные принципы современного формообразования в области пластических искусств.



Возникает необходимость сформулировать и установить отличительные признаки новой художественной культуры, аналогично тому, как структурировались принципы формообразования в дизайне на основе механизмов художественной выразительности. Ведь именно в период формирования технической эстетики стали изменяться основополагающие подходы «нового» искусства относительно традиционного, когда в произведениях начали исчезать образы, исчез признак изображения предметов, иллюстрация идеологий, отражение быта, явлений жизни, и выдвинулась новая задача — выражения ощущения сил, развивающихся в психофизиологических областях человеческого существования, мышления и восприятия [12].

Впрочем, как и всегда развитие современного искусства движется в направлении новых научных достижений, технологий и знаний, поскольку ее задачей, как прежде, заключается в создании эстетически-выразительных форм, эмоционально воздействующих на зрителя. Прогресс в технике неразрывно связан с развитием визуальных средств и способов информации. Аналогично тому, как вначале XX в. постепенно нарабатывался арсенал графических технологий: книжная и газетная графика, реклама, плакат, промышленная графика и, наконец, система визуальных коммуникаций, так же и сегодня, все области искусства получают поддержку со стороны новых технических возможностей, виде компьютерных технологий, возможности осуществлять все этапы проектной деятельности в виртуальном пространстве, интерактивного диалога со зрителем. Этим, как правило, занимаются практикующие специалисты, которые закладывают интеллектуально-методическую базу, подобно «первым» дизайнерам, искавшим новые средства художественного языка в условиях, которые сделали традиционные «украшения» вещей и изделий бессмысленными и непрактичными, средства, отвечающие промышленному способу создания материальных и художественных ценностей.

В результате распространения компьютерных технологий, дающих расширение графических возможностей, задачей становится генерация нового опыта отношений между человеком, продуктом и окружением. Современный художник, не столько хороший ремесленник или рисовальщик, владеющий тем или иным материалом, сколько проектировщик нового жизненного опыта, в коммуникации между человеком, обществом, технологическими объектами, технологией и природой [13].

Виртуальная художественная деятельность представляет собой новый вид творчества, обладающего собственными методиками и принципами выразительности [4]. Это требует отдельного размышления, поскольку моделирование формы, пространства и свойств объекта ограничиваются предусмотренными возможностями программы. Существующие рамки

«виртуального, оцифрованного воображения», в параметрах которой работает художник, заключаются в механической зависимости от программы и возможностей визуальной коммуникации со зрителем. В свою очередь это обуславливает заданность множества ходов, комбинируемых в практике компьютерного творчества. Ведь именно мультимедиа, дизайн, компьютерное репродуцирование и компьютерные игры сегодня представляют то, что принято считать виртуальным искусством. Изменяется так же состав жанров: формируются новые жанровые ракурсы искусства — компьютерные игры, сайты, виртуальные экспозиции и т.п. [ 14 ]. С другой стороны мультимедийные проекты являются формой эксперимента проектировщика с возможностями, предоставляемыми виртуальным пространством. Так как художник может являться не только автором концепции проекта, но и его философом, сценаристом, оператором, инженером; он также наполняет проектное пространство уникальными предметами, насыщать его звуками и разнообразными эффектами, формирующими эстетическую среду, в которой человек призван развивать свою духовность [15].

Не менее важным становится и сам подход в проектной виртуальной деятельности, поскольку в данном случае используются непосредственно инструменты создания виртуального пространства, из чего следует необходимость анализа и структурирования существующих методик, для понимания принципов работы и дальнейшего развития технологий [4]. Поскольку виртуальная реальность воспроизводит свойства материального бытия: воздействие виртуального продукта на органы чувств человека практически полностью идентично воздействию реальных материальных объектов. Создаваемый техническими средствами мир воздействует на человека через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие. Виртуальную реальность можно толковать как совокупность моделируемых объектов, содержание и формы которых подчинены реальности, но рассматриваются обособленно от неё. Физика внутри самих виртуальных миров может быть как воссозданной, подобно реальной, так, и изменена или дополнена в целях проекта. Что касается объектов виртуальной реальности, предпочтительнее чтобы они сохраняли свои свойства аналогично объектам материальной, для ускорения адаптации пользователя при воздействии на них. Поскольку именно виртуальные объекты существуют как субстанции реального мира и остаются при этом актуальными, а не потенциальными.

Учитывая рассмотренные аспекты виртуальных и мультимедийных направлений развития искусства, необходимо отметить с одной стороны расширения возможностей решения проектных задач, механизмов коммуникаций с аудиторией и методов воздействия на ее психологическое восприятие. С другой стороны, в задачи проектировщика входит обучение

необходимым техническим навыкам и понимание многоуровневости и многоаспектности воплощения виртуального проекта.

Согласно целям по применению виртуальных принципов художественного формообразования в отношении научно-методической основы проектирования костюма, необходимо:

- установить художественные признаки мультимедийного и виртуального искусства;
- определить границы влияния научно-технического прогресса на этапы становления художественных направлений в XIX-XXI вв.;
- исследовать методологические аспекты формирования виртуального искусства;
- установить критерии технического оснащения для решения проектных задач в области дизайна костюма.

### **1.3 Внедрение методологии виртуального формотворчества в художественное проектирование промышленных коллекций одежды**

Ключевой спецификой виртуального и цифрового искусства является применение различных аспектов программных возможностей компьютерных технологий, что в итоге отождествляет созданное произведение. Так же можно выделить не только виртуальный предпроектный этап создания художественного произведения и непосредственно этап воплощения замысла, но и дальнейшего хранения работы с целью демонстрации при помощи мультимедийных технологий. Необходимо выделить основные технические и методологические параметры новых видов искусства для формирования виртуального подхода проектирования промышленной коллекции одежды:

- виртуальное моделирование проектной ситуации;
- применение интерактивных и телекоммуникационных средств связи;
- компьютерные технологии и графическое программное обеспечение;
- применение электронно-вычислительных возможностей компьютерных технологий для анализа предпроектной ситуации;
- система построения многоуровневых композиций.

Предшествующие задачи для проектирования одежды в условиях промышленного производства включали в себя проектировку отдельных изделий, определение нынешних и будущих перспектив развития комплекса изделий, создание системы принципа формообразования, задающей фазы развития формы. Внедрили в систему проектирования костюма интересы человека-потребителя, его вкусы, культуру и взгляды. Создали

взаимодействие с прогрессивными культурными тенденциями и актуальными социальными изменениями. Такой подход к проектированию формы позволял строить изделия на основе уже имеющихся стандартных узлов и элементов, знаний формообразования системы и кода развития формы с учетом фигуры образа человека с диапазоном изменения пластики движения, свойств материалов, социальной установкой общества.

В планах модернизации производства промышленных коллекций одежды важно отметить проектно-графический этап с применением виртуальных технологий. Необходимо подчеркнуть, что виртуальные технологий проектирования, как инструмент воплощения художественного замысла автора, доступны только в рамках, так называемого, виртуального пространства. Последнее обладает рядом свойств объективно-идеального бытия, так как ее функционирование возможно только благодаря компьютерным системам. В них законы логики играют первостепенную роль. Вместе с тем оно обладает свойствами субъективно-идеального бытия, поскольку его параметры могут меняться по воле и желанию субъекта. Виртуальность устанавливается по отношению к обуславливающей её «основной» реальности или несуществующие реальности могут быть вложены друг в друга [16].

Таким образом, появляется возможность выстроить параллели между принципами и понятиями в виртуальных и предметно-пространственных средах, что будет способствовать лучшему пониманию специфики проектирования костюма с применением инновационных технологий. Это связано с тем, что виртуальное пространство, в первую очередь базирующееся на визуальном восприятии, использует принципы и приемы, которые заимствованы из живописной практики. Возможность выстраивать параллели между виртуальным моделированием и проектированием костюма в предметно-пространственной среде на теоретическом уровне, позволит быстрее интегрировать, а так же апробировать использование инновационных технологий в промышленное проектирование костюма (схема 1.2).

Проектируемые объекты должны вести себя аналогично материальным объектам, со свойственной им физикой. В данном случае, как и с эскизным проектом, изображаемый объект в виртуальной реальности должен соответствовать по пропорциям, цвету, фактуре и текстуре ткани реальной модели костюма (или замыслу проектировщика), с определенной степенью условной интерпретации. Но задача заключается не в том, чтобы направленно ограничивать виртуальные возможности проектировщика, а приблизить к возможности дальнейшего воплощения задуманного проекта. Поскольку новые технологий дают возможность проектировать сложно-композиционные, бионические и новые конструктивные объекты, которые возможно будут опережать производственные возможности, но будут создавать понимание развития последующих модных форм (схема 1.3).



Схема 1.2 Природа виртуальной реальности

С другой стороны, несмотря на то, что данный вид бытия синтезирует в себе свойства многих других, оно продолжает оставаться субъективно-идеальным. Этот аспект во многом может повлиять на конечный результат, при работе с реальными объектами и исказить изначальную идею. Таким образом, при компьютерном проектировании требуется вводить поправку на возможности и ресурсы производства и дальнейшего выполнения проекта в материале [4].



Схема 1.3 Параллели между виртуальным и предметно-пространственным проектированием

Современные возможности интерактивных и коммуникативных технологий как никакие другие соответствуют утверждению, что дизайн в первую очередь создается человеком и для человека, они неразделимо связаны друг с другом. Наладить диалог и расширить участие аудитории, как в создании производимой продукции, так и в формировании общей концепции компании. Подобный вид общения приблизит фирму к потенциальной аудитории и даст возможность для наблюдения за их реакцией на новый товар в режиме реального времени. С помощью обратной связи и голосования можно будет отслеживать востребованность на каждую единицу продукции отдельно, включая варианты цветов и рисунков на тканях. Подобная возможность даст производителю заблаговременно определять спрос на тот или иной товар, до запуска в массовое производство, тем самым сократив издержки на перепроизводстве, нереализованных остатках и несоответствии продукции актуальности тенденций рынка. Так же у компании появляется дополнительный способ анализа товарооборота, предшествующий данным о темпах роста и спада продаж. Сопоставив оба параметра можно ввести корреляцию на получаемую обратную связь со стороны аудитории с фактическими показателями товарооборота, тем самым скорректировав данные на следующий сезон. Подобный подход позволит компании предвосхищать ожидания покупателей и опережать конкурентов.

Появляется уникальный шанс объективного выбора наиболее удачливого дизайнерского проекта из множества представленных, как на уровне принятия индивидуального решения, так и коллективного. Для осуществления данной задачи необходима программа, которая при помощи вводных данных выбирает оптимальное решение на основе объективных, заранее проклассифицированных оценок. Благодаря этому частности соединяются в общее, а общее разбивается на частности, не теряя целостности, за счет продуманной системы, приоритетами которой являются общечеловеческие ценности и гуманистическая направленность с сохранением динамического равновесия или, по закону Вернадского - Бауэра, устойчивого не равновесия. При этом учитываются многие факторы, влияющие на нахождение оптимального дизайнерского решения, такие как гармония, красота, соразмерность, цветовое решение, формообразование, образность, функциональность [17].

Что касается компьютерного программного обеспечения для моделирования проектной задачи и непосредственно формообразования внутри нее, то на сегодняшний день имеется широкая палитра технических и графических возможностей в виде:

- графических редакторов для работы с двумерными растровыми изображениями;
- графических редакторов для работы с двумерными векторными изображениями;
- графических редакторов для работы с трехмерными объектами;
- видео редакторов для монтажа и обработки видео материалов;

- двумерные и трехмерные программы для конструирования и моделирования лекал.

В техническом плане компьютерные программы позволяют проводить все проектные этапы, вплоть до контроля запуска производства, в рамках виртуального пространства. Сокращать временные издержки на согласование разрабатываемых моделей и коллекции в целом за счет интерактивных технологий и телекоммуникационных средств связи.

Поскольку усовершенствование всех процессов производства, модернизация этапов проектной разработки и налаживания диалога с аудиторией наиболее близкими для нее средствами коммуникации является неотъемлемой частью развития конкурентоспособной и современной компании, необходимо смоделировать возможность интеграции компьютерных технологий на каждой стадии жизненного цикла, разрабатываемого, производимого и в дальнейшем переданного клиенту предмета одежды. Все основные этапы разработки, производства и дистрибуции коллекции, которые можно модернизировать, путем внедрения новых технологий, представлены в Таблице 1.1

Таблица 1.1 Возможности технической и программной модернизации проектных этапов производства коллекции

№	Описания проектного этапа
1	2
1	Этап сбора и анализа информации с применением интерактивных технологий для предпроектного исследования предшествующих темпов роста продаж, общего состояния рынка, актуальных направлений и модных тенденций.
2	Принцип систематизации и хранения информации обработанных данных на цифровых носителях. Возможность быстрого, удобного и удаленного доступа к базе данных.
3	В целях творческого поиска и определения концепции коллекции дизайнеру необходимо обозревать целостность образного представления глубины постижения проблемы. Эмоционально-интуитивные и рациональные составляющие взаимодействуют в процессе возникновения замысла, дополняя друг друга и решая поставленные задачи. Виртуальные технологии в свою очередь позволяют обращаться к архивным данным в поисках решения схожих предшествующих задач и переноса механизмов выстраивания структуры проекта в условия новых целей, что заметно сократит время на предпроектный этап.
4	Виртуальное моделирование проектной задачи включает в себя: - установку условий разрабатываемой коллекции, включая технические параметры и визуально-эстетическое раскрытие концепции и распределения акцентов;



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- визуально-графическое формообразование образов коллекции с применением методов пропорционирования согласно модным тенденциям;</li> <li>- виртуальное трехмерное моделирование образов коллекции и проработки технических и конструктивных узлов;</li> <li>- конструирование, моделирование и градация лекал с применением САПР.</li> </ul>
5	Возможность интерактивной проверки и согласования проектируемой задачи на каждом этапе работы. А так же корректировки и внесения изменений.
6	Возможность интерактивного отслеживания качества изготовления макетов и образцов изделий, контроля запуска производства, проработка аспектов технологической сборки.
7	Презентации коллекции в рамках недели моды может сопровождаться интерактивной прямой трансляцией, что в свою очередь увеличит коммуникацию со зрителем, позволит расширить аудиторию и приблизит выполнение проектной задачи к визуально-эстетическим требованиям мультимедийного искусства.
8	Увеличение географии дистрибуции производимой продукции за счет интернет магазинов. Увеличение показателей продаж через интерактивные каналы путем улучшения пользовательского функционала сайта.
9	Увеличение лояльности аудитории и налаживание каналов обратной связи с применением интерактивных технологий и социальных медиа и сетей.
10	Сбор и подготовку информации для обработки данных, с целью корректировки параметров ассортиментной матрицы, анализа изменения интересов аудитории, исследования модных тенденций.

Таким образом, можно сделать вывод, что компьютерные технологии, включающие ресурсы виртуального пространства и интерактивных коммуникаций не только позволяют улучшить возможности проектных и производственных этапов, но и получить доступ к новым направлениям анализа современного спроса, сбора информации об интересах потенциальной аудитории. Получение подробной и разносторонней информации о клиентах и рынке в целом позволят компании составлять стратегию расширения как производимой продукции и линеек товаров, так и новой аудитории. Находить и устранять временные ловушки, критерии ухудшающие показатели продаж, производственные издержки и, следовательно, сокращать лишние траты.

#### **1.4 Определение принципов предпроектной оценки актуальности производимой продукции под влиянием внешних рыночных факторов**

На предпроектном этапе промышленного производства коллекции одежды, помимо анализа модных тенденций и исследования хронологического развития силуэтной формы с внутрискруктурным наполнением, необходимо учитывать прямое воздействие экономической ситуации рынка и интересов потенциальной аудитории. Все большее количество потребительских сегментов проявляют интерес к актуальной и модной одежде и обуви. Нынешний потребительский спрос дает возможность для дополнительных вложений в производственные мощности, которые подталкивают к развитию различных направлений fashion-дизайна.

Современный ритм потребления товаров способствует интенсивному процессу постоянного обновления ассортимента, таким образом, будет целесообразно пересмотреть и усовершенствовать методики проектирования, основанные на статистическом предвидении непосредственного спроса клиентов компании, с целью планирования ассортимента, материалов и прочего сырья и ресурсов для создания последующих модных форм. Подобный вид прогнозирования даст возможность экстраполировать временную или пространственную последовательность элементов сообщения, исходя из прошлого, и сформировать управление, базирующееся на удовлетворении потребительского спроса путем выполнения целостной системы маркетинговых функций. Анализ, осуществляемый в ходе проведения маркетинговых исследований, позволяет принять адекватные сложившимся рыночным условиям управленческие решения. Эти решения формируют или корректируют элементы так называемого маркетинга-mix: товарную и ассортиментную политику, ценовые стратегии, систему сбыта и комплекс маркетинговых коммуникаций или комплекс продвижения.

Колоссальное значение маркетинговых исследований для организации эффективного маркетингового управления подтверждается существованием большого количества и популярностью научных и научно-практических публикаций на эту тему. В перечне авторов учебников и монографий, раскрывающих базовые и методологические аспекты маркетинговых исследований отечественные и зарубежные авторы [2, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27]. В статьях, размещенных в различных профессиональных изданиях маркетингового профиля («Маркетинг», «Маркетинг и маркетинговые исследования», «Практический маркетинг», «Маркетинг услуг» и пр.), публикуются результаты исследований, приводятся примеры опыта проведения маркетинговых исследований для решения определенных задач конкретных фирм, организаций, предприятий различных отраслей и сфер деятельности. В публикациях о

маркетинговых исследованиях находим примеры их проведения в интересах крупного бизнеса - промышленных предприятий [28, 29, 30, 31, 32] и различных сетевых структур сервисной сферы (например, в телекоммуникациях [33], финансах [34, 35], образовании [36, 37], транспорте [38]). Распространена практика использования маркетинговых исследований для решения задач предприятий среднего и малого бизнеса (например, в таких сферах как физкультура и спорт [39], туризм [40], рекрутмент [41] и пр.). Исследования в области сервисного маркетинга, обобщенны и наиболее полно представленные в работах К.Лавлока [42].

Нередко предметом анализа публикаций специалистов становится эффективность маркетинговых исследований [43, 44]. Иногда логику публикации авторы выстраивают, раскрывая различные аспекты организации маркетинговых исследований [45, 46, 47], а также применения результатов маркетинговых исследований для формирования того или иного элемента маркетинга-mix (товарной и ассортиментной политики, ценообразования, системы сбыта, маркетинговых коммуникаций или продвижения).

Непосредственно маркетинговые исследования в fashion-индустрии, раскрывают различные аспекты прогнозирования спроса на одежду, обувь и аксессуары [48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56]. В дизайне костюма разработан ряд методологических основ для анализа изменения и статистического предвидения модных форм в костюме [57, 58, 59, 60, 61].

Теоретическая база маркетинга в индустрии моды и дизайна, отражающая его специфику, находится в постоянном развитии, следуя за общественными и социальными изменениями общества. Однако до конца не сформирован понятийный аппарат, в связи с чем, нередко авторами публикаций отождествляются понятия «дизайн» и «маркетинг», «мода» и «дизайн», дизайн-мышление и маркетинг-менеджмент в дизайне.

Исходя из теоретических данных [58] нельзя еще в полной мере прогнозировать, вытекающие из базовых структурных параметров формы изменения стилевых направлений, отдельных конструктивных и формообразующих узлов, но можно анализировать ассортиментные параметры коллекции, которые определяют обязательные товарные позиции. Тем самым дизайнеру-проектировщику остается уже в рамках заданной структуры коллекции определять актуальную гармонизацию системных параметров формы, на основе анализа изменения структуры костюма. Установив первым этапом составление ассортимента коллекции, данный подход даст возможность изначально определить рамки, в которых будут воплощаться идеи проектировщика и отражаться модные тенденции. При этом сохранятся необходимые товарные позиции, соответствующие спросу современного рынка.

Ассортимент является неотъемлемой частью любой компании, занимающейся торговлей, независимо от ее структуры и специфики. Важен тщательный контроль над наличием количества товара и его оборотом во времени, иначе это может повлечь необратимые растраты ресурсов как оборотные средства, торговые и складские площади и время сотрудников. Не соблюдение бюджетных рамок, как правило, приводит к избытку или дефициту товара в магазине, снижению трафика клиентов, падению выручки, потери прибыли компании, неэффективному планированию товарных запасов.

Важно понимать значимость снижения объема продаж даже на 1%, поскольку в данном случае вступает в силу эффект операционного рычага, когда незначительное изменение выручки приводит к гораздо более существенному изменению прибыли. Необходимо отметить, что для каждой компании занимающейся торговлей в той или иной отрасли свои показатели, допускающие определенную «степень ошибки» при составлении ассортиментной матрицы.

Высокие риски от затрат на массовое производство товара и убытки от нереализованных остатков способны втянуть компанию в непрекращающуюся череду снижения цен, для того, чтобы конвертировать оборотные средства из пассивных во вновь активные. Для поддержания покупательского интереса необходимо чтобы не только коллекция моделей соответствовала актуальным тенденциям, но и ее ассортимент был способен максимально охватить все запросы в одежде у своей аудитории. Составление ассортимента товара необходимо осуществлять еще на этапе предпроектной подготовки. Информация о составе ассортимента должна строиться на данных о продажах за предыдущие сезоны и на ее основе разрабатывается коллекция, в которой будет раскрываться замысел дизайнера, и отражаться модные тенденции. Только таким образом можно прогнозировать стабильный рост продаж при производстве товара массового потребления.

Основой формирования эффективного ассортимента является изучение спроса на ассортиментные позиции, которое может осуществляться методом приближений. Для сбора информации, прежде всего можно использовать собственные ресурсы и информацию от покупателей, поставщиков, отчеты и результаты исследований. Некоторые данные можно запросить у производителей продукции, они так же могут предоставить аналитический обзор рынка и тенденций [71]. В рамках ассортиментного анализа целесообразно применить методы изучения спроса, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 Методы сбора информации о востребованности представленного ассортимента товара.

№	Описание метода сбора информации о представленном товаре
---	--

1	2
1	Оперативный метод, основанный на учете ежедневной реализации продукции по количеству, сумме, структуре ассортимента. На основании данного метода целесообразно построить график, отражающий динамику спроса на ассортиментные позиции по времени, например, по дням недели [70].
2	«Журнал неудовлетворенного спроса», в котором фиксируются заявки потребителей на отсутствующие в ассортименте магазина товары. Каждая позиция должна рассматриваться как потенциальная единица ассортиментного портфеля [70].
3	Опросы существующих и потенциальных покупателей. Общение с посетителями магазина. Налаживание интерактивного диалога с клиентами компании при помощи социальных сетей, корпоративного сайта, интернет магазина.

Для товарного наполнения, необходимо составить ассортиментную матрицу и ассортиментный минимум товарной продукции, в которую будет входить полный перечень всех товарных позиций, утвержденных для продажи в конкретном магазине на определенный период времени с учетом требований ассортиментной политики вашей компании и особенностей формата и расположения магазина [62]. В отчет анализа темпа роста или спада продаж по каждой категории товара можно включать различную информацию о характеристиках самого товара, что позволит максимально эффективно настроить ассортиментную матрицу, с возможностью предугадывания дальнейших потребностей своих клиентов. Формирование эффективной ассортиментной матрицы так же может складываться из непосредственного общения с клиентами, что в свою очередь позволит прогнозировать будущие направления расширения ассортимента, на основе общих тенденций изменения рынка. Возможно, контактирование со своей аудиторией поможет обнаружить недостающие категории товаров или услуг, которые в полной мере смогут дополнить качество обслуживания покупателей.

Таким образом, можно сделать вывод, что непосредственная оценка траектории движения продуктов по матрице, позволит прогнозировать дальнейшее положение товара в ассортименте и разработать программу, направленную на устранение неблагоприятных тенденций. Более того, данный вид анализа позволит сбалансировать ассортимент компании, определить потенциал текущего ассортиментного портфеля и разработать стратегии работы с ним. Идеальный вариант продуктового портфеля – это продукты, приносящие финансовую прибыль, и продукты, находящиеся на стадии внедрения и роста [71].

Для того что бы понять существующие положения принципов формирования ассортиментных матриц в коллекциях одежды необходимо провести их анализ по различным уровням продукции. Исследование должно включать в себя:

- выявление структуры ассортиментной матрицы коммерчески «успешных» коллекций одежды;
- исследование хронологического изменения структуры и состава ассортиментной матрицы;
- рассмотрение механизмов формирования ассортиментных матриц и их наполнения товарными позициями;
- составление принципов проектирования коллекции на основе структуры ассортиментной матрицы.

### **1.5 Разработка методики комплексного исследования виртуальной комбинаторики промышленных коллекций одежды**

Для нахождения принципов построения композиции коллекции и механизмов гармонического раскрытия темы, а так же методов формирования ее ассортиментной структуры необходимо комплексное исследование, включающее в себя методы качественной и количественной оценки [63]. Схема сбора информации, базирующаяся на объединении данных методов исследования, включая исторический анализ, в наибольшей мере способна дать объективную оценку сложившейся ситуации в сфере дизайна костюма. Подобные исследования строятся следующим образом:

- установление критериев сопоставимости исследуемых объектов;
- хронологическая систематизация и периодизация критериев на основе статистического анализа;
- составление типовых схем на основе определения и сопоставления общих критериев и принципов.

В основе количественного метода исследования лежат математические и статистические модели, которые позволяют иметь точные числовые значения изучаемых показателей. На основе полученных результатов можно рассчитывать частоту встречаемости различных схем композиционного построения коллекций и прогнозировать дальнейшие изменения в принципах гармонизации элементов проектирования. Так же на основе количественного метода исследования необходимо изучить пропорции существующих ассортиментных структур и их механизмы трансформации во времени.

Качественные исследования в свою очередь способствуют пониманию принципов функционирования художественных невербальных приемов выразительности, объяснению их взаимодействия с техническими требованиями к коллекции. Интерпретация полученных эмпирических данных является источником формирования гипотез и продуктивных идей. В данном подходе широко используются неструктурированные и недирективные способы задавать вопросы, которые помогают раскрыть мотивы и установки внутренних взаимосвязей.

Объединяющая стратегия исследования заключается в том, что стратегия изучения проекта строится от частных случаев к выявлению его статистических распространенностей. Первая часть исследования была направлена на поиск признаков объекта, изучения их своеобразия, построения общей картины интерпретации смыслов и построения гипотезы относительного характера функционирования виртуального композиционного проектирования. Далее для проверки построенной гипотезы следует смысловая интерпретация результатов в виде хронологического анализа приемов гармонизации фрагментов коллекции, которые позволят построить расширенный метод виртуального комбинаторного проектирования промышленной коллекции одежды.

Таким образом, сформулирован следующий комплекс задач исследования:

1. Провести исследования механизмов формирования ассортиментных матриц в промышленных коллекциях одежды.

- 1.1. Составить методологическую основу анализа ассортимента коллекции для формирования базовой структуры товарных позиций новой проектируемой задачи.

2. Провести предварительное исследование присутствия гармонических принципов взаимодействия межэлементных связей внутри художественной структуры коллекции одежды.

- 2.1 Провести проверку выдвинутых гипотез.

- 2.2 Провести исторический анализ методами математической статистики.

- 2.3 Провести сопоставление полученных данных с результатами известных исследований.

3. Составить комбинаторную программу проектирования на основе общих результатов исследования (схема 1.4).



Схема 1.4 Комплекс задач исследования



**Выводы по 1 главе:**

1. В результате анализа функционирования современного рынка постиндустриального периода установлено:

- суждения о степени модернизации конкурентоспособного производства, которые включают в себя показатели рационализации значения количества полезного результата к количеству расходуемых затрат;

- качество системного подхода к решению проектных задач;

- готовность к индивидуализации производимой продукции в сторону узконаправленной аудитории;

- критерии модернизации компании, как на техническом и программном уровне, так и на уровне организации труда.

2. В ходе исследования новой художественной культуры были выявлены признаки влияния научно-технического прогресса на ее формирование. Определены направления развития современных эстетических форм выразительности и средства их визуализации в условно установленном пространстве виртуальной реальности.

3. В основе изучения интерактивных и компьютерных технологий, определена роль современного художника, работающего в условиях виртуального пространства, а так же возможности создания нового уровня диалога между проектировщиком и аудиторией.

4. С целью выявления механизмов внедрения методологических и технических основ виртуального формотворчества в процесс художественного проектирования промышленных коллекций одежды проведено исследование возможностей и границ современных цифровых технологий, а так же выстроены параллели между терминологическими понятиями виртуального и предметно-пространственного окружения. Составлена палитра технических и графических возможностей для проектировщика, направленная на усовершенствование производственных процессов, анализ современного спроса, сбор информации и налаживание диалога с аудиторией, составление стратегии расширения линеек производимой продукции и каналов дистрибуции через интерактивные механизмы продаж.

5. В результате анализа основных существующих критериев оценки предпроектной ситуации с целью актуализации производимой продукции предложен подход к определению востребованности разрабатываемого товара на основе статистического предвидения с целью дальнейшего формирования эффективного ассортимента. Выявлена необходимость разработки методики внедрения механизмов формирования ассортиментной матрицы на этапе виртуального моделирования проектной коллекции одежды.

7. С целью составления виртуального комбинаторного метода проектирования промышленных коллекций одежды разработан алгоритм дальнейшего исследования механизмов компьютерного проектирования в дизайне костюма, соответствующего востребованности спроса современного рынка и художественной актуальности в выборе технических и эстетических средств выразительности для творческой интерпретации замысла автора.

## ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИКИ ВИРТУАЛЬНОГО ПОСТРОЕНИЯ АССОРТИМЕНТНОЙ СТРУКТУРЫ ПРОМЫШЛЕННОЙ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ

### 2.1 Выбор критериев проведения эксперимента по исследованию механизмов формирования ассортиментной матрицы в промышленной коллекции одежды

В основу механизмов формирования ассортиментной матрицы в проектировании костюма положены методы статистического анализа промышленных коллекций одежды, а также приемы структурирования ассортимента, используемые в маркетинговом исследовании эффективности заполнения товаром торговой площади. Эксперимент проведен с целью выявления закономерностей формирования ассортиментной матрицы в коллекции одежды.

Объектом исследования является фотоматериал промышленных осенне-зимних коллекций женской одежды уровня Prêt-à-Porte, представленных на общедоступном электронном ресурсе [64]. Исследование проводилось по маркам различных стран Европы и Америки: Франция (Balmain, Lanvin, Carven, Erdem, Givenchy), Италия (Costume National, Bottega Veneta, Prada, Miu Miu, Marni), Бельгия (Acne, Dries van Noten, Raf Simons), Англия (Stella McCartney, Victoria Beckham, Burberry Prorsum, Top Shop), Америка (Alexander Wang, Carolina Herrera, Marc Jacobs, Michael Kors, Rag & Bone) [65].

Для составления репрезентативной выборки [21, 60, 66, 67] проанализированы коллекции одежды с 2002 по 2014 гг. включительно. За каждый год рассмотрено от 15 до 20 коллекций, таким образом, в общей сложности за исследуемый период просмотрено, промерено и зафиксировано более 7800 изображений. Для поставленной цели размер выборки, определенной в рамках выбранного кластера можно считать достаточным [68, 69, 58, 70]. Обработка полученных данных производилась методами математической статистики.

Исследование механизмов формирования ассортиментной матрицы в коллекции одежды представляет интерес как для анализа увеличения объемов продаж, путем составления максимально полных комплектов одежды, удовлетворяющих запросам определенной аудитории, так и для проектирования коллекции, в качестве базисной структуры, которая составляется на основе данных о продажах предыдущих коллекций. Данный подход позволит заведомо разрабатывать коммерчески успешные коллекции, которые будут отвечать актуальности модных тенденций и удерживать постоянных покупателей. Рассмотренная в качестве примера ассортиментная матрица повседневной женской одежды, позволит в дальнейшем распространить методику на все сегменты одежды, включая стилевые направления и возрастные группы.

## 2.2 Установление механизмов формирования ассортиментных матриц в промышленных коллекциях одежды

Систематизация данных, полученных в ходе эксперимента, включала в себя выявление основных ассортиментных групп и составления карты их пропорционального соотношения в рамках каждой коллекции.

Для составления полной структуры ассортиментной матрицы необходимо составить товарный классификатор по четырем уровням (схема. 2.1) [71].

- На первом уровне классификатора, в зависимости от формата магазина, могут находиться продовольственные товары и непродовольственные товары или одежда и обувь, т. е. то, что в представлении покупателя объединено общим функциональным назначением [62]. В данном случае разделение категорий одежды идет по гендерному и возрастному различию.

- На втором уровне – товарная группа. Как правило, в магазине любого формата этот уровень присутствует и часто является высшим уровнем, ниже которого уже идет товарная категория [62]. Разделение происходит по назначению одежды или стилевой направленности. Встречаются примеры, когда в рамках одной коллекции могут быть объединены несколько стилевых направлений.

- На третьем уровне – товарная категория. Это совокупность товаров, которые покупатель воспринимает как сходные между собой, или товаров, объединенных совместным использованием [62].

- На четвертом уровне – товарная ячейка, которая включает в себя описание одной товарной позиции. Эта ячейка дополняется информацией о количестве данной позиции в разных цветовых и дизайнерских решениях [71].

Поскольку, как правило, мужские и женские коллекции одежды, в большинстве случаев, демонстрируются отдельно, а так же в рамках одного бренда могут совмещаться только несколько близких стилевых направления, то для анализа было целесообразно выбрать повседневную женскую одежду. Таким образом, первые два уровня товарного классификатора не рассматривались. Исследование проводилось по товарным категориям и товарным ячейкам. Мужские, детские коллекции, а так же различные стилевые направления могут быть исследованы аналогично.

Анализ ассортиментной матрицы на уровне товарных категорий показал следующие закономерности: основной приоритет разнообразию моделей отдается плечевой одежде,

диапазон колебаний 44,8 – 62,2%. В первую очередь, это связано с сезонным фактором, учитывая многослойность одеяний. Во вторых выросла тенденция перехода спортивных

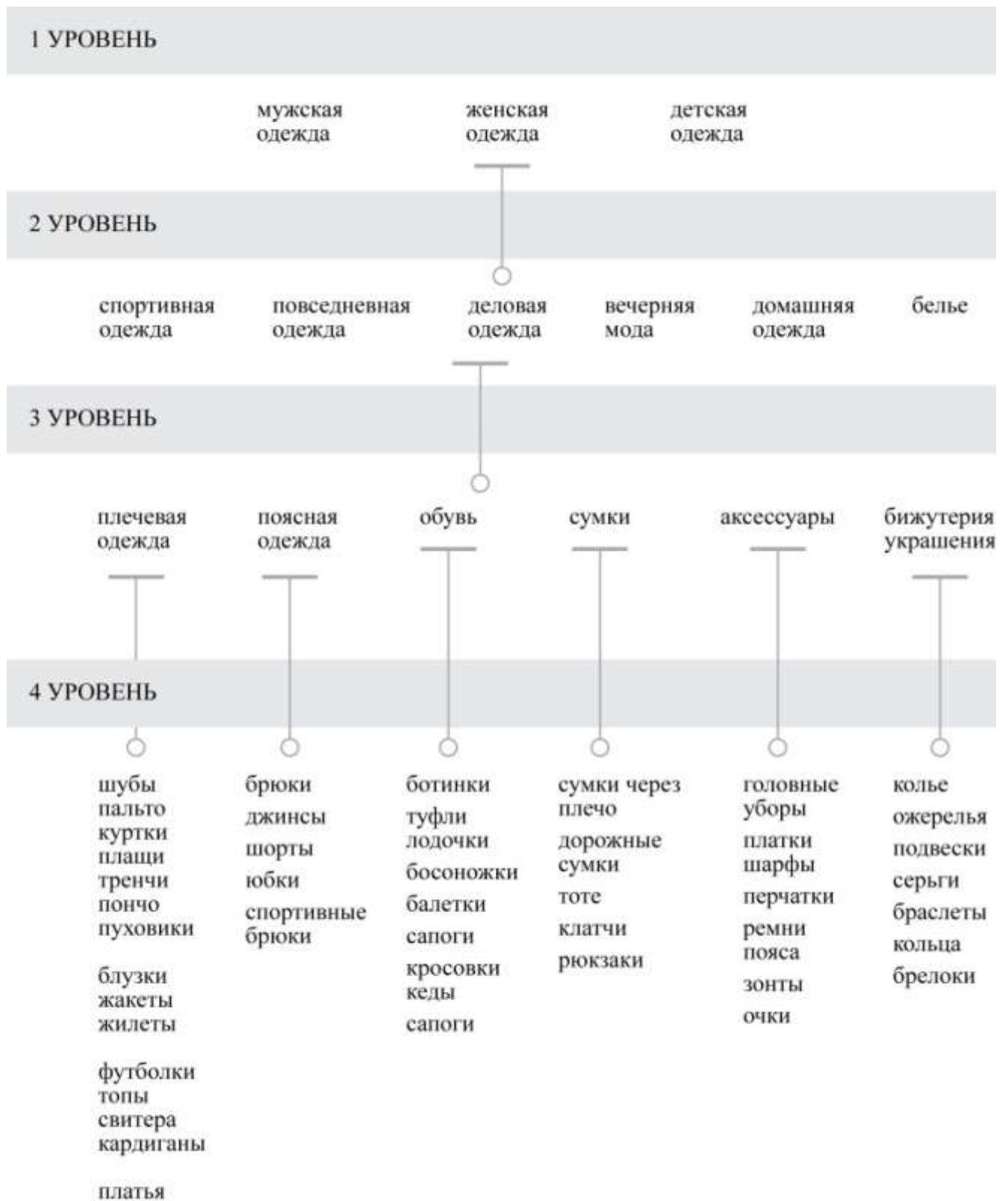


Схема 2.1 Четырех уровневый товарный классификатор в одежде

моделей, таких как пуховики, спортивные куртки, свитшоты в повседневную одежду. Поясная одежда занимает 17,8-26,2%, аксессуары – 5,9-17,7%, сумки – 3,5-14,3%, обувь – 11,8-17,3% (рис. 2.1).

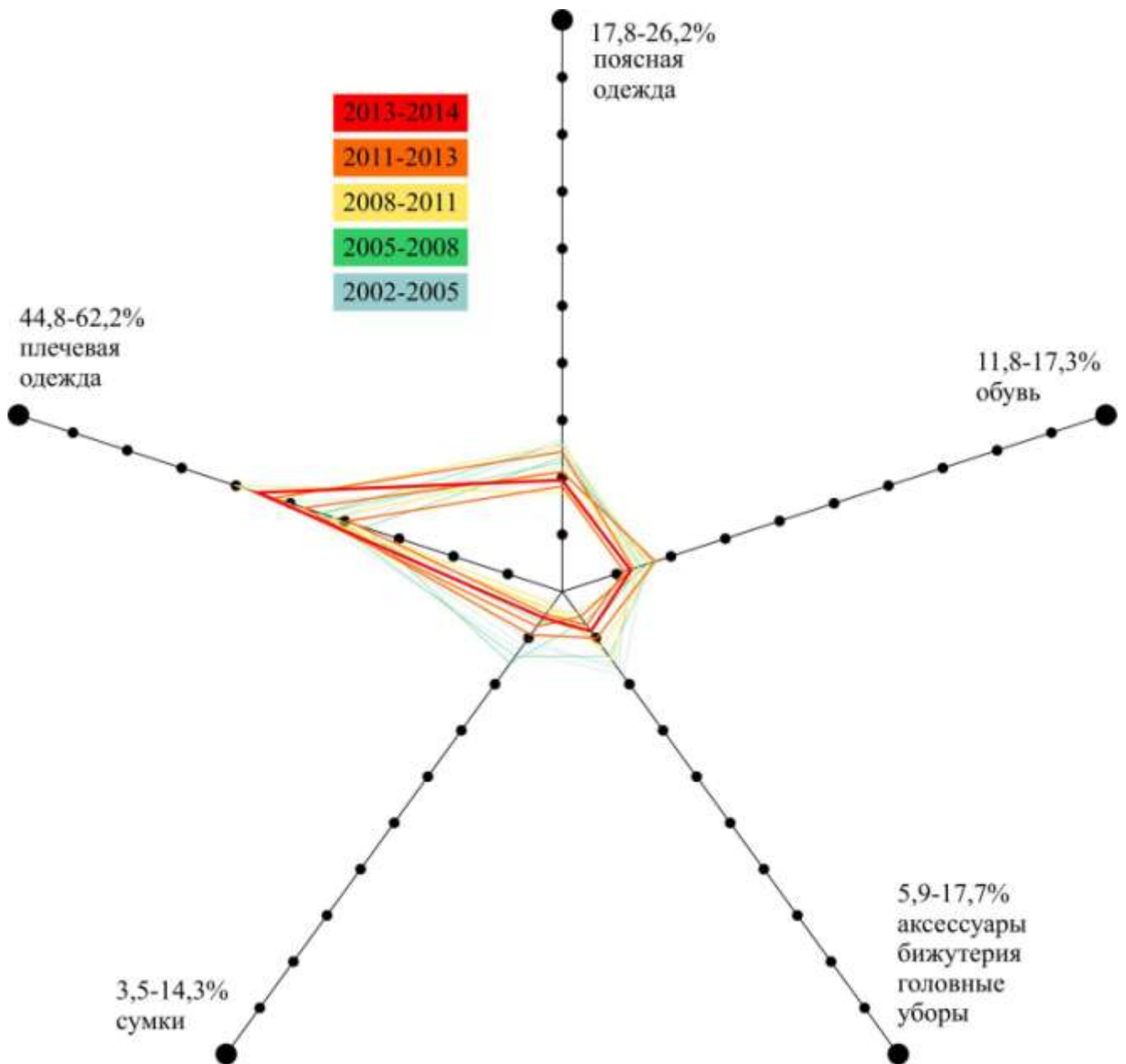


Рис.2.1 Распределение товарных категорий в женской повседневной одежде осенне-зимних сезонов (в процентном соотношении к общему числу моделей за период с 2002 по 2014 гг.)

Средние колебания в различные годы между значениями составляет около 10%. Особенно сильные колебания заметны в категориях аксессуары и сумки, это в свою очередь связано с тем, что данный вид продукции не так сильно подвержен сезонности, как прочие. Это

дает возможность пробовать удлинять период продаж, за счет переноса товара из сезона в сезон, без потери актуальности спроса. Тем самым падает риск перепроизводства и увеличения нереализованных остатков. На основании данных от общего оборота, можно принимать решение по увеличению или уменьшению производства товара, неподверженного сезонности, если есть необходимость сократить производство других сезонных позиций на следующий сезон, таким образом, сохранив общее количество продукции.

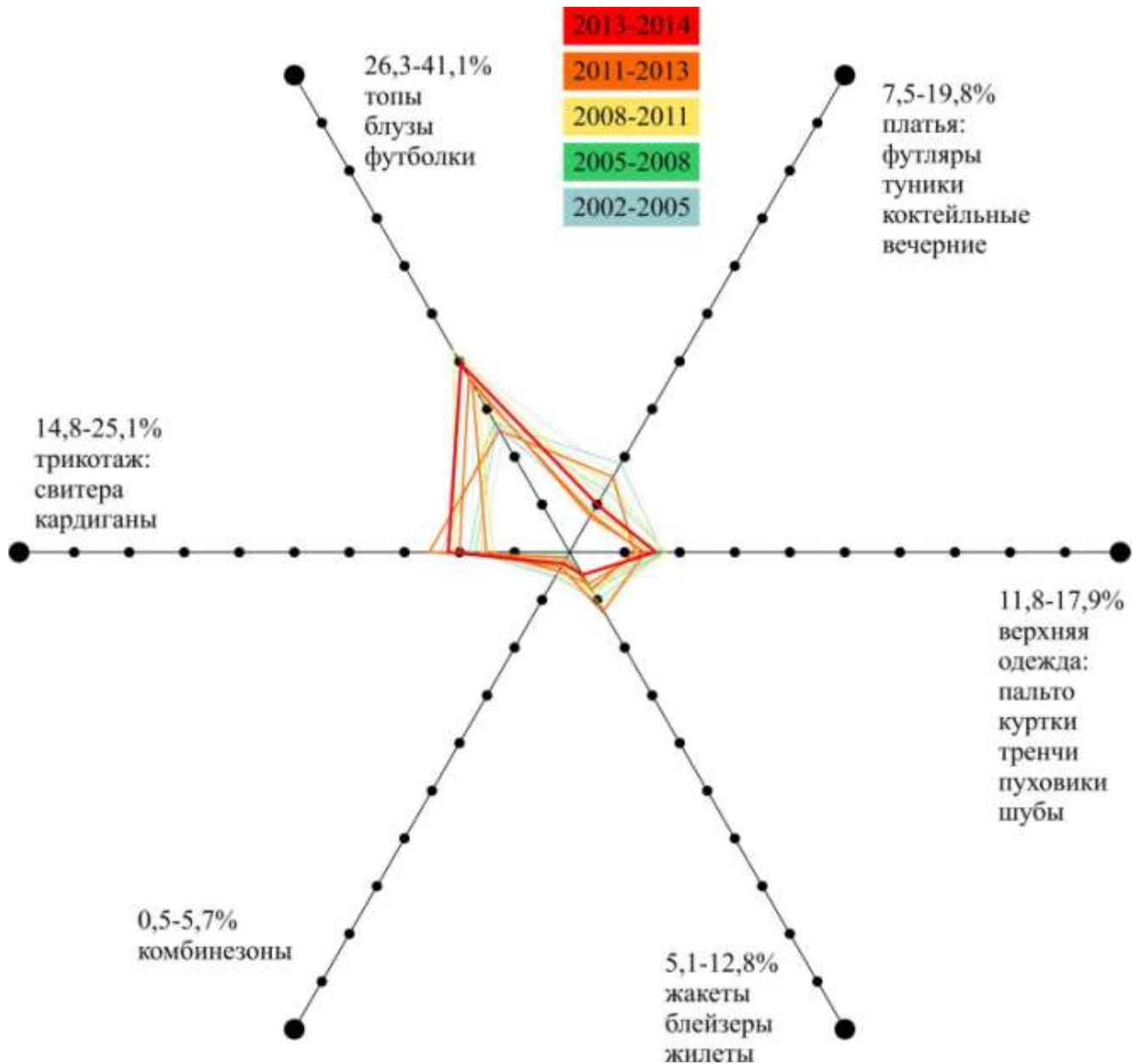


Рис.2.2 Распределение товарных ячеек категорий плечевой группы одежды (в процентном соотношении к общему числу моделей за период 2002 - 2014 гг.)

Товарные ячейки плечевой группы разделены на верхнюю одежду, жакеты, трикотаж, блузы, топы, платья, комбинезоны (рис 2.2). Основными группами выступают трикотаж 14,8-25,1%, топы и блузы 26,3-41,1%, это связано с универсальностью ношения и демисезонностью данной продукции. Как в случае с аксессуарами и сумками, можно не опасаться перепроизводства и нереализованных остатков. Остается важным только чрезмерная актуальность и модность каждой модели в частности, которые могут препятствовать спросу товара в следующем сезоне.

В свою очередь самые неоднородные показатели у категории платья 7,5-19,8%, это связано с периодически возрастающим спросом на данный вид продукции, однако необходимо отметить 7% минимальное стабильное присутствие на рынке. Стабильность так же показывает верхняя одежда 11,8-17,9%, которая должна обязательно находиться в магазине определенном количестве, согласно сезону. Жакеты напротив сильно подвержены изменениям в количестве ассортимента, это связано с ростом или спадом модной актуальностью на данный вид продукции, который составляет 5,1-12,8%. Самую минимальную позицию занимают комбинезоны 0,5-5,7%. Выявлена закономерность обратной пропорциональности между комбинезонами и платьями, которая составляет, около 0,98% изменения в одну или другую сторону.

Товарные ячейки поясной группы разделены на брюки 30,1-44,2%, джинсы 17,6-23,1%, шорты 0,8-7,3%, юбки 17,2-34,9%, леггинсы 4,7-12,8%. (рис. 2.3) Важно отметить, что на сегодняшний день юбки в целом занимают не больше одной четверти от всей поясной группы товаров. Это связано с тем, что с момента заимствования брюк из мужской моды, расширилось само количество моделей джинсами, спортивными брюками и леггинсами. Так же имеет смысл обособленно рассматривать категорию джинсов, которые за свою историю крепко заняли отдельную нишу в повседневной одежде, учитывая тот факт, что многие компании строят свою концепцию полностью на джинсовой одежде. Отдельное внимание следует уделить возрастающей популярности спортивных моделей брюк и леггинсов.

Товарные ячейки обувной группы разделены на сапоги 9,2-18%, полусапоги 5,4-13,9%, ботинки 8,7-20,1%, туфли лодочки на каблук 13,5-22%, босоножки 7,9-18,3%, классические мужские туфли 5,5-13,8%, мокасины 2-6,6%, балетки 12,3-16,4%, сандалии 0,2-1,1%, кеды 8,9-17,1%, кроссовки 0,8-9,7% (рис. 2.4). Несмотря на то, что исследовались только зимние коллекции, лишь 4 моделей из 11 носили ярко выраженный сезонный характер. Оставшиеся модели можно отнести либо демисезонным, либо летним. Таким образом, можно сделать вывод, что зимние коллекции обуви в среднем должны замещаться на 47,3% сезонными моделями, от общего количества производимой продукции. В свою очередь это делает



категорию обуви коммерчески выгодным товаром, поскольку вне зависимости от моделей и сезона, ее можно реализовывать круглогодично.

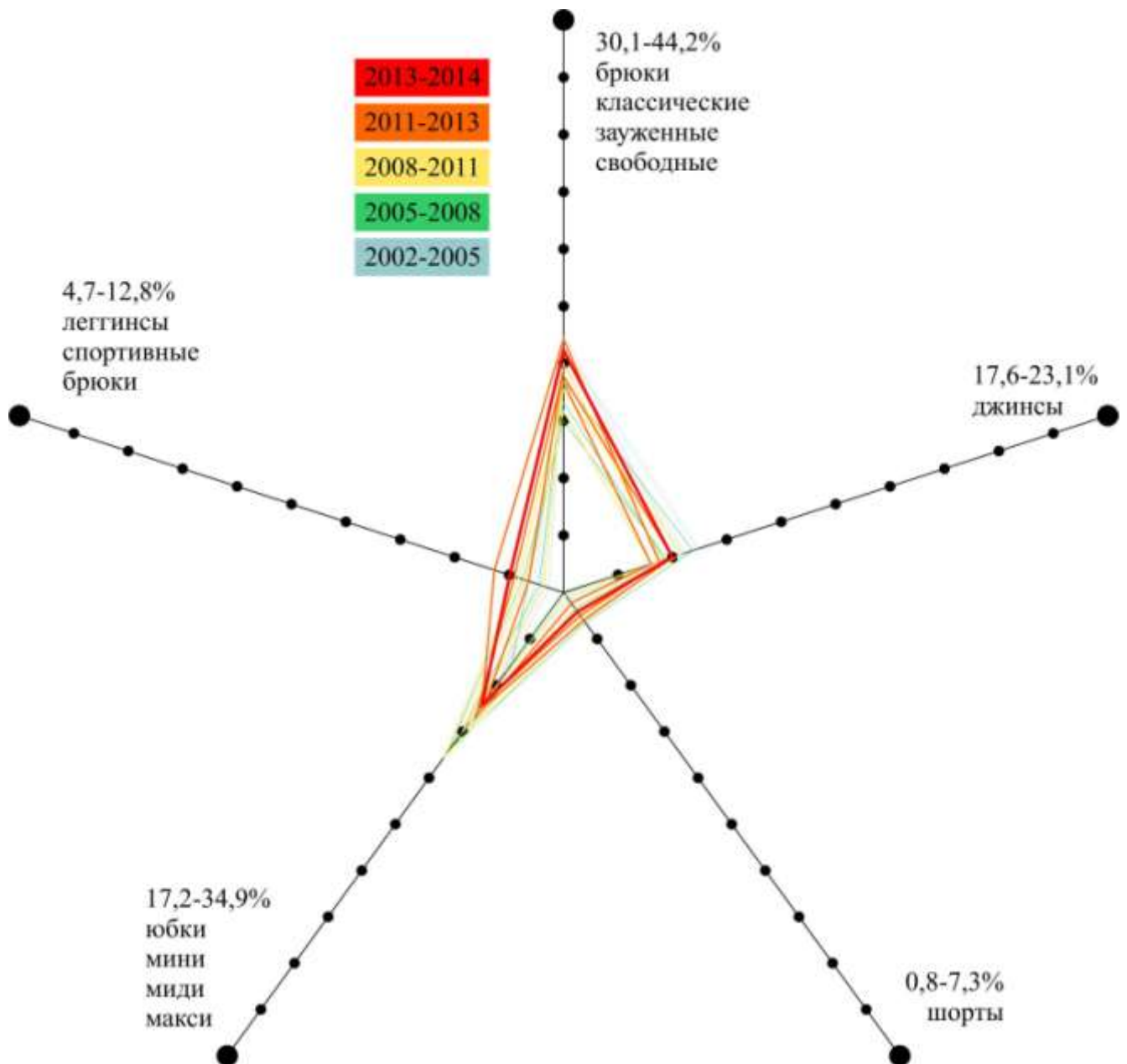


Рис. 2.3 Распределение товарных ячеек категорий поясной группы одежды (в процентном соотношении к общему числу моделей за период 2002 - 2014 гг.)

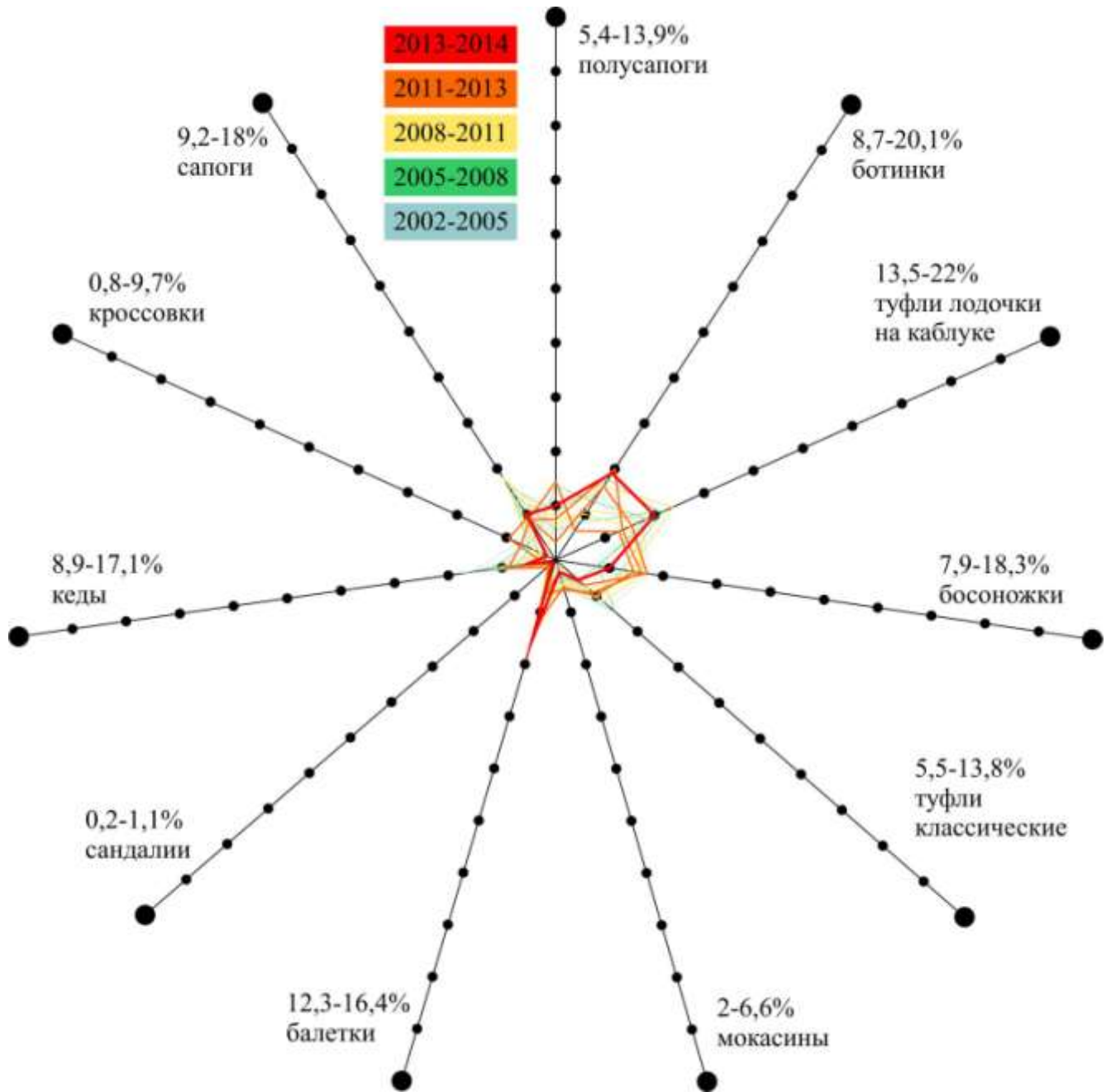


Рис.2.4 Распределение товарных ячеек категорий обувной группы (в процентном соотношении к общему числу моделей за период 2002 - 2014 гг.)

Товарные ячейки сумочной группы разделены на классические женские сумки через плечо 20,2-34,5%, большие сумки и сумки мешок 28,9-40,1%, сумки портфель 17,5-28,4%, рюкзаки 5,6-14,5%, клатчи 4,8-11,9% (рис. 2.5). Разделение по моделям достаточно пропорциональные и сильным изменениям во времени не подвергаются. Как было описано выше, это связано с круглогодичной востребованностью данной продукции.

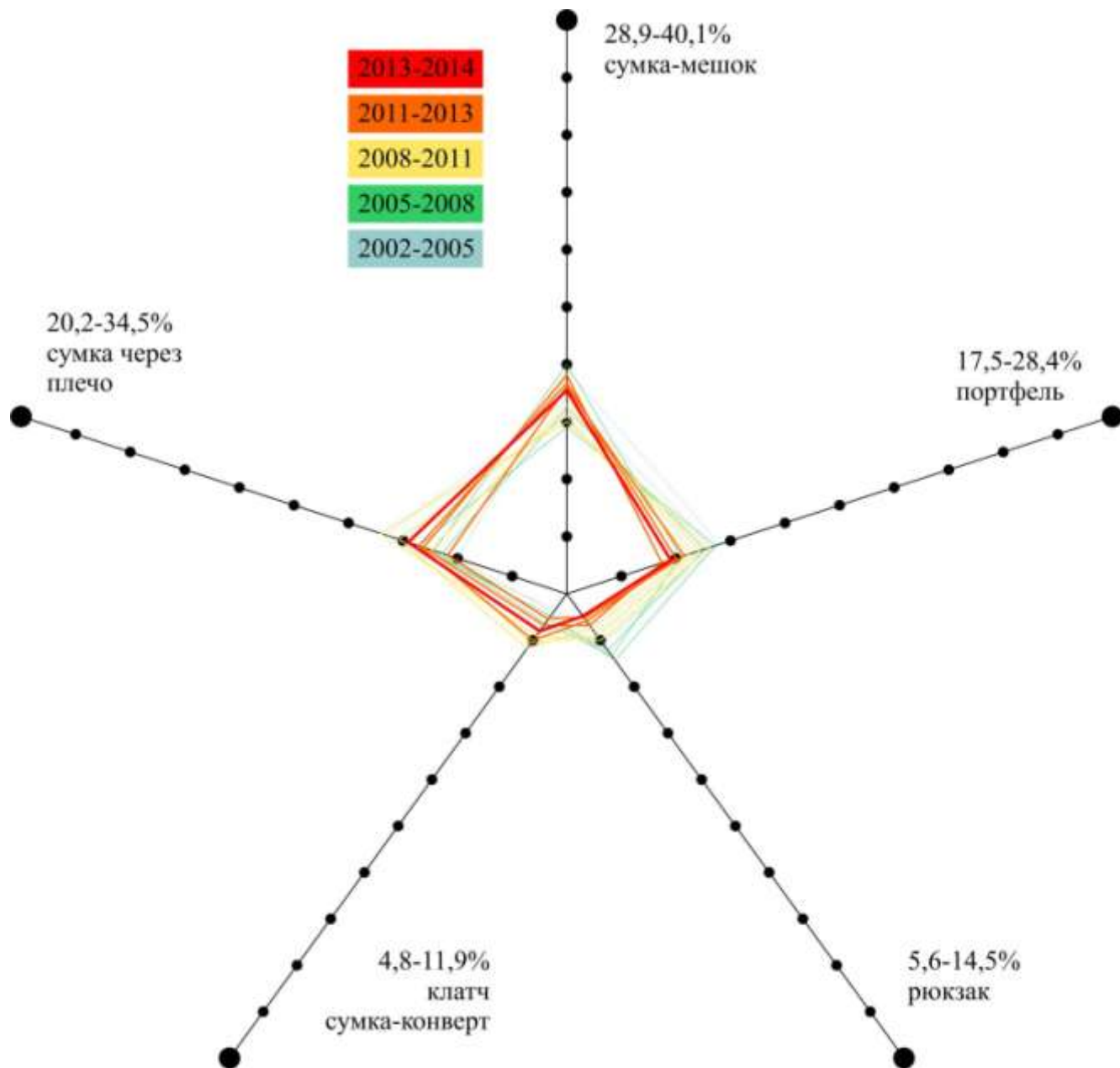


Рис.2.5 Распределение товарных ячеек категорий сумочной группы (в процентном соотношении к общему числу моделей за период 2002 - 2014 гг.)

Разделение товарных ячеек в аксессуарной группе может сильно меняться в зависимости от сезона и модных тенденций. Были выявлены сильные изменения в количестве моделей в категориях ремни, перчатки и бижутерия. В целом основное предпочтение всегда уделяется шарфам и платкам 42,7-54,6%, так же бижутерии 8,9-18,7% и головным уборам 12,8-21,3%. Оставшиеся 10% делят между собой ремни 4,9-9,7%, перчатки 2,2-8,7%, кошельки 1,8- 7,9%, очки 2,4-5,9%, зонты 0,7-4,2% (рис. 2.6).

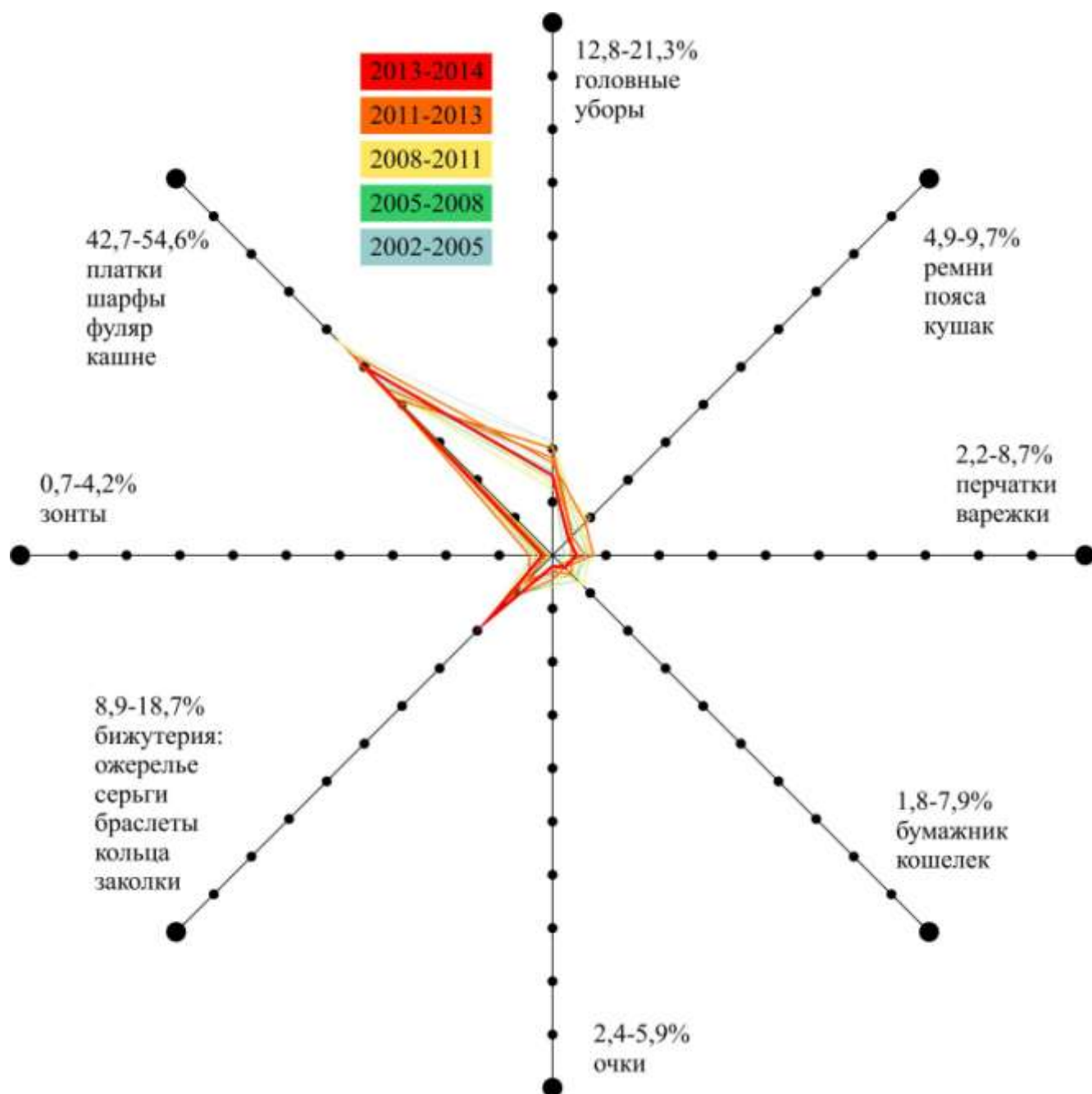


Рис.2.6 Распределение товарных ячеек категорий аксессуаров (в процентном соотношении к общему числу моделей за период 2002 - 2014 гг.)

Анализ механизмов формирования ассортиментной матрицы показал, что сезонные требования, предъявляемые к зимней одежде, не касаются всех групп товаров, а спрос на некоторые позиции сохраняется круглогодично. Так же выявлено, что за счет таких категорий, как сумки, аксессуары и обувь можно компенсировать суммарное количество производимой продукции, если спрос на другие группы товаров стал падать, тем самым сохранив общий оборот [69]. Можно сделать вывод, что правильно подобранный ассортимент товара и контроль

над ним, независимо от структуры и торговой специфики, способен обеспечить стабильный рост продаж, учитывать сезонные колебания и внешнеэкономические изменения.

Для составления ассортиментной матрицы более нишевых категорий товаров можно производить разделение так же по фасонам, длинам изделия, цветам, наличию орнаментов, типам тканей и т.д. Целесообразность разделение товаров на дополнительные подкатегории оправдана, если это позволяет отслеживать спрос покупателей, наличие необходимого минимума товара, изменение общестилевых тенденций. Ассортиментная матрица не должна включать в себя параметры разделения по художественно-графической составляющей коллекции. Данное разделение возможно только лишь при наличии одновременно нескольких коллекций в ассортименте магазина.

### **2.3 Составление методики виртуального построения ассортиментной структуры промышленной коллекции одежды и ее внедрение в систему проектирования костюма**

Задачей раздела является разработка алгоритма формирования ассортиментной матрицы при разработке коллекции одежды.

Для решения данной задачи были составлены соответствующие проектировочные таблицы. Для их составления использовались данные, полученные в ходе исследования механизмов формирования ассортиментных матриц. Ассортиментная структура коллекции включает в себя анализ данных о продажах последних четырех коллекций [58], в ходе которого выявляются постоянные товарные позиции, высоко востребованные позиции в последнем сезоне, низко востребованные или неактуальные позиции. Основная задача - разбивка ассортимента на группы по степени влияния на общий результат. Как правило, в качестве принципов группировки используется величина выручки, получаемой от конкретной ассортиментной группы на фоне общего объема продаж. В результате анализа можно будет произвести ранжирование товаров. Определить модели, которые необходимо жестко контролировать, так как они обеспечивают большую долю в общем объеме продаж и обеспечивают высокую доходность. Контроль над следующими группами товаров, чья прибыль ниже, может быть текущим или производиться периодически.

Важно отметить, что подобный анализ должен проводиться постоянно перед разработкой каждой коллекции. Это позволит определить постоянно необходимые потребителям ассортиментные позиции и не исключить их из ассортиментного портфеля. Часто бывает что товар, который несет на себе небольшую долю продаж, но продается со стабильной периодичностью, востребован в совокупности с какой-либо другой продукцией. Так же

возможно, если исключить данный вид товара из ассортимента, то это может привести к тому, что через определенное время оставшийся товар распределиться по тому же правилу («20/80»), но общий результат деятельности предприятия может снизиться на 50% [71].

Так же для составления ассортиментной структуры коллекции необходимо определить объем разрабатываемых моделей относительно общего объема всех товарных позиций и отдельно внутри каждой товарной группы (табл. 2.1). При работе с таблицей использовались усредненные данные, полученные в ходе исследования механизмов формирования ассортиментных матриц. В расчете необходимого количества ассортимента можно использовать как числовые значения, так и проценты. Последний позволяет легче пропорционировать ассортиментную структуру на любой объем коллекции, что в свою очередь будет способствовать гармонизации совместимости товарных единиц между собой, вне зависимости от поставленных задач перед дизайнером.

Ассортиментная структура (рис. 2.7) объединяет все товарные категории, с сохранением их пропорций и позволяет распределить в рамках коллекции. В данном случае при составлении таблицы так же применялся процентный расчет ассортимента. В качестве среднего объема коллекции использовалось 40 единиц, подобное количество моделей было определено опытным путем в ходе исследования.

Основой ассортиментной структуры являются товарные ячейки, которые могут самостоятельно или минимальным количеством заполнить один образ. Подобными товарными позициями, как правило, являются платья и комбинезоны, так же иногда выступают трикотажные изделия в виде крупных свитеров или кардиганов, которые представляют собой скорее разновидности платья. Во вторую очередь товарные позиции плечевой и поясной группы, которые при минимальной комбинации могут составить заверченный образ. Чаще всего сюда полностью входит вся поясная группа и легкий ассортимент плечевой: топы, блузы, футболки, свитера. Встречаются исключения в виде жакетов, курток или пальто, когда ношение подразумевается непосредственно на тело, в большинстве случаев данные варианты являются авторской задумкой [71].

Оптимальным количеством необходимых моделей для разработки в сумочных, аксессуарных и обувных товарных группах рекомендуется сохранить в соответствии показателями о продажах. Увеличение или уменьшение количества моделей продукции определяется индивидуально производителем, в зависимости от стратегических планов по расширению точек реализации, производственных мощностей или изменения ценовой политики в будущем.

Таблица 2.1. Процентный расчет данных ассортиментной структуры на основе анализа результатов продаж

Наименование	Доля от объема всей партии	Доля от объема товарной группы
1	2	3
<b>товарные категории</b>		
плечевая одежда	40%	
поясная одежда	24%	
обувь	14%	
сумки	10%	
аксессуары	12%	
<b>товарные ячейки категории плечевой группы одежды</b>		
верхняя одежда	6,4%	16%
жакеты	3,4%	8,5%
комбинезоны	1,2%	3%
трикотаж	8,6%	21,5%
топы	13,6%	34%
платья	6,8%	17%
<b>товарные ячейки категории поясной группы одежды</b>		
брюки	9,6%	40%
джинсы	4,9%	20,5%
шорты	0,96%	4%
юбки	6,24%	26%
легинсы	2,04%	8,5%
<b>товарные ячейки категории обувной группы</b>		
сапоги	1,47%	10,5%
полусапоги	0,91%	6,5%
ботинки	1,54%	11%
туфли лодочки	2,03%	14,5%
босоножки	1,26%	9%
босоножки	1,54%	11%
туфли	0,91%	6,5%
мокасины	0,35%	2,5%
балетки	1,61%	11,5%
сандали	0,07%	0,5%
кеды	1,47%	10,5%
кроссовки	0,98%	7%
<b>товарные ячейки категории сумочной группы</b>		
сумка-мешок	3,55%	35,5%
портфель	2,1%	21%
рюкзак	1%	10%
клатч	0,7%	7%
сумка на плечо	2,65%	26,5%

1	2	3
<b>товарные ячейки категории аксессуарной группы</b>		
головные уборы	16%	1,92%
ремни	7,5%	0,9%
перчатки	4%	0,48%
кошельки	3%	0,36%
очки	4,5%	0,54%
бижутерия	14%	1,68%
зонты	2%	0,24%
платки	49%	5,88%

Пропорциональное распределение моделей сумок, аксессуаров и обуви между образами в коллекции можно осуществлять по параметрам данных товарных групп. Таким образом, ассортиментная структура коллекции позволит определить необходимые параметры, которые лягут в основу проектируемых задач. Это будет являться своего рода каркасом, на который впоследствии необходимо будет наложить модные пропорции, стилеобразующие элементы и творческий замысел автора.



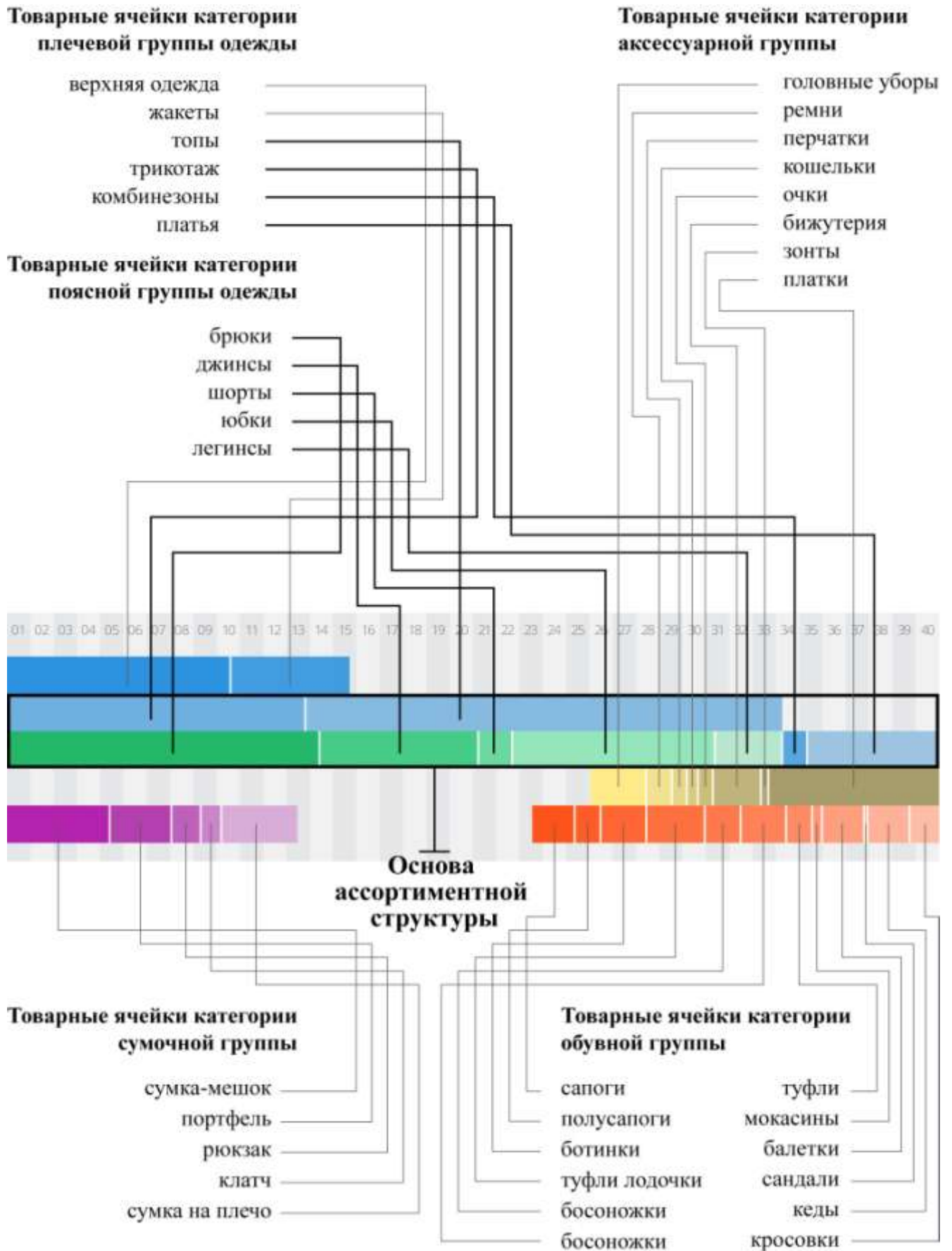


Рисунок 2.7. Ассортиментная структура, наложенная на параметры коллекции объемом из 40 моделей

**Выводы по 2 главе:**

1. С целью формирования эффективного планирования производственных задач выявлены механизмы исследования предпроектной ситуации, на основе статистического предвидения общей активности рынка и актуальности разрабатываемой продукции компании и установлены критерии оценки эффективности ассортиментной матрицы в промышленных коллекциях одежды.

2. На основе критериев оценки механизмов актуализации производимой продукции проведен эксперимент по исследованию хронологической трансформации ассортиментной матрицы коммерчески успешных промышленных коллекций одежды, в ходе которого были выявлены приемы определения баланса внутри товарных групп, принципы формирования ассортиментной структуры коллекции, методы планирования изменения производственных объемов в будущем.

3. В результате исследования механизмов построения ассортиментной структуры разработана методика распределения товарных позиций в условиях модельного ряда проектируемой коллекции одежды, которая должна обеспечить удобство совместимости комплектов костюма, как при создании образа, так и при организации размещения готовой продукции внутри торгового пространства. Данный подход к проектированию коллекции позволит определять востребованный объем, модели и качество продукции, необходимой для удовлетворения запросов лояльной аудитории к данной компании.

4. В рамках методики построения ассортиментной структуры коллекции одежды разработан принцип формирования ассортиментной матрицы, который будет способствовать гармоничному распределению вспомогательных товарных позиций, преимущественно аксессуарной группы, необходимых для выравнивания общего объема изготавливаемой продукции, с целью сохранения широкого ассортимента и возможностью сокращения производственных издержек.

### **ГЛАВА 3. ИССЛЕДОВАНИЕ ВОПРОСОВ КОМБИНАТОРНОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ КОЛЛЕКЦИЙ МОДНОЙ ЖЕНСКОЙ ОДЕЖДЫ**

#### **3.1 1 Анализ художественных направлений изобразительного искусства XIX-XXI вв.**

##### **3.1.1 Выбор критериев анализа художественных направлений XIX-XXI вв., формирующих стилеобразующие принципы выразительности в костюме**

В ходе установления периодичности функционирования различных методов формообразования, в дизайне выстроилась определенная последовательность развития теоретической концепции восприятия объекта, основанная на живописных принципах выразительности. Ее суть заключается в исследовании художественных произведений в соответствии с художественными задачами [72].

Оценочный анализ следует проводить по исследованию пяти основных параметров произведения, которые помогут определить методологическую значимость для составления программного языка мультимедийных и виртуальных видов искусства [73]:

- истоки концепции;
- концепция и замысел художественного направления;
- аспекты научно-технического развития;
- принципы и приемы выразительности;
- композиционная структура.

Помимо методологической основы для виртуального проектирования, необходимо сформулировать принципы новой формальной логики, основанной на внутреннем «резонансе» виртуальных форм, определить синтез искусств через эквивалентность используемых ими «языков» [6]. Конечная цель заключается в предоставлении художнику средств совершенствования его мастерства и понимания аспектов виртуального проектирования, обучению грамматике компьютерного языка в рамках теоретического курса. Это позволит описать заново любые явления, глубже ощутить внутренний эмоционально-духовный смысл художественного произведения через погружение в искусственно воссозданный мир автора и вызвать адекватное замыслу художника восприятие у зрителей [74].

Установление взаимосвязей развития художественных направлений производилось на основе бифуркационного дерева В.П.Бранского, которое в свою очередь строится на законе дифференциации и интеграции реальности и отражает феноменологические закономерности в развитии стиля, в большинстве случаев, ускользающие при поверхностном подходе к истории живописи. Согласно данному подходу, исследование должно проводится по ключевым

художественным течениям в изобразительном искусстве, которые оказывали влияния на последующие стилевые направления [75].

Хронологические границы рассматриваемого материала определяются постановкой проблемы и временным периодом, начинающимся с 1860-м годов до настоящего времени. Нижняя граница, характеризует начало нового осознания оптических возможностей в живописи, не только с точки зрения психологии восприятия, но и творческого осмысления его применения в области искусства и дизайна. Именно в это время возникшие теоретические разработки в творческой деятельности стали нормой, расширяющей границы жанров и видов искусства. Была введена категория художественного метода, которая вырабатывалась каждым автором самостоятельно в ходе становления его мастерства и мировоззрения как системы эстетических, нравственных, философских и прочих убеждений. Понимание художественного метода подразумевает под собой совокупность наиболее общих принципов эстетического освоения действительности, которое устойчиво повторяется в творчестве автора, образующих направление, течение или школу [75]. В ходе исследования художественных стилей были установлены взаимосвязи влияния на них новых концептуальных парадигм, определявших направление развития творческих замыслов практиков каждого периода (рисунок 3.1, 3.2, 3.3). Воздействие научных идей или технических открытий помогали художникам объединять усилия, переосмыслять бытие, последовательно формировать и подталкивать создание модернистских живописных теорий и методологий [76].

Так же на основе исследования был составлен каталог стилевых направлений в costume, отражающих живописные течения в изобразительном искусстве (Приложение А). Выявлены принципы художественной выразительности каждого стиля, и приемы их интерпретации в costume с точки зрения технологической обработки, декоративной отделки и разработки поверхности материала.

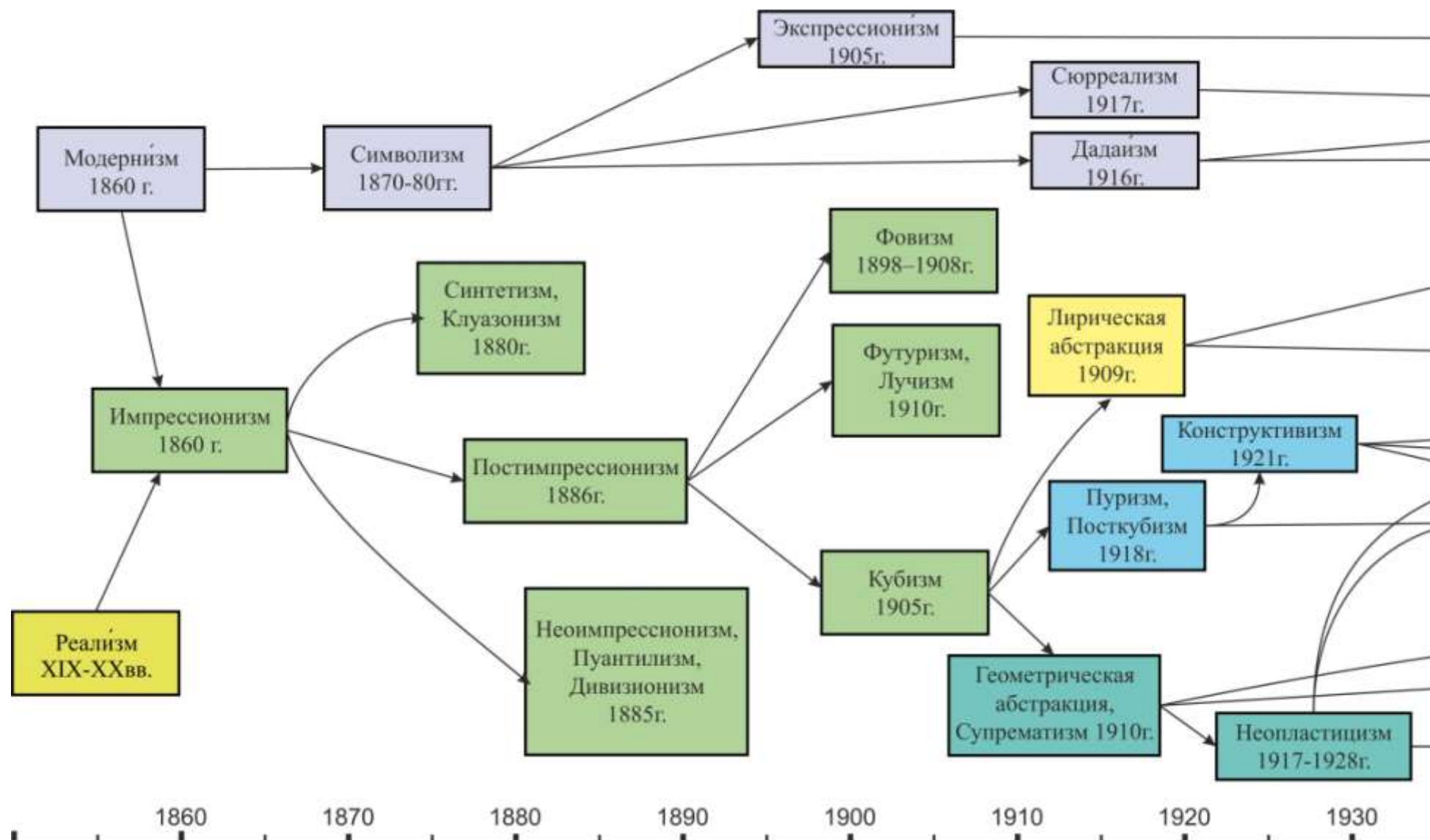


Рисунок 3.1 Установление взаимосвязей развития периодичности художественных концепций начала XIX – XXI вв.

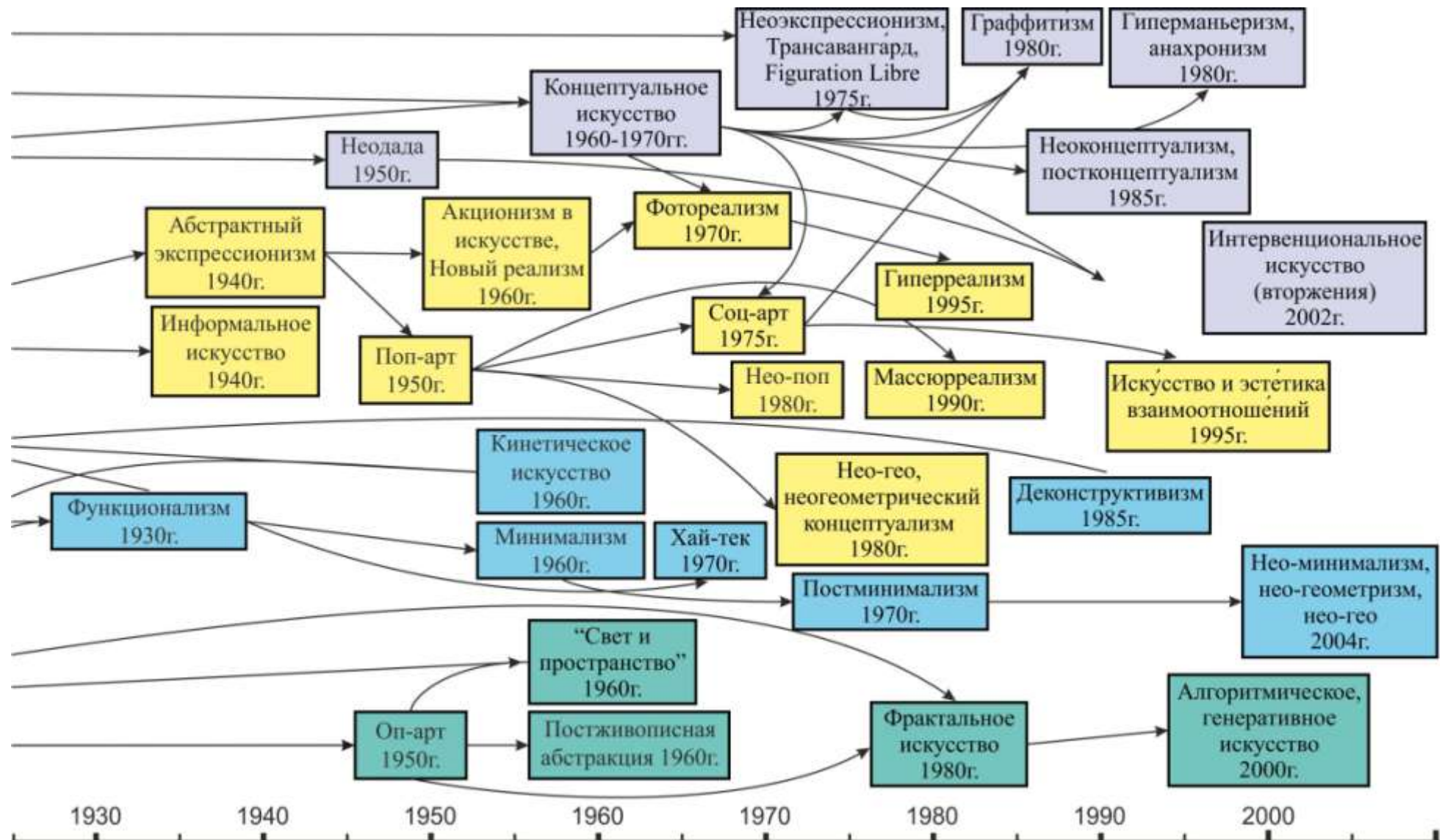


Рисунок 3.1 Установление взаимосвязей развития периодичности художественных концепций начала XIX – XXI вв.

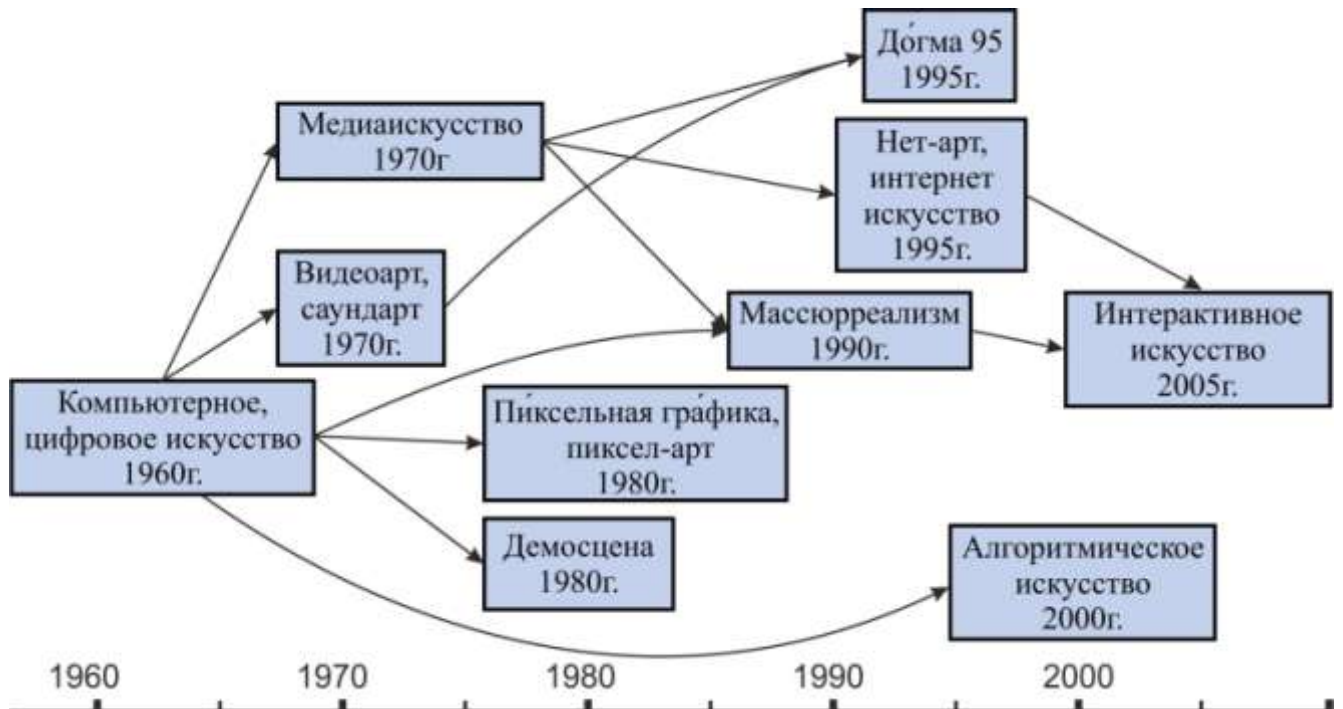


Рисунок 3.3 Установление взаимосвязей развития периодичности художественных концепций начала XIX – XXI вв.

### 3.1.2 Периодизация развития художественных направлений на основе эволюционного формирования концепций под действием научно-технического прогресса и социально-культурных внешних факторов

Началом установления концепций переосмысления творческих подходов стал переходный период от классической живописной школы, когда в произведениях нового искусства начали исчезать образы реальных предметов, отражающих быт, явления жизни. Выдвинулась новая задача выражения знаковых структур, развивающихся в психофизиологических областях человеческого существования, мышления и восприятия. Возникла направленность в искусстве, которая включала в себя научные знания из психологии визуального восприятия. Различные интерпретации первоисточника, объекта вдохновения позволяли взглянуть на одну и ту же форму по-разному, в зависимости от замысла автора. Используя определенную методику, они могли: создавать различные эффекты восприятия, либо визуальное уплощение объекта, либо давать максимальное количество информации о форме, за счет ее «разворачивания» в пространстве, либо акцентировать на нем внимание, заменять реальные предметы на их геометрические или лирические образы. Модернистская парадигма ставила главной целью создание оригинальных произведений, основанных на внутренней

свободе и особом авторском видении мира, несущем новые выразительные средства изобразительного языка [6].

Первыми, кто наравне с появлением модернизма сформировали свое видение, были импрессионисты и пуантилисты (Примеры работ и таблицы с описанием художественных принципов выразительности представлены в Приложении А (рис. А.1, А32)). Начало их поисков относится к 1860 годам, когда молодых художников уже не устраивали средства и цели академизма, вследствие чего каждый из них самостоятельно искал иные пути развития своего стиля. Художники не поднимали философские проблемы и даже не пытались проникать под цветную поверхность будничности. Вместо этого импрессионизм сосредотачивается на поверхностности, текучести мгновения, настроения, освещении или угле зрения. Как и искусство возрождения, импрессионизм строится на особенностях и навыках восприятия перспективы. Вместе с тем ренессансное виденье взрывается доказанной субъективностью и относительностью человеческого восприятия, которое делает цвет и форму автономными составляющими образа. Для импрессионизма не так важно, что изображено на рисунке, но важно как изображено [77].

Можно проследить влияние на тот момент молодой, развивающейся во Франции отрасли науки – социологии. В искусстве были отброшены библейские, литературные, мифологические, исторические сюжеты, присущие официальному академизму. Вместо этого появилось виденье будничности и современности. Картины отражали лишь позитивные стороны жизни, основными сюжетами были люди в движении, во время забавы или отдыха, представляли вид определенного места при определенном освещении, мотивом их работ была также природа. Брались сюжеты флирта, танцев, пребывание в кафе и театре, прогулок на лодках, на пляжах и в садах. Если судить по картинам импрессионистов, то жизнь — это очередь маленьких праздников, вечеринок, приятных времяпрепровождений за городом или в дружеском окружении. В свою очередь это привело к тому, что импрессионисты одни из первых стали рисовать на воздухе, не дорабатывая свои работы в мастерской. Пленэр стал основным местом работы импрессионистов, где удобней схватить мимолётное впечатление от увиденного, что стало возможным благодаря изобретению стальных туб для краски, которые в отличие от кожаных мешочков можно было закрыть, чтобы краска не высыхала. Особое внимание они уделяли взаимоотношению предмета с окружением, исследование изменения цвета и тона объекта в изменяющейся среде. Тем самым, сформировавшаяся живописная техника позволила с легкостью внедрить человека в естественное для него обитание, растворить его в пространстве, найти его взаимоотношение с окружением, исследовать изменения цвета и тона в изменяющейся среде [78].



Разработанная в тонкостях колористическая система во многом способствовала развитию Импрессионизма, при котором сложные тона разлагались на чистые цвета солнечного спектра. Они накладывались на холст отдельными мазками в расчете на оптическое смешение в глазу зрителя, что создавало удивительно светлую, как бы трепещущую живопись. Вибрация на полотнах импрессионистов, достигаемая за счёт подрагивающих переливающихся мазков, - это удивительная находка, была подсказана им Эжен Делакруа, который, будучи одержим идеей передачи движения, в бесстрастном неистовстве романтизма уже не удовлетворялся формой наложения мазков и насыщенностью красок, а применял вибрирующие мазки [77].

Художники отказались от контура, заменив его мелкими отдельными и контрастными мазками, которые они накладывали в соответствии с теориями цвета Шеврёля, Гельмгольца и Руда. Солнечный луч расщепляется на составляющие цвета: фиолетовый, синий, голубой, зелёный, жёлтый, оранжевый, красный. Но поскольку синий цвет является разновидностью голубого, то их число сводится к шести. Две положенные рядом краски усиливают друг друга и, наоборот, при смешении они утрачивают интенсивность. Таким образом, стало возможным не смешивать краски на палитре и получать нужный цвет путём правильного наложения их на холст [79]. К тому же все цвета разделены на первичные, или основные и сдвоенные, или производные, при этом каждая сдвоенная краска является дополнительной по отношению к первой:

- голубой — оранжевый;
- красный — зелёный;
- жёлтый — фиолетовый.

Можно выделить основные художественные принципы выразительности, которые легли непосредственно в живописную технику того периода:

- иллюзорность и эффект мерцания за счет мелких цветowych пятен сближенных по тону;
- растворение объектов в окружающей обстановке при помощи сближенных оттенков цветов и отсутствия резких контуров и линий;
- эффект движения внутри картины за счет техники нанесения вибрирующих мазков.

Основной научной базой для художников было стремление довести до логического завершения эмпирические находки иллюзорных явлений в природе на основе научных достижений, передать с помощью живописных приемов все богатство оптических эффектов. Они главным образом заимствовали теоретическую составляющую, апеллирующую к психологическому восприятию зрителя [80].

Позже, под влиянием интереса к бурному развитию психологии, сформировались определенные живописные течения, целью которых было синтезировать эмоциональные и

психологические переживания автора, передать восприятие видимого и воображаемого мира, зачастую создаваемого на полотне по воспоминаниям некогда увиденном. Поэтому допускалось упрощение изображения, излишняя декоративность, также часто изображаемое передавалось яркими, необычно сияющими красками.

Импрессионизм и пуантилизм в костюме в первую очередь проявляются при помощи художественной разработки поверхности материала пятновым рисунком на ткани, тем самым визуально растворяя силуэт фигуры. Поверхность материала может быть так же разработана за счет декоративной отделки бисером и вышивкой, создающей эффект мерцания и цветового перелива. В данном случае конструкции моделей одежды используется преимущественно лаконичные, с минимальным количеством элементов кроя и складок. Отличительная особенность интерпретации художественного стиля импрессионизм в костюме заключается в создании внутреннего движения композиции (рис. А.2). Пуантилизм, напротив стремится к созданию статичной композиции в костюме (А.4).

Первыми под воздействие новой науки стали постимпрессионизм, синтетизм и клуазонизм (рис. А.5, А.6). В своих работах художники добивались глубокой эмоциональности и одновременно декоративности за счет статичных и контрастные по цвету композиции. Технической целью для них было:

- передать эмоционально-психологическое восприятие автора внешнего вида изображаемой формы;
- воплотить в картине свои собственные чувства в отношении изображаемого объекта;
- синтезировать эстетичность линии, цвета и формы изображения;
- все полотно разделялось на несколько плоскостей разного цвета в соответствии с изображаемыми фигурами или предметами;
- каждая из плоскостей очерчивалась причудливо изгибающимися широкими контурными линиями;
- главная роль отводилась чистым контрастным цветам, которые придавали живописной плоскости особый декоративный эффект;
- линии горизонта искусственно поднималась, разрушая привычную перспективу натурального пространства;
- фигуры нарочито визуально уплощались и становились похожими на тени;
- статичная и контрастная по цвету композиция, для достижения глубокой эмоциональности [77].

В костюме синтетизм и клуазонизм интерпретируется за счет нарочитой обводкой контрастным контуром конструктивных элементов или рисунка на ткани, которые должны

придавать особый эффект декоративности и визуально упрощать форму. Технологически достигнуть данной цели можно при помощи разработки поверхности материала рисунком на ткани, декоративной отделкой, аппликацией, окантовкой. конструктивно-технологическим методом (рис А.7).

Эмоциональность и декоративность постимпрессионизма и клуазонизма в максимальной силе раскрылась в фовизме (рис. А.10). Картины оставляли у зрителя ощущение энергии и страсти, и французский критик Луи Восель назвал этих живописцев дикими зверями (фр. les fauves). Это было реакцией современников на поразившую их экзальтацию цвета, «дикую» выразительность красок. Так случайное высказывание закрепилось как название всего течения [81].

Силу художественного выражения Фовизма создавали бескомпромиссные живописные приемы, далеко ушедшие от академической школы:

- динамичность мазка;
- стихийность, стремление к эмоциональной силе;
- яркий колорит;
- чистота и резкость;
- контрастность цветов;
- спектральные цвета;
- сопоставление контрастных хроматических плоскостей;
- острота ритма;
- резкое обобщение пространства, объема и всего рисунка;
- сведение формы к простым очертаниям;
- отказ от светотеневой моделировки и линейной перспективы [79].

Концепция фовизма в costume проявляется при помощи динамической силуэтной формы с острыми углами и внутренней композиции, контрастных сочетаний ярких цветов. С технологической точки зрения это может быть создано за счет рисунка на ткани, декоративной отделкой поверхности материала и сочетанием различных текстур. Художественный стиль фовизма может так же интерпретироваться в движениях и различных позах фигуры, а так же в макияже и целом образе (А.11).

Параллельно с фовизмом, под сильным влиянием психологии сформировались символизм и в дальнейшем экспрессионизм (рис. А.8, А.14). У художников данных направлений не было четких живописных техник и стилистических ориентаций, их основной задачей было выражение эмоциональной характеристики образов или эмоционального

состояния автора. Художественным способом можно назвать общение со зрителем посредством сильных эмоций [82].

Данные художественные направления получили широкое стилистическое распространение в дизайне костюма, символизм проявляется при помощи визуального воплощения определенного образа литературного, мифического или религиозного персонажа (А.9). Экспрессионизм, в свою очередь, апеллирует к эмоциональным, психологическим и эмпирическим переживаниям автора, которые могут выражаться при помощи специфического макияжа, грима, мимики, позы или движения (А.15). В обоих случаях делается большой упор на конструктивную разработку формы, с целью пересмотреть пропорции фигуры и создать новое видение человеческого тела. В качестве декоративной отделки могут выступать всевозможные материалы и предметы, как органического происхождения, так и искусственного. Основная задача создать сильное эмоциональное воздействие на зрителя и заставить сопереживать ментальным поискам дизайнера.

В дальнейшем символизм оказал влияние на возникновение таких художественных течений, как дадаизм (А.18) и сюрреализм (А.20), которые так же нашли свое отражение в костюме. Дадаизм в дизайне костюма в первую очередь стремится разрушить силуэтную форму, за счет хаотичных драпировок, складок, многослойности, сочетания различных фактур и предметов одежды, стилистически противоречащих друг другу. Так же в декоративной отделке используются коллажи, аппликации, вышивки и рисунки на тканях, характерные по манере исполнения живописным работам дадаистов. В целом стиль проявляется в стремлении разрушения канонов и стандартов эстетики костюма (А.19).

Сюрреализм в дизайне костюма, как и в символизме, проявляется в виде концепции проработки образов коллекции. Основной задачей является создание абсурдных и противоречивых сочетаний натуралистических объектов в их нетипичной интерпретации в рамках костюма (А.21).

Активное развитие машиностроительной отрасли и инженерно-технических открытий в начале века так же оказали значительное влияние на искусство в целом. В частности футуризм, главными художественными принципами которого были скорость, движение и, энергия. Объединив цветовые находки фовизма с художественными формами кубизма, футуризм стремился к непосредственному эмоциональному выражению динамики современного мира (рис. А.16). Дж. Северини подчеркивает стилеобразующую доминанту футуристов – скорость: «Скорость дала нам новую концепцию пространства и времени, и, следовательно, самой жизни». Движение служит четвертым измерением, воплощающим время. «Динамическая форма есть разновидность четвертого измерения» [83].

Для футуристов важным так же является пространство – бесконечное, непрерывное, развивающееся во всех направлениях, с взаимопроникновением внутреннего и внешнего, взаимопроникновением разных «атмосферических планов», взаимопроникновением не только цвета и света, что было заимствованием у импрессионистов, но и самих пластических форм друг в друга. Пространство осознается, пишется и лепится как материальное, а не пустота. Свою преимущество в становлении пространственного видения от импрессионистов и близость с кубистами футуристы открыто признают в манифестах. Художественная техника футуристов полностью нацелена на передачу движения, как в композиционном плане, так и в технике наложения мазков [84]:

- энергические композиции, за счет декомпозиции и искажения;
- необычные пространственные перспективы, часто встречается вид сверху на параболически изогнутую землю;
- «осколочная» композиция полотен;
- фигуры раздроблены на фрагменты и пересекаются острыми углами;
- отрывистые, резко разрезающие пополам профили лиц;
- мелькающие формы, зигзаги, спирали, скошенные конусы;
- наложения последовательных фаз на одно изображение — принцип simultaneity, что создает эффект движения;
- прерывистые линии и ритмы силуэта;
- быстрые и учащенные горизонтальные линии;
- спутанные и трепетно беспокойные линии, как прямые, так и кривые, смешиваются с контурами быстрых жестов людей, обращающихся друг к другу, выразят ощущение хаотичного возбуждения;
- потоки цветных линий-лучей, пронизывающих предметную форму, рассекающих, сдвигающих, дробящих ее;
- исключительное использование чистых цветов для пространств в одновременном контрасте [82].

В дизайне костюма основной задачей художественного стиля футуризм создание внутреннего движения в композиции, за счет визуально-спутанных и трепетно-беспокойных линий. Подобного эффекта можно достигнуть при помощи художественной разработки поверхности материала, декоративной отделки, складок, струящихся многослойных тканей и различных фактурных поверхностей, создающих эффект движения. С конструктивной точки зрения это достигается за счет косового края или диагональных членений (А.17).

Весьма важным этапом развития живописных направлений стал Кубизм, который впоследствии повлиял на конструктивизм, пуризм, и в целом на все виды абстракционизма (рис. А.12). Основными художественными концепциями кубизма были попытки найти простейшие пространственные модели и формы вещей и явлений, в которых выразилась бы вся сложность и многообразие жизни. По существу это примитивизм, воспринимающий мир через формы геометрически правильных фигур [77]. Можно выделить следующие характерные черты данного стиля:

- массивные, несколько грубоватые формы, образованные пересечениями прямых и изломанных линий;

- мелкая детализировка и дробление цельной формы предмета изображения на грани. Стремление проникнуть в структуру вещей, произвести ее анализ, пытаясь отыскать в объектах наиболее устойчивые элементы;

- стремление изобразить реальные объекты множеством пересекающихся плоскостей, создающих образ неких прямолинейных фигур, которые воспроизводят живую натуру;

- применение техники коллажа, смыслом которого являлось создание эффекта неожиданности от сочетания разнородных материалов, а также ради эмоциональной насыщенности и остроты произведения [85].

Художественный стиль кубизма в костюме проявляется через композиционную разработку формы простыми геометрическими элементами и пересекающимися линиями. Подобного эффекта можно достигнуть при помощи графической разработки поверхности материала, декоративной отделки, аппликаций, конструктивным преобразованием формы костюма (А.13).

Попытка кубизма переосмыслить жизненное пространство, через простейшие формы первоэлементов, тем самым избавившись от всего лишнего украшения и разобраться о месте человека в новом изменяющемся мире, может быть связана с научно-техническим развитием в промышленности и социально-экономическими изменениями, которые происходили в этот период. Поскольку именно кубизм заложил те основы пересмотра изображаемого объекта, которые отразились в дальнейшем с одной стороны в абстракционизме, а именно геометрической и лирической абстракций, с другой в конструктивизме и пуризме [86].

Пуризм, отвергая декоративность и деформацию формы, провозгласил идею «очищения» действительности, изображаемой художником. Его целью являлось создание простой, функциональной живописи и архитектуры, в которых эстетическое соединяется с механическим миром, подобным миру машин. Наиболее рациональным считалось

использование точного соединения геометрических орнаментов. В качестве идеальной пропорции для создания гармоничной композиции рассматривалось золотое сечение (рис. А.22). Объект окружающего мира в художественных произведениях заменялся «пластическим символом», «первичным элементом», который должен был выразить внутреннюю сущность предмета или явления. Пуристы призывали к максимальному самоограничению – отбросить все лишнее, второстепенное, отказаться от субъективного произвола (фантазии и свободы творчества) в целях достижения пластического совершенства, образцом которого является машина [82].

Вдохновленные машинной эстетикой, пуристы последовательно приходят в своих работах следующим художественным приемам:

- упрощенные формы и цвета;
- четкие геометрические линии;
- строгие композиции, выстроенные по принципу золотого сечения;
- предметы изображены в соответствии с методами промышленного рисунка – общий план и проекция в перспективе.

В костюме художественный стиль пуризм проявляется в виде сочетания цветовой гаммы, характерной для данного направления и лаконичных силуэтных форм с минимальным количеством элементов в композиции. В основном применяется простой крой свободного силуэта, с минимальным количеством членений и элементов (А. 23).

В свою очередь, в России пуризм проявился в виде конструктивизма (рис. А.24). Теоретическая концепция конструктивизма основывалась на научном анализе особенностей функционирования зданий, сооружений, градостроительных комплексов. Таким образом, идейно-художественные и утилитарно-практические задачи рассматривались в совокупности. Каждой функции отвечает наиболее рациональная объёмно-планировочная структура (форма соответствует функции). На этой волне происходит борьба конструктивистов против стилизаторского отношения к конструктивизму. Иначе говоря, ее участники боролись против превращения конструктивизма из метода в стиль, во внешнее подражание, без постижения сущности. В основном художественными инструментами выразительности были фотография, плакатная графика, объёмные композиции [87].

- в фотографии конструктивизм отмечен геометризацией композиции и съёмкой в головокружительных ракурсах при сильном сокращении объёмов;
- в графических видах творчества конструктивизм характеризовался применением фотомонтажа вместо рисованной иллюстрации;

- стабильная цветовая гамма: чёрный, красный, белый, серый с добавлением синего и жёлтого;
- предельная геометризация форм, подчинение композиции прямоугольным ритмам;
- замещение естественных очертаний человека на геометрические формы [85].

Приверженцы конструктивизма стремились к внедрению производственного искусства в жизнь и быт, провозгласили новые эстетические идеалы, такие как простота, демократичность, утилитаризм предметного мира.

Конструктивизм в костюме, в качестве художественного стиля проявляется через сочетание кроя, в основе которого лежат простые геометрические формы, с геометрическим рисунком на ткани. Так же возможно создание геометрической композиции в костюме заложенной в конструкцию. Образ часто дополняется движениями или позами, имитирующими геометрические объекты или работу механизмов (А.25).

С момента возникновения абстракционизма можно считать начало развития семиотического исследования живописи и основу для формирования методологии технической эстетики. Именно Кандинский первый заговорил о необходимости создания теоретической основы художественного языка, на подобии музыкальной грамоты. Он выделял основные элементы, без которых не может обойтись живописное произведение. Композицию он выделял как внутренне-целесообразное подчинение конкретной живописной цели отдельных элементов и общего строения конструкции [77].

Абстракционизм, как живописное течение, сразу разделился на лирическую абстракцию (рис. А.26) и геометрическую абстракцию (рис. А.30). Характерными признаками абстракционизма являлись, освобожденные от форм реальности, комбинации разноцветных и разновеликих плоскостей простейших геометрических фигур, которые образуют пронизанные внутренним движением гармоничные композиции. Работы абстрактной живописи в первую очередь ориентированы на внутреннее зрение аудитории, а голос души подскажет им подлинную форму произведения [12].

Лирическая абстракция в дизайне костюма, как и в живописном направлении, стремиться к прямому выражению эмоциональных переживаний через воплощение субъективных цветовых впечатлений и душевого состояния автора. В первую очередь это осуществляется в рисунках на ткани и сочетании различных по плотности материалов. Во вторых за счет кроя, который рассматривает силуэтную форму с точки зрения предметной плоскости для размещения на ней абстрактной композиций [77]. В результате крой может, как противоречить, так и подчеркивать фигуру, в зависимости от целей автора (А.27).



Геометрическая абстракция и супрематизм в дизайне костюма проявляется через внутреннюю композицию, которая может являться рисунком на ткани, складками, аппликациями, декоративной отделкой или частью конструкции. Силуэтная форма и конструкция в целом не противоречит естественным пропорциям человеческого тела. Как и в живописном направлении, геометрическая абстракция в костюме стремится художественное пространство путем сочетания различных простых форма, цветных плоскостей, прямых и ломаных линий (А.31). Аналогично и с неопластицизмом (А.32) в костюме, основной задачей которого является максимальная геометризация внутренней композиции, за счет пересекающихся линий под прямым углом. С технической точки зрения это достигается при помощи рисунка на ткани, аппликаций, вязания, декоративной отделки и конструкции. В данном случае целью остается визуальная интерпретация особенностей художественного стиля неопластицизм (А.33).

Лирическая абстракция в дальнейшем повлияла на абстрактный экспрессионизм (рис. А.28), информальное искусство и ташизм (рис. А.36), поп-арт (рис. А.40), акционизм и новый реализм (рис. А.52), социальное искусство (А.102), нео-поп (А.82) и фотореализм (А.94).

Абстрактный экспрессионизм в дизайне костюма апеллирует к художественной разработке поверхности материала, через создания композиции костюма из пятен, не воссоздающих образов реальности, а так же лишенных смысла. Особенностью рисунка является тот факт, что его фрагмент идентичен полному изображению. Как в случае с импрессионизмом, абстрактный экспрессионизм в костюме стремится растворить силуэтную форму в окружающем пространстве (А.29).

Информальное искусство и ташизм в дизайне костюма проявляется за счет идеи создания своеобразных коллажей, возникающих в результате внутренних переживаний автора. Технически это воплощается при помощи аппликаций, сочетания различных рисунков на ткани и текстур, вышивки, вязания. Образ должен создавать впечатление случайности, отсутствие проработанной композиции в костюме, имитацию художественной техники детского рисунка или народных мотивов (А.37) [77].

Поп-арт и нео-поп в дизайне костюме апеллирует к образам массовой культуры, иконам и символам нового времени, гиперболизируя или иронизируя их. На одежду переносятся изображения героев мультипликационных фильмов, логотипы корпоративных компаний, платья имитируют упаковку продуктовых товаров, модели становятся популярными персонажами. Техническое воплощение возможно за счет рисунка на ткани, вышивки и прочей декоративной отделки. Силуэтная форма и конструкция максимально упрощена и лаконична (А.41, А. 83).

Геометрическая абстракция в свою очередь оказала влияние на супрематизм, неопластицизм (рис. А.32), функционализм (рис. А.34), кинетическое искусство (рис. А.50), минимализм (рис. А.48), оп-арт (рис. А.38), «свет и пространство» (рис. А.56), постживописную абстракцию (рис. А.42), фрактальное искусство (рис. А.70), алгоритмическое искусство (А.100), хай-тек (А.64), постминимализм (А.68), деконструктивизм (88), нео-нео (А.80).

Функционализм в костюме интерпретируется в концепции разработки не художественного образа, а в утилитарном назначении. В первую очередь упор делается на удобство и специфику условий, для которых производится изделие. Крой может быть модифицирован для более полного облегания контура фигуры. В качестве материалов используются как натуральные, так и синтетические ткани, в том числе резина, пластиковые вставки, неопрен и прочие (А.35).

Живописное направление оп-арт, использующее различные зрительные иллюзии, имеет широкое распространение в дизайне костюма, как с утилитарной, так и с художественной точки зрения. Иллюзии зрения в одежде могут маскировать недостатки фигуры, приближая ее к модному эталону [61]. С художественной точки зрения оптические приемы дают возможность дизайнеру для эксперимента над визуальным восприятием силуэтной формы, пропорциями фигуры человека, эффектом движения и иллюзии света и тени. Технически это может достигаться рисунком на ткани, многослойностью, макияжем (А.39).

Постживописная абстракция, минимализм и нео-гео в основе которых лежат идеи геометрической абстракции, широко применяются в качестве стилистических направлений в дизайне костюма. Лаконичность выразительных средств и стремление к созданию уравновешенной композиции часто встречается в художественной разработке поверхности материалов. В качестве технических средств выступают рисунки на тканях, аппликации, декоративная отделка, складки, конструктивные членения. При этом силуэтная форма и крой не претерпевают значительных изменений (А.43, А. 49, А.81).

Значительно реже в дизайне костюма можно встретить стилистическую интерпретацию кинетического искусства и «свет и пространство». Это связано со сложностью технического воплощения, которые требуют внедрения механических конструкций или электронных компонентов в структуру костюма, что затрудняет процесс ношения. Кинетическое искусство в костюме дополняет модель динамическими или трансформирующимися элементами в одежде, параллельно с процессом демонстрации на подиуме, что визуально меняет восприятие образа, создавая иллюзию механического объекта (А.51). Художественное направление «свет и пространство» в костюме стремится визуально изменить восприятие фигуры человека, а так же создать новое взаимодействие с окружающим пространством, за счет световых лучей и

подсветки в одежде, что в результате полностью делает невидимым силуэтную форму, оставляя только внутреннюю композицию (А.57).

С моментом перехода от модернизма к постмодернизму произошло изменение в подходе к формированию идеи в искусстве, на первый план вышло не эмоциональное восприятие автора, а интеллектуальное осмысление увиденного. Художественными средствами выразительности стали выступать различные объекты, явления, процессы, предметы и события. Сформировавшееся в это время концептуальное искусство утверждало, что целью является передача идеи, а не ее физическое выражение (А.44). В костюме это выразилось в переосмыслении назначения или формы различных объектов и их интерпретации в качестве предметов одежды. В данном случае не существует никаких ограничений для экспериментов проектировщика, где он может выходить далеко за рамки текстильных материалов и технологии их сборки привычных в дизайне костюма (А.45).

Концептуализм заложил основу для многих последующих видов искусств, которые разделяли идеи анализа природы человека, происходящих событий и общественной реакции на них. Художники перестают выражать свои переживания в творчестве и нацеливают свою деятельность на вызов эмоций у зрителей. Потрясение и причастность становятся средствами выражения и диалога с аудиторией. В качестве средства выразительности используется демонстрация смерти и разрушения, объектов реальной жизни шокирующего содержания. Данный подход широко применялся в акционизме и новом реализме (А.52), флюксусе (А.54), венском акционизме (А.58), постминимализме (А.68), гиперманьеризме и анахронизме (А.84), неоконцептуализме (А.72) и догме 95 (А.98).

Акционизм часто встречается в дизайне костюма, как принцип демонстрации коллекции, закладывая в его основу сюжетную линию, и где модели выступают в качестве актеров. Как правило, в таком случае в образах коллекции присутствует определенный символизм и глубокий смысл (А.53). Венский акционизм в дизайне костюма так же закладывает сюжетный смысл в подиумный показ коллекции, но отличается демонстрацией деструктивности, насилия, обнаженного тела, крови и темы смерти. Часто подобная концепция для коллекции оправдана стремлением дизайнера привлечь внимание к политическому угнетению и социальным проблемам (А. 59). Аналогично теме смерти и разрушения затрагивали неоконцептуалисты и группы молодых британских художников (УВА), которые оказали сильное влияние на британских дизайнеров одежды в конце 90-х годов. Среди стилистических приемов часто встречаются изображения костей, черепов, шкуры животных, фактуры, имитирующие поверхности камней и древесины. Образы коллекции должны вызывать в восприятии зрителей чувство страха, тревоги, отчужденности и животной природы (А.73).

Стремление к естественности и демонстрации обыденной жизни придерживались художники-режиссеры движения догма 95. Несмотря на то, что результатом их деятельности были кинокартины, в своем манифесте [ 88 ] они отрицали все художественные средства присущие медиаискусству и кинематографу. В своих работах они стремились показать повседневную жизнь современников, без музыкального сопровождения, специального освещения, фильтров и компьютерной графики. Одновременно с этим в дизайне костюма можно встретить стилистическое направление, которое следует тому же принципу. Отказ от декора, рисунков на ткани, минимальное количество элементов в конструкции и внутренней композиции. Полуприлегающая силуэтная форма повторяет естественные очертания фигуры, цветовая гамма преимущественно из приглушенных оттенков (А.99).

Художественное направление постминимализм так же сохранял приверженность к формальной простоте, но при этом наполняя глубоким смыслом свои произведения. Основной идеей являлось переосмысление повседневной жизни и предметов быта. Характерной стилиевой особенностью являлось использование натуральных или «сырых» объектов, лишенных какого-либо декора или уникальности. В костюме постминимализм проявляется за счет лаконичного кроя, свободного силуэта, натуральных оттенков ткани и необработанных материалов. Часто встречаются не обработанные края, зернистая фактура и крупная вязка (А.69).

Другим художественным направлением, которое обращалось к переосмыслению предметов быта, с целью изменить и расширить их восприятие являлся флюксус. В дизайне костюма подобный подход оказался весьма востребован, с целью создания противоречивых образов или переосмыслению и переработке одних предметов одежды в другие. В ходе таких экспериментов встречались, как свитера из носков, так и платья из шнурков. Но в основном флюксус проявлялся за счет использования различных объектов, не связанных с одеждой, в создании образов и декоративной отделке (А.55).

Прямыми последователями концептуализма можно считать гиперманьеризм и анахронизм, которые основывались на цитировании и интерпретации живописных работ мастеров эпохи возрождения, маньеризма и барокко. В костюме данный подход проявился за счет размещения на моделях интерпретаций или совмещений нескольких изображений классических живописных полотен. Так же в воссоздании образов исторических или этнических костюмов (А.85).

С другой стороны, как реакция на концептуализм сформировались неоэкспрессионизм и трангавангард, которые вернулись к фигуративной живописи и эмоциональной манере письма (А.46). В дизайне костюма это проявилось в создании запоминающихся образов. Отличительной особенностью является художественная разработка поверхности материала,

которая может включать в себя одновременно рисунок на ткани, вышивку, аппликации и декоративные вставки. Модели костюмов часто дополняются ярким макияжем или головными уборами, полностью закрывающими лицо (А.47).

В середине 80-х годов сформировавшиеся граффитизм и спрей-арт изначально служили для самоидентификации уличных групп молодых художников, которые в своих работах выражали революционные и анархические лозунги. В качестве полотен служили стены зданий, заброшенные дома, гаражи, асфальт, общественный транспорт (А.78, А.78.1). Граффитизм в дизайне костюма нашел свое отражение, прежде всего в молодежной моде, в виде стилизованных рисунков на повседневной и спортивной одежде. На сегодняшний день, данный художественный стиль встречается в коллекциях успешных дизайнеров, но средством выразительности по-прежнему остается разработка поверхности материала стилизованным рисунком на ткани. Необходимо заметить, что в данном случае силуэтная форма и конструкция моделей выдерживаются в классическом стиле [61] (А.79).

Ближе к концу 90-х годов под влиянием граффитизма и поп-арта сформировалось социальное искусство, задачей которого стало привлечение общественности к обсуждению проблем неравенства и политического притеснения. Благодаря принципам художественной выразительности граффитизма, социальное искусство приобрело массовое культурное явление, выйдя за рамки галерей и музеев. На сегодняшний день данное направление в искусстве может выражаться через различные художественные формы, включая театральные постановки, музыку, изобразительное искусство, литературу, акции протестов, перформансы и пикеты (А.102). Так же социальное искусство можно встретить в дизайне костюма, которое выражается в виде протестных лозунгов на одежде или созданию художественных образов для привлечения внимания к актуальным проблемам (А.103).

Социальные вопросы так же рассматривались искусством взаимоотношений, где средством выразительности стало активное вовлечение зрителя в художественный процесс. Автор концентрируется не на произведении искусства, а на создании коммуникации с аудиторией (А.92). В дизайне костюма искусство взаимоотношений проявляется через манеру подачи коллекции, где подиумное пространство делает зрителя сопричастным модного показа. Демонстрация моделей происходит в непосредственной близости от аудитории, тем самым позволяя ей ощутить себя частью действия (А.93).

Помимо живописных направлений и модернистских художественных течений на дизайн костюма оказали влияние архитектурные стили такие как: хай-тек (А.64), био-тек (А.66), фрактальное искусство (А.70), деконструктивизм (А.88), а так же физические природные явления, нашедшие свое отражение в алгоритмическом и генеративном искусстве (А.100).

Стиль хай-тек в дизайне костюма стремится воплотить идеи научной фантастики, в качестве материалов могут использоваться: пластик, металл, стекло. В данном случае одежда не предназначена для повседневной носки в силу своей не функциональности, а остается только в рамках концепции автора. Стилистическими особенностями являются: естественный цвет материала, блестящая и гладкая поверхность, возможная трансформация частей одежды (А.65). Био-тек в дизайне костюма, в отличие от хай-тека, руководствуется естественными природными формами. Заимствование идет из цветовой гаммы, расцветки, фактуры, силуэтной формы, узоров на растениях и животных. Образ часто дополняется соответствующим макияжем и аксессуарами (А.67).

Деконструктивизм в архитектуре берет свое начало в конструктивизме и стремится к визуально сложным, ломаным формам, которые агрессивно вторгались бы в городское пространство. В дизайне костюма деконструктивизм выражается в первую очередь в конструкции, которая противоречит естественным линиям человеческого тела. Данный подход ставит своей задачей визуально разрушить устоявшиеся каноны в костюме и создать новое видение взаимодействия абстрактных форм с фигурой модели. Характерной особенностью является использование темных оттенков цветов, с целью подчеркнуть силуэт, объемные складки и драпировки, отсутствие рисунков и декоративной отделки (А.89).

Свойственный алгоритмический подход во фрактальном искусстве нашел свое отражение так же и в дизайне костюма, который выражается через разработку поверхности формы модели графической, фактурной, текстурированной, декоративно-отделочной или конструктивной фрактальной сеткой. Задача заключается в создании геометрического, симметричного орнамента, подчеркивающего изгибы формы костюма (А.71). Алгоритмическое и генеративное искусство так же берут за основу систематизированный подход, который основывается на автономном принципе и не требует вмешательства художника в процесс создания произведения. В дизайне костюма данное художественное направление используется для оформления поверхности материала, силуэт костюма при этом достаточно объемный. В целом образ модели приобретает иллюзорность, которая позволяет растворять силуэтную форму в окружающем пространстве (А.101).

Параллельно с моментом перехода от модернизма к постмодернизму можно наблюдать новую волну сильного влияния технического прогресса и роста поп культуры на развитие искусства в целом. После окончания 2ой Мировой войны большое количество научных разработок и инженерных новинок, применявшихся в ходе военных действий, были позже выведены в массовое потребление. Среди прочего были портативная фотокамера, кинокамера, магнитофон, печатные станки, ЭВМ и т.д. В совокупности они помогли пересмотру уже

сформировавшимся жанрам искусства как кинематограф, живопись, театр, литература, музыка, мода. Более того, необходимо подчеркнуть развитие мультимедийного искусства, как отдельного направления, имеющего вид презентации и объединяющего в себе видео и аудио ряд, текст, фото или графику. В его рамки могут входить, как художественные работы, требующие для демонстрации проекта технического оснащения в виде проекторов, мониторов, или экранов, так и работы, выполненные при помощи технического оборудования – фотокамеры, видеокамеры, компьютеры и т.д. Таким образом, жанровый охват данного направления искусства сложно ограничить, поскольку любое предшествующее художественное течение может быть переосмыслено, интерпретировано или возможно продемонстрированного по средствам новых технических средств и тем самым уже быть отнесено к мультимедийному (А.74).

На сегодняшний день мультимедийное искусство начинает активно использовать в качестве способа подачи коллекций одежды. Начиная от видео ряда, сопровождающего показ или проекции, дополняющей образы, до голографических изображений, заменяющих живых моделей. Появившиеся технические возможности позволили не только отойти от классической подачи коллекции на подиуме, но также разрушить привычное понимание реальности, позволяя демонстрировать модели с различных ракурсов, перемещаться в любой плоскости и точке пространства, тем самым расширяя способы коммуникации со зрителем (А.75).

Если отдельно рассматривать видео-арт и саунд-арт, то данное направление ориентировано на демонстрацию в рамках художественной выставки и представляет собой вариант анимированной картины или дополнением к инсталляции. Эмоциональное переживание автора и его субъективный взгляд на происходящее являлись основными направляющими в сформировавшейся динамической форме самовыражения (А.76). Видео-арт в дизайне костюма идет по тому же пути, что и мультимедийное искусство, расширяя границы визуальной подачи коллекции. В данном случае делается акцент на видео материале, который может быть продемонстрирован панорамно, в стенах художественной галереи или в виде проекции в пространстве (А.77).

В целом техническое развитие позволило увеличить количество жанров и направлений в искусстве, тем самым вытеснив классическую живопись и ту задачу, которая она несла. В результате, как реакция возникли фотореализм (А.62) и гиперреализм (А.94), которые своей целью ставили отражение возможности фотографии выхватывать движение, недоступное для обычной живописи. В своих картинах художники передают нарочито фотографические особенности, такие как: блики, свет от вспышки, ракурс, движение стекающей воды или проезжающего автомобиля.

В дизайне костюма это отразилось в использовании рисунков на ткани фотографического качества. Изображение может быть как цельным, так и орнаментальным, единственное необходимо отметить, что рисунок не должен носить абстрактного характера и иметь условное смысловое значение. Размещение, внутренняя композиция, силуэтная форма и крой при этом соблюдаются в соответствии с замыслом автора (А.63, А.95).

Основным аспектом творческой деятельности цифрового и компьютерного искусства является необходимость обязательного использования компьютерных технологий при создании проекта и его дальнейшего хранения там с целью демонстрации. Таким образом, произведение будет находиться в цифровом формате и сможет легко копироваться, быть интерактивным и общедоступным, что является важным критерием для нового виртуального понимания, в котором находятся современный автор и зритель. Сам вид художественного проекта может иметь два основных направления, первый носит в своей концепции замысел проектировщика и техническое воплощение, соответствующее общим методологическим принципам формообразования и проектирования. Для создания проекта используется весь набор доступных компьютерных средств и программных обеспечений, целью является осуществление идеи и его воплощения в виде самостоятельного произведения, содержащего в себе гармонизацию стилеобразующих элементов и структуру композиции. Готовое произведение, за исключением видеоряда, во многих случаях бывает визуально схоже с работами классических живописных мастеров по манере исполнения. Итоговая презентация работы может проходить в рамках стандартной выставки, если это позволяет концепция художника (А.60).

В дизайне костюма цифровое и компьютерное искусство так же делится как на использование компьютерных технологий для проектирования и частичного воплощения моделей одежды, так и применение компьютерных возможностей для демонстрации коллекции. Возможно еще художественная имитация на поверхности материалов различных объектов связанных с техническим оснащением компьютеров и элементов компьютерной графики. На сегодняшний день множество этапов создания одежды уже осуществляется с применением новых технологий, от разработки эскизов и конструкции лекал, до изготовления тканей на 3D принтере и демонстрации коллекции в виртуальном пространстве, таким образом, большое количество коллекций можно отнести к концепции компьютерного искусства (А.61).

Отдельно следует отметить нет-арт, как самостоятельное направление, которое использует в качестве основного средства выражения возможности глобальной сети интернет. Для реализации творческого проекта необходимо техническое оснащение, как автора, так и зрителей. Основной особенностью является интерактивность и сиюминутность происходящего,



что сильно расширяет географию аудитории и дает возможность для прямого диалога и обсуждения проекта (А.96). Для современных компаний интерактивные показы коллекций являются уже неотъемлемой частью их позиционирования. Интернет стал активной площадкой, где дизайнер может не только реализовать готовую продукцию и знакомить зрителей с новыми коллекциями, но также общаться и демонстрировать этапы работы и поиски концепцией, что делает его значительно ближе к аудитории, а аудиторию сопричастной к творческому процессу (А.97).

Демосцена - вид цифрового творчества, который имеет ряд технических требований к проектному воплощению замысла автора. Особенностью является создание произведения с использованием только ограниченных наборов компьютерных средств и возможностей. Место хранения и демонстрации проекта так же имеет ограничения в соответствии с техническим воплощением. Смысл произведения заключается в создании художественного образа на базе первых компьютерных программ с применением цифровых кодов и символов, в качестве формообразующих элементов. Данный вид творческой деятельности отчасти носит характер неопластицизма и супрематизма, апеллируя в своих работах к базовым формам и простейшим элементам. К нему же относится пиксельное искусство, которое, при нынешних возможностях программного обеспечения, нарочито имитирует цифровую графику, выполненную при помощи компьютеров предшествующего поколения. В своих работах авторы стремятся воплотить художественную эстетику начала зарождения цифровой эры (А.86).

В дизайне костюма демосцена и пиксельное искусство носят стилистический характер, который выражается в визуальной имитации особенности базовой цифровой графики. Технически это может осуществляться при помощи художественной разработки поверхности материала, декоративной отделки, композиционной структуры и элементов конструкции. Данный стиль встречается весьма редко в подиумных коллекциях и в основном присущ молодежной моде (А.87).

Художественный стиль, объединивший в себе признаки масс-медиа, поп-арт, компьютерное и цифровое искусство, а так же сюрреализм является масс-сюрреализм, который в своих творческих поисках обращается к идеям сюрреализма и для воплощения использует все современные технические возможности (А.90). В дизайне костюма это выражается через символические образы, которые несут в себе элементы поп-арта и сюрреализма. Для создания подобных моделей могут использоваться полноразмерные изображения на тканях, декоративная отделка, силуэтная форма и крой, дополняющие рисунок на ткани, яркий стилизованный макияж и аксессуары (А.91).

## **3.2 Исследование механизмов построения многоуровневых композиций мультимедийных и кинематографических работ в дизайне одежды**

### **3.2.1 Адаптация метода вертикального монтажа С. Эйзенштейна для исследования механизмов гармонизации последовательности раскрытия художественных тем коллекций костюма**

Невозможно, чтобы две вещи совершенным образом соединились без третьей, так как между ними должна появиться связь, которая скрепляла бы их

Г. Тимердинг

Как было замечено ранее, мультимедийный вид творчества совмещает в себе множество жанровых видов искусств, тем самым размывая свои границы. Презентация произведения может носить характер графической работы, графического ряда изображений, анимированного ряда графических изображений, видео ряда, короткометражного фильма, полнометражного фильма. Замыслом проекта служат разнообразные задачи и идеи автора, которые определяются в ходе творческого поиска. В данном случае на первый план выходит формирование концепции произведения, это связано с тем, что мультимедийное искусство на сегодняшний день востребовано для различных целей. Можно считать, что по ряду технического разнообразия, необходимого для осуществления проекта и количеству художественных приемов, методов формообразования и проектирования искусство мультимедиа больше относится к сферам графического и моушн дизайна, чем к искусству, поскольку чаще служит утилитарным и коммерческим целям.

Что касается методов проектирования в дизайне, помимо элементов формообразования, важную роль играет структура композиции и гармонизации всех параметров проекта. Поскольку при работе с различными аспектами компьютерного проектирования, необходимы навыки взаимодействия с многоуровневыми системами виртуального моделирования всего произведения. Учитывая, что в итоге проект является предметом искусства и самовыражения эмоциональных переживаний автора, целью для его воплощения будет связанное и последовательное изложение сюжета и раскрытия темы, как внутри каждого фрагмента, так и целого произведения. Но важно не просто логическое повествование замысла, а максимально взволнованное и психологически напряженное изложение рассказа. Поэтому использование композиции не сводится к созданию формальной структуры. Напротив, эти отношения включаются в сложную образно-содержательную ткань, и многое зависит от того, насколько

осмысленно это происходит. Различные композиционные средства невозможно рассматривать лишь как способы гармонизации внешних форм, например, размерные отношения, которыми оперирует проектировщик, объективно выражают многие значения, а, следовательно, могут и должны служить для решения ряда самостоятельных содержательных задач. Таким образом, можно заключить, что в мультимедийном проекте, задача композиции анализируется с позиций выразительности, логической завершенности и эстетической целесообразности формы, с точки зрения ее существования в контексте культурной ситуации. Следовательно, для составления полной картины функционирования различных структур композиций необходимо исследовать как принципы построения статичных композиций отдельных взятых изображений, динамических, которые определяют «внутрикадровое» содержание, так и композиционное сопоставление отдельных содержаний между собой.

Последнее отсылает в своих структурных методах к механизмам составления кинематографических картин. Именно, разработанная в приемах и методологических основах идея вертикального монтажа С. Эйзенштейна занималась вопросами самой природы объединяющего начала, которое для каждой вещи в равной мере родит как содержание кадра, так и то содержание, которое раскрывается через сопоставление этих кадров. Задача монтажа не только не отрывается от принципов реалистического письма фильма, но действует как одно из наиболее последовательных и закономерных средств реалистического раскрытия содержания. Каждый монтажный кусок существует уже не как нечто безотносительное, а являет собой некое частное изображение единой общей темы, которая в равной мере пронизывает все эти куски. Сопоставление подобных частных деталей в определенном строе монтажа вызывает к жизни, заставляет возникнуть в восприятии то общее, что породило каждое отдельное и связывает их между собой в целое, а именно — в тот обобщенный образ, в котором автор, а за ним и зритель переживают данную тему. Сила монтажа в том, что в творческий процесс включаются эмоции и разум зрителя. Зрителя заставляют проделать тот же созидательный путь, которым прошел автор, создавая образ. Зритель не только видит изображаемые элементы произведения, но он и переживает динамический процесс возникновения и становления образа так, как переживал его автор [89].

Основные технические приемы выстраивания вертикального монтажа схожи с принципа построения композиции в любом литературном и театральном произведении. Здесь художественно значимыми оказываются сопоставления событий, предметов, фактов, деталей, удалённых друг от друга в тексте. Так же последовательность, в которой вводятся в повествование компоненты изображаемого, — временная организация литературного произведения как процесс обнаружения и развертывания художественного содержания. Её

задачей является расположить все куски так, чтобы они замыкались в полное выражение идеи [90]. Композиция в литературе становится принципом систематизации материальных средств организации языковой ткани, которая позволяет добиться активизации звуковой стороны текста и осуществлять его ритмическую, стилистическую и композиционную упорядоченность, что делает текст носителем новой, сверхсемантической, художественной информации, находящейся в подтексте произведения. Это связано с тем, что данные художественные жанры как для демонстрации, так и для взаимодействия с аудиторией требуют хронологической последовательности повествования. Физическая неспособность зрителя одновременно и сиюминутно охватить все произведение полностью, подобно живописному полотку, заставляют прибегать к комплексным подходам решения композиционного проектирования. В кинематографе, как и литературе, основной структурой произведения остаются:

- пролог – вступление, в котором описываются события, предшествовавшие началу произведения;
- экспозиция - контекст событий, общее описание происходящего вокруг;
- завязка – событие, благодаря которому происходят дальнейшие последующие события;
- развитие действий – ход событий;
- кульминация – решающий, поворотный момент событий;
- развязка – результат противодействия кульминации событий;
- эпилог – заключительная часть, описывающая дальнейшее развитие событий.

Приемами построения композиции являются:

- линейная композиция заключается в последовательном изложении фактов и событий в хронологическом порядке;
- ступенчатая композиция предполагает акцентированный переход от одного положения к другому;
- концентрическая композиция предполагает переход от одного положения к другому с возвращением к уже приведенным положениям;
- параллельная композиция основана на сопоставлении двух или нескольких положений;
- дискретная композиция предполагает пропуск отдельных моментов изложения событий;
- кольцевая композиция заключается в сведении концовки текста к его началу;
- контрастная композиция основана на резком противопоставлении двух частей текста.

В качестве метода пропорционирования объединяющего начала для построения композиции кинематографического произведения С. Эйзенштейн видел принцип золотого сечения, который, по его мнению, обладает исключительной силой воздействия, ибо создает ощущение предельной органичности. В его работах, как он считал, все подчинялось закону

строая гармонических явлений природы, не только каждая отдельная часть, но весь фильм в целом, при этом в обоих его кульминациях, в точке полной неподвижности и в точке максимального взлета, самым строгим образом следует закону золотого сечения. Но при этом само это главное пластически неизобразимо.

Компьютерные технологии дают возможность переосмысления устоявшихся форм, моделирования новых структур и оптимизации проектных процессов, но в частности не решают задач связанных с вопросами согласованности композиционных параметров произведения. В ходе анализа установлена важность и необходимость дальнейшего исследования механизмов гармонизации в рамках создания динамических композиций и монтажных принципов построения произведений. Несомненно, потенциал виртуального моделирования, применительно изучения функционирования композиционных структур проектирования многоаспектных задач, будет способствовать более подробному и широкому исследованию возможностей формообразования в условиях современного роста потребностей рынка.

На данный момент проектно-графический этап проектирования коллекций требует дополнительных методологических разработок, объединяющих устоявшиеся принципы дизайнерского проектирования образов моделей с механизмами виртуального моделирования проектной задачи и приемов мультимедийного построения структуры композиции. Целью будет являться гармонизация художественных и стилеобразующих параметров заданной темы коллекции с техническими производственными требованиями. Таким образом, для составления методической основы виртуального проектирования промышленной коллекции одежды необходимо адаптировать механизмы принципов построения мультимедийных композиций видео проектов.

Это связано с тем, что поскольку презентация модной коллекции является пространственно-временной композицией (ПВК), которая заключается в последовательной демонстрации моделей на подиуме. В сознании зрителя должна выстроиться логическая цепочка, отражающая концепцию автора, как в единичном образе, так и во всем показе в целом. Разработка коллекции одежды складывается из составления многоуровневой композиции, растянутой во времени, которая, в свою очередь, включает множество элементов – образов, заключающих внутри себя свою внутреннюю композицию. Дизайнеру, подобно режиссеру или писателю, необходимо контролировать последовательность реализации одной или нескольких творческих замыслов, распределять точки максимума и минимума или области повтора и интерпретации, для того чтобы держать зрителя в напряжении на протяжении всего показа. Кадрами или сценами, в свою очередь, выступают модели, которые наполняются замыслом в

той или иной мере, становясь теми самыми точками максимума и минимума или поворотными моментами в коллекции, таким образом, раскрывая повествование.

«Внутрикадровая» информация, которая передает зрителю художественный образ костюма, формируется по средствам ее знаковой функции [61]. При этом восприятие творческого замысла автора можно осуществлять как непосредственно уже в готовом виде, так и в проектно-графическом, на этапе составления технического задания для производственного запуска. В свою очередь знаковая функция костюма формируется, объединяя в единое целое, элементы формы, силуэта, цвета, материала, декоративной отделки, внутренних членений и пропорций.

Основным видом исследования механизмов формирования структуры коллекции всегда являлся непосредственный анализ системы формы костюма, с подсистемами групп-форм и с элементарными формами отдельных моделей внутри них, интерпретирующих идеи в различных цветовых, фактурных и других комбинациях. Это связано с устоявшимся принципом, образовавшимся в процессе проектирования костюма, что форма является доминирующим фактором в системе формирования восприятия образа в целом. В свою очередь это обусловлено тем, что образ костюма несет в себе информацию о своей принадлежности к моде того или иного периода времени. Трансформируясь во времени, он сохраняет некоторое постоянство признаков, которые определяют периодизацию в развитии костюма [91].

Хронологические исследования механизмов формообразования костюма, как знаковой, идентифицирующей системы психологического восприятия, так и утилитарной, функционально-значимой структуры определения значимости и защиты человека, проводились во многих направлениях. Особенности восприятия смысла предмета, в контексте прошлого опыта и социальных установок [ 92 , 93 ], системы модульного пропорционирования унифицированных элементов [94, 95, 96], морфологическая трансформация, как метод решения художественно-конструктивных задач дизайна [ 97 ], разработка трансформативного и динамического формообразования [98, 99], симметричный принцип организации систем [57], методом оценки идентификационных геометрических структур [60] и т.д.

Основными параметрами, по которым проводились предшествующие исследования в области дизайна костюма, в первую очередь связаны с проектированием его формы, которые можно разделить на четыре направления. Направления исследований представлены в таблице 3.1.

Таблица 3.1 Четыре направления исследования в дизайне костюма

№	Описание направления исследования в дизайне костюма
1	2
1	Материально-декоративный уровень - фактура ткани, цвет, декор, линии, отделка, видимые швы.
2	Уровень прибавок на свободу облегаия - степень свободы костюма, выражающаяся в степени прилегания к фигуре материала в различных ее точках (что также характеризует моду).
3	Структурный уровень - структура как геометрическая внутренняя характеристика формы (пропорция, геометрия, симметрия) и связь между частями
4	Уровень пластики фигуры - пластическая форма самой фигуры

Таким образом, можно сделать вывод, что исследования внутреннего содержания образа, принципов его формообразования и пропорционирования, а так же параметров определяющих стилевое направление были всеобъемлющими, в полной мере раскрывавшими различные аспекты проектирования костюма и художественного образа в целом. Но как было замечено ранее, для внедрения компьютерных технологий, с целью возможности виртуального моделирования этапов разработки коллекции, от предпроектного анализа до запуска в производства и дальнейшего продвижения готовой продукции, необходима разработка метода гармонизации структуры коллекции на уровне композиционного выстраивания последовательности раскрытия творческой идеи дизайнера [100]. Поэтому следует провести дополнительное исследование закономерностей функционирования «успешных» коллекций одежды с точки зрения эстетического восприятия, принципов налаживания внутренних связей между техническими ассортиментными требованиями и художественным замыслом, способом пошаговой реализации основной темы.

### **3.2.2 Установление принципов построения пространственно-временных композиций (ПВК) в коллекциях одежды**

Задачей данного раздела исследования выявить характер функционирования ПВК в промышленной коллекции костюма. Определить являются ли принципы и приемы гармонизации структуры, растянутого во времени произведения, применимы к проектированию модельного ряда одежды. Поскольку, целью всякого произведения искусства, будь то живописное полотно, симфония, танец, роман или кино, является передача

взволнованного эмоционального замысла автора. При этом качество исполнения оценивается не только по техническим возможностям, но также по связности и последовательности повествования, с акцентами, расставленными в точках максимальной эмоциональной напряженности. Тем самым, важно отметить значение композиции как для отдельно взятого кадра, сцены, или музыкальной партии, так и для цельной, протянутой во времени композиции, которая объединяла выше перечисленные элементы в общее единое произведение [101].

Необходимо разделять статическую композицию, присущую живописи, архитектуре, скульптуре или любому произведению, восприятие которого не ограничено временными рамками, от ПВК, которую можно встретить в литературе, кинематографе, музыке, театре. В данном виде композиции для определения содержания целого, объединяющего части картины в законченное произведение, следует обратиться как к «внутрикадровому» содержанию, так и к композиционному сопоставлению отдельных содержаний между собой. Важно в равной степени уделять внимание как технике объединения, монтажа элементов, так и объединяемым элементам, в роли которых могут выступать, отдельные кадры, сцены или главы [89].

Задачей для автора становится творчески разложить тему в определяющие изображения, затем эти изображения в их сочетании заставить вызывать к жизни исходный образ темы [102]. Средствами достижения таких эффектов в литературе и кинематографе служат: повтор, усиление, противопоставление, контаминация, зеркальное отображение, рассказ в рассказе и др. Процесс возникновения этого образа у воспринимающего неразрывен с переживанием темы его содержания. Так же неразрывным становится острое переживание и труд проектировщика, когда он составляет свой план произведения [89].

Объектом исследования является фотоматериал женских коллекций уровня Prêt-à-Porte, представленных на общедоступном электронном ресурсе [64]. Исследование проводилось по маркам различных стран Европы и Америки: Франция (Balmain, Lanvin, Carven, Erdem, Givenchy), Италия (Costume National, Bottega Veneta, Prada, Miu Miu, Marni), Бельгия (Acne, Dries van Noten, Raf Simons), Англия (Stella McCartney, Victoria Beckham, Burberry Prorsum, Top Shop), Америка (Alexander Wang, Carolina Herrera, Marc Jacobs, Michael Kors, Rag & Bone)[63]. Необходимым условием было сохранение последовательности демонстрации моделей одежды во время показа, что бы выявить закономерности расставления акцентов и проследить за развитием темы коллекции.

Исследование проводилось на основе кластерной выборки, в которую попали все коллекции женской повседневной одежды 2002-2015 гг. Ограничение по годам обусловлено отсутствием полного материала исследования за пределами данного периода, что в результате установила границы кластера. За каждый год было отобрано 15 коллекций, таким образом,



всего было проанализировано 195 коллекций, в среднем около 7800 моделей одежды. Обработка полученных данных проводилась методами математической статистики.

В качестве инструмента оценки ПВК в коллекциях одежды использовался принцип пропорционирования по золотому сечению, так как он обладает исключительной силой воздействия на зрителя, создает ощущение предельной органичности и гармонической целостности [103]. Для анализа наличия приемов ПВК, акцентных образов и принципов развития тем коллекций, фотографии моделей костюмов располагались в хронологическом порядке, согласно тому, как они демонстрировались на подиуме.

Поверх линейного ряда коллекции накладывалась сетка пропорционирования по золотому сечению, с выделенными акцентными областями, составляющими числовой ряд, равный 9%, 14,6%, 23,6%, 38,2%, 61,8%, 76,4% (рис. 3.4). Допустимые отклонения от заданных областей колеблются от 1 до 3 моделей, в зависимости от общего числа единиц в коллекции.

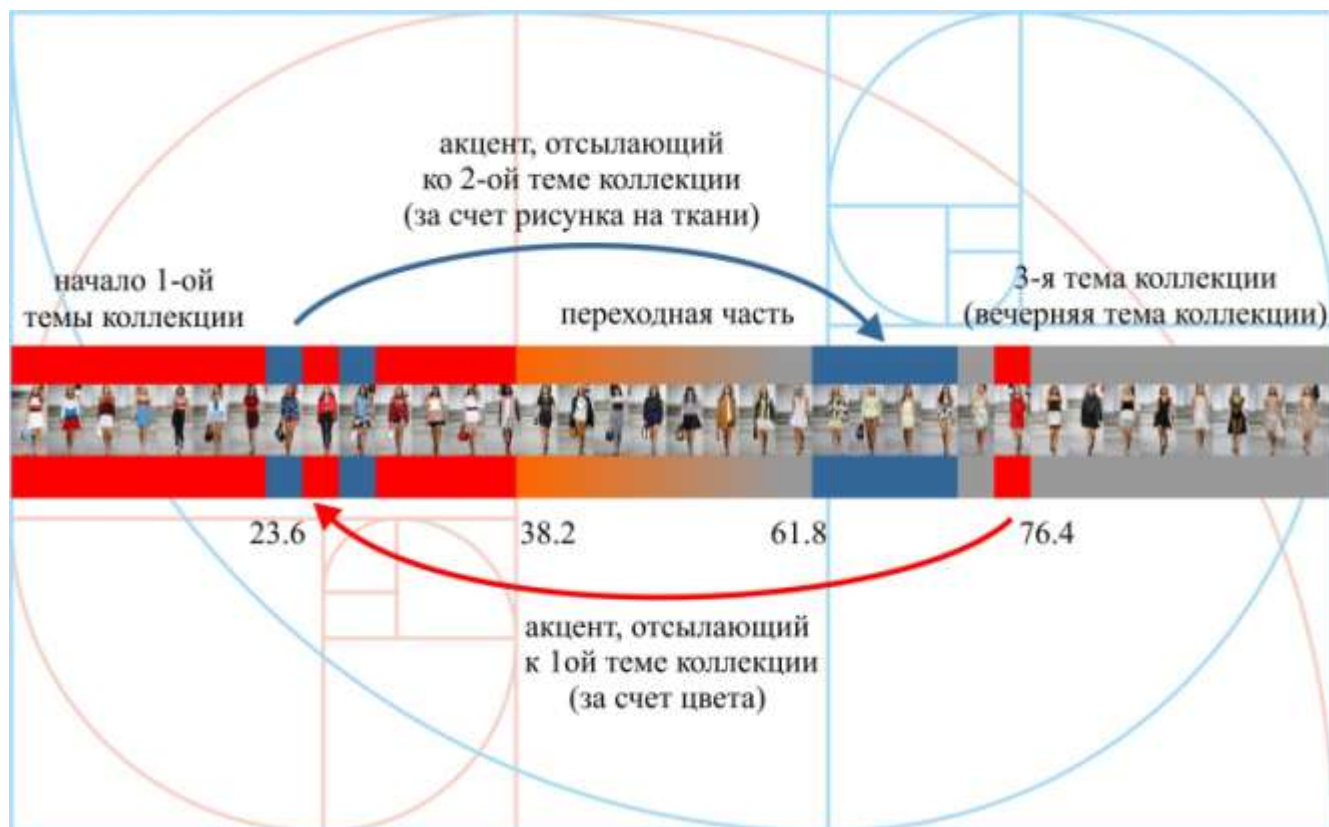


Рис. 3.4 Пример сетки пропорционирования по золотому сечению, наложенной на коллекцию одежды марки Topshop весна-лето 2015 года

Для составления типологизированных схем построения ПВК в коллекции костюма были использованы принципы кинематографического монтажа, задачи которого рассказ и ритмическое обобщение рассказа [89]. Аналогично тому, как монтаж поделен на виды возможностей монтажа и виды монтажа (Схема 3.1), так же было разделено проектирование коллекции на виды ПВК и приемы их соединения.



Схема 3.1 Принципы и приемы кинематографического монтажа

Систематизация данных полученных в ходе эксперимента включала в себя графическое обобщение и составление схем механизмов функционирования ПВК, а так же вычисление частоты их встречаемости (процентного соотношения) в каждом году по отношению к общему

числу коллекций одежды. В ходе составления схем, были выявлены приемы объединения нескольких тем или стилевых направлений одежды.

Для получения наглядной картины представлены диаграммы функционирования 6 выявленных разновидностей ПВК в коллекциях одежды. Ось абсцисс отражает годы в интервале с 2002 по 2014, ось ординат – процентное соотношение коллекций с ПВК по отношению ко всему количеству коллекций за год.

Анализ периодичности распределения показал, что для ПВК, спроектированной по принципу **дробление и перераспределения** одновременно двух и более тем коллекции характерны, следующие закономерности: среднее присутствие данного вида композиции относительно общего числа коллекций составляет 11,7% (рис. 3.5). Для создания визуального восприятия, подобный принцип построения композиции коллекции требует наличия не менее двух тем, а так же их сочетаемости в смысловом и стилистическом плане. Как правило, темы делят коллекцию в пропорциях 23,6%, 38,2% и 61,8%. Далее они повторно разделяются и распределяются в поочередном порядке (рис.3.11, 3.12, 3.13, 3.15, 3.20).

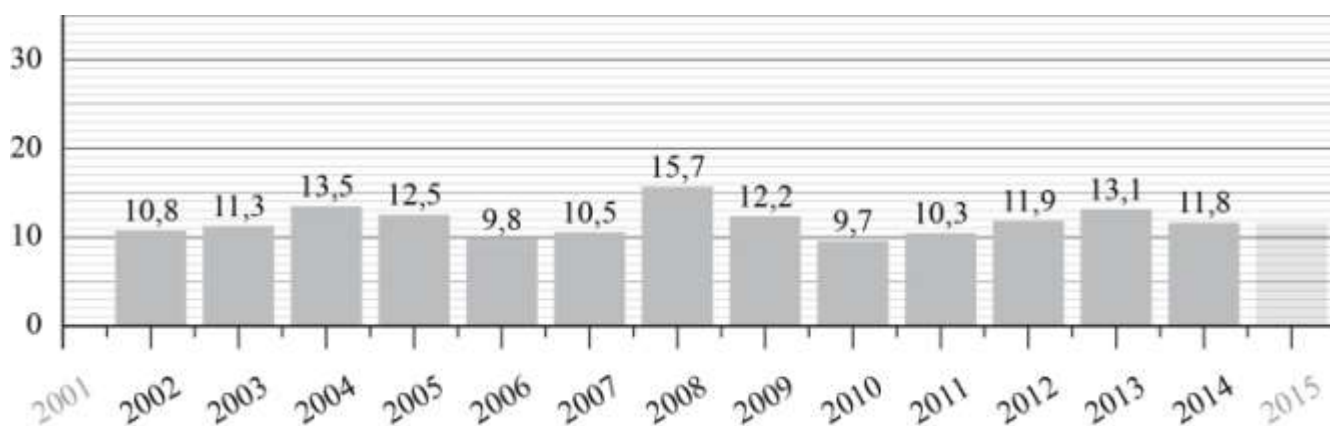


Рис. 3.5 Распределение частоты встречаемости ПВК 1 по принципу дробления и перераспределения нескольких тем в коллекции

На Рисунке 3.6 разделение тем в коллекции осуществлено при помощи разработки поверхности материала различным декоративным оформлением, который может встречаться как во всем изделии полностью, так и в декоративной отделке или аксессуарах. При этом силуэтная форма, конструктивные особенности моделей, пропорции и внутрикомпозиционная структура сохраняются, так же, как и стилистическая направленность всей коллекции в целом.

На Рисунке 3.7, 3.8 разделение тем осуществлено за счет изменения цветового тона и декоративных элементов. В стилистическом плане коллекция сохраняет единое направление, интерпретируя образы и модели одежды в рамках заданной основной темы. Темы в

коллекциях, представленные на Рисунках 3.9, 3.10 разделены по цветовой гамме, художественному оформлению поверхностей материалов и стилистическому направлению одежды. В первой коллекции представлены модели в вечернем и повседневном стиле. Во второй коллекции совмещены стиль сафари, повседневный и деловой.



Рис. 3.6 Пример распределения тем в коллекции Carven весна/лето 2015, состоящей из 37 моделей



Рис. 3.7 Пример распределения тем в коллекции Costume National весна/лето 2015, состоящей из 37 моделей

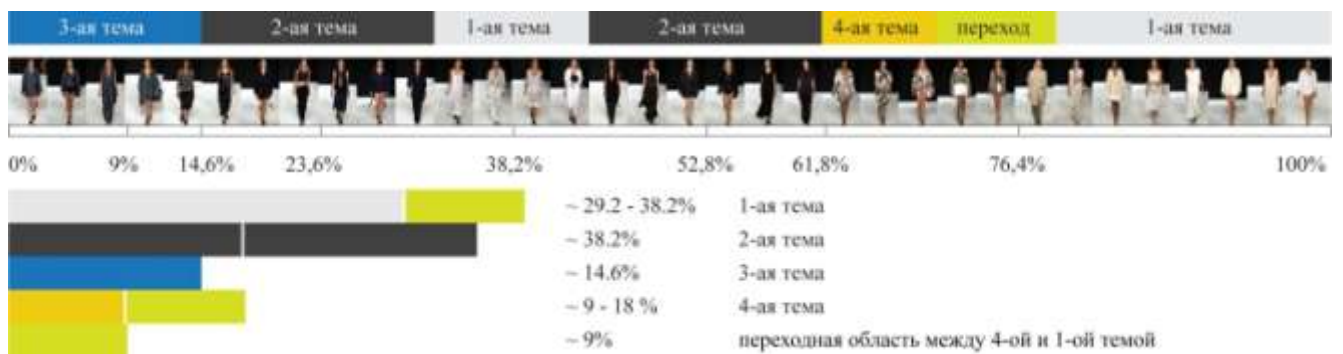


Рис. 3.8 Пример распределения тем в коллекции Rag & Bone весна/лето 2015, состоящей из 47 моделей

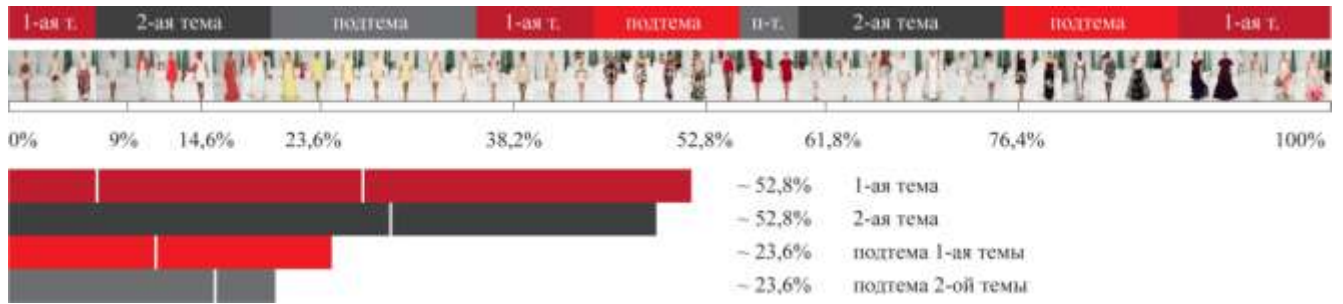


Рис. 3.9 Пример распределения тем в коллекции Carolina Herrera весна/лето 2015, состоящей из 45моделей

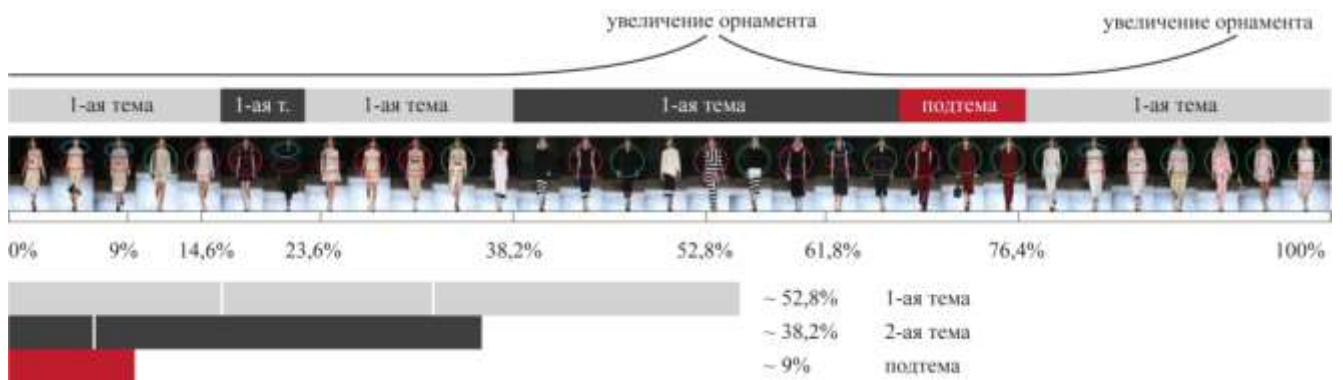


Рис. 3.10 Пример распределения тем в коллекции Victoria Beckham весна/лето 2015, состоящей из 31моделей

Встречаемость ПВК, построенной по принципу объединения тем, путем создания **переходных областей** от одной темы коллекции к другой, в среднем составляет 9 - 14,6% от общего числа (рис. 3.11). Как правило, переход происходит на протяжении 3-5 моделей, в зависимости от общего числа единиц в коллекции, и выражается в виде поэтапного внедрения (от меньшего к большему) характерных стилеобразующих элементов следующей темы. В качестве приемов перехода от одного направления к другому могут использоваться рисунки на тканях, цветовые акценты, объединяющие декоративные элементы, фасоны кроя. (рис. 3.12, 3.8, 3.13). На представленных коллекциях переход происходит от монохромной части коллекции к цветовой. Модели, участвующие в данном композиционном решении, поэтапно приобретают характерные внешние черты будущей темы, при этом сохраняя стилевые особенности предыдущей.

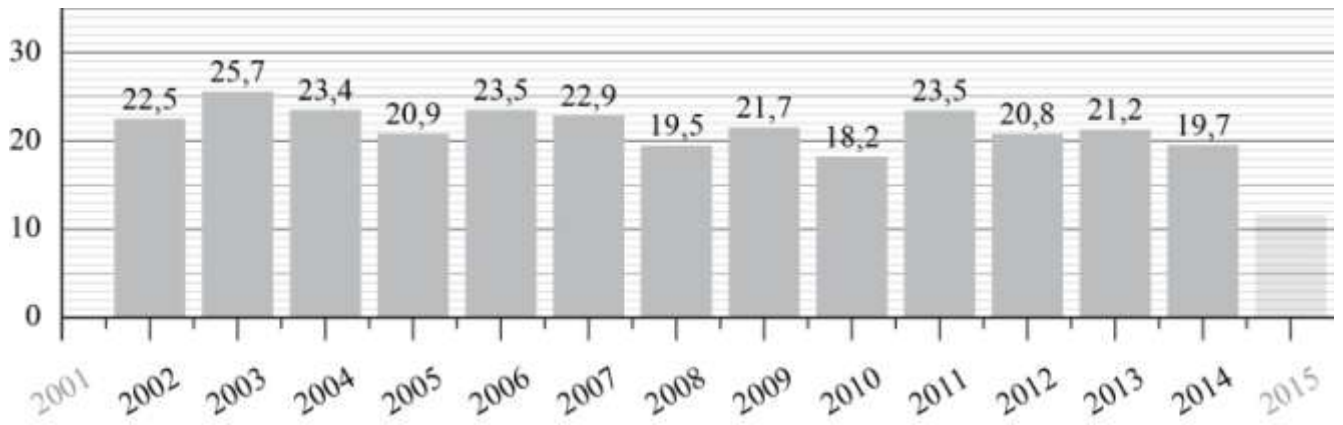


Рис. 3.11 Распределение частоты встречаемости ППК 2 по принципу создание переходных областей между темами в коллекции



Рис. 3.12 Пример распределения тем в коллекции Lanvin весна/лето 2015, состоящей из 55моделей



Рис. 3.13 Пример распределения тем в коллекции Marni весна/лето 2015, состоящей из 47моделей

ППК в структуре, которой имеется **акцентный образ** или группа моделей, не вписывающихся в контекстную тему, но создающих смысловую связь с темой, находящуюся в диаметрально противоположной части коллекции. Данный вид ППК встречается весьма часто, в среднем составляет 21,9% от всех коллекций за год (Рис. 3.14).

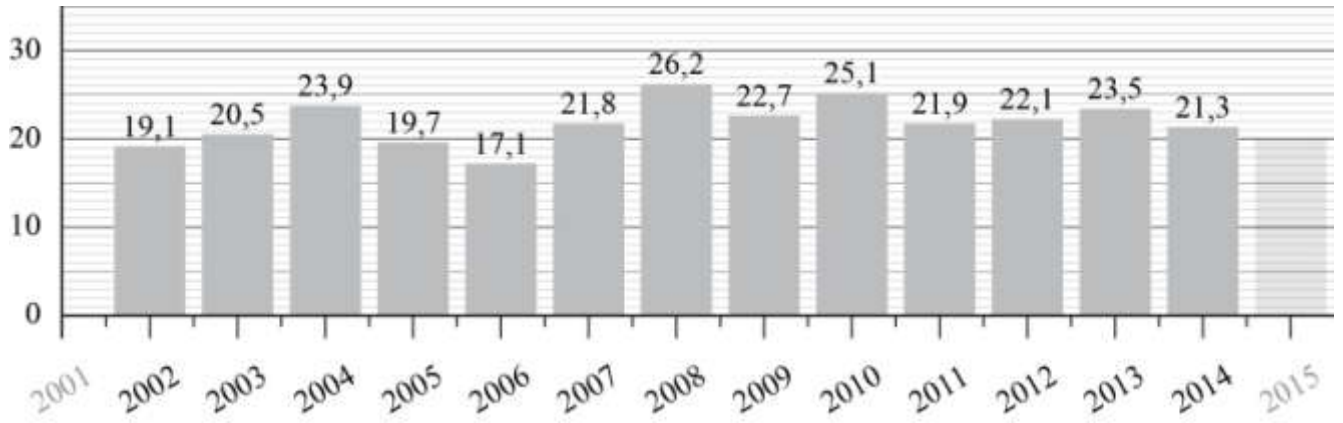


Рис. 3.4 Распределение частоты встречаемости ПВК 3 по принципу размещения акцентных моделей, с отсылкой на предыдущую или будущую тему

Это, как правило, связано с тем, что подобный подход строится на создании эмоционального контраста, при выстраивании взаимосвязи между темами в коллекции, что в результате обеспечивает сильное визуальное воздействие на зрителя, а так же дает возможность для интересных авторских интерпретации. В ходе исследования было выявлено, что акцентные модели в основном располагаются в областях кратным 23,6%, 38,2% и 76,4% от общего числа единиц коллекции. На рисунках 3.15, 3.16 представлены коллекции с акцентными группами моделей, создающих смысловую связь с той частью коллекции, в которой в полной мере раскрывается заданная тема. В обоих случаях акцентные области кратны пропорциям золотого сечения, соответственно ~23,6% и 9%. На рисунках 3.17 и 3.18 представлены коллекции с акцентными моделями, которые согласованы по стилистическому направлению с частью коллекции, где данная тема раскрыта полностью. В представленных примерах акцентные модели расположились в местах, где в основном располагаются акцентные модели, не связанные с другими темами, а создающие эмоциональные паузы или поворотные моменты в коллекции.



Рис. 3.15 Пример распределения тем в коллекции Erdem весна/лето 2015, состоящей из 37моделей



Рис. 3.16 Пример распределения тем в коллекции Versace весна/лето 2015, состоящей из 49моделей

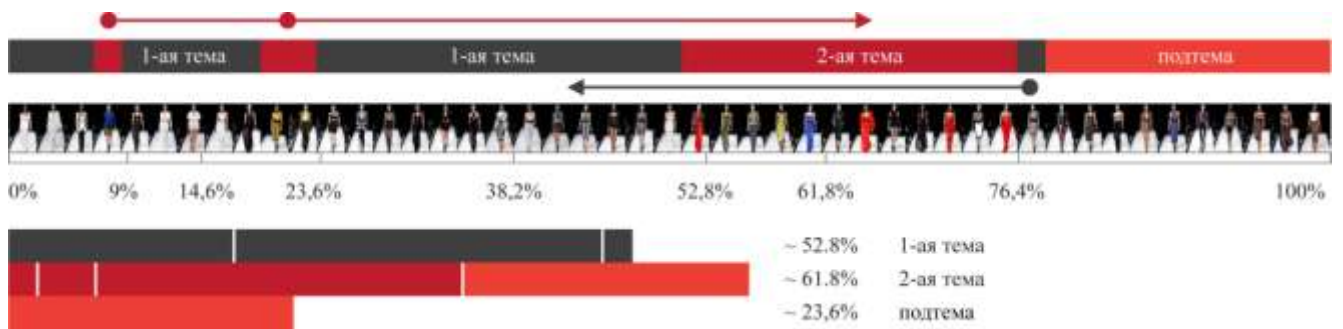


Рис. 3.17 Пример распределения тем в коллекции Balmain весна/лето 2015, состоящей из 47 моделей



Рис. 3.18 Пример распределения тем в коллекции Topshop Unique весна/лето 2015, состоящей из 36моделей

ПВК, проектируемые на основе создания **акцентных моделей**, в среднем встречаются с периодичностью – 21,3% (Рис. 3.19). Акцентные образы, не вписывающиеся в контекст текущей темы, могут возникать в ряде случаев: когда происходит резкая смена одной темы



коллекций на другую, в качестве пауз в областях затухания темы или при наличии лишь одной темы. Отличительной особенностью является обособленность акцентных образов от всей коллекции в целом. Они могут нести в себе общие стилистические черты со всеми моделями, но при этом визуально контрастировать, не имея дальнейшего смыслового продолжения и не создавая ссылок на прочие темы (рис. 3.7, 3.15). В ходе исследования было установлено, что акцентные модели в основном так же располагаются в областях кратным 23,6%, 38,2% и 76,4% от общего числа единиц коллекции.

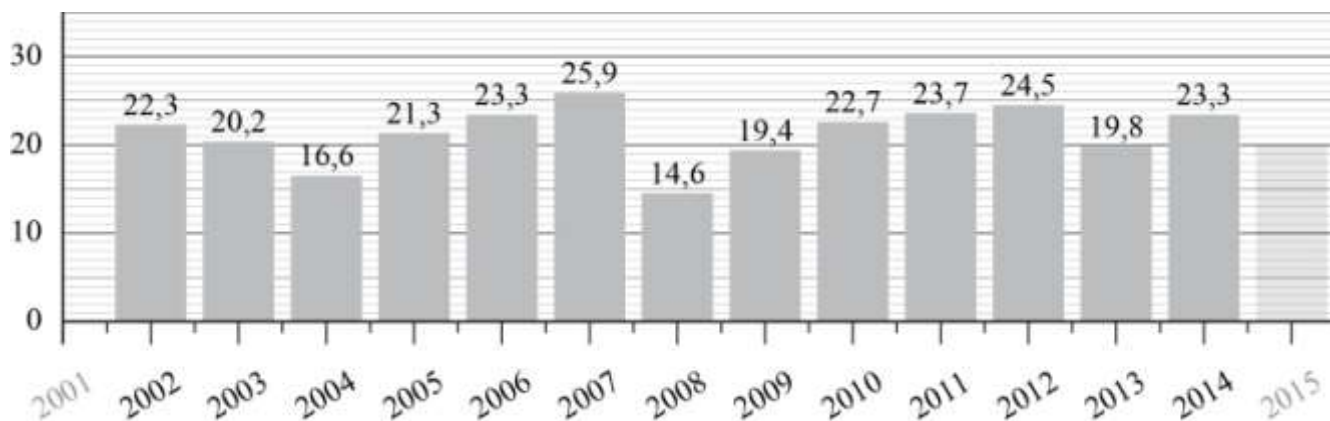


Рис. 3.19 Распределение частоты встречаемости ПВК 4 по принципу размещения акцентных моделей с целью создания пауз между темами в коллекции

На рисунке 3.7 представлена коллекция с акцентной моделью, расположенной в области 38,2%. Данная модель сохраняет стилистические черты и силуэтную форму с остальными моделями, но отличается цветовой гаммой, контрастирующей на фоне всей коллекцией. После акцентной модели можно наблюдать изменение цвета оставшейся части коллекции. В коллекции, представленной на рисунке 3.15, акцентные модели присутствуют по две единицы и расположены в областях 23,6%, 38,2%, 76,4%. Данные модели отличаются исключительно цветом, их композиционной задачей является создание пауз при смене тем.

ПВК, проектируемая с применением областей **максимума и минимума**, чаще всего встречаются при работе с одной или несколькими темами, когда одна из них является преобладающей. В ходе исследования выявлено, что подобный подход встречается достаточно регулярно, в среднем в количестве 16,2% от общего числа коллекций за сезон (Рис. 3.20). Характерной особенностью области максимума является поэтапная концентрация стилеобразующих элементов в моделях, пока его количества не достигнет критической отметки в рамках одного образа, который, в свою очередь, определит точку максимума. Как правило, подобная область располагается в районе 61,8% или 76,4% в рамках всей коллекции. Таким

образом, область минимума или затухания становится противоположная часть коллекции, которая в свою очередь может располагаться в области 23,6% или 38,2%.

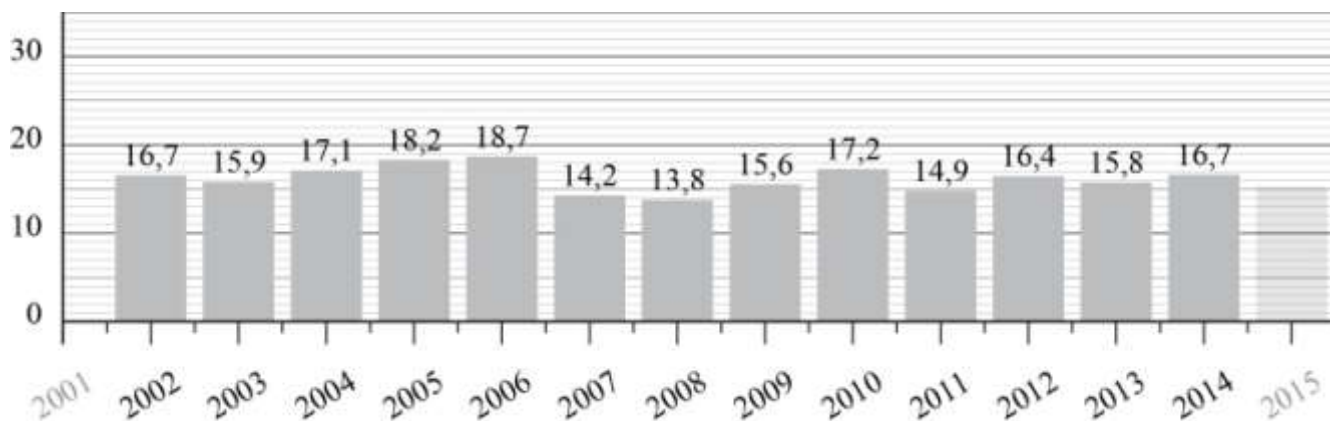


Рис. 3.20 Распределение частоты встречаемости ППК 5 по принципу размещения областей максимума и минимума

На рисунках 3.16 и 3.10 в коллекциях области максимума соответствуют увеличению рисунка на ткани, в области минимума рисунок либо уменьшается, либо полностью отсутствует. На рисунке 3.21 область минимума отмечена затемнением цветовой гаммы коллекции, а область максимума – осветлением. При этом сохраняется единая тема в коллекции, ее структура построения ППК в целом соответствует градиентной, при которой происходит постепенное изменение моделей, которое, по сути, является созданием интерпретации вариантов образов на заданную тему, без последовательного развития, имеющего исходную и конечную точку.

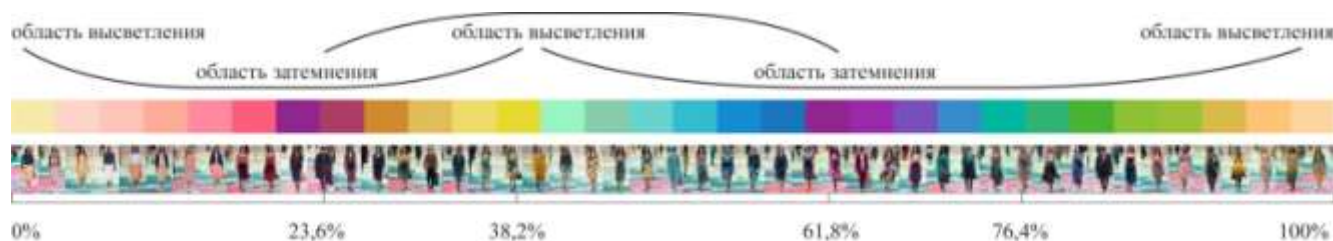


Рис. 3.21 Пример распределения тем в коллекции Burberry Prorsum весна/лето 2015, состоящей из 49 моделей

Коллекции, проектируемые с применением **градиентной структуры** построения ППК, встречаются весьма редко относительно других видов композиции, в среднем около 6,9% (Рис.

3.22). Для подобных коллекций характерно отсутствие сильных стилевых различий в темах. Как правило, перетекание происходит плавно на протяжении всего модельного ряда, в результате чего становится визуально сложно отследить область перехода от одной темы к другой. В качестве приемов обычно используются цветовое деление моделей (цветовая растяжка) и постепенное наполнение моделей стилеобразующими элементами, без дальнейшего затухания темы. Так же возможны варианты трансформации стилеобразующих параметров на протяжении всей коллекции, тем самым объединяя темы без образования областей максимума и минимума (рис. 3.13, 3.21).

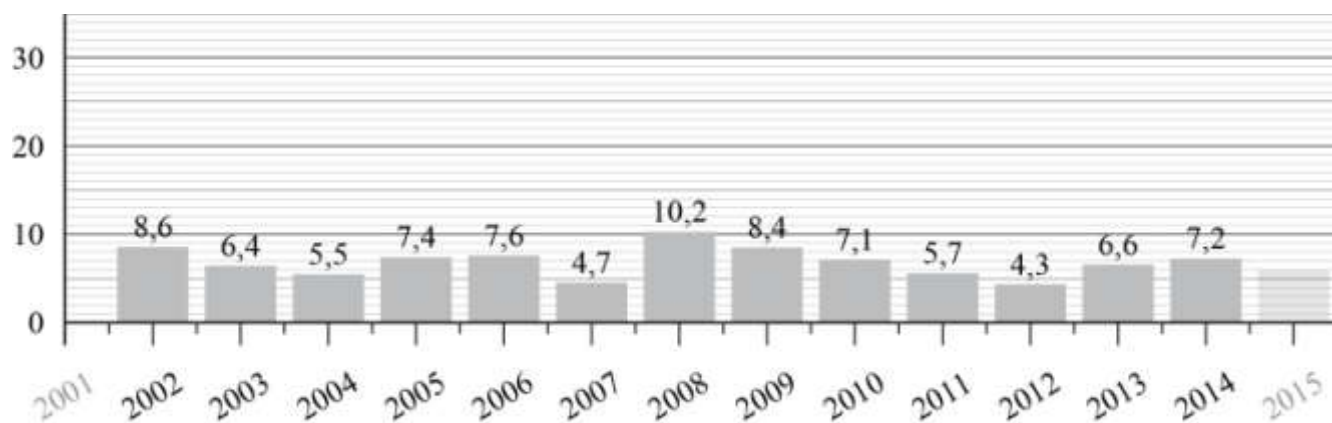


Рис. 3.22 Распределение частоты встречаемости ПВК 5 по принципу создание градиентной структуры коллекции

Так же отдельно необходимо отметить комбинаторный подход к построению ПВК, который объединяет представленные выше принципы гармонизации для раскрытия повествования художественного замысла коллекции. Основная необходимость совмещения ПВК может являться разработка крупной коллекций с большим числом моделей, когда возникает задача создать взаимосвязь не только между темами, но и стилевыми направлениями или категориями одежды. Так же при разработке коллекции, где трансформации подвергаются все формообразующие параметры, как на рисунке 3.17 и 3.10. В представленных коллекциях при переходе между темами изменяется размер и мотив рисунка на ткани, фактура материала, которая может выступать в качестве мелкорепортного орнамента, цветовая гамма, и стилевое направление в одежде.

При объединении принципов построения ПВК необходимо учитывать помимо основного и второстепенно принципа гармонизации, так же иерархию тем в коллекции. Вне зависимости от количества используемых механизмов решения проектной задачи, в коллекции должны присутствовать точки эмоционального максимума для визуального восприятия зрителя, при

котором происходит кульминационный момент, раскрывающий в полную силу замысел автора. Поскольку помимо того, что коллекция представляет собой способ объединения производимой продукции под единую тематику отдельного сезона, а критерием оценки у аудитории становится качество художественной интерпретации и техническое исполнение каждой модели в частности, коллекция в целом должна являть собой единое законченное произведение, обладающее вступлением, основной повествовательной частью, кульминацией и финалом.

### **3.2.3 Разработка типологии и методики построения ПВК промышленной коллекции одежды**

Задачей данного раздела является разработка системы взаимодействия элементов коллекции при построении ПВК. Описание принципов объединения различных тем при проектировании модельного ряда.

Для решения данной задачи использовались данные, полученные в ходе эксперимента установления функционирования линейной композиции в промышленной коллекции костюма. Для работы с разномасштабными коллекциями применялся принцип пропорционирования по золотому сечению, который позволил выявить внутренние связи и закономерности в последовательности раскрытия тем коллекции во время демонстрации на подиуме. Нанесенные на структуру золотого сечения, коллекция становится точечной матрицей, отражающей пропорции тем и параметры их объединения. Данное исследование позволит утвердить и составить систему построения линейной композиции при проектировании коллекции.

В основе подхода объединения тем и разработки системы выстраивания ПВК в коллекции одежды находятся принципы формообразования в дизайне [104] и дизайне костюма. Критериями для интеграции различных стилевых направлений и мотивов коллекций между собой служат визуально-графические, структурные, конструктивно-технологические, декоративно-отделочные, поза и манера демонстрации коллекции (Схема 3.2). Так же могут использоваться принципы трансформативного формообразования, которые строятся на основе модульных, кинетических, иллюзорных и комбинаторных подходов (Схема 3.3, 3.4) [105].

Каждый из видов ПВК имеет характер функционирования в моде. Экспериментально установлено, что внутри каждой структуры происходит циклическая расстановка тем коллекций. При этом задействуются различные акцентные области. В результате были построены схемы по видам ПВК и установлены пропорции объемов тем коллекции в количестве единиц моделей и области их перехода или объединения.

Для определения объемов тем в коллекции использовались пропорции золотого сечения, где соотношение двух величин  $a$  и  $b$ , при  $a < b$ , справедливо  $a/b = b/(a+b)$ . Таким образом, число равное такому отношению  $a/b$ , обычно обозначается греческой буквой  $\varphi$  и будет равняться:

$$\varphi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2}$$

В процентном округленном значении золотого сечения, это деление какой-либо величины в отношении 61,8% и 38,2%. Таким образом, применяя основное свойство золотого сечения, при котором отношение большего к меньшему, равно отношению целого к большему, мы можем получить пропорциональную последовательность чисел: 23,6% к 76,4%, 38,2% к 61,8%, 14,6% к 85,4%, 9,02% к 90,9% и так далее. В ходе исследования функционирования ПВК в коллекциях одежды было выявлено минимальное количество моделей допустимых в одной теме, которое составило от 3 до 5 единиц. Таким образом, в среднестатистической коллекции с количеством моделей от 30 до 40, минимально допустимым пропорциональным значением золотого сечения можно считать 9%. (рис. 3.23).



Схема 3.2 Принципы формообразования в дизайне костюма

## КЛАССИФИКАЦИЯ СИСТЕМЫ ТРАНСФОРМАТИВНОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

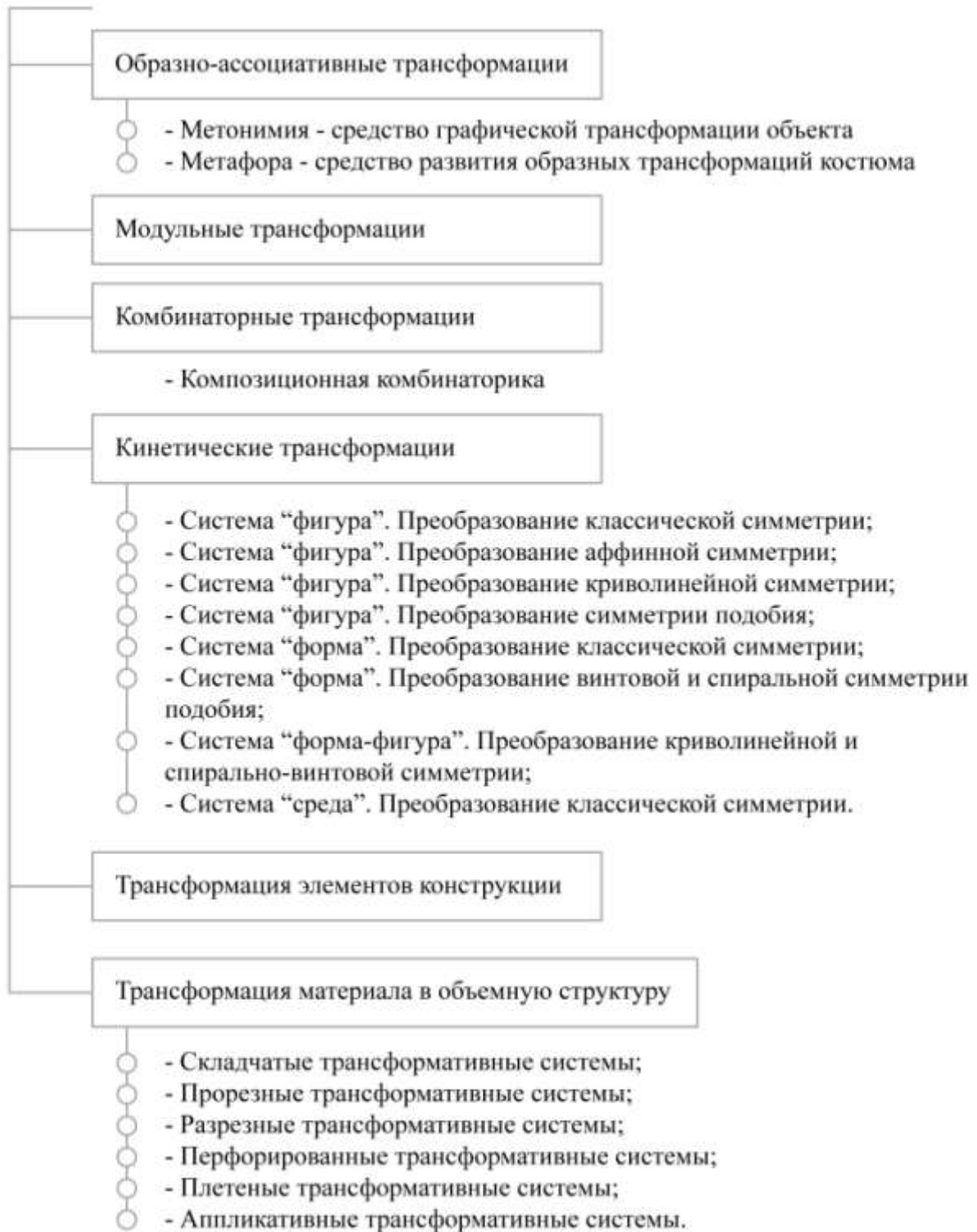


Схема 3.3 Принципы трансформативного формообразования в дизайне костюма

## КЛАССИФИКАЦИЯ СИСТЕМЫ ТРАНСФОРМАТИВНОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

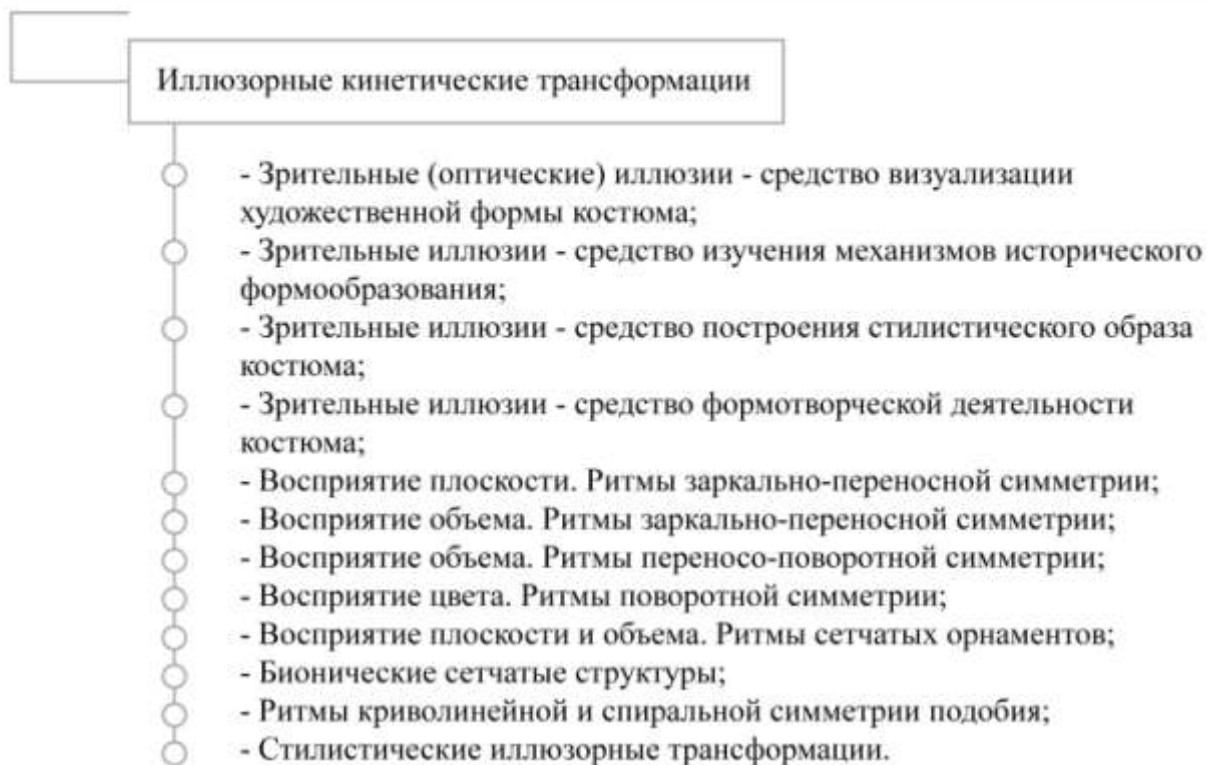


Схема 3.4 Принципы трансформативного формообразования в дизайне костюма

Структура ПВК 1. Данная структура построения ПВК может объединять в себе от двух до пяти тем коллекции, за счет их дробления и перераспределения (чередования) на всем модельном ряде. Тема делится, как правило, в соотношении 1/3, 2/3 и располагается по отношению к другим темам в шахматном порядке. Подобный тип построения композиции применяется преимущественно в коллекциях объемом от 60 до 90 единиц, когда необходимо распределить сразу несколько тем коллекции, без ярко выраженных точек максимума или акцентных моделей. Самая минимальная часть разделенной темы может занимать от 3 до 5 моделей, в свою очередь, максимальная часть не должна превышать 20 единиц (рис. 3.24).

В качестве приемов формообразования при построении данной ПВК в основном применяются декоративно-отделочные и визуально-графические: цвет, рисунок на ткани, характер поверхности, декоративные элементы. Реже используют конструктивно-технологический или трансформативный подход, это связано с тем, что объединение нескольких тем, путем их разделения и перераспределения может затруднить визуальное восприятие коллекции в целом, таким образом, необходимо более явные приемы разделения как стилевых направлений, так и образов в частности.

### Варианты пропорций тем в коллекции, соразмерных по золотому сечению



Рис. 3.23 Различные объемы тем в коллекции, согласно пропорциям золотого сечения, на примере модельного ряда из 40 единиц

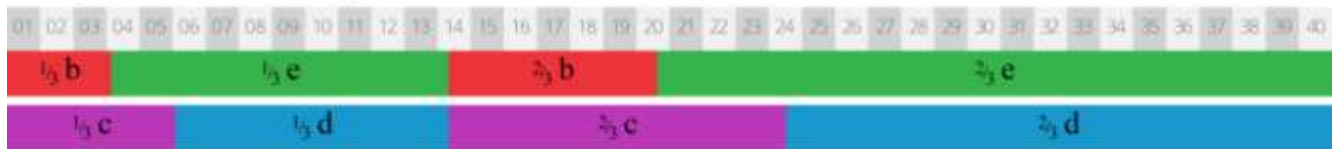
Структура ПВК 2. Данная структура построения ПВК подразумевает создание переходных областей между темами в коллекции. Непосредственно объем самих тем в коллекции сохраняется согласно пропорциональному делению по золотому сечению. Область перехода объединяет в себе основные характерные формообразующие элементы текущей и будущей темы. В ходе исследования было выявлено, что объем переходной области занимает от 4 до 7 моделей, в зависимости от общего количества единиц в коллекции. На схеме область перехода обозначена двумя цветами, верхним цветом обозначена преобладающая тема, нижним – убывающая (рис. 3.25). Для данной системы построения ПВК могут применяться как визуально-графические и декоративно-отделочные принципы формообразования, так и трансформативные и конструктивно-технологические.

Структура ПВК 3. Данный принцип построения ПВК апеллирует к созданию акцентных областей или моделей. Они, как правило, располагаются в местах перехода тем коллекции или местах, согласно пропорциям золотого сечения. Задачей данных акцентов, в процессе демонстрации коллекции, создавать своего рода ссылку на предшествующую ранее тему или замысел, который будет показан в дальнейшем (рис. 3.26). Основными приемами формообразования для создания акцентных моделей используются визуально-графические и декоративно-отделочные. Поскольку данный подход в первую очередь апеллирует к созданию визуального образа, это позволит создавать максимально сильное эмоциональное восприятие на зрителя.

Разделение темы на несколько частей, для создания акцентной области и ссылочной части, по своему принципу схожа с ПВК 1, но отличительной особенностью является, что делению подвергаются одна или две темы, остальные остаются целыми. Задачей ставится не перераспределение всех тем в коллекции, а создание акцентного упоминания.



### Построение ПВК 1 из двух тем в коллекции



### Построение ПВК 1 из трех тем в коллекции



### Построение ПВК 1 из четырех тем в коллекции



### Построение ПВК 1 из пяти тем в коллекции



Рис. 3.24 Способы построения ПВК 1 по принципу дробления и перераспределения 2, 3, 4 и 5 тем в коллекции

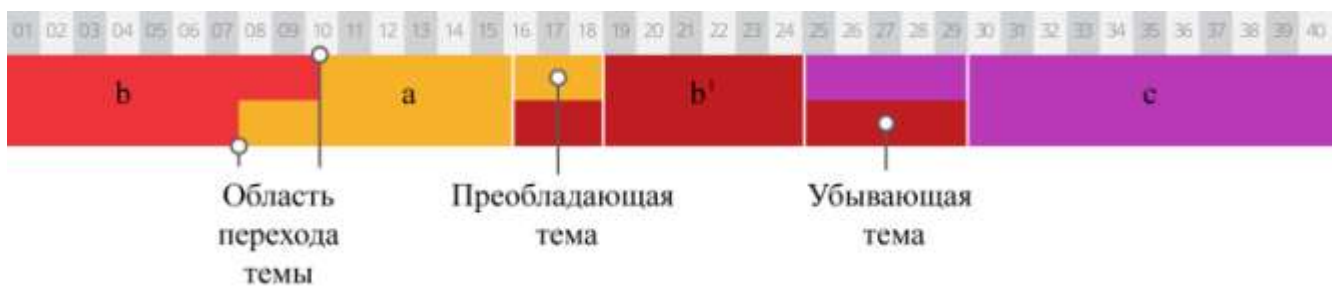


Рис. 3.25 Способы построения ПВК 2 по принципу создания переходных областей между темами в коллекции

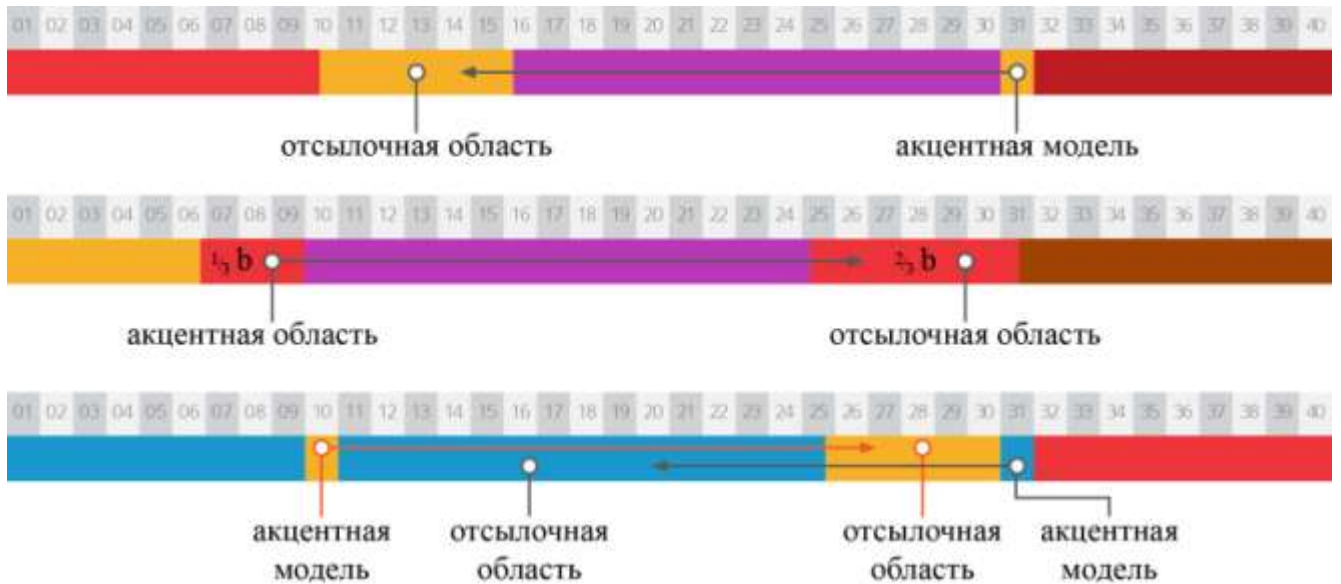


Рис. 3.26 Способы построения ПВК 3 по принципу размещения акцентной модели или области, создающей ссылку на предшествующую или будущую тему

Структура ПВК 4. Задачей данного типа построения ПВК является создание акцентных точек в коллекции, которые могут ознаменовать собой смену темы, паузу или точку максимума. Как правило, акцентные модели располагаются в областях, согласно пропорциям золотого сечения. Так же акцентной моделью может быть максимально наполненный образ основным замыслом автора, после которого тема коллекции начинает идти на спад (рис. 3.27). Отличительной особенностью данной системы построения ПВК от создания акцентной области со ссылкой на дальнейшее раскрытие темы в том, что акцентная модель является единичной и не создает ссылки, а располагается в контексте своей темы. Что касается приемов формообразования, для создания акцентной модели коллекции может применяться любой подход, соответствующий идеи дизайнера. Основным остается создание визуального сильного образа, максимально воздействующего на зрителя. Так же в качестве акцентных образов могут выступать заключительные модели, которые являют собой платье невесты, если они соответствуют общей теме коллекции.

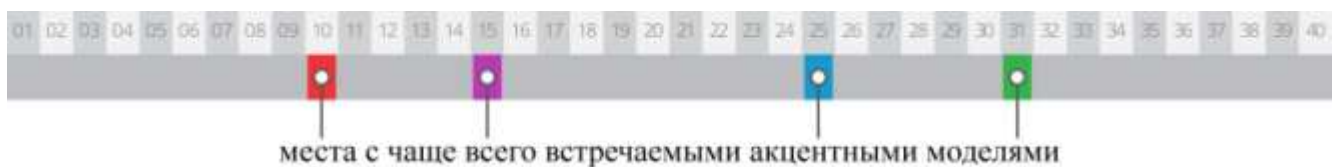


Рис. 3.27 Способы построения ПВК 4 по принципу размещения акцентных моделей

Структура ПВК 5. Данный вид системы построения ПВК заключается в создании волнообразного метода раскрытия темы коллекции с размещением областей максимума и минимума. Области максимума в основном располагаются согласно пропорциям золотого сечения, в свою очередь, области минимума могут находиться в промежутках или диаметрально противоположным максимуму, но также по золотому сечению, если объем темы достаточно обширный. Отличительной особенностью данного метода построения ПВК от применения акцентных моделей заключается в том, что точка максимума формируется поэтапно, путем наполнения формообразующими элементами образа модели. Так же точка максимума не противоречит текущей теме, а находится в ее контексте. В качестве приемов формообразования, в данном случае могут выступать все методы, которые отвечают замыслу автора для раскрытия темы коллекции (рис. 3.28).



Рис. 3.28 Способы построения ПВК 4 по принципу создания областей максимума и минимума при раскрытии замысла темы коллекции

Структура ПВК 6. Задачей данного метода построения ПВК является создание градиентной структуры коллекции, где одна тема переходит в другую и так далее, без явных акцентных областей и моделей. В этом случае довольно трудно определить границы каждой темы, поскольку переходные модели могут идти на протяжении всей коллекции. В зависимости от возможностей и навыков дизайнера, для реализации данной линейной композиции можно применять как визуально-графические и декоративно-отделочные методы, так конструктивные и трансформативные. Но характерной особенностью является необходимость использования только одного из методов формообразования в качестве основного стилеобразующего параметра. В ходе исследования был выявлен преимущественно визуально-графический подхода, в плане градиентного распределения моделей в коллекции (рис. 3.29).



Рис. 3.29 Способы построения ПКВ 4 по принципу создания градиентной структуры раскрытия темы коллекции

Для создания ПКВ комбинаторным способом, возможно использование одновременно нескольких принципов объединения и установления взаимосвязей между частями коллекции. В ходе исследования функционирования композиционных структур в коллекциях одежды, было выявлено совмещение не более трех принципов. Это в первую очередь связано с тем, что задача ПКВ не создавать чрезмерно запутанных схем раскрытия художественного замысла коллекции, а донести идею автора в наиболее развернутом и понятном виде до зрителя, при этом сохраняя эмоциональные акценты для усиления визуального восприятия.

Представленные структуры ПКВ можно условно разделить на те, которые способствуют распределению тем в коллекции, и те которые создают акцентные моменты или точки максимального присутствия заданной темы в едином образе. Таким образом, становится возможным объединение различных подходов к построению композиции коллекции в первую очередь путем выбора структуры расставления тем, а во вторую определения акцентных областей, если такие подразумеваются концепцией проектировщика.

### **3.2.4 Установление закономерностей взаимосвязи функционирования ПКВ промышленных коллекций одежды с художественным оформлением поверхности материалов и зрительных иллюзий в формообразовании костюма**

Целью настоящего раздела являлось сравнение полученных данных с исследованиями художественного оформления поверхностей материалов и зрительных иллюзий в формообразовании костюма [105]. Методика анализа сопоставления предусматривала сравнение хронологических интервалов исследования функционирования ПКВ с цикличностью смены моды в оформлении тканей и развития иллюзий зрения.

Периоды смены моды в оформлении тканей имеют определенные закономерности, полный цикл включает три основных периода, длительностью каждого около 12 лет, затем процесс повторяется. Принцип деления по периодам происходит согласно изменению

размера раппорта, мотива рисунка, характера поверхности материала и структуры композиции орнамента.

Зрительные иллюзии в оформлении одежды так же имеют три периода, каждая группа развивается в течение 3-4 лет, а цикл последовательной смены трех принципов равен 10-12 годам. Основой для разделения групп иллюзий зрения в одежде является их соотношение подобия, контраста, противоречия с силуэтом формы. Задачей данных иллюзий создание усиление или ослабление силуэта формы, выстраивание взаимосвязи формы с внутренними элементами путем подобия или противоречия, создание дополнительных акцентов на отдельных частях одежды, элементах, деталях декоративной отделки [58].

В ходе анализа было установлено, что для структуры ПВК 1 в плане оформления поверхностей ткани характерны II и III периоды, а именно четкая структура раппорта с графическим рисунком, в сочетании с цветочными мотивами мелкого и среднего размера. Так же многоплановость и усложнение мотивов, включая динамику за счет смещения оси в направлении изгиба, спирали, кручения. В мотивах используются эллиптические, параболические формы, пышные махровые букеты, восточные «огурцы». Для данного вида линейной композиции преобладают размеры раппортов от 2-5 см и 5-10 см. Используемые ткани преимущественно плотные, увеличенные в объеме, с использованием крученой и разрыхленной пряжи различной толщины или эффектом узелков и беспорядка. Так же имеет значение тональная градация цвета, создающая визуальную глубину цвета на поверхности ткани (рис. 3.30) [58].

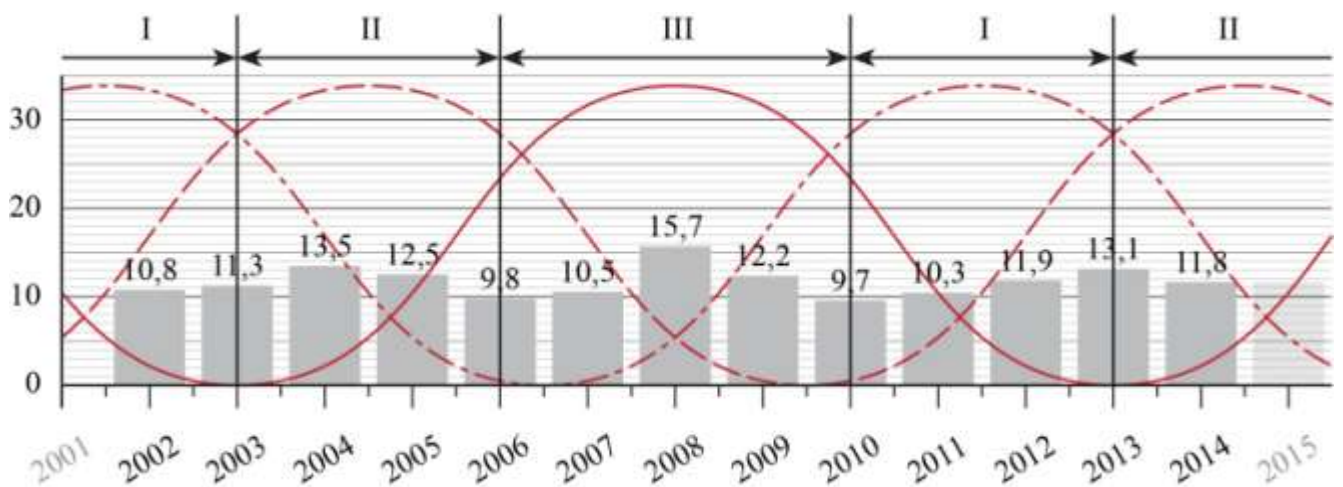


Рис. 3.30 Совмещение периодов ПВК 1 с циклической сменой моды в оформлении тканей

Так же для данного ПВК соответствует в основном иллюзия зрения III периода, в меньшей степени II периода. Применяется разработка четких силуэтов классического покроя, ясность пропорций за счет применения плотных тканей. Значительно разрастается объем формы, за счет традиционных покроев, включающих различные складки, оборки, драпировки, плиссировки всех видов и направлений. Увеличиваются декоративные детали и элементы отделки (рис. 3.31) [58].

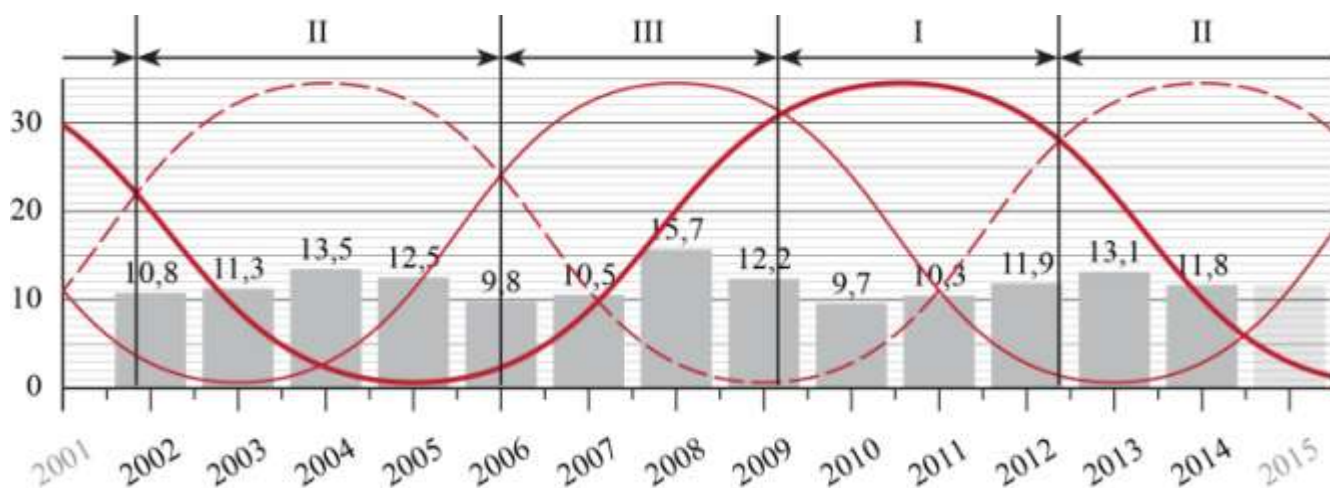


Рис. 3.31 Совмещение периодов ПВК 1 с цикличностью развития иллюзии зрения в дизайне костюма

Для ПВК 2 соответствуют оформления тканей I и II периодов, таким образом, рисунки на тканях мелко и среднemasштабные, преимущественно в графической манере исполнения: полосы, простые клетки, квадраты, прямоугольники, ромбы, зигзаги и т.д. Так же растительные орнаменты как с одноплановой трактовкой рисунка, так и с динамической структурой раппорта, путем неравномерного соотношения мотива, фона, цветовых и тональных контрастов. Ткани преимущественно однотонные, гладкие, формоустойчивые, средней плотности. Не исключено использование трикотажных плотен, бархата, вельвета и прочих мелко ворсовых тканей, так же сочетания позитивно-негативных вариантов, клеток, рисунка пье-де-пуль и жаккарда (рис. 3.32) [58].

Структура ПВК 2 имеет соответствие с I и II периодами иллюзий зрения. Таким образом, для данного вида композиции характерно развитие силуэтной пластики формы одежды классического покроя. Согласно I периоду цикла, в ПВК 2 могут встречаться зрительные иллюзии с вертикальными или горизонтальными рисунками на лифе и юбке, что в результате создает визуальное восприятие «переоценки заполненного промежутка» и «недооценки

разделенного промежутка». Период II даст возможность противопоставления или контраста в соотношении внутренних линий и силуэта. Особое внимание уделяется отделке и деталям, их число сильно увеличится, вызывая дополнительную иллюзию «действия перспективных оценок», «подравнивания», «незамкнутого контура» (рис. 3.33)[58].

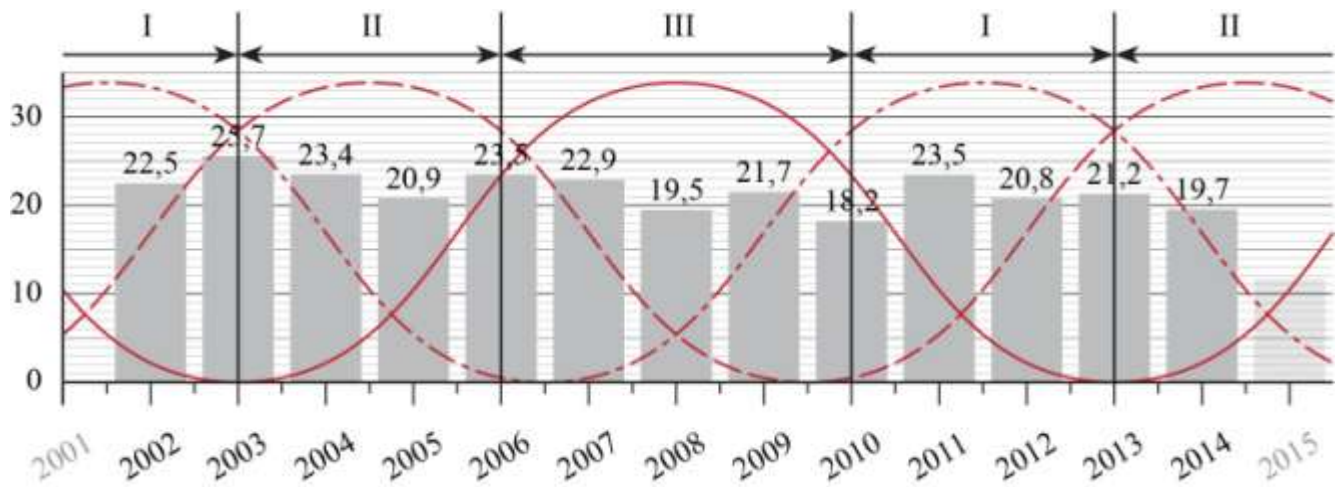


Рис. 3.32 Совмещение периодов ПВК 2 с цикличностью смены моды в оформлении тканей

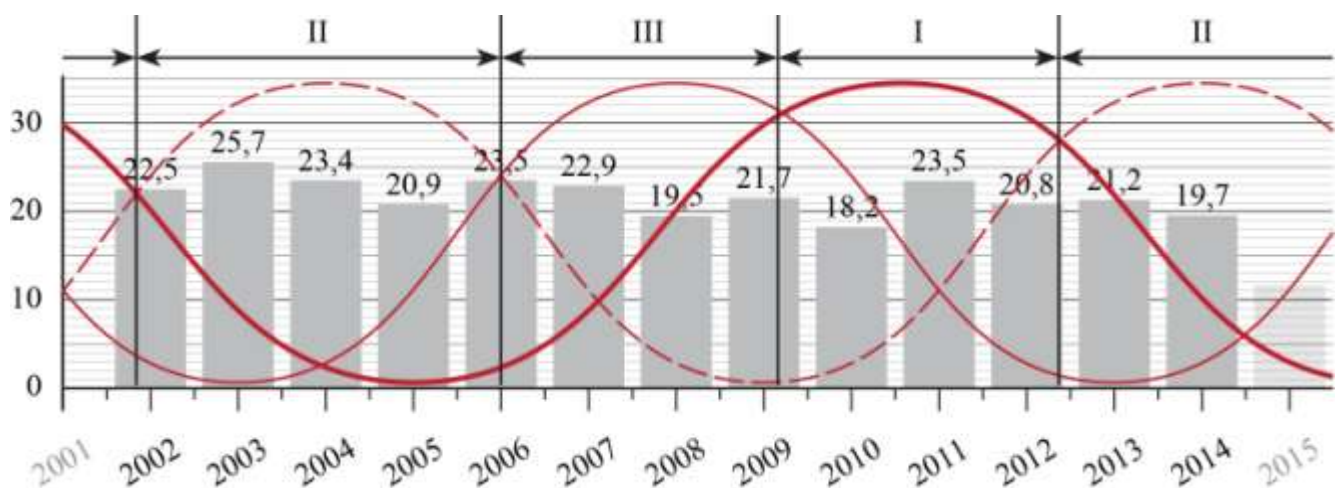


Рис. 3.33 Совмещение периодов ПВК 2 с цикличностью развития иллюзии зрения в дизайне костюма

Для ПВК 3 в первую очередь соответствует III период оформления ткани, и в меньшей степени II. Данный период апеллирует к многоплановости, усложнению орнаментов, увеличению раппортов, а так же к динамическому принципу построения мотивов, что как раз необходимо для формирования акцентных моделей при построении композиции коллекции

(рис. 3.34). В свою очередь, для данной линейной композиции соответствует III период иллюзии зрения, в котором формируется взаимосвязь силуэта и его композиционной разработки по принципу подобия. Начинают преобладать косые, изогнутые, спиральные линии, увеличиваются декоративные элементы и детали отделки (рис. 3.35) [58].

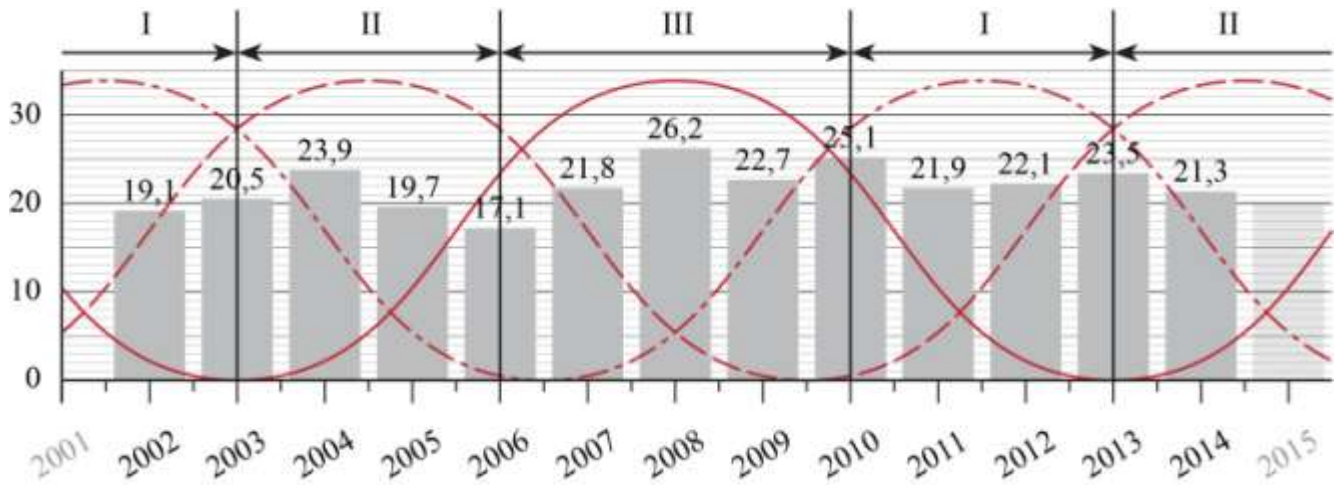


Рис. 3.34 Совмещение периодов ПВК 3 с цикличностью смены моды в оформлении тканей

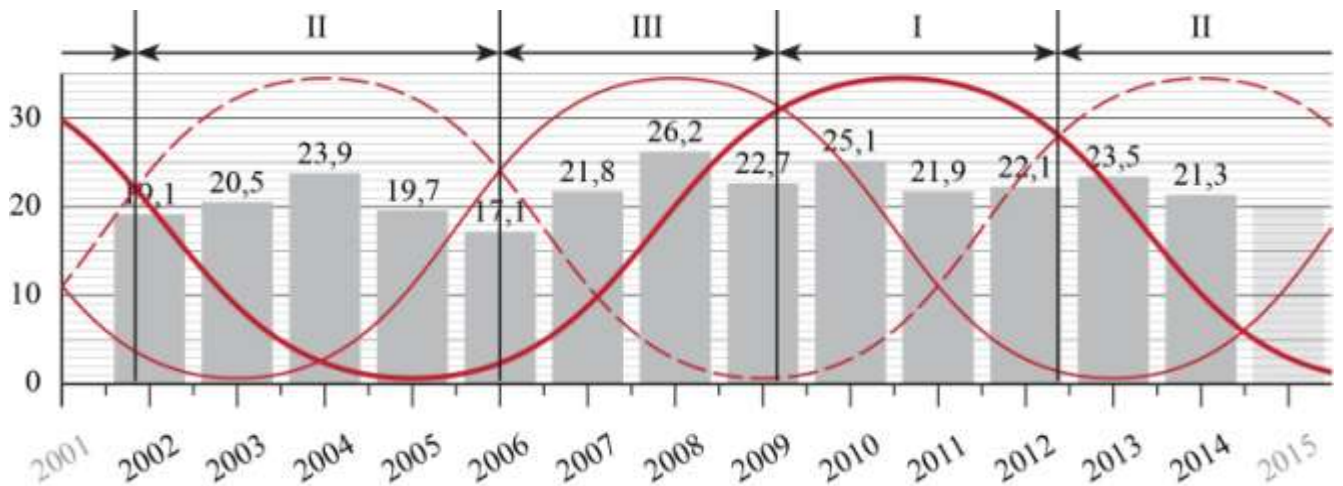


Рис. 3.35 Совмещение периодов ПВК 3 с цикличностью развития иллюзии зрения в дизайне костюма

ПВК 4 соответствует I период оформления поверхностей материалов, так же переходный период между II и III. Поскольку 4 вид построения ПВК основывается на размещении акцентных моделей, в качестве пауз или поворотных моментов в коллекции, можно предположить, что для данной задачи могут применяться любые принципы формообразования и проектирования образа, до тех пор, пока он будет контрастировать в рамках модельного ряда (рис. 3.36). Переходный период II обусловлен разрушением устойчивой схемы раппорта



среднего размера, типичным становится фрагментарность рисунка, лоскутность композиции. В структуре поверхности ткани используется смешения контрастных цветов пряжи, жаккардовых рисунков тон в тон, сочетания гладких и шероховатых материалов. Переходный период III включает в пределах основной раппортной схемы геометрические мотивы в виде ромбов, кубов мелкого и среднего размеров, тонально сближающихся с фоном. Таким образом, уменьшается многоплановость и динамика в композиции мотивов. В структуре ткани преобладают мелкозернистые, блестящие поверхности, уплощающие форму [105].

Аналогично распределились периоды функционирования зрительных иллюзий, основным периодом является I и переходный период между II и III (рис. 3.37). Для переходного периода II характерно увеличение протяженности косых линий в деталях, линий декольте, воротников и лацканов. Геометрические рисунки на тканях располагаются по диагонали для создания визуальных спиральных осей. Таким образом, они подготавливают аналогичное расположение фасонных линий и деталей следующего периода. Целью данного периода формирование дополнительных акцентов внутри силуэта, акцентировать динамические эффекты формообразования. В свою очередь в III переходный период происходит взаимосвязь силуэта и его композиционной разработки по принципу подобия. На основе косых, изогнутых, спиральных направлений в крае намечается устойчивый фронтальный каркас. Характерным для данного периода становится очерчивание силуэта фигуры яркими контрастными линиями в декоративной отделке [58].

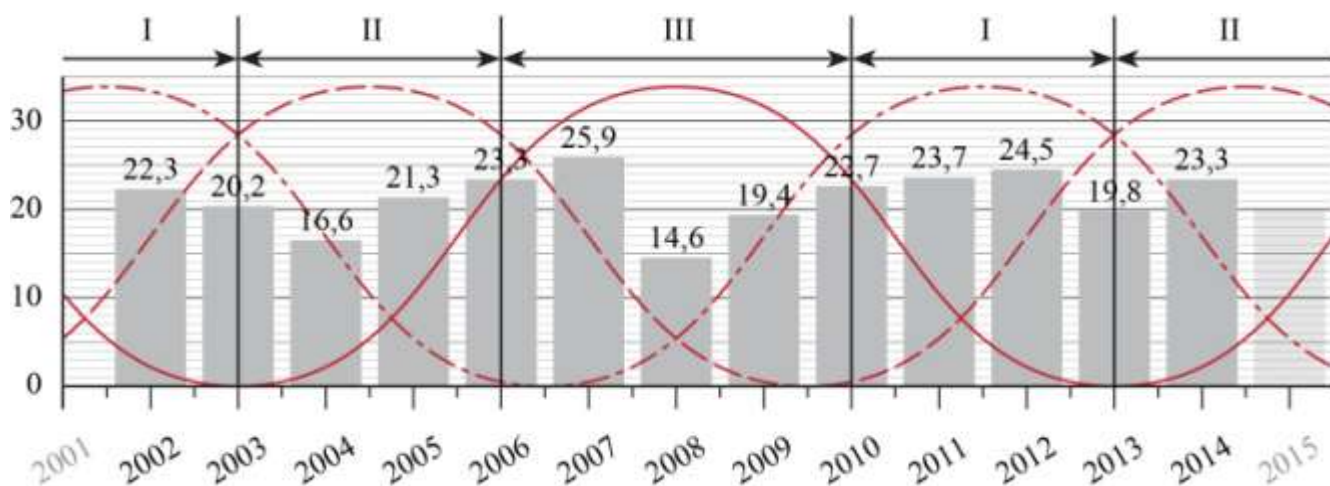


Рис. 3.36 Совмещение периодов ПКВ 4 с циклическостью смены моды в оформлении тканей

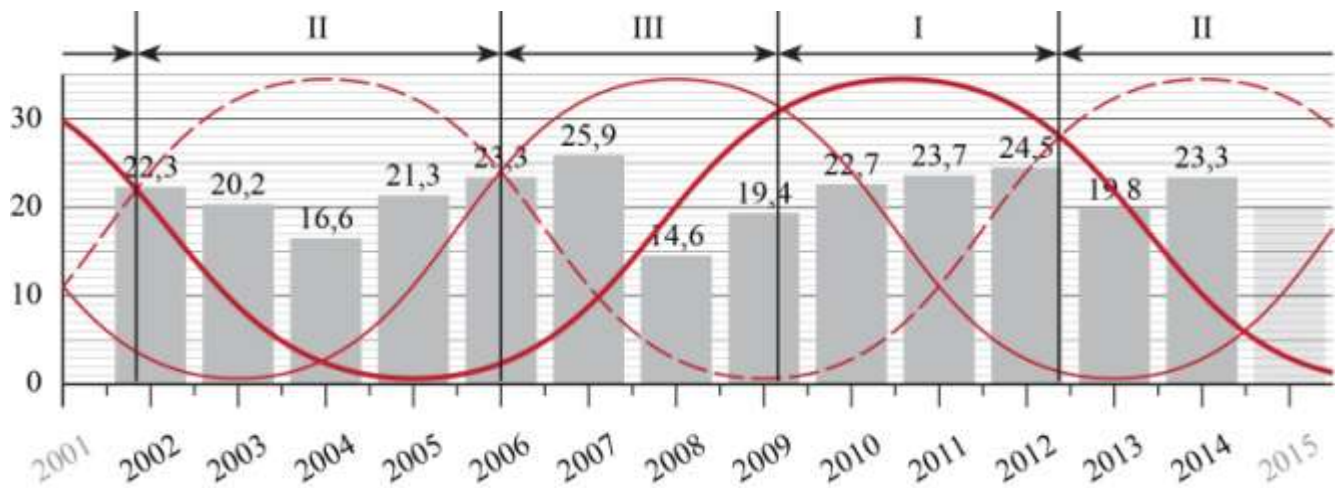


Рис. 3.37 Совмещение периодов ПКВ 4 с цикличностью развития иллюзии зрения в дизайне костюма

Для ПКВ 5 установлено соответствие II и III переходному периоду оформления тканей (рис. 3.38). Подобно 4 линейной композиции, зафиксированное соответствие апеллирует как к фрагментарности рисунка и лоскутности композиции, так и к умеренно динамическим диагональным мотивам среднего размера. Схожая ситуация обстоит со зрительными иллюзиями, линейная композиция обусловлена увеличением количества диагональных и спиральных орнаментов и рисунков на тканях, так же возвращением к классическому крою и акцентированием фронтального силуэта за счет декоративной отделки (рис. 3.39) [58].

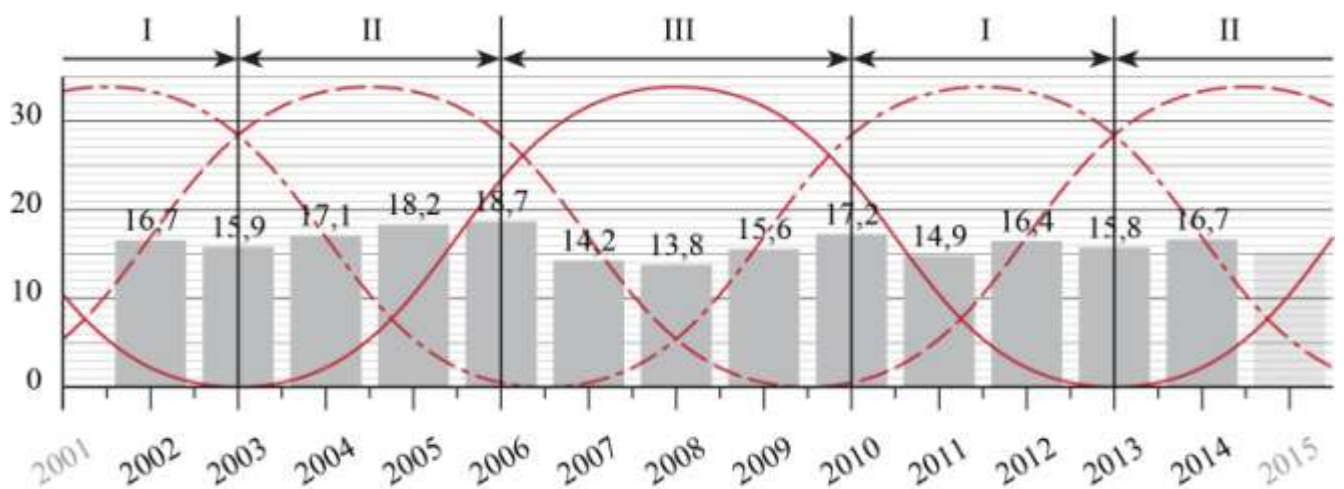


Рис. 3.38 Совмещение периодов ПКВ 5 с цикличностью смены моды в оформлении тканей

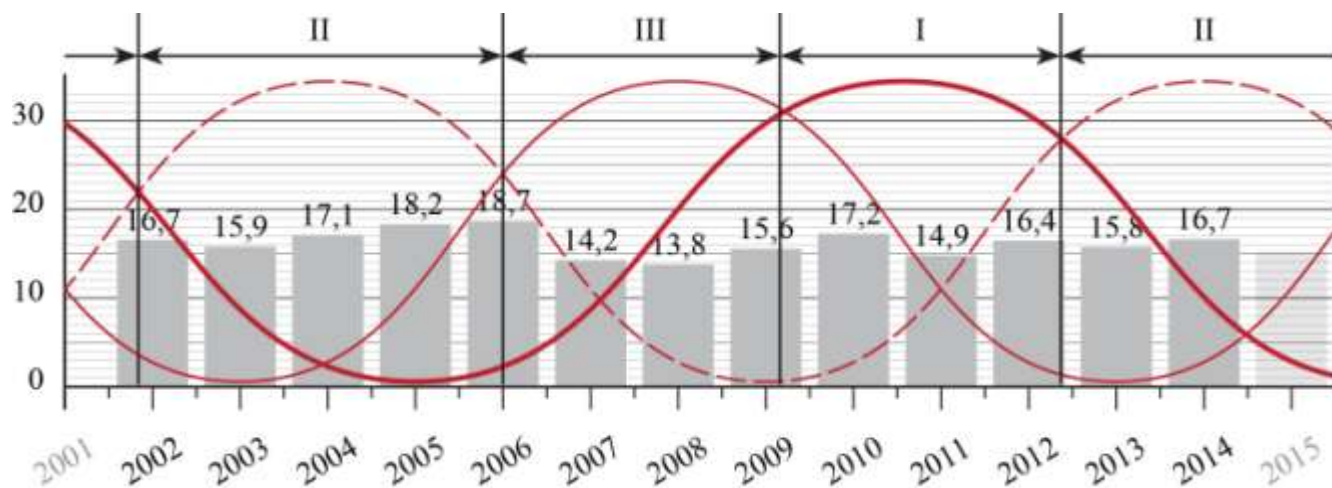


Рис. 3.39 Совмещение периодов ПК 5 с цикличностью развития иллюзии зрения в дизайне костюма

ПК 6 установлено в основном соответствие III и II переходному периоду оформления ткани (рис. 3.40). Переходный период II обусловлен фрагментарностью рисунка и уходом от устойчивой схемы раппорта среднего размера в сторону увеличения изображения и введения динамики в структуру композиции за счет смещения оси в направлении изгиба, спирали или кручения. В свою очередь III период в полной мере продолжает развитие динамики в композиции орнамента, используя в рисунках эллиптические, параболические формы, пышные махровые букеты, восточные мотивы. Задачей является создание пространственной глубины, многоплановости и иллюзии движения внутри орнамента, что в итоге должно привести к масштабности, зрелищности и живописной выразительности. Для тканей в данный период характерно объемность, разрыхленность и разреженность. Актуальным становится тональная градация цвета, создающая дополнительную глубину на поверхности ткани, тем самым, происходит формирование новых фронтальных силуэтов, увеличивается объем изделий, изменяется пластика профильных силуэтов [58].

Зрительные иллюзии соответствуют II и III периодов, что обусловлено противопоставлением или контрастом в соотношении внутренних линий и силуэта. Конструктивные линии усложняются, актуальным становится овалы и детали, увеличивается число выточек и рельефов. Сочетание и наложение друг на друга вертикальных, горизонтальных и диагональных линий во фронтальном силуэте. Акцентирование внимания на отделке и деталях, за счет увеличения количества, тем самым вызывая иллюзии «действия перспективных оценок», «подравнивания», «незамкнутого контура». Так же посредством отделки выявляется структурная основа формы, путем сопоставления тканей с рисунками в

противоположных направлениях, конструктивных линий, сочетания различных фактур. Развивается взаимосвязь между силуэтом и композиционной разработкой, выявляется классика покроев, четкость формы, ясность пропорций путем применения тканей новых структур и рисунков. Значительно увеличивается объем формы посредством традиционного покрова, но с наполнением деталей различными видами складок, плиссировок, драпировок и т.д. (рис. 3.41) [58].

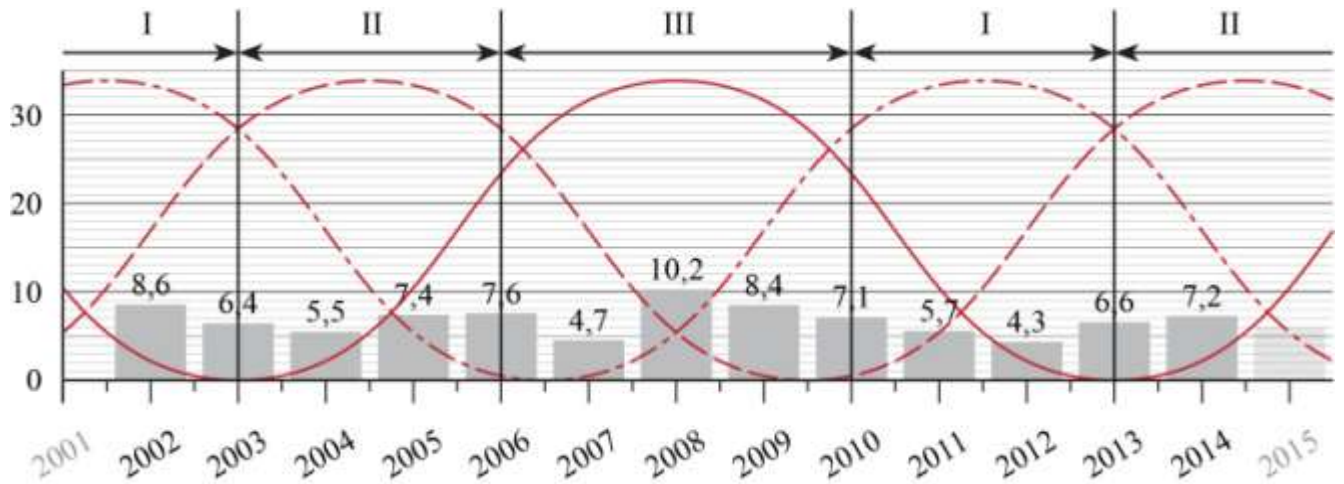


Рис. 3.40 Совмещение периодов ПКВ 6 с цикличностью смены моды в оформлении тканей

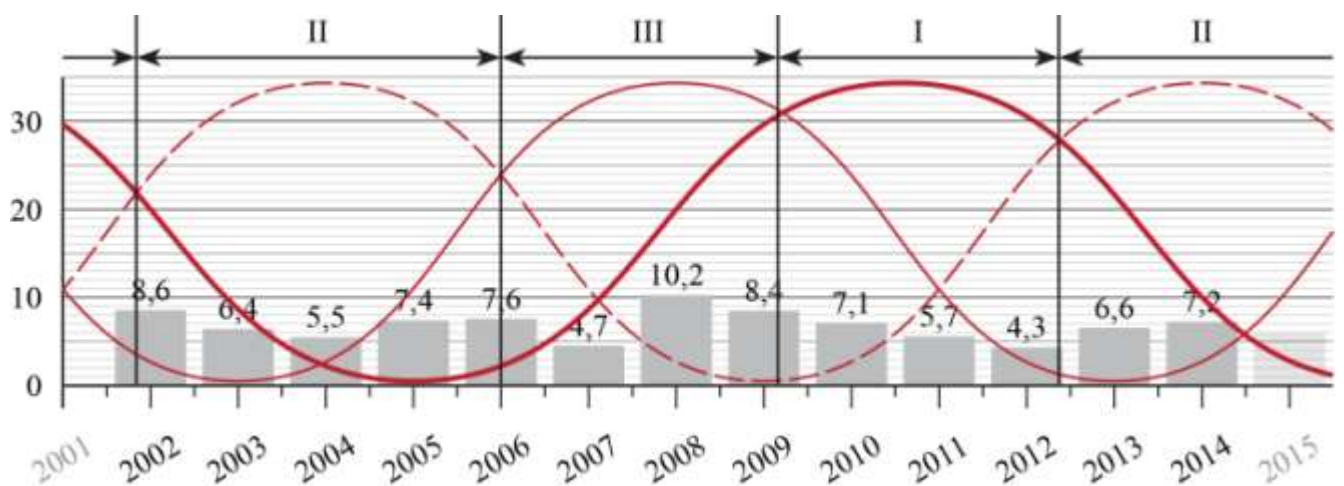


Рис. 3.41 Совмещение периодов ПКВ 6 с цикличностью развития иллюзии зрения в дизайне костюма

Таким образом, анализ совмещенных распределений позволил установить соотношения закономерности развития ПКВ с принципами визуально-графического формообразования в дизайне костюма. Сравнение выявленных закономерностей позволили определить границы взаимодействия характеров разработки поверхностей материалов согласно изменениям периодизации структурных построений ПКВ в коллекциях одежды.

**Выводы по 3 главе:**

1 Составлены характеристики феноменологических особенностей развития каждого стилевого направления в изобразительном искусстве на основе бифуркационного дерева В.П. Бранского. Установлены критерии анализа художественных направлений XIX-XXI вв., периодизации развития стилевых направлений и формирование представления дальнейшего культурного развития.

2. В результате исследования влияния научно-технических и социально-культурных факторов на развитие художественных направлений живописи и костюма выявлено увеличение жанрового охвата, сформировавшегося с появлением компьютерных и интерактивных технологий. Разработан виртуальный каталог стилевых направлений модного костюма в соответствии с художественными направлениями в живописи XIX-XXI вв.

3. Для разработки методической базы виртуального проектирования адаптирован метод построения мультимедийных композиций видеопроектов. На этой основе впервые презентация модных коллекций представлена как многоуровневая пространственно-временная композиция (ПВК) со своей структурой и системой связи отдельных частей и элементов визуального ряда по золотому сечению.

4. С целью разработки методики гармонизации и создания пространственно-временных композиций промышленных коллекций одежды адаптирован метод вертикального монтажа С. Эйзенштейна. Впервые предложена возможность моделирования промышленной коллекции одежды от выстраивания композиционной структуры раскрытия художественного замысла автора, с целью максимального эмоционального воздействия на зрителя, до проработки декоративной отделки каждой модели в частности.

5. Для проведения эксперимента по исследованию функционирования ПВК в коллекциях одежды установлены критерии, направленные на выявление признаков и приемов построения их композиционной структуры, последовательного раскрытия творческого замысла автора, способов объединения отдельных элементов.

6. На основе данных, полученных в ходе эксперимента, разработаны типологические схемы и методики создания ПВК промышленных коллекций одежды, которые включают описание внутренних связей и закономерностей последовательного раскрытия тем коллекции во время демонстрации на подиуме. Промышленная коллекция представлена как организованная структура, управляемая числовыми кодами золотой пропорции.

7 Выявлена взаимосвязь экспериментального материала ПВК с теоретическими данными изменения способов оформления текстильных материалов и конструкций формы в пределах 12-

летних циклов. Построены наглядные статистические модели взаимодействия ПВК, иллюзий зрения и способов оформления поверхности материалов, что позволяет теоретически грамотно использовать электронный каталог стилевых в качестве выбора аналогов и прототипов моды, а так же верификации модных трендов.

## **ГЛАВА 4. РАЗРАБОТКА МЕТОДА ВИРТУАЛЬНОГО КОМБИНАТОРНОГО МОНТАЖА (ВКМ) ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПРОМЫШЛЕННЫХ КОЛЛЕКЦИЙ ОДЕЖДЫ**

### **4.1 Составление структурных схем проектных частей для разработки промышленной коллекции одежды методом ВКМ**

Целью данной главы является разработка метода виртуального комбинаторного монтажа (ВКМ) для проектирования промышленной коллекции одежды с применением компьютерных технологий и возможностью виртуального моделирования композиционной структуры модельного ряда в ходе реализации художественной концепции дизайнера. Для выполнения поставленной задачи были составлены описания этапов композиционного построения и сведения данных, полученных в ходе аналитической подготовки. Так же были выполнены соответствующие проектировочные таблицы, описывающие принципы гармонизации художественной композиции коллекции.

ВКМ является методом оптимизационного проектирования промышленной коллекции, дедуктивным способом решения поставленной задачи. Данный подход выводится из того, что художественный образ модели, рассматривается в качестве частного случая, относительно всей коллекции и проработка которого должна осуществляться только после определения его положения в общем плане демонстрационной последовательности раскрытия проектного замысла. Модель, в свою очередь, выступает в качестве ячейки, проработанного в ходе предпроектной подготовки, информационного пространства коллекции, установленного дизайнером. Графическое воплощение образа должно осуществляться уже согласно данным заданной ячейки, которая несет в своей сути ее модельный информационный блок (МИБ). Таким образом, к началу работы над эскизами у дизайнера должен быть составлен МИБ по каждой модели в коллекции, который был получен в ходе ВКМ проектных параметров.

На схеме 4.1 представлена структура метода ВКМ коллекции, которая имеет определенную последовательность решения проектных этапов. Для распределения всех проектных параметров относительно ПВК рекомендуется использовать геометрическую модель формообразования, с целью гармонизации пропорций количества используемых художественных методов в процессе последующего эскизного воплощения коллекции [105]. Таким образом, целостность проектируемого пространства будет находиться в полном соответствии с естественным ходом мышления и восприятия, как дизайнера, так и в последующем зрителя.

## МЕТОД ВКМ ПРОМЫШЛЕННОЙ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ

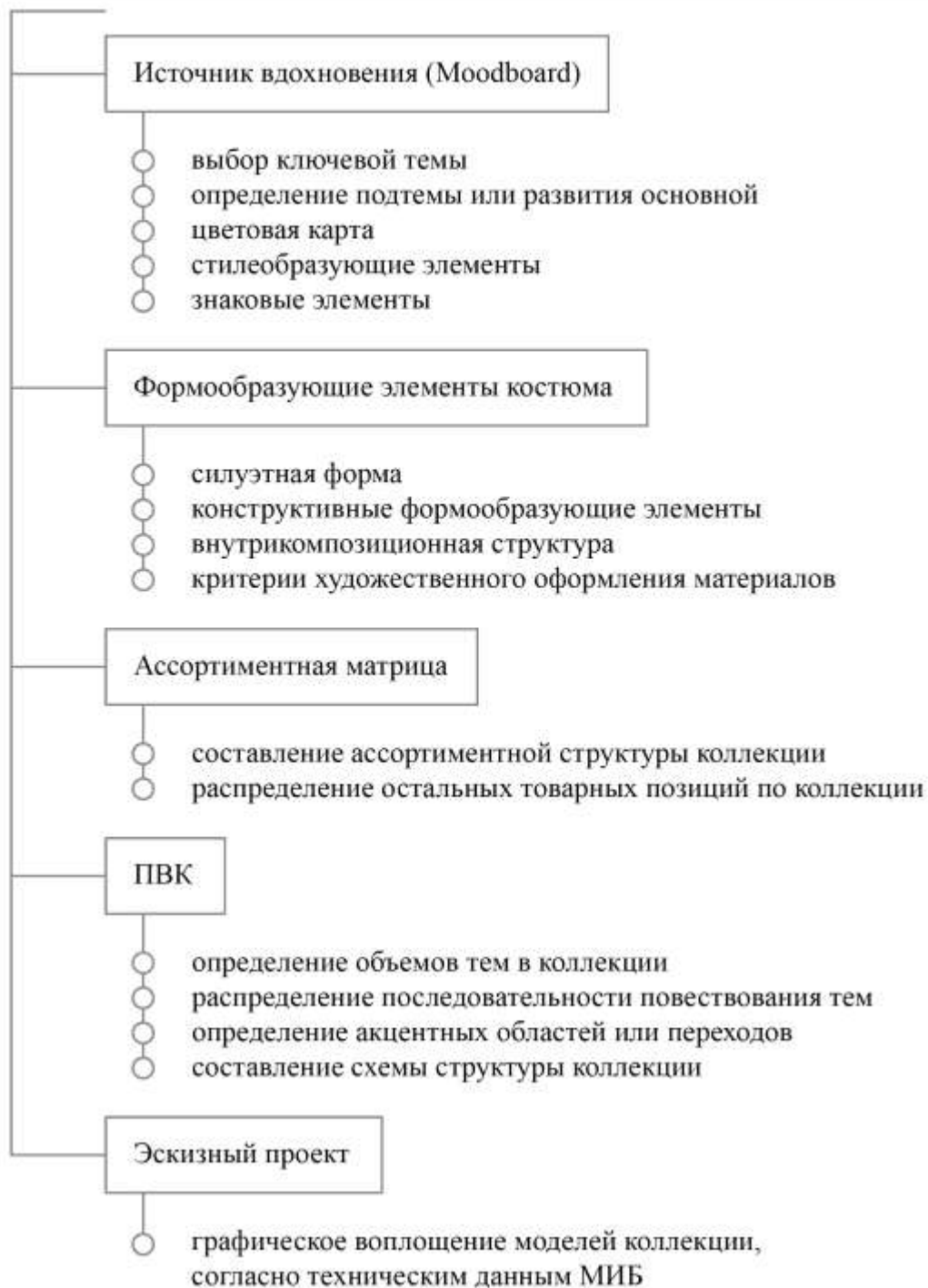


Схема. 4.1 Структура ВКМ проектируемой промышленной коллекции

**Поиск источника вдохновения** и последующее формирование концепции коллекции, как правило, начинается с составления мудборда (англ. moodboard – «доска настроения»), которое заключается в визуальном представлении замысла проекта, состоящее из изображений,



описаний, образцов тканей и пр. (рис. 4.1). В первую очередь он служит для отражения общего настроения и тематики будущей коллекции, а так же способствует эффективной коммуникации между членами креативной команды, исполнителем и заказчиком. Так же хочется отметить, что на сегодняшний день мудборд начинает выполнять отдельную функцию самостоятельного произведения. Классический подход интерпретации, как правило, выполняется в виде коллажа, но с развитием цифровых технологий набирают популярность мудборды, созданные на компьютере, как в графических редакторах, так и в специализированных интерактивных программах. На данном этапе проектного решения мудборд должен помочь дизайнеру с выбором цветовой гаммы, выделить ключевые и вспомогательные оттенки. Помимо прочего определиться со стилеобразующими характеристиками формы и внутренней декоративной и конструктивной разработкой изделия, которые лягут в основу формообразующих элементов моделей коллекции.

**Силуэтная форма** или рабочая плоскость проектируемого образа, помимо определения внешнего очертания, должна быть гармонизирована согласно разработанным сеткам пропорционирования О. К. Терпеновой на основе биологической симметрии подобия, в которых закодированы наиболее характерные изменения женской фигуры. Таким образом, компоновочные варианты формообразования смогут задаваться на основе принципов дихотомии, триангуляции, пентагональности, сочетающих в себе арифметическую, геометрическую пропорции и «золотое сечение» [58].

Полученная таким образом рабочая плоскость может иметь последовательное развитие основных параметров формы в ее серийном представлении. На ее основе возможно построение свободной модели морфологической структуры проектируемого комплекса [106]. На рисунке 4.2 представлен механизм симметрического формообразования на основе периодических таблиц групп структурных инвариантов (ГСИ) Г.И. Петушковой, которые отражают изменения системы последовательно развивающихся признаков модных форм [69].

Выбор **конструкции формы костюма** с одной стороны может выбираться согласно цикличностью развития иллюзий зрения, с другой – в соответствии с концепцией коллекции. Конструкция так же является частью формообразовательной системы и имеет значение стабильной формы, таким образом, приобретает в общей структуре характер основы. Как правило, подобные части являются главными, опорными, частями структуры, определяющими содержание, конструкцию формы и обуславливающими устойчивость ее во времени. Опорный элемент часто совпадает с опорной поверхностью самой структуры и является признаком наличия системы, тем самым, преобразуясь, он стремится приобрести в процессе развития



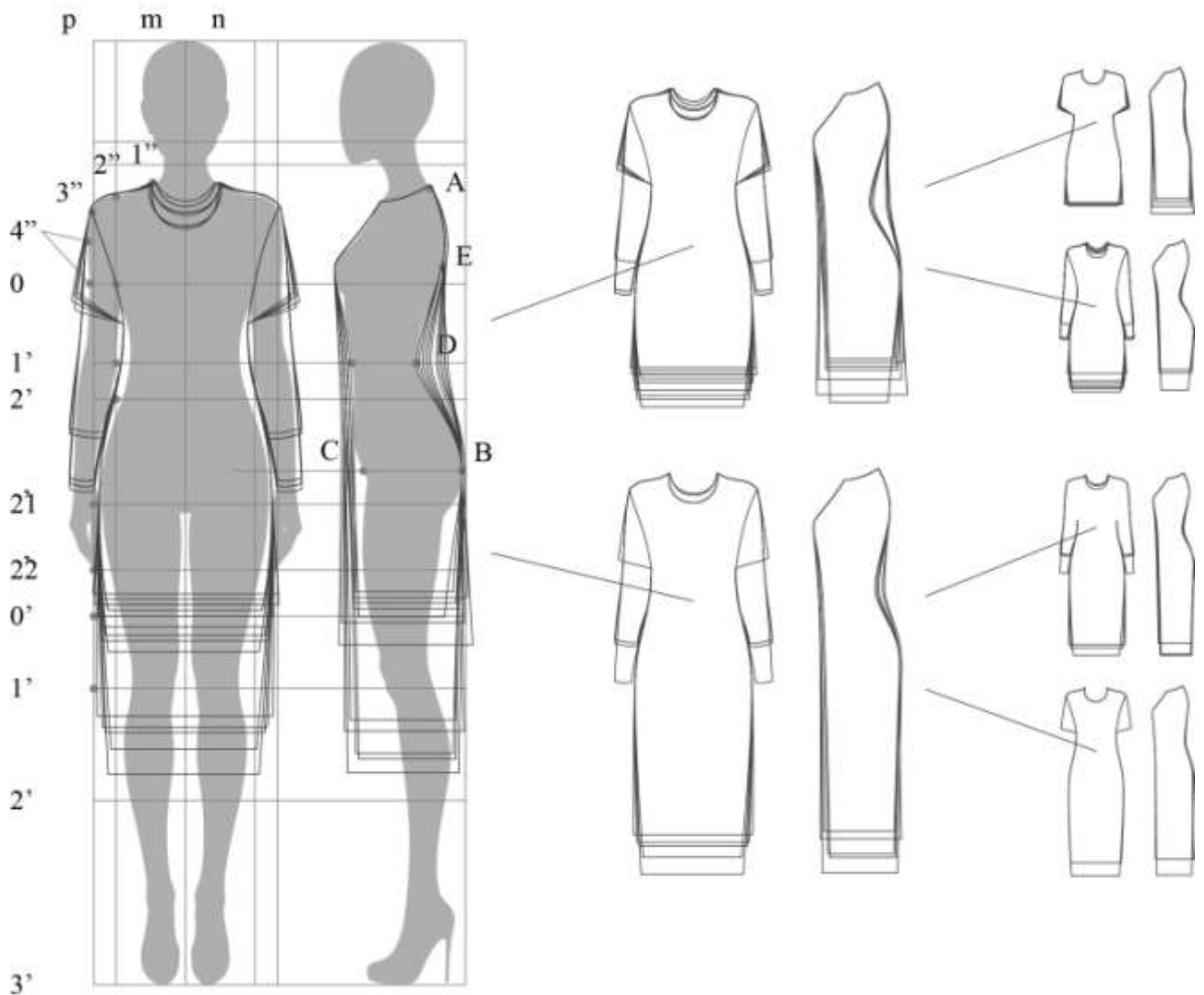


Рис. 4.2 Пример определения ключевых параметров формы на основе данных периодических таблиц ГСИ [58]

Что касается декоративного оформления костюма, включающего в себя создание орнаментов и рисунков на ткани, вышивок, аппликаций, а так же их размещения и масштабирования, то наиболее полно данный вопрос раскрыт в исследовании циклических механизмов художественной разработки поверхности материалов Г.И. Петушковой [105]. Важно отметить, что виртуальное моделирование разработки поверхности ткани дает возможность всестороннему поиску подходящего художественного решения. Современные графические программы позволяют удобно проецировать различные виды декоративного оформления на любые силуэтные формы, создавая проектируемые образы, близкие по восприятию к реальному изображению, тем самым прорабатывая все возможные варианты.

**Составление ПВК** может осуществляться по схемам, полученным в ходе исследования механизмов гармонизации последовательности раскрытия художественного замысла промышленной коллекции одежды. Критерием выбора структуры композиции должен являться принцип распределения тем и размещение акцентных областей согласно авторской концепции. В возможностях проектировщика так же включить на данном этапе планирование внутрикомпозиционных элементов формообразования, приемов художественной выразительности и методы декоративной разработки поверхности материалов. Полученная схема будет нести всю необходимую информацию касательно художественных формообразующих элементов костюма и их распределения внутри каждой отдельно взятой модели. Структура ПВК так же поможет в процессе проектирования узконаправленных аспектов коллекции не упустить целостность концепции и донести до зрителя в качестве единого гармонически выдержанного произведения. Проектная задача разработки промышленной коллекции одежды уже не связана только с производственным назначением, а представляет собой многоуровневую структуру взаимодействия различных художественных, маркетинговых, коммерческих и социальных направлений. Именно для единовременного решения и обозревания всей плановой ситуации возможности цифровых технологий играют незаменимую роль для улучшения согласованности проектных уровней. Моделируя, полученную подобным образом комбинаторную структуру коллекции в виртуальном пространстве, дизайнер может отслеживать ошибки и вносить изменения в любой этап проекта, при этом определяя какие аспекты уже разработанной коллекции они затронут и потребуют изменения, а какие сохраняться.

Последовательность шагов проектного решения коллекции может создать впечатление лишения дизайнера необходимости постоянного художественного поиска и проявления творческой искры. Подход виртуального комбинаторного проектирования создает лишь направление для реализации дизайнерского потенциала, предусматривая возможные ошибки, допускаемые при построении логического повествования протяженного во времени художественного произведения.

**Составление МИБ** является результатом ВКМ, в задачу которого входит определение местоположения модели в ряду, снабжение ее необходимым набором формообразующих элементов и информацией касательно ассортиментных позиций, в рамках которых будет создаваться запланированный художественный образ. Следовательно, обособленный образ являет собой часть замысла коллекции, в равной степени соответствующий общей идеи, но при этом несущий только его фрагмент от целого произведения. В задачу дизайнера на данном этапе входит гармоническое размещение всех представленных параметров в виде готового



Рис. 4.3 Структура МИБ отдельной модели, в результате ВКМ параметров коллекции

эскизного проекта, который должен уже стать первым шагом к визуальной интерпретации коллекции костюмов.

На рисунке 4.3 представлен пример структуры МИБ, которая включает в себя проектные параметры представленной модели. ПВК указывает месторасположение и количество объема художественной нагрузки, которую несет в себе конкретный образ в данной части коллекции. Отдельно продемонстрированы варианты распределения объемов тем в переходной области, цветом выделены участки соединения предыдущей и новой темы. Соответственно, в зависимости от количества моделей в переходной области, данный принцип распределения художественного замысла может быть спропорционирован.

Все остальные формообразующие параметры МИБ, представленные на рисунке идентичны структуре ВКМ, с конкретизацией под отдельно взятую модель. В задачу МИБ входит обеспечивать проектировщика необходимой художественной и технической информацией относительно каждой модели, тем самым давая рекомендации по разработке образа. Данный подход будет способствовать проектированию моделей, которые будут последовательно раскрывать замысел коллекции, при этом сохраняя целостность каждой единицы в частности.

#### **4.2 Установление критериев выбора технических возможностей компьютерного программного обеспечения для виртуального моделирования проектной задачи**

Для составления метода ВКМ так же необходимо определить технические возможности современных компьютерных технологий в совокупности с параметрами процесса решения проектной задачи. На сегодняшний день предоставлена широкая палитра программного обеспечения для возможности модернизации всех проектных этапов разработки коллекции одежды. В таблице 4.1 представлено основное доступное программное обеспечение для метода ВКМ.

Таблица 4.1 Этапы метода ВКМ проектных параметров при разработке промышленной коллекции одежды

№	Описание комбинаторного этапа	Необходимое программное обеспечение
1	2	3
1	Анализ ассортиментных матриц предшествующих коллекций компании:	MS Excel

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выявить актуальные модели;</li> <li>- выявить «провальные» товарные позиций;</li> <li>- определить причины нереализованных остатков;</li> <li>- составить ассортиментную структуру для новой коллекции;</li> <li>- составить рекомендаций необходимых изменений на основе выявленных причин нереализованных товарных позиций.</li> </ul>	
2	<p>Составление технического задания проектной коллекции, согласованной с финансовым и отделом маркетинга:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- рассчитать бюджетные средства на производство;</li> <li>- определить стратегию демонстрационных возможностей презентации коллекции и дальнейшего продвижения</li> <li>- составить план коммуникации со СМИ и предоставления ключевых моделей коллекции для фото съемок.</li> </ul>	MS Excel, интернет и любые удобные средства коммуникации
3	<p>Составление ассортиментной структуры коллекции и ассортиментной матрицы полной товарной сетки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определение количества моделей в коллекции;</li> <li>- составление карты совместимости товарных позиций, возможно допустимая сочетаемость плечевых и поясных групп товаров;</li> <li>- определение количества моделей в аксессуарной, обувной и сумочной группах.</li> </ul>	MS Excel, Adobe Illustrator
4	<p>Выбор темы коллекции:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- поиск источника вдохновения;</li> <li>- выявить критерии и принципы художественной выразительности источника вдохновения для осуществления творческого замысла;</li> <li>- определить цветовую гамму коллекции согласно выбранной концепции;</li> <li>- определить стилеобразующие параметры выбранной темы коллекции</li> </ul>	Интерактивные методы коммуникации, цифровые носители, архивные материалы
5	<p>Составление структуры ПВК коллекции, направленной на последовательное изложение художественного замысла дизайнера:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определить общее количество тем;</li> <li>- выделить ключевые и вспомогательные темы;</li> </ul>	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбрать композиционную схему повествования и взаимодействия тем;</li> <li>- определить принципы раскрытия тем при помощи размещения акцентных моделей, области максимума и минимума, разделения тем на группы и распределения их в шахматном порядке;</li> </ul>	
6	<p>Определить актуальные симметричные показатели по основным группам структурных инвариантов [58].</p>	Adobe Illustrator, Corel Draw
7	<p>Составление ВКМ коллекции, включающей в себя следующие проектные данные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- техническая информация о коллекции;</li> <li>- ассортиментная структура;</li> <li>- композиционная структура коллекции;</li> <li>- набор формо и стилеобразующих элементов.</li> </ul> <p><i>На данном этапе получившаяся комбинаторная структура должна содержать в себе информацию о каждом проектируемом образе в коллекции касательно количества наполнения художественным замыслом той или иной темы, товарных позиций прикрепленных к данной модели, цветовой гамме и объему декоративных элементов.</i></p>	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw
8	<p>Эскизное воплощение образов на стадии проектной разработки изделия может быть выполнено в виде:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- творческого эскиза, передающего в первую очередь идейную интерпретацию и характер образа;</li> <li>- реалистичного рисунка, включающего в себя создание фигуративного изображения;</li> <li>- кодифицированный рисунок или технический эскиз выводит на первое место функциональность и дает однозначную информацию, которую можно использовать на практике, в процессе конструирования и производства [108].</li> </ul>	Adobe Photoshop, 3D редакторы
9	<p>Согласование проработанных эскизов всего модельного ряда с последовательностью раскрытия замысла коллекции:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проверить эстетическое взаимодействие формообразующих элементов и графической разработки формы костюма с товарной позицией по ассортиментному ряду;</li> </ul>	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 3D редакторы



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- провести дополнительную подгонку расположения образов коллекции с логическим развитием каждой темы;</li> <li>- сверить согласованность размещения акцентных моделей и областей максимума и минимума с пропорциями золотого сечения.</li> </ul>	
--	---	--

Язык виртуального программирования информации способен меняться в зависимости от технических навыков дизайнера. При составлении описания ассортиментной структуры может использоваться, как вербальный метод описания характеристик товарной позиции, так и графический. Возможен и комбинаторный подход к составлению графика, совмещающий в себе графическое и текстовое описание [109]. Главной задачей остается сохранение и передача верной информации.

Определив основные технические возможности необходимо так же выделить область функционирования метода ВКМ во всем производственном процессе, и ограничить рамки компетентности и механизмы виртуализации процессов проектирования коллекции. На рисунке 4.4 представлен план взаимодействия информационных связей, с целью сокращения временных затрат и улучшения интерактивности проектных частей. ВКМ включает в себя поступающую информацию о состоянии рынка, исследования покупательского спроса и прогноз модных тенденций на предстоящий сезон. Так же использование архивных материалов компании для сохранения аутентичности и приверженности традициям, которые способствуют увеличению лояльности постоянной аудитории. Возможно адаптация технических наработок, с целью оптимизации или усовершенствования производственных процессов [110].

Рекомендуется применение облачных технологий, для хранения данных и обеспечения повсеместного, удобного сетевого доступа. Это в первую очередь связано со значительным сокращением расходов на инфраструктуру хранения информационных технологий и гибкого реагирования на изменения в проектных потребностях. Объединение ресурсов позволит увеличить производительность и эффективность между участниками проектного процесса с целью динамического перераспределения ответственных полномочий и согласования этапов разработки коллекции. Так же обеспечит универсальный доступ по сети для данных вне зависимости от используемых терминальных устройств. В свою очередь это увеличит вычислительную эластичность передачи данных, которая позволит выявлять временные ловушки и в последующем как сокращать временные затраты на разработку коллекции, так и усовершенствовать проектный процесс.

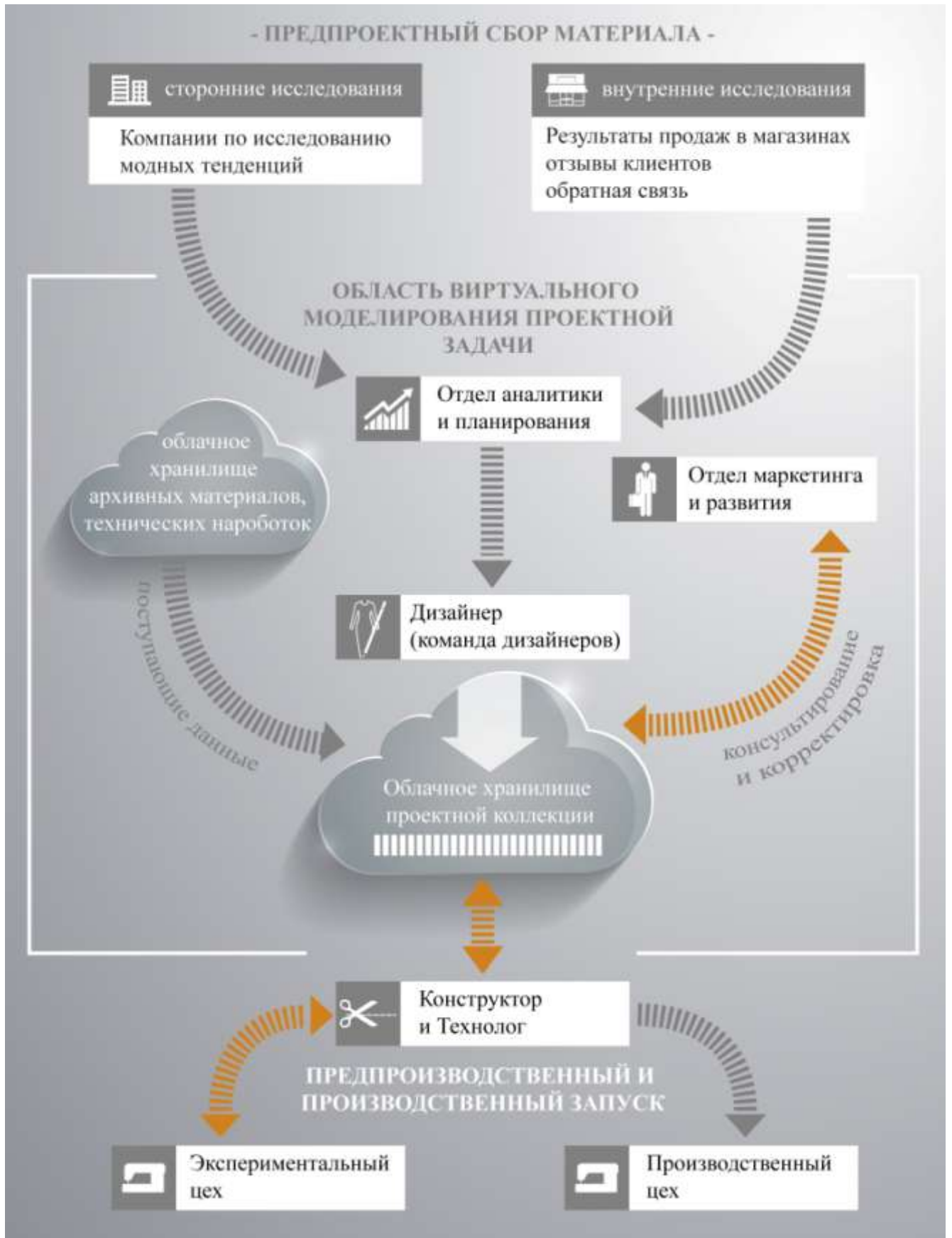


Рис. 4.4 План взаимодействия информационных связей в рабочем процессе проектирования коллекции

### 4.3 Апробация и внедрение метода ВКМ в производственном процессе

Целью данного раздела является отработка основных параметров методики в промышленном проектировании коллекции костюма.

Разработанная методика подразумевала апробацию теоретических данных в ходе реализации фактической проектной задачи по виртуальной разработке промышленной коллекции одежды на уровне эскизного и макетного поиска.

В рамках апробации комбинаторной методики проектирования на предприятии, для компании ООО «Ванила Айс», которая занималась производством легкой женской одежды, была разработана коллекция костюмов сезона осень-зима 2013 года. В проектную задачу входило разработка коллекции, соответствующей стилистической и ассортиментной направленности, а так же устоявшимся когнитивным наработкам компании.

В ходе работы над коллекцией эксплуатируемая система виртуального проектирования предусматривала следующие шаги:

- ознакомление с методами анализа предпроектной ситуации для подготовки необходимого материала для исследования востребованности тех или иных товарных позиций в структуре ассортиментной матрицы разрабатываемой коллекции одежды;
- составление структуры ассортиментной сетки проектной коллекции на основе данных о продажах;
- определение творческой концепции коллекции, составление семантической структуры стилеобразующих параметров выбранной темы;
- выбор метода построения ПВК коллекции, последовательности раскрытия темы, принципов гармонизации художественных формообразующих элементов и распределения акцентных областей для передачи творческого замысла и эмоциональной напряженности автора;
- составление комбинаторной структуры коллекции, определяющей количественное число разрабатываемых моделей, распределение состава ассортиментной сетки, стилистическое и декоративное наполнение образов;
- эскизная проработка образов проектируемой коллекции, согласно поставленной задачи;
- согласование разработанных эскизов с общей целью реализации темы коллекции, визуально определить на сколько весь модельный ряд соответствует первоначальной концепции и отражает эмоционально-психологические переживания дизайнера.

В результате проектируемая композиционная структура коллекции, включавшая себя эскизный ряд образов, совмещенных с ассортиментной сеткой, в полной мере соответствовало

поставленной задачи и стилистической направленности компании. Данный методологический подход позволил значительно сократить время на разработку художественной части коллекции, которая описана в таблице 4.1

Таблица 4.1 Художественная структура комбинаторного метода проектирования коллекции одежды

№	Описание процессов формирования художественной структуры разработки промышленной коллекции одежды
1	2
1	<p>Выбор двух тем коллекции:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- концепция ключевой темы была выполнена в классической стилистике проработки образов</li> <li>- дополнительная тема несла в себе акцентный характер и заключалась в орнаментальном и декоративном оформлении поверхности материалов.</li> </ul>
2	<p>Определение формообразующих параметров обеих тем коллекции – цветовая гамма, силуэтная форма костюма, конструктивные особенности моделей, мобильные элементы внутри системы костюма, декоративная отделка, подбор материалов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- колористическая карта ключевой темы основывалась на сближенных приглушенных и темных тонах;</li> <li>- область максимума ключевой темы обусловлена наиболее допустимой лаконичностью в количестве конструктивных элементов и простотой формы силуэта;</li> <li>- форма костюмов основной темы имела четкость силуэта и классический крой. Модели, находящиеся вблизи вспомогательной темы коллекции, имели дополнительные членения в лекалах для «усложнения» визуального восприятия внутренней композиции;</li> <li>- характер оформления поверхности материала вспомогательной темы был выполнен в орнаментально-геометрической стилистике. Целью рисунка на ткани было создать дополнительную экспрессивную визуально-графическую разработку формы костюма, которая отталкивалась от конструктивного «усложнения» кроя вблизи вспомогательной темы;</li> <li>- вспомогательная тема была дополнена развитием оттенков дополнительного насыщенного цвета.</li> </ul>
3	<p>Выбор методов пропорционирования параметров костюма и идентификационных геометрических структур:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- в качестве актуальных признаков на сегодняшний день были определены</li> </ul>

	симметричные преобразования аффинной симметрии [103] и типологические идентификационные структуры стиля «классический» [61].
4	<p>Выбор метода композиционного построения структуры коллекции с целью гармонического распределения акцентных областей, определения последовательности повествования ключевой и вспомогательной темы, раскрытия общего художественного замысла:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- в соответствии с концепцией проектируемой коллекции была выбрана структура линейной композиции 3;</li> <li>- размещение акцентной модели согласно пропорциям золотого сечения и создания отсыла к вспомогательной теме коллекции;</li> <li>- основная тема коллекции раскрывается через создание области максимума;</li> </ul>
5	Сведение воедино разработанных структурных параметров коллекции и составления формообразующей карты информационной наполненности каждого образа всей художественной конструкции проекта.

В ходе работы было выявлено отсутствие полного обзора информации касательно отчета о продажах, что повлияло на объективность исследования ассортиментной структуры. Была предложена рекомендация хранить данные относящиеся не только к общим денежным потокам и техническим характеристикам изделий (размер, товарная группа, цвет), но и к внешнему и стилевому описанию, которое могло бы помочь лучше понять изменяющиеся интересы и вкусы аудитории.

В целом проведенный анализ ассортиментной матрицы предыдущих сезонов и последующий перенос полученных данных в новую ассортиментную структуру позволил улучшить результаты в плане дальнейшей реализации коллекции. Так же в ходе анализа продаж были выявлены погрешности в базовых лекалах, что отразилось на финальной посадке изделий, в результате чего было принято решение о внесении изменений в основу конструкций и размерную сетку. Помимо этого анализ ассортимента помог выявить и сократить невостребованные модели и оптимизировать затраты на производство, устранив нерентабельные товарные позиции.

Комбинаторный метод проектирования помог значительно быстрее определить концептуальное направление коллекции и выбрать способ реализации задуманной идеи. Учитывая, что композиционная структура выстраивалась в виртуальном пространстве, это позволило так же проработать дополнительные цветовые варианты, различные виды распределения моделей в коллекции, применить прочие схемы построения структуры линейной

композиции и опробовать другие версии орнаментов. В свою очередь это поспособствовало качественной проработки коллекции в целом, что позволило намного четче и яснее донести замысел дизайнера и лучше наладить диалог с аудиторией.

Так же работа с виртуальной моделью коллекции позволило улучшить эстетическую совместимость отдельных единиц изделий между собой и провести дополнительную консультацию с менеджерами торговых точек, которые дали свои рекомендации относительно будущего размещения товара в магазинах и предпочтений постоянных клиентов.

#### **4.4 Разработка экспериментальной коллекции на основе метода ВКМ**

Целью данного раздела является наглядная практическая демонстрация комбинаторного метода проектирования коллекции с описанием пошаговых действий разработки композиционной структуры заданной художественной темы. Смоделированная проектная задача заключается в создании эскизного ряда коллекции, состоящую из 40 моделей.

В качестве основной темы экспериментальной коллекции был выбран Абстрактный экспрессионизм в живописной и графической интерпретации. Симметричная пятновая графика присутствует в качестве дополнительной под темы. На рисунке 4.5 представлен источник вдохновения к разрабатываемой коллекции, который включает в себя работы Марка Ротко, Франца Клайна, Барнетта Ньюмана, Клиффорда Стилла, Джексона Поллока, Роберта Мотеруэлла, Кристофера Вула, Эда Рейнхардта. На данном этапе представлено колористическое и графическое решение разработки поверхности материала, стилистическая направленность и рамки художественной интерпретации абстрактной живописи.

На рисунке 4.6 изображена ПВК размещения основных тем, переходных областей и взаимодействия частей коллекции. Так же распределение источников вдохновения по авторам, согласно стилистическим направлениям их работ и художественным приемам. На рисунке 4.7 представлена колористическая карта коллекции с пропорциями цветов в каждой модели. Колористическая карта была составлена с учетом размещения живописных работ в ПВК и пропорциями золотого сечения.

Распределение симметричных признаков проводилось на основе прогнозирования периодических таблиц ГСИ (рис. 4.8). Данный этап позволил определить силуэтную формы и сформировать основу для составления структуры ассортиментной матрицы. За основу ассортиментной сетки использовались данные, полученные в ходе исследования статистического предвидения общей активности рынка и актуальности разрабатываемой продукции компании (рис. 4.9). В ее структуру вошли принципы распределения плечевой

группы (верхняя одежды, жакеты, трикотаж, топы, платья), поясной (брюки, шорты, юбки), обувь.

На рисунках 4.10-4.17 представлена эскизная разработка моделей коллекции согласно МИБ, полученным в результате ВКМ проектных параметров коллекции.



Рисунок 4.5 Примеры живописных работ, вошедших в источник вдохновения





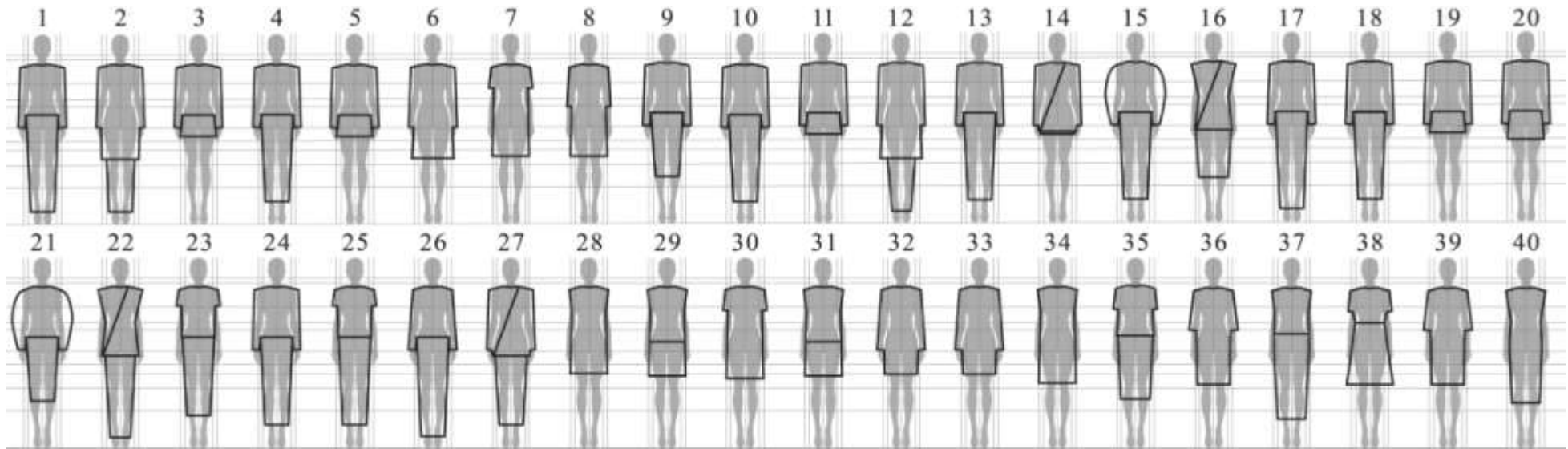


Рисунок 4.8 Распределение симметричных признаков в коллекции на основе прогнозирования периодических таблиц ГСИ



Рисунок 4.9 Распределение ассортиментной структуры коллекции



Рисунок 4.10 Эскизная разработка с 1-ой по 5-ую модель коллекции

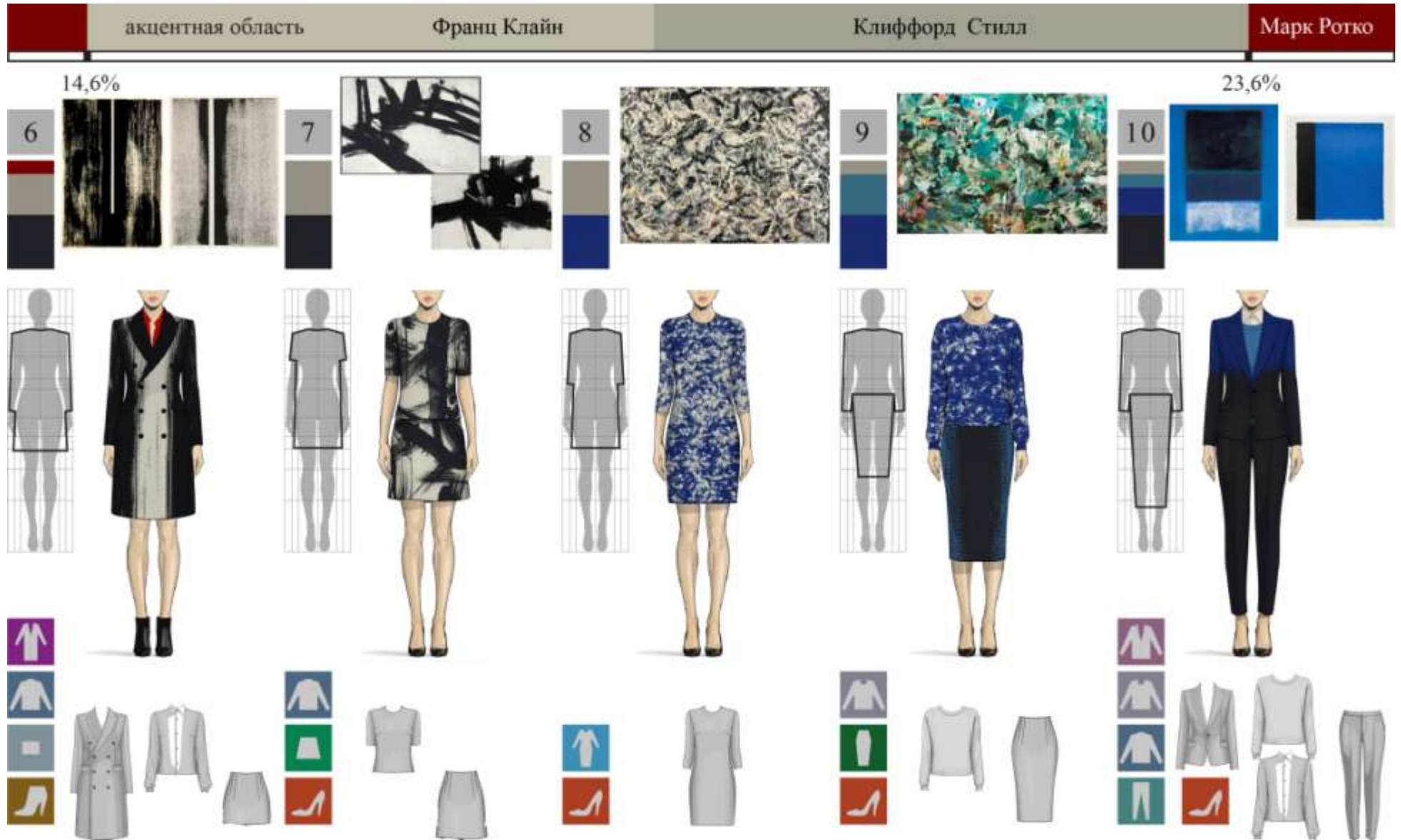


Рисунок 4.11 Эскизная разработка с 6-ой по 10-ую модель коллекции



Рисунок 4.12 Эскизная разработка с 10-ой по 15-ую модель коллекции

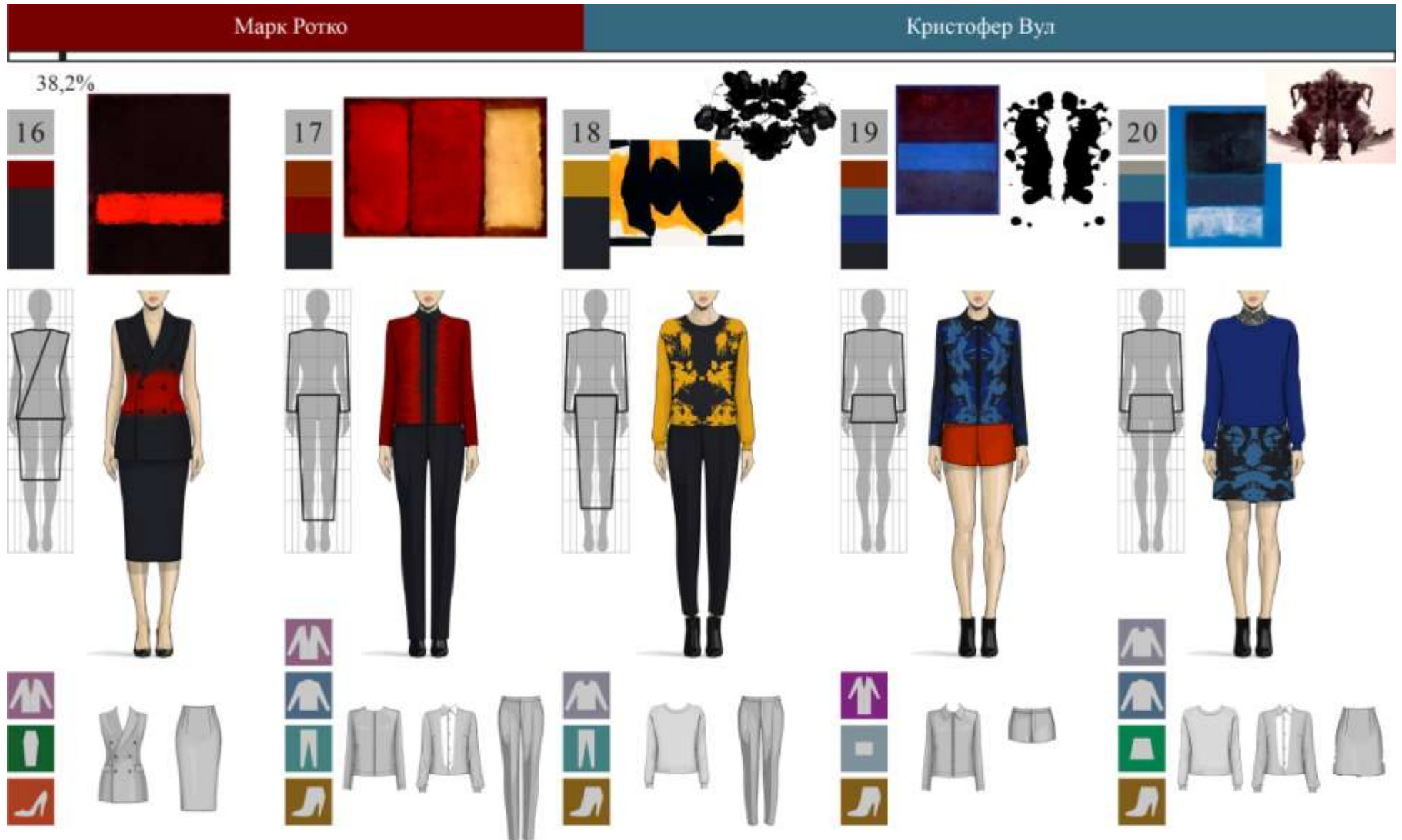


Рисунок 4.13 Эскизная разработка с 16-ой по 20-ую модель коллекции

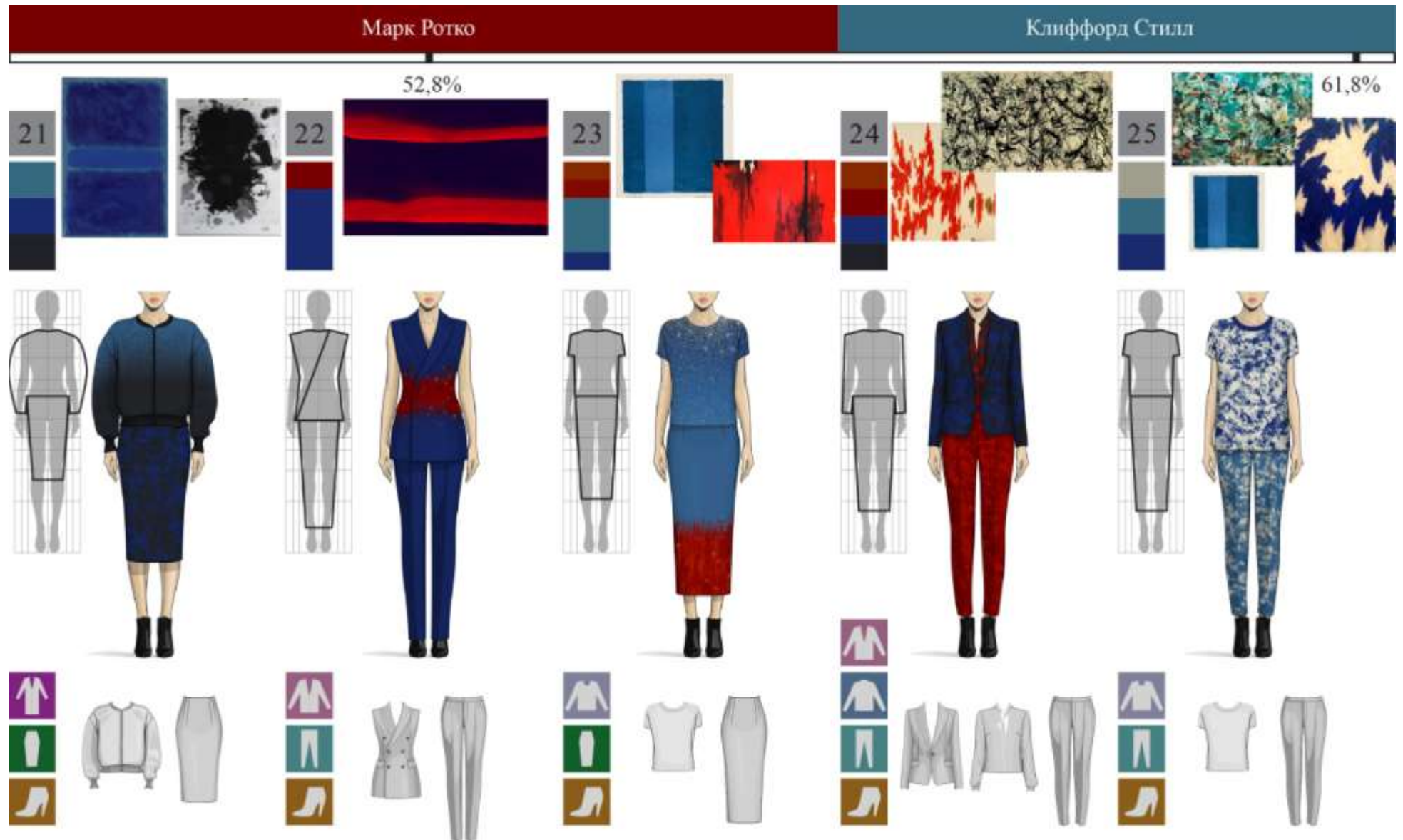
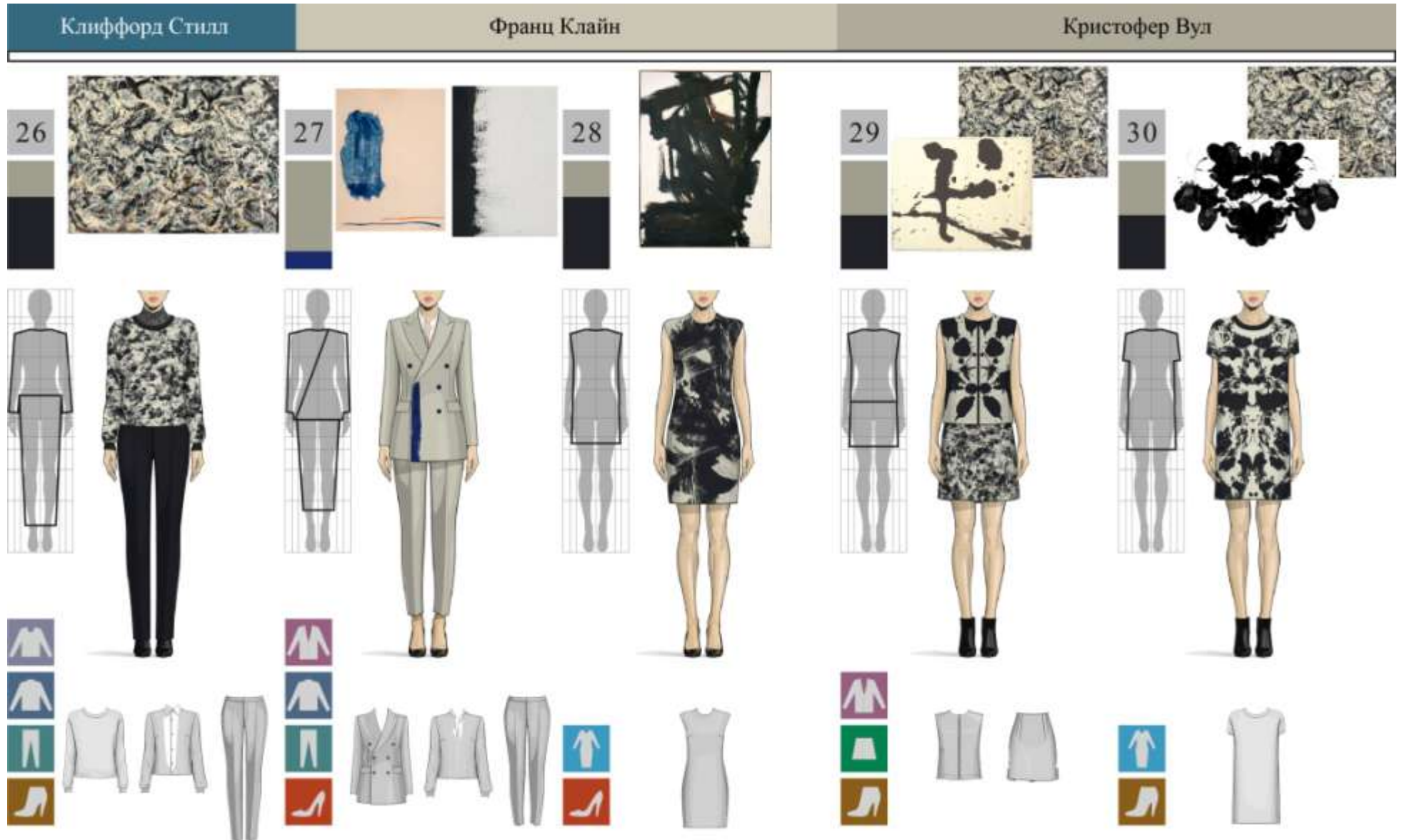


Рисунок 4.14 Эскизная разработка с 21-ой по 25-ую модель коллекции





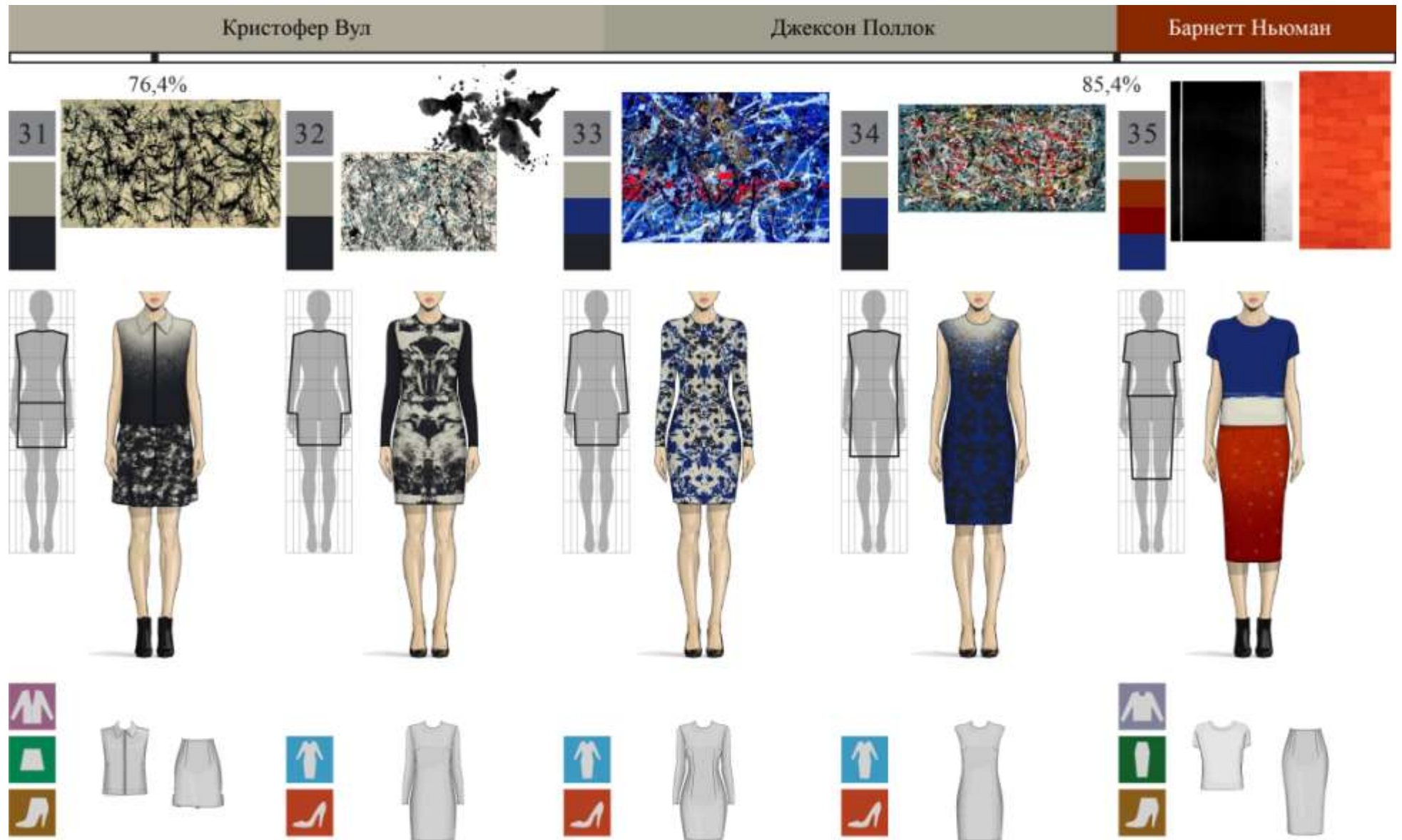


Рисунок 4.16 Эскизная разработка с 31-ой по 35-ую модель коллекции

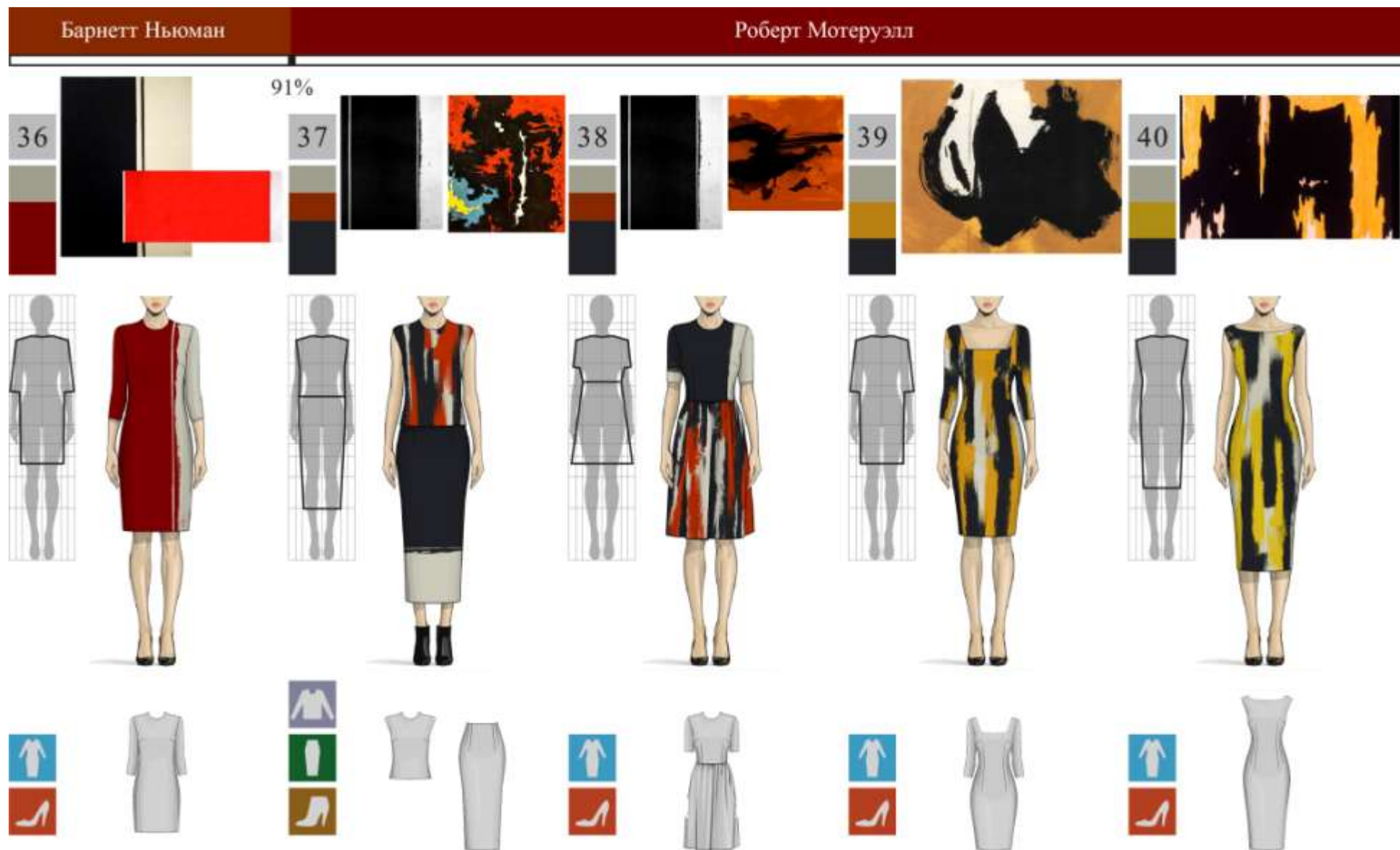


Рисунок 4.17 Эскизная разработка с 36-ой по 40-ую модель коллекции

### **Вывода по 4 главе**

1. На основе методик построения ассортиментной структуры коллекции и ПВК разработан метод виртуального комбинаторного монтажа (ВКМ), позволяющего сократить временные затраты на проектирование промышленной коллекции одежды, оптимизировать процесс корректировки реализации творческого замысла дизайнера, за счет компьютерного моделирования проектной задачи.

2. В результате разработки метода ВКМ произведено типологическое описание структурных этапов формообразования и технических требований для составления виртуальной проектной модели промышленной коллекции одежды. Алгоритм ВКМ включает в себя выбор языка виртуального программирования информации, принципов поиска источника вдохновения, механизмов определения силуэтной формы, внутрикомпозиционных элементов формообразования костюма и ПВК коллекции.

3. На основании данных, полученных в результате апробация метода ВКМ промышленного проектирования коллекции одежды на уровне эскизного, макетного и модельного проектирования выявлены критерии сбора и анализа необходимой информации о деятельности компании с целью прогнозирования покупательского спроса лояльной аудитории.

4. В ходе разработки экспериментальной коллекции одежды методом ВКМ были использованы данные для составления ассортиментной матрицы, полученные в результате эксперимента; выбрана ПВК в соответствии с творческим замыслом коллекции, максимально раскрывающей концепцию; осуществлено виртуальное эскизное проектирование художественных образов согласно результатам комбинаторного монтажа проектных параметров коллекции.

### Общие выводы по работе

1. Исследованы степень развития и внедрения научно-технических достижений в проектную деятельность дизайнера и выпускаемую продукцию, установлены критерии модернизации производственных компаний с учетом современных эстетических требований рынка.

2. Выявлены новые технические возможности дизайнерского творчества, направленные на усовершенствование процесса проектирования и формообразования, установлены параллели между терминологическими понятиями виртуального и предметно-пространственного окружения. Определены новые виртуальные границы деятельности проектировщика, для выстраивания диалога с интерактивной аудиторией в информационном поле производственной компании.

3. Проведено экспериментальное исследование хронологической трансформации ассортиментной матрицы коммерчески успешных промышленных коллекций одежды и выявлены механизмы формирования предпроектной ситуации на основе статистического предвидения общей активности рынка и актуальности разрабатываемой продукции компании. Выявлены приемы определения баланса внутри товарных групп, принципы формирования ассортиментной структуры коллекции, методы планирования изменений будущих производственных объемов.

4. Разработана методика распределения товарных позиций в условиях модельного ряда проектируемой коллекции одежды и принцип формирования ассортиментной матрицы, который будет способствовать гармоничному распределению вспомогательных товарных позиций.

5. Разработан каталог стилевых направлений в костюме, отражающих художественные стили изобразительного искусства XIX-XXI вв. Выявлены морфологические особенности каждого стиля, установлена их периодизация и границы использования при разработке авторских коллекций, что позволяет предвидеть весь спектр стилевых изменений моды.

6. Впервые модная коллекция одежды представлена как пространственно-временная композиция (ПВК), организуемая по принципу «золотого сечения», который нормирует основные акценты и принципы распределения модных новаций, основных и второстепенных тем представляемой коллекции, что способствует целостному восприятию авторской идеи в её гармоническом единстве.

Разработана оригинальная методика представления и комбинаторных изменений различных пространственно-временных композиций.

7. Разработан метод виртуального комбинаторного монтажа (ВКМ) промышленной коллекции одежды, включающий в себя теоретическое обоснование выбора концепции проекта, методики распределения товарных позиций в ассортиментной структуре, механизмов формообразования композиционных элементов и пространственно-временной композиций (ПВК) для составления модельного информационного блока (МИБ) коллекции.

8. Проведена апробация и внедрение метода ВКМ в процесс разработки промышленных коллекций одежды на уровне эскизного, макетного и модельного проектирования. Внедрение метода показало возможность рационализировать процесс творческого замысла дизайнера, за счет компьютерного моделирования проектной задачи, что значительно сокращает временные затраты на проектирование промышленной коллекции одежды.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Метафизика Аристотель : Учебное пособие / Под ред. В. М. Домрачев. - М. : СОЦЭКГИЗ, 1934. - 223 с.
2. Малхотра Н. Маркетинговые исследования. Практическое руководство / Глав. ред. С.Н. Тригуб. 4-е изд. - М. : Вильямс, 2007. - 1200 с.
3. Бытачевской Т. Н. Искусство художественного авангарда XX века как фактор формообразования в дизайне : Автореф. дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.06 / Бытачевская Тамара Никифоровна; МГХПУ им. Строгонова. – М., 2005. - 18 с.
4. Проблемы виртуального проектирования в дизайне одежды : Материалы международной научно-практической конференции «Инновационные и наукоемкие технологии в легкой промышленности». Москва, 2010 г. / Отв. ред.: В.А. Фукин. - М. : ИИЦ МГУДТ, 2010 - 156 с.
5. Смит А. Исследование о природе и причинах богатства народов / Науч. ред. П. Н. Ключкин. – М. : Эксмо, 2007. - 67 с.
6. Рунге В.Ф. История дизайна от науки и техники. Книга первая : Учебное пособие. - М. : Архитектур-С, 2006. - 112 с.
7. Тейлор Ф.У. Принципы научного менеджмента : Учебное пособие. / Пер. с англ. А.И. Зак. - М. : Кнотролинг, 1991. - 64 с.
8. Одегов Ю.Г. Экономика труда : Учебное пособие. / Ю.Г. Одегов, Г.Г. Руденко - М. : Волтерс Клувер, 2011. - 149 с.
9. Джордж М.Л. Бережливое производство и шесть сигм / Отв. ред. Н. Барановская - М. : Альпина бизнес букс, 2005. - 14 с.
10. Герасимов Б.И. Экономическая теория. Часть 1. Введение в экономику. Микроэкономика : Учебное пособие. / Б.И. Герасимов, Н.С. Косов, В.В.Дробышева, Н.И. Саталкина, Е.В. Нижегородов, А.Ю. Сизикин, С.П. Спиридонов, Г.И. Терехова. - 2-е изд., стер. - Тамбов : ТГТУ, 2009. - 54 с.
11. Пресс М. Власть дизайна. Ключ к сердцу потребителей / Глав. ред. А. Примака, пер. с англ. А. Поплавская - Минск : Гревцов Паблицер, 2009. – 27 с.
12. Малевич К. Черный квадрат / Отв. ред. Г. Соловьева - СПб. : Азбука-классика, 2004. - 54 с.
13. Базилевский А.А. Технология и формообразование в проектной культуре дизайна: влияние технологии на морфологию промышленных изделий : Автореф. дис. ... канд.

- искусств.: 17.00.06 / Базилевский, Александр Андреевич; МГХПУ им. С.Г. Строганова. - М., 2006. - 12 с.
14. Шехтер Т.Е. Виртуальное пространство культуры. Художественное воображение и логика фрактала : Материалы научной конференции Санкт-Петербургского философского общества. Санкт-Петербург, 11–13 апреля 2000 г. / Отв. ред.: Соколов Е.Г. СПб. : Санкт-Петербургское философское общество 2000. - 58 с.
  15. Шустрова О. И. Проектирование мультимедийного АРТ-пространства средствами современного дизайна : Дис. ... канд. искусств.: 17.00.06 / Шустрова Ольга Иосифовна; Санкт-Петербургский государственный университет технологии и дизайна - СПб., 2009. - 25 с.
  16. Аринов А.Г. Терминология виртуального языка в дизайне костюма / А. Г. Аринов, Г. И. Петушкова // Дизайн и технологии. - 2011. - №22 (64). - С. 13-17.
  17. Елинер И.Г. Оптимизирующие факторы алгоритма поиска дизайнерского решения : Дис. ... канд. искусств.: 17.00.06 / Елинер Илья Григорьевич; Минпромнауки России - СПб., 2001. - 243с.
  18. Аакер Д.А. Маркетинговые исследования / Д.А. Аакер, В. Кумар, Д. Дэй; Гл. ред. А. Толстикова. - 7-е изд. - СПб. : Питер, 2004. - 848 с.
  19. Беляевский И.К. Маркетинговое исследование: информация, анализ, прогноз : Учебное пособие. - М. : Финансы и статистика, 2002. - 320 с.
  20. Брейс А. Анкетирование. Разработка опросных листов, их роль и значение при проведении рыночных исследований. / Отв. ред. Т. Верба, Ю. Бомко - Киев: Баланс бизнес букс, 2005. – 336 с.
  21. Девятко И.Ф. Методы социологического исследования / И.Ф. Девятко. - 3-е изд., перераб. и доп. - М. : КДУ, 2003. – 296 с.
  22. Мельникова О. Т. Фокус-группы. Методы, методология, моделирование : Учебное пособие. - М. : Аспект Пресс, 2007. - 320 с.
  23. Садмен С. Как правильно задавать вопросы: введение в проектирование массовых исследований / С. Садмен, Н. Брэдберн; Науч. ред. Д. М. Рогозин. – М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2005. - 382 с.
  24. Садмен С. Как люди отвечают на вопросы: применение когнитивного анализа в массовых исследованиях. / С. Садмен, Н. Брэдберн, Н. Шварц; Науч. ред. Д. М. Рогозин. – М. : Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. - 304 с.
  25. Черчилль Г.А. Маркетинговые исследования / Г.А. Черчилль, Т.Д. Браун.; Гл. ред. А. Толстикова. - 5-е изд. - СПб. : Питер, 2010. - 704 с.

26. Шалак В.И. Современный контент-анализ. Приложения в области: политологии, психологии, социологии, культурологии, экономики, рекламы. - М. : Омега-Л, 2004. - 272 с.
27. Ядов В.А. Стратегия социологического исследования. Описание, объяснение, понимание социальной реальности : Учебное пособие. - М. : Добросвет, 2000. - 596 с.
28. Васяйчева В.А. Маркетинговое исследование рынка отечественного транспортного машиностроения / В.А. Васяйчева, Б.Я. Татарских // Вестник Самарского государственного университета. - 2015. - № 5 (127). - С. 21-32.
29. Ким Ю.С. Основные методические положения по маркетинговым исследованиям в судостроении // Вологдинские чтения. - 2002. - № 29. - С. 42-46.
30. Мишенина Е.А. Основные направления маркетинговых исследований в мясной промышленности // Мясная индустрия. - 2011. - № 3. - С. 8-10.
31. Нянько Э.В. Роль маркетинговых исследований в управлении машиностроительными предприятиями // Маркетинг и менеджмент инноваций. - 2014. - №1. - С. 232-243.
32. Сурженко А.В. Адаптация товаропроизводителей к требованиям рынка упаковочной промышленности Белгородской области в процессе проведения маркетинговых исследований // Вестник Белгородского университета кооперации, экономики и права. - 2015. - № 1 (53). - С. 313-323.
33. Абрамова О.А. Особенности проведения маркетинговых исследований в сфере телекоммуникаций // Маркетинг услуг. - 2015. - №1. - С. 26-30.
34. Головки Ю.В. Маркетинговые исследования: как это делают в российских банках // Маркетинг и маркетинговые исследования. - 2015. - №1. - С. 28-33.
35. Ливенская Е.А. Исследование внешней среды и постановка задачи маркетингового исследования банка «ВТБ 24» (ЗАО) / Е.А. Ливенская, А.В. Федоров // Российский академический журнал. - 2011. - № 2. - С. 21-27.
36. Громова Н.М. Инновационные подходы к маркетинговым исследованиям на рынке труда и образовательных услуг в регионе / Н.М.Громова, Б.А. Колтынюк // Современные проблемы науки и образования. - 2013.- № 1. - С. 270.
37. Данченко Л.А. Маркетинговые исследования запросов потребителей образовательных услуг вуза: дифференцированный подход / Л.А. Данченко, А.В. Нетесова // Маркетинг услуг. - 2012. - №2. - С. 114-122.
38. Губанова А.А. Особенности проведения маркетинговых исследований в сфере пассажирских перевозок / А.А. Губанова, А.А. Балашов // Маркетинг и маркетинговые исследования. - 2013. - №2. - С.118-136.



39. Бутова Т.Г. Исследование предпочтений потребителей физкультурно-оздоровительных услуг / Т.Г. Бутова, А.А. Казаков // Маркетинг услуг. - 2005. - №3. - С. 41-46.
40. Ветитнев А.М. Оценка основных характеристик отечественного рынка детского туризма на основе маркетинговых исследований / А.М. Ветитнев, Е.В. Оргина // Маркетинг услуг. - 2011. - №4. - С. 264-279.
41. Плесовских А.В. Маркетинговые исследования как информационный повод продвижения во внешней среде / А.В. Плесовских, Н.И. Коваленко // Маркетинг услуг. - 2014. - №3. - С. 166-181.
42. Лавлок К. Маркетинг услуг - М. : Вильямс, 2005. - 1008 с.
43. Залесский П. Технологии и маркетинговые исследования: инновации или профанация? // Маркетинг услуг. - 2013. - №4. - С. 254-267.
44. Федорова С.С. Готовые исследования: качественный продукт или кот в мешке? // Маркетинг услуг. - 2008.- №2. - С. 96-103.
45. Луцева О.А. Передавать маркетинговые исследования на аутсорсинг или проводить собственными силами? Опыт формирования в компании маркетинговой службы // Маркетинг услуг. - 2010. - №2. - С. 184-192.
46. Луцева О.А. Услуги по проведению маркетинговых исследований: классификация и тенденции развития // Маркетинг услуг. - 2008. - №4. - С. 96-103.
47. Нежданов Д.В. «Дизайн» как категория нетрадиционного маркетинга и инструмент конкурентной политики // Известия УрГЭУ. - 2011. - №1(33). - С. 102-107.
48. Балагов З.И. Механизм маркетингового исследования спроса на товары предприятия (на примере швейной промышленности) : Дис. ... канд. эконом. наук: 08.00.05 / Балагов Заур Изатович; РосЗИТЛП. - М., 2002. - 163 с.
49. Бескоровайная Г.П. Новый подход к маркетинговым исследованиям в производстве одежды / Г.П. Бескоровайная, Н.М. Назарова, Ю.П. Макарова // Швейная промышленность. - 2010. - №5. - С. 36-38.
50. Галаева А.М. Маркетинговые исследования в формировании стратегии развития предприятия (на примере предприятий текстильной и легкой промышленности) : Дис. ... д-р эконом. наук: 08.00.05 / Галаева Анна Максимовна Москва; ВЗФЭИ. - М., 1998. - 351 с.
51. Новаторов В.Е. Маркетинговые исследования в сфере культуры // ОмГУ. - Омск, 2005. - 250 с.
52. Новаторов В.Е. Отличительные особенности маркетинга культуры и искусства // Маркетинг услуг. - 2015. - №2. - С. 146-154.

53. Тангейт М. Построение бренда в сфере моды: от Armani до Zara / Глав. ред. С. Турко. - М. : Альпина Паблишерз, 2006. - 298 с.
54. Фоминичева А.А. Маркетинг в индустрии моды: возможности и тенденции его развития // Практический маркетинг. - 2012. - №8(186). - С. 17-22.
55. Хайнс Т. Маркетинг в индустрии моды. Комплексное исследование для специалистов отрасли / Т. Хайнс, М. Брюс; Глав. ред. А. Примака. - Минск : Гревцов Паблишер, 2009. - 416 с.
56. Христофорова И.В. Совершенствование маркетинговой деятельности на предприятиях бытового обслуживания (на прим. предприятий по пошиву одежды) : Дис. ... канд. эконом. наук: 08.00.05 / Христофорова Ирина Владимировна; ГАСБУ. - М., 1997. - 150 с.
57. Куренова С.В. Конструирование одежды / С.В. Куренова, Н.Ю. Савельева. - Ростов н/Д : Феникс, 2003. - 480 с.
58. Петушкова Г.И. Проектирование костюма : Учебник для высш. учеб. заведений. - М. : Академия, 2004. - 416 с.
59. Петушкова Г.И. Статистика как метод моделирования проектных ситуаций в дизайне костюма : Монография: - М. : МГУДТ, 2011 - 120 с.
60. Петушкова Г.И. Верификация прогнозных моделей в дизайне костюма : Монография: - М. : МГУДТ, 2014. - 124 с.
61. Цховребадзе Е.Н. - Механизмы визуализации модной формы женской одежды : Дисс. ... канд. тех. наук: 17.00.06 / Цховребадзе Екатерина Нугзаровна; МГУДТ. - М., 2005. – 256 с.
62. [http://www.elitarium.ru/struktura\\_assortimenta/](http://www.elitarium.ru/struktura_assortimenta/)
63. Луков В.А. Социальное проектирование : Учебное пособие. - 4-е изд., испр. - М. : Флинта, 2003. - 204 с.
64. [www.style.com](http://www.style.com)
65. Easey M. Fashion Marketing / 3rd Edition. – UK. : Wiley Blackwell, 2009. – 260 p.
66. Ядов В.А. Стратегия социологического исследования. Описание, объяснение, понимание социальной реальности - 7-е изд. - М. : Добросвет, 2003. - 596 с.
67. Гаскаров Д.В. Малая выборка / Д.В. Гаскаров, В.И. Шаповалова. - М. : Статистика, 1978. - 248 с.
68. Секачева О.В. Выявление образно – информационной структуры современной российской моды : Дисс. ... канд. техн. наук: 05.19.07 / Секачева Оксана Валентиновна, МГТУ им. А. Н. Косыгина. - М., 1999. - 196 с.
69. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма. - М. : Легкая и пищевая промышленность, 1982. - 144 с.

70. Шершнева Л.П. Методологические основы автоматизированного проектирования одежды выполняемой по индивидуальным заказам промышленным способом : Дис. ... д-ра техн. наук: 05.19.04 / Шершнева Лидия Петровна, МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ). - М., 1991. - 322 с.
71. Жданова Т.С. Ленивый маркетинг – принцип пассивных продаж. - М. : Дашков и Ко, 2009. - 96 с.
72. Кандинский В. Точка и линия на плоскости / Отв. ред. Г. Соловьева. - СПб. : Азбука-классика, 2004. - 68 с.
73. Cairo A. The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization (Voices That Matter). – CA. : New Riders, 2013. – 364 p.
74. Николис Г., Пригожин И. Самоорганизация в неравновесных системах. От диссипативных структур к упорядоченности через флуктуации / Г. Николис, И. Пригожин - М. : Мир, 1979. - 512 с.
75. Бранский В.П. Искусство и философия. - М. : Янтарный сказ, 1999. – 704 с.
76. Завадский К.М.. Эволюция эволюции. Историко-критические очерки проблемы / К.М. Завадский, Э.И. Колчинский. - СПб. : Наука, 1977. – 236 с.
77. Мосин И. Мировое искусство. Импрессионизм. - СПб. : Кристалл, 2006. - 176 с.
78. Серрюлль М. Энциклопедия импрессионизма / М. Серрюлль, А. Серюль; Науч. ред. К. Богемская. - М. : Республика, 2005. - 154 с.
79. Виппер Б.Р. Введение в историческое изучение искусства. - М. : Издательство В. Шевчук, 2008. - 87 с.
80. Гомбрих Э.Х. История искусства / Отв. ред. Н. Борисова. - М. : Издательство «Искусство - XXI век, 2014. - 688 с.
81. Бродская Н.В. Фовисты. Из истории французской живописи XX века. - СПб. : Аврора, 2001. - 288 с.
82. Панофский Э. Перспектива как "символическая форма". – М.: Азбука-классика, 2004.- 336 с.
83. Маринетти Ф. Т. Futurist Manifestos. - Фр. : Фигаро, 1909. - 125 с.
84. Зись А. Искусство и эстетика. Введение в искусствознание. - М. : Искусство, 1967. - 440 с.
85. Гентфюрер-Триер А. Кубизм / Перевод Я. Лагузинская. - М. : Арт-родник, 2005. - 96 с.
86. Крючкова В. Кубизм. Орфизм. Пуризм. 1906-1920. - М. : Галарт, 2000. - 176 с.
87. Хан-магомедов С. Сто шедевров советского архитектурного авангарда: билингва. - М. : Едиториал УРСС, 2005. - 456 с.

88. Цыркун Н. Ларс фон Триер: «Назад к утраченному простодушию» [Электронный ресурс] / Нина Цыркун // Искусство кино. - 1998. - №12. - Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/1998/12/n12-article11>
89. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в шести томах. - М. : Искусство, 1964. Т.2. С.593.
90. Тамарченко Н.Д. Теория литературы Том 1 : Учебное пособие / Н.Д. Тамарченко, В.И. Тюпа, С.Н. Бройтман. - М. : Академа, 2004. - 285 с.
91. Козлова Т.В. Основы теории проектирования костюма : Учеб. для вузов / Т.В. Козлова, Р.А. Степучев, Г.И. Петушкова, Л.Б. Рытвинская, Е.А. Рыбкина, Н.Б. Яковлева. - М. : Легпромбытиздат, 1988. - 351с.
92. Алахвердов В.М. Психология / В.М. Алахвердов, С.И. Богданова, Л.И. Вансовская. - М. : ПРОСПЕКТ, 2002. - 584 с.
93. Майер Н.Я. Психологические механизмы формирования зрительного образа: Дисс. ... канд. психол. наук: 19.00.01 / Майер Надежда Яковлевна; НГПУ. - Новосибирск, 1998. - 197 с.
94. Безмоздин Л.Н. В мире дизайнера : Монография. - Ташкент : ФАН, 1990 – 325 с.
95. Каган М.С. Культурология : Учебное пособие / Под ред. Ю.Н. Солониной, М.С. Кагана. - М. : Высшее образование, 2007. - 566 с.
96. Лаврентьев А. Эксперимент в дизайне : Учебное пособие / А. Лаврентьев, А.В. Ефимов, В. Барышева, В.Ф. Колейчук. - М. : Университетская книга, 2010. - 200 с.
97. Семкин В.В. Морфологическая трансформация как средство решения художественно-конструктивных задач : Автореф. дис. ... канд. искусств.: 17.00.06 / МГТУ им. А. Н. Косыгина. - М., 1983 – 153 с.
98. Колейчук В.Ф. Динамическая и кинетическая форма в дизайне. - М. : ВНИИТЭ, 1989. - 16 с.
99. Колейчук В.Ф. Визуальная культура – визуальное мышление : Методические материалы. - М. : ВНИИТЭ, 1990. - 88 с.
100. Faerm S. Fashion Design Course: Principles, Practice, and Techniques: A Practical Guide for Aspiring Fashion Designers. – CA. : Barron's, 2010. – 144 p.
101. Gehlhar M. The Fashion Designer Survival Guide, Revised and Expanded Edition: Start and Run Your Own Fashion Business. – NY. : Kaplan Publishing, 2008. – 286 p.
102. Петушкова Г.И. Статистические аналоги живописи и костюма XX –XXI вв. : Методическое пособие / Г.И. Петушкова, А.Г. Аринов. - М. : МГУДТ, 2014. - 67 с.

103. Дизайн обуви: вопросы гармонизации : Сборник научных статей и воспоминаний «памяти В.А. Фукина посвящается». Часть 1 / Ред. колл.: В.С. Белгородский, Ю.С. Шустов, Ю.В. Виноградова и др. - М. : МГУДТ, 2014. 179 с.
104. Аринов А. Г. Авангардное искусство начала хх в. – источник формирования новых образов костюма статья / А. Г. Аринов, Г. И. Петушкова // Дизайн и технологии. - 2008. - №11. - С. 3-9
105. Петушкова Г.И. Трансформативное формообразование в дизайне костюма. Дизайн костюма: Теоретические и экспериментальные основы : Учебник. - М. : URSS, 2015. - 464 с.
106. Акилова З.Т. Моделирование одежды на основе принципа трансформации / З.Т. Акилова, Г.И. Петушкова, Р.А. Пацявичюте. - М. : Легпромбытиздат, 1993. - 83 с.
107. Baer K. Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies. – UK. : Rockport Publishers, 2008. – 242 p.
108. Хулиан Ф. Рисунок для промышленных дизайнеров. - М. : Арт-родник, 2006. - 87 с.
109. [www.wikipedia.org/wiki/Инфографика](http://www.wikipedia.org/wiki/Инфографика)
110. Meirelles I. Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations. – US. : Rockport, 2013. – 225 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Каталог стилевых направлений в костюме, отражающих художественные стили  
изобразительного искусства XIX-XXI вв.

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Импрессионизм (1860 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Модернизм, Реализм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

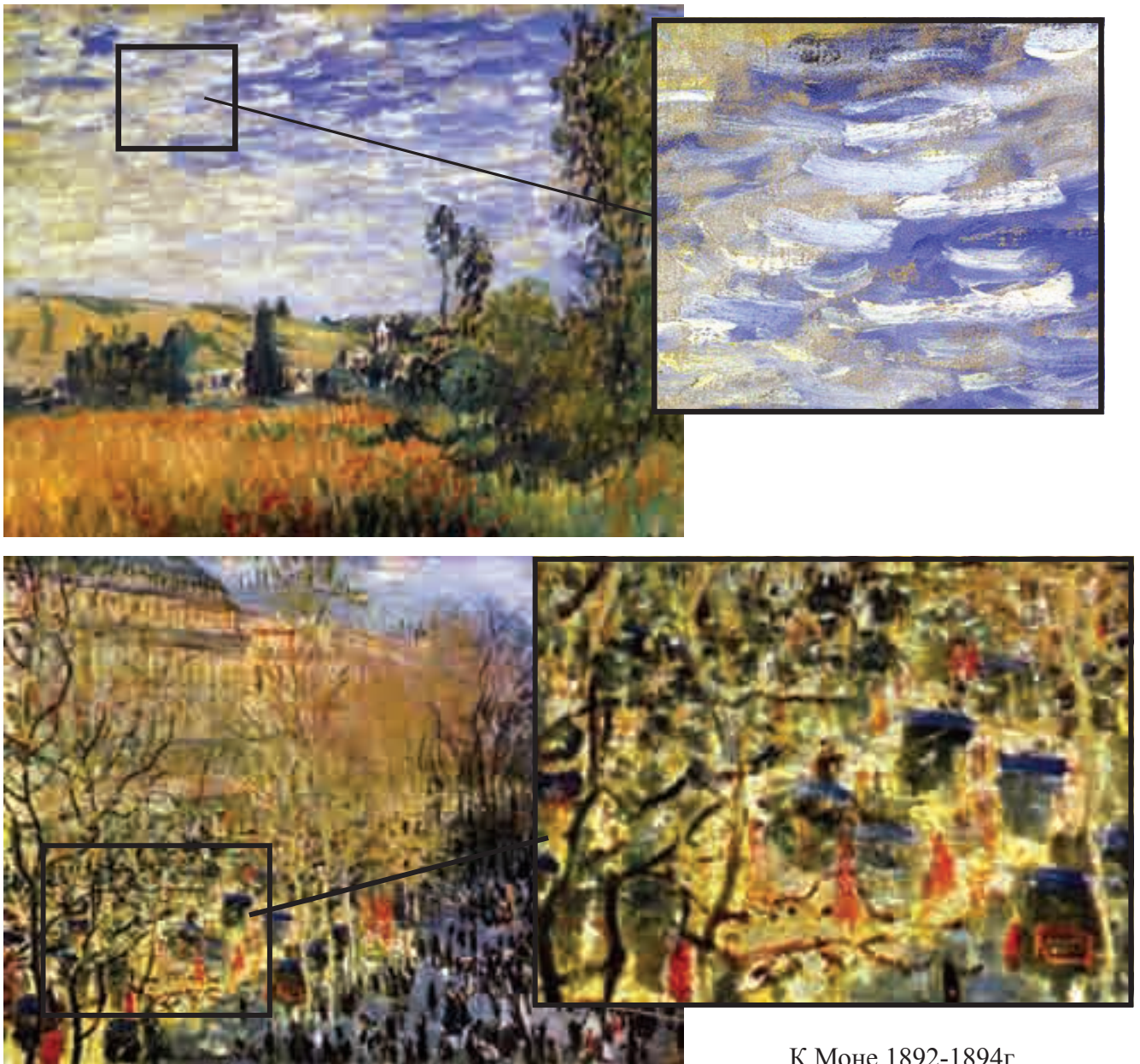
интегрировать объект в естественное для него обитание, растворить в пространстве, найти взаимоотношение с окружением, исследовать изменения его цвета и тона в изменяющейся среде.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- иллюзорность и эффект мерцания за счет наложения отдельных и контрастных мелких мазков;
- растворение объектов в окружающей обстановке за счет отсутствия резких контуров и линий;
- эффект движения внутри картины за счет техники нанесения вибрирующих мазков.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Эдуард Мане, Огюст Ренуар, Эдгар Дега, Клод Моне, Камиль Писсарро, Альфред Сислей, Берта Моризо, Гюстав Кайботт, Джеймс Уистлер, Константин Коровин, Ловис Коринт



К.Моне 1892-1894г.



Рисунок А.2 Интерпретация художественного стиля импрессионизм в costume



## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Неоимпрессионизм, Пуантилизм,  
Дивизионизм (1885г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Модернизм, Импрессионизм

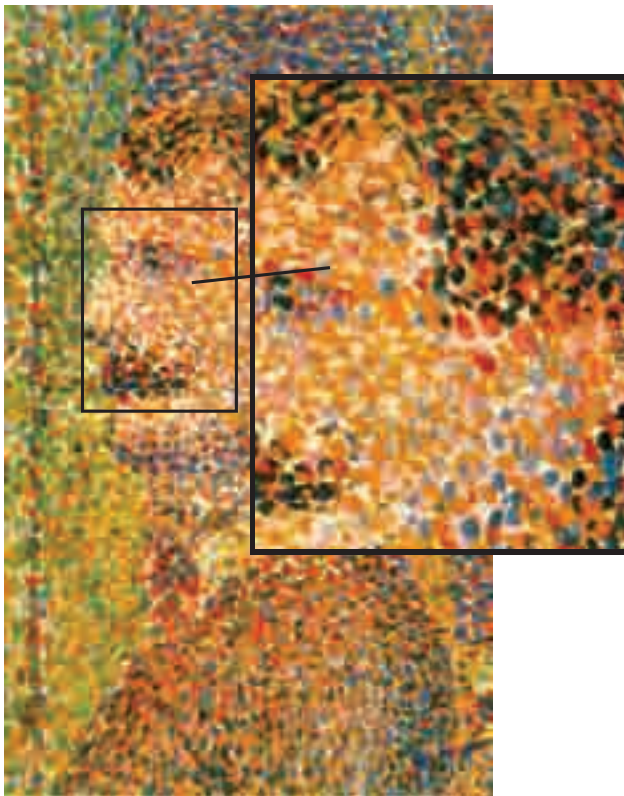
## ЦЕЛЬ АВТОРА

Стремление растворить объект в окружающем пространстве, исследовать изменения его цвета и тона в изменяющейся среде, при сохранении полной статичности изображения.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

Дивизионизм противопоставил беспорядочности и хаотичности мазков импрессионистов четкую систему вычисления и наложения точек, что делало работу художника очень сложной и трудоемкой, а способ письма строгим и сухим, но в тоже время привел к эффекту создания более интенсивных цветов, тонов и света в живописи.

Главным живописным методом нового течения стал дивизионизм – система, основанная на целенаправленном разложении сложного цветового тона на чистые цвета, которые наносились на холст отдельными мазками. Краски наносились на полотно в виде маленьких точек и квадратов, которые при восприятии картины с определенного расстояния оптически сливались в сетчатке глаза зрителя в созданные художником формы и образы.



Жорж Пьер Сера  
1889г.



Поль Синьяк 1900г.



Рисунок А.4 Интерпретация художественного стиля пуантилизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Синтетизм (1880 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Импрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Синтезировать в работе внешний вид изображаемой формы, свои собственные чувства в отношении изображаемого объекта, сохраняя при этом эстетичность линии, цвета и формы изображения.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- символичность образов, основанных на воображении и ностальгических воспоминаниях памяти;
- декоративное использование цветowych пятен;
- упрощение форм;
- все полотно разделялось на несколько плоскостей разного цвета в соответствии с изображаемыми фигурами или предметами;
- каждая из плоскостей очерчивалась причудливо изгибающимися широкими контурными линиями;
- главная роль отводилась чистым контрастным цветам, которые придавали живописной плоскости особый декоративный эффект;
- линии горизонта искусственно поднимались, разрушая привычную перспективу натурального пространства;
- фигуры нарочито визуально уплощались и становились похожими на тени.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Поль Гоген, Эмиль Бернар, Луи Анкетен, Морис Дени, Шарль Лаваль, Эмиль Шуффенеккер, Якоб Мейер де Хан, Владислав Слевинский, Поль Серюзье, Шарль Филиже, Арман Сегин, Максим Мофра, Ян Веркаде, Могенс Баллин, Анри Море, Гюстав Луазо, Эмиль Журдан, Йенс Фердинанд Виллумсен, Родерик О'Конор, Кюно Амье



Шарль Лаваль, 1888г.



Винсент Ван Гог, 1888г.

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Постимпрессионизм, Клуазонизм  
(1880 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Импрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Постимпрессионисты стремились в своих работах отобразить не только зрительные впечатления, но так же свободно и обобщенно передавать материальность мира, для этого прибегая к декоративной стилизации.

С этой целью художники стремились максимально уплощать изображаемые объекты, для этого они заимствовали специальную технику письма - клуазонизм, пришедшую из прикладного искусства. Подобная техника придавала изображению предельную плоскость и декоративность, а фигуры воспринимались как плоские тени, наложенные на живописную поверхность. Клуазонизм напоминает о технике перегородчатой эмали (клуазон), где цветовые зоны отделены друг от друга специальными перегородками из металла, совпадающими с контурами изображений.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- причудливо изгибающиеся контурные линии, напоминающие перегородки, которые разделяют цветовые пятна.
- локальные цветовые пятна, отсутствие переходов и полутонов.



Л. Анкетен 1891г.



Тулуз-Лотрек, 1901г.



Рисунок А.6 Принципы выразительности художественных направлений клуазонизм и постимпрессионизм



Рисунок А.7 Интерпретация художественного стиля клуазонизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Символизм (1870-1880 гг.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Модернизм, Постимпрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

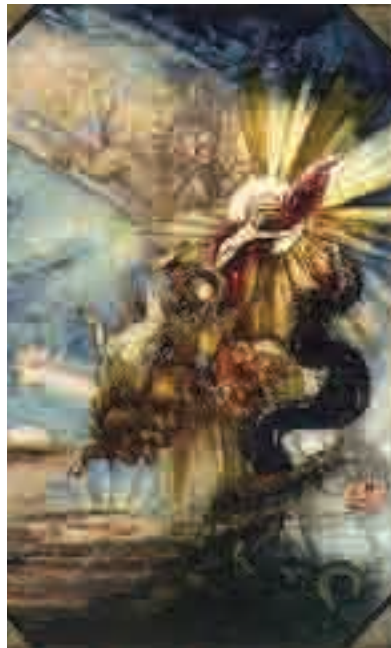
В своих произведениях символисты старались отобразить жизнь каждой души — полную переживаний, неясных, смутных настроений, тонких чувств, мимолётных впечатлений. Можно сказать, что символизм различает два мира: мир вещей и мир идей. Символ становится неким условным знаком, соединяющим эти миры в смысле, им порождаемом. В любом символе есть две стороны — означаемое и означающее. Вторая эта сторона повернута к ирреальному миру. Искусство — ключ к тайне. Символисты радикально изменили не только различные виды искусства, но и само отношение к нему. Их экспериментаторский характер, стремление к новаторству, космополитизм и обширный диапазон влияний стали образцом для большинства современных направлений искусства. Символисты использовали символики, недосказанность, намеки, таинственность, загадочность. Основным настроением, улавливаемым символистами, являлся пессимизм, доходящий до отчаянья. Всё «природное» представало лишь «видимостью», не имеющей самостоятельного художественного значения.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Гюстав Моро, Анри Фантен-Латур, Одилон Редон, Пюви де Шаванн, Эжен Каррьер, Фернан Кнопф, Ксавье Меллери, Вильям де Гув де Нункве, Жан Дельвиль, Обри Бердслей, Джордж Фредерик Уоттс, Яцек Мальчевский, Владислав Подковинский, Михаил Врубель, Николай Гуцин, Микалоюс Чюрлёнис, «Алая роза», «Голубая роза».



Михаил Врубель 1900г.



Гюстав Моро 1878г.

Михаил Врубель  
1890г.

Фернан Кнопф



Ксавье Меллери



Рисунок А.9 Интерпретация художественного стиля символизм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Фовизм (1900-1908 гг.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Постимпрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основной задачей было стремление к эмоциональной силе художественного выражения. Фовизмам удавалось гармонично выражать непосредственное эмоциональное ощущение действительности в самой строгой художественной форме.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- отказ от светотеневой моделировки и линейной перспективы.
- стихийность, стремление к эмоциональной силе;
- сопоставление контрастных хроматических плоскостей;
- резкое обобщение пространства, объема и всего рисунка;
- сведение формы к простым очертаниям;
- интенсивно открытые локальные цвета;
- динамичность мазка;
- контрастность цветов;
- чистота и резкость;
- острота ритма;
- яркий колорит;



## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Анри Матисса, Андре Дерена, Альбер Марке, Шарль Камуан, Луи Вальта, Анри Эвенеул, Морис Марино, Jean Puy, Морис де Вламинк, Henri Manguin, Рауль Дюфи, Отон Фриез, Жорж Руо, Кеес ван Донген, Alice Bailly, Жорж Брак



А. Матисс 1912г.







Рисунок А.11 Интерпретация художественного стиля фовизм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Кубизм (1905 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Постимпрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Художественная концепция кубизма строилась на попытке найти простейшие пространственные модели и формы вещей и явлений, в которых выразились бы вся сложность и многообразие жизни. Художник не воспроизводил действительность, а зримо воплощал свои знания об изображаемом предмете, которые в воображении зрителя складывались в обозначенный сюжет.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- массивные, несколько грубоватые формы, образованные пересечениями прямых и изломанных линий;
- мелкая детализировка и дробление цельной формы предмета изображения на грани. Стремление проникнуть в структуру вещей, произвести ее анализ, пытаюсь отыскать в объектах наиболее устойчивые элементы;
- стремление изобразить реальные объекты множеством пересекающихся плоскостей, создающих образ неких прямолинейных фигур, которые воспроизводят живую натуру;
- применение техники коллажа, смыслом которого являлось создание эффекта неожиданности от сочетания разнородных материалов, а также ради эмоциональной насыщенности и остроты произведения.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Пабло Пикассо, Жорж Брак, Хуан Грис, Фернан Леже, Марсель Дюшан, Александра Архипенко



П. Пикассо  
1907г.



Жорж Брак  
1908г.

Жорж Брак  
1914г.





Рисунок А.13 Интерпретация художественного стиля кубизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Экспрессионизм (1905 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Символизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Течение в европейском искусстве, характеризующееся тенденцией к выражению эмоциональной характеристики образов (обычно человека или группы людей) или эмоционального состояния самого художника.

Под влиянием идей Ницше немецкие (а вслед за ними и другие) художники и литераторы обращаются к хаосу чувств, к тому, что Ницше называет «дионисийским началом». В наиболее общем виде термин «экспрессионизм» относится к произведениям, в которых художественными способами выражены сильные эмоции, и само это выражение эмоций, общение посредством эмоций становится основной целью создания произведения.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Эдвард Мунк, Эгон Шиле, Франц Марк, Рольф Неш, Эрнст Людвиг Кирхнер, Пауль Клее, Оскар Кокошка, Альфред Кубин, Вильгельм Лембрук, Август Маке, Франц Марк, Людвиг Майднер, Амедео Модильяни, Отто Мюллер, Эрнст Вильгельм Най, Эмиль Нольде, Макс Пехштейн, Кристиан Рольфс, Эрих Хеккель, Осип Цадкин, Эгон Шиле, Карл Шмидт-Ротлуф, Алексей фон Явленский, Конрад Феликсмюллер, Вильгельм Моргнер



Эгон Шиле 1913г.



Эдвард Мунк 1894г.

Эрнст Людвиг  
Кирхнер 1910г.Эдвард Мунк  
1900г.



Рисунок А.15 Интерпретация художественного стиля экспрессионизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Футуризм, Лучизм (1910 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Кубизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Главные художественные принципы футуризма — скорость, движение, энергия. Через ощущение скорости, авторы пытались построить новую концепцию пространства и времени. У футуристов движение служит четвертым измерением, воплощающим время. «Динамическая форма есть разновидность четвертого измерения».

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- энергические композиции, засчет декомпозиции и искажения;
- необычные пространственные перспективы, часто встречается вид сверху на параболически изогнутую землю;
- фигуры раздроблены на фрагменты и пересекаются острыми углами;
- мелькающие формы, зигзаги, спирали, скошенные конусы;
- наложения последовательных фаз на одно изображение — принцип simultaneity, что создает эффект движения;
- спутанные и трепетно беспокойные линии, как прямые, так и кривые, которые должны выразить;
- исключительное использование чистых цветов для пространств в одновременном контрасте;
- «осколочная» композиция полотен;
- прерывистые линии и ритмы силуэта.



Дж. Северини  
1915г.

У. Боччони 1908г.

У. Боччони 1910г.





Рисунок А.17 Интерпретация художественного стиля футуризм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Дадаизм (1916 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Символизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Главной идеей дадаизма было последовательное разрушение какой бы то ни было эстетики. Основной задачей являлось иррациональность, отрицание признанных канонов и стандартов в искусстве, цинизм, разочарованность и бессистемность.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- декомпозиция, случайность и несвязность элементов картины;
- коллаж из подручных предметов, в первую очередь газет;
- отсутствие художественных академических навыков.



Ханс Арп  
1920г.



Франсис  
Пикабия  
1927г.



Франсис  
Пикабия  
1927г.



Тео ван  
Дусбург  
1922г.





Рисунок А.19 Интерпретация художественного стиля дадаизм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Сюрреализм (1917 г.)

ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Символизм

ЦЕЛЬ АВТОРА

Основное понятие сюрреализма, сюрреальность — совмещение сна и реальности. Для этого сюрреалисты предлагали абсурдное, противоречивое сочетание натуралистических образов посредством коллажа и технологии «ready-made». Сюрреалисты были вдохновлены радикальной левой идеологией, однако революцию они предлагали начать со своего сознания. Искусство мыслилось ими основным инструментом освобождения. Это направление сложилось под большим влиянием теории психоанализа Фрейда (правда, не все сюрреалисты увлекались психоанализом, например, Рене Магритт относился к нему весьма скептически). Первейшей целью сюрреалистов было духовное возвышение и отделение духа от материального. Одними из важнейших ценностей являлись свобода, а также иррациональность. Сюрреализм коренился в символизме и первоначально был подвержен влиянию таких художников-символистов, как Гюстав Моро и Одилон Редон.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Арно Брекер, Эрнст Фукс, Рене Магритт, Макс Эрнст, Сальвадор Дали, Альберто Джакометти, Валентина Гюго, Мерет Оппенгейм, Ман Рэй, Туайен, Ив Танги, Виктор Браунер, Роберто Матта



Сальвадор Дали 1946г.



Эрнст Фукс

1949г.

Рене Магритт

1929г.



Арно Брекер



Рисунок А.21 Интерпретация художественного стиля сюрреализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Пуризм, Посткубизм (1918 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Кубизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Создание простой, функциональной живописи и архитектуры, в которых эстетическое соединяется с механическим миром. Стремление выразить сущность предмета или явления через простые геометрические формы. Отказа от субъективного произвола и любования вида декоративности.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- строгие композиции, выстроенные по принципу золотого сечения;
- предметы изображены в соответствии с методами промышленного рисунка – общий план и проекция в перспективе.
- упрощенные формы и цвета;
- четкие геометрические линии;



Эдуард Жаннере 1920г.

А. Озанфан 1928г.

А. Озанфан 1922г.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Амеде Озанфан, Эдуард Жаннере, Андре де Сегонзаком, Роже де ла Френе, Ле Корбюзье.





Рисунок А.23 Интерпретация художественного стиля пуризм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Конструктивизм (1921 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

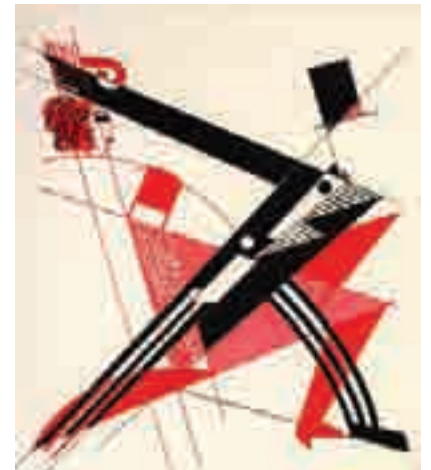
Пуризм, Посткубизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Теория производственного искусства, основанная на принципах функциональности и лаконичной выразительности объекта, удобного для массового производства, дала огромный толчок развитию всевозможных форм дизайна – художественному конструированию мебели, посуды, созданию новых тканей, рабочей одежды, плакату, книжной графики, фотоискусству, театрально-оформительскому искусству.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- в фотографии конструктивизм отмечен геометризацией композиции и съёмкой в головокружительных ракурсах при сильном сокращении объёмов;
- в графических видах творчества конструктивизм характеризовался применением фотомонтажа вместо рисованной иллюстрации;
- предельная геометризация форм, подчинение композиции прямоугольным ритмам;
- замещение естественных очертаний человека на геометрические формы;
- стабильная цветовая гамма: чёрный, красный, белый, серый с добавлением синего и жёлтого.



А. Родченко 1920г.



Рисунок А.25 Интерпретация художественного стиля конструктивизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Лирическая абстракция (1909 г.)  
 ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ  
 Кубизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Стремление к прямому выражению эмоциональных и психических состояний художника и импровизационность исполнения. Произведения лирического абстракционизма – воплощения субъективных цветовых впечатлений и фантазий художника, поток его сознания, запечатленный в цвете, моментальный снимок душевного состояния человека.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

Живописная техника лирической абстракции строится на создании композиций из элементов, которые являются строительным материалом произведения. Элементы делятся на основные и второстепенные. Основные элементы:

- точка – ее форма и соотношение с другими элементами картины ;
- линия – ее звучание в зависимости от расположения на плоскости и наклона;
- плоскость – ее форма, очертания и концентрическое напряжение;
- цвет – как элемент композиции, чье звучание сопоставляется со звучанием геометрического объекта или первоэлемента.
- композиция - гармоническое расположение элементов в соответствии с внутренними целями и переживаниями автора.



Аршил Горки 1944г.



П. Клее 1922г.



В. Кандинский 1921г.





Рисунок А.27 Интерпретация художественного стиля лирическая абстракция в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Абстрактный экспрессионизм (1940 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Лирическая абстракция

## ЦЕЛЬ АВТОРА

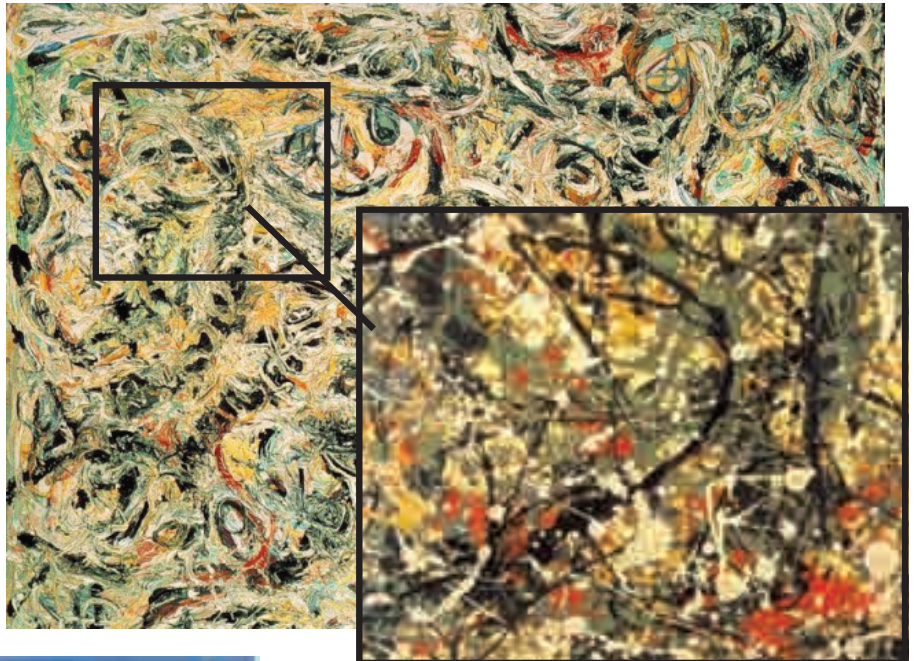
Создание композиции картины из пятен, не воссоздающих образов реальности, а так же лишенных смысла. Изображение сконцентрировано в рамках картинной плоскости и имеет внутреннее движение. Особенностью является тот факт, что картина не имеет ни верха, ни низа; так же любой фрагмент картины идентичен полному изображению.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- отсутствие четкой, логической композиции;
- использование негеометрических штрихов;
- пятна и линии, нанесенные случайным образом;
- отсутствие изображения реальных объектов;
- полная цветовая палитра.



Марк Ротко



Дж. Поллок 1950г.



Рисунок А.28 Принципы выразительности художественного направления абстрактный экспрессионизм



Рисунок А.29 Интерпретация художественного стиля абстрактный экспрессионизм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Геометрическая абстракция, Супрематизм, Холодная абстракция, Логический, Интеллектуальный абстракционизм (1910 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Кубизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Разновидность нефигуративного искусства, целью которого является раскрыть внутренние переживания автора при помощи геометрических элементов. Создание художественного пространства путем сочетания различных простых форм, цветных плоскостей, прямых и ломаных линий.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- применение простых геометрических форм, в качестве художественных средств выразительности;
- цвет – как элемент композиции, чье звучание сопоставляется со звучанием геометрического объекта или первоэлемента;
- создание уравновешенных асимметричных геометрических композиций.



## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Казимир Малевич, Михаил Ларионов, Ольга Розанова, Любовь Попова, Роббер Делоне, Йозеф Альберс, Фрэнк Стела, Жюль Олицки, Виктор Вазарели, Бриджит Райли



К. Малевич 1932г.

К. Малевич 1914-1916г.

Рисунок А.30 Принципы выразительности художественных направлений геометрическая абстракция и супрематизм



Рисунок А.31 Интерпретация художественного стиля геометрическая абстракция в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Неопластицизм (1917-1928 гг.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

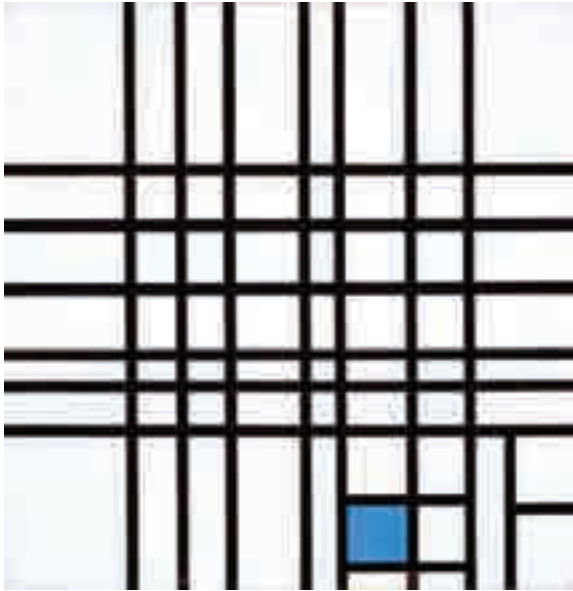
Геометрическая абстракция, Супрематизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основной задачей неопластицизма, выйти за рамки индивидуальности чтобы достигнуть универсализма и создать, таким образом, новую картину мира. В техническом плане это было достигнуто при помощи отторжения всех фигуративных элементов и максимальной геометризацией изображения.

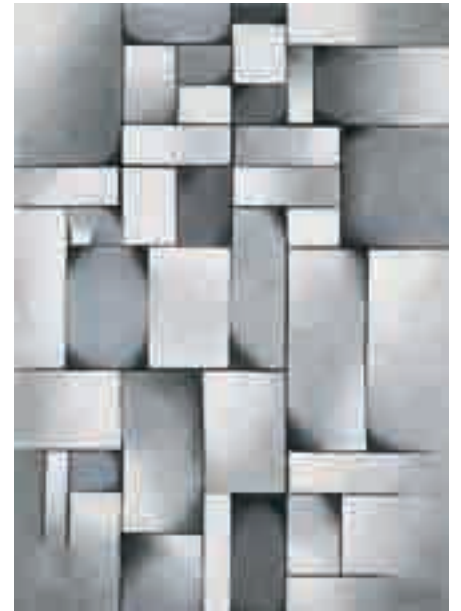
## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- вертикальные и горизонтальные линии допускаются только черного, серого и белого цветов;
- допускаются лишь комбинации с перпендикулярными пересечениями прямых линий;
- малая часть образовавшихся плоскостей окрашиваются тремя основными цветами спектра – красным, синим, желтым;
- большая часть образовавшихся плоскостей остаются белыми.



П. Мондриан  
1936-1942г.

Тео Ван Дусбург  
1917-1919г.



П. Мондриан  
1942-1943г.

Тео Ван Дусбург  
1917-1919г.

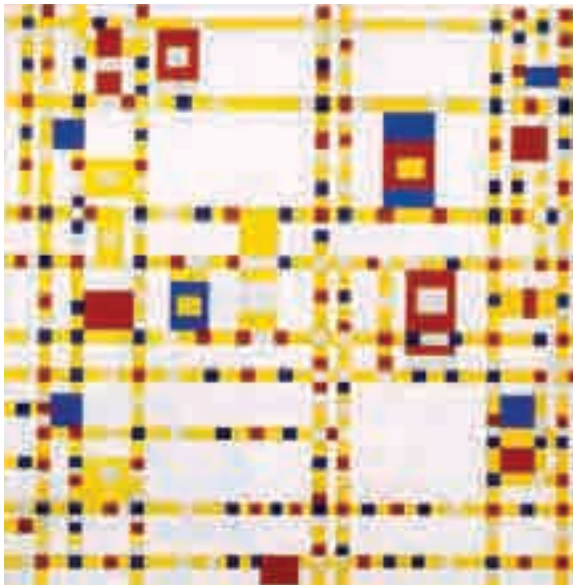




Рисунок А.33 Интерпретация художественного стиля неопластицизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Функционализм (1930 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Пуризм, посткубизм, конструктивизм, геометрическая абстракция

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Направление в архитектуре XX века, требующее строгого соответствия зданий и сооружений протекающим в них производственным и бытовым процессам. Возник в Германии (школа «Баухауз») и Нидерландах (Я. Й. П. Оуд). Используя достижения строительной техники, функционализм дал обоснованные приёмы и нормы планировки жилых комплексов «Пять признаков функционализма»:

- Использование лапидарных прямоугольных форм.
- Основной материал — монолитный и сборный железобетон, стекло, реже — кирпич;
- использование крупных нерасчленённых плоскостей одного материала;
- отсюда и преобладающая цветовая гамма — серый (цвет неоштукатуренного бетона), жёлтый и белый. Отсутствие орнаментации.
- «плоские, по возможности, эксплуатируемые кровли» — идея Ле Корбюзье.
- для промышленных и, частично, жилых и общественных зданий характерно расположение окон на фасаде в виде сплошных горизонтальных полос — так называемое «ленточное остекление».
- широкое использование образа «дома на ножках», состоящей в полном или частичном освобождении нижних этажей от стен и использовании пространства под зданием под общественные функции.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Герберт Байер, Йозеф Альберс, Наум Габо, Вальтер Гропиус, Йоханнес Иттен, Ласло Мохой-Надь, Людвиг Мис ван дер Роэ, Лионель Фейнингер, Оскар Шлеммер, Герхард Маркс, Якобс Йоханнес Ауд, Марсель Брейер



Марсель Брейер





Рисунок А.35 Интерпретация художественного стиля функционализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Информальное искусство, Ташизм,  
“Кобра“ (1940 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Лирическая абстракция

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Главным направлением были не ассоциации с конкретными реалиями, а создание особых абстрактных миров, увлекающих зрителя в глубины его собственного «я», создание своеобразных «психограмм», возникающих в результате внутренних представлений и переживаний художников.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- отказ от изображения людей, предметов, даже в абстрактной форме;
- живопись пятнами, которые не воссоздают образов реальности;
- мазки, линии и пятна наносятся на холст быстрыми движениями руки без заранее обдуманного плана;
- искажённые человеческие фигуры, вдохновлённые первобытным и народным искусством;
- одной из разновидностью живописи было использование в качестве основы для картин гипс, цемент, песок, гравий, различные ткани, веревки, выдвигая на первый план вещьность и тактильность простых материалов;
- имитация художественной техники детского рисунка и скандинавской мифологии.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Фермин Агуайо, Карл Отто Гёц, Эмиль Шумахер, Эмилио Ведова, Асгер Йорн, Гюнтер Брус, Ханс Хартунг, Жорж Матье, Жан-Поль Риопель, Карел Аппель, Жан Дюбюффе, Вольс, Пьер Сулаж, Никола де Сталь, Антони Тапиес, Жан Фотрие



Жан Дюбюффе  
1966г.



Асгер Йорн  
1946г.



Асгер Йорн  
1959г.



Асгер Йорн  
1946г.

Рисунок А.36 Принципы выразительности художественных направлений ташизм и информальное искусство



Рисунок А.37 Интерпретация художественного стиля ташизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Оп-арт (1950 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Геометрическая абстракция,  
Неопластицизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Направление в искусстве, использующее различные зрительные иллюзии, основанные на особенностях восприятия плоских и пространственных фигур. Основной задачей было создание иллюзии движения, вспышек света, меняющихся форм и последовательной смены образов, которые автоматически (фиктивно) возникали только в ощущениях зрителя.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

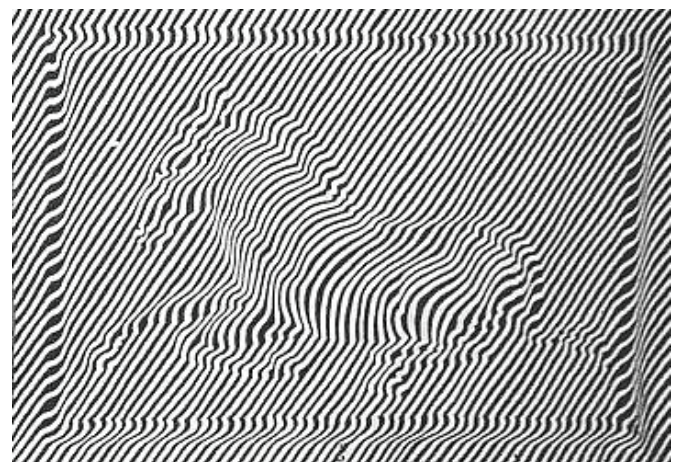
- эффект пространственного перемещения, парения, слияния форм;
- применение зеркал, линз, дрожащих металлических пластинок и проволок;
- пересечением спиралевидных и решетчатых конфигураций;
- геометризованные комбинации линий и пятен;
- ритмические повторы извивающихся линий;
- резкие цветовые и тональные контрасты;
- установки меняющегося света;
- динамические конструкции.



Еннио Финци 1970-1977гг.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Виктора Вазарели, Еннио Финци; художники оп-арта нередко объединялись и выступали инкогнито: группа Н. (Падуа), группа Т. (Милан), группа Зеро (Дюссельдорф)



В. Вазарели 1942, 1957 г.



Рисунок А.39 Интерпретация художественного стиля оп-арт в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Поп-арт, неодада (1950 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Абстрактный экспрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Поп-арт приходит на смену абстрактному экспрессионизму, ориентируясь на новую образность, создаваемую средствами массовой информации и рекламой.

Он сформировался в 1950—1960-х годов, как реакция на абстрактный экспрессионизм, использующее образы продуктов потребления. Образ, заимствованный в массовой культуре, помещается в иной контекст: изменяются масштаб и материал; обнажается приём или технический метод; выявляются информационные помехи и др.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Том Вессельман, Ричард Гамильтон, Ред Грумз, Аллан Д'Арканджело, Джим Дайн, Джаспер Джонс, Ален Джоунс, Роберт Индиана, Алекс Кац, Рой Лихтенштейн, Клас Олденбург, Питер Блейк, Мел Рамос, Роберт Раушенберг, Джеймс Рици, Джеймс Розенквист, Эд Руша, Джордж Сегал, Уэйн Тибо, Энди Уорхол, Питер Филлипс, Кейт Харинг, Дэвид Хокни, Марисоль Эскобар



Энди Уорхол 1968г.



Роберт Раушенберг



Джеймс Розенквист



Рой Лихтенштейн



Джаспер Джонс 1954г.



Рисунок А.41 Интерпретация художественного стиля поп-арт в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Постживописная абстракция,  
хроматическая абстракция (1960 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Геометрическая абстракция,  
оп-арт

## ЦЕЛЬ АВТОРА

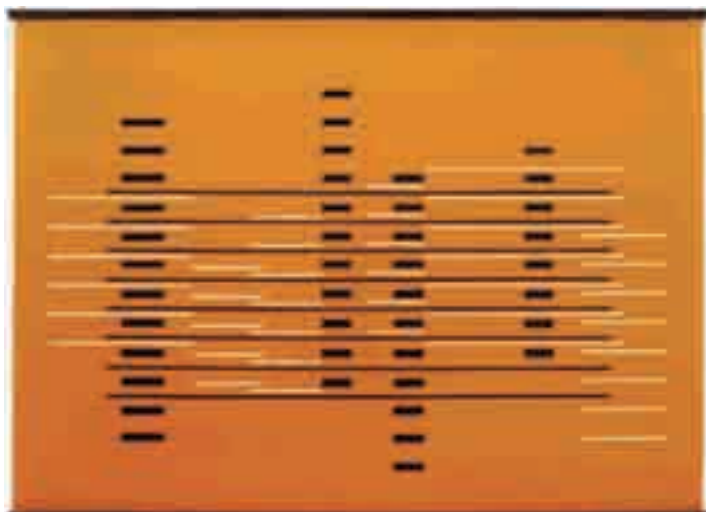
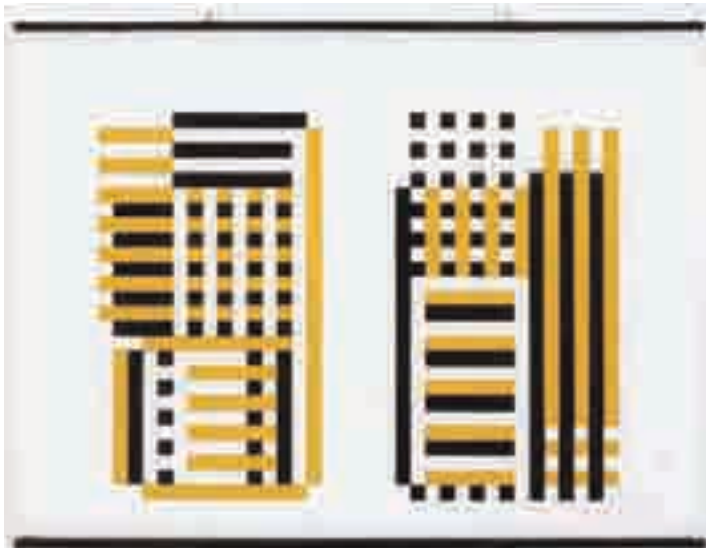
Стремлением авторов постживописной абстракции было создание уравновешенных минималистичных композиций из простейших геометрических форм

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- чёткие края форм;
- гармония (или контраст) простых форм;
- холст полностью покрывался однотонной краской;
- иногда геометрические фигуры уменьшались до одного живописного знака;
- элементарные конфигурации (линии, квадраты), тавтологически повторяющиеся в композиционных построениях.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Эльсуорт Келли, Николас Крашеник, Александр Либерман, Моррис Луис, Говард Меринг, Кеннет Ноланд, Барнетт Ньюман, Джулс Олицки, Эд Рейнхардт, Фрэнк Стелла, Джек Буш, Уолтер Дарби Бэннард, Томас Даунинг, Фридел Джубас, Джин Дэвис, Сэм Фрэнсис, Элен Франкенталер, Эл Хельд.



Й. Альберс 1940-1964г.

Рисунок А.42 Принципы выразительности художественного направления постживописная абстракция





Рисунок А.43 Интерпретация художественного стиля постживописная абстракция в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Концептуальное искусство,  
концептуализм, постмодернизм  
(1960-1970 гг.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Постмодернизм, Дадаизм,  
Сюрреализм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

В концептуализме концепция произведения важнее его физического выражения, цель искусства — в передаче идеи. Концептуальные объекты могут существовать в виде фраз, текстов, схем, графиков, чертежей, фотографий, аудио- и видео- материалов. Объектом искусства может стать любой предмет, явление, процесс, поскольку концептуальное искусство представляет собой чистый художественный жест.

Концептуальное искусство обращается не к эмоциональному восприятию, а к интеллектуальному осмыслению увиденного.

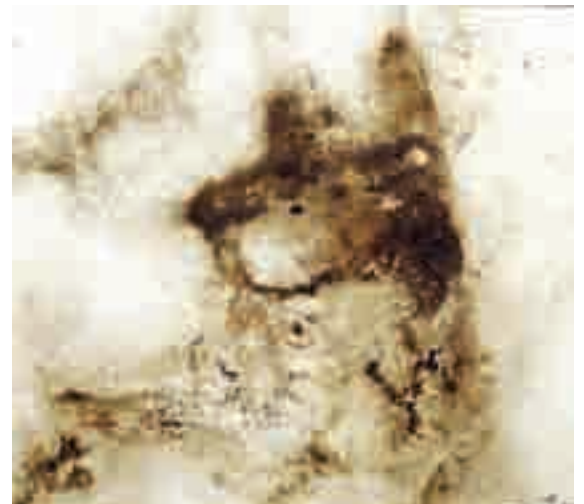
Один из основоположников течения, американский художник Джозеф Кошут, видел значение концептуализма в «коренном переосмыслении того, каким образом функционирует произведение искусства — или как функционирует сама культура ... искусство — это сила идеи, а не материала». Классическим образцом концептуализма стала его композиция «Один и три стула» (1965), включающую стул, его фотографию и описание предмета из словаря.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Марсель Дюшан, Джозеф Кошут, Яцек Тылицки, Роберт Раушенберг, Ив Клейн, Стенли Браун, Пьеро Манцони, Христо Явашева, Йоко Оно, Роберт Барри, Чарльз Саатчи, Саймон Старлинг



Яцек  
Тылицки  
1979г.



Яцек  
Тылицки  
2009г.



Яцек  
Тылицки  
1996г.



Марсель  
Дюшан  
1917г.



Рисунок А.45 Интерпретация художественного стиля концептуализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Неоэкспрессионизм, Трансавангáрд,  
Figuration Libre (1970-1980 гг.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Экспрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Направление в современной живописи, которое возникло в конце 1970-х и доминировало на арт-рынке до середины 1980-х. Неоэкспрессионизм возник в Европе как реакция на концептуальное и минималистическое искусство 1970-х. Неоэкспрессионисты вернулись к образности, фигуративности, живой и эмоциональной манере, ярким насыщенным цветам.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Георг Базелиц, Ансельм Кифер, Маркус Люперц, Jörg Immendorff, Жан-Мишель Баския, Эрик Фишль, Дэвид Салле, Джулиан Шнабель, Edgar Yaeger, Rémi Blanchard, François Boisrond, Robert Combas, Hervé Di Rosa, Франческо Клементе, Сандро Chia, Энцо Кукки, Дэвид Хокни, Frank Auerbach, Leon Kossoff, Menno Baars, Marlene Dumas, Мигель Барсело



Жан-Мишель Баския  
1988г.



Жан-Мишель Баския  
1983г.



Джулиан Шнабель  
1989г.



Ансельм Кифер  
1983г.



Джулиан Шнабель  
1992г.



Рисунок А.47 Интерпретация художественного стиля неоекспрессионизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Минимализм, Мiнималь-арт,  
Искусство ABC (1960 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Функционализм

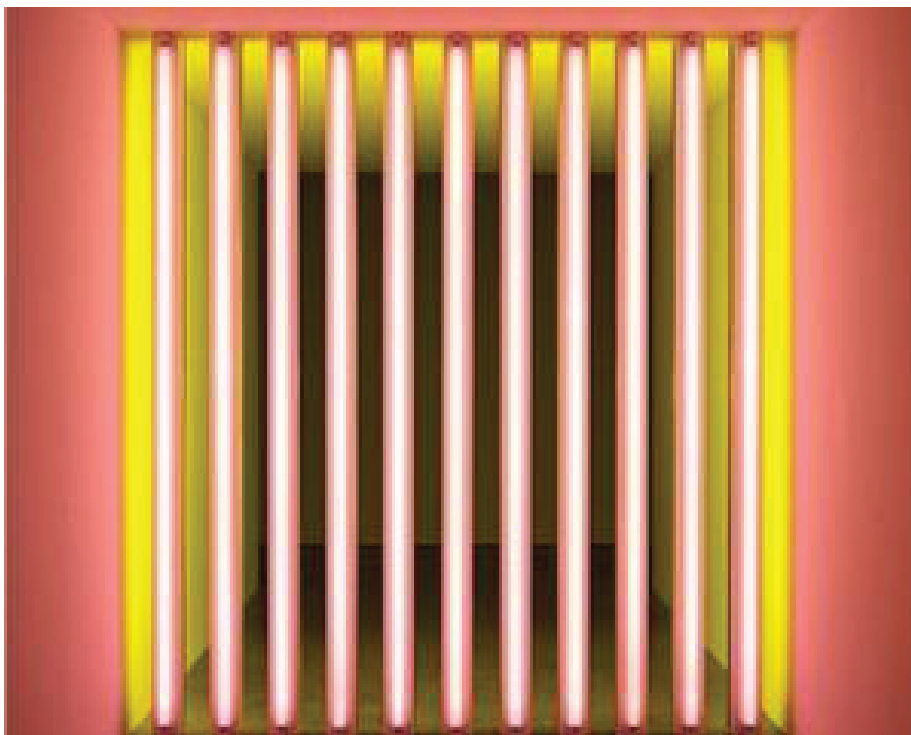
## ЦЕЛЬ АВТОРА

Минимализм характеризуется лаконичностью выразительных средств, простотой, точностью и ясностью композиции. Отвергая классические приёмы творчества и традиционные художественные материалы, минималисты используют промышленные и природные материалы простых геометрических форм, нейтральных цветов (чёрный, серый) и малых объёмов. Истоки минимализма лежат в конструктивизме и функционализме.

Искусство минимал-арта обычно включало в себя геометрические формы, очищенные от всякого символизма и метафоричности, повторяемость, монохромность, нейтральные поверхности, промышленные материалы и способ изготовления.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- моделирование пространства и света с использованием только необходимых предметов.
- ощущение широты и простора,
- цветовая палитра светлая, основанная на игре полутонов, много белого цвета, графично подчеркнутого чёрным или серым. Палитру дополняют естественные тона дерева, кирпича, металла, блеск стекла.
- простые природные отделочные материалы, зачастую необработанные, с грубой фактурой



Дэн Флавин



Фрэнк Стелла.



Рисунок А.48 Принципы выразительности художественного направления минимализм

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Кинетическое искусство  
(1960 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Конструктивизм, Неопластицизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Направление в современном искусстве, обыгрывающее эффекты реального движения всего произведения или отдельных его составляющих. Кинетизм основывается на представлении о том, что с помощью света и движения можно создать произведение искусства.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- объектами являются представляют собой движущиеся установки, производящие при перемещении интересные сочетания света и тени, иногда звучащие.
- основными материалами стали металл, стекло или другие материалы, соединённые с мигающими световыми устройствами, получили название «мобилей».

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Флетчер Бентон, Виктор Вазарели, Наум Габо, Александр Колдер, Жан Тэнгли, Тео Янсен, Лин Эмери, Яков Агам, Хулио Ле Парк, Хесус Рафаэль Сото, Николя Шеффер, Такис, Поль Бюри, Жан Тэнгли



Тео Янсен



Александр Колдер



Жан Тэнгли



Хесус Рафаэль





Рисунок А.51 Интерпретация художественного стиля кинетическое искусство в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Акционизм в искусстве,  
Новый реализм (1960 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Абстрактный экспрессионизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Целью художников было интегрировать реальность повседневной жизни в искусство, используя новые методы и материалы. Тем самым они внесли значительный вклад в развитие объектного искусства и ранних форм акционизма.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- использование внешних объектов, в качестве основных элементов композиции, отдавая дань реальности своего времени;
- деколлаж (в противоположность коллажу), в частности, используя рваные плакаты;
- реди-мейд – техника, при которой автор представляет в качестве своего произведения некоторый объект или текст, созданный не им самим и (в отличие от плагиарта) не с художественными целями.
- монтаж - процесс переработки или реструктурирования изначального материала, в результате чего получается иной целевой материал.



Жак Виллегле



Ив Кляйн



Йозеф Бойс

Миммо Ротелла





Рисунок А.53 Интерпретация художественного стиля акционизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Флюксус (1960г.)

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Цель арт-движения Флюксус — это слияние в одном «потоке» различных способов художественного выражения и средств коммуникации конкретной и электронной музыки, визуальной поэзии, движения, символических жестов.

Целью проектов движения изначально было представление бытовых, каждодневных поступков и обыденных объектов в артистической и эстетической среде с целью изменить и расширить их восприятие

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- абсолютная спонтанность, произвольность,
- хэппенинг,
- деколлаж,
- различные уличные акции и представления,
- антитеатр.



Вольф Фоштелл

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Йозеф Бойс, Нам Джун Пайк, Джордж Мациюнас, Терри Райли, Джон Кейдж, Карлхайнц Штокхаузен, Йонас Мекас, Йоко Оно, Вольф Фоштелл



Йозеф Бойс



Рисунок А.55 Интерпретация художественного стиля флюксус в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

“Свет и пространство”  
Лэнд-арт (1960 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Геометрическая абстракция,  
Супрематизм, Оп-арт, Минимал-арт

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Данное художественное направление посвящено изучению света и пространства, будь то использование света на закате или сияния телевизора — задача заключается в том, чтобы поместить зрителей в реалии чистого опыта. Художники манипулируют светом как скульптор глиной. Каждая инсталляция активизирует сенсорное восприятие, которое способствует открытию: что казалось, например, кубом, в действительности — две световые плоскости проецируемого света, а чёрный квадрат на потолке — портал в ночное небо. Творческие поиски находятся между логическим дискурсом и чистым наблюдением. Художник создает работы, которые свидетельствуют о расхождении между знанием и восприятием. То, что стремится показать автор, не является иллюзией или обманом, это удивительная реальность.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- особенности пространства интерьера и окружающей среды;
- применение зеркал, световых панелей и прочего светового оборудования;
- психологию визуального восприятия у зрителя.



Джеймс Таррелл



Джеймс Таррелл



Дэн Флавин



Рисунок А.57 Интерпретация художественного стиля «Свет и пространство» в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Венский акционизм (1970 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Акционизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Радикальное и провокационное движение, связанное с деятельностью группы австрийских художников. Творчество венских акционистов развивалось одновременно, но в значительной степени независимо от других авангардных движений эпохи, отрицавших традиционные формы искусства. Практика постановки акций в определенных энвайронментах перед аудиторией несёт сходство с Флюксомом, но действия венских акционистов заметно отличались деструктивностью и насилием, часто включали использование обнаженного тела, крови, экскрементов, туш животных. Их работа отчасти является реакцией на то, что они считали политическим угнетением и социальным лицемерием в своей стране. Акции, которые они проводили, часто носили ритуальный характер, включали элементы из древнегреческих церемоний и христианскую символику — кровь, вино и крест. Во многих перформансах венские акционисты использовали жертвенных животных, наносили себе увечья и пили мочу. Они видели эти акции как род катарсиса, избавление от агрессивных человеческих инстинктов, подавляемых обществом.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Гюнтер Брус, Отто Мюль, Герман Нитш, Рудольф Шварцкоглер, Вайбель, Петер, Анни Брус, Heinz Cibulka.



Гюнтер Брус    Марина Абрамович

Отто Мюль





Рисунок А.59 Интерпретация художественного стиля венский акционизм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Компьютерное, цифровое искусство  
(1960 г.)

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Компьютерная графика (также машинная графика) - творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме. Термин Компьютерное искусство применяется к произведениям искусства, созданных изначально с использованием других медиа или отсканированных, он всегда относится к произведениям искусства, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ.

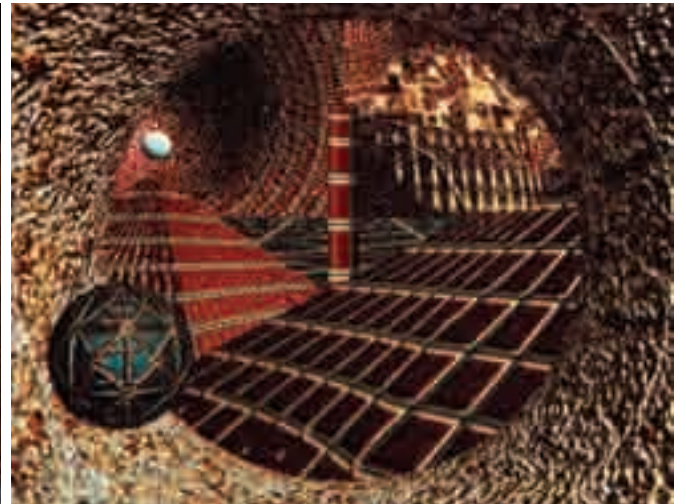
Целью компьютерного искусства по-прежнему остается выражение эмоционально-психических переживаний автора на реакцию окружающей обстановки, его интерпретация происходящих событий и пережитого опыта. Изменились лишь художественно-технические средства в соответствии с научным прогрессом, подобно тому, как вначале XX в. промышленный прогресс способствовал изобретению стальных труб и производству более насыщенных красок, что в первую очередь позволило формированию таких художественных течений как импрессионизм, пуантилизм, фовизм и т. д.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

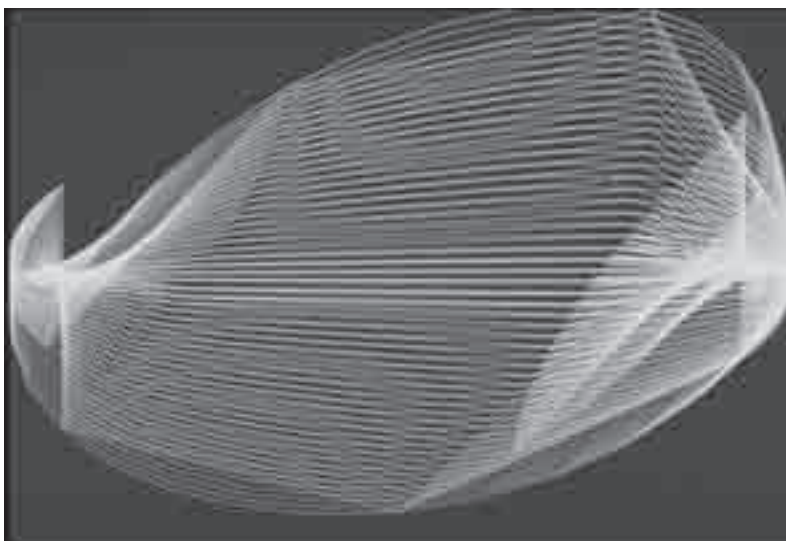
David Em, Herbert W. Franke, Laurence Gartel, John Lansdown, Manfred Mohr, Frieder Nake, Hisham Zreiq, Яннис Меланитис



Hisham Zreiq



David Em



Herbert W. Franke



Herbert W. Franke

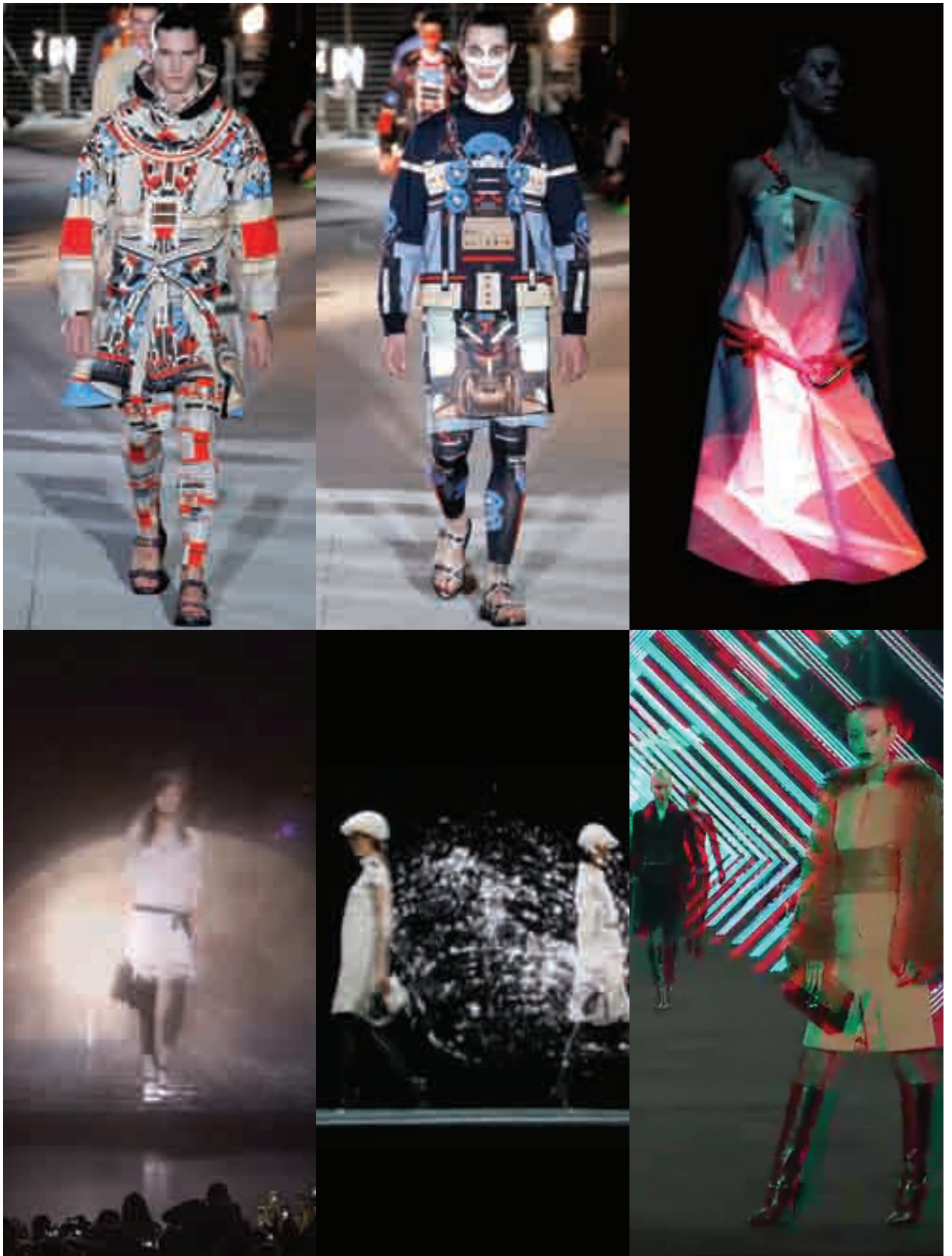


Рисунок А.61 Интерпретация художественного стиля цифровое искусство в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Фотореализм (1970 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Акционизм в искусстве,  
Новый реализм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основой развития Фотореализма в живописи, несомненно, стало широкое распространение фотографии и постепенное вытеснение ею классической живописи из повседневной жизни для отображения происходящих событий. Фотореализм стал отражением возможности фотографии выхватывать движение, момент, «замораживать» сиюминутные события. Фотореалисты собирали свои образы и информацию при помощи камеры и фотографий. Обычно снимки делались на слайд, а затем переносились на холст. Это делалось при помощи проецирования слайда или с использованием сетки. Результат был копией фотографии, но обычно гораздо больше оригинала.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- темами картин выступают повседневные события, предметы быта или популярной культуры;
- композиция и характер картины носит нарочито фотографические особенности: блики от вспышки, ракурс, особенности моментных событий (стекающая вода, проезжающий автомобиль);
- применение фотокамеры для запечатления событий, по которым позже будет воссоздано живописное полотно;
- применение электромеханических средств для проекции фотографии на холст;
- размер полотна должен значительно превышать размеры исходной фотографии;
- скрупулезная проработка деталей и точная прорисовка элементов;
- картина должна представлять собой увеличенный точный вариант фотографии.



Ричард Эстес



Чак Клоуз



Рисунок А.63 Интерпретация художественного стиля фотореализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Хай-тек (1970 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Функционализм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Вдохновителями концепции хай-тека была группы «Аркигрэм», которая перенесла идеи поп-арта и научной фантастики 1960-х гг. в архитектуру. Также технологические стороны работ Б. Фуллера и О. Фрая, разрабатывавших кинетические структуры. Хай-тек относится к позднему модернизму, то есть его характеризуют прагматизм, представление об архитекторе как элитном профессионале, сложная простота, скульптурная форма, гипербола, технологичность, структура и конструкция как орнамент, анти-историчность и монументальность, использование высоких технологий в проектировании, строительстве и инженерии зданий и сооружений.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- использование прямых линий и форм;
- широкое применение стекла, пластика, металла;
- использование функциональных элементов (лифты, лестницы, системы вентиляции и другие), вынесенных наружу здания;
- децентрированное освещение, создающее эффект просторного, хорошо освещённого помещения;
- широкое использование серебристо-металлического цвета;
- высокий прагматизм в планировании пространства;
- в виде исключения жертвование функциональностью в угоду дизайну;
- частое обращение к элементам конструктивизма и кубизма (в противоположность био-теку).



Норман Фостер



Норман Фостер



Рисунок А.65 Интерпретация художественного стиля хай-тек в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Био-Тек, Бионика, Эко-Тек (1975 г.)

## ЦЕЛЬ АВТОРА

«Нео-органическая» архитектура, которая в основном противопоставляется хай-теку. Выразительность ее конструкций достигается за счет заимствования природных форм. Концепция современной биоурбанистики предполагает не только опосредованное, но и прямое использование форм живой природы в архитектуре (в виде элементов природного ландшафта, живых растений). Данный архитектурный стиль находится в процессе активного становления, в результате чего его теоретическая и исследовательская компонента преобладает над градостроительной практикой. Главное противоречие архитектурной бионики: консервативная прямоугольная планировка и конструктивная схема зданий противостоит биоморфным криволинейным формам, оболочкам, самоподобным фрактальным формам. Достойное эстетическое и экономически оправданное решение этого противоречия — одна из основных задач био-тека.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- проектирование на основе бионических форм, перенимание визуальной эстетичности объектов живой природы;
- применение функциональных свойств природных форм в концепции архитектурного сооружения;
- применение преимущественно экологически чистых материалов;
- внедрение идей утилизации и вторичной переработки в структуру проекта;
- органичное взаимодействие проектного сооружения с окружающим ландшафтом и природой.



Николас Гримшоу



Отто Фрай



Грег Линн



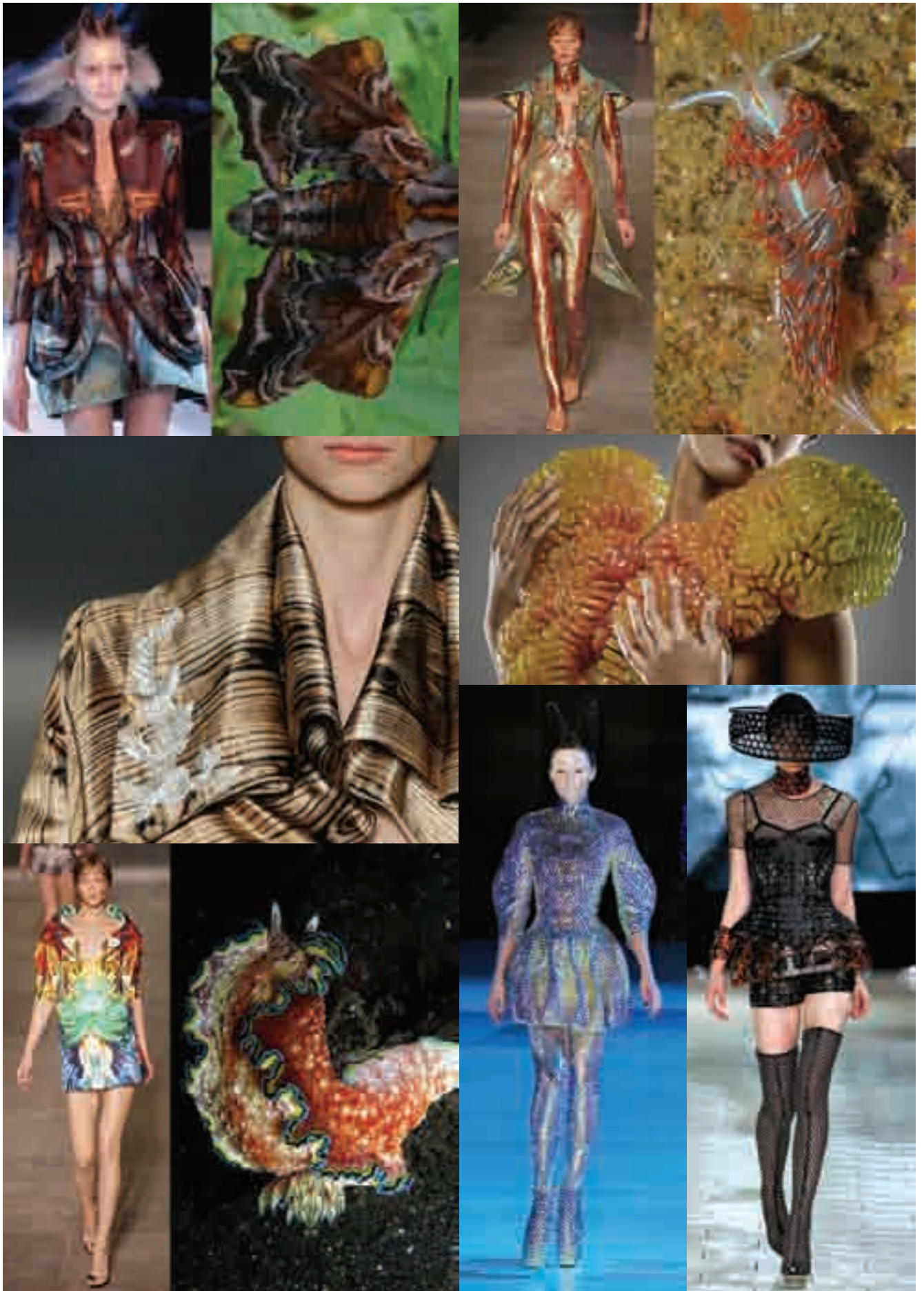


Рисунок А.67 Интерпретация художественного стиля био-тек в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Постминимализм (1970 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Минимализм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Стиль в искусстве, который отталкивался от предшествующего ему минимализма, как в стремлении его развить через сохранение приверженности формальной простоте, так и наоборот преодолеть, стремясь к более широкому смысловому наполнению. Основной формой выражения является переосмысление повседневной жизни и предметов быта. Уделяется внимание к процессуальности, использование повторений, апелляция к глубинным скрытым структурам сознания. Средствами художественной деятельности служат скульптура, инсталляция, коллаж, перформанс.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- реализм в скульптуре или применение актуальных предметов быта;
- использование натуральных или «сырых» объектов в качестве средств выразительности;

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Ричард Вентворт, Ханна Вильке, Ева Гессе, Феликс Гонзалес-Торрес, Аниш Капур, Вольфганг Лайб, Брюс Науман, Габриель Ороско, Дамиан Ортега, Мартин Пурьер, Чарльз Рэй, Кит Соннье, Ричард Таттл, Сесиль Тучон, Рэйчел Уайтред, Том Фридман, Мона Хатум, Дэмиен Хёрст, Джоэл Шапиро



Ричард Вентворт



Ричард Вентворт



Феликс Гонзалес-Торрес



Рисунок А.69 Интерпретация художественного стиля постминимализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Фрактальное искусство,  
Алгоритмическое искусство (1980 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Оп-арт, конструктивизм, пуризм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основным требованием во фрактальном искусстве было применение алгоритмической структуры композиции, что позволяло создавать бесконечно развивающиеся в пространстве орнаменты и картины. Очень активно фрактальный принцип создания формы использовался в архитектуре при построении сложно изгибистых невисомых форм.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- алгоритмически развивающаяся композиция,
- минимальное количество цвета;
- простые четкие линии и формы;
- большие навесы из акрилового стекла и стальные тросы;
- тентовые и мембранные конструкции;
- сочетание гибких и жестких компонентов, соединенных в соответствии с идеей «напряженной целостности»;



Гюнтер Бенишем и Отто Фрай 1972 г.

Пьер Луиджи Нерви, 1938 г.

Мауриц Корнелис Эшер





Рисунок А.71 Интерпретация художественного стиля фрактальное искусство в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Молодые британские художники,  
УВА, неоконцептуализм,  
постконцептуализм (1992 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Концептуальное искусство

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основной подход заключался в “Шокирующей тактике”, используя в качестве средств выражения, отброшенные, отвергнутые объекты самой “дикой природой”. Шокирование достигается за счет переосмысленных популярных объектов предшествующего искусства, либо демонстрации объектов реальной жизни шокирующего содержания (мусор, экскременты, трупы животных, скелеты). Так же демонстрация объектов имеющих косвенное отношение к разрушению и смерти.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- объекты окружающей жизнедеятельности;
- расчлененные животные в формальдегиде;
- демонстрация объектов смерти;
- инсталляции

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Стивен Адамсон, Энджела Баллок, Аня Галлачио,  
Ян Девенпорт, Мэт Коллишоу, Абигейл Лейн,  
Майкл Ленди, Сара Лукас, Лала Мередит-Вула,  
Стивен Парк, Ричард Паттерсон, Фиона Рэй, Энгус  
Фэйрхерст, Дэмиен Хёрст, Гэри Хьюм

Jake and Dinos Chapman

Damien Hirst

Damien Hirst



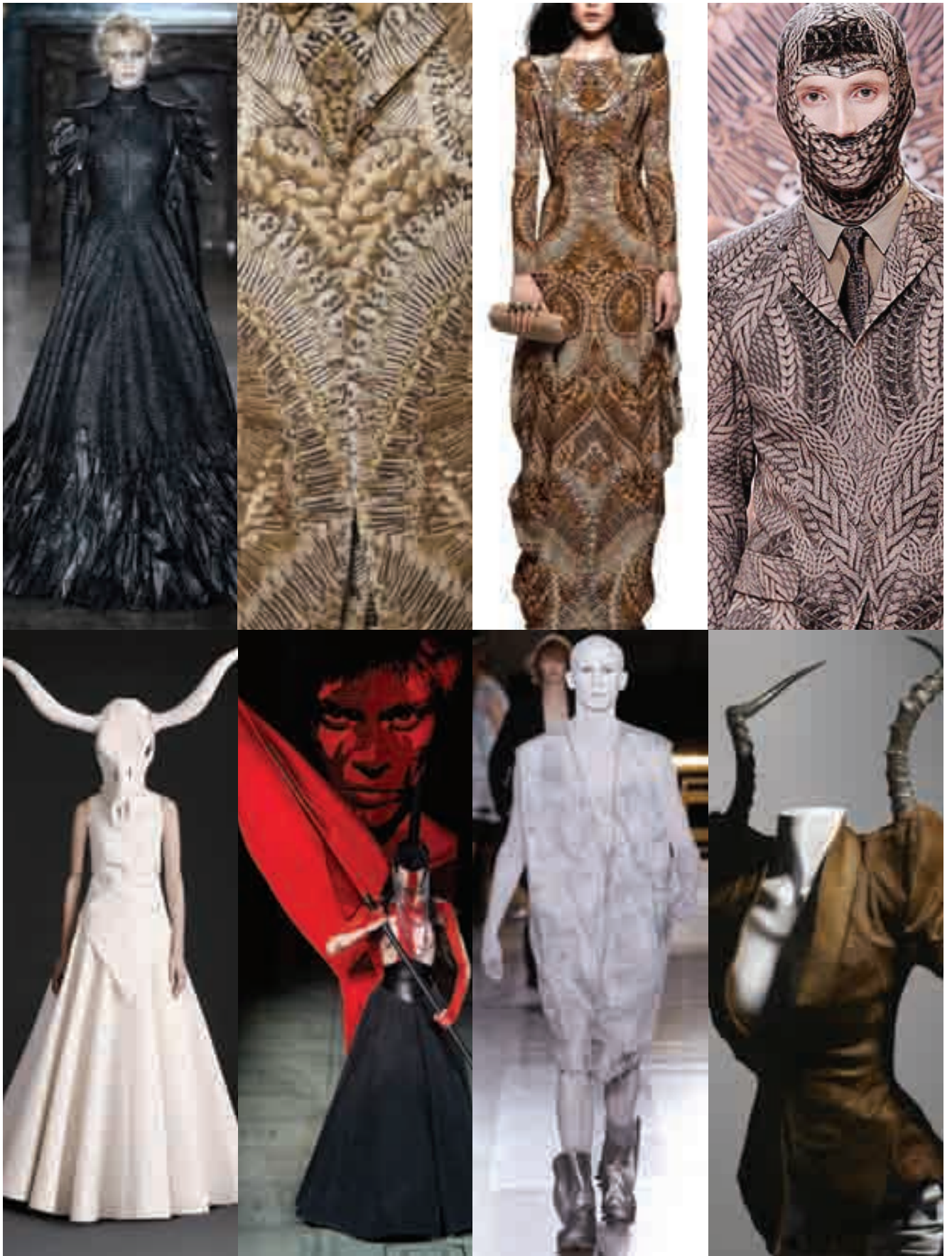


Рисунок А.73 Интерпретация художественного стиля неоконцептуализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Медиаискусство (1970 г.)

ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Компьютерное, цифровое искусство,

ЦЕЛЬ АВТОРА

В данном направлении в искусстве для художественного воплощения концепции могут использоваться различные информационно-коммуникативные технологий, такие как видео, аудио, интерактивные и компьютерные технологии. Так же мультимедийное искусство часто характеризуют, как «искусство новых медиа», «электронное искусство», «цифровое искусство». Весьма сложно охарактеризовать точные границы меди искусства, поскольку техническом и методологическом плане очень разноплановое и гибридное, учитывая его интенсивно развивающиеся средства выразительности.

Медиаискусство включает в себя несколько жанров, различающихся в зависимости от типа используемых технологий и формы представления произведений:

- видео-арт и виджеинг;
- саундарт;
- медиаинсталляция;
- медиаперформанс;
- медиаландшафт;
- сетевое искусство, интернет-арт, нет-арт, веб-арт.

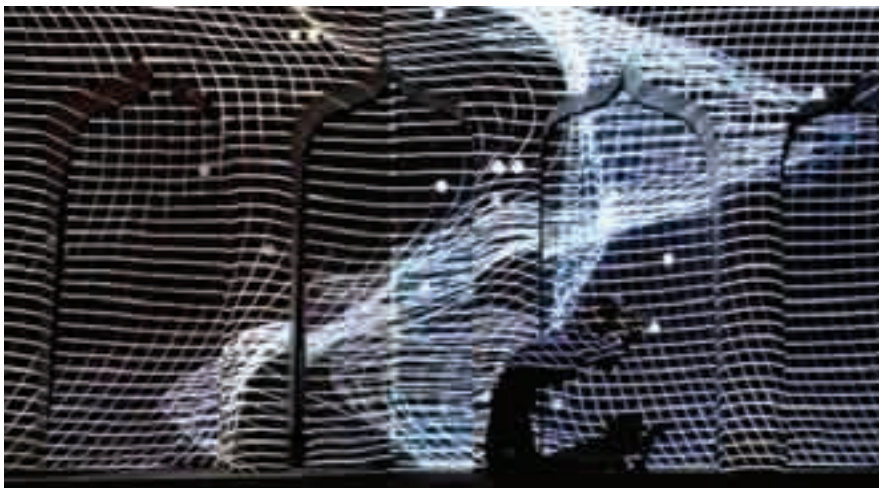


Рисунок А.74 Принципы выразительности художественного направления медиаискусство



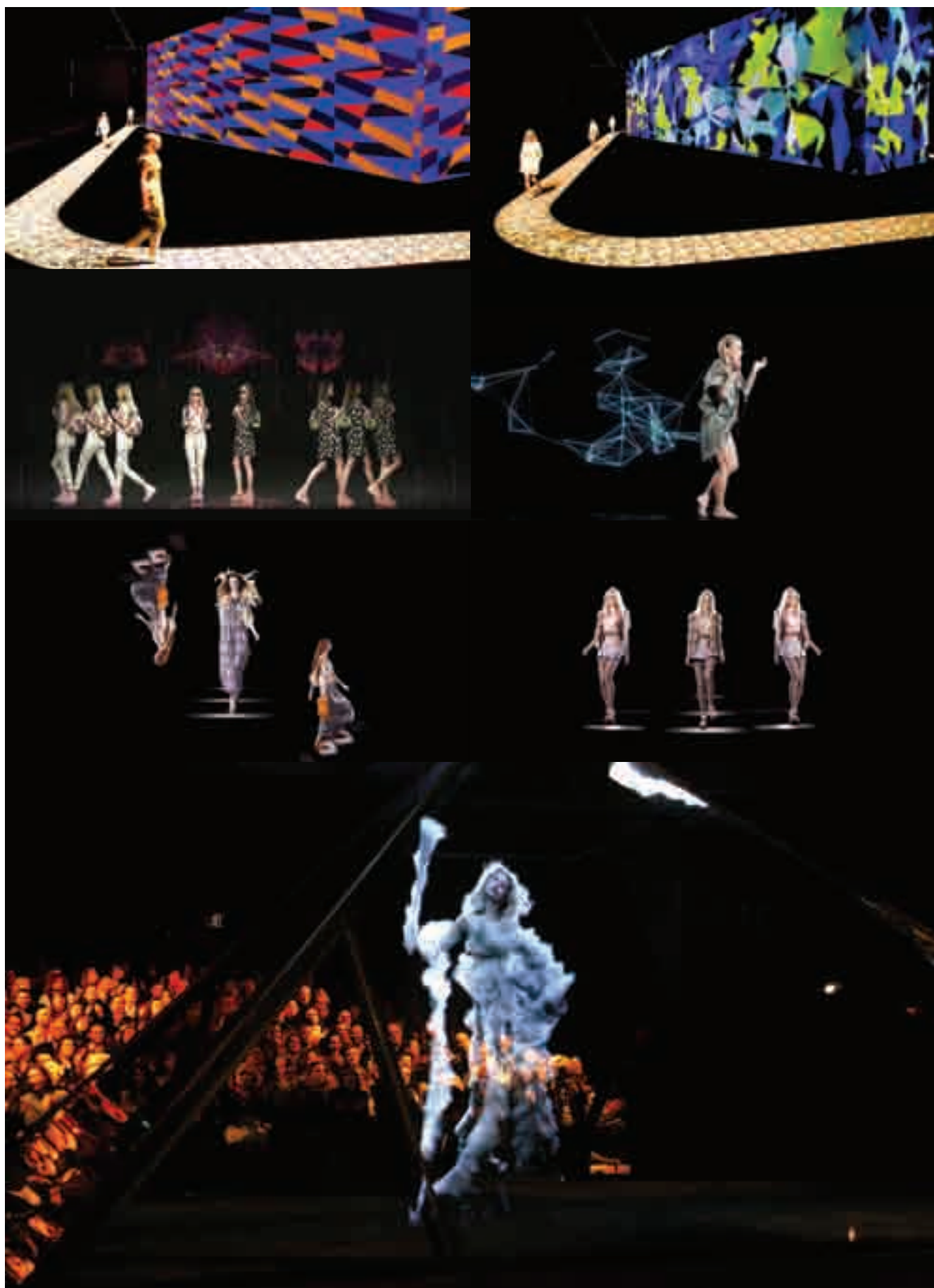


Рисунок А.75 Интерпретация художественного стиля медиаискусство в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Видео-арт, Саунд-арт (1970 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Компьютерное, цифровое искусство

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Направление в медиаискусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения. Видео-арт ориентирован на показ в рамках художественной выставки и зачастую рассчитан на подготовленного зрителя. Такие особенности массовой видеокультуры, как шокирующий видеоряд, экстремальный монтаж, концептуальный сюжет и спецэффекты не являются приоритетными для видео-арта и могут служить, наряду с другими средствами, лишь способом достижения художественной цели. Стремление художников исследовать пространство за пределами традиционных границ живописи и скульптуры, возродил интерес к дематериализации искусства и обратился к движущемуся чёрно-белому изображению, как к пародии на кинематографический опыт популярного искусства. Появление ручных видеокамер способствовало значительному развитию видео-арта. Основным жанром снимаемых коротких видеофильмов стало высмеивание и пародирование приёмов коммерческого телевидения и доминантной культуры в целом. Так же актуальными темами были социальные исследования различных слоев общества, эмоциональные переживания отдельных ее представителей. Использование камеры в качестве субъективного взгляда с психологической и физической точки зрения.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

На данном этапе формирования видео-арта основным приемом выразительности служила видео камера, в качестве главного технического средства, позволявшая экспериментировать в новой динамичной форме самовыражения. Художники обратились к опыту концептуалистов, закладывая идею переосмысления функционирования культуры кинематографа и ставя во главу не техническое воплощение, а эмоциональное переживание автора и зрителя.



Вито Аккончи



Хадсон Маркес

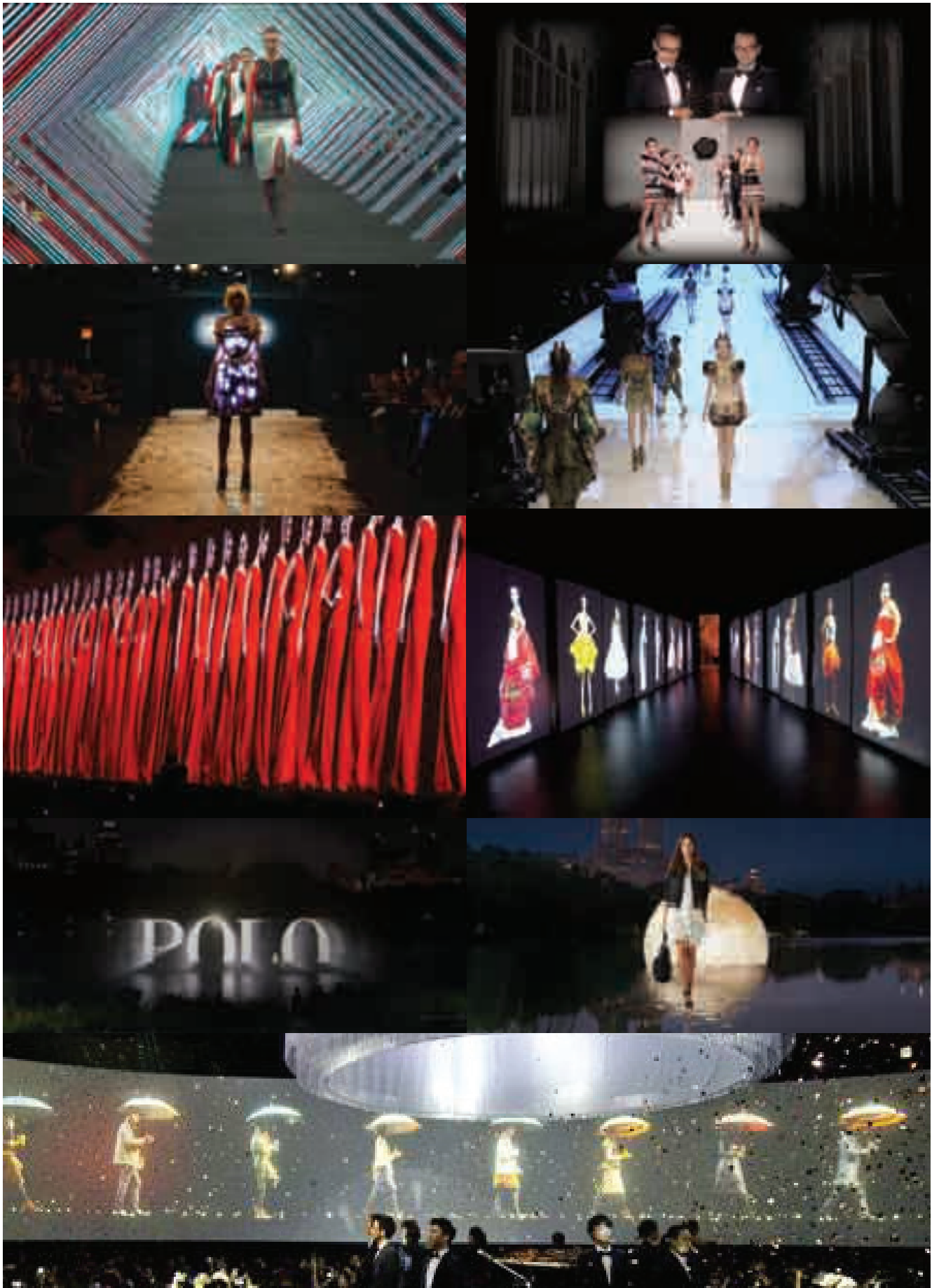


Рисунок А.77 Интерпретация художественного стиля видео-арт в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Граффитизм, спрей-арт (1980 г.)  
 ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Неоэкспрессионизм,  
 Трансавангáрд, Figuration Libre

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основной концепцией Граффити, как художественного направления в искусстве, является выражение ситуационных, революционных, анархических лозунгов. Отличительной особенностью данного стиля стали места размещения работ: улицы, здания, заброшенные дома, гаражи, переходы, подъезды, дворы, общественный транспорт и т.д. Но последнее время граффити восприниматься как массовое культурное явление и почти неотъемлемой частью ландшафта современного мегаполиса.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

Аэрозольная краска в баллонах основной и необходимый инструмент в граффити. Именно при помощи нее, художник может создать огромное количество разнообразных стилей и техник.

Трафаретное граффити создается при помощи заранее заготовленных трафаретов. Данная техника стала популярна благодаря своему быстрому исполнению.

В граффити выделяют не художественные принципы выразительности, а стилистические направления, отличающие одного автора, от другого. Основными стилями являются:

- Бабл (англ. bubble letters — дутые буквы) при написании текста все буквы округляются, становятся похожими друг на друга и получаются как бы дутыми, похожими на пузыри. Чаще всего использовалось мало цветов, в основном два или три.
- Блокбастер (англ. Blockbuster) — текст пишется заглавными буквами без переплетений и графических особенностей. Обычно моно- или двухцветные. Часто для их рисования используют валики, так как нужно покрыть очень большие поверхности за короткое время.
- Уайлд (англ. Wildstyle — дикий стиль) — очень распространённый стиль, включающий в себя множество подстилей. Характерной особенностью стиля являются запутанные сплетения букв, острые углы, графические элементы похожие на осколки и стрелки. Порой буквы настолько переплетены и введено множество посторонних элементов, что практически невозможно прочитать надпись. Так же существует под стиль 3D Wildstyle, в котором еще добавлен объем.
- Стиль Дайма или FX — основоположником стиля является немецкий художник Дайм из группы художников FX Crew. Характерными чертами этого стиля являются объёмность букв с ярко выраженной перспективой, игра света и тени, плавные цветовые градиенты и реалистичность финального изображения.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

ТАКИ 183, Seen, Cope2, Tracy 168, Кит Харинг,  
 Banksy, PHASE 2, T Kid, Жан-Мишель Баския



Banksy



Кит Харинг



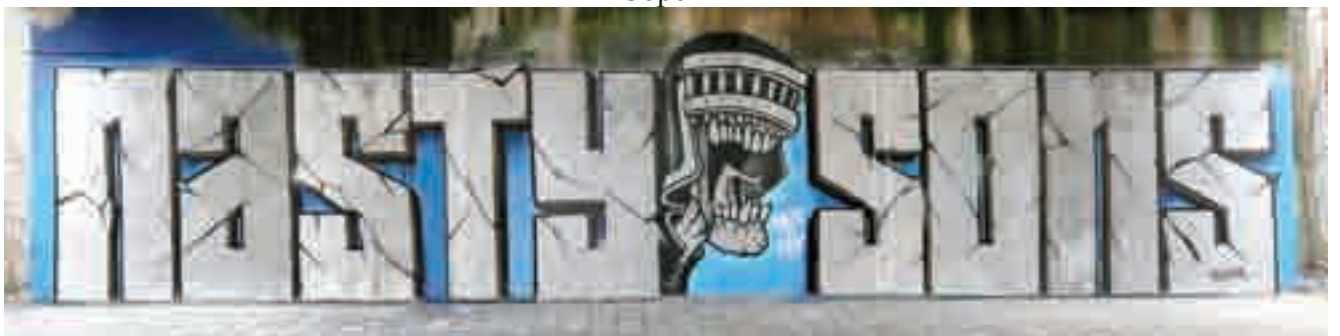
TAKI 183



odieth



Cope 2



Blockbuster



Wildstyle

Рисунок А.78.1 Принципы выразительности художественного направления граффитизм



Рисунок А.79 Интерпретация художественного стиля граффитизм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Нео-гео, негеометрический концептуализм, нео-минимализм (1980 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Геометрическая абстракция, Супрематизм, Поп-арт, Постминимализм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Художественный стиль нео-гео возник в Америке в начале 80-х годов и является продолжением поп-арта и геометрической абстракции, объединяя в своих произведениях простые геометрические композиции со стилистической особенностью популярной культуры. Нео-гео представляет собой абстракцию эпохи постмодернизма, отказавшуюся как от утопических амбиций Малевича и Мондриана, так и от предельно личного драматического начала абстрактного экспрессионизма

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- четкие края форм;
- повторяемые фрагменты композиции интерпретируются в других цветовых решениях;
- яркая цветовая палитра ограничивалась 5-6 цветами;
- гармония простых геометрических объектов.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Шон Скалли, Питер Хелли, Стивен Паррино, Philip Taafe, Lorenzo Belenguer, Ashley Bickerton, Jerry Brown, David Burdeny, Catharine Burgess, Marjan Eggermont, Paul Kuhn, Eve Leader, Daniel Ong, Tanya Rusnak, Peter Schuyff, Laurel Smith, Christopher Willard and Tim Zuck, Chul Hyun Ahn.



Питер Хелли

Philip Taafe

Питер Хелли



Рисунок А.81 Интерпретация художественного стиля нео-гео в костюме



## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Нео-поп, пост-поп, нео-поп-арт  
(1980 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Поп-арт

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Нео-поп является представляет собой эволюцию поп-арта с его интересом к предметам массового потребления и знаменитостям мира популярной культуры, только уже с иконами и символами нового времени. Нео-поп в значительной степени зависит от средств массовой информации и как источника вдохновения, и как средства для продвижения. В творчестве многих художников нео-попа помимо поп-арта можно обнаружить влияние минимализма, концептуального искусства и фотореализма.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Дэниел Эдвардс, Эль Анацуи, Эшли Бикертон, Ван Ду, Франческо Веццоли, Милан Кунк, Джефф Кунс, Мариико Мори, Джоэл Моррисон, Том Сакс, Такаси Мураками, Ёситомо Нара, Элизабет Пейтон, Ричард Принс, Пол Пфайффер, Уго Рондиноне, Микалейн Томас, Кьянде Уайли, Келли Уолкер, Ричард Филлипс, Катарина Фрич.



Джефф Кунс



Том Сакс



Эшли Бикертон



Такаси Мураками



Рисунок А.83 Интерпретация художественного стиля нео-поп в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Гиперманьеризм, анахронизм  
(1980 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Концептуальное искусство

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основной концепцией Гиперманьеризма является интерпретация, цитирование, перефразирование, а порой и пародирование искусства мастеров эпох возрождения, маньеризма и барокко. Гиперманьеристы в своем творчестве пытаются проанализировать искусство прошлого и тем самым лучше понять его создателей.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Карло Мария Мариани, Омар Галлиани, Луиджи Онтани, Стефано ди Стасио, Убальдо Бартолини, Антонио Абате, Жан Гаруй, Жерар Гаруст.



Карло Мария Мариани



Жерар Гаруст



Карло Мария Мариани



Омар Галлиани



Рисунок А.85 Интерпретация художественного стиля гиперманьеризм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Демосцена (1980 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Компьютерное, цифровое искусство

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Демосцена является симбиозом программирования и искусства, главной особенностью которого является выстраивание сюжетного видеоряда, создаваемого в реальном времени компьютером, по принципу работы компьютерных игр.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

Разновидностями демосцены являются:

- Трекерная музыка
- Пиксельная графика, пиксел-арт – цифровая графика, созданная на компьютере с помощью растрового графического редактора, где изображение редактируется на уровне пикселей, а разрешение изображения настолько мало, что отдельные пиксели чётко видны.
- ASCII art - цифровая графика, которая использует символы ASCII на моноширинном экране компьютерного терминала, терминального сервера или принтера для представления изображений. При создании такого изображения используется палитра, состоящая из буквенных, цифровых символов и символов знаков пунктуации из числа 95 символов таблицы ASCII.
- ANSI art - цифровая графика, которая для создания изображения использует не только символы, предлагаемые кодировкой ASCII, а все 224 печатных символа, 16 цветов шрифта и 8 фоновых цветов, поддерживаемых драйвером ANSI.SYS, который использовался в системе DOS.



Cyber Punks Unity



Andromeda Software Development



Рисунок А.87 Интерпретация художественного стиля демосцена в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Деконструктивизм (1985 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Конструктивизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Направление в современной архитектуре, сформировавшееся в конце 1980-х и основанное на применении в строительной практике идей французского философа Жака Деррида, который в своих трудах стремиться к преодолению всей европейской философии. Он утверждал, что метафизика есть пространство философии, в которой заложен логоцентризм, ограниченный системами бинарных оппозиций. Одна из оппозиций всегда стремится к доминированию. Выявление данных понятий и есть основная цель деконструкции.

Другим источником вдохновения деконструктивизма в архитектуре является ранний советский конструктивизм 1920-х гг.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- визуальная усложнённость формы;
- неожиданные изломанные и нарочито деструктивные формы;
- форма, которая вступает в конфликт, «развенчивает» и упраздняет саму себя;
- подчёркнуто агрессивное вторжение в городскую среду.



Заха Хадид



Даниэл Либескинд



Фрэнк Гери



Рисунок А.89 Интерпретация художественного стиля деконструктивизм в костюме



## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Массюрреализм (1990 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Поп-арт, компьютерное, цифровое искусство, медиаискусство

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Для художественного направления Массюрреализм характерно сочетание массмедиа, поп-арта, сюрреалистических образов и современных технологий. Это своего рода эволюция сюрреализма с использованием технологий и массмедиа, в котором технологии выступают в роли катализатора. Массюрреализм подвергается влиянию средств массовой информации, являющих примеры использования сюрреалистических образов. Сюда можно отнести печатные средства массовой информации, кино и музыкальные видео.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Cecil Touchon, Domenic Ali, James Seehafer, Alan King, Ginnie Gardiner, Caplyn Dor, Alex Filipchenko



Cecil Touchon



Alan King



Ginnie Gardiner



Caplyn Dor



Рисунок А.91 Интерпретация художественного стиля массреализм в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Искусство взаимоотношений, эстетика взаимоотношений (1995 г.)

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Энджела Баллок, Ванесса Бикрофт, Генри Бонд, Йес Бринч, Ксавье Вейан, Лиам Гиллик, Феликс Гонзалес-Торрес, Доминик Гонзалес-Ферстер, Дуглас Гордон, Симон Греннан, Джереми Деллер, «Желатин», Андреа Клавадетчер, Питер Лэнд, Милтос Манетас, Марепе, Оноре д'О, Габриель Ороско, Хорхе Пардо, Филипп Паррено, Джейсон Роудс, Кристофер Сперандио, Риркрит Тиравания, Джиллиан Уэринг, Йенс Хаанинг, Карстен Хёллер, Лотар Хемпель, Кристин Хилл, Норитоси Хиракава, Эрик Шумахер, Пьер Юиг, Хенрик Плендж Якобсен, Кенджи Янобе, Йоко Оно.

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Основной идеей Искусства Взаимоотношений является набор художественных практик, отправной точкой которых является сфера человеческих взаимоотношений. Художники, творчество которых можно отнести к этому направлению, так или иначе работают с такими понятиями, как «социальные связи», «сообщества», «частные взаимоотношения» или «урбанизм», который является статической формой сосуществования. Это открытые художественные практики, приглашающие зрителя к соучастию. Смысл произведения искусства является результатом сотрудничества со зрителем, а не навязывается ему. Художник отходит от прямого создания произведений искусства, а перемещается в сферу коммуникаций с аудиторией и продвижения своего творчества.



Ванесса Бикрофт



Дуглас Гордон



Ксавье Вейан

Рисунок А.92 Принципы выразительности художественного направления искусство взаимоотношений



Рисунок А.93 Интерпретация художественного стиля искусство взаимоотношений в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Гиперреализм (1995 г.)

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Жак Боден, Герард Бурсма, Лучано Вентроне, Герман, Алексей Юрьевич, Денис Давыдов, Пол Кадден, Педро Кампус, Чак Клоуз, Уилл Коттон, Эрик Кристенсен, Том Мартин, Латиф Маулан, Берт Монрой, Майна-Мириам Мунски, Рон Мьюек, Лудинг Мэнг, Омар Ортис, Денис Петерсон, Патриция Пиччинини, Иштван Сандорфи, Алисия Сент-Роуз, Сюзана Стоянович, Дуэйн Хансон, Готфрид Хельнвайн, Чугуриану Руслан, Жиль Эно.

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Современный гиперреализм основывается на эстетических принципах фотореализма, но в отличие от последнего, не стремится буквально копировать повседневную реальность. Объекты и сцены в гиперреалистичной живописи детализированы, чтобы создать иллюзию реальности, но это не сюрреализм, так как изображенное вполне могло произойти. Гиперреалисты создают ложную реальность, убедительную иллюзию. Как фотореализм симулировал аналоговую фотографию, так гиперреализм использует цифровые изображения.



Жак Боден



Лучано Вентроне



Пол Кадден



Жиль Эно



Рисунок А.95 Интерпретация художественного стиля гиперреализм в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Нет-арт, интернет искусство (1995 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Медиаискусство

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Нет-арт является видом медиаискусства, в котором используется в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. Произведением нет-арта можно назвать арт-проект, в котором Интернет является обязательным условием для восприятия произведения, выражения идей художника, или участия аудитории в интерактивных проектах.

Интерактивность сиюминутной передачи художественного произведения аудитории может по своей сути носить идею перформанса, которая требовала живого присутствия зрителя, для восприятия замысла автора. Добавилась возможность аудитории выражать свое мнение относительно произведения. Так же цифровые технологии позволяют развить идею в любом направлении без ограничений для визуализации.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- возможность постоянного изменения формы и содержания произведения в режиме реального времени;
- возможность работы с огромными объемами информации, идеями, образами, доступными в условиях виртуальной реальности;

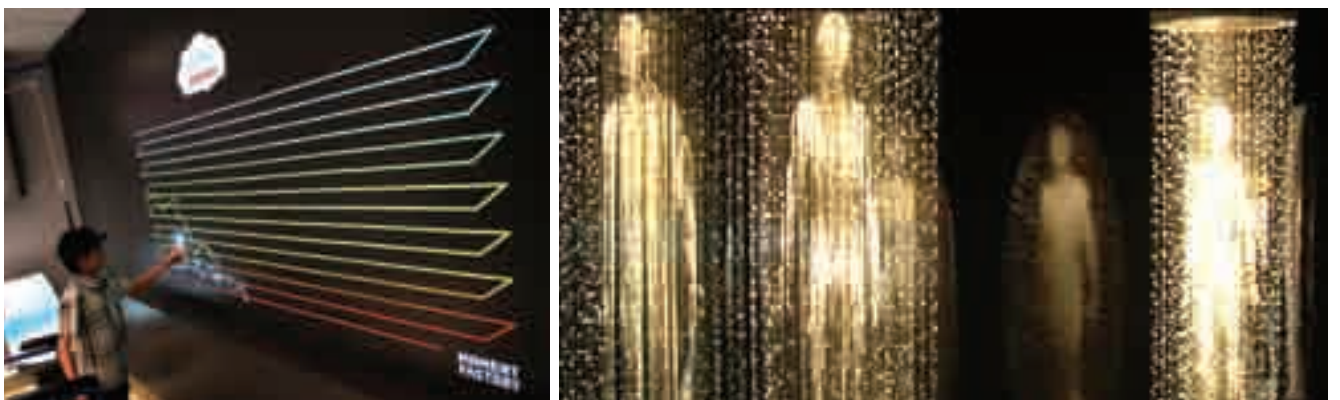


Рисунок А.96 Принципы выразительности художественного направления нет-арт

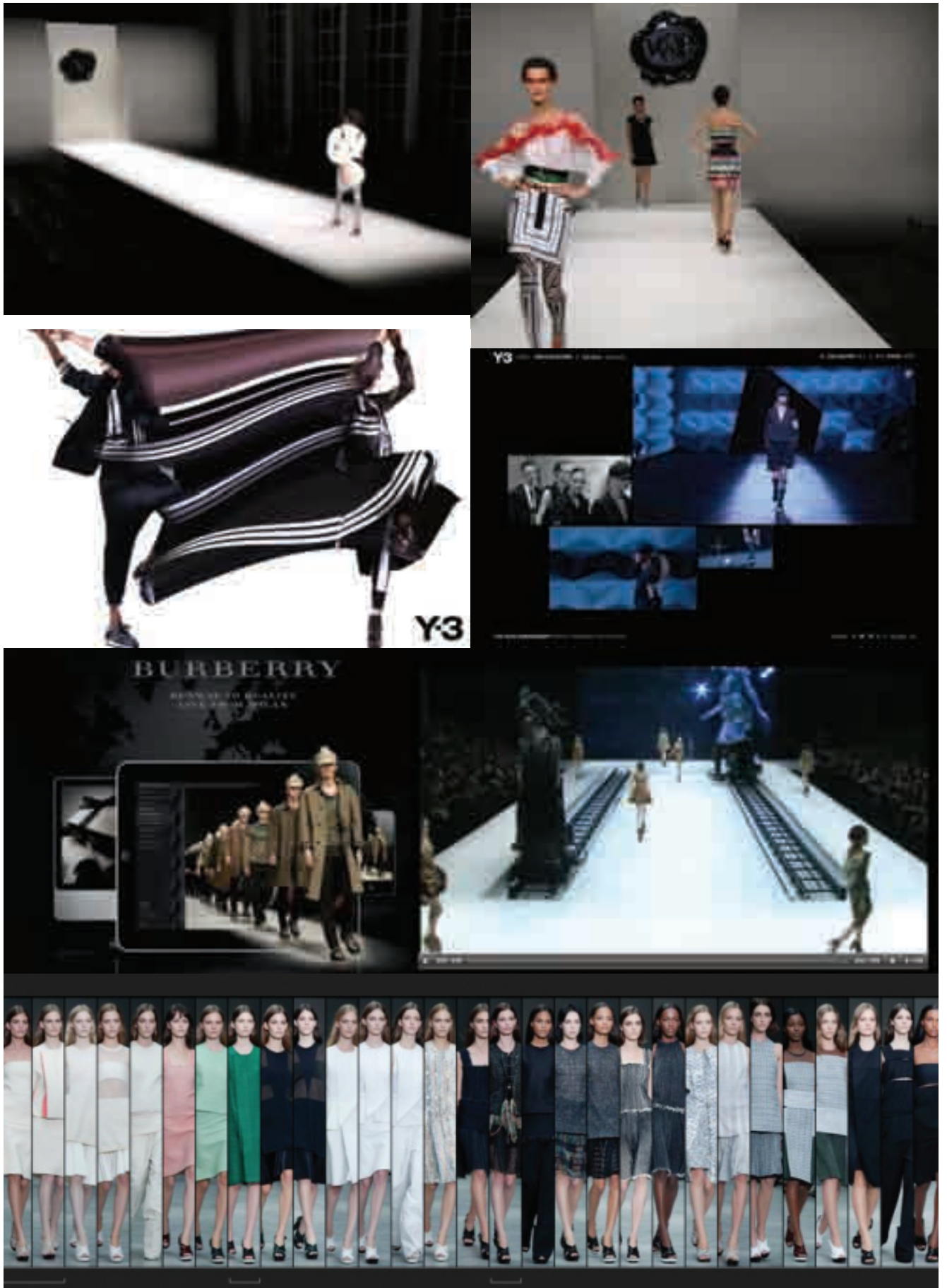


Рисунок А.97 Интерпретация художественного стиля нет-арт в costume



## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Догма 95 (1995 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Медиаискусство, Видеоарт, Саундарт

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Художественное направление в современном кинематографе, в манифесте которого утверждается, что техника и стилистика менее важны и интересны зрителям, чем сюжет и персонажи. Отличительной особенностью Догмы 95 была работа исключительно с ручной камерой, пренебрегая традиционными правилами освещения и монтажа, результатом чего был смазанный цвет и зернистость кадра.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИЕМЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

- Съёмки должны происходить на натуре. Нельзя использовать реквизит и декорации (если для фильма необходим специальный реквизит, съёмки должны происходить там, где этот реквизит изначально находится).
- Музыкальное сопровождение не должно идти отдельно от изображения или наоборот (музыка не может звучать в фильме, если она реально не звучит в снимаемой сцене).
- Камера должна быть ручной. Любое движение или неподвижность диктуются только возможностями человеческой руки (фильм не может происходить там, где установлена камера; наоборот, съёмка должна происходить там, где разворачивается фильм).
- Фильм должен быть цветным. Специальное освещение не разрешается (если для съёмок слишком мало света, одна лампа может быть прикреплена к камере, в противном же случае сцена должна быть вырезана).
- Оптические эффекты и фильтры запрещены.
- Фильм не должен содержать мнимого действия (убийства, стрельба и тому подобное не могут быть частью фильма).
- Сюжеты, где действие происходит в другую эпоху или в другой стране, запрещены (действие должно происходить здесь и сейчас).
- Жанровое кино запрещено.
- Формат фильма должен быть 35 мм.
- Имя режиссёра не должно фигурировать в титрах.



Ларс фон Триер



Сёрен Краг-Якобсен



Рисунок А.99 Интерпретация художественного стиля Догма 95 в костюме

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Алгоритмическое, генеративное искусство (2000 г.)

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Художественное направление основанной идеей, которой стало создание произведения при помощи автономной системы. В качестве автономной системы принято считать некую систему, не требующую вмешательства художника во время формирования художественного объекта. В основном для создания подобных произведений используется компьютер, однако, генеративное искусство также может быть создано с помощью химических, биологических, механических и роботизированных, математических и прочих систем, способных автономно воспроизводить объекты эстетического характера. Произведение создается системой, путем соединения, складывания во всевозможных вариациях элементов паттерна. Система своей структуре построения композиции схожа с фрактальным искусством.

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Фрактальное искусство, компьютерное, цифровое искусство

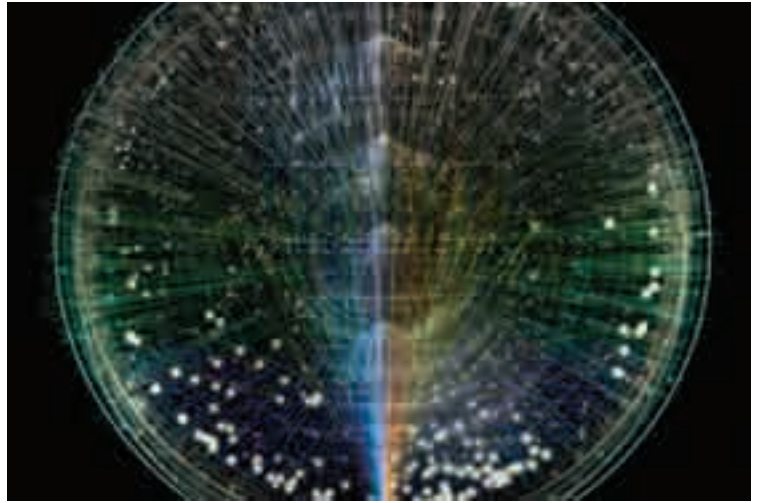


Рисунок А.100 Принципы выразительности художественного направления генеративное искусство



Рисунок А.101 Интерпретация художественного стиля генеративное искусство в costume

## ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Социальное искусство (2000 г.)

## ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Поп-арт, граффитизм

## ЦЕЛЬ АВТОРА

Социальное искусство стремится решить или признать определенную проблему с помощью искусства и творчества. С помощью творческих навыков, различных приемов выразительности и способности понимать и коммуницировать с обществом художники пытаются на нее воздействовать, с целью изменить сложившуюся ситуацию. В то время как традиционные виды искусства отражают внутренние индивидуальные переживания автора в качестве реакции на окружающий мир, социальный художник использует свои навыки, чтобы помочь развивать и совершенствовать общество. Таким образом, основная цель социальной художника улучшить общество в целом, помочь другим людям найти свой свой голос, собственные средства творческого выражения. Объединять людей с помощью искусства, чтобы помочь им развивать понимание друг друга. Основными темами в работах социальных художников становятся вопросы отчуждения молодежи или раскол и расслоение общества.

Отмечают, что современные социальные художники «размывают границы» между объектом творчества, перформансом, политическим активизмом, общественной активностью, защитой окружающей среды, журнализмом, тем самым создавая искусство, которое выходит за рамки галерей и музеев. Социальное искусство может включать различные художественные формы, включая театр, поэзию, музыку и изобразительное искусство.

## ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Banksy, Тьерри Гетта, Кит Харинг, Фрэнк Шепард «Обей», Рон Инглиш, Павел\_183, Барри Мак-Ги, Кенни Шорф, Space Invader, Война (арт-группа), Michael D'Antuono, Павел Кучинский



Шепард Фейри



Павел Кучинский



Banksy



Michael D'Antuono



Banksy



Рисунок А.103 Интерпретация художественного стиля социальное искусство в costume