

- материалы VII Международной научно-практической конференции / под ред. Н. И. Баскаковой; БОУ ВО «ЧГИКИ» Минкультуры Чувашии. Чебоксары : Платат, 2019. С. 207–211.
2. *Гиматдинова А. А., Кудояров Р. А.* Безграничность пространства в творчестве дизайнера // Дизайн и искусство – стратегия проектной культуры XXI века (ДИСК-2016): сборник материалов Всероссийской научной конференции молодых исследователей. Часть 2. М. : ФГБОУ ВО «РГУ им. А. Н. Косыгина», 2016. – с. 22–24.

**ПЕРСПЕКТИВНЫЕ КООРДИНАТЫ СИСТЕМЫ
ДИЗАЙНА ОДЕЖДЫ В 2020-X гг.**

**PROSPECTIVE COORDINATES OF THE CLOTHING
DESIGN SYSTEM IN THE 2020s**

Г. Я. МЕШКОВА
Н. YA. MIASHKOVA

Белорусская государственная академия искусств
Минск, Беларусь
Belarusian State Academy of Arts
Minsk, Belarus
e-mail: katrarka@rambler.ru

В статье впервые рассматриваются художественные системы в дизайне одежды, которые позволяют развивать новые конструктивные направления в проектировании костюма. Выявляются системные компоненты от самых первичных до самых сложных ансамблевых решений. Материал рассчитан на научно-методическую роль в продвижении инновационных задач моделирования в 2020-х гг.

Ключевые слова: модель; группа изделий; гарнитур; комплект; ансамбль; коллекция; художественное проектирование.

The article deals with artistic systems in clothing design, which allow the development of new constructive directions in the costume design. System components from the most basic to the most complex ensemble solutions are identified. The material is intended for a scientific and methodological role in promoting innovative modeling tasks in the 2020s.

Keywords: model; product group; headset; set; ensemble; collection; artistic design.

Моделирование рассматривается как часть дизайна одежды. В связи с тем большое внимание уделяется особенностям проектирования, новым задачам, которые стоят перед современным дизайном одежды, ориентированным на создание инновационных образцов моделей.

В дизайне одежды существуют свои *художественные системы* [1]. Костюм как продукт дизайна становится настоящим творческим достижением тогда, когда обладает композиционной структурой. Художественная система обладает внутренним (содержательным) и внешним (формальным) единством, имеет устойчивую целостность или общность образной системы, средств художественных, выразительных и образных приемов. Она как система отвечает функциональным и конструктивным требованиям. Каждая система требует определенного подхода к её проектированию. И художественные системы выделяются на основании возрастающей степени сложности дизайнерских концепций. Вначале можно предположить *модель*. Это образец, служащий эталоном для серийного производства одежды [3]. Далее следует *семейство* – группа изделий, в основании кроя которых лежит одна конструктивная основа (чертежи основных деталей изделия – полочки, спинки, рукава и т.д.). Разработка семейства моделей как подход применяется, прежде всего, в условиях производства. В этой системе закономерность лишь дополнительные детали (воротники, клапаны, элементы декора, материалы). Это дает возможность быстрой сменяемости моделей в технологическом потоке и позволяет разнообразить модельный ряд выпускаемой продукции и интенсивность её запуска в производство.

Следующая художественная система для дизайнерской задачи – *гарнитур*. Это определенная группа деталей костюма одного стиля и сделанных обычно из одного и того же материала [5]. Например, гарнитур нижнего белья. Или к определенной обуви предлагается определенная модель сумки или перчатки, к шапке – шарф и т.д.

Особое место в проектировании занимает *комплект* [2]. Это – полный набор одежды, составляющей костюм, подбор нескольких изделий, составляющих единое целое. Комплект может состоять из платья и пальто, костюма и пальто, пальто и головного убора и др. Комплект, в отличие от ансамбля, – набор предметов, возможно и не связанных стилевым единством, но объединенных ради какой-то цели, утилитарного назначения модели. Детали одежды могут сочетаться по цвету. Иногда комплект – это часть ансамбля. Для продвижения новых моделей на рынке комплект приобретает и другое значение. На современном этапе особен-

ностью всех модных марок является широкий ассортимент продукции. Так, например, в торговом зале может быть представлено до 20 тем для всех коллекций. Спрос на определенные темы может зависеть от погоды, праздников и многих других причин. В коммерческих целях для поддержания интереса покупателей в торговом зале проводится ременчендайзинг (переоформление торгового зала) не реже одного раза в неделю. Манекены переодевают в новые комплекты одежды и аксессуары в виде *total look* [1].

Это такой набор предметов одежды, который одновременно можно надеть на себя. Как правило, *total look* формируется в пределах одной темы коллекции и задумывается дизайнерами марки изначально. *Total look* показывает покупателям, как носить одежду данной темы коллекции с точки зрения, видения дизайнера-концептуалиста.

Важный компонент художественно-конструктивной системы в моделировании одежды – *ансамбль* (франц. *ensemble* – целое, совокупность; набор, комплект; костюм; вместе сразу в одно время) – в моде обозначает сочетание одежды и предметов, дополняющих ее, подобранных как единое художественное целое [1]. До второй половины 1950-х годов этот термин использовался лишь в узком смысле «гарнитур» в тех случаях, когда речь шла о гармоничном подборе комплекта, состоящего из одежды, обуви, головного убора и других дополнений, связанных одной общей художественной идеей. Этот смысл термин «ансамбль» имеет и теперь, но так как сейчас одежда в большей степени дифференцируется в зависимости от своего назначения и адресата, то и термин этот обычно употребляется с уточняющими его определениями. Например, праздничный, нарядный ансамбль – комплект одежды, обуви, украшений и других дополнений, который позволяет человеку создать индивидуальный образ, соответствующий этой ситуации. Главное в ансамбле – согласованность костюма с потребностями определенной группы людей. Именно ансамбль создает дизайнер для показа моделей и продвижения новых авторских идей.

Завершает художественные системы в моделировании костюма *коллекция* [1]. Она состоит из нескольких моделей одежды различного назначения (от 5–7 предметов одежды у начинающих дизайнеров и до 60–80 моделей известных кутюрье), которые объединены определенной идеей, отвечают избранной тематике, часто имеют похожее цветовое решение и созданы для определенного сезона (весна-лето или осень-зима).

Различаются авторская дизайнерская коллекция и коллекция определенного дома моды и фирмы, производства, которая может создаваться несколькими дизайнерами. Коллекции могут быть созданы для двух основных линий – «от-кутюр» и «прет-а-порте». «От-кутюр» – это авторские образцы для ограниченного количества потребителей. «Прет-а-порте» – это большая серия моделей, готовая к использованию.

В художественных системах два понятия *ансамбль* и *комплект* имеют сходства и отличия. В них трактуется взаимная согласованность, органическая взаимосвязь, пластическая сопряженность частей ансамбля. Для ансамбля характерна многослойность и сбалансированность взаимосвязи и обязательность комплектного использования всех его частей. Дизайнеры швейной промышленности занимаются созданием одежды широкого ассортимента разнообразного назначения и внешнего вида, что обуславливает необходимость различного подхода к *проектированию* и *моделированию* [3]. Моделирование и художественное оформление одежды включает, кроме других, такие основные понятия, как *проектирование* и *художественное конструирование*.

Проектирование – это процесс, включающий анализ проектного задания, обобщение материала, выполнение эскиза, макета, расчет технологического процесса, художественное конструирование, изучение социологических и экономических требований [4].

Художественное конструирование понимается как метод и как неотъемлемая часть процесса проектирования промышленных изделий, предназначенных для креативного использования [4]. Процесс художественного конструирования состоит из двух частей: во-первых, определения принципа, характера формы изделия (объемный или плоский эскиз или макет) и, во-вторых, техническое выполнение изделия.

Одежда как объект дизайна в сфере промышленности получила динамическое развитие в конце XIX–начале XXI вв. С этого момента стала востребованной особая творческая деятельность по созданию современной перспективной одежды. В наше время преодолевается разрыв между красотой и пользой. Наряду с новыми технологиями особую роль играет рукотворное искусство, которое декорирует как классические, так и экспериментальные образцы одежды.

Одним из важнейших понятий в развитии современного костюма является понятие *стиля*: стиль эпохи, стиль исторического костюма, модный стиль, стиль модельера и т.д. [5]. *Стиль* в переводе с латинского означает «стержень». Существуют два понятия этого термина: 1) стиль

одежды, выражающий эстетические взгляды и представления людей, отразившиеся на понимании образа и значения функциональности костюма на определенном уровне развития человеческого общества; 2) индивидуальная манера человека одеваться, подчеркивающая его неповторимый имидж и т.д.

Все эти закономерности в процессе развития современной одежды, достижения дизайнеров костюма являются неоспоримой базой для обогащения различных видов форм одежды в 2020-х гг. В Беларуси сложилась нерасторжимая связь центров по подготовке специалистов по созданию классических и молодежных форм одежды. Существует производственная база для реализации этих проектов. Есть активная востребованность в стильной одежде в белорусском социуме. С большим теоретическим и практическим опытом дизайн одежды в Беларуси вступает в очередное инновационное десятилетие своего развития.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Сафина Л. А., Тухбатуллина Л. М., Хамматова В. В. Дизайн костюма. Ростов-н/Д: Феникс, 2006.
2. Козлова, Т. В. и др. Основы теории проектирования костюма: Учеб. для вузов. М.: Легпромиздат, 1988.
3. Пармон, Ф. М. Композиция костюма: Учебник для вузов. М.: Легпромиздат, 1985.
4. Ермилова В. В., Ермилова Д. Ю. Моделирование и художественное оформление одежды. М.: Академия, 2000.
5. Андреева Р. П. Энциклопедия моды. СПб.: Литера, 1997.