

*Андреева Варвара Владимировна*

доцент

АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

г. Москва

DOI 10.21661/r-552852

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТУАЛЬНОЙ АВТОРСКОЙ ПРОЕКТНОЙ ТЕХНОЛОГИИ «FASHION-КОНСТРУКТОР» ДЛЯ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ДИЗАЙН ОДЕЖДЫ»**

*Аннотация: в статье рассматриваются вопросы разработки и использования новых образовательных технологий для подготовки дизайнеров одежды. Приводится описание инновационной авторской разработки обучения проектированию одежды. Обосновывается преимущество данной методики для мотивации и формирования профессиональных компетенций. А также, создание качественной образовательной среды, направленной на развитие творческих способностей обучающихся и их мотивации к применению результатов в практической проектной деятельности.*

*Ключевые слова: образовательный процесс, дизайн одежды, инновационные образовательные технологии, проектирование одежды, конструктор одежды, ассортимент одежды, мода, проект, коллекция одежды, творческий процесс, новые идеи.*

Современная жизнь движется гораздо быстрее и гораздо более фрагментирована, поэтому существует много поводов потребления модной одежды, что обусловлено многообразием жизненных стилей людей. В результате задача дизайнеров моды из сезона в сезон становится все более сложной и требует все более тонкой гармонии. Дизайнер в наши дни должен владеть обширными творческими и техническими навыками. К творческим навыкам относится умение концептуализировать оригинальный дизайн, интерпретировать модные тенденции таким образом, чтобы создавать новое и выделяющееся на общем фоне. Технические навыки заключаются в создании различных ноу-хау, применяемых в

процессе изготовления одежды от эскиза до готового изделия и осуществлении публичной презентации проекта [2 с. 156].

Реальность такова, что ценность креативных идей и инноваций в современном мире все более возрастает. Предлагаемые товары и услуги становятся все более похожи друг на друга, конкуренция большинства предприятий возрастает. А поиск новых идей часто ведется не целенаправленно. Поэтому необходимо разрабатывать и использовать эффективные техники и методы, которые служат катализатором идей. В современном подходе к обучению дизайнеров одежды необходимо использовать новые проектные технологии, которые решают практические ситуационные задачи [1, с 9].

Для подготовки современного профессионала в области дизайна одежды в учебном процессе необходимо использовать актуальные педагогические технологии. Особенno ценно, когда новаторские методики создаются в процессе преподавательской деятельности и основываются не только на теоретических знаниях, но и эмпирических исследованиях. Такие новшества отличаются глубиной проработки базовой части, а также закрепляются на многочисленных практических заданиях [3, с. 431]. Получается востребованная и эффективная система, которая учитывает индивидуальные творческие потребности обучающихся, мотивирует их на проектную деятельность и воспринимается ими с интересом. Одной из задач является стимулировать слушателя на разработку новых идей, смелые эксперименты в формообразующих конструкциях и авторском декоре. Задача технологии «Fashion – конструктор» научить быстро генерировать идею и за короткий отрезок времени создать много вариантов моделей одежды.

Такой подход позволяет обучающимся получить конкретные проектные наработки и использовать их в дальнейшем творческом процессе. Данная проектная технология позволяет адаптировать предложенные виды упражнений под свой уникальный стиль работы. В процессе выполнения упражнений происходит формирование, углубление и детализация идеи. Далее, после прояснение концепции и придания ей первичной структуры, необходимо сделать отбор

---

приоритетной разработки, руководствуясь заданными критериями. А также найти способы усовершенствования собственного подхода к творческому процессу.

Технология проектирования одежды «Fashion – конструктор» состоит из последовательных взаимосвязанных этапов. На первом этапе обучающимся выдается шаблон фигуры человека в двух проекциях: вид спереди и вид сзади [5,6]. Особенности изображения шаблона фигуры заключается в отсутствии детализации головы и анатомических особенностей. Также для выполнения задания раздается набор базового ассортимента одежды в зависимости от стилевой направленности темы [4,7]. Шаблон и ассортимент одежды разработаны и выполнены с помощью компьютерной программы Adobe Illustrator и соответствуют друг другу по размеру и пропорциям (рис. 1). Второй этап состоит в формулировке сути задания. Для выполнения упражнения обучающимся необходимо абстрагироваться от знакомых видов одежды и представить их в своем воображении, как неизвестные объекты. Важным аспектом при выполнении упражнения является отсутствие самоанализа и жесткой критики. Само задание выполняется с использованием светового планшета или кальки. Сначала перерисовывается шаблон фигуры. Затем путем наложения листов с базовым ассортиментом и частичной его перерисовки, создается модель одежды. Важной особенностью является не фактическое «одевание» фигуры в знакомые формы, а именно использование ассортимента или его отдельных деталей в качестве составляющих частей новой модели. При этом саму базовую одежду необходимо накладывать, поворачивая ее в разных направлениях и под разными углами. Также можно использовать только отдельные элементы базового ассортимента, например, рукава одного, воротник второго, застежку третьего, карманы четвертого и т. д. Сами базовые силуэты также могут быть использованы целиком, частично, дублироваться и смещаться. Комбинирование деталей также происходит путем их поворотов, перестановок, смены расположения на других конструктивных поясах (рис.2).

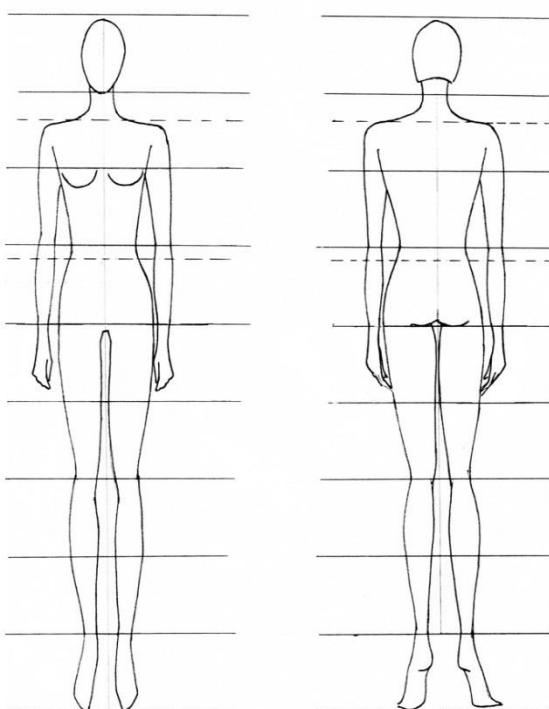


Рис.1 Шаблон фигуры



Рис.2 Ассортимент  
одежды классического стиля

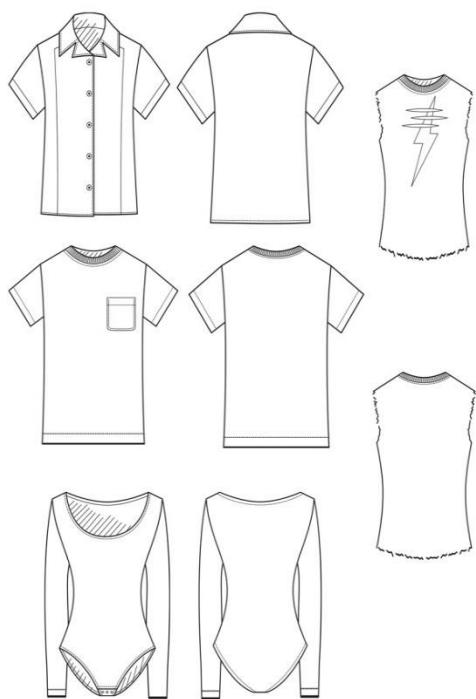


Рис.3 Ассортимент одежды  
спортивного стиля

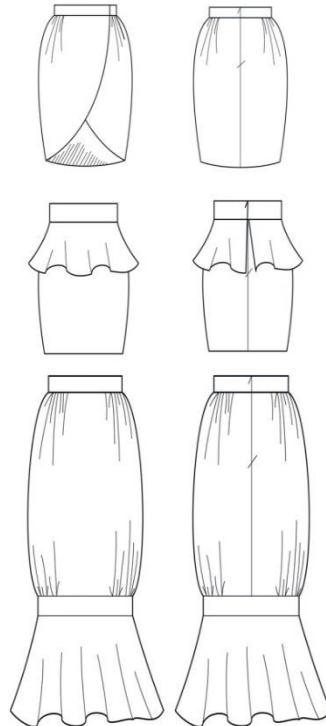


Рис.4 Ассортимент одежды  
романтического стиля

Методы работы с конструктором:

– комбинация: могут быть соединены несколько ассортиментных единиц или их различные составные части;

– перестановка:

ассортиментные единицы или отдельные элементы могут быть переставлены, перевернуты, смешены;

– замена:

отдельные составные части, детали, элементы можно заменить. Сделать другую последовательность, новый порядок и структуру;

– уменьшение и сокращение:

некоторые части ассортиментных единиц могут быть отброшены, уменьшены, сжаты, разделены;

– использование с другой целью:

ассортиментные единицы и их элементы могут быть использованы как-либо иначе;

– увеличение и добавление:

Некоторые ассортиментные единицы и их элементы могут быть добавлены, выдвинуты на первый план, быть длиннее, шире или дублироваться;

– перенос:

Элементы и детали могут быть перенесены из других ассортиментных единиц (рис.3, 4).

Завершающим этапом задания является просмотр, анализ и отбор разработок в соответствии с заданными критериями. Отбор заключается в определении действительно ценных по своей новизне идей. Также необходимо проанализировать разработки на предмет их конкретизации и возможности воплощения. В итоге выполнения задания с использованием технологии «Fashion – конструктор» обучающийся получает «зерно» – основной принцип создания конкретного проекта.

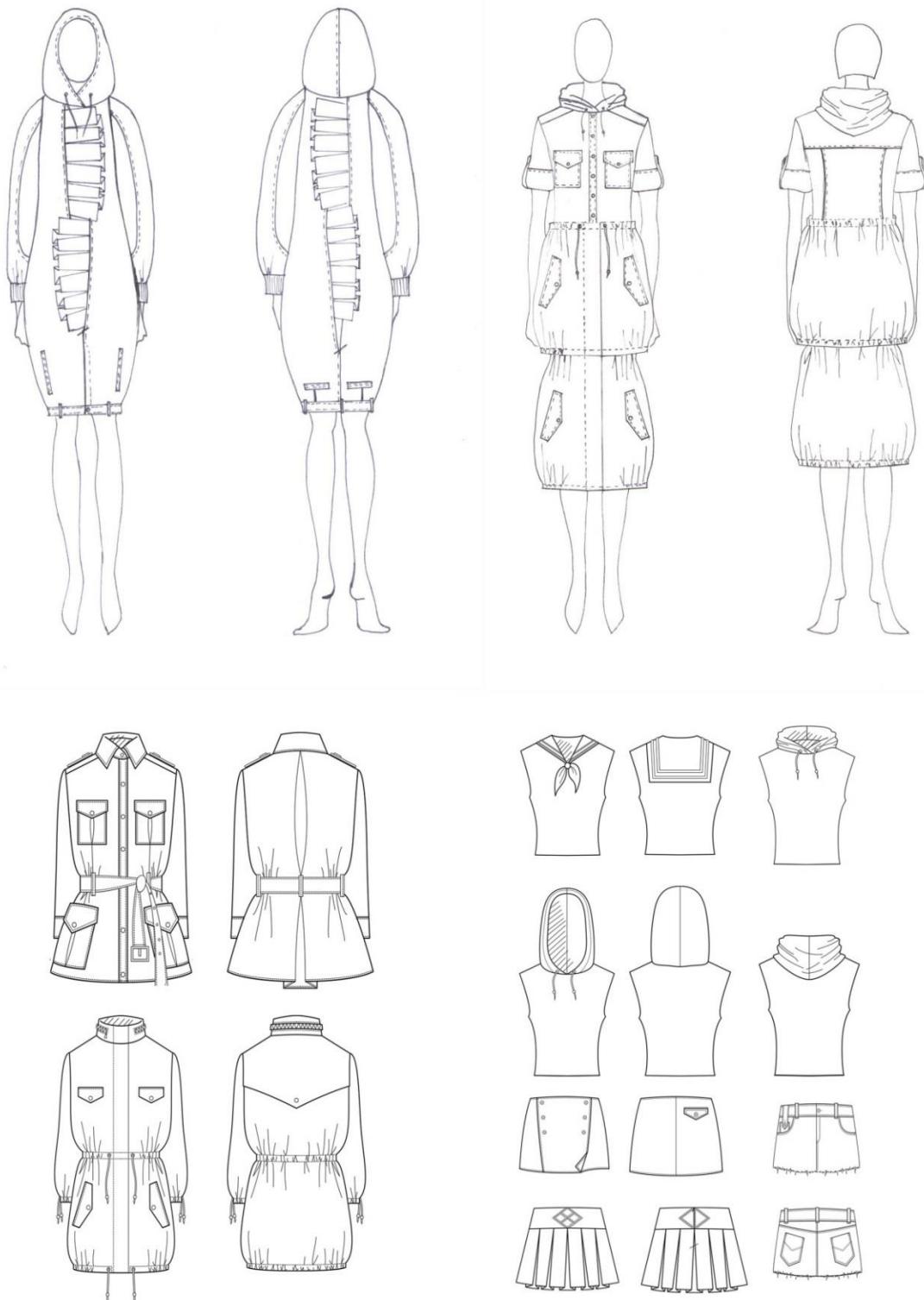


Рис.5 Эскизы в спортивном стиле,  
выполненные с использованием технологии “Fashion - конструктор”

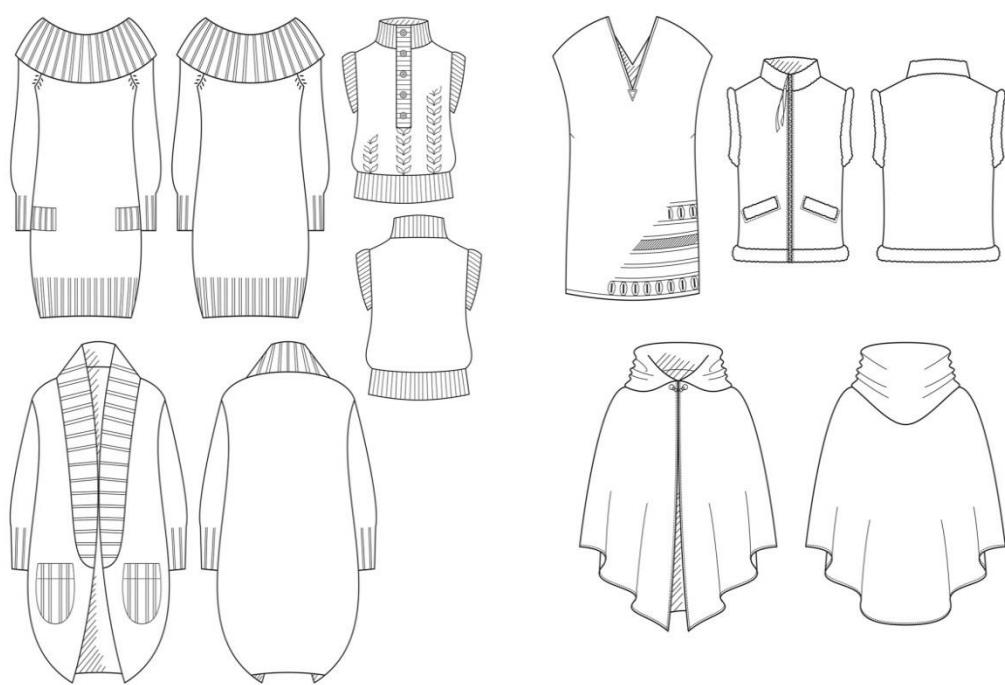
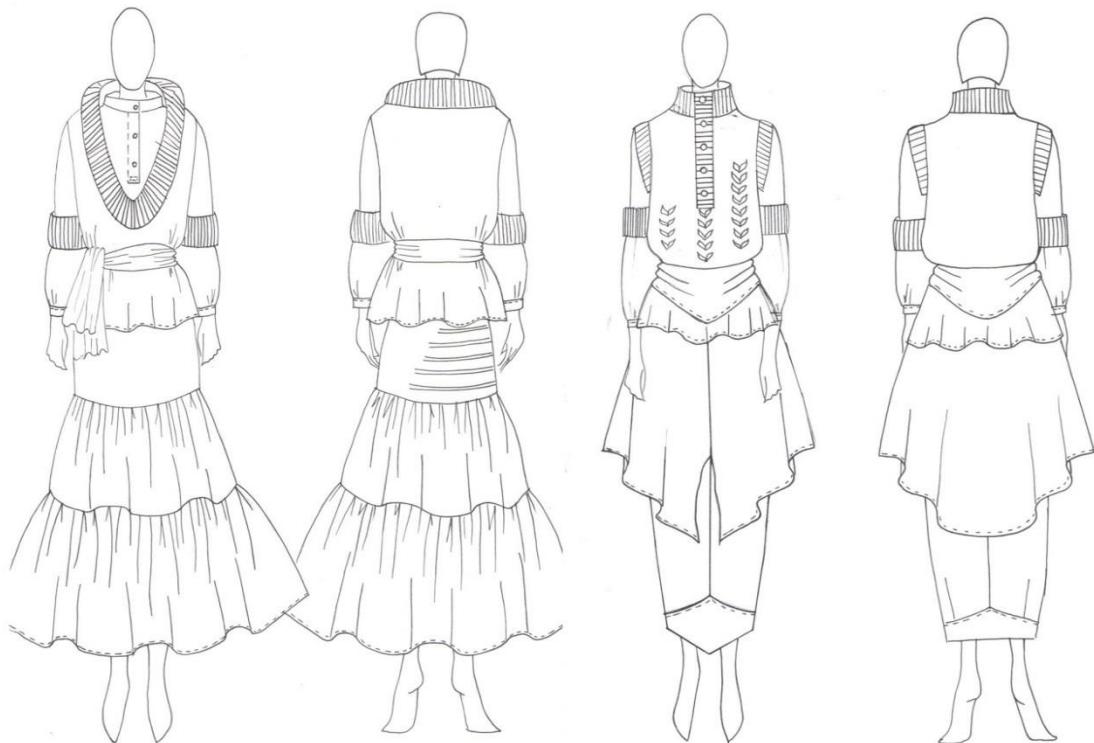


Рис.6 Эскизы в этническом стиле,  
выполненные с использованием технологии “Fashion - конструктор”

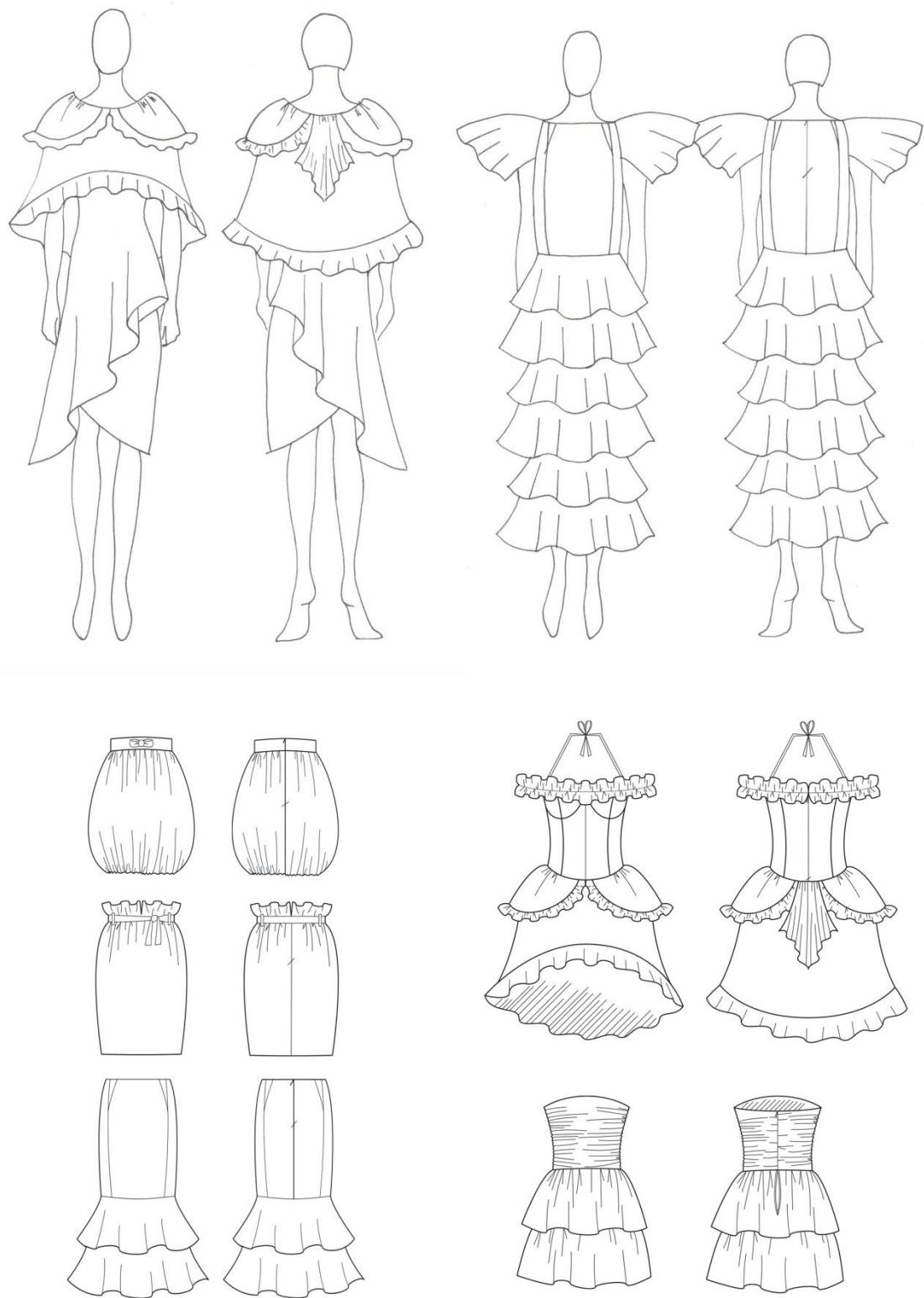


Рис. 7 Эскизы в романтическом стиле,  
выполненные с использованием технологии “Fashion - конструктор”

В соответствии с этим найденным принципом разрабатывается эскизный вариативный ряд коллекции одежды, путем развития пропорций, форм, объемов, ассортимента, цветовой гармонии. Таким образом, получается последовательная система разработки основного проекта в короткий срок. Следует отметить, что помимо основной идеи, параллельно возникает много различных разработок, которые могут быть использованы дизайнером одежды в дальнейшей работе.

Существует много мнений относительно того, что собой представляет хороший модный дизайн. Некоторые считают моду искусством, другие же считают моду исключительно коммерческим предприятием, которое занимается разработкой и продажей товаров на мировых рынках [2, с.176]. В сегодняшней модной индустрии выдержать конкуренцию возможно только развивая инновации. Поэтому в современном обучении дизайнеров одежды важная роль отводится усовершенствованию уже имеющихся основ, разработке новых эффективных образовательных технологий, практическому опыту и конкретной реализации проектов.

### ***Список литературы***

1. Шерер Й. Техники креативности: как в 10 шагов найти, оценить и воплотить идею / Й. Шерер; пер. с нем. О. Глянсснер. – М.: СмартБук. 2009. – 136 с.
2. Джексон Т. Индустрия моды / Джексон Т., Шоу Д. – Киев: Баланс Бизнес Букс, 2011. – 400 с.
3. Андреева В.В. Формирование нового образа мышления студентов при проектировании авторской коллекции одежды. Материалы XVIII междунар. науч. конф. / В.В. Андреева; под ред. Н.М. Калашниковой. – СПб.: ФГБОУВПО «СПГУДТ», 2015. – 522 с.
4. Треверс–Спенсер С. Справочник дизайнера по формам и стилям одежды / С. Треверс–Спенсер, З. Заман. – М.: Рипол классик, 2008.- 144 с.
5. Эберле Х. Эскиз и рисунок / Х. Эберле, Т. Сало, Х. Деллель. – Том 1. М.: Эдипресс-конлига, 2012.
6. Elisabetta Drudi. Figure drawing for fashion design. Pepin Press BV, Amsterdam, 2011.

7. Alexandra Suhner Isenberg. Technical drawing for fashion design. Pepin Press BV, Amsterdam, 2012.