

Андреева Варвара Владимировна

доцент

АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

г. Москва

ЗНАЧЕНИЕ СТИЛИЗАЦИИ ФИГУРЫ КАК ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЕТОДА В ОБУЧЕНИИ ДИЗАЙНЕРОВ ОДЕЖДЫ

Аннотация: статья рассматривает стилизацию фигуры как художественный метод, который позволяет дизайнеру передавать свои идеи через упрощенное, выразительное и индивидуальное изображение человеческого тела. Важность стилизации фигуры в обучении дизайнеров одежды обусловлена следующими факторами: выражение идеи, упрощение и ускорение процесса эскизирования, передачи характерных особенностей стиля и эпохи. Автором описываются практические упражнения по рисованию стилизованных фигур и эксперименты с различными материалами и техниками рисования.

Ключевые слова: стилизация, изображение фигуры, дизайн одежды, модная иллюстрация, пропорции фигуры, модная фигура, модельерский рисунок, силуэт, динамика фигуры, позы фигуры, графические техники, эскизы, построение фигуры, практические задания, фигура человека.

Стилизация фигуры играет важное значение в дизайне одежды и способствует созданию новых форм и выразительных образов.

Стилизация позволяет дизайнеру сделать эскиз, который передает определённое настроение или образ и погружает зрителя в особую атмосферу.

Иллюстрация непосредственно участвует в распространении моды. На протяжении всей истории модной иллюстрации художники создавали разные образы, подчеркивая при этом характерные особенности стиля эпохи или культуры. Иллюстраторы способны выбрать и подчеркнуть какую-то определенную деталь, заставить фигуру затмить одежду или одежду – выйти на первый план.

Модная фигура менялась на протяжении разных времён, отражая запросы общества и модные тенденции. При этом важно учитывать, что стандарты красоты и «модельные параметры» очень динамичны.

Подчеркивание особенностей фигуры, например, при изображении моделей молодежной одежды стилизация помогает подчеркнуть особенности подростковой фигуры, что придаёт эскизу дополнительную выразительность и образность [1, с. 6–7].

Для грамотного изображения модели необходимо руководствоваться данными об основных пропорциональных соотношениях фигуры. Общепринятым модулем (единицей измерения) принято считать высоту головы. При создании рисунка фигуры следует учитывать, что в росте среднего человека она укладывается 8 раз, но в модельерском рисунке соотношение головы к росту тела увеличивается. Модельерский рисунок отличается от классического рисования не только вытянутыми пропорциями фигуры, но и обобщенной, плоскостной трактовкой изображения, а также условной постановкой фигуры в динамике и статике [2]. Для свободной работы со стилизацией, на первом этапе необходимо изучить и практиковать пропорции и построения академической фигуры.

Рисунок фигуры начинают с общего построения схемы пропорций.

Для удобства начального изучения, фигуру можно представить в виде геометрических форм: овалов, цилиндров, трапеций, треугольников.

На первом этапе необходимо с помощью линий построить каркас (скелет) фигуры. Академическая фигура происходит от греко-римского канона и строится на основе модулей (за единицу измерения принимается высота головы). Построение начинается с нанесения оси симметрии – вертикальной линии, на которой откладываются отрезки и проводятся горизонтальные линии: подбородка – модуль №1, груди – модуль №2, талии и локтей – модуль №3, таза – модуль №4, середины бедер и кистей рук – модуль №5, коленей- модуль №6, щиколоток – модуль №7, стоп – модуль №8 [5].

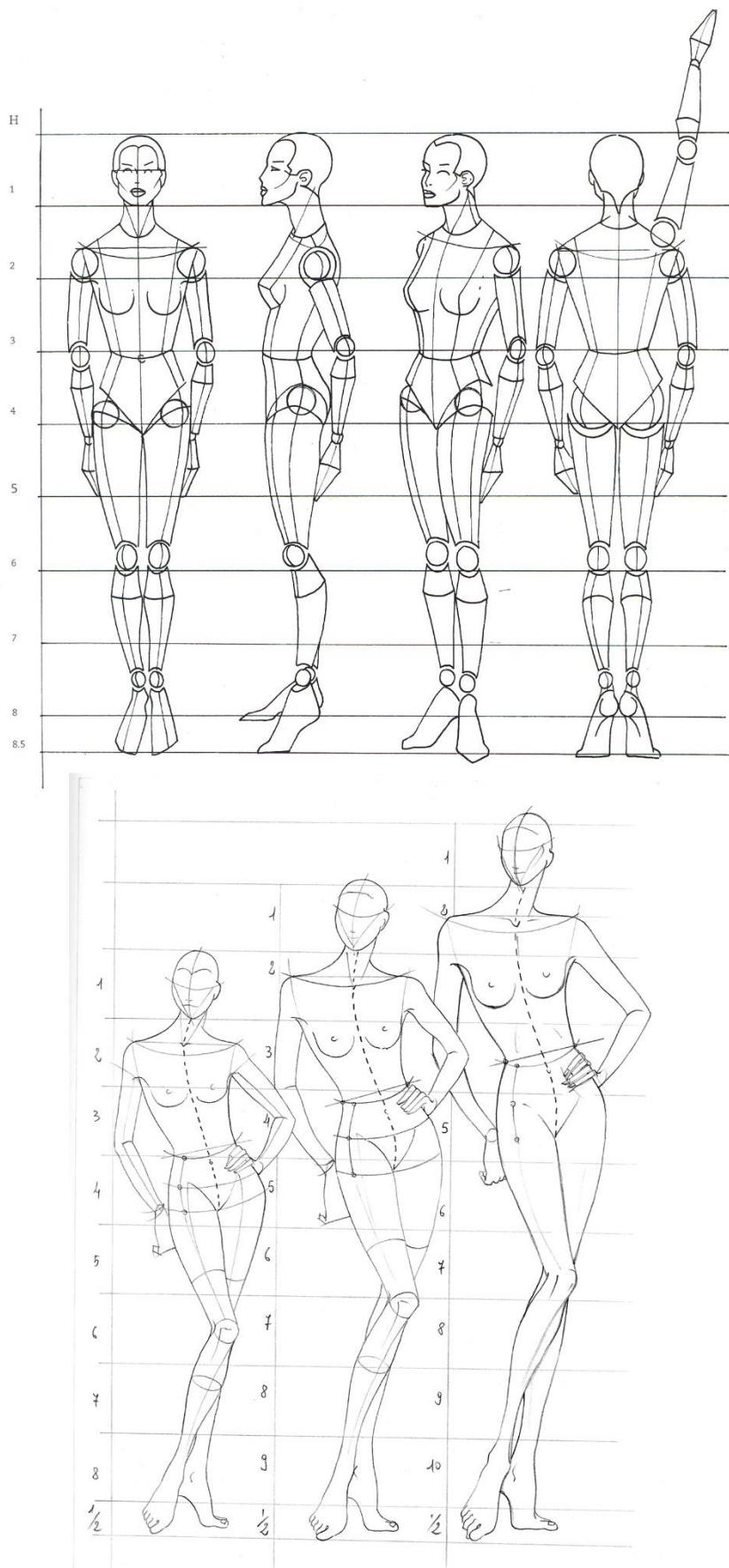


Рис. 1. Схема. Пропорции и способ стилизации фигуры

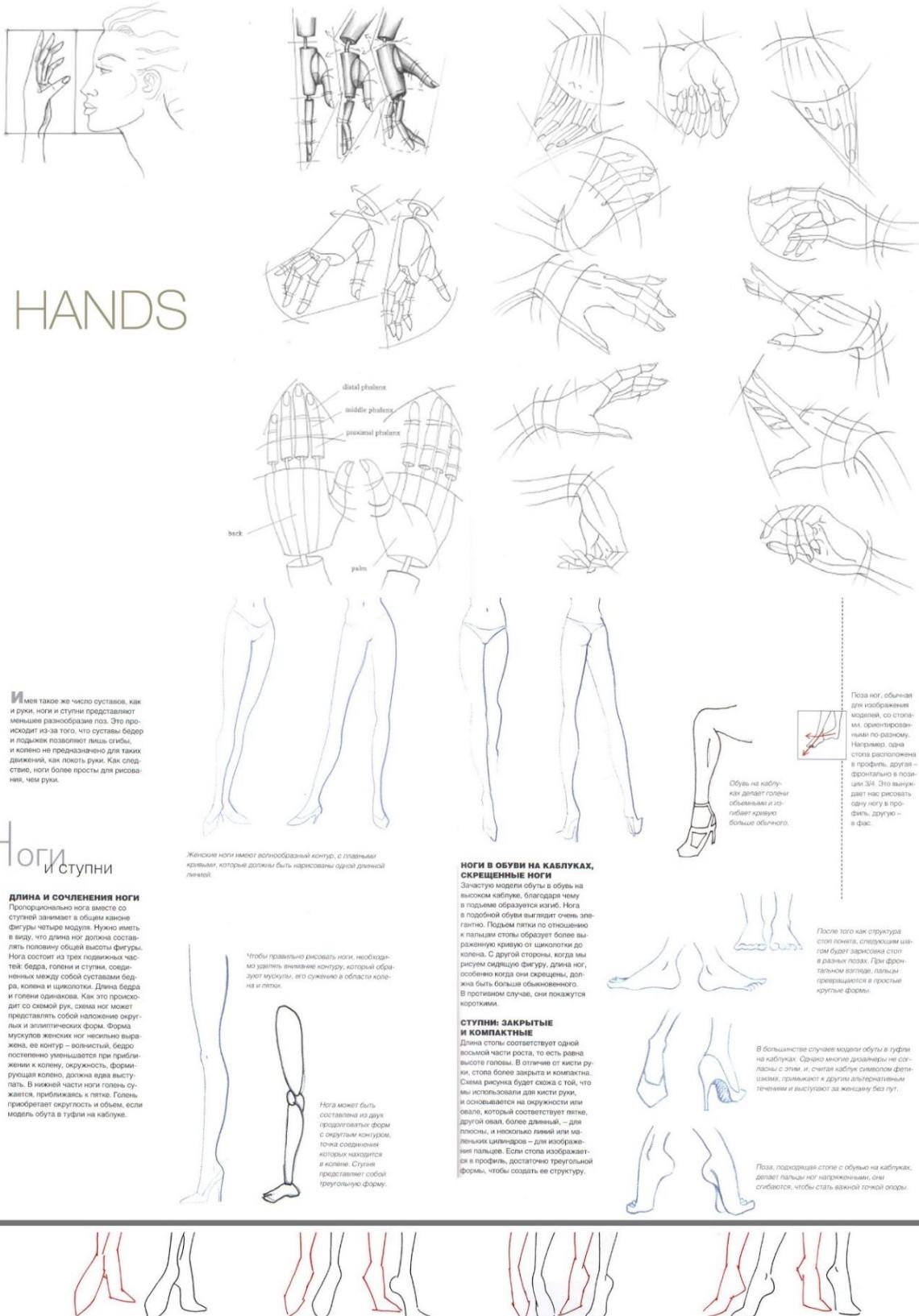


Рис. 2. Построение рук и ног



Рис. 3. Фигура в динамике

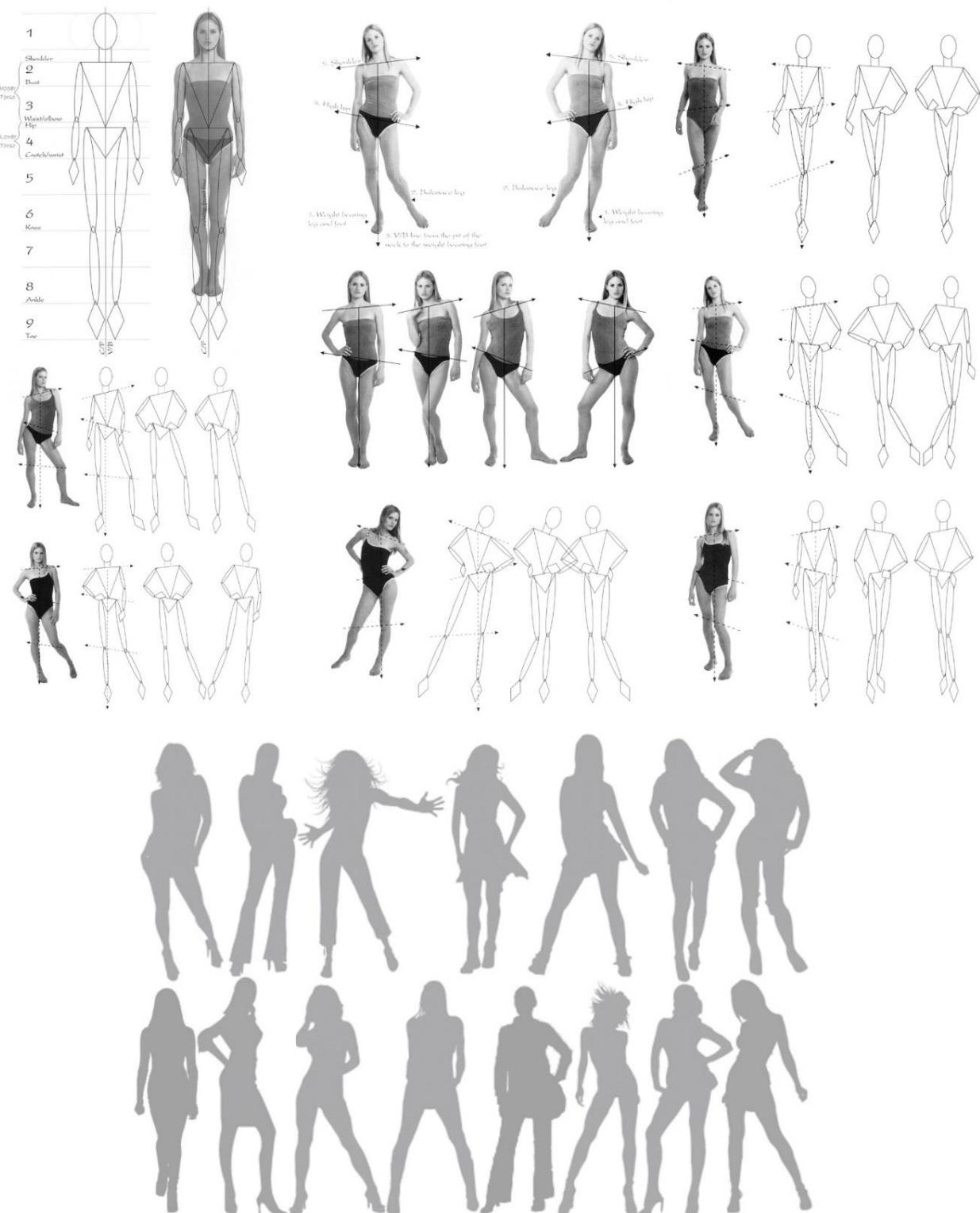


Рис. 4. Построение простых поз. Заготовка силуэтов фигур для упражнения

Линия плеч находится примерно на середине расстояния от подбородка до груди. Ширина плеча = $3/4$ модуля, ширина талии = модулю, ширина таза = 1,5 модуля. Длина кисти руки = расстоянию от подбородка до линии роста волос. Длина ступни = расстоянию от подбородка до макушки (1 модуль). Торс состоит из двух подвижных частей в форме трапеций: грудной клетки и таза (Рис.1,2).

Важным этапом является изучение динамических поз фигуры.

В модельерском рисунке чаще всего используются 3 основных способа постановки фигуры: весь вес тела переносится на одну ногу, а баланс поддерживается другой; вес равномерно распределяется по обеим ногам; фигура опирается на одну ногу, а другая нога поднята.

Ось туловища – позвоночный столб, соединяющий плечи и таз, любой наклон плеч влияет на позу бедер. Если плечи наклоняются вправо, то бедра отклоняются влево. При опоре на одну ногу, бедро опорной ноги располагается выше, а плечи обеспечивают баланс фигуры, образуя противоположный угол. При этом необходимо сохранять устойчивость фигуры – вертикаль, пересекающая рисунок по его центральной оси от головы до ног, должна соединять середину шеи и пятку опорной ноги [4].

Также необходимо определить внутреннюю линию, которая задает направление движения. Для передачи наиболее динамичной позы, необходимо преувеличивать кривизну и наклон ритмических линий (рис.3).

Рисование фигуры в динамики достаточно сложный этап, поэтому можно предложить ряд последовательных практических упражнений для отработки поз. В первую очередь обучающимся необходимо понять принцип расположения и изменения в динамике именно каркаса фигуры. Для наглядного изучения этого, предлагаются специальные заготовки силуэтов фигур в динамических позах. Студентам предлагается прорисовать в заданных силуэтных формах

каркас фигур в соответствии с теоретическими знаниями о движении человеческой фигуры (рис.4).

После изучения классических пропорций и выполнения практических заданий построения фигуры, можно приступать к этапу различных стилизаций.

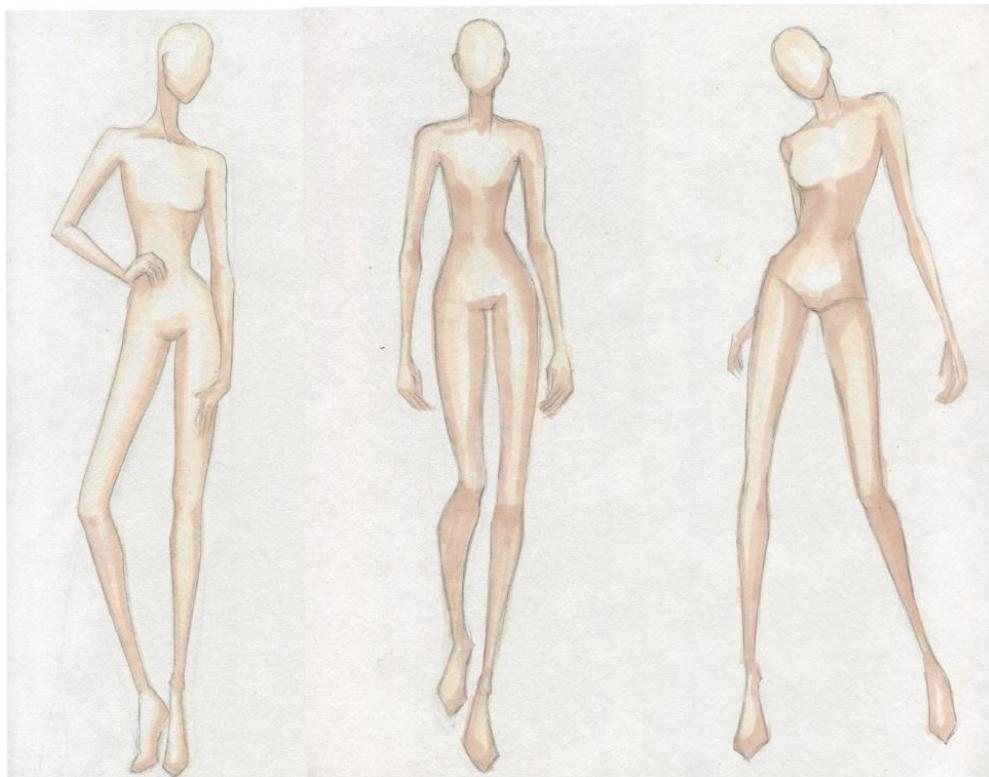


Рис. 5. Стилизация фигуры и моделировка промаркерами

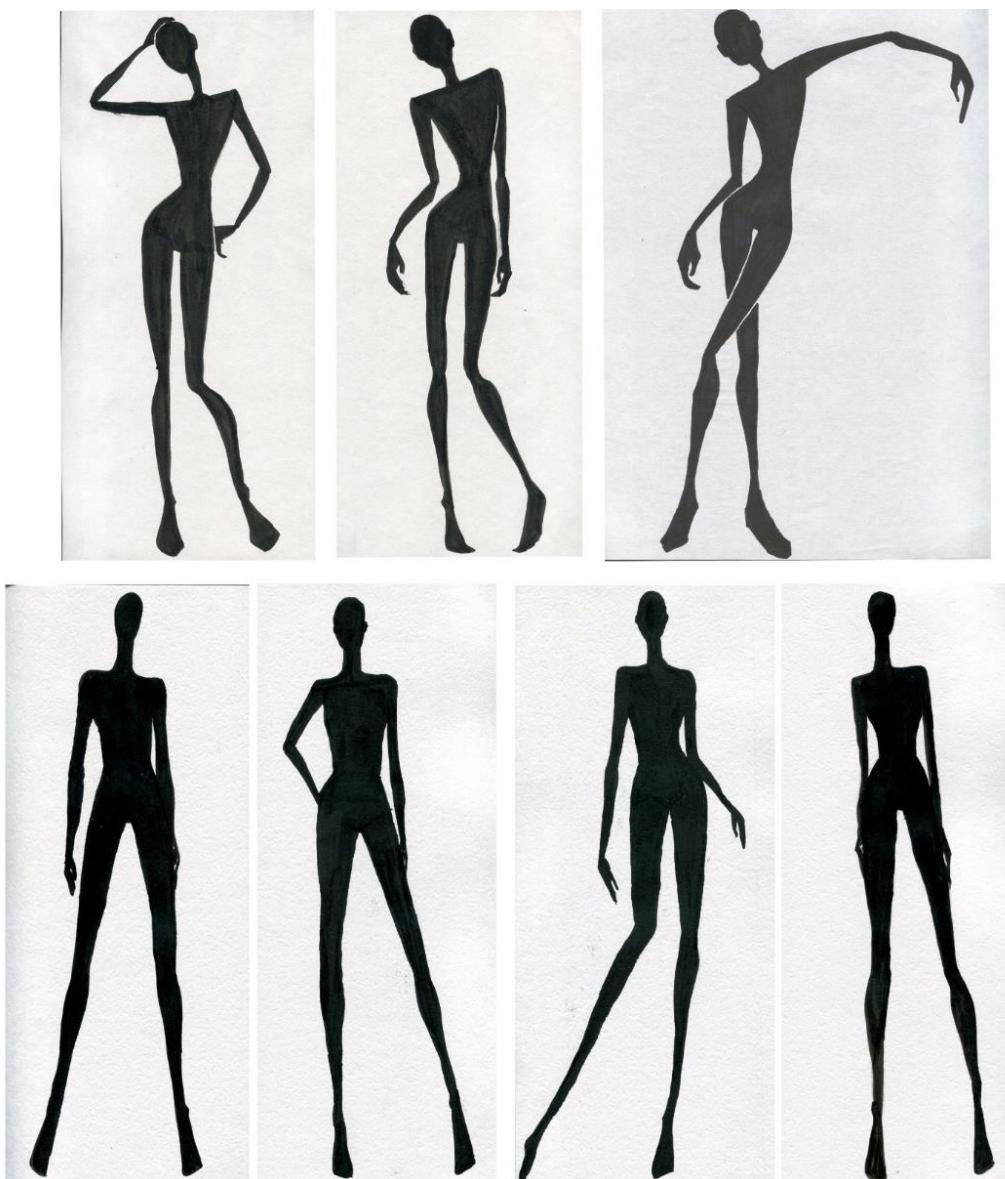


Рис. 6. Стилизация фигуры тушью и маркером без вспомогательных материалов

Для изображения более «острой» образной фигуры дизайнеры одежды часто прибегают к преувеличению, утрированию и изменению пропорций тела. Поэтому необходимо отойти от академического рисунка, не забывая при этом основную структуру человеческого тела. Для получения более изящной фигуры, можно изменить пропорции в сторону удлинения некоторых частей тела. Чтобы достичь идеальных современных пропорций, удлиняются в основном ноги, а точнее – голень – расстояние от колена до линии лодыжки. В дизайнерском рисунке высота фигуры может соответствовать от 9 до 12 и более модулей (голов). В таких случаях можно вытягивать пропорции фигуры не только с помощью удлинения нижних конечностей, но и увеличивать высоту в одном или двух модулях торса. При этом важно

учитывать, что длина кистей рук и стоп тоже удлиняется. Также можно стилизовать фигуру, уменьшая ее мышечную массу. Для этого необходимо уменьшить ширину талии и бедер и немного поднять линию лобка, и сделать более тонкими ноги и руки. Динамические позы тоже можно «утрировать» – преувеличить кривизну и наклон ритмических линий [3, с. 40–45].

Для изображения более интересных стилизаций, лучше избегать симметрии и фронтальности. И, наоборот, асимметрия положения рук и ног, кривизна бокового наклона, соотношения углов линий плеч и бедер помогают сделать фигуру грациозной и гармоничной.

Для наработки практических навыков рекомендуется выполнить разные виды упражнений по стилизации фигуры. Начать можно с карандашного рисунка с последующей светотеневой моделировкой рельефа тела промаркерами (рис.5). После свободного выполнения предыдущего упражнения возможно приступить к упражнению рисования фигуры без вспомогательных материалов. Задача в получении навыков быстрого рисования. Для этого необходимо использовать тушь и кисть, и широкий маркер. Рисовать следует сразу пятном, делая силуэтную заливку фигуры. Данное задание помогает передавать и схватывать суть образа, движения и ритма (рис.6). Качество выполнения этого задания напрямую связано с количеством нарисованных эскизов. Для создания выразительных эскизов моделей одежды, необходимо иметь навыки рисования разнообразных стилизованных фигур, используя разные графические техники.

Таким образом, стилизация фигуры в дизайне одежды позволяет не только создавать эстетически привлекательные образы и стили, но и выражать творческое видение дизайнера.

Список литературы

1. Блэкмен К. 100 лет моды в иллюстрациях / К. Блэкмен. – М.: Азбука-Аттикус, 2013.
2. Ханнелоре Э. Эскиз и рисунок / Э. Ханнелоре, С. Туула, Д. Ханнес.. – Т. 1. – М.: Эдипресс-Конлига, 2012.

3. Фернандес А. Рисунок для модельеров / А. Фернандес, Г.М. Роиг. – М.: Арт-родник, 2007.
4. Burke S. Fashion artist / S. Burke // Avant Garde Md BT. – 2006.
5. Drudi E. Figure drawing for fashion design / E. Drudi // Pepin press BV. – 2001.