

ЭТАПЫ РАБОТЫ В КОСТЮМОГРАФИКЕ: ОТ НАБРОСКА ДО ГРАФИЧЕСКОГО ЛИСТА

Халанская Елена Сергеевна, и. о. доцента кафедры ХПИ, КГТУ им. И. Раззакова, Кыргызстан, 720044, г. Бишкек, пр. Чингиза Айтматова 66. Тел.: 0312-46-44-61, e-mail: elena_chiv@mail.ru

Аннотация: Основы костюмографии обязательны для каждого начинающего дизайнера костюма. Эти знания помогут студенту раскрыть свои потенциальные возможности.

Для того, чтобы замысел модельера стал доступен миру, его нужно суметь донести, сначала показав на бумаге, затем в выбранном материале. Замысел, отражённый на бумаге или холсте, напрямую, зависит от умения рисовать (стилизуя и трансформируя), используя всевозможные графические приёмы, от знаний костюмографического языка.

В статье приведена характеристика графических приёмов рисования и выполнен анализ изобразительных средств в костюмографии.

Ключевые слова: костюмография, наброски, зарисовки, точка, линия, пятно, стилизация, трансформация.

THE STAGES OF WORK ARE IN KOSTYUMOGRAFIKE: FROM SKETCH TO GRAPHIC SHEET

Khalansky Elena, i. o. dotsenta Department of KPI, KSTU. I. Razzakova, Kyrgyzstan, 720044 Bishkek, pr. Chingiz Aitmatov 66. Phone: 0312-46-44-61, e-mail: elena_chiv@mail.ru

Abstract: Bases of kostyumografiki are obligatory for every beginning designer of suit. These knowledges will help a student to expose the potential possibilities.

In order that the project of designer became accessible to the world, he needs to be managed to carry, at first rotining on a paper, after in the chosen material. A project, reflected on a paper or canvas, straight, depends on ability to draw (stilizuyaya and transforming), using various graphic receptions, from knowledges of kostyumograficheskogo language.

In the article description of graphic receptions of drawing is resulted and the analysis of drawings tools is executed in kostyumografike.

Keywords: kostyumografika, sketches, drawings, point, line, stain, stylization, transformation.

Наброски натурные и их последующая стилизация

Основы костюмографии обязательны для каждого начинающего дизайнера костюма. Эти знания помогут студенту раскрыть свои потенциальные возможности.

Для того, чтобы замысел модельера стал доступен миру, его нужно суметь донести, сначала показав на бумаге, затем в выбранном материале. Замысел, отражённый на бумаге или холсте, напрямую, зависит от умения рисовать (стилизуя и трансформируя), используя всевозможные графические приёмы, от знаний костюмографического языка.

Цель работы: освещение графических приёмов изображения фигуры человека; анализ профессиональных графических приёмов и графических средств в костюмографии.

Работая над эскизами, дизайнер использует различные приемы изображения своих замыслов на бумаге. Обращение к различным средствам и приемам эскизирования позволяет расширить диапазон творческого поиска, и найти наиболее выразительные способы, соответствующие поставленным графическим задачам.

Процесс проектирования и изображения костюма начинается с беглых зарисовок мысли. Для того чтобы отсутствие мастерства не мешало процессу, необходимо в совершенстве, или хотя бы стремиться к этому, владеть техникой наброска.

Работая над набросками, нужно ставить конкретные задачи. Возможен - набросок-схема. Такой набросок помогает уловить пропорции, движение и пластику фигуры человека.

От того как держать карандаш – острым концом или боковой поверхностью грифеля – можно получить линии различной толщины и характера (рис. 1).

Наброски по памяти и воображению дополняют работу с натуры. Такие наброски углубляют знания натуры и служат развитию образного мышления.



Рис. 1. Наброски.

Главное в наброске передать: пропорции, форму, характер, движение, и не детализировать его.

Наброски делятся на «беглые» (от 1 до 5 минут) и длительные зарисовки (от 10 до 20 минут) в зависимости от поставленных задач.

Движение руки по бумаге должно опережать мысль. Каждый набросок должен быть готовой композицией. Рамка композиции - это края листа.

Овладев наброском, можно приступать к эскизу.

Под эскизом принято понимать предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения, например, новые идеи формы предметов костюма, новые пластические свойства материалов, новые детали и т.д. В результате творческой стилизации и трансформации появляется что-то совершенно новое и неожиданное.

Основная цель *стилизации* – это преобразование реалистичного изображения в выразительный и эмоциональный объект. Стилизация – это обобщение объекта с помощью ряда условных приемов изменения формы.

Основной принцип стилизации – достижение максимальной выразительности при которой, достоверность не является главной задачей.

Стилизация – это чёткий, упрощенный рисунок.

Характерные черты стилизации: упрощенность, лаконизм, обобщенность, символичность, эксцентричность, простота формы.

Авторская стилизация – это творческая переработка художником окружающей действительности и внесение в нее своих мыслей, чувств, индивидуальных оттенков при ее отображении. Благодаря изменению естественных пропорций человеческого тела, зритель воспринимает изображаемого человека более высоким и грациозным.[1]



Рис.2. Стилизованные наброски (линия и пятно).

Важно определиться со степенью стилизации. Мера условности изображения зависит от вида эскиза и техники его исполнения, но незнание анатомии человека и неумение правильно рисовать фигуру нельзя замаскировать никакой стилизацией.

Изображая изящную фигуру, стилизуя её, достаточно удлинить части тела. Голова может быть немного меньше, шея более длинной, торс – утончённый, ноги – удлинены.

Ещё вариант сделать реальную фигуру более стройной – уменьшить мышечную массу тела.

В процессе работы, со временем, обязательно, сложится свой собственный узнаваемый стиль.

Трансформация – это изменение формы в необходимую сторону: округление, вытягивание, увеличение или уменьшение в размере отдельных частей подчеркивание угловатости и т. д.

Особое значение для придания выразительности художественному образу имеют пропорции. Пропорциональное соотношение частей с целым дает различные вариации его трактовки.

Метод трансформации является пробуждающим подходом, он как нельзя лучше раскрывает творческий потенциал дизайнера. В его рамках делается акцент на осознание студентом своих возможностей и, в соответствии с этим, развитие и переосмысление важности изображения фигуры человека.

Применение знакотипов: точка, линия, пятно в проектной графике костюма

Всё богатство графики сводится к трем знакотипам: точке, линии и пятну.

Точка – минимальный акцент. Несмотря на свои относительно малые размеры, обладает весьма широкими возможностями. Может оказаться центром композиции.

Линия – движущаяся точка, в каких угодно направлениях, имеет протяженность и ширину. Может обладать бесконечным рядом характеристик: спокойная, струящаяся, рвущаяся и т.д.

Пятно –распространяясь, в ширину и длину занимает сравнительно больше места на плоскости. Может быть цельным или заполненным точками, штрихов и т.д.[5]

Изображение возникает в результате продуманного размещения точек на белой бумаге, скученность или рассредоточенность которых определяют тон на плоскости. Насыщенность точек образует более тёмные области и тень, плавное уменьшение концентрации создаёт осветлённые поверхности.



Рис.3. Точка, линия, пятно и их совмещение.

Разнообразие линий зависит от того, чем проводится линия: карандашом, ручкой, маркером или чем-либо ещё. Характер линии зависит от того, с какой силой производится нажим и с какой скоростью она рисуется.

Замысел костюма в изображении начинается со знака типа *линия*. По мере нахождения формы костюма используются и все возможности линии, выявляются основные формы взаимосвязанные с пространством.



Рис.4. Точка, линия, пятно и их совмещение.

Стремясь, выявить структуру формы и ее взаимосвязь с пространством, дизайнер костюма чаще всего применяет линии для выражения движения своей мысли.

Линии поражают своей разнообразностью.

Хрупкие и тонкие, извилистые и гибкие, толстые и стремительные, прямые и жесткие, прерванные и неравномерные – они могут быть любыми.

В зависимости от направления, толщины, силы тона линия может восприниматься или лежащей на плоскости, или идущей в глубину. Линия может играть двоякую роль, являясь элементом, как плоскости, так и объема. Линейное изображение требует определенного абстрагирования мысли.

Необходимо помнить о многообразии акцентирования. Оно может быть пластическим, функциональным, пространственным. Выявим характерные признаки. Каждый творец вносит что-то своё, неповторимое. Систематизируя техники и приемы работы можно свести все линии к следующим видам:

- чёткая, в один нажим и одного напряжения;
- видоизменяющаяся, то почти исчезающая в плоскости бумаги, то мощно выходящая из нее;
- неравномерная, словно нанесенная дрожащей рукой, но именно от этого имеющая особую нервозность и чувственность.

Во все времена особое внимание уделялось выразительности линии. Для достижения выразительности, несомненно, необходима большая усидчивость и огромное желание добиться своего.

Знакотип пятно, ограничивающее объем формы, используют для ее плоскостной трактовки. При плоскостном решении пятно должно обладать определенной орнаментально-ритмической выразительностью. [6]

Для пятнового изображения лучше всего подходят тушь, гуашь, чернила и акрил. Возможны техники коллажа и печати.

Эскизы, выполненные только посредством линий, встречаются довольно редко, намного чаще в эскизах линия соседствует с пятном. При этом главенство стоит за одним из знакотипов. Важно добиться цельности, ясности и читаемости. Графические композиции со совмещенными знакотипами позволяют создавать бесконечное множество различных вариантов эскизирования. Эскизы с применением знакотипа пятно отличаются особой яркостью и выразительностью.



Рис.5. Совмещение знакотипов с прорисовкой фактуры одежды.

Дисциплина «Костюмография» направлена на овладение студентами виртуозного рисования эскизов костюма. «Успеть зарисовать мелькнувшую идею, пока она не успела покинуть голову». Для этого необходимо знать пропорции фигуры человека, чувствовать пластику её движения, уметь быстро, пользуясь карандашом, ручкой, кистью или каким-либо ещё инструментом отразить все свои знания, чувства и умения на листе бумаги. Главное во всём этом – уметь выполнять наброски и зарисовки вручную, используя только подручные материалы и инструменты, применяя основные выразительные средства изображения – точку, линию и пятно.

Заключение. В данной статье рассмотрены вопросы изображения фигуры человека с применением различных графических приемов. Рассмотрены натурные наброски, их стилизация и трансформация. Благодаря методичной работе формируется понимание и умение интерпретации натуральных зарисовок в авторско – творческие графические листы

По результатам изучения материала, приведена характеристика графических приёмов рисования и выполнен анализ изобразительных средств в костюмографике.

В статье использованы графические работы студентов кафедры ХПИ КГТУ им. И. Раззакова.

Список литературы

1. Андросова Э. М. Основы художественного проектирования костюма/Э.М. Андросова - Челябинск: «Медиа-принт», 2004. - 184 с.
2. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика/ Н.П. Бесчастнов. -М.: Владос, 2002. - 271 с.
3. Кукушкина З.И. Композиция костюма. Практикум: Учеб.метод. пособие/ З.И. Кукушкина, М.И. Волчкова. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2009. – 67 с.
4. Пармон Ф.М. Рисунок и графика костюма/Ф.М. Пармон, Т.П. Кондраенко - М.: «Архтектура - С», 2005. – 208 с.
5. Степучев Р.А.Костюмография: учебное пособие для вузов/ Р.А. Степучев - М: Издательский центр «Академия», 2008. - 288 с.
6. Степучев Р.А. Кимберлит костюмографического языка учебное пособие для вузов/ Р.А. Степучев - МГТУ им. Косыгина, 2007. - 416 с.
7. Степучев Р.А. Стилистика костюмографического языка/Р.А. Степучев - М., 1993.