

**ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД
«ПВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО»**

**ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ТА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ**

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
«ТРАНСФОРМАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ НАЦІОНАЛЬНОЇ
КУЛЬТУРИ ШЛЯХОМ СТВОРЕННЯ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ»**

м. Одеса- 2021р.

Укладачі: к.пед.н, викладач Артемьєва І.С.,
старший викладач Вершинін В. М.,
к.пед.н., доцент Петухова Т.А.

Рецензент: Бойчук В. М. д.пед.н., професор кафедри інноваційних та інформаційних технологій в освіті Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського

Методичні рекомендації «Трансформація елементів національної культури шляхом створення колекції одягу» розглянуто і ухвалено на засіданні кафедри технологічної та професійної освіти від «26» вересня 2021 року, протокол № 2.

Артемьєва І. С., Вершинін В. М., Петухова Т. А., Методичні рекомендації «Трансформація елементів національної культури шляхом створення колекції одягу»; ДЗ «Південноукраїнський нац. пед. ун-т імен К. Д. Ушинського». Одеса : Вид-во ПНПУ імені К. Д. Ушинського», 2021.147 с.

ЗМІСТ

	стр
ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	4
ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ ВИРОБНИЧИХ ПОТРЕБ МОДЕРНІЗАЦІЇ СУЧАСНОГО РИНКУ ЛЕГКОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ	12
1.1 Аналіз принципів функціонування сучасного ринку в постіндустріальний період	12
1.2 Дослідження впливу науково-технічного прогресу на формування художніх ідей мистецтва і дизайну	16
1.3 Впровадження методології формотворчості в художнє проектування колекцій одягу	20
1.4 Визначення принципів передпроектної оцінки актуальності виробленої продукції під впливом зовнішніх ринкових факторів	27
1.5 Розробка методики комплексного дослідження віртуальної комбінаторики колекцій одягу	32
Висновки по першому розділу	36
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА МЕТОДИКИ ВІРТУАЛЬНОГО БУДУВАННЯ АСОРТИМЕНТНОЇ СТРУКТУРИ ПРОМИСЛОВОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ	38
2.1 Вибір критеріїв проведення експерименту по дослідженню механізмів формування асортиментної матриці в колекції одягу	38
2.2 Встановлення механізмів формування асортиментних матриць в промислових колекціях одягу	39
2.3 Складання методики віртуальної побудови асортиментної структури промислової колекції одягу та її впровадження в систему проектування костюма	46
Висновки по другому розділу	51
РОЗДІЛ 3. ДОСЛІДЖЕННЯ ПИТАНЬ КОМБІНАТОРНОГО ФОРМОУТВОРЕННЯ КОЛЕКЦІЙ МОДНОЇ ЖІНОЧОГО ОДЯГУ	52
3.1 Вибір критеріїв аналізу художніх напрямків ХІХ-ХХІ ст., формуючих стилеутворюючі принципи виразності в костюмі	52
3.2 Періодизація розвитку художніх напрямків на основі еволюційного формування концепцій під дією науково-технічного прогресу і соціально-психологічних зовнішніх чинників	55
3.3 Адаптація методу вертикального монтажу С. Ейзенштейна для дослідження механізмів гармонізації послідовності розкриття художніх тем колекцій костюма	79
3.4 Встановлення принципів побудови просторово-часових композицій (ПЧК) в колекціях одягу	86

3.5 Розробка типології і методики побудови ПЧК промислової колекції одягу	97
3.6 Взаємозв'язок функціонування НЧК промислових колекцій одягу з художнім оформленням поверхні матеріалів і зорових ілюзій в формоутворенні костюма	105
Висновки по третьому розділу	114
РОЗДІЛ 4 РОЗРОБКА МЕТОДУ ВІРТУАЛЬНОГО КОМБІНАТОРНО МОНТАЖУ (ВКМ) ПРИ ПРОЕКТУВАННІ ПРОМИСЛОВИХ КОЛЕКЦІЙ ОДЯГУ	115
4.1 Складання структурних схем проектних частин для розробки промислової колекції одягу методом ВКМ	115
4.2 Установлення критеріїв вибору технічних можливостей сучасного комп'ютерного програмного забезпечення для віртуального моделювання проектної задачі.....	123
4.3 Апробація і впровадження методу ВКМ у виробничому процесі	125
4.4 Розробка експериментальної колекції на основі методу ВКМ ..	130
Висновки по четвертому розділу	133
ВИСНОВКИ	134
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	136
ДОДАТКИ	147

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ВКМ - Віртуального комбінаторного монтажу

ПЧК - Просторово-часових композицій

МІБ - Модельного інформаційного блоку

НОП - Наукова організація праці

ВСТУП

Самостійна робота є основним способом засвоєння студентом навчального матеріалу. Студенти повинні проробити навчальний матеріал за конспектом лекцій та рекомендованою літературою .

У підготовку до самостійних робіт входить ознайомлення з метою і змістом роботи, об'єктом роботи.

Розглянемо виконання самостійної роботи студентом на прикладі теми: «Трансформація елементів національної культури шляхом створення колекції одягу»

Сучасний ринок легкої промисловості зазнав значних змін останні кілька десятиліть. Розширився охоплення потенційної аудиторії за віком та гендерної приналежності, зацікавленої в актуальній і модному одязі. Це в першу чергу пов'язано із загальним поліпшенням добробуту населення і, як наслідок, зростанням купівельної активності.

У другу чергу - з розвитком виробничих потужностей і їх науково-технічним удосконаленням. У сукупності це призвело до загального прогресу в області розробок методів проектування в дизайні, способів вирішення різних проектних завдань і дослідженню прийомів художньої виразності сучасних цифрових видів мистецтв.

Останнє особливо затребуване в умовах широкої інтеграції в проектну культуру промислового дизайну нових технологій і науково-технічного прогресу. Актуальною стає проблема розширення віртуальних методів проектування і формоутворення. При переході промислового проектування в область віртуального простору змінюються стандартні підходи розробки форми і її образної наповненості.

Традиційно для формоутворення костюма застосовувалися комбінаторні методи проектування, які включали в себе функціональний, технологічний і художній рівень.

Нові технології збільшують роль дизайну в культурі, розширюють його сферу впливу, ставлять нові завдання перед дизайнерами і проектувальниками.

Як і раніше невід'ємним залишається значення промислового виробництва і масового споживача, дизайн, зі свого боку, був посередником між ними і приділяє увагу головним чином узагальненим характеристикам споживача.

Технічна естетика, будучи органічною частиною, виробничої економіки, не може залишатися осторонь від процесу підняття на новий якісний рівень планування і управління всіма галузями легкої промисловості, де одне з центральних місць відводиться програмно-цільового підходу, що забезпечує організаційну комунікацію і кооперацію різних сфер діяльності.

У середовищі промислового проектування костюма відчувається нестача методів оптимізують витрати на час на початковому етапі розробки структури колекції одягу і як результат зростає інтерес до інноваційних трактуванням технологій і віртуального моделювання. Найбільш актуальним є розвиток методів проектування в умовах віртуального простору і дослідження мистецтва як формотворного фактора в дизайні, в зв'язку, з чим основною проблемою є розробка алгоритму віртуальної комбінаторної програми, яка вирішувала проектно-художні завдання при створенні колекції одягу в рамках промислового виробництва.

В якості вирішення питання з організації та управління проектною діяльністю повинні вибиратися методи згідно організаційної стратегії і поставленого завдання.

Метою даної програми є формування певної концептуальної цілісності, яка являє собою смисловий інваріант художньої системи, що охоплює безліч варіантів автора.

Комп'ютерні технології вже знайшли своє застосування в проектуванні костюма. Дизайн-програмування з'єднує в цілісний процес розробку естетико-художньої концепції об'єкта з розробкою по реалізації проекту. В області віртуального проектування костюма так само існують методи як формалізації початкових творчих етапів передпрограмного моделювання, так і концепції структурно-функціонального копіювання природи і закономірностей організації об'єктів в штучних системах.

Але в більшості випадків комп'ютерне проектування застосовується як один з етапів в загальному циклі моделювання форми.

У свою чергу, інноваційні технології можуть дозволити розширити можливості предметно-просторового проектування одягу, переводячи її в область віртуального моделювання.

Нинішній споживчий попит дає можливість для додаткових вкладень в виробничі потужності, які підштовхують до розвитку більшої кількості напрямків у всіх областях дизайну.

Сучасний ритм споживання товару перетворюється в інтенсивний процес постійного оновлення речей. Нові промислово-технологічні можливості дають потенціал для більшої кількості експериментів з формами, матеріалами, стильовими напрямками, конструктивними і декоративними елементами. Збільшення попиту сучасного ринку, в свою чергу, призводить до збільшення попиту безпосередньо на творчий потенціал в області дизайн-проектування. Впровадження нових віртуальних технологій в розробку колекції на проектно-графічному етапі, з одного боку сприяє до вдосконалення процесу проектування. З іншого боку призводить до ускладнення характеру діяльності художника-проектувальника, що в результаті породжує принципово новий підхід до структури організації самого процесу проектування, в якому повинні органічно поєднуватися аналіз передпроектної ситуації з прогнозуванням і інженерним розрахунком.

Подібна ситуація вимагає від художника не тільки володіння творчими методами, але і великих знань в області застосування віртуальних графічних інструментів, розуміння можливостей інтерактивних технологій і способах всеосяжного уявлення концепції проекту, що розробляється. Впровадження віртуальних технологій дозволяють проектувальнику моделювати експерименти в необмеженій кількості варіантів, в пошуках квінтесенції задуму автора, актуальних стильових напрямків і попиту потенційної аудиторії.

Комплексна система проектування пов'язана з необхідністю розробки віртуального методу комбінаторного проектування включає в себе аналітику актуальності вироблених моделей, хронологічні зміни структурних характеристик виробів. Метою даної системи буде оптимізація процесу проектування з подальшим скороченням витрат за часом.

Так само важливий сам підхід у проектній віртуальній художньої діяльності, оскільки в даному випадку використовуються безпосередньо інструменти створення віртуального простору, з чого випливає необхідність аналізу і структурування існуючих методик, для розуміння принципів роботи і подальшого розвитку технологій.

РОЗДІЛ 1.

ДОСЛІДЖЕННЯ ВИРОБНИЧИХ ПОТРЕБ МОДЕРНІЗАЦІЇ СУЧАСНОГО РИНКУ ЛЕГКОЇ ПРОМИСЛОВОСТІ

1.1 Аналіз принципів функціонування сучасного ринку в постіндустріальний період

Суть ринкової економіки не змінювалася за останні чотири століття, вона як і раніше продовжує розвиватися на основі приватної власності і товарно-грошових відносин, вільного підприємництва і закону попиту і пропозиції [5].

Удосконалюються лише підходи і засоби виробництва в залежності від зростання і зміни споживчих попитів. Поліпшення соціальних умов дозволило збільшення можливості масового споживання різного виду товарів, що в свою чергу змусило еволюціонувати приватного ремісника в сторону промислового.

З іншого боку не кожен вид продукції можна перенести в масове виробництво, без втрати якості.

Окремі види ремесел вимагали індивідуального підходу, досвіду, технічних навичок конкретного майстра .

Тільки з виникненням «наукового менеджменту» стало можливе створення сучасної системи професійно-технічного навчання, що в результаті дозволило перейти від ремісництва до масового виробництва. Фредерік Тейлор, автор теорії стверджував, що будь-який кваліфікований і некваліфіковану працю може бути проаналізований, систематизовано і переданий в процесі навчання будь-якій людині.

Таким чином, сформувалася Наукова організація праці (НОП) дала основу для вдосконалення промислового виробництва на основі досягнень науки і передового досвіду.

В рамках НОП вирішувалося безліч виробничо-організаційних питань, таких як вдосконалення форм поділу праці, поліпшення робочих місць, раціоналізація методів праці, оптимізація нормування праці, підготовка робітничих кадрів.

У свою чергу раціональна організація праці вже на цьому етапі відіграла важливу роль у виробничому ланцюжку і включала в себе два параметри:

- кількість досягнутого корисного результату;
- кількість витрачається на його досягнення енергії.

Але критерій судження про ступінь раціоналізації повинен ґрунтуватися не на досягнутому результаті і не на кількості енергії, що витрачається, а на максимальному значенням відношення кількості досягнутого корисного результату до кількості енергії, що витрачається, і навпаки - мінімальне значення відношення. Даний підхід створив критерії розвитку НОП, що дозволило безлічі компаній досягти лідерства в різних галузях ринку.

На сьогоднішній день вдосконалення стало не етапом, що виникають час від часу, а безперервним процесом, основою бізнесу. Це призвело до того, що сама організація стала динамічною і готової до постійних змін як до способу жити і виживати.

Життєво важливим показником є системний підхід і системне мислення проявляється, зокрема, в статистичному мисленні, що має дуже важливе значення для бізнесу. Воно визначає характер дій в залежності від стану організаційної системи.

Для діагностики стану беруться такі показники:

- час виконання замовлення (роботи, проекту);
- варіабельність повторюваних дій або виробів;
- витрати і собівартість.

В результаті це дозволило вдосконалювати якість продукції і скорочувати енерговитрати як людських ресурсів, так технічних. Таким чином, на сьогоднішній день ми спостерігаємо дедалі зростаючу конкуренцію за клієнтів між товаровиробниками.

Це обумовлено, в першу чергу тим, що пропозиція вже перевищила попит споживачів. Хоч і створені в процесі виробництва блага завершують свій рух в споживанні, важливо підкреслити, що споживання є безпосередньою метою виробництва лише у позаринкових системах господарства.

В системі ринкового господарства основною метою є не споживання, а отримання прибутку від виробничої діяльності.

З іншого боку саме споживання було імпульсом і можливістю для розвитку індустріального виробництва, починаючи ще з первісної общини і феодалізму.

Попит як такої не скорочується, а, навпаки, з часом зростає, змінюється лише спосіб його задоволення. Для розуміння принципів зміни попиту, необхідно вивчити вплив на нього технічного прогресу. Виділяють основні три стадії розвитку виробництва: до індустріальну, індустріальну і постіндустріальну (схема. 1.1)

Таким чином, сьогодні виникає необхідність перегляду структури виробництва, з метою скорочення витрат на кожному етапі створення товару, щоб вироблений продукт відповідав всім вимогам споживача, а в інших випадках навіть передбачав їх очікування. Тільки подібний підхід дозволить прогнозувати подальше зростання компанії, її розвиток, розширення її ринку і збільшення товарообігу, а так само запуску нової продукції.

Актуальним стає не масовий продукт, відтворений багатомільйонними тиражами, а більш індивідуальний, відповідний інтересам вузької групи покупців, що дозволить в подальшому в їх особі знайти постійних споживачів даного виду товару. Вузька спеціалізація допоможе молодій компанії, що розвивається швидше і легше знайти свою нішу вже на існуючому ринку. Так само це буде сприяти скороченню перевиробництва товару, що зменшить витрати на його зберігання і терміни реалізації. Перевиробництво здатне втягнути компанію в безперервну низку зниження цін, для того, щоб хоч якимось чином конвертувати оборотні кошти з пасивних під знову активні.

До інструальний період до XVIII ст.

- переважну роль в економіці займає сільське господарство;
- більша частина населення зайнята землеробством та скотівництвом;
- в усіх сферах діяльності переважна роль ручної праці;
- основною формою організації праці є натуральне господарство;
- нерозвиненість громадського розподілення праці.

Індустріальний період кінець XVIII ст. початок XIX ст.

- переважну роль в економіці відіграє промислове виробництво з масовим використанням технологічних машин і обладнання;
- основна частина працездатного населення зайнята в індустріальних галузях виробництва;
- активізація процесу розподілення громадської праці;
- прискорення темпів урбанізації населення.

Постіндустріальний період середина XX ст.

- переважну роль в економіці займає сфера послуг, в якій зайнята більша частина населення;
- центральне місце в системі виробничих сил займає наука;
- на базі високих технологій освоюється виробництво благ, які раніше не існували у природі;
- масова інформація і автоматизація усіх галузей народного господарства

Відповідно можна виділити основні критерії, спрямовані не тільки на утриманні конкурентоспроможності компанії, але і її розвитку:

- науково-технічний розвиток, який продовжить курс НОТ на модернізацію і впровадження нових технологій у виробничі процеси розробки та створення продукції;

- аналіз зміни потреб сучасного ринку, дослідження тенденцій купівельного попиту. Складання прогнозування та напрямки розвитку майбутнього ринку;

- скорочення витрат, як виробничих, так і щодо реалізації виробленої продукції. Створення можливості перенаповнення виробничих ресурсів згідно зі змінами ринку;

- поліпшення виробленої продукції шляхом вдосконалення її зовнішніх і якісних характеристик, принципів презентації і невербальних аспектів естетичної привабливості.

1.2 Дослідження впливу науково-технічного прогресу на формування художніх ідей мистецтва і дизайну

На сьогоднішній день складно уявити предмети побуту, виконані без певної частки естетики і функціональності. Візуальні комунікації і промислова графіка сьогодні буквально пронизують всі рівні життя суспільства. Теоретичні і практичні концепції дизайну, що сформувалися в перше десятиліття ХХ ст. знайшли сильну підтримку в ХХІ ст. в рамках розвитку нових технологій. Це в першу чергу пов'язано з тим, що в якості професійної проектної діяльності в методичну основу дизайну закладалися як науково-технічні аспекти промислового виробництва, так і художньо-проектні принципи, запозичені з мальовничою практики.

У центрі проблематики перебували питання комплексного художнього рішення створюваного для середовища. Джерелом нових пошуків і концепцій було прагнення до творчого осмислення нових промислових матеріалів і конструкцій.

Таким чином, спираючись на естетику і технологічні розробки лідерів функціоналізму, дизайн ставив собі за мету виробити універсальні принципи сучасного формоутворення в області пластичних мистецтв.

Виникає необхідність сформулювати і встановити відмінні ознаки нової художньої культури, аналогічно тому, як структувалися принципи формоутворення в дизайні на основі механізмів художньої виразності.

Адже саме в період формування технічної естетики стали змінюватися основні підходи «нового» мистецтва щодо традиційного, коли в творах почали зникати образи, зникали ознаки зображення предметів, ілюстрація ідеологій, відображення побуту, явищ життя, і висунулася нова задача - вираження відчуття сил, що розвиваються в психофізіологічних областях людського існування, мислення і сприйняття.

Втім, як і завжди розвиток сучасного мистецтва рухається в напрямку нових наукових досягнень, технологій і знань, оскільки її завданням, як раніше, полягає в створенні естетично-виразних форм, емоційно впливаючи на глядача.

Прогрес в техніці нерозривно пов'язаний з розвитком візуальних засобів і способів інформації. Аналогічно тому, як на початку ХХ ст. поступово напруцьовувався арсенал графічних технологій: книжкова і газетна графіка, реклама, плакат, промислова графіка і, нарешті, система візуальних комунікацій, так само і сьогодні, всі галузі мистецтва отримують підтримку з боку нових технічних можливостей, як комп'ютерних технологій, можливості здійснювати всі етапи проектної діяльності у віртуальному просторі, інтерактивного діалогу з глядачем. Цим, як правило, займаються практикуючі фахівці, які закладають інтелектуально-методичну базу, подібно «першим» дизайнерам, які шукали нові засоби художньої мови в умовах, які зробили традиційні «прикраси» речей і виробів безглуздими і непрактичними, кошти, що відповідають промислового способу створення матеріальних і художніх цінностей.

В результаті поширення комп'ютерних технологій, що дають розширення графічних можливостей, завданням стає генерація нового досвіду відносин між людиною, продуктом і оточенням.

Сучасний художник, не такий гарний ремісник або малювальник, який володіє тим чи іншим матеріалом, скільки проектувальник нового життєвого досвіду, в комунікації між людиною, суспільством, технологічними об'єктами, технологією і природою.

Віртуальна художня діяльність являє собою новий вид творчості, що володіє власними методиками і принципами виразності. Це вимагає окремого роздуми, оскільки моделювання форми, простору і властивостей об'єкта обмежуються передбаченими можливостями програми. Існуючі рамки «уяви віртуального або цифрового », в параметрах якої працює художник, полягають в механічній залежності від програми і можливостей візуальної комунікації з глядачем. У свою чергу це зумовлює безлічі ходів, комбінованих в практиці комп'ютерної творчості.

Адже саме мультимедіа, дизайн, комп'ютерне репродукування і комп'ютерні ігри сьогодні представляють те, що прийнято вважати віртуальним

мистецтвом. Змінюється так само склад жанрів: формуються нові жанрові ракурси мистецтва - комп'ютерні ігри, сайти, віртуальні експозиції і т.п.

З іншого боку мультимедійні проекти є формою експерименту проектувальника з можливостями, наданими віртуальним простором. Так як художник може бути не тільки автором концепції проекту, але і його філософом, сценаристом, оператором, інженером; він також може наповнювати проектний простір унікальними предметами, насичувати його звуками і різноманітними ефектами, що формують естетичну середу, в якій людина покликана розвивати свою духовність.

Не менш важливим стає і сам підхід у проектній віртуальній діяльності, оскільки в даному випадку використовуються безпосередньо інструменти створення віртуального простору, з чого випливає необхідність аналізу і структурування існуючих методик, для розуміння принципів роботи і подальшого розвитку технологій.

Оскільки віртуальну реальність відтворюють властивості матеріального буття: вплив віртуального продукту на органи чуття людини практично повністю ідентично впливу реальних матеріальних об'єктів.

Створюваний технічними засобами світ впливає на людину через його відчуття: зір, слух, нюх і інше.

Віртуальну реальність можна тлумачити як сукупність об'єктів, що моделюються, зміст і форми яких підпорядковані реальності, але розглядаються відокремлено від неї. Фізика всередині самих віртуальних світів може бути як відтвореної, подібно реальній, так, і змінена або доповнена з метою проекту.

Що стосується об'єктів віртуальної реальності, краще щоб вони зберігали свої властивості аналогічно об'єктам матеріальної, для прискорення адаптації користувача при впливі на них.

Оскільки саме віртуальні об'єкти існують як субстанції реального світу і залишаються при цьому актуальними, а не потенційними.

З огляду на розглянуті аспекти віртуальних і мультимедійних напрямків розвитку мистецтва, необхідно відзначити з одного боку розширення

можливостей вирішення проектних завдань, механізмів комунікацій з аудиторією і методів впливу на її психологічне сприйняття.

З іншого боку, в завдання проєктувальника входить навчання необхідним технічним навичкам і розуміння багаторівневості і натхнення втілення віртуального проєкту.

Згідно цілям щодо застосування віртуальних принципів художнього формоутворення щодо науково-методичної основи проєктування костюма, необхідно:

- встановити художні ознаки мультимедійного і віртуального мистецтва;
- визначити межі впливу науково-технічного прогресу на етапи становлення художніх напрямків в ХІХ-ХХІ ст .;
- дослідити методологічні аспекти формування віртуального мистецтва;
- встановити критерії технічного оснащення для вирішення проектних завдань в області дизайну костюма.

1.2 Впровадження методології формоутворення в художнє проєктування колекцій одягу

Ключовою специфікою віртуального і цифрового мистецтва є застосування різних аспектів програмних можливостей комп'ютерних технологій, що в підсумку ототожнює створення твору. Так само можна виділити не тільки віртуальний передпроектний етап створення художнього твору і безпосередньо етап втілення задуму, але і подальшого зберігання роботи з метою демонстрації за допомогою мультимедійних технологій.

Необхідно виділити основні технічні та методологічні параметри нових видів мистецтва для формування віртуального підходу проєктування промислової колекції одягу:

- віртуальне моделювання проектної ситуації;
- застосування інтерактивних і телекомунікаційних засобів зв'язку;
- комп'ютерні технології та графічне програмне забезпечення;

- застосування електронно-обчислювальних можливостей комп'ютерних технологій для аналізу передпроектної ситуації;
- система побудови багаторівневих композицій.

Попередні завдання для проектування одягу в умовах промислового виробництва включали в себе проектування окремих виробів, визначення нинішніх і майбутніх перспектив розвитку комплексу виробів, створення системи

принципу формоутворення, яка задає фази розвитку форми. Впровадили в систему проектування костюма інтереси людини-споживача, його смаки, культуру і погляди. Створили взаємодія з прогресивними культурними тенденціями і актуальними соціальними змінами.

Такий підхід до проектування форми дозволяв будувати вироби на основі вже наявних стандартних вузлів і елементів, знань формоутворення системи і коду розвитку форми з урахуванням фігури образу людини з діапазоном зміни пластики руху, властивостей матеріалів, соціальної установкою суспільства.

У планах модернізації виробництва промислових колекцій одягу важливо відзначити проектно-графічний етап із застосуванням віртуальних технологій. Необхідно підкреслити, що віртуальні технології проектування, як інструмент втілення художнього задуму автора, доступні тільки в рамках, так званого, віртуального простору.

Останнє має ряд властивостей об'єктивно-ідеального буття, так як її функціонування можливе тільки завдяки комп'ютерним системам. У них закони логіки грають першорядну роль. Разом з тим воно має властивості суб'єктивно-ідеального буття, оскільки його параметри можуть змінюватися з волі і бажанням суб'єкта.

Віртуальність встановлюється по відношенню до зумовлює її «основний» реальності або неіснуючі реальності можуть бути вкладені одна в одну.

Таким чином, з'являється можливість вибудувати паралелі між принципами і поняттями в віртуальних і предметно-просторових середовищах, що сприятиме кращому розумінню специфіки проектування костюма із застосуванням інноваційних технологій.

Це пов'язано з тим, що віртуальний простір, в першу чергу базується на візуальному сприйнятті, використовує принципи і прийоми, які запозичені з мальовничою практики.

Можливість вибудовувати паралелі між віртуальним моделюванням і проектуванням костюма в предметно-просторового середовища на теоретичному рівні, дозволить швидше інтегрувати, а так само апробувати використання інноваційних технологій в промислове проектування костюма (схема 1.2).

Проектовані об'єкти повинні вести себе аналогічно матеріальним об'єктам, з властивою їм фізикою. В даному випадку, як і з ескізним проектом, зображуваний об'єкт у віртуальній реальності повинен відповідати за пропорціями, кольором, фактурі і текстурі тканини реальної моделі костюма (або задумом проектувальника), з певним ступенем умовної інтерпретації.

Але завдання полягає не в тому, щоб цілеспрямовано обмежувати віртуальні можливості проектувальника, а наблизити до можливості подальшого втілення задуманого проекту.

Оскільки нові технології дають можливість проектувати складно-композиційні, біонічні і нові конструктивні об'єкти, які можливо будуть випереджати виробничі можливості, але будуть створювати розуміння розвитку подальших модних форм (схема 1.3).

З іншого боку, незважаючи на те, що даний вид синтезує в собі властивості багатьох інших, він продовжує залишатися суб'єктивно-ідеальним. Цей аспект багато в чому може вплинути на кінцевий результат, при роботі з реальними об'єктами і спотворити початкову ідею.

Таким чином, при комп'ютерному проектуванні потрібно вводити поправку на можливості і ресурси виробництва і подальшого виконання проекту в матеріалі.

Сучасні можливості інтерактивних і комунікативних технологій як ніякі інші відповідають твердженням, що дизайн в першу чергу створюється людиною і для людини, вони нероздільно пов'язані один з одним.

Налагодити діалог і розширити участь аудиторії, як у створенні продукції, що виробляється, так і в формуванні загальної концепції компанії.



Схема 1.2 Природа віртуальної реальності

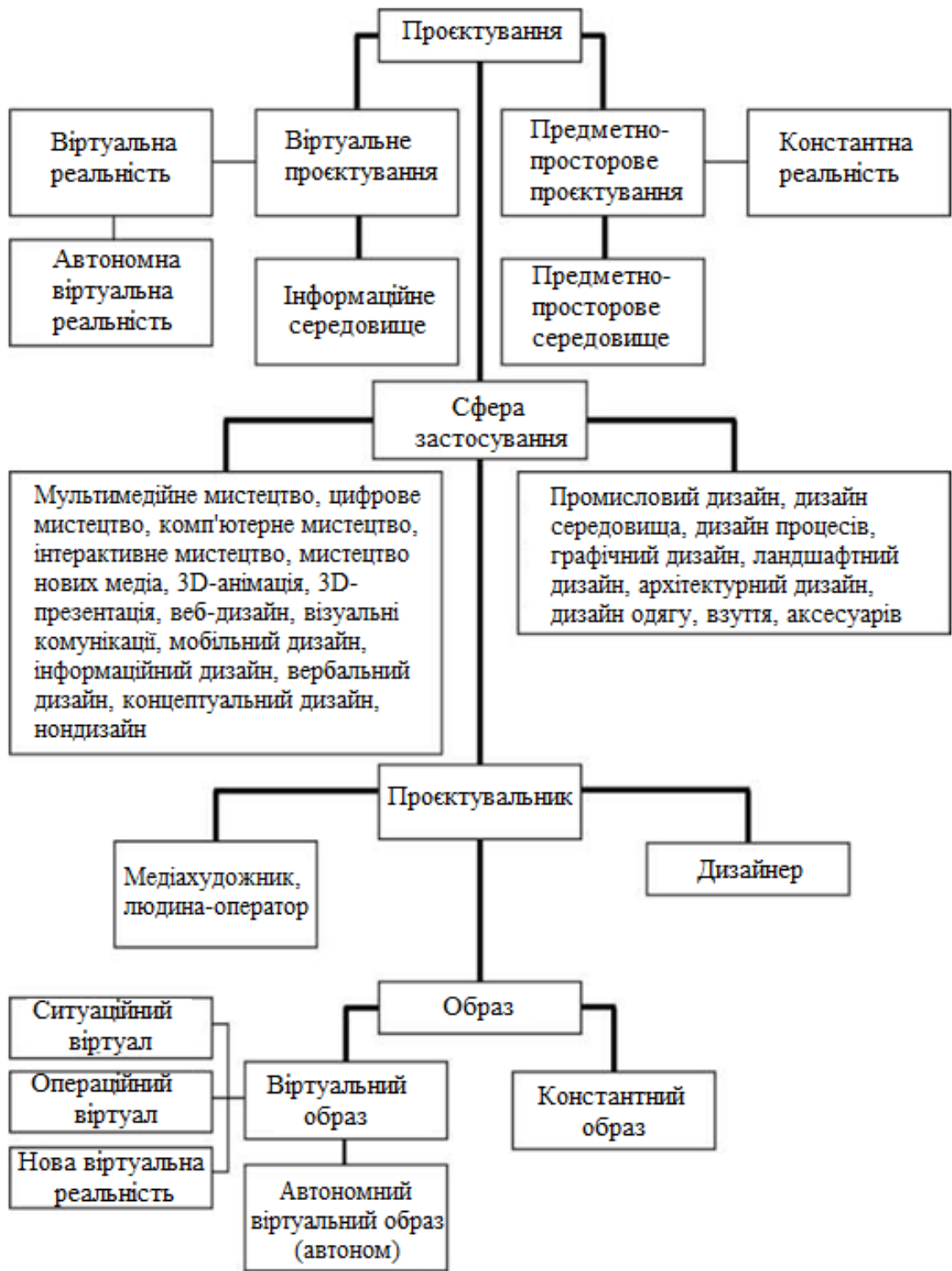


Схема 1.3 Паралелі між віртуальним і предметно-просторовим проектуванням

Подібний вид спілкування наблизить фірму до потенційної аудиторії і дасть можливість для спостереження за їх реакцією на новий товар в режимі реального часу.

За допомогою зворотного зв'язку і голосування можна буде відстежувати затребуваність на кожен одиницю продукції окремо, включаючи варіанти кольорів і малюнків на тканинах.

Подібна можливість дасть виробнику завчасно визначати попит на той чи інший товар, до запуску в масове виробництво, тим самим скоротивши витрати на перевиробництво, нереалізованих залишках і невідповідність продукції актуальності тенденцій ринку.

Так само у компанії з'являється додатковий спосіб аналізу товарообігу, що апелює даними про темпи зростання і спаду продажів.

Зіставивши обидва параметри можна ввести кореляцію на одержування зворотного зв'язку з боку аудиторії з фактичними показниками товарообігу, тим самим скорегувавши дані на наступний сезон.

Подібний підхід дозволить компанії передбачати очікування покупців і випереджати конкурентів.

З'являється унікальний шанс об'єктивного вибору найбільш удачливого дизайнерського проекту з безлічі представлених, як на рівні прийняття індивідуального рішення, так і колективного.

Для здійснення цього завдання необхідна програма, яка за допомогою вступних даних вибирає оптимальне рішення на основі об'єктивних.

Завдяки цьому зокрема з'єднуються в загальне, а загальне розбивається на зокрема, не втрачаючи цілісності, за рахунок продуманої системи, пріоритетами якої є загальнолюдські цінності і гуманістична спрямованість з збереженням динамічної рівноваги або, згідно із законом Вернадського - Бауера, стійкості не рівноваги.

При цьому враховуються багато факторів, що впливають на знаходження оптимального дизайнерського рішення, такі як гармонія, краса, співмірність, колірне рішення, формоутворення, образність, функціональність.

Що стосується комп'ютерного програмного забезпечення для моделювання проектної задачі і безпосередньо формоутворення всередині неї, то на сьогоднішній день є широка палітра технічних і графічних можливостей у вигляді:

- графічних редакторів для роботи з двовимірними растровими зображеннями;
- графічних редакторів для роботи з двовимірними векторними зображеннями;
- графічних редакторів для роботи з тривимірними об'єктами;
- відео редакторів для монтажу і обробки відео матеріалів;
- двовимірні і тривимірні програми для конструювання і моделювання лекал.

З технічної точки зору комп'ютерні програми дозволяють проводити всі проектні етапи, аж до контролю запуску виробництва, в рамках віртуального простору.

Скорочувати тимчасові витрати на узгодження розроблених моделей і колекції в цілому за рахунок інтерактивних технологій та телекомунікаційних засобів зв'язку.

Оскільки удосконалення всіх процесів виробництва, модернізація етапів проектної розробки і налагодження діалогу з аудиторією найбільш близькими для неї засобами комунікації є невід'ємною частиною розвитку конкурентоспроможної і сучасної компанії, необхідно змодельовати можливість інтеграції комп'ютерних технологій на кожній стадії життєвого циклу, що розробляється, виробленого і надалі переданого клієнту предмета одягу.

Всі основні етапи розробки, виробництва і дистрибуції колекції, які можна модернізувати, шляхом впровадження нових технологій, представлені в таблиці 1.1

Можливості технічної та програмної модернізації проектних етапів виробництва колекції

№	Описи проектного етапу
1	2
1.	Етап збору і аналізу інформації із застосуванням інтерактивних технологій для передпроектного дослідження попередніх темпів зростання продажів, загального стану ринку, актуальних напрямків і модних тенденцій.
2.	Принцип систематизації та зберігання інформації оброблених даних на цифрових носіях. Можливість швидкого, зручного і віддаленого доступу до бази даних.
3.	<p>З метою творчого пошуку і визначення концепції колекції дизайнера необхідно оглядати цілісність образного уявлення глибини осягнення проблеми.</p> <p>Емоційно-інтуїтивні і раціональні складові взаємодіють в процесі виникнення задуму, доповнюючи один одного і вирішуючи поставлені завдання.</p> <p>Віртуальні технології в свою чергу дозволяють звертатися до архівних даних в пошуках вирішення аналогічних попередніх завдань і перенесення механізмів вибудовування структури проекту в умови нових цілей, що помітно скоротить час на передпроектний етап.</p>
4.	<p>Віртуальне моделювання проектної завдання включає в себе:</p> <ul style="list-style-type: none"> - установку умов розробляється колекції, включаючи технічні параметри і візуально-естетичне розкриття концепції і розподілу акцентів; - візуально-графічне формоутворення образів колекції із застосуванням методів пропорціональності згідно модним тенденціям; - віртуальне тривимірне моделювання образів колекції та опрацювання технічних і конструктивних вузлів; - конструювання, моделювання і градація лекал із застосуванням САПР
5.	Можливість інтерактивної перевірки і узгодження проектованої завдання на кожному етапі роботи. А так же коригування та внесення змін.
6.	Можливість інтерактивного відстеження якості виготовлення макетів і зразків виробів, контролю запуску виробництва, опрацювання аспектів технологічної збірки.
7.	Презентації колекції в рамках тижня моди може супроводжуватися інтерактивною прямою трансляцією, що в свою чергу збільшить комунікацію з глядачем, дозволить розширити аудиторію і наблизить виконання проектної завдання до візуально-естетичним вимогам мультимедійного мистецтва.
8.	Збільшення географії дистрибуції продукції, що виробляється за рахунок інтернет магазинів. Збільшення показників продажів через інтерактивні канали шляхом поліпшення користувальницького функціоналу сайту.
9.	Збільшення лояльності аудиторії і налагодження каналів зворотного зв'язку із застосуванням інтерактивних технологій та соціальних медіа та мереж.
10.	Збір та підготовку інформації для обробки даних, з метою коригування параметрів асортиментної матриці, аналізу зміни інтересів аудиторії, дослідження модних тенденцій.

Таким чином, можна зробити висновок, що комп'ютерні технології, що включають ресурси віртуального простору та інтерактивних комунікацій не тільки дозволяють поліпшити можливості проектних і виробничих етапів, а й отримати доступ до нових напрямків аналізу сучасного попиту, збору інформації про інтереси потенційної аудиторії. Отримання докладної і різнобічної інформації про клієнтів і ринку в цілому дозволять компанії скласти стратегію розширення як виробленої продукції і лінійок товарів, так і нової аудиторії. Знаходити і усувати тимчасові пастки, критерії погіршення показників продажів, виробничі витрати і, отже, скорочувати зайві витрати.

1.3 Визначення принципів передпроектної оцінки актуальності виробленої продукції під впливом зовнішніх ринкових факторів

На передпроектному етапі промислового виробництва колекції одягу, крім аналізу модних тенденцій і дослідження хронологічного розвитку силуетної форми з внутрішньою структурним наповненням, необхідно враховувати прямий вплив економічної ситуації ринку і інтересів потенційної аудиторії. Все більша кількість споживчих сегментів проявляють інтерес до актуального і модного одягу і взуття. Нинішній споживчий попит дає можливість для додаткових вкладень в виробничі потужності, які підштовхують до розвитку різних напрямків fashion-дизайну.

Сучасний ритм споживання товарів сприяє інтенсивному процесу постійного оновлення асортименту, таким чином, буде доцільно переглянути та удосконалити методики проектування, засновані на статистичному передбаченні безпосереднього попиту клієнтів компанії, з метою планування асортименту, матеріалів, сировини і ресурсів для створення наступних модних форм.

Подібний вид прогнозування дасть можливість екстраполювати тимчасову або просторову послідовність елементів повідомлення, виходячи з минулого, і сформулювати управління, що базується на задоволенні споживчого попиту шляхом виконання цілісної системи маркетингових функцій.

Аналіз, який здійснюється в ході проведення маркетингових досліджень, дозволяє вжити адекватних, сформованих ринковими умовами, управлінських рішень. Ці рішення формують або коригують елементи так званого маркетингу-міх: товарну і асортиментну політику, цінові стратегії, систему збуту і комплекс маркетингових комунікацій або комплекс просування.

Колосальне значення маркетингових досліджень для організації ефективного маркетингового управління підтверджується існуванням великої кількості і популярністю наукових і науково-практичних публікацій на цю тему. У переліку авторів підручників і монографій, які розкривають базові та методологічні аспекти маркетингових досліджень вітчизняні та зарубіжні автори. В статтях, розміщених в різних фахових виданнях маркетингового профілю («Маркетинг», «Маркетинг і маркетингові дослідження», «Практичний маркетинг», «Маркетинг послуг» та ін.), Публікуються результати досліджень, наводяться приклади досвіду проведення маркетингових досліджень для вирішення певних завдань конкретних фірм, організацій, підприємств різних галузей і сфер діяльності.

У публікаціях про маркетингові дослідження знаходимо приклади їх проведення в інтересах великого бізнесу - промислових підприємств і різних мережових структур сервісної сфери (наприклад, в телекомунікації, фінансах, освіті, транспорті). Поширена практика використання маркетингових досліджень для вирішення завдань підприємств середнього і малого бізнесу (наприклад, в таких сферах як фізкультура і спорт , туризм та ін.).

Дослідження в області сервісного маркетингу, узагальнені і найбільш повно представлені в роботах К. Лавлока .

Нерідко предметом аналізу публікацій фахівців є ефективність маркетингових досліджень. Іноді логіку публікації автори вибудовують, розкриваючи різні аспекти організації маркетингових досліджень, а також застосування результатів маркетингових досліджень для формування того чи іншого елемента маркетингу-міх (товарної та асортиментної політики, ціноутворення, системи збуту, маркетингових комунікацій або просування).

Безпосередньо маркетингові дослідження в fashion-індустрії, розкривають різні аспекти прогнозування попиту на одяг, взуття та аксесуари. У дизайні костюма розроблений ряд методологічних основ для аналізу зміни і статистичного передбачення модних форм в костюмі .

Теоретична база маркетингу в індустрії моди і дизайну, що відображає його специфіку, знаходиться в постійному розвитку, слідуючи за громадськими і соціальними змінами суспільства.

Однак до кінця не сформований понятійний апарат, в зв'язку з чим, нерідко авторами публікацій ототожнюються поняття «дизайн» і «маркетинг», «мода» і «дизайн», дизайн-мислення і маркетинг-менеджмент в дизайні.

Виходячи з теоретичних даних не можна ще повною мірою прогнозувати, що впливають з базових структурних параметрів форми зміни стильових напрямків, окремих конструктивних і формоутворюючих вузлів, але можна аналізувати асортиментні параметри колекції, які визначають обов'язкові товарні позиції.

Тим самим дизайнеру-проектувальнику залишається вже в рамках заданої структури колекції визначати актуальну гармонізацію системних параметрів форми, на основі аналізу зміни структури костюма. Встановивши першим етапом складання асортименту колекції, даний підхід дасть можливість спочатку визначити рамки, в яких будуть втілюватися ідеї проектувальника і відображатися модні тенденції. При цьому збережуться необхідні товарні позиції, відповідні попиту сучасного ринку.

Асортимент є невід'ємною частиною будь-якої компанії, що займається торгівлею, незалежно від її структури і специфіки. Важливий ретельний контроль над наявністю кількості товару і його обігом в часі, інакше це може спричинити незворотні витрати ресурсів як оборотні кошти, торговельні та складські площі і час співробітників.

Не дотримання бюджетних рамок, як правило, призводить до надлишку або дефіциту товару в магазині, зниження трафіку клієнтів, падіння виручки, втрати прибутку компанії, неефективного планування товарних запасів.

Важливо розуміти значущість зниження обсягу продажів навіть на 1%, оскільки в даному випадку вступає в силу ефект операційного важеля, коли незначна зміна виручки призводить до набагато більш істотної зміни прибутку. Необхідно відзначити, що для кожної компанії, що займається торгівлею в тій чи іншій галузі свої показники, які допускають певну «ступінь помилки» при складанні асортиментної матриці.

Високі ризики від витрат на масове виробництво товару і збитки від нереалізованих залишків здатні втягнути компанію в безперервну низку зниження цін, для того, щоб конвертувати оборотні кошти з пасивних під знову активні.

Для підтримки купівельного інтересу необхідно щоб не тільки колекція моделей відповідала актуальним тенденціям, але і її асортимент був здатний максимально охопити всі запити в одязі у своїй аудиторії.

Складання асортименту товару необхідно здійснювати ще на етапі передпроектної підготовки. Інформація про склад асортименту повинна будуватися на даних про продажі за попередні сезони і на її основі розроблятися колекція, в якій буде розкриватися задум дизайнера, і відбиватися модні тенденції.

Тільки таким чином можна прогнозувати стабільне зростання продажів при виробництві товару масового споживання.

Основою формування ефективного асортименту є вивчення попиту на асортиментні позиції, яке може здійснюватися методом наближень.

Для збору інформації, перш за все можна використовувати власні ресурси і інформацію від покупців, постачальників, відліки і результати досліджень.

Деякі дані можна запросити у виробників продукції, вони так само можуть надати аналітичний огляд ринку і тенденцій .

В рамках асортиментного аналізу доцільно застосувати методи вивчення попиту, представлені в таблиці 1.2.

Методи збору інформації про затребуваність представленого асортименту товару

№	Опис методу збору інформації про затребуваність асортименту товару
1	2
1.	Оперативний метод, заснований на обліку щоденної реалізації продукції за кількістю, сумі, структурі асортименту. На підставі даного методу доцільно побудувати графік, що відображає, динаміку попиту на асортиментні позиції по часу, наприклад, по днях тижня [70].
2.	«Журнал незадоволеного попиту», в якому фіксуються заявки споживачів на відсутні в асортименті магазину товари. Кожна позиція повинна розглядатися як потенційна одиниця асортиментного портфеля [70].
3.	Опитування існуючих і потенційних покупців. Спілкування з відвідувачами магазину. Налагодження інтерактивного діалогу з клієнтами компанії за допомогою соціальних мереж, корпоративного сайту, інтернет магазину.

Для товарного наповнення, необхідно скласти асортиментну матрицю і асортиментний мінімум товарної продукції, в яку буде входити повний перелік всіх товарних позицій, затверджених для продажу в конкретному магазині на певний період часу з урахуванням вимог асортиментної політики вашої компанії і особливостей формату і розташування магазину.

У звіт аналізу темпу зростання або спаду продажів по кожній категорії товару можна включати різну інформацію про характеристики самого товару, що дозволить максимально ефективно налаштувати асортиментну матрицю, з можливістю передбачення подальших потреб своїх клієнтів.

Формування ефективної асортиментної матриці так само може складатися з безпосереднього спілкування з клієнтами, що в свою чергу дозволить прогнозувати майбутні напрямки розширення асортименту, на основі загальних тенденцій зміни ринку.

Можливо, контактування зі своєю аудиторією допоможе виявити відсутні категорії товарів або послуг, які в повній мірі зможуть доповнити якість обслуговування покупців.

Таким чином, можна зробити висновок, що безпосередня оцінка траєкторії руху продуктів по матриці, дозволить прогнозувати подальше становище товару в асортименті та розробити програму, спрямовану на усунення несприятливих тенденцій.

Більш того, даний вид аналізу дозволить збалансувати асортимент компанії, визначити потенціал поточного асортиментного портфеля і розробити стратегії роботи з ним. Ідеальний варіант продуктового портфеля - це продукти, що приносять фінансовий прибуток, і продукти, що знаходяться на стадії впровадження і зростання.

Для того що б зрозуміти існуючі положення принципів формування асортиментних матриць в колекціях одягу необхідно провести їх аналіз за різними рівнями продукції. Дослідження повинно включати в себе:

- виявлення структури асортиментної матриці комерційно «успішних» колекцій одягу;
- дослідження хронологічної зміни структури і складу асортиментної матриці;
- розгляд механізмів формування асортиментних матриць і їх наповнення товарними позиціями;
- складання принципів проектування колекції на основі структури асортиментної матриці.

1.4 Розробка методики комплексного дослідження віртуальної комбінаторики колекцій одягу

Для знаходження принципів побудови композиції колекції і механізмів гармонійного розкриття теми, а так же методів формування її асортиментної структури необхідно комплексне дослідження, що включає в себе методи якісної і кількісної оцінки.

Схема збору інформації, що базується на об'єднанні даних методів дослідження, включаючи історичний аналіз, в найбільшій мірі здатна дати об'єктивну оцінку ситуації, що склалася в сфері дизайну костюма. Подібні дослідження будуються таким чином:

- встановлення критеріїв порівнянності досліджуваних об'єктів;
- хронологічна систематизація та періодизація критеріїв на основі статистичного аналізу;

- складання типових схем на основі визначення і зіставлення загальних критеріїв і принципів.

В основі кількісного методу дослідження лежать математичні та статистичні моделі, які дозволяють мати точні числові значення досліджуваних показників. На основі отриманих результатів можна розраховувати частоту виникнення різних схем композиційної побудови колекцій і прогнозувати подальші зміни в принципах гармонізації елементів проектування.

Так само на основі кількісного методу дослідження необхідно вивчити пропорції існуючих асортиментних структур і їх механізми трансформації в часі.

Якісні дослідження в свою чергу посприяють розумінню принципів функціонування художніх невербальних прийомів виразності, поясненню їх взаємодії з технічними вимогами до колекції.

Інтерпретація отриманих емпіричних даних є джерелом формування гіпотез і продуктивних ідей.

В даному підході широко використовуються неструктуровані і недирективні способи задавати питання, які допомагають розкрити мотиви і установки внутрішніх взаємозв'язків.

Стратегія яка об'єднує дослідження полягає в тому, що стратегія вивчення проекту будується від окремих випадків до виявлення його статистичного поширення.

Перша частина дослідження була спрямована на пошук ознак об'єкта, вивчення їх своєрідності, побудови загальної картини інтерпретації смислів і побудови гіпотези відносного характеру функціонування віртуального композиційного проектування.

Далі для перевірки побудованої гіпотези іде смислова інтерпретація результатів у вигляді хронологічного аналізу прийомів гармонізації фрагментів колекції, які дозволяють побудувати розширений метод віртуального комбінаторного проектування промислової колекції одягу.

Таким чином, сформульований наступний комплекс завдань дослідження:

1. Провести дослідження механізмів формування асортиментних матриць в промислових колекціях одягу.

1.1. Скласти методологічну основу аналізу асортименту колекції для формування базової структури товарних позицій нової проекрованої завдання.

2. Провести попереднє дослідження присутності гармонійних принципів взаємодії міжелементних зв'язків всередині художньої структури колекції одягу.

2.1 Провести перевірку висунутих гіпотез.

2.2 Провести історичний аналіз методами математичної статистики.

2.3 Провести зіставлення отриманих даних з результатами відомих досліджень.

3. Скласти комбінаторну програму проектування на основі загальних результатів дослідження (схема 1.4).

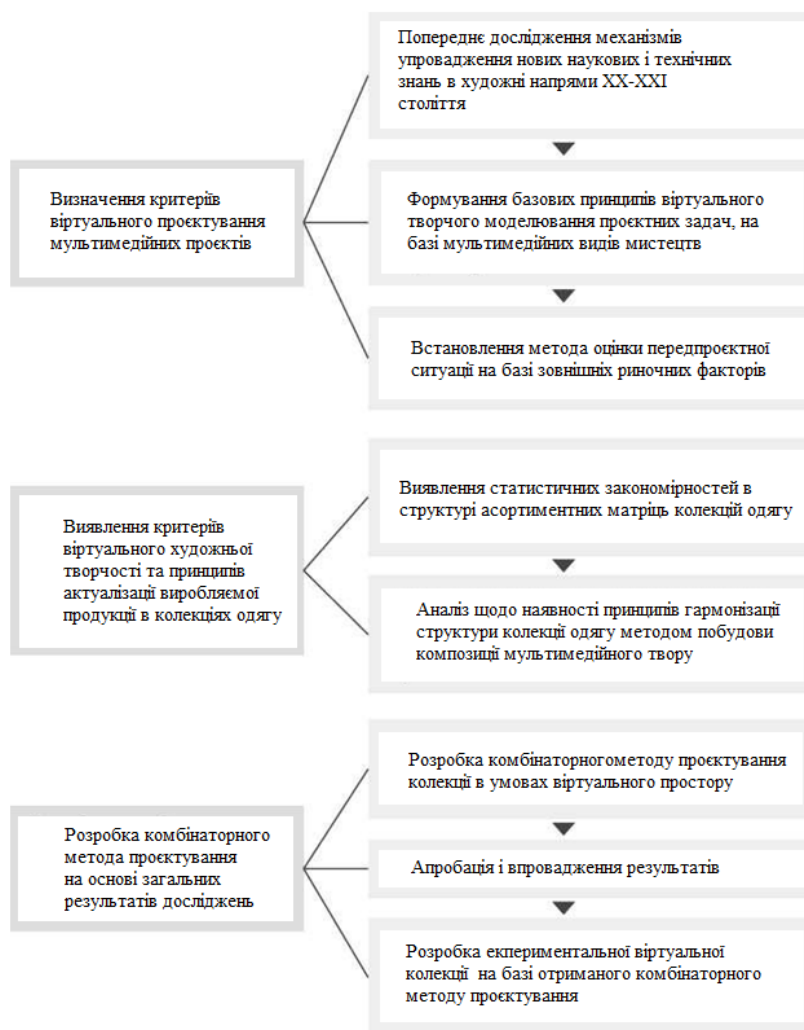


Схема 1.4 Комплекс завдань дослідження

ВИСНОВКИ ПО ПЕРШОМУ РОЗДІЛУ

1. В результаті аналізу функціонування сучасного ринку постіндустріального періоду встановлено:

- судження про ступінь модернізації конкурентоспроможного виробництва, які включають в себе показники раціоналізації значення кількості корисного результату до кількості витрачених витрат;

- якість системного підходу до вирішення проектних завдань;

- готовність до індивідуалізації продукції, що виробляється в сторону вузьконаправленої аудиторії;

- критерії модернізації компанії, як на технічному і програмному рівні, так і на рівні організації праці.

2. В ході дослідження нової художньої культури були виявлені ознаки впливу науково-технічного прогресу на її формування. Визначено напрямки розвитку сучасних естетичних форм виразності і засоби їх візуалізації в умовно встановленому просторі віртуальної реальності.

3. В основі вивчення інтерактивних і комп'ютерних технологій, визначена роль сучасного художника, що працює в умовах віртуального простору, а так само можливості створення нового рівня діалогу між проектувальником і аудиторією.

4. З метою виявлення механізмів впровадження методологічних і технічних основ віртуального формоутворення в процес художнього проектування промислових колекцій одягу проведено дослідження можливостей і сучасних цифрових технологій, а також збудовані паралелі між термінологічними поняттями віртуального і предметно-просторового оточення. Складено палітра технічних і графічних можливостей для проектувальника, яка спрямована на удосконалення виробничих процесів, аналіз сучасного попиту, збір інформації та налагодження діалогу з аудиторією, складання стратегії розширення лінійок продукції, що виробляється і каналів дистрибуції через інтерактивні механізми продажів.

5. В результаті аналізу основних існуючих критеріїв оцінки передпроектної ситуації з метою актуалізації виробленої продукції запропонований підхід до визначення затребуваності розробляється товар основи статистичного передбачення з метою подальшого формування ефективного асортименту. Виявлено необхідність розробки методики впровадження механізмів формування асортиментної матриці на етапі віртуального моделювання проектної колекції одягу.

6. З метою складання віртуального комбінаторного методу проектування різноманітних колекцій одягу розроблений алгоритм подальшого дослідження механізмів комп'ютерного проектування в дизайні костюма, відповідного затребуваності попиту сучасного ринку і художньої актуальності у виборі технічних і естетичних засобів виразності для творчої інтерпретації задуму автора.

РОЗДІЛ 2.

РОЗРОБКА МЕТОДИКИ ВІРТУАЛЬНОГО БУДУВАННЯ АСОРТИМЕНТНОЇ СТРУКТУРИ ПРОМИСЛОВОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ

2.1 Вибір критеріїв проведення експерименту по дослідженню механізмів формування асортиментної матриці в колекції одягу

В основу механізмів формування асортиментної матриці в проектуванні костюма покладено методи статистичного аналізу промислових колекцій одягу, а так само прийоми структурування асортименту, що використовуються в маркетинговому дослідженні ефективності заповнення товаром торгової площі. Експеримент проведено з метою виявлення закономірностей формування асортиментної матриці в колекції одягу.

Об'єктом дослідження є фотоматеріал промислових осінньо-зимових колекцій жіночого одягу рівня Prêt-a-Porte, представлених на загальнодоступному електронному ресурсі . Дослідження проводилося по маркам різних країн Європи і Америки: Франція (Balmain, Lanvin, Carven, Erdem, Givenchy), Італія (Costume National, Bottega Veneta, Prada, Miu Miu, Marni), Бельгія (Acne, Dries van Noten, Raf Simons) , Англія (Stella McCartney, Victoria Beckham, Burberry Prorsum, Top Shop), Америка (Alexander Wang, Carolina Herrera, Marc Jacobs, Michael Kors, Rag & Bone) .

Для складання репрезентативної вибірки проаналізовані колекції одягу з 2002 по 2018 рр. включно. За кожен рік розглянуто від 15 до 20 колекцій, таким чином, в цілому за досліджуваний період переглянуто, проміряно і зафіксовано понад 7800 зображень.

Для поставленої мети розмір вибірки, визначеної в рамках обраного кластера можна вважати достатнім. Обробка отриманих даних проводилася методами математичної статистики.

Дослідження механізмів формування асортиментної матриці в колекції одягу представляє інтерес як для аналізу збільшення обсягів продажів, шляхом складання максимально повних комплектів одягу, які відповідають запитам

певної аудиторії, так і для проектування колекції, в якості базисної структури, яка складається на основі даних про продажі попередніх колекцій. Даних підхід дозволить свідомо розробляти комерційно успішні колекції, які будуть відповідати актуальності модних тенденцій і утримувати постійних покупців. Розглянута в якості прикладу асортиментна матриця повсякденного жіночого одягу, дозволить в подальшому поширити методику на всі сегменти одягу, включаючи стильові напрями і вікові групи.

2.2 Встановлення механізмів формування асортиментних матриць в промислових колекціях одягу

Систематизація даних, отриманих в ході експерименту, включала в себе виявлення основних асортиментних груп і складання карти їх пропорційного співвідношення в рамках кожної колекції.

Для складання повної структури асортиментної матриці необхідно скласти товарний класифікатор за чотирма рівнями (схема. 2.1).

- На першому рівні класифікатора, в залежності від формату магазину, можуть перебувати продовольчі товари і непродовольчі товари або одяг і взуття, в поданні покупця об'єднано загальним функціональним призначенням. В даному випадку поділ категорій одягу йдуть за гендерною та віковою відмінністю

- На другому рівні - товарна група. Як правило, в магазині будь-якого формату цей рівень присутній і часто є вищим рівнем, нижче якого вже йде товарна категорія. Поділ відбувається за призначенням одягу або стильової спрямованості.

Зустрічаються приклади, коли в рамках однієї колекції можуть бути об'єднані кілька стильових напрямків.

- На третьому рівні - товарна категорія. Це сукупність товарів, які покупець сприймає як подібні між собою, або товарів, об'єднаних спільним використанням

- На четвертому рівні - товарний осередок, який включає в себе опис однієї товарної позиції. Цей осередок доповнюється інформацією про кількість даної позиції в різних колірних і дизайнерських рішеннях.

Оскільки, як правило, чоловічі та жіночі колекції одягу, в більшості випадків, демонструються окремо, а так само в рамках одного бренду можуть поєднуватися тільки кілька близьких стильових напрямків, то для аналізу було доцільно вибрати повсякденний жіночий одяг.

Таким чином, перші два рівня товарного класифікатора не розглядалися. Дослідження проводилося по товарних категоріях і товарних осередкам. Чоловічі, дитячі колекції, а так само різні стильові напрями можуть бути досліджені аналогічно.

Аналіз асортиментної матриці на рівні товарних категорій показав наступні закономірності: основний пріоритет різноманітності моделей віддається плечовому одязу, діапазон коливань 44,8 - 62,2%.

В першу чергу, це пов'язано з сезонним чинником, з огляду на багатощаровість убрань.

По-друге зросла тенденція переходу спортивних моделей, таких як пуховики, спортивні куртки, світшоти в повсякденний одяг. Поясний одяг займає 17,8-26,2%, аксесуари - 5,9-17,7%, сумки - 3,5-14,3%, взуття - 11,8-17,3% (рис. 2.1).

Середні коливання в різні роки між значеннями становить близько 10%. Особливо сильні коливання помітні в категоріях аксесуари і сумки, це в свою чергу пов'язано з тим, що даний вид продукції не так сильно схильний до сезонності, як інші.

Це дає можливість пробувати подовжувати період продажів, за рахунок перенесення товару з сезону в сезон, без втрати актуальності попиту. Тим самим падає ризик надвиробництва і збільшення нереалізованих залишків. На підставі даних від загального обороту, можна приймати рішення щодо збільшення або зменшення виробництва товару, несхильного сезонності, якщо є необхідність скоротити виробництво інших сезонних позицій на наступний сезон, таким чином, зберігши загальну кількість продукції.

Товарні осередки плечової групи розділені на верхній одяг, жакети, трикотаж, блузи, топи, сукні, комбінезони (рис 2.2).

Основними групами виступають трикотаж 14,8-25,1%, топи і блузи 26,3-41,1%, це пов'язано з універсальністю носіння і демісезонністю даної продукції. Як у випадку з аксесуарами і сумками, можна не побоюватися перевиробництва і нереалізованих залишків.

Залишається важливим тільки надмірна актуальність і модність кожної моделі зокрема, які можуть перешкоджати попиту товару в наступному сезоні.

У свою чергу самі неоднорідні показники у категорії сукні 7,5-19,8%, це пов'язано з періодично зростаючим поптом на даний вид продукції, проте необхідно відзначити 7% мінімальну стабільну присутність на ринку. Стабільність так само показує верхній одяг 11,8-17,9%, яка повинна обов'язково перебувати в магазині певній кількості, згідно сезону.

Жакети навпаки сильно схильні до змін в кількості асортименту, це пов'язано зі зростанням або спадом модною актуальністю на даний вид продукції, який складає 5,1-12,8%. Наймінімальнішу позицію займають комбінезони 0,5-5,7%.

Виявлено закономірність зворотної пропорційності між комбінезонами і сукнями, яка становить, близько 0,98% зміни в одну або іншу сторону.

Товарні осередку поясної групи розділені на штани 30,1-44,2%, джинси 17,6-23,1%, шорти 0,8-7,3%, спідниці 17,2-34,9%, легінси 4,7 -12,8%. (Рис. 2.3) Важливо відзначити, що на сьогоднішній день спідниці в цілому займають не більше однієї чверті від усієї поясної групи товарів.

Це пов'язано з тим, що з моменту запозичення брюк з чоловічої моди, розширилося саме кількість моделей джинсами, спортивними штанами і легінсами.

Так само має сенс відокремлено розглядати категорію джинсів, які за свою історію міцно зайняли окрему нішу в повсякденному одязі, з огляду на той факт, що багато компаній будують свою концепцію повністю на джинсовому одязі. Окрему увагу слід приділити зростаючій популярності спортивних моделей брюк і легінси.

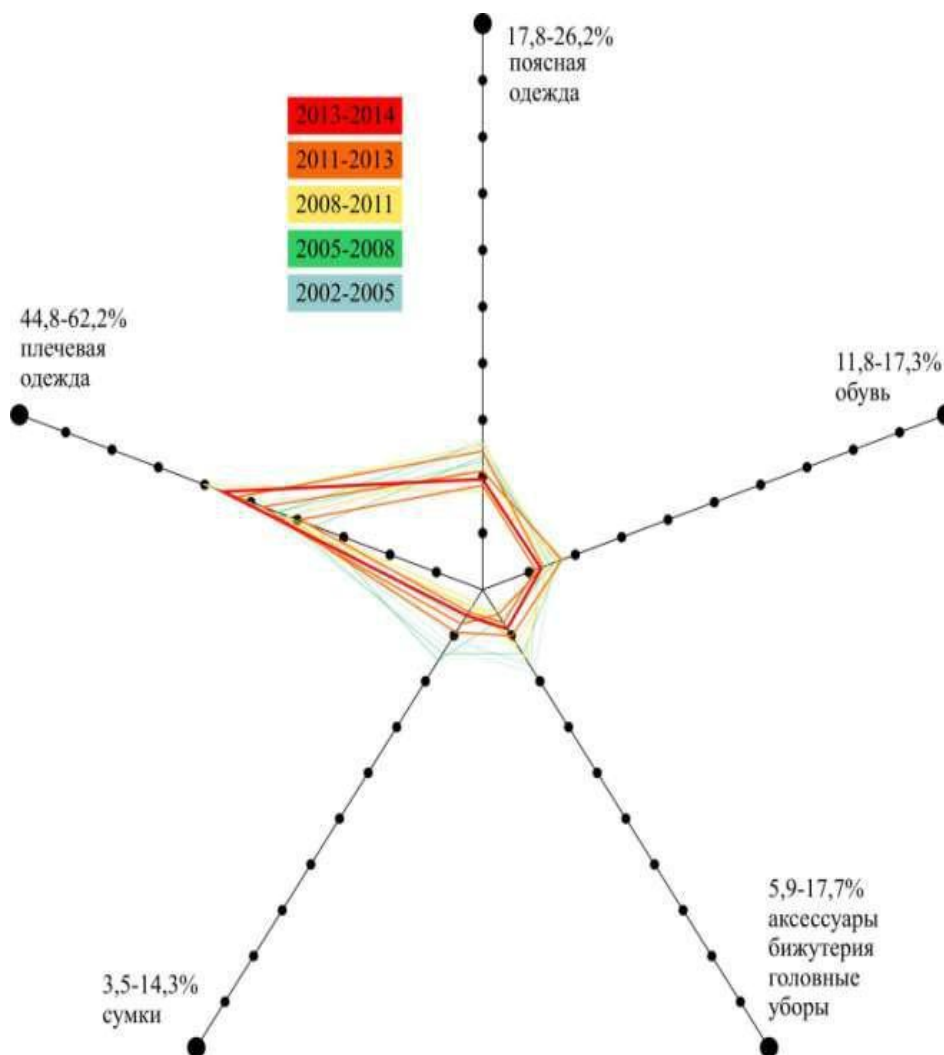


Рис.2.1 Розподіл товарних категорій в жіночому повсякденному одязі осінньо-зимових сезонів

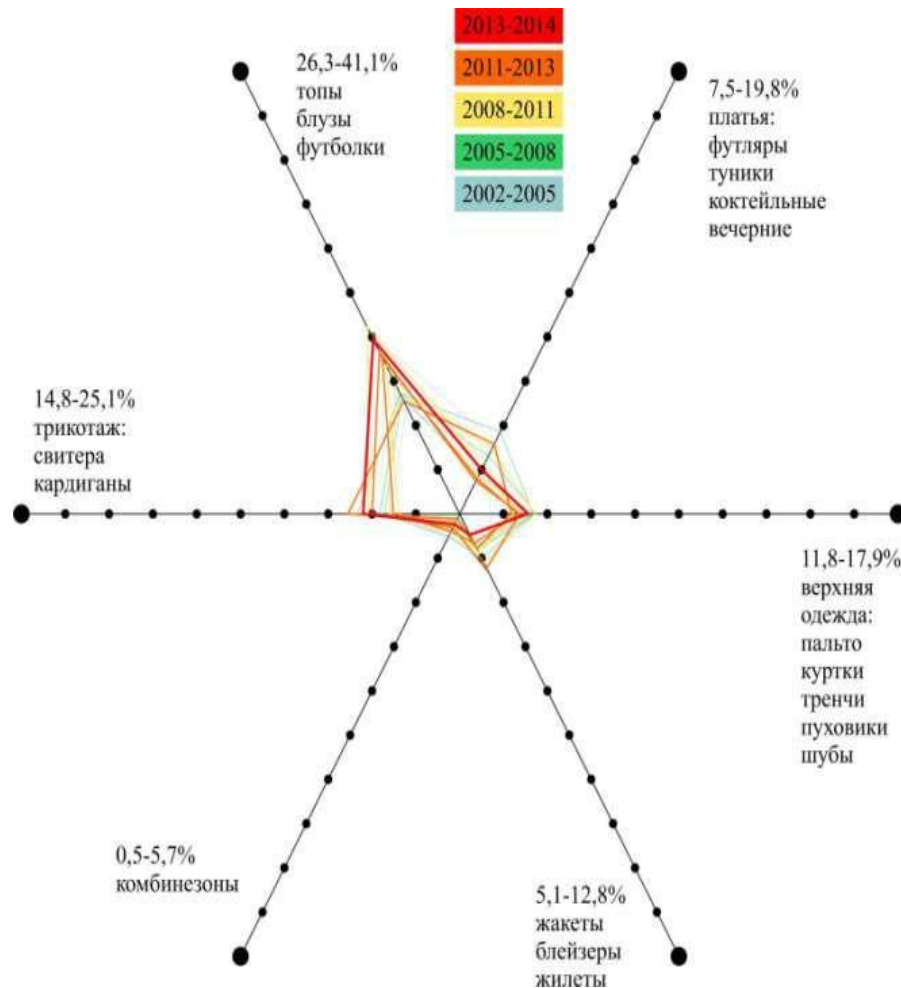


Рис.2.2 Розподіл товарних осередків категорій плечової групи одягу

Товарні осередки взуттєвої групи розділені на чоботи 9,2-18%, напівчоботи 5,4-13,9%, черевики 8,7-20,1%, туфлі човники на підборах 13,5-22%, босоніжки 7,9-18,3%, класичні чоловічі туфлі 5,5-13,8%, мокасини 2-6,6%, балетки 12,3-16,4%, сандалі 0,2-1,1%, кеди 8,9-17,1%, кросівки 0,8-9,7% (рис. 2.4).

Незважаючи на те, що досліджувалися тільки зимові колекції, лише 4 моделі з 11 мали яскраво виражений сезонний характер. Решта моделей можна віднести або до демісезонним, або до річним.

Таким чином, можна зробити висновок, що зимові колекції взуття в середньому повинні заміщатися на 47,3% сезонними моделями, від загальної кількості виробленої продукції.

У свою чергу це робить категорію взуття комерційно вигідним товаром, оскільки незалежно від моделей і сезону, її можна реалізовувати цілий рік.

Товарні осередки сумочної групи розділені на класичні жіночі сумки через плече 20,2-34,5%, великі сумки і сумки мішок 28,9-40,1%, сумки портфель 17,5-28,4%, рюкзаки 5,6- 14,5%, клатчі 4,8-11,9% (рис. 2.5). Поділ за моделями досить пропорційне і сильних змін не потребує. Як було описано вище, це пов'язано з затребуваністю даної продукції цілий рік.

Поділ товарних осередків в аксесуарній групі може сильно змінюватися в залежності від сезону і модних тенденцій. Були виявлені сильні зміни в кількості моделей в категоріях ремені, рукавички та біжутерія.

В цілому основна перевага завжди приділяється шарфам і хусткам 42,7-54,6%, так само біжутерії 8,9-18,7% і головних уборів 12,8-21,3%. Решта 10% ділять між собою ремені 4,9-9,7%, рукавички 2,2-8,7%, гаманці 1,8 7,9%, окуляри 2,4-5,9%, парасолі 0,7 -4,2% (рис. 2.6).

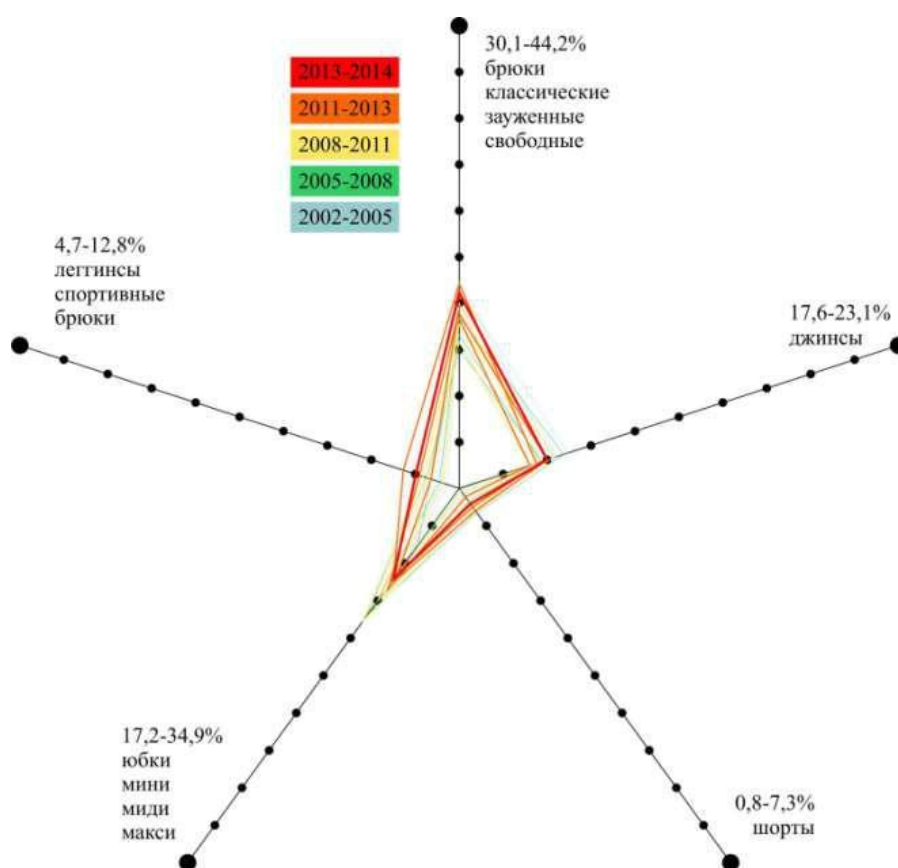


Рис. 2.3 Розподіл товарних осередків категорій поясної групи одягу

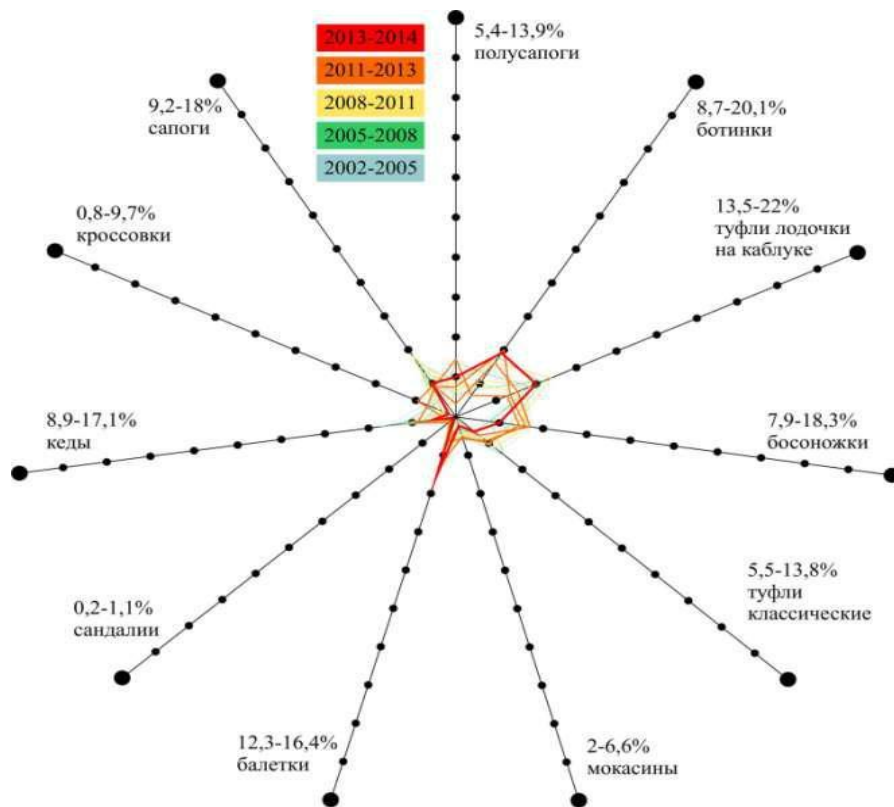


Рис.2.4 Розподіл товарних осередків категорій взуттєвої групи

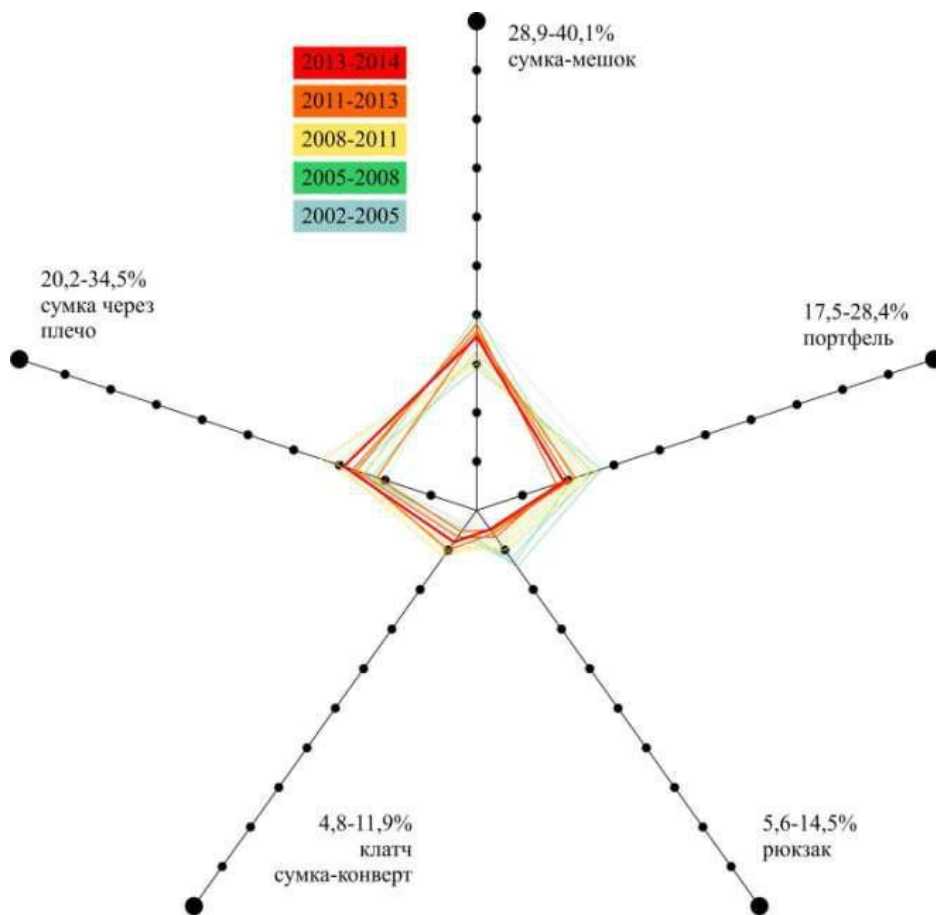


Рис.2.5 Розподіл товарних осередків категорій сумочної групи

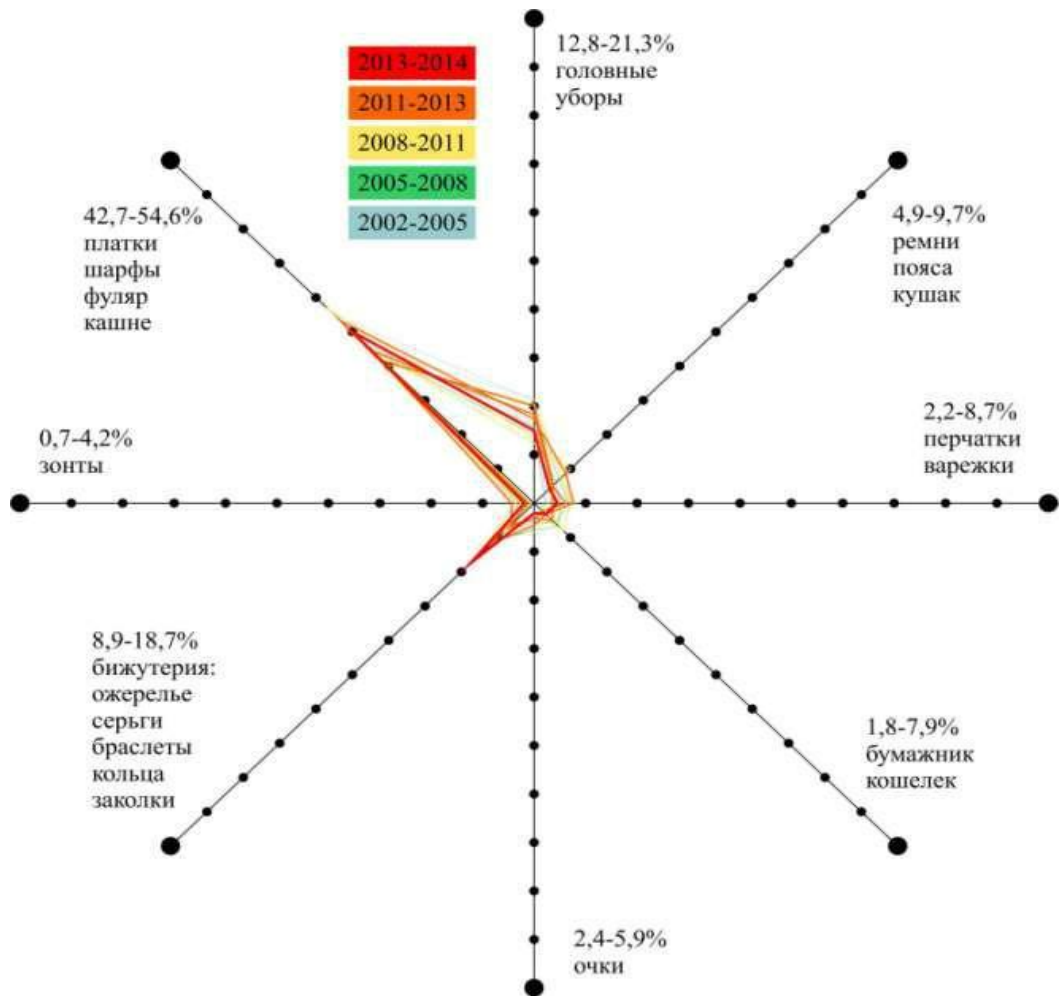


Рис.2.6 Розподіл товарних осередків категорій аксесуарів

Аналіз механізмів формування асортиментної матриці показав, що сезонні вимоги, які пред'являють до зимового одягу, не стосуються всіх груп товарів, а попит на деякі позиції зберігається цілий рік.

Так само виявлено, що за рахунок таких категорій, як сумки, аксесуари та взуття можна компенсувати сумарна кількість виробленої продукції, якщо попит на інші групи товарів став падати, тим самим зберігши загальний оборот [69].

Можна зробити висновок, що правильно підібраний асортимент товару і контроль над ним, незалежно від структури і торгової специфіки, здатний забезпечити стабільне зростання продажів, враховувати сезонні коливання і зовнішньоекономічні зміни.

Для складання асортиментної матриці більш нішевих категорій товарів можна проводити розподіл так само за фасонами, довжині виробів, квітам, наявності орнаментів, типам тканин і т.д.

Доцільність поділ товарів на додаткові підкатегорії виправдана, якщо це дозволяє відстежувати попит покупців, наявність необхідного мінімуму товарів, зміни загальностилевої тенденції.

Асортиментна матриця не повинна включати в себе параметри поділу по художньо-графічної складової колекції.

Цей поділ можливо тільки при наявності одночасно кількох колекцій в асортименті магазину.

2.3 Складання методики віртуальної побудови асортиментної структури промислової колекції одягу та її впровадження в систему проектування костюма

Завданням розділу є розробка алгоритму формування асортиментної матриці при розробці колекції одягу.

Для вирішення даного завдання були складені відповідні проектувальні таблиці.

Для їх складання використовувалися дані, отримані в ході дослідження механізмів формування асортиментних матриць.

Асортиментна структура колекції включає в себе аналіз даних про продажі останніх чотирьох колекцій, ході якого виявляються постійні товарні позиції, високо затребувані позиції в останньому сезоні, низько затребувані або неактуальні позиції.

Основне завдання - розбивка асортименту на групи за ступенем впливу на загальний результат.

Як правило, в якості принципів угруповання використовується величина виручки, одержуваної від конкретної асортиментної групи на тлі загального обсягу продажів.

В результаті аналізу можна буде зробити ранжування товарів.

Визначити моделі, які необхідно жорстко контролювати, так як вони забезпечують більшу частку в загальному обсязі продажів і забезпечують високу прибутковість.

Контроль над наступними групами товарів, чий прибуток нижче, може бути поточним або проводитися періодично.

Важливо відзначити, що подібний аналіз повинен проводитися постійно перед розробкою кожної колекції.

Це дозволить визначити постійно необхідні споживачам асортиментні позиції і не виключити їх з асортиментного портфеля.

Часто буває що товар, який несе на собі невелику частку продажів, але продається зі стабільною періодичністю, затребуваний в сукупності з будь-якої іншою продукцією.

Так само можливо, якщо виключити даний вид товару з асортименту, то це може привести до того, що через певний час, що залишився товар розподілиться по тим же правилом («20/80»), але загальний результат діяльності підприємства може знизитися на 50%.

Так само для складання асортиментної структури колекції необхідно визначити обсяг розробляються моделей щодо загального обсягу всіх товарних позицій і окремо всередині кожної товарної групи (табл. 2.1).

При роботі з таблицею використовувалися усереднені дані, отримані в ході дослідження механізмів формування асортиментних матриць.

У розрахунку необхідної кількості асортименту можна використовувати як числові значення, так і відсотки.

Останній дозволяє легше пропорційну вати асортиментну структуру на будь-який обсяг колекції, що в свою чергу сприятиме гармонізації сумісності товарних одиниць між собою, незалежно від поставлених завданнях перед дизайнером.

Асортиментна структура (рис. 2.7) об'єднує всі товарні категорії, зі збереженням їх пропорцій і дозволяє розподілити в рамках колекції.

В даному випадку при складанні таблиці так само застосовувався процентний розрахунок асортименту.

В якості середнього обсягу колекції використовувалося 40 одиниць, подібне кількість моделей було визначено дослідним шляхом в ході дослідження.

Основою асортиментної структури є товарні осередки, які можуть самостійно або мінімальною кількістю заповнити один образ.

Подібними товарними позиціями, як правило, є сукні та комбінезони, так само іноді виступають трикотажні вироби у вигляді великих светрів або кардиганов, які представляють собою швидше різновиди сукні.

У другу чергу товарні позиції плечовий і поясний групи, які при мінімальній комбінації можуть скласти завершений образ.

Найчастіше сюди повністю входить вся поясна група і легкий асортимент плечової: топи, блузи, футболки, светри.

Зустрічаються виключення у вигляді жакетів, курток або пальто, коли носіння мається на увазі безпосередньо на тіло, в більшості випадків ці види є авторською задумкою.

Оптимальною кількістю необхідних моделей для розробки в сумочних, аксесуарних і взуттєвих товарних групах рекомендується зберегти відповідно показниками про продажі.

Збільшення або зменшення кількості моделей продукції визначається індивідуально виробником, в залежності від стратегічних планів з розширення точок реалізації, виробничих потужностей або зміни цінової політики в майбутньому.

Пропорційний розподіл моделей сумок, аксесуарів і взуття між образами в колекції можна здійснювати за параметрами даних товарних груп.

Таким чином, асортиментна структура колекції дозволить визначити необхідні параметри, які ляжуть в основу проєктованих завдань.

Це буде свого роду каркасом, на який згодом необхідно буде накласти модні пропорції, стилеутворюючі елементи і творчий задум автора, таблиця 2.1

Таблиця 2.1.

Процентний розрахунок даних асортиментної структури на основі аналізу результатів продажів

Найменування	Доля від об'єму всієї партії	Доля від об'єму товарної групи
1	2	3
товарні категорії		
плечевий одяг	40%	
поясний одяг	24%	
взуття	14%	
сумки	10%	
аксесуари	12%	
товарні осередки категорії плечової групи одягу		
верхній одяг	6,4%	16%
жакети	3,4%	8,5%
комбінізони	1,2%	3%
трикотаж	8,6%	21,5%
топи	13,6%	34%
сукні	6,8%	17%
товарні осередки категорії поясної групи одягу		
брюки	9,6%	40%
джинси	4,9%	20,5%
шорти	0,96%	4%
спідниці	6,24%	26%
легінци	2,04%	8,5%
товарні осередки категорії групи взуття		
чоботи	1,47%	10,5%
получоботи	0,91%	6,5%
черевики	1,54%	11%
туфлі "лодочки"	2,03%	14,5%
босоніжки	1,26%	9%
босоніжки	1,54%	11%
туфлі	0,91%	6,5%
мокасіни	0,35%	2,5%
балетки	1,61%	11,5%
сандали	0,07%	0,5%
кеди	1,47%	10,5%
кросівки	0,98%	7%
товарні очеретки категорії групи сумок		
сумка-мішок	3,55%	35,5%
портфель	2,1%	21%
рюкзак	1%	10%
клатч	0,7%	7%
сумка на плече	2,65%	26,5%

1	2	3
товарні осередки категорії групи аксесуарів		
головні убори	16%	1,92%
ремені	7,5%	0,9%
рукавички	4%	0,48%
гаманці	3%	0,36%
окуляри	4,5%	0,54%
біжутерія	14%	1,68%
парасольки	2%	0,24%
хустини	49%	5,88%

Товарні осередки категорій плевой групи одягу

Товарні осередки категорій групи аксесуарів

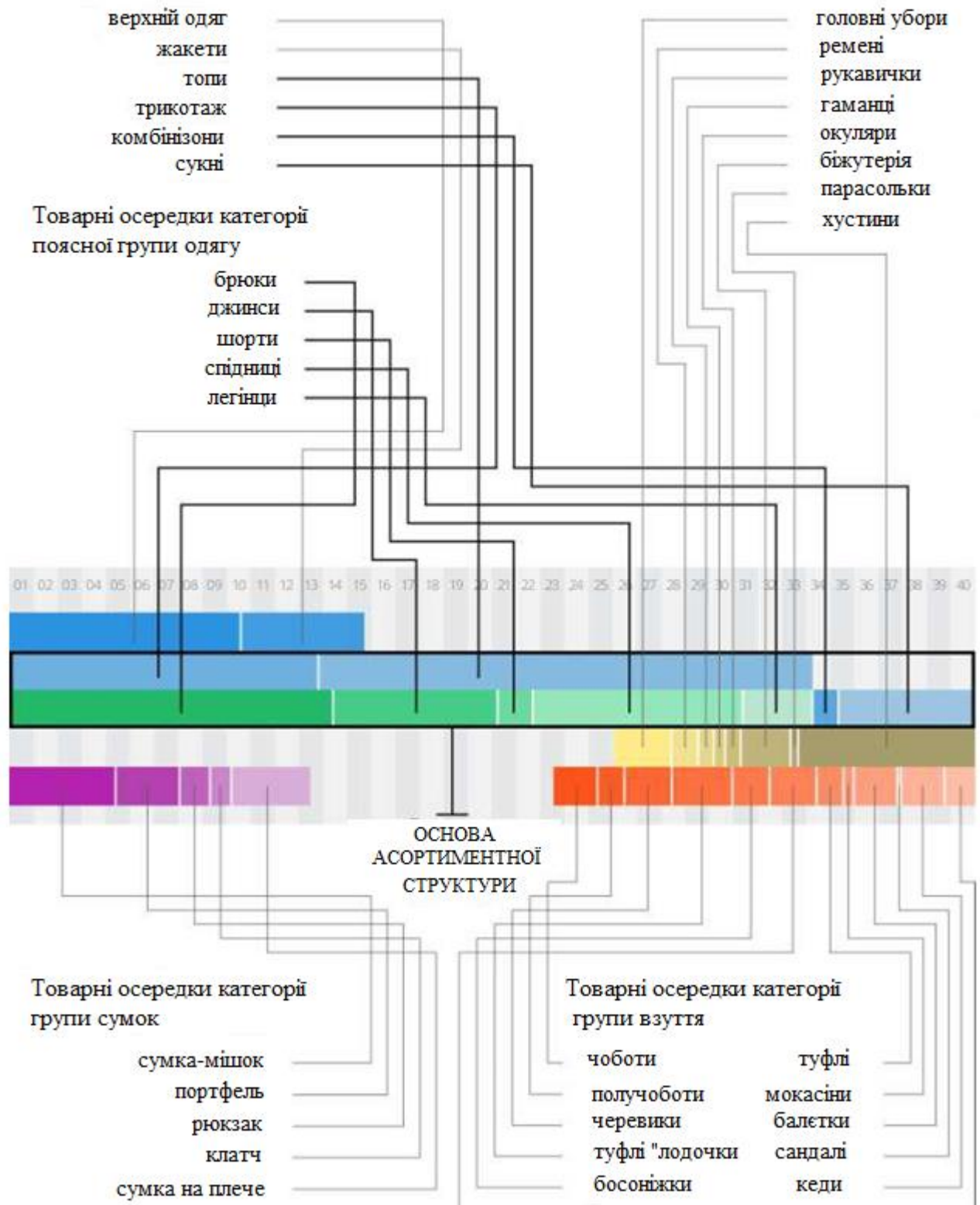


Рис. 2.7. Асортиментна структура, накладена на параметри колекції обсягом з 40 моделей.

ВИСНОВКИ ПО ДРУГОМУ РОЗДІЛУ

1. З метою формування ефективного планування виробничих завдань виявлені механізми дослідження передпроектної ситуації, на основі статистичного передбачення загальної активності ринку і актуальності розроблюваної продукції компанії і встановлені критерії оцінки ефективності асортиментної матриці в промислових колекціях одягу.

2. На основі критеріїв оцінки механізмів актуалізації виробленої продукції проведено експеримент з дослідження хронологічної трансформації асортиментної матриці комерційно успішних промислових колекцій одягу, в ході якого були виявлені прийоми визначення балансу всередині товарних груп, принципи формування асортиментної структури колекції, методи планування зміни виробничих обсягів в майбутньому .

3. В результаті дослідження механізмів побудови асортиментної структури розроблена методика розподілу товарних позицій в умовах модельного ряду проектованої колекції одягу, яка повинна забезпечити зручність сумісності комплектів костюма, як при створенні образу, так і при організації розміщення готової продукції всередині торгового простору. Даний підхід до проектування колекції дозволить визначати затребуваний обсяг, моделі і якість продукції, необхідної для задоволення запитів лояльної аудиторії до даної компанії.

4. В рамках методики побудови асортиментної структури колекції одягу розроблений принцип формування асортиментної матриці, який буде сприяти гармонійному розподілу допоміжних товарних позицій, переважно аксесуарної групи, необхідних для вирівнювання загального обсягу продукції, що виготовляється, з метою збереження широкого асортименту і можливістю скорочення виробничих витрат.

РОЗДІЛ 3.

ДОСЛІДЖЕННЯ ПИТАНЬ КОМБІНАТОРНОГО ФОРМОУТВОРЕННЯ КОЛЕКЦІЙ МОДНОГО ЖІНОЧОГО ОДЯГУ

3.1 Вибір критеріїв аналізу художніх напрямків XIX-XXI ст., формуючих стилеутворюючі принципи виразності в костюмі

В ході встановлення періодичності функціонування різних методів формоутворення, в дизайні вишикувалася певна послідовність розвитку теоретичної концепції сприйняття об'єкта, заснована на мальовничих принципах виразності. Її суть полягає в дослідженні художніх творів відповідно до художніми завданнями.

Оціночний аналіз слід проводити з дослідження п'яти основних параметрів твору, які допоможуть визначити методологічну значимість для складання програмного мови мультимедійних і віртуальних видів мистецтва :

- витоки концепції;
- концепція і задум мистецького спрямування;
- аспекти науково-технічного розвитку;
- принципи і прийоми виразності;
- композиційна структура.

Крім методологічної основи для віртуального проектування, необхідно сформулювати принципи нової формальної логіки, заснованої на внутрішньому «резонанс» віртуальних форм, визначити синтез мистецтв через еквівалентність використовуваних ними «мов» [6].

Кінцева мета полягає в наданні художнику засобів вдосконалення його майстерності і розуміння аспектів віртуального проектування, навчання граматиці комп'ютерної мови в рамках теоретичного курсу.

Це дозволить описати заново будь-які явища, глибше відчувати внутрішній емоційно-духовний сенс художнього твору через занурення в штучно відтворений світ автора і викликати адекватне задумом художника сприйняття у глядачів .

Встановлення взаємозв'язків розвитку художніх напрямків вироблялося на основі біфуркаційного дерева, яке в свою чергу будується на законі диференціації та інтеграції реальності і відображає феноменологічні закономірності в розвитку стилю, в більшості випадків, що вислизають при поверхневому підході до історії живопису.

Відповідно до даного підходу, дослідження має проводитися за ключовими художніми течіями в образотворчому мистецтві, які впливали на наступні стильові напрями.

Хронологічні межі розглянутого матеріалу визначаються постановкою проблеми і тимчасовим періодом, що починається з 1860-м років до теперішнього часу.

Нижня межа, характеризує початок нового усвідомлення оптичних можливостей в живопису, не тільки з точки зору психології сприйняття, а й творчого осмислення його застосування в галузі мистецтва та дизайну.

Саме в цей час виникли теоретичні розробки у творчій діяльності стали нормою, яка розширює межі жанрів і видів мистецтва.

Була введена категорія художнього методу, яка вироблялася кожним автором самостійно в ході становлення його майстерності і світогляду як системи естетичних, етичних, філософських та інших переконань.

Розуміння художнього методу має на увазі під собою сукупність найбільш загальних принципів естетичного освоєння дійсності, яке стійко повторюється в творчості автора, що утворюють напрям, протягом або школу.

В ході дослідження художніх стилів були встановлені взаємозв'язки впливу на них нових концептуальних парадигм, які визначали напрям розвитку творчих задумів практиків кожного періоду (рисунок 3.1, 3.2, 3.3).

Вплив наукових ідей або технічних відкриттів допомагали художникам об'єднувати зусилля, переосмислювати буття, послідовно формувати і підштовхувати створення модерністських живописних теорій і методологій.

Так само на основі дослідження був складений каталог стильових напрямків в костюмі, що відображають мальовничі течії в образотворчому мистецтві (Додаток А).

Виявлено принципи художньої виразності кожного стилю, і прийоми їх інтерпретації в костюмі з точки зору технологічної обробки, декоративного оздоблення та розробки поверхні матеріалу.

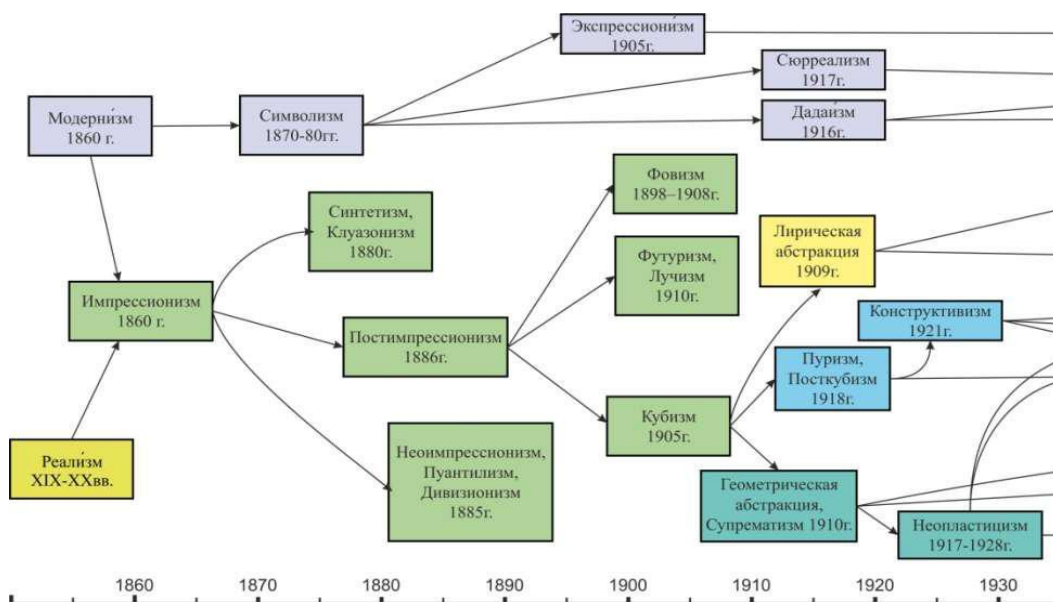


Рис. 3.1 Встановлення взаємозв'язків розвитку періодичності художніх концепцій початку XIX - XXI ст.

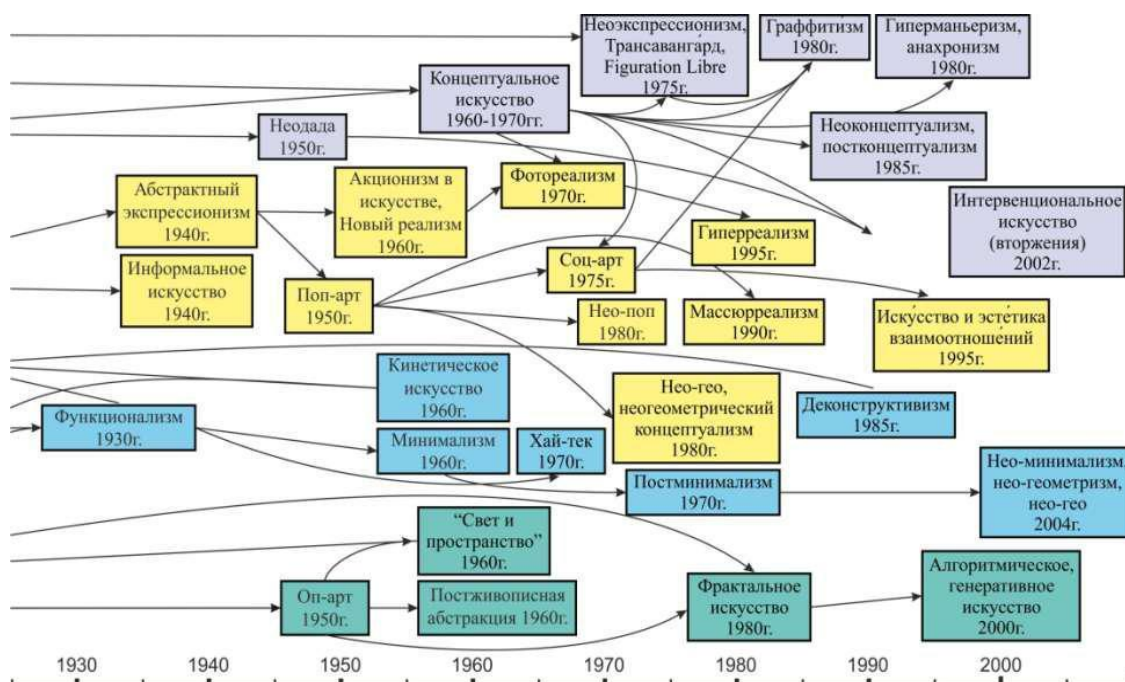


Рис. 3.1 Встановлення взаємозв'язків розвитку періодичності художніх концепцій початку XIX - XXI ст.

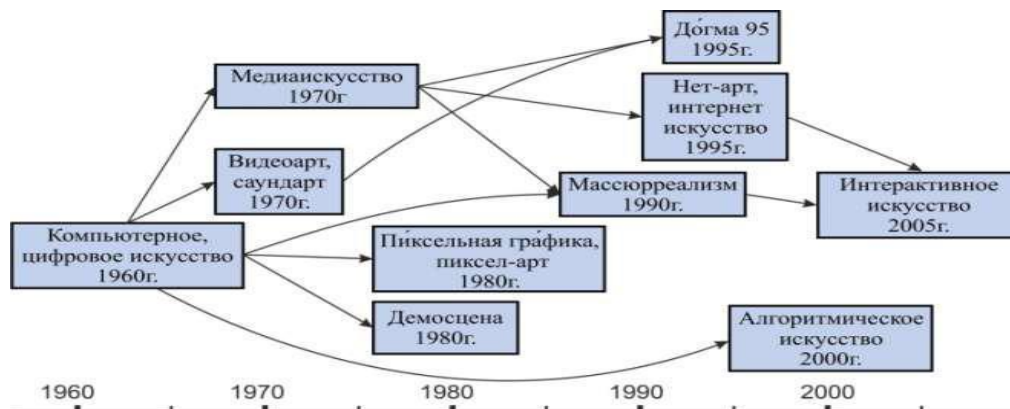


Рис. 3.3 Встановлення взаємозв'язків розвитку періодичності художніх концепцій початку XIX - XXI ст.

3.2 Періодизація розвитку художніх напрямків на основі еволюційного формування концепцій під дією науково-технічного прогресу і соціально-психологічних зовнішніх чинників

Початком встановлення концепцій переосмислення творчих підходів став перехідний період від класичної живописної школи, коли в творах нового мистецтва почали зникати образи реальних предметів, що відображають побут, явища життя.

Висунулася нова задача вираження знакових структур, що розвиваються в психофізіологічних областях людського існування, мислення і сприйняття. Виникла спрямованість в мистецтві, яка включала в себе наукові знання з психології візуального сприйняття.

Різні інтерпретації першоджерела, об'єкта натхнення дозволяли поглянути на одну і ту ж форму по-різному, в залежності від задуму автора. Використовуючи певну методику, вони могли: створювати різні ефекти сприйняття, або візуальне спрощення об'єкта, або давати максимальну кількість інформації про форму, за рахунок її «розгортання» в просторі, або акцентувати на ньому увагу, замінювати реальні предмети на їх геометричні або ліричні образи.

Модерністська парадигма ставила головною метою створення оригінальних творів, заснованих на внутрішній свободі та особливому авторському баченні світу, що несе нові виразні засоби образотворчого мови [6].

Першими, хто разом з появою модернізму сформували своє бачення, були імпресіоністи і пуантілісти (Приклади робіт і таблиці з описом художніх принципів виразності представлені в Додатку А (рис. А.1).

Початок їх пошуків відноситься до 1860 років, коли молодих художників уже не влаштовували кошти і цілі академізму, внаслідок чого кожен з них самостійно шукав інші шляхи розвитку свого стилю.

Художники не піднімали філософські проблеми і навіть не намагалися проникати під кольорову поверхню буденності. Замість цього імпресіонізм зосереджується на поверховості, плинності миті, настрої, освітленні або вугіллі зору. Як і мистецтво відродження, імпресіонізм будується на особливостях і навичках сприйняття перспективи.

Разом з тим ренесансне бачення вибухає доведеною суб'єктивністю і відносного людського сприйняття, яке робить колір і форму автономними складовими образу.

Для імпресіонізму не так важливо, що зображено на малюнку, але важливо як зображено.

Можна простежити вплив , на той момент, молоді, що розвивається у Франції галузі науки - соціології. У мистецтві були відкинуті біблійні, літературні, міфологічні, історичні сюжети, властиві офіційним академізму. Замість цього з'явилося бачення буденності і сучасності.

Картини відображали лише позитивні сторони життя, основними сюжетами були люди в русі, під час забави або відпочинку, представляли вигляд певного місця при певному освітленні, мотивом їх робіт була також природа.

Вибиралися сюжети флірту, танців, перебування в кафе і театрі, прогулянок на човнах, на пляжах і в садах.

Якщо судити по картинах імпресіоністів, то життя - це черга маленьких свят, вечірок, приємного проведення часу за містом або в дружньому оточенні. У свою чергу це призвело до того, що імпресіоністи одні з перших стали малювати на повітрі, не виконуючі свої роботи в майстерні. Пленер став основним місцем роботи імпресіоністів, де зручніше схопити швидкоплинне

враження від побаченого, що стало можливим завдяки винаходу сталевих туб для фарби, які на відміну від шкіряних мішечків можна було закрити, щоб фарба не висихала.

Особливу увагу вони приділяли стосункам предмета з оточенням, дослідження зміни кольору і тону об'єкта в мінливому середовищі.

Тим самим сформувалася мальовнича техніка, що дозволила з легкістю впровадити людину в природне для нього проживання, розчинити його в просторі, знайти його взаємовідношення з оточенням, досліджувати зміни кольору і тону в мінливому середовищі.

Розроблена в тонкощах колористична система багато в чому сприяла розвитку імпресіонізму, при якому складні тони розкладалися на чисті кольори сонячного спектра. Вони накладалися на полотно роздільними мазками в розрахунку на оптичне змішування в очі глядача, що створювало дивно світлу, як би тріпоче живопис.

Вібрація на полотнах імпресіоністів, що досягається за рахунок подрагиваючим мазкам, які переливаються - це дивовижна знахідка, була підказана Їм Ежен Делакруа, який, будучи одержимий ідеєю передачі руху, в байдужому шаленстві романтизму вже не задовольнявся формою накладання мазків і насиченістю барв, а застосовував вібруючі мазки.

Художники відмовилися від контуру, замінивши його дрібними роздільними і контрастними мазками, які вони накладали відповідно до теорій кольору Шеврель, Гельмгольца і Руда.

Сонячний промінь розщеплюється на складові кольору: фіолетовий, синій, блакитний, зелений, жовтий, помаранчевий, червоний.

Але оскільки синій колір є різновид блакитного, то їх число зводиться до шести. Дві покладені поруч фарби підсилюють один одного і, навпаки, при змішуванні вони втрачають інтенсивність.

Таким чином, стало можливим не змішувати фарби на палітрі і отримувати потрібний колір шляхом правильного накладання їх на полотно.

[79].

До того ж всі кольори розділені на первинні, або основні і здвоєні, або похідні, при цьому кожна здвоєна фарба є додатковою по відношенню до першої:

- блакитний - помаранчевий;
- червоний зелений;
- жовтий - фіолетовий.

Можна виділити основні художні принципи виразності, які лягли безпосередньо в живописну техніку того періоду:

- ілюзорність і ефект мерехтіння за рахунок дрібних кольорових плям зближених по тону;
- розчинення об'єктів в навколишньому середовищі за допомогою зближених відтінків кольорів і відсутності різких контурів і ліній;
- ефект руху всередині картини за рахунок техніки нанесення вібруючих мазків.

Основною науковою базою для художників було прагнення довести до логічного завершення емпіричні знахідки ілюзорних явищ в природі на основі наукових досягнень, передати за допомогою живописних прийомів все багатство оптичних ефектів.

Вони головним чином запозичили теоретичну складову, що апелює до психологічного сприйняття глядача.

Пізніше, під впливом інтересу до бурхливого розвитку психології, сформувалися певні живописні течії, метою яких було синтезувати емоційні і психологічні переживання автора, передати сприйняття видимого і уявного світу, часто створюється на полотні за спогадами колись побачене.

Тому допускалося спрощення зображення, зайва декоративність, також часто зображуване передавалося яскравими, незвично сяючими фарбами.

Імпресіонізм і пуантилізм в костюмі в першу чергу проявлявся за допомогою художньої розробки поверхні матеріалу малюнком зробленим за допомогою плям на тканині, тим самим візуально розчиняючи силует фігури. Поверхня матеріалу може бути так само розроблена за рахунок декоративного

оздоблення бісером і вишивкою, що створює ефект мерехтіння і колірною переливу.

В даному випадку конструкції моделей одягу використовується переважно лаконічні, з мінімальною кількістю елементів крою і складок.

Відмінна особливість інтерпретації художнього стилю імпресіонізм в костюмі полягає в створенні внутрішнього руху композиції (рис. А.2).

Пуантилізм, навпаки прагне до створення статичної композиції в костюмі (А.3).

Першими під вплив нової науки стали постімпресіонізму, синтетизм і клуазонізм (рис. А. 3) У своїх роботах художники домагалися глибокої емоційності і одночасно декоративності за рахунок статичних і контрастні за кольором композиції.

Технічною метою для них було:

- передати емоційно-психологічне сприйняття автора зовнішнього вигляду зображуваної форми;
- втілити в картині свої власні почуття стосовно зображуваного об'єкта;
- синтезувати естетичність лінії, кольору і форми зображення;
- все полотно поділялося на кілька площин різного кольору відповідно до зображуваних фігурами або предметами;
- кожна з площин окреслювалася химерно вигнутими широкими контурними лініями;
- головна роль відводилася чистим контрастним кольорам, які надавали живописній площині особливий декоративний ефект;
- лінії горизонту штучно піднімалася, руйнуючи звичну перспективу натурного простору;
- фігури нарочито візуально ущільнюється і ставали схожими на тіні;
- статична і контрастна за кольором композиція, для досягнення глибокої емоційності.

В костюмі синтетизм і клуазонізм інтерпретується за рахунок навмисного обведення контрастним контуром конструктивних елементів або малюнка на

тканині, які повинні надавати особливий ефект декоративності і візуально ущільнюється форма.

Технологічно досягти цієї мети можна за допомогою розробки поверхні матеріалу малюнком на тканині, декоративною обробкою, аплікацією, окантовкою. конструктивно-технологічним методом.

Емоційність і декоративність постімпресіонізму і клуазонізма в максимальній силі розкрилася в фонізму.

Картини залишали у глядача відчуття енергії і пристрасті, і французький критик Луї Восель назвав цих живописців дикими звірами (фр. Les fauves). Це було реакцією сучасників яка вразила їх екзальтацію кольору, «дику» виразність фарб. Так випадкове висловлювання закріпилося як назва всієї течії.

Силу художнього вираження фовізму створювали безкомпромісні мальовничі прийоми, які далеко пішли від академічної школи:

- динамічність мазка;
- стихійність, прагнення до емоційної сили;
- яскравий колорит;
- чистота і різкість;
- контрастність кольорів;
- спектральні кольору;
- зіставлення контрастних хроматичних площин;
- гострота ритму;
- різке узагальнення простору, обсягу і всього малюнка;
- зведення форми до простих контурах;
- відмова від світлотіневого моделювання і лінійної перспективи.

Концепція фовізму в костюмі проявляється за допомогою динамічної силуетній форми з гострими кутами і внутрішньої композиції, контрастних сполучень яскравих кольорів.

З технологічної точки зору це може бути створено за рахунок малюнка на тканині, декоративною обробкою поверхні матеріалу і поєднанням різних текстур.

Художній стиль фовізму може так само інтерпретуватися в рухах і різних позах фігури, а так само в макіяжі і цілому образі.

Паралельно з фовізмом, під сильним впливом психології сформувалися символізм і надалі експресіонізм.

У художників даних напрямків не було чіткої живописної техніки і стилістичних орієнтацій, їх основним завданням було вираження емоційної характеристики образів або емоційного стану автора.

Художнім способом можна назвати спілкування з глядачем за допомогою сильних емоцій.

Дані художні напрями отримали широке стилістичне поширення в дизайні костюма, символізм проявляється за допомогою візуального втілення певного образу літературного, міфічного або релігійного персонажа.

Експресіонізм, в свою чергу, апелює до емоційних, психологічних і емпіричних переживань автора, які можуть виражатися за допомогою специфічного макіяжу, гриму, міміки, пози або рухи.

В обох випадках робиться великий наголос на конструктивну розробку форми, з метою переглянути пропорції фігури і створити нове бачення людського тіла. В якості декоративної обробки можуть виступати всілякі матеріали і предмети, як органічного походження, так і штучного.

Основне завдання створити сильний емоційний вплив на глядача і змусити співпереживати ментальним пошуків дизайнера.

Надалі символізм вплинув на виникнення таких художніх течій, як дадаїзм і сюрреалізм, які так само знайшли своє відображення в костюмі.

Дадаїзм в дизайні костюма в першу чергу прагнув зруйнувати силуетну форму, за рахунок хаотичних драпіровок, складок, багатошаровості, поєднання різних фактур і предметів одягу, які стилістично суперечать один одному.

Так само в декоративній обробці використовуються колажі, аплікації, вишивки і малюнки на тканинах, характерні за манерою виконання живописних робіт дадаїстів.

В цілому стиль проявляється в прагненні руйнування канонів і стандартів естетики костюма.

Сюрреалізм в дизайні костюма, як і в символізмі, проявляється у вигляді концепції опрацювання образів колекції. Основним завданням є створення абсурдних і суперечливих поєднань натуралістичних об'єктів в їх нетиповою інтерпретації в рамках костюма.

Активний розвиток машинобудівної галузі та інженерно-технічних відкриттів на початку століття так само мали значний вплив на мистецтво в цілому.

Зокрема футуризм, головними художніми принципами якого були швидкість, рух і, енергія.

Об'єднавши колірні знахідки фовізму з художніми формами кубізму, футуризм прагнув до безпосереднього емоційного виразу динаміки сучасного світу. Дж. Северіні підкреслює стилеоутворюючу доміанту футуристів - швидкість: «Швидкість дала нам нову концепцію простору і часу, і, отже, самого життя». Рух служить четвертим виміром, які втілюють час. «Динамічна форма є різновид четвертого виміру».

Для футуристів важливим так само є простір - нескінченне, безперервне, що розповсюджується в усіх напрямках, з взаємопроникненням внутрішнього і зовнішнього, взаємопроникненням різних «атмосферних планів», взаємопроникненням не тільки кольору і світла, що було запозиченням у імпресіоністів, а й самих пластичних форм один в друга.

Простір усвідомлюється, пишеться і ліпиться як матеріальне, а не порожнеча.

Свою спадкоємність у становленні просторового бачення від імпресіоністів і близькість з кубістами футуристи відкрито визнають в маніфестах.

Художня техніка футуристів повністю націлена на передачу руху, як в композиційному плані, так і в техніці накладання мазків:

- енергійно композиції, за рахунок декомпозиції і спотворення;
- незвичайні просторові перспективи, часто зустрічається вид зверху на параболічно вигнуту землю;
- «осколкова» композиція полотен;

- фігури роздроблені на фрагменти і перетинаються гострими кутами;
- уривчасті, різко розрізають навпіл профілі осіб;
- мелькають форми, зигзаги, спіралі, скошені конуси;
- накладення послідовних фаз на одне зображення - принцип симультанності, що створює ефект руху;
- переривчасті лінії і ритми силуету;
- швидкі і прискорені горизонтальні лінії;
- сплутані і трепетно неспокійні лінії, як прямі, так і криві, змішуються з контурами швидких жестів людей, що звертаються один до одного, висловлять відчуття хаотичного збудження;
- потоки кольорових ліній-променів, що пронизують предметну форму, розсікають, що зсувають, дроблять її;
- виняткове використання чистих кольорів для просторів в одночасному контрасті.

У дизайні костюма основним завданням художнього стилю футуризм створення внутрішнього руху в композиції, за рахунок візуально-переплутаних і трепетно-неспокійних ліній.

Подібного ефекту можна досягти за допомогою художньої розробки поверхні матеріалу, декоративного оздоблення, складок, струмуючих багат шарових тканин і різних фактурних поверхонь, що створюють ефект руху. З конструктивної точки зору це досягається за рахунок косого крою або діагональних членувань.

Дуже важливим етапом розвитку мальовничих напрямків став кубізм, який згодом вплинув на конструктивізм, пуризм, і в цілому на всі види абстракціонізму.

Основними художніми концепціями кубізму були спроби знайти найпростіші просторові моделі та форми речей і явищ, в яких висловилося б вся складність і різноманіття життя. По суті це примітивізм, що сприймає світ через форми геометрично правильних фігур.

Можна виробити такі характерні риси даного стилю:

- масивні, кілька грубуваті форми, утворені перетинами прямих і ламаних ліній;
- дрібна деталізація і дроблення цільної форми предмета зображення на межі.

Прагнення проникнути в структуру речей, зробити її аналіз, намагаючись відшукати в об'єктах найбільш стійкі елементи;

- прагнення зобразити реальні об'єкти безліччю пересічних площин, що створюють образ деяких прямолінійних фігур, які відтворюють живу натуру;
- застосування техніки колажу, сенсом якого було створення ефекту несподіванки від поєднання різнорідних матеріалів, а також заради емоційної насиченості і гостроти твору.

Художній стиль кубізму в костюмі проявляється через композиційну розробку форми простими геометричними елементами і пересічними лініями. Подібного ефекту можна досягти за допомогою графічної розробки поверхні матеріалу, декоративного оздоблення, аплікацій, конструктивним перетворенням форми костюма.

Спроба кубізму переосмислити життєвий простір, через найпростіші форми першоелементів, тим самим позбувшись від усього зайвого прикрашення і розібратися про місце людини в новому світі, що змінюється, може бути пов'язана з науково-технічним розвитком в промисловості і соціально-економічними змінами, які відбувалися в цей період.

Оскільки саме кубізм заклав ті основи перегляду зображуваного об'єкта, які відбилися в подальшому з одного боку в абстракціонізмі, а саме геометричній та ліричній абстракції, з іншого в конструктивізм і пуризмі.

Пуризм, відкидаючи декоративність і деформацію форми, проголосив ідею «очищення» дійсності, зображуваної художником. Його метою було створення простої, функціональної живопису і архітектури, в яких естетичне з'єднується з механічним світом, подібним світу машин.

Найбільш раціональним вважалось використання точного з'єднання геометричних орнаментів. В якості ідеальної пропорції для створення гармонійної композиції розглядалось золотий перетин.

Об'єкт навколишнього світу в художніх творах замінювався «пластичним символом», «первинним елементом», який повинен був висловити внутрішню сутність предмета або явища.

Пуристи закликали до максимального самообмеження - відкинути все зайве, другорядне, відмовитися від суб'єктивного свавілля (фантазії і свободи творчості) з метою досягнення пластичного досконалості, зразком якого є машина.

Натхненні машинної естетикою, пуристи послідовно приходять в своїх роботах наступним художнім прийомам:

- спрощені форми і кольору;
- чіткі геометричні лінії;
- строгі композиції, збудовані за принципом золотого перетину;
- предмети зображені відповідно до методами промислового малюнка - загальний план і проекція в перспективі.

В костюмі художній стиль пуризм проявляється у вигляді поєднання колірної гами, характерною для даного напрямку і лаконічних силуетних форм з мінімальною кількістю елементів в композиції.

В основному застосовується простий крій вільного силуету, з мінімальною кількістю членувань і елементів У свою чергу, в Україні пуризм проявився у вигляді конструктивізму.

Теоретична концепція конструктивізму ґрунтувалася на науковому аналізі особливостей функціонування будівель, споруд, містобудівних комплексів. Таким чином, ідейно-художні та утилітарно-практичні завдання розглядалися в сукупності.

Кожній функції відповідає найбільш раціональна об'ємно-планувальна структура (форма відповідає функції). На цій хвилі відбувається боротьба конструктивістів проти стилізаторського відносини до конструктивізму. Інакше кажучи, її учасники боролися проти перетворення конструктивізму з методу в стиль, у зовнішнє наслідування, без досягнення суті.

В основному художніми інструментами виразності були фотографія, плакатна графіка, об'ємні композиції.

- в фотографії конструктивізм відзначений геометризацією композиції і зйомкою в запаморочливих ракурсах при сильному скороченні обсягів;
- в графічних видах творчості конструктивізм характеризувався застосуванням фотомонтажу замість мальованої ілюстрації;
- стабільна колірна гамма: чорний, червоний, білий, сірий з додаванням синього і жовтого;
- гранична геометризація форм, підпорядкування композиції прямокутним ритмам;
- заміщення природних обрисів людини на геометричні форми .

Прихильники конструктивізму прагнули до впровадження виробничого мистецтва в життя і побут, проголосили нові естетичні ідеали, такі як простота, демократичність, утилітаризм предметного світу.

Конструктивізм в костюмі, як художнього стилю проявляється через поєднання крою, в основі якого лежать прості геометричні форми, з геометричним малюнком на тканині.

Так само можливе створення геометричної композиції в костюмі закладеної в конструкцію. Образ часто доповнюється рухами або позами, що імітують геометричні об'єкти або роботу механізмів.

З моменту виникнення абстракціонізму можна вважати початок розвитку семіотичного дослідження живопису і основу для формування методології технічної естетики.

Саме Кандинський перший заговорив про необхідність створення теоретичної основи художньої мови, на подібні музичної грамоти. Він виділяв основні елементи, без яких не може обійтися живописний твір.

Композицію він виділяв як внутрішньо-доцільне підпорядкування конкретної мальовничій мети окремих елементів і загальної будови конструкції.

Абстракціонізм, як мальовниче протягом, відразу розділився на ліричну абстракцію і геометричну абстракцію.

Характерними ознаками абстракціонізму були, звільнені від форм реальності, комбінації різнобарвних і різних за розмірами площин найпростіших геометр

ичних фігур, які утворюють пронизані внутрішнім рухом гармонійні композиції. Роботи абстрактного живопису в першу чергу орієнтовані на внутрішній зір аудиторії, а голос душі підкаже їм справжню форму твору.

Лірична абстракція в дизайні костюма, як і в мальовничому напрямку, прагнути до прямого виразу емоційних переживань через втілення суб'єктивних колірних вражень і душевного стану автора. В першу чергу це здійснюється в малюнках на тканині і поєднанні різних по щільності матеріалів.

По друге за рахунок крою, який розглядає силуетну форму з точки зору предметної площині для розміщення на ній абстрактної композиції.

В результаті крій може, як суперечити, так і підкреслювати фігуру, в залежності від цілей автора.

Геометрична абстракція і супрематизм в дизайні костюма проявляється через внутрішню композицію, яка може бути малюнком на тканині, складками, аплікаціями, декоративною обробкою або частиною конструкції.

Силуетна форма і конструкція в цілому не суперечить природним пропорціям людського тіла. Як і в мальовничому напрямку, геометрична абстракція в костюмі прагнути художній простір шляхом поєднання різних простих форма, кольорових площин, прямих і ламаних ліній.

Аналогічно і з неопластицизмом в костюмі, основним завданням якого є максимальна геометризація внутрішньої композиції, за рахунок пересічних ліній під прямим кутом.

З технічної точки зору це досягається за допомогою малюнка на тканині, аплікацій, в'язання, декоративного оздоблення та конструкції. В даному випадку метою залишається візуальна інтерпретація особливостей художнього стилю неопластицизма. Лірична абстракція надалі вплинула на абстрактний експресіонізм, інформального мистецтва і ташизм, поп-арт акціонізм і новий реалізм, соціальне мистецтво, нео-поп і фото реалізм.

Абстрактний експресіонізм в дизайні костюма апелює до художньої розробці поверхні матеріалу, через створення композиції костюма з плям, які не відтворюють образів реальності, а так само позбавлених сенсу.

Особливістю малюнка є той факт, що його фрагмент ідентичний повного зображенню. Як у випадку з імпресіонізмом, абстрактний експресіонізм в костюмі прагнути розчинити силуетну форму в навколишньому просторі (А.29).

Інформальне мистецтво і ташизм в дизайні костюма проявляється за рахунок ідеї створення своєрідних колажів, що виникають в результаті внутрішніх переживань автора. Технічно це втілюється за допомогою аплікацій, поєднання різних малюнків на тканини і текстур, вишивки, в'язання.

Образ повинен створювати враження випадковості, відсутність відпрацьованої композиції в костюмі, імітацію художньої техніки дитячого малюнка або народних мотивів.

Поп-арт і нео-поп в дизайні костюма апелює до образів масової культури, ікон і символам нового часу, гіперболізуючи або іронізуючи їх.

На одяг переносяться зображення героїв мультиплікаційних фільмів, логотипи корпоративних компаній, сукні імітують упаковку продуктових товарів, моделі стають популярними персонажами.

Технічне втілення можливе за рахунок малюнка на тканині, вишивки та іншого декоративного оздоблення. Силуетна форма і конструкція максимально спрощена і лаконічна.

Геометрична абстракція в свою чергу вплинула на супрематизм, неопластицизм, функціоналізм, кінетичне мистецтво, мінімалізм, оп-арт, «світло і простір», постживописну абстракцію, фрактальне мистецтво, алгоритмічне мистецтво, хай-ТЕК, постмінімалізм, деконструктивізм, нео-нього.

Функціоналізм в костюмі інтерпретується в концепції розробки не художнього образу, а в утилітарному призначенні.

В першу чергу наголос робиться на зручність і специфіку умов, для яких проводиться виріб. Крій може бути модифікований для більш повного

облягання контуру фігури. Як матеріали використовуються як натуральні, так і синтетичні тканини, в тому числі гума, пластикові вставки, неопрен та інші .

Мальовниче напрямок оп-арт, що використовує різні зорові ілюзії, має широке поширення в дизайні костюмі, як з утилітарною, так і з художньої точки зору. Ілюзії зору в одязі можуть маскувати недоліки фігури, наближаючи її до модного стандарту [61].

З художньої точки зору оптичні прийоми дають можливість дизайнерові для експерименту над візуальним сприйняттям силуетної форми, пропорціями фігури людини, ефектом руху і ілюзії світла і тіні.

Технічно це може досягатися малюнком на тканині, багатошаровістю, макіяжем (А.39).

Постживописна абстракція, мінімалізм і нео-гео в основі яких лежать ідеї геометричної абстракції, широко застосовуються в якості стилістичних напрямків в дизайні костюма.

Лаконічність виразних засобів і прагнення до створення врівноваженою композиції часто зустрічається в художній розробці поверхні матеріалів.

В якості технічних засобів виступають малюнки на тканинах, аплікації, декоративне оздоблення, складки, конструктивні членування. При цьому Силуетна форма і крій не зазнають значних змін .

Значно рідше в дизайні костюма можна зустріти стилістичну інтерпретацію кінетичного мистецтва і «світло і простір». Це пов'язано зі складністю технічного втілення, які вимагають впровадження механічних конструкцій або електронних компонентів в структуру костюма, що ускладнює процес носіння.

Кінетичне мистецтво в костюмі доповнює модель динамічними або трансформуються елементами в одязі, паралельно з процесом демонстрації на подіумі, що візуально змінює сприйняття образу, створюючи ілюзію механічного об'єкта.

Художній напрям «світло і простір» в костюмі прагнути візуально змінити сприйняття постаті людини, а так само створити нове взаємодія з навколишнім простором, за рахунок світлових променів і підсвічування в одязі,

що в результаті повністю робить невидимим силуетну форму, залишаючи тільки внутрішню композицію (А.57).

З моментом переходу від модернізму до постмодернізму відбулася зміна в підході до формування ідеї в мистецтві, на перший план вийшло не емоційне сприйняття автора, а інтелектуальне осмислення побаченого.

Художніми засобами виразності стали виступати різні об'єкти, явища, процеси, предмети і події.

Сформоване в цей час концептуальне мистецтво стверджувало, що метою є передача ідеї, а не її фізичне вираження. В костюмі це виражалося в переосмисленні призначення або форми різних об'єктів і їх інтерпретації в якості предметів одягу.

В даному випадку не існує ніяких обмежень для експериментів проектувальника, де він може виходити далеко за рамки текстильних матеріалів та технології їх збирання звичних в дизайні костюма .

Концептуалізм заклав основу для багатьох наступних видів мистецтв, які поділяли ідеї аналізу природи людини, що відбуваються подій і суспільної реакції на них.

Художники перестають виражати свої переживання в творчості і націлюють свою діяльність на виклик емоцій у глядачів. Потрясіння і причетність стають засобами вираження і діалогу з аудиторією.

Як засіб виразності використовується демонстрація смерті і руйнування, об'єктів реальному житті шокуючого змісту. Даний підхід широко застосовується в акціонізмі і новому реалізмі, флюксус, віденському акціонізмі, постмінімалізмі гіперманьєризмі і анахронізмі, неоконцептуалізмі і догми 95.

Акціонізм часто зустрічається в дизайні костюма, як принцип демонстрації колекції, закладаючи в його основу сюжетну лінію, і де моделі виступають в якості акторів. Як правило, в такому випадку в образах колекції присутній певний символізм і глибокий сенс.

Віденський акціонізм в дизайні костюма так само закладає сюжетний зміст в подіумний показ колекції, але відрізняється демонстрацією

деструктивності, насильства, оголеного тіла, крові і теми смерті. Часто подібна концепція для колекції виправдана прагненням дизайнера привернути увагу до політичного гноблення і соціальних проблем.

Аналогічно темі смерті і руйнування зачіпали неоконцептуалісти і групи молодих британських художників (YBA), які вплинули на британських дизайнерів одягу в кінці 90-х років.

Серед стилістичних прийомів часто зустрічаються зображення кісток, черепів, шкури тварин, фактури, що імітують поверхні каменів і деревини. Образи колекції повинні викликати в сприйнятті глядачів почуття страху, тривоги, відчуженості і тваринної природи .

Прагнення до природності і демонстрації повсякденному житті дотримувалися художники-режисери руху догма 95. Незважаючи на те, що результатом їх діяльності були кінокартини, в своєму маніфесті вони заперечували всі художні засоби властиві медіамистецтва і кінематографу.

У своїх роботах вони прагнули показати повсякденне життя сучасників, без музичного супроводу, спеціального освітлення, фільтрів і комп'ютерної графіки.

Одночасно з цим в дизайні костюма можна зустріти стилістичне спрямування, яке слід тим же принципом. Відмова від декору, малюнків на тканині, мінімальна кількість елементів в конструкції і внутрішньої композиції. Напівприлегла силуетна форма повторює природні обриси фігури, колірна гамма переважно з приглушених відтінків .

Художній напрям постмінімалізм так само зберігав прихильність до формальної простоти, але при цьому наповнюючи глибоким змістом свої твори. Основною ідеєю було переосмислення повсякденному житті і предметів побуту. Характерною стильовою особливістю було використання натуральних або «сирих» об'єктів, позбавлених будь-якого декору або унікальності.

В костюмі постмінімалізм проявляється за рахунок лаконічного крою, вільного силуету, натуральних відтінків тканини і необроблених матеріалів. Часто зустрічаються не оброблені краї, зерниста фактура і велика в'язка.

Іншим напрямом, яке зверталось до переосмислення предметів побуту, з метою змінити і розширити їх сприйняття був Флуксус.

У дизайні костюма подібний підхід виявився дуже затребуваний, з метою створення суперечливих образів або переосмислення та переробки одних предметів одягу в інші. В ході таких експериментів зустрічалися, як светри з шкарпеток, так і сукні з шнурків.

Але в основному Флуксус проявлявся за рахунок використання різних об'єктів, не пов'язаних з одягом, в створенні образів і декоративній обробці.

Прямими послідовниками концептуалізму можна вважати гіперманьєризм і анахронізм, які ґрунтувалися на повному або частковому інтерпретації живописних робіт майстрів епохи відродження, маньєризму і бароко.

В костюмі даний підхід проявився за рахунок розміщення на моделях інтерпретацій або поєднань декількох зображень класичних живописних полотен. Так само у відтворенні образів історичних або етнічних костюмів.

З іншого боку, як реакція на концептуалізм сформувалися неоекспресіонізм і трансавангард, які повернулися до фігуративного живопису і емоційній манері письма.

У дизайні костюма це проявилось в створенні образів, що запам'ятовуються. Відмінною особливістю є художня розробка поверхні матеріалу, яка може включати в себе одночасно малюнок на тканині, вишивку, аплікації та декоративні вставки.

Моделі костюмів часто доповнюються яскравим макіяжем або головними уборами, повністю закривають обличчя .

В середині 80-х років сформувалися граффітізм і спрей-арт спочатку служили для самоідентифікації вуличних груп молодих художників, які в своїх роботах висловлювали революційні і анархічні гасла.

Як полотна служили стіни будівель, покинуті будинки, гаражі, асфальт, громадський транспорт. Граффітізм в дизайні костюма знайшов своє відображення, перш за все в молодіжній моді, у вигляді стилізованих малюнків на повсякденному і спортивному одязі.

На сьогоднішній день, даний художній стиль зустрічається в колекціях успішних дизайнерів, але засобом виразності, як і раніше залишається розробка поверхні матеріалу стилізованим малюнком на тканині. Необхідно зауважити, що в даному випадку Силуетна форма і конструкція моделей витримуються в класичному стилі

Ближче до кінця 90-х років під впливом граффітізма і поп-арту сформувалося соціальне мистецтво, завданням якого стало залучення громадськості до обговорення проблем нерівності та політичного утиску.

Завдяки принципам художньої виразності граффітізма, соціальне мистецтво набуло масового культурне явище, вийшовши за рамки галерей і музеїв.

На сьогоднішній день даний напрямок в мистецтві може виражатися через різні художні форми, включаючи театральні постановки, музику, образотворче мистецтво, літературу, акції протестів, перформанси та пікети.

Так само соціальне мистецтво можна зустріти в дизайні костюма, яке виражається у вигляді протестних гасел на одязі або створення художніх образів для залучення уваги до актуальних проблем .

Соціальні питання так само розглядалися мистецтвом взаємовідносин, де засобом виразності стало активне залучення глядача в художній процес.

Автор концентрується не так на творі мистецтва, а на створенні комунікації з аудиторією (А.92).

У дизайні костюма мистецтво взаємовідносин проявляється через манеру подачі колекції, де подіумний простір робить глядача причетним модного показу. Демонстрація моделей відбувається в безпосередній близькості від аудиторії, тим самим дозволяючи їй відчувати себе частиною дії .

Крім мальовничих напрямків і модерністських художніх течій на дизайн костюма вплинули архітектурні стилі такі як: хай-тек, біо-тек, фрактальне мистецтво, деконструктивізм, а так само фізичні природні явища, що знайшли своє відображення в алгоритмічній і генеративних мистецтві.

Стиль хай-тек в дизайні костюма прагнути втілити ідеї наукової фантастики, як матеріали можуть використовуватися: пластик, метал, скло. В

даному випадку одяг не призначається для повсякденного носіння в силу своєї не функціональності, а залишається тільки в рамках концепції автора. Стилiстичними особливостями є: природний колiр матерiалу, блискуча i гладка поверхня, можлива трансформацiя частин одягу.

Бiо-тек в дизайнi костюма, на вiдмiну вiд хай-тека, керується природними формами. Запозичення йде з колiрної гами, забарвлення, фактури, силуетних форми, вiзерункiв на рослинах i тваринах. Образ часто доповнюється вiдповiдним макiжем i аксесуарами.

Деконструктивiзм в архiтектурi бере свiй початок в конструктивiзми i прагнути до вiзуально складним, ламаним формам, якi агресивно вторгалися б у мiський простiр. У дизайнi костюма деконструктивiзм виражається в першу чергу в конструкцiї, яка суперечить природним лiнiях людського тiла.

Даний пiдхiд ставить своiм завданням вiзуально зруйнувати установленi канони в костюмi i створити нове бачення взаємодiї абстрактних форм з фiгурою моделi.

Характерною особливiстю є використання темних вiдтiнкiв кольорiв, з метою пiдкреслити силует, об'ємнi складки i драпiрування, вiдсутнiсть малюнок i декоративного оздоблення.

Властивий алгоритмiчний пiдхiд у фрактальному мистецтвi знайшов своє вiдображення так само i в дизайнi костюма, який виражається через розробку поверхнi форми моделi графiчної, фактурної, текстурованою, декоративно-оздоблювальною або конструктивною фрактальною сiткою.

Завдання полягає в створеннi геометричного, симетричного орнаменту, що пiдкреслює вигини форми костюма. Алгоритмiчне i генеративне мистецтво так само беруть за основу систематизований пiдхiд, який ґрунтується на автономному принципi i не вимагає втручання художника в процес створення твору.

У дизайнi костюма даний художнiй напрям використовується для оформлення поверхнi матерiалу, силует костюма при цьому досить об'ємний. В цiлому образ моделi набуває iлюзорнiсть, яка дозволяє розчиняти силуетну форму в навколишньому просторi.

Паралельно з моментом переходу від модернізму до постмодернізму можна спостерігати нову хвилю сильного впливу технічного прогресу і зростання поп культури на розвиток мистецтва в цілому.

Серед іншого були портативна фотокамера, кінокамера, магнітофон, друкарські верстати, ЕОМ і т.д. В сукупності вони допомогли перегляду вже сформованим жанрам мистецтва як кінематограф, живопис, театр, література, музика, мода.

Більш того, необхідно підкреслити розвиток мультимедійного мистецтва, як окремого напрямку, що має вигляд презентації і об'єднує в собі відео і аудіо ряд, текст, фото або графіком.

У його рамки можуть входити, як художні роботи, що вимагають для демонстрації проекту технічного оснащення у вигляді проєкторів, моніторів, або екранів, так і роботи, виконані за допомогою технічного обладнання - фотокамери, відеокамери, комп'ютери і т.д.

Таким чином, жанрове охоплення даного напрямку мистецтва складно обмежити, оскільки будь-яке попереднє художнє протягом може бути переосмислено, інтерпретовано або можливо продемонстрованого за коштами нових технічних засобів і тим самим вже бути віднесено до мультимедійного.

На сьогоднішній день мультимедійне мистецтво починає активно використовувати в якості способу подачі колекцій одягу. Починаючи від відео ряду, супроводжуючого показ або проєкції, яка доповнює образи, до голографічних зображень, які вигідно відрізняються від живих моделей.

З'явилися технічні можливості які дозволили не тільки відійти від класичної подачі колекції на подіумі, але також зруйнувати звичне розуміння реальності, дозволяючи демонструвати моделі з різних ракурсів, переміщатися в будь-якій площині і точці простору, тим самим розширюючи способи комунікації з глядачем.

Якщо окремо розглядати відео-арт і саунд-арт, то даний напрямок орієнтоване на демонстрацію в рамках художньої виставки і представляє собою варіант анімірованої картини або доповненням до інсталяції.

Емоційне переживання автора і його суб'єктивний погляд на те, що відбувається були основними напрямками які сформувалися в динамічній формі самовираження . Відео-арт в дизайні костюма йде тим самим шляхом, що й мультимедійне мистецтво, розширюючи межі візуальної подачі колекції. В даному випадку робиться акцент на відео матеріалі, який може бути продемонстрований панорамно, в стінах мистецької галереї або в вигляді проекції в просторі.

В цілому технічний розвиток дозволило збільшити кількість жанрів і напрямків в мистецтві, тим самим витіснивши класичний живопис і ту задачу, яка вона несла. В результаті, як реакція виникли фотореалізм і гіперреалізм , які своєю метою ставили відображення можливості фотографії вихоплювати рух, недоступне для звичайної живопису.

У своїх картинах художники передають нарочито фотографічні особливості, такі як: відблиски, світло від спалаху, ракурс, рух води або проїжджаючого автомобіля.

У дизайні костюма це відбилося у використанні малюнків на тканині фотографічної якості.

Зображення може бути як цільним, так і орнаментальним, єдине необхідно відзначити, що малюнок не повинен носити абстрактного характеру і мати умовне смислове значення. Розміщення, внутрішня композиція, Силуетна форма і крій при цьому дотримуються відповідно до задуму автора

Основним аспектом творчої діяльності цифрового і комп'ютерного мистецтва є необхідність обов'язкового використання комп'ютерних технологій при створенні проекту і його подальшого зберігання з метою демонстрації.

Таким чином, твір буде перебувати в цифровому форматі і зможе легко копіюватися, бути інтерактивним і загальнодоступним, що є важливим критерієм для нового віртуального розуміння, в якому знаходяться сучасний автор і глядач.

Сам вид художнього проекту може мати два основних напрямки, перший носить в своїй концепції задум проектувальника і технічне втілення, відповідне загальним методологічним принципам формоутворення і проектування.

Для створення проекту використовується весь набір доступних комп'ютерних засобів і програмних забезпечень, метою є здійснення ідеї і його втілення у вигляді самостійного твору, що містить в собі гармонізацію стилеутворюючих елементів і структуру композиції. Готовий твір, за винятком відеоряду, у багатьох випадках буває візуально схожий з роботами класичних живописних майстрів за манерою виконання.

Підсумкова презентація роботи може проходити в рамках стандартної виставки, якщо це дозволяє концепція художника .

У дизайні костюма цифрове і комп'ютерне мистецтво так само ділиться як на використання комп'ютерних технологій для проектування і часткового втілення моделей одягу, так і застосування комп'ютерних можливостей для демонстрації колекції.

Можливо ще художня імітація на поверхні матеріалів різних об'єктів пов'язаних з технічним оснащенням комп'ютерів і елементів комп'ютерної графіки.

На сьогоднішній день безліч етапів створення одягу вже здійснюється із застосуванням нових технологій, від розробки ескізів та конструкції лекал, до виготовлення тканин на 3D принтері і демонстрації колекції в віртуальному просторі, таким чином, велика кількість колекцій можна віднести до концепції комп'ютерного мистецтва.

Окремо слід відзначити нет-арт, як самостійний напрям, яке використовує в якості основного засобу вираження можливості глобальної мережі інтернет. Для реалізації творчого проекту необхідно технічне оснащення, як автора, так і глядачів.

Основною особливістю є інтерактивність і миттєвість, що сильно розширює географію аудиторії і дає можливість для прямого діалогу і обговорення проекту. Для сучасних компаній інтерактивні покази колекцій є вже невід'ємною частиною їх позиціонування.

Інтернет став активної майданчиком, де дизайнер може не тільки реалізувати готову продукцію і знайомити глядачів з новими колекціями, але також спілкуватися і демонструвати етапи роботи і пошуки концепцією, що

робить його значно ближче до аудиторії, а аудиторію причетною до творчого процесу.

Демосцена - вид цифрової творчості, який має ряд технічних вимог до проектного втілення задуму автора.

Особливістю є створення твору з використанням тільки обмежених наборів комп'ютерних засобів і можливостей. Місце зберігання і демонстрації проекту так само має обмеження відповідно до технічного втіленням.

Сенс твору полягає в створенні художнього образу на базі перших комп'ютерних програм із застосуванням цифрових кодів і символів, як формотворчих елементів.

Даний вид творчої діяльності частково носить характер неопластицизма і супрематизму, апелюючи в своїх роботах до базових форм і найпростішим елементам. До нього ж відноситься піксельне мистецтво, яке, при нинішніх можливостях програмного забезпечення, нарочито імітує цифрову графіку, виконану за допомогою комп'ютерів попереднього покоління.

У своїх роботах автори прагнуть втілити художню естетику початку зародження цифрової ери.

У дизайні костюма Демосцена і піксельне мистецтво носять стилістичний характер, який виражається в візуальній імітації особливості базової цифрової графіки. Технічно це може здійснюватися за допомогою художньої розробки поверхні матеріалу, декоративного оздоблення, композиційної структури і елементів конструкції.

Даний стиль зустрічається досить рідко в подіумних колекціях і в основному притаманний молодіжній моді.

Художній стиль, який об'єднав в собі ознаки мас-медіа, поп-арт, комп'ютерне та цифрове мистецтво, а так же сюрреалізм є мас-сюрреалізм, який в своїх творчих пошуках звертається до ідей сюрреалізму і для втілення використовує всі сучасні технічні можливості .

У дизайні костюма це виражається через символічні образи, які несуть в собі елементи поп-арту і сюрреалізму.

Для створення подібних моделей можуть використовуватися повнорозмірні зображення на тканинах, декоративне оздоблення, Силуетна форма і крій, що доповнюють малюнок на тканині, яскравий стилізований макіяж і аксесуари .

3.3 Адаптація методу вертикального монтажу С. Ейзенштейна для дослідження механізмів гармонізації послідовності розкриття художніх тем колекцій костюма

Як було відмічено раніше, мультимедійний вид творчості поєднує в собі безліч жанрових видів мистецтв, тим самим розмиваючи свої кордони. Презентація твору може носити характер графічної роботи, графічного ряду зображень, анімованого ряду графічних зображень, відео ряду, короткометражного фільму, повнометражного фільму.

Задумом проекту служать різноманітні завдання та ідеї автора, які визначаються в ході творчого пошуку. В даному випадку на перший план виходить формування концепції твору, це пов'язано з тим, що мультимедійне мистецтво на сьогоднішній день затребуване для різних цілей.

Можна вважати, що по ряду технічного різноманіття, необхідного для здійснення проекту і кількості художніх прийомів, методів формоутворення і проектування мистецтво мультимедіа більше відноситься до сфер графічного і Моушн дизайну, ніж до мистецтва, оскільки частіше служить утилітарним і комерційним цілям.

Що стосується методів проектування в дизайні, крім елементів формоутворення, важливу роль відіграє структура композиції і гармонізації всіх параметрів проекту. Оскільки при роботі з різними аспектами комп'ютерного проектування, необхідні навички взаємодії з багаторівневими системами віртуального моделювання всього твору.

З огляду на те, що в підсумку проект є предметом мистецтва і самовираження емоційних переживань автора, метою для його втілення буде

пов'язане і послідовне викладено сюжету і розкриття теми, як всередині кожного фрагмента, так і цілого твору.

Але важливо не просто логічне оповідання задуму, а максимально схвильоване і психологічно напружене виклад розповіді. Тому використання композиції не зводиться до створення формальної структури. Навпаки, ці відносини включаються в складну образно-змістовну тканину, і багато що залежить від того, наскільки осмислено це відбувається.

Різні композиційні засоби неможливо розглядати лише як способи гармонізації зовнішніх форм, наприклад, розмірні відносини, якими оперує проектувальник, об'єктивно мають велике значення, а, отже, можуть і повинні служити для вирішення ряду самостійних змістовних завдань.

Таким чином, можна зробити висновок, що в мультимедійному проекті, завдання композиції аналізується з позицій виразності, логічної завершеності і естетичної доцільності форми, з точки зору її існування в контексті культурної ситуації.

Отже, для складання повної картини функціонування різних структур композицій необхідно досліджувати як принципи побудови статичних композицій окремо взятих зображень, динамічних, які визначають «внутрікадрове» зміст, так і композиційне зіставлення окремих змістів між собою.

Останнє відсилає в своїх структурних методах до механізмів складання кінематографічних картин.

Саме, розроблена в прийомах і методологічних основах ідея вертикального монтажу С. Ейзенштейна яка займалася питаннями самої природи об'єднує початок, який для кожної речі в рівній мірі народить як зміст кадру, так і той зміст, який розкривається через зіставлення цих кадрів.

Завдання монтажу не тільки не відривається від принципів реалістичного письма фільму, але діє як одне з найбільш послідовних і закономірних засобів реалістичного розкриття змісту.

Кожен монтажний шматок існує вже не як щось безвідносно, а являє собою якість приватне зображення єдиної загальної теми, яка в рівній мірі пронизує всі ці шматки.

Зіставлення подібних приватних деталей в певному ладі монтажу викликає до життя, змушує виникнути в сприйнятті то загальне, що породило кожне окреме і пов'язує їх між собою в ціле, а саме - в той узагальнений образ, в якому автор, а за ним і глядач переживають цю тему.

Сила монтажу в тому, що в творчий процес включаються емоції і розум глядача. Глядача примушують виконати той же творчий шлях, яким пройшов автор, створюючи образ. Глядач не тільки бачить зображувані елементи твору, але він і переживає динамічний процес виникнення і становлення образу так, як переживав його автор.

Основні технічні прийоми вибудовування вертикального монтажу схожі з принципом побудови композиції в будь-якому літературному і театральному творі. Тут художньо значущими виявляються зіставлення подій, предметів, фактів, деталей, віддалених одна від одної в тексті.

Так само послідовність, в якій вводяться в розповідь компоненти зображуваного, - тимчасова організація літературного твору як процес виявлення і розгортання художнього змісту.

Її завданням є розташувати всі шматки так, щоб вони замикалися в повне вираження ідеї [90].

Композиція в літературі стає принципом систематизації матеріальних засобів організації мовної тканини, яка дозволяє добитися активізації звукової сторони тексту і здійснювати його ритмічну, стилістичну і композиційну впорядкованість, що робить текст носієм нової, свержсемантичної, художньої інформації, що знаходиться в підтексті твору.

Це пов'язано з тим, що дані художні жанри як для демонстрації, так і для взаємодії з аудиторією вимагають хронологічній послідовності розповіді.

Фізична нездатність глядача одночасно і миттєво охопити весь твір повністю, подібно мальовничому полотну, змушують вдаватися до комплексних підходів вирішення композиційного проектування.

У кінематографі, як і літературі, основною структурою твору залишаються:

- пролог - вступ, в якому описуються події, що передували початку твору;
- експозиція - контекст подій, загальний опис того, що відбувається навколо;
- зав'язка - подія, завдяки якому відбуваються подальші події;
- розвиток дій - хід подій;
- кульмінація - вирішальний, поворотний момент подій;
- розв'язка - результат протидії кульмінації подій;
- епілог - заключна частина, яка описувала подальший розвиток подій.

Прийомами побудови композиції є:

- лінійна композиція полягає в послідовному викладі фактів і подій в хронологічному порядку;
- ступінчаста композиція передбачає акцентований перехід від одного положення до іншого;
- концентрична композиція передбачає перехід від одного положення до іншого з поверненням до вже наведеним положенням;
- паралельна композиція заснована на зіставленні двох або декількох положень;
- дискретна композиція передбачає пропуск окремих моментів викладу подій;
- кільцева композиція полягає в зведенні кінцівки тексту до його початку;
- контрастна композиція заснована на різкому протиставленні двох частин тексту.

Метод пропорційності об'єднує початок для побудови композиції кінематографічного твору. С. Ейзенштейн бачив принцип золотого перетину, який, на його думку, має виняткову силу впливу, бо створює відчуття граничної органічності.

У його роботах, як він вважав, все підкорялося закону ладу гармонійних явищ природи, не тільки кожна окрема частина, але весь фільм в цілому, при цьому в обох його кульмінаціях, в точці повної нерухомості і в точці

максимального злету, найсуворішим чином слід закону золотого перетину. Але при цьому саме це головне пластично неможливо зобразити.

Комп'ютерні технології дають можливість переосмислення усталених форм, моделювання нових структур і оптимізації проектних процесів, але зокрема не вирішують завдань пов'язаних з питаннями узгодженості композиційних параметрів твору.

В ході аналізу встановлено важливість і необхідність подальшого дослідження механізмів гармонізації в рамках створення динамічних композицій і монтажних принципів побудови творів.

Безсумнівно, потенціал віртуального моделювання, стосовно вивчення функціонування композиційних структур проектування багатоаспектних завдань, сприятиме більш докладного і широкому дослідженню можливостей формоутворення в умовах сучасного зростання потреб ринку.

На даний момент проектно-графічний етап проектування колекцій вимагає додаткових методологічних розробок, які об'єднують усталені принципи дизайнерського проектування образів моделей з механізмами віртуального моделювання проектної задачі і прийомів мультимедійного побудови структури композиції.

Метою буде гармонізація художніх і стилеутворюючих параметрів заданої теми колекції з технічними виробничими вимогами.

Таким чином, для складання методичної основи віртуального проектування промислової колекції одягу необхідно адаптувати механізми принципів побудови мультимедійних композицій відео проектів.

Це пов'язано з тим, що оскільки презентація модної колекції є просторово-часовою композицією (ПЧК), яка полягає в послідовній демонстрації моделей на подіумі. У свідомості глядача повинна вишикуватися логічний ланцюжок, що відображає концепцію автора, як в одиничному образі, так і в усьому показі в цілому.

Розробка колекції одягу складається з складання багаторівневої композиції, розтягнутої в часі, яка, в свою чергу, включає безліч елементів - образів, які укладають всередині себе свою внутрішню композицію.

«Внутрікадровий» інформація, яка передає глядачеві художній образ костюма, формується за коштами її знакової функції.

При цьому сприйняття творчого задуму автора можна здійснювати як безпосередньо вже в готовому вигляді, так і в проектно-графічному, на етапі складання технічного завдання для виробничого запуску.

У свою чергу знакова функція костюма формується, об'єднуючи в єдине ціле, елементи форми, силуету, кольору, матеріалу, декоративного оздоблення, внутрішніх членувань і пропорцій.

Основним видом дослідження механізмів формування структури колекції завжди був безпосередній аналіз системи форми костюма, з підсистемами груп форм і з елементарними формами окремих моделей всередині них, інтерпретує ідеї в різних колірних, фактурних і інших комбінаціях.

Це пов'язано з усталеним принципом, що утворився в процесі проектування костюма, що форма є домінуючим фактором у системі формування сприйняття образу в цілому.

У свою чергу це обумовлено тим, що образ костюма несе в собі інформацію про свою приналежність до моди того чи іншого періоду часу. Трансформуючись у часі, він зберігає деякий сталість ознак, які визначають періодизацію в розвитку костюма

Хронологічні дослідження механізмів формоутворення костюма, як знакової, що ідентифікує системи психологічного сприйняття, так і утилітарною, функціонально-значущої структури визначення значущості та захисту людини, проводилися в багатьох напрямках.

Особливості сприйняття сенсу предмета, в контексті минулого досвіду і соціальних установок, системи модульного пропорціонування уніфікованих елементів, морфологічна трансформація, як метод вирішення художньо-конструктивних завдань дизайну, розробка трансформативного і динамічного формоутворення, симетричного принципу організації систем, методом оцінки ідентифікаційних геометричних структур і т.д.

Основними параметрами, за якими проводились попередні дослідження в області дизайну костюма, в першу чергу пов'язані з проектуванням його форми, які можна розділити на чотири напрямки.

Напрями досліджень представлені в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

Чотири напрямки дослідження в дизайні костюма

№	Опис напрямки дослідження в дизайні костюма
1	2
1.	Матеріально-декоративний рівень - фактура тканини, колір, декор, лінії, обробка, видимі шви
2.	Рівень надбавок на свободу облягання - ступінь свободи костюма, що виражається в ступені прилягання до фігури матеріалу в різних її точках (що також характеризує моду).
3.	Структурний рівень - структура як геометрична внутрішня характеристика форми (пропорція, геометрія, симетрія) і зв'язок між частинами
4.	Рівень пластики фігури - пластична форма самої фігури

Таким чином, можна зробити висновок, що дослідження внутрішнього змісту образу, принципів його формоутворення і пропорційності а також параметрів, визначають стильовий напрям, в повній мірі розкривають різні аспекти проектування костюма та художнього образу в цілому.

Але як було відмічено раніше, для впровадження комп'ютерних технологій, з метою можливості віртуального моделювання етапів розробки колекції, від передпроектного аналізу до запуску в виробництво і подальшого просування готової продукції, необхідна розробка методу гармонізації структури колекції на рівні композиційного вибудовування послідовності розкриття творчої ідеї дизайнера.

Тому слід провести додаткове дослідження закономірностей функціонування «успішних» колекцій одягу з точки зору естетичного сприйняття, принципів налагодження внутрішніх зв'язків між технічними асортиментними вимогами і художнім задумом, способом покрокової реалізації основної теми.

3.4 Встановлення принципів побудови просторово-часових композицій (ПЧК) в колекціях одягу

Завданням даного розділу дослідження виявити характер функціонування ПЧК в промисловій колекції костюма. Визначити чи є принципи і прийоми гармонізації структури, розтягнутого в часі твори, застосовні до проектування модельного ряду одягу.

Оскільки, метою твору мистецтва, будь то мальовниче полотно, симфонія, танець, роман або кіно, є передача схвильованого емоційного задуму автора.

При цьому якість виконання оцінюється не тільки за технічними можливостями, але також по зв'язності і послідовності розповіді, з акцентами, розставленими в точках максимальної емоційної напруженості.

Тим самим, важливо відзначити значення композиції як для окремо взятого кадру, сцени, або музичної партії, так і для цільної, простягнутою в часі композиції, яка об'єднувала вище перераховані елементи в загальне єдине.

Необхідно розділяти статичну композицію, властиву живопису, архітектурі, скульптурі або будь-якого твору, сприйняття якого не обмежено часовими рамками, від ПЧК, яку можна зустріти в літературі, кінематографі, музиці, театрі. В даному виді композиції для визначення змісту цілого, що об'єднує частини картини в закінчений твір, слід звернутися як до «Внутрікадровий» змістом, так і до композиційному порівнянні окремих змістів між собою.

Важливо в рівній мірі приділяти увагу як техніці об'єднання, монтажу елементів, так і об'єднуючих елементам, в ролі яких можуть виступати, окремі кадри, сцени або глави.

Завданням для автора стає творчо розкласти тему і визначають зображення, потім ці зображення в їх поєднанні змусити викликати до життя образ теми.

Засобами досягнення таких ефектів в літературі і кінематографі служать: повтор, посилення, протиставлення, контамінація, дзеркальне відображення, розповідь в оповіданні і ін. Процес виникнення цього образу у сприйманні нерозривний з переживанням теми його змісту.

Так само нерозривним стає гостре переживання і праця проектувальника, коли він складає свій план твору.

Об'єктом дослідження є фотоматеріал жіночих колекцій рівня Prêt-a-Porte, представлених на загальнодоступному електронному ресурсі. Дослідження проводилося по маркам різних країн Європи і Америки: Франція (Balmain, Lanvin, Carven, Erdem, Givenchy), Італія (Costume National, Bottega Veneta, Prada, Miu Miu, Marni), Бельгія (Acne, Dries van Noten, Raf Simons) , Англія (Stella McCartney, Victoria Beckham, Burberry Prorsum, Top Shop), Америка (Alexander Wang, Carolina Herrera, Marc Jacobs, Michael Kors, Rag & Bone).

Необхідною умовою було збереження послідовності демонстрації моделей одягу під час показу, що б виявити закономірності розставляння акцентів і простежити за розвитком теми колекції.

Дослідження проводилося на основі кластерної вибірки, в яку потрапили всі колекції жіночого повсякденного одягу. Обмеження обумовлено відсутністю повного матеріалу дослідження за межами даного періоду, що в результаті встановила межі кластера.

Обробка отриманих даних проводилася методами математичної статистики.

Як інструмент оцінки ПЧК в колекціях одягу використовувався принцип пропорційності по золотому перетину, так як він володіє винятковою силою впливу на глядача, створює відчуття граничної органічності і гармонійної цілісності.

Для аналізу наявності прийомів ПЧК, акцентних образів і принципів розвитку тим колекцій, фотографії моделей костюмів розташовувалися в хронологічному порядку, згідно з тим, як вони демонструвалися на подіумі.

Поверх лінійного ряду колекції накладалася сітка пропорційності по золотому перетину, з виділеними акцентними областями, складовими числовий ряд, рівний 9%, 14,6%, 23,6%, 38,2%, 61,8%, 76,4% (рис. 3.4).

Допустимі відхилення від заданих областей коливаються від 1 до 3 моделей, в залежності від загального числа одиниць в колекції.

Для складання типологізованих схем побудови ПЧК в колекції костюма були використані принципи кінематографічного монтажу, завдання якого розповідь і ритмічне узагальнення розповіді. Аналогічно тому, як монтаж поділений на види можливостей монтажу і види монтажу (Схема 3.1), так само було розділене проектування колекції на види ПЧК і прийоми їх сполуки.

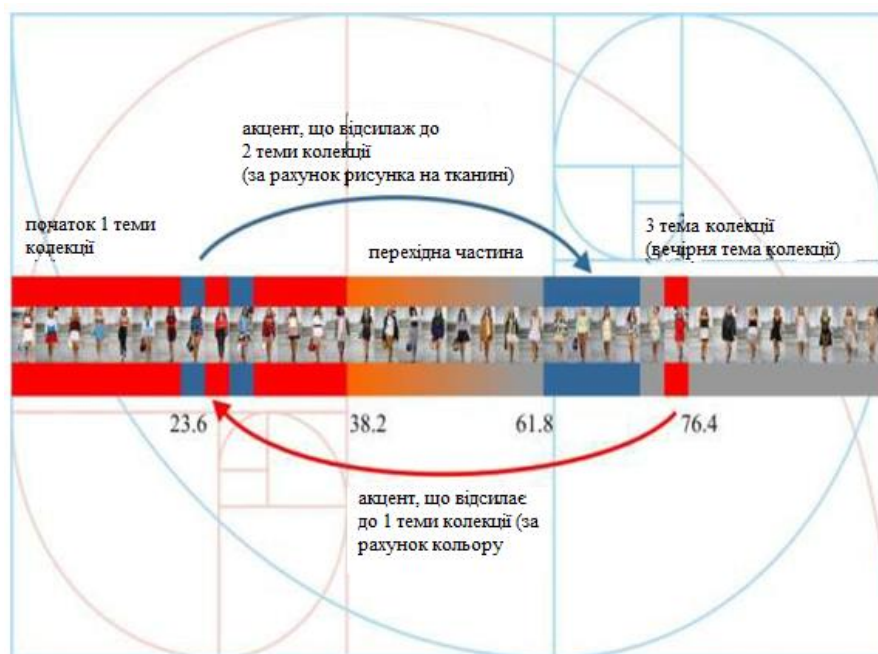


Рис. 3.4 Приклад сітки пропорційності по золотому перетину, накладеної на колекцію одягу марки Topshop весна-літо

Монтаж по лінії схематичного ряду

примітивно інформаційний	→	монтаж, який розвиває хід подій
паралельний	→	монтаж, паралельний ходу паралельний декількох дій
примітивних порівнянь	→	монтаж, паралельний відчуттям
бразний монтаж	→	монтаж, паралельний відчуттям і значенню
конструюючий поняття	→	монтаж, паралельний уявам

Монтаж по лінії кінетичного ряду

Метричний	→	обертонний
Ритмічний	→	інтелектуальний, як нова якість по лінії розвитку обертоного в бік смислових обертонів

Схема 3.1 Принципи і прийоми кінематографічного монтажу

Систематизація даних отриманих в ході експерименту включала в себе графічне узагальнення і складання схем механізмів функціонування ПЧК, а також обчислення частоти їх зустрічі (процентного співвідношення) в кожному році по відношенню до загальної кількості колекцій одягу.

В ході складання схем, були виявлені прийоми об'єднання кількох тем або стильових напрямків одягу.

Для отримання наочної картини представлені діаграми функціонування б виявлених різновидів ПЧК в колекціях одягу. Вісь абсцис відображає рік а вісь ординат - процентне співвідношення колекцій з ПЧК по відношенню до всієї кількості колекцій за рік.

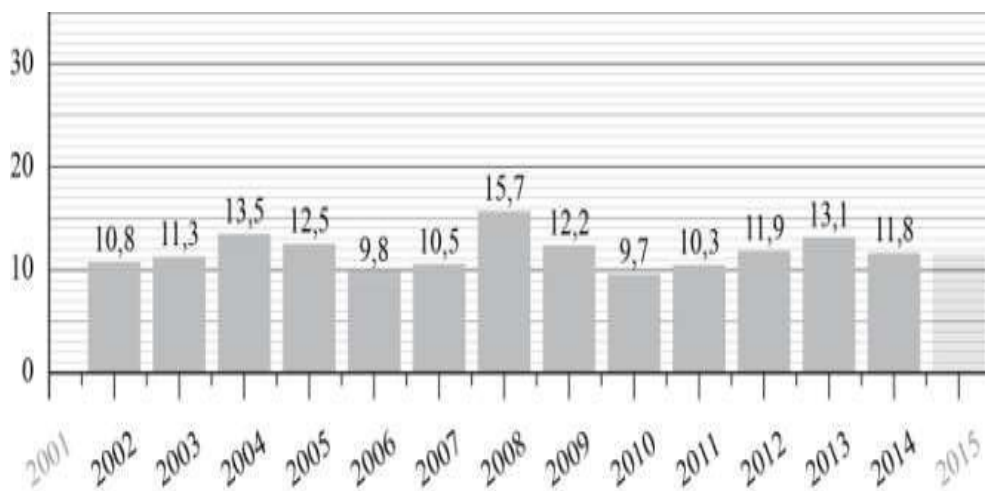


Рис. 3.5 Розподіл частоти народження ПЧК 1 за принципом дроблення і перерозподілу кількох тем в колекції

На рисунку 3.6 поділ тим в колекції здійснено за допомогою розробки поверхні матеріалу з різним декоративним оформленням, який може зустрічатися як у всьому виробі повністю, так і в декоративному оздобленні або аксесуарах. При цьому Силуетна форма, конструктивні особливості моделей, пропорції і внутрішньо-композиційна структура зберігаються, так само, як і стилістична спрямованість всієї колекції в цілому.

На рисунку 3.7, 3.8 поділ тим здійснено за рахунок зміни колірного тону і декоративних елементів. У стилістичному плані колекція зберігає єдиний напрямок, інтерпретуючи образи і моделі одягу в рамках заданої основної теми. Теми в колекціях, представлені на рисунках 3.9, 3.10 розділені за колірною гамою, художнього оформлення поверхонь матеріалів та стилістичному напрямку одягу. У першій колекції представлені моделі в вечірньому і повсякденному стилі. У другій колекції поєднані стиль сафарі, повсякденний та діловий.



Рис. 3.6 Приклад розподілу тим в колекції Carven весна / літо, що складається з 37 моделей



Рис. 3.7 Приклад розподілу тим в колекції Costume National весна / літо, що складається з 37 моделей

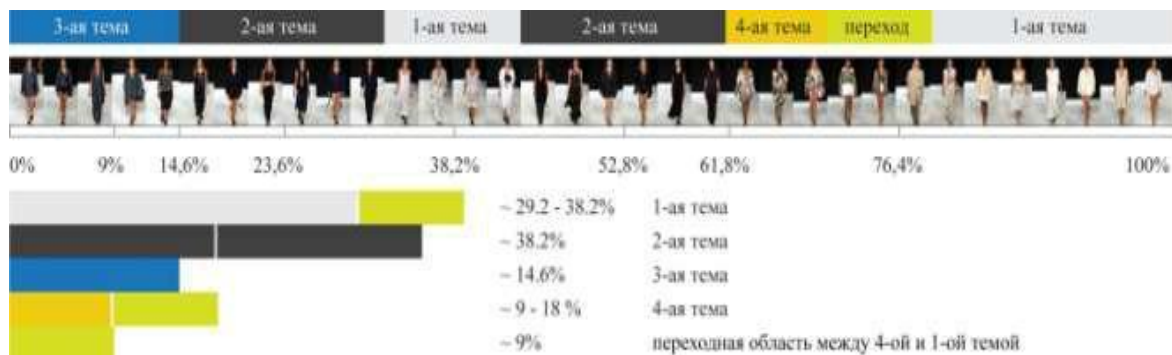


Рис. 3.8 Приклад розподілу тим в колекції Rag & Bone весна / літо, що складається з 47моделей

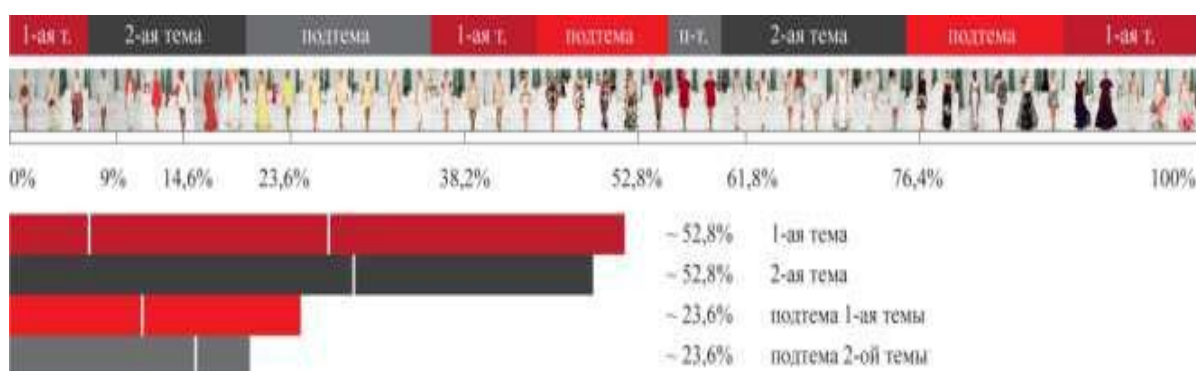


Рис. 3.9 Приклад розподілу тим в колекції Carolina Herrera весна / літо, що складається з 45 моделей

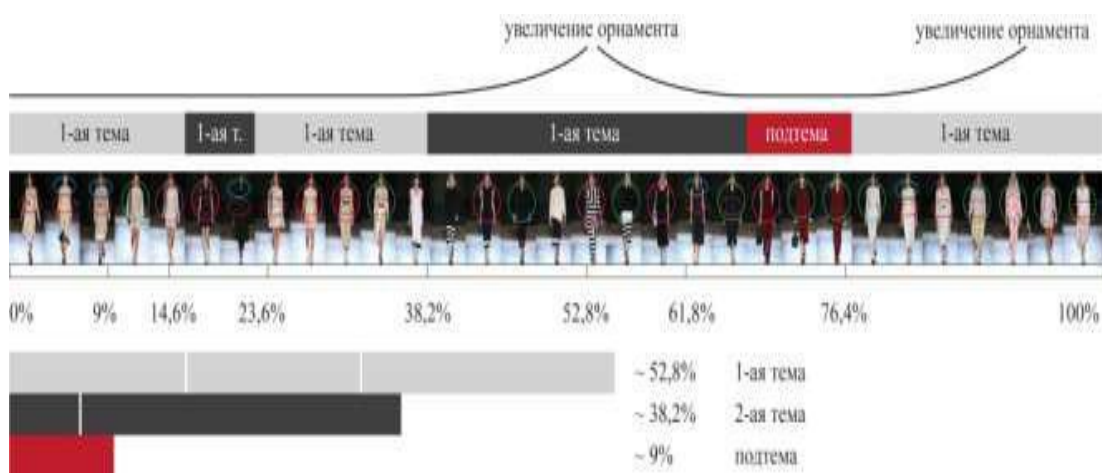


Рис. 3.10 Приклад розподілу тим в колекції Victoria Beckham весна / літо, що складається з 31моделей

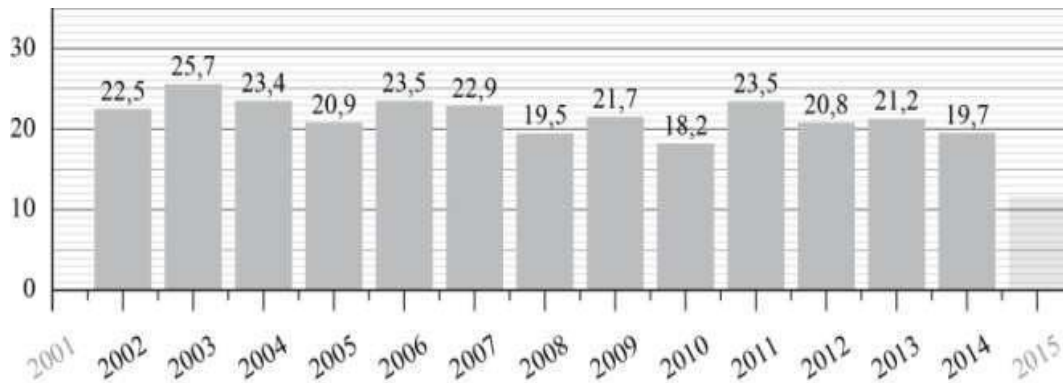


Рис. 3.11 Розподіл частоти народження ПЧК 2 за принципом створення перехідних областей між темами в колекції

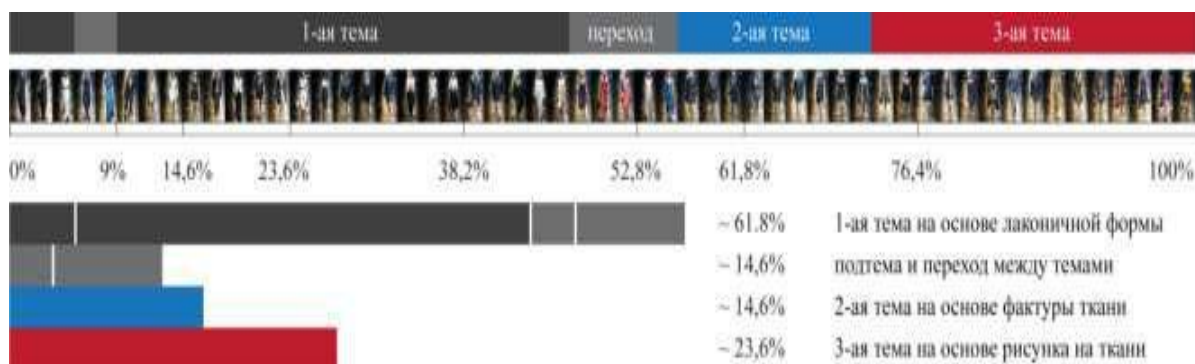


Рис. 3.12 Приклад розподілу тим в колекції Lanvin весна / літо, що складається з 55 моделей

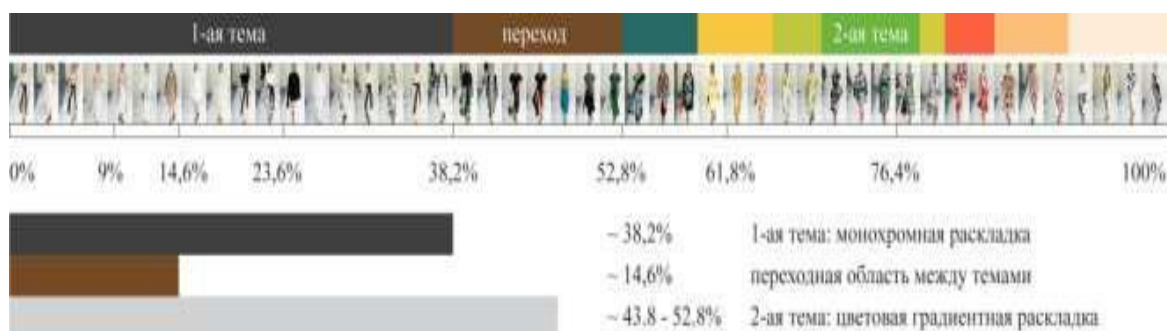


Рис. 3.13 Приклад розподілу тим в колекції Marni весна / літо, що складається з 47 моделей

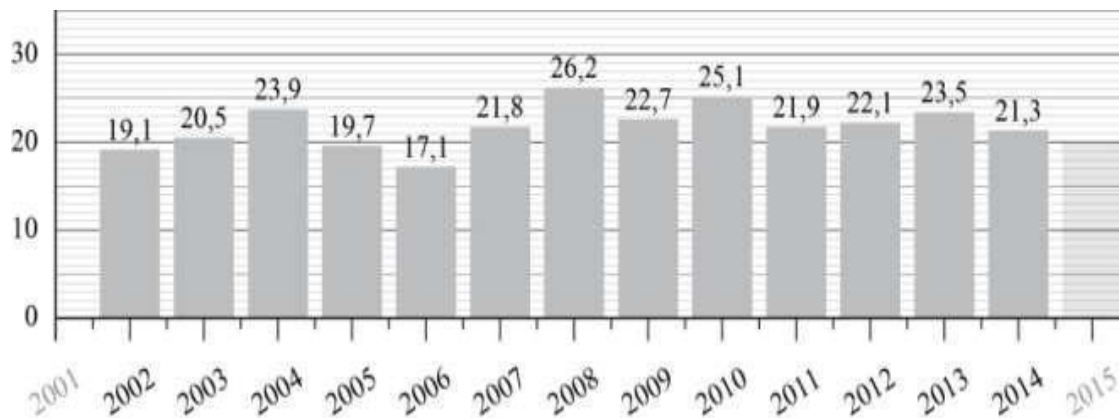


Рис. 3.14 Розподіл частоти народження ПЧК 3 за принципом розміщення акцентних моделей, з відсиланням на попередню або майбутню тему

ПЧК в структурі, якій є акцентний образ або група моделей, що не вписуються в контекстну тему, але створюють смисловий зв'язок з темою, що знаходиться в діаметрально протилежній частині колекції. Даний вид ПЧК зустрічається досить часто, в середньому становить 21,9% від усіх колекцій за рік (рис. 3.14).

Це, як правило, пов'язано з тим, що подібний підхід будується на створенні емоційного контрасту, при вибудовуванні взаємозв'язку між темами в колекції, що в результаті забезпечує сильний візуальний вплив на глядача, а так само дає можливість для цікавих авторських інтерпретацій.

В ході дослідження було виявлено, що акцентні моделі в основному розташовуються в областях кратним 23,6%, 38,2% і 76,4% від загального числа одиниць колекції.

На рисунках 3.15, 3.16 представлені колекції з акцентними групами моделей, що створюють смисловий зв'язок з тією частиною колекції, в якій повною мірою розкривається задана тема. В обох випадках акцентні області кратні золотого перетину, відповідно ~ 23,6% і 9%.

На рисунках 3.17 і 3.18 представлені колекції з акцентними моделями, які узгоджені з стилістичному напрямку до частини колекції, де дана тема розкрита повністю. У представлених прикладах акцентні моделі розташувалися в місцях,

де в основному розташовуються акцентні моделі, не пов'язані з іншими темами, а створюють емоційні паузи або поворотні моменти в колекції.

ПЧК, що проектується на основі створення акцентних моделей, в середньому зустрічаються з періодичністю - 21,3% (рис. 3.19).

Акцентні образи, які не вписуються в контекст поточної теми, можуть виникати в ряді випадків: коли відбувається різка зміна однієї теми колекцій на іншу, як пауз в областях загасання теми або при наявності лише однієї теми.

Відмінною особливістю є відособленість акцентних образів від усієї колекції в цілому. Вони можуть нести в собі загальні стилістичні риси з усіма моделями, але при цьому візуально контрастувати, не маючи подальшого смислового продовження і не створюючи посилянь на інші теми (рис. 3.7, 3.15).

В ході дослідження було встановлено, що акцентні моделі в основному так само розташовуються в областях кратним 23,6%, 38,2% і 76,4% від загального числа одиниць колекції.

На рисунку 3.7 представлена колекція з акцентною моделлю, розташованою в області 38,2%. Дана модель зберігає стилістичні риси і силуетну форму з іншими моделями, але відрізняється кольоровою гамою, що контрастує на тлі всієї колекцією. Після акцентної моделі можна спостерігати зміну кольору решти колекції.

У колекції, представленої на малюнку 3.15, акцентні моделі присутні по дві одиниці і розташовані в областях 23,6%, 38,2%, 76,4%. Дані моделі відрізняються виключно кольором, їх композиційним завданням є створення пауз при зміні тем.

ПЧК, проєктована із застосуванням областей максимуму і мінімуму, найчастіше зустрічаються при роботі з однією або декількома темами, коли одна з них переважає. В ході дослідження виявлено, що подібний підхід зустрічається досить регулярно, в середньому в кількості 16,2% від загального числа колекцій за сезон (рис. 3.20).

Характерною особливістю області максимуму є поетапна концентрація стилеутворюючих елементів в моделях, поки його кількість не досягне

критичної позначки в рамках одного образу, який, в свою чергу, визначить точку максимуму.

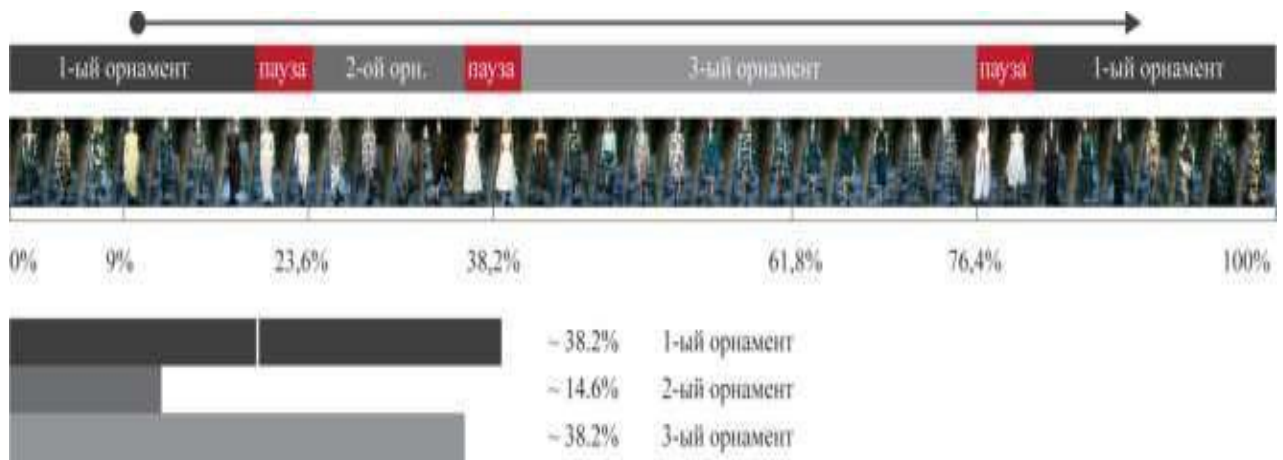


Рис. 3.15 Приклад розподілу тим в колекції Erdem весна / літо, що складається з 37моделей

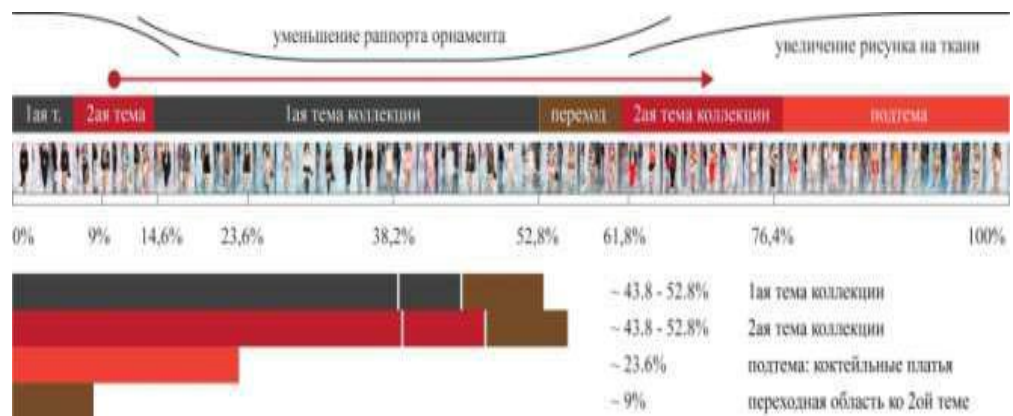


Рис. 3.16 Приклад розподілу тим в колекції Erdem весна / літо, що складається з 37моделей

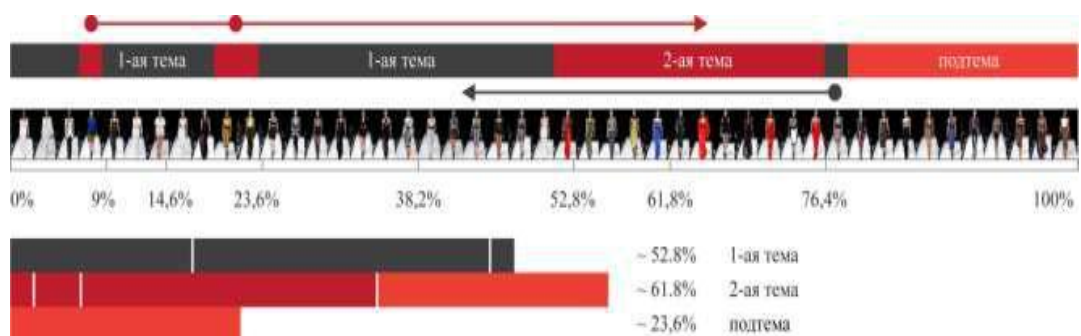


Рис. 3.17 Приклад розподілу тим в колекції Valmain весна / літо, що складається з 47 моделей



Рис. 3.18 Приклад розподілу тим в колекції Topshop Unique весна / літо, що складається з 36 моделей

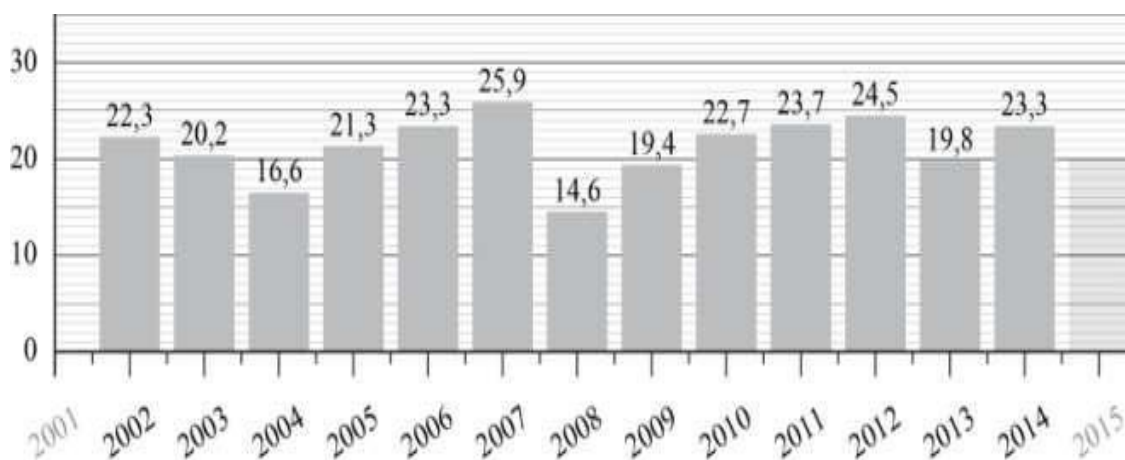


Рис. 3.19 Розподіл частоти народження ПЧК 4 за принципом розміщення акцентних моделей з метою створення пауз між темами в колекції

Як правило, подібна область розташовується в районі 61,8% або 76,4% в рамках всієї колекції. Таким чином, область мінімуму або загасання стає протилежна частина колекції, яка в свою чергу може розташовуватися в області 23,6% або 38,2%.

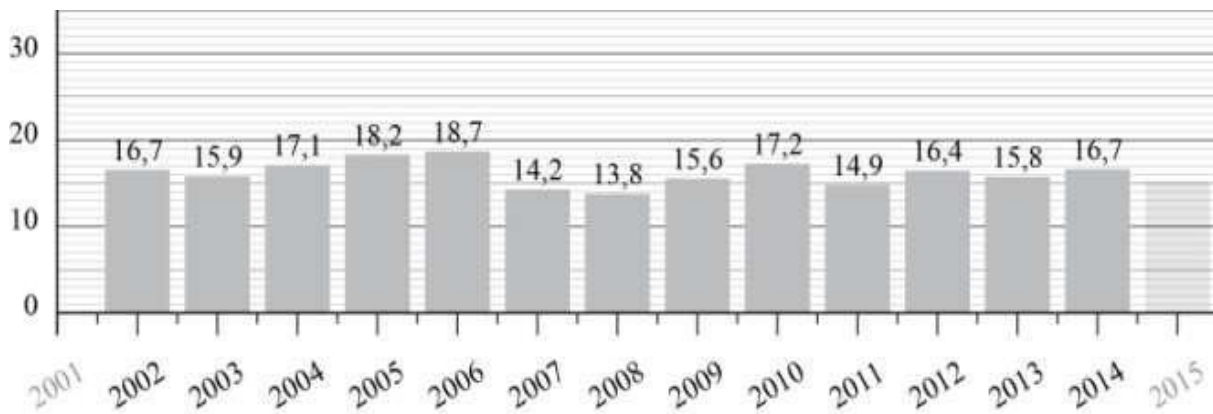


Рис. 3.20 Розподіл частоти народження ПЧК 5 за принципом розміщення областей максимуму і мінімуму

На рисунках 3.16 і 3.10 в колекціях області максимуму відповідають збільшенню рисунка на тканині, в області мінімуму рисунок або зменшується, або повністю відсутній. На рисунку 3. 21 область мінімуму відзначено затемненням колірної гами колекції, а область максимуму - висвітленням. При цьому зберігається єдина тема в колекції, її структура побудови ПЧК в цілому відповідає градієнтній, при якій відбувається поступова зміна моделей, яке, по суті, являє собою створення інтерпретації варіантів образів на задану тему, без послідовного розвитку, що має вихідну і кінцеву точку.

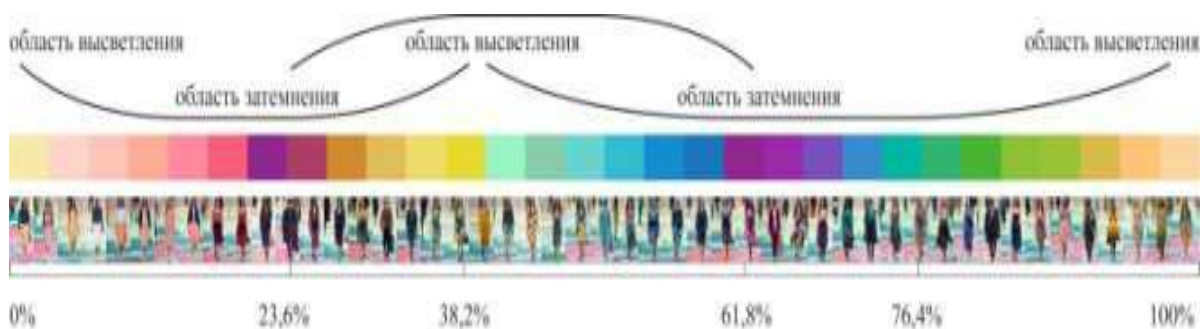


Рис. 3.21 Приклад розподілу тим в колекції Burberry Prorsum весна / літо, що складається з 49 моделей

Колекції, проєктовані із застосуванням градієнтній структури побудови ПЧК, зустрічаються досить рідко щодо інших видів композиції, в середньому близько 6,9% (рис.3.22). Для подібних колекцій характерна відсутність сильних стильових відмінностей в темах. Як правило, перетікання відбувається плавно протягом усього модельного ряду, в результаті чого стає візуально складно відстежити область переходу від однієї теми до іншої. Як один із прийомів

зазвичай використовується колірний поділ моделей (колірна розтяжка) і поступове наповнення моделей стилеутворюючими елементами, без подальшого загасання теми. Так само можливі варіанти трансформації стилеутворюючих параметрів протягом усієї колекції, тим самим об'єднуючи теми без освіти областей максимуму і мінімуму (рис. 3.13, 3.21).

Так само окремо необхідно відзначити комбінаторний підхід до побудови ПЧК, який об'єднує представлені вище принципи гармонізації для розкриття оповідання художнього задуму колекції.

Основна необхідність поєднання ПЧК може бути розробка великої колекції з великим числом моделей, коли виникає завдання створити взаємозв'язок не тільки між темами, а й стильовими напрямками або категоріями одягу. Так само при розробці колекції, де трансформації піддаються всі формоутворюючі параметри, як на рисунку 3.17 і 3.10.

У представлених колекціях при переході між темами змінюється розмір і мотив рисунка на тканині, фактура матеріалу, яка може виступати в якості дрібнорапортного орнаменту, кольорова гама, і стильовий напрям в одязі.

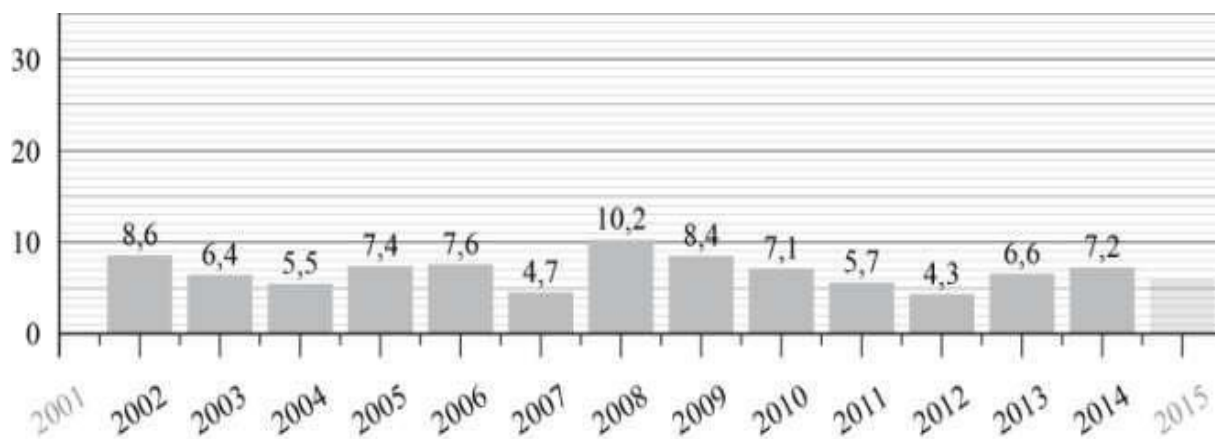


Рис. 3.22 Розподіл частоти народження ПЧК 5 за принципом створення градієнтної структури колекції

При об'єднанні принципів побудови ПЧК необхідно враховувати крім основного і другорядний принцип гармонізації, так само ієрархію тим в колекції. Незалежно від кількості використовуваних механізмів вирішення

проектної задачі, в колекції повинні бути присутніми точки емоційного максимуму для візуального сприйняття глядача, при якому відбувається кульмінаційний момент, що розкриває в повну силу задум автора. Оскільки крім того, що колекція є спосіб об'єднання виробленої продукції під єдину тематику окремого сезону, а критерієм оцінки у аудиторії стає якість художньої інтерпретації та технічне виконання кожної моделі зокрема, колекція в цілому повинна являти собою єдине закінчений твір, що володіє вступом, основною частиною, кульмінацією і фіналом.

3.5 Розробка типології і методики побудови ПЧК промислової колекції одягу

Завданням даного розділу є розробка системи взаємодії елементів колекції при побудові ПЧК. Опис принципів об'єднання різних тем при проектуванні модельного ряду. При тривалому вирішенні даного завдання використовувалися дані, отримані в ході експерименту встановлення функціонування лінійної композиції в промисловій колекції костюма. Для роботи з різномасштабними колекціями застосовувався принцип пропорційності по золотому перетину, який дозволив виявити внутрішні зв'язки і закономірності в послідовності розкриття тем колекції під час демонстрації на подіумі.

Нанесені на структуру золотого перетину, колекція стає точковою матрицею, що відображає пропорції тем і параметри їх об'єднання. Дане дослідження дозволить затвердити і скласти систему побудови лінійної композиції при проектуванні колекції.

В основі підходу об'єднання тем та розробки системи вибудовування ПЧК в колекції одягу знаходяться принципи формоутворення в дизайні і дизайні костюма. Критеріями для інтеграції різних стильових напрямків і мотивів колекцій між собою служать візуально-графічні, структурні, конструктивно-технологічні, декоративно-оздоблювальні, поза і манера демонстрації колекції. Так само можуть використовуватися принципи трансформативного

формування, які будуються на основі модульних, кінетичних, ілюзорних і комбінаторних підходів

Кожен з видів ПЧК має характер функціонування в моді. Експериментально встановлено, що всередині кожної структури відбувається циклічна розстановка тим колекцій. При цьому використовуються різні акцентні області. В результаті були побудовані схеми за видами ПЧК і встановлені пропорції обсягів тим колекції в кількості одиниць моделей і області їх переходу або об'єднання.

Для визначення обсягів тим в колекції використовувалися пропорції золотого перетину, де співвідношення двох величин a і b , при $a < b$, справедливо $a / b = b / (a + b)$. Таким чином, число рівне такому ставленню a / b , зазвичай позначається грецькою буквою ϕ і буде дорівнювати:

У процентному округленому значенні золотого перетину, цей поділ будь-якої величини щодо 61,8% і 38,2%. Таким чином, застосовуючи основну властивість златого перетину, при якому відношення більшого до меншого, дорівнює відношенню цілого до більшої, ми можемо отримати пропорційну послідовність чисел: 23,6% до 76,4%, 38,2% до 61,8%, 14,6% до 85,4%, 9,02% до 90,9% і так далі. В ході дослідження функціонування ПВК в колекціях одягу було виявлено мінімальну кількість моделей допустимих в одній темі, яке склало від 3 до 5 одиниць. Таким чином, в середньостатистичній колекції з кількістю моделей від 30 до 40, мінімально допустимим пропорційним значенням золотого перетину можна вважати 9%. (рис. 3.23).

Структура ПВК 1. Дана структура побудови ПВК може об'єднувати в собі від двох до п'яти тим колекції, за рахунок їх дроблення і перерозподілу (чергування) на всьому модельному ряді. Тема ділиться, як правило, в співвідношенні $1/3$, $2/3$ і розташовується по відношенню до інших тем в шаховому порядку. Подібний тип побудови композиції застосовується переважно в колекціях об'ємом від 60 до 90 одиниць, коли необхідно розподілити відразу кілька тем колекції, без яскраво виражених точок максимуму або акцентних моделей. Сама мінімальна частина розділеної теми

може займати від 3 до 5 моделей, в свою чергу, максимальна частина не повинна перевищувати 20 одиниць (рис. 3.24).

Як прийоми формоутворення при побудові даної ПВК в основному застосовуються декоративно-оздоблювальні і візуально-графічні: колір, малюнок на тканині, характер поверхні, декоративні елементи. Рідше використовують конструктивно-технологічний або трансформативний підхід, це пов'язано з тим, що об'єднання кількох тем, шляхом їх поділу і перерозподілу може утруднити візуальне сприйняття колекції в цілому, таким чином, необхідно більш явні прийоми поділу як стильових напрямків, так і образів зокрема.

Структура ПЧК 2. Дана структура побудови ПВК має на увазі створення перехідних областей між темами в колекції. Безпосередньо обсяг самих тем в колекції зберігається згідно пропорційного розподілу по золотому перетину. Область переходу об'єднує в собі основні характерні формотворчих елементи поточної і майбутньої теми. В ході дослідження було виявлено, що обсяг перехідною областю займає від 4 до 7 моделей, в залежності від загальної кількості одиниць в колекції. На схемі область переходу позначена двома кольорами, верхнім кольором позначена переважна тема, нижнім - спадна (рис. 3.25). Для даної системи побудови ПЧК можуть застосовуватися як візуально-графічні та декоративно-оздоблювальні принципи формоутворення, так і трансформативних і конструктивно-технологічні.

Структура ПЧК 3. Даний принцип побудови ПВК апелює до створення акцентних областей або моделей. Вони, як правило, розташовуються в місцях переходу тим колекції або місцях, згідно пропорціям золотого перетину.

Завданням даних акцентів, в процесі демонстрації колекції, створювати свого роду посилення на попередню раніше тему або задум, який буде показаний в подальшому (рис 3.26). Основними прийомами формоутворення для створення акцентних моделей використовуються візуально-графічні та декоративно-оздоблювальні. Оскільки даний підхід в першу чергу апелює до створення візуально образу, це дозволить створювати максимально сильне емоційне сприйняття на глядача.

Поділ теми на кілька частин, для створення акцентної області і посилавальної частина, за своїм принципом схожа з ПЧК 1, але відмінною особливістю є, що поділу піддаються одна або дві теми, інші залишаються цілими. Завданням ставиться не перерозподіл всіх тем в колекції, а створення акцентного згадки.

Варіанти пропорцій тем в колекції, які соразмірні із золотим січенням



Рис. 3.23 Різні обсяги тим в колекції, згідно пропорціям золотого перетину, на прикладі модельного ряду з 40 одиниць

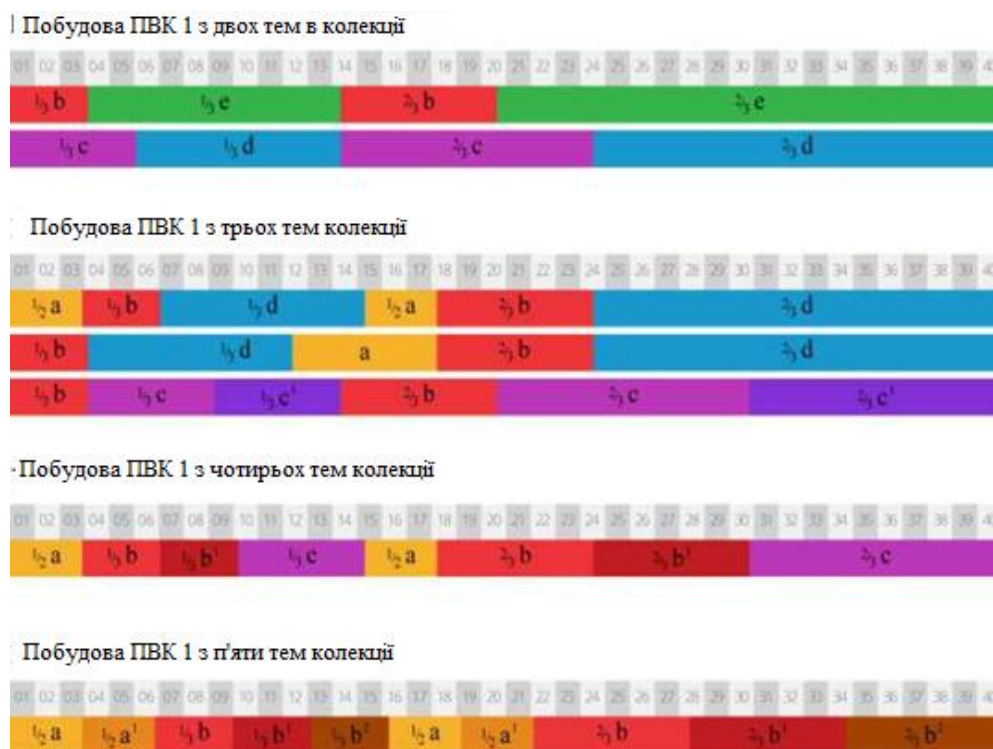


Рис. 3.24 Способи побудови ПЧК 1 за принципом дроблення і перерозподілу 2, 3, 4 і 5 тим в колекції



Рис. 3.25 Способи побудови ПЧК 2 за принципом створення перехідних областей між темами в колекції

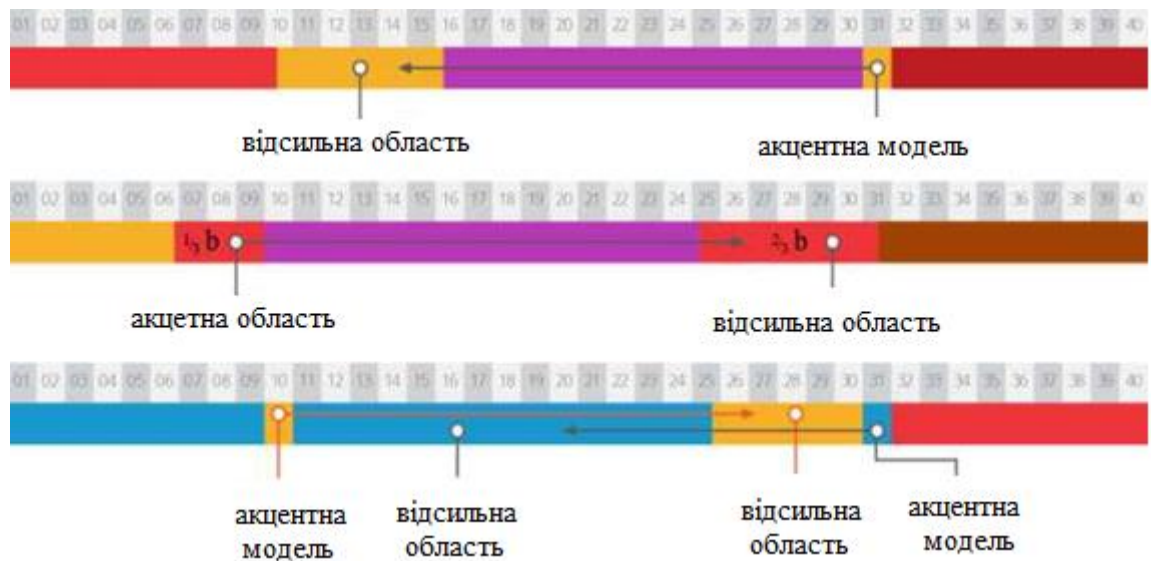


Рис. 3.26 Способи побудови ПЧК 3 за принципом розміщення акцентної моделі або області, що створює посилання на попередню або майбутню тему

Структура ПЧК 4. Завданням даного типу побудови ПВК є створення акцентних точок в колекції, які можуть ознаменувати собою зміну теми, паузу або точку максимуму. Як правило, акцентні моделі розташовуються в областях, відповідно до пропорцій золотого перетину.

Так само акцентної моделлю може бути максимально наповнений образ основним задумом автора, після якого тема колекції починає йти на спад (рис. 3.27).

Відмінною особливістю даної системи побудови ПЧК від створення акцентної області з посиланням на подальше розкриття теми в тому, що акцентна модель є одиничною і не створює посилання, а розташовується в контексті своєї теми.

Що стосується прийомів формоутворення, для створення акцентної моделі колекції може застосовуватися будь-який підхід, відповідний ідеї дизайнера. Основним залишається створення візуального сильного образу, максимально впливає на глядача. Так само як акцентних образів можуть виступати заключні моделі, які являють собою сукню нареченої, якщо вони відповідають загальній темі колекції.

Структура ПКВ 5. Даний вид системи побудови ПКВ полягає в створенні хвилеподібного методу розкриття теми колекції з розміщенням областей максимуму і мінімуму. Области максимуму в основному розташовуються відповідно до пропорцій золотого перетину, в свою чергу, області мінімуму можуть перебувати в проміжках або діаметрально протилежним максимуму, але також по золотому перетину, якщо обсяг теми досить великий. Відмінною особливістю даного методу побудови ПКВ від застосування акцентних моделей полягає в тому, що точка максимуму формується поетапно, шляхом наповнення формотворними елементами образу моделі. Так само точка максимуму чи не суперечить поточній темі, а знаходиться в її контексті. Як прийомів формоутворення, в даному випадку можуть виступати всі методи, які відповідають задумом автора для розкриття теми колекції (рис. 3.28).

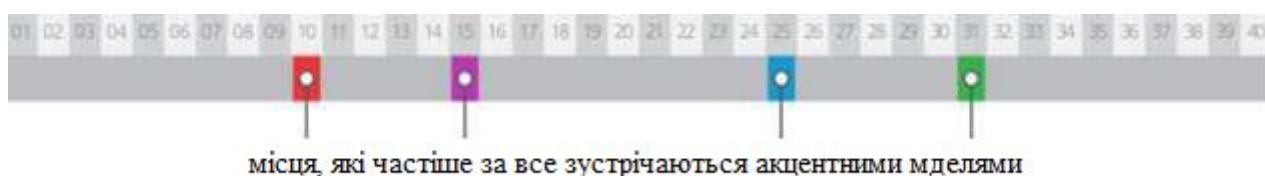


Рис. 3.27 Способи побудови ПКВ 4 за принципом розміщення акцентних моделей



Рис. 3.28 Способи побудови ПЧК 4 за принципом створення областей максимуму і мінімуму при розкритті задуму теми колекції

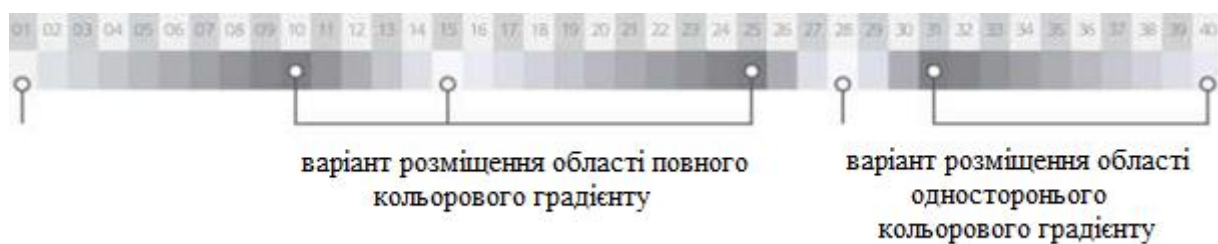


Рис. 3.29 Способи побудови ПЧК 4 за принципом створення градієнтної структури розкриття теми колекції

Структура ПЧК 6. Завданням даного методу побудови ПЧК є створення градієнтної структури колекції, де одна тема переходить в іншу і так далі, без явних акцентних областей і моделей.

У цьому випадку досить важко визначити межі кожної теми, оскільки перехідні моделі можуть йти на протязі всієї колекції. Залежно від можливостей і навичок дизайнера, для реалізації даної лінійної композиції можна застосовувати як візуально-графічні та декоративно-оздоблювальні методи, так і конструктивні і трансформативні.

Але характерною особливістю є необхідність використання тільки одного з методів формоутворення в якості основного стілеутворюючого параметра.

В ході дослідження було виявлено переважно візуально-графічний підходу, в плані градієнтного розподілу моделей в колекції (рис. 3.29).

Для створення ПЧК комбінаторним способом, можливе використання одночасно декількох принципів об'єднання та встановлення взаємозв'язків між частинами колекції.

В ході дослідження функціонування композиційних структур в колекціях одягу, було виявлено поєднання не більше трьох принципів.

Це в першу чергу пов'язано з тим, що завдання ПЧК не створювати надмірно заплутаних схем розкриття художнього задуму колекції, а донести

ідею автора в найбільш розгорнутому і зрозумілому вигляді до глядача, при цьому зберігаючи емоційні акценти для посилення візуального сприйняття.

Представлені структури ПЧК можна умовно розділити на ті, які сприяють розподілу тим в колекції, і ті які створюють акцентні моменти або точки максимальної присутності заданої теми в єдиному образі. Таким чином, стає можливим об'єднання різних підходів до побудови композиції колекції в першу чергу шляхом вибору структури розставляння тим, а в другу визначення акцентних областей, якщо такі маються на увазі концепцією проектувальника.

3.6 Взаємозв'язок функціонування НЧК промислових колекцій одягу з художнім оформленням поверхні матеріалів і зорових ілюзій в формоутворенні костюма

Метою цього розділу було порівняння отриманих даних з дослідженнями художнього оформлення поверхонь матеріалів та зорових ілюзій в формоутворенні костюма .

Методика аналізу зіставлення передбачала порівняння хронологічних інтервалів дослідження функціонування ПЧК з циклічністю зміни моди в оформленні тканин і розвитку ілюзій зору.

Періоди зміни моди в оформленні тканин мають певні закономірності, повний цикл включає три основних періоди, тривалістю кожного близько 12 років, потім процес повторюється. Принцип поділу за періодами відбувається відповідно до зміни розміру раппорта, мотиву малюнка, характеру поверхні матеріалу і структури композиції орнаменту. Зорові ілюзії в оформленні одягу так само мають три періоди, кожна група розвивається протягом 3-4 років, а цикл послідовної зміни трьох принципів дорівнює 10-12 років.

Основою для поділу груп ілюзій зору в одязі є їх співвідношення подібності, контрасту, протиріччя з силуетом форми.

Завданням даних ілюзій створення посилення або ослаблення силуету форми, вибудовування взаємозв'язку форми з внутрішніми елементами шляхом

подібності або протиріччя, створення додаткових акцентів на окремих частинах одягу, елементах, деталях декоративного оздоблення .

В ході аналізу було встановлено, що для структури ПВК 1 в плані оформлення поверхонь тканини характерні II і III періоди, а саме чітка структура рапорту з графічним малюнком, в поєднанні з квітковими мотивами дрібного і середнього розміру.

Так само багатоплановість і ускладнення мотивів, включаючи динаміку за рахунок зміщення осі в напрямку вигину, спіралі, крутіння. У мотивах використовуються еліптичні, параболічні форми, пишні махрові букети, східні «огірки». Для даного виду лінійної композиції переважають розміри раптортов від 2-5 см і 5-10 см.

Використовувані тканини переважно щільні, збільшені в обсязі, з використанням крученої і розпушеному пряжі різної товщини або ефектом вузликів і хаотичності. Так само має значення тональна градація кольору, що створює візуально глибину кольору на поверхні тканини (рис. 3.30) .

Так само для даного ПЧК відповідає в основному ілюзія зору III періоду, в меншій мірі II періоду. Застосовується розробка чітких силуетів класичного крою, ясність пропорцій за рахунок застосування щільних тканин. Значно розростається обсяг форми, за рахунок традиційних кроїв, що включають різні складки, оборки, драпірування, плісировки всіх видів і напрямків. Збільшуються декоративні деталі і елементи оздоблень (рис. 3.31) .

Для ПЧК 2 відповідають оформлення тканин I і II періодів, таким чином, малюнки на тканинах дрібно і середньомасштабні, переважно в графічній манері виконання: смуги, прості клітини, квадрати, прямокутники, ромби, зигзаги і т.д. Так само рослинні орнаменти як з одноплановим трактуванням малюнка, так і з динамічною структурою рапорту, шляхом нерівномірного співвідношення мотиву, фону, колірних і тональних контрастів. Тканини переважно однотонні, гладкі, формостійкість, середньої щільності.

Не виключено використання трикотажних щільний, оксамиту, вельвету і інших дрібно ворсових тканин, так само поєднання позитивно-негативних варіантів, клітин, малюнка п'є-де-куль і жаккарда (рис. 3.32) .

Структура ПЧК 2 має відповідність з I і II періодами ілюзій зору. Таким чином, для даного виду композиції характерний розвиток силуетній пластики форми одягу класичного покрою. Згідно I періоду циклу, в ПЧК 2 можуть зустрічатися зорові ілюзії з вертикальними або горизонтальними малюнками на ліфі і спідниці, що в результаті створює візуальне сприйняття «переоцінки заповненого проміжку» і «недооцінки розділеного проміжку». Період II дасть можливість протиставлення або контрасту в співвідношенні внутрішніх ліній і силуету. Особлива увага приділяється обробці і деталям, їх число сильно збільшиться, викликаючи додаткову ілюзію «дії перспективних оцінок», «підрівнювання», «незамкненого контуру» (рис. 3.33).

Для ПЧК 3 в першу чергу відповідає III період оформлення тканини, і в меншій мірі II. Даний період апелює до багатоплановості, ускладнення орнаментів, збільшення рапортів, а так само до динамічного принципу побудови мотивів, що як раз необхідно для формування акцентних моделей при побудові композиції колекції (рис. 3.34). У свою чергу, для даної лінійної композиції відповідає III період ілюзій зору, в якому формується взаємозв'язок силуету і його композиційної розробки за принципом подібності. Починають переважати косі, вигнуті, спіральні лінії, збільшуються декоративні елементи і деталі оздоблення (рис. 3.35) [58].

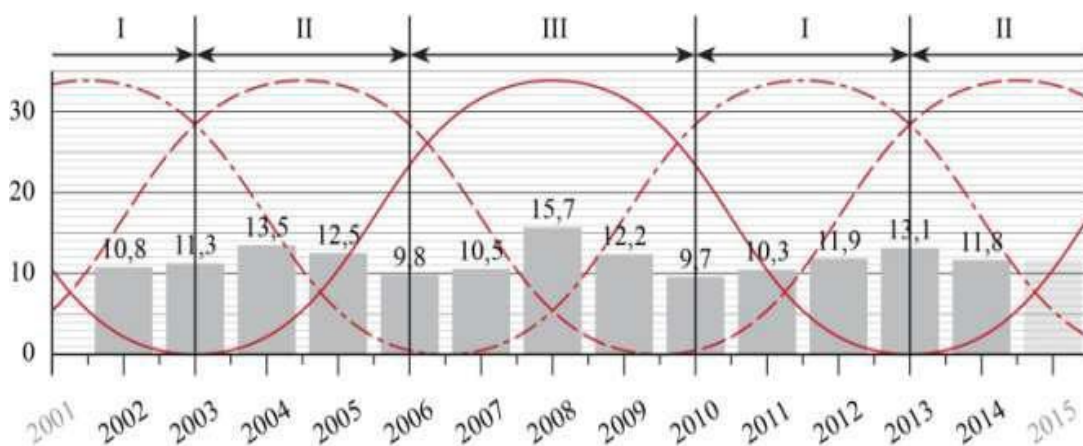


Рис. 3.30 Поєднання періодів ПЧК 1 з циклічністю зміни моди в оформленні тканин

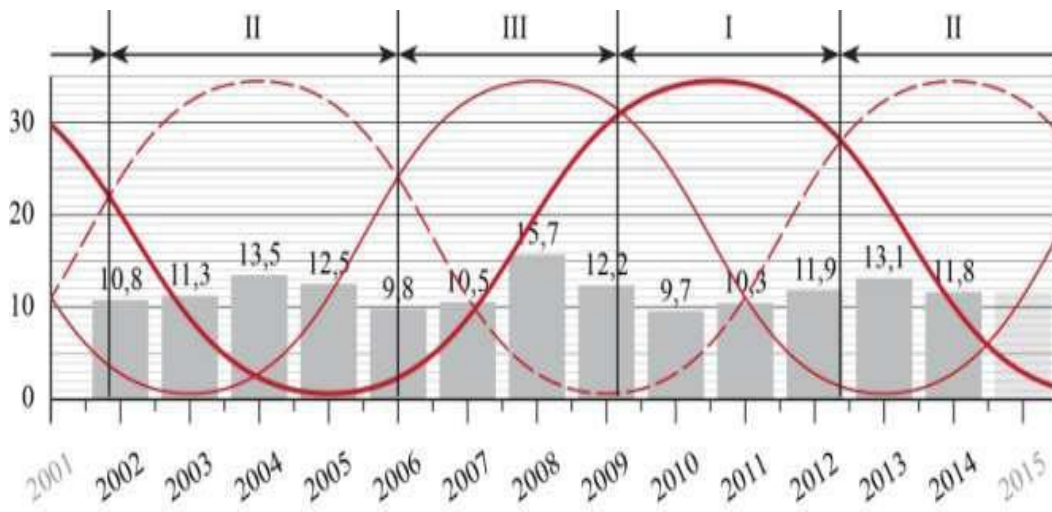


Рис. 3.31 Поєднання періодів ПЧК 1 з циклічністю розвитку ілюзії зору в дизайні костюма

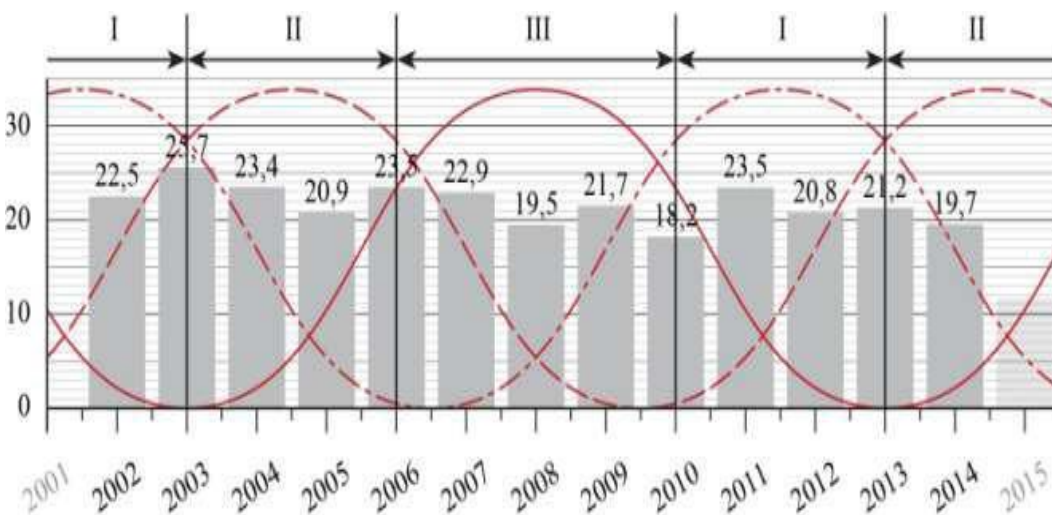


Рис. 3.32 Поєднання періодів ПЧК 2 з циклічністю зміни моди в оформленні тканин

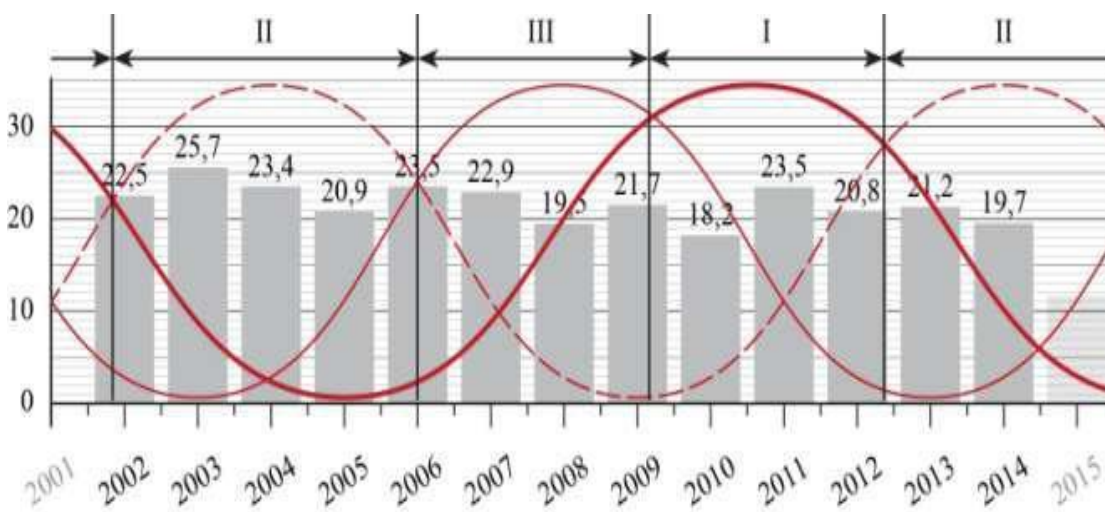


Рис. 3.33 Поєднання періодів ПКВ 2 з циклічністю розвитку ілюзії зору в дизайні костюма

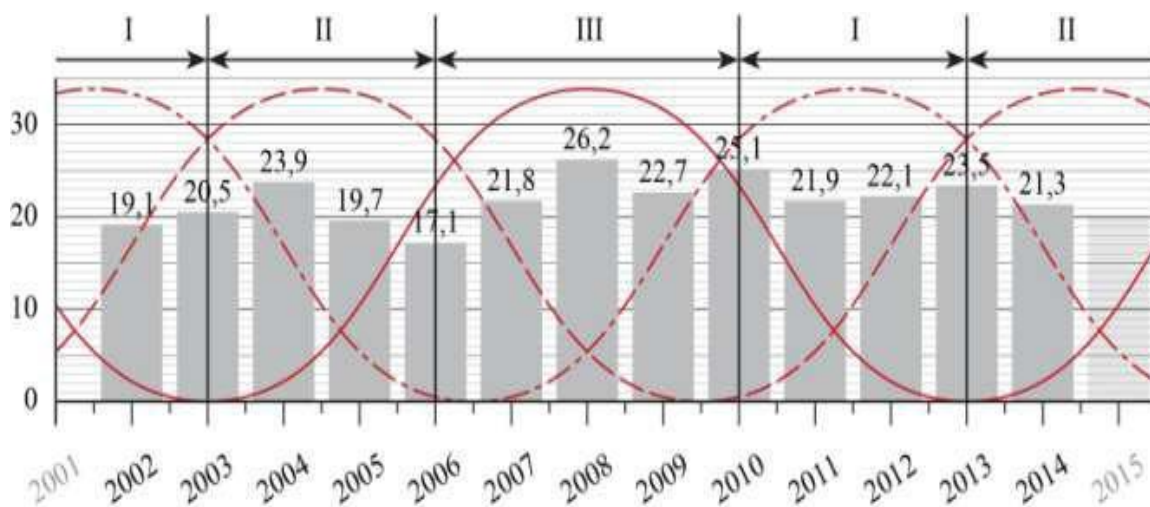


Рис. 3.34 Поєднання періодів ПЧК 3 з циклічністю зміни моди в оформленні тканин

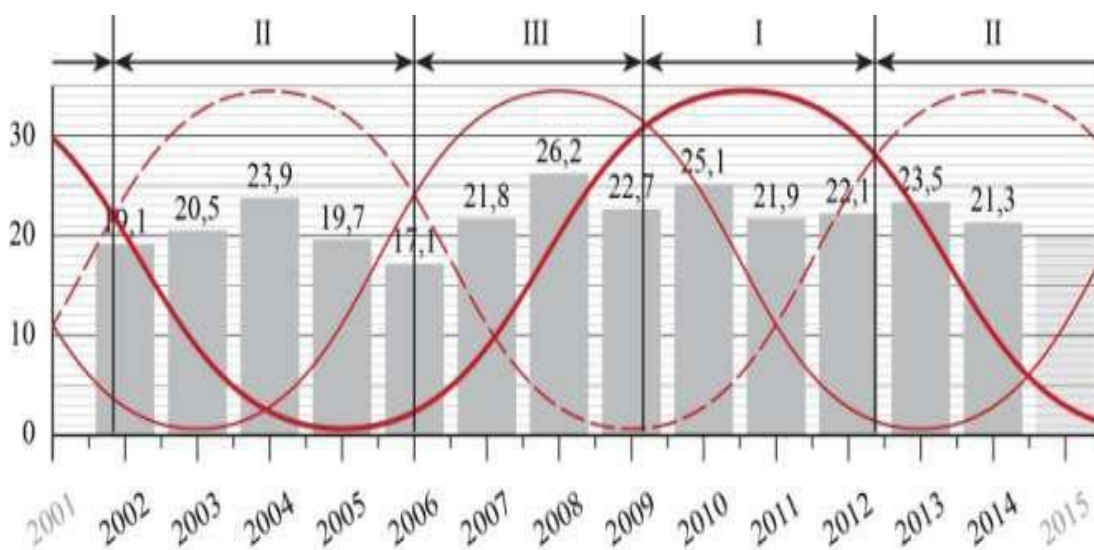


Рис. 3.35 Поєднання періодів ПЧК 3 з циклічністю розвитку ілюзії зору в дизайні костюма

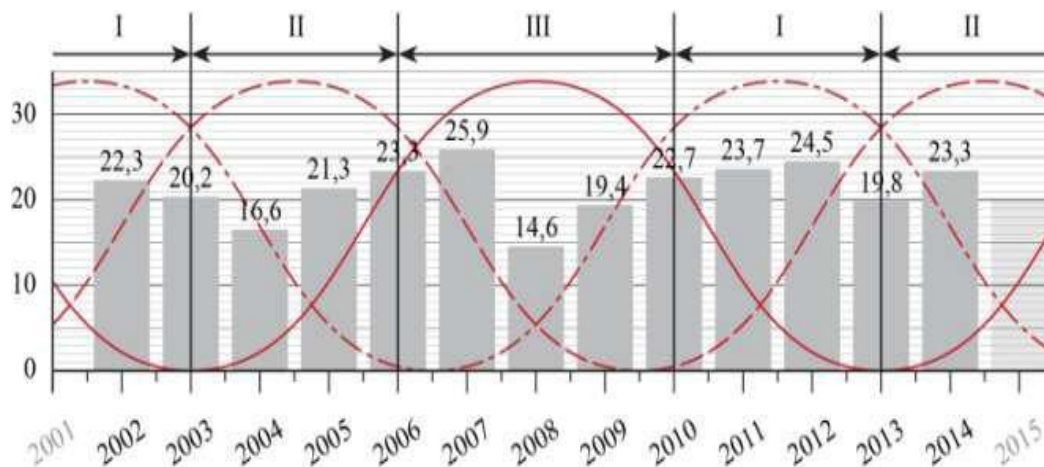


Рис. 3.36 Поєднання періодів ПЧК 4 з циклічністю зміни моди в оформленні тканин

ПЧК 4 відповідає I період оформлення поверхонь матеріалів, так само перехідний період між II і III. Оскільки 4 вид побудови ПЧК ґрунтується на розміщенні акцентних моделей, як пауз або поворотних моментів в колекції, можна припустити, що для даної задачі можуть застосовуватися будь-які принципи формоутворення і проектування образу, до тих пір, поки він буде контрастувати в рамках модельного ряду (рис. 3.36).

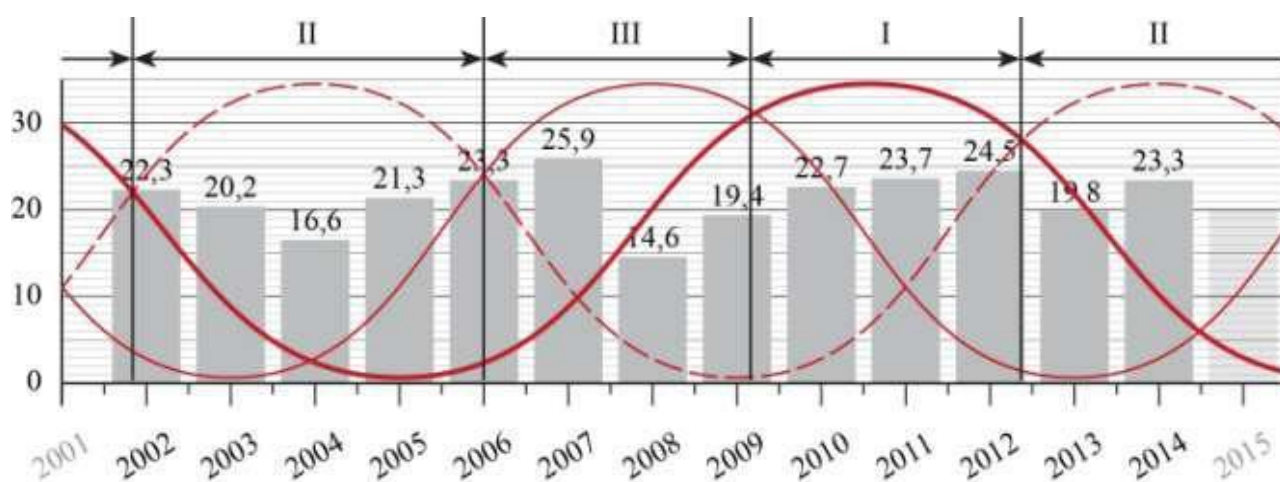


Рис. 3.37 Поєднання періодів ПЧК 4 з циклічністю розвитку ілюзії зору в дизайні костюма

Перехідний період II обумовлений руйнуванням стійкої схеми рапорту середнього розміру, типовим стає фрагментарність малюнка, клаптиковість композиції. У структурі поверхні тканини використовується змішання контрастних кольорів пряжа, жакардових малюнків тон в тон, поєднання гладких і шорстких матеріалів. Перехідний період III включає в межах основної рапортної схеми геометричні мотиви у вигляді ромбів, кубів дрібного і середнього розмірів, тонально зближуються із фоном. Таким чином, зменшується багатоплановість і динаміка в композиції мотивів. У структурі тканини переважають дрібнозернисті, блискучі поверхні, які ущільнюють формуформу.

Аналогічно розподілилися періоди функціонування зорових ілюзій, основним періодом є I і перехідний період між II і III (рис. 3.37). Для перехідного періоду II характерно збільшення протяжності косих ліній в деталях, ліній декольте, комірв і лацканів. Геометричні малюнки на тканинах розташовуються по діагоналі для створення візуальних спіральних осей. Таким чином, вони готують аналогічне розташування фасонних ліній і деталей наступного періоду. Метою даного періоду формування додаткових акцентів всередині силуету, акцентувати динамічні ефекти формоутворення. У свою чергу в III перехідний період відбувається взаємозв'язок силуету і його композиційної розробки за принципом подібності. На основі косих, вигнутих, спіральних напрямків в крої намічається стійкий фронтальний каркас. Характерним для даного періоду стає окреслення силуету фігури яскравими контрастними лініями в декоративній обробці.

Для ПЧК 5 встановлено відповідність II і III перехідному періоду оформлення тканин (рис. 3.38). Подібно 4 лінійної композиції, зафіксоване відповідність апелює як до фрагментарності малюнка і клаптикової композиції, так і до помірно динамічним діагональними мотивами середнього розміру. Схожа ситуація із зоровими ілюзіями, лінійна композиція обумовлена збільшенням кількості діагональних і спіральних орнаментів і малюнків на тканинах, так же поверненням до класичного крою і акцентуванням фронтального силуету за рахунок декоративного оздоблення (рис. 3.39).

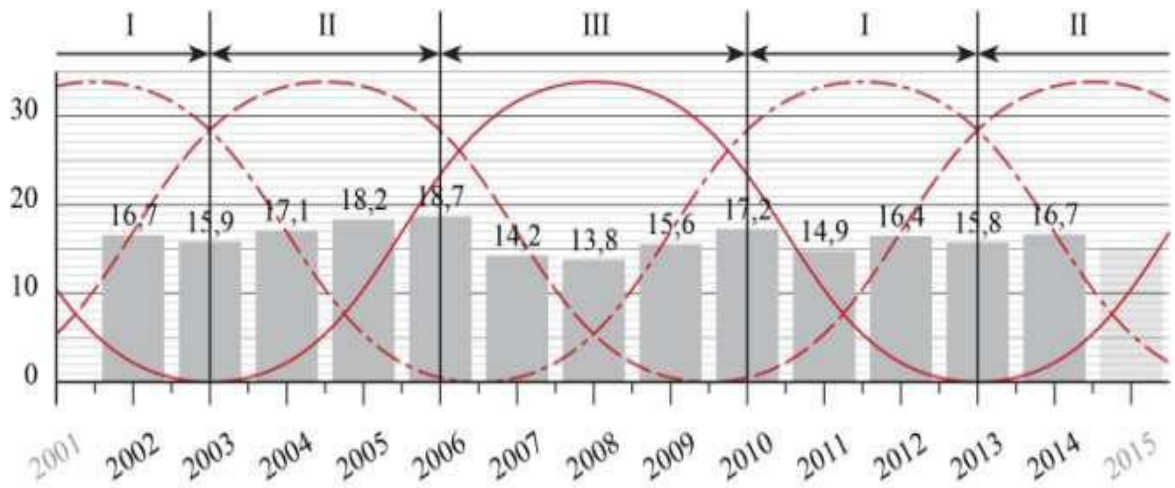


Рис. 3.38 Поєднання періодів ПЧК 5 з циклічністю зміни моди в оформленні тканин

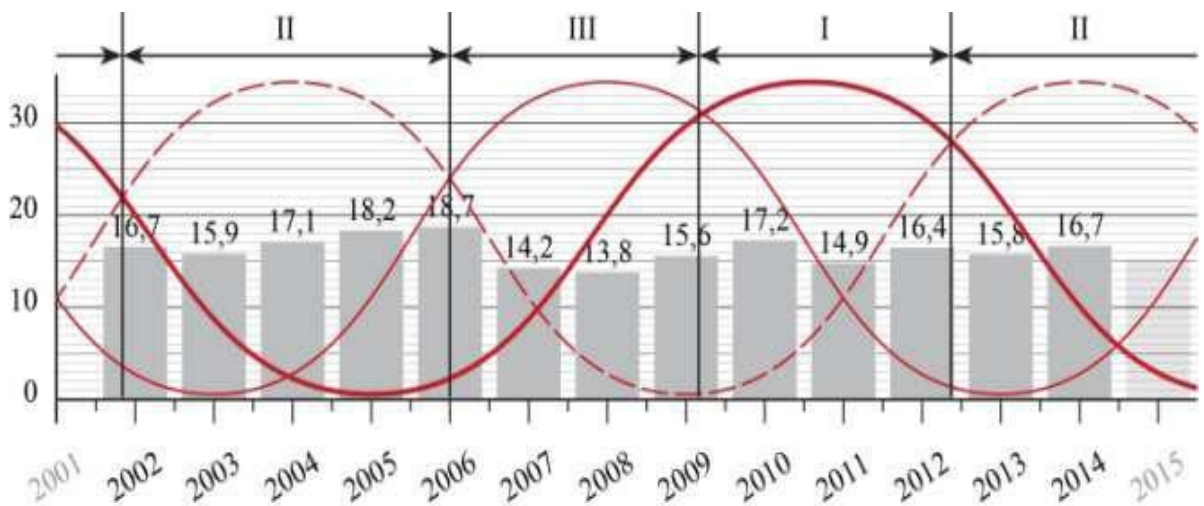


Рис. 3.39 Поєднання періодів ПЧК 5 з циклічністю розвитку ілюзії зору в дизайні костюма

ПЧК 6 встановлено в основному відповідність III і II перехідному періоду оформлення тканини (рис. 3.40).

Перехідний період II обумовлений фрагментарністю малюнка і відходом від стійкої схеми рапорту середнього розміру в бік збільшення зображення і введення динаміки в структуру композиції за рахунок зміщення осі в напрямку вигину, спіралі або кручення.

У свою чергу III період повною мірою продовжує розвиток динаміки в композиції орнаменту, використовуючи в малюнках еліптичні, параболічні форми, пишні махрові букети, східні мотиви.

Завданням є створення просторової глибини, багатоплановості і ілюзії руху всередині орнаменту, що в підсумку повинно привести до масштабності, видовишності і мальовничій виразності. Для тканин в даний період характерно об'ємність, розпиленість і розрідженість.

Актуальним стає тональна градація кольору, що створює додаткову глибину на поверхні тканини, тим самим, відбувається формування нових фронтальних силуетів, збільшується обсяг виробів, змінюється пластика профільних силуетів [58].

Зорові ілюзії відповідають II і III періодів, що обумовлено протиставленням або контрастом в співвідношенні внутрішніх ліній і силуету. Конструктивні лінії ускладнюються, актуальним стає овальні лінії і деталі, збільшується число виточок і рельєфів. Поєднання і накладення друг на друга вертикальних, горизонтальних і діагональних ліній у фронтальному силуеті.

Акцентування уваги на обробці і деталях, за рахунок збільшення кількості, тим самим викликаючи ілюзії «дії перспективних оцінок», «підрівнювання», «незамкнутого контуру».

Так само за допомогою обробок виявляється структурна основа форми, шляхом зіставлення тканин з малюнками в протилежних напрямках, конструктивних ліній, поєднання різних фактур.

Розвивається взаємозв'язок між силуетом і композиційною розробкою, виявляється класика кроїв, чіткість форми, ясність пропорцій шляхом застосування тканин нових структур і малюнків.

Значно збільшується обсяг форми за допомогою традиційного крою, але з наповненням деталей різними видами складок, плісировок, драпіровок і т.д. (Рис. 3.41) .

Таким чином, аналіз суміщених розподілів дозволив встановити співвідношення закономірності розвитку ПВК з принципами візуально-графічного формоутворення в дизайні костюма.

Порівняння виявлених закономірностей дозволили визначити межі взаємодії характерів розробки поверхонь матеріалів згідно зі змінами періодизації структурних побудов ПВК в колекціях одягу.

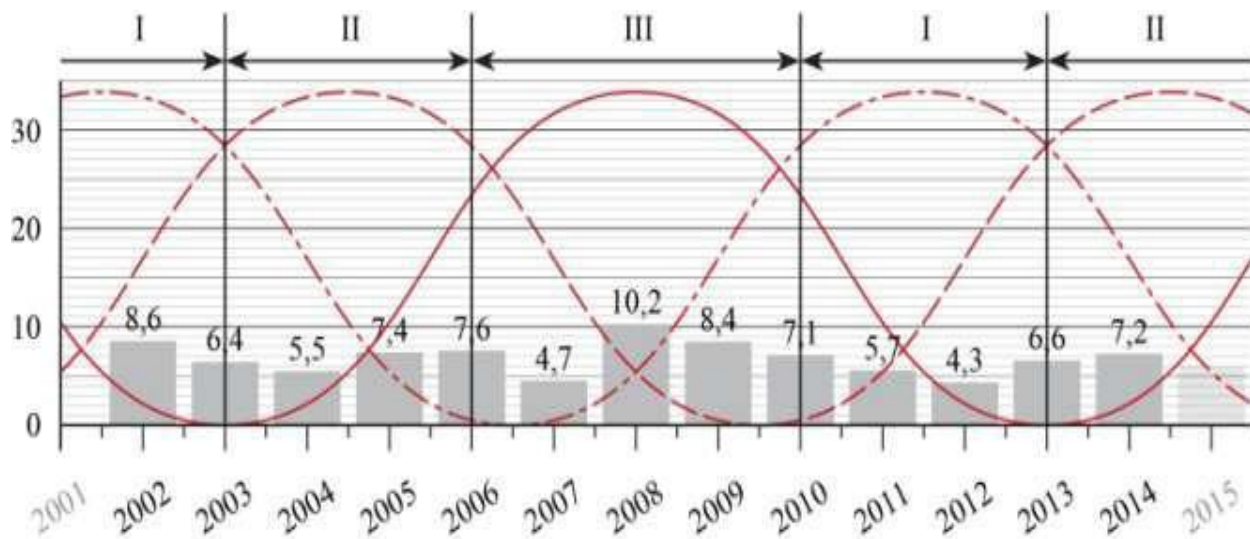


Рис. 3.40 Поєднання періодів ПЧК 6 з циклічністю зміни моди в оформленні тканин

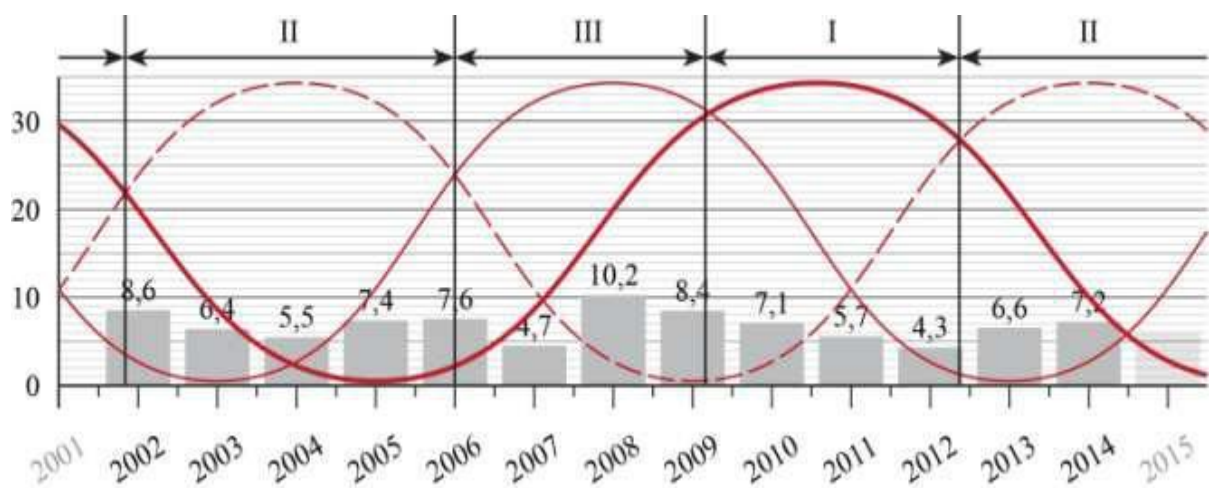


Рис. 3.41 Поєднання періодів ПЧК 6 з циклічністю розвитку ілюзії зору в дизайні костюма

ВИСНОВКИ ПО ТРЕТЬОМУ РОЗДІЛУ

1 Складено характеристики феноменології зовнішнішнього розвитку кожного стильового напрямку на основі біфуркаційного дерева В.П. Бранський.

2. В результаті дослідження впливу науково-технічних і соціально-культурних чинників на розвиток живопису і костюма виявлено збільшення жанрового охоплення, який сформувався з появою комп'ютерних та інтерактивних технологій. Розроблено віртуальний каталог стильових напрямків модного костюма відповідно до напрямками в ХІХ-ХХІ ст.

3. Для розробки методичної бази віртуального проектування адаптований метод побудови мультимедійних композицій відео файлів. На цій основі вперше презентація модних колекцій представлена як багаторівнева ПЧК зі своєю структурою та системою зв'язку окремих частин і елементів візуального ряду по золотому перетину.

4. З метою розробки методики гармонізації та створення просторово-часових композицій промислових колекцій одягу адаптований метод вертикального монтажу С. Ейзенштейна. Вперше запропоновано можливість моделювання промислової колекції одягу від вибудовування композиційної структури, з метою максимального емоційного впливу на глядача, до опрацювання декоративного оздоблення кожної моделі зокрема.

5. Для проведення експерименту по дослідженню функціонування ПЧК в колекціях одягу встановлені критерії, спрямовані на виявлення ознак і прийомів побудови їх композиційної структури, послідовного розкриття творчого задуму автора, способів об'єднання окремих елементів.

6. На основі даних, отриманих в ході експерименту, розроблені типологічні схеми і методики створення ПЧК промислових колекцій одягу, які включають опис внутрішніх зв'язків і закономірностей послідовного розкриття тем колекції під час демонстрації на подіумі. Промислова колекція представлена як організована структура, керована числовими кодами золотої пропорції.

7 Виявлено взаємозв'язок експериментального матеріалу ПЧК з теоретичними даними зміни способів оформлення текстильних матеріалів та конструкцій форми в межах 12-річних циклів. Побудовано наочні статистичні моделі взаємодії ПВК, ілюзій зору і способів оформлення поверхні матеріалів, що дозволяє теоретично грамотно використовувати електронний каталог стильових як вибору аналогів і прототипів моди, а так само верифікації модних трендів.

РОЗДІЛ 4

РОЗРОБКА МЕТОДУ ВІРТУАЛЬНОГО КОМБІНАТОРНО МОНТАЖУ (ВКМ) ПРИ ПРОЕКТУВАННІ ПРОМИСЛОВИХ КОЛЕКЦІЙ ОДЯГУ

4.1 Складання структурних схем проектних частин для розробки промислової колекції одягу методом ВКМ

Метою даного розділу є розробка методу віртуального комбінаторного монтажу (ВКМ) для проектування промислової колекції одягу із застосуванням комп'ютерних технологій і можливістю віртуального моделювання композиційної структури модельного ряду в ході реалізації художньої концепції дизайнера. Для виконання поставленого завдання були складені описи етапів композиційної побудови і зведення даних, отриманих в ході аналітичної підготовки. Так само були виконані відповідні проектувальні таблиці, що описують принципи гармонізації художньої композиції колекції.

ВКМ є методом оптимізаційного проектування промислової колекції, дедуктивним методом вирішення поставленого завдання. Даний підхід виводиться з того, що художній образ моделі, розглядається в якості окремого випадку, відносного всієї колекції і опрацювання якого повинна здійснюватися тільки після визначення його положення в загальному плані демонстраційної послідовності розкриття проектного задуму.

Модель, в свою чергу, виступає в якості осередку, опрацьованого в ході передпроектної підготовки, інформаційного простору колекції, встановленого дизайнером.

Графічне втілення образу має здійснюватися вже згідно з даними заданої осередку, яка несе в своїй суті її модельний інформаційний блок (МІБ). Таким чином, до початку роботи над ескізами у дизайнера повинен бути складений МІБ по кожній моделі в колекції, який був отриманий в ході ВКМ проектних параметрів.

На схемі 4.1 представлена структура методу ВКМ колекції, яка має певну послідовність вирішення проектних етапів. Для розподілу всіх проектних параметрів щодо ПВК рекомендується використовувати геометричну модель формоутворення, з метою гармонізації пропорцій кількості використовуваних художніх методів в процесі подальшого ескізного втілення колекції [105]. Таким чином, цілісність проектованого простору буде перебувати в повній відповідності з природним ходом мислення і сприйняття, як дизайнера, так і в подальшому глядача.

Метод промислової колекції одягу

Джерело натхнення

- Вибір ключової теми
- Визначення підтеми для розвитку головної
- Кольорова карта
- Стилеутворюючі елементи
- Знакові елементи

Формоутворюючі елементи костюму

- Силуетна форма
- Конструктивні формоутворюючі елементи
- Внутрішньоконструкційна структура
- Критерії художнього оформлення матеріалів

Асортиментна матриця

- Складання асортиментної структури колекції
- Розподіл інших товарних позицій з колекції

ПВК

- Визначення об'єму тем в колекції
- Розподіл послідовності розповіді тем
- Визначення акцентів і переходів
- Складання схеми структури колекції

Ескізний проект

- Графічне втілення моделей колекції
- Згідно технічним даним МІБ

Схема. 4.1 Структура ВКМ проектованої промислової колекції

Пошук джерела натхнення і подальшого формування концепції колекції, як правило, починається зі складання мудборда (англ. Moodboard - «дошка настрою»), яке полягає в візуальному представленні задуму проекту, що складається із зображень, описів, зразків тканин та ін.

В першу чергу він служить для відображення загального настрою і тематики майбутньої колекції, а так само сприяє ефективній комунікації між членами креативної команди, виконавцем і замовником. Так само хочеться відзначити, що на сьогоднішній день мудборд починає виконувати окрему функцію самостійного твору.

Класичний підхід інтерпретації, як правило, виконується у вигляді колажу, але з розвитком цифрових технологій набирають популярність мудборди, створені на комп'ютері, як в графічних редакторах, так і в спеціалізованих інтерактивних програмах. На даному етапі проектного рішення мудборд повинен допомогти дизайнеру з вибором колірної гами, виділити ключові і допоміжні відтінки.

Крім іншого визначитися зі стилеутворюючими характеристиками форми і внутрішньої декоративної і конструктивної розробки виробу, які ляжуть в основу формоутворюючих елементів моделей колекції.

Силуетна форма або робоча площина проектного образу, крім визначення зовнішнього обрису, повинна бути гармонізована згідно з розробленими сітками пропорційності О. К. Терпенового на основі біологічної симетрії подібності, в яких закодовані найбільш характерні зміни жіночої фігури. Таким чином, компоновальні варіанти формоутворення зможуть задаватися на основі принципів дихотомії, тріангуляції, пентагональними, що поєднують в собі арифметичну, геометричну пропорції і «золотий перетин».

Отримана таким чином робоча площина може мати послідовний розвиток основних параметрів форми в її серійному поданні. На її основі можлива побудова вільної моделі морфологічної структури проектного комплексу.

На рисунку 4.1 представлений механізм симетричного формоутворення на основі періодичних таблиць груп структурних інваріантів, які відображають зміни системи і послідовного розвитку ознак модних форм.

Вибір конструкції форми костюма з одного боку може вибиратися згідно циклічності розвитку ілюзій зору, з іншого - відповідно до концепції колекції. Конструкція так само є частиною формоутворюючої системи і має значення стабільної форми, таким чином, набуває в загальній структурі характер основи.

Як правило, подібні частини є головними, опорними, частинами структури, що визначають зміст, конструкцію форми і які зумовлюють стійкість її в часі. Опорний елемент часто збігається з опорною поверхнею самої структури і є ознакою наявності системи, тим самим, перетворюючись, він прагне придбати в процесі розвитку стійку геометричну форму.

З іншого боку в структурі, як і в формі, можуть виникати акценти і паузи, що створюють ритмічне чергування .

Крім стабільних форм важливо відзначити внутрішньо-композиційні формоутворюючі системи, які виявляють поступовий внутрішній рух елементів всередині костюма, таких як лінії, колір деталі, декор і т.д.

Саме переміщення, поява, зникнення цих елементів супроводжує формоутворення костюма. Зміна формоутворюючих систем створює враження поновлення образу костюма, але важливо відзначити, що вони не будуть фактором розвитку моди.

В цілому можна сказати, що процес формоутворення костюма може бути представлений у вигляді динамічного системного перетворення з етапами геометричній кристалізації, пульсації елементів структури форми і прагнення до організації і гармонії, які в свою чергу по-різному впливають на наше сприйняття. Що стосується декоративного оформлення костюма, що включає в себе створення орнаментів і малюнків на тканині, вишивок, аплікацій, а так само їх розміщення і масштабування, то найбільш повно дане питання розкрито в дослідженні циклічних механізмів художньої розробки поверхні матеріалів.

Важливо відзначити, що віртуальне моделювання розробки поверхні тканини дає можливість всебічного пошуку відповідного художнього рішення.

Сучасні графічні програми дозволяють зручно проектувати різні види декоративного оформлення на будь-які силуетні форми, створюючи проєктовані образи, близькі по сприйняттю до реального зображення, тим самим опрацьовуючи всі можливі варіанти.

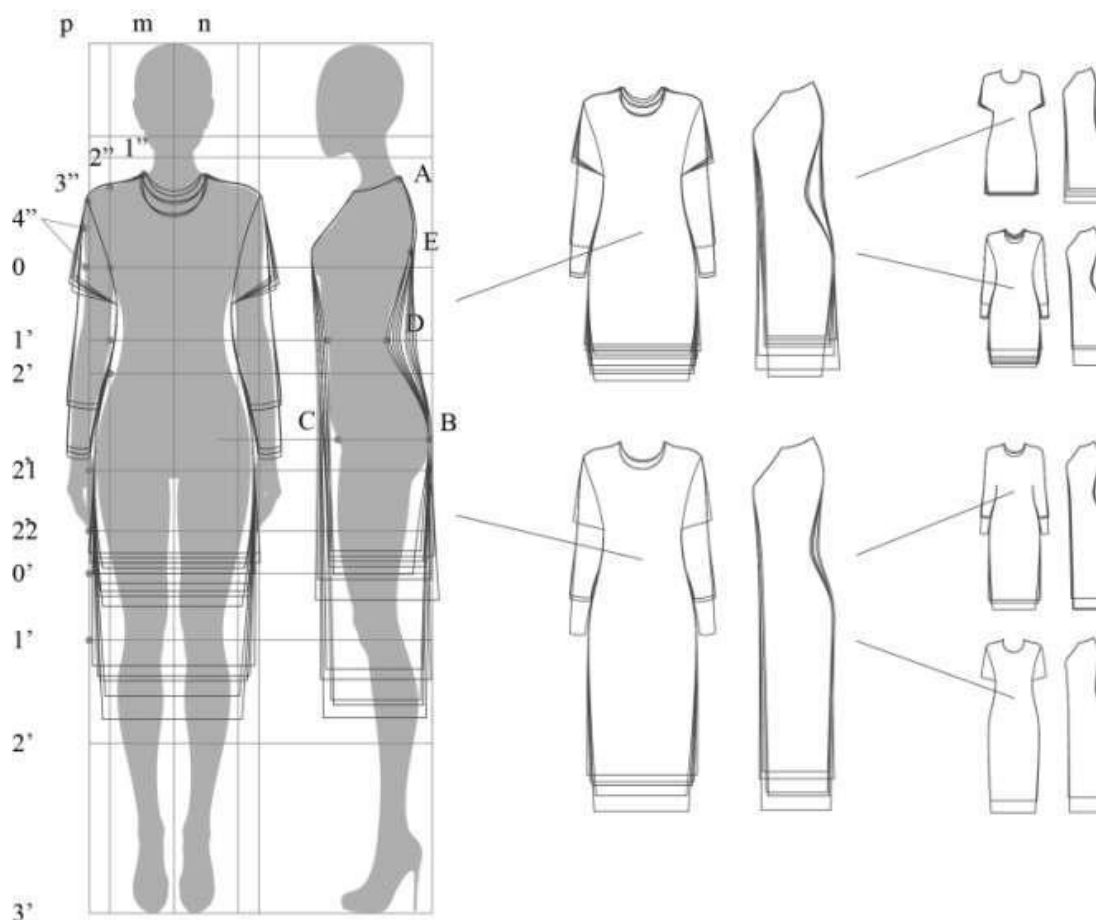


Рис. 4.1 Приклад визначення ключових параметрів форми на основі даних періодичних таблиць ГСІ

Складання ПВК може здійснюватися за схемами, отриманим в ході дослідження механізмів гармонізації послідовності розкриття художнього задуму промисловий колекції одягу.

Критерієм вибору структури композиції повинен бути принцип розподілу тим і розміщення акцентних областей відповідно до авторської концепції.

У можливостях проєктувальника так само включити на даному етапі планування внутрішньо - композиційних елементів формоутворення, прийомів

художньої виразності і методи декоративної розробки поверхні матеріалів. Отримана схема буде нести всю необхідну інформацію щодо художніх формоутворюючих елементів костюма і їх розподілу всередині кожної окремо взятої моделі.

Структура ПВК так само допоможе в процесі проектування аспектів колекції, щоб не упустити цілісність концепції і донести до глядача як єдиного гармонійно - витриманого твору.

Проектне завдання розробки промислової колекції одягу вже не пов'язано тільки з виробничим призначенням, а являє собою багаторівневу структуру взаємодії різних художніх, маркетингових, комерційних і соціальних напрямків. Саме для одноразового рішення і огляд всієї планової ситуації можливості цифрових технологій відіграють незамінну роль для поліпшення узгодженості проектних рівнів.

Моделюючи, отриману подібним чином комбінаторну структуру колекції в віртуальному просторі, дизайнер може відстежувати помилки і вносити зміни в будь-який етап проекту, при цьому визначаючи які аспекти вже розробленої колекції вони торкнуться і зажадають зміни, а які будуть зберігатися.

Послідовність кроків проектного рішення колекції може створити враження позбавлення дизайнера необхідності постійного художнього пошуку і прояви творчої іскри.

Підхід віртуального комбінаторного проектування створює лише напрямок для реалізації дизайнерського потенціалу, передбачаючи можливі помилки, що допускаються при побудові логічного оповідання протяжного в часі художнього твору.

Складання МІБ є результатом ВКМ, в завдання якого входить визначення місця розташування моделі в ряду, постачання її необхідним набором формоутворюючих елементів та інформацією щодо асортиментних позицій, в рамках яких буде створюватися запланований художній образ.

Отже, відокремлений спосіб являє собою частину задуму колекції, в рівній мірі відповідний загальної ідеї, але при цьому несе лише його фрагмент від цілого твору.

У завдання дизайнера на даному етапі входить гармонійне розміщення всіх представлених параметрів у вигляді готового ескізного проекту, який повинен вже стати першим кроком до візуальної інтерпретації колекції костюмів.

На рисунку 4.3 представлений приклад структури МІБ, яка включає в себе проектні параметри представленої моделі. ПВК вказує місце розташування і кількість обсягу художнього навантаження, яку несе в собі конкретний образ в даній частині колекції.

Окремо продемонстровані варіанти розподілу обсягів тим у перехідній області, кольором виділені ділянки з'єднання попередньої і нової теми. Відповідно, в залежності від кількості моделей в перехідній області, даний принцип розподілу художнього задуму може бути спрощений.

Всі інші формоутворюючі параметри МІБ, представлені на малюнку ідентичному структурі ВКМ, з конкретизацією під окремо взяту модель.

У завдання МІБ входить забезпечувати проектувальника необхідною художньою і технічною інформацією щодо кожної моделі, тим самим даючи рекомендації по розробці образу. Даний підхід сприятиме проектування моделей, які будуть послідовно розкривати задум колекції, при цьому зберігаючи цілісність кожної одиниці зокрема.

4.2 Встановлення критеріїв вибору технічних можливостей сучасного комп'ютерного програмного забезпечення для віртуального моделювання проектної задачі

Для складання методу ВКМ так само необхідно визначити технічні можливості сучасних комп'ютерних технологій в сукупності з параметрами процесу рішення проектної задачі.

На сьогоднішній день надана широка палітра програмного забезпечення для можливості модернізації всіх проектних етапів розробки колекції одягу.

У таблиці 4.1 представлено основне доступне програмне забезпечення для методу ВКМ.



Рис. 4.3 Структура МІВ окремої моделі, в результаті ВКМ параметрів колекції

Етапи методу ВКМ проектних параметрів при розробці промислової колекції одягу

№	Опис комбінаторного етапу	Необхідне програмне забезпечення
1	<p>Аналіз асортиментних матриць, які були раніше колекції :</p> <ul style="list-style-type: none"> - виявити актуальні моделі; - виявити «провальні» товарні позиції; - визначити причини нереалізованих залишків; - скласти асортиментну структуру для нової колекції; - скласти рекомендації необхідних змін на основі виявлених причин нереалізованих товарних позицій 	MS Excel
2	<p>Складання технічного завдання проектної колекції, узгодженої з фінансовим і відділом маркетингу:</p> <ul style="list-style-type: none"> - розрахувати бюджетні засоби навиробництво; - визначити стратегію демонстраційних можливостей презентації колекції і подальше просування; - скласти план комунікації з СМІ і представлення ключових моделей колекції для фото зйомок 	MS Excel, інтернет будь-які зручні засоби комунікації
3	<p>Складання асортиментної структури колекції і асортиментної матриці повної товарної сітки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - визначення кількості моделей в колекції; - складання карти сумісництва товарних позицій, можлива допустима поєднуваність плечевих і поясних груп товарів; - визначення кількості моделей в аксесуарній, обувній і сумочній групах. 	MS Excel, Adobe Illustrator
4	<p>Вибір теми колекції:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пошук джерел натхнення; - виявити критерії і принципи художньої виразності джерела <p>Натхнення виразності джерела натхнення для здійснення творчого задуму;</p> <ul style="list-style-type: none"> - визначити кольорову гаму колекції згідно з обраною концепцією; - визначити стильуючі параметри обраної теми колекції 	Інтерактивні методи комунікації, цифрові носії, архівні матеріали

5	Складання структури ПВК колекції, спрямованої на послідовне викладення художнього задуму дизайнера: - визначити загальну кількість тем; - виділити ключові та допоміжні теми	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw
---	--	--

Мова віртуального програмування інформації здатна змінюватися в залежності від технічних навичок дизайнера. При складанні опису асортиментної структури може використовуватися, як вербальний метод опису характеристик товарної позиції, так і графічний.

Можливий і комбінаторний підхід до складання графіка, який поєднує в собі графічне і текстове описання. Головним завданням залишається збереження і передача достовірної інформації.

Визначивши основні технічні можливості необхідно так само виділити область функціонування методу ВКМ у всьому виробничому процесі, і обмежити рамки компетентності та механізми віртуалізації процесів проектування колекції.

На малюнку 4.4 представлений план взаємодії інформаційних зв'язків, з метою скорочення витрат часу і поліпшення інтерактивності проектних частин. ВКМ включає в себе інформацію, що надходить про стан ринку, дослідження купівельного попиту і прогноз модних тенденцій на майбутній сезон.

Так само використання архівних матеріалів компанії для збереження автентичності та прихильності традиціям, які сприяють збільшенню лояльності постійної аудиторії. Можливо адаптація технічних напрацювань, з метою оптимізації або удосконалення виробничих процесів .

Рекомендується застосування хмарних технологій, для зберігання даних і забезпечення повсюдного, зручного мережевого доступу. Це в першу чергу пов'язано зі значним скороченням витрат на інфраструктуру зберігання інформаційних технологій та гнучкого реагування на зміни в проектних потребах.

Об'єднання ресурсів дозволить збільшити продуктивність і ефективність між учасниками проектного процесу з метою динамічного перерозподілу відповідальних повноважень і узгодження етапів розробки колекції.

Так само забезпечить універсальний доступ по мережі для даних незалежно від використовуваних термінальних пристроїв. У свою чергу це збільшить обчислювальну еластичність передачі даних, яка дозволить виявляти тимчасові пастки і в подальшому як скорочувати часові витрати на розробку колекції, так і вдосконалити проектний процес.

4.3 Апробація і впровадження методу ВКМ у виробничому процесі

Метою даного розділу є відпрацювання основних параметрів методики в промисловому проектуванні колекції костюма.

Розроблена методика передбачала апробацію теоретичних даних в ході реалізації фактичної проектною задачі по віртуальній розробці промислової колекції одягу на рівні ескізного і макетного пошуку.

В рамках апробації комбінаторної методики проектування на підприємстві, для компанії ТОВ «Ваніла Айс», яка займалася виробництвом легкого жіночого одягу, була розроблена колекція костюмів сезону осінь-зима 2017 року.

В проектну задачу входило розробка колекції, відповідної стилістичної і асортиментної спрямованості, а також усталеним когнітивним напрацюванням компанії.

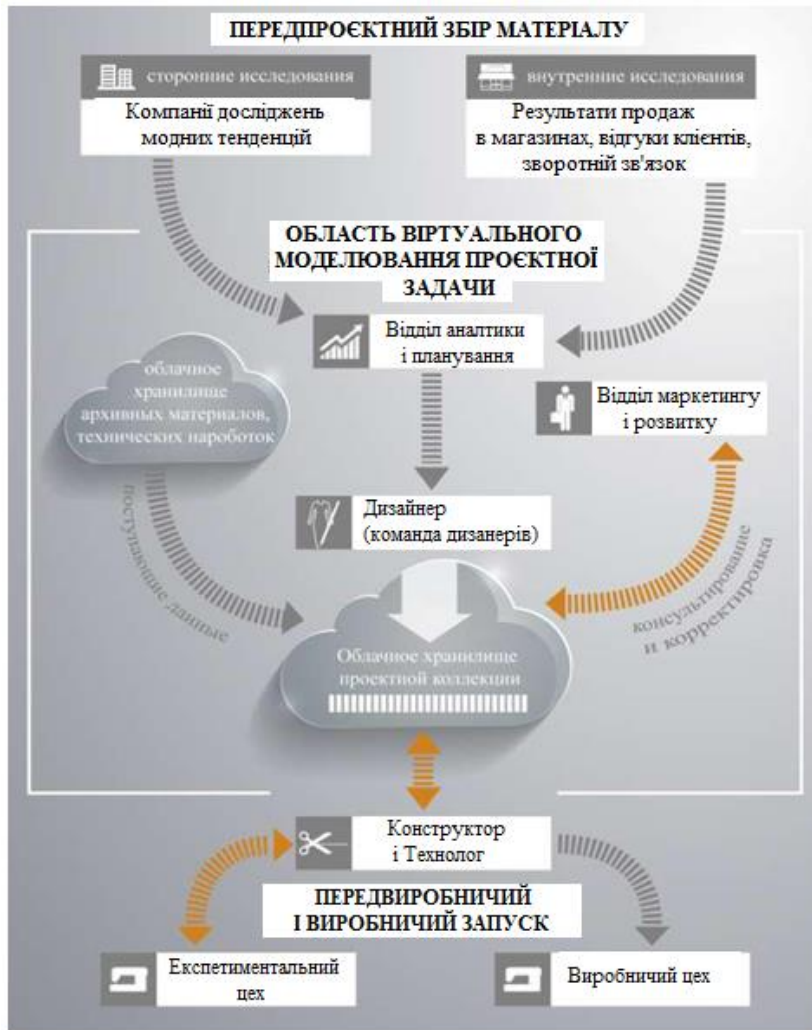


Рис. 4.4 План взаємодії інформаційних зв'язків в робочому процесі проектування колекції

В ході роботи над колекцією система віртуального проектування передбачала наступні кроки:

- ознайомлення з методами аналізу передпроектної ситуації для підготовки необхідного матеріалу для дослідження тих чи інших товарних позицій в структурі асортиментної матриці за допомогою якої розробляється колекція одягу;
- складання структури асортиментної сітки проектної колекції на основі даних про продажі;
- визначення творчої концепції колекції, складання семантичної структури стилеутворюючих параметрів обраної теми;
- вибір методу побудови ПВК колекції, послідовності розкриття теми, принципів гармонізації художніх формотворчих елементів і розподілу

акцентних областей для передачі творчого задуму і емоційної напруженості автора;

- складання комбінаторної структури колекції, яка визначає кількісне число розроблених моделей, розподіл складу асортиментної сітки, стилістичне і декоративне наповнення образів;

- ескізна опрацювання образів проектованої колекції, відповідно до поставленої задачі;

- узгодження розроблених ескізів із загальною метою реалізації теми колекції, візуально визначити на скільки весь модельний ряд відповідає початкової концепції і відображає емоційно-психологічні переживання дизайнера.

В результаті спроектована композиційна структура колекції, що включала ескізний ряд образів, поєднаних з асортиментною сіткою, в повній мірі відповідала поставленому завданню і стилістичної спрямованості компанії. Даний методологічний підхід дозволив значно скоротити час на розробку художньої частини колекції, яка описана в таблиці 4.1

Таблиця 4.1

Художня структура комбінаторного методу проектування колекції одягу

№	Опис процесів формування художньої структури розробки промислової колекції одягу
1	2
1.	Вибір двох тем:
	- концепція ключової теми була виконана в класичній стилістиці проробки образів
	-додаткова тема несла в собі акцентний характер і заключалася в орнаментальному і декоративному оформленні поверхні матеріалу
2.	Визначення формують параметрів обох тем колекції – кольорова гама, силуетна форма костюму, конструктивні особливості моделей, мобільні елементи в середині костюму, декоративне оздоблення, підбір матеріалів:
	- колористична карта головної теми зумовлена найбільш допустимою лаконічністю в кількості конструктивних елементів і простої форми силуету;

	-форма костюмів головної теми мала чіткість силуету і класичний крій. Моделі, які знаходились поблизу допоміжної теми колекції мали додаткові членіння у лекалах для «ускладнення» візуального сприйняття внутрішньої композиції;
	-характер оформлення поверхні матеріалу додаткової теми був виконаний в орнаментально-геометричній стилістиці. Метою рисунка на тканині було створити допоміжну експресивну візуально-графічну розробку форми костюму, яка віштовхулася від конструктивного «ускладнення» крою поблизу допоміжної теми;
	-допоміжна тема була доповнена розвитком відтінків до додаткового насиченого кольору

В ході роботи було виявлено відсутність повного огляду інформації щодо звіту про продажі, що вплинуло на об'єктивність дослідження асортиментної структури.

Була запропонована рекомендація зберігати дані відносяться не тільки до загальних грошових потоків і технічними характеристиками виробів (розмір, товарна група, колір), але і до зовнішнього і стильовому опису, яке могло б допомогти краще зрозуміти змінюються інтереси і смаки аудиторії.

В цілому проведений аналіз асортиментної матриці попередніх сезонів і наступний перенос отриманих даних в нову асортиментну структуру дозволив поліпшити результати в плані подальшої реалізації колекції.

Так само в ході аналізу продажів були виявлені похибки в базових лекалах, що відбилося на фінальній посадці виробів, в результаті чого було прийнято рішення про внесення змін в основу конструкцій і розмірну сітку.

Крім цього аналіз асортименту допоміг виявити і скоротити незатребувані моделі і оптимізувати витрати на виробництво, усунувши нерентабельні товарні позиції.

Комбінаторний метод проектування допоміг значно швидше визначити концептуальне напрямок колекції і вибрати спосіб реалізації задуманої ідеї.

З огляду на, що композиційна структура вибудовувалася в віртуальному просторі, це дозволило так само опрацювати додаткові колірні варіанти, різні види розподілу моделей в колекції, застосувати інші схеми побудови структури лінійної композиції і випробувати інші версії орнаментів.

У свою чергу це посприяло якісного опрацювання колекції в цілому, що дозволило набагато чіткіше і ясніше донести задум дизайнера і краще налагодити діалог з аудиторією.

Так само робота з віртуальною моделлю колекції дозволило поліпшити естетичну сумісність окремих одиниць виробів між собою і провести додаткову консультацію з менеджерами торгових точок, які дали свої рекомендації щодо майбутнього розміщення товару в магазинах і переваг постійних клієнтів.

4.4 Розробка експериментальної колекції на основі методу ВКМ

Метою даного розділу є наочна практична демонстрація комбінаторного методу проектування колекції з описом покрокових дій розробки композиційної структури заданої художньої теми. Змодельована проектна задача полягає в створенні ескізного ряду колекції, що складається з 40 моделей.

В якості основної теми експериментальної колекції був обраний Абстрактний експресіонізм в мальовничій і графічній інтерпретації.

Симетрична плямова графіка присутня в якості додаткової підтеми. На рисунку 4.5 представлено джерело натхнення до розроблюваної колекції, яке включає в себе роботи Марка Ротко,

Франца Клайна, Барнетта Ньюмана, Кліффорда Стілла, Джексона Поллока, Роберта Мотеруелла, Крістофера Вула, Еда Рейнхардта. На даному етапі представлено колористичне і графічне рішення розробки поверхні матеріалу, стилістична спрямованість і рамки художньої інтерпретації абстрактного живопису.

На рисунку 4.6 зображена ПВК розміщення основних тем, перехідних областей і взаємодії частин колекції. Так само розподіл джерел натхнення по

авторам, згідно стилістичним напрямом їх робіт і художніх прийомів. На рисунку 4.7 представлена колористична карта колекції з пропорціями кольорів в кожній моделі.

Колористична карта була складена з урахуванням розміщення живописних робіт в ПВК і пропорціями золотого перетину.

Розподіл симетричних ознак проводилося на основі прогнозування періодичних таблиць ГСІ (рис. 4.8).

Даний етап дозволив визначити силуетну форму і сформуувати основу для складання структури асортиментної матриці. За основу асортиментної сітки використовувалися дані, отримані в ході дослідження статистичного передбачення загальної активності ринку і актуальності розроблюваної продукції компанії (рис. 4.9).

В її структуру увійшли принципи розподілу плечової групи (верхнього одягу, жакети, трикотаж, топи, сукні), поясної (штани, шорти, спідниці), взуття.

На рисунках 4.10-4.17 представлена ескізна розробка моделей колекції згідно МІБ, отриманим в результаті ВКМ проектних параметрів колекції.

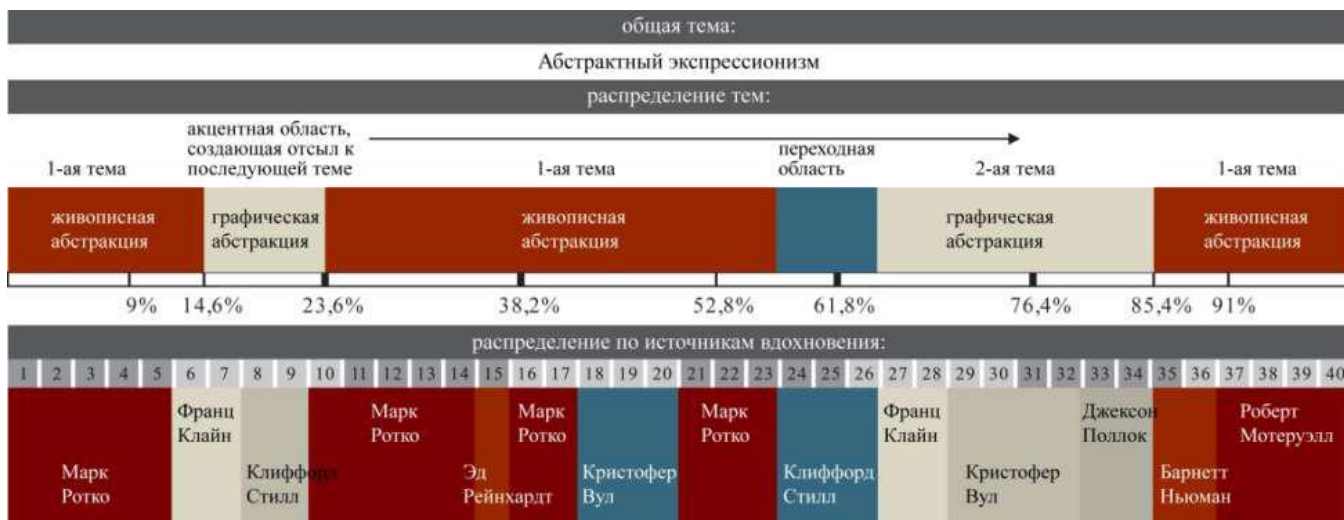


Рис. 4.6 ПЧК експериментальної колекції

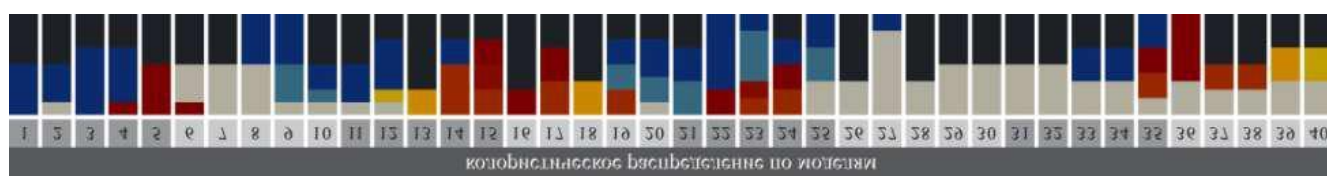


Рис. 4.7 Розподіл колористичних пропорцій щодо моделей колекції

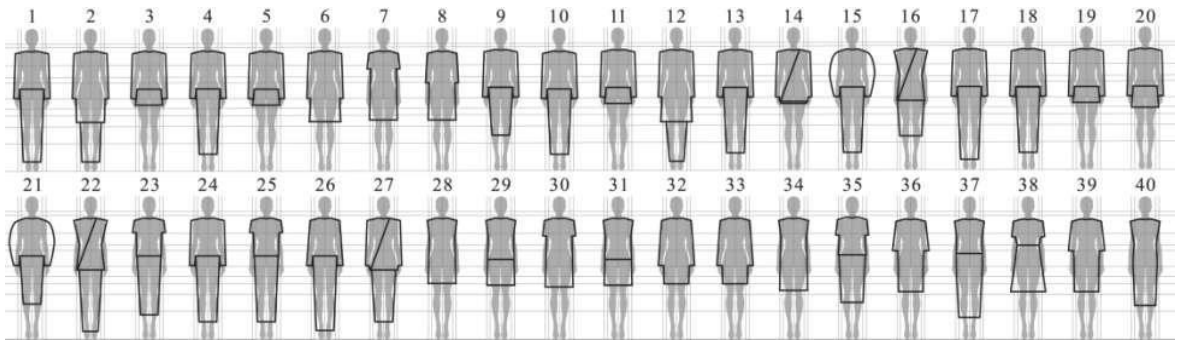


Рис. 4.8 Розподіл симетричних ознак в колекції на основі прогнозування періодичних таблиць ГСИ



Рис. 4.9 Розподіл асортиментної структури колекції



Рис. 4.10 Ескізна розробка з 1 по 5 модель колекції



Рис. 4.15 Ескізна розробка з 26 по 30 модель колекції

ВИСНОВКИ ПО ЧЕТВЕРТОМУ РОЗДІЛУ

1. На основі методик побудови асортиментної структури колекції і ПВК розроблений метод віртуального комбінаторного монтажу (ВКМ), що дозволяє скоротити часові витрати на проектування промислової колекції одягу, оптимізувати процес коригування реалізації творчого задуму дизайнера, за рахунок комп'ютерного моделювання проектної задачі.

2. В результаті розробки методу ВКМ вироблено типологічну опис структурних етапів формотворення і технічних вимог для складання віртуальної проектної моделі промислової колекції одягу. Алгоритм ВКМ включає в себе вибір мови віртуального програмування інформації, принципів пошуку джерела натхнення, механізмів визначення силуетної форми, внутрішньо-композиційних елементів формоутворення костюма і ПВК колекції.

3. На підставі даних, отриманих в результаті апробація методу ВКМ промислового проектування колекції одягу на рівні ескізного, макетного і модельного проектування виявлено критерії збору і аналізу необхідної інформації про діяльність компанії з метою прогнозування купівельного попиту лояльної аудиторії.

4. В ході розробки експериментальної колекції одягу методом ВКМ були використані дані для складання асортиментної матриці, отримані в результаті експерименту; обрана ПВК відповідно до творчого задуму колекції, яка розкриває концепцію; здійснено віртуальне ескізне проектування художніх образів згідно з результатами комбінаторного монтажу проектних параметрів колекції.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Досліджено ступінь розвитку і впровадження науково-технічних досягнень в проектну діяльність дизайнера і продукцію, що випускається, встановлено критерії модернізації виробничих компаній з урахуванням сучасних естетичних вимог ринку.

2. Виявлено нові технічні можливості дизайнерської творчості, спрямовані на удосконалення процесу проектування та формотворення, встановлені паралелі між термінологічними поняттями віртуального і предметно-просторового оточення. Визначено нові віртуальні межі діяльності проектувальника, для вибудовування діалогу з інтерактивною аудиторією в інформаційному полі виробничої компанії.

3. Проведено експериментальне дослідження хронологічної трансформації асортиментної матриці комерційно успішних промислових колекцій одягу та виявлено механізми формування передпроектної ситуації на основі статистичного передбачення загальної активності ринку і актуальності розроблюваної продукції компанії.

Виявлено прийоми визначення балансу всередині товарних груп, принципи формування асортиментної структури колекції, методи планування змін майбутніх виробничих обсягів.

4. Розроблено методика розподілу товарних позицій в умовах модельного ряду проектованої колекції одягу і принцип формування асортиментної матриці, який сприятиме гармонійному розподілу допоміжних товарних позицій.

5. Розроблено каталог стильових напрямків в костюмі, що відображають художні стилі образотворчого мистецтва XIX-XXI ст. Виявлено морфологічні особливості кожного стилю, встановлена їх періодизація та межі використання при розробці авторських колекцій, що дозволяє передбачити весь спектр стильових змін моди.

6. Вперше модна колекція одягу представлена як просторово-часова композиція (ПВК), організована за принципом «золотого перетину», який

унормовує основні акценти і принципи розподілу модних новацій, основних і другорядних тим представляється колекції, що сприяє цілісному сприйняттю авторської ідеї в її гармонійній єдності.

Розроблено оригінальну методику уявлення і комбінаторних змін різних просторово-часових композицій.

7. Розроблено метод віртуального комбінаторного монтажу (ВКМ) промислової колекції одягу, що включає теоретичне обґрунтування вибору концепції проекту, методики розподілу товарних позицій в асортиментній структурі, механізмів формоутворення композиційних елементів і просторово-часової композицій (ПВК) для складання модельного інформаційного блоку (МІБ) колекції.

8. Проведено апробацію та впровадження методу ВКМ в процес розробки промислових колекцій одягу на рівні ескізного, макетного і модельного проектування. Впровадження методу показало можливість раціоналізувати процес творчого задуму дизайнера, за рахунок комп'ютерного моделювання проектної задачі, що значно скорочує тимчасові витрати на проектування промислової колекції одягу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аріна А. Г., Термінологія віртуального мови в дизайні костюма. Дизайн і технології, 2011. №22 (64). С. 13-17.
2. Метафізика Аристотель: Навчальний посібник / За ред. В. М. Домрачев. М.: Соцекгіз, 1934. 223 с.
3. Базилевський А. А. Технологія і формоутворення в проектній культурі дизайну: вплив технології на морфологію промислових виробів: Автореф. дис. канд. мистецтв : 17.00.06 / Базилевський, Олександр Андрійович; МГХПУ ім. С.Г. Строганова. М., 2006. 12
4. Безмоздін Л.Н. У світі дизайну: Монографія. Ташкент: ФАН, 1990. 325 с.
5. Битачевская Т. Н. Мистецтво художнього авангарду ХХ століття як фактор формоутворення в дизайні: Автореф. дис. д-ра мистецтвознавства: 17.00.06 / Битачевская Тамара Никифорівна; МГХПУ ім. Строгонова. М., 2005. 18 с.
6. Васяйчева В. А. Маркетингове дослідження ринку вітчизняного транспортного машинобудування. Вісник Самарського державного університету, 2015. № 5 (127). С. 21-32.
7. Козлова Т. В. Художнє проектування костюма. М.: Легка і харчова промисловість, 1982. 144 с
8. Куренова С. В. Конструювання одягу. Ростов на Дону: Фенікс, 2003. 480 с.
9. Петушкова Г.І. Проектування костюма: Підручник для вищ. навч. закладів. М.: Академія, 2004. 416 с.
10. Петушкова Г. І. Статистика як метод моделювання проектних ситуацій в дизайні костюма: Монографія: М.: МГУДТ, 2011. 120 с.
11. Петушкова Г. І. Верифікація прогнозних моделей в дизайні костюма: Монографія: М.: МГУДТ, 2014. 124 с.

12. Петушкова Г. І. Трансформативності формоутворення в дизайні костюма. Дизайн костюма: Теоретичні та експериментальні основи: Підручник. М.: URSS, 2015. 464 с.

12. Проблеми віртуального проектування в дизайні одягу: Матеріали міжнародної науково-практичної конференції «Інноваційні та наукоємні технології в легкій промисловості». Москва, 2010 р / Відп. ред .: В.А. Фукін. М.: ІВЦ МГУДТ, 2010.156 с.

13. Прес М. Влада дизайну. Ключ до серця споживачів. Мінськ: Гревцов Паблішер, 2009. 27 с.

14. Рунге В. Ф. Історія дизайну від науки і техніки. Книга перша: Навчальний посібник. - М.: Архитектур, 2006. 112 с.

15. Тангейт М. Побудова бренду в сфері моди: від Armani до Zara , М. : Альпіна Паблішерз, 2006. 298 с.

16. Фомінічева А. А. Маркетинг в індустрії моди: можливості та тенденції його розвитку. Практичний маркетинг, 2012. №8 (186). С. 17-22.

17. Шустрова О. І. Проектування мультимедійного АРТ-простору засобами сучасного дизайну: Дис. канд. мистецтв.: 17.00.06 / Шустрова Ольга Йосипівна; Санкт-Петербурзький державний університет технології та дизайну . СПб., 2009. 25 с.

18. Цховребадзе Е. Н. Механізми візуалізації модної форми жіночого одягу: Дисс. ... канд. тех. наук: 17.00.06 / Цховребадзе Катерина Нугзаровна; МГУДТ. М., 2005. 256с.

19. Шершньова Л. П. Методологічні основи автоматизованого проектування одягу виконуваної за індивідуальними замовленнями промисловим способом: Дис. д-ра техн. наук: 05.19.04 / Шершньова Лідія Петрівна, мгут імені К.Г. Розумовського (ПКУ). М., 1991. 322 с.

20. Петушкова Г. І., Аріна А. Г. Статистичні аналоги живопису і костюма ХХ -ХХІ ст. : Методичний посібник / Г.І. Петушкова, А.Г. Аріна. М.: МГУДТ, 2014. 67 с.

21. Акилова З. Т., Петушкова Г. І., Пацявічюте. Моделювання одягу на основі принципу трансформації . М.: Легпромбінтідат, 1993. 83 с.

22. Лаврентьев А., Єфімов А. В., Баришева В., Колейчук В. Ф.
Експеримент в дизайні: Навчальний посібник / А. Лаврентьев, А.В. Єфімов, В.
Баришева, В.Ф. Колейчук. М.: Університетська книга, 2010. 200 с.

ДОДАТКИ

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

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Импрессионизм (1860 г.)

ПРЕДШЕСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Модернизм, Реализм

ПРЕДСТАВИТЕЛИ

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

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.



Моне 1892-1894г.

Рисунок А.1 Принципи виразності художнього напрямлення імпресионізму



Рисунок А.2 Інтерпретація художнього стилю імпресионізм в костюмі



Рисунок А.3 Інтерпретація художнього стилю пуантилізм в костюмі



Рисунок А.4 Інтерпретація художнього стилю клуазонізм в костюмі



Рисунок А5 Інтерпретація художнього стилю дадаїзм в костюмі



Рисунок А. 6 Інтерпретація художнього стилю неопластицизм в костюмі



Рисунок А.7 Інтерпретація художнього стилю фотореалізм в костюм