

УЧЕБНО-ТВОРЧЕСКИ АСПЕКТИ НА РИСУНКАТА КАТО ЕТАП ОТ ПРОЕКТИРАНЕТО НА ОБЛЕКЛОТО

doi: 10.53230/tgm.1310-912X.2020.0004.03

Огнян Тодоров Георгиев

Югозападен университет "Неофит Рилски", Инженерен факултет,
Катедра "Машинотехника и технологии",
гр. Благоевград, ул. Иван Михайлов, №56
e-mail: ogitogeo@abv.bg

LEARNING AND CREATIVE ASPECTS OF DRAWING AS A STAGE OF CLOTHING DESIGN

Ognyan Todorov Georgiev

South-West University "Neofit Rilski", Faculty of Engineering,
Department of Mechanical Engineering and Technologies,
Ivan Mikhailov Street, №56, Blagoevgrad, Bulgaria
e-mail: ogitogeo@abv.bg

ABSTRACT

1. Introduction

Рисунката е важен, начален етап от проектирането и изобищо от създаването на облеклото. Може да се каже и най-творческият, най-съществен. Тя стои в основата на всички изкуства, свързани с някаква визия. При нея в най-чист вид се изразява образното мислене. В зависимост от конкретната задача и от областта, която обслужва, тя може да има различен характер.

Овладеяването и рисунъчното изграждане на човешката фигура е един от трудните проблеми, който трябва да се разрешава при създаването на проект за облекло. Нейната интерпретация в този процес има специфични особености и проблеми за решаване както в чисто творчески, така и в учебен план.

Осмислянето на проблемите, възможностите и специфичните особености при изграждането на проекта за облекло е важно условие за успешното творческо развитие в дадената област.

2. Experimental part

В това изследване се разглеждат теоретични и практически проблеми, свързани със създаването на проекти за облекло, които имат отношение не само към творческите проблеми, но и към учебните, свързани с вникването в особеностите и овладяването на необходимите знания, умения, похвати, техники, материали.

Различните дисциплини, които имат отношение към художественото изграждане на проекта допринасят по различен начин за това. Необходимо е по-добро стиковане между тях в името на общата цел.

3. Results and a Discussion

Анализирани са спецификите в академичното рисуване и художественото изпълнение на проекти за облекло, задачите, които те решават и въпросите, свързани с практическото им приложение и овладяване. Посочени са конкретни и по-често срещани проблеми, свързани с успешната творческа и учебна практика в тази област.

4. Conclusion

Осмислянето и приложението на засегнатите проблеми може да допринесе за по-резултатното обучение и творческа реализация на студентите, изучаващи специалности, свързани с модния дизайн и проектирането на облекло изобищо.

Keywords: рисунка, мода, дизайн на облеклото, човешка фигура

1. ВЪВЕДЕНИЕ.

Рисунката е важен начален етап от проектирането и изобщо от създаването на облеклото. Може да се каже и най-творческият, най-съществен. Рисунката е в основата на всички изкуства, свързани с някаква визия. При нея в най-чист вид се изразява образното мислене. В зависимост от конкретната задача и от областта, която обслужва, тя може да има различен характер. Художникът изяснява идеята си и своето отношение към решаването на даден пластичен проблем, като използва различни изразни средства, материали и техники.

Рисуваният проект за облекло, познат още като модна скица, не е само първият етап в проектирането, отразяващ същността на замисъла и най-важните особености на бъдещия модел. Като част от по-обширната като обхват модна илюстрация (fashion illustration), той представлява художествено произведение, което освен информативна и естетическа роля изпълнява и рекламни функции. В него съжителстват естетиката, свързана с дизайна на облеклото, с тази на рисунката-илюстрация. Това как ще бъде поднесена идеята до голяма степен определя и как ще бъде разбрана и приета. Освен оригиналността на замисъла, тя трябва да притежава яснота и интигуваща визия. Въпреки, че мнозина работят направо с манекен, е трудно да се намери човек, който да се отказва от рисунката като отправна точка, тъй като шрихите и петната са главните помощници на въображението. Рисунката е единственият надежден фундамент, на който може да се развива работата на моделиера.

Изображението на модела за облекло в плосък вариант е удобно в процеса на творчество или когато е предназначен за представяне в шивашкото ателие, но когато искаме да впечатлим с дизайна, да постигнем изразителността и да дадем по-ясна представа за резултата от неговото практическо приложение, той трябва да съжителства с човешката фигура. В чисто практически план визуализирането на представата за облеклото спестява много време, материали и недоразумения в работата и общуването с клиента.

2. ИЗЛОЖЕНИЕ.

Рисунката-проект за облекло включва основно **два компонента** - бъдещото облекло и човешката фигура, за която е предназначено то. Човешката фигура в проекта за облекло има относително подчинена роля. Тя трябва да покаже как би стояла на практика дрехата, когато бъде използвана. Без да се натрапва тя трябва „подкрепя“ идеята за облеклото, да бъде съзвучна с него и да допринася за неговата привлекателност. Реално човекът е основната причина за появата и съществуването на облеклото. И въпреки, че в модната скица човешката фигура играе спомагателна роля, изграждането на облеклото трябва да бъде съобразено с нейните особености. Разбира се облеклото и неговата реализация отразяват и много други естетически, психологически, социални, дори икономически фактори. Но конструкцията и изпълнението трябва да са съобразени най-вече с особеностите на човешкото тяло. Без познаването им създаването на добър ескиз на модела, максимално възплащаващ полета на фантазията, богатството на тъканите, неочаквания силует, особеностите на детайлите, това е невъзможно [1]. Както пластиката и движението на тялото са израз на вътрешния му строеж, така и дрехата би трябвало да съответства на тези форми, да ги проявява и допълва.

Всеки професионалист трябва да има характерен, свой стил на рисуване, съответен на основните идеи в неговите колекции. Този стил включва и специфичната интерпретация на човешката фигура. Изгражда се и се развива на основата на реалистичната, академична рисунка. Като грешка на студентите и начинаещите дизайнери се приема стремежът им съвсем отрано да развият собствен стил на рисуване, преди да са овладели достатъчно конструкцията, движенията и формите на човешкото тяло. Именно на пресъздаването на тези форми в модната скица е акцентирано това изложение.

Човешкото тяло е признато за най-трудния обект за рисуване. Успешното му изобразяване, освен знания за пропорциите, конструктивно-пластичните и анатомичните му особености, изисква и художествени способности и умения, за придобиването на които е нужен солиден практически опит. От друга страна за всички

хора, дори и за непрофесионалистите, човешкото тяло е достатъчно дълго възприеман и сравнително познат обект, с който са свикнали. И това ги прави особено чувствителни дори и към трудноуловимите подробности и нюанси в неговото пресъздаване. Болшинството от тях, въпреки че не биха могли да изобразят и/или опишат добре формите му, притежават достатъчен усет и възможности за преценка доколко изобразеното е естествено, „истинно“ и съответства на техния (макар и неосъзнат) опит.

Студентите, изучаващи специалности, които в някаква степен и по някакъв начин засягат проблема за проектирането на облекло, не винаги притежават достатъчни познания и способности за грамотно и убедително представяне на човешката фигура. Дори и в края на своето обучение. Осмислянето на проблемите, възможностите и специфичните особености при изграждането ѝ в процеса на проектиране на облекло е важно за успешното им творческо развитие в тази област.

При рисуването на човешко тяло от натура най-добре се усеща неговата сложност, гъвкавост, живост, изразяването на които изисква години упорита работа. Поради това е необходимо в процеса на обучение да се проучват, търсят и експериментират подходи, които да облекчават неговото опознаване и овладяване. Важно е при това усилията и стратегиите за изучаването и рисунъчното му пресъздаване да се насочват предимно към конкретните, най-важни нужди на бъдещите моделиери. Да бъдат проучвани и упражнявани движения, ракурси и детайли, които най-вече ще бъдат необходими като арсенал за изобразяване при създаването на проекти за облекло. Изобразяването на легналата човешка фигура например е труден, макар и развиващ иначе много ценни качества проблем. При усилията за овладяването му се развива още повече пространственото мислене, обогатяват се представите за формите на човешкото тяло, както и уменията за възпроизвеждането им. Ракурсите при тези задачи може да бъдат ефектни и вдъхновяващи, но и пряко сили и отчайващи, отнемачи много от и без това надостигащото време, предвидено в курса за обучение. При това те са и с оскъдно приложение при представянето на моделите за

облекло. Трябва добре да се преценява доколко тези усилия и време са необходими и оправдани при обучението на модни дизайнери.

Най-голямо внимание следва да се обърне на най-често срещаните, непринудени и естествени пози, наричани още „традиционни“. Целенасоченото им овладяване представлява сигурна основа за бъдещото успешно интерпретиране и стилизиране на човешката фигура, съобразно с изискванията при модните скици. Извеждането и запазването на най-характерното придава по-голяма убедителност и логичност независимо от степента на стилизация. Рисуването на „права“ фигура в различни пози, както и детайли, характерни за по-често срещаните движения при нея, е най-необходимото за бъдещата творческа реализация в тази област.

Използването на схеми (включително и в учебния процес) често неоснователно се приема за белег на схематизъм или за водещ към схематичност начин на мислене. Опасенията са, че това би довело до подобен изобразителен резултат. Но всъщност на практика това зависи от начина на представянето и използването на схемите. Схематичните конструктивни и пластически изображения на човешката фигура представляват своеобразни обобщения на базата на дълъг опит. Може да се определят като образни формули, които служат като полезна опора при образното осъзнаване и изобразителното овладяване на формите. Спестяват много време, търсения и експерименти.

Изобразяването на човешката фигура е свързано с придобиването, осмислянето и решаването на редица въпроси и проблеми. Сред тях важно място заема този за пропорциите - проблем, който художниците още в далечното минало са се стремили да решат по законите на красотата, изразени чрез каноните. Канонът е натрупан и осмислен, обобщен опит, база и ориентир. При т.нар. реалистично изобразяване обикновено се практикува гръко-римският канон 1:8 [2], при който главата като модул се нанася 8 пъти в цялата височина на фигурата. Според научните изследвания на Пол Рише средното съотношение за европейца би трябвало да бъде 1:7 S . В школите по моден дизайн обаче, във

връзка с адаптацията на рисунката към езика на модата, се препоръчват други пропорции. Въпреки че съотношенията между различните части на тялото и при тях трябва да бъдат съответни. Предпочита се издължената фигура. При женските фигури главата се нанася поне 8 S пъти, а при мъжката – 9 пъти. За това има основно две съображения: първо – на тялото се придава по-голяма стройност, второ – повечето професионални модели имат ръст над средния. [3] Освен това женската фигура се представя предимно с обувки на токчета. Тази тенденция към издължаване, характерна за модните скици, често се хипертрофира при търсенето на изразителна стилизация. Понякога до степен, която изглежда оправдана и разбираема само за професионалистите. Моделиерите, рисувайки своите проекти, често правят отклонения от реалистичното изобразяване, прибягват до преувеличения, смисълът и значението на които трябва да бъдат познавани. Сляпото и неосъзнато подражание водят до нежелателни резултати. Интересни аналогии и отговори за смисъла на тези пластични деформации може да се открият в някои факти от историята на изкуството (в творчеството на Ел Греко, маниеризма, в японската гравюра, византийската миниатюра, произведенията на Гюстав Климт и т.н.), но те не биха могли да се включат в ограничения обхват на това изложение.

Сред особеностите, характерни за изобразяването на човешката фигура в проектите за облекло и разграничаващи я от стандартните подходи, освен по-дребната глава може да се посочат още *издължената шия и пропорционално издължените спрямо торса крака*. При стъпалата се добавя още половин модул, което от една страна придава допълнителна елегантност на краката и фигурата като цяло, а от друга позволява да се виждат по-добре като форма обувките при по-изправеното положение на ходилото.

Общите форми на главата с шията, гръдния кош, таза, гръбначния стълб, бедрата, подбедриците, стъпалата и начина на свързването им образуват характерни изразителни движения и силуети. Образуват се специфични за дадена поза „силови линии“, изразяващи същността на движението. Този ритъм се подчертава от дизайнерите, при което

той става още по-виден и динамичен. При това проектите им и представените в тях облекла стават още по-впечатляващи. Чрез по-изразителното изобразяване на формите и движенията на човешката фигура дрехата придобива жизненост, логичност и убедителност. При различните степени на стилизация и интерпретация характера на тези форми се запазва. В някои случаи се стига до декоративност или калиграфическа виртуозност, в която ефектът от движенията на тялото се съчетава с ефекта от жестовете при самото изобразяване. Получава се усещане за музикалност, лекота и съвършенство. Умелото подбиране и съчетаване на изразните средства придава единство и сила на въздействието.

Крайниците имат важна роля при предаването на различните пози и жестове. Различни са силуетите при мъжките и женските ръце и крака. Женските са с по-леки форми и плавни извивки, поради което се препоръчва да се изобразяват с една линия, без излишни накъсвания и подчертавания. *Подбедрицата* има повече обем, когато фигурата е на токчета. (Мускулът на прасеца се съкращава при вдигането на петата.) [1] В долната част изтънява, извършвайки преход към глезена и стъпалото. Глезенната става е сред най-видимите, с особено значение за убедителното стъпване, поради което тя трябва да се познава доста добре. При нейното лаконично, опростено, стилизирано изобразяване, характерно за модните ескизи, личи още повече наличието или отсъствието на знание и опит. Външният глезен по принцип стои по-ниско и по-назад от вътрешния, което освен особеностите на силуета, определя и положението на ходилото спрямо подбедрицата. В хоризонталната равнина пръстите обикновено са завъртяни малко навън, а по вертикалната направлението на стъпалото склучва тъп ъгъл с това на подбедрицата. Наблюдаващото се в някои случаи събиране на пръстите на ходилата навътре става за сметка на ротацията в тазобедрената става.

Сред похватите при рисуването на фигура в модните ескизи е и намаляването на мускулната маса. [1] Това само по себе си придава повече стройност при запазване на пропорциите. Талията и бедрата се свиват, стесняват, дъното на таза (лонното членение)

леко се повдига, ръцете, краката и шията стават по-тънки, запазвайки дължината си. При това главата и стъпалата, ако запазят първоначалния си обем, се възприемат като по-едри общо спрямо цялото тяло, което е причина понякога за допълнителното им намаляване. В някои случаи крайниците се набелязват само с линии, които може да не завършват непременно със стъпала и ръце. Те само се загатват като място и общо движение. В зависимост от степента на условност тези линии също е добре да са съобразени с основните, характерни общи форми на съответните крайници.

Главата е труден обект за изобразяване и изисква решаване на задачи, свързани с предаване на нейните форми, пропорции, обем и постигането на изразителност. Вместо класическия канон, разделящ главата на 3 S части (половин за мозъчния дял и лицето на три: границата на косата – ниво на очите – основа на носа – брадичка), в модните илюстрации главата се дели на 4 еднакви части. Средата минава на височината на окото. Стилизацията на главата е свързана с частично изменение на пропорциите и промяна на формите на някои части с цел създаване на стил и характер. Сред най-често използваните са способите, характерни за т.нар. тип Нефертити. Отличава се с известно удължаване на главата, с яйцевидна обща форма и леко издадена напред брадичка, по-изпъкнали устни и дълга, тънка шия. Този идеал за египетска красота се цени и днес от много дизайнери. Вписва се в квадрат. Дели се общо на три хоризонтални части. Окръжност оформя овала на черепа в задната част. Главата е издължена в посока на диагонала, започващ от брадичката. С ориентацията на овала по диагонал се получава по-изпъкнала брадичка, което изисква издължаване на шията.

Въз основа на основни геометрични фигури се прави типизация на главата, изхождайки от основната овална форма: кръгла глава, квадратна, трапецовидна, триъгълна, правоъгълна, бадемовидна.

Стилизацията на лицето придава повече елегантност, изразителност, грация, характер. Често се прибегва до акцентиране на устните, очите, ефекта на грима. Значителното увеличаване на очите, подчертаването на миглите е характерно за т.нар. „стил Манга“.

Прави се адаптиране на чертите на лицето към избрания стил на облекло. Умението да се изобразяват детайлите в ракурс личи и при беглото им набелязване. Важна роля играе формата на веждите, придаваща допълнително изразителност, характер и настроение. Почесто се предпочитат вежди, извити навън и нагоре. Понякога само се загатват устните, носа може да е само набелязан с ноздрите или с линия за основата. Някои дизайнери в проектите за облекло изобщо пропускат рисуването на подробности в лицето, за да не се отвлеча вниманието от главното – облеклото. Главата е представена само от силуета на лицето и загатнатата форма на прическата или от абстрактен овал.

Косата, с нейната форма, цвят, структура, играе важна роля за възприемането на главата, а и на фигурата като цяло. Прическите се избират според тоалетите, с цел подчертаване и допълване на дизайна на облеклото. Те придават по-завършен и представителен вид. За шикозни, скъпи модели се използват прости класически прически, за ежедневно облекло – такива с по-непринудени линии. Прическите също следват тенденциите на модата. В съвременния дизайн се предпочитат по-несиметрични и обемни прически, с повече движение и непринуденост. Моделиерът трябва да усвои уменията да предава мекотата, текстурата, характера на косата (права или къдрава) чрез щрихи или петна в съответното направление. Първоначално се предава общата форма и обема без текстурата. Прическата може да придаде на главата съвременен или античен, скромнен или ефектен вид.

ИЗВОДИ:

Облечената фигура само изглежда по-лесна за изобразяване от голото тяло. При нея се скриват много детайли и подробности, но трудността тук е да се предаде обема и конструкцията на тялото чрез дрехите. За тази цел то трябва добре да се познава и владее. Един от начините, използвани за да се постигне съответствие на дрехата с тялото, е да се рисува тя като прозрачна. Много полезна практика е да се рисува първо съблечената фигура и в същата поза да се облече, добавяйки дрехите върху проучените вече форми. Платовете са с различни степени на лягане или обхващане на

тялото. Дебели или тънки, твърди или меки, гънките им зависят от формите на тялото, от неговото движение, а също и от характера на материите. В рисунките на законодателите на модата те са внимателно обмислени и представени.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Различните начини за представяне на човешката фигура варират от нейното подробно, реалистично изобразяване до лаконичното загатване на нейните форми. А понякога, колкото и парадоксално да звучи, до пълното ѝ отсъствие. В последните случаи тя по-скоро се чувства благодарение на формите на облеклото, изобразени съобразно нейните движения, конструкция и пластика. Очарователните и разнообразни, виртуозни интерпретации на човешката фигура – живописни, графични, декоративни, пищни или лаконични, стигащи до калиграфичност и абстрактна знаковост, са пряко свързани с подходите, похватите, изразните средства, техники и материали при проектирането на облеклото. Но винаги се развиват на базата на владееенето на класическите форми на човешкото тяло и чрез усъвършенстване на образното мислене. При всичко това не може да не споменем и за ролята на техниката в съвременните софтуерни продукти. [3] Тяхното овладяване и съчетаването им с традиционните техники и рисуването „на ръка” е важна необходимост и предимство за практикуващите модни дизайнери. Те би трябвало да се овладяват и прилагат успоредно с развитието на художествено-образните възможности и естетическото възпитание, обслужвайки целите

на художествено-творческото проектиране и реализирането на авторските идеи. По-конкретното и детайлно разглеждане на тези тенденции заслужава и изисква по-голям обем на изложението или разработването на отделна тема, свързана с представянето на техните възможности и начини за приложение.

ЛИТРАТУРА:

- [1] Фернандес, А., Ройг, Г., (2007) Рисунок для модельеров, Арт-Родник, Москва
- [2] Баммес, Г., (2000) Човешкото тяло. Учебник по пластична анатомия, Труд, София
- [3] Donovan, Bill, Advanced Fashion Drawing. Lifestyle Illustration. Laurence King Publishing, London, 2010
- [4] Димитрова-Попска, П., Проектиране на облеклото, Техника, София, 1989.
- [5] Петушкова, Г., (2004) Проектирование костюма, Академия, Саратов
- [6] Tatham, C., J. Seaman. Fashion Design sewing course. Barron's Educational Series, New York, 2003.
- [7] Chapman, N., J. Cheek. Creative Fashion Drawing. Arcturus, London, 2013.
- [8] Burgo, B. Il Figurino di Moda. Istituto di Moda Burgo, Milano
- [9] Wayne, Ch., 1000 Poses in Fashion. Rockport Publishers, Beverly, Massachusetts, 2010
- [10] Watanabe, N., Contemporary Fashion Illustration Techniques. Rockport Publishers, Beverly, Massachusetts, 2010
- [11] Chapman, N., Cheek, J. Creative fashion drawing, Arcturus, London
- [12] Team, (2007) CorelDRAW Graphics Suite X4, Corel Corporation