

Головне управління освіти і науки  
Київської обласної державної адміністрації

Тема уроку:  
Моделювання жіночого одягу із шматка тканини

автор:  
Герук  
Галина Василівна

Васильків - 2009

Моделювання форми одягу від цілого шматка тканини являє собою пошук не тільки пластично образних можливостей тканини, але і характер форми, її гармонійної цілісності.

Практично тканину можна укладувати на фігуру в будь-якому напрямку. При цьому розташування ниток основи і підкання в тканині не має рішучого значення, як при утворенні облягаючої форми. Рішучу роль тут відіграє пошук найбільш красивого розташування пластичних мас тканини, що веде до утворення художньо виразної гармонійно побудованої форми одягу.

З історії відомо, що створення костюма від цілого куска тканини має місце в античному костюмі. В сучасному костюмі прямий кусок тканини застосовують у вигляді палантину, шалі або хустки.

Ідеальним прикладом драпірованого одягу є одяг древніх греків класичного періоду (V-IV ст. до н. ери) – це прямі некроєні куски тканини, закріплені різними способами на тілі, в результаті чого утворювалися прямі і косі драпіровки. Одяг скріплювався пряжками-фібулами. Мав довжину різноманітну, але найчастіше – до коліна.

Хітон-кусок вовняної або лляної тканини; короткі по довжині для дівчат і довгі для заміжніх і жінок похилого віку. Вони були широкі і вузькі. (мал. 1 див. додаток).

На відміну від чоловічого, жіночий хітон в верхній частині мав відігнутий край – діплоїдій, що був схожий на кофтинку без рукавів. (мал.2. див. додаток.)

Інколи над талією жінок мав напуск – калпос. Він утворюється в результаті підпоясування хітона і витягування тканини над поясом. Можливе було поєднання діплоїдія і колпоса. (мал. 3. див. додаток.)

В якості верхнього одягу гречанки носили пеплос. По формі і способу драпіровок він нагадував хітон, але був довгим і мав більше число складок; шириною 1,5 м і довжиною 3-4 м.

Поверх хітона і пеплоса накидався прямокутний плащ, схожий на гімантій. Його накидали на фігуру довільно, так що тканина утворювала і прямі, і променеві, і каскадні драпіровки. (мал. 4. див. додаток).

Драпіровані не кроєні форми одягу характерні також для костюма Древнього Риму. Це як правило був верхній одяг. Найбільш характерним верхнім одягом був плащ – тога. Розмір тоги 6м 1,8м. Існувало декілька способів драпірування тоги. Система драпіровок визначалась традиціями, в тому числі знатністю, і затверджувалась законом. (мал. 5. див. додаток).

Аналізуючи античний одяг, створений із шматка тканини, можемо виділити деякі закономірності утворення форми і взяти їх на озброєння як способи моделювання сучасного модного костюма.

В сучасному моделюванні одягу закономірності драпіровок завжди мають місце в святковому одязі, особливо тоді, коли настає так званий пластичний період, час коли починають царювати м'які призьборені форми одягу.

Античне мистецтво, зберігаючи до наших днів значення недосяжного зразка, дає нам можливість отримати уяву про красу і на його основі будувати сучасні форми.

Драпірований одяг не має швів, при його виготовленні немає відходів тканини. Принцип утворення форми незшитого одягу – ліпнина, укладка тканини на тілі з різним ступенем облягання. Облягання залежить від того, як розташовуються нитки тканини – по прямій, або під кутом  $45^{\circ}$  до нитки основи.

Відомо, що під кутом  $45^{\circ}$  до н.о. завжди має пластичне, повне облягання форми; розташування тканини по основі або пітканню дає неповне облягання, форма досягається в цьому випадку закладанням складок в певному порядку. Здатність тканини укладатися по форму в більшій мірі обумовлюється якістю пряжі, чим способом переплетення ниток. Форми не кроєного одягу краще всього утворюються м'якими тонкими тканинами – натуральний шовк, вовна, тонкий льон і бавовна, трикотажними полотнами.

Не кроєний одяг і до сьогодні зустрічається в країнах, де виготовляється традиційні шовкові і бавовняні тканини – це Індія, Єгипет.

Для того, щоб побачити пластику тканини в чистому вигляді, необхідно розглянути всі варіанти її поведінки на тканині без малюнка. Для цього можна скористатися макетною тканиною

1. Тканина з поздовжнім розташуванням ниток (по основі) стійко тримає вертикаль, а також і всі форми, які будуються по вертикалі: складки, зборки, плісе, гофре.

2. Тканина з поперечним розташуванням ниток (по пітканню) також тримає форму, але з меншою стійкістю, так як нитки піткання розташовані вертикально провисають (нитки піткання натягнуті слабше). Через це моделювати форму із тканини поперек можна тільки в випадку необхідності (якщо цього потребує малюнок, або обмежена кількість тканини).

3. Якщо взяти кусок тканини за один із кутів і заставити тканину вільно падати, то отримаємо фалди – це косі складки, які вільно звисають і утворюють край більш довільно оформлений, чим за допомогою склад. Так як склади – це просто складена в певному порядку тканина з вільно звисаючими кінцями. (Мал. 6 див. додаток).

Якщо закріпити правий і лівий кути вільно звисаючої тканини то отримаємо два каскади м'яких складок-драпіровок. (Мал. 7. див. додаток).

А чи випадково розташовуються драпіровки?

Ми ясно бачимо, що костюм, який складається із прямого куска тканини, драпірується на фігурі, надає їй величавий і тендітний вигляд. Ми знаємо, що драпіровки розташовуються там-то й там-то. Але в якому порядку, в зв'язку з чим?

Як впливає на кількість драпіровок сама фігура, її будова, пластика тканини. На малюнку зображено можливі варіанти розташування тканини в драпіровках на фігурі. (мал.8 див. додаток).

*a* – тканина кріпиться на плечах

*б* – драпіровка розташована зверху, отримуємо форму розділену на дві нерівні частини – найбільш гармонійна пропорція.

*в* – верхня частина = нижній – ця рівність втратить виразність, витонченість буде нехудожньою так як мистецтво народжується на нерівності частин.

В усіх трьох випадках нижня частина (не драпірована) була довжиною до коліна.

Якщо ми збільшимо різницю між верхом і низом, ми отримаємо більш динамічне співвідношення між ними, і в результаті більш виразні форми в цілому.

*г, д* – ділимо пополам верх і низ, драпіровка що з'являється на талії зменшує площину гладкої поверхні низу. В цьому випадку все буде залежати від модних тенденцій.

*e* – більш динамічне вирішення, додати довжину гладкої поверхні.

(мал. 9 див. додаток).

Дуже важливо, щоб візуально костюм гарно виглядав і спереду, і ззаду, і збоку.

Як правило, драпіровки візуально розташовуються попереду і ззаду, відповідно симетрії будови людської фігури. Є опорні драпіровки – закріплені; і опорно-вільні – це типові драпіровки. (мал.. 10, 11 див. додаток).

В кожному із них входять симетричні і асиметричні.

Опорно-вільні драпіровки – це ті, що утворюються вільним падінням тканини по прямій або косій нитці, це рівномірне призборювання, а також складне, вони пропорційні відносно гладких поверхонь.

Типовим прикладом з'єднання в костюмі драпіровок різного характеру є сарі (індійський костюм). Тканина бавовняна або шовкова.

Використання принципу драпіровок сарі в сучасному костюмі (мал.. 12 див. додаток).

### Моделювання одягу із платків

(мал. 14 див. додаток)

Планування і створення певної обстановки для творчої роботи лише допомагають продвиганню процесу, але мало допомагають, коли необхідно віднайти нову ідею і вирішити задачі, які пов'язані з її вирішенням.

Для конкретної творчої роботи створено шість основних методів підходу до знаходження ідей і їх практичного застосування в моделюванні одягу. Це методи мозкового штурму, інверсії, аналогії, емпатії, фантазії, нових комбінацій.

В даному випадку при сучасному моделюванні форми від куска застосуємо метод мозкового штурму. Застосовуючи цей метод на уроці необхідно дотримуватись слідуєчих правил:

1. Критики і винесення на обговорення (правильного чи неправильного) не допускається.

2. В даному методі важлива кількість: задача заключається в генеруванні великої кількості ідей. Одна ідея породжує іншу. Чим більше ідей, тим краще.

3. Висловлювати свої думки впевнено.

### Завдання

1. Дається платок, що можна з нього зробити (знімки на фото)

2. Косинка (пряме призначення – головний убір), що можна з неї створити (фото)

3. Шматок трикотажної тканини, дуже гарно драпірується (фото).