

Преподавание предмета «Композиция костюма» в Детской художественной школы г. Магнитогорска.

Автор преподаватель высшей категории МОУДОД «ДХШ» г. Магнитогорска
Щербакова Елена Александровна

Костюм – это подвижная, изменчивая форма, которая точно отражает эпоху, художественный стиль, национальные традиции и все изменения в культурной, общественной и даже политической жизни общества. Поэтому изучение костюма помогает более тонко воспринимать взаимосвязи между всеми видами искусства, между производством и человеком.

Моделирование костюма *развивает* вкус, обогащает духовный мир, заставляет воспринимать окружающие объекты объемно, визуально, в тоже время, заостряя внимание на нюансах, мелочах, деталях, что позволяет более требовательно относиться к каждому штриху, к каждой линии.

Так как *программа нацелена* не на технологические особенности моделирования, а лишь на создание художественного образа, то учащиеся чувствуют: костюм лишь часть образа, а человек становится частью произведения искусства.

Программа дает возможность учащимся пройти, вернее, вскользь, коснуться отдельных этапов в художественном моделировании. В целом программа насыщена и динамична. Задания в ней достаточно короткие и интересные, усложняясь от упражнения к упражнению.

Программа формирует творческий подход к композиции, заставляя на каждом этапе работы вести активную поисковую деятельность.

Уроки композиции заряжены энергетикой и новыми целями, не оставляют ни одного ребенка равнодушным.

В качестве эксперимента по данной программе обучались дети со второго по четвертый класс (в 1997 -1999 г.г.). Учащиеся быстро усваивали материал, проявляя интерес к предмету, и достигали хороших результатов.

В течение всего времени обучения в экспериментальную программу вносились необходимые изменения и дополнения, чтобы придать ей законченный вид и органично вписать в общий курс обучения в детской художественной школе.

Программа создана на основе учебных программ Витебского технологического университета легкой промышленности и Московского технологического института легкой промышленности. В программе использованы методические разработки Козловой Т.В. по формообразованию и развитию костюма, задания по архитектонике костюма, видеоматериалы и методические пособия. Программа включает в себя ряд практических упражнений, также теоретический материал по каждой теме и общие сведения из истории развития костюма.

Задачи курса «Композиция костюма»

Основная цель курса в том, чтобы научить учащихся воспринимать моделирование костюма как один из интереснейших видов художественного творчества, позволяющий с помощью полученных знаний свободно выражать свою индивидуальность, мировоззрение и фантазию.

Вся программа рассчитана на 120 учебных часов: со второй четверти III курса и до III четверти IV курса. Данный курс разработан с учетом художественной подготовки, возраста, психологии учащихся детской художественной школы.

Вся работа по композиции костюма начинается с тщательного изучения простых природных форм. Например, беря любой цветок, бабочку или насекомое, учащиеся делают массу детальных зарисовок объекта, пытаясь понять его характер, форму, пластику. В результате этой работы, выбранный объект становится - ИСТОЧНИКОМ ВДОХНОВЕНИЯ для последующей работы и побуждает к творчеству. Кроме этого, ребята начинают не только смотреть на листья и цветы, но и видеть их, чувствовать.





После проделанной работы с натурным материалом, по мотивам выбранного источника вдохновения, учащиеся создают свои авторские проекты: отдельные силуэты, образы, сохраняя пластический язык и характер источника.

Постепенно задачи усложняются тем, что необходимо по одному источнику вдохновения нарисовать мини-ряд из 3-5 силуэтов. И хотя на начальном этапе работа ведется в черно-белом варианте, ребята должны очень вдумчиво следить за размещением акцентов, тоновых пятен, как в отдельных силуэтах, так и во всем ряду, чтобы не нарушить целостность ряда.



Есть учащиеся, которым сложно сразу работать с силуэтами, поэтому многим легче начинать с «изобретения» обуви или головных уборов.

Параллельно с творческой работой, необходимо учащимся давать некоторые знания из истории костюма. А также знакомить их с понятиями: «силуэт» и «образ», «стиль» и «мода», «одежда» и «костюм». В программе есть целый ряд упражнений из области архитектоники и формообразования костюма.

С первых уроков ребята знают о трех основных силуэтах и о тех, которые уже стали классикой в мире моды. С помощью простых геометрических форм, они пытаются создать новые силуэтные решения или закодировать свои придуманные образы. В качестве знакомства с принципами работы индустрии моды в программу включено составление модного прогноза, и учащиеся наглядно могут видеть, как работают

синусоиды моды, и как это отражается в костюме, сколько времени занимает смена одного господствующего силуэта на другой.

Постепенно в мини-ряд вводится цвет и декор. Работы становятся все более интересными и разнообразными. Увеличивается количество силуэтов в ряду, таким образом, можно вести разговор уже о коллекции.

Фактура. Это важная составляющая в процессе изучения композиции костюма. Свободное владение техническими навыками, позволяет более точно выражать тему коллекции, ее эмоциональный окрас. В программе есть ряд упражнений на передачу через силуэты разных оттенков эмоций: нервное, спокойное, колючее, холодное, пушистое, злое и прочее. Учащиеся пытаются с помощью любых художественных средств выразить заданные характеристики.

Ассоциации. Это еще одна большая тема, которая вызывает живой интерес у ребят, потому что проходит в форме игры. На первом этапе учащимся предлагается список абсолютно понятных слов, которые обозначают разные предметы: стол, комод, форточка, ремень и проч. По этим словам учащиеся рисуют свои силуэты, сохраняя при этом черты конкретных предметов. На втором этапе дается список непонятных слов, которые ничего не обозначают: хлюрстик, пляма, кряква прочее. Учащиеся, вслушиваясь в сочетание разных звуков, пытаются нарисовать образ, например хлюрсика, если бы он был человеком.

Так как программа направлена на художественное моделирование и не рассматривает конструктивные и технологические особенности костюма, поэтому самым важным для нас является поиск образа. Образ в моделировании, пожалуй, самый важный элемент, поэтому есть некоторые задания, которые по сути своей вообще не затрагивают костюм, и целиком посвящены именно поиску образа. Это задания, когда ребята рисуют женщину- иглу, стрелу, нитку, расческу, петлю и другое. Такие задания помогают смелее стилизовать женскую фигуру, не бояться вытягивать ее, изменять пропорции, но при этом сохраняя ее пластику и красоту.

Тема «алфавит» позволяет попробовать свои силы в стилизации шрифтов, отдельных букв или даже текстов. Это поможет в будущем легче вводить нужный текст в рекламные плакаты своих коллекций. В этой теме очень часто используется техника аппликации.

Исторический костюм - это огромный, неисчерпаемый источник вдохновения для любого художника-модельера. Ребятам предлагается сделать копию исторического костюма, отдельных деталей, элементов вышивок и т., а затем по этому материалу создать свою коллекцию из 5-7 силуэтов, найти образ и подачу.

В заключении ребята уже свободно берут любую тему, которая у них вызывает интерес: «Архитектура», «Оружие» и другое. Они проводят всю работу с самого начала: от натурных зарисовок на выбранную тему до четко выстроенной коллекции с рекламным плакатом и девизом.

Итоговым заданием в программе является защита своего авторского проекта, выполненного в материале. Защита проекта проходит в форме показа моделей, в котором в качестве моделей выступают сами авторы. Шоу проходит под Новый год, поэтому носит название «Новогодние фантазии». С хорошим сценарием, с помощью профессиональных хореографов и осветителей, защита проектов превращается в общешкольный праздник, с призами и подарками с поздравлениями Деда Мороза.

Ошибка! Невозможно создать объект из кодов полей редактирования.

Ошибка! Невозможно создать объект из кодов полей редактирования.

Ошибка! Невозможно создать объект из кодов полей редактирования.