Министерство образования и науки Российской Федерации
Всероссийский научно-исследовательский институт
технической эстетики

На правах рукописи

Агабабян Каринэ Арамаисовна

ЭВОЛЮЦИЯ И ИНВОЛЮЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА МНОГОМЕРНОГО ОБЪЕКТА В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ

Специальность 17.00.06 – Техническая эстетика и дизайн

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва-2006

Работа выполнена во Всероссийском научно-исследовательском институте технической эстетики.

Научный руководитель — доктор искусствоведения Е.В. Жердев

Научный консультант — кандидат философских наук Л.Б. Фрейверт

Официальные оппоненты: — доктор искусствоведения профессор И.Н.Савельева, кандидат искусствоведения О.Б.Чепурова

Ведущая организация — Московский государственный университет сервиса

Защита диссертации состоится 27.10. 2006 г. в .11 часов на заседании Диссертационного совета Д217.003.01 во Всероссийском научно-исследовательском институте технической эстетики по адресу: 129223, Москва, ВНИИТЭ (ВВЦ, корп.312).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ВНИИТЭ.

Автореферат разослан «27» сентября 2006 г.

Ученый секретарь
Диссертационного совета М.М.Калиничева

Общая характеристика работы

Актуальность исследования. Мода является отражением эстетических предпочтений времени. Ее всегда вдохновляла связь с искусством, впитывающим в себя функциональные, художественно-образные и культурные аспекты бытия.

Исторические эпохи порождают различные формы искусства и моды. Так период модерна был охвачен поисками и ожиданиями нового искусства, футурологическими предчувствиями.

В России футуристическое движение, зародившееся в 1910-е годы, почти одновременно с итальянским, провозгласило символом будущего искусства динамизм как квинтэссенцию художественного творчества.

В таком контексте русские художники-авангардисты (А.Родченко, В.Татлин, К.Малевич, Н.Габо и др.) создавали первые кинетические конструкции. В середине XX века французским художником, представителем оп-арта В.Вазарели была создана серия кинетических картин, составленных из повторяющихся линий, восприятие которых изменялось в зависимости от положения зрителя относительно объекта.. Применив аксонометрическую проекцию, художник имитировал движение самого зрителя и тем самым достигал особой динамики.

К созданию кинетических объектов обращались отечественные художники группы «Движение» в 60–70-х годах прошлого века (Л.Нусберг, В.Акулинин, Ф.Инфанте и др.). В основе творчества художников-кинетистов этой группы лежала идея соединения света, цвета, звука, движения.

В тот же период идея кинетизма нашла свое отражение в творчестве В.Колейчука. Она же легла и в основу концепции многомерных объектов художника Р.Хачатряна. В процессе движения таких объектов и зрителя можно наблюдать множество пластических художественно-образных форм, представляющих интерес и для дизайна одежды.

Сам характер кинетического искусства предопределяет интерес художников-модельеров к процессу взаимодействия зрителя с модой в пространстве и времени. Мода всегда нуждается в новых интересных и актуальных решениях, выходящих за пределы плоской двухмерности и иллюзорной трехмерности, она стремится к новым открытиям и измерениям.

Художники-модельеры выражают через одежду стиль эпохи. Они стилизуют современную жизнь, как итальянские футуристы - красоту скорости. Платья, смоделированные французским дизайнером М.Вионне, обеспечивали естественность и свободу движения. В них легко было танцевать джаз и водить машину. Г.Шанель стремилась выразить в одежде характер наступившего века техники и спорта, телесного раскрепощения и небывалой свободы художественных форм. П.Пуаре, ставший в свое время диктатором моды, разрабатывал не только модель платья, но и задавал стиль жизни.

Сегодня в области отечественного дизайна одежды выделяются научные исследования по теоретическим основам гармонизации костюма и художественно-конструкторского анализа (И.Савельева и А.Упине), по методике разработки трансформативных систем в костюме (Г.Петушкова и О.Терпенева), по вопросам стиля в костюме XX века (Т.Козлова и Е.Ильичева). Однако до настоящего времени нет единых теории и методологии, в рамках которых могла бы решаться проблема динамической формы костюма, отвечающей современным требованиям стиля и моды, дизайна одежды, мгновенно впитывающего в себя и перерабатывающего новые тенденции в искусстве.

За основу поиска подходов к решению проблемы динамической формы в дизайне одежды взята художественная концепция Р.Хачатряна. Она позволила сделать не только актуальным, но и возможным исследование эволюции и инволюции художественного образа многомерного объекта в моделировании одежды как элемента средового дизайна.

Цели и задачи исследования. Целью исследования является выявление закономерностей эволюции и инволюции многомерных художественных образов в объектах средового дизайна на примере одежды.

В связи с этим ставятся следующие задачи:

1. Провести аналитический обзор художественных и литературных источников для выявления:

а) принципов формирования индивидуального силуэта как приспособления одежды к фигуре носителя;

б) скульптурно-объемных подходов к формированию одежды;

в) включенности одежды как объекта средового функционирования в пространственно-временной контекст.

Эти принципы обнаружены в одежде Древней Греции и Японии XVII–XIX веков.

2. В традиционных принципах создания одежды выявить компоненты, актуальные для современной моды, и, в частности, для формирования многомерных объектов одежды:

а) движение во времени и пространстве, вариабельность форм, диалектическое развитие образа;

б) создание серий индивидуализированных образов.

3. Сравнить системные принципы формообразования в создании многомерных объектов в искусстве и объектов дизайна одежды.

4. Рассмотреть особенности формообразования многомерных объектов Хачатряна для их экстраполирования на дизайн одежды.

5. Синтезировать формообразующие принципы многомерного объекта дизайна с принципами разработки новых моделей одежды, где учтены пространственно-временные особенности среды и человеческой индивидуальности.

Объект исследования - одежда как многомерный пространственно-временной элемент средового дизайна.

Предмет исследования - эволюция и инволюция художественного образа одежды как многомерного объекта.

Границы исследования определены охватом периодов культур Древней Греции, Японии XVII-XIX веков, модерна, конструктивизма и постмодерна.

Методика исследования основана на художественно-конструкторском анализе. Аналитический подход применен в построении сравнительной системы рассматриваемых явлений с позиций искусства и дизайна. Полученные результаты используются при проектировании одежды. Определение

понятия многомерного объекта в пластических искусствах и искусствоведческой литературе экстраполируется на дизайн.

В проектной составляющей работы были привлечены конкретные исторические факты и художественные концепции, родственные предмету исследования.

Научная новизна исследования заключается в том, что впервые разработан метод моделирования многомерного объекта одежды как пространственно-временного элемента средового дизайна. Многомерный объект здесь представлен как сложная и вариабельная система, предназначенная для развития во взаимодействии с внешней средой. Применяется новый структурообразующий метод на примере одежды как пространственно-временного объекта, форма которого в процессе движения эволюционирует и инволюционирует при взаимном перемещении и наложении ее элементов. По спиральному принципу происходят сжатие и расширение формы, символизируя собой эволюцию и инволюцию, бесконечное возрождение жизни.

Научно-методическая и практическая значимость исследования состоит в разработке новой методической концепции формообразующих принципов многомерного объекта одежды как системного средового объекта. Выявлены системообразующие свойства многомерного объекта и типология его построения для их экстраполяции на дизайн одежды с использованием принципа индивидуального проектирования.

Апробация и внедрение результатов исследования. Основные положения диссертации нашли отражение в научных статьях (Москва, 2000, 2001, 2006), (Санкт-Петербург, 2004), в тезисах докладов на Международных научно-методических конференциях в Московском университете дизайна и технологий (Москва, 2000, 2001, 2003), на конференции «Дизайн в инновационной деятельности», проходившей в рамках VI Международного салона инноваций и инвестиций (Москва, ВВЦ, 2006).

Материалы и методические исследования («Художественный образ и стиль в современной моде», «Денди и создание современных образов») использованы в курсовом и дипломном проектировании на кафедре дизайна Московского

государственного университета дизайна и технологий. Некоторые положения работы используются в курсе «История дизайна, науки и техники» в Московском государственном университете сервиса.

Авторские коллекции по теме диссертации демонстрировались на международных и отечественных выставках, на мероприятиях, посвященных моде и стилю. Проектные идеи были использованы в парадных и деловых костюмах, в одежде для торжественных мероприятий, в костюмах для проведения игровых матчей спортсменов женской олимпийской сборной по шахматам Российской Федерации (2004), в костюмах, предназначенных для выступлений членов олимпийской сборной по фигурному катанию на коньках (2005).

Структура и объем диссертации. Исследование состоит из введения, трех глав и заключения общим объемом 171 страница, библиографии, содержащей 124 наименования, приложения, включающего 139 иллюстраций.

Краткое содержание работы

Во **введении** обосновывается актуальность изучения многомерных объектов в искусстве и многомерности в дизайне в целом. Характеризуется степень разработанности проблемы многомерности художественного образа, определяются цели и задачи исследования, его методологические установки, а также выявляются положения научного исследования, которые и определяют структуру и ход работы.

В главе 1 **«Предпосылки возникновения многомерных объектов в искусстве и в моде»** рассматриваются формообразующие принципы исторического кроя – появление прото-многомерных объектов в одежде Древней Греции и Японии XVII-XIX вв. (раздел 1.1). Проанализировано значение кинетического искусства как предпосылки для создания многомерного объекта (раздел 1.2). Исследованы многомерные объекты Хачатряна (раздел 1.3). Выявлены свойственные им принципы формирования «семейства многомерного объекта» и типы многомерных пространственных средовых объектов – триад, включающих в себя следующие компоненты: объект-скульптуру (отправная точка), объект - живопись в пространстве, объект - открытую форму (понятие Р.Хачатряна) (раздел 1.4).

Раздел 1.1 посвящен рассмотрению формообразующих принципов исторического кроя на примере традиционной одежды Древней Греции и Японии XVII-XIX веков. Данным культурам было свойственно ощущение изменчивости времени и жизни, что нашло свое отражение в одежде – хитоне и кимоно. Здесь имеются богатейшие возможности для формирования индивидуального силуэта. Одежда включается как объект средового функционирования в пространственно-временной контекст и обладает свойствами скульптуры, объема.

Легкая асимметрия складок на фигурах демонстрирует нам возможности к изменению, скрытое движение жизни. Те геометрические формы на фигуре, которые учитывают ее индивидуальные особенности, воспринимаются как один из вариантов, фиксированный поясом.

Закономерно, что Европа в XX веке вновь обращается к наследию античности: ведь именно там заложены свойственные европейской культуре динамизм, активность, действенность, что воплощалллось и в подвижных, струящихся складках туник и хитонов.

В японском мировосприятии один из основных компонентов – тонкое ощущение изменчивости времени, неповторимости мига. В традиционной японской одежде кимоно мы видим и изысканную минималистическую простоту кроя, позволяющую приспособить одежду к индивидуальности ее носителя. В Японии значительно сильнее, чем на Западе, развита культура работы с объемами (оригами). Тенденции объемности, зародившиеся в японском дизайне, присутствуют и в современных направлениях моды, чем предваряют появление многомерных объектов одежды.

Выявлено, на примерах исторических рисунков, что греки и японцы могли моделировать простейшие геометрические формы на фигуре, учитывая ее индивидуальные особенности и используя пояс как элемент, фиксирующий объемы. Иначе говоря, древнегреческий хитон и японское кимоно являются прото-многомерными объектами. Это обнаруживается на схемах образования традиционных форм одежды – хитона и кимоно.

В проекте кимоно, разработанном автором исследования, форма и расположение орнамента соответствуют японским

традициям. Здесь сочетаются принципы симметрии и асимметрии. Орнамент же разработан на основе многомерного объекта. Тем не менее такое кимоно вполне может быть не только концептуальной, но и носимой одеждой особого назначения вне дальневосточной традиции.

В разделе 1.2 рассматривается кинетическое искусство как предпосылка для создания многомерного объекта. Кинетизм (греч. Kineticos – «приводящий в движение») - направление в современном искусстве, связанное с широким применением перемещаемых и изменяемых объектов, в основе которого лежит идея движения формы. Под динамикой объекта понимаются также любые его изменения, трансформация, то есть любая форма «жизни» произведения, в то время как его созерцает зритель.

Кинетизм зародился еще в народном творчестве, что может быть продемонстрировано нам образцами движущихся объектов из игрушек, например, деревянными «птицами счастья» из Архангельской области, механическими игрушками, имитирующие трудовые процессы, из села Богородское и др. В кинетическом искусстве движение достигается различными способами. Некоторые произведения динамически преобразуются самим зрителем, другие - колебаниями воздушной среды, а третьи приводятся в движение мотором или электромагнитными силами. Бесконечно разнообразие используемых материалов – от традиционных до сверхсовременных технических средств, вплоть до компьютеров и лазеров. Часто в кинетических композициях применяются зеркала. Во многих случаях иллюзия движения создается меняющимся освещением: здесь кинетизм смыкается с оп-артом. Приемы кинетизма широко используются при организации выставок, ярмарок, дискотек, в оформлении площадей, парков, общественных интерьеров. Кинетизм стремится к синтезу искусств: движение объекта в пространстве может дополняться эффектами освещения, звуком, цвето-музыкой, видеорядом (например, кино- или видеофильмом).

Кинетизм заявил о себе в начале XX века работами А.Родченко, В.Татлина, И.Клюна, К.Малевича, К.Мельникова, Н.Габо и др. В их работах использовались мобильные трансформирующиеся формы, приводимые в действие рукой,

воздухом, мотором, что превращало искусство в род машины, символизируя концептуальные принципы дизайна.

В 1920 г. Габо сформулировал концепцию кинетизма, синтезировал элементы науки, философии, искусства. В его творчестве современные материалы, ясная форма, регулярность строгой геометрии и точные расчеты в сочетании с вдохновением и фантазией, воплощали совершенно новую эстетику. Его работы, созданные из проволок, грузов, шнуров, жестких каркасов, пространственных плоскостей, просвечивающих конфигураций, вносили ощущение глубокой, необычной пространственности.

В эти же годы проектировались минималистические трансформирующиеся конструкции А.Родченко и К.Иогансона, проекты Татлина, Мельникова, Эль-Лисицкого, основанные на взаимодействии движущихся как зрителей, так и объектов. Несколько позже в США А.Колдер разработал так называемые «мобили» с вращательным или поступательным движением отдельных частей, активно взаимодействующих со средой.

Кинетическое искусство окончательно оформилось в 60-е годы. Художники с помощью многообразных средств оптико-акустического воздействия (изменчивость механической структуры, применение света и стереозвука) воплощали в пространственных композициях специфический образ современной научно-технической революции. Чтобы сделать зрителя активным участником своего произведения, художники создавали трехмерные конструкции, которые наблюдатель должен был пройти или обойти. Наиболее изобретательным в этом плане был В.Вазарели. Его объекты побуждали зрителя двигаться взад-вперед, и когда он проделывал это, казалось, будто форма произведения сама приходила в движение, то расширяясь, то сжимаясь.

Традиции минималистического объекта - мобиля и синтетической среды развили в своем творчестве советские кинетисты 60-х годов, лидеры группы «Движение» Л.Нусберг, Ф.Инфанте, В.Акулинин. Возрождая традиции конструктивизма, последовательно переходя от станковой живописи и графики к дизайну, эта группа использовала новые технологические эффекты и создавала пространственно-временную среду с участием зрителя. Группа «Движение» занималась

проектированием синтетических зрелищ с использованием движения света, газа, трехмерных элементов и кинопроекций. Свой вариант продолжения традиций Родченко и Габо - проекты самодвижущихся структур - в кинетизме создал В.Колейчук, как в составе организованной им группы «Мир», так и индивидуально.

В 80-90-е годы кинетическое искусство балансирует между сферами минималистской скульптуры и экспериментального дизайна, используя парадоксы зрительного восприятия, разрабатывает системы взаимодействия реального и изображенного пространств. Исходная ситуация базируется здесь на означивании дизайнером чего-либо в качестве материала для творчества: это могут быть серии элементов - высокоорганизованные и простейшие, несущие сложные и простые смыслы. Затем «происходит трансформация исходных элементов, в результате появляется некий добавочный смысл – целостный образ, как бы сотканный из взаимодополняющих или взаимоисключающих визуальных-культурных, смысловых и других цитат»[1]. Процедура переозначивания, перевода законченной визуальной формы в ранг исходного материала для последующего преобразования стала широко распространенным приемом в дизайне.

Естественно, что сложная художественная форма не может адекватно отражаться только линейными характеристиками трех статичных измерений. Динамически перетекающие очертания форм, то есть их трансформация в пространстве, создают ощущение многомерности.

Кинетическое искусство нашло свое отражение и в творчестве художников-модельеров, выражающих через образ одежды стиль эпохи. Благодаря гению моды П.Пуаре женщины получили освобождение от оков корсетов и от пышных причесок. Он учил женщин чувствовать, знать и любить свое собственное тело. Платья М.Вионне в «античном» стиле обеспечивали естественность и свободу движения. Г.Шанель

---

[1] Колейчук В.Ф. Механизмы взаимодействия средств, приемов и методов формообразования в дизайне// Проблемы художественной выразительности современной предметной среды. – Сб.: Научные труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика». Вып. 47. - М.: ВНИИТЭ, 1985. С. 32.

также творила в духе динамизма, обеспечивая свободу движения носившему одежду. Ее стиль ориентирован на образ активной деловой женщины.

Все это говорит о том, что дизайн одежды, мода являются отражением своего времени, его динамики, стилевых и художественно-культурных течений. Поэтому последователи футуризма, кубизма, кинетизма, сюрреализма и других художественных направлений стремились отыскать и ввести в искусство новые формы, отражающие динамическую сущность века: «Элемент движения усиливается в искусстве, обычно, в связи с усложнением общественной жизни. ...городские цивилизации порождают крайне напряженные формы...»[2].

Искусство выходит за пределы двухмерности и трехмерности, оно ориентировано на открытие новых измерений: «Дальнейший путь ведет в сторону умножения направлений, которые захватывают все измерения, вплоть до бесконечного числа направлений, ... силовых индивидуальностей»[3]. Именно поэтому интерес дизайнеров к проявлениям индивидуального динамизма образов наиболее четко обозначен в проектировании средовых объектов. Если их цель - создание гармоничного образа человека - личности, то комбинаторика элементов и мотивов средовых помещений и одежды представляет для них практический интерес. Опыт искусствоведческого анализа дизайнерской проблематики показал, что системный подход к художественной образности среды требует включенности костюма в общий стиль, не исключающий полистилистики и эклектики.

В связи с этим современный этап развития дизайна выдвинул целый ряд задач. Главной среди них является, на наш взгляд, синтезирование языка дизайна, призванного интегрировать в едином образе вариабельного объекта многочисленные аспекты его формальных признаков: «...описания, различные по исходным установкам, ... создают не идентичную картину объекта, а скорее некий образ его,

---

[2] Государственная академия художественных наук. Словарь художественных терминов Г.А.Х.Н. 1923-1929 гг. – М.: Э. Логос-Альтера, Ecce Homo. – 2005. – С. 126 (Н. В. Тарабукин).

[3] Там же, с. 332 (Н. И. Брунов).

который изменяется и во времени, и в зависимости от цели описания»[4].

Сегодня создатели моды – выразители человеческих эмоций, передатчики пульса прошлого времени сквозь призму собственного ощущения в настоящее. Поэтому чрезвычайно важным и актуальным в одежде является момент индивидуализации. Культура такого подхода к моделированию существует издавна, принципы формообразования одежды непосредственно на фигуре используются в современных проектах. Для многих фирм, в том числе и домов «Высокой моды», пожелания потребителя, клиента зачастую бывают определяющими. Общая концепция современной моды констатирует открытую приверженность к демократизму как к свободе индивидуального самовыражения. Это проявляется во всех основных характеристиках, определяющих моду через дизайн формы и силуэта, в использовании различных материалов, фактур и цветовых сочетаний.

Раздел 1.3 «Многомерный объект в творчестве Рудольфа Хачатряна» рассматривает проблемы сложных пространственно-временных измерений, глубинного философского понимания многомерности образа. Объекты Хачатряна обладают свойствами знаков и знаковых систем, раскрывают особенности психологической и философской сторон таланта художника. Поэтому его творчество органично рассматривать, применяя семиотические подходы. Для Хачатряна многомерный объект – движущаяся «формула», выражение эволюционно-инволюционной сущности человека в пространстве, также многомерном. Ряд искусствоведов оценивают это направление, как открытие в современном искусстве (Д.Сарабьянов, Л.Турчин, М.Кливар, Л.Абрамян, А.Тарковский и др.).

В работах этого мастера содержатся новые пространственные формы и сложные, двуединые образы. Содержащаяся в них «формула человека» несет в себе метафорические идеи начала/конца, двуединства, зеркальности. Они эволюционируют в свойственный традиционному армянскому искусству символ вечности – бесконечное вращение (что может ассоциироваться как с архаикой и народным

[4] Колейчук В. Ф. Указ. соч., с. 27.

искусством, так и с идеями спиральности и использованием зеркала у Д. Ле Парка).

Выражением многомерности у Хачатряна является трехмерная пространственная форма, образованная перпендикулярным соединением и наслоением двух плоскостных формул. Взаимосвязь между объектами настолько сильна, что, находясь в едином выставочном пространстве, включающем в себя как объемно-пространственные, так и живописные и графические произведения, они почти утрачивают свою самостоятельность, превращаясь в многомерный объект высшего порядка. Зритель, попадая в его энергетическое поле, включается в эту сложную структуру.

Многомерный объект представляет собой сплав живописи, графики и скульптуры. Его живописные свойства проявляются и за счет наложения теней одной плоскости на другую. Возникающие сложные светотеневые рисунки возможно фиксировать в процессе работы. Объекты Хачатряна предполагают сложную кинетику материи во времени и пространстве, вращательное и одновременно поступательное, эволюционное и инволюционное, движение от фигуры к фигуре. Оно содержит множество образований различных форм.

Творчество художника несет в себе синтез архаики и современности, сочетание традиционных элементов древнего армянского и переднеазиатского искусства с кинетическими приемами авангарда XX века. Открытые сквозные формы в пространстве возникают следующим образом: две плоские формы, соединяясь, становятся многомерным объектом, символически выражая «формулу человека»: рождение/смерть-материнство-двойничество-зеркальность-рождение/смерть.

При всей философско-образной наполненности многомерных объектов, они содержат в себе большую долю декоративности, а потому могут восприниматься, как несущие функцию украшения, как элементы интерьера, вещи, организующие пространство. Многомерный скульптурный объект способен существовать и как стабильный, и как мобильный, в процессе движения перетекая в различные состояния. Здесь наличествуют элементы и кинетического дизайна. Возникающие новые формы можно использовать также в дизайне одежды, которая работает в пространстве как

движущийся средовой объект, а человек - центр этого объекта - в прямом смысле слова несет на себе свое мировосприятие. Таким образом, многомерный объект в одежде позволяет выявить индивидуальность и Я-концепцию личности.

Сам Хачатрян выделяет двенадцать основных этапов на пути создания многомерного объекта. К ним относятся образ и структурная идея материнства, тема двуединства в динамике, импровизированные диалоги и др.

В разделе 1.4. рассматриваются понятие и принципы формирования «семейства многомерного объекта» как примера эволюции и инволюции художественного образа и типы многомерных пространственных средовых объектов -триада.

Понятие «семейства многомерных объектов» возникло благодаря таким особенностям, которые приближают их к миру природы на самом глубинном, «клеточном» уровне. Темы семьи, рода, культурной памяти играют большую роль в концепции Хачатряна и также вписывают их в культурный контекст постмодерна с его идеями «следа», «гипертекста».

Каждый из объектов имеет более мужественную или более женственную образность. Художник получает «квазибиологическое потомство» первоначальных объектов. Уже первый гибридный «потомок» имеет перекрещивающиеся плоскости, края которых расположены ближе к вертикальной оси, и более сложные очертания, так как «ребенок» унаследовал причудливую мозаику черт «родителей». Во время «скрещивания» объект эволюционирует, усложняясь по форме, и одновременно инволюционно сжимается, фактически превращаясь в подобие тотемного столба, имеющего сложный рельефный орнамент. Стремление фигуры к минимализму, сведение ее к линии символизирует обратимость смерти-рождения.

Типы многомерных пространственных средовых объектов - триада - раскрывают формообразующие принципы создания новых видов объектов. Триада включает в себя следующие компоненты: объект-скульптуру (отправная точка), объект - живопись в пространстве, объект - открытую форму. Они могут служить источником новых идей в формообразовании. Скульптурный вариант служит для работы над формой, живописный - для индивидуализации образа,

пространственный – для моделирования среды, воплощения эволюционных и инволюционных процессов. Это расширяет возможности для обеспечения разнообразных стилевых решений в дизайне одежды. Такой подход оставляет открытым путь к дальнейшим исследованиям.

Многомерные объекты Хачатряна содержат новые философско-образные решения. Поэтому они могут рассматриваться и как объекты средового дизайна, моделирующие не только окружающее пространство, но и пути и возможности его развития, а также способы его восприятия. Основы формопостроения этих объектов – кинетически воспринимаемые и действующие пропорции и объемы, цветовые и фактурные особенности, порождающие новую образность. В облике этих объектов прослеживается динамика их создания, эволюционного и инволюционного развития.

Глава 2 **«Экстраполяция композиционно- конструктивных закономерностей многомерных объектов Р. Хачатряна на дизайн объектов одежды»** рассматривает общие формообразующие принципы этих артефактов. Здесь выявлены композиционные элементы и их роль (раздел 2.1), рассмотрены принципы корреляции отдельных элементов и средств композиции объектов (раздел 2.2) и значение симметрии/асимметрии и пропорциональных соотношений в дизайне одежды (раздел 2.3)

Раздел 2.1 содержит художественно-конструкторский анализ (ХКА) образцов многомерных объектов, выявление композиционно-конструктивных элементов, средств и частоты встречаемости. В исследовании составлен каталог из 48 образцов, которые дают представление о полном диапазоне этого направления в творчестве художника. Объекты-образцы были выбраны с учетом наибольшей характерности выявленных элементов. Для анализа использована методика И.Савельевой, адаптированная к изучению многомерного объекта.

На этой основе получены следующие результаты:

1. Применение художником различных материалов не оказывает заметного влияния на характер формы, что позволяет переносить данные приемы формообразования на другие материалы (металл, дерево, пенокартон) и использовать в дизайне среды.

2. Преобладание ахроматической цветовой гаммы способствует наиболее рельефному подчеркиванию автономной выразительности формы, линии, светотеневой игры. Методом художественно-конструкторского анализа выявлены характерные особенности многомерных объектов, их конструктивные возможности. Принципы расположения рисунков, а также их характер одинаковы как для одежды, так и для других средовых дизайн-объектов при создании новой образности.

3. Расположение и цветовая гамма декоративных элементов в целом носят традиционный характер и сходны с теми, что применяются в одежде.

4. Одинарные, сдвоенные и строенные объекты имеют различные геометрические виды соединений формы и способы членения, что позволяет создавать сложные конфигурации в одежде. Этим достигается эффект многомерности, разворачиваемой и во временном континууме.

5. В многомерных объектах характерно преобладание асимметрии в конструкции и рисунке, что подчеркивает динамичность объекта и соответствует современным направлениям в концептуальном дизайне одежды.

6. Особо важная роль в многомерных объектах отводится контрастированию формы, цвета и фактуры, потому что оно насыщено потенциальным движением.

Проведенный анализ дает точное представление о составляющих многомерного объекта, помогает систематизировать их для проектной деятельности в дизайне одежды и других средовых объектов.

В разделе 2.2 «Принципы корреляции отдельных элементов и средств композиции объектов» построено «дерево» уровней и сочетаний элементов и средств композиции многомерных объектов. Оно выполнено в результате произведенного исследования, изложенного в предыдущем раздел, и приведено в определенный структурно-геометрический вид по методике И.Савельевой и А.Упинэ. Данное «дерево» демонстрирует построение цепочки взаимосвязанных элементов и средств композиции с разной степенью значимости в многомерных объектах.

Выявлено, что ни один прием не достигает частоты более 87,5%, то есть многомерные объекты не поддаются полной

унификации и взаимосвязаны семейным родством посредством многовариантного набора элементов и композиционных средств. Этот принцип экстраполируется на объекты дизайна и дает богатые возможности для индивидуального формообразования в дизайне одежды, которая также является пространственным, кинетическим средовым объектом, а человек - его центр – выносит в пространственно-временной континуум свое мировосприятие и Я-концепцию.

Наиболее характерны однородность и контрастность, симметрии и асимметрии на разных уровнях формы. При этом преобладает тип геометрического объекта, состоящего из одной, не расчленяемой на составные части фигуры (одинарной). Это способствует легкости восприятия образа, что важно для зрителя. Многомерные объекты, будучи системными образованиями и «модуляторами пространства», приспособлены к выражению концептуальных начал движения и развития и одновременно открыты для человеческого восприятия.

Раздел 2.3 «Значение видов симметрии и асимметрии и пропорционально-масштабных соотношений в формообразовании объекта одежды» рассматривает принципы согласования элементов формы объекта и способов его движения в пространстве. Основой для преобразования форм многомерных объектов в дизайне одежды послужили симметрийные схемы, содержащиеся в работе Петушковой. Представлены геометрически закономерные плоские формы и их преобразования в объемные структуры по алгоритму зеркальной, поворотной симметрий и симметрии подобия. Поэтому, хотя в объектах Хачатряна «доминирует крестовидный остов», «по своей сути /они/ близки шару»[5]. Отметим, что для конструктивизма, кинетизма и оп-арта было характерно пристрастие к шару и овалу (Родченко, Вазарели, Ф.Мореле, А.Дуартэ, Ле Парк, Колейчук). Это закономерно, потому что они сочетают в себе свойства идеальной формы и способности к движению. Геометрический принцип организации трансформа-

[5] Абрамян Л. Многомерные объекты Рудольфа Хачаряна//Рудольф Хачатрян. Многомерный объект. Каталог выставки (на армянском языке).Ереван: Армянская национальная галерея, 1997. – С. 15.

тивных систем костюма (ТСК), уже известный вискусствоведении, помогает преобразовать форму многомерного объекта в форму объекта одежды, придать ему динамизм. Все вращательные движения костюма происходят относительно фигуры человека, в том числе и приемы поворотной симметрии на 45, 60 и 90^0.

Преобладающие геометрические композиционные схемы – крестообразные пересечения вертикальных плоскостей – содержат в себе способность к трансформации и движению. Ахроматическая цветовая гамма способствует графической выразительности линий и пропорциональных соотношений плоскостных элементов формы. Этим же целям служит и разнообразие фактур. Сочетание симметрии в конструкции с асимметрией в рисунке усиливает динамизм формы, ее многозначность и многомерность. Она воспринимается зрителем не просто как пространственное перемещение элементов в заданном направлении, а как процесс, в котором модифицируются и сами объекты, и их взаимоотношения с пространством, и их восприятие.

Важную роль здесь играют приемы лабиринта и авторской дематериализации формы (эффекты пустоты, композиционных пауз в духе Г.Мура). Таким путем формальные элементы объединяются в единое целое, живущее во времени.

Рассмотрены вопросы пропорций и масштабов в творчестве Хачатряна. Одной из основных черт стиля художника является «гулливеризация» (Кливар), то есть стремление сочетать чрезвычайно большие и чрезвычайно мелкие масштабы художественных элементов, что также способствует динамизму и многомерности. А преувеличенно большие «руки» и «ноги» акцентируют мотивы пути и развития.

Глава 3 **«Концепция многомерного объекта в историко-стилистическом контексте современной моды»** рассматривает связи стилистического контекста и концепции современной моды, в отдельных деталях родственные многомерному объекту (раздел 3.1). Затем рассматриваются пути эволюции индивидуального образа человека и принципы создания объектов одежды с применением способов формообразования многомерных объектов (раздел 3.2). Эволюция индивидуального образа человека и создание одежды

на основе формообразующих и декоративных принципов многомерных объектов отражены в разделе 3.3. Собственно эволюция и инволюция многомерных объектов и возможности создания новых вариаций трехмерной графики в пространстве рассматриваюся в разделе 3.4.

Новые концепции создания одежды, актуальные для многомерного объекта, анализируются в разделе 3.1. Это дендизм, работы И.Мияке, Х.Чалаяна, Р.Кавакубо, Й.Ямамото. Они рассматриваются как концептуальные предпосылки развития многомерности в одежде.

Проект Мияке «А-Рос» - попытка создать одежду без швов на основе современных технологий и традиционного японского понимания одежды. Это одно из проявлений радикальной моды, тенденций к индивидуализации, формирования костюма непосредственно на фигуре человека. Вырезая ножницами из рулона трикотажа свой индивидуальный вариант костюма, покупатель как бы становится соавтором дизайнера. Но в этих костюмах вариабельность присутствует только в момент выбора, а в дальнейшем форма остается фиксированной. В отличие от изделий «А-Рос», многомерные объекты способны трансформироваться, эволюционировать и инволюционировать в процессе ношения, влияя на внешнюю среду.

Чалаян лепит платья как скульптуру, не повторяющую очертания и пропорции тела. Предметы мебели, трансформирующиеся в элементы костюма, декларируют связь одежды и внешней среды. Тем самым подчеркиваются влияния и связи «одежды и здания». Но у Чалаяна эти функции дистанцированы и «не просвечивают» одна через другую, в отличие от многомерных объектов в одежде. Эта оболочка не только выражает внутреннюю концепцию, но и живет самостоятельной жизнью. Скульптурную основу имеют и объекты Хачатряна, но они выявляют процессуальную многомерность, многовариантность, а не простую дихотомию.

Кавакубо придерживается традиций японской эстетики, где неправильность и несовершенство ценятся как принцип живого. Но эти формы остаются фиксированными, а способность к развитию во времени – потенциальной, нереализованной.

Ямамото - один из первых дизайнеров, кто вернул форме одежды объемность. Новые объемы перешли из концептуального дизайна в область носимой одежды. Это послужило знаком начала иных тенденций: такая одежда, при правильном обращении, помогает скрывать и выявлять свойства фигуры индивида, вступает в диалог с окружающим его пространством, проявляет способность трансформироваться и трансформировать среду, но она сохраняет образную константу.

Одежда на основе многомерного объекта также «живет» в пространстве как бы независимо от объемов тела, при этом ее разнообразные динамичные формы воспринимаются как фазы процесса движения, порождая различные образы. В сегодняшнем мире моды и дизайна полистилистика и эклектика дают возможность для индивидуального выбора, для воплощения собственной Я-концепции.

Прямое заимствование элементов художественного творчества в реальную действительность, свойственное культуре нашего времени «обытовление» предметов и сюжетов «чистого искусства» придают им семантико-культурную многослойность. Это воплощается и в предметах одежды, формообразующей основой которой служат многомерные объекты Хачатряна.

Раздел 3.2 «Культура индивидуального подхода к моделированию одежды и ее актуальность на основе принципов многомерного объекта» рассматривает персональные стилистические предпочтения людей в зависимости от их психофизиологических особенностей.

Культура индивидуального подхода к моделированию существовала издавна, но принципы формообразования на фигуре могут использоваться и для инновационных проектов.

В современном обществе различия между мужской и женской одеждой сглажены, что может восприниматься и как воплощение идеи целостного человека. В культуре нашего времени это проявляется на бытовом уровне и в формах одежды унисекс, и в андрогинных образах дендизма, а в обобщенно-философском плане – в многомерных объектах Хачатряна, где обычно сливаются мужское и женское начала.

Стиль денди, претендующий на аристократизм и элитарность, также косвенно подтверждает противодействие унификаторским тенденциям в современной культуре.

Парадоксальным образом это рифмуется с принципами духовного избранничества, так ненавязчиво проявленными в творчестве Хачатряна. Художник вложил в создание своей «формулы человека» коренящийся еще в древнем синкретизме принцип андрогинности.

Связь стиля денди с многомерным объектом включает в себя следующие характеристики: 1) удобство этой одежды позволяет носителю вести более активную жизнь и способствует динамичности образа; 2) сочетание черт мужского и женского начал придает многозначность, что является психологическим аналогом многомерности; 3) этот стиль элитарен, он подчеркивает индивидуальное начало в человеке, что также свойственно объектам одежды, созданным на основе многомерных объектов Хачатряна.

В рамках проводимых автором исследований по индивидуализации образности были проанализированы данные по 29 испытуемым женщинам в возрасте от 20 до 50 лет, проживающим в Москве и Московской области. Высшее образование - у 21 испытуемой, среднее - у 8. Национальный состав: большинство - русские, есть белоруска, украинка, эстонка, армянка, татарка, казачка. Психологические характеристики были выявлены в процессе работы - создания индивидуальной одежды на заказ. Выраженными экстравертными качествами обладали 19 человек, интравертными - 10. В поведении прослеживались характерные признаки основных темпераментов: холерики – 8 человек, сангвиники – 11, флегматики – 4, меланхолики – 6 человек. По типам фигур из 29 испытуемых женственным типом фигуры обладали 73%, 27% обладали андрогинным типом фигуры, из расчета 29 испытуемых – 100% .

Выделено 3 типа стилистических предпочтений: классический, спортивный, классическо-спортивный (несущий в себе элементы обоих стилей). Более 70% женщин с женственной фигурой тяготели к классическому типу одежды, из всех женщин с андрогинной фигурой также более 70% тяготели к спортивному типу одежды. Если учитывать, что женственному типу фигуры свойственен классический стиль, а андрогинному – спортивный, то у большинства женщин наблюдалось соответствие между типом фигуры и стилевыми предпочтениями. Но при этом

достаточно весомое меньшинство - более четверти женщин - предпочитали стиль одежды, не совпадающий с типом фигуры.

Если в моделях одежды для вышеперечисленных испытуемых вводить многомерный объект, то меланхоликам, как наименее склонным к стилевым экспериментам, можно предложить аппликацию или вышивку многомерного объекта; холерикам и флегматикам, тяготеющим к более острым стилевым решениям, могут быть предложены модели, разработанные на основе формы и с учетом концепции многомерного объекта.

Большинство женщин предпочитали стиль одежды, совпадающий с характером фигуры, видом деятельности и темпераментом. Но эта зависимость не носит жесткого характера и позволяет выявить индивидуальные особенности, когда одежда либо выполняет компенсаторные функции (контрастирует), либо дополняет образ (одежда для свободного времени).

Данное исследование позволяет в дальнейшем при создании индивидуальной одежды - многомерного объекта использовать подборку по персональным характеристикам и шить одежду, индивидуализирующую образ. Благодаря этому человек сможет носить на себе свой персональный многомерный объект, отражающий его психологический и физиологический портрет, то есть полностью передавать уникальность, неповторимость и способность индивидуальности к развитию.

Раздел 3.3 «Эволюция индивидуального образа человека и создание одежды на основе формообразующих и декоративных принципов многомерных объектов» рассматривает следующие этапы проектирования и внедрения объекта одежды:

создание эскизов на тему кимоно;

создание формы костюма «Трехмерный образ»;

разработку коллекции одежды с использованием элементов многомерности и черно-белой цветовой гаммы «Шатранж»;

разработка коллекции для детей-инвалидов с нарушениями опорно-двигательной функции.

Формообразующие принципы продемонстрированы в костюме «Трехмерный образ». Декоративные принципы представлены в кимоно, которое декорировано многомерным

объектом, выполненным в технике гобелена. Различные варианты использования тех или иных принципов представлены в коллекции «Шатранж» и коллекции для детей-инвалидов.

Система поэтапной разработки изделий следующая:

I. Предварительный этап

1. Изучение предпроектной ситуации. Анализ модных тенденций.

Общий ход такого анализа изложен в разделе 3.1.

2. Определение образно-творческой задачи.

Содержание такой задачи – воплотить образ и свойственный ему круг эмоций. Здесь многообразие может выступать как путь к многомерности. Частью такой задачи является предвидение того, как движение объекта в пространстве взаимодействует со средой. Трансформирующийся костюм, обладающий, таким образом, многомерностью, является воплощением Я-концепции индивида.

II. Этап разработки

1. Выбор творческого источника.

Источником может быть любой многомерный объект, в зависимости от желаемой образности, эмоциональной сферы, внешних данных носителя. Здесь возможно варьировать применение тождественных, контрастных и нюансных отношений и элементов.

2. Разработка образа.

Здесь главная задача - выявление приоритетных черт из общего массива свойств и их акцентирование, развитие. Необходимо помнить о том, что объект и его восприятие должны эволюционировать во времени.

3. Переработка творческого источника в соответствии с конкретизированной образной задачей.

Для того чтобы творческий источник был перенесен на объект одежды не механически, необходима его переработка – изучение особенностей художественной формы объекта и возможностей претворения уже в объект одежды. Здесь необходимо ставить перед собой и семантико-психологические задачи, выявить смысл и определить потенциальные возможности художественной формы творческого источника.

III. Проектный этап

1. Разработка ряда эскизов на основе выбранного источника.

Цепь эскизов воплощает пути творческого поиска. Главная задача при этом - акцентировать важнейшие моменты, пластически проанализировать их взаимодействия с внешней средой, ситуациями. Все художественные приемы должны соответствовать поставленной художественной задаче. Каждая единица смысла должна обрести своего конкретного носителя в художественной форме.

2. Изготовление лекала по выбранному эскизу в соответствии с фигурой человека.

Лекало здесь имеет принципиально иную форму. Оно выполняется с использованием контуров многомерного объекта. Объем объекта переводится в плоскость с тем, чтобы потом опять перейти в объем, но уже на фигуре человека. Таким образом, уже в этом процессе заложены важные элементы многомерности, которые должны потом ощущаться в готовом объекте одежды с учетом сложности и многосоставности восприятия движущегося и трансформирующегося объема.

3. Выявление площадей цветовых соотношений.

Здесь происходит изготовление другого лекала (или нескольких), отдельно для каждого цвета. Каждое из них также образует осмысленное построение. В этом также выявляется многозначность формы.

IV. Этап реализации замысла

1. Подбор ткани, соответствующей по качеству поставленной задаче.

Этот пункт в целом более традиционен и не нуждается в специальном анализе. Ткани должны иметь определенную плотность, быть спрессованными, чтобы удерживать силуэт формы.

2. Раскрой по изготовленным лекалам.

Крой должен выполняться строго по контуру рисунка.

3. Пошив проектного изделия.

Требуется особое внимание к обработке краев изделия, чтобы сохранить контуры рисунка. Передние и задние детали соединяются на участках боковых швов, по желанию автора или носителя.

V. Этап внедрения

1. Фото изделия на человеке – создание трехмерного образа.

Фото, по определению, фиксирует только один момент. Поэтому для демонстрации многомерных объектов необходимо создание серий фото, с различных точек зрения, в движении, в разных способах ношения.

2. Представление работы в каталогах и на выставках.

Здесь особо ответственны выбор композиционных решений, способ вписаться в пространство, дабы продемонстрировать различные приемы взаимодействия с ним.

В разделе 3. 4 «Эволюция и инволюция многомерных объектов и проекция их движения в трехмерном пространстве. Методика компьютерного моделирования многомерного объекта – элемента индивидуального костюма в программе 3DMax Studio» представлены различные модификации многомерных объектов, выполненных в трехмерной графике. Они показывают реальные возможности пространственного моделирования. Для подобных преобразований могут быть использованы различные виды многомерных объектов: скульптурный - в первую очередь; живописный и пространственный следующий этап преобразований пространственного моделирования среды. Различные модификации способствуют созданию разнообразных многомерных объектов в дизайне одежды с целью индивидуализации образа, вплоть до воплощения Я-концепции конкретного человека, буквально несущего на себе свое мировоззрение и мироощущение.

ОСНОВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Разработан метод моделирования многомерного объекта одежды, что позволяет данному объекту функционировать как пространственно-временному элементу средового дизайна.
2. Установлено, что многомерный объект представляет собой сложную и вариабельную систему, предназначенную для взаимодействия с внешней средой. Он может служить формообразующей основой для различных единичных и комплексных дизайн-объектов среды.
3. Определено, что художественный образ многомерного объекта одежды эволюционирует и инволюционирует при

взаимном перемещении и наложении элементов ее формы по спиральному принципу расширения и сжатия.

4. Установлено, что многомерные объекты являются системными образованиями, принципы построения которых экстраполируемы в дизайн одежды.
5. Анализ исторических источников выявляет органичность появления многомерных объектов в современном дизайне одежды. Актуальность принципов многомерности подтверждается также анализом современных параллелей в искусстве и в моде.
6. Многомерный объект одежды позволяет создавать индивидуализированные образы с применением комбинаторики, с учетом антропометрических, психологических и мировоззренческих особенностей человека.
7. Взаимодействуя с человеческой личностью, многомерный объект одежды выступает и как динамический преобразователь, модулятор пространства.

Основные публикации по теме диссертации:

1. Агабабян К. А. Денди Dandy–стиль. Его актуальность вчера и сегодня// Тезисы докладов Международной научно-технической конференции «Актуальные проблемы науки, техники и экономики легкой промышленности» (Москва, 19-21 апреля 2000 года). – М.: Московский государственный университет дизайна и технологий, 2000. – С.335–336.

2. Агабабян К. А. Особенности современной моды и их отражение в коллекциях международных фирм// Московский государственный университет дизайна и технологии. Непрерывное профессиональное образование в области технологии, конструирования изделий легкой промышленности: Сб. тезисов докладов на Третьей Международной научно-методической конференции (Россия, Москва, 15-16 марта 2001г.). – М.: НИЦ Инженер, Московский государственный университет дизайна и технологии, 2001. – С.115.

3. Агабабян К. А. Мода и дизайн: Исторический опыт, новые технологии// Материалы научной конференции «Влияние Британского дизайна на тенденции современной моды». - Санкт–Петербург, 2004 г.

4. Агабабян К. А., Пузанов В. И. Креативная индустрия Великобритании и ее значение для мировой моды. – archvuz.ru №7/2004 Архитектон.- Екатеринбург.

5. Агабабян К. А. Философский и художественный смысл многомерного объекта Р. Хачатряна // Вестник Оренбургского государственного университета: Специальное приложение: Архитектура и дизайн. Теория и практика. – 2005. - №6. – С.69-73.

6. Агабабян К. А. Многомерность как новый метод дизайн-моделирования одежды //VI Московский международный салон инноваций и инвестиций «Технологический прорыв России: стратегическое партнерство государства и бизнеса» (Москва, ВВЦ, 7-10 февраля 2006 года). - С.171 -172.

7. Агабабян К. А., Фрейверт Л. Б. Архетипы художественных образов Р.Хачатряна в дизайне одежды..- Москва: ФГОУ ВПО РГАУ – МСХА им. К. А. Тимирязева, 2006.- 47 с.

8. Агабабян К. А., Жердев Е. В. Многомерность как новый метод дизайн-моделирования одежды //Сборник №1 ВНИИТЭ 2006 (в печати). – 10 с.

Демонстрация авторских коллекций:

1. Костюм из серии «Трехмерный образ» (Юбилейная выставка «Многомерные объекты» Р. Хачатряна, Российская академия художеств, 2001-2002 г.).

2. Коллекция из 38 моделей «Бокаччо-04» (Неделя Российской моды, Москва, Гостиный двор, март 2004 г., юбилейный каталог, с. 10).

3. Коллекция из 36 моделей (Международное шоу «Мир-Красота», Кремлевский Дворец съездов, Москва, 10 октября 2004).

4. Коллекция мягких элементов мебели для детей инвалидов с нарушением опорно-двигательного аппарата («Арт-Мебель 2004г.», Москва, 14-17 сентября 2004 г., диплом Союза дизайнеров Москвы).

5. Коллекция из 12 моделей для олимпийской сборной РФ по шахматам. (Олимпийские игры в Испании 15 апреля 2004 г., диплом Шахматной федерации РФ).

6. Разработка художественного образа и стиля чемпионки России, международного гроссмейстера, шахматного обозревателя телеканала «Спорт» Эльмиры Мирзоевой (Москва, 2004 г.).

7. Коллекция из 28 моделей для олимпийской сборной РФ по фигурному катанию на коньках (чемпионат мира по фигурному катанию на коньках, 11 марта 2005 г., диплом Федерации по фигурному катанию на коньках РФ).

8. Коллекция из 47 моделей «Шатранж», посвященная шахматам (Международная неделя моды RFW, Москва, 2 апреля 2005 г.).

9. Коллекция из 40 моделей «Шатранж» (Оренбург, 12 мая 2005 г.).

10. Коллекция из 40 моделей «Шатранж» (Калининград, 20 мая 2005 г.).

11. Коллекция из 20 моделей «Шатранж» (Париж, 21 октября 2005 г., сертификат Пьера Кардена).

12. Модель «Трехмерный образ» (Москва, ВВЦ, VI Международный салон инвестиций и инноваций, 15-18 февраля 2006 г.).

Усл. печ. л. 1,63. Зак. 658. Тир. 100 экз.

Центр оперативной полиграфии
ФГОУ ВПО РГАУ – МСХА имени К.А. Тимирязева
127550, Москва, ул. Тимирязевская, 44

3154 — 160-171