

# Эвристические методы дизайн-проектирования





**Эвристика (от греч. Neurisko - отыскиваю, открываю) - это наука, изучающая продуктивное творческое мышление. Эвристические методы основаны на мыслительном процессе, они связаны с ассоциативным творчеством.**

Эвристические методы дизайна одежды – это методы продуктивного творческого мышления, призванные существенно помочь дизайнерам в преодолении психологических барьеров, инерции и стереотипов мышления, тупиковых ситуаций при разработке новых идей, изделий.

# Метод ассоциаций



Кристиан  
Диор

Ассоциация — это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое. На этой закономерности построен метод ассоциаций.

Метод ассоциаций основан на творческой переработке  
художником  
источника вдохновения



Модель Дома Диор.  
Гюль, вышивка.



«Собственно, все, что я знаю, вижу или слышу, все в моем существовании превращается в платья». К. Диор





<http://www.liveinternet.ru/users/852237>

<http://www.liveinternet.ru/users/852237>



Fashion



<http://www.liveinternet.ru/users/852237>

# Коллекция Джона Гальяно для Дома Диор





Коллекция Джона Галльяно по мотивам искусства древнего Египта



# Метод аналогий.

Принцип данного метода основан на заимствовании технологии или конструкции нового костюма из уже созданных решений в историческом костюме, архитектуре, природе.









# Метод проектирования в воображаемых условиях или метод сценирования

---

Созданные фантастические идеи можно трансформировать сначала в не носимую одежду, затем критически осмыслить ее и адаптировать для Земных условий. Аналогично можно помещать себя в различные условия на Земле, например, при проектировании пляжной одежды представлять себя на солнечном побережье голубого моря; при проектировании дождевиков необходимо перенестись в дождливую слякотную погоду.

Метод неологии, производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации.

---



Поиск новой формы происходит на основе корректировки, изменения или пространственной перекомпоновки прототипа.









# Метод карикатуры



Метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного, приводящий к нахождению нового, неожиданного решения



Коллекция Джона Гальяно посвященная Рудольфу Нуриеву осень-зима 2011-2012





# Метод фокальных объектов

---

Название метода определяется тем, что внимание дизайнера фокусируется на определенном изделии или на детали изделия, для которого необходимо создать новый образ.

Затем внимание дизайнера фокусируется на 3-5 случайно выбранных отвлеченных объектах, находящихся либо в поле зрения дизайнера, либо в «случайно плавающих в сознании мыслях».

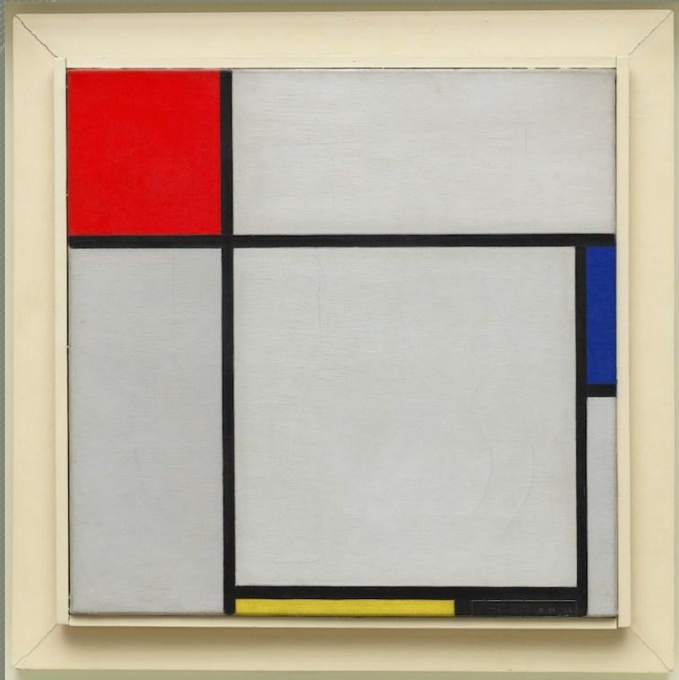
Можно открыть любую книгу или журнал и выбрать 3-5 случайных существительных. Идея метода состоит в том, что если на совершенствуемый объект перенести признаки других, случайно выбранных объектов, то резко возрастает число неожиданных вариантов решения.

# Коллективный метод «мозговой атаки»

---

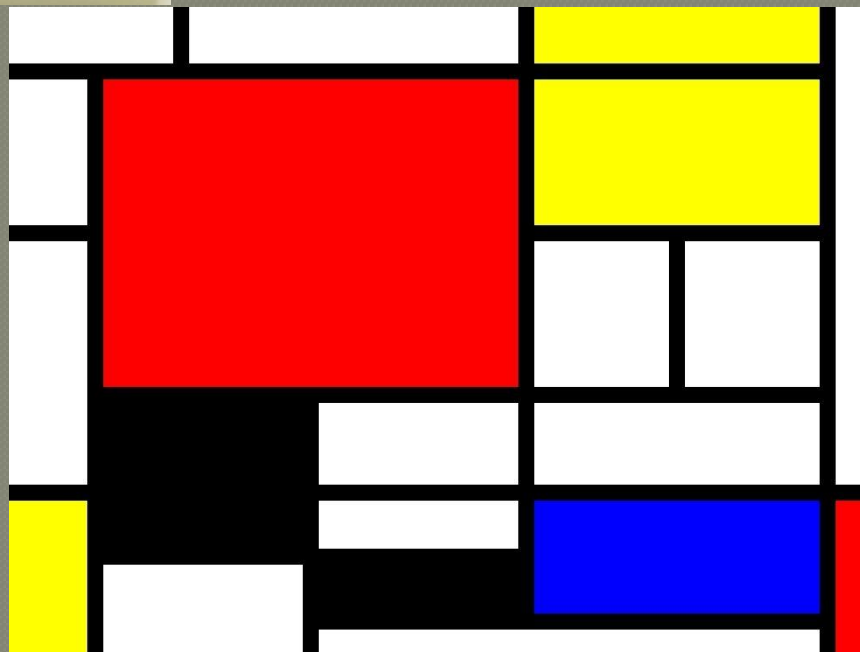
Метод генерирования идей в очень сжатые сроки.

Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько хороших



Ив Сен  
Лоран

Картины  
Пита  
Мондриана

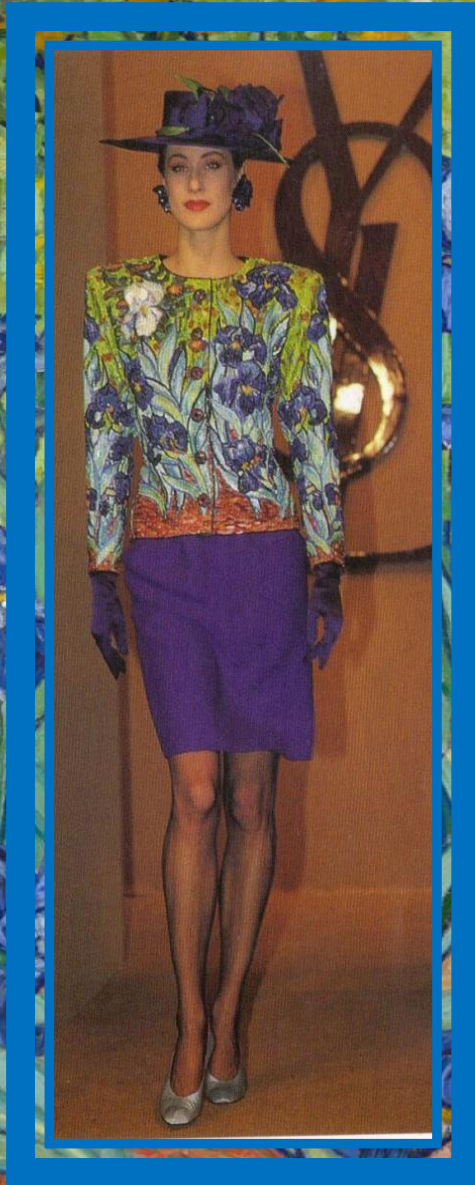


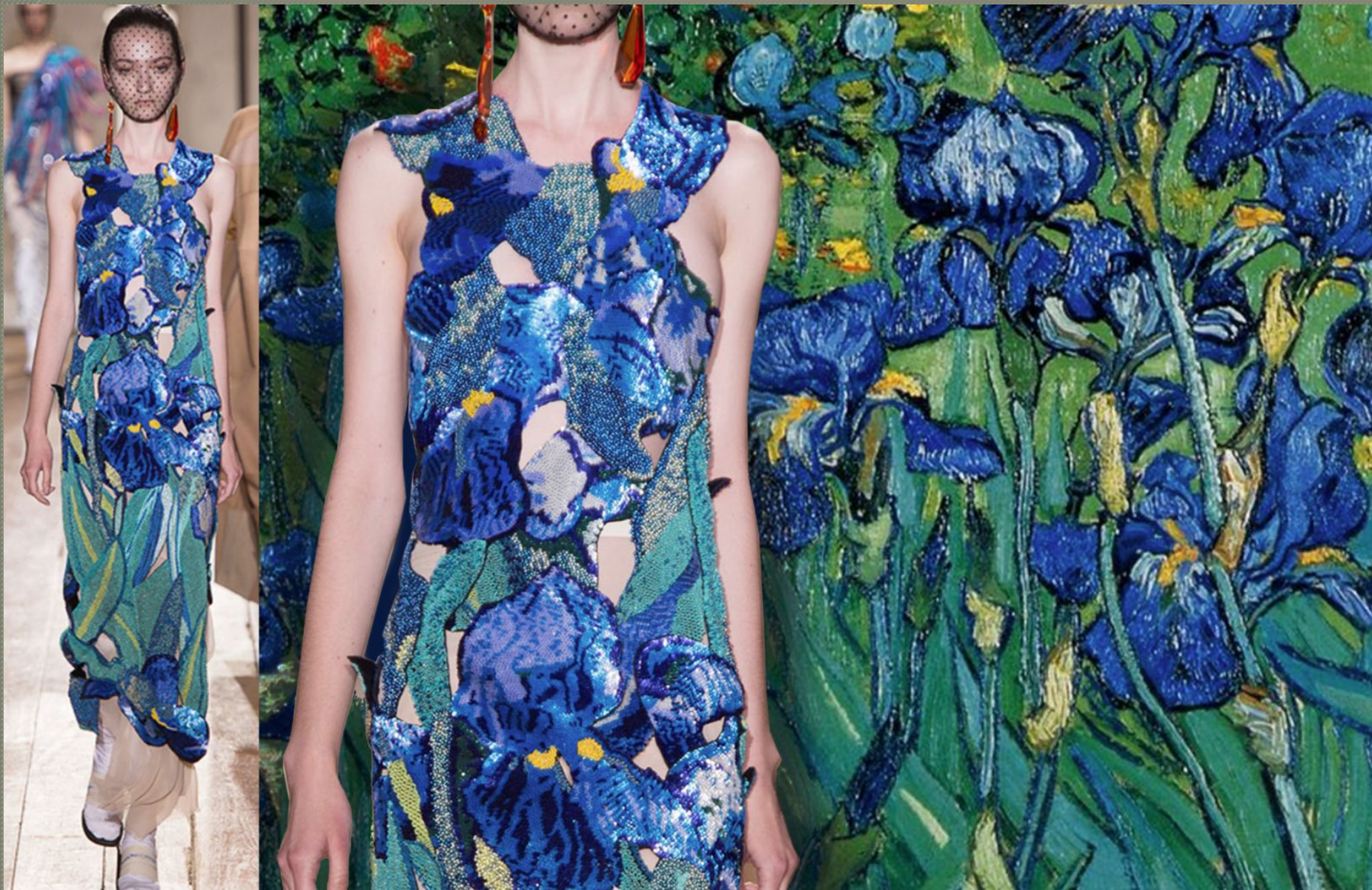






Картины Ван  
Гога





Мейсон Мартин Марджелла 2014  
Г.



Коллекция Тьерри  
Мюглера





Търри Мюглер (модель «птица») Жан Поль Готье (модель «бабочка»)



Тема «бабочки» в  
коллекции весна-лето 2014  
г. Жана Поля Готье



Образ «Зигги Стардаста»  
Коллекция весна-лето  
2013







Dolce & Gabbana



Коллекция Вивьен Вествуд «Пираты»  
1978



  
**Vivienne  
Westwood**



Коллекция Джона Галльяно по мотивам русского народного костюма

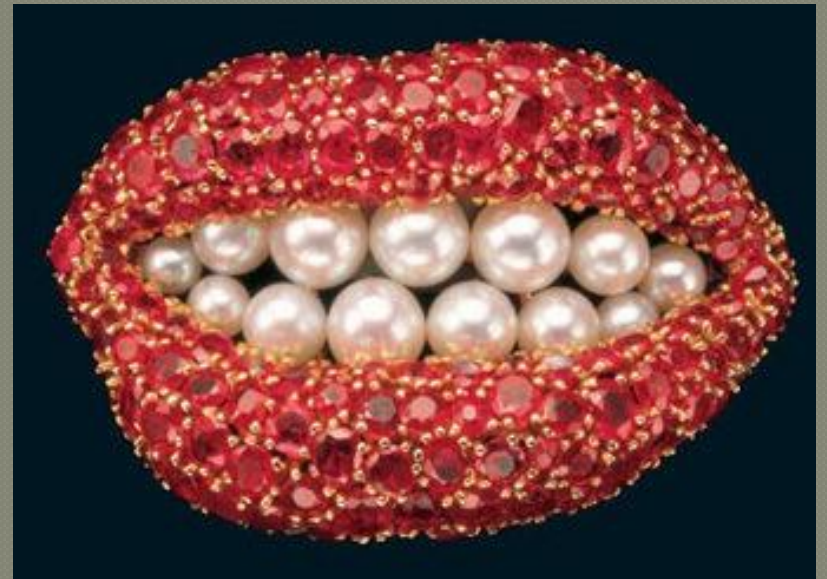


Коллекция Вячеслава Зайцева «Русский  
СТИЛЬ»





Коллекция Карла Лагерфельда 2012

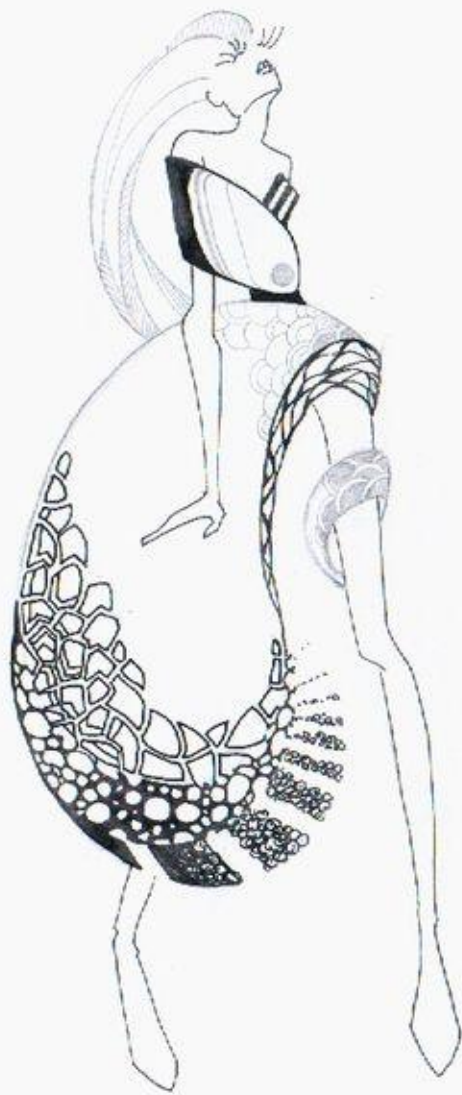


Эльза Скиапарелли Ювелирные украшения







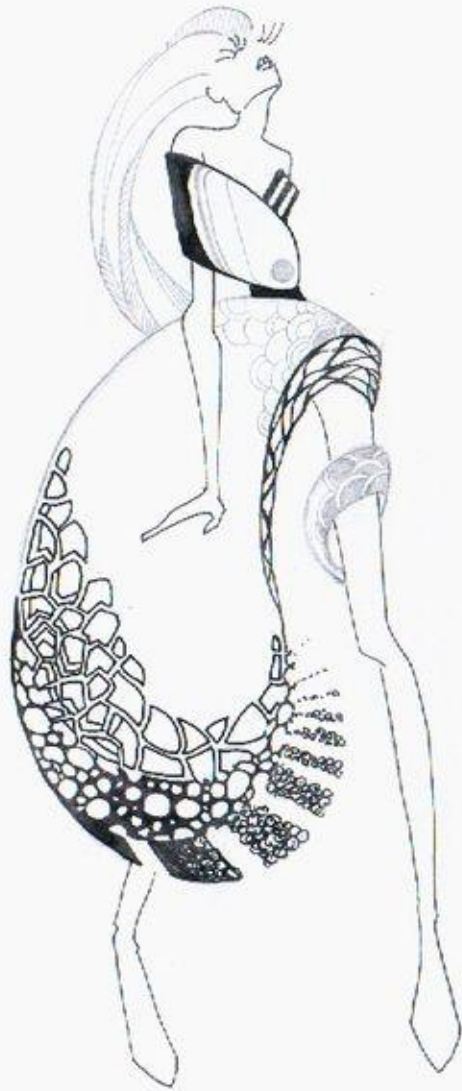


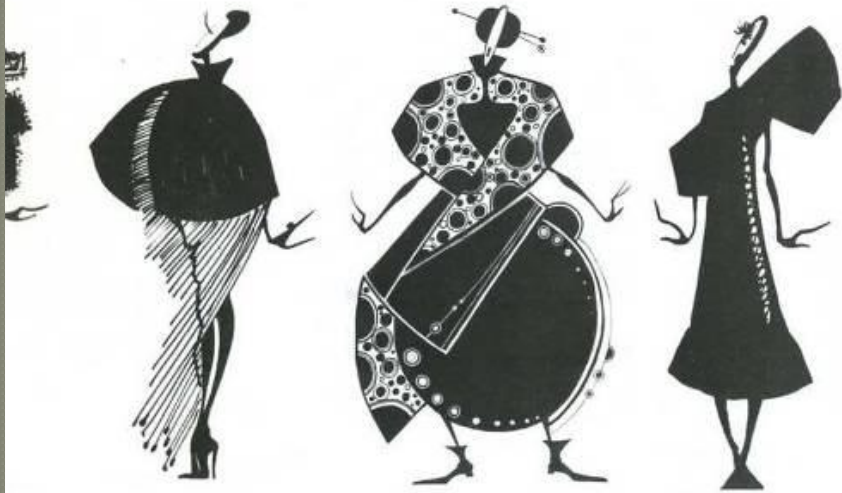
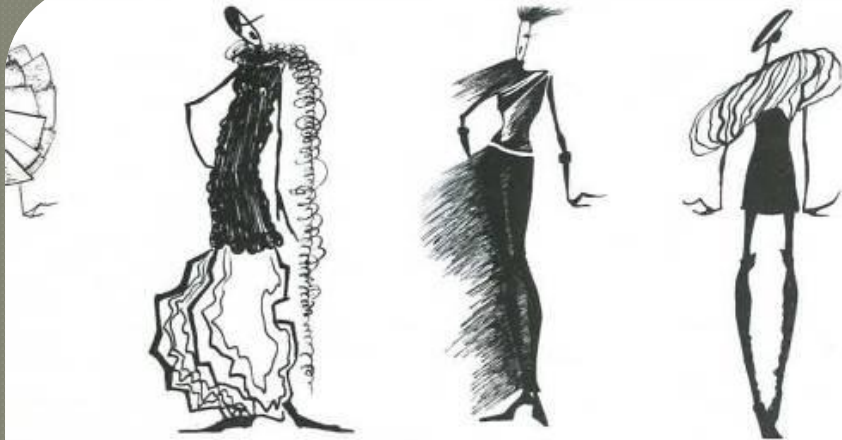
DESIGNER: [illegible]



Фор-эскизы костюмов







Фор-эскизы костюмов



Фор-эскизы костюмов

Фор-эскизы костюмов

Фор-эскизы костюмов



Ирисы  
**IRIS**