

537

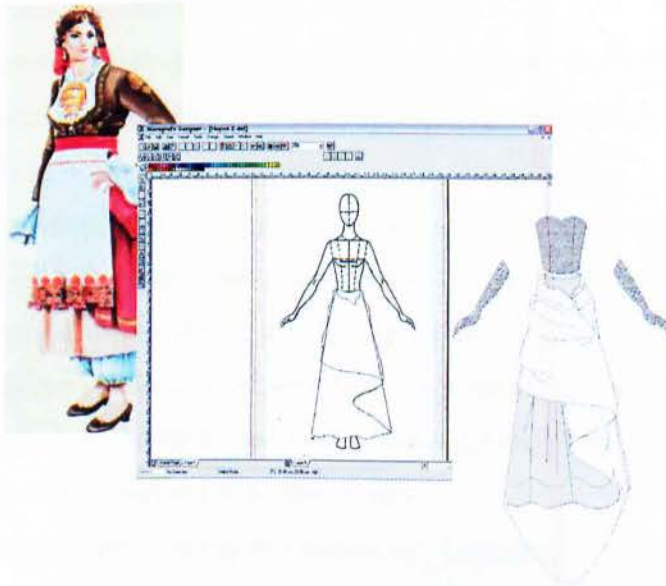
ΚΑ

Τ.Ε.Ι. ΠΕΙΡΑΙΑ

ΤΜΗΜΑ ΚΛΩΣΤΟΪΦΑΝΤΟΥΡΓΙΑΣ

ΤΟΜΕΑΣ ΠΛΕΚΤΙΚΗΣ – ΕΤΟΙΜΟΥ ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ

*ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΚΡΗΤΙΚΟΥ ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ ΚΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ
ΤΟΥ ΣΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΔΥΜΑ ΜΕΣΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ*



ΥΠΟ: ΔΑΣΚΑΛΑΚΗ ΑΥΓΕΡΙΝΗ

ΚΥΠΡΑΙΟΥ ΙΩΑΝΝΑ

**ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ**

ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2010

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αυτή η πτυχιακή έχει σαν στόχο να εντάξει τον αναγνώστη στη ζωή των Κρητών από την Μινωική εποχή μέχρι τους νεότερους χρόνους. Από αυτή την ιστορική αναδρομή παρατηρείτε ο τρόπος με τον οποίο ντύνονταν οι άνδρες και οι γυναίκες, τις διαφορές στην ενδυμασία τους καθώς και από πού επηρεάζονταν. Από αυτές τις ενδυμασίες δημιουργείτε μια ολοκληρωμένη συλλογή ενδυμάτων στη οποία παρουσιάζονται ενδύματα επηρεασμένα από στοιχεία της Κρητικής ενδυμασίας από την Μινωική εποχή μέχρι τους νεότερους χρόνους.

Στο πρώτο κεφάλαιο ερευνάτε και παρουσιάζετε η ανδρική ενδυμασία και η εξέλιξη της από την Μινωική εποχή έως τους νεότερους χρόνους

Στο δεύτερο κεφάλαιο ερευνάτε η γυναικεία ενδυμασία κατά την Μινωική εποχή έως τους νεότερους χρόνους καθώς και οι βασικότεροι τύποι γυναικείων ενδυμάτων.

Στο τρίτο κεφάλαιο είναι συνοπτικά μια ιστορική αναδρομή στην γενική ιστορία της ενδυμασίας και από πού δέχονταν επιρροές σε κάθε εποχή.

Στο τέταρτο κεφάλαιο μελετούνται τα ηλεκτρονικά συστήματα σχεδίασης. Την ιστορία τους και την χρήση του. Επικεντρώνετε κυρίως στον σκοπό της λειτουργίας τους για τον σχεδιασμό και την κατασκευή των ενδυμάτων.

Στο πέμπτο κεφάλαιο αναπτύσσετε ο τρόπος λειτουργίας των προγραμμάτων τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία των σκίτσων της πτυχιακής. Αρχίζοντας με το σχεδιαστικό πρόγραμμα, συνεχίζοντας με το πρόγραμμα με το οποίο εισήχθηκαν τα υφάσματα στον υπολογιστή και τα επεξεργάστηκαν και τελειώνοντας με το πρόγραμμα με το οποίο εφαρμόζετε το ύφασμα στο σκίτσο. Επίσης υπάρχει το χρωματολόγιο των ενδυμάτων καθώς και η παρουσίαση όλων των σκίτσων.

Στο έκτο κεφάλαιο αναφέρονται τα συμπεράσματα της πτυχιακής.

*ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΚΡΗΤΙΚΟΥ ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ ΚΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΟ
ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΔΥΜΑ ΜΕΣΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ*

Πτυχιακή εργασία που υποβλήθηκε στο Τ.Ε.Ι.

Πειραιά για την απόκτηση πτυχίου

Υπό

Δασκαλάκη Αυγερινή

Κυπραίου Ιωάννα

Εργασία η οποία έλαβε μέρος στο Τμήμα

Κλωστοϋφαντουργίας με την επίβλεψη

των Καθηγητών

Γεώργιου Πρινιωτάκη

Αθανασίας Τσατσαρού

Τμήμα Κλωστοϋφαντουργίας

Τ.Ε.Ι. Πειραιά

Αιγάλεω

Ιούνιος 2010

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η γεωγραφική θέση της Κρήτης, η μεγάλη της έκταση, η φυσική διαμόρφωση του εδάφους της και οι μακροχρόνιες ιστορικές περιπέτειές της αποτέλεσαν αποφασιστικούς παράγοντες στη διαμόρφωση και εξέλιξη του λαϊκού της πολιτισμού. Η σπουδαιότητα αυτού του πολιτισμού αναπτύσσει το ενδιαφέρον για να ερευνηθεί η λαϊκή παράδοση και να γίνει η αναπαραγωγή της ώστε να δοθεί μια πτυχιακή από την οποία μπορεί μέσο των σχεδίων της να αναβιώσει τον πολιτισμό μας.

Θέλουμε να ευχαριστήσουμε όλους όσους μας βοήθησαν και μας στήριξαν για να καταφέρουμε να ολοκληρώσουμε αυτή την πτυχιακή. Αρχικά ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους καθηγητές του τμήματος Κλωστοϋφαντουργίας που μας βοήθησαν μεταφέροντας μας τις γνώσεις τους κάνοντας μας καλύτερες. Ιδιαίτερα θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον κύριο Πρινιωτάκη και την κυρία Τσατσαρού που χωρίς την πολύτιμη βοήθεια τους δεν θα ήταν δυνατή η πραγματοποίηση της πτυχιακής. Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειες μας που τόσο καιρό μας στηρίζουν ο καθένας με τον δικό του ξεχωριστό τρόπο.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Σελίδα

Εισαγωγή.....	3
Κεφάλαιο 1^ο : Ανδρική ενδυμασία	
1.1. Γενικά.....	5
1.2. Η ανδρική ενδυμασία κατά τη Μινωική εποχή.....	5
1.3. Η ανδρική ενδυμασία στους νεότερους χρόνους.....	6
Κεφάλαιο 2^ο : Γυναικεία ενδυμασία	
2.1. Γενικά.....	8
2.2. Η γυναικεία ενδυμασία κατά τη Μινωική εποχή.....	8
2.3. Η γυναικεία ενδυμασία στους νεότερους χρόνους.....	9
2.3.1. Βασικοί τύποι γυναικείων ενδυμάτων.....	12
Κεφάλαιο 3^ο : Επιρροές και ιστορική εξέλιξη της ενδυμασίας	
3.1. Επιρροές της ενδυμασίας των αρχαίων πολιτισμών.....	15
3.2. Η μόδα και οι επιρροές της από τον 12ο αιώνα μέχρι τον 19ο αιώνα.....	16
3.3. Οι παράγοντες που επηρέασαν την μόδα κατά τον 20ο αιώνα.....	17
Κεφάλαιο 4^ο : Ηλεκτρονικά συστήματα σχεδίασης	
4.1.Εισαγωγή.....	18
4.2. Ιστορική εξέλιξη συστημάτων CAD/CAM.....	18
4.3. Χρήση των συστημάτων CAD/CAM.....	20
4.3.1. Σχεδιασμός.....	21
4.3.2. Κατασκευή.....	22

Κεφάλαιο 5ο : Διαδικασία δημιουργίας μιας ολοκληρωμένης συλλογής

5.1. Σχεδιασμός.....	23
5.1.1. Φάσεις εργασίας στην δημιουργία του σχεδίου του νυφικού.....	25
5.2. Απλοποίηση χρώματος σε ύφασμα.....	30
5.2.1. Η μείωση χρώματός.....	30
5.2.2. Ο καθαρισμός.....	33
5.3. Δημιουργία προσομοίωσης.....	35
5.3.1. Εισαγωγή.....	35
5.3.3. Τοποθέτηση υφάσματος σε σκίτσο.....	35
5.3.2. Χειρισμός του προγράμματος.....	36
5.4. Παρουσίαση συλλογής.....	43
5.4.1. Χρωματολόγιο.....	43
5.4.2. Δημιουργία μοτίβων.....	44
5.4.3. Παρουσίαση ενδυμάτων.....	45

Κεφάλαιο 6ο : Συμπεράσματα

Παρουσίαση συμπερασμάτων.....	65
-------------------------------	----

Βιβλιογραφία - Ιστοσελίδες.....	66
--	-----------

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Την ταυτότητα του κάθε λαού αλλά και κάθε τόπου τη συνθέτουν διάφορα ιδιαίτερα στοιχεία, τα οποία τον κάνουν να ξεχωρίζει από τους άλλους. Τα στοιχεία αυτά μεταδίδονται από γενιά σε γενιά μέσα από την καθημερινότητα και τις πρακτικές της ζωής και που οι αρχές τους χάνονται στα βάθη του χρόνου. Ο πολιτισμός της Κρήτης, όπως κληρονομήθηκε και επιβίωσε μέχρι τους νεότερους χρόνους, αναπτύχθηκε ως συνέχεια του αρχαιότερου τοπικού και βυζαντινού, δέχτηκε όμως, όπως ήταν φυσικό και την επίδραση των λαών που έζησαν πολλά χρόνια στην Κρήτη, Αράβων, Βενετών και Τούρκων.

Πιο αναλυτικά κατά τον Μεσαίωνα και συγκεκριμένα τον 9^ο αιώνα (824) η Κρήτη καταλαμβάνεται από τους Άραβες οι οποίοι ήρθαν από την Ισπανία. Η Κρήτη μετατρέπεται σ' ορμητήριο πειρατικών επιδρομών με κέντρο τον Χάνδακα, το σημερινό Ηράκλειο.

Στα μέσα του 10^{ου} αιώνα οι Βυζαντινοί μ' επικεφαλής το Νικηφόρο Φωκά πολιορκούν τον Χάνδακα, τον καταλαμβάνουν (961) και καταστρέφουν τους Σαρακηνούς της Κρήτης.

Οι Βυζαντινοί διατηρούν την Κρήτη υπό τον έλεγχο τους μέχρι το 1204 οπότε καταλαμβάνεται από τους Βενετούς οι οποίοι την κράτησαν κάτω από την εξουσία τους μέχρι το 1669.

Η πολυετής πολιορκία του Χάνδακα (1645 - 1669) από τους Τούρκους, έληξε με νίκη των τελευταίων, οι οποίοι κρατούν την Κρήτη υπό την κατοχή τους μέχρι το 1898 οπότε η Κρήτη εισέρχεται στην περίοδο της αυτονομίας μέχρι το 1913 όπου ενώνεται με την Ελλάδα.

Ήταν λοιπόν επόμενο ο λαϊκός πολιτισμός της Κρήτης να δεχτεί επιδράσεις.

Είναι γνωστό, ότι η γλώσσα, η θρησκεία και οι παραδόσεις είναι τα στοιχεία που καθορίζουν την ταυτότητα ενός έθνους, την ψυχή ενός λαού. Και είναι επίσης γνωστό ότι η παράδοση συγκρατείται από τα ήθη, τα έθιμα, την παραδοσιακή μουσική, το δημοτικό τραγούδι, τους παραδοσιακούς χορούς, την υφαντική, την κεντητική, την παραδοσιακή φορεσιά, την λαϊκή τέχνη γενικά. Η λαϊκή τέχνη γεννιέται από τον λαό για τον ίδιο τον λαό, πηγάζει από τα αισθήματα του, το πνεύμα του, την καλλιτεχνική του διάθεση και προορίζεται για να ικανοποιήσει τις ανάγκες του.

Η λαϊκή τέχνη, η ταπεινή τέχνη όπως λέγεται, αντιπροσωπεύει το σύνολο του λαού, αγράμματους χωρικούς, γραμματισμένους των πόλεων, όλους όσους έχουν κοινή καταγωγή, κοινά ήθη και παραδόσεις. Η κρητική λαϊκή τέχνη χωρίζεται σε χωρική και αστική. Η αστική είναι η εξέλιξη της χωρικής με μικρές εξωτερικές επιρροές.

Βέβαια και η κρητική λαϊκή τέχνη – όπως συμβαίνει σ' όλους τους λαούς- δέχτηκε επιδράσεις. Όμως η επίδραση αυτή πέρασε μέσα από το φίλτρο της κρητικής άποψης και επιλογής και αφομοιώθηκε με τρόπο μοναδικό με κριτήριο το λαϊκό ένστικτο.

Ένα από τα προϊόντα της κρητικής λαϊκής τέχνης είναι η παραδοσιακή φορεσιά. Η κρητική φορεσιά, ακολουθώντας το γενικότερο τρόπο ένδυσης κάθε εποχής ή προσαρμοζόμενη σε διατάξεις και απαγορεύσεις των κατακτητών γνώρισε διάφορες μεταλλαγές στους αιώνες της ιστορίας της.¹

Τα κρητικά ενδύματα εφάρμοζαν στο σώμα. Φαίνεται ότι τα ενδύματα των ανδρών και τα φορέματα με στριφώματα των γυναικών είχαν περίπλοκο κόψιμο και ράψιμο. Αξίζει να προσέξει κανείς προσεκτικά τις κρητικές καινοτομίες επειδή ήταν η αρχή του μετέπειτα ευρωπαϊκού ενδύματος.

Οι Κρήτες πρέπει να χρησιμοποιούσαν πολλά υφάσματα και βαφικές ύλες. Παρήγαγαν μαλλί για οικιακή χρήση και για εξαγωγές ακόμη και κατά την εποχή των Παλαιών Ανακτόρων. Ενδεχομένως να εισήγαγαν πρώτης ποιότητας λινό από την Αίγυπτο και πιθανώς να καλλιεργούσαν και επεξεργάζονταν το δικό τους λινάρι. Οι αρχαιολόγοι ανακάλυψαν υπολείμματα κρητικών βαφικών υλών: σαφράνι, από ένα είδος κίτρινου λουλουδιού κρόκου και πολύ ακριβή πορφύρα από ένα κοχύλι μαλάκιου γένους *murex*. Τα ενδύματα τους θα πρέπει να ήταν πολύχρωμα, μολονότι οι τοιχογραφίες δεν αντανakλούν εξ ολοκλήρου την πραγματικότητα.²

¹Τσουχλαράκης, Ι,(1997), Η ιστορία και η λαογραφία της κρητικής φορεσιάς

² Δημητρέλης, Λ., (1993-1994), Παγκόσμια εικονογραφημένη ενδυματολογία: 5000 Χρόνια ιστορίας, 2^{ος} τόμος

Ανδρική ενδυμασία

1.1.Γενικά

Η Κρήτη κατοικούνταν από την έκτη χιλιετηρίδα π. Χ., αλλά η ανάπτυξη του υψηλού πολιτιστικού επιπέδου , όπως μας δείχνουν τα στοιχεία, είναι από την Τρίτη χιλιετηρίδα. Ήρθαν στο φως με την οραματικότητα και επιμονή του Σλήμαν και τελικώς με τις ανασκαφές του Έβανς. Με την ανάπτυξη στη ναυσιπλοΐα η Κρήτη έγινε κέντρο της Μεσογείου και οι Κρήτες είχαν εμπορικές συναλλαγές με τις χώρες στα παράλια της Μεσογείου (Αίγυπτο, Μικρά Ασία). Γύρω στο 2000 π. Χ. αρχίζουν να αναπτύσσουν στην ενδυμασία, όπως και σε όλες τις τέχνες, ένα στυλ με εθνική προσωπικότητα.

1.2. Η ανδρική ενδυμασία κατά τη Μινωική εποχή

Οι πληροφορίες μας έρχονται από τοιχογραφίες, αγγεία, αγαλματίδια αλλά κυρίως από τα αγαλματίδια τερακότα που διατηρούνται σε καλύτερη κατάσταση και βρέθηκαν στο παλάτι της Κνωσού.

Το ανδρικό κοστούμι κατά την Μινωική εποχή (2000 π. Χ. – 1400 π. Χ.), αποτελείται κυρίως από ένα κομμάτι ύφασμα που καλύπτει τους γοφούς και είναι από μαλλί , λινό ή δέρμα. Επάνω σε μικρές υφασμάτινες ποδιές, διπλές εμπρός και πίσω, φορούσαν ζώνες, που ήταν από σκληρό ύφασμα, δέρμα ή μέταλλο και έσφιγγαν τη μέση δείχνοντας την πολύ λεπτή. Το ιδανικό της λεπτής μέσης ήταν πολύ ισχυρό και πρέπει να την έσφιγγαν από την παιδική ηλικία για να πετύχουν το κομψό αποτέλεσμα που βλέπουμε στα αγάλματα και τις τοιχογραφίες.

Οι άνδρες έχουν μακριά μαλλιά με μπούκλες και κοντή σγουρή φράντζα σε σχήμα σπινάλ.

Στα πόδια φορούν δερμάτινα σανδάλια κυρίως για χρήση έξω από το σπίτι.³

³ Βουγιούκα, Α.,(1998), Ιστορία μόδας: Το κοστούμι από την Αίγυπτο μέχρι το 2000



1. Ο Πρίγκιπας των Κρίνων, 1550 π. Χ.

1.3. Η ανδρική ενδυμασία στους νεότερους χρόνους

Οι Κρήτες για δύο αιώνες μετά την Βενετσιάνικη κατάκτηση (1204) συνεχίζουν να κρατούν το βυζαντινό ένδυμα που φορούσαν κατά την απελευθέρωση της Κρήτης (961) από τους Σαρακηνούς. Κατόπιν, και για ολόκληρο τον 15^ο αιώνα ντύνονταν με τη Βενετσιάνικη μόδα.

Η σημερινή αντρική φορεσιά με τη βράκα, το γελέκι και το μεϊτάνι κάνει την εμφάνισή της στις αρχές του 16^{ου} αιώνα. Η προέλευση της βράκας απασχόλησε πολλούς. Η άποψη ότι η βράκα ήταν άγνωστη στην Κρήτη πριν από την Τουρκική κατάκτηση της δεν είναι εξακριβωμένη. Το πιο πιθανό είναι να παρέλαβαν οι Κρητικοί μία μορφή βράκας από τους πειρατές της Αλγερίας ή την Τύνιδα, καθώς είχαν έρθει σε κάποια σχέση. Κι αυτοί, όμως, την είχαν πάρει από τους Καβύλους - της ορεινής περιοχής Τζουρτζούρα της Αλγερίας- και συγκεκριμένα από την φυλή Ζουάβα, που αποτελεί κλάδο της Βερβερικής φυλής, η οποία παραδοσιακά προμήθευε πολεμιστές στο Αλγέρι και στην Τύνιδα.

Οι λόγοι που οδήγησαν τους Κρητικούς να αντιγράψουν αυτόν τον τύπο ενδύματος πιστεύεται ότι είναι οι εξής: Φαίνεται πως την εποχή του Χαϊρεντίν Βαρβαρόσα (1466-1546), φοβερού Τούρκου πειρατή και κατόπιν αντιναύαρχου της οθωμανικής αυτοκρατορίας - εποχή Ενετοκρατίας για την Κρήτη – οι Κρήτες ναυτικοί και έμποροι έκαναν τα ταξίδια τους κάτω από το φόβο να συλληφθούν από τους τρομερούς αυτούς Αλγερινούς κουρσάρους, γιατί πολλές φορές πιάνονταν απ' αυτούς, έχαναν τα εμπορεύματα του και κατέληγαν σκλάβοι στη Μπαρμπαριά ή έχαναν και τη ζωή τους ακόμα. Έτσι για να γλιτώνουν οι Κρητικοί ναυτικοί σκέφτηκαν να ντύνονται όπως οι Αλγερινοί πειρατές, ώστε, όταν αυτοί τους έβλεπαν από μακριά να νομίζουν ότι ήταν συντοπίτες τους και να μην πλησιάζουν. Μ' αυτήν την μεταμφίεση λοιπόν τους ξεγελούσαν και γλύτωναν. Αυτή, φαίνεται, ήταν η πιθανότερη αιτία που έκανε τους Κρητικούς ν' αποδεχτούν την βράκα ως δικό τους ένδυμα.

Κοντά σ' αυτό υπάρχει και η εκδοχή ότι οι Κρήτες σκλάβοι, που κατόρθωσαν να απελευθερωθούν, επέστρεφαν στην Κρήτη από τη Μπαρμπαριά φορώντας την βράκα που εκεί πρωτοφόρεσαν.

Οι Κρήτες ανέκαθεν είχαν για τις γιορτές, τους γάμους, τις ξεφαντώσεις και τα πανηγύρια μία ξεχωριστή στολή, επίσημη, που την έλεγαν σκολινή ή γιορτάσιμη. Το διακοσμητικό κέντημα της σκολίνης φορεσιάς στη βράκα, το γελέκι, το μεϊτάνι και το καπότο, γίνεται με βαθυκόανη, μαύρα - σπανιότερα και πολύχρωμα - μεταξωτά στριφτά κορδονέτα, που λέγονται χάρτζα (γαϊτάνια και τεχρίλα). Τα χάρτζα φτιάχνονται και πωλούνται από ειδικούς τεχνίτες, τους καζαζήδες ή τα έφερναν έμποροι και τερζήδες από την Αίγυπτο. Η φορεσιά φτιάχνεται κατά παραγγελία, ακριβώς στα μέτρα του παραγγέλλοντος, βράκα, γελέκι, μεϊτάνι και καπότο έχουν κεντήματα με κοινή απόχρωση. Σκολινή θεωρείται μία ενδυμασία όταν είναι πλούσια κεντημένη.

Η επίσημη φορεσιά συνοδεύεται από το ασημομάχαιρο, που φτιάχνεται από ειδικό μαχαιροποιό και από καλεμτζή, που κατασκευάζει την αργυρή θήκη του. Καμιά φορά ο καλεμτζής μπορεί να είναι ο ίδιος ο μαχαιροποιός.

Το κεφαλοκάλυμμα της φορεσιάς είναι το σαρίκι ή το σπαστό φέσι. Η ενδυμασία συμπληρώνεται από τα στιβάνια που είναι τα υποδήματα της στολής.⁴



3. Λιθογραφία από υδατογραφία του N. C. Sperling που απεικονίζει άνδρα ντυμένο με χρυσοποίκιλτα σαλβάρια του Μουσείου Μπενάκη



4. Η σχολιανή ανδρική φορεσιά

⁴ Τσουχλαράκης, Ι,(1997), Η ιστορία και η λαογραφία της κρητικής φορεσιάς

Γυναικεία ενδυμασία

2.1. Γενικά

Η φορεσιά είναι έκφραση λαϊκής δημιουργίας, και η μορφή της η συνισταμένη των πρακτικών και αισθητικών αναγκών μιας συγκεκριμένης ομάδας που τη χαρακτηρίζει. Είναι ένα είδος που γεννιέται, ζει και εξελίσσεται με βάση τις ανάγκες, κυρίως πρακτικές, που πρέπει να καλύψει. Οι γυναίκες και οι τεχνίτες, χρησιμοποιούσαν υλικά που τα κατασκεύαζαν οι ίδιοι, ο τρόπος όμως της χρήσης αυτών των υλικών ήταν απόρεια της πείρας πολλών γενεών.

Τα έθιμα - άγραφοι νόμοι - αλλά σεβαστοί και απόλυτοι, δεσμεύουν και προσδιορίζουν την αισθητική των ατόμων. Η διακόσμηση, σαν έμφυτη τάση του ανθρώπου δίνει στην κάθε φορεσιά τον ιδιαίτερο τοπικό ομαδικό χαρακτήρα που την εκφράζει.⁵

2.2. Η γυναικεία ενδυμασία κατά την Μινωική εποχή

Το γυναικείο ρούχο κατά την Μινωική εποχή (2000 π. Χ. – 1400 π. Χ.), έχει σειρές από βολάν στη φούστα σε σχήμα καμπάνας, με σφιχτή μέση, και συνεχίζει στο κορσάκι, που αφήνει το στήθος ελεύθερο. Πιστεύεται ότι πολλές φορές σκεπαζόταν με ένα διαφανές μπολερό. Οι φούστες αυτές ξεκινούσαν εφαρμοστές στους γοφούς και κατέληγαν σε φαρδύ ποδόγυρο. Τα βολάν μπορούσαν να φτάσουν μέχρι δώδεκα οριζόντιες σειρές και στέκονταν σκληρά. Το πώς το επιτύγχαναν αυτό οι γνώμες διαχάζονται και μπορεί να χρησιμοποιούσαν στηρίγματα μεταλλικά ή ξύλινα. Κατά άλλες θεωρίες το σύνολο αυτό ήταν φτιαγμένο από δέρμα, την τεχνική της επεξεργασίας του οποίου οι Κρήτες γνώριζαν καλύτερα από κάθε άλλο λαό.

Οι άνδρες γενικά δεν φορούσαν καπέλα αλλά οι γυναίκες είναι οι πρώτες που βλέπουμε σε όλα τα ευρήματα αρχαίων λαών που είχαν πάθος για τα καπέλα. Φορούσαν περίτεχνα καλύμματα κεφαλιού. Ένα ψηλό καπέλο σε σχήμα ανάποδης γλάστρας σε τρία στρώματα, είτε ένα είδος φαρδύ μπερέ.

Και οι γυναίκες έχουν μακριά μαλλιά με μπούκλες και κοντή σγουρή φράντζα σε σχήμα σπιράλ. Προς το τέλος της περιόδου αυτής βλέπουμε να φοριέται ένα είδος εφαρμοστής τουνίκας με κάθετο άνοιγμα στη λαιμόκοψη εμπρός, μάλλον με επίδραση από την ηπειρωτική Ελλάδα.⁶

⁵ Δημητρέλης, Λ., (1993-1994), Παγκόσμια εικονογραφημένη ενδυματολογία: 5000 Χρόνια ιστορίας, 2^{ος} τόμος

Πολλά αντικείμενα Κρητικής Τέχνης που διασώθηκαν έχουν θρησκευτική σημασία. Τα αντικείμενα αυτά παρουσιάζουν ένα είδος ενδυμασίας, για γυναίκες ως επί το πλείστον, επειδή οι γυναίκες των Κρητών είχαν μεγαλύτερο βαθμό αξιώματος στην θρησκεία που ήταν συνδυασμένα με τους κύκλους της φύσης. Οι γυναίκες, ιδίως οι βασίλισσες, αντιπροσώπευαν τη Μεγάλη Θεά των Κρητών, η οποία ήταν συνυφασμένη με τη φύση και με μικρότερες θεότητες όπως η θεά του φιδιού.⁷(Εικ. 4)



4. Η Θεά των όφεων, 1600 π. Χ

2.3. Η γυναικεία ενδυμασία στους νεότερους χρόνους

Από το 1204 η Κρήτη Ενετοκρατήται. Παρ' όλα αυτά η Κρητικιά αρχόντισσα διατηρεί το βυζαντινό φόρεμα για δύομισι αιώνες μετά, έως την πτώση της Κωνσταντινούπολης (1453) και μάλιστα ένα φόρεμα παλαιό, όπως αυτό του 10^{ου} αιώνα. Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι οι Βυζαντινοί δεν είχαν ενιαίο ένδυμα. Καθώς το αχανές κράτος του Βυζαντίου περιλάμβανε διάφορους λαούς, Έλληνες, Ρωμαίους, Αιγύπτιους, Σύριους, Σλάβους και άλλους με τα δικά τους ήθη και έθιμα, ήταν φυσικό να υπάρχουν κατά τόπους και εποχές διάφορα ρούχα. Από την κατάλυση, όμως, της

⁶ Βουγιούκα, Α.,(1998), Ιστορία μόδας: Το κουστούμι από την Αίγυπτο μέχρι το 2000

⁷ Δημητρέλης, Λ., (1993-1994), Παγκόσμια εικονογραφημένη ενδυματολογία: 5000 Χρόνια ιστορίας, 2^{ος} τόμος

Βυζαντινής αυτοκρατορίας και έπειτα, η Κρητική γυναικεία φορεσιά αλλάζει, καθώς εξελίσσεται σύμφωνα με τις βενετσιάνικες επιδράσεις. Οι Κρητικές ντύνονται, λοιπόν. Ποικιλόμορφα και δεν τηρούν συγκεκριμένη μόδα κι έτσι βλέπουμε στην Κρήτη την ίδια περίοδο, να φοριούνται ποικίλα ενδύματα.

Η είσοδος της βράκας στην Κρήτη έφερε μίαν αλλαγή στο φόρεμα της Κρητικοπούλας, το τελευταίο τέταρτο του 16^{ου} αιώνα, προς το ανδρικότερο. Να προσθέσουμε εδώ, ότι και στα τελευταία χρόνια της Βυζαντινής κυριαρχίας άρεσε στις Βυζαντινές να φορούν ανδρικά ή να δανείζονται κομμάτια από την ανδρική φορεσιά. Έτσι οι νέες κοπέλες πήραν από τα ρούχα των ανδρών το μεϊτάνι, που τότε το έλεγαν ζιπόνι. Παράλληλα, αυτήν την εποχή παρουσιάζεται και το αχειρίδωτο (χωρίς μανίκια) περιστήθιο, που λεγόταν κορπέτο. Λίγο αργότερα, στα τέλη του 16^{ου} αιώνα, στις ανατολικές περιοχές εμφανίζεται η σαλταμάργκα, μία ευρύχωρη, αχειρίδωτη ζακέτα, τελειώς ανοικτή μπροστά, μακριά, που φτάνει μέχρι τους γοφούς. Το ζιπόνι στην αρχή, ήταν κοντό και φορέθηκε πάνω από το φόρεμα. Αργότερα, στο δεύτερο τέταρτο του 17^{ου} αιώνα, το φόρεμα χωρίστηκε σε επανωκόρμι και φούστα. Το επανωκόρμι σιγά-σιγά αποσύρεται και μένει μόνο η πλατιά φούστα και το ζιπόνι που συνοδεύεται από πουκάμισο κεντημένο γύρω στο στρογγυλό λαιμό του και στα μακριά μανίκια και το οποίο κατέχει θέση μπλούζας και μεσοφορίου. Το ζιπόνι αρχίζει να κεντιέται με χρυσοκλωστές και είναι τόσο φορτωμένο από χρυσά κεντήματα που το είπαν χρυσοζίπνο. Τότε εμφανίζεται η χρυσοραπτική τέχνη. Στην κεντρική και ανατολική Κρήτη το ζιπόνι το λένε, άλλου μπαχριέ και αλλού σάκο.

Το ζιπόνι φτιάχνεται από τσόχα λεπτή εκλεκτής ποιότητας ή από βελούδο, σε χρώματα μαύρο, βαθυκύανο, καφέ, πράσινο, λαδί, βυσσινί, ανάλογα με το χρώμα που ταιριάζει στα χρώματα της Κρητικοπούλας. Κεντιόταν με σύρμα χρυσό ή ασημένιο και αργότερα, για λόγους οικονομίας με τεχνίλια (χρυσοφιά μεταξωτά κορδονέτα).

Αξιοσημείωτη είναι η καταπληκτική ομοιότητα του χρυσοζίπνου με το περικόρμι ή πανωκόρμι των γυναικών των τοιχογραφιών της Κνωσού και των ειδώλων, που βρέθηκαν στις ανασκαφές των Ανακτόρων. Το φυσικό αισθητήριο έκανε την Κρητικιά, την περίοδο αυτή, να υιοθετήσει το ζιπόνι που, μαζί με τη φούστα και ύστερα, τη μπροστοποδιά, την κάνει να μοιάζει με την αρχαία γυναίκα της Μινωικής Κρήτης. Η ομοιότητα αυτή γίνεται αντιληπτή σήμερα, ύστερα από την ανακάλυψη των τοιχογραφιών και των ειδώλων, που έγινε στις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Είναι δυνατόν να θεωρηθεί ότι η αναπαραγωγή του σχεδίου έγινε από μία παρόρμηση τυχαία, από κάποιο ίσως γυναικείο ένστικτο, ώστε να επανέλθει η μόδα φορέματος που φορέθηκε πριν από 3.000 και πλέον χρόνια.

Επειδή το ζιπόνι και το κορπέτο, στην αρχή της εμφάνισής τους, ήταν κοντά και δεν κάλυπταν το φουκάρι της φούστας, δημιουργήθηκε ένα νέο εξάρτημα, η πλατιά ζώνη. Είναι υφαντή από λεπτό

μαλλί ή μετάξι, ενυφασμένη με ασημοκλωστές και πολύχρωμα μετάξια. Να σημειωθεί ότι η φαρδιά ζώνη υπήρχε και στα βυζαντινή γυναικεία ενδύματα.⁸

Τα κεντήματα των ποδόγυρων είναι παρμένα από βενετσιάνικα σχέδια για δαντέλες ή στόφες. Στα φράγκικα μοναστήρια των νησιών μας οι μοναχές μάθαιναν στις γυναίκες να πλέκουν δαντέλες που τις διοχέτευαν μετά στη Δύση. Τα σχέδια για δαντέλες τα αντέγραφαν συχνά σε κεντήματα. Όταν ένα μοτίβο γινόταν δαντέλα, αποκτούσε άλλη αίσθηση, τελείως διαφορετική απ' αυτή που έδινε όταν κεντιόταν στο πανί με χρωματιστές κλωστές. Πολλά νησιώτικα κεντήματα είναι πολύ πιθανόν να αντιγράφουν σχέδια για δαντέλες.⁹

Προς το μέσον του 17^{ου} αιώνα, η φορεσιά συμπληρώνεται με την διακοσμητική μπροστοποδιά. Αρχικά, οι χωρικές χρησιμοποιούσαν την ποδιά για προφύλαξη του καινούριου ρούχου τους ή για να σηκώνουν κάτι μάλλον ελαφρύ και να το μεταφέρουν. Οι εύπορες αστές τις μιμήθηκαν κάνοντας μόδα την ποδιά. Γι' αυτό αργότερα οι Κρητικοπούλες στη ύπαιθρο, μην έχοντας την οικονομική ευχέρεια να αγοράσουν ακριβά υφάσματα για ποδιές, κέντησαν καλαίσθητα τις δικές τους και τις φόρεσαν με διακοσμήσεις τις επίσημες μέρες. Ποδιές φορούσαν και οι Βυζαντινές κυράδες από τον 11^ο αιώνα.

Οι βασικοί τύποι των γιορτινών γυναικείων ενδυμασιών της Κρήτης, που έφθασαν μέχρι τις αρχές του 20ου αιώνα, οπότε τις παραλάβαμε, είναι: η «Σάρτζα» και η «Κούδα», η «Σφακιανή», η «Χανιώτικη». Και οι τέσσερις διαθέτουν χρυσοζίπνο, με διαφορετικούς σχεδιασμούς. Τα χρυσοζίπνα τα έραβαν και κεντούσαν οι χρυσορανατάδες, που λέγονταν τερζήδες. Είναι οι ίδιοι που έραβαν και κεντούσαν τις ανδρικές φορεσιές. Τα γυναικεία χρυσοζίπνα, όμως τα έραβαν προσκαλούμενοι στα σπίτια, επειδή οι γυναίκες δεν έβγαιναν να πάνε στα εμπορικά μαγαζιά. Εκτός από το ζιπόνι, τα υπόλοιπα κομμάτια της φορεσιάς, όπως το πουκάμισο, η βράκα, η ζώνη, η μπροστοποδιά και το κεφαλοκάλυμμα τα ράβουν οι ραφτούδες. Οι γυναίκες, όμως την Κρήτης το είχανε τιμή να υφαίνουν στον αργαλειό, να ράβουν και να κεντούν στο χέρι τα ρούχα μόνες τους.

Υποδήματα της Κρητικής με την επίσημη φορεσιά είναι οι απλές γόβες με μικρό τακούνι, φτιαγμένες από μαλακό δέρμα, σε χρώμα μαύρο, καφέ, κόκκινο ή χρυσαφί. Φορέθηκαν όμως και γόβες μεταξωτές διακοσμημένες με χρυσά κεντήματα και πολύτιμα πετράδια, όπως και εκείνες των Βυζαντινών. Τα υποδήματα των γυναικών λέγονται καλίκια. Οι Κρητικές, όμως γνώριζαν και τον όρο παπούτσια, που οι Βυζαντινοί δέχτηκαν από την Ανατολή, καθώς και το βυζαντινό όρο φελλάρια.

⁸ Τσουχλαράκης, Ι.,(1997), Η ιστορία και η λαογραφία της κρητικής φορεσιάς

⁹ Παπαντωνίου, Ι.,(2000), Η Ελληνική ενδυμασία: Από την αρχαιότητα ως τις αρχές του 20^{ου} αιώνα

Επί Βενετοκρατίας τα φελλάρια τα είπανε σκηφόνια και αυτά ήταν λεπτά παπούτσια με τετράγωνες μύτες. Αργότερα, στα μέσα του 15^{ου} αιώνα οι Κρητικές φορούσαν (όπως και οι άντρες τους) παπούτσια με τακούνι, στολισμένα με γλώσσες δερμάτινες και αγκράφες και τα είπανε σκαρπίνια. Το υπόδημα στην Κρήτη ήταν είδος με αξία, έτσι ο αρραβωνιαστικός, με την λαμπάδα της Λαμπρής, έστελνε στη μνηστή του και ένα ζευγάρι σκαρπίνια, παίρνοντας ως αντίδωρο ένα καπνοσάκουλο, θήκη για τον καπνό, αν εκείνος κάπνιζε, κεντημένο από την ίδια.

Ένα ζευγάρι χειροποίητες πλεχτές κάλτσες συμπληρώνουν το ντύσιμο της Κρητικιάς στην επίσημη νυφική ή γιορτινή φορεσιά και λέγονται καρτσόνια. Είναι μεταξωτές ή βαμβακερές σε χρώμα λευκό ή χρυσαφί. Οι κάλτσες αυτές έφθαναν μέχρι το γόνατο ή πάνω από το γόνατο, οπότε λέγονταν γονάτες. Στην πρώτη περίπτωση στερεώνονταν με τα βαστάγια της βράκας, εσωρούχου αυτού που φοριέται με τις φορεσιές Σφακιανή και Χανιώτικη.¹⁰

2.3.1. Βασικοί τύποι γυναικείων ενδυμάτων

Οι βασικοί τύποι των γιορτινών γυναικείων ενδυμασιών της Κρήτης, που έφθασαν μέχρι τις αρχές του 20ου αιώνα, οπότε τις παραλάβαμε, είναι: η «Φορεσιά με ζιπόνι και φουστάνι», η «Σάρτζα» και η «Κούδα». Από αυτές προέρχονται πολλές παραλλαγές ή τοπικές ονομασίες τους, όπως η «Σφακιανή», η «Χανιώτικη», η «Μεσσαρίτικη», η «Ρεθεμνιώτικη», η «Κριτσιώτικη» κ.α. Αρκετά στοιχεία από τις φορεσιές αυτές προέρχονται από τα βυζαντινά γυναικεία ρούχα του 11ου αιώνα (ζώνη, ποδιά).



Η «Φορεσιά με ζιπόνι και φουστάνι» παρουσιάστηκε στις αρχές του 17ου αιώνα και φορέθηκε σε όλη σχεδόν την Κρήτη, ιδιαίτερα, όμως, στη δυτική ως η πιο επίσημη, γιορτινή ή νυφιάτικη αστική. Είναι ο τύπος της φορεσιάς με τα παλαιότερα στοιχεία. Κάποια από αυτά απηχούν τη βενετσιάνικη μόδα των γυναικείων ρούχων του 15ου αιώνα.

Αποτελείται από το «ζιπόνι», το μεταξωτό μακρύ πουκάμισο, τη φούστα ή το «ρούχο, όπως λέγεται το μακρύ μεταξωτό φουστάνι από στόφα ή δαμάσκο, το «σπαλέτο» (ένα μεταξωτό μαντήλι που δένεται στο λαιμό),

τη μεταξωτή ζώνη, την ποδιά, το «μπασαλάκι» μέσα στη ζώνη και για κεφαλοκάλυμμα το μεταξοϋφαντο μαντήλι ή το «παπάζι» ή το



¹⁰Τσουχλαράκης, Ι,(1997), Η ιστορία και η λαογραφία της κρητικής φορεσιάς

«βελιό» που όπως είπαμε, λέγεται και «φακιόλι» ή «φατσόλι». Το «ζιπόνι» της φορεσιάς αυτής φτιάχνεται σε διάφορα σχέδια και χρώματα. Άλλοτε σκεπάζει το στήθος και έχει μπροστά μεγάλο άνοιγμα σε σχήμα V, άλλοτε αφήνει μεγάλο ημικυκλικό άνοιγμα με συνέπεια να μην καλύπτει το στήθος, άλλοτε έχει μισά μανίκια, άλλοτε ολόκληρα και άλλοτε αυτοτελή ξεχωριστά που στερεώνονται στους ώμους με θελιές και τα οποία έχουν σχισμές κατά μήκος τους, από το μπράτσο έως τον καρπό. Όταν παλαιότερα με τη φορεσιά αυτή φοριόταν το «χρυσόπλεκτο» κεφαλομάντηλο, τότε όλη η ενδυμασία λεγόταν «Χρυσόπλεκτο».



Η φορεσιά «Σάρτζα» παρουσιάστηκε στα μέσα περίπου του 17ου αιώνα και φορέθηκε σε ολόκληρη την Κρήτη, ιδιαίτερα, όμως, στην κεντρική και ως επίσημη και ως καθημερινή. Συνήθιζαν να τη φορούν οι «ψικαρούδες», δηλαδή οι κοπέλες που αποτελούσαν τη συνοδεία της νύφης, το «ψίκι» όπως λεγόταν. Είναι η ενδυμασία που τις τελευταίες δεκαετίες ακούγεται με την ονομασία «ανωγειανή», παρασύροντας έτσι αρκετούς στο λανθασμένο συμπέρασμα ότι η φορεσιά αυτή προέρχεται από τα Ανώγεια της επαρχίας Μυλοποτάμου ή ότι φοριόταν μόνον εκεί.

Το όνομα της ενδυμασίας προέρχεται από ένα βασικό κομμάτι – εξάρτημά της, που έχει σχήμα ποδιάς και που λέγεται «σάρτζα». Η λέξη

σάρτζα δηλώνει είδος υφάσματος, της κοινής μάλλινης τσόχας. Ο όρος, προφανώς, προήλθε από το αραβικό εμπίρατο Σάρτζα ή Σάρικα, που κατασκεύαζαν τα αρχικά υφάσματα, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία της σάρτζας (ποδιάς) ή γιατί εκεί οι ντόπιες φορούσαν έναν παρεμφερή τύπο φούστας - ποδιάς. Φαίνεται, λοιπόν, ότι το είδος του υφάσματος έδωσε το όνομά του στο κομμάτι - εξάρτημα, που ήταν φτιαγμένο από αυτό, και στη συνέχεια σε ολόκληρο το φόρεμα. Να σημειωθεί ότι η «σάρτζα» δένεται στη μέση, καλύπτοντας το αριστερό πόδι, κι υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους φοριέται. Στη φορεσιά αυτή δεν περιλαμβάνεται φούστα, καθώς αυτή υποκαθίσταται από τη «σάρτζα». Το σύνολο της φορεσιάς συγκροτούν: η «σάρτζα», το «ζιπόνι», το μακρύ μεταξωτό πουκάμισο, η μακριά φουφουλωτή βράκα που φθάνει μέχρι κάτω στους αστραγάλους και φαίνεται, το «γιεμενί», δηλαδή το αραχνοϋφαντο μεταξωτό (άλλοτε βαμβακερό) κεφαλομάντηλο σε χρώμα ρουμπινί, η φαρδιά ζώνη, η ποδιά και το «μπασαλάκι».



Στα μέσα του 17ου αιώνα, και σχεδόν ταυτόχρονα με την εμφάνιση της φορεσιάς «Σάρτζα», παρουσιάζεται, στην Ανατολική Κρήτη η ενδυμασία

«Κούδα». Το όνομά της το πήρε και αυτή από ένα εξάρτημα σε σχήμα φούστας, που λέγεται «κούδα» από την ιταλική λέξη coda, που σημαίνει ουρά. Από τον τρόπο με τον οποίο φοριέται η φούστα αυτή - η οποία να σημειωθεί πως αποτελεί εξέλιξη μιας βυζαντινής μόδας του 15ου αιώνα και της «καρπέτας», μιας φούστας του 17ου αιώνα, σχηματίζεται μια ιδιότυπη διακόσμηση, ένα μεγάλο drapé, δηλαδή περικάλυψη με ύφασμα, που μοιάζει με ουρά. Έτσι, το σχήμα της φούστας έδωσε το όνομα στο ρούχο και στη συνέχεια σε ολόκληρη την ενδυμασία. Η Κούδα λέγεται και φορεσιά Κριτσάς, επειδή λέγεται ότι πρωτοεμφανίστηκε εκεί που βρίσκεται το σημερινό κεφαλοχώρι Κριτσάς, στο νομό Λασιθίου.

Η φορεσιά «Κούδα» αποτελείται από: «κούδα», «ζιπόνι» ή «σαλαμάργκα» ή «φέρμελη», μακρύ μεταξωτό πουκάμισο, μακριά φουφουλωτή βράκα, πλούσια κεντημένη, που φθάνει μέχρι κάτω στους αστραγάλους και φαίνεται, μεταξωτή ζώνη, ποδιά και για κεφαλοκάλυμμα τη «σάλπα».¹¹

¹¹ <http://www.tsouchlarakis.com/KRITIKESFORESIES.htm>

Επιρροές και ιστορική εξέλιξη της ενδυμασίας

3.1. Επιρροές της ενδυμασίας των αρχαίων πολιτισμών

Η ενδυμασία άρχισε ως μέσο προστασίας για τον άνθρωπο και εξελίχθηκε σε μέσο έκφρασης και καλλωπισμού.

Μεταξύ του 3000 και 2000 π. Χ. στις πόλεις - κράτη της Μεσοποταμίας οι άνδρες και οι γυναίκες φορούσαν ριχτές φούστες και σάρπες από υφάσματα λεία ή με φούντες. Σπάνια βλέπουμε σε εικόνες της Βαβυλωνίας ενδύματα τυλιγμένα στο σώμα.

Διασώθηκαν περισσότερα στοιχεία της αιγυπτιακής ενδυμασίας απ' ότι άλλων πολιτισμών του κόσμου της Μεσογείου. Οι Μεσοποτάμιοι, οι Αιγύπτιοι και οι Κρήτες, των οποίων οι πολιτισμοί ήταν σύγχρονοι της Αιγύπτου φαίνεται ότι επηρέασαν πολύ λίγο ή σχεδόν καθόλου τη μόδα της Αιγύπτου.

Η αιγυπτιακή ενδυμασία άλλαξε με πολύ αργό ρυθμό στο διάστημα μιας μεγάλης χρονικής περιόδου, ίσως επειδή η Αίγυπτος δε δεχόταν εξωτερικές επιδράσεις πριν την περίοδο της Νέας Αυτοκρατορίας.

Επηρεασμένοι από άλλους πολιτισμούς, οι Έλληνες έφτιαζαν ενδύματα πιο πληθωρικά και τα χειρίζονταν με πιο εξεζητημένο τρόπο. Γενικά, τα προηγούμενα ενδύματα ήταν από λιγότερα υλικά και πιο απλά σχεδιασμένα από τα μετέπειτα.

Η ελληνική μόδα διαδόθηκε παντού, ούτε όμως οι Ρωμαίοι ούτε οι Ετρούσκοι, οι οποίοι αντέγραψαν τα ελληνικά ενδύματα, δεν μπόρεσαν να σχεδιάσουν ενδύματα με τόση χάρη και αναλογία όπως τα ελληνικά.

Οι Ρωμαίοι είχαν λίγα δικά τους ενδύματα. Την εποχή της Δημοκρατίας, το ρωμαϊκό ένδυμα έμοιαζε με το ελληνικό και πολλά ενδύματα προήλθαν από ελληνικά.

Οι Βυζαντινοί ήταν οι πιο άμεσοι κληρονόμοι της ρωμαϊκής μόδας. Ρωμαϊκά ενδύματα επιβιώνουν σήμερα στα ενδύματα των ιερέων της Ρωμαιοκαθολικής, της Ελληνικής και της Ρωσικής Ορθόδοξης Εκκλησίας.

Οι Βυζαντινοί διατήρησαν τη ρωμαϊκή μόδα μέχρι το 600 μ. Χ. περίπου. Από το 600 -1000, το γούστο των Βυζαντινών πήρε ανατολίτικο χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας υφαντό και κεντητό μετάξι.

3.2. Η μόδα και οι επιρροές της από τον 12^ο αιώνα μέχρι τον 19^ο αιώνα

Μετά το 12ο αιώνα, το δυτικό ένδυμα άρχισε να διαφέρει από το Βυζαντινό. Όταν τα άκαμπτα βυζαντινά ενδύματα περικύκλωναν ακόμη το σώμα, το δυτικό ένδυμα άρχισε να αποκαλύπτει και να δίνει έμφαση στο περίγραμμα του ανθρώπινου σώματος.

Η πολυπλοκότητα του σχεδιασμού και ο τονισμός του σώματος ήταν δύο θέματα τα οποία βρήκαν απήχηση στη μόδα του 12ου και 13ου αιώνα. Στο τέλος του 13ου αιώνα η μόδα ήταν ποικίλη με λίγες επιρροές από το παρελθόν.

Ο 14ος αιώνας ήταν μια μεταβατική περίοδος για την ενδυμασία μολονότι τις τέσσερις πρώτες δεκαετίες η μόδα άλλαξε πολύ λίγο σχετικά με τον προηγούμενο αιώνα.

Οι μόδες του πρώτου μισού του 15ου αιώνα ήταν πολυτελείς και εξατομικευμένες εφόσον ο ανταγωνισμός μεταξύ των ευγενών και των πλουσίων έγινε πιο έντονος. Στο τέλος του 15ου αιώνα επικρατούσε η φυσική γραμμή του σώματος. Οι αλλαγές των στιλ και τα νέα ενδύματα προϋδέαζαν για τη μόδα του επόμενου αιώνα.

Η μόδα του τέλους του 15ου αιώνα μεταφέρθηκε στον 16ο αιώνα και κάποια από τα στιλ της διάρκεσαν για πολλά χρόνια. Ένα από τα πιο γνωστά ενδύματα είναι το ανδρικό πουκάμισο, ο άμεσος πρόγονος των σημερινών πουκαμίσων.

Το πρώτο μισό του 17^{ου} αιώνα, γυναίκες και άνδρες άλλαξαν από τα εφαρμοστά, γεωμετρικά στιλ ενδύματος σε ηπιότερα σύνολα. Τυπικό του 17^{ου} αιώνα ήταν η φαρδύτερη, σε σχέση με τη μόδα του 16^{ου} αιώνα, γραμμή των ενδυμάτων. Το τέλος του 17^{ου} αιώνα σήμανε την αλλαγή του γούστου προς την ελαφρότητα και την ανεπισημότητα της ενδυμασίας, που διέφερε πάρα πολύ από τη στημένη μεγαλοπρέπεια του πρώτου μισού του αιώνα.

Στις πρώτες δεκαετίες του 18^{ου} αιώνα η μόδα άλλαξε σχετικά αργά. Λίγες περιόδοι της ιστορίας είχαν τόσο ξαφνικές και μπερδεμένες αλλαγές μόδας όσο οι τελευταίες δεκαετίες του 18^{ου} αιώνα.

Τις δεκαετίες του '60 και '70, τα στιλ προέρχονταν από προηγούμενες μόδες, ενώ από το '75 ως το '89 το γυναικείο ιδίως ένδυμα ήταν μια παρωδία προηγούμενων στιλ. Τα ανδρικά ενδύματα απέφυγαν τις μεγάλες υπερβολές, επειδή επηρεάστηκαν πολύ από τη συντηρητικότητα της αγγλικής μόδας.

Στην αρχή της γαλλικής επανάστασης, τα ενδύματα του παλιού καθεστώτος έγιναν παλιομοδίτικα. Εμφανίστηκαν ενδύματα επηρεασμένα από αρχαία ελληνικά και ρωμαϊκά στιλ. Οι τάσεις ήταν ίδιες σ' όλη την Ευρώπη, χωρίς όμως τις ακρότητες της γαλλικής μόδας.

Μετά το 1800 τα γυναικεία ρούχα έγιναν πάλι πολυπλοκότερα και από το δεύτερο μισό του 19^{ου} αιώνα ήταν τόσο υπερβολικά και στολισμένα όσο και τη δεκαετία του 1770.

3.3. Οι παράγοντες που επηρέασαν την μόδα κατά τον 20^ο αιώνα

Η μόδα των πρώτων χρόνων του 20^{ου} αιώνα συνεχίστηκε σχεδόν απaráλλαχτη μ' αυτή του τελευταίου τετάρτου του 19^{ου} αιώνα. Τα γυναικεία ενδύματα άλλαζαν σημαντικά τουλάχιστον κάθε πέντε χρόνια με βασική αλλαγή γραμμής ή σιλουέτας κάθε 10 χρόνια ή συχνότερα. Τα ανδρικά στιλ ενδυμάτων ήταν πιο σταθερά, αναπτυσσόμενα σταδιακά. Ήταν επηρεασμένα από τα αγγλικά σχέδια. Τα ενδύματα των ανδρών φοιτητών πανεπιστημίων επηρέασαν πολύ τη μόδα.

Στα τέλη του 20^{ου} αιώνα η μόδα άλλαζε συνεχώς, επηρεασμένη ως επί το πλείστον από τα ρούχα των ηθοποιών, των τηλεπαρουσιαστών και των πολιτικών που εμφανίζονταν στη μικρή και μεγάλη οθόνη. Εμφανίστηκαν τα πρώτα γιούνισεξ αθλητικά σύνολα για τρέξιμο και ολοένα και περισσότερα πλεκτά ενδύματα λόγω των καινούριων συνθετικών νημάτων και της ανάπτυξης της τεχνολογίας και του πλεξίματος.

Οι περισσότεροι άνθρωποι της δημόσιας ζωής και όσοι ήταν μεσήλικες και ηλικιωμένοι ήταν πολύ συντηρητικοί, η αλλαγή όμως της μόδας επηρέασε τη νοοτροπία όλων. Η προσωπική εμφάνιση γινόταν όλο και πιο ανεπίσημη. Οι επιρροές της Δύσης ήταν ολοφάνερες. Στα τέλη του 1970 είχε αρχίσει μια τάση περιορισμένου επανακαθορισμού των κατάλληλων ενδυμάτων. Τα ενδύματα άλλαζαν απότομα. Κάποια στιλ που ελάχιστα φορούσαν τη δεκαετία του '60 άρχισαν να κερδίζουν έδαφος. Τα ενδύματα και για τα δύο φύλα ήταν λίγο εκκεντρικά. Μέσα σε λίγα χρόνια άρχισαν να μπαίνουν σε διαφορετική πορεία.

Η δεκαετία του '90 χαρακτηρίζεται από μεγάλες και έντονες αλλαγές σε όλη την υφήλιο. Το καινούριο πρόσωπο της «παγκόσμιας μόδας» έχει φέρει ελαστικότητα στο τι θεωρείται μοντέρνο κάθε σαιζόν, δεν παύει όμως να υπάρχει ένας σιωπηλός κώδικας που υπαγορεύεται σε όλες τις κοινωνικές τάξεις από κάθε είδους μέσο μαζικής ενημέρωσης.¹²

¹² Payne. Winakor. Farrell. Beck, (2000), Ενδυματολογία: Ιστορία της ενδυμασίας

Ηλεκτρονικά συστήματα σχεδίασης

4.1.Εισαγωγή

Ο σχεδιασμός με την βοήθεια υπολογιστή (CAD) και η κατασκευή με την βοήθεια υπολογιστή (CAM) είναι όροι που έχουν γίνει συνώνυμοι με την αλλαγή στην πρακτική εργασίας σε πολλές επιχειρήσεις ενδυμάτων και βιομηχανίες κλωστοϋφαντουργικών υλικών.

Οι βιομηχανίες ενδυμάτων και κλωστοϋφαντουργικών υλικών πάντα αναζητούν για νέες ιδέες για προώθηση και παρουσίαση, προσπαθούν συνεχώς για γρηγορότερη απάντηση σε μία αγορά που έχει απαίτηση την καλύτερη επιλογή, την υψηλότερη ποιότητα και το καλύτερο στιλ.

Νήματα και ίνες χρησιμοποιούνται για την κατασκευή υφασμάτων που με την σειρά τους χρησιμοποιούνται για την κατασκευή ενδυμάτων. Τα συστήματα CAD μπορούν να μιμηθούν και τα δύο, και το χρώμα και τη δομή των νημάτων για να δημιουργήσουν πραγματικές εικόνες υφασμάτων. Στην οθόνη μπορούν να δημιουργηθούν δείγματα χωρίς να χρειάζονται τα προϊόντα κατασκευής. Ο σχεδιασμός του κάθε υφάσματος ενσωματώνει τα πλεονεκτήματα των ινών και ο σχεδιασμός του κάθε ενδύματος απαιτεί την κατανόηση των υφασμάτων που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία του. Ο σχεδιασμός ενδυμάτων μπορεί να γίνει από σκαναρισμένες εικόνες από πραγματικά υλικά ή από ηλεκτρονικές εισαγωγές από άλλα συστήματα CAD.

4.2. Ιστορική εξέλιξη συστημάτων CAD/CAM

Τα συστήματα CAD/CAM άρχισαν να χρησιμοποιούνται στα ρούχα στις αρχές της δεκαετίας του 1970: οι πρώτες εφαρμογές χρησιμοποιούνταν για τον σχεδιασμό του «οδηγού κοπής» (πρότυπα που υποδεικνύουν πως σύμφωνα με τα κομμάτια σχεδίου θα κοπεί το ύφασμα, ελαχιστοποιώντας το ποσό φύρας που εμφανίζεται αναπόφευκτα). Αυτή η εφαρμογή αυξήθηκε καθώς οι άμεσοι σύνδεσμοι από οδηγό κοπής τερματικών υπολογιστών προγραμματισμού, σε αυτόματες μηχανές κοπής.

Δύο εταιρίες η Gerber από τις Η.Π.Α. και η Lectra από τη Γαλλία εξερεύνησαν αυτά τα πρώτα συστήματα οδηγού κοπής. Αναπόφευκτα (γιατί σχεδιάστηκαν πριν από τις μέρες των προσωπικών υπολογιστών) ήταν βασισμένα στην τεχνολογία του μονολιθικού υπολογιστή και ήταν τεράστια και ακριβά. Μέχρι η βιομηχανία ενδυμάτων να βρεθεί σε θέση να δημιουργήσει μεγάλη συνεχής παραγωγή, πολλές εταιρίες δεν μπορούσαν να δικαιολογήσουν το κόστος των συστημάτων οδηγών

κοπής βάσει των μειωμένων δαπανών υφάσματος και της δυνατότητας να επαναληφθούν και να τροποποιηθούν τα υπάρχοντα σχέδια κοπής.

Δεδομένου ότι η χρήση των υπολογιστικών συστημάτων αυξήθηκε μια δεύτερη σειρά των λειτουργιών προστέθηκε στη βασική ικανότητα του οδηγού κοπής - η παραγωγή όλων των διαφορετικών μεγεθών ενός ενδύματος, μια διαδικασία γνωστή όπως «βαθμονόμηση». Η αιτιολόγηση για την προσθήκη αυτής της διαδικασίας ήταν η εξοικονόμηση χρόνου - η βαθμονόμηση μιας γυναικείας μπλούζας επτά-κομματιών σε έξι μεγέθη (8, 10, 12, 14, 16 και 18) μπορεί να πάρει μέχρι 12 ώρες με το χέρι και περίπου 2 ώρες με τον υπολογιστή. Κατά τη διάρκεια μιας περιόδου 15-έτους (μέχρι το ντεμπούτο του προσωπικού H/Y της IBM) ο αριθμός βαθμονόμησης και συστημάτων οδηγού κοπής στο Ηνωμένο Βασίλειο αυξήθηκε σε μια βάση χρηστών περίπου 200. Οι επιχειρήσεις που εγκατέστησαν αυτήν την τεχνολογία ήταν σχεδόν αποκλειστικά οι μεγαλύτεροι κατασκευαστές.

Οι σχεδιαστές ενδυμάτων και τη βιομηχανία κλωστοϋφαντουργιών άργησαν να εκτιμήσουν τη δύναμη και την εκλέπτυνση των συστημάτων ηλεκτρονικής γραφιστικής. Οι πρώτες εμπορικές εφαρμογές στη μόδα άρχισαν προς το τέλος της δεκαετίας του '80 με τη χρήση του συστήματος CDI από τις εταιρίες Courtaulds και Coats Viyella. Αυτό είναι κάπως εκπληκτικό δεδομένου ότι το σύστημα κατασκευή με τη βοήθεια υπολογιστή ήταν χρησιμοποιημένο ευρέως δεδομένου στις αρχές της δεκαετίας του '70 αλλά αυτό είναι ενδεικτικό του τμήματος μεταξύ του σχεδιασμού και της παραγωγής σε τόσες πολλές επιχειρήσεις. Το κόστος συστημάτων CDI είναι άνω των £100 000 και συμπεριλαμβάνει επιλογές για ψευδό-τρισεδιάστατο και για το υφαντικό σχέδιο (πλέξη και ύφανση). Συνδέθηκε συγκεκριμένα με την αγορά ενδυμάτων και είχε πολλά από τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που απαιτήθηκαν από αυτήν την βιομηχανία και όχι από άλλες. Η αρχική χρήση της ήταν στις πληροφορίες ανίχνευσης (υπάρχον έργο τέχνης, φωτογραφίες ή κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα) και τροποποίηση των εικόνων και δημιουργία νέων εκδόσεων τους. Το σύστημα χρησιμοποιήθηκε σπάνια για την αρχική δημιουργία σχεδίου και πολλοί εξέτασαν τις λειτουργίες που πρόσφερε και ήταν άκαμπτο και δυσκίνητο.

Πιο πρόσφατα έχουν υπάρξει διάφορα πακέτα λογισμικού που στοχεύουν στη γραφική αγορά σχεδίου. Πολλά από αυτά απευθύνονται στην ένδυση και το σχεδιασμό κλωστοϋφαντουργικών προϊόντων επίσης. Γενικά οι λειτουργίες μέσα σε έναν υπολογιστή «κουτί χρωμάτων» μιμούνται εκείνα στο πραγματικό κόσμο αλλά περιλαμβάνουν επίσης πολλά χαρακτηριστικά γνωρίσματα που μπορούν να επιτευχθούν μόνο με την ηλεκτρονική τεχνολογία. Η χρήση του υπολογιστικού συστήματος «κουτιών χρωμάτων» για την αρχική εργασία σχεδίου είναι ακόμα στα σπάργα - πολλοί σχεδιαστές υφαντών το βρίσκουν δύσκολο να θεωρήσουν ότι μια εικόνα δεν χρειάζεται να υπάρξει με «αρχική» μορφή στα υπάρχοντα μέσα προτού να μπορέσει να εισαχθεί σε ένα

συγκρότημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εντούτοις, διάφοροι τολμηροί σχεδιαστές αρχίζουν να εκμεταλλεύονται την κατανόησή τους για την τεχνολογία που συνδυάζεται με τα καλλιτεχνικά ταλέντα τους για να δημιουργήσουν εντελώς τα σχέδια μέσω υπολογιστή-βάσεων.

Λόγω του σχετικά χαμηλότερου κόστους των PC, ο αριθμός επιχειρήσεων που μπορεί να αντέξει οικονομικά τα συστήματα CAD/CAM έχει επεκταθεί και η χρήση τους μπορεί να είναι σε όλα τα μεγέθη των επιχειρήσεων, από το στούντιο σχεδίου ενός ατόμου έως πολυεδρικές εταιρίες. Τα τελευταία χρόνια οι παραδοσιακές λειτουργίες του ελέγχου μηχανημάτων, δείκτης που κάνει και που βαθμολογεί, έχουν όλοι ξαναγραφτεί για να λειτουργήσουν στους μικρότερους υπολογιστές και τις νέες λειτουργίες σχεδίου για τα σχέδια και τα κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα έχουν προστεθεί. Η χρήση της τεχνολογίας προσωπικών Η/Υ σημάνει ότι άλλες λειτουργίες όπως τη δημιουργία της τεκμηρίωσης, των ετικετών και της συσκευασίας μπορούν όλες να εκτελεστούν σε ένα ενιαίο τερματικό, συχνά από έναν ενιαίο χρήστη.

Δεδομένου ότι η επιρροή του PC και των Apple Mac αυξήθηκαν προς το τέλος της δεκαετίας του '80 οι προμηθευτές των μεγάλων συστημάτων παρατηρούν μια τάση προς τη χρήση των μικρών συστημάτων για την αρχική εργασία σχεδίου. Ένας πλούτος του λογισμικού πρώτιστα στο γραφικό σχέδιο εμφανίστηκε στην αγορά μόδας. Ο ανταγωνισμός από αυτήν την μαζική αγορά ανάγκασε τους προμηθευτές συστημάτων ενδυμάτων και κλωστοϋφαντουργικών προϊόντων για να επαναξιολογήσει τα προϊόντα και τις αγορές τους και περισσότερο τώρα να προσφέρει συστήματα για το σχέδιο καθώς επίσης και για την παραγωγή, μερικές φορές πλήρως ενσωματωμένες και μερικές φορές χωριστά, αλλά συμβατό σύστημα, μονάδες.

4.3. Χρήση των συστημάτων CAD/CAM

Χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα συστήματα CAD/CAM προσφέρονται φανερά εμπορικά πλεονεκτήματα σε όλες τις επιχειρήσεις ενδυμάτων και των αλυσίδων εφοδιασμού κλωστοϋφαντουργικών προϊόντων. Μεγάλες και μικρές επιχειρήσεις θα μείνουν πίσω αν δεν αγκαλιάσουν τις ικανότητες που η τεχνολογία, των υπολογιστών γενικά και των συστημάτων CAD/CAM ιδικά, μπορούν να προσφέρουν.

4.3.1. Σχεδιασμός

Όλων των ειδών οι σχεδιαστές κλωστοϋφαντουργικών προϊόντων χρησιμοποιούν CAD: η επιρροή της διαδίδει από την παραγωγή της πρώτης ύλης έως τη λιανική έξοδο. Έχει ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών από την αντιπροσώπευση των συνδυασμών χρώματος, στην πραγματική σχεδίαση και απεικόνιση. Μερικοί σχεδιαστές το χρησιμοποιούν ως υποκατάστατο των επαναλαμβανόμενων σχεδίων, ενώ άλλοι ως δημιουργικό μέσο στη δική τους έμπνευση. Οι εκτενείς λειτουργίες, του επιτρέπουν να δημιουργεί εικόνες από το αφηρημένο έως την φωτογραφία και γραφικά εφέ που μπορεί να χρησιμοποιηθούν σαν ένα επινοητικό τρόπο για να υψώσει τη χρήση του ως μέσο επικοινωνίας. Σε πρακτική χρήση χρησιμοποιείτε επίσης για να καλύπτει την δημιουργία της υποστήριξης των στοιχείων όπως το υλικό πώλησης και επίδειξης, οι ετικέτες των ενδυμάτων και η συσκευασία.

Οι σχεδιαστές ενδυμάτων χρησιμοποιούν τα συστήματα CAD για να εκτελέσουν τις χρονοβόρες λειτουργίες της τροποποίησης των πατρών, χρησιμοποιώντας το ευρύ φάσμα των γεωμετρικών λειτουργιών στο κομμάτι, η πτυχή, βέλη κίνησης, μακραίνει ή κονταίνει, προσθέτει ή αφαιρεί τις πτυχές και τις πιέτες και ούτω καθεξής. Όλοι αυτοί οι στόχοι μπορούν να εκτελεσθούν με ή χωρίς ένωμα ραφών και πολλά συστήματα επιτρέπουν οι χρήστες, για να μετρήσουν, να ενώνουν για να δείξουν εάν τα αποτελέσματα θα συρραφούν ή όχι σωστά. Η παραγωγή στους σχεδιογράφους εκτυπωτές (pen plotters) χρησιμοποιείται γενικά για να δημιουργήσει τα πρότυπα κομμάτια που χρησιμοποιούνται ως οδηγός για την κοπή, πρώτα σε παραγόμενες επί παραγγελία ποσότητες για την παραγωγή δειγμάτων και έπειτα στα πολλαπλάσια για την παραγωγή, όταν θα δημιουργηθεί ένας δείκτης σύμφωνα με τις αναλογίες που απαιτούνται από έναν πελάτη. Εκτός από το CAD αυτών των λειτουργιών σχεδίου χρησιμοποιείτε για να ταξινομήσει τα σχέδια σύμφωνα με ποικίλες μεθόδους, κάθε μια από τις οποίες συνδέεται (συνήθως μέσω μιας βιβλιοθήκης κανόνα τάξης) με ένα διάγραμμα μεγέθους. Αυτές οι λειτουργίες εκτελούνται σε ένα μέρος του χρόνου που λαμβάνεται με τις χειρωνακτικές μεθόδους και χρησιμοποιούνται συχνά ως σύνδεση μεταξύ του σχεδιαστή και της παραγωγής.

4.3.2. Κατασκευή

Το CAM χρησιμοποιείται εκτενώς στον έλεγχο των μηχανημάτων παραγωγής υφάσματος (είτε για τα πλεκτά, υφασμένα ή τυπωμένα κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα) καθώς επίσης και για την διαδικασία κοπής στην κατασκευή ενδυμάτων. Σε πολλές επιχειρήσεις τα συστήματα CAM χρησιμοποιούνται ανεξάρτητα από οποιαδήποτε δυνατότητα CAD, η αιτιολόγησή τους είναι στην αποδοτικότητα, ακρίβεια και κόστος.

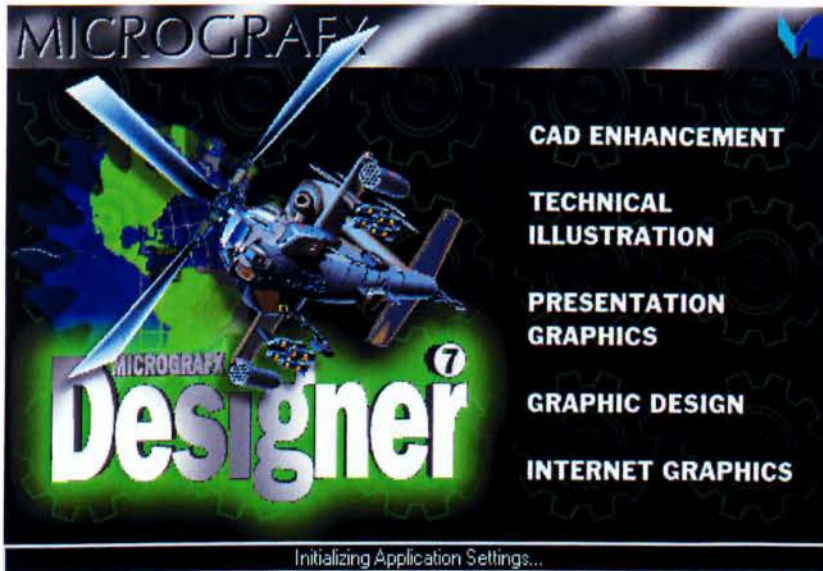
Τα συστήματα CAM χρησιμοποιούνται συνήθως από το ειδικά εκπαιδευμένο προσωπικό, πολλά από το οποίο απαιτούν τις σημαντικές τεχνικές γνώσεις καθώς επίσης και μια καλή κατανόηση του προϊόντος και των συστατικών μερών του. Στο πλέξιμο, παραδείγματος χάριν, οι τεχνικοί απαιτούν μια περιεκτική γνώση της δομής βελονιών, της έντασης νημάτων και λειτουργίας βελόνων. Οι χειριστές υφαντικών μηχανών πρέπει να καταλάβουν τις ιδιότητες νημάτων και τη δομή υφάσματος, και οι κόπτες ενδυμάτων πρέπει να εκτιμήσουν τη φορά του υφάσματος και τη ύπαρξη σχεδίων.

Για πολλές επιχειρήσεις το κόστος ενός συστήματος CAD/CAM καθορίζεται από τα μηχανήματα που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή: ένας κόπτης υφάσματος θα είναι περισσότερα από 70 τοις εκατό της συνολικής τιμής οποιουδήποτε συστήματος και οι παρόμοιοι αριθμοί ισχύουν για το πλέξιμο που χρησιμοποιείται ως αναπόσπαστο τμήμα της διαδικασίας παραγωγής. Τα μηχανήματα πρέπει να αποσβέσουν τη συντήρησή του και αναμένονται για να είναι παραγωγικά καθ' όλη τη διάρκεια της εργάσιμης ημέρας.¹³

¹³ Stephan, G.,(1998), CAD/CAM in clothing and textiles

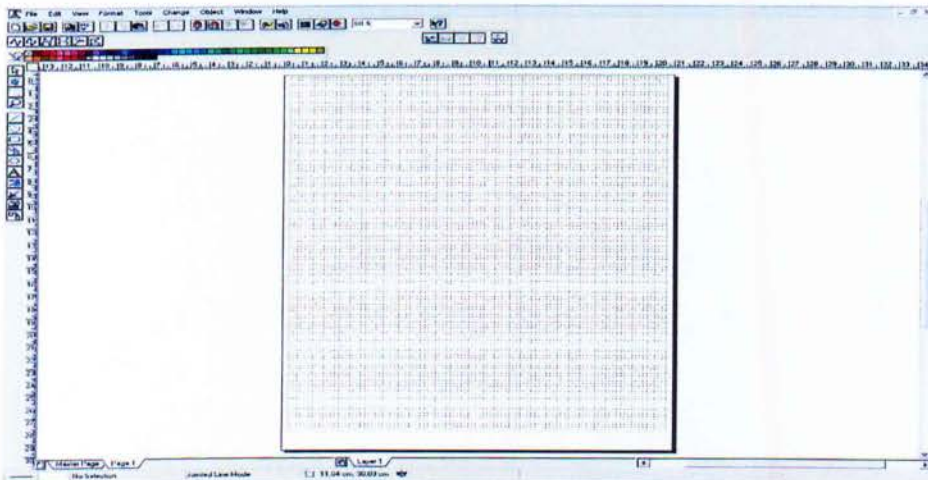
Πειραματικό μέρος

5.1. Σχεδιασμός

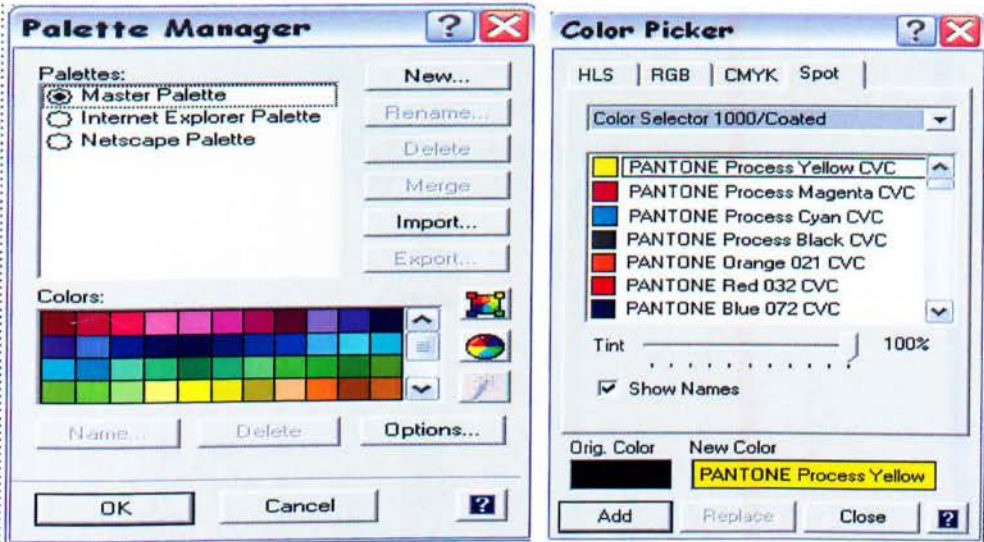


Για τον σχεδιασμό των ενδυμάτων το πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιήθηκε ήταν το Micrografx Desinger. Αυτό το σχεδιαστικό πρόγραμμα συμπεριλαμβάνει λειτουργίες με τις οποίες καθιστούν εύκολη την δημιουργία ενδυμάτων.

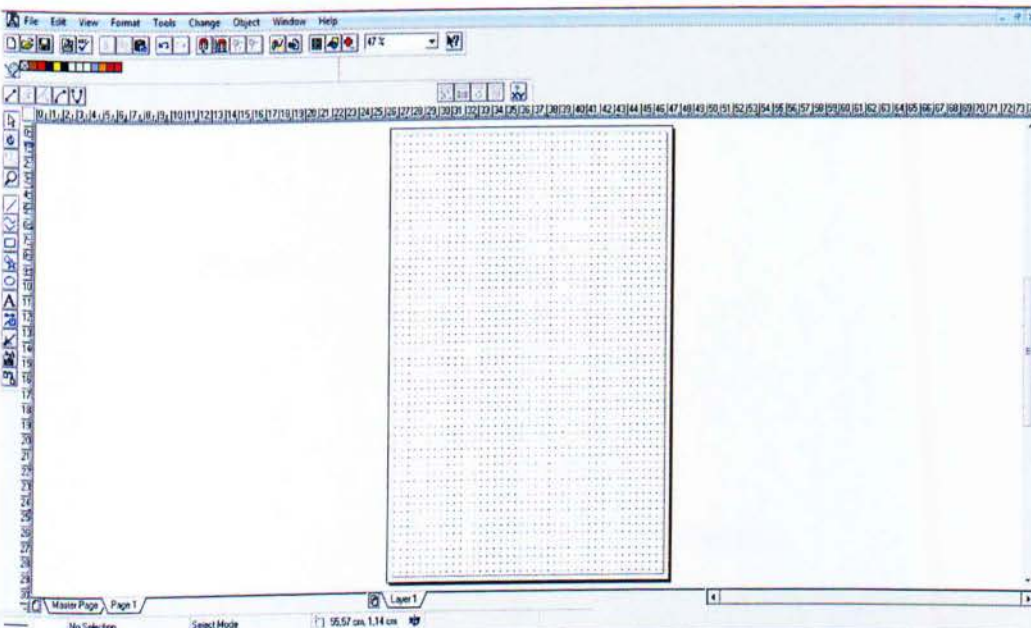
Η επιφάνεια εργασίας του προγράμματος είναι διαμορφωμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπει στον χρήστη την εύκολη πρόσβαση στις λειτουργίες για την δημιουργία των ενδυμάτων.



Αρχικά δημιουργούμε μια καινούργια παλέτα. Επιλέγουμε από το μενού Format => Palette Manager. Στο πίνακάκι που εμφανίζεται πιγαίνουμε στο New δίνουμε όνομα στην παλέτα μας και στη συνέχεια εισάγουμε τα χρώματα της επιλογής μας κάνοντας κλικ στο εικονίδιο Edit Color. Όταν ολοκληρώσουμε την επιλογή των χρωμάτων κάνουμε κλικ στο OK. Στη συνέχεια έχοντας επιλεγμένη την παλέτα πιγαίνουμε Export και την αποθηκεύουμε.

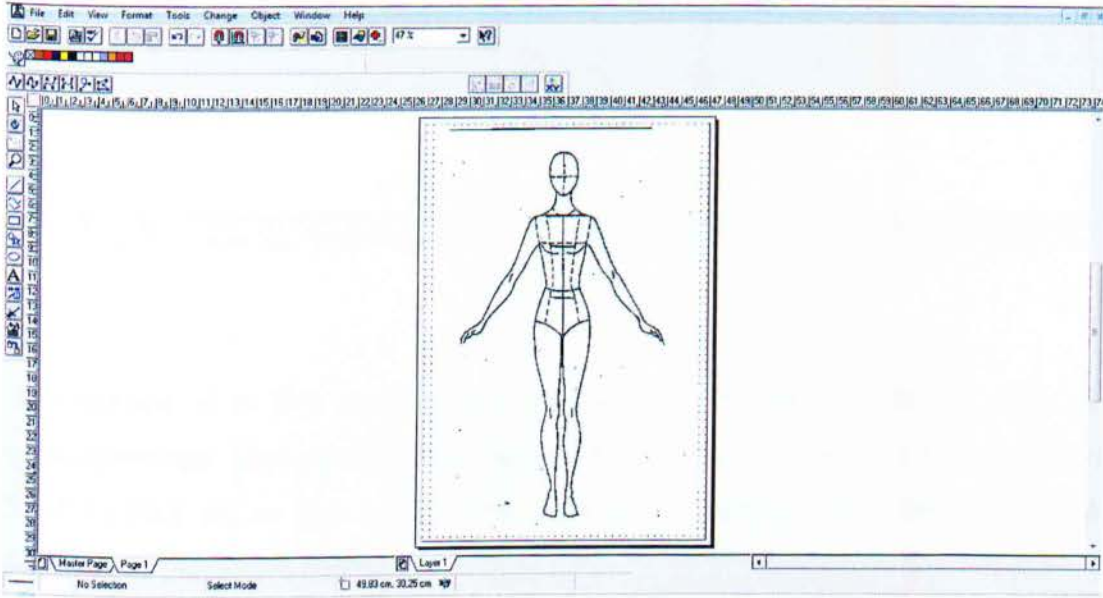


Στη συνέχεια επιλέγουμε στη γραμμή εργαλείων την παλέτα που έχουμε δημιουργήσει.



5.1.1. Φάσεις εργασίας στην δημιουργία του σχεδίου του νυφικού

Αρχικά στην επιφάνεια εργασίας του προγράμματος εισάγουμε την βοηθητική φιγούρα που καθιστά πιο εύκολη την δημιουργία του ενδύματος. Πηγαίνουμε File => Import και επιλέγουμε την φιγούρα που θέλουμε.



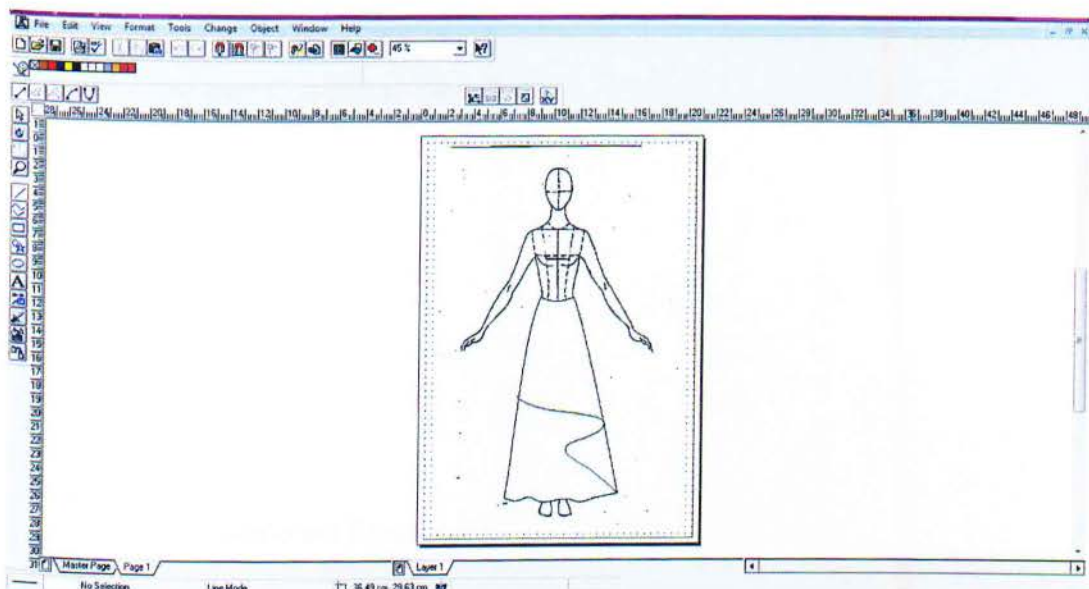
Στη συνέχεια σχεδιάζουμε την βάση της φούστας με την εφαρμογή Parabola από το μενού εργαλείων Simple Line Tool.



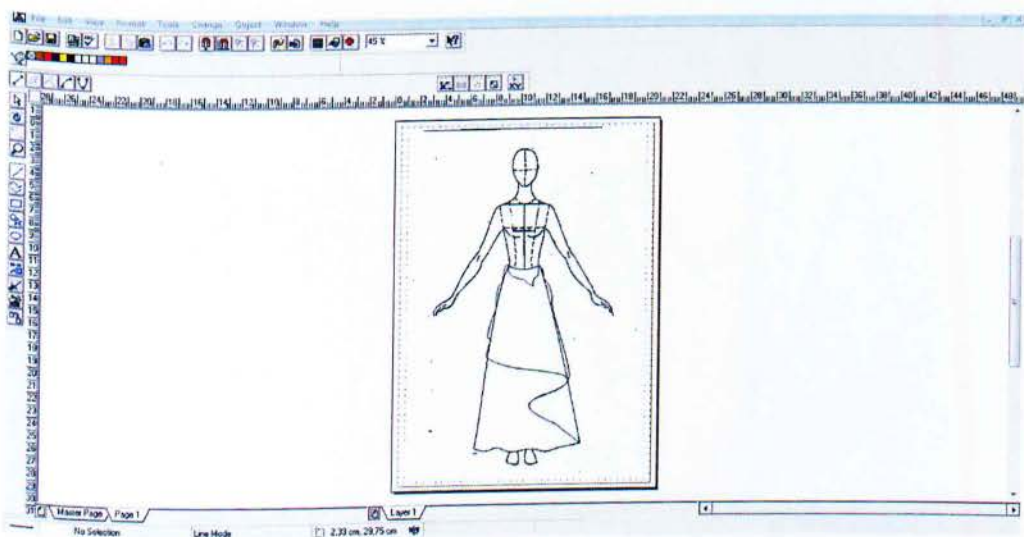
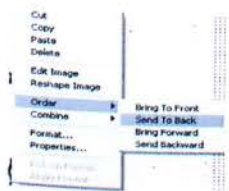
- Simple Line Tool

Parabola





Συνεχίζουμε με το ίδιο εργαλείο και δημιουργούμε τα φουσκώματα του πίσω μέρους. Όταν τα ολοκληρώσουμε κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε από το πινακάκι που εμφανίζεται Order => Send To Back για να πάνε τα κομμάτια πίσω από το εμπρός μέρος. Επίσης δημιουργούμε και τη βάση για το μπροστινό σχέδιο.

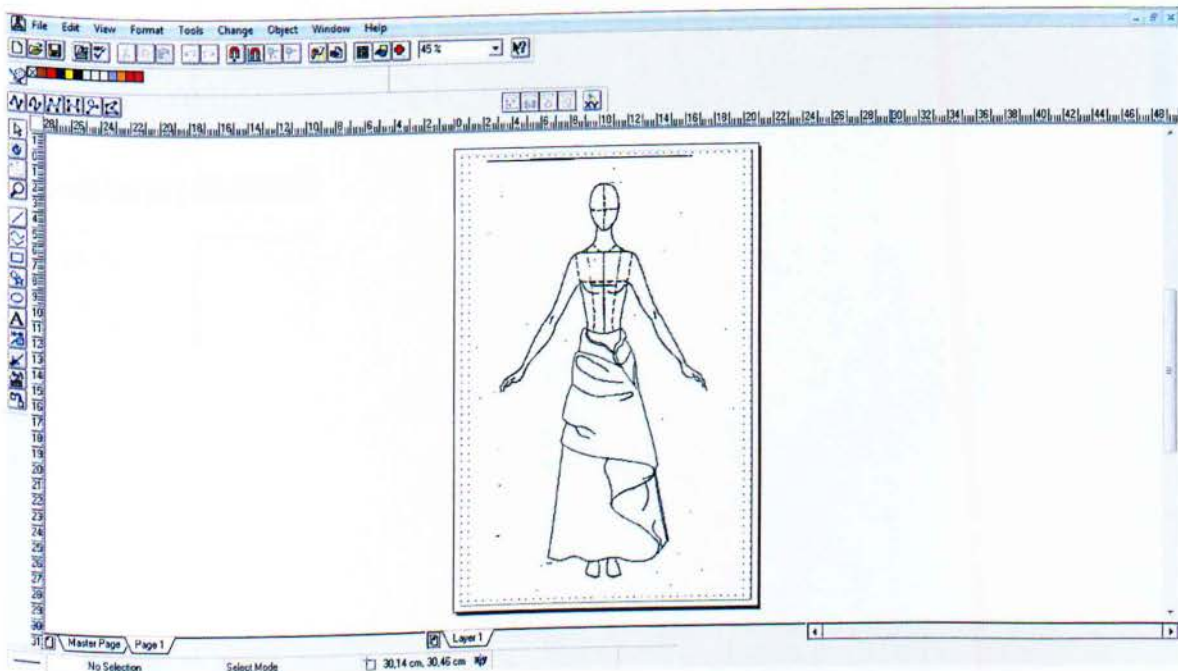


Ολοκληρώνουμε το σχέδιο της επάνω φούστας χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Curved Line από το μενού εργαλείων Compound Line Tool.

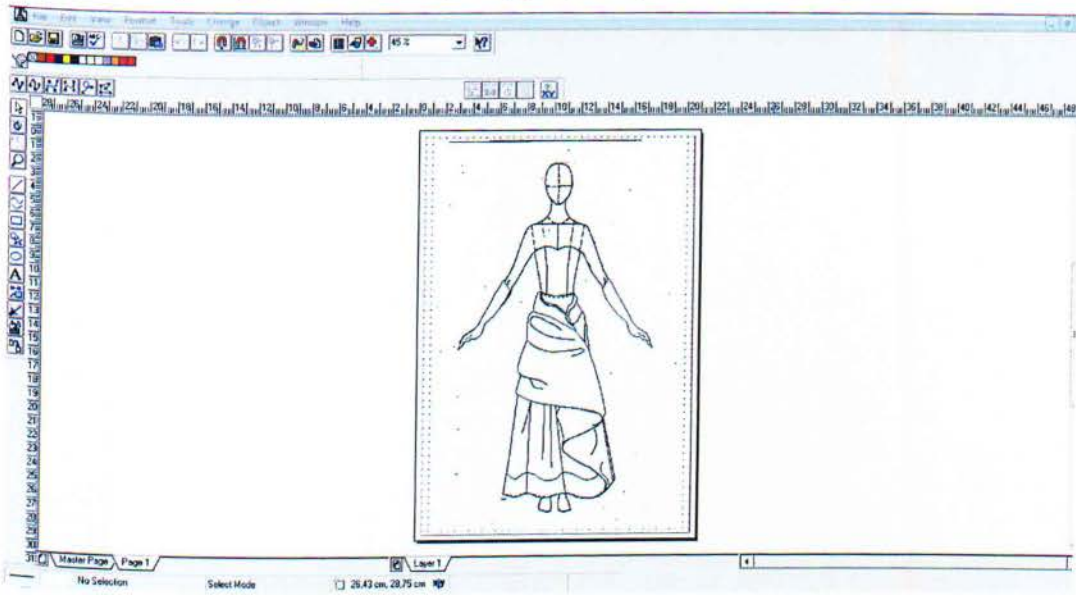


- Compound Line Tool

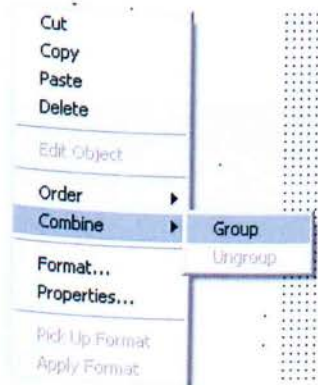
Curved Line



Τελειοποιούμε την φούστα και δημιουργούμε το μπούστο και τα γάντια.



Τέλος αφαιρούμε την φιγούρα προσθέτουμε το πίσω μέρος στην φούστα και το χρωματίζουμε. Για να χρωματίσουμε το σκίτσο μας το επιλέγουμε κάνοντας διπλό κλικ στα κομμάτια του ενδύματος και το χρωματίζουμε από τα χρώματα της παλέτας που έχουμε δημιουργήσει.

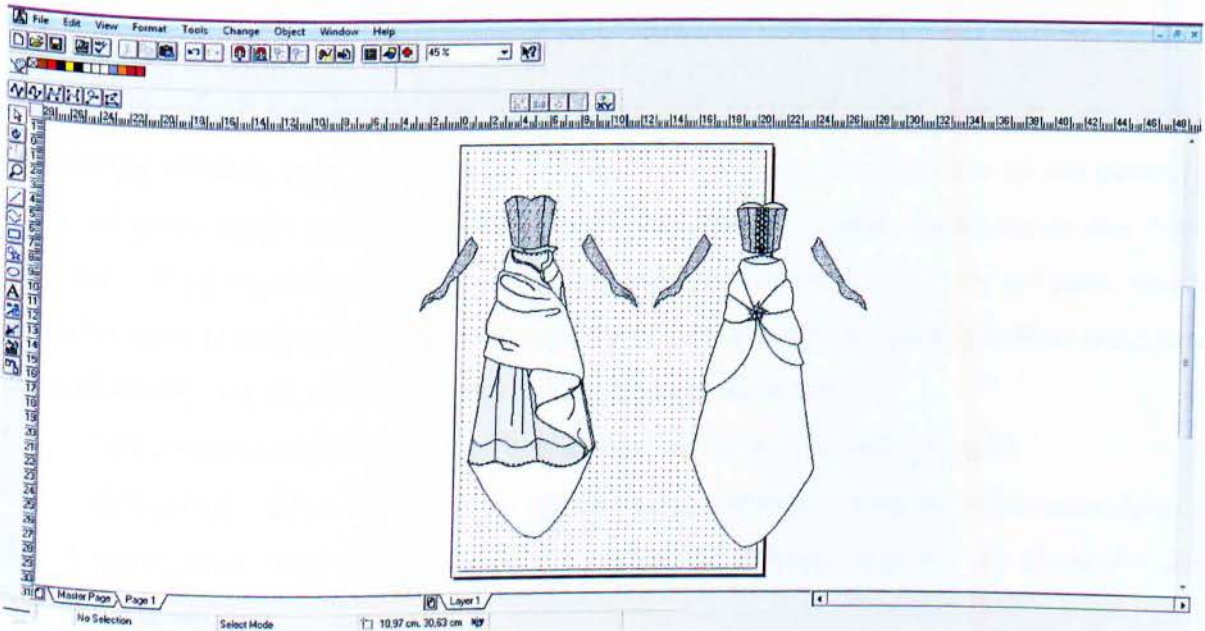


Με την ίδια διαδικασία δημιουργούμε και την πίσω όψη. Για να δημιουργήσουμε το σχέδιο, που κάνει τα πιασίματα, της πίσω όψης χρησιμοποιούμε την εφαρμογή Megagon από το μενού των εργαλείων Polygon Tool.¹⁴



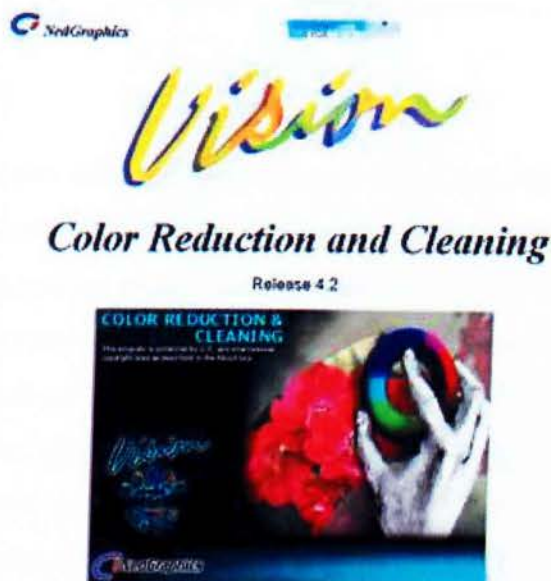
- Polygon Tool

Megagon



¹⁴ Σημειώσεις μαθήματος, Δάβου Φωτεινή, (2004), Ηλεκτρονικά συστήματα σχεδίασης ενδύματος

5.2. Απλοποίηση χρώματος σε ύφασμα



Το πρόγραμμα Color Reduction and Cleaning χρησιμοποιείται για την απλοποίηση των χρωμάτων στα σκαναρισμένα υφάσματα ώστε να γίνει δυνατή η χρήση και εφαρμογή τους στα ενδύματα τα οποία έχουμε σχεδιάσει. Με την απλοποίηση πετυχαίνουμε την ευκολία της εφαρμογής υφάσματος στο σκίτσο με την βοήθεια του επόμενου προγράμματος.

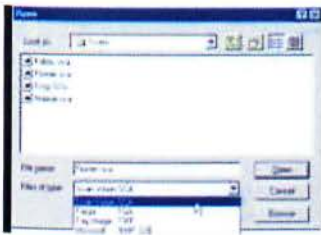
5.2.1. Η μείωση χρώματός

Έχουμε σκανάρει ένα σχέδιο που αποτελείται από μερικά βασικά χρώματα (στο ακόλουθο παράδειγμα κόκκινο, γκρι, κίτρινο εκρού και καφέ). Εντούτοις, το προκύπτον αρχείο εικόνας είναι με το αληθινό σχήμα χρώματος, και περιέχει οποιοδήποτε αριθμό παραλλαγών των βασικών χρωμάτων. Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστεί επεξεργασία ώστε να μειωθούν τα χρώματα, διότι είναι αδύνατον να γίνει επεξεργασία και να αλλαχτούν τα χρώματα σε ένα σχέδιο χιλιάδων αποχρώσεων.

Οι διαδικασίες που θα αποδοθούν στην σκαναρισμένη εικόνα είναι:

- Μείωση στον αριθμό χρωμάτων στο αρχείο εικόνας στα βασικά χρώματα
- Καθαρισμός επάνω την εικόνα με την αφαίρεση των περιπλανώμενων εικονοκυττάρων

Στη συνέχεια επιλέγουμε την ανοικτή ανίχνευση από τις επιλογές αρχείων. Το ακόλουθο πλαίσιο διαλόγου εμφανίζεται:



Επιλέγουμε την εικόνας που θέλουμε να επεξεργαστούμε από τις σκαναρισμένες εικόνες στο διδακτικό φάκελο του CD εγκαταστάσεών σας. Η εικόνα αποθηκεύετε σε μορφή TIFF ή BMP.

Στην έναρξη της πρώτης εργασίας μας για ένα πρόγραμμα, ένα κενό παράθυρο διαλόγου παλετών χωρισμού, θα ανοίξουν, περιμένοντας να επιλέξουμε τα χρώματα μείωσης.

Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία χωρισμού σε μια σύνοδο εργασίας, έχουμε την επιλογή να σώσουμε το δείγμα μείωσης χρώματος, για τη μελλοντική εργασία στο πρόγραμμα. Μπορούμε να σώσουμε τόσες εκδόσεις όσες χρειαζόμαστε, και φορτώνουμε οποτεδήποτε θέλουμε.

Στην εικόνα κατωτέρω, υπάρχουν πέντε βασικά χρώματα: κόκκινο, γκρι, κίτρινο εκρού και καφέ.

Μετράμε τον αριθμό βασικών χρωμάτων στην εικόνα μας και εισάγουμε τον αριθμό στον τομέα χρωμάτων στη ράβδο εργαλείων όπως παρουσιάζεται.

Το πρώτο τσιπ χρώματος της παλέτας είναι αυτόματα επιλεγμένο έτοιμο να χρησιμοποιηθεί (έχει πρόσθετα εσωτερικά σύνορα).

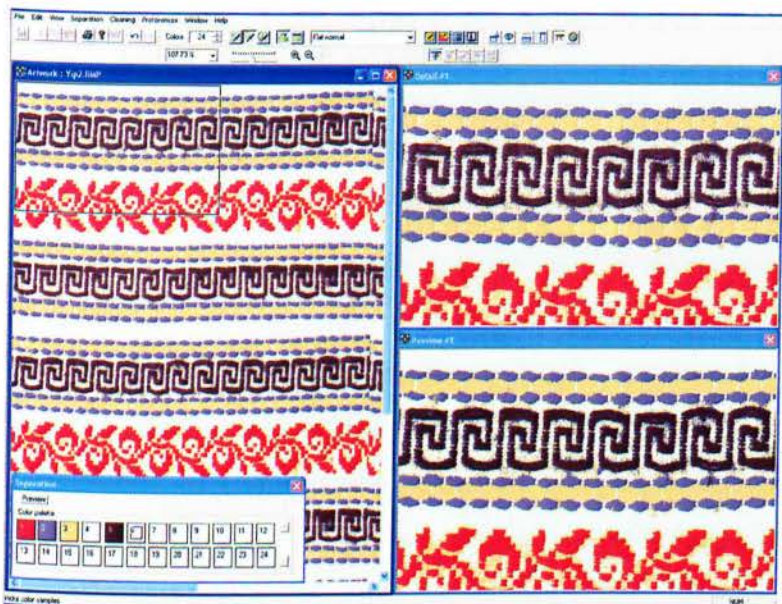
Θα το γεμίσουμε με το χρώμα των λουλουδιών, το οποίο θα καθορίσουμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο κύκλων επιλογών ως εξής. Αρχικά κάνουμε κλικ στο εργαλείο "Pick Circles" για να το επιλέξουμε.

Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο λουλούδι και την έλξη για να εσωκλείσετε φαινομενικώς έναν κυκλικό τμήμα του. Μόλις απελευθερώνετε το κουμπί του ποντικιού, το μέσο χρώμα της κυκλικής περιοχής υπολογίζεται, και ορίζεται στο πρώτο τσιπ χρώματος παλετών.

Για να καθοριστεί τα χρώματα των γραμμών, πρέπει να εργαστούμε λεπτομερέστερα: κάνουμε κλικ στο "New View" στη ράβδο εργαλείων, και κάνουμε κλικ έπειτα σε ένα σημείο των γραμμών.

Μια διευρυμένη εικόνα του τομέα ενδιαφέροντος που επιλέξατε ακριβώς θα εμφανιστεί σε ένα νέο παράθυρο που ονομάζεται Detail, η οποία γεμίζει το τέταρτο τοπ της οθόνης, και από κάτω από αυτό ένα παράθυρο που ονομάζεται Preview.

Κάνουμε κλικ στο δεύτερο τσιπ παλετών χρώματος για να το επιλέξουμε, και να καθορίσουμε έπειτα το εκρού χρώμα του υπόβαθρου τη χρησιμοποίηση του εργαλείου Pick Circles πάλι, αυτή τη φορά εργαζόμενος άμεσα στο παράθυρο Detail.



Μόλις σύρουμε έξω μια κυκλική περιοχή με το εργαλείο Pick Circles, το δεύτερο τσιπ παλετών χρώματος γεμίζουν με το μέσο χρώμα της κυκλικής περιοχής, και η εικόνα Preview ενημερώνεται για να παρουσιάσει την πρόοδο της εργασίας μας.

Για να καθορίσει το καφέ χρώμα του μαιάνδρου, μπορεί να είναι απαραίτητο να μεγεθυνθεί η εικόνα.

Για να γίνει αυτό, κάνουμε κλικ στο θετικό κουμπί ζουμ στη ράβδο εργαλείων για να μεγεθύνουμε στο ενεργό παράθυρο. Κάνουμε κλικ περισσότερο από μία φορά για έναν υψηλότερο παράγοντα ζουμ.

Όταν καθορίσουμε όλα τα βασικά χρώματα, το παράθυρο Preview πρέπει να παρουσιάσει την εικόνα χρησιμοποιώντας αυτά τα χρώματα μόνο, περίπου όπως πρέπει να εμφανιστεί όταν υποβάλλεται σε επεξεργασία. Εάν η Preview είναι σωστή επεξεργαζόμαστε την εικόνα επιλέγοντας από τη ράβδο εργαλείων το κουμπί Process. Η επεξεργασία θα μετατρέψει κάθε εικονοκύτταρο εικόνας στο κοντινότερο των χρωμάτων που έχουμε καθορίσει, και θα διαρκέσει μερικές στιγμές.

Μόλις η επεξεργασία ολοκληρωθεί, η χρώμα-μειωμένη εικόνα εμφανίζεται πλήρης οθόνη. Η εφαρμογή έχει μεταπηδήσει αυτόματα στον τρόπο καθαρισμού και η καθαρίζοντας ράβδος εργαλείων εμφανίζεται αντί της ράβδου εργαλείων χωρισμού έτοιμη να τακτοποιήσει τα περιπλανώμενα εικονοκύτταρα.

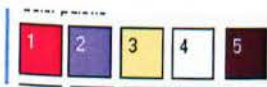
5.2.2. Ο καθαρισμός

Τώρα μπορούμε να αρχίσουμε τη διαδικασία καθαρισμού. Να επιτύχουμε το καλύτερο αποτέλεσμα, δουλεύουμε σε κάθε μέρος του σχεδίου μας, ξεχωριστά.

Για αυτό ανοίγουμε το παράθυρο Detail κάνοντας κλικ στο κουμπί New Window στη ράβδο εργαλείων παραθύρων, και έπειτα κάνοντας κλικ σε ένα τομέα του σχεδίου που εμείς θέλουμε να καθαρίσει.

Η περιοχή εμφανίζεται στο παράθυρο Detail . Φανταστείτε ότι βλέπετε μερικά μικρά μπαλώματα γκρι και κίτρινο, τα οποία δεν πρέπει να εμφανιστούν σε εκείνο το μέρος του σχεδίου.

Επιλέγουμε τα χρώματα που πρέπει να αφαιρεθούν πρώτα κάνοντας κλικ στο κουμπί Multiple Selection στη ράβδο εργαλείων, και έπειτα κάνοντας κλικ στο τσιπ χρώματος παλετών των σχετικών χρωμάτων.



Τώρα κάνουμε κλικ στο κουμπί Lasso Cleaning για να καθορίσουμε μια ζώνη στο παράθυρο Detail από το οποίο να αφαιρέσει οποιαδήποτε κίτρινα ή γκρι εικονοκύτταρα.

Σύρουμε το εργαλείο για να εσωκλείσουμε τη ζώνη όπως παρουσιάζεται κατωτέρω, και απελευθερώνουμε έπειτα το κουμπί του ποντικιού.



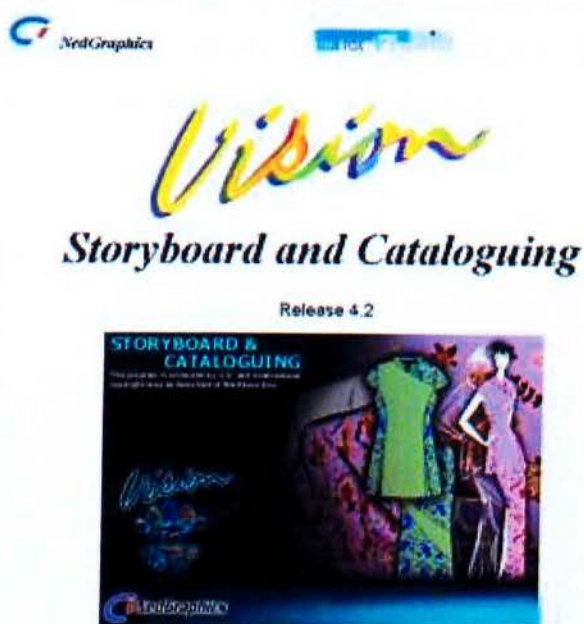
Μόλις το κουμπί του ποντικιού απελευθερώνεται, όλα τα κίτρινα ή γκρι εικονοκύτταρα στην επιλεγμένη ζώνη αντικαθίστανται από τα παρακείμενα χρώματα.

Τώρα επιλέγουμε το εργαλείο Pick Center στη ράβδο εργαλείων, και κάνουμε κλικ κατά στην κύρια άποψη σχετικά με ένα άλλο μέρος του σχεδίου που επιθυμούμε να καθαρίσουμε.

Η νέα περιοχή που καθαρίζεται εμφανίζεται στο παράθυρο Detail. Προχωράμε όπως πριν με την επιλογή των χρωμάτων που αφαιρούνται, και με τον καθορισμό της ζώνης από την οποία τα χρώματα πρόκειται να αφαιρεθούν χρησιμοποιώντας το εργαλείο Lasso Cleaning.

Όταν καθαρίσουμε ολόκληρη την εικόνα, επιλέγουμε Save Image από τις επιλογές αρχείων File menu. Το πλαίσιο διαλόγου Save As εμφανίζεται:

5.3. Δημιουργία προσομοίωσης



5.3.1. Εισαγωγή

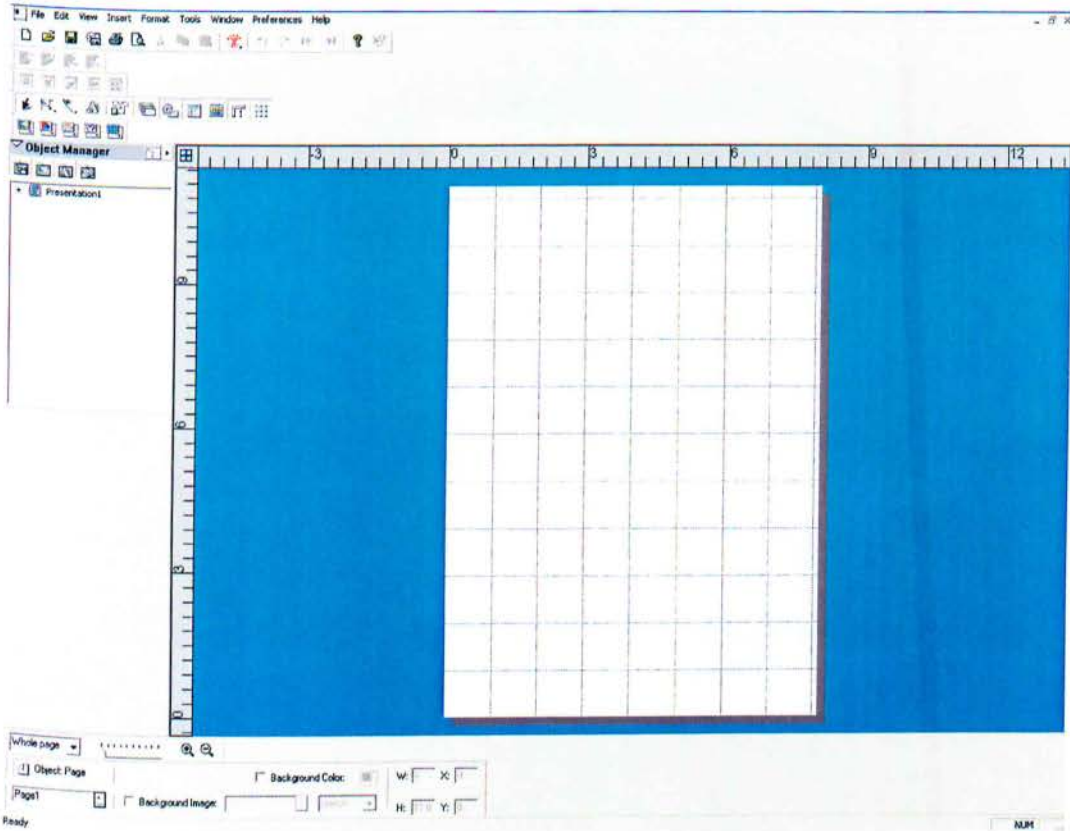
Στον κόσμο του κλωστοϋφαντουργικού προϊόντος και των ενδυμάτων, η οπτική παρουσίαση των δημιουργιών είναι ουσιαστική. Το Storyboard & Cataloguing είναι ένα αξιόπιστο και ευκολόχρηστο για την παρουσίαση και τη δημιουργία καταλόγων, που αναπτύσσονται συγκεκριμένα στον υφαντικό τομέα. Με αυτό το πρόγραμμα μπορούμε να δούμε πως θα είναι το ένδυμα τελειωμένο με το ύφασμα που έχει επιλεγεί. Με αυτό τον τρόπο αποκτιέται το πλεονέκτημα της επιλογής του κατάλληλου υφάσματος για ένα συγκεκριμένο σχέδιο ενδύματος χωρίς την ανάγκη δημιουργίας δείγματος.

5.3.2. Χειρισμός του προγράμματος

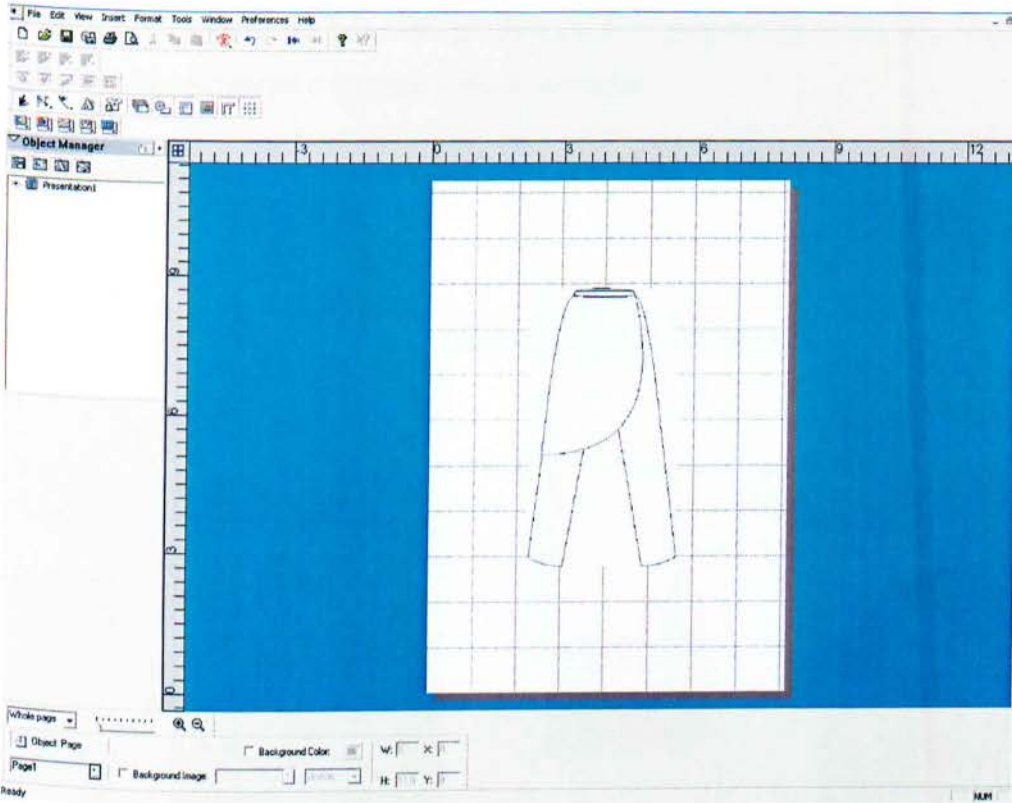
Με την εντολή Open επιτρέπει να εργαστούμε σε μια υπάρχουσα παρουσίαση. Ενώ χρησιμοποιούμε αυτές τις επιδείξεις λειτουργίας, μέσω του Storyboard & Cataloguing εμφανίζονται στην οθόνη μας όλα τα αντικείμενα που αποτελούνται στην επιλεγμένη παρουσίαση. Μπορούμε έπειτα εύκολα να εκτελέσουμε όλες τις επιθυμητές τροποποιήσεις σε αυτούς, μεταβάλλοντας ή τροποποιώντας τα ήδη παρόντα αντικείμενα, επίσης εισάγοντας νέα.

5.3.3. Τοποθέτηση υφάσματος σε σκίτσο

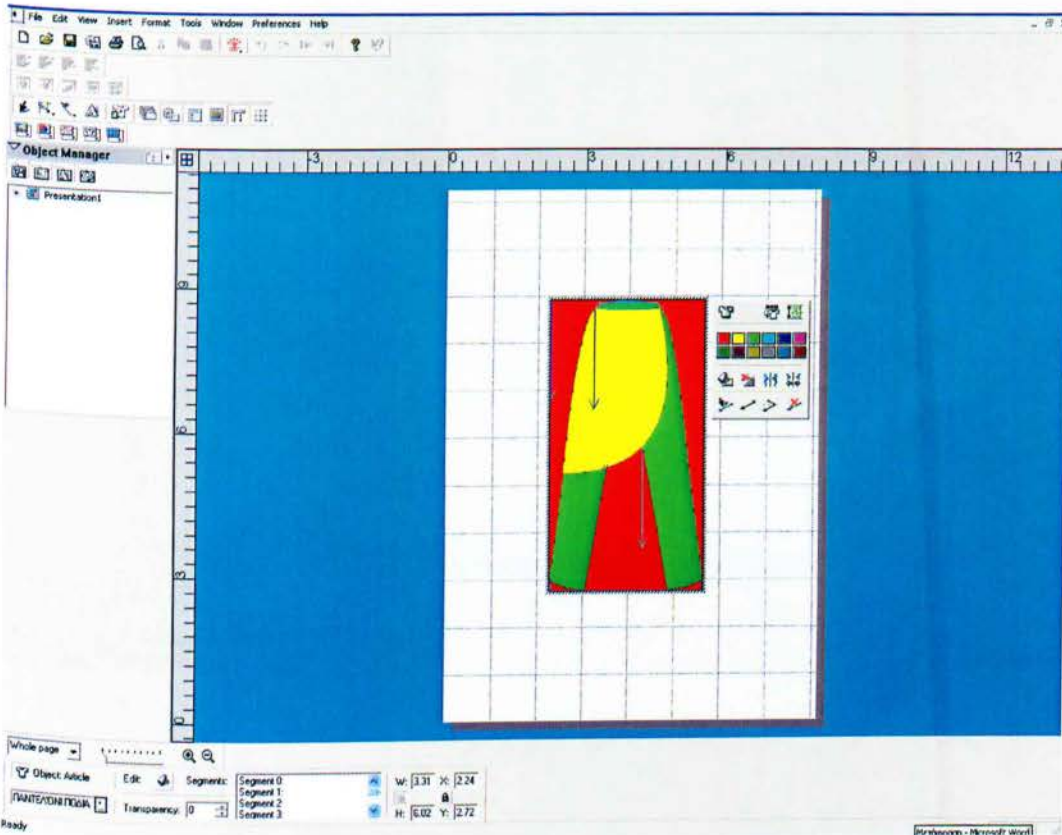
Ανοίγοντας το πρόγραμμα εμφανίζεται η επιφάνεια εργασίας του προγράμματος στην οποία μπορούμε να εισάγουμε το σκίτσο μας και να τοποθετήσουμε το ύφασμα χρησιμοποιώντας τις εφαρμογές και τα εργαλεία του προγράμματος.



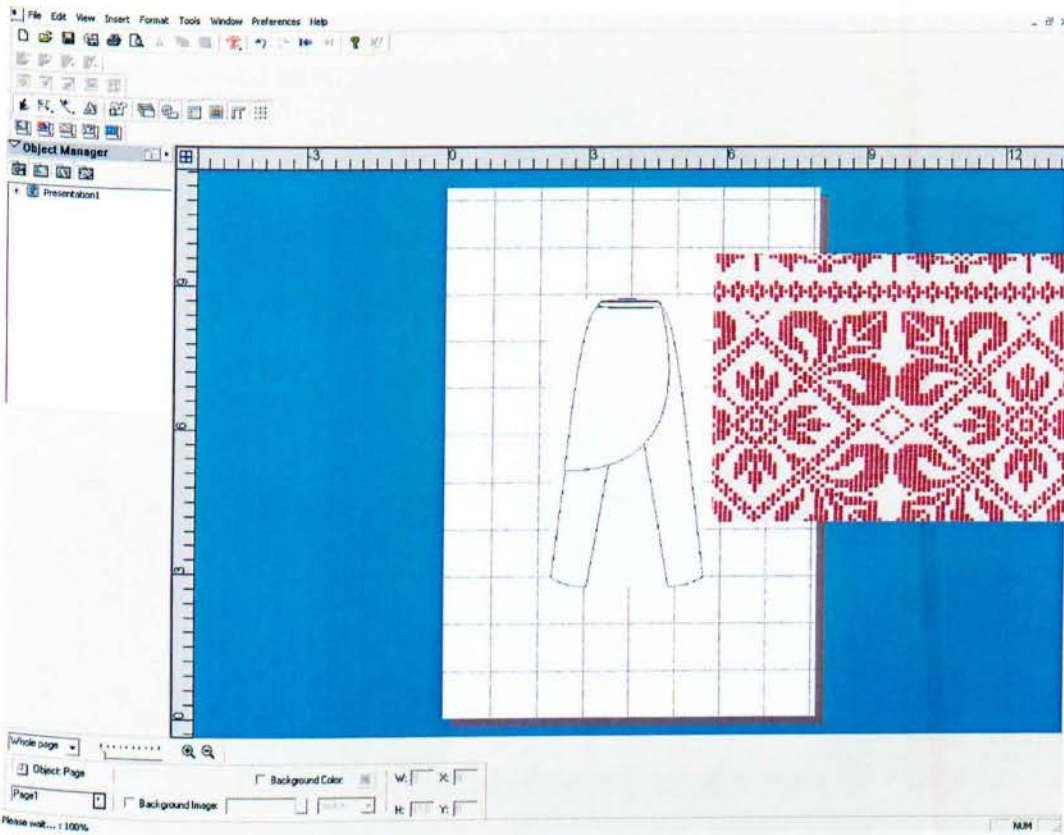
Επιλέγουμε από την μπάρα εργαλείων το εικονίδιο Insert Article και κάνουμε κλικ οπουδήποτε μέσα στη σελίδα του προγράμματος. Επιλέγουμε από το παράθυρο διαλόγου που ανοίγει το σκίτσο που θέλουμε να ανοίξουμε και κάνουμε κλικ στο Open.



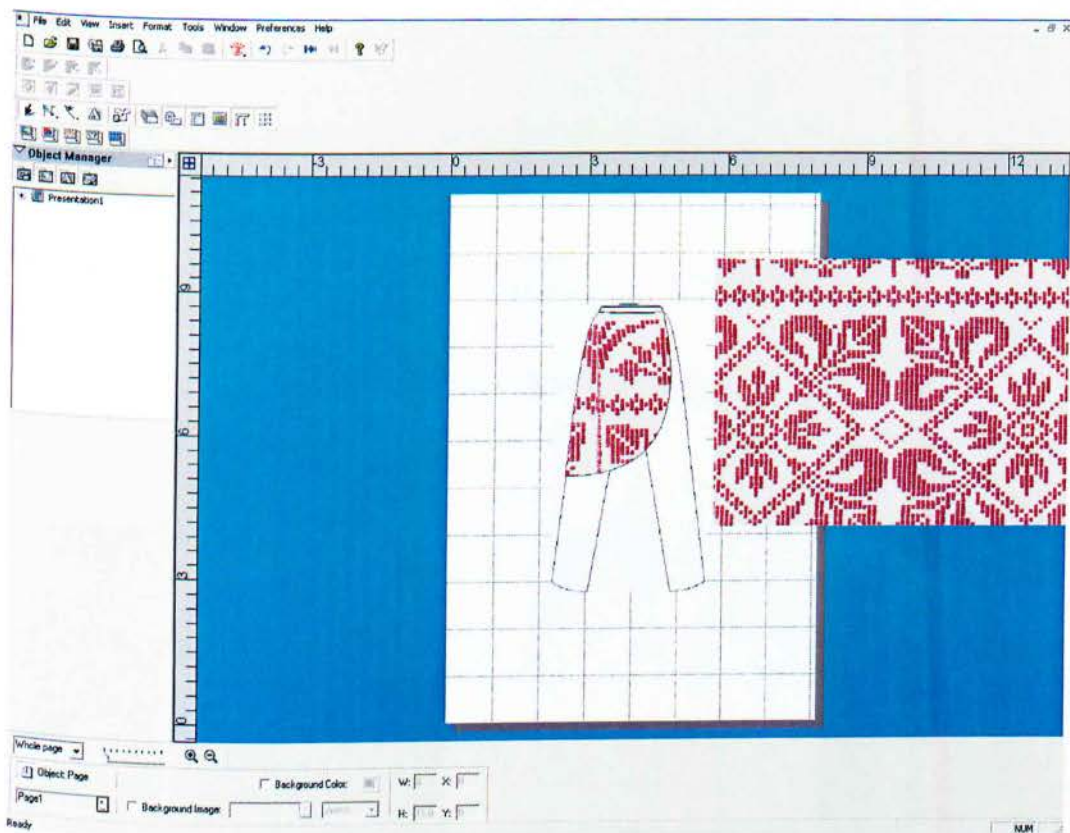
Για να εφαρμοστεί σωστά το ύφασμα στο σκίτσο χρειάζεται να γίνει μαρκάρισμα των τμημάτων του σκίτσου. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο σκίτσο και στο παράθυρο που ανοίγει επιλέγουμε Edit Article. Αριστερά στο παράθυρο του προγράμματος εμφανίζεται μια βασική παλέτα χρωμάτων. Επιλέγουμε οποιοδήποτε χρώμα και βάφουμε με το ίδιο χρώμα τα τμήματα του σκίτσου που θέλουμε να «ντύσουμε» με το ίδιο ύφασμα. Τα τμήματα που θέλουμε να «ντύσουμε» με διαφορετικό ύφασμα τα βάφουμε με διαφορετικό χρώμα. Κάνοντας κλικ εκτός του σκίτσου τα χρώματα δεν φαίνονται στην οθόνη αλλά υπάρχουν.



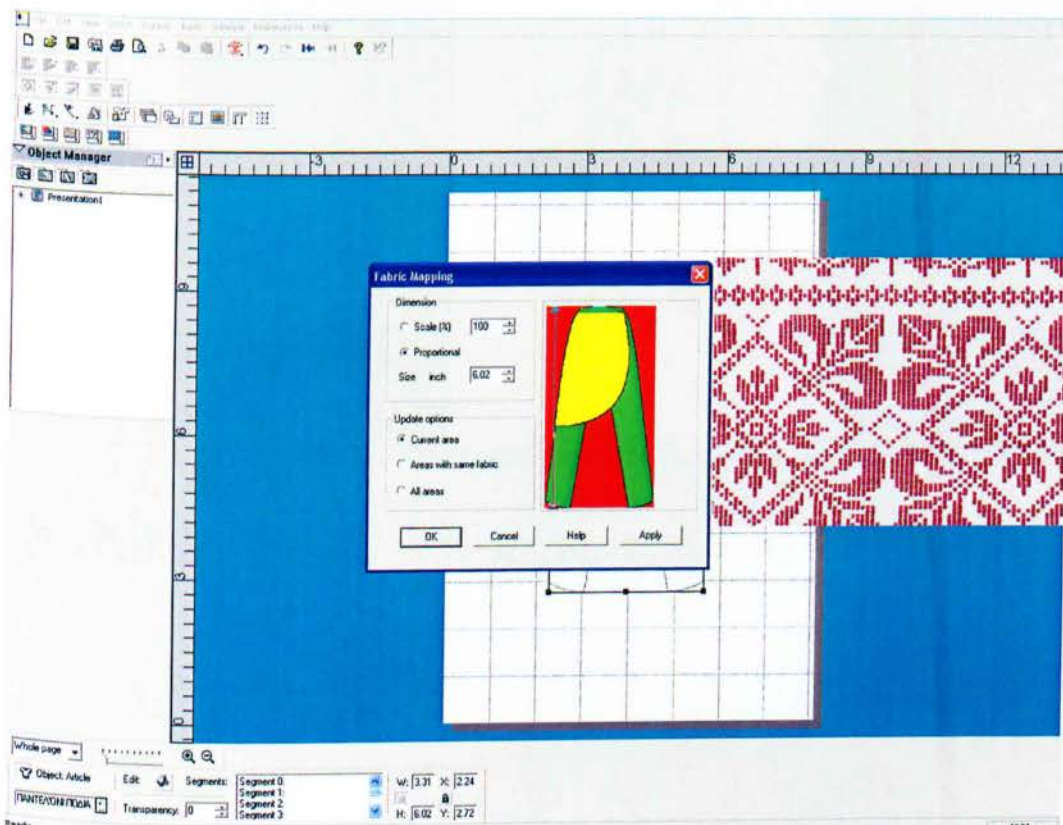
Για να ανοίξουμε το ύφασμα που θέλουμε να τοποθετήσουμε στο σκίτσο επιλέγουμε από την μπάρα των εργαλείων το εικονίδιο Insert Fabric και κάνουμε κλικ οπουδήποτε μέσα στην σελίδα του προγράμματος. Επιλέγουμε από το παράθυρο διαλόγου που ανοίγει το ύφασμα που θέλουμε να ανοίξουμε και κάνουμε κλικ στο Open.



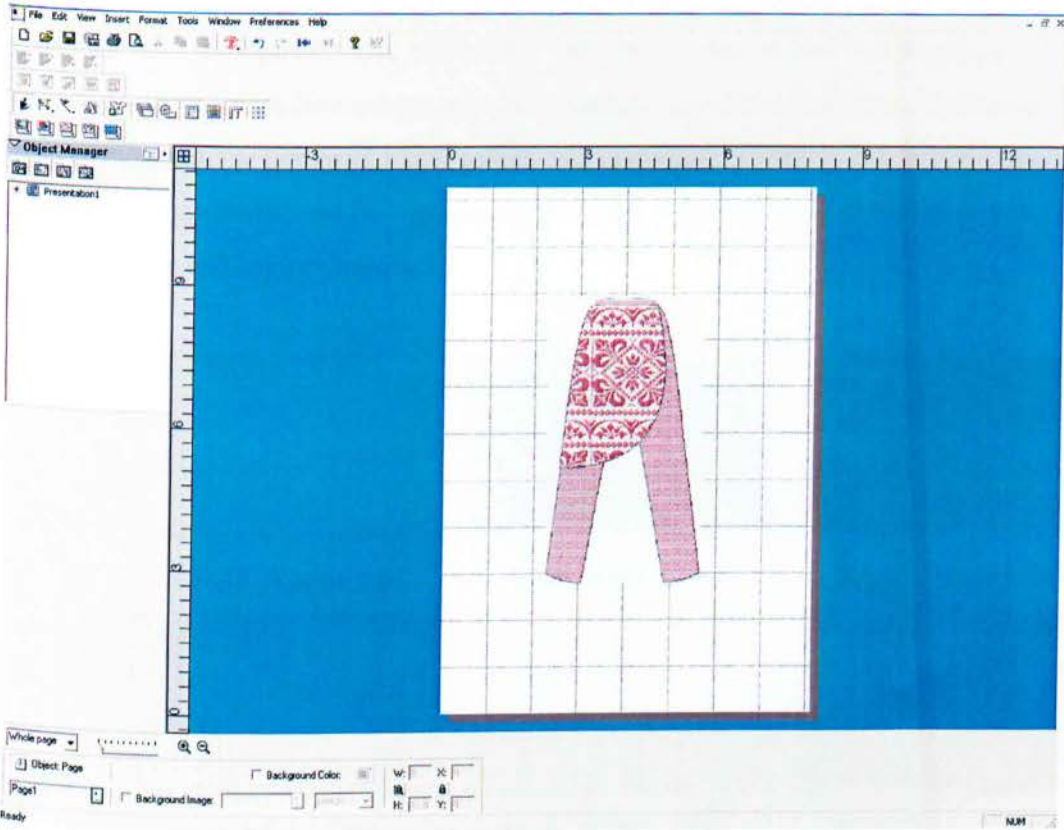
Για να εφαρμόσουμε το ύφασμα στο σκίτσο επιλέγουμε από την μπάρα των εργαλείων το εικονίδιο Apply Fabric. Κάνουμε κλικ πατημένο πάνω στο ύφασμα, σύρουμε και αφήνουμε το κουμπί του ποντικιού πάνω στο τμήμα του σκίτσου που επιθυμούμε. Το ύφασμα θα ντύσει όλα τα τμήματα του σκίτσου που έχουμε αρχικά βάλει με το ίδιο χρώμα.



Για να αλλάξουμε την επανάληψη του υφάσματος που έχουμε εφαρμόσει κάνουμε δεξί κλικ πάνω στα σκίτσο και επιλέγουμε Edit Article. Στο σκίτσο εμφανίζονται τα χρώματα. Τοποθετούμε το ποντίκι πάνω στο τμήμα του σκίτσου που θέλουμε να αλλάξουμε την επανάληψη του υφάσματος, κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε Mapping Options. Από το παράθυρο που εμφανίζεται επιλέγουμε στο Dimension το Scale(%) και επιλέγουμε την επί τις εκατό επανάληψη και από το Update options στο Current area και στο τέλος με το ποντίκι Apply και OK.



Τέλος όταν ολοκληρωθεί το σκίτσο μας πηγαίνουμε File, Save as σε μορφή αρχείου TIFF.¹⁶



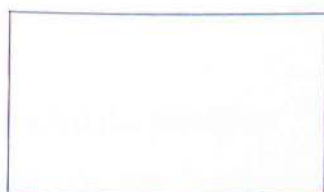
¹⁶ Manual προγράμματος Storyboard & Cataloguing

5.4. Παρουσίαση συλλογής

5.4.1. Χρωματολόγιο

Για μια σωστή ολοκληρωμένη συλλογή δημιουργείτε χρωματολόγιο το οποίο περιέχει όλα τα χρώματα των ενδυμάτων της συλλογής. Με αυτόν τον τρόπο παρουσιάζετε ένας κατάλογος χρωμάτων συμπεριλαμβανομένων και των κωδικών του κάθε χρώματος ξεχωριστά για την εύκολη αναγνώριση και την μεταγενέστερη χρήση των χρωμάτων.

Πιο κάτω παρουσιάζεται το χρωματολόγιο που δημιουργήθηκε για να χρησιμοποιηθεί στην συγκεκριμένη συλλογή ενδυμάτων.



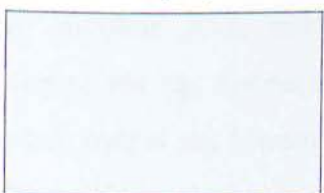
Κωδ. Χρώμ. : 01



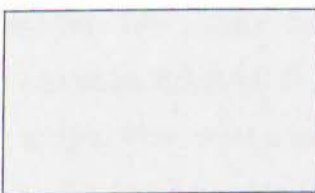
Κωδ. Χρώμ. : 02



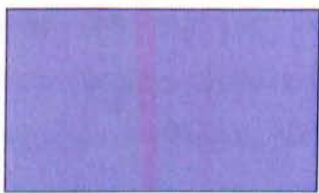
Κωδ. Χρώμ. : 03



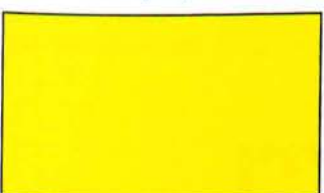
Κωδ. Χρώμ. : 04



Κωδ. Χρώμ. : 05



Κωδ. Χρώμ. : 06



Κωδ. Χρώμ. : 07



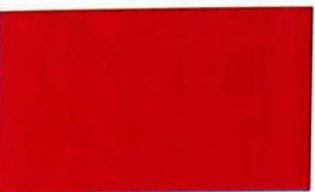
Κωδ. Χρώμ. : 08



Κωδ. Χρώμ. : 09



Κωδ. Χρώμ. : 10



Κωδ. Χρώμ. : 11



Κωδ. Χρώμ. : 12



Κωδ. Χρώμ. : 13



Κωδ. Χρώμ. : 14



Κωδ. Χρώμ. : 15



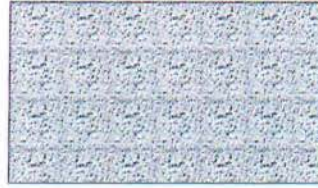
Κωδ. Χρώμ. : 16



Κωδ. Χρώμ. : 17



Κωδ. Χρώμ. : 18

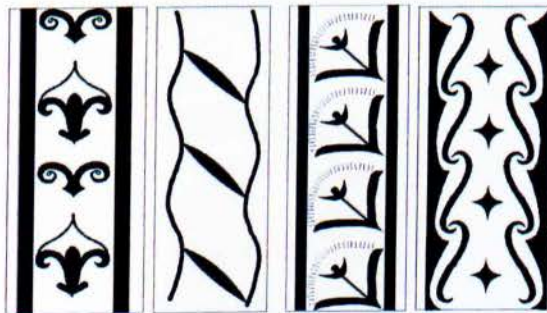


Κωδ. Χρώμ. : 19

5.4.2. Δημιουργία μοτίβων

Κάθε πολιτισμός έχει δημιουργήσει κάποια χαρακτηριστικά σχέδια τα οποία είναι συμβολικά, μοναδικά και αναγνωρίσιμα από τους υπόλοιπους πολιτισμούς. Αυτά τα σχέδια ονομάζονται μοτίβα και συνήθως είναι εμπνευσμένα από χαρακτηριστικά πράγματα της εποχής, της καθημερινότητας και της θρησκείας του κάθε πολιτισμού. Στα παρακάτω μοτίβα παρατηρούμε χαρακτηριστικά σχέδια της Μινωικής εποχής όπως είναι ο κρίνος όπου εμφανίζεται και σε πολλές τοιχογραφίες της Κνωσού.

Τα μοτίβα των σκίτσων είναι κατασκευασμένα στο σχεδιαστικό πρόγραμμα Micrografx Desinger και είναι εμπνευσμένα από μοτίβα της Μινωικής εποχής.



5.4.3. Παρουσίαση ενδυμάτων

Κωδ. Ενδύματος

M01X10



Κωδ. Χρώμ. : 13

Σε αυτή την μπλούζα το διακοσμητικό σχέδιο είναι επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής.



Κωδ. Ενδύματος

M02X10

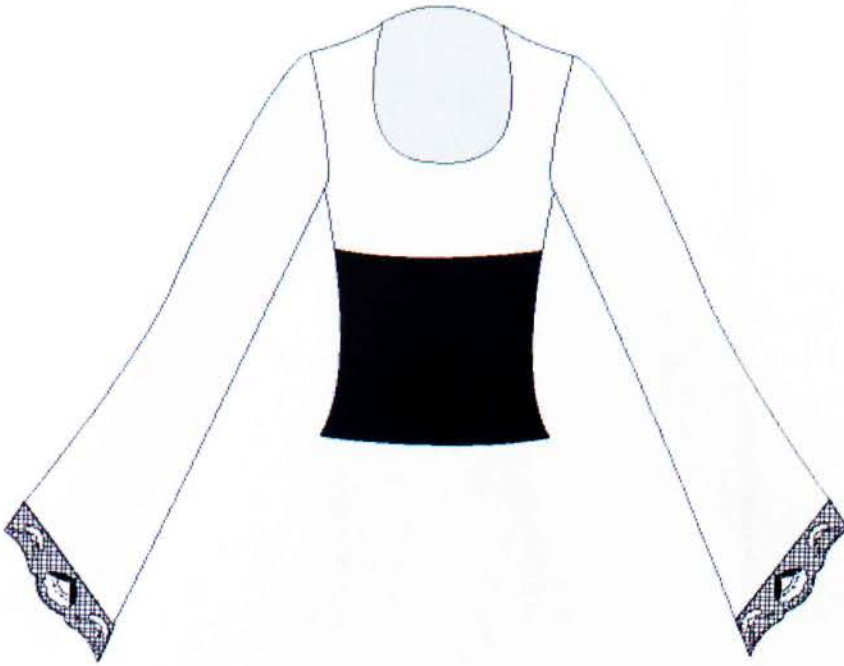


Κωδ. Χρώμ. : 18 - 17

Η μπλούζα είναι από υφάσματα της σημερινής εποχής κατασκευασμένα με παραδοσιακά κρητικά σχέδια. Επίσης παρατηρούμε ότι το σχέδιο του ενδύματος είναι επηρεασμένο από τα γυναικεία ενδύματα των νεότερων χρόνων όπου παρατηρούμε ότι είχαν άνοιγμα στο μανίκι.

Κωδ. Ενδύματος

M03X10



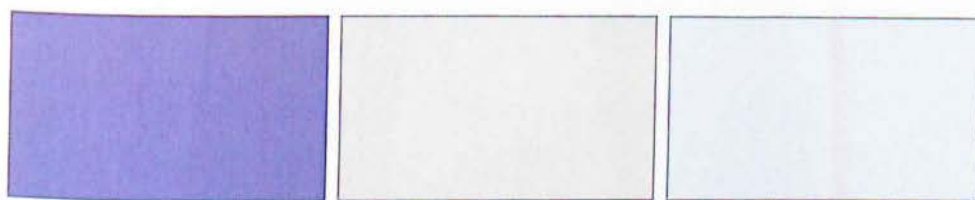
Κωδ. Χρώμ. : 01 - 02 - 04

Η μπλούζα αυτή έχει ένα κλασικό σχέδιο των ενδυμάτων της μεταγενέστερης εποχής στην Κρήτη. Παρατηρείτε η ανοικτή λαιμόκοψη και το φαρδύ μανίκι που εμφανίζονται στα γυναικεία πουκάμισα των νεότερων χρόνων καθώς και το τελείωμα του μανικιού με δαντέλα.



Κωδ. Ενδύματος

ΠΟ01Χ10



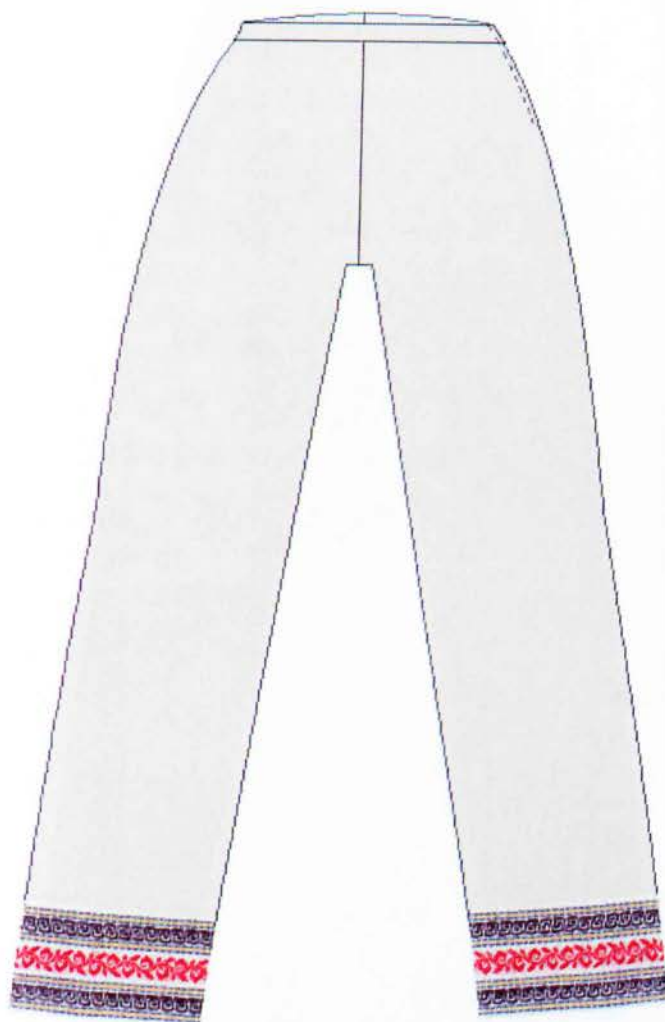
Κωδ. Χρώμ. : 06 - 05 - 04

Σε αυτό το πουκάμισο εμφανίζεται σχέδιο επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής. Επίσης το σχέδιο της λαιμόκοψης είναι επηρεασμένο από την κλειστή λαιμόκοψη των πουκαμισών στους νεότερους χρόνους η οποία δεν είχε γιακά και ήταν κλειστός ο λαιμός.



Κωδ. Ενδύματος

Π01X10



Κωδ. Χρώμ. : 05 - 16

Το παντελόνι είναι επηρεασμένο από το κλασικό κρητικό σχέδιο των παντελονιών με ποδόγυρο. Ο ποδόγυρος είναι από ύφασμα της σημερινής εποχής κατασκευασμένο με παραδοσιακά κρητικά σχέδια.

Κωδ. Ενδύματος

Π02Χ10

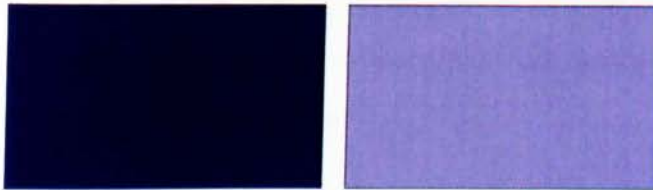


Κωδ. Χρώμ. : 14

Το παντελόνι με ποδιά είναι επηρεασμένο από το γυναικείο ένδυμα της μεταγενέστερης εποχής, όπου οι γυναίκες φορούσαν πάνω από το βασικό τους ένδυμα ποδιά. Όλο το ένδυμα είναι από ύφασμα της σημερινής εποχής κατασκευασμένο με παραδοσιακά κρητικά σχέδια.

Κωδ. Ενδύματος

K01X10



Κωδ. Χρώμ. : 08 - 06

Σε αυτό το κουστούμι εμφανίζεται σχέδιο επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής. Επίσης το σχέδιο του ενδύματος με την ανοικτή λαιμόκοψη είναι σχέδιο που παρουσιάζεται στα ενδύματα της εποχής εκείνης.



Κωδ. Ενδύματος

Σ01X10



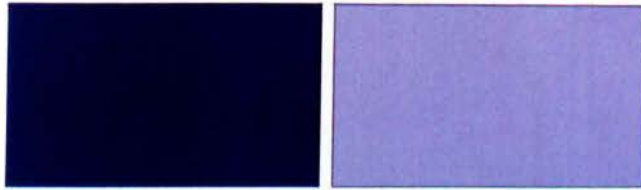
Κωδ. Χρώμ. : 15

Το σακάκι είναι επηρεασμένο από το σακάκι της φορεσιάς από τα Ανόγεια της Κρήτης όπως αυτό παρουσιάζεται στην παρακάτω εικόνα. Όλο το ένδυμα είναι από ύφασμα της σημερινής εποχής κατασκευασμένο με παραδοσιακά κρητικά σχέδια.



Κωδ. Ενδύματος

Σ02X10



Κωδ. Χρώμ. : 08 - 06

Σε αυτό το σακάκι εμφανίζεται σχέδιο επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής. Επίσης το σχέδιο του ενδύματος με την ανοικτή λαιμόκοψη είναι σχέδιο που παρουσιάζεται στα ενδύματα της εποχής εκείνης.



Κωδ. Ενδύματος

ΠΑ01X10



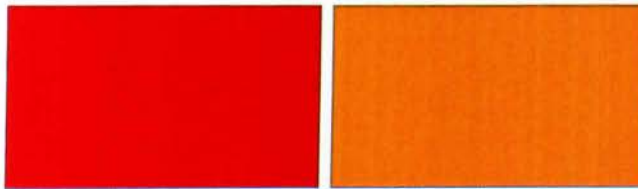
Κωδ. Χρώμ. : 03 - 10 - 02

Σε αυτό το παλτό εμφανίζεται σχέδιο επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής.



Κωδ. Ενδύματος

Φ001X10



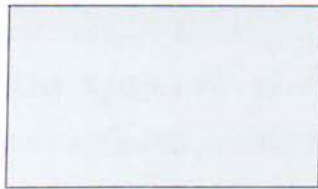
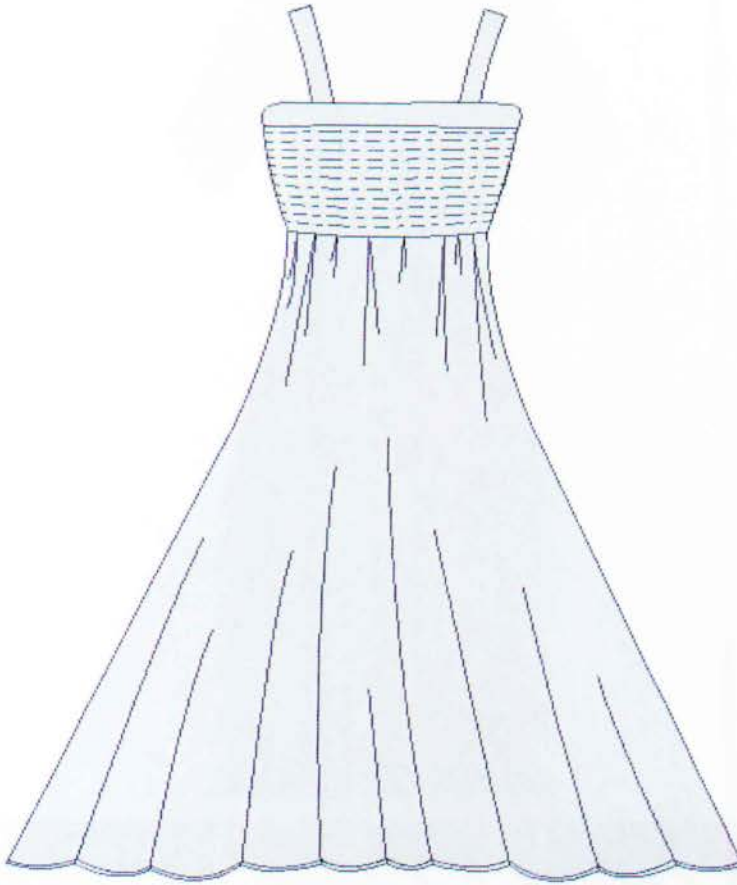
Κωδ. Χρώμ. : 09 - 10

Σε αυτό το φόρεμα εμφανίζεται διακοσμητικά σχέδιο επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής. Επίσης το εφαρμοστό σώμα και τα εφαρμοστά μανίκια είναι επηρεασμένα από τα ενδύματα της ίδιας εποχής.



Κωδ. Ενδύματος

ΦΟ02Χ10



Κωδ. Χρώμ. : 04

Αυτό το φόρεμα είναι επηρεασμένη από την 1^η φάση αλλαγής της κούδας, χαρακτηριστικού τμήματος της φορεσιάς της Κριτσάς που παρουσιάζεται στην παρακάτω φωτογραφία.

1 πρόσθιον



Κωδ. Ενδύματος

Φ003X10



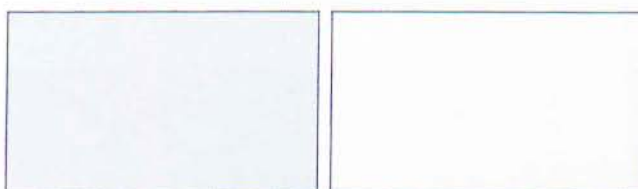
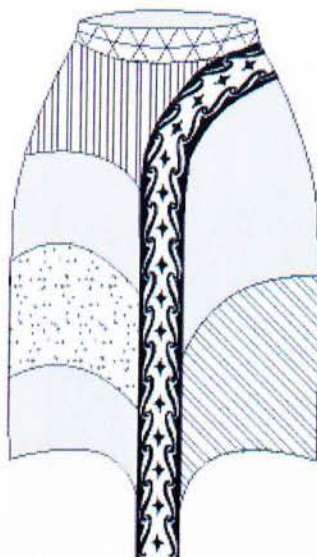
Κωδ. Χρώμ. : 03 - 10 - 09

Αυτό το φόρεμα είναι επηρεασμένο από την ενδυμασία της Θεάς των φιδιών από την Κνωσσό της Μινωικής Κρήτης. Επίσης στο σχέδιο έχει προστεθεί και ζώνη επηρεασμένη από σχέδιο εκείνης της εποχής όπως παρουσιάζεται στις παρακάτω φωτογραφίες.



Κωδ. Ενδύματος

Φ01X10



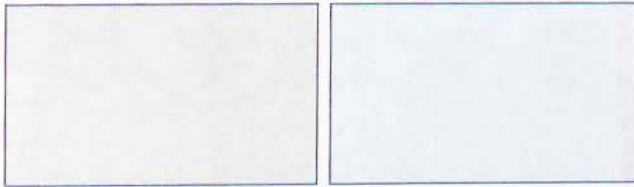
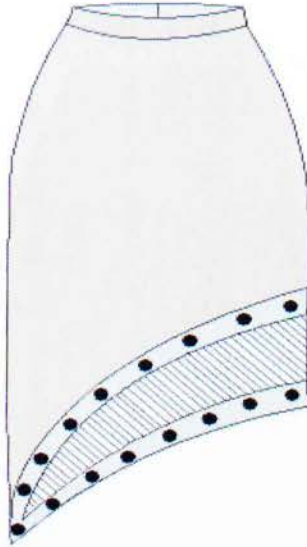
Κωδ. Χρώμ. : 04 - 01

Η φούστα είναι επηρεασμένη από την φούστα - ποδιά διπλή που φορούσαν οι ιερείς στην Μινωική Κρήτη. Στην παρακάτω φωτογραφία παρουσιάζεται ένας ιερέας της Μινωικής εποχής ο οποίος φοράει φούστα - ποδιά διπλή.



Κωδ. Ενδύματος

Φ02X10



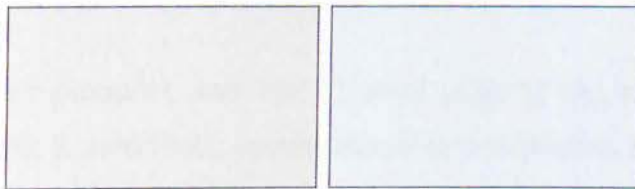
Κωδ. Χρώμ. : 05 - 04

Η φούστα είναι επηρεασμένη από την ποδιά (μονή) εμπρός των νεαρών της Μινωικής Κρήτης. Στην παρακάτω φωτογραφία παρουσιάζεται ένας νεαρός της Μινωικής εποχής ο οποίος φοράει ποδιά (μονή) εμπρός.



Κωδ. Ενδύματος

Φ03Χ10



Κωδ. Χρώμ. : 05 - 04

Σε αυτή τη φούστα εμφανίζεται σχέδιο επηρεασμένο από μοτίβο της Μινωικής εποχής. Επίσης το σχέδιο του ενδύματος με τις πτυχές είναι επηρεασμένο από τις γυναικείες φούστες των Θεοτήτων της ίδιας εποχής.



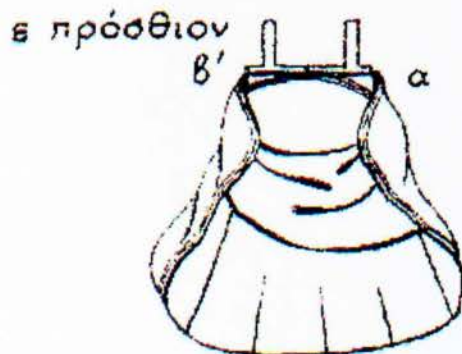
Κωδ. Ενδύματος

Φ04X10



Κωδ. Χρώμ. : 06 - 04 - 05

Αυτή η φούστα είναι επηρεασμένη από την 6^η φάση αλλαγής της κούδας, χαρακτηριστικού τμήματος της φορεσιάς της Κριτσάς όπως παρουσιάζεται στην παρακάτω φωτογραφία.



Κωδ. Ενδύματος

N01X10





Κωδ. Χρώμ. : 01 - 04 - 19

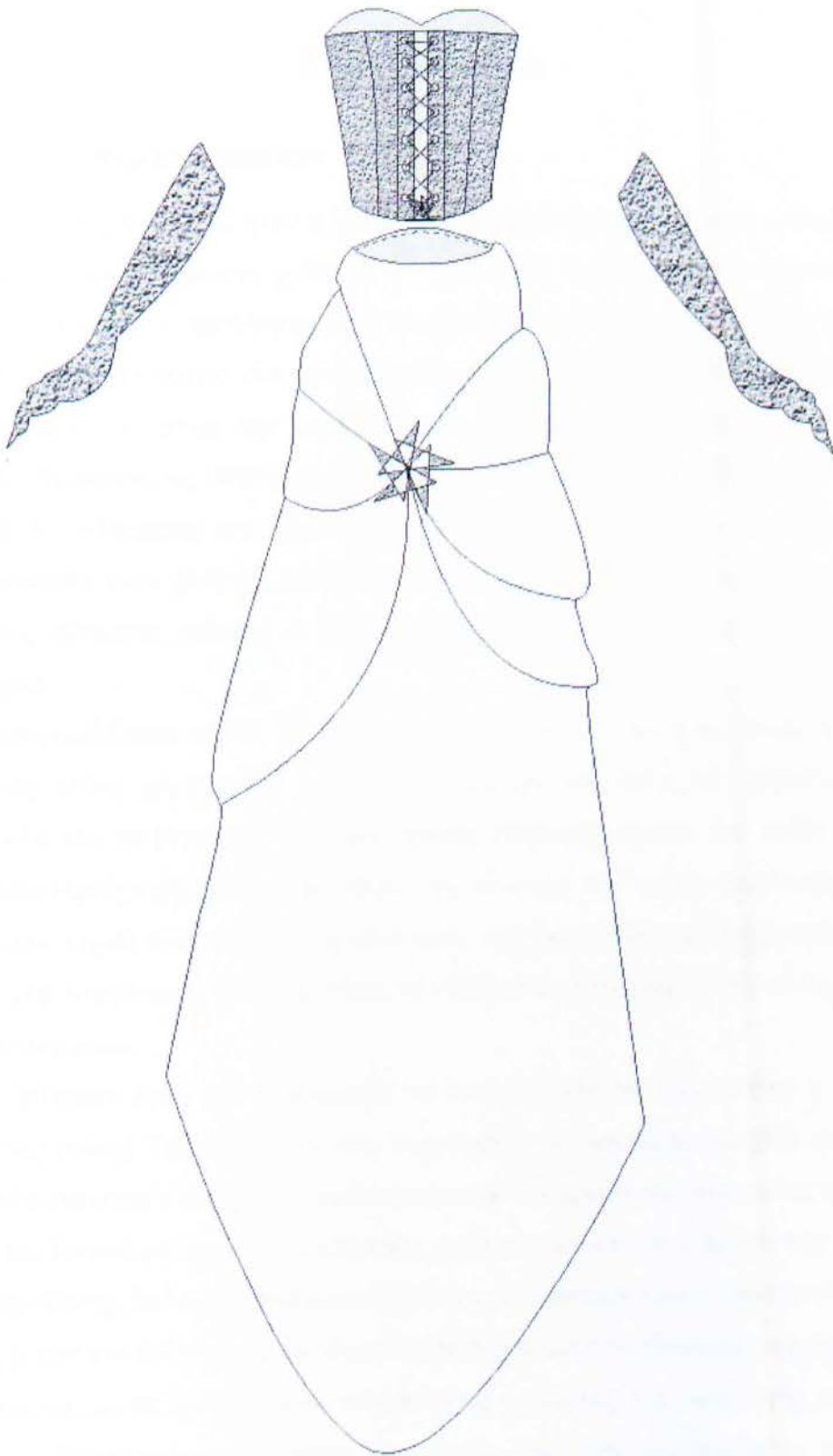
Η φούστα του νυφικού είναι επηρεασμένη από την 4^η φάση αλλαγής της κούδας, χαρακτηριστικού τμήματος της φορεσιάς της Κριτσάς όπως παρουσιάζεται στην παρακάτω φωτογραφία.

4 πρόσθιον



Κωδ. Ενδύματος

N01X10



Συμπεράσματα

6.1. Παρουσίαση συμπερασμάτων

Ο βασικός στόχος της πτυχιακής ήταν η έρευνα για την εξέλιξη της κρητικής ενδυμασίας από την Μινωική εποχή έως τους νεότερους χρόνους. Ο λόγος αυτής της έρευνας ήταν για ανακάλυψη και την αναβίωση της ελληνικής παράδοσης μέσω του ενδύματος. Ο λόγος της ένδυσης από την στιγμή που ξεπέρασε τον προστατευτικό του χαρακτήρα άρχισε να είναι συμβολικός. Αντιπροσωπεύει τον κάθε λαό, τα ήθη και τα έθιμα, την παράδοση και τα χαρακτηριστικά του τόπου. Ο κάθε λαός ανάλογα με την θρησκεία, τις συνθήκες διαβίωσης και τις επιρροές που δέχτηκε διαμόρφωσε και εξέλιξε τον τρόπο ενδυμασίας του. Για παράδειγμα όπως έχει αναφερθεί στη Μινωική Κρήτη η γυναικεία ενδυμασία ήταν χαρακτηριστική και αντιπροσώπευε την Θεά των Κρητών, αλλά και αργότερα στους νεότερους χρόνους οι Κρήτες επηρεάζονταν από τους λαούς από τους οποίους είχαν κατακτηθεί.

Η μόδα συνεχώς εξελίσσεται επειδή αντλεί την έμπνευση της από διάφορες πηγές. Παρατηρώντας την εξέλιξη της μόδας μέσα στους αιώνες παρατηρούμε ότι υπάρχουν επιρροές μεταξύ των πολιτισμών αλλά και τα γεγονότα της κάθε εποχής επηρεάζει άμεσα τον τρόπο ένδυσης. Για παράδειγμα παρατηρούμε ότι όπως αναφέρθηκε στα τέλη του 18^{ου} αιώνα εμφανιστήκαν ενδύματα επηρεασμένα από αρχαία ελληνικά και ρωμαϊκά στιλ. Από αυτό παρατηρείτε η κυκλική πορεία της μόδας στην οποία όσος καιρός και να περάσει τα στοιχεία από την παράδοση πάντα υπάρχουν και παίζουν σημαντικό ρόλο.

Σε αυτή την πτυχιακή έγινε μια προσπάθεια να αναλυθεί και να εξερευνηθεί η εξέλιξη και η ανακύκλωση της μόδας. Την ικανότητα που παρουσιάζει να δανείζετε στοιχεία από παλαιότερα ρεύματα, να τα τροποποιεί στο σήμερα ζυμώνοντας τα με σύγχρονα στοιχεία και να τα αφομοιώνει.

Τέλος κύριο και βασικό ρόλο στην ολοκλήρωση της πτυχιακής έπαιξε η χρήση των ηλεκτρονικών συστημάτων σχεδίασης. Με τα προγράμματα σχεδιασμού διευκολύνεται η δημιουργία των σχεδίων ενώ παράλληλα καθιστά ευκολότερη την δημιουργία περιπλοκών σχεδίων και την εφαρμογή αυτών στο σκίτσο. Επίσης με τα προγράμματα απλοποίησης χρώματος και εφαρμογής υφάσματος στο σκίτσο δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να γνωρίζει από πριν πως θα δείξει στο σκίτσο ένα συγκεκριμένο ύφασμα. Αυτό παρουσιάζει μεγάλα πλεονεκτήματα σε μια παραγωγή καθώς με αυτόν τον τρόπο έχουμε αρχικά εξοικονόμηση χρόνου, αύξηση παραγωγής και κατά συνέπεια οικονομία. Επιπλέον υπάρχει απόλυτη και όσο το δυνατόν πιο αξιόπιστη απόδοση χωρίς να

παρεμβάλλεται η φαντασία του πελάτη. Το γεγονός αυτό γλιτώνει την εκάστοτε επιχείρηση από περιττά ρίσκα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΒΟΥΓΙΟΥΚΑ, Α., (1998), ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΟΔΑΣ: ΤΟ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΥΠΤΟ ΜΕΧΡΙ ΤΟ 2000
- ΔΗΜΗΤΡΕΛΗΣ, Λ. (1993-1994), ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΗ ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ: 5000 ΧΡΟΝΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ, 2^{ος} ΤΟΜΟΣ
- ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΟΥ, Ι., (2000), Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ: ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΩΣ ΤΙΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ 20^{ΟΥ} ΑΙΩΝΑ
- ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ, ΔΑΒΟΥ ΦΩΤΕΙΝΗ,(2004), ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ
- ΤΣΟΥΧΛΑΡΑΚΗΣ, Ι., (1997), Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ Η ΛΑΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΚΡΗΤΙΚΗΣ ΦΟΡΕΣΙΑΣ
- MANUAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ COLOR REDUCTION AND CLEANING
- MANUAL ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ STORYBOARD & CATALOGUING
- PAYNE. WINAKOR. FARRELL. BECK, (2000), ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ: ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑΣ
- STEPHAN, G., (1998), CAD/CAM IN CLOTHING AND TEXTILES

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

- <http://www.tsouchlarakis.com/KRITIKESFORESIES.htm> (20/03/2010)