

## ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ: АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ І ВИКОРИСТАННЯ В ТВОРЧОМУ ПРОЦЕСІ

Єременко І.І., ст. викладач кафедри

художнього моделювання тканин та одягу

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

**Анотація.** У статті проводиться аналіз роботи дизайнера одягу над джерелом натхнення. Розглядаються прийоми і методи дослідження і інтерпретації джерела натхнення.

**Ключові слова:** джерело натхнення, дизайн одягу, методи творчості.

**Аннотация.** Єременко И. И. **Источник вдохновения в дизайне одежды: аспекты изучения и использования в творческом процессе.** В статье проводится анализ работы дизайнера одежды над источником вдохновения. Рассматриваются приемы, методы исследования и интерпретации источника вдохновения.

**Ключевые слова:** источник вдохновения, дизайн одежды, методы творчества.  
**Annotation.** Eremenko I. I. **Source of inspiration in the design of clothes: aspects of study and use.** In the article the analysis of work of designer of clothes is conducted above the source of inspiration. Receptions and methods of research and interpretation of source of inspiration are examined.

**Keywords:** source of inspiration, design of clothes, methods of creation.

*Все, що я знаю, бачу і чую, все в моєму  
існуванні перетворюється на плаття*

*Крістіан Діор.*

**Постановка проблеми.** Джерело натхнення для дизайнера одягу сьогодні є першочергова відправна при будь-якій розробці. Саме джерело, творчий прообраз є основоположним і визначним аспектом у формуванні стильових, образно-емоційних і формоутворювальних характеристик в задуманому автором костюмі. Роботу можна вести інтуїтивно, емоційно, але художника, що починає, потрібно навчити працювати методично, ставлячи перед собою конкретні завдання і цілі, вибираючи конструктивні методи роботи. Тому з'явилася необхідність розібратися в прийомах і методах творчої роботи дизайнера одягу з джерелом натхнення.

**Аналіз останніх досліджень.** Що примушує людину творити? Гарний настрій, прочитана книга, похід в гори? Яким чином і чому одні і ті ж явища сприяють народженню абсолютно різних образів? Як навчити художника, що починає, бачити образи в дійсності, що оточує його? Ці питання виникають постійно. Не існує єдиної прийнятої теорії про джерело натхнення в дизайнерській роботі, а дизайнера одягу — тим більше. Є загальноприйняте для всіх дизайнерів одягу — це існування першоджерела, натхненника для створення творчої колекції.

Килошенко М. І.[6] пише що «дух пленера і свободи надихав Габріель Шанель. Живопис Пікассо, А.Матисса, П. Мондріана, Е.Уорхола, твори Марселя Пруста стали джерелами ідей для Ів Сен Лорана. Террі Мюглер надихають на творчість контури тіла жінки. Тимчасові асоціації, ідеї сюрреалістів С.Дали і Ж.Кокто, образи вигаданих або реальних осіб визначають творчість

Джона Гальяно (наприклад, Бланш Дюбуа з п'єси «Трамвай «Бажання», «Наполеон і Жозефіна» або герої австралійського фільму «Піаніно»). Крістіан Лакруа в незвичних, навіть химерних формах передає рухи своєї душі».

Особливості естетичного сприйняття джерела натхнення залежать від знань і досвіду, здібностей і смаку, психологічного та емоційного сприйняття навколишньої дійсності. Творці одягу повинні відрізнитися надзвичайною чутливістю, сприйнятливістю, допитливістю.

Як правило, в дослідженнях по дизайну одягу говориться про те, що при створенні дизайнером колекції одягу творчими джерелами можуть послужити будь-які явища. І проводяться спроби систематизувати методологію роботи з творчими джерелами. Так, наприклад, Гусейнов Г.М. [3] виділяє наступні моменти: запозичення з культур екзотичних країн, використання біологічних систем і процесів.

Горіна Р. С. [1] акцентує увагу на архітектонічному зв'язку архітектури і костюма, де архітектура може служити прототипом одягу. З останніх досліджень увагу привертає робота Килошенко М. І.[6] де автор визначає необхідність модельєра на етапі підготовки уміння бачити, чути, відчувати і аналізувати. Із зорового, слухового і чутливого досвіду витягується багаторозмірна інформація, яка може бути повноцінно втілена в колекціях одягу, взуття або аксесуарів.

Для дизайнера одягу дуже важливо донести в костюмі цілісне сприйняття системи «людина — образ — одяг», де все буде взаємопов'язано і підпорядковане змісту художнього образу костюма. Звідси і **мета даної роботи**, яка полягає у визначенні методів і прийомів роботи з джерелами творчості і особливостями їх сприйняття, а також у виявленні тих аспектів даної проблеми, які необхідно акцентувати в процесі підготовки дизайнерів одягу.

Стаття виконана за планом НДР ХДАДМ.

**Результати досліджень.** Сучасне різноманіття товарів швейного виробництва вітчизняного і зарубіжного виробника, володіння інформаційним простором без обмежень, вимагає від дизайнерів одягу нових, неординарних і перспективних рішень, оскільки одяг один з наймасовіших і найчастіше змінюваних продуктів дизайну.

Пошук нових форм, нових прийомів носіння, нових варіантів підбору комплектності, нових фактур, екологічних і функціональних рішень, раціональної конструкції і продуманої технології — ось ті основні завдання, які стоять перед сучасним дизайнером.

Де ж дизайнер шукає підказку для вирішення цих завдань? Що служить джерелом натхнення для подальшої проектної розробки?

Джерело натхнення — це явище природне або матеріально культурне. Творчим джерелом при створенні дизайнером колекції одягу може бути що завгодно: природа і природні явища. Всілякі елементи наочного середовища — інженерні споруди, деталі машин, всякі механізми, предмети побуту. Події і явища, які відбуваються в світі і в мистецтві. Це може бути архітектура,

музика, живопис, література, балет, театр, цирк, кіно і інші видовищні заходи. Звернення до етнічних і історичних мотивів, предмети декоративно прикладного мистецтва, історичний, національний і класичний костюми. Всілякі фактури: ґрунти, морозні узорі на шибці, зоряне небо. Це може бути і звернення до ретро — моди, прийом використання певного крою і декоративних елементів, прийом стилізації і багато іншого.

Спробуємо систематизувати джерела натхнення за принципом використання джерела в дизайн-розробці і умовно поділимо їх на п'ять аспектів дослідження: перший, використання джерела натхнення як елемент подальшої дизайн-розробки (наприклад, тканина); другий, як прообраз формоутворення (наприклад — архітектура, біоніка); третій — це використання костюма минулих років як прообраз для створення сучасного одягу; четвертий це асоціативний імпульс для створення образу (наприклад — музика, поезія, стан природи); і нарешті п'ятий це багаторівневе використання джерела (наприклад — форма від одного джерела, декоративне заповнення від іншого, емоційний образ — від третього). Кожна з цих умовних п'яти груп джерел натхнення передбачає різні завдання і цілі перед дизайнером в процесі проектування одягу, різні методи і принципи роботи.

Розглянемо як джерело натхнення елемент майбутньої проектною розробки. В даному випадку — це може бути тканина, з якої проектуватиметься і виготовлятиметься одяг.

В даному випадку вивчатимуться конкретні естетичні і структурно-фактурні властивості і особливості вибраного джерела, і на основі проведеного аналізу, вибиратиметься майбутня форма, силует і заповнення форми. Якщо це тканина, то в першу чергу проводиться аналіз її структурно-фактурні і пластичних властивостей, які визначають зовнішній вигляд і здібність до формоутворення. Різним матеріалам властиві свої характерні види форм і конструкцій, тому що саме матеріал визначає форму. Для твердих матеріалів (волокнистої, зернистої побудови) це форми прямокутні, коробкові. Для пластичних матеріалів — складні, скульптурні, просторові форми.

Необхідно з'ясувати, як дана тканина тримає форму, масу, як драпірується, де вона кращим чином себе проявить в складках або зацпах. З'ясувати структурні і складені особливості. Різні за складом і структурі тканини по різному сприймаються нами на навпамацки. Відповідно з цих відчуттів потрібно робити вивід про те буде цей одяг з малою надбавкою на облягання або більшою.

Другий вивчаючий момент — це колір і малюнок на тканині. Малюнок і орнаментация матеріалів також диктують зовнішній вигляд форми, її виразність, декоративність, образність, вибір основних тектонічних характеристик формоутворення костюма (величину і масу форми, ступінь її статичності або динамічності).

Відповідність і взаємозалежність системи «тканина — форма — функція — декор», малюнок на тканині і формоутворення костюма використовуються

як основний принцип дизайн — розробки в даному випадку. Саме ця узгодженість між матеріалом і формою — основоположна умова загальної тектонічності, естетичності і гармонії проєктованого костюма.

Для конкретної тканини потрібно вибрати таку форму одягу, відповідно силует і конструкцію, які краще всього підкреслили б пластично-фактурні особливості даного матеріалу.

Естетичні властивості матеріалів — пластика, фактура, текстура, колір і малюнок на поверхні матеріалу визначають композиційно — естетичні якості нової дизайн — розробки.

Результати вивчення тканини як джерела натхнення «продиктують» і майбутню форму і принцип заповнення цієї форми. У даній ситуації використовується аналітичний метод, що укладає дослідницьку роботу по вивченню властивостей швейних матеріалів і їх зв'язок з композицією і функцією костюма

Мета даного методу роботи над джерелом полягає в наступному: активно беручи участь в маніпуляції з тканиною, знайти концептуальну ідею по використанню структурно — пластичних і художніх особливостей тканини з урахуванням модних сучасних тенденцій для створення нової дизайн — розробки.

Цей метод роботи над джерелом закріплює знання властивостей швейних матеріалів у взаємозв'язку з формоутворенням костюма, розуміння сучасних модних тенденцій.

Мода і дизайнери часто звертаються за ідеями до інших форм мистецтва.

Формоутворення — найголовніша частина процесу проєктування костюма, що включає інтуїтивний композиційний пошук і логічну побудову; поєднання об'ємно-просторової структури і конструкції форми. Пошук нових форм, нових прийомів формоутворення, структури зв'язку елементів форми в єдине ціле — ось актуальні завдання сучасності, які вирішує сьогодні дизайнер. Підказки до пошуку рішень можна знайти у вже існуючих формах, не пов'язаних з одягом. Це природні форми (черепашки, комахи і тварини), архітектура, предмети прикладного мистецтва, предмети навколишньої дійсності і багато що інше.

Розглянемо другий аспект використання джерела натхнення на прикладі предметів прикладного мистецтва. У даній ситуації використовується одна форма творчої роботи для створення інший.

В цьому випадку використання джерела передбачає наступну послідовність роботи:

- 1) Вивчення джерела, вичленення і аналіз наступних аспектів: форма і принципи формоутворення, об'єм і маса, пропорції, деталі і декоративні елементи, колірна гамма, текстура.

- 2) Інтерпретація форми і її елементів або використання принципів формоутворення в дизайн — розробці.

- 3) Поєднання власних креативних ідей з останніми модними тенденціями.

4) Варіативное заповнення силуетної форми конструктивними лініями і фактурно-декоративні рішення одягу.

Якщо для вивчення вибирається об'єкт з ясно вираженим характером, об'ємом і конструкцією, з чітко визначеною простій формою, тоді можна відразу оцінити її цілісність. Це дозволить досягти художньої образності костюма і пластичної виразності дизайнерського проекту. Якщо форма аналога складається з багатьох складно організованих складових, необхідний скрупульозний аналіз, відбір, порівнянь. Тільки тоді форма визначитися і досягне повного звучання.

При виконанні роботи використовується метод аналізу і трансформації вже існуючої форми стосовно дизайну одягу. В даному випадку під трансформацією слід розуміти метод перетворення (адаптації) або незначної зміни форми. Процес зміни вже існуючої форми визначається сучасними модними тенденціями.

Кінцевою метою є пошук нових, оригінальних, незвичайних і невикористаних раніше форм для подальшої дизайнерської роботи.

Перейдемо до третьої групи джерел натхнення — це історичний костюм, народний і національний і ретро-мода. У даній ситуації у дизайнера в ролі прообразу виступає сам костюм. Його завданням стає: вивчення і аналіз всіх складених існування конкретної форми одягу в конкретному суспільстві. Епоха, її вдачі і естетичний ідеал, форма і силует костюма, конструкція і крій, тканини і фактури, колірні переваги і декор, семантика і знаковість костюма. Є весь результатний для створення композиції одяг, необхідне тільки творче, продумане і цікаве для сучасності прочитання.

Використовуються комбінаторні методи, які є основними методами проектування із застосуванням комбінування. Ці методи формоутворення в дизайні засновані на пошуку, дослідженні і застосуванні закономірностей варіативного заміщення просторових, конструктивних, функціональних і графічних структур.

Творча робота із створення дизайн — розробки вимагає попереднього аналізу джерела творчості (на прикладі національного костюма), його цілісного ансамблю і окремих складових частин. Необхідно визначити головне і істотне в ансамблі і відкинути другорядне і незначне. Для передачі яскравішої образності костюма найхарактерніші ознаки художником гіперболізуються, посилюються, виходячи зазвичай з сучасного напрямку моди і тих акцентів, які вона, мода, розставляє. Трансформація джерела творчості в сучасні форми одягу починається із збору матеріалу і ґрунтовного його вивчення. Народний костюм, як об'єкт натхнення, дизайнерові необхідно глибоко відчувати і зрозуміти для створення власних творчих ідей, які тими або іншими якість нагадуватимуть першоджерело. Пошуки характеру форми або декору можуть проходити декількома шляхами: аналогією з народним костюмом (етнографічний, реконструктивний, імітаційний, стилізаторський метод),

творче переосмислення (інтерпретативний метод) і асоціативне рішення в плані пошуку нових нетрадиційних рішень костюма. Можливе пряме запозичення окремих властивостей костюма, якщо вони відповідають сучасним тенденціям в одязі (крій, мотив орнаменту і т.д.). Метод творчого переосмислення дозволяє вільніше обходитися з кроєм, орнаментом, колірними поєднаннями традиційного костюма.

Досліджуючи і аналізуючи конкретний костюм або костюм конкретної епохи, дизайнер вивчає його і веде пошуки нових рішень наступними прийомами:

- трансформація форми і її складових;
- комбінування деталей усередині зміненої форми;
- зміна пропорційних розчленовувань усередині певної форми;
- зміна прийомів декорування форми.

У такій роботі максимально використовується комбінаторний метод. Метод — комбінаторики — це використання елементів формоутворення або структурний принцип з'єднання елементів в єдине ціле.

Використовуються і розвиваються навички:

- уміння концентрувати увагу на головному;
- робити зарисовки, накидання об'єктів і деталей;
- вичленити в джерелі ті складові, які можна використовувати в дизайн

— розробці (лінії, колір, контур, об'єм, декоративні елементи структура).

Мета такої проектно-розробки адаптувати мотиви минулих епох, створюючи власні унікальні дизайн — розробки, спроби відродити зв'язок минулим, не втратити зв'язок часів і зберегти культурну спадщину не в музейному варіанті, а в прямому «контакті» з ним.

Четвертий аспект роботи над джерелом — найскладніший і багатогранніший. Мова йде про асоціативному методі роботи над джерелом.

Творчий процес — надзвичайно складне, деколи нез'ясовне, явище, але його можна піддати деякому аналізу. У дизайні важливо прослідкувати, як відбувається придумування, фантазування не взагалі, а на задану тему, і яким чином досягається результат.

Під впливом навколишньої дійсності у художника (дизайнера) виникає деяка ідея, яка конкретно або узагальнено утілюється в художній образ. Образ ідеї трансформується у форму, яка повинна відповідати задуму. Уміння дизайнера абстрагуватися від другорядних властивостей об'єкту, узагальнювати і розвивати свою ідею в потрібному напрямі — ось завдання першого етапу проектування.

У цьому контексті дизайнер демонструє творчу індивідуальність, художній смак, самобутність і здібність до образної інтерпретації твору — прототипу.

Асоціативні уявлення є важливим чинником при створенні костюма, дають можливість досягти різноманітності баченого образу і новизни рішення. Художником відбирається щось одне, що найяскравіше відповідає його задуму і модним тенденціям. При цьому участь джерела натхнення ледве вгадується в кінцевому задумі. В цьому випадку визначає інтуїція дизайнера, підкріплена

його багатими знаннями, художньою майстерністю, розумінням логіки розвитку явища, відчуттям перспективи. У представленні людей конкретні предмети і явища володіють не тільки реальною наочністю сприйняття, вони є і чимось узагальненим, абстрагованим від реальності емоційними відчуттями. Прибираючи конкретні деталі, дурниці, узагальнюючи, художник відбирає найістотніше і характерніше для об'єкту дослідження.

1) Асоціативний метод роботи над джерелом припускає наступну послідовність:

2) Вивчення джерела, асоціативне бачення лінії, форми, об'єму, маси, ритму, стійкості, пропорцій, деталей, декоративних елементів, колірної гамми, фактури.

3) Інтерпретація джерела до рівня креативної розробки форми.

4) З'ясування які елементи форми або принципи формоутворення можливі до використання в дизайн — проєкті.

5) Розташування відібраних елементів в пріоритетному порядку

6) Поєднання власної креативної ідеї і останніх модних тенденцій

7) Варіативне заповнення силуетної форми конструктивними, декоративними лініями і фактурами.

П'ятий аспект роботи над джерелом натхнення передбачає існування декількох джерел творчості, поєднання найцікавіших чинників кожного з них в єдиний проєктний розробці. У такому разі можуть використовуватися різні методи і прийоми дослідження і трансформації джерела натхнення. Але саме цей аспект вимагає від дизайнера максимуму знань, навиків і передбачення перспективних тенденцій моди. Необхідне відчуття смаку і міри, щоб в єдиній і цілісній композиції професійно сумістити натхнення, що становлять з різних джерел, і підпорядкувати їх концептуальному і формоутворювальному задуму. Завдяки цьому дизайнер може добитися асоціативних вражень і емоцій художньо — образного рішення костюма.

**Висновки:** Якщо проаналізувати роботу з джерелами по виділених в даній статті групах, то можна зробити наступний висновки:

- у першому випадку дизайнерові необхідне джерело, оскільки він є основою існування конкретної форми і конструкції, використовується метод аналізу і відповідності і вимагає від дизайнера елементарних професійних знань;

- у другому випадку джерело є прообразом форми і її фактурного заповнення, використовується метод трансформації і комбінаторики. Від дизайнера вимагається асоціативно-конструктивне бачення;

- у третьому випадку джерело припускає форму, конструкцію, фактуру, декор, образ (образ — на останньому місці), художникові потрібно тільки аналітично вичленувати головне і комбінаторними методами перерозподілити акценти;

- у четвертому випадку на першому місці — образ, викликаний особовими переживаннями і світовідчужанням. В цьому випадку від джерела

методом асоціацій можуть підказати колір, лінії, форма, силует, фактура, декор. Тут дизайнер покладається тільки на свої асоціації і досвід.

Можна зробити висновок, що в такій послідовності роботи студентів з джерелами в дизайні одягу розвивається евристичний метод сприйняття джерела натхнення і вміння помічати навколо себе те, що може надихнути на творчу роботу.

У дизайні одягу джерело натхнення має першорядну вагу в створенні художнього образу костюма, формоутворювальним початком і естетичним критерієм сприйняття. Грамотно ставлячи завдання і ведучи методичну роботу над вивченням, трансформацією, імітацією або інтерпретацією джерела можна розвинути в дизайнерові, що починає, вміння «творчо дивитися» на навколишній його світ.

Навколишній світ є нескінченним джерелом для уяви і творчої творчості, головне використовувати ті зразки, які надихають і захоплюють.

### Література:

1. Горина Г.С. Моделирование формы костюма. — М., 1985.
2. Горина Г.С. Народные традиции в моделировании одежды. — М., 1985.
3. Гусейнов Г.М. Композиция костюма. — М., 2004.
4. Ермилова В.В. Моделирование и художественное оформление одежды. — М., 2004.
5. Кибалова Л., Вербенова О., Ламарова М. Иллюстрированная энциклопедия моды. — Прага, 1986.
6. Килошенко М.І. Психология моды.: — М., 2005.
7. Козлова Т.В., Ильичова Е.В. Стиль в костюме XX века. — М., 2003.
8. Козлова Т.В. Основы теории проектирования костюма. — М., 1984.
9. Ніколаєва Т.В. Тектоніка формоутворення костюма. — К., 2005.
10. Пармон Ф.М. Композиция костюма. — М., 1995.
11. Тканко З., Коровицький О. Моделювання костюма в Україні XX століття. — Львів, 2000.