

Композиционное формообразование

Раздел 3. Методы активизации
творческого мышления

Лекция 5. Творческий источник в
дизайне костюма

План лекции

- Роль творческих источников в дизайне
- Понятие дизайн-концепции одежды
- Эвристические методы в дизайне одежды

1. Роль творческого источника в дизайне

Для творческой деятельности необходимо располагать **сведениями из многих областей знания.**

Для получения положительного результата в профессиональной деятельности необходимо **синтезировать знания**, принадлежащие как к сфере искусства, так и ко многим направлениям науки.

В любом виде искусства **средоточием идейно-творческого начала является композиция.** Иначе через композицию художник (дизайнер) выражает то, что заинтересовало, увлекло его в модели, то из чего он стал ее изображать.

Эти же обстоятельства можно считать руководящей идеей его творческого процесса. Даже простое изображение модели становится художественным произведением только тогда, одухотворено идейным замыслом, реализованным через композицию.

Художественное произведение – сложная система совокупностей однотипных элементов в определенных взаимоотношениях (линии, цветовые пятна, объем, динамика, рисунок, колорит, композиция, пространственно-временная организация, гармония и т.д.). Для него характерно наличие **художественного содержания** (тема, идея), имеющего идеально-духовные, смыслообразные обстоятельства.

Соотношение образных и эстетических принципов в художественном произведении инициирует у адресата **воображение и фантазию**, приводя в состояние игры его душевные силы: **дает повод вызывать сложную систему ассоциативных мыслей и ощущений.**

Ассоциативность – способность улавливать и устанавливать связи между, казалось бы, несовместимым. Ассоциации по сходству или контрасту помогают преодолевать функциональную фиксированность вещей, открывать их закономерные связи и новые функциональные значения.

Общими для искусства являются **способы художественного формообразования:**

- симметрия и асимметрия,
- нюанс и контраст,
- гротеск,
- метафора и др.

Художественная форма – внутренняя структура содержания и способ его материально-предметного воплощения по законам искусства. Форма является общим понятием для всех видов искусства. Форма придается художником, который не только пишет картины, но и создает музыку, поэзию, обувь, одежду и др.

Композиционное формообразование исходит одновременно из двух **областей ассоциативных связей** –

- символики формы и формальных связей;
- формально-композиционных связей.

Источник ассоциаций – творческая индивидуальность автора, его глубоко личный мир образов.

Область формально-композиционных связей исходит из наиболее общих, объективно существующих закономерностей восприятия формы человеком.

Связь между указанными областями глубока и органична.

Тема, рождающаяся из ассоциаций, может предстать **рассыпанным, хаотичным набором морфологических элементов**. Реальность и целостность она обретает лишь благодаря **композиции, порядку взаимосвязи этих элементов**.

Творчество – это переосмысление и переделка действительности. Творческая фантазия невозможна без **знания, интуиции, чувства тенденции.**

Этапами художественного творчества являются **творческая интуиция и анализ**, т. е. логическое рассмотрение своего творчества.

Только гармоничное соединение интуиции и анализа позволяет создать хорошо скомпонованное, законченное произведение.

Творческий процесс не может существовать без образного мышления, интуиции оценочной деятельности на самых разных уровнях, определенного эмоционального настроения.

Чтобы возникло **эстетическое переживание**, к предмету нужно подойти с новой стороны, взглянуть на него «свежим» взглядом, увидеть в нем то, что раньше выпадало из поля зрения.

Интуиция – догадка, чуткость, проницательность.

Анализ начинается с умения верно оценить то, что сделано по чувству.

Только сумев проанализировать созданное по интуиции, художник может найти пути и средства к заключительному этапу творчества. Но плодотворен только тот анализ, который способен как бы озарить путь к завершению.

**Схема процесса творчества будет такова:
интуиция – анализ – интуиция**

Художественный образ в композиции костюма

– гармоничное единство образа человека и костюма в определенной среде.

Главное в создании образа – новизна и выразительность.

Процесс творчества – это поиск единства формы и содержания.

Иногда при решении творческой задачи применение традиционных методов проектирования не даёт новых интересных решений. Поэтому важна **активизация творческого поиска.**

2. Понятие дизайн-концепции одежды

Дизайн — творческая проектная деятельность, целью которой является создание гармоничной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека.

Творческая концепция - основная идея, ценностное, смысловое содержание проекта.

Дизайнеры новички часто допускают одну и ту же ошибку – создают серию разрозненных моделей, не имеющих единой концепции

Концептуальность - общая творческая установка, составляющая суть проектной культуры.

Состоятельная творческая концепция:

- а) отражает индивидуальное мировоззрение автора
- б) связана с основными тенденциями развития культуры и общества в целом.
- в) отражает важные проблемы, которые волнуют человека и общество в ту или иную эпоху
- г) призывает вносить свой вклад в решение их проблем

***Особенности тех или иных концепций в дизайне
связаны с основными подходами к
проектированию:***

1. **Ценностный подход** рассматривает проектирование как деятельность по созданию ряда объективных и субъективных ценностей, связанных с образом жизни, как индивидуума, так и общества и соответственно с типом личности, социальными и личностными ценностными нормативами, в том числе эстетическими. *(поэтому концепции зачатую основываются на особом восприятии цвета, формы и проч.)*

2. **Системный подход** рассматривает объект дизайнерского проектирования как систему взаимно связанных материально-функциональных и социокультурных элементов. Системный подход требует установления четких функциональных связей между средой, её элементами (вещами) и процессами, протекающими в ней с участием человека (общества). Результатом такого подхода к проектированию является построение системного объекта;

Средовой подход рассматривает предметно-пространственную среду как результат освоения человеком его жизненного окружения. Деятельность и поведение человека принимаются в качестве центра и определяющего фактора, связывающего отдельные элементы среды воедино.

Концепции, существующие в дизайне одежды, как правило, и связаны ***с общими тенденциями изменения образа жизни.***

Специфика дизайна одежды заключается в том, что:

1. Несмотря на то, что концепции, существующие в дизайне одежды **находятся в русле основных проблем дизайна своего времени**, но эти общие тенденции воплощаются **в очень большом разнообразии авторских концепций** (разные дизайнеры по-разному относятся к функции вещи, являются сторонниками разных концепций гардероба, прибегают к разным способам формообразования, предназначают свою одежду людям, ведущим разный образ жизни, и т.п.)

2. Концепции находят свое воплощение прежде всего **в визуальной форме**. Традиции сезонного ритма смены моды привели к тому, что основной формой реализации творческой концепции в дизайне одежды является демонстрация моделей - модный показ. *Концептуальность проявляется не только в самих моделях одежды (хотя это самое важное), но и в создании определенного образа (прическа, грим, манера движения), музыкальном оформлении и месте проведения показа.*

В XX в. можно было говорить о двух «глобальных» концепциях в проектировании:

▣ **функционализме**, определявшем развитие дизайна в первой половине XX в.

▣ **постмодернизме** («новом дизайне», «антифункционализме»), который появился в эпоху постмодерна - в последней трети XX в.

Основными принципами функционализма были:

- функциональность,
- целесообразность
- универсальность форм.

Его основные установки:

- простота вместо сложности,
- обыкновенное вместо необыкновенного,
- долговечное вместо модного,
- функциональное вместо эмоционального,
- разумное вместо эффектного.
- апология научно-технического прогресса,
- механицизм,
- тяготение к авторитарным проектно-идеологическим доктринам,
- абстрактно-типологическое моделирование потребителя продуктов дизайна.

Эти черты присущи творческой концепции Коко Шанель.

Отличительные черты постмодернизма:

- гуманитарно-экологически ориентированное сознание,
- формирование «средового подхода» в дизайне.
- свобода творческого самовыражения (и дизайнера, и потребителя);
- «проектный реализм», что означает способность дизайнера меняться вслед за изменением реальности и появлением новых потребностей
- концептуальный, типологический и жанровый плюрализм (разнообразие). *Это связано с тем, что у разных социальных групп и подгрупп разные системы ценностей, а значит, и разные взгляды на цели вещей, разные эстетические запросы*
- индивидуализация образа. *В качестве доказательства можно привести высказывания известных модельеров. Так, например, знаменитый итальянский модельер Дж. Армани ведет войну с «рабством костюма», приближая то время, когда человек «сам сможет выбрать свой стиль, пусть даже с элементами эклектики, но сугубо субъективный. Нельзя навязывать какие-то правила или диктат». Великий французский кутюрье И.Сен-Лоран сказал, что «мода - это не униформа. В нее надо непременно вносить нечто свое индивидуальное. Она не должна доминировать над личностью, а, наоборот, подчеркивать ее особенности».*

Современный дизайн признает право каждого человека на воплощение его как индивидуальности и, следовательно, право каждого человека на выбор индивидуального стиля жизни и манеры поведения, на реализацию своих собственных эстетических предпочтений, которые ранее могли оцениваться как проявление «плохого вкуса». Тенденция к индивидуализации образа остается актуальной и в дизайне одежды

- радикальный эстетический эклектизм.

Современная мода представляет собой не одно модное направление, а много «мод» для разных групп потребителей, множество стилевых направлений существующих друг с другом и удовлетворяющие разнообразные эстетические запросы.

Проектирование даёт полезный эффект в том случае, если мышление дизайнера развито в профессиональном направлении и **сам дизайнер обладает следующими качествами:**

- Способность увидеть и чётко сформулировать задачу;
- Способность быстро выработать количество идей за ограниченное время;
- Умение отыскать оригинальное решение;
- Умение быстро придумать самые невероятные решения заданной проблемы.

На всех этапах проектирования теоретическая и практическая работа может строиться по единой методике:

- Предпроектный анализ;
- Определение принципов и средств решения задачи;
- Формирование формального образа;
- Анализ проектной ситуации;
- Эскизный поиск принципиальных решений;
- Проектная проработка.

Методический процесс проектирования можно разделить на четыре основных этапа:

- Информационный;
- Аналитический – исследовательская часть;
- Синтетический;
- Коммуникативный – практическая часть.

3. Эвристические методы в дизайне одежды

Дизайнеры всего мира заняты поиском новых идей в любой области дизайна, во-первых, чтобы соответствовать времени, во-вторых, чтобы создать новые товары. Это обуславливает использование эвристических методов в творческом процессе.

Эвристика (от греческого *Heurisko*) – это наука, изучающая продуктивное творческое мышление.

Использование самых разнообразных эвристических методов позволяет:

- разбудить в будущем дизайнере инициативу,
- раскрыть его индивидуальные творческие способности,
- развить логику мышления в профессиональном направлении.

Рассмотрим существующие **эвристические методы**.

Метод ассоциаций (метод проектирования) – один из способов формирования идеи.

Ассоциации могут быть любые:

- предметные,
- абстрактные,
- психологические,
- ирреальные,

которые преобразуются в процессе графического поиска решений объекта.

Он может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение дизайнера обращается к различным идеям окружающей действительности

Дизайнер одежды из реальной действительности может взять почти все, что каким-то образом может трансформировать, преобразовать в одежду: **МОТИВ, фрагмент чего-то или источник целиком.**

Творческим источником при проектировании одежды могут быть:

- любые явления природы,
- события в обществе,
- предметы действительности, которые нас окружают.

Дизайнера одежды всегда **интересуют**

- форма вообще,
- сопряжение объемов,
- сочетание разнообразных построений.



Коллекция
Александра МакКуина
весна/лето 2009 была
вдохновлена
Чарльзом Дарвином и
влиянием
индустриализации на
планету.

Дизайнер одежды из реальной действительности может взять почти все, что каким-то образом может трансформировать, преобразовать в одежду:

- мотив, фрагмент чего-то или источник целиком.
- любые явления природы (Нибиру), события в обществе (Концепция «Конец света»),
- форма лужи на асфальте, блеск льда, фактура грязи на дороге или земли на пашне, капли дождя на стекле, морозные рисунки на окне - все это дает пищу для придумывания.

Метод «Ментальной карты» (метод генерации новых идей, Тони Бьюзен). В этой теории делается упор на то, что *креативный процесс тесно связан с памятью человека*, поэтому развивать надо именно память.

Он предложил написать в центр листа ключевое понятие, а все ассоциации, которые надо запомнить, писать на ветвях, идущих от главного слова. Идеи можно также рисовать. Создание такой карты помогает придумывать новые ассоциации, образ карты гораздо лучше запоминается.

Метод аналогий – метод решения поставленной задачи. При этом методе ***используются аналогичные решения***, взятые из

- народного костюма,
- национальной одежды,
- инженерских решений,
- произведений архитектуры и т.д.

Дизайнер сталкивается с **интерпретацией творческого источника** и превращает его **путём трансформации** в проектное решение.

Новые интересные решения получаются при образовании не **визуальных признаков творческого источника, а одного из способов создания вещи** (способ несшитой одежды, способ упаковки, способ переплетения).

Первоначальная идея, заимствованная по аналогии, доводится до решения, адекватному замыслу.

Новые интересные решения получаются при образовании не визуальных признаков творческого источника, а одного из способов создания вещи, например:

- Способ «несшитой одежды» можно позаимствовать из истории костюма (плащи, тоги, накидки);
- Способ «упаковки» - из дизайна тары и упаковки;
- Способ «переплетения» подскажут изделия декоративно-прикладного искусства, народный костюм;
- Способ «создания объемной фактуры» придет из растительных форм, цветов, листьев, корней и др.;
- Способ «членения большой формы на составляющие» навеют средневековые доспехи и модульное проектирование.



Деревянное платье сделано полностью из дерева и нескольких болтиков для крепления). Его создатель – Grace Johnston. В платье можно делать реверанс, а высота юбки регулируется тросиками, что позволяет приподнять его повыше и охладиться в жаркий денёк.



Платье – птичья клетка. Создание концептуального художника Kasey McMahon. Полностью функциональная пригодная медная клетка для птиц.

Первоначальная идея, заимствованная по аналогии, доводится до решения, адекватного замыслу. Такое проектирование имеет отношение к функциональному проектированию, т.е. проектированию не предмета (вещи), а способа, например, проектировать:

- Не чайник, а способ кипячения воды;
- Не отопительную батарею, а способ обогрева помещения;
- Не галоши, а непромокаемую обувь, не боящуюся непогоды (гололед, дождь, слякоть);
- Не авоську, а способ переноски покупок.

Синтетика (метод генерации новых идей, Уильям Гордон). В этой теории главный источник новых идей – это поиск аналогий.

Для начала необходимо выбрать объект и нарисовать таблицу для его аналогий. В первом столбце пишут прямые аналогии, во втором – косвенные, например, признаки первого столбца. Затем сопоставляют цель, объект и косвенные аналогии. Пример: объект – карандаш, задача – расширение ассортимента. Прямая аналогия – объёмный карандаш, ее отрицание – плоский карандаш. Результат – карандаш-закладка.

Метод фокальных объектов (Чарльз Вайтинг).

В этом методе объединяются признаки разных объектов в одном предмете. Пример: свеча и понятие «Новый год». Новый год значит праздник, искры бенгальских огней, к свече это тоже относится. Если бенгальскую свечу стереть в порошок и добавить в воск, то выйдет «новогодняя» свеча с искрящейся крошкой внутри.

Бионический метод заключается в *анализе конкретных объектов бионики.*

Бионический подход в дизайне *позволяет получить:*

- неординарные решения конструктивных узлов,
- новых свойств поверхностей и фактур.

Кроме того, этот метод *предполагает* пристальное внимание дизайнера перенести на объекты природы: *увидеть в обычном интересную идею, принцип, способ.*



Метод неологии (метод проектирования).

Метод использования чужих идей.

Вообще мода основана на подражании. Поэтому каждое модное подражание или признак тиражируется специалистами и потребителями до тех пор, пока не наступит психологическая усталость.

Необходимо в процессе заимствования поставить и ответить на следующие вопросы. Что нужно изменить в процессе? Что можно изменить в прототипе? Каким образом? Использование прототипа без имени может грозить профессиональным скандалом и обвинением в плагиате. Корректным будет только заимствование приема или способа, но применение их должно быть в другой области. Например, понравившееся ажурное переплетение кожанной сумки можно, видоизменив масштаб, форму фрагментов и др, использовать в моделировании одежды (выходные платья, трикотаж, юбки и брюки и т.д.).



Модель Иссей Мияки

Морфологический анализ (метод генерации новых идей) заключается в том, что исследуемый объект раскидывают на компоненты, из которых выбирают самые существенные характеристики. Затем их изменяют и пытаются снова собрать вместе. В итоге получается новый объект.

Метод гиперболы, создания гротескного образа широко используется в современном модном эскизе, а так же в моделях некоторых дизайнеров одежды для создания наиболее выразительного образа (И. Мияке, Дж. Гальяно, А. Мак-Квин, Д. Ван Ноттен).

Метод декомпозиции и принцип последовательного приближения - разложения сложной задачи на составляющие и последовательное решение цепи частных задач. Этот метод приближается к методу «преобразований», только здесь используется более системный подход. Если взять, например, другую проектную задачу: разработать серию эскизов верхней одежды (пальто, полупальто, плащ), то, пользуясь этим методом, разбиваем проектирование на несколько последовательных этапов:

- Что нового вы можете предложить, от каких стереотипов отказаться - это главный основополагающий этап;
- Какой ассортимент необходимо разработать: ансамбль, комплект, единичную вещь;
- Для промышленности или индивидуальный заказ;
- Каких формы, силуэта, пропорций будет ваше решение;
- Затем можно приступить к придумыванию классических или оригинальных воротников и других деталей, которые вы организуете в единую форму; попутно «перебираете» разного вида застёжки и т.д.;
- Теперь можно подумать об обуви, шляпах, других головных уборах, шарфах, платках и т.д.

Метод наводящей задачи - решение исходной задачи и определение тех показателей, которые мешают решению данной задачи.

Таким эвристическим методом дизайнеры одежды пользовались всегда. Применение этого метода состоит в поиске сходных чужих идей (журналы мод, выставки, показы моделей одежды, посещение магазинов, бутиков, оптовых рынков), в тщательном анализе их достоинств и недостатков. (журналы мод, выставки, показы моделей одежды, посещение магазинов, бутиков, оптовых рынков), в тщательном анализе их достоинств и недостатков.

Применение этого метода позволяет решить трудную задачу, используя чужой опыт проектирования. Например, перед вами стоит проблема, как справиться с очень рыхлой тканью, предложенной для моделирования верхней одежды. Вы смотрите, как справляются с этим с этим другие, это наталкивает на видоизмененные или совершенно новые идеи для решения поставленной задачи. Таким образом, дизайнер получает как бы толчок для дальнейшей работы, кроме того, он находится в русле профессионального решения подобных задач.

Метод эмпатии - «вхождение в роль» проектируемого изделия. Этим методом чаще всего пользуются актеры в театре.

Конечно, этот прием выглядит несколько абсурдно, но может дать неожиданное правильное решение.

Например, надо разработать модель пальто или плаща для городской давки, для поездки каждый день на работу в переполненном транспорте. Проектировщик «входит в роль» этого изделия и с его «колокольни» пересматривает традиционное решение (может быть, материал или ткань должна быть скользкими, гигроскопичными, без болтающихся деталей - поясов, хлястиков и др., хорошо чиститься, карманы должны иметь застежку, а не висеть как мешки). Таким образом можно разработать идеальное изделие.

Метод «мозговой атаки». Мозговой штурм (Алекс Осборн).

Группа людей активно предлагает различные идеи, участники группы пытаются их развить, тут же анализируя их, выявляя недостатки и преимущества.

Метод коллективного генерирования идей в сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого количества людей может оказаться несколько хороших. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для этого собирается коллектив людей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы и которые могут придумать что-то интересное. Они собираются в каком-нибудь не связанном с производством месте, чтобы атмосфера производства не оказывала на них давящего воздействия.

При этом соблюдается несколько условий: коллектив должен быть небольшой; каждый член коллектива по очереди, в быстром темпе должен выдавать идеи, как решить данную проблему; запрещается всяческая критика, весь процесс записывается на магнитофон. Результаты работы этого коллектива передаются специалистам, которые начинают анализировать даже самые абсурдные, шутливые и парадоксальные идеи, выявляя суть решения проблемы, теперь уже оценивая полученную информацию.

Большинство методов генерирования идей, основанных на интуитивном мышлении, возникли из метода «мозговой атаки»:

Метод «мозговой осады» - метод проведения быстрого опроса участников с запретом критики. В том случае каждая идея доводится до логического завершения; такой метод превращается в длительный по времени процесс, поэтому он называется «осадой»;

Метод передовых технологий используются в проектировании для объектов, способных изменять внешний вид (цвет, освещение).

Например, разработка цирковых или эстрадных костюмов с автономным освещением (миниатюрные лампочки, встроенные в костюм, использование светодиодов, которые светятся от направленного на них луча света или от батареек, спрятанных в костюме). Современными дизайнерами разработаны модели одежды из материалов с жидкими кристаллами, меняющими свой цвет при нагревании (футболки, топы, купальники и др.)



Платье, чувствительное к эмоциям. Если Вы напряжены или сердиты – ваше платье «покраснеет». А если Вы успокоитесь – оно станет зелёным. Этот шедевр разработан Philips. Оно состоит из двух слоев: внутренний слой определяет Ваши эмоции по изменению температуры тела и выделению пота и посылает сигнал во внешний слой, чтобы изменить его цвет.



Дизайнер В 2006 году Хусейн Кахальян придумал концепцию видеоплатья, которое должно олицетворять собой «время, когда распускается роза».

Метод свободного выражения функции - метод поиска «идеальной вещи».

Основная цель его состоит в такой постановке задачи, при которой особое внимание уделяется назначению объекта. Это как бы «маяк», указывающий наиболее перспективные направления поисков. Например, ставится проектная задача - разработать идеальную куртку для любого потребителя. Существует международный стандарт, который диктует определенные правила проектирования: куртка должна быть достаточного объема, конструкция должна быть типовой, обеспечивающая идеальную посадку на фигуре; Конструкция рукава должна позволять поднять руку и выполнить достаточно резкое движение вперед; расположение карманов, кокетов и других деталей должно быть удобным для входа руки; необходимо наличие двойной застежки (на молнию и кнопки, на молнию и пуговицы и т.п.). Отечественный вариант - куртка с одной застежкой-молнией - не выдерживает критики. Все входы карманов должны иметь застежку (любого вида); на линии талии и внизу изделия должны быть регулируемые пояс, кулиска, шнурок, резинка, хлястики и т.п.; капюшон должен быть трансформирующимся: убираться в воротник-стойку на молнии; раскрываться и раскладываться по плечам как морской воротник, если имеется декоративная или меховая подкладка: быть съемным и убираться в специальный карман или засовываться под погон; конструкция капюшона должна защищать от непогоды, т.е. удобно сидеть и прилегать к голове; у низа рукавов должна быть двойная подкладка на резинке; куртка должна «дышать», т.е. быть гигроскопичной (специальная подкладка, перфорация в подмышечной области и под кокеткой на спине).

Дельфийский метод (от древнего названия г. Дельфы, известного своим оракулом) - метод экспертного прогнозирования путем организации системы сбора экспертных оценок, их математически-статистической обработки и последовательной корректировки на основе результатов каждого цикла обработки;

Метод «совещания пиратов» - аналогичный методу «мозговой атаки». Применяется при поиске, анализе и критической оценке идей вплоть до экспертной оценки и подведении итогов.

- <http://irapr.ru/%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F-%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%B2-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9/>

S [Методы проектирования в дизайне одежды — Студопедия](#)

studopedia.ru/2_50468_metodi-...

Методы проектирования в дизайне одежды. При этом методе используются аналогичные решения, взятые из народного костюма, национальной одежды, инженерных...