

Шамшина Любовь Михайловна

доцент

АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

г. Москва

DOI 10.21661/r-115921

АРХИТЕКТУРА КАК ИСТОЧНИК ТВОРЧЕСКОГО ВДОХНОВЕНИЯ В РАБОТАХ МОДЕЛЬЕРОВ

***Аннотация:** данная работа рассматривает стилевую взаимосвязь моды и архитектуры, представлены принципы работы модельеров с архитектурным источником творчества в проектах профессионального уровня. Автором изложены методы организации учебной деятельности для решения различных заданий, где архитектурный объект выступает в качестве основы для вдохновения. Приведены примеры выполненных работ студентами направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Дизайн костюма».*

***Ключевые слова:** мода, архитектура, источник творчества, high-tech технологии, дизайн, проектирование костюма, digital-одежда, архитектурный стиль, основы композиции, выполнение проекта, материал, разработка коллекции одежды, wearable technology.*

Мода и архитектура постоянно находятся в тесной стилистической связи, что проявляется в единстве таких элементов, как образ, силуэт, форма, внутренняя конструкция, колорит и текстура материалов. Каждой исторической эпохе развития человечества свойственно формировать собственные знаковые художественные стили. Распространено мнение о том, что художественные стили объединяют архитектуру и костюм, но можно предполагать, что ведущее положение здесь все же точно не определено. Оба эти вида искусства выполняют как утилитарную, так и художественную функцию. В костюме, так же, как и в архитектуре, эстетические, конструктивные и функциональные особенности взаимосвязаны [2].

Неотъемлемым высоким качеством объектов дизайна архитектуры и моды считается их уникальность. Модели новейшего проекта обязаны иметь персональный, эксклюзивный вид. Композиционные и проектные проблемы находят новые решения, взамен неоднократно повторяемым копиям, которые воспринимаются как отжившие, неактуальные.

Модельеры, как и архитекторы, проектируют защитный слой, внешнюю оболочку для человека, но, в отличие от архитектурных объектов, костюм имеет пластику и позволяет перемещаться в пространстве свободно и комфортно. В современном мире high-tech технологий, благодаря появляющимся новейшим материалам, расширяется и поле творческого поиска для создателей объектов архитектуры и моды. Все самые важные изобретения научного прогресса трансформируются дизайнерами в трендовые формы костюма или пространственную среду для жизнедеятельности человека. Компьютеризация и новые «умные» материалы – это главные векторы нашего времени, они оказывают огромное влияние на все области дизайна, и естественно на моду в том числе [7]. Важно отметить возникшее направление, ведущее к минимализму формы объекта, взамен ее насыщения технологическими новшествами, а также активное развитие wearable technology [6].

Другое важное направление в проектировании одежды сегодня – это архитектурность формы костюма. Модельеры, наравне с зодчими, практически «воздвигают» сложные по формообразованию и конструкциям модели. Рассматривая работы «от кутюр», можно сказать, что изделие построено как здание. И в этом тоже видится общность этих, на первый взгляд далеких друг от друга, видов искусства: архитектура и моды [3].

Архитекторы и модельеры используют одни и те же творческие источники, вдохновляют друг друга, делятся новыми идеями. Живопись, скульптура, промышленный и средовой дизайн – всё это смежные области, на стыке которых сегодня работают культовые кутюрье мира моды.

Модельер способен найти творческий прототип или прообраз в любой области архитектурного наследия или объектов современного дизайна среды, который тем или иным образом можно трансформировать в костюм (рис. 1). Соединяя теоретическую базу знаний и практическую деятельность известных дизайнеров одежды, представляется возможным выделить некоторые методы, позволяющие в рамках образовательной деятельности по подготовке студентов направления «Дизайн костюма» выполнить учебные проекты, где за первоисточник будет предложен объект архитектурного дизайна.



Рис. 1. Основные позиции трансформации архитектурного объекта

В рамках учебной программы по дисциплине «Пропедевтика» студенты-модельеры 1 курсы выполняют задание по разработке серий эскизных рядов на основе архитектурных форм (рис. 2). Работая над этим заданием, учащиеся должны решить такие последовательные задачи, ведущие к окончательному результату:

1. Превратить источник в простую и сложную знаковую форму.
2. Разработать новые композиции путем преобразования знаковых форм.
3. Трансформировать знаковые композиции в силуэт костюма.

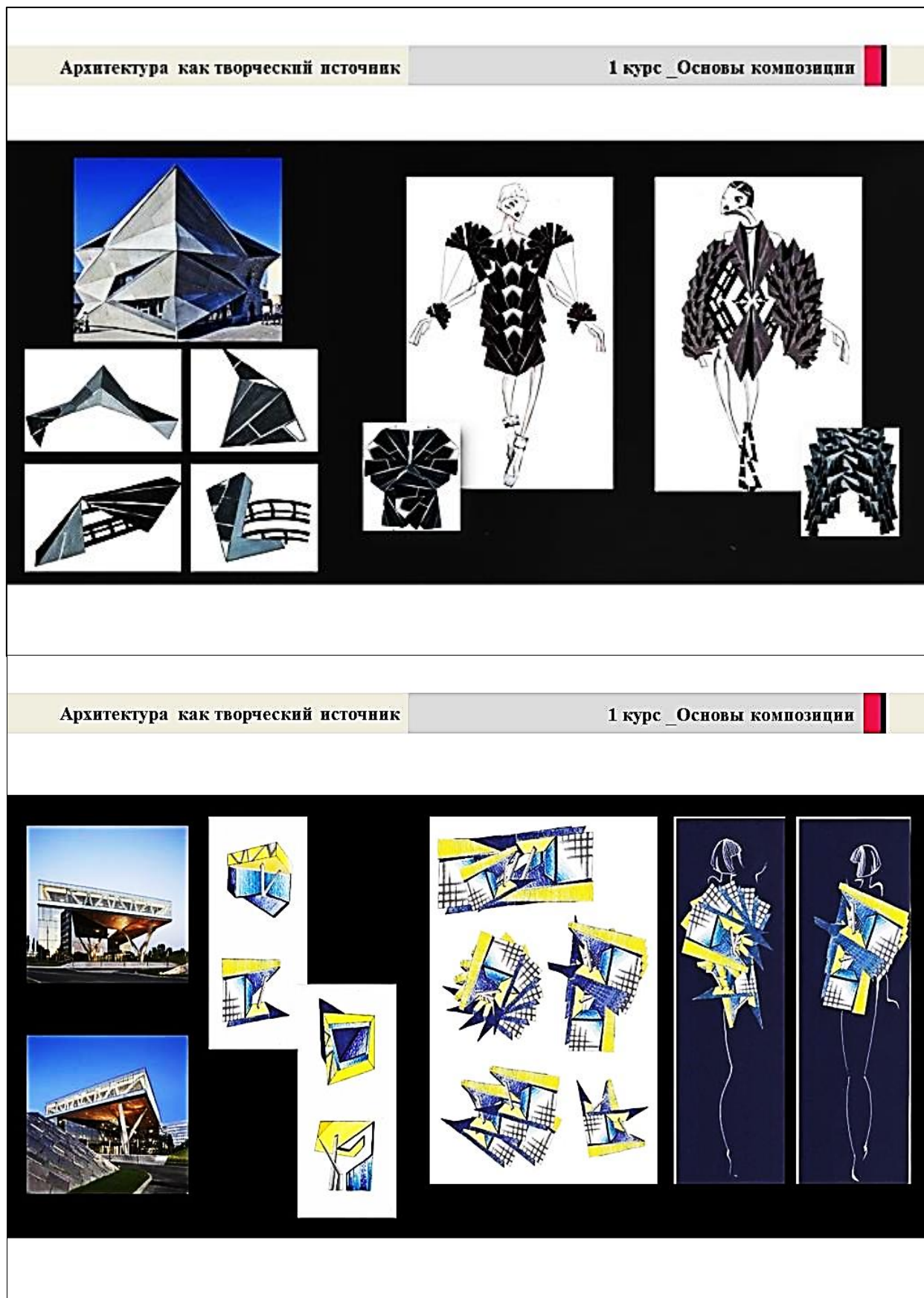


Рис. 2. Разработка эскизов на основе архитектурной формы, 1 курс

Для студентов 2 курса по дисциплине «Проектирование костюма» усложняется задача в работе с архитектурой как источником творчества. Им предлагается выполнить эскизный проект на стилизацию архитектурных форм в отдельные элементы костюма: юбки, брюки, воротники, рукава. В этом случае акцентируется стилизуемая часть изделия, общий вид силуэта не рассматривается.

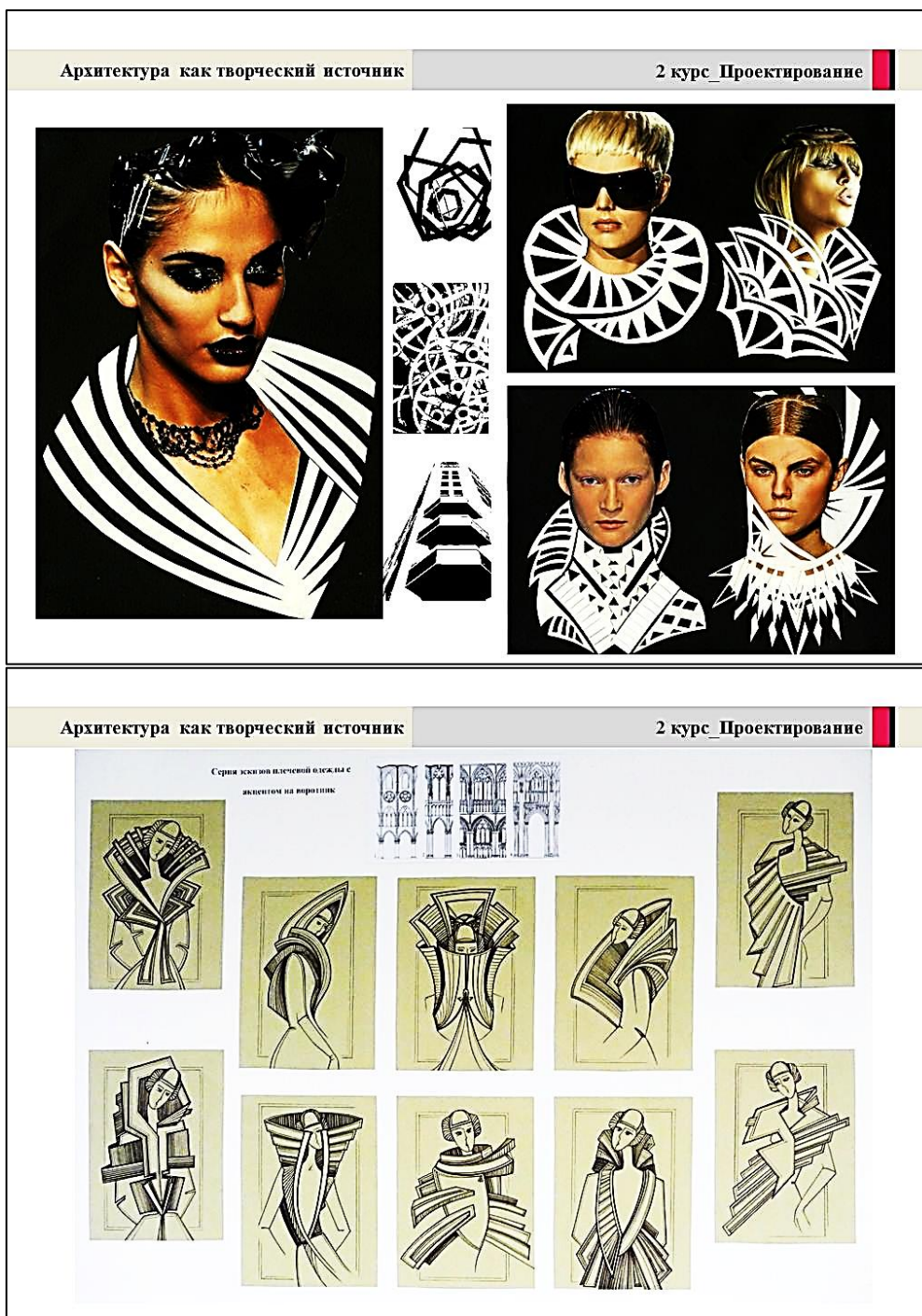


Рис. 3. Стилизация архитектурной формы в элементы костюма, 2 курс



Рис. 4. Стилизация архитектурной формы в элементы костюма, 2 курс

В заданиях студентов 3 курса по дисциплине «Выполнению проекта в материале» важным становится поиск нового формообразования путем перевода плоскостного решения в объем. Такой метод трансформации архитектурного прототипа выдвигает на первый план генезис непривычной и необычной формы [4], (рис. 6). Особую роль в восприятии композиции теперь играет архитектура костюма. Экспериментальные макеты выполняются из формоустойчивых материалов, таких как флизелин, спанбонд, бумага (рис. 5).

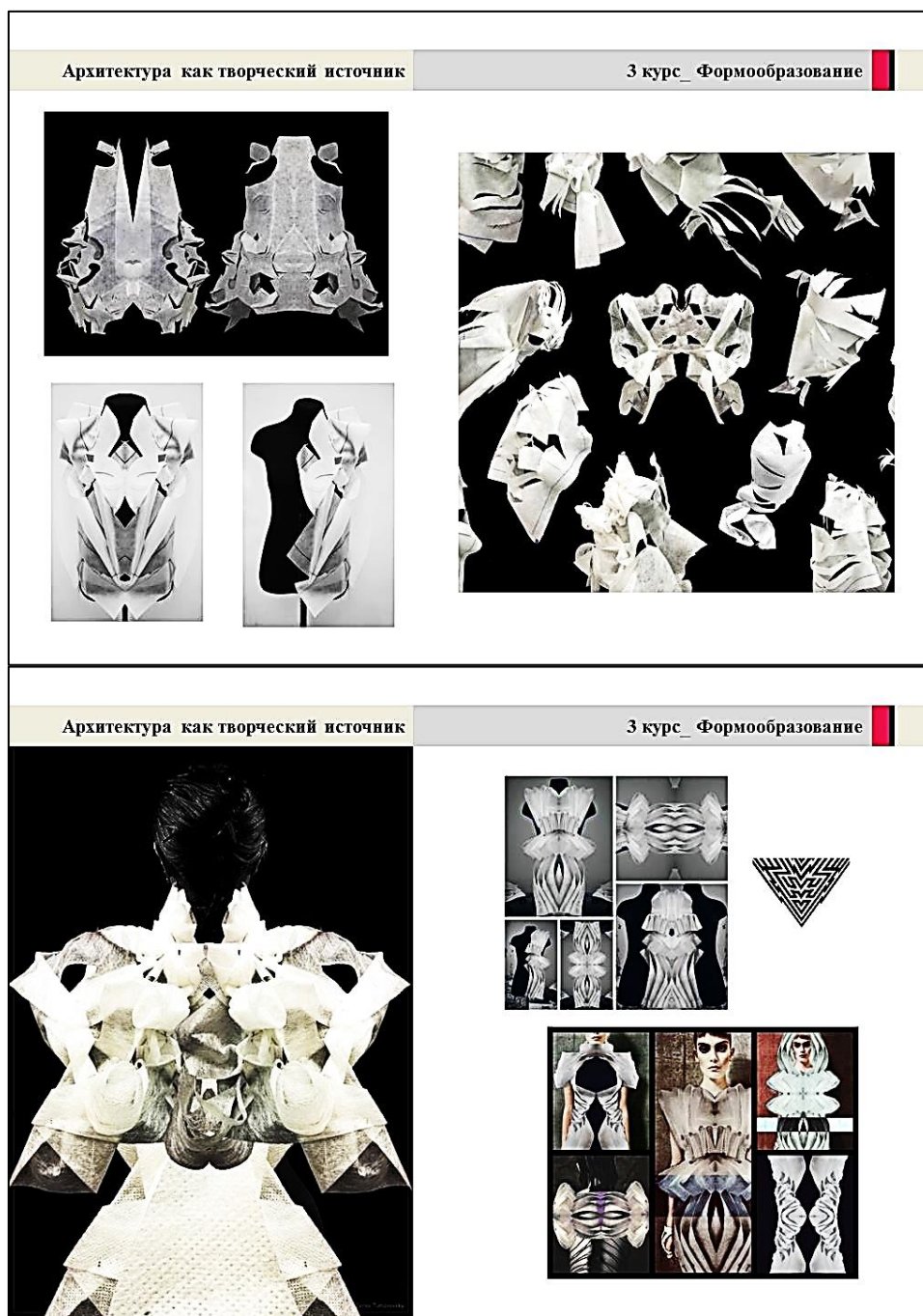


Рис. 5. Экспериментальные макеты по архитектонике костюма, 3 курс

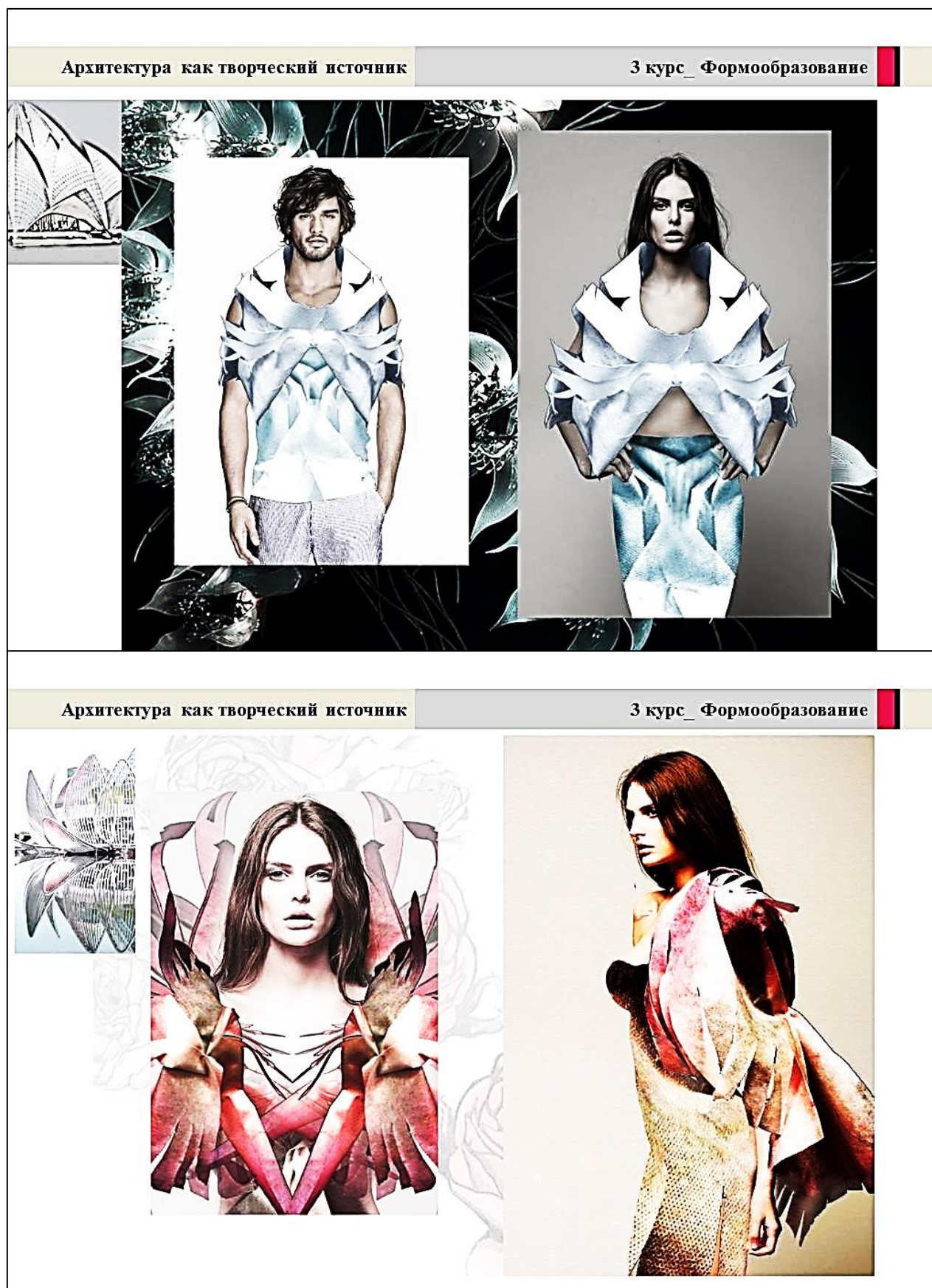


Рис. 6. Поиск нового формообразования с применением IT-технологий, 3 курс

Для завершающих обучение студентов 4 курса в тематике курсового проекта по «Выполнению проекта в материале» предлагается задание разработать и выполнить авторскую коллекцию моделей одежды под влиянием объектов современной или исторической архитектуры (рис. 7, 8). Решать поставленную задачу можно двумя методами:

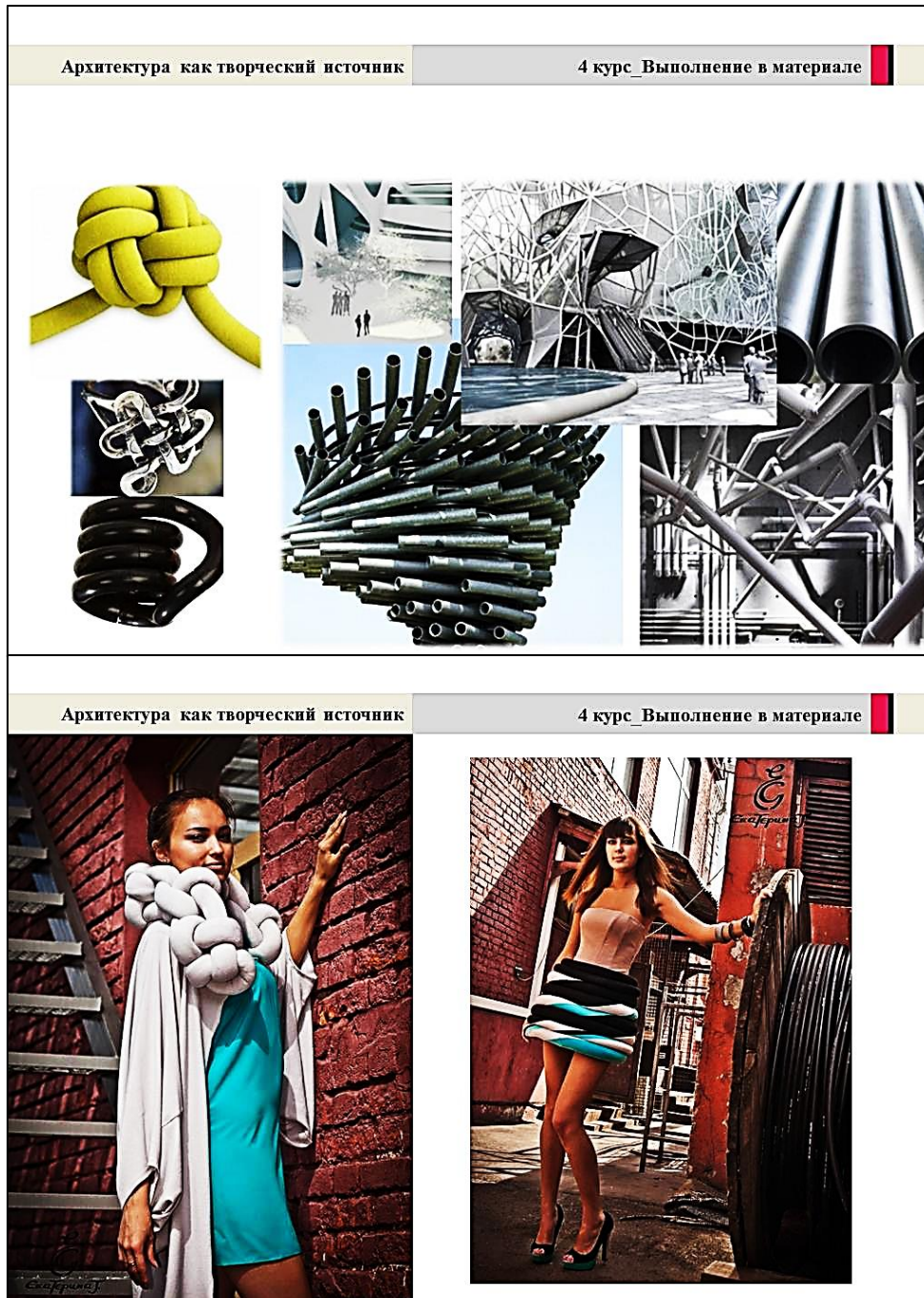


Рис. 7. Коллекция «Tubes», источник: промышленная архитектура, 4 курс

1. Метод заимствования – прямой перенос наиболее явных визуальных признаков источника. Он может затрагивать сущности конструкций и формообразования.

2. Метод творческой переработки – создание подчеркнуто декоративной формы объекта дизайна осуществляется через подражание основным признакам архитектурной формы [1].

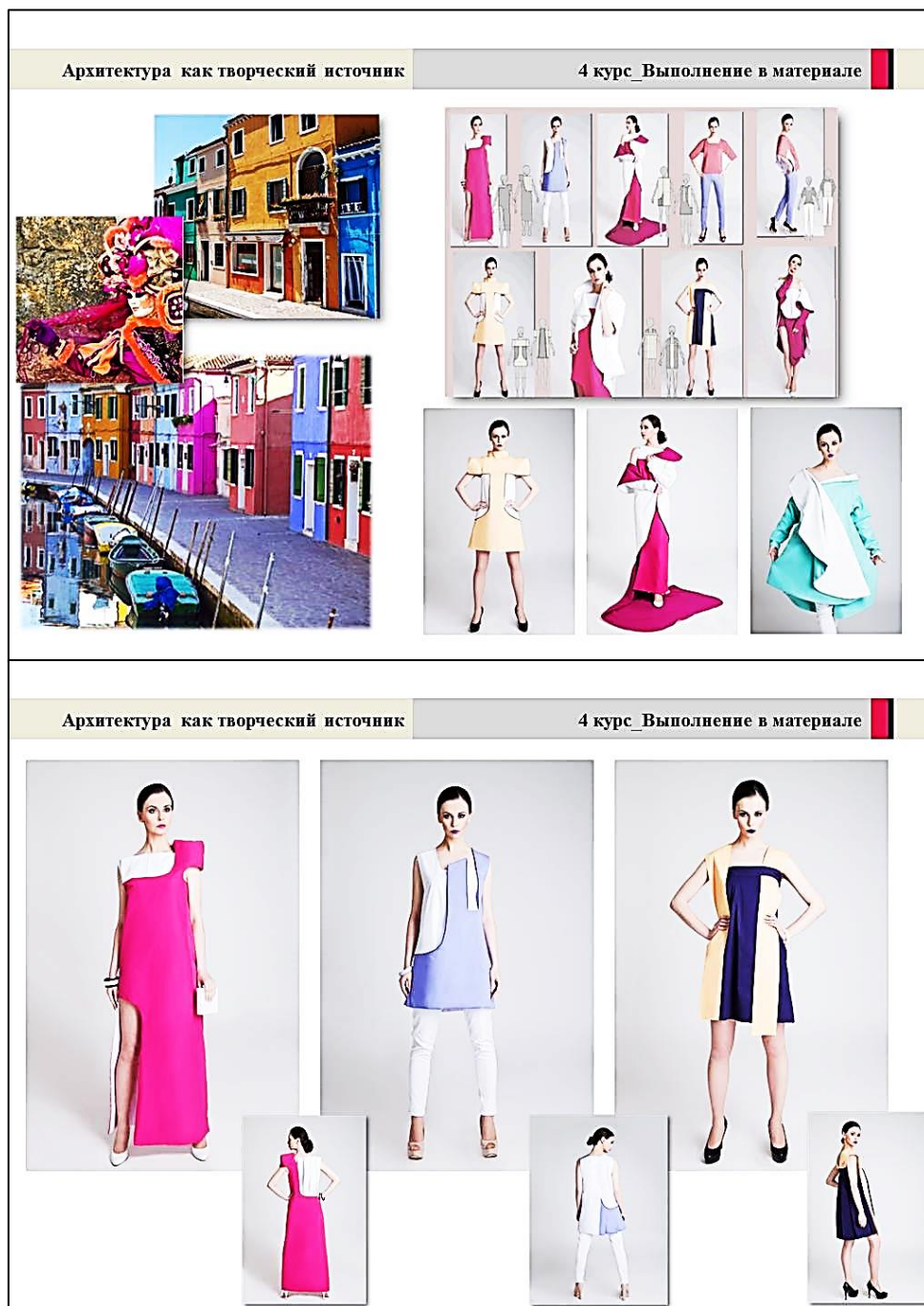


Рис. 8. Коллекция «Italian fairy tale», источник: урбанистическая архитектура острова Бурано в Венеции, 4 курс

Рассмотрев некоторые приведенные выше методы и принципы работы с архитектурным прототипом на примерах проектов студентов 1–4 курсов, нужно отметить поэтапное усложнение деятельности и увеличение предлагаемого объема навыков и знаний в области креативного творчества, повышение степени самостоятельности и мотивации будущих модельеров. Можно сказать, что наибольший интерес в образовании представляет взаимопроникновение в смежные области знаний, знакомство с особенностями созидательного процесса в параллельных направлениях дизайна.

Таким образом, сегодня актуализируется особое взаимовлияние между модой и архитектурной средой. Несомненно, важным для педагогов института является путь высокоэффективного использования единого вузовского пространства, где учатся вместе студенты двух творческих профессий – дизайнер среды и дизайнер одежды. Общность этих направлений подготовки неоспоримо, что делает возможным, обоснованным и логичным процесс реализации совместных творческих проектов.

Список литературы

1. Гусейнов Г.М. Композиция костюма: Учеб. пособие для вузов / Г.М. Гусейнов, В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова [и др.]. – М.: Академия, 2004. – 432 с.
2. Михайлов С.М. Основы дизайна: Учебник для вузов / С.М. Михайлов, А.С. Михайлова; под ред. С.М. Михайлова. – Казань: Дизайн-квартал, 2008.
3. Петушкова Г.И. Проектирование костюма: Учебник для высш. учеб. заведений / Г.И. Петушкова. – М.: Академия, 2004. – 416 с.
4. Петушкова Г.И. Трансформативное формообразование в дизайне костюма: Дизайн костюма: Теоретические и экспериментальные основы. – М.: Ленанд, 2015. – 464 с.
5. Шамшина Л.М. Метод проекта как технология интерактивного обучения студентов по направлению «Дизайн костюма» [Текст] / Л.М. Шамшина // Инновационные технологии в науке и образовании: Материалы V Между-нар. науч.-практ. конф. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – С. 290–293.

6. Шамшина Л.М. Особенности проектирования одежды в направлении wearable technology [Текст] / Л.М. Шамшина, М.И. Привен // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике: Материалы VIII Междунар. науч.-практ. конф. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – С. 56–63.

7. Савина А.В. Создатели интерактивной одежды Studio XO – о моде будущего / А.В. Савина, Н. Тилбери [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.lookatme.ru/mag/people/manifesto/188973-digital-clothes2/