

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Интернет-магазин «Аlyx» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.alyxstudio.com/> (дата обращения: 18.02.2025).
2. Гусева А.Ю. К вопросу о рациональности лифт-обуви для визуального увеличения роста мужчин /А.Ю. Гусева, Ю.С. Конарева, И.А. Максимова. Сборник научных трудов по итогам Международной научно-практической заочной конференции «Концепции, теория, методики фундаментальных и прикладных научных исследований в области инклюзивного дизайна и технологий (25-27 марта 2020 г.)». Часть 1. – М.: РГУ им. А.Н. Косыгина, 2020. – 170 с., с. 163-166
3. Инкижинова В.Г., Павлова В.С. Композиция костюма Учебно-методическое пособие/ВСГТУ-Улан-Удэ. 2006. – 67с.
4. Пармон Ф.М. Композиция костюма: Учебник для вузов. М.: Легпромбытиздат, 1997

© Куцебова А.Ю., Максимова И.А., 2025 г.

УДК 687

ПОИСК ИСТОЧНИКА ВДОХНОВЕНИЯ ПРИ СОЗДАНИИ КОЛЛЕКЦИЙ ОДЕЖДЫ И ОБУВИ FINDING A SOURCE OF INSPIRATION WHEN CREATING COLLECTIONS OF CLOTHES AND SHOES

Лагун Д.И., Зимина Е.Л.
Lagun D.I., Zimina A.L.

Витебский государственный технологический университет, Витебск
Vitebsk State Technological University, Vitebsk
(e-mail: alenakul26@mail.ru)

Аннотация: В работе проанализированы источники вдохновения при создании коллекций одежды и обуви, представлены результаты опроса респондентов, согласно которым установлены наиболее часто используемые.

Abstract: The paper analyzes the sources of inspiration when creating collections of clothes and shoes, presents the results of a survey of respondents, according to which the most frequently used ones are identified.

Ключевые слова: коллекции одежды, источники вдохновения, коллекции обуви, мода и идеи.

Keywords: clothing collections, sources of inspiration, shoe collections, fashion and ideas.

Создание любого дизайн-проекта начинается с поиска идеи, вдохновения, концептуальной мысли, которая определяет образное восприятие результата творческой деятельности. Из этого следует, что дизайнеру требуется вполне

осознанное обращение к предметам и явлениям действительности, наблюдение и изучение материала для дальнейшей работы.

Источник вдохновения может использоваться в проекте в разном объеме в зависимости от концепции и желаемого результата: по большей части, частично или проявляться в мелочах (рис. 1). Например, определять форму будущего изделия, служить критерием для выбора фактуры и цвета материала, выбора акцентных деталей.



Рисунок 1. Использование источника вдохновения в разном объеме

Источников вдохновения может быть несколько, но они должны четко прослеживаться на протяжении всей работы.

Творческая работа по созданию нового дизайн-проекта на основании уже избранного конкретного источника, включает несколько вариантов действий:

- вычленение из цельного образа каких – либо его свойств;
- соединение вычлененных свойств;
- усиление или ослабление свойств или качеств;
- перенос этих свойств или качеств на объект творчества.

Взаимодействие дизайнера с окружающим миром является главным условием его творческой деятельности. И чем многообразнее это взаимодействие, тем больше стимула для движения мысли, шире возможность ассоциативной работы мозга.

Для поиска источника вдохновения нужен творческий взгляд на материальные объекты, использование эмоций и ощущений, возникающих ассоциаций.

Источником вдохновения может выступать что угодно, любое проявление в окружающем мире (Рис. 2). Например:

- природа – самый важный ресурс для творчества, который вдохновлял людей на протяжении всей истории человечества (животные, птицы, звуки природы);
- искусство – картины великих художников, литературные произведения, музыкальные композиции, кинематографические – один из самых популярных источников вдохновения;
- нации – традиции и культурные особенности других национальностей, благодаря своему многообразию, являются неисчерпаемым ресурсом для вдохновения;

- история – особенности быта предков, культурное наследие, значимые исторические события, также часто становятся краеугольным камнем для многих дизайн-проектов и не только;
- предметы быта – к данной категории источников вдохновения можно отнести все, что нас окружает в быту: от детских игрушек, игральные карты, до предметов уборки и приспособлений для приготовления пищи;
- архитектура – источником для вдохновения может быть, как современная, так и историческая архитектура. Наиболее популярна в данном направлении концепция создания городов будущего;
- эмоции и чувства – человеческие эмоции являются сильным источником вдохновения, которое стимулирует творчество и воображение во всех формах художественного самовыражения;
- творческое хобби – танцы, музыкальные инструменты, лепка, вязание и т.д. также являются одними из самых популярных источников идей;
- интернет-сайты, приложения – цифровые источники – это лучший источник творческих искр по сравнению с традиционными источниками. Это связано с тем, что мобильные технологии позволяют захватывать вдохновение на ходу через свои устройства. Примером данной категории может являться такое приложение как Pinterest;
- журналы и печатные издания. Более традиционный источник в этом списке являются печатные издания — это классический источник вдохновения для творческих людей;
- ИИ (искусственный интеллект) может служить источником идей и способом реализации творческих проектов.



Рисунок 2. Использование различных источников вдохновения в работах авторов статьи

Помимо перечисленных источников вдохновения встречаются и другие. С развитием новых технологий все большую популярность приобретают интернет-источники, искусственный интеллект. Но, несмотря на это классические источники вдохновения по-прежнему имеют широкие границы для творчества.

Проанализировав вышеперечисленные источники вдохновения, можно разделить их на 2 группы: материальные и нематериальные (рис. 3). В зависимости от ситуации и поставленной дизайн-задачи могут использоваться как материальные, так и не материальные источники вдохновения, а также их синтез.

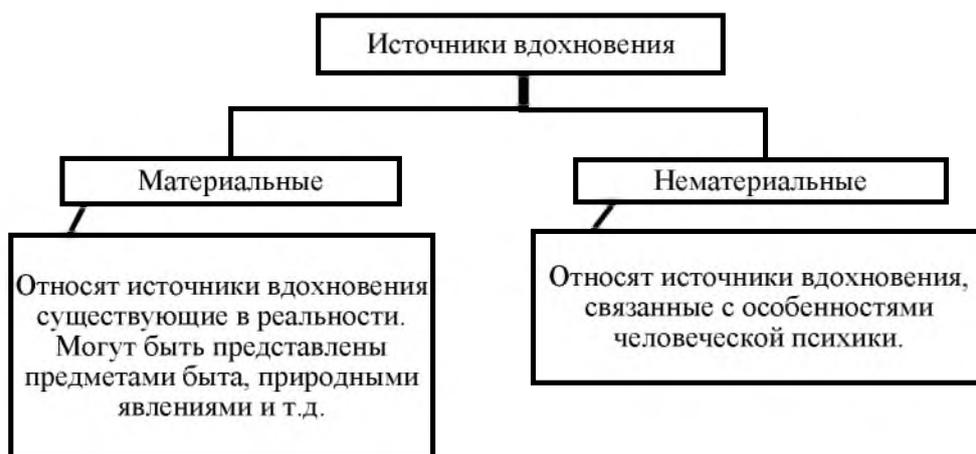


Рисунок 3. Классификация источников вдохновения

Несомненным талантом художников является способность увидеть красоту и «изюминку» в привычных предметах и окружении. Для выявления аспектов жизни человека, которые вдохновляют профессионалов на решение творческих задач после проведенного анализа, мы провели опрос среди дизайнеров студентов – молодых ученых (до 30 лет) и преподавателей (после 30 лет) Витебского государственного технологического университета и изучили их мнение об использовании источников вдохновения при проектировании одежды и обуви. Опрос проводился в форме анкетирования, в котором приняли участие 100 человек.

По результатам самым популярным источником вдохновения среди молодежи, как показал опрос являются эмоции и чувства, что свойственно их возрасту, а вот люди постарше чаще всего выбирают природу, а эмоции и чувства на втором месте. У студентов второе место заняли интернет-сайты и приложения (рис. 4).

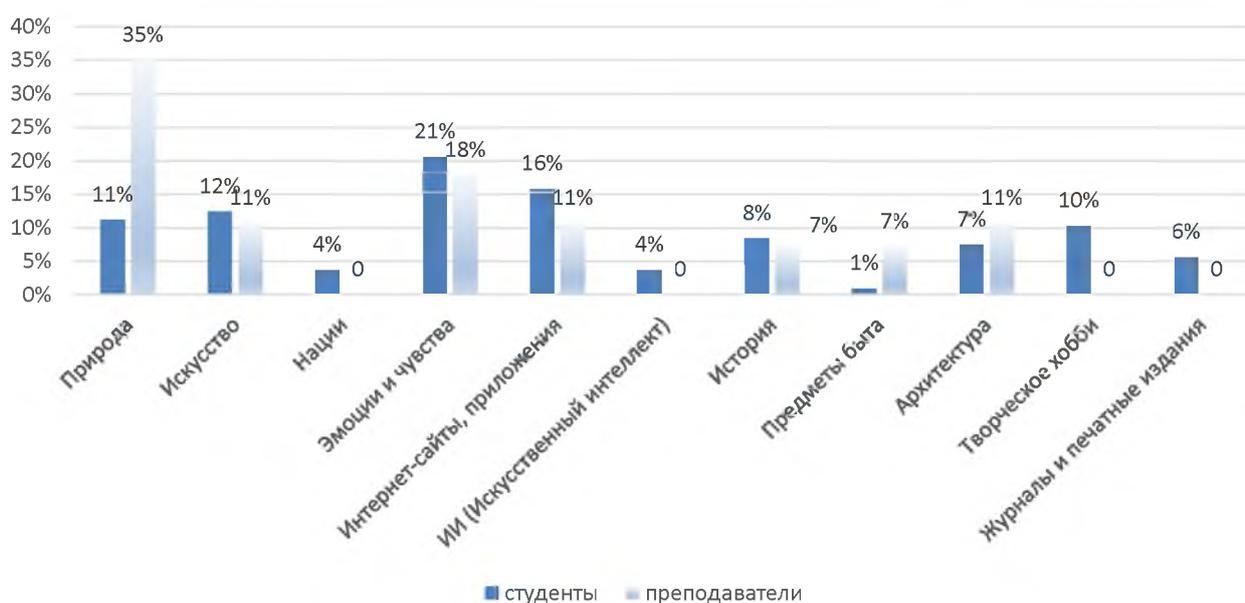


Рисунок 4. Диаграмма распределения ответов респондентов на вопрос о выборе источника вдохновения

При этом коллекции разработчиков в большей степени направлены на индивидуальное производство (рис. 5).

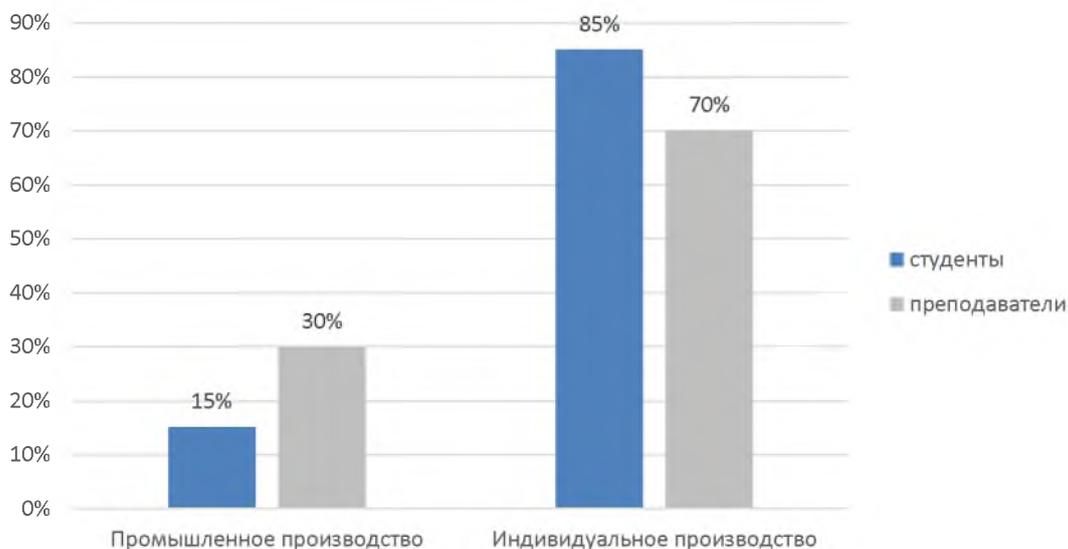


Рисунок 5. Диаграмма распределения ответов респондентов на вопрос об ориентированности их творческих проектов

Респонденты считают, что источник вдохновения в коллекциях должен проявляться в акцентах (рис. 6) – более 40 %, но при этом оптимальным процентом использования их в коллекции указывают 60-80% (рис. 7).

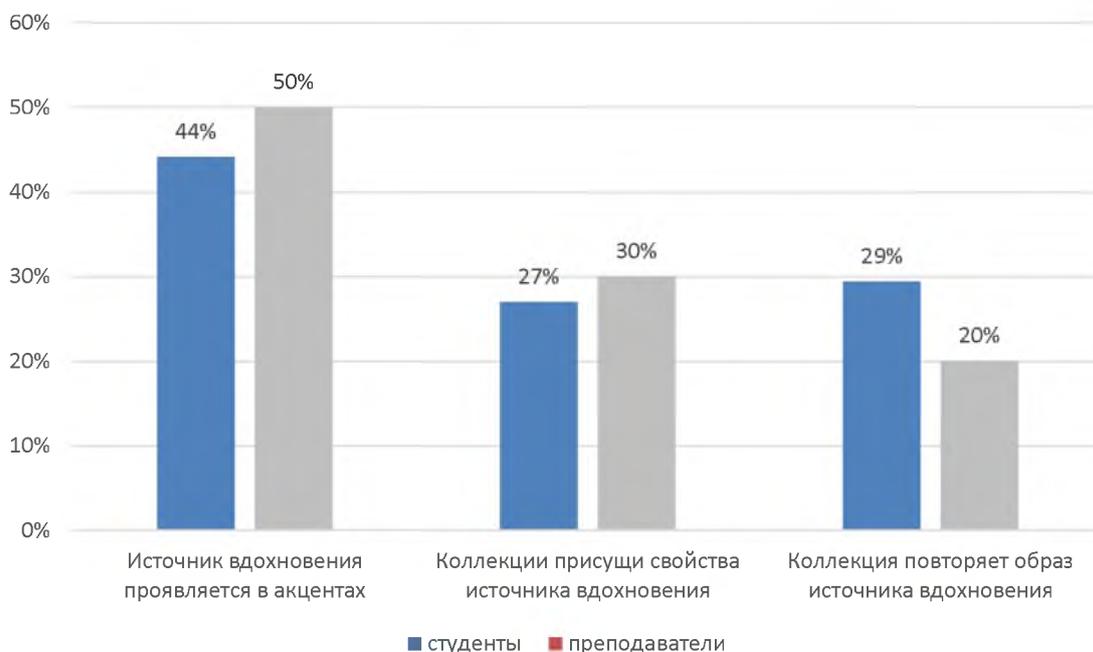


Рисунок 6. Диаграмма распределения ответов респондентов на вопрос об объеме использования источника вдохновения в коллекциях

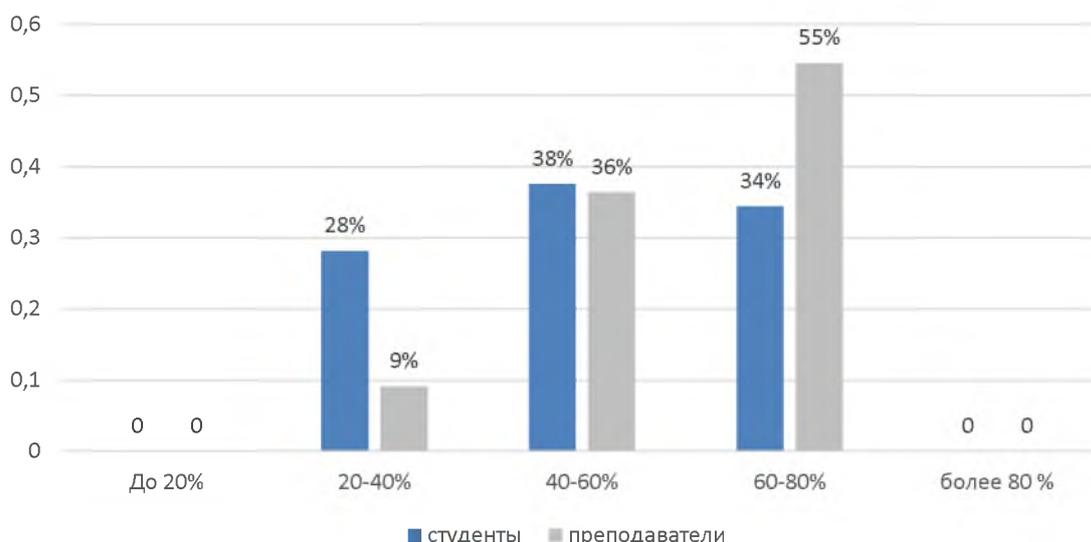


Рисунок 7. Диаграмма распределения ответов респондентов на вопрос об объеме использования источника вдохновения в коллекциях

То есть источник вдохновения, как считают респонденты должен быть четко узнаваемым, при этом не повторяя его полностью.

По мнению респондентов максимальное количество предметов, вдохновляющих художников на творчество и создание одной коллекции для большинства студентов и преподавателей не может быть более пяти, но в своих коллекциях опрашиваемые в основном используют 1-2 источника.

Путь трансформации источника вдохновения в конкретную коллекцию представляет собой последовательность этапов, приводящих творца к реализации своего замысла: исследование источника, его зарисовка и анализ, выделение характерных признаков и в заключении – работа над эскизами.

В результате проведенных исследований выявлено, что независимо от возраста и опыта наиболее часто художники при создании коллекций используют эвристический метод проектирования одежды и обуви, а именно метод ассоциаций – способ формирования идеи путем ассоциативных представлений; трансформация, преобразование в одежду мотива, фрагмента чего-то или источника целиком [1].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Парфенюк, Е. Архитектура и городская среда, как источник вдохновения в творчестве дизайнеров одежды / Е. Парфенюк, Д. Устюгова, О.А. Вершинина, Г.Н. Некрасова // Костюмология. – 2019. – №2. Том 4.

© Лагун Д.И., Зимина Е.Л., 2025 г.