



Рисунок 2 - Коллекция мужских моделей по мотивам графики Анри Матисса

Использование мотивов графики при проектировании мужских трикотажных комплектов является современной и яркой идеей. Коллекция выполнена в материале на трикотажном предприятии «Полесье» г. Пинск. Коллекция моделей мужской одежды является актуальной, соответствует тенденциям моды. Комплекты могут выпускаться на промышленных предприятиях, способны составить конкуренцию аналогичной группе изделий, как на внешнем, так и на внутреннем рынках.

УДК 687.016

ПРОЕКТИРОВАНИЕ КОСТЮМА В КОНТЕКСТЕ ТЕНДЕНЦИЙ РАЗВИТИЯ МИРОВОГО ДИЗАЙНА

С.А. Оксинь

УО «Витебский государственный технологический университет»,
г. Витебск, Республика Беларусь

В 2008 году широкое распространение получает новый вид дизайна «Alternative design» или «Extreme design». Речь идет о дизайне, который предлагает сместить точку восприятия из сферы действия разума в подсознательное (в отличие от классического дизайна, знающего во всем конструктивную меру разума). При помощи современных технических и оптических приемов дизайнер стремится сдвинуть зрителя с привычной тому позиции полагаться на мышление в область чувств, ощущений, эмоций. И дизайнеру не очень важно, что зритель при этом думает... Важно то, что он при этом чувствует. Какова логика дизайнера при этом (за счет чего достигается такое особое воздействие)? При логико-конструктивном дизайне схема работы мозга, выработка оценки мозга по отношению к объекту такова: восприятие, анализ, абстрагирование, синтез, оценка объекта, именно анализ и разделяет идею на составные части. В итоге чувствам уже нет места над препарированным объектом. После такого ощущения мозг оценивает объект на уровне вывода, более или менее логического.

В экстремальном дизайне суть схемы такова: уже в процессе восприятия дизайнер стремится подключить различные ощущения ассоциативного, ностальгического или взрывно-ударного типа. Дизайнер формирует в пространстве не сам объект или композицию, а впечатление (ощущение) от него. На ремесленном уровне работа (использование законов, средств, приемов композиции) остается прежней, за исключением одного «исключения» -

дизайнер должен сам хотя бы в общих чертах что-то ощущать, а не просто механически конструировать. На самом деле этот вопрос больше принадлежит миру философски-творческих вопросов, нежели формально-практических поисков. И потому большинство рабочих принципов практически не отличается от применяемых в классическом дизайне.

Новизна идеи проекта как таковая должна присутствовать в любом проекте независимо от его принадлежности к тому или иному жанру. Именно новизна заставляет зрителя шевелить мозгами (и необязательно он при этом думает... иногда чувствует, иногда просто расслабляется). Новизна идеи может быть фигурально выражена через новую композиционную схему, через нестандартный ритм, движение, пятно света или через новые цветосочетания.

Например, мы привыкли мыслить цветовыми категориями настолько стандартно (черное с желтым, белое с черным и красным, синее и оранжевое...), что любое новое состояние цвета нас сначала немного шокирует и требует адаптации нашего серого вещества. Особенно наглядно это демонстрирует восприятие фотографий: цветность, черно-белые, сепия... Применение эффекта color offset (сдвиг цвета по каналам) может создать совершенно неожиданный и непривычный для нашего восприятия эффект иной реальности. Изменение цвета среды придает тому же изображению совершенно другой вид, а иногда и смысл. Эффект Motion blur создает иллюзию движения. Использование таких фотографий в принтах для костюма придаст изделиям современное острое звучание.

Эмоциональное, чувственное, любое другое состояние обозначенное не мыслительными процессами, а скорее участием подсознания резко увеличивает запоминание. Если при нормальном логическом мышлении идеи сменяют друг друга, то подсознательные состояния как бы расставляют «вешки» в богатом спектре ощущений, и при сходной эмоциональной или чувственной ситуации срабатывает близкая по ассоциациям «вешка».

Использовать такой факт можно в обоих направлениях. Можно закладывать в работу уже существующие в подсознании ассоциации, и тогда работа вызывает ощущение жизненности, правдивости, естественности. Обратный вариант - это когда удивившая зрителя работа всплывает в сознании при срабатывании жизненно-бытовой ассоциации.

Ассоциации эмоциональные и образные у разных людей разные, но творчество человеческой фантазии способно реально переживать и несуществующие ситуации, и реагировать адекватно на непрожитый образ (переживать его виртуально).

Движение - этот принцип области подсознательного. Любой объект мы воспринимаем в движении. Если не движется объект - то вынужден двигаться наш глаз, зрачок. На уровне композиции движение может быть выражено через смысловой ход, через пластический мотив, ритм, определенное размещение элементов и пауз. В конечном итоге любая композиция в первую очередь определяет движение нашего взгляда, изучающего реальность, а вслед за взглядом будут двигаться и ощущения, и мысли. При этом дизайнеру важно понять прямую зависимость мыслей от ощущений. То, насколько правдива созданная дизайнером иллюзия (а любая картинка - в конечном итоге иллюзия), настолько реальными будут и ощущения.

«Extreme design» в проектировании костюма укладывается в рамки философии постмодернизма и позволяет изделиям передавать ощущение игры, свободы и устремленности в будущее.