

Уровень 3 – промышленная разработка ассортиментной структуры: выбор исходных модельных конструкций, разработка серий, выпуск опытной партии, оценка уровня качества коллекции.

Таким образом, с развитием рыночных отношений возникает объективная необходимость в маркетинге как рыночной концепции управления деятельностью экономических субъектов. Дальнейшее углубленное использование его принципов требует переосмысления теории и мирового опыта маркетинга с учетом исторических и социально – экономических особенностей развития Казахстана.

УДК 687.016.6 : 76

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ МОТИВОВ РАЗЛИЧНЫХ СТИЛЕЙ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ

Т.В. Наговицына, доц.,

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

Человек всегда стремится к гармонии. Эстетическая сторона жизни и бытия для него очень важна. Как результат тяги человека к красоте появляется такой вид жизнедеятельности, как искусство. Сегодня одним из самых востребованных и ярких направлений искусства стал дизайн. Слово дизайн пришло из итальянского языка и в переводе имеет множество значений. “Disegno” – это замысел, план, эскиз, набросок, рисунок, узор, модель, композиция. В связи с бурным развитием современных технологий, в XX веке понятие дизайна приобрело более широкий смысл. Дизайн уже понимают как творческую деятельность, цель которой – определение качеств изделий, производимых промышленностью. Немаловажную роль в дизайне имеет правильный выбор творческого источника. Особенно остро ощущается это в дизайне одежды. Сегодня наблюдается недостаток исследований в области использования в моделировании костюма интересных источников вдохновения. В настоящее время производится огромное количество одежды лишенной образности, остроты и новизны. Поэтому правильный выбор творческого источника является неотъемлемой частью проектирования. Поиск вдохновения обращает внимание дизайнеров на лучшие произведения искусства. Графика различных стилей становится для них источником идей. Рассмотрим несколько примеров использования интересных мотивов в дизайне одежды:

– творческий источник – работы художника-авангардиста 20-го века Казимира Малевича. Работы этого художника известны во всем мире. Они интересны для творческой молодежи, поэтому одежда, разработанная по мотивам работ этого художника, выполняет воспитательную и познавательную функцию, приобщает к истории и традициям Беларуси, прививает вкус. Через одежду происходит знакомство с миром искусства, что является новым моментом в моделировании. Данный мотив требует исследования возможности применения новых художественных и технических приемов для оформления изделий. Работа с источником подразумевает изучение пластических, геометрических, ритмических, колористических особенностей живописи художника. В результате исследований была разработана коллекция моделей для молодежи. В материале изготовлено четыре комплекта одежды. В производство были внедрены два изделия, входящие в комплекты. Коллекция соответствует мироощущению молодежи и может найти интерес и понимание в молодежных кругах;

– творческий источник – современная fashion-графика. Как творческий мотив произведения современной fashion-графики позволяют использовать в дизайне одежды необычные приемы и неожиданные решения. Выполнить задуманные идеи позволяют и

возможности современной трикотажной промышленности. Образ моделей становится ярким и неповторимым, отражает ритм большого города. Одежда предназначена для смелых, уверенных в себе, женщин. В материале были выполнены пять комплектов. Эскизы жаккардовых полотен внедрены в производство;

– творческий источник – мотивы комиксов Саймона Тофиелда «Simon's cat». Принято считать комиксы – юмористическим жанром, это художественное произведение, где текст и рисунок используются для передачи сути авторской мысли. Целевая аудитория комиксов – это дети и молодые люди. Из чего можно заключить, что коллекция одежды, созданная по мотивам комиксов, будет хорошо встречена потребителями данных возрастных групп. Сейчас комиксы в основном распространяются через Интернет. Как, например, «Simon's cat», которые послужили творческим источником для создания коллекции молодежной одежды для отдыха. Создателем этого комикса является английский аниматор Саймон Тофиелд (Simon Tofield), который получил за «Кота» награды *Animae Caribe 2008* и *British Animation Award 2008*. Учитывая тот факт, что творческим источником для создания коллекции стал мультфильм, наполненный шутками и юмором, к разработке одежды был применён тот же подход. Таким образом, объясняется выбор силуэта, пропорций, членений, а также цветовой гаммы использованных трикотажных полотен. В материале выполнены пять комплектов, эскизы набивки приняты в производство.



Рисунок 1 – Модели одежды, выполненные по мотивам графики различных стилей:

- а) Молодежное комплект по мотивам работ Казимира Малевича;
- б) Комплект из жаккардового полотна по мотивам современной fashion-графики;
- в) Молодежный комплект для отдыха с использованием набивки по мотивам комиксов Саймона Тофиелда «Simon's cat»

Способность видеть красоту и уникальность в графических источниках является существенной частью таланта дизайнера. В сознании художника могут возникнуть образы будущего изделия после посещения музея, выставки, просмотра альбома. Процесс творчества при моделировании новых форм костюма состоит в постоянном поиске красоты

то в линии, то в материале, то в цвете, а так же в осмыслении первоначальных впечатлений и преобразовании их в оригинальные модели одежды.

Изучение источника творчества в целях его дальнейшей трансформации в новые формы одежды имеет определенные этапы:

- объект исследуется и зарисовывается наиболее приближенно к оригиналу;
- в результате анализа особенностей этого источника выделяется какой-либо характерный его признак (им может быть геометрический вид формы, интересные пропорции, ритм, фактура, цвет и т.д.).
- выделенный признак принимается за основу работы над эскизами костюмных форм, в которых важно сохранить образно-ассоциативную связь с первоисточником.

Каждый из перечисленных источников творчества обладает только ему присущими признаками, которые натолкнули дизайнеров на создание оригинальной идеи. Именно поэтому модели одежды, выполненные по этим источникам, отличаются неповторимостью, оригинальностью и новизной.

УДК 687.016.6 : 76

АКТУАЛЬНЫЙ ТРЕНД: МОЛОДЕЖНАЯ ОДЕЖДА С НАБИВНЫМ РИСУНКОМ ПО МОТИВАМ КОМИКСОВ

***Т.В. Наговицына, доц., Т.Н. Агаджанян студ.,
УО «Витебский государственный технологический университет»,
г. Витебск, Республика Беларусь***

Важной задачей любого дизайнера является выявление эстетических качеств объектов проектирования в соответствии с модными тенденциями сезона. Целью дизайнерского проекта является создание целостного, современного, комфортного, эстетически приемлемого комплекта одежды, который будет соответствовать требованиям покупателя. Для создания одежды для молодежи немаловажную роль играет выбор интересного оригинального творческого источника. Актуальным трендом нынешнего сезона является одежда с набивным рисунком по мотивам комиксов.

Комиксы – это художественное произведение, где текст и рисунок используются для передачи сути авторской мысли. В них может быть мало текста или же его вообще нет. Принято считать комиксы – юмористическим жанром, но с течением времени сущность их расширилась и стала охватывать все разнообразие направлений в литературе. Комиксы – это массовое искусство, которое появилось в конце 19 и в начале 20 века. Возникли они небольшими юмористическими рисунками в журналах и газетах. С развитием технологий превратились в самостоятельное издание. По всему миру существуют разнообразные комиксы. Основной их задачей, несмотря на все разнообразие стилей, является вызвать у читателей эмоции и чувства. Современный комикс появился из трех форм визуального искусства: искусства фрески, юмористических мультфильмов и фотографического искусства. Использование в комиксах символик, текста, особого оформления помогают создавать определенный подтекст. У современного комикса есть несколько форм: история в «одном пространстве», в которой одна картинка передает весь рассказ; полоса комиксов, составленная из трех или четырех картин с историей, развивающейся в каждом отдельном блоке рисунков. Как художественная форма, современные комиксы – также прямой продукт юмористической мультипликации девятнадцатого столетия, которая часто была снабжена политическими или социальными комментариями. Как инструмент популярной культуры, они успешно отражали проблемы своего времени. Сейчас комиксы в основном распространяются на просторах сети Интернет. Как, например, «Simon's cat» и одноимённый мультфильм. Создателем этого комикса является Саймон Тофиелд (Simon Tofield),