

УДК 687.01

Лагода Оксана Миколаївна<sup>1</sup>

канд. мист., доцент, професор каф. дизайну  
Черкаський державний технологічний університет

E-mail: oxanalahoda@gmail.com

## СПЕЦГРАФІКА ДИЗАЙНЕРА ОДЯГУ: ТЕОРЕТИЧНИЙ І ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТИ

*Анотація. В статті розглянуто роль графічної складової процесу проектування одягу, обумовленої володінням основами костюмографіки. Це сприяє тому, що дизайнер костюма розкриває власний творчий потенціал, формується його виразна професійна індивідуальність. Для того, щоб задум дизайнера був утілений у вибраному матеріалі, спочатку необхідно зафіксувати дизайнерську ідею на папері. Протягом різних етапів дизайн-процесу графічне зображення зазнає значних трансформацій. Ці перетворення становлять особливу проблему, суть якої полягає в тому, щоб на шляху до реалізації моделі через трансформації графічної складової зберегти основний зміст дизайнерського креативу. Таким чином, наукового осмислення вимагають не лише основні функції одягу (як речі), але його образно-стильове вирішення – образ людини в костюмі в цілому. На думку автора, саме цей аспект сучасного дизайну є найбільш актуальним і перспективним напрямком подальших досліджень.*

*Ключові слова: дизайн одягу, проектування костюма, художньо-графічна складова, візуальний наратив, теорія та практика дизайну.*

**Постановка проблеми.** Щоб реалізувати авторський задум в матеріалі, дизайнеру одягу необхідно спочатку зафіксувати ідею графічними засобами. Специфіка зображення фігури людини в костюмі вимагає від нього не лише вміння малювати тіло людини, розуміти анатомію, пластику рухів, але й стилізувати зображення, застосовуючи різноманітні графічні

---

<sup>1</sup> © Лагода О.М.

прийоми і знання з костюмографіки для передачі форми, конструкції, пропорцій, кольору і фактур матеріалів тощо. Замальовки, начерки, скетчі, ескізи, графічні листи, технічні рисунки, креслення та модні ілюстрації, як художньо-графічна складова дизайн-процесу, в теорії проектування костюма постають актуальною тематикою досліджень. Проблемним є теоретико-методологічний аспект у їх розгляді, оскільки вказані види графічних робіт різняться з точки зору реальної дизайнерської практики, як рівнем трансформації зображуваного, так і застосуванням професійних графічних прийомів, засобів художньої виразності, а головне – формуванням змісту візуального нарративу. І саме цей аспект залишається малодослідженим.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** В науковій та спеціальній літературі з дизайну одягу культивується думка, що застосування дизайнером різноманітних засобів і прийомів ескізування, дозволяє йому значно розширити діапазон творчого пошуку. Зокрема, Ф. Пармон, Е. Андросова, Р. Степучов наголошують, що завдання дизайнера у фіксації його задумів віднайти найбільш виразні художні засоби, обумовлені необхідністю вирішення саме графічних, а не композиційно-конструктивних чи конструктивно-технологічних задач [1-3]. Віртуозність графіки дизайнера, його індивідуальний почерк, засвідчує рівень володіння ним костюмографічною мовою, що становить одну з обов'язкових професійних компонент [2]. Водночас, це уміння має специфічний характер, усвідомлення якого дозволяє запобігати помилок на різних етапах процесу проектування та позиціонує дизайнера, перш за все, як митця. Це ж уміння докорінно відрізняє процес графічних пошуків у дизайні одягу від того ж етапу роботи у графічному, промисловому дизайні тощо (меблевому чи дизайні інтер'єру). Дизайнери на цьому етапі роботи відразу шукають реальні пропорційні та композиційні відношення об'єктів у певному масштабі. І, коли знаходять їх, протягом усіх інших етапів роботи намагаються максимально дотримуватися та вдосконалювати їх, як технічно, так і технологічно. Дизайн костюма зазнає не одне, а декілька специфічних перетворень на

шляху реалізації в реальний об'єкт дизайну – результат не лише художньо-проектної, але й інтелектуальної творчості художника – конструктора – технолога – стиліста – рекламіста в галузі моди й т.п. Практично на кожному з етапів дизайн-процесу має місце і специфічна графічна складова, і особливості її пропорційних, композиційних, технічних або технологічних трансформацій. Тому саме опанування такою специфікою перетворень є змістом професійного підходу в проектуванні костюма та канвою успішної діяльності дизайнера одягу в майбутньому.

**Мета.** Проаналізувати, як відбувається узгодження композиційно-конструктивних особливостей структури костюма, пропорційних відношень його складових з художньо-графічними прийомами їх зображення, встановити закономірності цього процесу в теорії і практиці.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Назагал, все розмаїття професійної графіки дизайнера одягу зводиться до вміння застосовувати такі знаки-типи, як: крапка, лінія й пляма, з яких кожен може стати акцентом або центром композиції графічного зображення людини в костюмі. Таке зображення постає результатом продуманого розміщення, скупчення або розосередження знаків, їх кількості й характеру. Значення мають й графічні матеріали, якими вони виконуються.

Зазвичай, елементарні навички майбутні дизайнери одягу набувають ще під час засвоєння пропедевтичного курсу, коли виконують вправи і засвоюють основні композиційні закони та закономірності на прикладах умовного силуету костюма (рис. 1-4). В той самий час вони починають опановувати принципи зображення (побудови) фігури людини, тренуючись виконувати начерки – короткочасні та тривалі, а значить і більш детальні замальовки в межах такої дисципліни як рисунок. У цьому випадку надзвичайно важливо, що зображення в начерках має натуралістичні пропорційні відношення на відміну від еталонних, які реалізуються студентами в умовному силуеті костюма на основах композиції та проектної графіки.

Як майбутні професіонали, на рисунку студенти вивчають схеми руху, анатомічні особливості зображення фігури людини

в русі, набувають навичок реалістичного зображення в конструктивному, а потім і тональному рисунку, наприклад, м'якими матеріалами. Зазвичай, реальні натурщики, які їм позують, мають пропорційне співвідношення голови, як модуля, до розміру всього тіла 1:6 або 6,5. В межах пропедевтичного курсу – майбутні дизайнери оперують пропорцією стилізованої еталонної фігури – 1:8 і акцентують свою увагу на побудові умовного силуету костюма за допомогою різних за характером ліній та конфігурацією плям так, щоб досягнути статички/динаміки, симетрії/асиметрії, рівноваги, різноманітних ритмічних (лінійних, плямових, тональних і т.п.) повторів у межах умовного силуету.



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

*Рис. 1-4. Зразки студентських робіт з пропедевтичного курсу «Основи композиції та проектної графіки»: статика й динаміка простих геометричних форм в умовному силуеті костюма; лінійна та лінійно-плямова стилізація умовного силуету костюма.*

Процес зображення костюму розпочинається з швидких замальовок ідей, що вимагає майстерного володіння технікою начерків, зокрема начерків-схем, що надають можливість «вловити» пропорції, рух і пластику фігури одягненої людини. Лінії різного характеру в начерках по пам'яті та за уявою доповнюють роботу з натури і сприяють розвитку образного мислення [1]. Головне – навчитися уникати зайвої деталізації в зображенні та створювати завершену цілісну композицію, щоб перейти безпосередньо до ескізування.

Завдання ескізу полягає в тому, щоб у художній формі фіксувати деталі задуму майбутнього костюма: ідеї щодо форми, її пластичних властивостей, матеріалів, особливих елементів. Саме в пошукових ескізах дизайнер використовує максимум графічних засобів і прийомів, зокрема стилізацію та трансформацію. Перетворення реалістичного зображення в емоційно-виразний об'єкт – графічний лист, яке відбувається завдяки узагальненню за допомогою ряду специфічних прийомів видозміни форми, є основною метою стилізації. Її принцип – досягнення максимальної образної та стильової виразності. Спецграфіка, як фахова дисципліна, надає можливості максимально творчо репрезентувати дизайнерську ідею художніми засобами, і вирізняється значним емоційно-асоціативним наповненням (рис. 5-8).



Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7

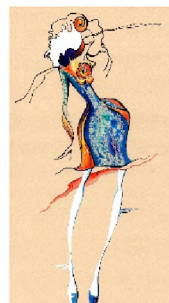


Рис. 8

*Рис. 1-4. Зразки студентських робіт.  
Пошукове образно-асоціативне ескізування.*

Характерні риси стилізованого зображення людини в костюмі, такі як: лаконізм, узагальненість, простота форми (знаковість), символічність графічних елементів тощо, певна ексцентричність відтвореного образу, – сприяють творчому переосмисленню самої дизайнерської ідеї. Однак, практично унеможливають, або спотворюють, донесення повної інформації, наприклад, про крій чи структуру костюма в цілому. Домагаючись виразності у формуванні через ескіз костюма певного візуального наративу, автори вільно трансформують пропорції зображеного, які можуть коливатися від 1:8 до 1:14.

Авторська стилізація – це, перш за все, відбиток індивідуальних, емоційно-виразних відтінків у зображенні костюма [4]. І саме ця специфіка обумовлює наявність проблем, що криються у розбіжностях зображеного дизайнером на папері та виготовленого в матеріалі, тобто про невідповідність реального об'єкта його представленню художньо-графічними засобами. Тому, для дизайнера важливо визначитися зі ступенем стилізації (трансформації) та мірою умовності зображення. Втім, жодна стилізація не зможе приховати незнання анатомії людини чи невміння правильно намалювати фігуру. Кожен може обирати на власний смак міру реалістичності або стилізації зображення. Про це свідчать також ескізи відомих дизайнерів (рис. 9-14).

Зазвичай, в ескізах дизайнери вдаються до таких прийомів стилізації, як: видовження частин тіла (шиї, ніг); зменшення розмірів голови (стоп, кистей рук); потоншення торсу і т.п., щоб зробити фігуру візуально більш стрункою та витонченою [3]. В свою чергу, трансформація надає можливість зміни форми костюма як дизайн-об'єкта: її витягування, збільшення або зменшення в розмірах. Для надання художньому образу костюма особливої виразності пропорції мають велике значення. Пропорційне співвідношення цілого з частинами дає різні варіанти його трактування. Метод трансформації у зображенні костюма спонукає до безперервного переосмислення самих можливостей і вміння зображати фігуру людини в костюмі. Але, саме трансформація робить означену вище проблему невідповідності надзвичайно гострою.

Намагаючись виявити структуру форми костюма у її зв'язку з простором (середовищем), найчастіше використовують для виразу розвитку дизайнерської думки лінію. Оскільки саме лінія має властивість бути елементом і площини, і об'єму, вона в інформативному плані є найбільш красномовною. Лінійне зображення вимагає певного абстрагування, надає зображенню розмаїтих акцентувань і може робити його пластичним, функціональним, просторовим [3-4]. Натомість, пляма надає ескізам особливої яскравості. Для максимальної виразності пляму в ескізах поєднують з лінією. І варіантів таких поєднань може бути безліч. У цьому випадку стилізація спрямована на те,

щоб продемонструвати нові ідеї форми складових костюма, нові пластичні властивості можливих матеріалів й т.п



Рис. 9



Рис. 10



Рис. 11



Рис. 12



Рис. 13



Рис. 14

*Рис. 9-14: 9 – ескіз Бальмен, 10 – ескіз К. Діор, 11 – ескіз К. Шанель, 12-14 – ескізи Ж.-Ф. Ферре.*

Авторська стилізація, як творче переосмислення дизайнером дійсності і внесення в неї власних емоційно-почуттєвих переживань, індивідуальних відтінків у її відображенні, формується поступово. Завдяки стилізації та трансформації в ескізі відтворюється умовний силует костюма в тому розумінні, що відбувається перетворення реалістичного зображення у виразний та емоційний художньо-графічний об'єкт. Стилiзація є узагальненням об'єкта за допомогою ряду спеціальних прийомів видозміни форми. Основним принципом такої стилізації є досягнення максимальної виразності

зображення, а його достовірність (правдивість чи інформативність щодо крою, конструкції) не є головною метою.

Завдяки зміні природних пропорцій людського тіла, його стилізації, прийом трансформації стає зміною (своєрідним спотворенням) форми костюма. Ці хибні, але візуально прийнятні зміни дизайнеру доводиться знову переосмислювати на наступних етапах реалізації в кожній окремій моделі, оскільки креслення, лекала, безпосередньо крій мають чітку і обов'язкову прив'язку до антропометричних ознак реальної людини (групи споживачів) із стандартними розмірними ознаками та пропорційними відношеннями частин тіла. І, чим виразнішою та красномовною була трансформація в художньо-графічному зображенні, тим складнішим постає процес виконання технічного рисунку, а надалі – побудови конструкцій й технічного моделювання – графічних складових дизайн-процесу іншого порядку.

Чергове перетворення вже відшита модель може зазнати в роботах ілюстраторів моди, завдання яких полягає у рекламі дизайнерських виробів художньо-графічними (або фотографічними) засобами у такий спосіб, щоб зображення – трансформований візуальний наратив про людину в костюмі переживалося споживачами в емоційному плані ще раз і ще раз. Необхідності у дотриманні абсолютної відповідності реальній речі немає. Творчі фантазії вільні, а емоції знову превалюють. Більше того, кожен ілюстратор зобов'язаний віднайти власний, упізнаваний авторський почерк, оскільки саме це додає йому вагомості в індустрії моди і визнання. Так, в історії моди назавжди залишилися імена найвидатніших ілюстраторів Р. Грюо, А. Лопеза, Д. Даунтона. Вони у своїй творчості продемонстрували уміння віртуозних рисувальників із глибоким знанням анатомії людини, а також унікальне вміння художника до оригінальних трансформацій та колірних поєднань. Їх ілюстрації надзвичайно близькі до реалістичних зображень і, водночас, містять витончену стилізацію реальності (рис. 15-17).

Молоде покоління ілюстраторів моди у своїй творчості багато уваги приділяє різноманітним експериментам – з технікою зображення, з матеріалами і звичайно ж із стилізацією



зображуваного. Так, наприклад, своєрідними й унікальними можна вважати, наприклад, роботи Л. Лейн, А. Єлени або Дж. Ларковського (рис. 18-20). Кожному з них вдалося розробити індивідуальний авторський підхід до стилізації зображення людини в костюмі шляхом трансформацій. Зокрема, А. Єлена малює надзвичайно високих, неприродно струнких і худорлявих красунь і красенів з природними пропорційними відношеннями частин тіла. Л. Лейн тяжіє до видовження торсу і значного зменшення стоп і кистей рук. Герої її ілюстрацій виглядають ляльковими. Дж. Ларковський малює своїм моделям надзвичайно довгі шиї, маленькі голівки і короткі ніжки. Ці зображення дуже далекі від реалістичного зображення людини. Втім, як візуальний наратив, вони нікого не залишать байдужим.



Рис. 15



Рис. 16



Рис. 17



Рис. 18



Рис. 19



Рис. 20

Рис. 15-20. Роботи відомих ілюстраторів моди: рис. 15 – Р. Грюо, рис. 16 – А. Лопез, рис. 17 – Д. Даунтон, рис. 18 – Л. Лейн, рис. 19 – А. Єлена, рис. 20 – Дж. Ларковський

З року в рік з'являються нові методики інтерпретації натурних замальовок в авторські творчо-графічні листи [4] та відбуваються їх презентації в рамках ілюстрації моди. Отже замальований процес є активним, актуальним і, вочевидь, вимагає окремого аналізу, певної систематизації наявного досвіду та його наукових обґрунтувань.

**Висновки.** Графічній складовій, яка на кожному з етапів дизайн-проекування костюму має власний вираз (начерк, скетч, ескіз, технічний рисунок, конструкція й т.д.), притаманна властивість трансформуватися. Найбільш типовими і підвладними трансформації є етапи художньо-графічної фіксації та розробки ідеї дизайнера, а також – реклами готового дизайнерського виробу художніми засобами в ілюстрації моди. Вони пов'язані з різним рівнем стилізації натурального зображення та з пошуком дизайнером індивідуального авторського стилю в спецграфіці. Рівень стилізації зображення людини в костюмі, складність трансформацій, обумовлюють наявність проблеми збереження креативного початку на етапах реалізації моделі в матеріалі із збереженням усіх характерних ознак.

**Перспективи подальших досліджень.** Необхідно здійснити ґрунтовний аналіз трансформативних видозмін графічної складової на кожному окремому етапі дизайн-процесу, надати їм наукового обґрунтування.

### Література

1. *Андросова Э.М.* Основы художественного проектирования костюма. Челябинск: «Медиа-принт», 2004. 184 с.
2. *Пармон Ф.М., Кондратенко Т.П.* Рисунок и графика костюма. М.: «Архтектура – С», 2005. 208 с.
3. *Степучев Р.А.* Кимберлит костюмографического языка: учебное пособие для вузов. М.: МГТУ им. Косыгина, 2007. 416 с.
4. *Сафина Л.А.* Проектирование костюма (адресное проектирование). Казань: МЕДДОК, 2017. 239 с.

### References

1. *Androsova E.M.* Osnovyi hudozhestvennogo proektirovaniya kostyuma. Chelyabinsk: «Media-print», 2004. 184 s.

2. Parmon F.M., Kondraenko T.P. Risunok i grafika kostyuma. M.: «Arhitektura – S», 2005. 208 s.

3. Stepuchev R.A. Kimberlit kostyumograficheskogo yazyika: uchebnoe posobie dlya vuzov M.: MGTU im. Kosyigina. 2007. 416 s.

4. Safina L.A. Proektirovanie kostyuma (adresnoe proektirovanie). Kazan: MEDDOK, 2017. 239 s.

*Аннотация.*

**Лагода О. Спецграфика дизайнера одежды: теоретический и практический аспекты.** В статье рассмотрена роль графической составляющей процесса проектирования одежды, обусловленной владением основами костюмографики. Это умение обозначает, прежде всего, наличие знаний об анатомии и строении тела человека. Кроме того, навыки делать натурные зарисовки разнообразными материалами и в разных техниках, передавая характер движений, основные пропорциональные отношения, обобщать формальные признаки или делать необходимую детализацию изображения. Умение «схватывать» контуры человека в костюме, а в дальнейшем стилизовать их является признаком приобретения мастерства, как одной из профессиональных компетентностей. Усовершенствование в процессе обучения качества натурных зарисовок, быстрых линейных набросков, комбинированных конструктивно-тональных кратковременных рисунков с натуры в разнообразных позах, желательно – типичных для изображения моделей, обеспечивает основания для разработки индивидуальной манеры проектной графики. Скетчи и графические эскизы являются неотъемлемой составляющей проектного процесса и своеобразным языком выражения дизайнером авторских концептов. Это способствует потому, что дизайнер костюма раскрывает собственный творческий потенциал, формируется его выразительная профессиональная индивидуальность. Для того, чтобы замысел дизайнера был воплощен в выбранном материале, сначала необходимо зафиксировать дизайнерскую идею на бумаге. В течение разных этапов процесса дизайна графическое изображение испытывает значительные трансформации. Эти превращения составляют особую проблему, суть которой заключается в том, чтобы на пути к реализации модели через трансформации графической составляющей сохранить основное содержание дизайнерского креатива. Таким образом, научного осмысления требуют не только основные функции одежды (как вещи), но его образно стилевое решение – образ человека в костюме в целом. По мнению автора, именно этот аспект

современного дизайна является наиболее актуальным и перспективным направлением последующих исследований.

Ключевые слова: дизайн одежды, проектирования костюма, художественно графическая составляющая, визуальный нарратив.

Abstract

**O. Lahoda. Special graphic fashion-designer: theoretical and practical aspect.** *The article considers the role of graphic component of a fashion design process due to the possession of the basic principle of costumeography. This ability means, first of all, the presence of knowledge about an anatomy and structure of body of man. In addition, skills to do the model sketching various materials in different techniques, passing character of motions, basic proportional relations, to summarize formal signs or do the necessary working out in detail of image. Ability to "grab" the contours of man in a suit, and in future stylization them is the sign of acquisition of mastery, as one of professional competences. Improvement in the process of studies of quality of the model sketching, ambulances of linear sketches, combined voice-frequency brief pictures from nature in various poses, desirably – typical for an image models, provides basis for development of individual manner of project graphic arts. Sketches and graphic sketches are the inalienable constituent of project process and original language of expression by the designer of authorial conceptions. This contributes to the fact that the costume designer reveals his own creative potential; his distinct professional personality is formed. In order for the designer's idea to be embodied in the selected material, it is necessary first to fix the design idea on a paper. During the various stages of the design process, the graphic image undergoes significant transformations. These transformations are a special problem the essence of which is to keep the main content of design creativity on the way to implementing the model through the transformation of the graphic component. Thus, scientific reflection requires not only the basic functions of clothing (as things) but its imaginative-stylish solution - the image of a person in a costume in general. According to the author, this aspect of modern design is the most relevant and promising direction for further researches.*

Keywords: design of clothes, design process, image of a suit, costumeography, graphic component, visual narrative.

Стаття надійшла в редакцію 29.01.2018 р.

Стаття прийнята до друку 29.04.2018 р.