

# СТИЛЬ МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУР КАК ИСТОЧНИК ПРОЕКТИРОВАНИЯ КОЛЛЕКЦИЙ ДЕТСКОЙ ОДЕЖДЫ

**В. С. Крыса**

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,  
220030, Минск, Беларусь, [krysa@bsu.by](mailto:krysa@bsu.by)*

В статье автор приводит основные правила выбора источника инспирации при проектировании коллекций детской одежды. Рассматривает молодежные стили в детской моде, так как в современном мире субкультуры играют важную роль в формировании тенденций мировой моды. Каждое направление субкультур характеризуется уникальными чертами, которые могут влиять на дизайн и стиль коллекций для детей.

**Ключевые слова:** источник инспирации; молодежные субкультуры; детская мода; проектирование коллекций.

## THE STYLE OF YOUTH SUBCULTURES AS A SOURCE FOR DESIGNING CHILDREN'S CLOTHING COLLECTIONS

**V. S. Krysa**

*Belarusian State University, Nezavisimosti Av., 4, 220030, Minsk, Belarus,  
[krysa@bsu.by](mailto:krysa@bsu.by)*

In the article, the author provides the basic rules for choosing a source of inspiration when designing collections of children's clothing. Considers youth styles in children's fashion, since in the modern world subcultures play an important role in shaping global fashion trends. Each direction of subcultures is characterized by unique features that can influence the design and style of collections for children.

**Keywords:** source of inspiration; youth subcultures; children's fashion; collection design.

Развитие современного общества неразрывно связано с модой и ее стилевыми проявлениями в различных сферах жизни человека. Еще в XVIII веке во времена правления Людовика XV в обществе появилась тенденция к абсолютизации моды в жизни высшего общества. При этом непосредственно костюм появился значительно раньше моды.

Р. В. Захаржевская в книге «Костюм для сцены» отмечает, что «многообразие мира костюма неисчерпаемо, а прогресс человечества увеличивает и ускоряет его» [1, с. 2]. При исследовании костюма и моды, по ним

можно определить исторический период, традиции, стили, ценности, присущие определенному народу. Из этого можно сделать вывод, что костюм и мода тесно взаимосвязаны с культурой человека и ее проявлениями в обществе.

Сегодня одежда уже не в такой степени является социальным маркером, но при этом сохраняет культурную нагрузку. На сегодняшний день тема моды актуальна, так как человек сталкивается с ее проявлениями практически во всех сферах жизни. Это касается также детской моды и ее стилевых проявлений. Стил в одежде – это в первую очередь единство образа, формы и содержания, которые не противоречат друг другу, а взаимодополняют. Выбор стилевого решения в одежде диктуется половозрастными признаками, профессией, социальным статусом, национальностью, функциональностью, образом жизни, а также личными предпочтениями и вкусом человека. В случаи с тенденциями детской моды родители, либо поддерживают их, либо полностью отрицают, но и в первом, и во втором случае мода оказывает большую роль на формирование личности ребенка.

Человек, принимая костюм, подсознательно воспринимает и усваивает определенный модный стиль, образ жизни общества, в котором он живет и развивается. Но при этом по средствам костюма человек может выразить свою индивидуальность либо подчеркнуть принадлежность к некоей субкультуре.

Современный костюм – это в первую очередь результат сотворчества дизайнера и потребителя. Это выражается в том, что каждую коллекцию одежды автор наделяет определенной системой символов, знаков, цветовых решений, которые он выделяет во время работы с источником творчества. А эти знаковые элементы в свою очередь вызывают ассоциации и образные представления, которые позволяют передать информацию от владельца костюма либо во время презентации новой коллекции к окружающим.

Модный костюм постоянно претерпевает изменения, поэтому одной из главных задач дизайнера является изучение проблем, ценностей, образа жизни и перспектив развития личности в целом. Прогнозирование на основе репрезентативности является одной из эвристик, которая позволяет автору сделать наиболее вероятные выводы о модных тенденциях в костюме в будущем [2, с. 300].

В связи с этим особое внимание при подготовке специалистов сферы индустрии моды уделяется правилам работы с источником инспирации. Подробно рассматриваются вопросы выбора и анализа источника творче-

ства, правил работы с ним от эскиза до готового изделия. Сегодня будущие дизайнеры достаточно часто в качестве источника для создания коллекций выбирают стили молодежных субкультур.

Творческая трансформация молодежных стилей начинается со сбора информационного материала не только о костюме, характерном для выбранной субкультуры, но и полном анализе культурных проявлений, образе жизни, духовном мире представителей выбранного стиля. Затем по средствам графического анализа выявляется пластика формы, пропорции элементов костюма, ритмическая организация, цветовое, фактурное и декоративное решение образа. Самые выразительные и характерные, с точки зрения дизайнера, признаки источника инспирации, которые в свою очередь соответствуют модным тенденциям, берутся за основу при проектировании коллекций одежды. Также во время работы с источником обязательным является изучение материалов и аналогов, которые встречаются у современных дизайнеров.

Так как субкультуры возникают в контексте культурных, экономических и социальных изменений в обществе, то можно наблюдать, что в современном мире стили молодежной моды играют значительную роль в формировании фэшн-тенденций. Субкультура – это устойчивая совокупность культурных черт, характерных для определенной социокультурной группы, имеющих определенные ценности, мышление, стиль в одежде и жизни, а значит молодежные стили могут выступать в качестве источника творчества при проектировании коллекций одежды, включая коллекции для детей. Однако, следует отметить, что работа со стилями молодежных субкультур в качестве источника инспирации требует высокого уровня профессионализма, чтобы костюм не превратился в дословно переданный образ представителя определенной субкультуры.

Из этого следует, что анализ стилей субкультур требует внимательного подхода дизайнера, который должен учитывать многообразие проявлений стиля внутри группы. С одной стороны, современные молодежные субкультуры являются источником креативности и новаторства, давая возможность автору коллекции внедрить нечто новое и создать яркую коллекцию, а с другой может наоборот увести дизайнера в непонимание коллекции потребителем. Из этого следует, что модельер должен улавливать грань между креативностью и кринжем.

Развитие современной детской моды происходит в русле общих мировых тенденций моды. Однако при этом в проектировании одежды для детей большое внимание уделяется психологическим и физиологическим особенностям ребенка. При создании детских коллекций модной одежды важно учитывать возраст ребенка и назначение одежды. На сегодняшний

день ассортимент детской одежды ничем не уступает одежде для взрослых. Например, фэшн-дизайнеры используют в качестве источника инспирации наиболее заметные молодежные стили из истории моды: уличная мода, готы, богемный стиль, хиппи, панки, косплей.

Streetwear (уличная мода), которая характеризуется комфортом и функциональностью. Свои основы этот стиль берет из культуры хип-хоп, скейтбординг и уличного искусства. Соответственно дизайнеры при проектировании детской одежды используют яркие цвета в одежде, граффити в принтах и объемные силуэты.

Использование стиля хиппи, как источника творчества при проектировании детской одежды подразумевает удобный крой, простые формы, множество фурнитуры и аксессуаров, натуральные яркие ткани. Важным условием является удобство.

Готика чаще всего характеризуется темными цветами, сложными текстурами и фактурами, элементами готической архитектуры. В свою очередь субкультура готы выделяет несколько отдельных стилей – романтические, панк, кибер и др. Чаще всего дизайнеры используют данный стиль при проектировании одежды для торжественных случаев либо школьной формы.

Boho (богемный стиль) характеризуется свободой, легкостью. И романтичностью. Дизайнеры используют легкие ткани, этническими принты, могут присутствовать, как яркие цвета, так и нежные пастельные. Коллекции детской одежды, в которых в качестве источника инспирации выступил богемный стиль, изготавливаются из натуральных легких материалов, с множеством отделок и различных романтических деталей.

Стили рок и панк в проектировании детской одежды характеризуются яркостью, бунтом и нестандартными решениями в коллекции. Используются яркие, вызывающие элементы и принты, металлические аксессуары и фурнитура, разноцветные пряди волос, эксцентричные принты, которые создают уникальность детского образа.

В современной детской моде можно встретить коллекции детской одежды, в которых в качестве источника творчества выступил косплей и аниме. Данные коллекции выделяются своей неординарностью. Могут быть как повседневные, так и для торжественных случаев. В них можно выделить два направления – романтические образы и яркие неординарные.

Однако при выборе источника инспирации для проектирования коллекций детской одежды важно учитывать не только сам источник, но и основные принципы проектирования коллекций детской одежды и требования, предъявляемые к ним, к которым относятся:

– социальные, то есть отражающие спрос на выбранный ассортимент и конкурентоспособность, отвечающие основам воспитания, возрасту и потребностям потребителя;

– функциональные, то есть соответствие проектируемого ассортимента назначению и потребностям детей и родителей;

– антропометрические, то есть соответствие одежды размерным признакам потребителя;

– гигиенические, то есть комфортный микроклимата внутри одежды для ребенка, с необходимым уровнем защиты от факторов окружающей среды, а также качество и безопасность материалов;

– психологические, то есть самовосприятие ребенка в этой одежде себя и отношение окружающего общества при его виде к ребенку;

– эстетические, то есть композиционное и цветовое решение костюма, его связь с предметным миром, новизна и актуальность создаваемой модели, выверенная конструкция, технология изготовления и непосредственно исполнение. Также к эстетическим требованиям можно отнести тенденции и актуальность выбранной темы для современной детской моды. В современного модного образа характерно сочетание стилей из различных молодежных субкультур для создания уникального современного образа.

Суть работы дизайнера с источником творчества во время создания новой коллекции одежды заключается в выделении особенных черт, присущих только определенной субкультуре, которые он может переработать и перенести в костюм в соответствии с модными тенденциями, потребностями выбранной группы населения. Идея модельера сначала оформляется в виде визуального поиска – зарисовок различных элементов, форэскизов, в пределах которых в последствии будет развиваться образ и форма костюма, затем выполняются эскизы моделей, в соответствии с которыми будет выполнена будущая коллекция.

Детская мода в нынешнем мире является самостоятельным сегментом фэшн-индустрии. Одежда помогает детям развить свою индивидуальность. Создавая детские коллекции одежды по мотивам стилей молодежных субкультур, дизайнер должен учитывать, что дети сами создают свою культуру и определенную модель общения и поведения, которые понятны им. Для каждого возраста характерно свое восприятие мира, в некоторых случаях достаточно специфическое и в корне отличающееся от мышления взрослого человека. Поэтому дизайнер должен быть динамичным, быть способным помочь ребенку раскрыть свою индивидуальность через костюм, но при этом не допустить перехода за черту дозволенного, необходимо уметь показать красоту детства. Детская мода должна соответство-

вать не только утилитарным функциям одежды, но и эстетическим. Следует отметить, что в современной детской моде важным является концептуальный подхода к созданию коллекций. А значит, что при выборе в качестве источника творчества стиля молодежной субкультуры, необходимо также изучить психологическую составляющую костюма.

Результат творческой деятельности модельера зависит от его наблюдательности, воображения, умения анализировать и синтезировать различную информацию, а также от профессиональных навыков и владения средствами художественной выразительности как в эскизе, так и в готовом изделии. Важно отметить, что главным источником и объектом творчества дизайнера является непосредственно человек, его фигура, образ жизни, духовный и культурный мир, а результатом дизайнерской деятельности – художественный образ. С. Эйзенштейн писал, что образ, который задумал и создал автор, будет восприниматься зрителем, то есть потребителем, индивидуально [3]. Из этого следует, что дизайнер, во время создания коллекции и работы с источником творчества, перерабатывает информацию, воспринимает ее и переносит в костюм по-своему, в то время как потребитель будет надевать костюм и создавать свой образ в соответствии со своим мироощущением.

При проектировании коллекций одежды, в которых в качестве источника творчества является стили молодежных субкультур, необходимо решить творческую задачу с учетом личного творческого потенциала, навыков исследовательской работы, анализа, систематизации и логического переосмысления информации для ее трансформации в костюм. Важным является умение осуществлять креативный поиск, использовать приемы усиления художественной образности костюма посредством использования оригинальных решений стилизации и композиционного построения графической части проекта для последующего переноса в реальный костюм. Используемые в качестве источника инспирации материалы должны отвечать тенденциям моды, быть актуальными и одновременно отражать мировоззрение автора. Коллекция, не зависимо от творческой концепции, должна иметь потенциал для запуска в серийное производство.

Таким образом, учитывая стилевые особенности молодежных направлений субкультур, дизайнеры одежды могут создавать интересные и неповторимые с оригинальными элементами детские коллекции, которые будут отвечать запросам как детей, так и их родителей.

### **Библиографические ссылки**

1. *Захаржевская Р. В.* Костюм для сцены. М. : Сов. Россия, 1967. 112 с.
2. *Килошенко М. И.* Психология моды: учеб. пособие для вузов. 2-е изд., испр. М. : Оникс, 2006. 320 с.
3. *Эйзенштейн С. М.* Избранные произведения. М. : Искусство, 1964. 566 с.