

ELEMENTE ȘI CONCEPȚII ÎN DESIGNUL VESTIMENTAR

Raisa BUDĂU
Colegiul Tehnic Timișoara



REZUMAT. Lucrarea prezintă un proiect realizat în scopul certificării competențelor profesionale în învățământul liceal, nivel 3, profil tehnic, specializarea tehnician designer vestimentar, coordonat de prof. ing. Elena Țâmpău și de prof. Mărioara Popescu. Designul vestimentar este o modalitate de exprimare artistică prin care sunt transpuse cele mai diverse imagini și sunt transmise idei și sentimente, este un proces amplu ce presupune „crearea de modele”, care ajută la lansarea unor noi modele, tendințe, care pregătesc în prealabil industria de confecții, acceptând un nou curent. Spațiul și suprafața, culoarea și materialul textil, elementele importante în designul vestimentar, sunt abordate sub aspectele relevante prin care acestea – în măsura în care sunt utilizate competent – contribuie la succesul unui produs vestimentar. Principiile aplicate în designul vestimentar sunt linii orientative, distinctive numai din punct de vedere teoretic, deoarece în practică este extrem de dificil să se delimiteze exact unde anume intervine și se oprește un principiu și unde începe un altul. Acest fapt este exprimat într-un mod sugestiv în compozițiile vestimentare din lucrările inserate în proiect.

Cuvinte cheie: design, tehnică, artă.

ABSTRACT. The paper presents a project co-ordinated by eng. Elena Țâmpău and eng. Mărioara. Fashion design is a way of artistic expression in which the most diverse images are transformed in ideas and feelings, it is a vast process that involves „the creation of the models” which helps you to launch new models, new trends, preparing in advance the confection industry, accepting a new trend. Space and surface, color and textile material, important elements in the fashion design are addressed under the relevant issues through which they insofar as they are competent, contributing to the success of a fashion product. The principles applied in the fashion design are oriented lines, distinctive only in terms of theory, because in practice it is extremely difficult to delimitate exactly where it intervenes, stops and where another one starts. This is expressed in a suggestive manner in the compositions of the clothing inserted into the work of the project.

Keywords: design, technique, art.

Proiectul, realizat în vederea obținerii certificatului de calificare profesională în specializarea *tehnician designer vestimentar*, a fost ales din două considerente:

- tematica, relevantă pentru specializarea vizată;
- interesul pe care îl trezește acest domeniu, fascinant și la modă, în care mi-ar place să dezvolt o carieră.

Lucrarea propune un mod de abordare complex și original, prin corelarea, utilizarea și aplicarea competențelor profesionale dobândite la modulele de specialitate, designul ocupându-se de partea artistică, precum și de latura funcțională.

Tematica este abordată atât sub aspect teoretic, cât și printr-un demers aplicativ care include un număr de zece planșe cu desene reprezentative.

Au fost prezentate conținuturi care tratează următoarele aspecte:

- conceptul de design și ramurile acestuia;
- elementele ale designului vestimentar: spațiul, suprafața, culoarea, materialul textil;

- elemente decorative aplicate în designul de modă;
- principii în designul vestimentar.

Designul vestimentar este o modalitate de exprimare artistică prin care sunt transpuse cele mai diverse imagini și sunt transmise idei și sentimente.

Designul este un proces amplu ce presupune imaginație, fantezie, îndrăzneală și originalitate care contribuie la lansarea unor noi modele, tendințe, care pregătesc în prealabil industria de confecții, acceptând un nou curent.

Designerul de modă este un specialist care necesită pregătire și cunoștințe tehnice și artistice, experiență și sensibilitate pentru o implicare competentă în aspecte legate de alegerea materialelor, construcția, forma, culoarea, finisajul, decorarea produselor industriale.

Spațiul și suprafața, culoarea și materialul textil, elemente importante în designul vestimentar sunt abordate sub aspectele relevante prin care acestea, în măsura în care sunt utilizate competent, contribuie la succesul unui produs vestimentar.

Aspectele legate de decorarea produselor de îmbrăcăminte, elementele decorative utilizate în acest sens de către designer și modul în care acestea pot fi utilizate cu măsură, echilibru, sensibilitate, discernământ și talent sunt redată în parte a treia a lucrării și ilustrate în mod sugestiv.

Principiile aplicate în designul vestimentar sunt linii orientative, distinctive numai din punct de vedere teoretic, deoarece în practică este extrem de dificil să se delimiteze exact unde anume intervine și se oprește un principiu și unde începe un altul.

Acest fapt este exprimat într-un mod sugestiv în compozițiile vestimentare din lucrările inserate în proiect.

Din punct de vedere practic, lucrarea propune un mod original de evaluare a competențelor prin aplicații practice concrete constând dintr-un set de lucrări artistice care ilustrează gândirea logică, manifestarea simțului estetic, a imaginației și creativității în designul vestimentar și domeniul tehnic specific specializării respective.

Realizarea lucrării se bazează pe interacțiunea modulelor studiate:

- Modulul II – *Materii prime, produse textile și materiale auxiliare din textile – pielărie;*
- Modulul III – *Crearea modelelor pentru produse vestimentare;*
- Modulul IV – *Utilizarea limbajului plastic ;*
- Modulul VII – *Costume și stiluri vestimentare.*

1. CONCEPTUL DE DESIGN

Termenul de design este împrumutat din limba engleză (*to design = a desena, a proiecta*) și adoptat în toate limbile, acesta definind o dublă activitate: a inventa și a desena.

Designul reprezintă un domeniu al artelor vizuale apărut relativ recent, și anume la sfârșitul secolului al XIX-lea, perioadă caracterizată de mari descoperiri tehnice și științifice care au determinat trecerea la producția industrială de serie în detrimentul celei meșteșugărești.

Designul definit ca disciplină cuprinde un ansamblu de concepții și procedee de proiectare a obiectelor de uz practic sub aspect estetic și funcțional.

Designul este un proces care poate lua multe forme, depinzând de obiectul proiectat și de individul sau indivizii participanți, acoperind astăzi toate sectoarele și aspectele spațiului care ne înconjoară: de la stilou și suportul pentru flori la mașină sau avion, de la ambalajele produselor alimentare sau de îmbrăcăminte și până la mobilier, toate poartă amprenta unui designer.

Designul este un modelator al gustului și sensibilității.

Pentru crearea formelor de tip design se impune respectarea unor condiții legate de produsul proiectat:

- obiectul să fie original;
- cheltuieli cât mai mici pentru fabricare;

- utilizare facilă ;
- întreținerea și funcționarea să se realizeze cu minim de cheltuieli.

Într-o definiție sintetizatoare, designul reprezintă o teorie și o practică a intervenției metodice asupra obiectului, menite să creeze o unitate armonioasă între funcția de utilitate și forma vizuală a obiectului, astfel încât frumosul și utilul să facă corp comun, indivizibil.

Designul reprezintă chintesenta fuziunii dintre artă și tehnică.

Designerul este un specialist care, prin pregătire, cunoștințe tehnice și artistice, experiență și sensibilitatea vizuală, este capabil să rezolve complexitatea problemelor legate de alegerea materialelor, construcția, forma, culoarea, finisajul, decorarea produselor etc., care, de regulă, sunt realizate în serie, prin procese industriale.

În funcție de domeniile pe care le acoperă, designul poate fi:

- **design industrial** sau **design de produs**, care urmărește îmbunătățirea continuă a funcționalității și înfățișării produselor industriale. Indiferent de ce tip de produs de serie este vorba, toate poartă amprenta designerului, care influențează în acest fel gustul cumpărătorilor;



- **design ambiental**, care intervine în tot ceea ce ne înconjoară; toate formele, obiectele, volumele arhitecturale, într-un singur cuvânt, ambientul determină confortul sau disconfortul oamenilor;



• **designul publicitar** sau **grafic** reprezintă forma grafică prin care se face publicitate unui produs;



• **design vestimentar** este una dintre *artele aplicate* special, dedicate *designului hainelor și accesoriilor*.



Oamenii au purtat dintotdeauna haine, fie pentru a se proteja de vreme, fie din decență sau mai târziu pentru a atrage atenția, pentru a impresiona pe alții sau pentru a-și face cunoscută meseria, condiția socială sau apartenența religioasă. Hainele trimit mesaje despre stilul de viață al purtătorului și despre tipul de societate în care acesta trăiește. Vestimentația contemporană este expresia universului cultural căruia îi aparținem. Forma, culoarea, linia vestimentară pot reflecta o tendință culturală și pot acționa în același timp asupra mentalității oamenilor.

2. CONCEPȚII ȘI ELEMENTE ÎN DESIGNUL VESTIMENTAR

2.1. Spațiul și suprafața

Spațiul și suprafața sunt elemente importante în designul vestimentar.

Suprafața definește construcția compozițională în realizarea ansamblului vestimentar. „Manipularea” suprafeței poate conduce la două categorii de efecte puternice:

- fizice, sub forma unor iluzii optice care afectează înălțimea, greutatea și mărimea;
- psihologice, inducând anumite stări sufletești/ sentimente ca interes, iritare, indignare, plăcere etc.

Suprafața este „organizată” prin introducerea liniilor care o subdivid, o „trag”, o „împing”, o „manipulează”.

Linia care înconjoară o suprafață delimitează o formă, forma fiind o simplă suprafață închisă sau cuprinsă.

Spațiul întregeste compoziția, fiind „condimentul” principal.

Linia, forma și suprafața sunt elemente inseparabile.

Efectele spațiale pot fi introduse într-un produs de îmbrăcăminte în două moduri:

- structural
- decorativ

Cusăturile, pensele și marginile depind de distanțele dintre liniile structurale, influențând dimensiunile aparente și forma siluetei.

Elementele decorative influențează efectele spațiale prin felul în care sunt transpuse în desenul materialului.

Designerul trebuie să țină cont de:

- elementele decorative în crearea iluziilor optice
- de mărimea desenului /ornamentelor
- modul de grupare
- distanțele dintre acestea etc.



2.2. Culoarea

Culoarea este senzația optică datorată luminii reflectate de suprafața corpurilor, fenomenul culoare reprezentând o interacțiune a trei factori :

- fizic – lumina ;
- psihologic – senzația ;
- chimic – pigmentul.

Există două mari categorii de culori :

- culori spectrale care sunt lumini colorate ;
- culori pigmentare – categoria de culori cea mai importantă pentru un designer, care cuprinde:

<i>Culorile primare (de bază) :</i>	
– roșu – galben – albastru	Nu pot fi create prin nici un amestec
<i>Culorile secundare (binare):</i>	
– oranj (roșu și galben) – verde(galben și albastru) – violet (roșu și albastru)	Se obțin prin amestecul culorilor primare, două câte două
<i>Culorile terțiare:</i>	
– roșu – oranj – galben - oranj – galben - verde – albastru – verde – albastru – violet – roșu – violet	Se obțin prin amestecul unei culori primare cu o culoare secundară

Pentru alegerea și combinarea culorilor la realizarea unui ansamblu vestimentar trebuie cunoscute efectele și principiile cromatice.

Cu ajutorul culorilor se pot „corecta” anumite defecte ale corpului uman, pot fi create anumite iluzii optice, ca de exemplu:

- un produs de îmbrăcăminte într-o singură culoare (sau tonuri ale acelei culori) creează iluzia de „înălțime”, mai ales când lungimea acestuia este foarte mare;
- plasarea culorilor întunecate mai sus de linia soldurilor și a celor mai luminoase sub această linie tind să scurteze o siluetă;
- culorile întunecate „scad” vizual sau micșorează, pe când cele luminoase, strălucitoare, „măresc” sau pot să scoată în evidență anumite zone ale corpului;
- culorile luminoase pun în evidență fața;
- culorile strălucitoare concentrează atenția asupra anumitor zone ale corpului, ele pot fi utilizate pentru a crea senzația de „mai lung”, „mai înalt”, sau pentru a accentua „o trăsătură pozitivă”;
- culorile luminoase plasate pe un fundal plan, neutru, accentuează forma;
- suprafețele „umplute” cu desene par mai mari decât cele simple.

Culorile exercită asupra omului un însemnat rol psihologic, producându-i impresii, sentimente sau stări sufletești diferite.

Un factor important în alegerea culorilor îmbrăcăminteii ține de:

- tipul de activitate
- funcționalitate
- estetică
- conjunctură
- tradiție
- preferința oamenilor față de acestea

2.3. Materialul textil

Creatorii de țesături și materiale pun la dispoziția creatorilor de modă materiale de ultimă generație ale căror caracteristici și aspect fac posibilă materializarea imaginației designerilor și crearea veșmintelor viitorului, care pregătesc saltul către o lume în care ne vom îmbrăca altfel.

Cu ajutorul materialului textil se realizează noile modele, el fiind suportul principal și de aceea obiectivul principal care se urmărește în inovarea și proiectarea acestora este realizarea unei țesături ideale:

- ieftină;
- estetică;
- confortabilă;
- ușor de întreținut;
- funcțională.

Selectarea materialului textil este realizată uneori de către designerii de modă înainte de crearea noilor modele în scopul de a se inspira deoarece alegerea materialului „potrivit” ușurează munca acestuia și conduce la rezultate net superioare.

Criteriile de selectare a materialelor în designul vestimentar sunt legate de:

- *natura materialului utilizat*:
 - naturală – vegetală, animală;
 - chimică – artificială sau sintetică.
- *tipul materialului utilizat*:
 - țesături
 - tricoturi
 - piele
 - blană
- *caracteristicile materialului* care trebuie corelate cu scopul pentru care va fi creat modelul:
 - materialele „călduroase” să fie utilizate pentru sezonul rece (de exemplu lâna, tricotajele din fire de zirconiu care captează lumina și stochează căldura);
 - materiale „răcoroase” pentru sezonul cald (de exemplu țesături din bambus și ananas pentru înlocuirea celor din în și cânepă);
 - materiale „bogate”, „pretențioase”, „prețioase”, „fabuloase”, cu proprietăți estetice deosebite, să fie utilizate pentru crearea vestimentației de seară (vinilul metalizat, nylonul transparent/ reflectorizant, stofa din fire de aluminiu, poliesterul argintiu etc.);
 - materialele „durabile” să fie folosite la realizarea îmbrăcăminteii pentru timpul liber, joacă sau alte situații;
 - materiale pentru îmbrăcăminte uzuală și lenjeria de corp, care trebuie să îmbine armonios proprietățile de confort și durabilitate cu valoarea de prezentare (de exemplu amestecul de lână, mătase și lycra care creează o combinație elastică, suplă și calduroasă, destinată lenjeriei de corp etc.);
 - materiale pentru îmbrăcăminte cu destinație specială, care trebuie să prezinte, anumite caracteristici impuse de asigurarea protecției, confortului și durabilității (materiale care își schimbă culoarea în funcție de temperatura mediului, care nu se pătează, țesături cu efecte deodorante, „piele” elastică, „mătase neșifonabilă”, „lână” care nu intră la apă etc.)

Textura materialului textil se referă la proprietățile de suprafață, vizibile, pipăibile și care printr-o prelucrare adecvată sunt păstrate sau chiar subliniate.

Structura materialului/contextura acestuia care poate fi opacă/ transparentă, compactă/poroasă, netedă/moale, mată sau lucioasă etc.

Designerul alege materialele cu „caracter de modă” în funcție de valoarea lor de prezentare determinată în principal de textura materialului și proprietățile de suprafață.

3. ELEMENTE DECORATIVE ÎN DESIGNUL VESTIMENTAR

Arta decorativă se aplică și vestimentației fiind o artă complexă și specifică încadrată și în domeniul artelor.

Cuvântul „decorativ” derivă din latinescul „decorare” care înseamnă a împodobi, a înfrumuseța, a găti, a ornamenta.

Arta decorării produselor de îmbrăcăminte constă în:

- folosirea unor detalii sau elemente
- utilizarea accesoriilor funcționale și /sau ornamentale
- creșterea atractivității
- punerea în valoare.

Elemente decorative pentru produsele vestimentare pot fi gulere, manșete, clape, broderii, panglici etc.

Designerul, atunci când dorește să decoreze un produs de îmbrăcăminte, are în vedere o serie de aspecte, similare celor ce intervin în selectarea materialelor textile, cum ar fi:

- elementele decorative trebuie să accentueze produsul de îmbrăcăminte sau să-l facă neașteptat, neobișnuit, să determine creșterea volumului potențial al vânzărilor;
- modificarea costurilor, datorate utilizării unor astfel de elemente, să se încadreze în anumite limite, pentru a nu conduce la o creștere exagerată a prețului produsului de îmbrăcăminte;
- realizarea elementelor decorative să nu conducă la o întârziere a producției;
- culorile și dimensiunile elementelor decorative să completeze întregul și să sublinieze, să întărească sau să „înfrumusețeze” proporțiile îmbrăcăminte;
- elementele decorative să fie compatibile cu instrucțiunile de întreținere ale materialului pe care îl ornează.

În activitatea de decorare sau de ornamentare a suprafețelor produselor apar o serie de probleme, cum ar fi:

- decorul sau ornamentul nu trebuie să fie sau să apară ca ceva de prisos pe o suprafață sau pe un obiect, ci trebuie să facă parte integrantă din unitatea produsului;
- decorul trebuie să se subordoneze suprafeței sau produsului, scoțând totodată în evidență funcția, frumusețea și distincția acestuia;
- elementele decorative nu trebuie mărite în mod arbitrar, ci trebuie păstrate anumite proporții, ce pot fi subordonate unor norme care se deduc din experiența și relația omului cu obiectele și chiar cu lumea înconjurătoare;
- în conformația decorativă nu există părți izolate;
- realizarea unei armonii perfecte între suprafețe, linii și culoare înseamnă o echilibrare a întregului ansamblu decorativ și a tuturor părților ce trebuie decorate.

Decorarea (ornamentarea) unui produs de îmbrăcăminte poate fi realizată cu ajutorul celor mai diverse elemente și mijloace.

Elementele cu rol decorativ pot fi împărțite în două mari categorii:

- „liniare” – care pot include liniile de asamblare sau liniile de terminație accentuate, pot fi realizate în utilizarea cusăturilor cu rol ornamental sau a asamblărilor cu rol decorativ;

- „de suprafață” – sunt cel mai bine reprezentate de diferite aplicații sau pe broderii.

Amplasarea elementelor decorative trebuie să fie în concordanță cu cele funcționale și structurale:

- decorațiunile trebuie plasate în zone în care sunt ferite de solicitări puternice: frecare, întindere, comprimare etc.;

- decorațiunile mari sau grele, chiar dacă sunt potrivite cu dimensiunile corpului omenesc și ale produsului de îmbrăcăminte, trebuie să fie bine ancorate în apropierea corpului.

Produsele de îmbrăcăminte cu o structură simplă și bine proiectată, realizată din materiale textile cu o textură adecvată și care au mai puține elemente decorative, pot fi completate cu anumite accesorii detașabile.

Accesoriile au un rol funcțional și decorativ în vestimentație.

Prin structură, culoare, material, formă, ele pot fi grupate în două mari categorii:

- accesorii care au scopul de a împodobi vestimentația sau figura umană;
- accesorii portante: poșete, genții, umbrele etc

Utilizarea elementelor decorative și accesoriilor se face cu măsură, echilibru, sensibilitate, discernământ, talent și fantezie creatoare.

4. PRINCIPII APLICATE ÎN DESIGNUL VESTIMENTAR

Principiile designului vestimentar sunt linii de ghidare în utilizarea elementelor plastice.

Principiile nu sunt reguli, sunt formule flexibile prin aplicațiile pe care le au, deoarece nu există reguli care să guverneze imaginația și ingeniozitatea.

Părerile specialiștilor sunt diferite în ceea ce privește principiile designului, definirea și numărul lor exact; astfel, există voci care afirmă că sunt trei tipuri generale de principii:

- **principii „liniare” (“direcționale”)** – conduc privirea dintr-o parte în alta sau către un punct culminant, accentuând o anumită direcție:

- *repetiția* – utilizează același lucru de mai multe ori sau același lucru aranjat în diferite locuri;

- *paralelismul* – utilizarea liniilor sau rândurilor/ șirurilor de forme în același plan, având distanțe egale între ele;

– *succeiunea* – urmarea unui lucru după un altul, într-o anumită ordine; o însușire regulată;

– *alternanța* – o repetare succesivă a două lucruri care se schimbă înainte și înapoi, în aceeași ordine;

– *gradația* – o succesiune de unități adiacente, de obicei asemănătoare în toate privințele, exceptând una, care se modifică în trepte distincte și consistente de la o unitate la următoarea;

– *tranziția* – trecerea ușoară, curgătoare, pe nesimțite de la o condiție și poziție la alta, fără a observa un punct sau o treaptă de transformare

– *radiația* – perceperea mișcării ce izbucnește constant în toate direcțiile dintr-un punct central, vizibil sau sugerat

– *ritmul* – senzația mișcării organizate; intervale regulate de mișcare continuă, sacadată sau curgătoare (de obicei implică repetiția);

▪ **principii care „concentrează atenția” (focalizatoare)** – produc și focalizează privirea pe un anumit punct, accentuând astfel și zona corpului pe care acesta cade:

– *concentrismul* – folosirea progresivă a straturilor, din ce în ce mai mari, ce au aceeași formă, un centru comun și margini, de regulă, paralele

– *contrastul* – perceperea diferențelor; opoziția lucrurilor în scopul evidențierii deosebirilor; poate implica elemente diferite sau calități diferite ale aceluiași element

– *accentul* – senzația de dominare; crearea unui punct focal sau a celui mai important centru de interes

• **principii „sintetizatoare”** – ghidează privirea în jurul compoziției îmbrăcămintei, legând și integrând părțile sale.

– *proporția* – rezultatul relațiilor comparative dintre distanțe, mărimi, cantități, grade sau părți; poate fi liniară, bidimensională sau tridimensională; are patru niveluri:

- în interiorul unei părți
- între părți
- între parte și întreg
- între îmbrăcămintă și purtător

– *scara* relația comparativă între mărimi, fără a lua în considerare forma; o relație consecventă a mărimilor, una cu cealaltă și cu întregul;

– *echilibrul* – senzația unei greutate bine distribuite, având ca rezultat echilibrul, stabilitate, fermitate, repaos, odihnă;

– *armonia* – senzația de acord, o stare de spirit, o combinație plăcută de lucruri diferite utilizate în mod similar în contextul unei teme comune, creând un efect plăcut, între plictiseală și conflict;

– *unitatea* – senzația de complet, sensul de coeziune sau întreg; o totalitate completă, o relație ce rezultă dintr-un întreg terminat, finalizat.

Un principiu poate fi o parte componentă a altor principii sau poate fi, la rândul său, compus din alte principii.

Orice principiu este distinctiv numai din punct de vedere teoretic, deoarece în practică este extrem de dificil, să se delimiteze exact unde anume intervine și se oprește un principiu și unde începe un altul, interacțiunea lor neputând fi pe deplin detaliată.



BIBLIOGRAFIE

- [1] *Manualul inginerului textilist*, vol. II., Editura AGIR, București 2003.
- [2] **Dominique Waquet, Marion Laporte**, *Moda*, Editura Corint, București, 2003.
- [3] **Doina Berchină**, *Moda pe înțelesul tuturor*, Editura Paideia, 1999.
- [4] **Antonela Curteza**, *Design vestimentar. Noțiuni fundamentale*, Editura Perfomatica, Iași, 2003.
- [5] *Enciclopedia ilustrată a familiei*, vol. VII, Editura DK (Darling Kindersley), Londra, 2008.