

Научный журнал «Костюмология» / Journal of Clothing Science <https://kostumologiya.ru>

2019, №2, Том 4 / 2019, No 2, Vol 4 <https://kostumologiya.ru/issue-2-2019.html>

URL статьи: <https://kostumologiya.ru/PDF/27IVKL219.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Серебрянникова М. Работы архитектора Марио Ботта как творческий источник для создания коллекции моделей одежды // Научный журнал «Костюмология», 2019 №2, <https://kostumologiya.ru/PDF/27IVKL219.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Serebryannikova M. (2019). The work of architect Mario Bott as a creative source for creating a collection of clothing models. *Journal of Clothing Science*, [online] 2(4). Available at: <https://kostumologiya.ru/PDF/27IVKL219.pdf> (in Russian)

Серебрянникова Мария

ГБПОУ города Москвы «Воробьёвы горы», Москва, Россия
Центр художественного образования Театр моды «Василиса»

Руководитель: **Воропаева Н.В.**

ГБПОУ города Москвы «Воробьёвы горы», Москва, Россия
Центр художественного образования Театр моды «Василиса»
Педагог дополнительного образования

Работы архитектора Марио Ботта как творческий источник для создания коллекции моделей одежды

Аннотация. В процессе исследования был проведен анализ архитектуры постмодернизма и на основе работ архитектора Марио Ботта, и создана коллекция моделей одежды, вдохновленная одной конкретной постройкой.

Автором было высказано предположение, что, используя только один объект из всего творческого наследия Марио Ботта, можно создать оригинальную современную коллекцию, отвечающую современным тенденциям моды. Результатом работы стало создание молодежной коллекции моделей одежды, интересной для молодого поколения. Её с удовольствием можно носить в повседневной жизни. Автор работал только с лицевым фасадом здания и подобрал большое количество вариантов моделей, увеличивая архитектурный объект, вращая его.

Ключевые слова: Золотая игла; детский театр моды; архитектура и мода; Марио Ботта

Содержание

Введение.....	3
1. Этапы проектно-исследовательской работы.....	3
2. Творческий подход к пониманию темы.....	4
2.1 Марио Ботта (Mario Botta) – архитектор, дизайнер интерьера, промышленный дизайнер... ..	4
2.2 Стилль Постмодернизм.....	6
3. Работа над коллекцией.....	7
3.1 Описание коллекции.....	7
3.2 Эскизы.....	8
3.3 Конструктивные решения.....	10
3.4 Работа над аксессуарами.....	10
3.5 Заключительный этап создания образа.....	11
3.6 Примерный подсчёт стоимости коллекции.....	11
Заключение.....	11

Введение

Дизайнерская мысль не знает границ, источником вдохновения для дизайнера может стать все что угодно.

Архитектура один из самых ярких примеров архитектурные строения очень востребованы, так как имеют интересные конструкции, формы, линии, фактуры. Можно опираться на структуру здания, планы целых городов или чертежи строительных комплексов, а можно вдохновляется формой одного дома или даже одним декоративным элементом. В готовой постройке можно найти множество интересных форм и линий и перенести их в свою работу.

Гипотеза: Можно ли создать креативную коллекцию, творческим источником которой послужит только одна постройка.

Цель: Познакомиться с архитектурой постмодернизма и на основе работы архитектора Марио Ботта, создать коллекцию моделей одежды, вдохновляясь одной конкретной постройкой.

Задачи:

- *Познакомиться со стилевыми направлениями в современной архитектуре.*
- *Познакомиться с особенностями постмодернизма.*
- *Изучить современные модные тенденции.*
- *Сравнить тенденции в моде и в архитектуре.*
- *Разработать коллекцию одежды по мотивам архитектуры постмодернизма.*

1. Этапы проектно-исследовательской работы

- Определить проблемы исследования: найти источник вдохновения для создания коллекции.
- Поиск необходимой информации в прессе, книгах и интернете.
- Анализ и упорядочение найденного материала. Вывод основных понятий и определений, которые должны быть проработаны.
- Работа над коллекцией моделей одежды.
- Подготовка скетчбука или эскизного проекта.
- Конструктивное решение костюмов.
- Подготовка и оформление реферата и электронной презентации.
- Пошив коллекции моделей одежды.
- Подбор аксессуаров.

2. Творческий подход к пониманию темы

2.1 Марио Ботта (Mario Botta) – архитектор, дизайнер интерьера, промышленный дизайнер

Архитектор Марио Ботта (Mario Botta) – яркий представитель постмодернизма в современной архитектуре. Автор дизайна знаменитого афинского национального банка, музея современного искусства в Сан-Франциско и многих других построек. Занимался реконструкцией памятников, имеет множество наград, в том числе Ордена Почетного Легиона. Родился в 1943 году в Швейцарии. С 15 до 18 лет проходил стажировку в луганской архитектурной фирме Carloni e Camenisch. Первое свое здание он спроектировал в шестнадцать. Получил диплом технического чертежника, затем окончил миланский Художественный лицей и Архитектурный институт Венецианского университета. Тогда же работал в мастерских Ле Корбюзье и Луиса Кана. Знакомство с великими проектировщиками окончательно определило цель в жизни – дизайн и архитектура. Идеи и концепции Корбюзье и Кана стали основой творческой деятельности.



На творчество Ботта оказали сильное влияние Карло Скарпа и Луис Кан. На момент, когда он получил профессиональную степень, ему было 26 лет. К этим годам Марио уже понял, что архитектура – призвание его жизни. В 1970 году основал собственное архитектурное бюро Mario Botta Architetto.

Сам архитектор заявляет о своей приверженности историческому детерминизму – т. е., его проекты являются отражением эпохи. Подчеркнутый геометризм его построек сочетается с



вниманием к их природному и архитектурному окружению. Проекты Марио Ботта отличаются необычностью: они сочетают эстетику модернизма, при этом, словно, «беседуют» на языке четких и правильных геометрических форм. В работах Марио Ботта прослеживается и модернизм, и элементы конструктивизма.

Архитектура Ботта основана на тонком сочетании противоположностей. В его проектах есть и монолитность, и огромные световые разрывы, и точное использование



особенностей ландшафта. В целом их объединяет наличие сильного и простого пластического образа – прямоугольника или его любимого скошенного цилиндра.

Лаконичность римской архитектуры трансформировалась в модернистский минимализм, основанный на первичных формах и объемах.

Геометрическая «правильность» проектов архитектора Марио Ботта неслучайна. Создатель удивительных построек тонко чувствует аскетичную красоту древнего стиля. Тонкое, продуманное несоответствие нормам и стандартам рождало новые нормы и стандарты, следуя за древней архитектурной вернакулярностью. Это удивительным образом сочетается со всеми строгими традициями европейского классицизма. Особенно это заметно в духовных постройках Марио Ботта: церкви, синагоги,



соборы. Все творческие плоды этого человека становятся длинной эволюционной цепочкой его таланта. Все здания, возведенные за последние десятилетия, являются продолжением его первичных идей в 1976.

2.2 Стиль Постмодернизм

Архитектор Марио Ботта, чья работа меня заинтересовала, работал в стиле постмодернизм.

Постмодернизм (фр. postmodernisme – после модернизма) – термин, обозначающий структурно сходные явления в мировой общественной жизни и культуре второй половины XX века и начала XXI века.

Архитектура пост-модерна зарождается в США в 60-е годы XX века и характеризуется эклектизмом, в котором объединяются современные и исторические элементы. Результатом является своеобразный контраст, столкновение, противопоставление составных частей. Так, на фасаде, сделанном по классическому принципу, может быть суперсовременное остекление. Ярким представителем этого направления является Роберт Вентури (род. 1925), написавший книгу «Сложность и противоречия в архитектуре», в которой воспевается форма здания, абсолютно не связанная с его функцией, а подхваченная только декоративными элементами.

Постмодернизм представляет собой относительно недавнее явление: его возраст составляет около четверти века. Он является прежде всего культурой постиндустриального, информационного общества. Вместе с тем он выходит за рамки культуры и в той или иной мере проявляется во всех сферах общественной жизни, включая архитектуру. Наиболее ярко он выразил себя в искусстве.

Основные принципы:

- Эклектичность (сочетание несочетаемого). Постмодернисты ничего нового не создают, они причудливо скрещивают то, что уже было, но считалось, что эти вещи не могут составлять единое целое. Например, платье и военные сапоги на шнуровке – коктейль, привычный нашему взору, а еще 60 лет назад такой наряд мог вызвать шок у прохожих.
- Плюрализм культурных языков. Постмодернизм ничего не отрицает, он все принимает и толкует по-своему. В нем мирно уживаются тенденции классической культуры с современными формами, взятыми из модернизма.
- Интертекстуальность – глобальное использование цитат и отсылок к произведениям. Есть искусство, целиком и полностью слепленное из выписок и реплик другого авторства, и это не считается плагиатом, ведь этика постмодернизма очень гуманна по отношению к подобным мелочам.
- Декононизация искусства. Стерлись границы между красивым и уродливым, в связи с этим развилась эстетика безобразного. Фрики завоёвывают внимание тысяч людей, вокруг них формируются толпы фанатов и эпигонов.
- Ирония. В рамках данного явления нет места серьезности. Например, вместо трагедии появляется трагикомедия. Люди устали переживать и расстраиваться, им хочется защититься от агрессивной среды мира в юморе.

Основная идея постмодернизма – совмещение и смешение различных культур, стилей и направлений. Если модернизм рассчитан на элиту, то постмодернизм, характеризуясь игровым началом, делает свои произведения универсальными: массовый читатель увидит занимательную, иногда скандальную и странную историю, а элитарный – философское содержание.

Основные черты:

- **Паратеатральность** – совокупность новых форматов визуального представления искусства: хеппенинг, перформанс и флэш-моб. Набирает обороты интерактивность: книги, кино и картины становятся сюжетами компьютерных игр и частью 3D представлений.
- **Быстрая смена стилей** – скорость моды бьет все рекорды.

Перепроизводство объектов культуры и дилетантизм авторов. Теперь творчество стало доступно многим, сдерживающего канона нет, как и принципа элитарности культуры.

Постмодернизм, сохраняя функционально-конструктивную основы здания, накладывает на нее говорящую и противоречивую декорацию, взятую из любого архитектурного стиля. Для постмодернизма характерно не только использование отдельных деталей исторических стилей, но и целых систем: строительной техники, принципов построения композиции. Таким образом, функциональные проблемы отходят на второй план и главенствует эстетический принцип.

К архитекторам пост-модернизма относятся: Ричард Мейер, Джеймс Стирлинг, Альдо Росси, Марио Ботта.

3. Работа над коллекцией

3.1 Описание коллекции

В этом году нам предложили выбрать тему «Архитектура и мода», как творческий источник для создания своей работы. Конечно же, я стала узнавать все возможное про современную архитектуру, так как раньше почти не сталкивалась с такой задачей. Было очень интересно, многое было новым, а что-то я знала и раньше. Например, я всегда понимала, что

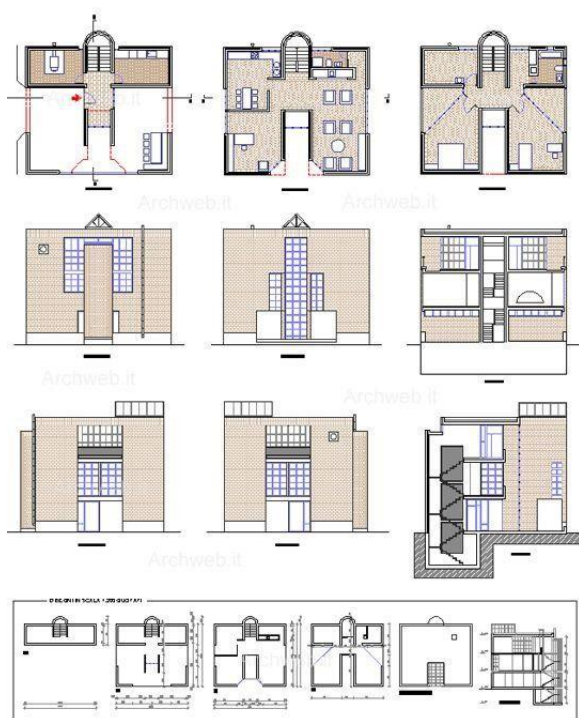


архитектура и мода оказывают друг на друга взаимное влияние. Познакомившись с современной архитектурой, я узнала много новых для меня стилей и направлений. А из всех рассмотренных архитектурных стилей меня вдохновил постмодернизм. Архитектура постмодернизма образна, оригинальна и лаконична. Задача усложнилась тем, что мы взяли за творческий источник одно конкретное здание архитектора Марио Ботта, работавшего в этом стиле. Это Дом в Прегассоне (1980).

Интересно было познакомиться с авторскими чертежами этого здания. Я решила работать с конкретным зданием, взяв определенные элементы данной постройки. Один из основных элементов здания это оригинальная система окон. В итоге только этот один элемент в разном формате и расположении использовался в моей работе.



3.2 Эскизы

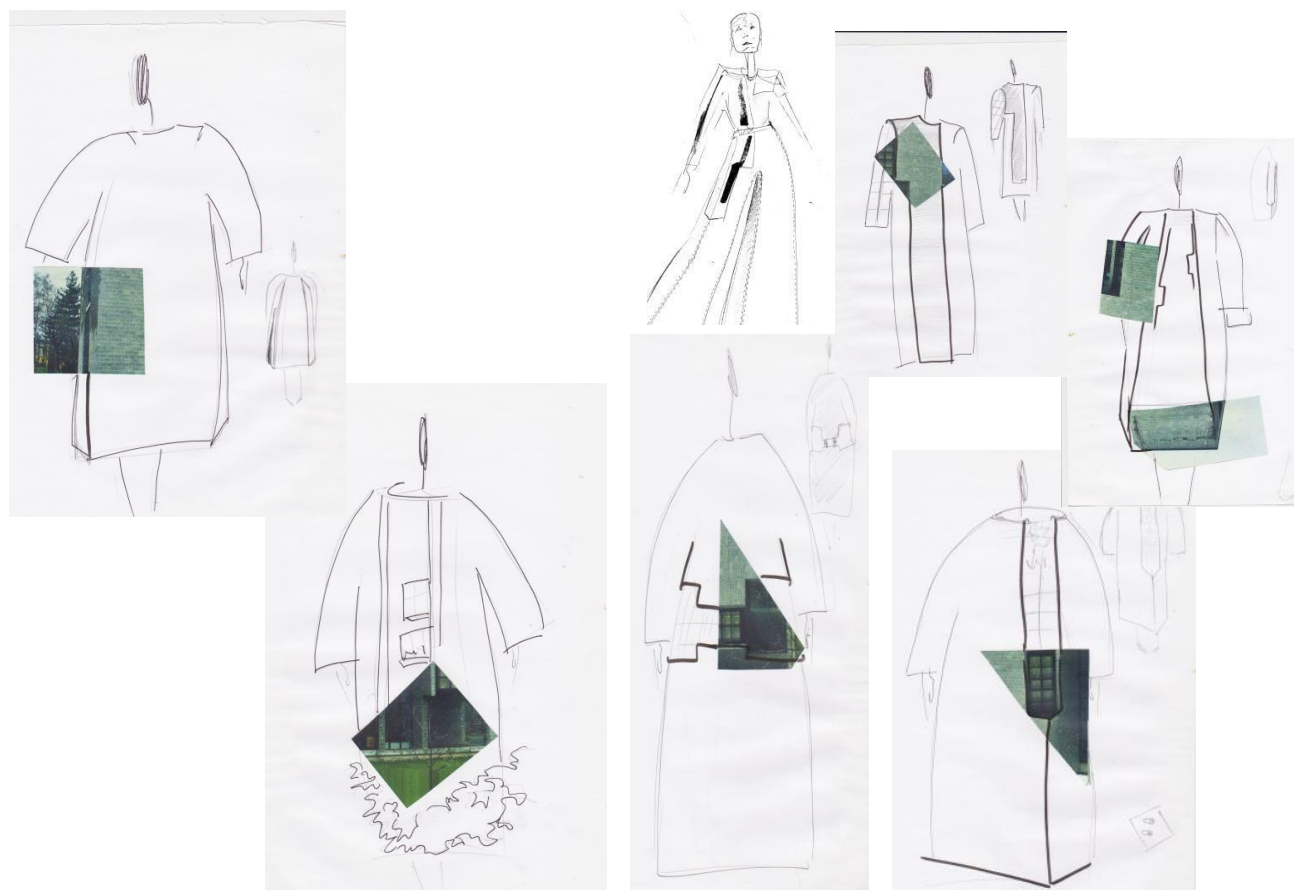


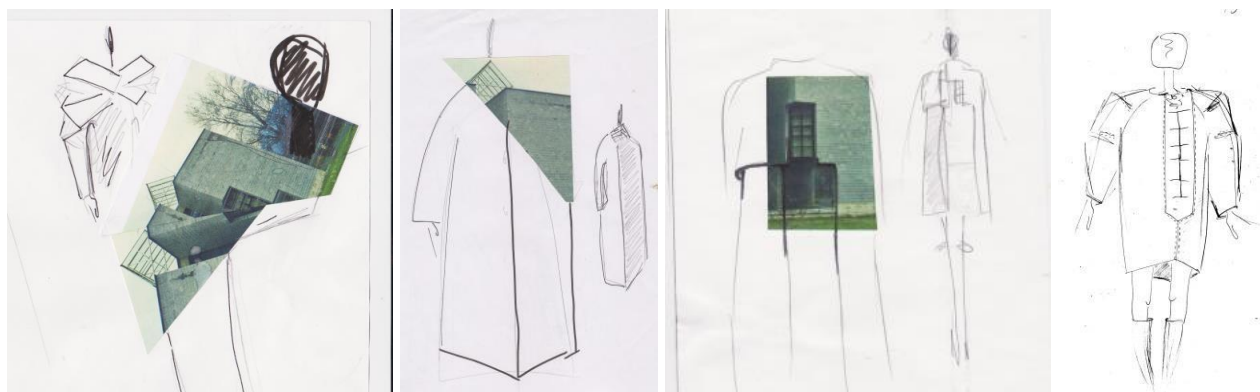
Первый этап реализации коллекции это – создания эскизов на основе выработанной концепции.

Что бы моя работа была более интересной и понятной я приклеивала кусочки распечатанного здания, это позволило наглядно показать, что обозначает и откуда взялась та или иная часть костюма. Тем более, что я хотела как можно больше уделить внимание архитектурным формам, которые могут присутствовать в одежде.

Идей было так много, что для четкого понимания конечного результата было нарисовано большое количество фор-эскизов. Они позволили представить конечный образ наиболее реалистично.

Фор-эскиз – быстрые предварительные рисунки будущей формы костюма с приблизительным изображением ее основных признаков.





Затем я выбрала самые подходящие, и стала собирать образ.

Уже с более четким представлением я продолжила отрабатывать эскизы. Нужно было максимально детализировано отрисовать костюм, уделить внимание деталям. И так же на данном этапе я думала о том, как это воплотить в жизнь и что для этого понадобится. Хотелось, чтобы задуманные образы с устойчивыми формами максимально соответствовали эскизам. Эскизный проект коллекции был представлен на городском конкурсе театров моды «Модные вершины» в феврале 2019.

И только после кропотливой работы с эскизами и я перешла к следующему этапу, стала создавать нужные выкройки и подбирать материалы. Важно понять, как предмет одежды будет сидеть на фигуре, какие ткани и фурнитура понадобятся. Почувствовать пластику и взаимодействие разных тканей.

Нужно выбирать цвета и текстуру ткани. Основным цветом стал зеленый и черный (я выбрала ткань в зеленую клетку). Материал, который я выбрала, шерстяной твид, хорошо держит форму, не сложен в пошиве и обработке, достаточно плотный, но при этом не тяжелый. Все эти факторы были для меня необходимы. Так как от ткани, из которых будут мои костюмы



сделаны, многое зависит, как и их эффектность, так и их комфортность (что тоже достаточно важно, особенно для современной моды). Также при выборе ткани я не забывала про свою основную идею, у мен в коллекции должна быть достаточно сдержанная ткань, классическая. Вариант, который я выбрала, подходил под все критерии, а главное, не смотря на достаточно яркий цвет, в нем присутствует классика. Рыхлая пальтовая с классической клеткой – именно из такой ткани будет моя коллекция.

3.3 Конструктивные решения

Когда я посмотрела на красочные эскизы, сразу же возник вопрос «как это сшить?» Предстояла не простая работа, каждый из пяти костюмов по-своему необыкновенен, хотелось качественно отшить костюмы при этом визуально не утратить их сложность и красоту. При реализации своих идей я использовала почти все известные мне методы работы с выкройками, тканями и многим другим.

Передо мной стояла задача создать объемные, массивные, необычной формы костюмы. И сделать так, чтобы при первом взгляде в глаза бросались смелые формы, опровергая теории о том, что современная коллекция невозможна без новых материалов.

- **Создание выкроек**

Для построения лекал будущих изделий были использованы выкройки-основы для брюк, платья, пальто и жакетов. С ними проведено техническое моделирование

- **Создание макета**

Макетный метод моделирования одежды – создание и разработка формы одежды методом накладки ткани на манекене.

Архитектура тоже начинается с макетов и чертежей, как и мои костюмы.

Прежде чем браться за реальную работу, я создала образец, конечно, он не передает фактуру костюма, так как макетная ткань, и прорабатываете все детали. Это нужно потому, что на этапе макетирования можно исправить недочеты конструирования, внести нужные коррективы, именно макет дает возможность посадить изделие по фигуре: изменить длину брюк, или ширину талии и т. д. Потратив время на создание макетов, можно сэкономить время при пошиве коллекции из основной ткани.

Конечно, создав выкройки, одна из сложных частей была завершена, но только одна. И моя работа продолжалась!

Теперь мне предстоит раскроить и сшить костюмы, а это уже дело техники!

3.4 Работа над аксессуарами

Для коллекции «ПРЕДшествоие» необходимы аксессуары и головные уборы. Аксессуары были выполнены из металла, так как он ассоциируется с арматурой, оконными пролетами и с конструкцией. Блестящие металлические детали напоминают необычные соты стеклянных крыш.



Для выполнения аксессуаров очень подошли фруктоницы, купленные в хозяйственном магазине.

Они выполнены из твердой проволоки, которая хорошо держит форму. А переплеты этой проволоки создают интересную композицию, которую можно использовать при создании дизайнерских аксессуаров.

В первоначальной версии были использованы еще и декоративные детали –шлевки, передающие переплеты окон. В дальнейшем мы отказались от этого.

3.5 Заключительный этап создания образа



И вот почти все готово, остались последние штрихи: прически и макияж. Конечно же, макияж должен подчеркивать красоту, а прическа не должна закрывать детали костюма.

И так же одну из моделей и представила на конкурсе. Это позволило внести необходимые изменения и дополнения. Конечно, по одной модели сложно судить о всей коллекции, но стало более понятно как выглядят ткани при сценическом освещении и при движении. Стало понятно какие подобрать аксессуары и обувь.

В процессе работы были неоднократные примерки как всех моделей вместе, так и по одной. Примерки позволили устранить недочеты в посадке изделия. Выяснить есть ли ограничения в движениях при демонстрации коллекции.

3.6 Примерный подсчёт стоимости коллекции.

Изделия выполнены из шерстяного трикотажного твида и плиссированной вискозы.

Для коллекции понадобилось 8–10 метров и 5 метров плиссе. Средняя стоимость ткани материала примерно 900 р./м.

дополнительные материалы были взяты из старых запасов и их стоимость не учитывается. Средняя стоимость одной модели 3000 руб.

Заключение

Работа по созданию какого-либо объекта (строительство дома, пошив костюма, разработка технической модели и даже приготовление пищи). Это всегда сложный творческий процесс. Нужно быть готовым не просто выполнить что-то по готовому плану, а проявить все свои исследовательские способности, чтобы достичь желаемого результата и при этом сделать что-то новое и полезно.

В процессе исследования мы познакомились с архитектурой постмодернизма и на основе работ архитектора Марио Ботта, и создали коллекцию моделей одежды, вдохновляясь одной конкретной постройкой.

В основе нашей проектной работы лежит творчество архитектора Марио Ботта. Он работает в архитектурном стиле постмодернизма. Приступая к исследовательской

деятельности, мы предположили, что, используя только один объект из всего творческого наследия Марио Ботта, можно создать оригинальную современную коллекцию, отвечающую современным тенденциям моды. И всей работой подтвердили это. Получилась молодежная коллекция моделей одежды, интересная для молодого поколения. Её с удовольствием можно носить в повседневной жизни. Я работала только с лицевым фасадом здания и нашла большое количество вариантов моделей, увеличивая архитектурный объект, вращая его. И этим я доказала, что творческим источником может послужить все что угодно, вне зависимости от количества интересных линий и объёмов.

Каждый источник творчества обладает своими, только ему присущими свойствами-признаками, обращая внимание на которые можно черпнуть творческую мысль. Творческим источником могли послужить планы дома, его лицевая или внутренняя часть, но я взяла всего несколько элементов коттеджа Марио Ботта и от этого моя работа не стала скучнее, а наоборот интереснее. Опираясь на конкретный элемент коттеджа, я подтвердела свою гипотезу.

Работая над созданием коллекции, я приобрела новые знания в истории архитектуры, а главное, научилась выражать своё понимание какой-либо темы через костюмы. Я смогла разработать коллекцию от абстрактных понятий до моделей одежды. Коллекция стала для меня своеобразным воплощением наглядной связи моды и архитектуры.