

**KAPITEL 11 / CHAPTER 11** ⁵⁸**STYLES IN FASHION ILLUSTRATION DESIGN: IMAGE, AESTHETICS****DOI: 10.30890/2709-2313.2025-38-03-017****Вступ.**

Фешн-ілюстрація – це художній жанр, який спеціалізується на зображенні моди, зокрема одягу, аксесуарів та образів загалом. Часто використовується для візуалізації дизайнерських ідей, створення концептів для модних колекцій, реклами та просування брендів, а також для оформлення журналів і книг, присвячених моді [1]. Метою побудови будь-якого твору мистецтва є створення художнього образу, здатного забезпечувати вплив на глядача (читача, слухача), поява якого вимагає детального розгляду і дослідження. Художній образ несе в собі змістовне і смислове навантаження, а форма художнього твору, стимулюючи появу емоцій, допомагає сприйняттю через тотожність творця і глядача, ідентифікацію цих образів і злиття смислів і естетичних переживань. Явищем, яке суттєво відрізняється з точки зору співвідношення форми і змісту, є поява абстрактного мистецтва, головною ознакою якого є те, що у змісті виходить на перший план не об'єктивний знак (значення), а суб'єктивна символіка.

11.1. Фешн-ілюстрація і фешн-арт.

Основні особливості фешн-ілюстрації у стилі та естетиці, художнік техніках, комунікації тощо [2].

Фешн-ілюстрації зазвичай мають витончений і стильний вигляд, передають не лише одяг, а й емоції, атмосферу і навіть характер модного образу. Ілюстратори часто акцентують увагу на важливих деталях (тканина, крій,

⁵⁸ *Authors: Khramova-Baranova Olena, Khutka Tetiana, Kudrevych Viktoriia, Ishchenko Yuri*

Number of characters: 21771

Author's sheets: 0,54



текстура), при цьому інші елементи можуть бути спрощені й стилізовані. Використовуються різні матеріали й техніки, олівці, акварель, гуаш, чорнило, цифрові технології тощо. Сучасні фешн-ілюстратори часто створюють роботи у цифровому форматі, але класичні техніки також залишаються популярними. Фешн-ілюстрація використовується не лише як вид мистецтва, а й як засіб комунікації. Вона допомагає передати дизайнерський задум, розкрити ідею або створити настрій.

Процес створення художнього образу відбувається за двома напрямками. Інтуїтивний, коли здатність талановитих митців оперувати смутними зоровими образами дозволяє припустити, що сила таланту є здатністю мислити цілісними безпосередніми образами. Творчість є наслідком інтенсивної і систематичної праці та обумовлюється механізмом творчості. Механізм творчості являє собою психічну систему для обміну інформацією. З явищем інтуїції і механізмом творчості тісно пов'язана робота нешаблонного мислення, що полягає у здатності вдало вирішувати складні психологічні задачі. Окремо виділений внутрішній елемент твору являється „емоцією душі митця, яка викликає зустрічну реакцію глядача” [3]. І другий напрямок - теоретична частина твору мистецтва, яка передбачає застосування чітких правил, законів, шаблонів, а від так, і застосування логічного мислення. Логіка є інструментом поглибленого вивчення якостей предмету чи явища з метою їх подальшого поліпшення. Не зважаючи на відсутність значних творчих властивостей, логіка володіє здатністю критичного осмислення нових ідей, тобто змісту твору, для того аби відрізнити життєспроможний задум від нездійсненої вигадки.

У творчій діяльності художника, дизайнера, ілюстратора творчі процеси пов'язані з обранням оптимальної ідеї з цілої низки альтернативних, формоутворенням, осмисленням функціональних, конструкційних, технологічних властивостей об'єкта. Проектування не є можливими без використання логічного мислення [4]. У процесі художньо-конструктивної діяльності інтуїтивне та логічне мислення не виключають, а доповнюють одне одного і являються стадіями творчого мислення:



1. Підготовка, на думку психолога Е. Гетчинсона, це тривале зосередження на означеній проблемі із залученням процесів пам'яті.

2. Стадія визрівання характеризується емоційною напруженістю і неспокоєм. Термін „фрустрація” означає стан людини, в якому вона відчуває неможливість досягнення поставленої мети [3]. Відчуваючи психологічне виснаження, творець може вдатися до відпочинку, під час якого йде підсвідоме нагадування про задум майбутнього твору, в якості сигналу до праці. Несподіваний внутрішній стимул ілюстратора наближають стадію натхнення.

3. Стадія натхнення, коли здібності та реакції, які на попередніх стадіях творчого мислення були не задіяними, активуються і починають функціонувати.

4. Стадія перевірки характеризується процесом стримання зі сторони зовнішніх факторів впливу реалізації творчої ідеї. За відсутності критичної стадії перевірки натхнення не спроможне самостійно створити значний і соціально цінний продукт творчості, яким є художній образ будь-якого твору мистецтва [3].

Таким чином, художній образ є специфічною, властивою мистецтву формою відображення об'єктивної дійсності, що виникає під час творчого процесу митця й здатна втілюватися в матеріальній формі.

Більш детального розгляду потребує фешн художній образ та його інтерпретація у візуальній образній творчості, а саме: процес створення художнього образу; засоби його вираження; процес перетворення художнього образу фешн.

Існує поняття фешн-арт [2]. **Фешн-арт** – це ширше поняття, ніж фешн-ілюстрація. Воно охоплює всі художні прояви, пов'язані з модою, де мода стає джерелом натхнення чи центральним елементом творчості. Це синтез мистецтва, стилю і креативності, який може проявлятися в різних формах: живопис, скульптура, інсталяції, перформанси, фотографія тощо.

Ключові риси фешн-арту – це естетика моди, форми, теми, концепції тощо. У фешн-арті мода сприймається не лише як комерційний чи функціональний продукт, а як форма мистецтва, здатна передавати ідеї, емоції та культурні



контексти. Має значення зображення одягу, аксесуарів, моделей чи абстрактних інтерпретацій модних трендів, твори, які інтегрують тканини, матеріали чи елементи одягу, театралізовані модні покази, де модель або акт перетворюється на художній жест. Фешн-арт може досліджувати багато аспектів моди: роль моди у формуванні особистості чи ідентичності; соціальні або політичні повідомлення, передані через моду; ідеї краси, стилю чи естетичних стандартів; експерименти з матеріалами, фактурами та формами. Фешн-арт часто знаходиться на перетині з фотографією, архітектурою, кінематографом та навіть танцем.

Хоча обидва напрями пов'язані з модою, вони мають різні акценти [1]: фешн-ілюстрація має практичне застосування у дизайні одягу та рекламі, а фешн-арт є більш концептуальним, художнім і зосередженим на творчому самовираженні.

Приклади фешн-арту [5]: сюрреалістичні сукні Елси Скіапареллі – поєднання моди й мистецтва сюрреалізму у співпраці з Сальвадором Далі; роботи Александра Макквіна, його покази часто перетворювалися на театральні вистави з глибоким філософським підґрунтям; фотографія Ірвінга Пенна та Ніка Найта, де мода стає об'єктом художньої інтерпретації. Українські митці теж інтегрують фешн-арт у свою творчість. Наприклад: Роботи українських дизайнерів, які поєднують традиційні візерунки з сучасними формами (Літковська, Пустовіт). Фотопроекти, що популяризують українське етно у світі, наприклад, у кампаніях Vogue Ukraine.

11.2. Стиль абстрактного мистецтва у фешн-виданнях, будова образу

Розквіт абстрактного мистецтва на початку XX століття мав психологічні причини. Абстрактне мистецтво почало активно розвиватися саме на початку XX століття, коли змінився образ світу. Традиційне мистецтво класичної парадигми пройшовши стадію найбільшого свого розквіту, дійшло до того моменту, коли



висловило та вичерпало себе, тому потребувало переходу на новий рівень розвитку. Мистецтво, відображаючи злам світогляду, прагнуло перевести його у нові знаки і символи, щоб не втратити можливості емоційного впливу на людей. Тому мистецтво не стає новим знанням і не базується на знанні глядача, як це було раніше, але наближується до тих знань, якими вони володіють, для чого використовуються і нові стилі, і нові жанри, і нові механізми емоційного впливу [5].

Лінгвістичний термін „парадигма” у широкому розумінні означає систему закономірностей структури об’єкта. У своїх роботах Г. Шпет відокремлює дві форми внутрішнього змісту твору мистецтва: прозаїчні, наукові і логічні; поетичні і духовні. Якщо перші пов’язані з об’єктивним значенням, то другі – з суб’єктивною символікою. Об’єднувала погляди Г. Шпета ідея про ролі безсвідомих переживань в процесі естетичного сприйняття, які викликають емоції у глядача тоді, як розум міг би відкинути дані образи. Уявлення, викликані абстрактним мистецтвом не завжди усвідомлюються і не завжди зрозумілі глядачам, але завжди викликають переживання. При аналізі абстрактного мистецтва поняття форми отримує нову інтерпретацію – символ, який з’єднує зовнішню і внутрішню форми твору, викликаючи, як емоції, так і суб’єктивний асоціативний ряд уявлень у глядача. Тенденції до абстракції, відходу від змістовного наповнення з’явилися у музиці раніше ніж у живописі. В класичних музичних творах композиторів (Л. Бетховен, Ф. Ліст, Ф. Шуман) завжди була закладена не тільки зовнішня форма, але й внутрішній зміст.

З початком XX століття поступово змінюється сприйняття світу. Якщо раніше для більшості людей слово було одним з основних носіїв інформації, на основі якого вибудовувалося представлення про оточуючий простір, то на початку 50-х років XX століття ведучою складовою стає образ. Нові форми художнього образу пов’язані з можливостями формування емоційного переживання, яке спирається на знання символів, існуючих не тільки у свідомості, але й у підсвідомості людей. Це відкриває широкі можливості перед читачем для ввімкнення своїх асоціативних рядів і розширює рамки конкретного



твору мистецтва до рамок свого уявлення про світ і про себе [6]. Тому, наприкінці 1950-х та у 1960-ті роки з особливою гостротою постало питання про цілісність і стильову художньо-поліграфічну єдність фешн-видання. Процес пошуків специфіки графічної образної мови, нового сучасного вигляду значно ускладнювався тим, що митці прагнули зберегти здобутки рисунку, а саме: можливість відтворювати складний внутрішній світ і характер твору.

Фешн-ілюстрація сьогодні сприймається як альтернативна історія моди. Асоціативні ілюстрації оперують образами, що не мають безпосереднього зв'язку з текстом, здатні виражати зміст твору чи його частини й узагальнюють висловлені думки автора. Образ у пластичних мистецтвах сприймається глядачем через першу сигнальну систему.

Фешн-ілюстрація вимагає специфічного підходу залежно від типу образу (чоловічий, жіночий, дитячий). Кожен із них має свої особливості в пропорціях, стилізації та акцентах. Особливості фешн-ілюстрації різних типів образів [7]:

Жіночий образ

1. Пропорції: Високий витончений силует (зазвичай використовується "фешн-пропорція" – 9 голів, замість звичних 7-8). Довгі ноги, вузька талія, граціозні рухи.

2. Акценти: Зосередження на елегантності, витонченості та жіночності. Розкішні тканини, складні драпірування, прикраси, високі підбори.

3. Техніка: Легкі мазки для підкреслення витонченості. Використання пастельних тонів або яскравих кольорових акцентів.

Чоловічий образ

1. Пропорції: Масивні плечі, вузькі стегна. Прямі лінії, що підкреслюють мужність.

2. Акценти: Строгий крій, структуровані матеріали (вовна, шкіра). Діловий костюм, спортивний стиль або casual.

3. Техніка: Чіткі, графічні лінії. Насичені кольори: сірий, синій, коричневий, чорний із яскравими акцентами.

Дитячий образ



1. Пропорції: Більша голова відносно тіла, округлі форми. Короткі руки й ноги у молодших дітей.

2. Акценти: М'які та зручні матеріали. Веселі кольори, принти (горошок, смужки, мультяшні мотиви).

3. Техніка: М'які лінії для створення доброзичливого образу. Використання яскравих кольорів, дитячих візерунків.

Інструменти для створення ілюстрації бувають традиційними (олівці для створення основного контуру, маркери або акварель для кольору, гелеві ручки, білий акрил для акцентів) і цифрові (в програмах Procreate, Adobe Photoshop, Illustrator тощо).

У більш вузькому розумінні, художній образ – це вид предмета в цілому чи явища, сформованого в результаті взаємодії таких процесів, як: сприйняття – форма чуттєвого відображення дійсності; уявлення – процес відновлення у свідомості людини раніше пережитого сприйняття; мислення – процес, присутній на всіх етапах формування художнього образу, який полягає у виділенні суттєвих і загальних ознак предмету чи явища та у відображенні суттєвих рис у випадковому, а загальних – у конкретному [8-9].

Процес пізнання починається зі сприйняття предмету чи їх сукупності. Потім пізнається сутність такого порядку: виділяється структура предмета, встановлюються співвідношення між його складовими елементами та усвідомлюється зв'язок предмета з іншими явищами і процесами. Можливість найбільш повного сприйняття предмету чи явища залежить від того, яку його складову людина виділить як головну. Процес сприйняття включає в себе наступні операції: порівняння, аналіз, синтез, абстрагування, систематизація та конкретизація – операції мислення. Предмет зображення сприймається людиною як сукупність якостей і ознак, в результаті складного аналізу яких відбувається конкретизація характерних і суттєвих рис, абстрагування від загальних і випадкових ознак та систематизація головних і другорядних якостей. Під час сприйняття групи предметів відбувається порівняння з метою встановлення схожих і відмінних рис. Відмітивши довжину чи ширину одного предмета,



людина поглядом відшукує відповідні пропорції іншого, при чому образи предметів накладаються один на другий.

Формування образу предмета починається з установки на визначену послідовність і вибірність сприйняття. В першу чергу людина звертає увагу на інформацію, яка є необхідною для її діяльності у теперішньому часі, звідси і послідовність та вибірковість сприйняття. Появі установки на сприйняття сприяють такі фактори: актуальна потреба, яка в значній мірі визначається вже набутими знаннями; об'єктивна ситуація задоволення цієї потреби.

Таким чином, установка на сприйняття в образотворчій діяльності надає останній характер цілісності й створює форму психічної організації художньої діяльності. З цього приводу варто виділити установки на композиційне, просторове, об'ємне, узагальнене, лінійне та пластичне сприйняття предмета. Результатом узагальнення суми минулого сприйняття є представлення, яке відображає характерні риси предметів і явищ. Представлення – це процес появи у свідомості образів предметів і явищ, які у даний момент не впливають на органи чуття.

Наступним, після сприйняття, та більш складним за змістом етапом пізнання є уявлення, яке відбувається за допомогою операцій мислення: схематизації й узагальнення образу. В процесі уявлення увага акцентується на рисах предмету чи явища, які найбільше вразили людину і викликали її бурхливу емоційну реакцію. Разом з тим, уявлення являється заключним етапом чуттєвого пізнання, що включає в себе абстрактне мислення, а також є основою для формування художнього образу.

Процес уявлення може проходити на основі й представлення, в результаті дії на чуттєві аналізатори не конкретного предмета, а вже відомої множини одноманітних об'єктів чи явищ. Творче уявлення характеризується значним відходом уяви від дійсності. З цього приводу розрізняють фантастичні й творчі образи, створені уявленням. До фантастичних образів слід віднести релігійно-містичні, казково-фантастичні та науково-фантастичні. Різновиди творчих образів уявлення обумовлені методами їх створення, серед яких: комбінування



окремих елементів образів схожих предметів чи явищ в єдине ціле; аглютинація, тобто поєднання частин, характерних кільком різним групам, класам, видам, родам чи типам об'єктів тощо.

Кінцевим етапом формування художнього образу є мислення – найвища ступінь пізнання предмету чи явища. В свою чергу, мислення являє собою процеси відображення предмету чи явища дійсності в їх суттєвих ознаках та розкриття внутрішніх зв'язків об'єктів відображення і зовнішніх зв'язків між ними.

Поетапний розгляд процесу формування художнього образу дає можливість виявити особливості створення саме асоціативного художнього образу. Процес формування асоціативного художнього образу, пройшовши стадію сприйняття, відбувається на етапі творчого уявлення та являє собою процес створення образу, в якому реальна дійсність відображається у іншому вигляді. Для утворення нових асоціацій на основі представлень, а від так вже створених у свідомості тимчасових смислових зв'язків образів, необхідною є стадія дисоціації – розщеплення вже утворених зв'язків [10].

З цього приводу викликає зацікавленість простежити процес перетворення художнього образу з літературного в образотворчий з метою застосування отриманих знань під час створення художнього оформлення видання за допомогою асоціативної ілюстрації.

Фешн-ілюстрація має довгу історію, починаючи з епохи Відродження. У ті часи малюнки були документуванням моди, зокрема одягу королівських осіб і аристократії. Художники створювали ескізи для кравців і дизайнерів, допомагаючи візуалізувати майбутні костюми. У XVIII столітті з'явилися перші модні журнали, такі як *Le Mercure Galant* у Франції, які ілюстрували одяг, доступний для замовлення. Ці малюнки були ручної роботи і зазвичай відображали стиль аристократії [11]. XIX століття стало важливим періодом у розвитку фешн-ілюстрації. Винайдення друкарських технологій дозволило масово поширювати модні журнали, такі як *La Mode Illustree* у Франції, *Godey's Lady's Book* у США. Ілюстрації стали основним засобом передачі модних



трендів до широкого загалу. На початку ХХ століття, до поширення модної фотографії, ілюстрація досягла свого піку. З появою модної фотографії у 1930-х роках роль ілюстрації поступово зменшилася, але вона не зникла повністю. У 1970-х роках завдяки художникам, таким як Антоніо Лопес, ілюстрація пережила ренесанс, здобувши нове життя як засіб креативного самовираження [11]. У ХХІ столітті розвиток цифрових технологій сприяв поверненню популярності фешн-ілюстрації. Вона стала невід'ємною частиною рекламних кампаній, соціальних мереж і навіть інтерактивного контенту.

Висновки.

Відтворення дійсності у мистецтві може відбуватися двома шляхами: безпосередньо і опосередковано, тобто через асоціації. Обмеженість безпосереднього відображення в кожному окремому виді мистецтва витікає із природи самого матеріалу, котрим це мистецтво оперує: слово – в літературі, пластична форма – в образотворчому мистецтві. Таким чином, опосередкований та безпосередній шляхи відтворення художнього образу є характерними як для мистецтва фешн. Характер ілюстрацій повинен відповідати стилю. Ілюстрація – це образотворче вираження ідеї. Ілюстратор втілює в своїй творчості не безпосередню дійсність, яка є первинним матеріалом, а вторинний матеріал – життя, переосмислене автором твору. Україна теж має талановитих митців у цій сфері. Наприклад, творчість Анни Іваненко, яка поєднує яскраві кольори та геометричні форми, або роботи Ліни Кудрявцевої, які виконані в ніжних пастельних тонах, демонструють, як фешн-ілюстрація може бути різноманітною і надихаючою. Отже, перетворення художнього образу в образотворчий можливе завдяки асоціативній ілюстрації. Джерельною базою науково-дослідної роботи являються зразки візуального оформлення фешн-видань Vogue UA, ELLE UA, Журнал Харперс Базар Harper's Bazaar, COSMOPOLITAN, MARIE CLAIRE та ін., акцій закордонних та вітчизняних провідних художників-ілюстраторів,



створені в період з 1950 по 2020 роки. Науковою базою дослідження стали підручники та навчальні посібники, літературні джерела й інформаційні ресурси за обраною темою; конспекти лекцій з навчальних дисциплін „Психологія творчості”, „Основи композиції”, „Теоретичні основи кольору та кольорознавство”, „Арт-дизайн”, „Естетичні проблеми дизайну”; періодичні видання, зразки ілюстративного матеріалу.