

论趣味性在服装设计中的创意表达

时雅菁

(闽江学院 服装与艺术工程学院, 福建 福州 350108)

摘要:有趣的服装可以极大地贴合人们的心理需求,不仅能给人带来审美愉悦感,还能带来一种赏心悦目的快感并吸引公众注意力,达到服装的“神形兼备”。本文讨论趣味性在服装设计的传达方式,将其归纳为:视觉感官上趣味性设计、情感互动型趣味设计、精巧设计中传达的精致趣味、小物件传递大趣味以及从穿衣的根本来寻找趣味五个方面。在此基础上,进一步探讨在服装设计时传达趣味性常用的设计手法,主要有:夸张法、逆向思维方法、视错手法的运用、面部表情元素的运用、喜剧矛盾冲突元素的运用及结合当下流行因素等手法。

关键词:服装;趣味性;创意

中图分类号: TS941.2

文献标识码: A

文章编号: 2095-414X(2020)01-0032-05

0、前言

趣味一词,听起来与服装并不相干,但趣味性却常常成为服装、着装人、观者三者之间的纽带,是服装设计中让人怦然心动的一个关键因素,款式、面料、色彩可以成就一件服装的形美,而趣味性却能让服装变得充满灵动性。快节奏的现代生活带给人们太多的精神压力,轻松舒畅的生活氛围成为众望所归,有趣的服装极大地贴合了人们的心理需求,在潜移默化中,达到“润物细无声”的渗透效应,不仅能给人带来审美的愉悦感,还能带来一种赏心悦目的快感并吸引公众的注意力,达到服装的“神形兼备”。

但对服装趣味性的研究文章却寥寥无几,徐懿《服装设计中的幽默主义风格及应用》主要围绕着幽默的哲学角度:氛围、方式、心力三个方面来进行探讨。^[1]魏馨《趣味元素在服装艺术设计中的运用》研究了趣味的图案、色彩、面料、廓形在服装中的应用方法。^[2]于明的学位论文《幽默元素在服装设计中的研究与应用》总结了融入幽默元素的服装设计的原则,分析出了对服装设计中幽默元素的方法,应用的理论依据:心理期待的巨变、在经验与现实之间创造矛盾、情感的巧妙宣泄。^[3]在此基础上,本文将做进一步的分析,探讨趣味性在服装设计中的传达方式,并且提炼出在服装设计中融入幽默感的一些具体常用设计手法,为趣味性在服装设计中的运用提供更全面的理论依据。

一、趣味在服装设计中的重要性

(一) 趣味是服装设计的一种重要手法

服装设计的十五种常用方法主要有:逆向法、变换法、追踪法、联想法、结合法、限定法、整体法、局部法、极限法、调研法、加减法、趣味法、转移法、借鉴法、派生法。趣味法是把人们感到有趣的形象、造型或色彩运用在设计中,使服装观之有趣,耐人寻味的设计方法。在现实生活中,存在着很多让人觉得非常有趣的事物,这些事物往往具有与众不同的值得品味的趣味性,这种趣味性在服装上的表现会出现一些耐人寻味的设计点,整个设计也会变得趣味横生,意趣盎然。^[4]

(二) 趣味性是一条隐形的情感纽带

趣味性的设计具有纯真、可爱、甜美、梦幻等效果,会使人感受到生活的美好,在童装设计中大量使用。但近年来,趣味设计在成人服装设计中也有出现,成为服装、设计师、着装者以及观看者之间的一条隐形的情感纽带,不用语言就能让彼此之间产生情感的共鸣。不同消费群体对于不同趣味的追求,使其应用形式丰富多彩,有些追求直观的视觉感官刺激趣味,有些追求宣扬个性情感表达的趣味,有些追求华

丽精美的趣味，有些追求情感互动的趣味，而有些则更在意服装内在神韵的趣味性。彼此之间能否产生情感共鸣的关键，在于是否追求共同的趣味性，即所谓的志趣相投。

二、趣味性在服装设计中的传达方式

（一）视觉感官上的趣味性

把趣味性的图案通过印染、刺绣等工艺运用在服装上，如可爱的卡通、动漫、表情包、水果、动物、汽车等形象直接应用于服装当中，打造一种视觉上的愉悦快乐之感。这些趣味性图案可来源于生活、姐妹艺术、影视形象、游戏等，服装品牌也可与影视剧品牌相结合，生产出一些衍生产品，如 2019 年在时尚圈大火的小飞象胶囊系列服装就是迪士尼真人电影《小飞象》与 LOEWE 时尚品牌成功合作的典范。再例如，Moschino 2014 年秋冬高级成衣时装发布秀中就运用海绵宝宝的形象及配色做了一个充满童趣的系列（见图 1），Moschino 2018 春夏时装秀中又将彩虹马元素用在朋克少女风格的服装系列当中，产生了一种可爱与叛逆的碰撞感。设计师也可借鉴与提取一些明亮欢快的配色，结合品牌特点及消费者的喜好进行设计，创造出属于独特个性幽默的形象，这也是较为普遍应用的方法。^[5]



图1 Moschino 2014 年秋冬高级成衣秀中的童趣元素的运用



图2 BALENCIAGA 2018 秋冬秀场中的情感互动趣味设计

（二）情感互动型趣味设计

有些服装设计乍看极其普通，没有什么特别之处，却能在设计师、消费者或观赏者之间产生互动，建立情感连接产生别样的趣味。例如，BALENCIAGA 2018 秋冬秀场假山涂鸦上和男模衬衫上的印上了都印了同一组神秘的数字（见图 2），细看像是一组电话号码，有好奇的消费者尝试拨打这组电话号码，居然是真实有效的，打过去会有一位小姐姐用标准流利的英文问你 20 道调查问卷题目，既包含了性别、年龄、学历、鞋码、身高、爱听的音乐类型、喜欢的城市、喜欢的颜色等常规“查户口”操作，还有诸如有没有宠物、偏爱的口味、想去度假的地方这种飘逸问题，不过放心，全都是选择题，初中英语水平足以应付。而当你认真回答完毕后，客服会告诉你您的回答已删除，祝你有美好的一天！完全摸不着头脑的消费者就这样被 Balenciaga 幽了一默，产生了品牌与消费者之间一次有趣的互动。

（三）精巧设计中传达的精致趣味

将一些饶有趣味的纹样，平面设计图形合理的应用于服装设计中，能让服装看起来构思精巧，妙趣横生。例如可以用一些设计精巧的共用图形，这类图形之间可以相互借用，宜正宜反，中国古代艺术家已经发现了这类图形的趣味性，像中国明代铜铸的“四喜童子”纹样，唐代莫高窟中的“三兔三耳”纹样等，都是这种趣味性的设计。日本平面设计大师福田繁雄在 1975 年尾日本京王百货设计的宣传海报《两个不同性别的腿》也用到了共线共用形，男性和女性的腿在反复中闪烁不定，饶有趣味。现代荷兰版画大师埃舍尔更是将图形的功用与渐变、契合等手法相结合，创作出经典的作品《昼与夜》、《大气与水》、《飞鸟卷》、《循环》等（见图 3）。第八届中国“常熟杯”设计大赛金奖作品《EVOLUTION》中的图案元素就来源于埃舍尔的作品《大气与水》（见图 4），服装设计师运用的印染、拼贴、粘贴、填充绗缝工艺手段将其实现在服装当中，达成一种艺术与工艺的完美结合。

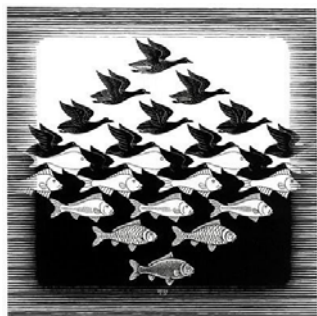


图3 埃舍尔《大气与水》



图4 第八届中国“常熟杯”设计大赛金奖作品《EVOLUTION》

（四）小物件传递大趣味

服装零部件及配饰也是体现服装设计趣味性的一个重要环节，把服装上某些具有一定功能的零部件采用某些有趣的形态，如钟表形口袋、眼镜形挎包等也可让服装更为有趣（见图5）。服装的零部件包括领子、袖子、口袋、门襟、扣子、拉链、开衩设计等，而服饰配件主要有帽子、太阳镜、首饰、腰带、背包、鞋子、挂件等。如果对这些小配件或服装零部件加以精雕细琢，可以让简约朴素的服装焕发生机，起到画龙点睛的作用。



图5 服装细节及零部件中的趣味设计



图6 袖子穿着方式的变化增加了服装的趣味性

（五）从穿衣的根本来寻找趣味

服装趣味性的产生、选择与创造和人类实用、审美意识是分不开的。例如，服饰文明发展几千年来，衣服的基本形式至今只有：（1）钻（套头式）、（2）披（前面合拢）、（3）围（把身体裹起来）、（4）穿（穿衣服、穿裙子、穿裤子）。这四种可以单一使用也可以综合使用。^[6]随着时代的发展、文化的变迁、不管时代怎么变迁，服装的主体都是为人体服务的，所以服装设计的趣味性创造就必须围绕着人的基本型进行，从服装的廓形、结构及具体着装方式的变化来思考，也是服装设计创新及审美趣味变化的一个主要方面。如小小袖口位置的变化，就会让着装变得有趣起来，是在袖笼处开口，让胳膊从袖笼下伸出，还是在袖口内侧缝处再开一个袖口，打造出的是不一样的服装与人体的关系，并最终呈现出不同的着装状态（见图6）。

三、在服装设计中传达趣味性常用设计手法

（一）夸张法

在设计创作中为了突出表达产品某些特质，或者深刻地体现出创作者对事物的鲜明的感情态度，常将事物的状态和特性放大或缩小，在趋向极端位置的过程中截取其利用的可能性。这一设计手法可以引起受众的强烈共鸣或给受众留下深刻的印象。在服装设计过程中，夸张法通常是以一个原有造型为基础，这些造型可以是领、袖、袋或衣身等服装上的任何一个设计元素，在此基础上对其进行放大或缩小，追求其造型上的极限，以此确定最理想的造型。夸张法的形式多样，如重叠、组合、变换、接线的移动和分解等，可以从位置高低、长短、粗细、轻重、厚薄、软硬等多方面进行造型极限夸张，也可通过对形的夸张或变化使其具有某种趣味感。^[7]



图7 Jacquemus 品牌设计中夸张法的应用



图8 错位组合视错形成的趣味服装设计

对夸张法应用自如，引起话题不断的非法国品牌 Jacquemus 莫属，其在 2018 春夏系列中推出的巨大的宽檐草帽风头还未过，便在上周 2019 巴黎时装周开幕之夜推出超级迷你包 Le Mini Chiquito（见图 7），迷你小包还不到手掌心的一半，实际包袋高度不到 5 厘米，产品在时装周亮相时，所有人都一头雾水，必须靠近看才会发现模特儿手上提着的小包，设计师的巧妙心思不由的让人一笑，网友纷纷戏称这款包只能装的下“持有者的尊严”。虽然装不了东西，但是小巧且少女心爆棚，做衣服配饰，精美小巧，极小的尺寸成功的在众多款式中脱颖而出，成为 2019 炙手可热的一款包包。

（二）逆向思维法

就是按照人们习惯的思路走向，进行逆向思考，设想一些出乎人们意料的新方案的思维方式。由于这一思维方式与一般的思维方向恰好相反，故而又称“反向思维”。逆向法是把原有事物放在反面或对立的位置上，寻求异化和突变结果的设计方法。逆向法的思考角度来了一个 180 度大转弯，打破了常规思维所带来的常规设计结果，这是一个能够带来突破性结果的设计方法。逆向法的内容既可以是题材、环境，也可以是思维、形态等。在趣味性服装设计时，可进行逆向思维，寻找突破口打破受众的思维定势，产生幽默巧妙的效果。

（三）视错手段的应用

视错是指图形在客观因素干扰下或者人的心理因素支配下，会使观察者产生与客观事实不相符的错误的感觉。格式塔心理学的探讨显示，人类观察事物的历程不是线型进展的，即并非每次只认识其中的一个细节，而是一下就把握住事物的基本特点。观察者很自然地用他们原有的经验对这些元素进行补充，以而完成整体认知历程。设计作为一种视觉语言则是运用视觉形象化的比喻、夸张、仿拟以及别解、双关制造时间、空间、观念上的错位，创造一种幽默的效果从而吸引观者的注意力进而引发读者的深思。^[8]富有创意的错位组合通常突破人们惯有的思维方式（见图 8），产生积极的视觉效果，受众往往会被不寻常的东西所吸引，造成幽默的喜剧效果，进而使人们会心一笑，但这种同构并非将散乱的事物强行拼接，它需要系统或逻辑上的合理性。



图9 面部表情元素的趣味服装设计



图10 矛盾冲突趣味鞋子设计

（四）面部表情元素的灵活运用

面部表情（facial expression）是指通过眼部肌肉、颜面肌肉和口部肌肉的变化来表现各种情绪状态。比如眼睛不但可以传情还可以交流思想，面部表情是一种十分重要的非语言交往手段。艺术家们往往会通过对人物面部表情的描绘，来表现人物内心的情绪和情感，栩栩如生地展现人物的精神风貌（见图9）。设计师也可以用面部表情与人沟通，因为它可以引发模仿行为，人们（和猩猩）在外表上模仿其他人的反应是常见的行为，所以，在服装中运用的面部表情同样会引发人们想要模仿的冲动，让人莞尔一笑。

（五）喜剧性的矛盾冲突

生活中的矛盾冲突是产生喜剧的根源。当与生活常识、习惯相违背的情况出现时往往会产生意外的喜剧效果。将相对立的元素，如方和圆、曲和直、正和反、大和小、快和慢、长和短等用在一起时即可产生矛盾，引起关注。设计的首要目的就是传递信息，通常是引发人们对产品的关注，矛盾冲突点很容易抓住人们的眼球，成为突出产品的核心卖点（见图10）。

（六）结合当下流行因素

服装设计的趣味性常常产生于流行之中，流行的变化，会使服装的趣味性产生不同的变化。如幽默网络语言的应用，对某类人群的特殊称呼，一些社会热点现象、心态的嘲讽等，传达出了一定时期内某一类特定人群的心声，某些童装中印有“某某大学”的字样，或者在婴幼儿服装中印上“距离高考还有**天”的字样，也是巧妙的对中国式家长望子成龙心态深深的幽了一默。

四、结论

幽默手法的应用已然成为设计中的重要语言，无论是设计中还是生活中的每个人都应当学会幽默，多一点幽默感。服装作为衣食住行中的首要因素，更应当将趣味融入到设计及人们的日常生活中去，运用意味深长的诙谐语言抒发情感、传递信息，以引起着装者及观赏者的驻足和兴趣，从而感化观者，达到启迪与引导的作用。

参考文献：

- [1] 徐懿. 服装设计中的幽默主义风格及应用[J]. 艺海, 2013, (08): 117-118.
- [2] 魏馨. 趣味元素在服装艺术设计中的运用[J]. 西部皮革, 2017, 39(14): 45.
- [3] 于明. 幽默元素在服装设计中的研究与应用[D]. 大连: 大连工业大学, 2014.
- [4] 冯利. 服装设计概论[M]. 上海: 东华大学出版社, 2010. 247-248.
- [5] 莫济华, 姚桂珍, 王瑶, 等. 基于感性幼儿服装设计趣味表达原则[J]. 浙江纺织服装职业技术学院学报, 2015, 14(02): 27-31.
- [6] 冯利, 刘晓刚. 服装设计概论[M]. 上海: 东华大学出版社, 2017. 140-142
- [7] 张文辉. 关于幽默服装设计的理论探讨[J]. 武汉科技学院学报, 2005, (11): 70-73.
- [8] 檀剑敏. 融入趣味性元素的服装设计研究[D]. 福州: 福建师范大学, 2014.

Discussions on the Creative Expressions of Interest in Fashion Design

SHI Ya-jing

(Clothing and Design Faculty, Minjiang University, Fuzhou Fujian 350108, China)

Abstract: Interesting clothing meets people's psychological needs greatly. It can not only bring aesthetic pleasure to people, but also bring pleasure to the eyes and attract the public's attention, so as to achieve the "combination of appearance and appearance" of clothing, this paper discusses the expression of fun in fashion design, which can be summarized into five aspects: visual and sensory interesting design, emotional interactive interesting design, exquisite interesting conveyed in exquisite design, small objects conveying great interesting and looking for interesting from the root of dressing. On this basis, this paper further explores the common design methods of conveying interest in fashion design, including exaggeration, reverse thinking, the use of visual illusion, the use of facial expression elements, the use of comedy conflict elements and the combination of current popular factors.

Key words: clothing; interesting; creativity