

3. Рыжова, Ю. И., Фирсова, Ю. Ю., Алибекова, М. И. Ретроспектива классического стиля на основе гардероба ярких представителей эпох: материалы докладов 56-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов : в 2-х томах, Витебск, 19 апреля 2023 года. Том 2. – Витебск: УО «ВГТУ», 2023. – С. 151–153.
4. Лиджиева, Ц. А.-С., Фирсова, Ю. Ю. Женственная классика. Не стареющий стиль сегодня: сборник материалов Международной научной конференции, посвященной 110-летию со дня рождения проф. Ф. Х. Садыковой, – М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2023. – С. 74–78.
5. Инкина, Ан.К., Фирсова, Ю. Ю. Образ костюма в аспекте эстетической культуры общества: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей. «ДИСК-2023. Дизайн и искусство – стратегия проектной культуры XXI века» – М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2023. – С. 89–91.
6. Цанда, А. Р., Фирсова, Ю.Ю. Классика по-королевски: Всероссийская научно-практическая конференция «ДИСК- 2022»: сборник материалов. Часть 6. – М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2022. – С. 136–139.

УДК 7.05

## **СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО В КОНТЕКСТЕ ИНДУСТРИИ МОДЫ НА ПРИМЕРЕ КОЛЛЕКЦИИ COMME DES GARÇONS «BODY MEETS DRESS, DRESS MEETS BODY»**

*Шульговский М.С., студ., Пархимович Ю.Н., ст. преп.  
Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

***Реферат.** В статье рассматривается коллекция Comme des Garçons «Body meets dress, dress meets body» как объект взаимодействия моды и искусства, исследуется образно-пластическая составляющая. Рей Кавакубо, креативный директор Comme des Garçons, говорит на тему телесности и взаимоотношений между телом и одеждой. Костюм в данном случае выступает как средство трансляции художественных идей, часть театрального образа, объект повседневности.*

**Ключевые слова:** индустрия моды, дизайн, современное искусство, междисциплинарность, деконструкция, бинарность восприятия.

Для современного искусства характерна междисциплинарность: многие явления существуют на пересечении нескольких дисциплин и медиумов или в промежутке между ними. Размываются границы между высоким и низким искусством (которым принято считать моду), элитарной и популярной культурой.

Модельеры при проектировании, демонстрации и продаже коллекций одежды нередко заходят на «территорию художников», что особенно заметно во второй половине XX века. Дизайнеры при проектировании одежды наделяют ее не только утилитарной функцией, но и транслируют свою позицию по отношению к происходящему в мире, а вместе с развитием культуры фешен-шоу, модной фотографии и рекламы, диапазон выразительных средств, используемых в индустрии расширяется многократно. В 1980-е годы увеличилось количество «концептуальной одежды», в этот период создано большое количество моделей с наружными швами, что вызывает ассоциации с тенденциями в современном искусстве, заключающимися в демонстрации материалов, с которыми работает художник, когда, например, на картинах отчетливо показаны карандашные штрихи [1].

Цель данной работы – оценить влияние современного искусства на модную индустрию на примере коллекции Comme des Garçons «Body meets dress, dress meets body». В работе применены различные виды анализа: исследование характера образно-пластического языка

произведения, сравнительный анализ, поиск аналогий, исследование историко-культурного контекста. Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью работы с архивными проектами в индустрии моды, перманентном присутствии ретроспективы как одного из направлений в современной дизайне.

Для моды 1990-х годов характерна гиперсексуализированность, которая проявляется в многообразии визуальных маркеров в коллекциях различных дизайнеров. Джанни Версаче и дерзкая эстетика дома VERSACE оказались на пике своей популярности именно в это время. Для бренда свойственна откровенная сексуальность, которая проявлялась и в конструкции одежды: облегающий силуэт, длина мини, декольте; и в броских кричащих колоритах; в обязательном присутствии большого количества крупных аксессуаров в золотом цвете. Коллекции CHANEL весны 1995 года и весны 1996 года отличались большим количеством открытых образов, состоящих из коротких юбок и бикини. В 1990 году Том Форд был нанят новым креативным директором дома Gucci, что привело к смене эстетики модного дома с сентиментальной, с преобладанием цветочных принтов, на гедонистически-сексуальную, гламурную, даже агрессивную. Осеннюю коллекцию дома Gucci 1996 года, где в классических силуэтах через многообразие фактур, облегающие силуэты, фигурные вырезы, проявляется сила и сексуальность женщины, принято считать сексуальной революцией для этого модного дома.

В сентябре того же года Рей Кавакубо, креативный директор Comme des Garçons, представила публике весеннюю коллекцию, получившую название «Body meets dress, dress meets body», что можно перевести как «Одежда – это тело, тело – это одежда». Коллекция исследует тему телесности и взаимоотношения между телом и одеждой. Стоит отметить, что способы репрезентации человеческого тела в изобразительном искусстве изменялись под воздействием социальных и политических факторов, изменения представлений о красоте. В изобразительном искусстве второй половины XX-го века в связи с приобретенным травматическим опытом войны ряд художников обратился к теме телесности с целью поиска новых способов изображения тела.

Коллекция «Body meets dress, dress meets body» состоит из 57 образов. Для простоты анализа коллекцию можно разделить на два условных визуальных блока.

Первый блок состоит из деформированных силуэтов и характеризуется неконвенциональным размещением подкладок относительно человеческого тела, близким контактом ткани с телом. Преобладают прозрачные ткани, а их наслоение друг на друга и взаимодействие с объемными деталями – ведущий лейтмотив коллекции. Показ коллекции открывает комплект из объемной юбки и прозрачного топа, полностью демонстрирующем грудь модели. Фронтальное восприятие образа создает впечатление, что Кавакубо присоединяется к сексуальной революции на подиумах того времени, однако на спине модели под прозрачной тканью размещены два бугра, образованных подкладками (рис. 1 а).

Сзади юбка намеренно закреплена булавкой, что свидетельствует о важности идей деконструктивизма в творчестве Кавакубо. Последующие работы этого блока развивают идею деформации тела: подкладки, размещенные на спинах моделей, на их плечах, в области грудной клетки и живота, над ягодицами, ассиметрично вшитые по всему объёму костюма (рис. 1 б). В работе с тканью дизайнер отдает предпочтение синтетическим материалам: смеси нейлона и полиуретана, это позволяет достигнуть облегающего силуэта и близкого взаимодействия одежды с телом. Клетчатый рисунок используемых тканей подчеркивает деформирующий аспект в конструировании образа (рис 1 в). Исследование телесности и формообразующий аспект в коллекции Рей Кавакубо можно сравнить с методами изображения тела на картинах Фрэнсиса Бэкона. Фигуры Бэкона запутанно и нетипично деформированы и искажены. В его работах отражены размышления не столько о визуальной составляющей изображаемых объектов, сколько о переживаемом опыте. Замыслы Кавакубо также деформируют тело, изменяют его восприятие [2].

Одежда из коллекции поступила в продажу с возможностью самостоятельной модификации образа. Очевидно, что не каждый готов надеть на себя костюм, не рассчитанный на эстетическое преобразование тела. Бренд Comme des Garçons оставил возможность использования изделий без деформирующих подкладок. Вся эта одежда создавалась не только для того, чтобы быть произведением искусства, но и для того, чтобы выполнять функции инвестиции в торговую марку и тем самым увеличивать доходы. Мода всегда находится между искусством и бизнесом, хоть и часто склоняется в сторону первого, чтобы заглушить звучание второго. Несмотря на всю свою авангардную эстетику, «Comme des Garçons» Рей Кавакубо – это торговый дом, который приносит около одного миллиарда крон в год [2].



Рисунок 1 – Образы из коллекции «Body meets dress, dress meets body»

Второй идейный блок коллекции «Body meets dress, dress meets body», в отличие от первого, характеризуется органическими, свободными силуэтами и своеобразной текстурой используемой ткани, имитирующей будто произвольно смятую бумагу (рис. 1 б). Цветовая палитра трансформируется от насыщенно-яркой и контрастной к более сдержанной, нейтральной, с преобладаниями темных земляных оттенков. 41-ый образ, представленный на показе *Comme des Garçons* наглядно демонстрирует органическое рождение формы в коллекции: силуэт вызывает ассоциации с растительными формами, модель словно находится в бутоне своеобразного цветка, готового распуститься на подиуме, цветовое решение образа усиливает эти ассоциации (рис. 1 б).

Тема бинарности восприятия в коллекции *Comme des Garçons* раскрывается в контексте отношений объекта и субъекта. Созданные Кавакубо работы стирают границы между человеческим телом (субъектом) и одеждой (объектом). Ограничения, обусловленные принятой демонстрацией модных коллекций, не позволяют в полной мере раскрыть потенциал взаимодействия одежды, разработанной Рей Кавакубо, и движущегося тела.

14 октября 1997 года в музыкальной академии Бруклина состоялась премьера совместной работы хореографа Мерса Каннингема и Рей Кавакубо под названием *Scenario*. Мерс Каннингем в оформлении своих постановок на протяжении всей своей карьеры активно сотрудничал с современными художниками. В разное время с его танцевальной труппой работали Фрэнк Стелла, Джаспер Джонс, Энди Уорхол. Хореограф рассматривает компоненты сценической постановки – движение, музыку, декорации – как сосуществующие независимые явления, которые просто занимают одно пространство и время, а хореография не иллюстрирует замысел сценического произведения [3]. Силуэты, разработанные для коллекции «Body meets dress, dress meets body», получили новую интерпретацию в совместной работе с хореографом. Модельер Рей Кавакубо описала этот опыт так: «Я была поражена и взволнована внезапной мыслью, что танцевальное движение доведет процесс деконструкции тела, который начала моя одежда, до апогея. И первая же репетиция в костюмах потрясла меня». Деформирующие тело костюмы, созданные Рей Кавакубо, меняли телесные ощущения исполнителей, их баланс в пространстве и отношение друг к другу. Амплитуда движений, отрепетированных танцорами ранее, изменялась после того, как они надевали костюмы, что раскрывало задумку Кавакубо по-новому.

Таким образом, Рей Кавакубо в своей коллекции «Body meets dress, dress meets body» исследует темы, близкие современному искусству в целом, например, переосмысление телесности. Коллекция отражает идеи деконструктивизма, популярные в искусстве. Совместная работа над танцевальной постановкой Мерса Каннингема демонстрирует междисциплинарный подход, характерный для современного искусства. Модной индустрии свойственны

размышления, происходящие в современном искусстве, однако коммерческие законы индустрии создают определенные ограничения в донесении творческой идеи. Значимость коллекции Рей Кавакубо «Body meets dress, dress meets body» как одного из ключевых моментов в истории моды обусловлена работой модельера со смысловым и визуальным контекстом на пересечении модной индустрии и современного искусства.

#### Список использованных источников

1. Свендсен, Л. Философия моды / Пер. с норв. А. Шипунова. – М.: Прогресс-Традиция, 2007. – 256 с.
2. Representation of the body in dress and painting-Focusing on the works of Francis Bacon and Rei Kawakubo Eunhyuk Yim Journal of fashion business. – 2013. – 17 (4). – pp. 40–57.
3. Anderson J. Ballet. Modern dance. A concise history. – New Jersey: Princeton Book Company, Publishers, 1992. – 235 p.

УДК 659

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ЯПОНСКИХ КОМИКСОВ

*Попова А.В., доц., Иванова К.В., студ.*

*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В материалах статьи рассмотрены и проанализированы этапы развития японских комиксов манга, современные тенденции и технологии развития. Проанализированы основные жанры японских манг.

Ключевые слова: манга, японские комиксы, современные тенденции, жанр, кодомо-манга, сенэн манга, анимация.

Японские комиксы, или манга, являются неотъемлемой частью современной культуры Японии и имеют значительное влияние на мировую поп-культуру. Слово «манга» в переводе с японского означает «веселые картинки», но современная манга – это гораздо больше, чем просто развлечение. Она представляет собой разнообразный и сложный художественный жанр, который охватывает широкий спектр тем и стилей, отражая социальные, философские и эстетические тенденции общества.

Целью работы является анализ современных тенденций развития японских комиксов, выявление основных факторов, влияющих на их популярность и распространение как в Японии, так и за ее пределами.

Японская манга, отражает уникальное сочетание исторического наследия и инноваций. Она продолжает быть важной частью японской культуры, привлекая читателей всех возрастов благодаря своему разнообразию жанров и тем. Современные тенденции включают в себя расширение тематических направлений, эксперименты с форматами и техникой рисования, а также усиление взаимодействия с другими медиа, такими как аниме и видеоигры. Она вносит весомый вклад в мировую культуру искусства и обладает потенциалом для образования.

Манга не только сохраняет свои традиционные корни, но и активно адаптируется к меняющимся вкусам и технологиям, что делает её важным элементом современной поп-культуры и предметом академических исследований. Это искусство продолжает развиваться, оставаясь при этом верным своей сути – рассказывать истории, которые затрагивают самые разные аспекты человеческого опыта. История японских манг, начинается с древних времен и продолжается до наших дней. Первые сатирические картинки в Японии появились в XII веке. Это были Тёдзюгига, нарисованные тушью буддийским священником и художником Тоба Сёдзё.

Постепенно рисование подобных картинок начало распространяться по всей Японии, но сосредоточено оно было в основном в монастырях. Смысл рисования подобных картинок, был в стремлении «поймать момент непостоянства жизни». Японский язык действительно сложен из-за его уникальной системы письменности и множества омонимов. Это привело к тому, что