

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

2025, Том 10, № 1 / 2025, Vol. 10, Iss. 1 <https://kostumologiya.ru/issue-1-2025.html>

URL статьи: <https://kostumologiya.ru/PDF/01IVKL125.pdf>

5.10.3. Виды искусства (с указанием конкретного искусства) (искусствоведение)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Першукевич, Г. В. Элементы театрализации в молодежной одежде / Г. В. Першукевич // Костюмология. — 2025. — Т. 10. — № 1. — URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/01IVKL125.pdf>

For citation:

Pershukevich G.V. Elements of theatricalization in youth clothing. *Journal of Clothing Science*. 2025;10(1): 01IVKL125. Available at: <https://kostumologiya.ru/PDF/01IVKL125.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 74.01/09:687.01

Першукевич Галина Викторовна

ФГАОУ ВО «Омский государственный технический университет», Омск, Россия

Доцент кафедры «Дизайн костюма»

Доцент, Член союза Дизайнеров РФ

E-mail: gala_design@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=720720

Элементы театрализации в молодежной одежде

Аннотация. Предметом исследования является анализ возможности использования элементов театрализации в дизайне молодежной одежды.

В статье рассмотрен поиск новых вариантов решения молодежного гардероба с элементами театрализации, соответствующего современным тенденциям моды и новыми реалиями жизни. Были сформулированы причины актуальности темы и необходимость проявления своей индивидуальности за счет нестандартных решений, элементов театрализации у молодежи.

Внимание уделяется исследованию театрализации как феномена моды, значению театральные образов в культуре повседневности и моде.

Исследование темы помогло понять специфику молодежного направления в одежде в области субкультур. В статье рассмотрены суть и философия субкультуры молодежи и моды, раскрыта взаимосвязь субкультуры с модой.

Изучены предпосылки для зарождения стиля и движение у молодежи «косплееры», проанализированы их принципы и взаимосвязь с модой субкультур.

Приведен пример нового проектного решения, которое содержит ряд предложений для молодежного гардероба. Обуславливается выбор художественных средств выразительности и конструктивных методов. Уточняются принципы разработки образов, раскрывается авторская концепция элементов театрализации в молодежном гардеробе, еще раз подтверждается острая актуальность выбранной темы.

Сделаны выводы о возможности практического применения полученных данных в проектной деятельности дизайнера. Результаты, полученные в данной работе, позволят углубить теоретические знания в области субкультуры молодежи, моды; получить новые проектные решения в молодежной одежде и на этой основе разработать ряд предложений для современного молодежного гардероба.

Ключевые слова: дизайн одежды; театрализация; молодежная мода; субкультура; косплей

Введение

Актуальной проблемой в индустрии моды является создание одежды для молодежи. Если совсем недавно для молодежи и подростков для того, чтобы чувствовать свою современность, было достаточно следовать официальной моде с подиумов, то сейчас мейнстрим уже не может удовлетворить творческие развивающиеся натуры. Молодые люди стремятся самовыразиться, обособиться от взрослых. Наиболее просто это можно сделать для них с помощью одежды и других элементов костюма — прически, дополнений. Активно развивается тренд на индивидуализм в моде и одежде.

Все это говорит о том, что нужны совершенно другие образы, стили и направления поисков. Интересной концепцией может стать привнесение элементов театрализации в молодежный гардероб для повышения его уникальности для потребителей. При этом костюм с элементами театрализации может быть самого разного назначения, от повседневного до праздничного.

Цель работы — проанализировать возможности использования элементов театрализации в дизайне молодежной одежды.

Основные задачи исследования:

- исследовать понятие театрализации с точки зрения культуры и моды;
- определить взаимосвязь молодежной моды и субкультур;
- проследить тенденции театрализации в молодежной моде;
- выявить варианты и особенности создания современных молодежных образов с помощью театрализации.

В качестве источников были использованы научные работы исследователей культуры, искусствоведческие материалы, публицистика, электронные ресурсы о модной индустрии, фото и видеоматериалы показов моделей одежды. На основе изученных материалов выполнен анализ, систематизация и обобщение полученных данных. Вместе с традиционными общенаучными описательным и сравнительно-описательным методами используется концептуальный анализ тенденций современной моды. Эксперименты с выполнением моделей в материале позволили сделать выводы о пригодности концепции дизайна.

Театрализация как феномен моды

Театральные образы и культура повседневности

Театральные образы нельзя напрямую перенести в культуру повседневности. Необходимо уточнить функциональные связи между модой и театром, определить значение модного костюма в современном социокультурном пространстве. Театр, будучи местом для развития жизни через игровую деятельность личности, через художественные образы, которые являются вымыслом, формирует ценностные и поведенческие ориентиры для жизни. Использование игры определяет взаимодействие явлений моды и театра в современном обществе, где все сферы человеческого существования являются театральными.

Подробным исследованиям взаимосвязи театра, театральности, культуры, посвящены работы А.Г. Баканурского, Н.Н. Евреинова, И.С. Давыдовой [1–3].

С.Г. Липнягова отмечает, подробно рассматривая в работе феномен театральности: «до последнего времени общий оценочный, опять-таки, традиционный смысл понятия «театральность» соотносился с неестественным, игровым, театральным-игровым поведением человека /

литературного персонажа, рассчитанным на явного или тайного, скрытого зрителя. Что зачастую носило негативный характер» [4].

А.Б. Гофман выделяет игру среди внутренних ценностей культуры и моды: «Подобно демонстративности, игра занимает важное место в животном царстве и представляет собой универсальный элемент культуры. Еще Платон доказывал ценность игры, считая, что человек — одновременно игрок и игрушка, что он обречен и должен играть: «Надо жить играя». Известно, что некоторые теоретики искусства считали игру основой художественного творчества, а Ф. Шиллер видел в ней специфику собственно человеческой деятельности» [5].

О связи моды и игры у О.А. Бакеркиной: «Интерес к игре как форме проявления индивида в обществе в формате нашего исследования определяется тем, что особенным для моды, в отличие от других феноменов культуры, является способность вовлекать в процесс формирования культуры практически всех членов социума. Это возможно по той причине, что мода, например, в отличие от театра, тоже использующего принцип перевоплощения, не требует от обычного человека наличия специфических актерских способностей или специальной профессиональной подготовки» [6].

О взаимосвязи перформанса, моды и культурной трансформации пишет Аннет Линч: «... четкое разграничение между перформансом, который мы наблюдаем в повседневной жизни, и постановочным перформансом, который аудитория наблюдает из зрительного зала. Мода, как мы увидим позже, является частью обоих видов перформанса, и в недрах этого действия прорастают всходы изменений в моде и связанные с этим процессы культурной трансформации» [7].

Исследуя специфику создания и восприятия театральных образов, Бакеркина О.А. пишет: «В театре и моде отношение зрителя к костюму и его использование в театре и на подиуме — вещи принципиально разные... В театре иллюзия и реальность отделены друг от друга. Актер, находящийся в картине, не идентифицирует себя с ним и контролирует свои проявления в рамках постановочного плана. Использование в оформлении сцены статичных декораций или устройство подиумов на улице упрощает работу воображения зрителя, направленного на представление существования предмета моды в реальных условиях» [8].

В.А. Кузнецова рассматривает костюм персонажей не только как элемент эстетики, отмечает роль костюма в создании образа социальной, временной и локальной среды, исследует аспект восприятия зрителем визуального образа персонажа на экране [9].

Театральный костюм, как правило, должен быть полностью пригоден к реальной жизни и повседневности, особенно в современных постановках. Костюм должен быть понятен зрителям и соответствовать правилам визуальной коммуникации, чтобы передавать клише со сцены в реальность. Если мода захватывает зрителя, он подчиняется установленным ею трендам. Это определяет ее развитие в социуме. Романтичность образов театральных героев помогает распространению модных идей.

«Исторически сложилось влияние театра на культуру одежды (в бытовом смысле). Оно усилилось с началом непосредственного участия известных модельеров-кутюрье в дизайне театральных постановок».¹

Можно привести много примеров оформления современными дизайнерами театральных постановок и кинофильмов. Это такие мэтры моды, как Габриэль Шанель, Кристиан Диор, Юбер де Живанши, Ив Сен-Лоран, Пако Рабан, Ральф Лорен, Вячеслав Зайцев, Андрей Чапурин, Жан-Поль Готье, Джорджо Армани.

¹ Бакеркина, О.А. Взаимодействие моды и театра в современной культуре: специальность 24.00.01 «Теория и история культуры»: диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии / Бакеркина Оксана Артуровна. — Екатеринбург, 2012. — 187 с. — EDN QFXBRR.

Театрализация в моде способствовала ускорению демократичности костюма. Модный костюм долгое время был регламентирован и определялся элитными классами общества. Так, «при Павле I полиция сбивала палками французские шляпы прохожих, выполняя волю императора, который боролся с распространением французской моды в России. А при Людовике XVI французская мода заимствовала пальто, брюки и круглые шляпы из Англии как символ свободы». ² Кроме того, в истории моды известны примеры регламентации цвета одежды, количества украшений и отделки, длины шлейфа и высоты каблука.

С наступлением эпохи прет-а-порте мода становится более демократичной и все меньше принадлежит к определенной половой или возрастной группе. Происходит всеобщее распространение моды. Рекламная компания играет огромную роль в различных модных показах, рекламе звезд и знаменитостей в качестве моделей. Так создаются запоминающиеся образы, проникая в сознание поклонников и почитателей актеров. Человек старается воспроизвести пластику, жесты любимого актера или персонажа, пытается устроить свою жизнь по образу и подобию кумира. Создаваемый образ становится желаемым идеалом.

Общество находится в постоянном поиске нового контента для потребительских масс. Когда многие средства исчерпаны, мода начинает действовать вызывающе, выдвигая сексуальные аспекты на первый план. Используются для этого и образы героев и преувеличенно яркие, острые стилизации формы костюма.

Работа модельеров со звездами сцены позволяет быстро донести до зрителей новые, острые образы. Известны эпатажные работы Жана-Поля Готье в 90-х годах, выполненные как в русле создания и показа коллекций моделей, так и в сотрудничестве с Мадонной, для которой сделаны провокационные сексуальные ансамбли. Известно сотрудничество Готье и с Куртом Кобейном и Red Hot Chili Peppers.

Кроме создания индивидуального имиджа, известно применение театральных приемов и для показа коллекций мод. Фредерик Касто, будучи менеджером дома Dior, проводил ежегодные показы мод с участием танцовщиц.

Для дефиле и шоу творцы моды приглашают не только именитых актеров и танцоров, но и представителей других видов исполнительского искусства. В этом случае для повышения зрелищности, а также для продвижения модных тенденций обычное дефиле превращается в театрализованное представление.

Сегодня мы наблюдаем развитие зрелища, сочетающего в себе элементы моды и театра. Это явление называется «театр моды». Такие постановки представляются публике в виде небольших спектаклей.

Молодежная мода и субкультуры

Косплей как форма театрализации

Молодежь, будучи достаточно активной социальной группой, является одной из наиболее вовлеченных в феномен моды категорий. При этом мода подразумевает не только одежду, но и манеру поведения, привычки, досуг, окружение, а также все интересы, связанные с учебой и работой. Увлекаясь фильмами, книгами, интернетом в целом, молодежь ищет для себя приемлемые примеры для подражания. Эти источники вдохновения служат образцами, а также элементами приобщения к культуре.

² Балдано, И.Ц. Мода XX века: Энциклопедия / И.Ц. Балдано. — Москва: ОЛМА-Пресс, 2002. — 400 с.

Довольно часто многие идеи театрализации костюма и внешнего вида в целом приходят из субкультур, связанных и с творчеством в том числе.

По мнению английского социолога Дика Хейбдиджа, «субкультуры привлекают и объединяют людей со схожими вкусами, которых не устраивают общепринятые нормы и ценности» [10].

Субкультура — маленькая культура внутри большой системы. Это локальная группа людей по интересам, принимающая то мировоззрение, которое им комфортно. Благодаря этому человек проявляется, показывает свое «я» в обществе. Субкультуры помогают раскрыть и определить образ жизни и ценностные ориентиры человека. «Исследователями было установлено, что возникновение субкультур связано с недостижимостью успеха в обществе посредством принятых и социально одобряемых им способов действия. Это вынуждает молодежь объединяться в сообщества, в группы, отличающиеся собственной системой ценностей, норм, идеалов, противоположных и противостоящих традиционной, доминирующей Большой культуре» [11].

Мода влияет на социальную жизнь человека, проявляется в увлечениях, занятиях, общении в социальных сетях. Молодежные субкультуры появляются вследствие неудовлетворенности взглядами общей массы людей, ее правилами. Тем самым молодежь пытается отгородиться и создать свое маленькое комфортное пространство, где сможет мыслить свободно, а субкультура становится инструментом к достижению результата.

Субкультуры приносят в жизнь новые вещи и идеи. По мере своего развития и взаимодействия с обществом это «новое» явление постепенно проникает в общую культуру.

Молодежные субкультуры интересны тем, что они пытаются вывести свое мировоззрение в более яркую форму для реализации своего внутреннего потенциала. Зачастую это и пугает всех остальных, не все способны настолько раскрыться перед публикой. Такие люди стремятся создавать вокруг себя новые эстетические реалии. Эстетические игры — это главный способ самовыражения в таких маленьких группах. Театральность здесь проявляется в создании своих «странных» ритуалов, определенных церемоний, отличительных знаков в одежде и стиле общения среди единомышленников. Признак театральности характерен в вызывающей одежде, эпатажных прическах, нестандартных аксессуарах. Среди молодежи субкультуры выглядят свежо и привлекательно, благодаря чему они быстро находят свое распространение по многим странам.

Субкультура и мода — это взаимосвязанные явления, одно другому дает новые мысли для размышления и реализации. Многие современные субкультуры активно обращаются к театрализации внешнего вида и тем самым вносят свой вклад в развитие как уличной, так и официальной моды.

Пожалуй, самая активно использующая театрализацию субкультура — косплей. Поэтому для целей исследования он представляет особый интерес.

Особенность молодого поколения в том, что они связывают свой досуг с развлечениями, общением между сверстниками, нередко занимаются самообразованием, тем самым создавая незаметно для себя новые субкультуры.

Социологи считают, что досуг — это форма, которая способствует созданию условий для новых видов деятельности, которые мотивируют людей для новых свершений и исследований.

А.Б. Гофман пишет так: «Можно указать и на определенные места, подобные игровым площадкам, где «концентрируется» мода, или же, до того как можно говорить собственно о моде, где осуществляется демонстративное и игровое поведение... В современную эпоху

можно отметить множество точек досугового пространства — от кафе и аттракционов до дома и улицы — как особого рода игровых площадок, где разворачивается «игра в моду», или, точнее, мода как игра» [5].

И.Л. Смаргович отмечает, что существуют традиционные и инновационные формы молодежного досуга. «К инновационным формам молодёжного досуга относятся: ролевые и сюжетно-ролевые игры (ролевые игры любителей фэнтези, средневековья, рыцарские турниры), КВН, неформальные молодежные объединения, экстремальный спорт, экстремальный туризм, перформанс, интернет-технологии)».³

Следуя этой классификации, косплей можно определить как наиболее нестандартную и инновационную форму досуга. Именно здесь наилучшим способом можно проявить и способности в подготовке костюмов, и актерское мастерство и многие другие творческие способности.

Косплей сравнивают с ролевыми играми, но он имеет и отличия. Ролевая игра — это образовательная и развлекательная игра, тип драматического действия, в котором участники действуют в рамках выбранной роли, исходя из ее характера и внутренней логики сценария. Создание костюмов в реставрационных клубах идет в соответствии с историческими образцами и преследует цели воссоздания событий из прошлого, относящихся строго к конкретной стране и времени.

Нынешний интерес молодежи к косплею подтверждается распространением многочисленных фестивалей косплея. Впервые в Омске, например, косплей-фестиваль Dai-Fest был проведен в 2007 году. На данный момент было проведено более десятка мероприятий. Но это не единственный фестиваль в Омске, еще несколько подобных мероприятий начали набирать обороты.

Косплей стал феноменом молодежной культуры и стал популярным во многих странах. В большей степени этому поспособствовала научная фантастика, например «Властелин колец» Толкиена. Он так же стал прародителем ролевых игр. Косплей уже давно стал частью национальной культуры Японии.

Феномен косплея становится качественно новым и важным фактором раскрытия творческого потенциала личности. Такое явление соединяет в себе элементы театрализации и творческие навыки, которые помогают создавать уникальные и неповторимые вещи, которые могут способствовать развитию дизайна костюма в целом.

Разработка авторской коллекции с элементами театрализации

В проекте Валентины Нагорной для выпускной квалификационной работы осуществлена идея театрализации костюма по мотивам косплея. Концепция проектируемой коллекции тему косплея преподносит тонко, продуманно, с учетом назначения одежды. Изделия являются универсальными предметами гардероба и никак не ассоциируются с маскарадным костюмом. Разработанная капсула предполагает множество вариантов для варьирования комплектов как между собой, так и в сочетании с другими стилевыми направлениями.

³ Смаргович, И.Л. Основы культурно-досуговой деятельности / И.Л. Смаргович; Белорусский государственный университет культуры и искусств. — Минск: Белорусский государственный университет культуры и искусств, 2013. — 173 с. — EDN TFYYZR.

Источником для вдохновения послужила тема из популярного среди молодежи сериала The Witcher (Ведьмак). Для разработки эскизов был создан мудборд (рис. 1) и ассоциативный ряд.



Рисунок 1. Мудборд коллекции (автор В. Нагорная.
Кадры из фильма The Witcher в свободном доступе сети Интернет)⁴

Технические рисунки проекта подробно показывают все составляющие и связующие элементы разрабатываемой модели (рис. 2–4).

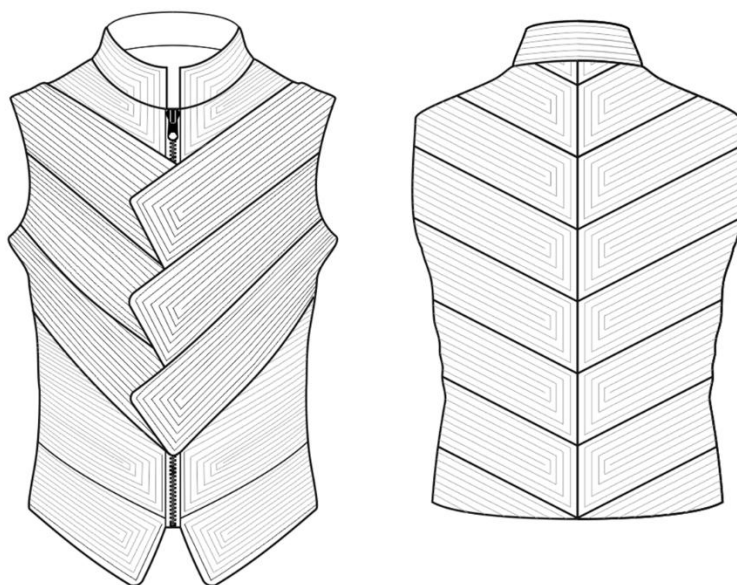


Рисунок 2. Модель коллекции 1. Мужской жилет (автор В. Нагорная)

⁴ Галерея. Промо-фото 1-го сезона. Witcher-tv [сайт]. URL: <https://witcher-tv.ru/foto/#promo-foto-1-go-sezona> (дата обращения: 20.12.2024).

Henry Cavill The Witcher. Изображение электронное, Pinterest [сайт]. URL: <https://ru.pinterest.com/pin/227361481184321978/> (дата обращения: 20.12.2024).

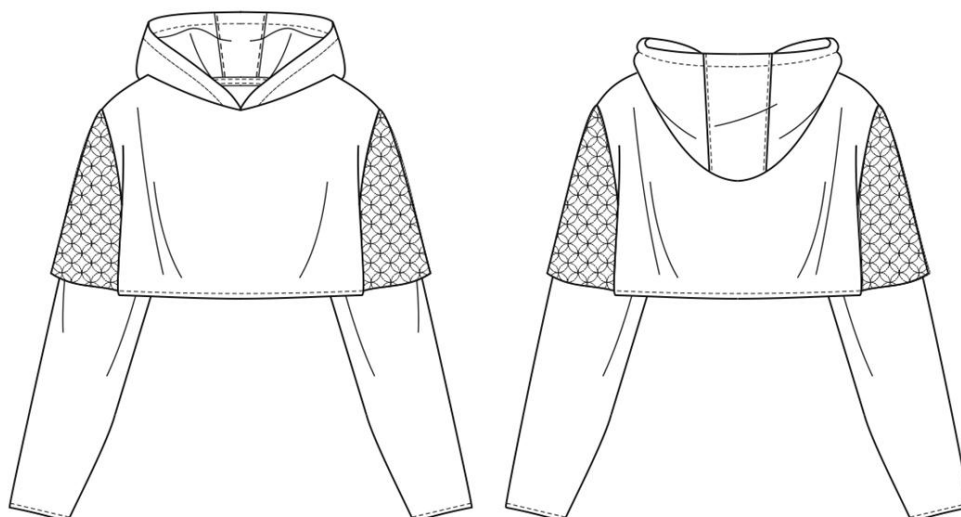


Рисунок 3. Модель коллекции 2. Женская толстовка (автор В. Нагорная)

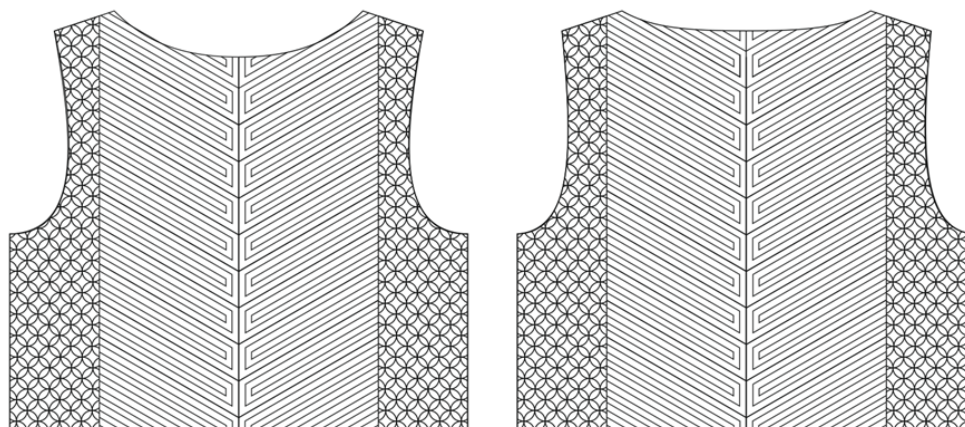


Рисунок 4. Модель коллекции 2. Женский жилет (автор В. Нагорная)

Источник вдохновения повлиял на разработку концепции проекта, как с точки зрения внешнего вида, так и с точки зрения философии. Философская сторона темы легла в основу разработки коллекции и проявилась во всех ее элементах, а именно: выборе силуэта, цветовой гаммы коллекции, выборе материалов, стилизации.

Элементы театрализации проявились в особенностях коллекции:

- цветовое решение (темные оттенки разной насыщенности, базовый цвет — темно-серый);
- формообразование (свободный прямой и приталенный силуэты, стежка и кольчуга как основа конструкции, симметрия изделий);
- использование повседневного ассортимента, характерного и нехарактерного для стилистического направления сериала (мужская сорочка, юбка, джинсы);
- диффузия образов с элементами «сериального — театрального» и спортивного стилевых направлений;
- использование разных, стилистически дополняющих образы аксессуаров и обуви, как повседневных, так и контрастирующих с этим стилем;
- декор и детали (плетеная кольчуга из натуральной кожи, базовый цвет — серебро).

Стиль проекта в соответствии с образами в сериале предполагает применение фактурных материалов, а также натуральную кожу, которая используется и для создания всей вещи, и для отдельных элементов (рис. 5, 6).



Рисунок 5. Мужской жилет (автор В. Нагорная)



Рисунок 6. Женские модели проекта (автор В. Нагорная)

Авторское полотно — главная составляющая стилеобразования. Главным художественным решением стало стеганое полотно и плетеное полотно в виде кольчуги. Это неожиданные и интересные элементы для повседневного гардероба. Они являются универсальными из-за спокойной цветовой гаммы, форма элементов говорит сама за себя.

Один из основных материалов коллекции — тонкий темно-серый деним-стрейч. С помощью данного материала была выполнена стежка полотна на синтепоне. Ткань имеет свойство переливаться на свету от серого до темно-серого (почти черного) оттенка, благодаря чему стежка «играет» при разном освещении, помогая создавать дополнительное ощущение объема. Образцы стежки выполнялись из одного материала, но с разной плотностью синтепона и с помощью наложения дополнительных слоев, пока не был достигнут подходящий результат.

Натуральная дубленая кожа была использована для создания авторского полотна (кольчуга). Уникальный рисунок полотна выполнен с помощью сплетения между собой полос определенной формы. Для создания кольчуги (полотна из кожи) были сделаны пробные образцы из бумаги с несколькими вариантами плетения (рис. 7). После сделана выкройка самого плетения и расчерчены детали по всей коже. Далее эти полосы были вырезаны вручную и сплетены между собой в четкой последовательности.



Рисунок 7. Образец плетения «кольчуга» (автор В. Нагорная)

Такая фактура полотна является привлекательной и выразительной и может быть использована для разработки проектов разного назначения, не только молодежных, но и моделей авторского прет-а-порте люксового и премиального сегмента.

Простой крой позволяет комбинировать данные изделия с различной повседневной одеждой, создавая при этом деловой или же спортивный стиль. Многослойность остаётся актуальным способом создания образа.

Заключение

В перспективе идея сближения моды субкультур и официальной моды в коллекциях одежды является перспективной. В такой коллаборации потребитель становится частью арт-объекта. Необычные элементы в молодежном гардеробе можно воспринимать как продолжение театра мод, который стал частью повседневной жизни.

Можно сделать вывод, что проникнуться стилем молодежи и развить его сможет дизайнер, который поймёт философию молодежной моды и осуществит проект в соответствии с настоящим временем и учётом современных задач.

Концепция образов заключается в соответствии новым потребностям современного потребителя и авторской проработке стиля для молодежи.

Результаты, полученные в данной работе, позволят углубить теоретические знания в области субкультуры молодежи, моды; получить новые проектные решения в молодежной одежде и на этой основе разработать ряд предложений для современного молодежного гардероба.

ЛИТЕРАТУРА

- 1 Евреинов, Н.Н. Демон театральности / Сост., общ. ред. и комм. А.Ю. Зубкова и В.И. Максимова. Москва; Санкт-Петербург: Летний сад, 2002. — 535 с.
- 2 Баканурский, А.Г. Жизнь, игра, театральность: Исследование в трех актах с прологом и эпилогом [Текст] / А.Г. Баканурский. — Одесса: Издательский центр Студия «Негоциант», 2013. — 316 с.
- 3 Давыдова, И.С. Театральность как феномен культуры / И.С. Давыдова // Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. — 2007. — Т. 16, № 40. — С. 61–66. — EDN MIPNWI.
- 4 Липнягова, С.Г. Театральность как категория в поэтике романа. К постановке проблемы / С.Г. Липнягова // Преподаватель XXI век. — 2007. — № 1. — С. 125–131. — EDN LLSKGX.
- 5 Гофман, А.Б. Мода и люди: новая теория моды и модного поведения / А.Б. Гофман. — 4-е издание, исправленное и дополненное. — Москва: Книжный дом Университет, 2010. — 227 с. — ISBN 978-5-98227-693-3. — EDN QOLOLD.
- 6 Бакеркина, О.А. Мода и театр: грани взаимодействия: монография / О.А. Бакеркина; О.А. Бакеркина; М-во образования и науки Российской Федерации, ФГАОУ ВПО «Российский гос. проф.-пед. ун-т». — Екатеринбург: РГППУ, 2012. — 132 с. — ISBN 978-5-8050-0467-5. — EDN QSZOQZ.
- 7 Линч, А. Изменения в моде: причины и следствия / Аннет Линч, Митчелл Д. Штраусе; перевела с англ. А.М. Гольдина; науч. ред. А.В. Лебсак-Клейманс. — Минск: Гревцов Паблишер, 2009. — 280 с. ISBN 978-985-6569-49-7.
- 8 Бакеркина, О.А. Специфика перевоплощения в реальности моды / О.А. Бакеркина, А.Б. Костерина // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. — 2012. — № 1(29). — С. 65–67. — EDN OYKXAN.
- 9 Кузнецова, В.А. Костюм на экране / В.А. Кузнецова; Ленинградский государственный институт театра, музыки и кинематографии. — Ленинград: Искусство, Ленинградское отделение, 1975. — 118 с.
- 10 Хебдидж, Д. Субкультура: значение стиля / Д. Хебдидж // Теория моды: одежда, тело, культура. — 2009. — № 10. — С. 131–175. — EDN SHGKIZ.
- 11 Бадмаева, М.В. Формирование концепта «молодежная субкультура» в современном обществознании / М.В. Бадмаева, С.С. Соколова // Вестник Бурятского государственного университета. — 2018. — № 3-1. — С. 71–78. — DOI 10.18101/1994-0866-2018-1-3-71-78. — EDN XWPJNB.

Pershukevich Galina Viktorovna

Omsk State Technical University, Omsk, Russia

E-mail: gala_design@mail.ru

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=720720

Elements of theatricalization in youth clothing

Abstract. The subject of the research is the analysis of the possibility of using theatrical elements in the design of youth clothing.

The article considers the search for new solutions for a youth wardrobe with elements of theatricality that correspond to modern fashion trends and the new realities of life. Reasons for the relevance of this topic and the need to express individuality through unconventional solutions and elements of theatre performance among young people have been formulated.

Attention is paid to studying theatricalization as a fashion phenomenon and the importance of theatrical imagery in everyday culture and fashion. The study of this topic helped to understand the specific features of the youth trend in clothing within subcultures, and the article examines the essence and philosophy of youth subculture and fashion, revealing the relationship between subculture and fashion.

The prerequisites for the emergence of the «cosplayers» style and movement among young people are studied. Their principles and interrelations with the fashion of subcultures are analysed. An example of a new design solution is given which contains a number of proposals for a youth wardrobe. The choice of artistic means of expression and constructive methods is determined, the principles of image development are clarified, and the author's concept of theatrical elements in a youth wardrobe is revealed. The acute relevance of this topic is confirmed once again. Conclusions are drawn about the possibility of applying the data obtained to design activities.

The results of this work will allow for deeper theoretical knowledge in the field of youth culture and fashion, as well as the development of new design solutions for youth clothing.

Keywords: fashion design; theatricalization; youth fashion; subculture; cosplay