

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

2021, №1, Том 6 / 2021, No 1, Vol 6 <https://kostumologiya.ru/issue-1-2021.html>

URL статьи: <https://kostumologiya.ru/PDF/19IVKL121.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Уваров В.Д., Джанибекян В.В. Костюмная таписсерия в свете развития эвристических и комбинаторных методов формообразования // Научный журнал «Костюмология», 2021 №1, <https://kostumologiya.ru/PDF/19IVKL121.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Uvarov V.D., Dzhanibekyan V.V. (2021). Heuristic and combinatorial methods in costume, performance and tapestry wearable. *Journal of Clothing Science*, [online] 1(6). Available at: <https://kostumologiya.ru/PDF/19IVKL121.pdf> (in Russian)

УДК 687.12

Уваров Виктор Дмитриевич

ФГБОУ ВО «Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова», Москва, Россия
Доктор искусствоведения, профессор
E-mail: Artuwaroff@yandex.ru

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=788476

Джанибекян Виктория Владимировна

ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», Москва, Россия
Старший преподаватель
E-mail: dzhanibekyan-vv@rguk.ru

Костюмная таписсерия в свете развития эвристических и комбинаторных методов формообразования

Аннотация. Статья представляет собой попытку дать комплексный анализ деятельности модельеров, применяющих эвристические и комбинаторные методы в художественном проектировании костюма. Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов. Проводится анализ деятельности модельеров, работающих в костюмной таписсерии (Tapestry wearable), её можно образно назвать «искусством подвижного текстиля», потому что ее формы взаимосвязаны с кинетикой тела манекенщика. Здесь возникли новые синтетические произведения таписсерии, формы которых выполняют семиотические функции, аналогичные функциям костюма, а формообразующие принципы перформанса позволяют осуществлять полную импровизацию со стороны художника. В статье также представлен новозеландский конкурс авангардного костюма World of Wearable Art, или WoW.

Ключевые слова: инновации; костюм; авангардный костюм; эвристические методы; комбинаторика; перформанс; костюмная таписсерия

Статья является продолжением общего цикла работ, посвященных искусству таписсерии. мода проникает во все сферы нашей жизни - в каких-то аспектах она неумолима и строга, в других же терпима и благосклонна. В современном, постмодернистском обществе чрезвычайно возросла роль искусства и дизайна как важных механизмов самопознания и эмоционального развития человека. Предметом настоящего исследования выступают

эвристические и комбинаторные методы проектирования костюма, костюмная таписсерия и перформанс. Статья представляет собой попытку дать комплексный анализ деятельности модельеров и перформансистов, работающих в этой области искусства.

Цель работы: проведение научного исследования, выявление специфики эвристических методов проектирования костюма и определение направления движения костюмной таписсерии.

Авторами был проведен литературно-аналитический обзор трудов, посвященных данной теме; проанализированы пути развития теории проектирования костюма. В процессе исследования были использованы следующие методы: литературно-аналитический метод, необходимый для изучения биографии модельеров и перформансистов, уточнения отдельных фактов и обобщения информации из литературных источников, предметно-аналитический метод, который необходим для структурного разбора визуальных материалов, поиска композиционных и цветовых особенностей произведений.

Со времен Платона акт мышления воспринимался как логический, сознательный и словесный процесс, а эмоции высмеивались как препятствие для правильного мышления. Кто не слышал поговорку «Думай головой, а не сердцем»? Но в настоящее время выдающиеся нейробиологи всего мира, изучавшие мозг в действии, поместили эмоции на руководящее место, утверждая, что мышление основано на эмоциях [1].

«Эвристика (от греч. *heurisko* – обнаруживаю, открываю) – метод, или методологическая дисциплина, предметом которой является решение проблем в условиях неопределенности. Главной проблемой эвристики является устранение противоречий. В область эвристики передаются все вторичные, неточные, методологические регулятивы, которые изгоняются из частных наук» [2].

В современной социокультурной среде художники-модельеры заняты поисками новых идей в сфере промышленного проектирования костюма, его формы, структуры и общей эстетики, соответствующих требованиям модных тенденций. Эвристические методы художественного проектирования костюма являются культурным триггером для активации творческого процесса, оказывают существенную помощь в преодолении штампов и стереотипов мышления.

Одним из самых распространенных методов эвристики, является **метод мозгового штурма или метод Осборна**, применяемый, как правило, в группе проектировщиков, занятых разработкой общей идеи. Журналист и специалист в области PR Алекс Осборн (1888–1966) в 1942 году издал книгу «*How to “Think Up”*», где описал метод «мозгового штурма» (*erainstorming*), впрочем, практиковался им ещё в конце 1930-х. Затем Осборн модифицировал свой метод в книге 1953 года «Прикладное воображение: принципы и процедуры творческого решения проблемы» [3].

Метод Осборна включает три этапа – предварительный, основной, экспертный. К.ф.н., доцент кафедры социологии СФУ, социолог П.А. Стариков указывает на следующие преимущества данного метода:

- «посредством совместной деятельности специалистов, которые отличаются друг от друга опытом, знаниями, видению ближайшего будущего, создаются необходимые условия для синергетического эффекта - «*качественного умножения знания, (целое есть больше, чем набор частей)*»; также новые подходы, перспективы видения и интересные аналогии возникают «*на стыках различных дисциплин, областей человеческой практики*» в ходе обсуждения поставленных проблем качественно отличающимися специалистами;

- доброжелательная обстановка позволяет участникам усвоить навыки критики по существу, научиться импровизировать, а также усиливает положительный настрой и доверие [4].

С переходом от кустарного к массовому производству процесс проектирования отделился от процесса производства. Это фундаментальное разделение означало, что продукт должен был быть спланирован целиком, прежде чем он мог быть сделан, что породило современный смысл дизайна, а затем профессию дизайнера [5].

В среде художников-проектировщиков используется также *метод ассоциаций*, один из эффективных стимуляторов творческого воображения. Данный метод представляет собой ряд ассоциативных аллюзий, обращенных в любую область, касающуюся деятельности человека – предметную, психологическую, метафизическую, абстрактную.

Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое. На этой закономерности построен метод ассоциаций. Он дает наибольший эффект в том случае, если дизайнер улавливает разносторонние явления окружающей действительности и создает связи между ними и объектом своей деятельности. Например, при создании рисунков и фактуры тканей, вышивки, аппликации он использует блеск и структуру льда, структуру застывшей грязи на дороге, капли дождя на стекле, морозные рисунки на окне. При проектировании новых форм и образов костюма дизайнер может пользоваться абстрактными явлениями – музыкой, свободным потоком сознания, снами. Они дают яркий эмоциональный импульс для развития идей костюма. В качестве толчка дизайнер может использовать и психологические явления; он фокусируется на атмосфере воображаемых условий, эмоциях, которые должны ощущаться в этих условиях, и преобразует их в графические решения объекта. Освоение ассоциативного метода развивает ассоциативное мышление дизайнера и позволяет быстро находить идеи [6].

Одним из перспективных методов проектирования костюма является *метод эргономики*, предусматривающий «проектирование новых максимально комфортных моделей, хорошо приспособленных к физическим особенностям тела человека. При этом большое внимание уделяется качественной посадке изделия на фигуре и удобной пройме, не стесняющей движения. Метод мультиплицирования подразумевает многократное использование однородных элементов при разработке формы костюма: украшение многочисленными цветами, бантами, оборками, воланами, кусочками пряжи, меха и т. д. Он позволяет создавать необычную фактуру поверхности модели одежды, привносит момент динамизма, оживления и нередко используется при модернизации морально устаревших изделий или при декорировании лаконично решенной формы» [7].

Характерным для отечественного проектирования костюма являются методы комбинаторики и трансформации, открытие которых принадлежат русским художникам-авангардистам В. Степановой, Л. Поповой, А. Родченко. Комбинаторика – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении различных структур, а также для создания абсолютно новых форм при создании костюма. Комбинаторика содержит в себе много различных методик, используя которые художники добиваются желаемых результатов в поиске новых дизайнерских решений. В Большой советской энциклопедии дается следующее определение *комбинаторики*: «(1) то же, что математический *Комбинаторный анализ*. (2) Раздел элементарной математики, связанный с изучением количества комбинаций, подчинённых тем или иным условиям, которые можно составить из заданного конечного множества объектов (безразлично, какой природы; это могут быть буквы, цифры, какие-либо предметы и т. п.) [8].

На основе системного анализа, конструктивисты разработали комбинаторные методы проектирования орнамента и формы костюма, которые впоследствии легли в основу векторных графических программ.

В современном проектировании костюма, комбинированные методы включают в себя следующие направления:

1. комбинирование простейших геометрических форм;
2. трансформацию декоративных элементов;
3. комбинирование готовых стандартных объектов;
4. проектирования костюма оверсайз;
5. проектирование раппортных материалов;
6. модульное проектирование;
7. комбинирование структурных членений внутри формы на одной конструктивной основе;
8. создание формы костюма из единого куска ткани.

Комбинаторика – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Если сказать проще, то комбинаторика – комбинирование различными способами форм и их элементов или вариантный поиск, который можно подразделить в проектировании на ряд основных приемов:

Комбинирование элементов на плоскости при создании текстильных композиций, раппортных тканей или трикотажных полотен;

Комбинирование типизированных стандартных элементов (модулей) при создании целостной формы;

Комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы (по одной конструктивной основе или базовой форме).

Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов. Например, прием перестановки, или эвристическое комбинирование, предполагает изменение элементов, их замену. Этот прием получил широкое применение в проектной практике как более простой и дающий достаточно неожиданные результаты. Его можно охарактеризовать как комбинаторный поиск компоновочных решений. Этот прием часто используется при вариантном применении деталей изделия на одной конструктивной основе, при компоновке деталей одежды по всему изделию, при замене одних деталей другими. Например, замена воротников карманами, поясами, сумками, трансформирующимися полотнами в виде квадратов, треугольников, кругов и т. д. Авангардисты в моде и костюмной таписсерии с успехом используют эвристические и комбинаторные методы проектирования, так как в процессе свою первоначальную идею можно довести до гротеска, абсурда, и потом найти в этом рациональное зерно решения¹. Модельеры экспериментаторы многое привнесли в мир моды, благодаря чему наше современное понимание «показ мод» подразумевает эффектное шоу.

¹ https://studme.org/333026/etika_i_estetika/metodicheskiy_protssess_proektirovaniya.

Вспомним историю, в начале XX века в искусстве наметился кризис – его и стремились преодолеть авангардисты. Они искали новые формы творческого выражения, способ выйти за пределы привычных форм и ограничений. Начался новый период в развитии современного искусства, который может растянуться на несколько столетий, что вполне закономерно. Чтобы научиться понимать современное искусство и его инновации, надо знать предпосылки его появления. Специфической характеристикой его художественного языка является способность к метаморфозам и комбинациям. Мир меняется очень быстро, но искусство всё чаще уходит ещё дальше вперед. В наши дни разнообразие этих идей приобретает новое значение. Футуристские вечера и диспуты начала 1910-х и дадаистские выступления в кабаре «Вольтер» превращали поэтическую декламацию в род сценического искусства. Ранние авангардные эксперименты 1960–1970-х – шумовые концерты, футуристские танцы были настоящим современным произведением искусства.

Искусство настенного ковра – таписсерия (Tapestry) в последние десятилетия XX в. обогатилось новыми средствами выражения, нетрадиционными приемами формообразования, новаторским художественно-образным содержанием. Стало очевидным формирование в текстильном искусстве (fiber-art) самостоятельного направления, способного отражать проблемы человеческого бытия в художественных образах и структурах. Особое значение приобрела костюмная таписсерия (Tapestry wearable), которую можно образно назвать «искусством подвижного текстиля», потому что ее формы взаимосвязаны с кинетикой тела манекенщика [9].

В этой области творчества возникли новые синтетические произведения таписсерии, пластические формы которых выполняют семиотические функции, аналогичные функциям костюма. Сходность функций и таких существенных характеристик, как конфигурация и взаимосвязь с пластикой человеческого тела позволяют нам, при всей своей относительности, обозначать подобные формы таписсерий, представленные на человеческой фигуре, как авангардный, в какой-то степени театрализованный костюм. Артистическое прочтение сложных духовных проблем, придало определенную философскую ориентацию формам костюма, изменило его имидж.

В середине XX века появляется новое понятие «носимое искусство» или «арт-а-порте» (англ. Wearable art, фр. Art-a-porter). Костюмная таписсерия, также известна как Artwear или «искусство носить». Её произведения относятся к индивидуально разработанным предметам (обычно) ручной работы или ювелирным изделиям, созданным как изящное или высокое искусство. Хотя изготовление любого предмета одежды или другого носимого предмета обычно связано с эстетическими соображениями, термин «носимое искусство» подразумевает, что произведение предназначено для восприятия как серьезное и уникальное художественное творение или заявление. Современная идея носимого искусства, кажется, неоднократно появлялась в различных формах [10].

Большинство носимых предметов искусства сделано из текстильных материалов и, следовательно, представляет собой ветвь более широкой области волокнистого искусства (fiber-art), которое включает как носимые, так и неносимые формы искусства с использованием ткани и других изделий из текстиля. Костюмная таписсерия как область искусства также может включать украшения или одежду, сделанную из нетекстильных материалов, таких как кожа, пластиковая пленка, металлы и т. д. Индивидуальное, часто чрезвычайно личное и в целом не соответствующее ни одному из эстетических критериев, искусство костюмной таписсерии по самой своей природе трудно определить. Это можно назвать художественным произведением для тела, но это не признает его сложной связи с миром искусства, миром моды и миром ремесла. Носимое искусство отделено от основной моды, но остается связанным с ней [11]. Хотя костюмная таписсерия принимает различные формы и использует различные техники,

такие как вязание, обработка кожи, ткачество, крашение и шитье, оно определяется духом фантазии, мастерства и приверженности личному видению. Визуальное мышление имеет множество форм. Когда мы пользуемся графическим языком для выражения идеи результат отличается от вербального описания, становится объемным, полифоничным и, часто, решает задачи быстрее [12].

Явление «костюмная таписсерия» (Tapestry wearable), которую можно образно назвать «искусством подвижного текстиля» возникло в конце 1960-х годов, расцвело в 1970-х годах и продолжается в начале 2000-х годов. Не случайно, что «носимое искусство» кристаллизовалось в конце бурных 1960-х годов. Социальные, политические и культурные потрясения того десятилетия создали благодатную почву для личного самовыражения и украшения тела [13].

Известный исследователь современного искусства текстиля В.Д. Уваров связывает развитие перформанса с творческими поисками художников-авангардистов. В статье «Текстильный перформанс – взаимодействие искусств» отмечается: «Преодоление иллюзорности картинного пространства и выход к трехмерным конструкциям – основная тенденция живописного авангарда начала XX в., спровоцировавшая появление перформанса» [14]. Многочисленные эксперименты художников начала XX в., ярко иллюстрирующие выход в пространство живописных авангардных тенденций, были реализованы в театральных постановках. «Рождением новой театральности» называли спектакль 1916 г. «Фамира Кифаред», в оформлении которого принимала участие А. Экстер. В этой постановке впервые были использованы объемные и световые декорации, которые стали воплощением идей кубизма на театральной сцене. Эскизы декораций, созданные А. Весниным, напоминали его живописные полотна» [15].

В искусстве современного текстиля «fiber art» форма перформанса развивается и приобретает все большую популярность. Этот вид искусства имеет глубокие корни, и истоки текстильного перформанса можно увидеть в многочисленных ритуалах и традициях, где «действующим лицом» являлась ткань. Одним из таких ритуалов, является ритуал сожжения ткани. Сначала девушки пряли холст, сохраняя молчание, а потом сжигали его на ритуальном огне. Это символизировало освобождение человека от всяких хворей, напастей, его полное исцеление. В современной жизни подобный ритуал следует рассматривать, как символ творения жизни.

Интересной формой современного перформанса в искусстве «fiber art» является проведение различных акций, главным образом, экологической направленности, основанных на использовании огня, воды, воздуха и т. д. Так, в перформансе японского художника Хидео Танака «Опаляемая Земля» ткань, разостланная по полю, поджигалась. В работе Диего Матхаи (Мексика) «Воздушное окно» ветер, раздувавший текстильные занавески, помогал автору раскрыть тему биеннале 2011, где это произведение было представлено. Из всех этих примеров видно, текстильный перформанс – интересное направление «fiber art», которое требует серьезного изучения.

Текстильный перформанс – это яркий пример характерного для современного авангардного искусства сложного взаимодействия и различных видов творчества в едином культурном комплексе. Из множества эксцентрических жестов, известных под разными именами – «боди-арт», «живое искусство», «актуальное искусство», нацеленных на разрушение истеблишмента в искусстве, – сложился художественный язык текстильного перформанса. Из уличных представлений и домашних действий, перформанс постепенно перешел в специально выделенные для его демонстрации художественные пространства, в приспособленную для него среду. Такую среду создавали многие зарубежные таписсеры, понявшие, что текстиль, та среда которая подходит для проведения акций такого рода [16]. Одним из таких пространств являлся и является музей современного искусства в Нью – Йорке. Также здесь есть картины

музыкантов и звуковые скульптуры, созданные художниками. «1960-е годы были действительно временем, когда люди чувствовали своего рода свободу работать по разным дисциплинам», – говорит куратор Музея современного искусства Наоми Беквит. «Вы могли бы создавать музыку как визуальный художник, вы могли бы создавать картины как музыкант, и это время было действительно тем, которое было так много о свободе экспериментировать». Это выставка свидетельствует о том, что что-то действительно важное произошло в Чикаго, что-то уникальное, что не могло быть воспроизведено нигде в этом городе в 60-х и 70-х годах XX века, и что все это еще имеет последствия по сей день [17].

Следует сказать, что четкой границы, определяющей такое явление, как перформанс, на сегодняшний день не существует. В рамки жанра перформанс тоже не вписывается, потому что очень изменчив сам по себе. Он похож на течение реки, где один момент не похож на другой. Но классическое определение перформанса в западной искусствоведческой литературе говорит о том, что перформанс это всё-таки вид искусства, совмещающий в себе все самое современное и оригинальное. Ещё можно добавить, что в отличие от иных видов искусства перформанс по-другому относится к зрителю и также неоднозначно строится общение между автором и зрителем. Перформанс похож на «акционизм». (Акционизм – форма современного искусства, возникшая в 1960-е годы в Западной Европе). Стремление стереть грань между искусством и действительностью приводит к поискам новых способов художественного выражения, придающих динамику произведению, вовлекая его в какое-либо действие (акцию). Если вспомнить перевод этого термина, то можно найти много общего. Однако есть основное отличие его от этого жанра.

В перформансе есть свои определённые правила, хотя это тоже визуальное искусство, но его не относят к театральной игре. Существуют разные мнения насчёт того, что-же собой представляет перформанс. Одно из них, это мнение о том, что искусство потеряло свою целесообразность и художники предпринимают действия, чтобы воплотить свой замысел в реальности в предметной среде. В разные годы перформанс менял место своего действия. Если в 60-е годы XX в. основным воплощением замысла было человеческое тело, то в 1970-е годы действия перенеслись в театр. В настоящее время границы между перформансом и другими видами театральных представлений размыты, и все они определяются широким термином "искусство действия". Перформанс – художественная акция, становится в 1970-е годы одним из ярких и характерных проявлений концептуального искусств. Целью его создания является вопрошение идеи или замысла. Это довольно сложный художественный процесс. Таким образом с течением времени, театральный перформанс стал более эпатажным. Это определило характер перформанса в 90-е г. XX в.

Перформанс не описывает определённые действия, касающиеся повседневной жизни, а усиливает реальные события, подчёркивает их. И может быть обыграна любая ситуация, от эфемерной до вполне реалистичной. Этим и определяется основной формообразующий принцип перформанса. Это ещё и процессуальный вид искусства, который реально воплощает в жизнь провозглашенный еще в начале века "принцип инновации", заключающийся в том, чтобы вывести искусство на самую грань реальности и художественного, любыми, но не изобразительными средствами». Таким образом формообразующие принципы перформанса позволяют полную импровизацию со стороны художника в ситуации, созданной же им самим для собственного же персонажа. Итак, перформанс является одним из ярких явлений современной мировой культуры. Это самая неоднозначная и провокационная форма искусства на сегодняшний день. В основном, когда люди сталкиваются с таким явлением, как перформанс, они испытывают недоумение. Особенно это видно по реакции людей в России, так-как искусство перформанса сравнительно недавно стало завоёвывать в нашей стране сердца зрителей. Постепенно люди начали понимать его глубокий смысл. «Многие специалисты сходятся во мнении, что перформативное искусство берёт своё начало от авангардистов,

которые по следам открытий импрессионистов провозгласили, что мир не таков, каким мы привыкли его воспринимать, и стали разрабатывать концепцию нового видения и отношения художника и зрителя»².

В процессе разработки конфигураций объектов костюмной таписсерии участники экспериментальных текстильных перформансах, проводимых в РГУ им. А.Н. Косыгина, использовали различные первоисточники. Для выражения философских идей требовались адекватные им художественные формы. Поэтому студенты обратились к геометрическим интерпретациям многогранного по своим реализациям уравнения синус-Гордона. Возникновение уравнения синус-Гордона в геометрии связано с проблемой регулярных изометрических погружений частей плоскости Лобачевского в трехмерное евклидово пространство. С уравнением синус-Гордона связано понятие одного из самых красивых и универсальных объектов современных научных исследований – солитона. Солитон – это нелинейная уединенная волна в виде импульса, способная распространяться без изменения формы и потери энергии. В нашем эксперименте мы обратились к геометрическому образу солитона и дали художественную интерпретацию этому явлению. На основе геометрических построений студенты изготовили выкройку для создания беспрецедентной формы костюма. Математическая предпосылка послужила отправным пунктом создания костюма, в котором выражена идея трансформации сознания человека, преодолевающего границы обычного, будничного состояния в целях познания неизвестного. Для исполнения артефакта были использованы следующие материалы: красный, зеленый, черный атлас, прозрачные белые шарики полипропилена, поролон, стальные цепочки и люминесцирующая прозрачная пленка. Напоминающая форму солитона геометрическая фигура конструировалась в виде кругов, переходящих в верхней и нижней частях в конус отрицательной кривизны. При этом применялись такие методы, как видоизменение форм в развитии по принципу спиралеобразного движения и слияние разных форм в единую фигуру. Использование люминесцирующей пленки в качестве особого материала, имеющего свойства стекла и синтетического шнура, придало работе повышенную динамичность. Исполнители в красных костюмах (рис. 1, 2) медленно проплывали под звуки "Адажио" Альбиони.



Рисунок 1. Солитон (составлено/разработано автором)

² Перформативное искусство, сайт Моноклер.ру. Режим доступа <https://monocler.ru/performativnoe-iskusstvo/> (дата обращения 27.02.2021).



Рисунок 2. Солитон (составлено/разработано автором)

При постановке другого перформанса мы обратились к образам сказочного и самобытного духовного мира индейцев доколумбовой Америки. Мифопоэтическое творчество индейцев связано с ритмизацией пространственно-временного континуума, с ритуальными действиями и сакрализованными телодвижениями – танцами. В ацтекских космологических текстах Реальность воспринимается как серия состояний; движение из одного состояния в другое мыслится как жизненный путь, или история, или рассказ. На поверхность проступают архетипы и представления, находящиеся в глубинных слоях личности. Действие перформанса происходит в зоне священного костра. Легкие воздушные динамичные юноша и девушки – Белые божества Инков в Мезоамерике. У них плавные певучие движения, они танцуют так мягко, словно передвигаются по небу. Их костюмы созданы из прозрачной капроновой сетки и органзы, образуя напоминающие облака формы. Затем медленно, словно плывя сквозь толщу воды, появляются изумрудно-бирюзовые Духи природы (рис. 3).



Рисунок 3. Духи природы (составлено/разработано автором)

В их костюмах использованы буфы из бирюзовой шелковой ткани и ажурные сетчатые структуры из льна, сплетенные в технике макроме. Завершает показ принц Кецаль-Коатль. Это культовый герой Пернатый змей, Утренняя звезда, Бог Ветра, воплощающий в своем облике дуальность мира, давший древним майя маис (рис. 4).



Рисунок 4. Принц Кецаль-Коатль (составлено/разработано автором)

Обтягивающий костюм подчеркивает пластику тела, а фантасмагорический орнамент на плюшевой стретчатой ткани ассоциируется с кожным покровом змея. Конфликт прозрачного и непрозрачного материалов (плюшевой ткани и капроновой сетки) позволяет передать идею дуализма, а бахрома указывает на связь с пернатыми.

Наталья Кранкова – одна из российских современных художниц-перформансисток. Художник, сценограф и модельер. Закончила СПб ГАТИ в 2013 г. Работала в ведущих театрах Москвы и Санкт-Петербурга (Мариинский, Александринский и Большой театры). Участвовала в различных фестивалях, выставках и перформансах. Начало её работы над сценами перформанса началось с мысли о том, как совместить сценографию с танцем. На тот момент она мыслила, как пластический артист. Первый перформанс «XXВОСТ» состоялся на фестивале «Кот» в 2018 году. Атрибутами костюма были зеркальная маска и хвост, с наклеенными на него листочками со стихами и отдельными фразами. Зрителям предлагалось срывать листочки и приклеивать на стенд, получался полноценный стих. Ещё один интересный перформанс проходил в галерее на Каширской. XX век принёс человечеству научно-технический прогресс, вдохновивший художников. Символом этого процесса являлся, конечно же, образ машины. Действие происходило под неформативную музыку, что подчёркивало замысел художника и влияло на общую атмосферу в зале. Музыка в перформансе имеет огромное значение, поэтому актриса сотрудничает со многими музыкантами, например, с Евгением Вороновским они выступали в культурном центре «Дом».

Стратегия успешного выступления для Натальи заключается не в репетициях, а в плане, который состоит из трех точек, по которым она ориентируется и двигается. Есть сюжет – начало, середина и конец. Костюм, музыка и пластическое решение. В этом заключается успешность и слаженность выступления. Еще для успешного выступления необходимо, чтобы художник был многогранен и интересен как личность. Перформанс – это направление, которое проникает во все виды искусства, театр, графику, живопись, скульптуру. И каждый художник по-своему понимает, как использовать все это, чтобы достичь успеха в воплощении своего замысла. Например, у Натальи нет определенного понятия времени, будь то современность или прошлый век. Её искусство существует вне времени, и больше направлено на коллективное бессознательное (рис. 5, 6).



Рисунок 5. Наталья Кранкова в Айфон-костюме (фото автора)



Рисунок 6. Перформансист Наталья Кранкова (составлено/разработано автором)

Ещё несколько интересных проектов осуществила Наталья Кранкова относительно недавно. Но скорее их можно отнести к уличному театру. Проект назывался «Человек мира». В нём происходит прямое взаимодействие художника со зрителем. Там есть такие подтемы, как «Пробка мира» – это когда автомобили стоят в пробке, к любому из них может подойти актёр или группа актеров и разыграть какое-либо действие. Или проект «Поезд мира», тоже из этой серии. Каждый вагон поезда Москва – Владимир, оформляют в разном стиле и по мере следования поезда происходят театрализованные действия. По прибытии на место стартует ещё один перформанс – это «Река мира», соответственно людей пересаживают на теплоходы или катера. То есть это оригинальное театральное действие, рассчитанное не на один день. У искусства перформанса есть неограниченные возможности, а значит и перспектива для дальнейшего успешного развития.

В Новой Зеландии в 1987 году был учрежден ежегодный конкурс под названием Новозеландская премия носимого искусства (New Zealand Wearable Art Awards). В 2001 году мероприятие переименовали в «Мир носимого искусства» (World of Wearable Art, или WoW). Конкурс представляет собой череду тематических зрелищных подиумных шоу с демонстрацией чрезвычайно оригинальных костюмов и аксессуаров, объединенных общей концепцией, вкупе с хореографией, со звуковым, световым сопровождением и спецэффектами. В мероприятии принимают участие местные и зарубежные художники и дизайнеры³.

Начиная с 1993 года здесь действует новая Тихоокеанская секция, позднее получившая название «Океания», в которой присутствует категория «носимое искусство». Показ уличной моды – часть общественного фестиваля, учрежденного как попытка выразить политические взгляды радикально настроенной части населения на положение дел в Тихоокеанском регионе. На его основе развилось отдельное событие «Стиль «Пасифика»» (Style Pasifika), в котором больше внимания уделялось не «носимому искусству», а тихоокеанским творческим модным стилям и боди-арту. В 1998 году в австралийском городе Брум начали проводить ежегодные развлекательные мероприятия с использованием произведения костюмной таписсерии, изготовленных из различных материалов. В 2002 году Художественное общество города Порт Муди (Port Moody Art Centre Society) в Британской Колумбии провело свой первый ежегодный Конкурс носимого искусства (Wearable Art Awards), и в том же году в Сэнди Бэй (Тасмания, Австралия) впервые вручили награды ежегодного конкурса «Фантазия моды» (Fashion Fantasia), провозгласившего тело «холстом» для самых необычных и оригинальных костюмов.

World of Wearable Art (дословно мир носимого искусства) – это всемирно признанный конкурс дизайна, принимающий заявки более чем от 40 стран в год. Конкурс костюмной таписсерии, демонстрирует произведения финалистов на захватывающем сценическом шоу, проходящем в Веллингтоне, Новая Зеландия. Событие привлекает аудиторию около 60 000 человек. Уже более тридцати лет конкурс World of Wearable Art Awards приглашает дизайнеров со всего мира и любого происхождения создавать невообразимое, бросать вызов традиционному. Он оправдывает творческие ожидания, помогая создавать произведения костюмного искусства, которые будут воплощены в жизнь. WOW – это уникальная площадка для демонстрации авторского творчества всему миру.

Для участия в конкурсе дизайнеры должны предоставить организаторам:

- фотографии завершенных предметов костюмной таписсерии;
- список всех компонентов костюмной таписсерии;

³ World of Wearable Art Awards Show - <https://www.worldofwearableart.com> (дата обращения 27.09.2020).

- не менее трех полноразмерных четких фотографий костюмной таписсерии на модели;
- инструкции, объясняющие, как следует носить костюмную таписсерию и как ее надевать;
- информацию о костюмной таписсерии (название, список основных материалов, краткое описание и полное описание);
- организаторы также предоставляют требования по размеру костюмной таписсерии.

После отбора лучшие работы должны быть отправлены организаторам (Нельсон, Новая Зеландия). Костюмная таписсерия, представленная на конкурс, должна быть такой же, как на фото в заявке. Конкурсные номинации: Архитектура, Монохром, Елизаветинская эпоха, Авангард, Аотеароа (название Новой Зеландии на языке маори, в переводе означающее «земля длинного белого облака»). Для участия в конкурсе необходимо зарегистрироваться на сайте, чтобы получить уникальный номер дизайнера WOW, и следовать дальнейшим инструкциям.

Рассмотрим произведение «Танка» в номинации «Авангард», авторы: Tangka, Qiongwen Zhang, Лондонский колледж моды, Великобритания. Коллекция вдохновлена рисунком традиционной тибетской художественной формы по имени Танка со смешением стиля рисунка stained glass» (так пишет дизайнер). Арт-костюмы были активно декорированы буддийскими мотивами, что концептуально соответствовало носимому изящному искусству.

Отметим также костюмную таписсерию «Посланник» («The Messenger»), Down Mostow, Lana Crooks, Соединенные Штаты (United States), «Смертельная красота» («Deadly Beauty»), Чжан Си (Zhang Xi), Университет Дунхуа (Donghua University), Китай (China). В результате исследования были выявлены ранее неизвестные, интересные художники из разных стран мира, разных национальностей, что показывает значительный интерес к «носимому искусству» на всей планете. А международный конкурс «World of Wearable Art» в свою очередь позволяет модельерам раскрепостить себя, расширить горизонты творчества и создать много новых и инновационных форм в костюмной таписсерии.

По принципу индукции – от частного к общему попытаемся охарактеризовать те положительные моменты, которые внесли в моделирование костюма пластические идеи, образные концепции и технические приемы экспериментальной таписсерии. Это, прежде всего подход к костюму как семиотическому продукту, визуальные сообщения которого характеризуются артистическим прочтением философско-эстетических концепций мироустройства. В плане пространственной конфигурации новым явилось то, что абстрактный язык форм привел к возникновению новых парадигм моделей костюма.

В результате сделан следующий вывод: использование нетрадиционных текстильных и нетекстильных материалов для создания новых ощущений пространства и выражения философских метафизических понятий стимулировало невероятное многообразие пластических костюмных идей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Уваров В.Д., Нунех А.Ф. Влияние запаха на потребителей в интерьерах торговых пространств и использование ароматизированной таписсерии. Сборник статей XVIII Международной научно-практической конференции «Фундаментальные и прикладные науки сегодня» North Charleston. USA. 2019 – том 2, С. 10–17.

2. Буш Г.Я., Эвристика, в Словаре: Современная западная философия / Состав и отв. Редакторы Малахов В.С., Филатов В.П., М., «Политиздат», 1991 г., 385 с.
3. Латыпов Н.Н., Ёлкин С.В., Гаврилов Д.А. Инженерная эвристика / под. ред. А.А. Вассермана. – М.: Астрель, 2012. – 320 с., ил.
4. Стариков П.А. Пиковые переживания и технологии творчества: учебное пособие. - Красноярск филиал НОУ ВПО Санкт-Петербургский институт внешнеэкономических связей, экономики и права в г. Красноярске, 2011. – 92 с.
5. Уваров В.Д., Нунех А.Ф. Художественный образ в дизайне и таписсерии // Проектная культура и качество жизни. 2018. №11. – С. 55–64.
6. Благова Т.Ю. Эвристические методы в дизайне одежды: Учебно-методическое пособие. – Благовещенск: Амурский государственный университет, 2006. – С. 5.
7. Киселева Т.В., Танченко В.А. Актуальные методы творческой деятельности в дизайне одежды, Материалы 66-ой Научно-практической конференции преподавателей и студентов. 2016, С. 56–58.
8. Большая советская энциклопедия. Электронный ресурс. <https://rus-bse.slovaronline.com/> (дата обращения 27.02.2021).
9. Уваров В.Д. Таписсерия как «модель» общих закономерностей развития мирового искусства. –Дизайн и технологии. РГУ. – М.: 2017. – №59 (101). – С. 22–29.
10. Гечи Адам, Караминас Вики. Мода и искусство / пер. с англ. Е. Демидовой, Е. Кардаш, Т. Пирусской, Р. Шмаракова. – М.: Новое литературное обозрение, 2015. – С. 275–293.
11. Козлов М.А. Понятие арт-дизайна и арт-объекта в мире современного дизайна, его истоки и развитие. – Спб: Питер, 2015. №2 (5). – С. 82–86.
12. Буханов Г.В. Проектный метод обучения в практике кафедры рекламы, связей с общественностью и дизайна РЭУ им. Г.В. Плеханова. Проектная культура и качество жизни. 2017. №8. С. 46–57.
13. Уваров В.Д., Новикова Л.М. Перформанс и костюмная таписсерия как формы художественного выражения в современном мире // Бизнес и дизайн ревю. 2017. №2 (6). С. 14.
14. Бобровская А.А., Уваров В.Д. Текстильный перформанс – взаимодействие искусств // Проблемы современного гуманитарного образования глазами молодежи. Сборник материалов второй всероссийской конференции молодых исследователей. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Московский государственный университет дизайна и технологии". 2014. С. 308–311.
15. Цветкова Н.Н. Перформанс в искусстве "FIBER ART". История, традиции, современность. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2017. №3. С. 342–350.
16. Uwaroff V. Image, textile and performance Proceedings of higher education institutes. Textile Industry Technology 2009, №3 (317).
17. Кэрл Данкан, Аллан Уоллак. Музей современного искусства как ритуал позднего капитализма. Режим доступа <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10436-muzey-sovremennogo-iskusstva-kak-ritual-pozdnego-kapitalizma-ikonograficheskii-analiz> (дата обращения 27.02.2021).

Uvarov Viktor Dmitrievich

Plekhanov Russian university of economics, Moscow, Russia
E-mail: Artuwaroff@yandex.ru
РИИЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=788476

Dzhanibekyan Victoria Vladimirovna

Russian state university named A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art), Moscow, Russia
E-mail: dzhanibekyan-vv@rguk.ru

Heuristic and combinatorial methods in costume, performance and tapestry wearable

Abstract. The article is an attempt to give a comprehensive analysis of the activities of fashion designers who use heuristic and combinatorial methods in the artistic design of a costume. Combinatorics "operates" with certain methods of combining: permutation, insertion, grouping, reversal, organization of rhythms. The article analyzes the activities of fashion designers working in costume Tapestry (Tapestry wearable), it can be figuratively called "the art of mobile tech-style", because its forms are interrelated with the kinetics of the body of the mannequin. Here, new synthetic works of Tapestry have emerged, the forms of which perform semiotic functions similar to those of a costume, and the form-forming principles of performance allow for complete improvisation on the part of the artist. The article also presents the New Zealand avant-garde costume contest World of Wearable Art, or WoW.

Keywords: innovation; costume; avant-garde costume; heuristic methods; combinatorics; performance; tapestry wearable

REFERENCES

1. Uvarov V.D., Nunekh A.F. Vliyanie zapakha na potrebiteley v inter'erakh torgovykh prostranstv i ispol'zovanie aromatizirovannoy tapisserii. Sbornik statey XVIII Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii «Fundamental'nye i prikladnye nauki segodnya» North Charleston. USA. 2019 – tom 2, S. 10–17.
2. Bush G.Ya., Ehvristika, v Slovar: Sovremennaya zapadnaya filosofiya / Sostav i otv. Redaktory Malakhov V.S., Filatov V.P., M., «Politizdat», 1991 g., 385 s.
3. Latypov N.N., Yolkin S.V., Gavrilov D.A. Inzhenernaya ehvristika / pod. red. A.A. Vassermana. – M.: Astrel', 2012. – 320 s., il.
4. Starikov P.A. Pikovye perezhivaniya i tekhnologii tvorchestva: uchebnoe posobie. - Krasnoyarsk filial NOU VPO Sankt-Peterburgskiy institut vneshneekonomicheskikh svyazey, ehkonomiki i prava v g. Krasnoyarske, 2011. – 92 s.
5. Uvarov V.D., Nunekh A.F. Khudozhestvennyy obraz v dizayne i tapisserii // Proektnaya kul'tura i kachestvo zhizni. 2018. №11. – S. 55–64.
6. Blagova T.Yu. Ehvristicheskie metody v dizayne odezhdy: Uchebno-metodicheskoe posobie. – Blagoveshchensk: Amurskiy gosudarstvennyy universitet, 2006. – S. 5.
7. Kiseleva T.V., Tanchenko V.A. Aktual'nye metody tvorcheskoy deyatel'nosti v dizayne odezhdy, Materialy 66-oy Nauchno-prakticheskoy konferentsii prepodavateley i studentov. 2016, S. 56–58.

8. Bol'shaya sovetskaya ehntsiklopediya. Ehlektronnyy resurs. <https://rus-bse.slovaronline.com/> (data obrashcheniya 27.02.2021).
9. Uvarov V.D. Tapisseriya kak «model'» obshchikh zakonomernostey razvitiya mirovogo iskusstva. –Dizayn i tekhnologii. RGU. – M.: 2017. – №59 (101). – S. 22–29.
10. Gechi Adam, Karaminas Viki. Moda i iskusstvo / per. s angl. E. Demidovoy, E. Kardash, T. Pirusskoy, R. Shmarakova. – M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2015. – S. 275–293.
11. Kozlov M.A. Ponyatie art-dizayna i art-ob"ekta v mire sovremennogo dizayna, ego istoki i razvitie. – Spb: Piter, 2015. №2 (5). – S. 82–86.
12. Bukhanov G.V. Proektnyy metod obucheniya v praktike kafedry reklamy, svyazey s obshchestvennost'yu i dizayna REHU im. G.V. Plekhanova. Proektnaya kul'tura i kachestvo zhizni. 2017. №8. S. 46–57.
13. Uvarov V.D., Novikova L.M. Performans i kostyumnaya tapisseriya kak formy khudozhestvennogo vyrazheniya v sovremennom mire // Biznes i dizayn revyu. 2017. №2 (6). S. 14.
14. Bobrovskaya A.A., Uvarov V.D. Tekstil'nyy performans – vzaimodeystvie iskusstv // Problemy sovremennogo gumanitarnogo obrazovaniya glazami molodezhi. Sbornik materialov vtoroy vserossiyskoy konferentsii molodykh issledovateley. Federal'noe gosudarstvennoe byudzhethoe obrazovatel'noe uchrezhdenie vysshego professional'nogo obrazovaniya "Moskovskiy gosudarstvennyy universitet dizayna i tekhnologii". 2014. S. 308–311.
15. Tsvetkova N.N. Performans v iskusstve "FIBER ART". Istoriya, traditsii, sovremennost'. Dekorativnoe iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda. Vestnik MGKHPA. 2017. №3. S. 342–350.
16. Uwaroff V. Image, textile and performance Proceedings of higher education institutes. Textile Industry Technology 2009, №3 (317).
17. Kehrol Dankan, Allan Uollak. Muzey sovremennogo iskusstva kak ritual pozdnego kapitalizma. Rezhim dostupa <https://www.colta.ru/articles/raznoglasiya/10436-muзей-sovremennogo-iskusstva-kak-ritual-pozdnego-kapitalizma-ikonograficheskiy-analiz> (data obrashcheniya 27.02.2021).