

области книжной иллюстрации. В период 60-х – 70-х годов XX века он активно занимался линогравюрой, однако позднее перешел к шрифтовой графике.

В 1970-е годы к графике обратилась целая группа молодых витебских художников – В. Дуров, Ю. Баранов, Н. Гугнин, В. Шамшур, Н. Таранда, В. Шаппо. К этому времени искусство графики набрало большой опыт и заняло достойное место среди других видов изобразительного искусства.

**Заключение.** Станковая графика в своем развитии неоднократно испытывала спады и подъемы общественного интереса, выдвигалась на передний план в художественной жизни эпохи, или, наоборот, пребывала в относительном застое. Во второй половине XX века происходили события, которые имели большое значение для развития белорусской графики и способствовали ее заметному подъёму. Например, в 1953 году было организовано графическое отделение при Белорусском государственном театральном-художественном институте, а в 1956 году была создана эстампная мастерская при Художественном фонде БССР. Многообразие творческих подходов и оригинальных манер художников-графиков различных поколений доказало, что каждый художник в своем выражении глубоко самобытен, а лирические претворения жизненных событий необычайно различны.

1. Баразна, М.Р. Беларуская кніжная графіка 1960–1990-х гадоў. / М.Р. Баразна. – Мн.: Беларуская энцыклапедыя, 2001. – 208 с.
2. Баразна, М.Р. Кніжная графіка / М.Р. Баразна // Беларус. энцыкл.: у 18 т. – Мн.: БелЭн, 1999. – Т.8. – 363 с.
3. Кликушин, Г. Ф. Каталог выставки-ретро к 75-летию со дня рождения / Г. Ф. Кликушин. – Витебск: Витебская областная типография им. Коминтерна, 2001. – 40 с.
4. Шматов, В. Ф. Современная белорусская графика 1945 – 1977 / В.Ф.Шматов. – Минск : Наука и техника, 1979. – 128 с.

## ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ФЭШН-ИЛЛЮСТРАЦИИ

*Е.О. Сенько*

*Скидель, ГУО «Скидельская детская школа искусств»*

В наше время в XXI веке, в эпоху гаджетов и социальных сетей, с появлением Instagram – популярного приложения для обмена фотографиями и видеозаписями, когда-то вытесненная из мира моды и искусства фотографией фэшн-иллюстрация, сейчас снова набирает популярность. Работающие в этом жанре, художники, становятся знаменитыми по всему миру, сотрудничая с ведущими дизайнерами и брендами. Модные иллюстрации украшают витрины различных брендов и публикуются в модных изданиях, таких как Vogue, InStyle, Vanity Fair, Harper Bazaar's и многих других.

Цель статьи: проанализировать особенности развития фэшн-иллюстрации.

**Материал и методы.** В качестве материалов для статьи были использованы фэшн-иллюстрации, представленные в печатных изданиях таких как Vogue, InStyle, Vanity Fair, Harper Bazaar's и других. Хранящиеся в Музее прикладного искусства в Париже, библиотечных фондах Национальной библиотеки и интернет-источниках. Основополагающими методами для исследования являются хронологический и сравнительно-сопоставительный методы, посредством которых был произведён сбор и изучение различных источников информации, а также анализ и обобщение полученных сведений.

**Результаты и их обсуждение.** Термин «фэшн-иллюстрация» появился в русском языке на основе англоязычного аналога. Если перевести дословно с английского языка, то «fashion illustration» трактуется как модная иллюстрация. Чаще всего можно встретить обобщенное определение понятия фэшн-иллюстрации, которое характеризуется как «жанр иллюстрации (графики или живописи), напрямую связанный с модой [1].

Фэшн-иллюстрация существует более 500 лет. Ее прообразами считаются гравюры XVI века с изображением представителей разных социальных слоев в характерных костюмах. Наибольшее развитие жанр получает в начале XX века. На заре своего существования модные издания, такие как Harper's Bazaar, Vogue и Vanity Fair, сплошь состояли из рисованных изображений, авторами которых становились лучшие художники того времени. Среди них были Сальвадор Дали и Энди Уорхол [2].

Первыми прообразами фэшн-иллюстрации можно считать гравюры и офорты XVI века с изображением придворных дам и кавалеров – главных модников и модниц тех веков. Например, в конце XVI века в Испании появились книги с изображениями одежды и руководствами по шитью. Это и были первые печатные издания, где демонстрировались иллюстрации одежды.

Время расцвета фэшн-иллюстрации наступает в период с XIX по первую половину XX веков. Заметными фигурами в модном мире были итальянский живописец Джованни Болдини (1842–1931) и американский график Чарльз Дана Гибсон (1867–1944) [3].

Наибольшее развитие жанр получает в начале XX века. В начале своего развития модные издания, такие как *Harper's Bazaar*, *Vogue* и *Vanity Fair*, состояли из рисованных изображений, авторами которых становились лучшие художники того времени [2]. Одним из них был Лев Бакст – выдающийся художник, иллюстратор, родом из Гродно. Он также являлся участником театрально-художественных проектов С.П. Дягилева, был одним из законодателей европейской моды на экзотику и ориентализм в начале XX века.

Период с 1900 по 1940 считается «золотой эрой» фэшн-иллюстрации. В этот промежуток времени выделяются французские иллюстраторы Поль Ирибе (1883–1935), Жорж Барбье (1882–1932), Жорж Лепап (1887–1971), а также американцы, Коль Филипс (1880–1927), Карл Оскар Август Эрикссон (1891–1958) Нельзя упомянуть иллюстратора русского происхождения Романа Петровича Тыртова, работавшего во Франции под псевдонимом Эрте (1892–1990).

Период с 1940 по 1960 это поворотный этап для fashion-иллюстрации: журнал *Vogue* начинает использовать фотографию, заменяя графику. Тем не менее, иллюстрация находит для себя новую нишу – рекламу. Рене Буше (1905–1963) и Рене Грюо (1909–2004) стали одними из первых, кто попробовал свои силы в рекламной иллюстрации. Позже фэшн-иллюстрации приходится конкурировать не только с фотографией, но и с телерекламой.

Начало 1960-х годов стало концом эпохи fashion-иллюстрации, как основной формы визуализации предмета в гляцевых журналах. В это непростое для фэшн-иллюстраторов время работали Кэролайн Смит, Бобби Хилсон, Антонио Лопес, Джордж Ставринос.

В 1990–2000 гг. новым испытанием для фэшн-иллюстрации становятся цифровая фотография и компьютерная графика. Одним из таких новаторов стал Дэвид Даунтон, которого называют современным классиком фэшн-иллюстрации [3].

В наши дни фэшн-иллюстрация переживает своё возрождение. Если говорить о белорусском рынке, то фэшн-иллюстрация только начинает набирать обороты. В Минске существуют различные школы и студии, где обучают приёмам и техникам фэшн-иллюстрации. В России и Украине развитие фэшн-иллюстрация опережает Беларусь. Там существует более развитая площадка для применения модной иллюстрации, этому способствует наличие большего числа модных печатных изданий, таких как *Vogue*, *InStyle*, *Vanity Fair*, *Harper Bazaar's*. А также зарекомендовавшие себя художники Диана Султанова, Алёна Лавдовская, и Лена Кер, представляющие русскую фэшн-иллюстрацию, и украинские художники Лилит Саркисян, Олег Колосивский, Марина Мурычева, работающих в этом жанре иллюстрации.

Фотографии в печатных изданиях используются намного чаще, так как они понятнее и лучше передают, а главное продают продукты модной индустрии. Но, несмотря на это рисованные портреты и модные иллюстрации становятся все более популярными. Благодаря веб-версиям журналов, блогерам и Instagram, востребованность иллюстрированной подачи с каждым годом растёт все быстрее.

Иллюстрация значительно отличается от фотографии, так как художник способен создавать, добавлять и редактировать картинку в любой момент через призму собственной фантазии, а фотограф работает и ловит кадр только в реальном времени. В свое время, фотографии практически вытеснили фэшн-иллюстрации со страниц печатных изданий и рекламы, но уже сегодня, когда все борются за создание более креативного и цепляющего контента - иллюстрация вновь возвращается в модную индустрию и громко заявляет о себе.

Можно выделить определённые особенности фэшн-иллюстрации: стилизация фигуры (удлинение фигуры); использование различных средств выразительности в изображении; многообразие техник и приёмов изображения; индивидуальный подход художника к изображению;

**Заключение.** Фэшн-иллюстрация прошла длинный путь своего творческого развития, выдержала конкуренцию с фотографией и компьютерными технологиями нового времени и, несмотря на некоторые трудности, еще и сумела надежно укрепиться в современном мире мо-

ды и искусства. Сегодня фэшн-иллюстрация является актуальным и популярным явлением в современном искусстве и мире моды. Не одно значимое мероприятие не обходится без фэшн-иллюстраторов. Фэшн-иллюстрация поражает своим разнообразием. Известные модные издательства, дизайнеры, бренды сотрудничают с иллюстраторами, используют их изображения в своей работе. Каждый фэшн-иллюстратор вкладывает своё видение мира и красоты, свои внутренние переживания и эмоции, творчество художников не имеет границ.

1. Безрукова Е.А. «Исторические и типологические особенности фэшн-иллюстрации в контексте развития моды и дизайна» / Е.А. Безрукова // Вестник КемГУКИ. – 2017. – № 39. – С. 94–99.
2. 5 выдающихся фэшн-иллюстраторов современности [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: <https://marieclaire.ua/obshchestvo/5-vydayushhihsya-feshn-illyustratorov-sovremennosti/> - Дата доступа 15.09.2019
3. Искусство и мода: все, что нужно знать о фэшн-иллюстрации. [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: <https://hochu.ua/cat-fashion/longread/article-55364-iskusstvo-i-moda-vse-cto-nuzhno-znat-o-fashion-illyustratsii-chtoby-vyiigrat-v-konkurse/> - Дата доступа 15.09.2019

## ДИГИТАЛЬНОЕ ФОРМООБРАЗОВАНИЕ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ МАТЕРИАЛЬНОЙ СРЕДЫ

*А.Г. Сергеев*  
*Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Со времени образования школы Баухауз отчетливо выделилась взаимозависимость между технологическим прогрессом и эстетикой, закладываемой в производимые объекты. В начале XX в. механизированные и автоматизированные технологические процессы под управлением человека заложили основы эстетических парадигм, определивших всю последующую эволюцию дизайна и частично искусства. Подобным образом и сегодня в следствии цифровой революции происходит сдвиг в производстве, который нашел отражение в дигитальном формообразовании – человека заменяют цифровые автоматизированные системы, постепенно удаляя живой труд из производственного процесса [1]. Компьютерные технологии теперь играют столь заметную роль в создании объекта дизайна (в том числе и художественную), что конечный образ нередко наделен элементами логики машины, вполне автономной от человека. В последствии данная тенденция привела к обратному процессу. Восприняв новую дигитальную эстетику, дизайнеры стали использовать ее элементы в формообразовании объектов материального мира [2].

Целью данного исследования является определение базовых элементов диджитал технологий, нашедших отражение в современном дизайне материальных объектов.

**Материал и методы.** Материалом исследования стали учебные и творческие работы студентов кафедры дизайна ВГУ имени П.М. Машерова, а также работы известных диджитал архитекторов и дизайнеров. Использован сравнительный метод, метод аналогии, системный и исторический подход в исследовании.

**Результаты и их обсуждение.** Дигитальное формообразование в материальном дизайне – это проекты, которые фиксируют процессы перехода цифрового языка и виртуальных образов, компьютерных и медиа технологий в предметный мир. В рамках проекта происходит концептуализация тенденций влияния сетевых и компьютерных технологий, продуктов их деятельности на создаваемый образ. Изображения, созданные цифровыми технологиями, уже давно используются современными диджитал художниками в качестве основы для собственных эстетических экспериментов. Тесное ежедневное взаимодействие с виртуальным миром не может не отразиться на наших вкусовых предпочтениях. Так как данная тенденция имеет все более заметное влияние на формообразование в материальном дизайне, следует произвести анализ и выявить базовые дигитальные элементы, используемые в проектировании.

**Пикселизация.** Основным структурным и рабочим элементом цифровой растровой визуализации является пиксель. Сегодня его можно назвать самым популярным элементом дигитального формообразования материальных объектов. В качестве примера можно привести небоскреб архитектора Ола Ширинга – MahaNakhon в Бангкоке, где балконы, образующие пустоты, создают эффект битых пикселей (Рис. 1) [3].