

References

1. Boas F. (1997). The boundaries of the comparative method in the anthropology. Anthology of the Cultural Studies. V.1. Interpretation of the Culture. Spb. : Universitetskaya kniga [in Russian].
2. Wajtsgerber, J. L. (2004). The native language and the formation of the spirit (O.A. Radchenko, Trans.). Moscow: Yeditorial URSS [in Russian].
3. Wittgenstein L. (1994a). Tractatus Logico-Philosophicus. Filosofskiye raboty, Ch. 1, – Moscow: Gnozis [in Russian].
4. Wittgenstein L. (1994b). Philosophical Investigations. Filosofskiye raboty (M.S. Kozlova, Trans). Mjscow: Gnozis [in Russian].
5. Humboldt, W. von (2001). On the difference between the structure of human language and its influence on the spiritual development of mankind. Izbrannyye trudy po yazykoznaniyu (Trans.). G. V. Ramishvili (Ed.). Moscow : Progress [in Russian].
6. Novosadska O.B. (2013). Value linguistic and conceptual pictures of the world. Naukovi zapyski [Nacional'noho universytetu "Ostroz'ka akademiya"]. Seriya "Filologichna", 33, 112-113 [in Ukrainian].
7. Potebnya A. (1989). Thought and Language. Word and myth. Moscow: Pravda [in Russian].
8. 20Whorf B.L. (1960). The attitude of the rules of behaviour and thinking for language. Novoye v lingvistike, Vyp.1, 135-168 [in Russian].
9. Shynkaruk, V. I., Bystrycky Ye. K., Bulatova M. O., Ishmuratova A. T. (Eds.) (2002). Philosophical Encyclopedic Dictionary. Kyiv: Abrys [in Ukrainian].
10. Heidegger, M. (2007). By way to language (V. Kamyanec, Trans.). Lviv : Litopys [in Ukrainian].
11. Jung, C.G. (1988). About the archetypes of the collective unconscious. Probyemy filosofiyu, 1, 131–138 [in Russian].
12. Jacobson, (1996) R. Linguistics and Poetics. Slovo. Znak. Diskurs. Antologiya svitovoyi literaturno-krytychnoyi dumky XIX st. M. Zubrycka (Ed.). Lviv : Litopys [in Ukrainian].
13. Weisgerber, Leo (1930). Die Zusammenhänge zwischen Muttersprache, Denken und Handel. Caitschrift fyur doitshe Bil'dung, 6, 57-72 und 113-126 [in German].

УДК 7.067

Цугорка Олександр Петрович
Заслужений діяч мистецтв України,
доцент кафедри живопису і композиції
Національної академії образотворчого
мистецтва і архітектури
tsugorkaalex@gmail.com

ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО І МОЖЛИВОСТІ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті аналізуються можливості новітніх комп'ютерних та інтернет-технологій у сфері образотворчого мистецтва. Синтез мистецтва і науки призвів до формування таких нових форм художньої творчості, як живопис у стилі CG-арту, відеоперформанс, відеоскульптура, WEB-дизайн та VJ-інг і под.

Ключові слова: новітні технології, образотворче мистецтво, CG-арт, відеоперформанс, відеоскульптура, WEB-дизайн, VJ-інг.

Цугорка Олександр Петрович, Заслуженный деятель искусств Украины, доцент кафедры живописи и композиции Национальной академии изобразительного искусства и архитектуры

Изобразительное искусство и возможности новейших технологий

В статье анализируются возможности новейших компьютерных и интернет-технологий в сфере изобразительного искусства. Синтез искусства и науки привел к формированию таких новых форм художественного творчества, как цифровая компьютерная графика, живопись в стиле CG-арта, видео-перформанс, видеоскульптура, WEB-дизайн и VJ-инг и под.

Ключевые слова: новейшие технологии, изобразительное искусство, CG-арт, видео-перформанс, видеоскульптура, WEB-дизайн, VJ-инг.

Tsugorka Alexander, Honored worker of Arts of Ukraine, associate professor of the painting and design chair, National Academy of Fine Art and Architecture

Fine art and possibilities of the new technologies

The possibilities of the new computer and internet-technologies in the sphere of the fine art are analyzed. The synthesis of the art and science led to invention of such new forms of the art as fine art in style of CG-art, video performance, video-sculpture, WEB-design and VJ-ing etc.

Without high-tech innovation, it is hard to imagine the potential integration of any sphere of life in world space, which is characterized by rapid computerization. Perhaps, the most significant information-communication technologies reflected on the specifics of the fine arts, which in turn influenced the modern form of exhibitions, which are now often represented a separate art project.

A special place among modern computer technologies is occupied by digital art, the main types are:

- Digital computer graphics;
- Digital computer painting;
- Digital computer sculpture.

They can be described as those where using the computer technologies, we can the most definitely simulate the materials, techniques and technology specific to traditional forms of graphics, painting and sculpture. The synthesis of art and the technology does such tasks such as to satisfy aesthetic needs by fashion trends and gravity to information and graphic culture; to involve the ranks of supporters of fine art youth. Notably, the computer art requires not only professional artistic skills, but also requires advanced knowledge of computer science. This modification of art solves another problem of promotion of information and computer literacy.

The first mention of the possibility of computer technology in the creative paintings was in 1995-1996. Today you cannot surprise anybody by the painting style CG-art (Computer Graphics Art). Ivan Hivrenko is one of the most famous Ukrainian artists working in the "digital" style.

The widespread interest in using of digital computer art practice is proved by a number of exhibitions. The digital art demonstrates interesting decision in creation of the reproductions. Chayan Hoi, a French artist and photographer created a series of works, which he defined as "cyberrealism."

Nowadays, video art is one of progressive direction of modern art. For example, they are a video, a video in off-line mode, with pre-superimposed sound; video-performances, mounted video equipment mounting.

Except video art, WEB-design and VJ-ing gained wide recognition in the modern art.

Among the artists and VJs, we can highlight the work of British director Peter Hrynueyya.

In general, researchers believe that digital painting, WEB-design and VJ-ing is the closest to the salon art which characterized by eclectic, quasi historical character, idealization of images, grotesque and etc.

Finally, we would like to emphasize one important thing. Active development of innovative computer technologies requires a new approach to the system of training of future artists. In particular, this is integrated classes which would include studying of fine arts and computer graphics, optimal combination of traditional and modern teaching aids. Practical mastery of multimedia technologies in the future will greatly facilitate the inclusion of young talent in professional life and will help to avoid banality and amateur. Moreover, nobody knows what other surprises in the future the fruitful cooperation of science and art prepare for us.

Key words: new technologies, art, CG-art, video-performance, video-sculpture, WEB-design, VJ-ing.

Про актуалізацію уваги до використання комунікативно-комп'ютерних інновацій у сучасному мистецтві свідчить масив відповідних публікацій українських і зарубіжних дослідників, характерною особливістю яких є багатоаспектність. Так, серед наукових праць привертають увагу дослідження М. Кагана, С. Іконнікової, С. Єрохіна, А. Орлова, Л. Ісупова, С. Хоружого, Я. Нільсена та ін., присвячені широкому спектру питань, які стосуються інновацій у мистецькій сфері.

Дійсно, без високотехнологічних інновацій сьогодні важко уявити потенційну можливість інтеграції будь-якої сфери життя у світовий простір, який характеризується стрімкою інформатизацією. Чи не найбільш суттєво інформаційно-комунікативні технології відобразилися на специфіці образотворчого мистецтва, що, у свою чергу, вплинуло і на вигляд сучасних виставок, які нині часто представляють собою окремі арт-проекти. Як зазначає Р. Ескотт, на кордоні Мережі ми потрапляємо в зовсім незвідану, багатозначну зону, частково віртуальну, частково матеріальну. Саме простір між цими двома станами і займає зараз уяву багатьох митців... [9].

Про активне проникнення комп'ютерних технологій у сучасне мистецтво свідчить низка успішно реалізованих мистецьких проектів, пов'язаних із комп'ютерними інноваціями, віртуальними реальностями і под. Всі вони заслуговують на увагу дослідників, а відтак – актуалізують нашу розвідку, мета якої – проаналізувати взаємозв'язок сучасних інновацій і образотворчого мистецтва, зокрема в контексті сучасних різновидів художньої творчості, що ґрунтуються на широкому використанні мультимедійних технологій.

Особливе місце серед сучасних комп'ютерних технік займає цифрове образотворче мистецтво, основними видами якого є:

- цифрова комп'ютерна графіка;
- цифровий комп'ютерний живопис;
- цифрова комп'ютерна скульптура.

Саме їх можна охарактеризувати, як такі, в яких за допомогою комп'ютерних технологій найбільш виразно можна зімітувати матеріали, прийоми і техніки, характерні для традиційних форм графіки, живопису та скульптури відповідно. Так синтез мистецтва і технологій вирішує декілька по-

треб: задовольняє естетичні потреби та за допомогою модних тенденцій і тяжіння до інформаційно-графічної культури залучає в ряди прихильників образотворчого мистецтва молодь. Варто зазначити, що комп'ютерне мистецтво вимагає не тільки професійних мистецьких навичок, а й потребує досконалих знань з інформатики. Тобто модифікація мистецтва вирішує ще одне завдання – сприяє інформаційно-комп'ютерній грамотності.

Російський дослідник естетики цифрового комп'ютерного образотворчого мистецтва С. Єрохін його визначає дуже просто, як "форму образотворчого мистецтва, в межах якої характерні для образотворчого мистецтва художні методи і прийоми реалізуються з використанням цифрових комп'ютерних технологій" [3].

Перші згадки про можливість комп'ютерних технологій у створенні картин припадають на 1995-96 рр. Сьогодні живописом в стилі CG-арту (Computer Graphics Art) вже нікого не здивуєш. Щоправда існують дані, що художників, які працюють у цій техніці, у світі налічується лише 500, а серед українських митців – їх лише 10. Серед представників цифрового живопису найбільш відомими є Сарел Терон, Флавіо Болла, Йонас Де Ро, Парк Йонг Вон, Керол Каваларіс.

Так, південноафриканський художник Сарел Терон працює у стилі цифрового мет-пейтингу (matte painting) (Рис. 1), можливості якого широко використовують у кіно, на телебаченні і комп'ютерних іграх для створення нереальних пейзажів.



Рис. 1 (http://nmm.me/blogs/kot_yaska/sozdatel-nevedomyh-cifrovyyh-mirov-sarel-teron)

Американка Керол Каваларес створює справжні казкові образи – витончені, легкі і дуже яскраві (Рис. 2).



Рис. 2 (<http://www.liveinternet.ru/users/5006355/post370205709>)

Серед найвідоміших українських художників, які працюють у "цифровому" стилі – Іван Хівренко. Дотримуючись своєрідної традиції цього нового виду мистецтва, він на своїх картинах

зображує фантазмагоричні пейзажі. Найбільш відомою є серія його картин із зображеннями апокаліптичного Києва (Див. рис. 3).



Рис. 3 (<http://creativng.net/pictures/apokaliptichnyj-kiev-ivana-xivrenko.html>)

І хоча ці художники працюють в різних стилях, характерною особливістю їх проектів є сюрреалістичні і апокаліптичні образи і сюжети, "які з якихось причин не можна зняти в реальності або ж їх просто не існує і декорації зробити неможливо" [8].

Загалом залежно від способу використання цифрових технологій у процесі створення художніх творів і основного середовища їх існування у системі образотворчого мистецтва дослідники виокремлюють: традиційне образотворче мистецтво, в межах якого цифрові технології не використовуються; псевдоцифрове образотворче мистецтво, в межах якого твори створюють за допомогою традиційних матеріалів образотворчого мистецтва, але основним середовищем існування яких є комп'ютерне віртуальне середовище; цифрове образотворче мистецтво, в межах якого художні твори створюють з використанням тільки цифрових технологій; традиційно-цифрове образотворче мистецтво, в межах якого використовуються як традиційні, так і цифрові технології, але завершальний етап роботи над художнім твором здійснюється за допомогою традиційних технік образотворчого мистецтва; цифро-традиційне образотворче мистецтво, в межах якого використовуються як традиційні, так і цифрові технології, але завершальний етап роботи над художнім твором здійснюється за допомогою цифрових технологій [3].

Про широке поширення та інтерес до використання можливостей цифрового комп'ютерного мистецтва на практиці свідчить низка виставок. Однією з перших виставок у сфері застосування комп'ютерних інновацій в образотворчому мистецтві стала виставка "Крізь дзеркало: перші зустрічі художників із віртуальною реальністю", проведена в одній з нью-йоркських галерей у 1993 р. [1]. Параметри віртуальної реальності на ній включали моделі, породжені комп'ютером, тривимірні просторові енвайронменти, віртуальні перформанси і різні прояви естетики кіберпанку – від комп'ютерної інсталяції з використанням відеодиску Л. Хершмана "Глибокий контакт" (1990 р.) до найбільш ранньої комп'ютерної гри Дж. Ланье "Місячний пил" (1983 р.). Виставка була задумана як форум для проектів й експериментів художників, які прагнули встановити зв'язок між комп'ютерами, встановленими на них програмами, а також творцями і глядачами [1].

Цікаві рішення цифрове мистецтво демонструє у створенні репродукцій. Так, на виставці музею американського образотворчого мистецтва Уїтні "Потоки бітів: цифрова технологія в американському мистецтві", що відбулася в 2001 р., було представлено кілька цифрових відбитків. Згодом у Бруклінському художньому музеї відбулася виставка "Сучасні цифрові технології друку". Нині цифрові відбитки входять до колекцій Нью-Йоркського музею Метрополітен, музею американського образотворчого мистецтва Уїтні, картинної галереї Коркорана у Вашингтоні і Чиказького інституту образотворчого мистецтва. Деякі репродукції найбільш значущих робіт (Ван Гога, Матісса, Пікассо та ін.) представлені навіть у Луврі, в музеї д'Орсе, в Ермітажі, в Національній галереї і в бібліотеці Конгресу [2].

Французький художник і фотограф Чайан Хой створив серію робіт, які він сам визначив як "кіберреалізм". Так він підкреслює, що реальність існує одночасно на плівці фотоапарата, на екрані комп'ютера і в його уяві (Рис. 4).



Рис. 4 (<http://www.kulturologia.ru/blogs/280310/12250>)

"Кіберреальний" світ Чайан Хой – яскравий і чаруючий, він видається ірреальним і водночас справжнім. Але в ньому є дещо, що насторожує і тривожить, як і в можливостях, які видаються безмежними, які несуть в собі віртуальні технології і художникам, і всьому людству [1] (Рис. 5).



Рис. 5 (<http://www.kulturologia.ru/blogs/280310/12250>)

Важко уявити, що такі нереальні колажі створює самоучка, якого любов до мистецтва, зокрема до фотографії і комп'ютерної графіки, перетворила з аматора на справжнього художника-професіонала.

Нині ще одним прогресивним напрямом сучасного мистецтва є відео-арт – відеокліп, відеофільм у режимі офф-лайн, тобто із заздалегідь накладеним звуком; відеоперформанс, змонтований на монтажному відеообладнанні. Для його створення потрібна лише відеокамера, хоча загалом техніка може бути досить складною і дорогою за вартістю.

Відео-арт виник у 60-х роках ХХ ст. Нині практично жодна масштабна виставка сучасного мистецтва не обходиться без відео-інсталяцій, одно- чи багатоканальних відеопоказів, ретрансляцій, медіа-скульптур чи медіа-перфомансів. Основоположником напряму відео-арту вважається американець корейського походження Нам Джун Пайк, який вивчав мистецтво в Токійському і Мюнхенському університеті. Персональна виставка Пайка в Вупперталі (1963 р.) вважається першою значною віхою відео-арту, яка остаточно перетворила телебачення, а згодом і відеозапис із засобів фіксації і передання зображення в самостійну, а не прикладну сферу творчих експериментів [7].

Пайк став відомим особливо широко завдяки створенню "відео-скульптур", зокрема "ТВ-Будди" (1974 р.). На ній Будда зображений перед телевізором, а на екрані він бачить своє зображення (Рис. 6).

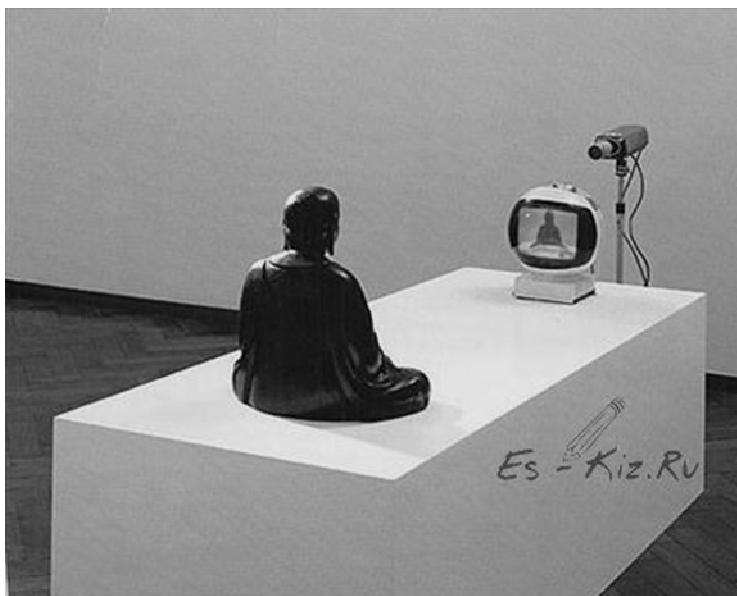


Рис. 6 (<http://es-kiz.ru/nam-dzhun-pajk-pioner-videoarta>)

"Відео-скульптури" Пайка згодом стали називати "відеоінсталяціями" і визначати як окремий жанр мистецтва.

Брюс Науман – сучасний американський художник і скульптор-концептуаліст. Найбільш відомим він став наприкінці 60-х років XX століття, коли після закінчення Каліфорнійського університету звернувся до скульптури, кіномистецтва і перформансу. Саме Брюс Науман придумав відеокоридори, в які "змушував" потрапляти глядачів, які потім часто втрачали орієнтацію і відчували справжній шок.

Найвідоміша робота Брюса Наумана – Vices and Virtues (Пороки і Чесноти), встановлена у 1988 р. навколо верхньої частини Лабораторії Структурних систем Пауелла. На Венеціанській бієнале у 2009 р. була показана її зменшена копія. Оригінальний неоновий напис: сім людських пороків чергуються з сімома чеснотами, спалахуючи 14 різними кольорами (Рис. 7).



Рис. 7 (http://www.oceanlight.com/vices_and_virtues_photo.html)

Крім відео-арту, в сучасному мистецтві широко визнання отримали веб-дизайн і VJ-інг.

VJ-інг (віджеінг) – це створення художніх образів у реальному часі, візуальне оформлення заходів, організація певного психоемоційного настрою публіки шляхом змішування фрагментів відео, флеш-анімації, фотографій тощо, прямої трансляції відео з кількох камер, накладання ефектів. Віджеінг набув сьогодні справжнього всесвітнього визнання ... Так, під час всесвітньовідомого Канського кінофестивалю відбувається оцінювання та нагородження робіт, представлених цим жанром [7].

Серед художників-віджеїв можна виокремити творчість британського режисера Пітера Гринуйей. Найбільш відомий його проект – "Нічний дозор" на основі однойменної картини Рембрандта

(1642 р.). Основна задумка автора не стільки відтворити стиль Голландії 17 століття, скільки атмосферу живопису, характерну для того часу і стилю художника (Рис. 8).

Можливо, ця картина стала відображенням відношення Пітера Грінуея до кінематографу: "Кіно – це ефемерне створіння, яке скоро перестане існувати. Є шість видів мистецтва – архітектура, театр, музика, скульптура, література і живопис. Кіно нічого не винайшло".



Рис. 8. Нічний дозор (*Nightwatching*), 2007

(<http://www.lookatme.ru/flow/posts/film-radar/170575-piter-grinuey-velikiy>)

Веб-дизайн, незважаючи на численні суперечки [5; 6] щодо того, чи має він відношення до мистецтва, дослідники все ж таки вважають творчим процесом, а веб-дизайнерів – художниками, які просто отримали і продуктивно використовують додаткові можливості інформаційного суспільства. "Дизайн – чи то "веб" – промисловий, художній, садовий або інтер'єрний – це перш за все мистецтво" [4]. Саме веб-дизайнери займаються художнім оформленням веб-проекту, що вимагає і творчого мислення, і відповідних професійних навичок у використанні художніх засобів.

Загалом дослідники вважають, що цифровий живопис, WEB-дизайн та VJ-інг є найбільш близькими до салонного мистецтва, для якого власне і характерні еkleктика, псевдоісторичність, ідеалізація зображень, гротеск і под. Фактично, все те, що дає підстави займатися образотворчому мистецтву перше місце серед мистецьких "улюбленців" широких мас. А от чого вимагає таке мистецтво, так це гарного смаку і майстерності у виконанні.

Загалом можна повністю підтримати думку С. Єрохіна про те, що цифрові комп'ютерні технології визначили низку істотних змін у сучасному образотворчому мистецтві, тобто:

- дали йому змогу вийти в абсолютно нову віртуальну реальність електронного типу;
- зумовили подальшу масифікацію мистецтва в частині його створення і демасифікацію у частині його споживання;
- відкрили принципово нові можливості з використання в процесі створення художніх творів інтерактивного режиму;
- призвели до підвищення мобільності образотворчого мистецтва, яка знаходить свій вияв як в розширенні експозиційних можливостей, так і в збільшенні швидкості реакції образотворчого мистецтва на події, що відбуваються в світі.

При цьому характер цих змін, на думку дослідника, "повністю узгоджується із змінами в межах інформаційного суспільства, зумовленими поширенням цифрових комп'ютерних технологій" [3].

І насамкінець хотілося б підкреслити ще один важливий, на нашу думку, момент. Активний розвиток інноваційно-комп'ютерних технологій вимагає нового підходу до системи підготовки майбутніх художників. Зокрема інтегрованих занять, які включали б вивчення образотворчого мистецтва та комп'ютерної графіки, оптимального поєднання традиційних та новітніх засобів навчання. Практичне оволодіння мультимедійними технологіями у майбутньому значно полегшить включення молодих талантів у професійне життя, дасть змогу уникати шаблонності й аматорства. Тим більше, що ніхто не знає, які ще сюрпризи у майбутньому нам готує продуктивна співпраця науки і мистецтва, що, безумовно, ще потребуватиме продовження дослідження у цьому напрямі.

Література

1. Демшина А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект / А.Ю. Демшина [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://fictionbook.ru/author/a_yu_demshina/vizualnyie_iskusstva.
2. Джонсон Г. Секреты цифровой печати : пер. с англ. / Джонсон Г. – М. : Изд. дом "Вильяис", 2005. – 416 с.
3. Ерохин С. В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства : автореф. дис. – М., 2010 [Электронный ресурс] / Ерохин С. В. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/estetika-tsifrovogo-kompyuternogo-izobrazitelnogo-iskusstva>.
4. Исупов Л. Веб-дизайн: необычное искусство [Электронный ресурс] / Исупов Л. – Режим доступа: http://www.solus.ru/articles_104.html.
5. Кирсанов Д. Веб-дизайн; пер. с англ. / Кирсанов Д. – СПб. : Символ-Плюс, 2004. – 376 с.
6. Нильсен Я. Веб-дизайн; пер. с англ. / Нильсен Я. – СПб. : Символ-Плюс, 2003. – 512 с.
7. Статьи про виджеинг. Видео Арт. Искусство наступившего будущего [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.malbred.com/stati-pro-vidzheing/video-art.-iskusstvo-nastupivshego-buduschego.html>.
8. Цифровой живопис – комп'ютерна мишка замість пензля? <http://artarea.com.ua/tsifroviy-zhivopis-komp-yuterna-mishka-zamist-penzlya>.
9. Эскотт Р. Интерактивное искусство: на пороге постбиологической культуры [Электронный ресурс] / Эскотт Р. – Режим доступа: <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>.

References

1. Demchishuna, A. Yu. Visual arts in the situation of the globalization of the culture. Retrieved from http://fictionbook.ru/author/a_yu_demshina/vizualnyie_iskusstva [in Russian].
2. Jonson, G. (2005). Secrets of the number print. Moscow: Viliyais [in Russian].
3. Erohin, S. V. (2010). Aesthetics computer fine art. Abstract of the candidate thesis. Moscow. Retrieved from <http://www.dissercat.com/content/estetika-tsifrovogo-kompyuternogo-izobrazitelnogo-iskusstva> [in Russian].
4. Isupov, L. WEB-design: unusual art. Retrieved from http://www.solus.ru/articles_104.html [in Russian].
5. Kirsanov, D. (2004). WEB-design. SPb: Simvol-plus [in Russian].
6. Nilsen, Ya. (2003). WEB-design SPb: Simvol-plus [in Russian].
7. Articles of VJ-ing. Video Art. Art of the future. Retrieved from <http://www.malbred.com/stati-pro-vidzheing/video-art.-iskusstvo-nastupivshego-buduschego.html> [in Russian].
8. Computer fine art – computer mouse instead the paint brush. Retrieved from <http://artarea.com.ua/tsifroviy-zhivopis-komp-yuterna-mishka-zamist-penzlya> [in Ukrainian].
9. Eskott, R. Interactive art: on the range of postbio culture. Retrieved from <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott> [in Russian].

УДК 7.05:687.01

Чуприна Наталья Владиславівна

кандидат технічних наук, доцент,
доцент кафедри художнього моделювання
костюма Київського національного
університету технологій та дизайну
chouprina@ukr.net

ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПТУАЛЬНИХ ОСНОВ РОЗВИТКУ ІНДУСТРІЇ МОДИ В КОНТЕКСТІ СОЦІАЛЬНОЇ ЕВОЛЮЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

У статті сформульовано принципи формування концептуальних основ розвитку індустрії моди в контексті соціальної еволюції суспільства (на прикладі розвитку суспільства споживання в період між світовими війнами ХХ століття). Охарактеризовано результати взаємодії французької моди і американського кінематографа в 20-30-х роках, що полягають, у взаємному впливі та асиміляції споживачьких смаків, формуванні провідної ролі засобів масової інформації у розповсюдженні модних тенденцій серед широких мас.

Ключові слова: індустрія моди, костюм, модний стандарт, історія костюма, суспільство споживання, Будинок моди, Висока мода.

Чуприна Наталья Владиславівна, кандидат технических наук, доцент, доцент кафедры художественного моделирования костюма Киевского национального университета технологий и дизайна

Формирование концептуальных основ развития индустрии моды в контексте социальной эволюции общества

В статье сформулированы принципы формирования концептуальных основ развития индустрии моды в контексте социальной эволюции общества (на примере развития общества потребления в период между миро-