

УДК: 687.01:687.12+677.11

ПРОЕКТИРОВАНИЕ СТУДЕНЧЕСКИХ КОЛЛЕКЦИЙ ОДЕЖДЫ ИЗО ЛЬНА

Попковская Л.В., доц., Абрамович Н.А., к.т.н., доц., Дудко А.А., студ.

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

На конкурс стартап-грантов была представлена тема: «Разработка творческой коллекции из льняных тканей «Ассортиментная». Руководитель проекта: Попковская Людмила Владимировна. Соисполнители: Дудко Анна Александровна, Пронюк Анна Михайловна, Черемных Полина Евгеньевна, Янковская Марина Владимировна. Этапы проектной деятельности формируются согласно инициативности и других студентов факультета дизайнера 4 и 3 курсов, в рамках курсов «Дизайн-проектирование швейных изделий», «Работа в материале», следуя теме НИОКР:

- «Разработать технологии изготовления льносодержащих одёжных многоцветных жаккардовых тканей новых двухсторонних гобеленовых структур для изготовления костюмов, курток и пальто с монораппортным рисунком»;
- «Разработать технологии изготовления и ассортимент льносодержащих жаккардовых декоративных тканей большой ширины с монораппортным рисунком на новом ткацком оборудовании с электронным управлением».

Структура исследования подразумевает следующие методы: аналитический как сравнительная характеристика бытующего ассортимента льняных тканей и ассортиментных групп швейных изделий; литературно-обзорный, согласно трендов на 2020/2021 годы; практический – серийное решение эскизов; разработка базовых конструкций для выполнения изделий в материале.

Цель проекта – создание творческой коллекции молодежной одежды, состоящей из 29 луков. Основные задачи: изучение ассортимента льняных тканей, анализ их свойств и характеристик; изучение трендов модной индустрии; сохранение индивидуальности авторских решений эскизов; разработка комплекта лекал; выполнение изделий в материале; коммерциализация проекта. Актуальность темы – использование в современных моделях швейных изделий сырья, выпускаемого в Республике Беларусь Оршанским льнокомбинатом. Льняные изделия славятся своей износостойкостью и хорошими эксплуатационными характеристиками. Стремление молодежи к новизне, неординарности, выражение креативных идей – существенная сторона этой студенческой коллекции. Вариативность ношения проектируемых изделий, возможность взаимозаменяемости вещей комплектов внутри коллекции – характерная черта данной разработки. Проект включает в себя большое разнообразие ассортимента шейных изделий, составляющих 9 комплектов мужской одежды; комплекты женской одежды и молодежной одежды, платья и комбинезоны.

Показатель новизны коллекции – динамика модельного ряда в силуэтных формах. Коллекция рассчитана на молодежь. Комбинаторика является одним из важнейших признаков креативности, что влечет максимальное разнообразие единения отдельных элементов комплектов. Коллекция соответствует основным трендам сезона «Весна-Лето», являясь перспективной. Авторы моделей предлагают структурирование поверхностного слоя используемых тканей, методы нанесения изображения мотива на элементы одежды способом печати и ручной росписи. В данном проекте объединяется единство концепции, стиля и образа. Стиле-

вая ясность базируется на введении современных форм, длин, объемов, пропорций. Также важным аспектом становится сохранение цельности образа, совершенствование конструкций моделей. Варианты применения данной коллекции: демонстративный показ на «Фестивале льна», организованный концерном «Беллегпром», а также в качестве выставочных экспонатов в научно-исследовательском зале УО «ВГТУ» и выставочном зале кафедры дизайна и моды (4 уч. корпус).

УДК 747

ФЕНОМЕН «КОСПЛЕЙ» В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Белова М.В., студ., Самутина Н.Н. к.т.н., доц.
*Витебский государственный технологический университет
г. Витебск, Республика Беларусь*

Цель работы – изучить феномен «косплей» в контексте современной массовой культуры, которая всегда была восприимчива к новым веяниям и тенденциям. Появляющиеся со второй половины 20 века культурные феномены, один из которых – косплей – в дословном переводе означает «костюмированная игра». Суть течения – не просто перевоплотиться в героя, а стать им, прочувствовать образ и понять мир персонажа. Часто косплей упоминается в контексте молодежных субкультур и ставится в один ряд с классическими – эмо, готами, панками. Но в настоящее время об этом течении пишут, как о самостоятельном увлечении, а не как о стиле сообщества анимешников.

Считается, что современный косплей, как вид творчества фанатов, зародился в Японии, где он сильно развит. Это объясняется тем, что в стране восходящего солнца одежда людей, их прически и украшения всегда имела большое значение, начиная с нарядов самураев и знати, и заканчивая современной школьной униформой.

На просторах СНГ данным видом творчества начали заниматься в России с 1999 года. Через два года открылся первый русскоязычный сайт. Новой качественной ступенью развития тенденции стали аниме-фестивали, где яркие костюмы впервые демонстрировались с отыгрышем на сцене, а также участвовали в первой крупной фотосессии. Было проведено сравнение традиции косплея в СНГ и Японии (табл. 1).

В исследовании определено, что самыми популярными объектами для косплееров являются: аниме, манга и видеоигры. К видам течения также относятся game-косплей; оригинальный; фотокосплей; j-rock; по мотивам западных фильмов и сериалов; кроссплей; использование элементов реальных костюмов и существующей моды.

Течение вышло на подиумы модных показов, например, зимняя коллекция 2008–2009 от Dior по мотивам сказки «Снежная Королева», образы певицы Леди Гага из игрушек серии «Hello Kitty», а также марки, которые выпускают одежду в стиле японской школьной формы (Bershka, Zara или H&M).

Можно сделать выводы о том, что в настоящее время интерес к косплею переживает всплеск. Его можно встретить как в обычной жизни, так и в образах подиумных коллекций. Приверженцев течения по всему миру становится больше, а оно само начинает быть смыслом жизни, средством для реализации мечтаний и инструментом заработка.