

РАЗДЕЛ 4

ИСТОРИЧЕСКИЕ, СОЦИАЛЬНЫЕ И ЭТНОКУЛЬТУРНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА

СКАЗКА В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРОВ КОСТЮМА В XXI ВЕКЕ

TALE IN ACTIVITY COSTUME DESIGNERS IN THE XXI CENTURY

Т. Ю. ВОРОБЬЕВА

T. VOROBYEVA

ГПБОУ РО Новочеркасский промышленно-гуманитарный колледж

Новочеркасск, Россия

SPBEI the Rostov Region Novocherkassk Industrial and Humanitarian College

Novocherkassk, Russia

e-mail: TYVorobyeva@yandex.ru

Время в достопамятстве Мира играет разные роли или сущности. Существуют мифологические, сказочные, религиозные и научные периоды в календаре, принятом в той или другой стране, культуре, народе. Для сохранения традиционной народной культуры необходимо сохранять народную сказку, которая во многом определяет развитие народа, в том числе и в материальной культуре. В начале XXI века в дизайне актуален вопрос традиционной народной сказки в дизайне, ее видения и/или интерпретации в цикле «народная сказка – автор – искусство – дизайн – сказка – новые традиции, нововведения».

Ключевые слова: сказка; дизайн; выставка; образ; мировоззрение; пространство; время.

Time in the memory of the World plays different roles or entities. There are mythological, fabulous, religious and scientific periods in the calendar adopted in one or another country, culture, people. To preserve the traditional folk culture, it is necessary to preserve the folk tale, which largely determines the development of the people, including in material culture. At the beginning of the 21st century, the question of the traditional folk tale in design, its vision and / or interpretation in the cycle «folk tale – author – art – design – fairy tale – new traditions, innovations» is relevant in design.

Сказка представляет форму воображения и памяти одного человека, народа и человечества. Сказки и мифы имеют родственную природу, а пространство и время в них иные или другие как и пространство, и время создания сказки в Мире. Во многом сказки соответствуют тайному замыслу мифа, и в тоже время есть разница в воплощении: возвышенного – низменного, достоверного – недостоверного, открытого – закрытого. Мифом предполагается явь, которая: искажена, частично или полностью забыта. Сказка же представляет воспоминание о мифе, осуществленное на самобытном языке народа.

Авторскими сказками предопределен пересказ одной или нескольких сказок, традиционных для того или иного природного и культурного пространства Мира. Авторские сказки по пространственной организации текста, композиции текста, изменяют в некотором смысле общую, характерную для народа, тему и замысел не независимо от известной доли научных изысканий в области морфологии сказки, сказковедения и стремлении придать сказкам структурность и системность, классифицировать сказочные сюжеты. Изыскания в области структурности сказок начаты в середине XX в., если не учитывать первоначальный опыт обществ фольклористов и собирателей сказок в разных сторонах света, проводились: *А. Н. Афанасьевым, Ю. Е. Березкиным, Е. М. Мелетинским, А. А. Потебня, А. Преображенским, В. Я. Проппом, Б. А. Рыбаковым, В. Н. Топоровым, А. Джонсом* и др. В области отечественного искусствоведения сказочные образы мало изучены. Исключение составляют единичные исследования архетипов в разных видах и жанрах искусства. Основная задача ученых заключалась в поиске и упорядочивании того, что *А. Бастиян* в 1868 г. определил как врожденные для каждого человека «элементарные идеи, мысли» человечества (англ. *elementary thoughts*, нем. *Elementargedanken*).

Сказка, следуя за мифом, представляет древнейший пласт памяти Мира, несмотря на неоднозначность мнений о времени ее создания человечеством и народом. В любом случае некоторые сюжетные линии сказок связаны с мифологическими мотивами народов Мира. Существует некоторая взаимосвязь и схожесть сюжетов и мотивов мифов, сказок в мировом измерении. Авторские сказки, опираясь на традиционные сказки и мифы, синтезируют их вследствие чего возможно возникновение искаженных или новых смыслов по схеме: «народная сказка – ав-

тор – искусство – дизайн – сказка – новые традиции, нововведения». С этой точки зрения актуально изучать как традиционную народную сказку, так и литературную с учетом морфологии и композиции сказки. Посредством сказки отражаются связи: «пространство – время», «сказочное – реальное (настоящее, видимое, осязаемое) – ирреальное (выдуманное, невидимое, неведанное)», «свое – другое / иное – чужое», «открытое – закрытое» и т.д.. Все представленные связи существенно влияют на восприятие пространства и времени, одновременно формируя у воспринимающего сказку и сказочные образы вид и характер доступности, открытости или таинственности пространства. Первый уровень защиты человека в жизни составляет последовательность телесного строения человека в виде кожных и волосных покровов. За первым уровнем следует уровень костюма и, соответственно, далее архитектурный и предметный мир. Кроме значимости с точки зрения защиты существует такая же сложная структура знаковости и символичности покровов в человеческой жизни и игре. Для XXI века характерна тенденция к уходу от реальности посредством погружения в тот или иной нереальный с точки зрения текущего времени мир. Сказка, сказочный и мифологический сюжет выходят на первое место среди них, обгоняя детективный жанр или поглощая его и включая в структуру современной сказки и современного мифа.

В XX в. так называемые «сказочные коллекции», «сказочные образы» опирались в большей мере на литературный, религиозный историзм и художественный академизм. В тот период мифологизировалось прошлое время в основном посредством противоположных женских образов из разных религиозных мифологических систем: «нимфа (фея)» – «Саломея – Мадонна» [1]. В настоящем «сказочный костюм» рассматривается в двух видах: костюм, созданный для кинематографической постановки; костюм, созданный на основе традиционной и/или литературной сказки. В качестве основы образов художники используют: авторские иллюстрации, созданные к одноименным сказкам художниками-иллюстраторами и одежду периода, создания и/или издания сказки. Исключение составляют единицы, создававшие, воспроизводившие и создающие нечто невообразимое, документально не отраженное в памяти человечества. Природа их представляет интерес для самостоятельного исследования фантазии художника и дизайнера.

В исследовании традиционной культуры интересно изображение костюма в тексте и композиции сказки. Следует отметить, что для конца

XX – начала XXI веков характерна ориентация художников и дизайнеров костюма на литературный образ, который на уровне названий сказок более проработан в сказках с главной героиней. В связи с этим в дизайне костюма, кинематографе, мультипликации и книгоиздании наибольшее внимание уделено женским образам: «Красная Шапочка»¹, «Лебединое озеро»², «Золушка»³, «Русалочка», «Белоснежка», «Снежная Королева», «Красавица и Чудовище», «Рапунцель», «Волшебник страны Оз», «Алиса в стране чудес», «Спящая красавица»⁴. Основу сюжета «девичьих сказок» представляет девочка, девушка, попадающая в непредвиденные, волшебные, магические, сакральные ситуации из которых она выходит

¹ Народная сказка Западной Европы «Красная шапочка» (фр. *Le Petit Chaperon rouge*; нем. *Rotkäppchen*) в вариациях: «Сказка сказок» (неап. *Lo cunto de li cunti overo lo trattenemiento de peccerille*, 1634г. и 1636 г.) Джамбаттиста Базиле, 66 лет. (итал. *Giambattista Basile*; анаграммный псевдоним *Gian Alesio Abbattutis*, 15.02.1566, Джульяно ин Кампанья, 40°56' с. ш. 14°12' в. д. Неаполитанское королевство – 23.02.1632, там же). Стиль – барокко; «Красная шапочка», 1697 г. в книге «Сказки матушки Гусыни, или Истории и сказки былых времен с поучениями» Шарль Пьеро, 75 лет (фр. *Charles Perrault*; 12.01.1628, Париж, Королевство Франция – 16.05.1703, Париж). Перевод на русский сборника «Волшебные сказки Перро». Опубл.: 1867. И. С. Тургенев; «Жизнь и смерть Красной Шапочки», 1800 г. Людвиг Иоганн Тик (нем. *Johann Ludwig Tieck*, 31.05.1773, Берлин – 28.04.1853, Берлин). Стиль – немецкий романтизм; Братья Гримм (нем. *Brüder Grimm* или *Die Gebrüder Grimm*; Якоб, 4.01. 1785, Ханау, ландграфство Гессен-Кассель – 20.09. 1863, Вильгельм, 24.02. 1786 – 16.12. 1859, Берлин, Пруссия, старое кладбище Святого Матфея в Шенеберге).

² «Лебединое озеро» – балет. Автор – П. И. Чайковский, 1875–76 гг. В качестве возможных источников замысла балета рассматриваются: русская сказка «Белая уточка» и немецкая народная сказка в обработке Иоганна Карла Августа Мусойса «Украденная вуаль».

³ Известна также вариация «Маленькая хрустальная туфелька». Сюжет – угнетаемая девица изменяет пространство и уровень обитания посредством выхода замуж за представителя королевской или царской семьи. Прототип сказки – история греческой рабыни, вышедшей замуж за египетского царя, рассказанная греческим географом Страбоном (7 год до н. э. – 23 год н. э.).

⁴ Известна из повествования «Перцепфорест» (1330–1344 гг.). Сказка впервые опубликована Джамбаттистой Базилем в сборнике сказок под названием «Пентамерон» в 1634 году. Далее была переработана и опубликована Шарлем Перро в *Histoires ou contes du temps passe* (1697 год). Самая известная версия представлена в дальнейшем братьями Гримм.

победительницей. В массовом современном сознании закрепляется образ девицы, преодолевающей отрицательное судьбоносное пророчество, действо посредством своего существа – внешнего и внутреннего и соответственно, идущая наперекор судьбе или как раз наоборот в пространстве понятий духовного выбора жизни.

В дизайне в основном сказочным женским образам уделено внимание со стороны компании Уолт Дисней Компани (англ. *The Walt Disney Company*). В 2020 году журнал дизайна моды *Vogue* выпустил книгу «*Fantasy and Fashion*» по перечисленным ранее киносказкам. В качестве моделей, демонстрировавших сказочный костюм, в книге представлены актрисы, сыгравшие главные роли [2]. Пространство и наполнение, объемно-пространственная структура и композиция экспозиции в книге смоделированы в соответствии с видением сказочного сюжета декораторами. Книга «*Fantasy and Fashion*» стала первой книгой в истории дизайна и моды, представившей исторические и смысловые аспекты авторских сказок через призму «высокой» моды и дизайна в XXI веке. Таким образом, Уолт Дисней Компани совместно с *Vogue*, в первой половине XXI века на мировом уровне определяют вектор развития «сказочного костюма», «сказочного образа» в дизайне женского существа, что представляет собой отрицательный фактор в пространстве сохранения традиций не в англоязычном мире.

Впервые опыт представления «сказочных образов» в дизайне костюма был обобщен на выставке «Сказочная мода» (англ. *Fairy Tale Fashion*, 15.01.2016 – 1.04.2016), проведенной музеем Института костюма и технологий (англ. *FIT – Fashion Institute of Technology*, 1944 г., Нью-Йорк, США) [6]. Выставка продемонстрировала ориентир кутюрье на авторские французские – Ш. Перро (фр. *Ch. Perrault*), немецкие – Братья Гримм (нем. *Brüder Grimm*) и датские сказки – Х. Х. Андерсен (дат. *H.-K. Andersen*). Научное видение сказочной моды или костюма в традиционной сказке впервые подготовлено Р.-А. С. До Розарио в 2018 г. [3].

В сказках традиционно не приводят характеристик времени. О периоде развития сказочного произведения мы делаем вывод по предметному пространству сказки. Исходя из неясности времени в сказке и в иллюстративном труде, и в труде художника вопрос выбора времени основы костюма, объемно-пространственной его структуры, динамичности и т.д. остается в пространстве представлений художника-иллюстратора, графического дизайнера. Исключения составляют цвет и в некоторых вариантах – материал. В основном авторы графической части сказочных

произведений ориентируются на период жизни авторов, время создания сказки. Представленные на выставке работы составили одежду и аксессуары XVIII – XXI вв. В качестве дизайнеров костюма были представлены дизайнеры и компании: Александр МакКуин (англ. *Alexander McQueen*), *Dolce & Gabbana*, Том Форд (англ. *Tom Ford*), Прада (англ. *Prada*), Мэри Катранзу (англ. *Mary Catranzu*), *Comme des Garçons*, Чарльз Джеймс (англ. *Charles James*), Джон Гальяно (англ. *John Galliano*) и т. д.

В Российской Федерации представление сказочных сюжетов ведется с 2009 г. музеем «Царское Село». Идея выставки 2018 г. «Сон в летнюю ночь» [4] основывалась на произведениях У. Шекспира, где воплощение идеи решалось посредством множества костюмов фей. Спустя два года (2020) Третьяковская галерея показывает «белокаменную» мультимедийную выставку, посвященную сказке в виде одновременной экспозиции «живописное произведение – кинокартина» [5]. Через три месяца после ее закрытия на киностудии им. М. Горького 18 декабря 2020 года открывается выставка «Образ сказочного персонажа в кино» или «Без сказки нет детства». Основу выставки составили сказочные наряды и аксессуары из 7 фильмов-сказок режиссера А. Роу, созданные за 34 г. в период 1941 – 1975 гг.: «Конек – Горбунок» (1941), «Мария – искусница» (1959), «Королевство кривых зеркал» (1963), «Морозко» (1964), «Огонь, вода и... медные трубы» (1968), «Варвара-краса, длинная коса» (1969), «Финист – Ясный сокол» (1975) и облачений из 1-го кинопроизведения М. Юзовского «После дождичка в четверг» (1985) [6]. Таким образом, в России в области дизайна костюма в отличие от западного мира, сказочная тема представлена только в контексте живописных и кинематографических произведений прошлого, за исключением выставки костюмов к киносказке «Конек Горбунок»¹[7].

Спектр охвата сказочного пространства в полярном мире пока не равнозначен. Качественно и количественно западный мир разрабатывает авторские сказки и пропагандирует их по всему миру. В большинстве стран славянского региона продукция Уолт Дисней Компани доминирует на рынке детского игрового кино и игрушек (кукол). У подрастающего поколения складывается стереотип, в том числе волшебного, сказочного костюма, который не соответствует коренному, традиционному народному видению славянских народов. Многослойность костюма тожде-

¹ Фильм снят на основе литературной сказки П. П. Ершова (1834 год). У литературной сказки есть прототип – русская народная сказка «Свинка золотая щетинка».

ственно представлению о мироустройстве и в этом отношении народный костюм заслуживает внимания искусствоведов и культурологов. При этом спектр сказки проходит разные уровни толкования «традиции – народная сказка (прошлое время) – автор – искусство (художник, иллюстратор, сценарист, режиссер и т.д.) – дизайн – сказка (будущие время?) – традиции». Цветовая палитра фильмов-сказок Уолт Дисней Компани, тематических журналов и книг в основном словно пребывает под теневой завесой. Цвета, несмотря на их природную живость, приглушены и как бы задавлены. Что сохраняется от традиционной волшебной сказки в череде интерпретаций представителями своего и чужого миров? Дабы подобные вопросы находили ответ целесообразно вводить в образовательную программу подготовки дизайнеров разных направлений и профилей предметы фольклорного характера: «Этнографические исследования», «Фантастический рисунок», «Морфология сказки и мифа». Следует отметить, что дисциплины, связанные с этнографическими исследованиями в англоязычном мире введены в программу подготовки дизайнеров в большинстве ведущих вузов в XXI в. По данным ООН 1985 года в мире насчитывалось 213 стран, среди которых 171 являлось суверенными государствами, а прочие составляли колониальные и зависимые территории. Численность народов, проживающих в странах мира, не имеет однозначных данных и колеблется в пределах нескольких тысяч. Среди них представители славянского мира составляют порядка 300 млн. человек, включая восточных (русские, белорусы, украинцы), западных (поляки, чехи, словаки, кашубы и лужичане) и южных (болгары, сербы, хорваты, боснийцы, македонцы, словенцы, черногорцы) славян в традиционных странах которых проживают также представители разных народов, имеющие свои сказки, обряды и обычаи. В России, принятой в мировом порядке восприятия и статистических данных как страны восточных славян, проживает свыше 200 народов, каждый из которых обладает самобытной культурой, языковым и знаковым пространством.

Славяне представляют собой крупнейшую языковую и культурную общность народов мира. Общая численность славян в мире составляет 300–350 миллионов человек. Выделяют западных (поляки, чехи, словаки, кашубы и лужичане), южных (болгары, сербы, хорваты, боснийцы, македонцы, словенцы, черногорцы) и восточных славян (русские, белорусы и украинцы). Однако по прогнозам ООН к 2050 году в большинстве славянских стран население сократится более чем на 15 %, в том числе по причине миграции. В настоящее время статистические опросы

студентов-дизайнеров, рожденных в ХХI в. показывают, что они практически не знают сказок, обрядов, обычаев своего народа. Не знают они также авторских сказок, составленных на основе народных сказок. Среди студентов-дизайнеров славянского происхождения доминирует увлеченность образами аниме, манга с ярко выраженной этнической составляющей японской, корейской, китайской культуры. Представление о богатырской культуре славянского народа они черпают из киносказки «Последний богатырь» (2017–2021 гг.), производства компании «Уолт Дисней Компани СНГ» и киностудии «*Yellow, Black and White*». Соответственно и переработанный дизайн сказочного костюма несет в себе черты чуждого достопамятства. В советский и постсоветский период значительная доля известных и памятных киносказок снималась на киностудии «Беларусьфильм» с 1965 по 2020 гг. Общее количество сказок составило 17 детских фильмов-сказок, из которых всего одна киносказка «Маринка, Янка и тайны королевского замка. Пастух Янка» снята по белорусских народным сказкам с показом традиционного образа жизни белорусов. Дизайн сказочного костюма в сказочном кинематографическом произведении отражает способ восприятия Мира народом в текущее время. Когда мы утрачиваем связь между пространственной памятью предков и современников, опираясь на устои чужих народов, мы теряем свою самобытность. В связи с этим крайне важно изучение дизайнерами предметов на стыке времен.

В период 2010–2013 гг. на кафедре промышленного дизайна и эргономики ЮРГТУ (НПИ) в учебный план подготовки студентов по направлению «дизайн» входили таковые предметы [8]. Введение их в образовательную деятельность привело к развитию памяти, образного мышления и мыслительных процессов студентов на всех этапах дизайн-проектирования.

Исследование традиционной сказки каждого народа приведет к созданию и развитию самобытного дизайна в пространстве каждой народности, подобно развитию народных промыслов до эпохи промышленных революций. Таковая самобытность ярко представлена в сфере народного костюма. Знание же сказочных основ позволит развиваться дизайну и в сфере дизайна костюма, и во всех направлениях дизайна как искусствоведческого, так и инженерного характера.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Vorobyeva T. Y.* Color Scheme «Salome» in art, design and fashion // Colour and Colorimetry. Multidisciplinary Contributions [VII Conferenza del Colore, Roma, 15-16 Sept. 2011]. Vol. VII B. P. 196–200.
2. Vogue editors. Vogue : Fantasy and Fashion. New York: Abrams Books, October 20, 2020.
3. *Do Rozario R-A. C.* Fashion in the Fairy Tale Tradition. London : Palgrave Macmillan, 2018.
4. Выставка «Сон в летнюю ночь» в Государственном музее-заповеднике «Царское Село». [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://tzar.ru/objects/temporary_exhibitions/1543486807. Дата доступа: 25.01.2021.
5. Выставка «Русская сказка. От Васнецова до сих пор» в Государственной третьяковской галерее. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.tretyakovgallery.ru/exhibitions/russkaya-skazka-ot-vasnetsova-do-sikh-por/>. Дата доступа: 27.01.2021.
6. Выставка «Без сказки нет детства» в АО ТПО Центральной киностудии детских и юношеских фильмов имени М. Горького. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://gorkyfilm.ru/exhibition/>. Дата доступа: 27.01.2021.
7. Выставка костюмов к фильму «Конек-горбунок» на киностудии «Ленфильм». [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.lenfilm.ru/news/2021/02/Na_Lenfilme_otkryilas_vyistavka_kostyumov_k_filmu_Konek-Gorbunok/. Дата доступа: 07.03.2021.
8. *Воробьева Т. Ю.* Стратегия подготовки дизайнеров будущего: опыт кафедры промышленного дизайна и эргономики ЮРГТУ (НПИ) // Культурные и научно-образовательные стратегии по реализации национальных проектов – 2030: материалы II Международной научно-практической конференции (Краснодар, 12–13 ноября 2020 г.). Краснодар : КГИК, 2020. С. 64–70.