Лапик Наталья Александровна

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ МОДНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Статья посвящена актуальной теме цифровых технологий в современной модной иллюстрации. Проанализированы наиболее существенные источники по данной тематике на русском и иностранных языках. Также представлена оригинальная классификации технологий (техник, инструментов), применяемых современными иллюстраторами, существенно расширенная по сравнению с теми, что были рассмотрены в более ранних исследованиях. Кроме того, автор представил многообразие стилевых направлений в модной иллюстрации, основанной на использовании цифровых и иных технологий, выявил перспективу их развития.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2014/6-1/25.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 6 (44): в 2-х ч. Ч. I. С. 106-112. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2014/6-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

ROLE OF MERCHANT N. D. EVERSTOV IN THE DEVELOPMENT OF FUR TRADE BY LARGE COMPANIES IN YAKUTSK REGION IN THE SECOND HALF OF THE XIX CENTURY – AT THE BEGINNING OF THE XX CENTURY

Kushnareva Margarita Dmitrievna, Ph. D. in History, Associate Professor
Irkutsk State University
rita270880@mail.ru

In the article the main directions of N. D. Everstov's trading activity in Yakutsk region are analyzed. The author reveals that N. D. Everstov laid down the foundations of large capital formation by the creation of trade and transport infrastructure, detects that N. D. Everstov's fur trade had an internal specialization, which consisted in the delivery of sables large batches to Nizhny Novgorod trade fair and international markets. The principal role of N. D. Everstov in the development of fur trade in Yakutsk region was in financing and crediting of large companies.

Key words and phrases: North-Eastern Siberia; fur trade; manufactory; fur batches; trade capital; credit; merchant class; Yakutsk region.

УДК 769:04
Искусствоведение

Статья посвящена актуальной теме цифровых технологий в современной модной иллюстрации. Проанализированы наиболее существенные источники по данной тематике на русском и иностранных языках. Также представлена оригинальная классификации технологий (техник, инструментов), применяемых современными иллюстраторами, существенно расширенная по сравнению с теми, что были рассмотрены в более ранних исследованиях. Кроме того, автор представил многообразие стилевых направлений в модной иллюстрации, основанной на использовании цифровых и иных технологий, выявил перспективу их развития.

Ключевые слова и фразы: модная иллюстрация; стиль; техника; технология; фотография; мультипликация; видео.

Лапик Наталья Александровна
Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств
lapique@mail.ru

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ МОДНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ©

Взаимосвязь техники (технологий) с модной иллюстрацией носит глубоко исторический характер. Первые изображения костюма встречаются примерно с середины XIV века в основном в виде рисунков, сделанных ручным способом, начиная с XV века – в виде гравюр (отпечатков на бумаге, полученных с обработанной печатной доски). Главным качеством гравюры, вне зависимости от техники ее создания, была тиражность, дававшая возможность сделать с одной печатной доски много оттисков. Каждый оттиск был подлинником и на любом из листов автор мог поставить свою подпись. С XVI века появилась цветная гравюра, выполнявшаяся на дереве и металле, печатавшаяся с нескольких досок.

В XVIII веке репродукционная гравюра стала чрезвычайно распространена во многих странах, количество журналов с черно-белыми и цветными гравюрами резко увеличилось. Тогда же в печати одной гравюры можно было увидеть сочетание различных техник. С 1798 года появляется новый способ печати – литография, он позволял существенно увеличить число оттисков и превосходил все существовавшие на то время способы печати эстампов. С конца XIX по начало XX века литография стала одним из самых распространенных способов создания иллюстрации. Она перешла в разряд многотиражной графики.

Начало XX века ознаменовано становлением графического дизайна, который оказался возможным благодаря технико-технологическим изменениям в типографском производстве. В это время фотография стала вытеснять иллюстрацию со станиц печатных изданий. Еще в 1880 году журнал «Lart et la Mode» в качестве эксперимента произвел первую фотографию модного костюма. Сама иллюстрация этого периода интересна тем, что внешне стала напоминать фотографию: использовались прием растушевки, оформление в фотографическую рамку.

С 1900-х годов в создании иллюстраций были распространены несколько способов: трафаретная печать (метод воспроизведения изображений при помощи трафаретной печатной формы); линогравюра (гравирование на линолеуме); более старые способы – монотипия (нанесении красок на идеально гладкую поверхность печатной формы, которая в последующем будет отпечатана на станке) и литография**.** В 1930-х годах популярно штриховое клише, раскрашенное вручную, в 1950-80-х гг. – традиционные техники, смешанная и цветная литография.

Мода является одним из источников инновационности, и развитие новых технологий в модной иллюстрации – естественный процесс. Пройдя долгий путь от простого «ручного» рисунка до цифрового изображения, модная

© Лапик Н. А., 2014

иллюстрация воплощает современные образы во многом благодаря доминирующей роли техники, особенно в случаях, когда весь процесс создания произведения протекает на компьютере. Иллюстраторы, призванные транслировать самые модные стили и образы должны испытывать и все самые передовые техники (технологии).

Актуальность статьи определяется тем фактом, что технологии являются важной частью современной модной иллюстрации. Они предоставляет огромный выбор в преобразовании иллюстраций, дают возможность создавать новые образы на основе ретро-образов, позволяют объединять совершенно разные материалы, оживляют статичных героев, вводят модную иллюстрацию в новые жанры и делают ее частью произведения искусства. Существовавшие до 1990-х годов способы создания иллюстрации помогали художнику всего лишь реализовать готовую идею. Новые (в основном компьютерные техники) принимают участие в определении этой идеи, участвуют в выборе возможных ее вариантов, расширяют пределы возможного благодаря бесконечному разнообразию форм и цвета, а случайный их подбор способен изменить главные принципы формообразования, колорита и симметрии. Иллюстратор часто сохраняет за собой только право вынести окончательное решение. Кроме того, статья *актуальна* по причине того, что модная иллюстрация не только один из источников модных образцов (стилей, образов), но и способ их распространения. Иллюстрация может выступать как своего рода «сообщение о сообщении» [3, с. 119] (о «модах»), играя коммуникативную роль. Она служит дополнительным (визуальным) связующим звеном между Домами мод, дизайнерами и пользователями (зрителями). Сам факт тиража предполагает наличие сотен и тысяч «владельцев» иллюстрации. Цифровые технологии существенно облегчают их распространение (через Интернет), делая его практически безграничным, как и то влияние, которое модные образы оказывают на зрителя.

Ряд научных источников, посвященных взаимодействию техники и технологий с искусством, применим и к модной иллюстрации. Один из них – статья «Искусство в эпоху технической воспроизводимости» В. Беньямина (1936) [2]. Автор поднимает проблему «оригинал-копия» и самостоятельности технической репродукции по отношении к оригиналу; решает вопрос исторической ценности и ауры произведения в «технологическое время» и т.д. В контексте изучения цифровых произведений следует отметить статью Б. Гройса «Искусство в эпоху биополитики» (2002) [4, с. 127], представляющую собой рассуждение на тему «ауры» при совершении технического воспроизведения (комментарии к статье Беньямина) и «От картины к файлу и обратно: искусство в цифровую эпоху» (2008) [Там же, с. 189] – о проблеме «оригинал-копия» цифровых произведений и их выставочной практике. Одна из ключевых мыслей статьи заключается в отсутствии копий в мире цифровых изображений. Эти источники снимают проблему «оригинал – копия» и в цифровой модной иллюстрации.

Проблема изучения вопроса цифровых технологий в модной иллюстрации во многом заключается в отсутствии достаточной, особенно научной, литературы, посвященной самой модной иллюстрации. Тем не менее, внимание заслуживают: книга К. Блэкмен «100 years of fashion illustration» (2007) [7], альбомы Л. Боррелли «Fashion illustration now» (2003) [9] и «Fashion illustration next» (2007) [8], предоставляющие широкий иллюстративный материал. Кроме прочего, в качестве иллюстративных источников выделяется сайт *illustrationdivision.com* [14] и *artnet.com*. Первый посвящен исключительно современной иллюстрации, второй – еще и всемирному искусству в Интернете.

Поскольку информация о современной иллюстрации, основанной на использовании цифровых технологий, разрозненно размещена в различных публикациях (как правило, ненаучных) и на сайтах, появляется необходимость упорядочить ее. *Новизна* статьи заключается в оригинальной *классификации* технологий (техник, инструментов), применяемых в современной модной иллюстрации, рассмотренной на конкретных примерах.

«Типология иллюстраций мод по технике исполнения» [1, с. 47] затрагивается в диссертации Н. Архиповой «Эволюция художественно-графического языка иллюстраций журналов мод» (2011). Автор выделяет «техники: живописи (акварельной, темперной, гуашевой); графики – наброска (тушь, пастель); коллажа (совмещения различных изобразительных материалов) в иллюстративных блоках журналов мод в конце XIX – начале XX века» [Там же]. Те же техники присутствую в описании иллюстраций XX-XXI вв. Таким образом, Архипова выделяет только техники, которые в настоящей статье названы «традиционными». Упомянутая в диссертации «компьютерная графика» [Там же, с. 85] не находит дальнейшего рассмотрения. Классификация, предложенная в настоящей статье, существенно расширена. Она включает не только традиционные техники, но и новые цифровые технологии (техники).

В целом все технологии (техники, инструменты), используемые иллюстраторами в настоящее время, можно разделить на пять видов: *традиционные* (карандаш, краски, фломастеры, чернила и т.д.) и *нетрадиционные* (вышивка, бумага, эмали, пластилин и т.д.) (не являющиеся предметом рассмотрения данной статьи); *компьютерные*, связанные только с использованием компьютерных программ (например, цифровая живопись, созданная на основе программ *Photoshop*, *Illustrator*); *смешанные* (mixed media), основанные на применении различных традиционных способов, материалов и инструментов; более одного компьютерного способа создания произведения; а также на объединении традиционных, компьютерных и технических способов; *мультипликации* / *видео*, применяемые с целью привести иллюстрацию в движение, снять на видео для создания эффектной презентации или фильма с движущимися иллюстрациями (видеоклип).

До начала 1990-х годов сложно отыскать даже единичные иллюстрации с применением компьютерных программ, тем более сложно оценить авторский стиль целиком. Этому был ряд причин: в 1980-х годах модная иллюстрация в целом переживала период стагнации, она сильно уступала фотографии, число иллюстраторов было невелико, и они предпочитали «чистые» либо смешанные традиционные техники.

Начало развития иллюстраций, основанных на применении **компьютерных технологий**, было положено в 1990-х годах XX века. 1990-е годы породили феномен «компьютерного искусства», его также называют цифровым или дигитальным, теперь являющимся обобщенным термином для обозначения любых произведений, созданных при помощи компьютера. Результатом такой творческой деятельности являются модифицированные художественные произведения в цифровой форме (включая мультипликацию и видео) и демонстрируются они исключительно на экране монитора. Одним из главных принципов электронного искусства стал выбор из готовых элементов – фактур и картинок, поставляемых вместе с графической программой. Модная же иллюстрация предназначена для публикации в основном в печатных СМИ. Также важно, что модная иллюстрация не преобразовывает готовые компьютерные произведения, а создает исключительно новые.

Новейшие компьютерные программы используются иллюстраторами, как правило, в качестве дополнительных способов создания произведений. «В то время как компьютерная графика доминирует в фотографии, возможно, это звучит иронично, но период, когда *Adobe Photoshop* и *Illustrator* применяются как дополнительные инструменты в модной иллюстрации, свидетельствует о перерождении традиций этой иллюстрации, основанных на искусстве» [7, p. 262].

У истоков «компьютерной модной иллюстрации» 1990-х годов стоял иллюстратор Джейсон Брукс [15]. В работе он основывается на программах *Adobe Photoshop* или *Illustrator*, иногда совмещает их с традиционными средствами. Его манекеноподобные силуэты сочетают в себе контраст цветов и графических линий (компьютерные программы 1990-х годов не всегда были способны воспроизвести тончайшие нюансы цвета, образы часто получались картонными и упрощенными). Своим «шаблонными» гламурными героями, Брукс ввел определенную тенденцию на «рисование» персонажей созданных как по трафарету. Они имеют одинаковые лица и фигуры. В модной иллюстрации это не считается зазорным, и даже приветствуется. «Одинаковые» персонажи Брукса оказались актуальными в период стремительного развития полистилизма в моде, когда впервые востребованными стали одновременно несколько десятков различных образов.

Британский иллюстратор Грэм Роунсуэйт [9, p. 150] придавал своим работам 1990-х годов «уличное настроение». Его герои – подростки с магнитофонами и скейтами, «дети улиц». Для его стиля характерны тонкие прорисовки линий, ровные заливки, урбанистический фон, деталировка. В отличие от Брукса, который игнорирует мелкие детали костюма и интерьера, Роунсуэйт делает акцент на прорисовке мелких деталей: выражениях лиц персонажей (не обезличенных в отличие от персонажей Брукса), швов на брюках, четких рисунков татуировок, силуэтов домов и предметов. Однако, несмотря на детальную прорисовку, образы Роунсуэйт не передают всей цветовой палитры, и выглядят «плоскими» и «картонными».

Другой иллюстратор, начавший свою деятельность в 1990-х и принципиально работающий исключительно с программой *Illustrator* – Майкл Экономии [12]. Его стиль представляет собой смешение идей поп-арта и *Japanamation* (японской анимации). Главным персонажем многих его иллюстраций является переработанный образ Бетти Буп (Betty Boop), героини рисованных мультфильмов, созданный Максом Флейшером в 1932-1939 годах. Герои Экономи такие же кукольные, упрощенные, изображенные намеренно плоскостно и лишены оттенков.

Иллюстратор, с 1990-х годов не потерявший свой уникальный стиль «компьютерного рисования» – Кристиан Рассел [14]. Он использует программу *Illustrator* с 1995 года. Сейчас, как и ранее, он доводит персонаж до абстрактной формы, удаляет все «лишнее», например, «стирает» тело героя, оставляя только общее очертание. Его персонажи часто изображены в движении, это объясняется тем, что главным эмоциональным и идейным источником для иллюстратора является музыка.

Один из немногих иллюстраторов, которые, открыв для себя возможности новых технологий 1990-х годов, полностью изменили свой стиль – Тьерри Перез [9, p. 146]. До 1999 года Перез работал с традиционными инструментами (карандаши, краски). Его рисунок характеризовался незавершенностью. Герои его иллюстраций отлично передавали стиль тех марок, одежду которых он изображал (Жан-Поль Готье, Азедин Алай, Версаче). Содержательный акцент делался на телесности персонажей. В 1999 году художник впервые использовал *Macintosh G3*, *Photoshop*. Телесность осталась в качестве главной темы его работ, но компьютер изменил стиль автора, герои перестали быть узнаваемыми. Перез объединил фотографию и рисунок. Близкие к реальности образы превратились в коллажные кибер-образы, похожие на роботов, не собранных до конца. «Механическое» и «телесное» объединились в одном изображении. Спустя десятилетие иллюстраторы нового поколения стали применять прием Переза, совмещая естественное и искусственное, но в них уже отсутствовала «картонность» персонажей Переза.

2000-е годы внесли существенные изменения в модную иллюстрацию, и в первую очередь они связаны с расширением круга возможностей, предоставляемых компьютером. В рамках «компьютерного искусства» появляется как называемая «цифровая живопись» – создание электронных изображений за счѐт использования компьютерных имитаций традиционных инструментов художника (кисти, карандаша, пастели, фломастеров и т.д.). На ранг достойной имитации живописи или графики претендуют несколько программ: *Photoshop*, *Fractal Design*, *Painter*, *Corel Photo Paint Image Composter*. В качестве имитируемого инструмента может использоваться практически все, но обычно художники предпочитают традиционные средства: карандаш, пастель, уголь, гелевые ручки, фломастеры.

Наиболее ярко выделяются работы, имитирующие карандаш и акварель, они же самые многочисленные. Здесь можно выделить, например стиль «карандашной зарисовки», особенность которого в незавершенности рисунка, он достигается с применением компьютерных фильтров, имитирующих карандаш, или «акварельной

зарисовки», имитирующей работу кистью. Примером «карандашной зарисовки» могут стать работы иллюстратора *Mode2* [18]. Он делает наброски карандашом или ручкой перед тем как сканировать эскиз и после – обрабатывать в *Photoshop*. Отличить его от обычной зарисовки карандашом невозможно, здесь присутствует «скрытое» использование программы *Photoshop*. Эта работа также показывает приверженность автора к простым образам, разительно отличающимся от традиционных шаблонных образов модных иллюстраций.

Компьютерную пост-обработку предпочитает и иллюстратор Стина Персон [8, p. 126]. Ее обычные инструменты – индийские чернила, ручка, акварель. Использование программы *Photoshop* не позволяет с точностью определить, в каких иллюстрациях присутствуют «электронные» инструменты, а в каких традиционные. Работы Персон наиболее удачно демонстрируют возможность создания акварельной зарисовки на компьютере. Ее иллюстрации – незавершенные акварельные эскизы, в которых доминируют краски и их сочетание. В центре внимания оказываются образы (чаще всего женские), созданные путем плотного наслоения акварели густыми мазками, растекающимися по поверхности. Другой иллюстратор Сара Синг [Ibidem, p. 148] использует те же инструменты: ручку, чернила, и также применяет пост-обработку в *Photoshop*. Ее работы схожи с работами Стины Перссон: те же идеализированные образы, созданные путем наслоения красок. Отличие можно проследить в определенной законченности рисунка. Если Стина Перссон предлагает зрителю домыслить образ, Сара Синг рисует его до конца.

Фотография занимает особое место в работе современных модных иллюстраторов. Одни используют ее только в качестве основы для будущего рисунка, другие привносят незначительные изменения в фото, наполняя снимок новым художественным содержанием. Служебную функцию фотографии сложно переоценить. Фотографические эксперименты иллюстраторов практически безграничны: начиная от простого «технического» фотомонтажа (иллюстрации, состоящей из разрезанных фотографий, объединенных в коллаж) и заканчивая использованием образа с фотографии как шаблона для создания рисованной иллюстрации. Применение иллюстраторами компьютерных программ также часто базируется на использовании фотографии. При этом художник, как правило, уходит от фотографической сверхреальности. Здесь присутствует поисковый, экспериментальный характер создания изображения, связанный с усвоением наиболее передовых технологий и приемов.

Примером удачного использования фотографий в иллюстрации являются работы Франсуа Берту [13]. Он часто достигает эффекта многослойности одежды или фигуры, накладывая одно изображение модели на другое и делая все слои прозрачными. Например, художник использовал программу *Photoshop* для создания серии иллюстраций для журнала «Dazed&Confused» (UK) в 2001 году. За основу были взяты фотографии костюмов коллекции осень-зима 1999-2000 гг. под названием «Бабушка» от *Viktor&Rolf*. Тогда дизайнеры одевали на модель Мегги Райзер платье за платьем, создавая из нее подобие русской матрешки. Берту отразил эффект многослойности одежды, наложив одно прозрачное изображение модели на другое.

Интерес вызывает тот факт, что иллюстрации Берту, созданные им с применением компьютерных программ очень сложно отличить от его же иллюстраций, созданных совершенно другим способом, носящим чисто технический характер – пигментной (хромогенной) печати снимков (*chromogenic print* или *c-print*). Эта схожесть заставляет авторитетные источники по-разному оценивать инструментарий иллюстратора и приписывать ему те техники и технологии, которые не были им задействованы в работе над конкретной иллюстрацией, либо приписывать разные техники одной и той же иллюстрации. Так, например, было с серией иллюстраций «Sfumature» (затенение, тень), созданных им для журнала «Flair» (2012). Для этой серии Берту использовал готовые фотографии одежды из коллекций *Haute Couture марок Chanel*, *Armani Privй*, *Dior* и *Givenchy*, получив, в результате, цветные образы на черном фоне. Часть специалистов отнесла их к технике *c-print* (пигментная печать), а часть – к пост-обработке в *Photoshop*. Отличить пигментную печать от фильтров *Photoshop* сложно. Пигментный способ печати изображения дает такие же эффекты, как компьютер, кроме того, она похожа на имитацию традиционных техник (уголь, акварель). Пигментная печать – это цветная печать, сделанная с диапозитива или негатива (а также слайда или цифрового изображения).

В начале XXI века из числа работ, созданных при помощи компьютерных программ (в первую очередь *Photoshop*), можно выделить: созданные исключительно на компьютере (*«электронная иллюстрация»*); с использованием готовой фотографии и пост-обработки в *Photoshop* (*«электронный гиперреализм»*); и созданные по принципу *смешанной техники* (например, *«электронный коллаж»*). Естественно, это разделение условно, и в целом их все можно отнести к «электронной иллюстрации».

Среди тех, кто создает так называемую «чистую» «электронную иллюстрацию» можно выделить имя Джаспера Гудалла [8, p. 72]. Однако не все его творчество в целом подчинено компьютерным технологиям, а скорее отдельные работы или серии иллюстраций, поскольку современные иллюстраторы стремятся испробовать разные техники и инструменты. Графические работы Гудалла – своеобразный символический взгляд на современную культуру, с большой долей юмора, эротизма, фетишизма и провокации. Его работы основываются на эротической эстетике Бердслея и рекламных постерах 1960-х годов. Часть работ того же иллюстратора можно отнести к гиперреалистичной иллюстрации. При этом пост-обработка компьютерными фильтрами часто не скрывается, а намеренно демонстрируется. В данной случаи, интерес вызывают и иллюстрации Рене Хабермашера&Дженнис Тсипоуланис [Ibidem, p. 82] и Отум Уайтхерст [10]. Их можно назвать сторонниками крайнего гиперреализма. Здесь возможно говорить об абсолютизации цифрового фото, когда просто глянцевый образ становиться идеализированным глянцевым образом, лишенным естественности.

Смешанные техники (mixed media), основанные на применении традиционных и / или компьютерных и технических способов создания произведения, оценивать пока достаточно сложно, хотя, в настоящий

момент, они являются неотъемлемой частью современной модной иллюстрации. Здесь следует внести терминологическую ясность. Существует важное отличие между «mixed-media» и «multimedia art» (мультимедиа-арт). Под «mixed-media», как правило, понимаются произведения визуального искусства, сочетающие различные традиционные и новые техники и технологии. Например, работу, созданную на холсте, с применением краски, туши, коллажа, и в последующем обработанную на компьютере, можно назвать «mixed media». Термин «мультимедиа» предполагает более широкий охват техник, это сочетание визуального искусства с не визуальными элементами (например, изображение и звук) или произведение, содержащее элементы других видов искусств (литературу, танец, видео). В современной модной иллюстрации наиболее распространенное сочетание техник: традиционные инструменты, готовая фотография или коллаж из рисунков и фотографий и пост-обработка в *Photoshop*.

Здесь один из самых интересных дуэтов иллюстраторов-фотографов – Уоррен дю През и Ник Торнтон Джонс [8, p. 130]. В их работах присутствует «collision», т.е. «столкновение» различных техник, в результате смешения которых получаются работы, которые возможно обозначить как «hypervisual» (гипервизуальные). Стилистически это характеризует их работы как «холодные», «машинно-механические», «гальванистические», «металлические». Стилистически выделяются и работы иллюстратора Максима Туратье [Ibidem, p. 160]. Благодаря уникальному совмещению фотографии, перфорированию и программе *Photoshop*, он создает «световые» и «кристаллизированные» образы, как будто составленные из созвездий или тысяч горящих лампочек, парящие в «космической темноте».

Наиболее яркие приверженцы «электронного коллажа» – Элизабет Архипофф [Ibidem, p. 26], Софии Тулуз [Ibidem, p. 156], Марен Эсдар [Ibidem, p. 158], Кейт Гибб [Ibidem, p. 67]. Они создают коллажи на основе фотографии, и программы *Photoshop* и *Illustrator* для них незаменимы. Элизабет Архипофф описывает свои коллажи как «анархичные» [6, с. 27]. Они представлены в виде хаотичного нагромождения вырезанных из газет и журналов женских фигур и лиц, совмещенного с фотографиями архитектурных строений, животных, птиц и насекомых. Ее иллюстрации имеют сходство с первыми дадаистическими произведениями начала XX века. Иллюстратор Марен Эсдар более близка к сути модной иллюстрации в своих коллажах. Она составляет их исключительно из тех модных образов, которые предоставляют зрителям модные журналы, что делает их гламурными по определению. Но, отличие ее образов от образов Элизабет Архипофф в том, что она, совмещая детали модных вещей и аксессуаров, животных и предметов домашнего обихода, создает единый «внеземной кибер-образ», а не разные образы расположенные рядом друг с другом.

В последнее время стало очевидным, что простое использование различных фильтров *Photoshop* ради создания эффектной иллюстрации недостаточно. Иллюстраторов все больше интересует возможность привести статичную иллюстрацию **в движение.** Многие из них пробуют применять новые технологии с целью создания «мультипликационных иллюстраций» и записывают короткие видеоролики, в сюжет которых, так или иначе, вписывается иллюстрация. Интерес иллюстраторов моды к возможности сделать своих персонажей «живыми» можно объяснить большим интересом художников к видеоарту и видеоинсталляциям, «что сказывается на интересе дизайнеров к соединению –вещественного, предметного и виртуального”» [5, с. 221]. Хотя опыты по «оживлению произведения искусства» проводились еще в 1920-е годы. Здесь можно вспомнить супрематическую книгу Лисицкого «Сказ про 2 квадрата» (1920), в которой были объединены вербальная и визуально-графическая формы.

Есть смысл рассмотреть наиболее известные и интересные работы иллюстраторов, одними из первых воспользовавшихся передовыми технологиями, позволяющими «оживить» статичное изображение. Например, иллюстратор Тара Доуганс [19], работающая на стыке «ручных» техник и высоких технологий, является одним из пионеров в создании «animated editorial». Ее иллюстрации одновременно статичны и динамичны. Ее стиль характеризуется сверх-детальным изображением героя и его костюма, плоскостной проекцией и симметрией. Наиболее интересные работы Доуганс – серия анимационных «плачущих» иллюстраций, созданных для *SHOWstudio.com* в 2013 году, и три серии движущихся иллюстраций 2012 года, размещенных на официальном сайте иллюстратора *www.taradougans.com*. В серии 2013 года «оживлены» только глаза нарисованных персонажей. Доуганс изобразила орнаментированные костюмы из текущих коллекций различных дизайнеров, одетых на меланхоличных плачущих героинь на фоне густого орнаментального и флориального фона. В 2012 же году Тарой Доуганс была создана самая сложная для смыслового понимания серия движущихся иллюстраций, в которой художник затронул тему эзотерики, каббалы, мистики, оккультизма. Иллюстрации пронизаны символикой и имеют явные отсылки к талмудическому иудаизму. На всех иллюстрациях – герои с открытыми ладонями с нанесенными на них изображениями глаз, копирующих традиционный еврейский и арабский амулеты в виде ладони с глазом – хамса («рука бога»). Серьезность выбранной тематики нарушается появлением движущихся пчел, которые, садясь на лицо или пролетая мимо, мешают медитационному сосредоточению рисованных героев, одетых по последней моде.

Русский художник и иллюстратор Дуня Захарова также использует новые технологии с целью создания движущихся изображений. Она создавала серию «мультипликационных иллюстраций» «Сюрреалистическая фантазия» для сайта *vogue.ru* (2013) [20]. Дуэт художников *vika&julia* в 2013 году сделали подобную серию иллюстраций, изобразив костюмы из коллекции *Prada* (весна-лето 2014). Обе серии иллюстраций в той или иной степени отображали тему сюрреализма, но в первом случае сюрреализм стал лишь отправной точкой для создания совершенно новых образов, во втором же случае, можно говорить о цитировании и интерпретации сюрреалистических произведений Сальвадора Дали.

В последние годы иллюстраторам моды не достаточно и просто движущейся иллюстрации, которая в целом, все же, остается статичной, в ней не развивается сюжет, и раскрыть характер героя в полной мере не представляется возможным. По этой причине иллюстрация начала идти по пути игрового **мультипликационного фильма**. Хоть мультипликация и не является новым видом творчества, в модной иллюстрации она появилась только в XXI веке. По сравнению с классическим мультипликационным фильмом, фильмы иллюстраторов кажутся излишне упрощенными. Наибольший интерес иллюстраторов вызывает «рисованная мультипликация».

Жан-Филипп Деломм [16] – один из наиболее известных иллюстраторов, создающих короткие мультипликационные фильмы. В разное время он сотрудничал с «Barneys» и «The Mark Hotel» в Нью-Йорке, с «Le Bon Marchй» в Париже. Он снял несколько коммерческих анимационных фильмов для «Sotheby's», «Saab Cars USA», и «VISA» во Франции. Он создает акварельные рисунки на тему моды, искусства, дизайна и современного стиля жизни с сатирическим подтекстом. Остроумно-сатирическая стилистика читается в «недорисованных» и не всегда внешне привлекательных героях: художник не прорисовывает лица, лишая их глаз, носа или губ, фигуры только обозначаются, костюмы не имеют детальной прорисовки, а только намек на известную марку или трендовую вещь. Иллюстратор Гари Фернандес [11] также использует «new media» в своих коммерческих проектах. Для магазина «Evans» в Великобритании он создал короткий анимационный фильм, в котором на первом плане поочередно появляются продолговатые фигуры, похожие на новогодние елочные игрушки и женские плоскостные образы, похожие на куклы или картонные детали театрального реквизита. Джули Верховен [17] – одна из наиболее плодотворных иллюстраторов, создающих анимационные фильмы и короткие видео-ролики с использованием собственной иллюстрации. Из многообразия анимационных фильмов Верховен можно выделить короткий фильм, созданный для компании «M.A.C» (2012), «Fischerspooner» (2005), «Some Velvet Morning» (2003), «New Year» (2000). Работы Верховен могут быть и примером современного видео-арта с использованием модной иллюстрации. Нужно отметить, что подобные видеофильмы не являются исключительно коммерческими, они могут быть ориентированными и на показ в музейно-галерейном пространстве. В целом же это новое направление для иллюстраторов моды, дающее возможность применить в творчестве не только возможности компьютера, но и возможности видеотехники. На официальном сайте Верховен *www.julieverhoeven.com* можно найти самые интересные видео-работы, созданные ею в последнее время. Самым эмоциональным и продолжительным (09:42) можно назвать фильм «Knee Deep in Your Eyes» (2008). Фильм построен на эффекте медленного вращения: все рисованные, фото и видео-изображения двигаются по кругу под меланхоличную мелодию: иллюстрация крутится на пластинке, вода с растворенной в ней краской по кругу спускается в умывальнике, старые фотографии, собранные в коллаж дополняют этот «арт-хаосный» видеоряд. В целом, можно заключить, что во всех фильмах Верховен прослеживается единая концепция – идея объединения образов прошлого (и здесь работы художника находятся в общей тенденции с современным искусством, основанном на цитировании ретро-стилей) и настоящего (выражающегося в использовании современных технологий).

Перечисленные технологии и техники, являются лишь малой частью того, что существует в современной модной иллюстрации. Благодаря тому, что иллюстраторы стремятся испытывать все новые средства, различные жанры иллюстрации находится в постоянном движении. «Подвижность, доступность и самое главное узнаваемость компьютерных образов в годы визуальной переполненности, дает толчок новым отношениям между зрителем и нарисованным персонажем, становясь посредником между фотографией и искусством. В то же самое время многие художники уничтожают границы между тем, что можно назвать —вящными искусствами" иллюстрации, фотографии и компьютерной графики, успешно совмещая в своей работе все эти элементы» [4, с. 260]. Круг возможностей для иллюстраторов значительно расширился. Уже сейчас некоторые печатные СМИ прибегают к технологиям «дополненной реальности», «цифровых водяных знаков» и «видео на бумаге» [6]. Они выпускают собственные приложения для очков, зачитывающих статьи и встраивают специальные жидкокристаллические экраны внутрь журнала. Хотя, нужно отметить, что такие эксперименты пока очень дороги и даже крупные издания проводят их не часто, ограничиваясь выпуском специальных номеров с небольшим тиражом.

Технологии являются важной частью современной модной иллюстрации. Благодаря постоянно увеличивающемуся количеству фильтров, *компьютер* предоставляет огромный выбор в преобразовании рисованных иллюстраций. Он расширяет многообразие средств создания иллюстрации не только новыми инструментами, но и имитацией старых, в той степени, что отделить применение традиционных и новых инструментов в одном произведении становится проблематично. Он влияет не только на формальную, но и на содержательную часть произведения, превращая обычные образы в глянцевые в прямом смысле слова. В отдельных случаях он способствуют кардинальной стилистической перемене, когда привычный стиль автора становиться неузнаваемым, по-новому воплощается, приобретает новый смысл. *Фотография* дает возможность создавать новые образы на основе ретро-образов. *Смешанные техники* позволяют объединять совершенно разные материалы. *Мультипликация* оживляет статичных героев в прямом смысле. *Видео* вводит модную иллюстрацию в те жанры, в которых она вообще ранее никогда не присутствовала. В целом же можно заключить, что современная модная иллюстрация движется по пути технологического усложнения. Появляется вероятность применения 3D-технологий, которые пока не занимают значительного места в иллюстрации. В результате этого вероятно произойдет окончательное отделение иллюстрации от «бумажной» журналистики.

Список литературы

1. **Архипова Н.** Эволюция художественно-графического языка иллюстраций журналов мод: дисс. … к. искусствоведения. М., 2011. 410 с.
2. **Беньямин В.** Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: Российский гос. гуманитарный ун-т, 2012. 288 с.
3. **Гофман А. Б.** Мода и люди: новая теория моды и модного поведения. СПб.: Питер, 2004. 208 с.
4. **Гройс Б.** Политика поэтики. М.: АдМаригинемПресс, 2012. 399 с.
5. **Жердев Е. В.** Метафорическая образность в дизайне. М.: МСХА, 2004. 227 с.
6. **Сурганова Е.** Что еще бумага стерпит. Как современные технологии реанимируют бумажную прессу [Электронный ресурс]. URL: http://lenta.ru/articles/2013/05/13/technology/ (дата обращения: 31.01.14).
7. **Blackman C.** 100 Years of Fashion Illustration. London: Laurence King Publishing, 2007. 384 p.
8. **Borrelli L.** Fashion Illustration Next. London: Thames&Hudson, 2007. 184 p.
9. **Borrelli L.** Fashion Illustration Now. London: Thames&Hudson, 2003. 176 p.
10. **http://awhitehurst.tumblr.com/** (дата обращения: 26.04.2014).
11. **http://garyfernandez.net/** (дата обращения: 26.04.2014).
12. **http://iheartme.com/?page_id=2** (дата обращения: 26.04.2014).
13. **http://www.francoisberthoud.com/** (дата обращения: 26.04.2014).
14. **http://www.illustrationdivision.com/artists/kristian_russell6** (дата обращения: 26.04.2014).
15. **http://www.jason-brooks.com/** (дата обращения: 26.04.2014).
16. **http://www.jphdelhomme.com/** (дата обращения: 26.04.2014).
17. **http://www.julieverhoeven.com/** (дата обращения: 26.04.2014).
18. **http://www.mode2.org/** (дата обращения: 26.04.2014).
19. **http://www.taradougans.com/** (дата обращения: 26.04.2014).
20. **http://www.vogue.ru/fashion/trends/Syurrealisticheskie_fantazii/** (дата обращения: 26.04.2014).

DIGITAL TECHNOLOGIES IN MODERN FASHION ILLUSTRATION

Lapik Natal'ya Aleksandrovna
Saint-Petersburg State University of Culture and Arts
lapique@mail.ru

The article is devoted to the topical subject of digital technologies in modern fashion illustration. The paper analyzes the most important sources on this issue in the Russian and foreign languages. The author presents an original classification of the techniques applied by modern illustrators considerably extended in comparison with those analyzed in previous investigations. Besides, the researcher presented a variety of style trends in fashion illustration based on the use of digital and other technologies, revealed prospects for their development.

Key words and phrases: fashion illustration; style; technique; technology; photography; animation; video.

УДК 94(411)"1603/1707"
Исторические науки и археология

В статье на основе свидетельств современников, а также материалов отечественной и зарубежной историографии рассмотрена демографическая ситуация в шотландском обществе конца XVI – XVII в. Данный вопрос впервые анализируется с целью определения значения «перенаселенности» как одной из предпосылок шотландской колонизации Нового Света, выделяемой зачинателем шотландских колонизационных предприятий в XVII в., придворным и политиком сэром Уильямом Александером из Менстри.

Ключевые слова и фразы: Шотландия; Новая Шотландия; эмиграция; демография; «демографический пресс»; предпосылки шотландской колонизации Америки.

Ласкова Наталья Васильевна, к.и.н., доцент
Южный федеральный университет
lasna@mail.ru

«ДЕМОГРАФИЧЕСКИЙ ПРЕСС» КАК ПРЕДПОСЫЛКА ШОТЛАНДСКОЙ КОЛОНИЗАЦИИ АМЕРИКИ В XVII ВЕКЕ©

В XVI-XVII столетиях эмиграция значительной части взрослого населения являлась характерным явлением шотландской действительности. Стремление и готовность к перемене мест уроженцы Шотландии демонстрировали сначала своим широким представительством в уже обжитой Европе, а затем и посредством активного участия в колонизации внеевропейских территорий.

© Ласкова Н. В., 2014