

размышления, происходящие в современном искусстве, однако коммерческие законы индустрии создают определенные ограничения в донесении творческой идеи. Значимость коллекции Рей Кавакубо «Body meets dress, dress meets body» как одного из ключевых моментов в истории моды обусловлена работой модельера со смысловым и визуальным контекстом на пересечении модной индустрии и современного искусства.

#### Список использованных источников

1. Свендсен, Л. Философия моды / Пер. с норв. А. Шипунова. – М.: Прогресс-Традиция, 2007. – 256 с.
2. Representation of the body in dress and painting-Focusing on the works of Francis Bacon and Rei Kawakubo Eunhyuk Yim Journal of fashion business. – 2013. – 17 (4). – pp. 40–57.
3. Anderson J. Ballet. Modem dance. A concise history. – New Jersey: Princeton Book Company, Publishers, 1992. – 235 p.

УДК 659

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ЯПОНСКИХ КОМИКСОВ

*Попова А.В., доц., Иванова К.В., студ.*

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

**Реферат.** В материалах статьи рассмотрены и проанализированы этапы развития японских комиксов манга, современные тенденции и технологии развития. Проанализированы основные жанры японских манг.

**Ключевые слова:** манга, японские комиксы, современные тенденции, жанр, кодомо-манга, сенэн манга, анимация.

Японские комиксы, или манга, являются неотъемлемой частью современной культуры Японии и имеют значительное влияние на мировую поп-культуру. Слово «манга» в переводе с японского означает «веселые картинки», но современная манга – это гораздо больше, чем просто развлечение. Она представляет собой разнообразный и сложный художественный жанр, который охватывает широкий спектр тем и стилей, отражая социальные, философские и эстетические тенденции общества.

Целью работы является анализ современных тенденций развития японских комиксов, выявление основных факторов, влияющих на их популярность и распространение как в Японии, так и за ее пределами.

Японская манга, отражает уникальное сочетание исторического наследия и инноваций. Она продолжает быть важной частью японской культуры, привлекая читателей всех возрастов благодаря своему разнообразию жанров и тем. Современные тенденции включают в себя расширение тематических направлений, эксперименты с форматами и техникой рисования, а также усиление взаимодействия с другими медиа, такими как аниме и видеоигры. Она вносит весомый вклад в мировую культуру искусства и обладает потенциалом для образования.

Манга не только сохраняет свои традиционные корни, но и активно адаптируется к меняющимся вкусам и технологиям, что делает её важным элементом современной поп-культуры и предметом академических исследований. Это искусство продолжает развиваться, оставаясь при этом верным своей сути – рассказывать истории, которые затрагивают самые разные аспекты человеческого опыта. История японских манг, начинается с древних времен и продолжается до наших дней. Первые сатирические картинки в Японии появились в XII веке. Это были Тёдзюгига, нарисованные тушью буддийским священником и художником Тоба Сёдзё.

Постепенно рисование подобных картинок начало распространяться по всей Японии, но сосредоточено оно было в основном в монастырях. Смысл рисования подобных картинок, был в стремлении «поймать момент непостоянства жизни». Японский язык действительно сложен из-за его уникальной системы письменности и множества омонимов. Это привело к тому, что

тексты часто сопровождаются комментариями, чтобы помочь читателям различать основные и вторичные значения. В некоторых случаях, рисунки используются для упрощения понимания текста. Это особенно актуально в японской поэзии, где каждое стихотворение может иметь глубокие и многослойные значения.

В дальнейшем сильное влияние на формирование жанра оказала эпоха «Эдо», именно тогда появляется само слово «манга», придуманное в 1814 году одним из величайших мастеров укиё-э Хокусаем Кацусико.

В эпоху «Эдо» Япония отгородилась от других стран, жизнь ее граждан строго регламентировалась, была введена тайная полиция. Общество было строго разделено на четыре класса: самураи, крестьяне, ремесленники и торговцы. Это было известно как система «ши-но-ко-шо». Этот период стабильности и мира способствовал развитию искусства и культуры, включая литературу, театр, и искусство украшения домов. Кроме того, искусство изготовления мечей, или катан, было важным элементом культуры самураев. Жизнь во всей Японии стала более спокойной и стабильной, что вызвало «культурный бум».

В начале XX века манга стала неотъемлемой частью периодической печати, рассказывая небольшие истории. Ее отличие от обычных карикатур было в том, что она не просто дополняла статьи, а рассказывала истории с политическим или социальным подтекстом. Наравне с текстами манга становится частью контента печатных изданий.

В 1920-х годах манга понемногу начинает приобретать вид индустрии, знакомой нам сейчас, с журналами, издающими комиксы для определенной аудитории. Первыми были приложения к газетам, и детская манга в виде коротеньких историй или нескольких страниц в изданиях для женщин. Затем появились журналы для детей, в которых печатались как статьи, так и манга, с продолжением из номера в номер.

В целом, манга стала важной частью японской культуры, отражая изменения в обществе и предлагая различные жанры и стили для разной аудитории. Это позволило манге стать уникальным и самостоятельным видом искусства.

В современную эпоху популярность манги резко возросла благодаря ее способности адаптироваться и принимать новые тенденции. Одной из наиболее значимых тенденций в современной манге является растущее разнообразие тем и персонажей. В то время как традиционная манга часто фокусируется на ограниченном спектре жанров, таких как боевик, романтика и фэнтези, современная манга исследует гораздо более широкий спектр тем, использует более инклюзивный подход к представлению персонажей. В ней представлены персонажи разного этнического происхождения, пола, способностей. Такая инклюзивность не только отражает глобальную аудиторию, но и способствует большему сопереживанию и пониманию среди читателей.

Японские манги представляют собой огромный и разнообразный мир, в котором существует бесконечное множество жанров:

- кодомо-манга, или «детский стиль» – это особый вид анимации, который обычно используется в аниме, предназначенных для маленьких детей. Этот стиль характеризуется яркими цветами, простыми линиями и большими глазами персонажей, которые часто выражают преувеличенные эмоции (рис. 1);

- сэйнэн-манга – комикс, ориентированный на аудиторию мальчиков-подростков. В фокусе внимания сёнэна как жанра находится боец, группа бойцов, реже спортивная команда или любая другая группа персонажей преимущественно мужского пола и их «боевые подруги». Основными элементами сюжета являются личное совершенствование и рост героя, его общение с товарищами, а также путь к достижению поставленной цели, порой, весьма извилистый и долгий (рис. 2);

- седзе-манга – предназначен для девочек-подростков от 12 до 18 лет, большое внимание уделяется чувствам героев;

- дзесэй-манга – предназначен для лиц женского пола старше 18 лет, отсутствуют фантастические сюжеты, сцены насилия и боев, выпускаются в стиле мелодрам и драм.



Рисунок 1 – Жанр кодомо-манга



Рисунок 2 – Жанр сэйнэн-манга

Манга – это уникальный, разнообразный художественный графико-текстовой жанр, который постоянно развивается за счет создания новых эксклюзивных сюжетов и персонажей. Данный модный тренд современности находится на грани между рисунком и литературой, масс-медиа и искусством. Он вобрал из них самые лучшие тенденции, не изменяя при этом своим многовековым традициям, активно влияет на другие формы искусства и развлечений, включая кино и телевидение.

#### Список использованных источников

1. Абрамович, Н. А., Анализ искусства верстки и особенностей шрифтовых композиций графической японской литературы / Н. А. Абрамович, М. В. Прасмыцкая // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2 т. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2022. – Т. 2. – С. 97–100.
2. Крентик, К. А. Эргономика обучения в компьютерных играх / К. А. Крентик, Н. Н. Самутина // Материалы докладов 56-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов. В двух томах. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2023. – Т. 2. – С. 182–185.
3. Попова, А. В., Пашко, Е. С. Книга как целостный организм: история и современные тенденции / А. В. Попова, Е. С. Пашко // Материалы докладов 56-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2-х томах. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2023. – Т. 2. – С. 91–94.
4. Попова, А. В., Якухин, Д. Э. Комиксы как вид искусства / А. В. Попова, Д. Э. Якухин // Материалы докладов 55-й Международной научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2-х томах. / УО «ВГТУ». – Витебск, 2022. – Т. 2. – С. 154–156.

УДК 687.21

## СОСТАВЛЯЮЩИЕ МОДНОГО ОБРАЗА СПОРТСМЕНОК-ФИГУРИСТОК

*Людмила М.В., студ., Гусева М.А., к.т.н., доц.*

*Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина  
(Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Российской Федерации*

**Реферат.** Спортивное зрелище наполнено не только соревновательной информацией, важной составляющей является образ спортсменов, особенно в таком виде спорта, как фигурное катание. В статье представлен обзор модных тенденций в костюмах фигуристок.

**Ключевые слова:** предметы одежды, зрительные иллюзии, образ, спортивный костюм, фигурное катание.

Фигурное катание часто называют квинтэссенцией спорта и искусства. Музыка и красивые костюмы идут рука об руку с нагрузками, травмами, поражениями и преодолением себя. Костюмы являются неотъемлемой частью этого уравнения.

Каждый спортсмен-фигурист прежде чем заказывать изготовление наряда, выбирает музыкальное сопровождение. Судьи оценивают не только качество выполненных элементов в прокате, но и связь между костюмом и музыкой, выбранной спортсменом. Для разработки образа, необходимо учитывать существующий регламент костюмов по фигурному катанию,