

*Жавнерик Дарья Сергеевна*

*Мастер по созданию художественной куклы,*

*независимый исследователь*

## **КУКЛЫ БЛАЙЗ В ГАЛЕРЕЙНОМ ПРОСТРАНСТВЕ:**

### **ТРАНСФОРМАЦИЯ ИГРУШКИ В АРТ-ОБЪЕКТ**

*Аннотация: Изначально задуманные как массовый потребительский товар, куклы Blythe пережили глубокую метаморфозу, став признанными арт-объектами и полноправными участниками мирового художественного процесса. Цель данной статьи — рассмотреть эволюционный путь кукол Blythe, проанализировать методы художественной переработки, проследить их интеграцию в современное галерейное пространство и выявить способы взаимодействия с арт-сообществом. Работа акцентирует внимание на том, как такие изделия обретают новый художественный статус, становясь каналом творческого самовыражения авторов и символическими знаками современных культурных практик.*

*Ключевые слова: кукла Блайз, современное искусство, арт-объект, галерейное пространство, кастомизация, визуальная культура*

*Zhauneryk Darya*

*A master at creating an art doll,*

*an independent researcher*

## **BLYTHE DOLLS IN THE GALLERY SPACE:**

### **TRANSFORMATION OF A TOY INTO AN ART OBJECT**

*Annotation: Originally conceived as a mass consumer product, Blythe dolls have undergone a profound metamorphosis, becoming recognized art objects and full-fledged participants in the global artistic process. The purpose of this article is to examine the evolutionary path of Blythe dolls, analyze the methods of artistic processing, trace their integration into the modern gallery space and*

*identify ways to interact with the art community. The work focuses on how such products acquire a new artistic status, becoming a channel of creative self-expression of the authors and symbolic signs of modern cultural practices.*

*Keywords: Blythe doll, modern art, art object, gallery space, customization, visual culture*

### **Введение.**

Куклы Блайз (Blythe dolls), знаменитые своими непропорционально большими глазами и специфическим эстетическим обликом, были впервые выпущены в 1972 году компанией Kenner, однако быстро исчезли с рынка. Настоящее возрождение культовых игрушек началось лишь спустя десятилетия — в новом тысячелетии японская компания Takara совместно с талантливой художницей Джинной Гаран вдохнули в них вторую жизнь, превратив куклы Блайз в значимые объекты коллекционирования и современной культуры (рис.1).

Современные кастомизированные куклы Блайз часто занимают почетное место в центре художественных экспозиций и инсталляций. Данная статья посвящена исследованию трансформации обычной коммерческой игрушки в полноценный арт-объект, раскрывая роль процессов эстетического преображения, индивидуального творчества художников и культурологического осмысления феномена Blythe в выставочных практиках современности.

В данном исследовании применялись следующие методы исследования: институциональный анализ, культурно-антропологический метод и метод медиального анализа.

Институциональный анализ позволяет детально изучить особенности организации выставочной деятельности, связанной с куклами Blythe, раскрыть механизм их официального признания в качестве произведений искусства и исследовать роль специализированных мероприятий, таких как ежегодная выставка-конвенция BlytheCon, которая сформировалась как

важный культурный феномен. Исследование показывает, как структурные и институциональные факторы влияют на формирование общественного мнения относительно статуса Blythe как арт-объекта, способствуют интеграции в галереях и музеях, а также создают условия для устойчивого развития сообщества любителей и художников-кукольников.

Культурно-антропологический метод помогает исследовать трансформацию коммерческих продуктов в арт-объекты, изучать переход от игрушки к искусству и анализировать взаимодействие различных культурных сфер. Важной задачей является рассмотрение куклы Blythe как медиатора между искусством и обществом, способствующего обмену идеями и созданию новых смыслов.

Метод медиального анализа направлен на исследование того, как куклы Blythe интегрируются в современное искусство и используются художниками для воплощения творческих идей. Особое внимание уделяется изучению различных форм и методов художественного высказывания, посредством которых куклы приобретают уникальные значения и интерпретируются зрителем.



Рис.1. Кастомизированная кукла Блайз

### **1. Истоки и развитие образа Блайз.**

Изначально кукла Блайз задумывалась как коммерческий продукт для девочек, однако её необычная внешность, в частности возможность менять цвет глаз, сделала её привлекательной для взрослой аудитории. Возрождение интереса к кулам Блайз началось с фотографического проекта Джины Гаран «This is Blythe», который заложил визуальный язык восприятия куклы как субъекта художественного изображения. Именно в этот момент игрушка начала обретать статус визуального символа с широкими культурными коннотациями. С тех пор началась постепенная трансформация Blythe из простой игрушки в визуально насыщенный знак эпохи, наполнившийся широким спектром культурных смыслов и эмоциональных откликов. Благодаря таким работам, кукла стала источником вдохновения для целого поколения творцов и коллекционеров, представляя собой яркий пример того, как коммерческое изделие способно

превратиться в мощный элемент мировой поп-культуры и арт-пространства.

## **2. Кастомизация как форма авторского высказывания.**

Одним из ключевых факторов, обеспечивших превращение кукол Blythe в настоящие произведения искусства, является практика кастомизации — ручной модификации оригинальной модели. Процесс включает замену деталей лица, нанесение уникальных рисунков, создание авторских нарядов и аксессуаров. Это занятие требует не только высокого уровня технических навыков, но и развитого художественного вкуса, позволяя каждой отдельной кукле обрести неповторимую личность и стать отражением творческой концепции своего автора.

Кастомизированные Блайзы могут быть интерпретированы как миниатюрные скульптуры, отражающие авторское мировоззрение. Они становятся медиаторами между художником и зрителем, вызывая эмоциональный отклик и нередко формируя нарратив.

## **3. Галерейное пространство и легитимация куклы как искусства.**

Активная выставочная деятельность стала решающим фактором признания кукол Блайз в качестве полноценных произведений искусства, занявших достойное место в мире арт-рынка и музейных пространств. В 2010-х годах кастомизированные куклы Блайз стали появляться на галерейных и музейных площадках — от нишевых выставок до международных арт-сцен. Выставка BlytheCon — уникальное событие в мире кукольной культуры, посвящённое куклам Блайз, которые за несколько десятилетий прошли путь от коммерческой игрушки до признанного объекта современного искусства и предмета коллекционирования. Это мероприятие представляет собой не просто выставку, а международный форум, объединяющий художников,

коллекционеров, ремесленников и исследователей визуальной культуры со всего мира.

**BlytheCon как культурный феномен.** Выставка BlytheCon впервые была организована в США в 2009 году и с тех пор приобрела международный масштаб: её проводят в Японии, Великобритании, Испании, Германии, Бразилии и других странах. Каждое мероприятие — это однодневный фестиваль, но его культурная насыщенность и эмоциональное воздействие сравнимы с полноценной арт-биеннале.

На выставке представлены кастомизированные куклы — авторские работы, в которых оригинальная Блайз служит «холстом» для скульптурной и живописной переработки. Мастера изменяют лицо куклы, перерисовывают мейкап, заменяют глаза, волосы, создают индивидуальные образы и наряды. Эти куклы утрачивают фабричную стандартизированность и обретают уникальность — каждая становится воплощением авторского взгляда, нередко с философским или символическим подтекстом.

BlytheCon — это также социокультурное пространство, где формируются и развиваются сообщества. Здесь происходят встречи между авторами и зрителями, происходят обмены знаниями, идеями и материалами. На выставке можно увидеть не только кукол, но и произведения миниатюрного текстиля, авторской мебели, аксессуаров, миниатюрных скульптур и даже инсталляций. Важную роль играют мастер-классы и лекции, где обсуждаются темы визуального языка, женского образа в кукольной культуре, а также вопросы этики и авторского права в кастомизации.

Кукла Блайз на BlytheCon выступает не только как эстетический объект, но и как зеркало, в котором отражаются социальные и культурные тенденции. Многие авторские образы затрагивают вопросы гендера, этничности, субкультурной идентичности, а также экологической

проблематики. В этом смысле BlytheCon можно рассматривать как современную арт-платформу, на которой происходит переосмысление темы тела, красоты, стандарта и инаковости.

Выставка BlytheCon это больше чем собрание кукол. Это многослойный культурный феномен на стыке ремесла, искусства, моды и социальной антропологии. Она демонстрирует, как даже столь «несерьёзный» объект, как кукла, может стать инструментом художественного высказывания, средством диалога и предметом научного интереса. BlytheCon — это мир, в котором оживает не только пластик, но и творческое воображение, объединяющее людей по всему миру.

Галерейное пространство функционирует как инструмент легитимации: присутствие в институциональном контексте позволяет воспринимать куклу не как «игрушку», а как сложный культурный объект.

#### **4. Кукла как медиум современного искусства.**

Художники используют куклу Блайз как средство высказывания на актуальные темы: через иронию, деконструкцию классической «кукольной» эстетики, а также размещение кукол в неигровых контекстах (например, постапокалиптических или концептуально-философских), выстраивают критику потребительской культуры, стандартизации красоты и массовой идентичности.

Кроме того, Блайз активно используется в мультимедийных проектах: видеоработах, цифровом искусстве и фотоколлажах. Она становится символом «неживой жизни», синтетического идеала и одновременно уязвимости — что особенно актуально в эпоху постгуманизма.

#### **Заключение.**

Трансформация кукол Blythe в арт-объекты наглядно иллюстрирует сложную взаимосвязь и размытые границы между миром искусства и повседневной культурой потребления. Путь от массового продукта к

экспонату галереи подчеркивает многогранность нашего понимания природы искусства и его источников.

Галерейное пространство выступает важнейшим инструментом легитимации кукол Blythe как явлений искусства, предоставляя им статус значимых элементов художественной среды. В свою очередь, кастомизация — искусство ручной доработки и декорирования — представляет собой акт личного выражения, создающий глубоко личностные и социально значимые послания, наделяя каждую куклу особым смысловым подтекстом.

Исследование демонстрирует, как коммерческий продукт может трансформироваться в значимый культурный феномен, объединяющий различные области искусства, моды и социальной антропологии.

Следовательно, представляется возможным сделать следующие выводы:

1. Кукла Blythe совершила значительное путешествие, пройдя путь от обыкновенной коммерческой игрушки до полноценного арт-объекта.

2. Кукла перестала восприниматься как стандартизированный промышленный продукт, став выражением индивидуального творчества и личным высказыванием художника.

3. Сегодня кукла Blythe уверенно заняла своё место в мировом арт-пространстве, а мероприятия вроде BlytheCon подтверждают её международное признание.

4. Блайз являются важным средством художественного высказывания, предлагая авторам и зрителям новое поле для размышлений и обсуждений.

5. Социокультурные аспекты включают формирование активного творческого сообщества, поддержание постоянного диалога между авторами и аудиторией, а также подчёркивание общественной значимости искусства кукол Blythe.



6. Развитие специализированного арт-рынка кастомизированных кукол и рост коллекционной ценности представляют собой важные экономические тенденции.

7. Новые междисциплинарные подходы в искусстве, синтез традиционных техник и инновационных решений привели к появлению уникальных направлений и стилей в оформлении кукол.

Таким образом, изначально простая массовая игрушка постепенно трансформируется в источник критики и анализа современных культурных реалий, формируя особую форму коммуникации внутри мира современного искусства и приобретая значимость объекта рефлексивного обсуждения и исследования.

#### **Использованные источники:**

1. Gina Garan. This is Blythe. — San Francisco: Chronicle Books, 2000. — 96 p.
2. Краусс Розалинд. Скульптура в расширенном поле. — Москва: Художественный журнал, 2003. — 295 с.
3. Bourriaud Nicolas. Relational Aesthetics. — Les presses du réel, 1998. — 125 p.
4. Benjamin Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. — Cambridge: Harvard University Press, 2008.
5. Jones Amelia. Seeing Differently: A History and Theory of Identification and the Visual Arts. — Routledge, 2012. — 284 p.
6. Миллер Даниэль. Материальная культура и массовое потребление. М.: Новое литературное обозрение, 2004. — 256 с.
7. Haraway Donna. A Cyborg Manifesto, 1985. — 42 p.
8. Warner Marina. Fantastic Metamorphoses, Other Worlds: Ways of Telling the Self. Oxford: Oxford University Press, 2002. — 284 p.
9. Журавлёва М.А. Игра и искусство: границы визуальной культуры // Вестник культурологии — 2020. — №3.