

Моды

1947-2025

1950-e

New Look (1947)



- **Краткая характеристика**
New Look, предложенный Кристианом Диором, стал символом резкого послевоенного поворота от аскезы и утилитарности к восстановлению визуального порядка, иерархии и различий. Это была не просто новая линия одежды, а жест культурной нормализации мира после опыта тотальной мобилизации и дефицита.
- **Физическая сторона**
Тело в New Look заново конструируется: подчеркнутая грудь, тонкая талия, расширенная линия бедер. Силуэт архитектурен, статичен, рассчитан на созерцание. Используются плотные ткани, многослойность, большой расход материала как демонстративный жест.
- **Социальная сторона**
Адресован прежде всего буржуазному и восстановленному городскому классу. Противопоставлен военной униформе и массовой функциональной одежде. Воспроизводится через дом моды, показ, элитарное потребление и подражание.
- **Дух / аффект**
Желание устойчивости, формы и различимости. Мир снова должен быть оформленным, предсказуемым и визуально иерархичным.

Rockabilly (1950-е)



- **Краткая характеристика**
Rockabilly соединяет музыку, стиль и телесную экспрессию, формируя ранний образ молодежной свободы.
- **Физическая сторона**
Подчеркнутая сексуальность, контрастные силуэты, жесткая укладка. Тело активно демонстрируется.
- **Социальная сторона**
Молодежь, танцевальная культура.
Противопоставление родительской норме.
- **Дух / аффект**
Энергия, драйв, телесная радость.

Teddy Boys (1950-е)



- **Краткая характеристика**
Teddy Boys — ранняя форма молодежной субкультуры, использующая элементы аристократического костюма как средство символического протеста.
- **Физическая сторона**
Удлиненные пиджаки, зауженные брюки, контрастные детали. Тело театрализовано.
- **Социальная сторона**
Рабочая молодежь в послевоенной Британии. Противопоставление классовым ожиданиям.
- **Дух / аффект**
Ирония, вызов, присвоение чужого статуса.

Beatnik (1950-е — начало 1960-х)



- **Краткая характеристика**
Beatnik — стиль интеллектуального и экзистенциального отказа, связанный с литературной и художественной богемой.
- **Физическая сторона**
Черные водолазки, минимализм, небрежность. Тело как носитель внутренней напряженности.
- **Социальная сторона**
Художественные круги, кафе, малые сообщества. Противопоставление конформизму.
- **Дух / аффект**
Отстраненность, поиск смысла, экзистенциальная тревога.

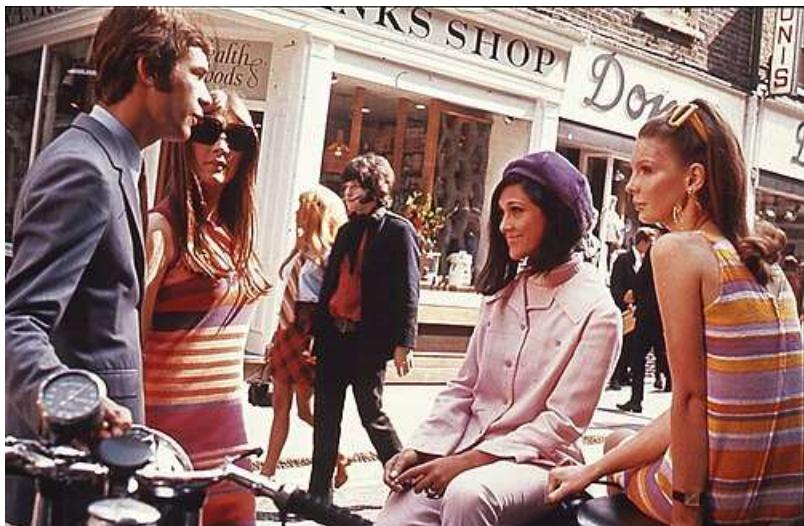
Preppy / Ivy Style (1950-е — 1960-е)



- **Краткая характеристика**
Preppy / Ivy Style формируется в американских университетских и привилегированных средах как визуализация социального воспроизведения и культурной стабильности.
- **Физическая сторона**
Аккуратный крой, многослойность, умеренность. Тело дисциплинировано, но не зажато; форма демонстрирует «естественную» правильность.
- **Социальная сторона**
Элитные образовательные институты, средний и высший класс. Противопоставление как рабочей одежде, так и радикальным молодежным стилям.
- **Дух / аффект**
Уверенность в продолжении порядка. Мир стабилен и воспроизводим.

1960-e

Mod (начало 1960-х)



- **Краткая характеристика**
Mod формируется как стиль городской молодежи, ориентированный на современность, скорость и дизайн. Это мода не восстановления, а контроля — ясной, рациональной и управляемой формы жизни.
- **Физическая сторона**
Прямые линии, геометрические силуэты, мини-юбки, облегающие костюмы. Тело становится плоскостью для дизайна, лишенной биологической экспрессии. Материалы гладкие, часто синтетические.
- **Социальная сторона**
Городская молодежь, клубная культура, музыка, скутеры. Противопоставление старшему поколению и «тяжелой» буржуазной респектабельности. Стиль воспроизводится через сцены и локальные сообщества.
- **Дух / аффект**
Контроль, ясность, вера в управляемое будущее. Мир мыслится как спроектированное пространство.

Hippie (конец 1960-х — начало 1970-х)



- **Краткая характеристика**
Хиппи — это не столько стиль одежды, сколько след базовой интуиции отказа от индустриального, иерархического и принудительного мира. Мода здесь вторична: она не конструируется профессионально, а возникает как побочный продукт образа жизни и ценностного выбора.
- **Физическая сторона**
Тело освобождается от формования: свободный край, текучие силуэты, отсутствие жесткой структуры. Используются натуральные ткани, ручная работа, этнические элементы. Одежда допускает износ, асимметрию, случайность.
- **Социальная сторона**
Коммуны, фестивали, альтернативные сообщества. Противопоставление государству, войне, корпорациям и дисциплине. Воспроизводство происходит через совместную жизнь, музыку и ритуалы, а не через рынок моды.
- **Дух / аффект**
Поиск естественности, ненасилия и подлинности. Мир должен быть обитаемым и мягким, а не эффективным и управляемым.

Skinheads (конец 1960-х — 1970-е)



- **Краткая характеристика**
Skinheads возникают как рабочеклассная идентичность, противопоставленная как буржуазной респектабельности, так и богемной контркультуре. Это мода дисциплины и жесткой принадлежности.
- **Физическая сторона**
Короткие стрижки, прямые джинсы, тяжелая обувь, куртки. Тело собрано, функционально, готово к физическому действию.
- **Социальная сторона**
Рабочие кварталы, стадионы, уличные группы. Противопоставление хиппи и среднеклассовой молодежи.
- **Дух / аффект**
Коллективная жесткость, агрессия, защита своей среды.

1970-e

Punk (середина — конец 1970-х)



- **Краткая характеристика**
Панк возникает как радикализация контркультурного отказа: если мир не поддается преобразованию, он должен быть разоблачен в своей разрушенности. Это не утопия, а утверждение конфликта как нормального состояния.
- **Физическая сторона**
Тело подвергается визуальному насилию: рваные ткани, булавки, кожа, жесткие материалы. Форма намеренно нарушена, одежда выглядит поврежденной и агрессивной.
- **Социальная сторона**
Малые сцены, DIY-культура, жесткие границы «свой/чужой». Противопоставление мейнстриму, буржуазной респектабельности и коммерческой культуре.
- **Дух / аффект**
Гнев, отрицание, демонстрация невозможности вписаться. Мир не исправим — его можно только вскрыть.

Glam / Disco (1970-е)



- **Краткая характеристика**
Glam и Disco представляют собой ответ на социальную и экономическую нестабильность через эстетизацию и театрализацию. Это мода бегства в искусственно созданную яркость и праздник.
- **Физическая сторона**
Тело становится сценой: блеск, обтягивающие силуэты, синтетические ткани, активное использование цвета и света. Одежда рассчитана на движение и публичное зрелище.
- **Социальная сторона**
Клубная культура, танцевальные пространства, маргинальные и ЛГБТ-сообщества. Противопоставление серой повседневности и экономическому кризису.
- **Дух / аффект**
Экстаз, эскапизм, желание раствориться в коллективном празднике и телесном опыте.

New Wave (конец 1970-х — 1980-е)



- **Краткая характеристика**
New Wave переосмысливает панковскую энергию в более эстетизированной и интеллектуальной форме. Это переход от разрушения к игре с образом.
- **Физическая сторона**
Контрастные цвета, экспериментальные силуэты, подчеркнутая искусственность. Тело становится элементом дизайна.
- **Социальная сторона**
Музыкальные и художественные сцены, клубная культура. Противопоставление как мейнстрому, так и «чистому» панку.
- **Дух / аффект**
Ирония, дистанция, стилистическая рефлексия.

Boho / Bohemian Revival (1970-е — 2000-е)



- **Краткая характеристика**
Boho — повторяющаяся попытка соединить художественную свободу с повседневностью. Это эстетизация жизни как непрерывного творчества.
- **Физическая сторона**
Многослойность, мягкие ткани, этнические мотивы. Тело свободно и текуче.
- **Социальная сторона**
Творческие профессии, фестивали, городская богема. Противопоставление офисной норме.
- **Дух / аффект**
Легкость, романтическая свобода, отказ от жестких структур.

1980-e

Power Dressing (1980-е)



- **Краткая характеристика**
Power Dressing формируется в контексте неолиберальной реструктуризации экономики и роста корпоративной культуры. Это мода, в которой одежда становится инструментом демонстрации компетентности, контроля и статуса.
- **Физическая сторона**
Тело структурируется и усиливается: широкие плечи, четкие линии, жесткие ткани. Силуэт напоминает броню, скрывающую телесную уязвимость и подчеркивающую вертикаль власти.
- **Социальная сторона**
Корпоративные и профессиональные элиты, особенно женщины в бизнесе.
Противопоставление неформальности и уличной культуре. Воспроизводится через офисные нормы и деловую среду.
- **Дух / аффект**
Стремление к контролю, уверенности и видимой эффективности. Мир мыслится как иерархия, в которой нужно занять и удержать позицию.

Streetwear (1980-е — 2000-е)



- **Краткая характеристика**
Streetwear формируется снизу — из уличных практик, спорта и субкультур, а не из домов моды. Это мода, в которой граница между потреблением, идентичностью и образом жизни принципиально размыта.
- **Физическая сторона**
Свободные силуэты, удобство, многослойность. Тело мыслится как активное и подвижное. Материалы утилитарны, часто заимствованы из спорта и рабочей одежды.
- **Социальная сторона**
Молодежные сцены, городские сообщества, позже — глобальный рынок. Противопоставление высокой моде, но с последующей колонизацией рынком.
- **Дух / аффект**
Присвоение города как среды. Мир — это пространство практик, а не презентаций.

Goth (1980-е — 1990-е)



- **Краткая характеристика**
Goth формирует устойчивую субкультуру, в которой мода служит выражением экзистенциальной меланхолии и романтизации смерти.
- **Физическая сторона**
Черные ткани, корсеты, длинные силуэты, макияж. Тело драматизируется и театрализуется.
- **Социальная сторона**
Клубные сцены, маргинальные сообщества. Противопоставление жизнеутверждающему мейнстриму.
- **Дух / аффект**
Меланхолия, отчуждение, эстетизированная печаль.

Hip-Hop / Urban Style (1980-е — 2000-е)



- **Краткая характеристика**
Hip-Hop формируется как визуальное продолжение музыкальной и уличной культуры, в которой одежда служит способом маркировать принадлежность, успех и сопротивление одновременно.
- **Физическая сторона**
Свободные силуэты, многослойность, спортивные элементы. Тело увеличивается визуально, занимает пространство, демонстрирует присутствие.
- **Социальная сторона**
Городские сообщества, маргинализированные группы, позже — глобальный рынок. Противопоставление элитарной моде и формальному дресс-коду.
- **Дух / аффект**
Самоутверждение, гордость, демонстрация видимости. Мир — поле борьбы за признание.

Skate / Surf Style (1980-е — 1990-е)



- **Краткая характеристика**
Skate и Surf стили возникают из телесных практик движения и риска. Одежда подчинена функциональности и свободе.
- **Физическая сторона**
Удобная, износостойкая одежда, широкие формы. Тело активно и постоянно в движении.
- **Социальная сторона**
Молодежные сцены, уличные сообщества. Противопоставление дисциплинированным видам спорта и формальной культуре.
- **Дух / аффект**
Свобода, игра, телесная радость.

1990-e

Minimalism (1990-е)



- **Краткая характеристика**
Минимализм возникает как реакция на визуальный и символический перегруз предыдущего десятилетия. Это попытка очистить форму от лишних значений и вернуть одежду нейтральность.
- **Физическая сторона**
Простые силуэты, монохромные цвета, отсутствие декора. Тело не подчеркивается и не маскируется, а приводится к состоянию функциональной нейтральности.
- **Социальная сторона**
Креативные и профессиональные городские среды. Противопоставление массовой моде и показной роскоши. Воспроизводится через дизайнерские бренды и архитектурную эстетику.
- **Дух / аффект**
Стремление к ясности, тишине и дистанции. Мир должен быть простым и читаемым.

Grunge (начало 1990-х)



- **Краткая характеристика**
Grunge отражает разочарование в корпоративной культуре и глянцевой успешности. Это эстетика неухоженности и отказа от притязаний.
- **Физическая сторона**
Свободные, часто многослойные силуэты, потертые ткани, случайные сочетания. Тело скрывается, форма выглядит изношенной.
- **Социальная сторона**
Музыкальные сцены, молодежь периферийных городов. Противопоставление глянцу и карьерному оптимизму.
- **Дух / аффект**
Апатия, усталость, ироничный отказ. Мир не предлагает убедительных перспектив.

Avant-garde / Deconstruction (1990-е)



- **Краткая характеристика**
Авангардная и деконструктивистская мода проблематизирует саму возможность завершенной формы. Одежда становится исследованием структуры, а не носимым продуктом.
- **Физическая сторона**
Асимметрия, незавершенность, смещение швов, необычные пропорции. Тело лишается привычной читаемости.
- **Социальная сторона**
Профессиональные художественные круги, интеллектуальные потребители. Противопоставление массовой моде и коммерческой логике.
- **Дух / аффект**
Сомнение в стабильности формы и идентичности. Мир мыслится как принципиально неустойчивый.

Rave / Club Culture (1990-е)



- **Краткая характеристика**
Rave-культура формирует временные коллективы, где мода подчинена телесному и музыкальному опыту.
- **Физическая сторона**
Яркие цвета, удобная одежда, спортивные элементы. Тело ориентировано на движение и выносливость.
- **Социальная сторона**
Временные сообщества, фестивали, клубы. Противопоставление повседневной дисциплине.
- **Дух / аффект**
Эйфория, растворение в коллективном ритме.

Cyberpunk (1990-е — 2000-е)



- **Краткая характеристика**
Cyberpunk в моде отражает слияние тела и технологии, а также тревожное ожидание будущего.
- **Физическая сторона**
Темные цвета, технические детали, слои. Тело мыслится как модифицируемое.
- **Социальная сторона**
Технологические и художественные субкультуры. Противопоставление традиционному гуманизму.
- **Дух / аффект**
Тревога, ироничный футуризм, ощущение предела.

Harajuku / Japanese Street (1990-е — 2000-е)



- **Краткая характеристика**
Нагајуку представляет собой радикальную фрагментацию и игру стилями, где одежда становится способом конструирования альтернативных идентичностей.
- **Физическая сторона**
Яркость, многослойность, коллаж. Тело превращается в подвижную композицию.
- **Социальная сторона**
Молодежные сообщества, медиа, уличные сцены. Противопоставление унифицированной культуре.
- **Дух / аффект**
Игра, фантазия, отказ от единой нормы.

2000-e

Emo (2000-е)



- **Краткая характеристика**
Emo — эстетика эмоциональной уязвимости и внутренней драматичности, вынесенной в публичное пространство.
- **Физическая сторона**
Узкие силуэты, темные цвета, подчеркнутая хрупкость. Тело визуально сжимается.
- **Социальная сторона**
Молодежные сцены, музыкальные сообщества. Противопоставление мачистским и агрессивным стилям.
- **Дух / аффект**
Чувствительность, тревога, желание быть услышанным.

Scene (2000-е)



- **Краткая характеристика**
Scene радикализует это в сторону визуальной экспрессии и сетевой самопрезентации.
- **Физическая сторона**
Яркие цвета, эклектика, стилизация. Тело становится экраном.
- **Социальная сторона**
Онлайн-сообщества, социальные сети.
Противопоставление оффлайн-норме.
- **Дух / аффект**
Самопоказ, игривость, стремление к видимости.

Techwear (2000-е — 2010-е)



- **Краткая характеристика**
Techwear формируется на пересечении уличной моды, функционального дизайна и цифровой культуры. Это попытка адаптировать одежду к ускоренной и технологизированной среде.
- **Физическая сторона**
Функциональные ткани, модульность, многослойность. Тело рассматривается как пользователь, взаимодействующий с средой.
- **Социальная сторона**
Городские профессионалы, технологические сообщества. Противопоставление традиционной элегантности и формальности.
- **Дух / аффект**
Рациональность, готовность к изменению, ощущение постоянного движения.

Fast Fashion (2000-е — 2010-е)



- **Краткая характеристика**
Fast Fashion — это индустриализация моды как потока. Новизна здесь перестает быть событием и становится непрерывной функцией производства и потребления.
- **Физическая сторона**
Упрощенные формы, стандартизованные размеры, недолговечные материалы. Тело рассматривается как статистический носитель размеров.
- **Социальная сторона**
Массовый потребитель, глобальные цепочки производства. Противопоставление устойчивости, качеству и медленному потреблению.
- **Дух / аффект**
Поверхностное возбуждение, быстро сменяющееся равнодушием. Мир ускорен и обесценен.

2010-e

Luxury Street / High–Low Fusion (2010-е)



- **Краткая характеристика**
Слияние уличной моды и люкса разрушает прежние иерархии «высокого» и «низкого», превращая статус в игру цитат.
- **Физическая сторона**
Комбинация спортивных и дорогих материалов, увеличенные силуэты. Тело демонстрирует гибридность.
- **Социальная сторона**
Глобальные рынки, инфлюенсеры, новые элиты. Противопоставление классическому люксу.
- **Дух / аффект**
Игра статусами, демонстративная свобода смешения.

Dadcore (2010-е)



- **Краткая характеристика**
Dadcore иронизирует над немодностью, превращая повседневную обыденность в стиль.
- **Физическая сторона**
Простые, удобные формы. Тело не демонстрируется.
- **Социальная сторона**
Городской средний класс. Противопоставление культуре молодости.
- **Дух / аффект**
Ирония, принятие, спокойствие.

Workwear Revival (2010-е)



- **Краткая характеристика**
Возрождение рабочей одежды как символа аутентичности и материального труда.
- **Физическая сторона**
Прочные ткани, функциональный крой. Тело представлено как рабочее.
- **Социальная сторона**
Городские профессионалы, ремесленные сообщества. Противопоставление офисной абстракции.
- **Дух / аффект**
Желание реальности, осязаемости и устойчивости.

Normcore (2010-е)



- **Краткая характеристика**
Normcore — сознательный отказ от модного различия и демонстративной индивидуальности. Одежда становится фоном, а не высказыванием.
- **Физическая сторона**
Максимально обычные формы, нейтральные материалы, отсутствие акцентов. Тело не выделяется и не скрывается.
- **Социальная сторона**
Городские профессиональные среды, цифровая культура. Противопоставление культуре постоянного самовыражения.
- **Дух / аффект**
Усталость от различий и стремление к снижению когнитивной нагрузки присутствия.

Athleisure (2010-е)



- **Краткая характеристика**
Athleisure соединяет спортивную функциональность с повседневной одеждой, отражая размытие границ между работой, отдыхом и телесной практикой.
- **Физическая сторона**
Эластичные материалы, комфорт, адаптивность. Тело постоянно готово к движению.
- **Социальная сторона**
Городской средний класс, культура здоровья и самоконтроля. Противопоставление формальной офисной одежде.
- **Дух / аффект**
Постоянная готовность, оптимизация себя. Мир требует непрерывной включенности.

Sustainable / Ethical Fashion (2010-е)



- **Краткая характеристика**
Устойчивая мода возникает как реакция на экологический и этический кризис индустрии. Это попытка встроить моральное измерение в потребление.
- **Физическая сторона**
Натуральные материалы, простые формы, долговечность. Тело мыслится как ответственное.
- **Социальная сторона**
Осознанные потребители, активисты, малые бренды. Противопоставление fast fashion.
- **Дух / аффект**
Тревога и ответственность. Мир хрупок и требует заботы.

Luxury Revival / Quiet Luxury (2010-е — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Возрождение люкса в форме сдержанности и «тихого» качества. Демонстрация статуса через невидимость бренда и долговечность.
- **Физическая сторона**
Безупречный крой, дорогие материалы, отсутствие логотипов. Тело оформляется ненавязчиво.
- **Социальная сторона**
Экономические элиты и культурные инсайдеры. Противопоставление демонстративному потреблению.
- **Дух / аффект**
Спокойная уверенность и дистанция. Мир читается через знание, а не через показ.

Gender-neutral / Post-gender Fashion (2010-е — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Гендерно-нейтральная мода размывает бинарные различия и переосмысливает тело как нефиксированную категорию.
- **Физическая сторона**
Универсальные силуэты, отказ от акцентирования половых признаков.
- **Социальная сторона**
Молодежные и активистские сообщества. Противопоставление традиционным гендерным ролям.
- **Дух / аффект**
Поиск свободы и самопринятия. Мир допускает множественность идентичностей.

Y2K Revival (конец 2010-х — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Y2K Revival — это ретроспективное возвращение эстетики конца 1990-х — начала 2000-х, связанное не с ностальгией как таковой, а с повторным освоением ранней цифровой эпохи.
- **Физическая сторона**
Открытые тела, низкая посадка, синтетические материалы, визуальная фрагментарность. Тело становится интерфейсом.
- **Социальная сторона**
Социальные сети, инфлюенсеры, молодые поколения. Противопоставление «серьезной» взрослости.
- **Дух / аффект**
Ироничная игра с прошлым, легкость и отказ от глубины.

Cottagecore (2010-е — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Cottagecore эстетизирует сельскую идиллию как ответ на цифровую и урбанистическую перегрузку.
- **Физическая сторона**
Мягкие ткани, романтические силуэты. Тело представлено как часть природы.
- **Социальная сторона**
Онлайн-сообщества, молодые поколения. Противопоставление городскому стрессу.
- **Дух / аффект**
Ностальгия, забота, стремление к замедлению.

Dark Academia / Light Academia (2010-е — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Academia-стили романтизируют интеллектуальную жизнь и институциональное знание.
- **Физическая сторона**
Классические силуэты, слои, текстуры. Тело оформляется как носитель культуры.
- **Социальная сторона**
Студенты, онлайн-сообщества.
Противопоставление утилитарному образованию.
- **Дух / аффект**
Меланхолическая сосредоточенность или оптимистическая ученость.

Minimal Tech / Urban Utility (2010-е — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Minimal Tech / Urban Utility — это рационализация городского гардероба под условия мобильности, неопределенности и постоянной смены сценариев.
- **Физическая сторона**
Лаконичные формы, технические ткани, скрытые карманы, модульность. Тело мыслится как пользователь среды.
- **Социальная сторона**
Городские профессионалы, креативные индустрии. Противопоставление декоративности и формальной элегантности.
- **Дух / аффект**
Собранность, готовность, холодная функциональность.

K-fashion / Global Hybrid Styles (2010-е — 2020-е)



- **Краткая характеристика**
Глобальные гибридные стили формируются в условиях культурной циркуляции и медиаглобализации. Национальные стили становятся экспортными продуктами.
- **Физическая сторона**
Комбинация локальных и глобальных кодов. Тело стилизуется как медиальный образ.
- **Социальная сторона**
Фан-сообщества, медиаиндустрия, молодежные рынки. Противопоставление западному доминированию.
- **Дух / аффект**
Игра идентичностями и культурная мобильность.

2020-e

Post-pandemic Home Publicity (2020-е)



- **Краткая характеристика**
Постпандемийная мода фиксирует размывание границы между домашним и публичным. Одежда теряет статус социального маркера и становится продолжением приватности.
- **Физическая сторона**
Мягкие ткани, пижамные формы, комфорт. Тело приоритетно чувствует себя, а не демонстрирует себя.
- **Социальная сторона**
Удаленная работа, цифровая публичность. Противопоставление традиционному публичному дресс-коду.
- **Дух / аффект**
Усталость, интроверсия, желание безопасности. Мир воспринимается как нестабильный и требующий укрытия.

Digital / Virtual Fashion (2020-е)



- **Краткая характеристика**
Цифровая мода существует вне физического тела как визуальный и символический продукт для сетевой идентичности.
- **Физическая сторона**
Тело заменяется аватаром. Материальность условна или отсутствует.
- **Социальная сторона**
Онлайн-платформы, игровые и социальные среды. Противопоставление традиционному понятию носимости.
- **Дух / аффект**
Игра, эксперимент, освобождение от ограничений физического мира.

AI-generated Fashion (2020-e)



- **Краткая характеристика**
Мода, создаваемая алгоритмами, где авторство смещается от дизайнера к системе.
- **Физическая сторона**
Форма вторична, часто цифровая. Тело становится параметром модели.
- **Социальная сторона**
Технологические сообщества, бренды-экспериментаторы. Противопоставление ремеслу и авторству.
- **Дух / аффект**
Отстраненность и любопытство. Мир как вычислимое пространство вариантов.

Revival Cycles / Meta-fashion (2020-е)



- **Краткая характеристика**
Метамода осознает саму себя как систему циклов, цитат и переработок. Новизна становится вторичной по отношению к рефлексии.
- **Физическая сторона**
Цитирование, смешение эпох, сознательная вторичность.
- **Социальная сторона**
Инсайдерские и профессиональные сообщества. Противопоставление наивной вере в прогресс.
- **Дух / аффект**
Ирония и дистанция. Мир уже видел всё.

Quiet Luxury / Old Money Aesthetic (2020-е)



- **Краткая характеристика**
«Тихий люкс» возвращает ценность незаметного качества и наследуемого вкуса как реакцию на визуальный шум.
- **Физическая сторона**
Классические формы, дорогие ткани, отсутствие логотипов. Тело оформлено сдержанно.
- **Социальная сторона**
Экономические и культурные элиты.
Противопоставление демонстративному потреблению.
- **Дух / аффект**
Спокойная уверенность, дистанция, закрытость.

Digital Native / Platform Aesthetics (2020-е)



- **Краткая характеристика**
Эстетики платформ формируются внутри алгоритмических сред, где мода существует как поток изображений и трендов.
- **Физическая сторона**
Одежда адаптирована под экран, а не под тело. Форма вторична по отношению к визуальному эффекту.
- **Социальная сторона**
Онлайн-сообщества, контент-креаторы. Противопоставление онлайн-традициям моды.
- **Дух / аффект**
Мимолетность, эксперимент, постоянная смена образов.

Retro / Vintage (постоянно)



- **Краткая характеристика**
Ретро и винтаж — это стратегия заимствования готовых форм прошлого как способ обойти необходимость изобретения нового.
- **Физическая сторона**
Аутентичные или стилизованные силуэты прошлых эпох. Материальность вторична по отношению к узнаваемости формы.
- **Социальная сторона**
Коллекционеры, субкультуры, осознанные потребители. Противопоставление одноразовой моде.
- **Дух / аффект**
Желание укорененности и временной глубины.

Anti-fashion (сквозная линия)



- **Краткая характеристика**
Антимода — это повторяющаяся попытка выйти за пределы модного цикла и отказать моде в праве на норму.
- **Физическая сторона**
Нарушение ожиданий, произвольность формы, отказ от сезонности.
- **Социальная сторона**
Маргинальные группы, художественные круги. Противопоставление индустрии моды.
- **Дух / аффект**
Скепсис и сопротивление. Мир не обязан быть оформленным.

Post-fashion / Anti-trend Condition (2020-е)



- **Краткая характеристика**
Постмодное состояние фиксирует усталость от трендов как таковых и распад линейной логики смены стилей.
- **Физическая сторона**
Эклектика, индивидуальные комбинации, отсутствие нормы.
- **Социальная сторона**
Разрозненные сообщества, индивидуальные практики. Противопоставление индустрии трендов.
- **Дух / аффект**
Равнодушие к новизне, сосредоточенность на собственном режиме жизни.