

УДК 659.1.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗООМОРФИЗМА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Оксинь С.А., доц.*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Зооморфизм – наделение людей качествами животных. Истоки зооморфизма восходят к глубокой древности, он укоренился в психологии первобытного охотника, считавшего многих животных своими кровными родственниками. В современной культуре коммерческий и культурный потенциал зооморфных образов постоянно растет. Образы животных используются в рекламе, становятся символами и эмблемами ведущих брендов. Звери служат источником креативности, побуждают дизайнеров искать современные формы и поднимать острые вопросы. Животные ассоциируются с проявлением инстинктивности, природного начала, животворной энергии, становятся выражением эмоциональных порывов, отражением подсознательных желаний, а также обращают внимание на темы экологии, жестокости, убийства и смерти. В 20-м веке, когда стали очевидными агрессивность людей и постоянная опасность расчеловечивания, вопрос об отношении, в частности к сельскохозяйственным животным, особо привлек внимание дизайнеров. В рамках выполнения курсовой работы студентам специальности «Дизайн коммуникативный» была поставлена задача создания яркого и образно глубокого плаката, способного привлечь внимание к вышеуказанной проблеме.

У многих народов мироздание представлялось в образах каких-либо животных. Например, культ коровы считается одним из наиболее древних и устойчивых в Евразии, в Африке. Образ священной коровы с женской головой характерен для индийского искусства, в древнеиндийской литературе земля именуется коровой. Исследователи енисейских племен предполагают, что в неолите люди обожествляли в образе коровы Великую Мать-прародительницу, породившую все сущее. Это представление отразилось в наскальных рисунках, где изображение женщины в позе родов наложено на профиль коровьей головы. Соединение черт женщины и коровы встречается в вышивке тверских карел, называется «копыто». Соотнесенность коровы с предками и образом матери прослеживается в быту и обрядах по всей Восточной Европе.

На основе изученных исторических аспектов и современных тенденций, а также анализа аналогов, связанных с изображением коров в рекламной среде, студенткой Авчук А. были разработаны варианты плакатных композиций, выполненных в авторской технике, основной концепцией которых стало отражение забытых ролей коровы в жизни людей, процесса, который начался с одомашнивания некогда свободных животных и закончившийся жестокостью и равнодушием. Плакат «Великая Мать-прародительница» представляет собой изображенную в образе богини-прародительницы корову с туловищем человека, что является аллюзией на неолитическое наскальное искусство, где изображения женщин в позе родов наложены на профиль коровьей головы. Окружающие богиню наскальные рисунки охотящихся людей создают атмосферу того периода. Цветовое решение погружает в процесс кровавых охот наших предков и невольно напоминает о нынешних – цивилизованных, но не менее жестоких. Плакат «Матушка»

отражает соотнесенность коровы с предками, а также с образом матери, но уже в быту и обрядах славян, где ее любили называть «матушка», а в некоторых местностях одевали на рога женский головной убор. Это воплощается в изображенной в центре коровы, заботливо вскармливающей младенца. На основе плакатов разработан дизайн визиток для фондов, целью которых является вернуть почитание, уважение, изначальный статус Корове-Матери, защитить от насилия коров и возродить лучшие традиции славянской культуры животноводства на основе фермерских хозяйств ведического типа.

УДК 745/749

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ СТОПМОУШЕН МУЛЬТФИЛЬМА «КОШМАР ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ»

Наговицына Т.В., доц., Гуняга Я.В., студ.

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

В зарубежном сегменте интернета нередко встречаются споры о том, какому все-таки празднику посвящен «Кошмар перед Рождеством». Режиссер Генри Селик утверждает, что сделал хэллоуинскую историю. С ним не согласен композитор Дэнни Эльфман. Он считает, что мультфильм получился о Рождестве. Перед Бертоном стояла задача превратить небольшое стихотворение в сценарий полнометражного мультфильма. Для этого Бертон пригласил композитора Дэнни Эльфмана. Интересно, что Тим и Дэнни подошли к «Кошмару перед Рождеством» не как к мюзиклу, а как к оперетте – жанру более старомодному, в котором музыкальные композиции теснее переплетены с повествованием. Несмотря на то, что «Кошмар перед Рождеством» снимал Генри Селик, мультфильм выдержан в фирменном «бертоновском» стиле, что касается в том числе и его визуальной составляющей. Город Хэллоуина создавался под заметным влиянием немецкого экспрессионизма. Представители этого направления в искусстве отказывались от воспроизведения, копирования и имитации реальности. Среди отличительных черт киноэкспрессионизма – ассиметричные композиции, а также резкие контрасты света и тени. Выбранный дизайн призван продемонстрировать инаковость, а не извращенность. Преобладающая цветовая гамма обители страха – оттенки серого, черного и приглушенного оранжевого, что дополнительно подчеркивает ее мрачность. Городу Хэллоуина противопоставлен созданный под влиянием иллюстраций Доктора Сьюза город Рождества, получившийся ярким, красочным, уютным, со множеством вкраплений рождественской иконографии. При этом оба места показаны как варианты нормы, ведь на самом деле все праздники нужны и имеют право на существование. Команда Селика стремилась воссоздать в физических декорациях штриховки и текстуры, характерные для работ двух замечательных художников XX столетия – Эдварда Гори и Рональда Сирла. Для этого предметы мазали глиной или штукатуркой, а затем царапали на них линии, чтобы придать им вид «живого эскиза».