

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».

По словам Бертон, в анимации крайне важны глаза для выразительности персонажа. У части кукол «Кошмара перед Рождеством» либо их нет, либо они зашиты, на месте глаз могут красоваться две больших черных дыры. В мюзикле около 60 персонажей, и для каждой куклы смастерили несколько дубликатов. Процесс изготовления фигурок проходил в несколько этапов. Сперва их лепили из пластилина. На следующем шаге заливали глиной и делали форму. Далее пластилин убирала и вставляли подвижный железный остов. Именно благодаря ему впоследствии обеспечивалась гибкость движений. Затем форму заполняли пластиком и отправляли в печь. После этого от формы избавлялись, а кукла попадала в руки художников, которые ее красили, одевали, приклеивали волосы или шерсть. Звук записывался еще до создания анимации. Это было крайне важно для Селика, который хотел, чтобы рты кукол двигались в полном соответствии с тем, что говорят актеры.

«Кошмар перед Рождеством» снят преимущественно в технике покадровой анимации, которая в начале 1990-х считалась старомодным искусством. Временами при создании мультфильма использовались другие технологии. Производство мультфильма с использованием техники покадровой анимации – кропотливый труд. Каждая секунда «Кошмара перед Рождеством» – это 24 кадра. Чтобы сделать всего одну минуту анимационного мюзикла, требовалась неделя упорной работы. В целом производственный процесс занял около трех лет. В пиковые периоды в перенесении стихотворения Бертон на экран участвовало более 120 человек.

Когда перед вами прекрасное творение, вы ощущаете энергию его создателя.

УДК 77

СОЦИАЛЬНЫЙ И КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ В ДИЗАЙНЕ

Онуфриенко С.Г., ст. преп. Ковшар А.И., студ.

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

Понятие «контекст» (контекстуальный метод, контекстуализм) обсуждается в самых разных областях гуманитарных и естественных наук: в лингвистике, философии, психологии, истории, математике, информатике, физике, архитектуре и дизайне.

Контекст (от лат. contextus – «соединение», «связь») – термин, широко используемый в ряде гуманитарных наук (лингвистика, семиотика, социология, философия, антропология), прямо или косвенно изучающих язык и общение.

Визуальный контекст – это представление контента в рекламе, в такой форме, чтобы тот мог эффективно и эффектно донести его идею. В широком смысле контекстом называют совокупность обстоятельств, окружающих какой-либо объект.

Рассмотрение дизайна в контексте культуры необходимо для осмысления его восребованности как культурного ориентира в современном обществе и как причины трансформации культурных ценностей, значений и смыслов.

Шесть культурных аспектов, которые можно использовать для объяснения наблюдаемых различий между культурами стран:

- дистанцированность от власти – как власть распределяется в культуре;