



Рисунок 3 – Влияние граффити на образ интерьера

Нанося на стены граффити, можно получить экстравагантное и стильное изображение, достоинством которого является абсолютная экологическая безопасность, обусловленная тем, что в состав аэрозольных красок, необходимых для нанесения рисунка, входят только безопасные компоненты.

УДК 77

АВТОРСКИЕ СТИЛИ РЕЖИССЕРОВ

Грибанова А.С., студ., Жук М.Д., студ., Онуфриенко С.Г., ст. преп.

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

Реферат. В статье рассмотрены вопросы особенностей авторских стилей всемирно известных кинорежиссеров Уэсли Андерсона, Дэвида Финчера, Джими Джармуша. Их оригинальному подходу к созданию сценария, композиционного решения кадра, темпоритма, съёмки планов, монтажа, использования звука и цветового решения.

Ключевые слова: стили кино, кинематограф, режиссерский стиль.

Стили кино – узнаваемые техники съёмки, используемые кинорежиссерами для того, чтобы добавить особенные детали или значения в свою работу. Это может включать все аспекты кинопроизводства: звук, мизансцену, диалоги, кинематограф, монтаж или социальную установку.

Каждый режиссер имеет свой характерный стиль, отличающийся от стиля других режиссеров, как и любой автор, имеет свой фирменный стиль письма. Увидеть различия между стилями кинорежиссеров можно благодаря анализу их техник работы над картиной.

Уэсли Уэльс Андерсон (англ. Wesley Wales Anderson, род. 1 мая 1969, Хьюстон, Техас, США) – американский кинорежиссёр, сценарист, актёр и продюсер. Является одним из представителей американского независимого кино. Был номинирован на премию «Оскар» в категории «Лучший оригинальный сценарий» за фильмы «Семейка Тененбаум» (2001) и «Королевство полной луны» (2012). Также был дважды номинирован на премию в категории «Лучший анимационный полнометражный фильм» за мультфильмы «Бесподобный мистер Фокс» (2009) и «Остров собак» (2018). Как режиссёр, сценарист и продюсер был номинирован на премию «Оскар» в 2015 году – за «Отель «Гранд Будапешт»».

Андерсон – самый прямолинейный режиссер современного кинематографа. Его фильмы полны нюансов, но все они создаются с такой простотой, которая позволяет заметить любые детали, даже если вы этого не хотели. Поклонники фильмов Андерсона всегда знают то, о чем режиссер хочет рассказать им, чувствуют то, что он жаждет сделать увиденным и услышанным. Зрителям нравятся сложные сюжеты, которые рассказываются в

фильме легким языком. Истории Андерсона, несомненно, веселые и беззаботные, но при этом он является одним из тех режиссеров, которые могут наполнить простые сцены разнообразием деталей и чарующей атмосферой. Андерсон в самом деле создает сильные и продуманные до мелочей работы, в которых в полной мере воплощены все возможности кинематографа. Каждую из его более поздних картин можно охарактеризовать как нечто захватывающее и мастерски продуманное. Все это выражается в безудержной любви Уэса Андерсона к деталям. Одной из особенностей стиля Андерсона является условность показанной реальности. Зритель – это сторонний наблюдатель, изучающий этот большой и детализированный дом – обстановка в фильме режиссера. Таким оригинальным способом режиссёр разрушает четвёртую стену. Андерсон – настоящий режиссёр-визионер, для которого мир вещей наполнен эмоциями и смыслом, т.е. каждая использованная им деталь имеет смысл.

Уэс Андерсон задает своим фильмам особый ритм. Его картины полны длинных планов со стремительной сменой действий. Каждое из них начинается сразу же с окончанием другого. Андерсон не скупится и на интересные переходы, являющиеся отличительной чертой хорошего режиссера. Порой Андерсон делает эпизодические вставки, которые разбивают сцену пополам. Это почти как флешбэк или неожиданно появившаяся в телевизионном эфире шутка. Но полного воспроизведения атмосферы американского режиссёра невозможно представить без его фирменных операторских приёмов: симметричного кадра и плана сверху. Каждый фильм изобилует идеальными «инстаграмными» кадрами. Это делает картинку Андерсона театральной и постановочной. У Уэса Андерсона отличный вкус цвета и стиля, который смешивает их с психологической сценой. Он стремится работать в стиле модерн, который часто описывают как извилистый, ритмичный и сказочный. В своих фильмах Андерсон стилистически фильтрует цвета, чтобы подчеркнуть декорации. Освещение, цвет, актеры, реквизит и обстановка для хорошо сочетающегося стиля подчеркивают необходимую тему и эмоции.

Неизменной остаётся любовь автора к песням эпохи «Британского вторжения». Режиссёр, являющийся поклонником 1960-х, наполняет свои фильмы преимущественно старым, уже забытым для современного зрителя звучанием. Это могут быть треки The Beatles, Ramones, The Clash, The Stooges, Джона Леннона, Боба Дилана и многих других легендарных исполнителей.

Самое главное, что так цепляет зрителя (несмотря на всю красоту картинки) – это, конечно же, истории. Андерсон сам является сценаристом своих фильмов. Он пишет наивные на первый взгляд истории, где сказка тесно переплетается с реальностью, а детское мироощущение используется как инструмент для переживания взрослых проблем.

Дэвид Эндрю Лео Финчер (англ. David Andrew Leo Fincher; род. 28 августа 1962) – американский кинорежиссёр, продюсер и клипмейкер. Наиболее известен по созданию психологических триллеров, его работы удостоились многочисленных номинаций на премию «Оскар» и «Золотой глобус». Увлечение снимать фильмы появилось у Финчера ещё в детстве. Он впервые добился признания благодаря съёмке музыкальных клипов. Дебютной киноработой Финчера стал художественный фильм «Чужой 3» (1992), который вызвал смешанные отзывы критиков. Затем последовал триллер «Семь» (1995), получивший позитивную реакцию. Финчер обрёл успех с фильмами «Игра» (1997) и «Бойцовский клуб» (1999), причём последний в итоге стал культовой классикой. В 2002 году Финчер выпустил фильм «Комната страха».

Было бы преуменьшением сказать, что фильмы режиссера Дэвида Финчера напоминают классический нуар. Шредер отмечает, что «нуар-фильмы подчеркивают потерю, ностальгию, отсутствие четких приоритетов, незащищенность; затем погружают эти сомнения в себя манерами и стилем. В таком мире стиль становится превыше всего; это все, что отделяет человека от бессмысленности». Если это правда, Финчер создал серию фильмов, которые не имеют никакого смысла. Его гладкая и блестящая трактовка темного мира часто вызывает обвинения в том, что его фильмы – поверхностные эксперименты в стиле. Точнее сказать, что Финчер впитывает мимолетные стили и вкусы Голливуда, отражает их и искажает. Он отодвигает занавес, открывая механический процесс, лежащий в основе творчества режиссера, оставляя нас в недоумении, как мы потеряли человечность в том, что мы так любим.

Джим Джармуш (англ. Jim Jarmusch; род. 22 января 1953, Кайахога-Фолс, Огайо, США) – американский кинорежиссёр, сценарист и музыкант. Один из главных представителей американского независимого кинематографа. Неоднократный призёр Каннского

кинофестиваля (1984, 1989, 1993, 2005). Джармуш был охарактеризован как режиссер-минималист, чьи своеобразные фильмы неторопливы. В его фильмах часто избегают традиционной повествовательной структуры, не хватает четкого развития сюжета и больше внимания уделяется настроению и развитию персонажей. В начале своей карьеры он заявил, что его целью было «приблизить реальное время для аудитории». Ранние работы Джармуша отмечены задумчивым, созерцательным тоном, с расширенными безмолвными сценами и продолжительными неподвижными кадрами. Он экспериментировал с форматом виньетки в трех фильмах, которые были выпущены или сняты примерно в начале 1990-х: «Таинственный поезд», «Ночь на Земле» и «Кофе и сигареты». Критик Salt Lake Tribune Шон П. Минс писал, что Джармуш сочетает «стили и жанры фильмов с острым остроумием и черным юмором», в то время как его стиль также определяется характерным невозмутимым комедийным тоном.

Главные герои фильмов Джармуша – обычно одинокие авантюристы. Мужские персонажи режиссера были описаны критиком Дженни Яброфф как «три неудачника, мелкие воры и неумелые аферисты, все ... в высшей степени симпатичные, если не сказать очаровательные»; в то время как романист Пол Остер описал их как «немногословных, замкнутых, печальных бормочущих людей».

Хотя действие его фильмов происходит преимущественно в Соединенных Штатах, Джармуш выдвинул идею, что он смотрит на Америку «глазами иностранца», с намерением создать такую форму мирового кино, которая синтезирует европейские и японские фильмы с голливудскими. В его фильмах часто участвовали иностранные актеры и персонажи, а также (временами содержательно) неанглоязычные диалоги. Взаимодействие и синтез между различными культурами, произвольность национальной идентичности и непочтительность к этноцентрическим, патриотическим или националистическим настроениям – повторяющиеся темы в творчестве Джармуша.

Увлечение Джармуша музыкой – еще одна особенность, которая легко проявляется в его творчестве. Музыканты часто появляются в ключевых ролях - Джон Лурье, Том Уэйтс, Гэри Фармер, Юки Кудо, RZA и Игги Поп снялись в нескольких фильмах Джармуша, а Джо Страммер и Кричащий Джей Хокинс появляются в Mystery Train и GZA, Джек и Мэг Уайт фигурируют в сериале «Кофе и сигареты». Песня Хокинса «Я закливаю тебя» был центральным в сюжете фильма «Более страннее, чем рай», в то время как «Загадочный поезд» вдохновлен и назван в честь песни, популяризированной Элвисом Пресли, который также является предметом виньетки в «Кофе и сигаретах». По словам критика Винсента Кэнби, «В фильмах Джармуша есть темп и ритм блюза и джаза, даже в использовании – или отсутствии – языка. Его фильмы воздействуют на чувства во многом так же, как и некоторые музыкальные произведения, но их не слышно, пока не станет слишком поздно, чтобы выкинуть их из головы».

По поводу своего повествования Джармуш заметил в интервью 1989 года: «Я лучше сниму фильм о парне, выгуливающем свою собаку, чем об императоре Китая».

Джим Джармуш – режиссер, интересующийся тем, что происходит на периферии жизни. Его беспокоит не «что» или «почему» действие людей, как большинство кинематографистов, а скорее то, как они к этому пришли. Ему интересно задокументировать мирские события, которые большинство людей считают само собой разумеющимися, и показать, что они тоже наполнены захватывающими моментами. В его фильмах есть персонажи, у которых, кажется, нет реального направления в жизни, которые случайно попадают в приключения – как и в реальной жизни.

Один критик так описал фирменный стиль Джармуша: минимальные декорации и длинные непрерывные кадры с очень небольшим движением камеры, которые иногда перемежаются плавным переходом в черный цвет.

Подход каждого режиссера к съемкам по-своему сложен и прекрасен, кино в их руках действительно становится произведением искусства, способным влиять на людей, заставлять их задуматься о важных, глубоких вещах или же просто вдохновлять на создание чего-то своего, нового и уникального.

Список использованных источников

1. Стили кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Стили_кино. – Дата доступа: 03.04.2021.
2. Андерсон Уэс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Андерсон,_Уэс. – Дата доступа: 03.04.2021.

3. KUDAGO [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kudago.com/all/news/trogatelnyj-mir-volshebного-kino/>. – Дата доступа: 03.04.2021.
4. BLICKK [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blickk.com/wes-anderson-style>. – Дата доступа: 03.04.2021.
5. Topsheet Inc [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://topsheet.io/blog/wes-anderson-style>. – Дата доступа: 03.04.2021.

УДК 687.01

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ НА КОНКУРСНОЙ ОСНОВЕ

Попковская Л.В., доц., Захарчук Н.С., студ.

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

Реферат. Накопление и распространение методов творческого развития студентов, формирование навыков профессионально-технологической подготовки будущих дизайнеров одежды. Взаимодействие двух базовых направлений дизайн-деятельности, осуществление научно-методологического подхода в проектировании одежды посредством проведения конкурсов. Апробация разработок и приёмов муляжирования для развития законов построения коллекции.

Ключевые слова: дизайнер, модельер, конкурс, проект, проектирование одежды, коллекция.

Участие в различных проектах для студента-дизайнера безусловно важно: это конкурсы дизайнеров-модельеров и конкурсы для графических дизайнеров. Каждый проект дизайнера – это он сам. Дизайн – это случайность, дополненная профессионализмом, а дизайнер – профессионал, дополняющий случайность. Проектирование одежды на конкурсной основе имеет много отличных критериев от проектирования одежды для индивидуального или массового производства. Абсолютно каждая сфера проектирования имеет свои нюансы, положительные и отрицательные стороны. Цель разработки – создание моделей одежды и аксессуаров в рамках условностей проектов. Основной задачей является выражение предметов костюма на эскизном и практическом уровнях. Объект исследования – два базовых направления дизайн-деятельности:

- Международный конкурс «АРТ-ЭСКИЗ. УНОВИС 100» (эскизный проект);
- XXX Республиканский фестиваль-конкурс моды и фото «Мельница моды» (проект в материале).

Первой базой исследования является эскизный проект, направленный на создание принтов.

2020 год – год 100-летия со времен создания в Витебске творческого объединения УНОВИС, которое было организовано педагогами и учащимися Витебского народного художественного училища и стало одной из отправных точек новаторских направлений искусства XX столетия. Основные цели конкурса – показать средствами юбилейной продукции влияние УНОВИС на современные мировые инновационные процессы трансформации визуального языка в искусстве и дизайне, взаимосвязь ведущих школ дизайна XX века. Конкурс проходил в трёх номинациях, две из которых привлекли внимание автора: принт для одежды (майка, толстовка, худи); принт для тканевых сумок (шоппер). Первым этапом подготовки проекта стал выбор аналогов работ русских художников-супрематистов. Оценивая их художественно-графические качества, следует отметить работы Эль Лисицкого, 130 лет со дня рождения которого отмечается в 2021 году, юбилейном для создателя знаменитого плаката «Бей клином!».

В ходе развития отмечается характерный приём комбинаторики простых геометрических форм, вычленение тематики 2 квадратов. Именно в этой идеи Лисицкого найдена концепция будущего проекта. Комбинацию 2 квадратов можно использовать как в рисунках для T-shirt, так и в конструкторско-технологической части проекта. Членения базовой основы майки можно предложить парами квадратов. Детали переда и спинки разложить двумя квадратами на каждую деталь соответственно. Конструкцию рукава можно варьировать в зависимости от желаемой длины следующими способами: 2 (стандартный вариант) и 4 квадрата