

## Сувенирная продукция по мотивам слущких поясов

Г. В. КАЗАРНОВСКАЯ, Н. А. АБРАМОВИЧ

(Витебский государственный технологический университет, Беларусь)

В истории культуры разных стран мира есть исключительно знаковые достижения, которые позволяют объективно оценить ступени и масштабность национального вклада в мировое художественное наследие. Разрабатываемая сувенирная продукция базируется как на художественной концепции аутентичных слущких поясов, так и на технологических разработках, полученных в результате реконструкции исторических поясов на современном ткацком оборудовании РУП «Слущкие пояса».

Работа с традицией очень ответственна: богатая и насыщенная сама по себе, она диктует жесткие ограничения для проявления креативности и фантазии дизайнера, ставит его в узкие рамки, заставляет находить компромисс между копией и новаторством. В случае, когда создается совершенно новая композиция, в основном теряется характерная образность пояса, его узнаваемая стилистика. Таким образом, это составляет сложную дизайнерскую задачу: не уйти в полное копирование, но и сохранить образную узнаваемость исторического источника.

Внешний вид штучных изделий представляет собой своего рода развитие темы поясов. Форма объектов – вытянутый по вертикали прямоугольник, композиционная организация заполняющих элементов статичная и характеризуется наличием вертикальной и горизонтальной симметрий. Пластика заполняющих элементов криволинейная, статичная, большинство симметричны по горизонтали и вертикали.

Мотивом для сувенирного штучного изделия - закладка для книг, послужил пояс слущкого типа, изготовленный во второй половине 18 века. Этот пояс хранится в музее древнебелорусской культуры при ГНУ центра исследований белорусской культуры, языка и литературы НАН Беларуси (рис. 1)



Рис.1 Фрагмент исторического пояса – мотив

Технология, способ воспроизведения, оборудование и сырье, несомненно, влияют на характер рисунка исходной продукции. При сохранении композиционной схемы, присущей слущким поясам, и с учетом размерности сувенирной продукции,

рисунок изделие становится мелким, что и определяет выбор элементов. Они должны быть читаемы, несмотря на небольшой размер, что придаст большую художественную выразительность изделию.

Разработанная технология, базирующаяся на исследовании структуры слуцкого пояса и ее особенностей, легла в основу кода файла для управления работой ткацкого станка, созданного в программной среде «DesignScope victor» фирмы EAT (Германия). Для воспроизведения штучного изделия разработан технический рисунок, представленный на рисунке 2.

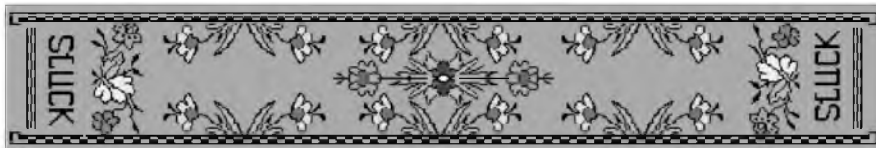


Рисунок 2 – Технический рисунок штучного изделия – закладка для книг

В отличие от исторического пояса, орнаментальные мотивы которого использовались, в закладке отсутствуют полосы в середине. В качестве головы представлена метка SLUCK. Элементы пояса-аналога используются без изменений в рисунке, но характер их распределения в середине носит характер бордюра.

Разработанная продукция направлена на создание белорусского национального культурного бренда, символа, который можно тиражировать в различных вариациях, параллельно с возрождением аналогов аутентичных слуцких поясов, развивая ассортимент сувенирной продукции.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Г. В. Казарновская, Н.А. Абрамович. Технология изготовления копий исторических поясов, произведенных на Слуцкой мануфактуре // Вестник Витебского государственного технологического университета. – 2014. – № 26. – С. 44.

УДК 371.315.7:004.9

#### **Создание мультимедийного путеводителя для школьников по советским фантастическим фильмам**

Б.А. СОБКО, Д.Д. ВЕТЧИНИН

(Ивановский государственный политехнический университет)

Использование педагогами современных электронных средств обучения для активного вовлечения учащихся в учебный процесс является одним из самых многообещающих направлений развития образования. В учебном процессе электронные средства обучения могут применяться при объяснении нового материала, закреплении и обобщении изученного материала, организации лабораторной работы, как стимуляторы и тренажеры в качестве дистанционного образования.(1)

Целью работы является создание электронного путеводителя по советским фантастическим фильмам с помощью программы AutoPlay Media Studio, которая предназначена для создания мультимедийных проектов. При помощи AutoPlay Media