

Многие кадры фильмов Чжана Имоу можно считать произведениями визуального искусства. Внутрикадровая композиция фильмов отличается многообразием, она детально выстроена и символически продумана. Анализируя замысел и художественное решение фильмов Чжана Имоу, необходимо отметить, что отдельные сцены и элементы колористического решения воспринимаются зрителем неоднозначно. Красный цвет символизирует амбивалентность восприятия картины, но в то же время отличается выраженным традиционализмом, характерным для китайской культуры. С помощью цвета режиссер стремится передать глубокие эмоциональные переживания героев, многообразие смыслов, историко-эстетический концепт фильма или обозначить рамки повествования. Чжан Имоу умело использует символику цвета, указывая тем самым зрителю на скрытый смысл происходящего. Искусство китайского режиссера Чжана Имоу несет в себе мудрость, духовное богатство и красоту, необходимые для сохранения и развития культурного наследия.

Список использованных источников

1. Базарова, А. Н. Историко-культурные особенности формирования лексической системы цветообозначения в современном китайском языке // Филологические науки. Вопросы теории и практики – Тамбов: Грамота, 2016 – № 5 (59) – С. 43–46.

УДК 685.34

КРОССОВКИ БУДУЩЕГО КАК ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА

*Бакашин Т.В., студ., Алибекова М.И., д. иск., доц.
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Российская Федерация*

Реферат. В статье рассмотрена обувь с инновационной составляющей, где порой в моделях смешиваются разные стили и впоследствии органично соединяются в одну модель. Выглядят они безумно странно, но эти кроссовки – технологичные, так как каждый сантиметр имеет функцию, обеспечивающую повышенный комфорт, долговечность и защиту.

Ключевые слова: инновация, кроссовки, обувь, материал, технологии.

Впервые о кроссовках узнали в XIX веке, когда одна из Американских компаний выпустила обувь на каучуковой подошве. Людям она не совсем нравилась, потому что была не совсем практична или была неудобной. Все было так до того момента, пока Чарльз Гудьир не поместил каучук в печь и не нагрел его до определенной температуры, и не изобрел вулканизированный каучук, который называли резиной.

В 1892 году, узнав о создании нового материала «Американская Резиновая компания» изобрела новый вид обуви, назвав их «кеды», от слова «keds». Вопрос состоял в одном, «а кто будет их носить?». Они не были похожи на какие-то привычные виды ботинок, установившихся канонов моды на те времена. Тогда Маркус Миллс Конверс в 1917 году придумал альтернативу и запустил производство кед «Converse» для баскетболистов. Подхватив идею Маркуса, братья Рудольф и Адольф Дасслеровы решили организовать свое предприятие «Обувная компания братьев Дасслеров», где они начали свое производство обуви для спортсменов. Культовые кроссовки впервые были представлены в популярном научно-фантастическом фильме 1989 года Роберта Земекиса «Назад в будущее 2».

Спустя 30 лет со дня выхода фильма «Назад в будущее 2» кроссовки Nike Mag с автоматической шнуровкой были в полной мере воплощены в жизнь. Бренд выпустил суперлимитированную серию – всего 89 пар. «Нам пришлось ждать до тех пор, пока не появятся более совершенные технологии, потому что для кроссовок требуются совсем крошечные механизмы и моторчики. И мы терпеливо ждали, когда станет возможным создание таких запчастей, которые при всей своей крошечности были бы быстрыми и мощными», – говорит Тиффани Бирс, ответственная за инновационные разработки. Кроссовки разошлись через онлайн-раффл, а вырученные средства вновь были отданы фонду Майкла Дж. Фокса. Благодаря специальным сенсорам, кроссовки автоматически затягиваются и ослабляются в

соответствии с уникальными параметрами пользователя. Встроенные светящиеся модули в межподшве, пятке и ремешке подчеркивают тему путешествий в будущее.

Чудо-кроссовкам Nike GO FLYEase не нужны шнурки, ведь надевать их можно так же легко, как домашние тапочки – просто поместите ногу внутрь. Конструкция кроссовок проста и интуитивна понятна, они очень легко снимаются и надеваются [1]. GO FlyEase – это свидетельство того, как дизайн, инновации и инженерные решения встречаются. Вместе они достигают такой амбициозной цели как создание обуви, надеваемой без помощи рук [2]. Плавное изменение конструкции обеспечивает шарнир, который работает на переход между двух положений: полностью открытым и полностью закрытым. В этих стабильных состояниях обувь надежно зафиксирована. Этой сдвоенности удается добиться за счет еще одной характерной детали – резинки-натяжителя. Уникальная гибкость натяжителя «заряжает» кроссовки на выполнение действия, которое многие могут принять как должное – снятие обуви. Это решение переосмысливает процесс снятия обуви, создавая основу для дизайна, расширяющего привычные возможности.

Технология Nike FlyEase – это пример того, как постоянное развитие и многочисленные исследования специфических потребностей делают обувь доступной для более широкого круга людей. Главная идея этой обуви – это универсальность, так как в вашем гардеробе появятся сразу шесть пар кроссовок в одной уникальной паре. Благодаря LED-поверхности вы сможете переключать шесть ярких светодиодных режимов. Полного заряда хватает на 14 часов. Таким образом, днем у вас есть повседневная обувь, а ночью вы зажигаете на диких вечеринках в ярких кроссовках.

3D-печать прекрасна тем [3], что не имеет почти никаких рамок для дизайнеров и производителей обуви, и Adidas Grit тому яркий пример. Разработаны с подошвой, которая сама по себе является амортизатором, кроссовки имитируют ощущения бега по песку, при этом вы теряете больше калорий и укрепляете мышцы без вреда для суставов. Подобная инновация взбудоражила мир моды. Подошва оснащена специальной батареей, которая отвечает за питание дисплеев. Самое интересное, что аккумулятор заряжается от кинетической энергии во время ходьбы!! (Чем больше ходишь, тем больше кроссовки светятся). Кроссовки синхронизируются с телефоном по Bluetooth. Панели поддерживают все цвета, а поменять изображение можно за несколько секунд. Для этого надо в приложении выбрать нужную вам картинку и установить ее. Так же на дисплеях можно разместить анимированное изображение [4].

Сотрудники Adidas представили спортивные кроссовки Adidas Adizero f50 со встроенным микрочипом miCoach SPEED_CELL. Чип отслеживает действия спортсменов, а именно: их скорость движения, частоту сокращений мышц, количество и длину шагов, параметры ускорения, торможения. Эти данные пригодятся для определения эффективности тренировок и составления плана будущих тренировок.

Долгое время люди искали решения, как предотвратить беговые травмы. Но никто в этом особенно не преуспел. Одним из известных способов управления движением является контроль пронации. Пронация – это естественное движение, при котором стопа поворачивается внутрь. Предполагается, что во время бега это может привести к травме, поэтому долгое время при изготовлении беговых кроссовок считалось, что контроль пронации защищает от травм. Но это не универсальное решение. Все изменилось, когда дизайнеры начали создавать модель Nike React Infinity Run. Первое, на что специалисты обратили пристальное внимание, была амортизация кроссовок. Ведь важно снизить ударные нагрузки. В конструкции применили невероятно мягкий и потрясающе прочный пеноматериал. Затем фокус внимания был смещен на форму подошвы, которой придали вид, напоминающий кресло-качалку. Как оказалось, плавный переход с пятки на носок невероятно важен для стабильности бега.

Nike ISPA Road Warrior – одна из самых противоречивых моделей, которые когда-либо выпускала компания Nike. Nike ISPA Road Warrior состоит из сочетания элементов баскетбольной, беговой, тренировочной и уличной обуви. У каждой детали есть функция, обеспечивающая «индивидуальную» посадку и комфорт. Модель имеет сложный дизайн [5], поэтому она имеет несколько необычных элементов [6], которые вы не всегда увидите на кроссовках:

- 1) вместо обычных шнурков используют ремни и пряжки для удобных замков [7];
- 2) широко открытый каблук был замечен на ранних версиях Nike Shox. Однако в этой модели не использовалась пружинящая технология Shox, а вместо этого использовался широкий трамплин для прыжков;
- 3) разделенный носок, который обеспечивает лучшую устойчивость и в то же время создает потрясающий дизайн.

Кроссовки динамики! Помнятся уроки естествознания, полученные в начальной школе, что вибрация воздуха создает звук. Британская компания Intercity и кастомайзер Алекс Нэш, широко известный как Nash Money, воплотили эту идею в своих обычаях Sneaker Speakers «Говорящие кроссовки». В рекламном ролике конкурса Inspired Ingenuity, проводимого Havana Club, где творческих людей просят сформулировать что-то уникальное из предметов повседневного обихода [8], Nash Money мгновенно упомянул свою концепцию Sneaker Speakers, когда к нему обратился Intercity. Несколько вырезов здесь, несколько накладок там, и родился единственный в своем роде набор динамиков, основанный на простом белом Air Force 1.

Анонсированы кроссовки в стиле RTX 3080 с кулером и экраном! Это не то, что вы видите каждый день: Artifact Studios создала кроссовки со всеми прибабасами полноценного игрового ПК, оснащенного RTX 3080 Founders Edition и в сочетании с компонентами NZXT. Если вы поклонник высококачественных кроссовок и оборудования для ПК, это сбывшаяся мечта! Обувь выполнена в черно-белой цветовой гамме, очень похожей на компьютерный корпус, который имеет черно-белую отделку. На боковой стороне обуви есть блок процессора. Экран на блоке процессора полностью функционален, как настоящий. Внутри ботинка находится полностью собранный ПК, который вы можете видеть сквозь фальшивое закаленное стекло, с материнской платой, четырьмя планками памяти, еще одним водоблоком ЦП с еще одним полностью функциональным экраном и вентиляторами в нижней части корпуса. Выглядит очень реалистично – на самой материнской плате даже можно увидеть фальшивую батарейку.

Эта обувь, безусловно, произведение искусства; на данный момент, хотя кажется, что это всего лишь прототип.

Список использованных источников

1. Степанова, А. В., Алибекова, М. И. Инновационные идеи при разработке коллекции обуви «Хуман Кинд» // Сборник научных трудов Всероссийской научной конференции с международным участием, посвященной 110-летию со дня рождения проф. Ф. Х. Садыковой: сборник научных трудов конференции, Москва, 12 октября 2023 г. – М.: «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2023. – С. 424–427.
2. Ефименко, В. Р., Алибекова, М. И. Вдогонку за временем. Развитие прогресса в индустрии моды // Сборник научных трудов Всероссийской научной конференции с международным участием, посвященной 110-летию со дня рождения проф. Ф. Х. Садыковой: сборник научных трудов конфер., Москва, 12 октября 2023 г. – М.: РГУ им. А.Н. Косыгина», 2023. – С. 145–149.
3. Аврина, Е. А., Алибекова, М. И. Разработка эскизной коллекции обуви и аксессуаров с использованием инновационных технологий и 3-d печати // Инновации и технологии к развитию теории современной моды «Мода (Материалы. Одежда. Дизайн. Аксессуары)»: сборник материалов III Международной научно-практической конференции, посв. Ф.М. Пармону, Москва, 05–07 апреля 2023 года. Том 2. – М.: «РГУ им. А.Н. Косыгина», – 2023. – С. 61–65.
4. Антощенко, И. Р., Алибекова, М. И. Пигменты и их роль в дизайне, индустрии моды // Сборник научных трудов Всероссийской научной конференции с международным участием, посвященной 110-летию со дня рождения проф. Ф.Х. Садыковой: сборник научных трудов конференции, Москва, 12 октября 2023 г. – М.: «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2023. – С. 141–145.
5. Белгородский, В. С., Алибекова, М. И., Андреева, Е. Г. Аг- и VR-технологии в индустрии моды // Материалы докладов 56-й Междун. научно-технической конференции преподавателей и студентов: в 2-х томах, Витебск, 19 апреля 2023 года. Том 2. – В.: ВГТУ, – 2023. – С. 116–118.
6. Алибекова, М. И. Научные основы интеллектуального художественного проектирования изделий легкой промышленности: диссертация на соискание ученой степени доктора искусствоведения / Алибекова Марият Исмаиловна, 2022. – 369 с.
7. Алибекова, М. И., Третьякова, С. В. Инновации в разработке обуви для школьников // Традиции и инновационные процессы в индустрии моды: сборник научных статей по материалам Международной научно-практической конференции, Уфа, 03 декабря 2021 года. – У.: УГНТУ, 2021. – С. 6–9.
8. Питуляк, Е. И., Третьякова, С. В., Алибекова, М. И. Разработка имиджевых очков с элементами активной коммуникации // ДИСК-2021: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых

УДК 7.05

МАСКОТ КАК ВИД РЕКЛАМНОГО ПРОДВИЖЕНИЯ

*Абрамович Н.А., к.т.н., доц., Глусова Е.С., маг.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В данной научной статье исследуется роль маскотов в рекламе и их влияние на потребителей. Рассматриваются преимущества использования корпоративных талисманов, психологические механизмы, лежащие в их основе, современные тенденции развития их в рекламе, а также требования к маскотам для их эффективного функционирования.

Ключевые слова: маскот, корпоративный талисман, фирменный персонаж, бренд-персона, реклама, маркетинг, бренд.

В профессиональном сообществе вопрос терминологии, описывающей персонажей, выступающих от лица бренда, до сих пор не имеет четкого ответа. В разных источниках встречаются разные термины, обозначающие данное понятие. В англоязычных источниках используется такой термин, как «spokescreature», под которым понимается существо, специально разработанное для представления бренда или организации. Как отмечают С. С. Марочкина и Ю. С. Вегенер, написавшие ряд научных работ по данной теме, «Маскот», «Корпоративный талисман», «Фирменный персонаж», «Бренд-персонаж»: все эти понятия синонимичны и обозначают вымышленных персонажей, выступающих от лица бренда или организации и отражающих их идентичность [1].

Чтобы понять современное значение талисмана, необходимо обратиться к его историческому контексту. В древности люди придавали особое значение определенным предметам, считая их способными приносить удачу, здоровье, богатый урожай, а также защищать от несчастий, злых сил и завистливых людей. Эти предметы, которые притягивали благополучие и отталкивали негативное, назывались талисманами. Источником этого слова является греческое слово «telesma», которое означает посвящение или чары. Термин «маскот» происходит от французского слова «mascotte», которое имеет сходное значение с талисманом и описывает животное, человека или предмет, приносящие удачу в дом.

Бизнес начал использовать корпоративные талисманы для продвижения товаров, компании и построения брендов ближе к концу XIX века. Некоторые из маскотов, которые были созданы в то время, все еще используются. Вдохновил предпринимателей на использование корпоративных талисманов, предположительно, опыт американских спортивных студенческих команд, использовавших аниматоров, переодетых в соответствующие костюмы, а также кукол, которых называли маскотами. Они должны были не только принести удачу, но и деморализовать соперников.

Маскоты имеют огромное значение в рекламном продвижении. Они привлекают внимание потребителей и способны вызвать положительные эмоции, что позволяет установить эмоциональную связь с аудиторией. В последние годы наблюдается рост числа брендов, которые осознают значимость фирменных персонажей и используют их в своих рекламных кампаниях. Это свидетельствует о растущей эффективности и успешном применении бренд-персонажей в качестве инструмента рекламного продвижения.

Современные тенденции в развитии маскотов в рекламе представляют собой важные инновации, приносящие новые возможности в использовании талисманов для продвижения брендов и товаров. К таким тенденциям относятся: интерактивность, адаптация к различным платформам, использование технологий дополненной реальности и виртуальной реальности, устойчивость и социальная ответственность.

Одним из ключевых преимуществ бренд-персонажей является их способность привлекать внимание. Благодаря своей яркой и запоминающейся внешности, они выделяются среди других