

количеством баллов являются проблемными моментами, которые как нам кажется необходимо реорганизовать, а именно: мебель для отдыха и комфорта, места для уединения, комфортность среды, доступность среды для всех участников образовательного процесса, заинтересованность в преобразовании среды (с точки зрения родителей учеников).

Заключение. Таким образом, согласно результатам, проведенного нами исследования, мы пришли к выводу о необходимости оптимизации вышеуказанных критериев предметно-пространственной среды начальной школы. Нами были разработаны методические рекомендации для каждой школы.

1. Об утверждении и введении в действие федерального государственного стандарта начального общего образования: приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 N 373 (ред. от 18.12.2012) // Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти. – N 12. – 22.03.2010; Российская газета. – 2011. – 16 фев. – N 5408.

2. Ясвин, В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. А. Ясвин. – Москва: Смысл, 2001. – 365 с.

НЕОБЫЧНЫЕ ТЕХНИКИ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ

Пушкель А.П.,

магистрант ВГУ имени П.М. Машерова г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Котович Т.В., доктор искусствоведения, профессор

На сегодняшний день существует огромное количество техник анимации. Люди, которые занимаются авторской анимацией, всегда что-то изобретают, придумывают собственную технологию съемки. Авторы мультфильмов могут делать это как на компьютере, так и делать вручную. Иногда эти изобретения зрителю не видны, так как они нужны автору только в процессе создания анимации, а иногда они поражают воображение. Для ручных техник, самые главные и наглядные открытия делаются в трех направлениях: в том, как сделано само изображение, что становится для него фоном и как сделана сама анимация, то есть движение. А для цифровых технологий главным новшеством пока остается VR – виртуальная реальность, где важна не сама анимационная техника, а то, как зритель смотрит это кино [1].

Цель данной работы – выявить и проанализировать авторские техники анимации.

Материал и методы. Исходным материалом для данного исследования послужили авторские мультфильмы. Основными методами исследования являются сравнительный, описательный и аналитический.

Результаты и обсуждения. Необычные техники анимации:

1) с использованием 3D-ручки (мультфильм «Узы», снятый российским режиссером Диной Великовской);

2) с помощью Motion Capture (реклама американского производителя спортивных напитков, где знакомая технология взята для создания анимации из падающих капель);

3) игольчатая анимация. Суть ее в том, что иглы свободно ходят в отверстиях вертикально стоящего экрана и при нажатии образуют скульптурную форму с другой стороны. Само анимационное изображение создается тенями, которые отбрасывают иглы, и получается очень мягким и летучим, оно немного напоминает рисунок углем или порошком. Создатель – Александр Алексеев, 1930 г. Фильм «Здесь и великое не здесь» канадки Мишель Лемье;

4) анимация из лапши. Изображение строится не столько из тени от иголок, сколько из самих этих иголок-макаронин, складывающихся то в барельеф, то в контр-рельеф, изображающие героев и среду мультфильма. «Рыба из лапши» («Noodle Fish») режиссера Чжина Ман Кима, Южная Корея, 2012 г.;

5) анимация светом (фильм «What Light (Through Yonder Window Breaks)» Сапы Уикенс).

6) «фризлайт» – замерзший свет (музыкальное видео «Go! Go! Pikapika!» режиссеров Кадзуэ Монно, Такэси Нагата. Япония, 2007).

7) технология stop motion (анимация цветов и листьев в музыкальном видео израильских аниматоров Юваля и Мерав Натан для песни Эфрат Бен-Цур на стихотворение Эмили Дикинсон «Малиновка» («Robin»));

8) сыпучая анимация (мультфильм петербургского режиссера Натальи Мирзоян «Чинти» о мечтательном муравье, фильм Натальи Антиповой «Вспыльчивый человек» сделан из специй. И поскольку в восточной притче речь идет о человеке, который не может подавить свой гнев, здесь используется красный перец и другие острые приправы);

9) анимация киселя (фильм молодого польского режиссера Аниты Накви под названием «Простейшие». Главный строительный материал для мультфильма – кисели разных цветов);

10) анимация с использованием изображений, взятых из разного рода медицинских исследований – компьютерной томографии, МРТ и т. д. (абстрактное кино «Чужие тела» режиссера Николя Бро. Канада, 2013 г);

11) анимация с использованием шелкографии («A Love Letter to the One I Made Up» режиссера Рахель Гутгарц. Израиль, 2017);

12) Пиксиляция («Стэнли Пикл» британки Вики Мэтер, «Светило» аргентинского режиссера Хуана Пабло Зарамеллы);

13) анимация из фотографий («На пороге Ильич» режиссера Михаила Солошенко, Россия, 2014);

14) коллажная анимация (трейлер театрального фестиваля NET 2017 года, режиссеры Мария Алигожина, Алексей Ермолаев, Россия, 2017);

15) анимация на пишущей машинке «Машинопись» («Schreibmaschinerie») режиссера Каро Эстрада. Австрия, 2012);

16) анимация из войлока («Мягкие растения» режиссера Эммы де Свааф. Бельгия, 2008).

Заключение. Практически каждый человек может создать свою уникальную технику анимации, используя любые подручные средства, а также наблюдая за тем, что происходит вокруг. На сегодняшний день существует масса приложений и программ по созданию анимации, которые доступны для использования даже не профессиональному аниматору. Главное в авторской анимации – это идея, подкрепленная техническим исполнением, которое подчеркивает и уточняет задумку автора. Множество авторских анимаций были удостоены различных международных наград.

1. Самые необычные техники анимации / [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://arzamas.academy/>. Дата доступа: 17.03.2022.

СОЗДАНИЕ ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ. ИНСТРУМЕНТ, ПРОСТРАНСТВО, ФОРМА

Сергеев А.Г.,

аспирант ВГУ имени П.М. Машерова г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Салеев В.А., доктор филос. наук, профессор

Цифровые скульпторы вследствие специфики создаваемого произведения в качестве основного инструмента познавательной, образной и оперативной деятельности стали использовать высокотехнологичные средства, осуществляя интерактивный диалог между предметом творчества и творцом. Данный феномен обособившийся от традиционно материальной пластики нашел свою аудиторию почитателей в мире цифровой художественной культуры.