



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра декоративно-прикладного искусства и реставрации живописи

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

(бакалаврская работа)

На тему: «Визуальная разработка персонажей по мотивам эпоса
Северо-Западного региона России»

Исполнитель: Короткова Юлия Олеговна

Руководитель: к. т. н, доцент, Мальгунова Надежда Александровна

«К защите допускаю»

И. о. заведующего кафедрой

к.пед.н., доцент,

Макухина Олена Владимировна

«04» июня 2024г.

Санкт-Петербург
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ОСОБЕННОСТИ И СУЩНОСТЬ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ.....	6
1.1. История и культура народов северо-западного региона России.....	6
1.2. Фольклор и мифология народов северо-западного региона России	15
1.3. Иллюстраторы и дизайнеры мифических существ	26
ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПРАКТИКЕ.....	36
2.1. Описание и проработка идей	36
2.2. Работа над проектом	43
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	49
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	51
ПРИЛОЖЕНИЕ А	56
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	61

ВВЕДЕНИЕ

Работа дизайнеров тесно связана с тем, что нас окружает. Реклама, упаковка, вёрстка книг, проекты машин, комплексы зданий и многое другое — всё это создаётся дизайнерами. Одним из направлений, которое стало важным в современном мире, является визуальная разработка дизайна персонажей. Разработка персонажей сложный обобщающий процесс, в котором они должны обладать определенным характером, историческим содержанием, оригинальностью разработки и ассоциативной образностью. Качественно созданный персонаж неизменно привлекает внимание аудитории к проекту, будь то «маскот» компании или герой мультфильма. От дизайна героя зависит успех идеи, а от его образа будет зависеть, как к нему отнесутся зрители.

При создании персонажа можно выделить два основных аспекта:

- существование персонажа в истории;
- визуальный образ, отражающий личность персонажа;

Один из ключевых этапов — исследование истории героя. Важность этого этапа состоит в необходимости разработки целостной концепции персонажа. Персонаж с четко прописанной биографией и проработанной личностью, несомненно, привлечет внимание аудитории. Другой этап — концептуализация персонажа, где собираются основные компоненты. Для создания объемного образа требуется не только текстовая концепция, описывающая персонажа, но и визуальная составляющая. Для этого используется концепт-арт.

В процессе разработки персонажа не обязательна строгая последовательность, соответствующую вышеперечисленным пунктам. Для создания персонажа достаточно придумать его образ, а уже потом можно написать ему его историю. Персонажи создаются, как маскоты компаний, как герои фильмов, мультфильмов. Персонажи участвуют в сюжетах комиксов и появляются в иллюстрациях книг. Также их можно создавать как для личного

пользования отдельными людьми и художниками, так и для демонстрации их истории в узком кругу.

Создание главного героя процесс простой и сложный одновременно. В основном вся сложность заключается в том, к какому жанру относится история персонажа. Если герой принадлежит определённой эпохе, проживает на определённой территории и является представителем конкретного народа, дизайнер изучает и ищет нужную информацию и примеры, чтобы избежать ошибок при создании персонажа, которые, впоследствии, могут привести к критике и вопросам. Образ героя должен соответствовать среде и эпохе, в которой он существует. Если же герой находится в вымышленном мире, с географией и народами, придуманными автором, то в дизайне персонажа присутствуют вольности и детали, отражающие придуманный концепт. Помимо этого, внешний вид героя может наглядно показывать его характер и образ жизни, что также будет влиять на то, как к нему отнесутся зрители. Можно сделать вывод, что персонаж вызывает интерес у зрителя всеми аспектами своей проработки. Главный герой может быть визуально привлекательным, если он играет роль хорошего персонажа, и отталкивающим, если является злодеем или монстром. У персонажа также должен быть прописанный образ, подчеркивающий его уникальность.

Актуальность данного исследования заключается в том, что появляется возможность не только расширить знания об эпосах Северо-Западного региона России, связанных с персонажем Леммюзем, но и разработать дизайнерских проект для предстоящей выставки. Изучение и анализ текстовых источников, поиск материалов и информации, позволяют разработать эффективный план для создания проекта, который ляжет в основу предстоящей выставки под названием «Как приручить Леммюза».

Целью поиск информации и изучение эпосов Северо-Западного региона России, посвященных персонажу Леммюзу, создание визуальной разработки персонажей для выставки «Как приручить Леммюза». Для достижения этой цели были поставлены следующие **задачи**:

1. изучить историю и культуру народов Северо-Западного региона России;
2. изучить фольклор и мифологию народов Северо-Западного региона России;
3. изучить истории и мифы, посвященных персонажу Леммюз и его роль в культуре народа;
4. разработать визуальный образ персонажа.

Предмет исследования: Разработка концепта персонажа – Леммюз.

Объект исследования: техника, материалы.

ГЛАВА 1. ОСОБЕННОСТИ И СУЩНОСТЬ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

1.1. История и культура народов северо-западного региона России

Финно-угорские народы России, в том числе вепсы, водь, ижоры, карелы и финно-ингерманландцы, относятся к древним автохтонным народам Евразии. На протяжении многих веков финно-угорские народы были отделены друг от друга. Несмотря на огромные расстояния между ними и различия в хозяйственной деятельности, образе жизни и религии, они сохраняют четкую самоидентификацию не только как носители определенной этнической группы, но и как представители широкой общественности [32]. Они представляют собой этнолингвистическую группу, говорящую на финно-угорских языках. Проживают преимущественно в Центральной, Восточной и Северной Европе и Западной Сибири.

Возникновение финских, угорских и самодийских народностей характеризуется довольно сложным процессом. Раньше уральская языковая семья называлась финно-угорской, потом оно было заменено на уральскую, потому что была доказана принадлежность самодийских народностей к этой семье. Уральская языковая семья делится на несколько ветвей: угорскую ветвь, в которую входят венгерский, хантыйский и мансийский языки, финно-пермскую ветвь, включающую в себя пермские языки (удмуртский и коми), волжские языки (мордовский и марийский), а так же группа балтийско-финских языков (финский, карельский, эстонский языки, вепсский, водский, ижорский, ливонский языки), самодийские и саамские языки, из которых выходят побочные ветви: северная ветвь (ненецкий, нганасанский, энецкий языки) и южная ветвь (селькупский язык) [49].

Большинство ученых считает, что финно-угорская ветвь и самодийская ветвь отделились от уральского языка в VI – IV тысячелетии до нашей эры. Последовало развитие других языков, отдельных от финно-угорского. Во время своего исторического развития, они претерпевали большое влияние от

неродных соседних балтийских, германских, тюркских и славянских языков и стали весьма сильно разниться друг с другом. Весьма интригующая в этой цепочке история возникновения саамского языка. Было высказано предположение, что саамская языковая группа появилась в связи с переходом населения Крайнего Севера на диалект одного из финно-угорских языков, больше всего похожего на прибалтийско-финские языки. Исчезновение грозит малым и редким финно-угорским языкам. Носителей таких языков, как водский, ижорский и ливский, осталось совсем мало [34]. Сфера использования финно-угорских языков сокращалась по меньшей мере несколько десятилетий.

Вопрос о возникновении и начальном месте жительства финно-угорских народов подняли лингвисты, когда взялись за исследование этих языковых групп. Используя в своих исследованиях палеолингвистический метод, ученые пытались узнать точное место, которое является прародиной финно-угров, в вопросе об их происхождении. Некогда финно-угорские народы селились на широкой территории Северной Евразии. Из-за вторжения землевладельческих народов и кочевников с юга, финно-угорские народы утратили большую часть законной территории. В результате, многочисленные народности из финно-угров были поглощены доминирующими общностями [35].

Большая часть уральских народов живет на территории Российской Федерации. Республики Марий Эл, Удмуртия, Коми, Мордовия и Ханты-Мансийский автономный округ являются территориями уплотненного проживания финно-угорских народов в России. Национальные государственные образования имеют марийцы, коми-зыряне, мордва, карелы и удмурты, они являются суверенными республиками в составе Российской Федерации. В северо-западной части Вологодской области и в Карелии, на северо-востоке Ленинградской области, живут вепсы. Ханты и манси — в Тюменской области, Ханты-Мансийского автономного округа [37]. Народ ижора числятся в Республике Карелия, в Ленинградской области и Санкт-Петербурге. Народ Водь, по-другому так же называются вожане, считается малочисленным и вымирающим народом России, проживает в пределах

Ленинградской области. Их также можно встретить на северо-западе Эстонии. В основном живут в таких деревнях, как Пиллово, Лужицы и Краколье [5]. Считается, что представителей данной народности осталось меньше ста человек, при этом уже почти никто не говорит на водском языке [38].

Развитие финно-угорских народностей происходило по-разному. Их структура имеет значительные отличия, а также общие черты, что обусловлено широким диапазоном особенностей развития по разным пунктам: политическим, демографическим, историческим, социально-экономическим, природно-географическим [25].

Самобытность культуры хантов, манси и самодийских народов, формировавшаяся на охоте, рыбной ловле и оленеводстве, подстроилась под сложные условия Сибири. Культура волжско-финских, пермских и малочисленных прибалтийско-финских народов имеет аграрный характер. Животноводство, рыболовство, охота и земледелие считаются основными занятиями финно-угорских народов. У некоторых народностей оленеводство стало основой хозяйства. Место жительства народа влияло на его хозяйство, таким образом, конкретное занятие могло стать основным, а остальные являлись вторичными [1].

Рыбная ловля и охота являлись первичным хозяйственным занятием карел. Уже позже ими были освоены такие занятия, как земледелие и животноводство. Обыденными ремеслами принято считать деревообрабатывающее, текстильное, гончарное дело, а также кузнечное и скорняжное. Для земледелия были характерны подсечное, когда вырубались, а затем сжигались деревья, и трехпольное, когда поле делилось на три части: на одной полосе сажали весной, на другой осенью, а третья часть «отдыхала». Подсечная и трехпольная системы могли использоваться вместе. Обычно выращивали зерновые культуры. Для производства ткани использовали лен. Сажали также некоторые корневые культуры. Разводили домашний скот: овец, с которых получали шерсть и мясо, коров и лошадей. На северных территориях, на границе с Финляндией, разводили оленей. Среди промыслов рыболовство

было на первом месте, на это повлияло обилие водоемов на карельской территории. Почти на всех зверей и птиц велась охота. Одна дичь добывалась для мяса, другая для получения меха. Люди занимались собиранием ягод, корней, трав и грибов. Также практиковались смолокурение и бортничество – вид пчеловодства, как от диких пчел, так и от домашних. Для постройки изб и других хозяйственных строений использовали хвойные деревья. Деревья также сплавляли по рекам с целью дальнейшей продажи [36].

Для большей части финно-угорских народов характерно традиционное жилище – наземная бревенчатая изба [22]. У коми преобладает изба квадратной постройки, состоящей из двух частей, равных по площади – жилая часть и хозяйственная. Эти две части строятся тесно и стоят вплотную друг к другу, но у каждой части имеется отдельное односкатное покрытие. С задней части дома строился трехстенный сруб с верхним крытым ярусом. Эта верхняя часть использовалась для хранения сена и прочих громоздких хозяйственных вещей. Нижний ярус являлся скотным двором.

Для традиционного жилища вепсов было характерно строить сруб в два этажа, крыша была двускатной и высокой. Хозяйственная пристройка примыкала к дому сзади. Преобладали срубные избы с сильно выступающим двускатным навесом над лицевым фасадом и подклетом – нижним помещением без окон. Подклет использовался как склад для инструментов, разной утвари и иногда для хранения продуктов. Окна украшали деревянными резными наличниками с характерными этническими орнаментами. Обязательно строилась баня и постройки хозяйственного назначения: амбары, сараи для хранения земледельческих инструментов, риги и гумны для сушки и обмолота зерновых культур. Мельница часто строилась одна, и ею могли пользоваться несколько родственных друг другу семей. Весь участок был огорожен забором. В вепсских домах также могли быть высокие крыльца с лестницами. Они поддерживались массивными столбами и могли быть открытыми или же закрытыми. Свесы на крыльце были двускатные или односкатные. Крыльцо также украшалось резьбой. Опорные столбы, державшие скаты, были резными.

Так же встречался в вепских деревнях приступок, считавшимся крыльцом без высокой лестницы. Представлял собой площадку из досок перед входом в дом. Он так же укрывался навесом с подпорками и перилами и так же был украшен резьбой. Иногда наличники красили в яркие цвета.

Ижорцы и вожане – два родственных финно-угорских народа, проживающих на территории Ленинградской области. Их традиционная архитектура имеет много общего, обусловленного сходным образом жизни и культурными традициями. Для ижорского народа было характерно строить круглый, замкнутый двор. Жилище состояло из трех частей, летняя и зимняя избы разделялись сенями. Преобладали четырехскатные крыши. Окна были небольшие и закрывались деревянной досочкой. На фасаде дома в основном имелось два окна. Многие части дома украшались резьбой. Преобладала глухая, кольчатая и выемчатая резьба. В орнаменте преобладали розетки, трапециевидные выступы, концентрические круги. Традиционные жилые постройки народа водь имели много общего с ижорскими. Водское жилище состояло из двух изб, соединенных сенями. Обилие камня на территории проживания води сказались на особенностях их жилища. Вместо сруба они возводили каменные стены на известковом растворе. Такое жилище было более теплым и долговечным. Внутренняя планировка водского дома была аналогична ижорской [12].

Финно-угорские народы занимались множеством традиционных ремесел и промыслов. В их число входит: плетение из соломы и бересты, резьба и роспись по дереву, кузнечное и оружейное дело, бондарное изготовление посуды из дерева, ткачество, вышивка и вязание, изготовление украшений, обработка металла и древесины, керамика. Некоторые народности занимались шитьем из жемчужин и золота. В народе массовый характер имело ремесло, связанное с обработкой древесины: художественная обработка дерева, плетение корзин из прутьев ивы и черемухи. Из бересты делали корзины, короба с цилиндрические сосуды с откидной крышкой, инструменты для просеивания зерна, небольшие корзинки для сбора ягод. Бондарным способом

изготавливалось множество разнообразных изделий: кадки – небольшие бочонки для пива; ведра, ушаты и многое другое. С помощью ткацкого станка получали грубую мешковину и толстую ткань для верхней одежды. Также делали половики, нарядные, пестрые ткани, белое полотно для рубах, узорчатые полотенца. Ткани изготавливались из льна и конопли. Все ткани, необходимые для нужд семьи были домашнего изготовления. Традиционные ремесла оленеводческих народов также включали изготовление одежды и обуви из оленьих шкур, бисера и замши. Кустарные ремесла, такие как изготовление дорожных сундуков, национальных музыкальных инструментов и деревянных тростей, получили широкое распространение среди марийцев. Женщины, искусные мастерицы, занимались прядением и ткачеством, и полностью изготавливали ткани для своих семей в домашних условиях. Карелы были мастерами по выплавке железа из руды. Они также умели работать с серебром и цветными металлами, а также с драгоценными камнями. В своих домашних кузнях они ковали оружие, создавали декоративные изделия, предметы быта и ювелирные украшения [43].

У финно-угорских народов традиционная одежда красочна и отражает характер народности. Вепские женщины носили костюм, состоящий из юбки и кофты, а также сарафаны. Женская одежда мордвы отличается богатыми украшениями, такими как сложные бисерные нагрудники, шерстяные кисточки, монеты, бусы, серьги, браслеты и кольца [15].

У народной одежды коми достаточно много различных местных вариантов. В отличие от однородного мужского костюма, женская одежда имеет значительные отличия в технике кроя, использованных материалах и орнаментации. Одной из особенностей было то, что одежда женщины напрямую отражала ее возраст. Например, незамужние девушки носили белую безрукавную нательную рубашку. Взрослые замужние женщины носили такую же рубашку, но синего цвета, а поверх нее надевали укороченную кофту. Пожилые женщины носили что-то похоже на балахон. Головные уборы были

обязательны. На рубашки надевали нагрудники и украшали их разнообразной вышивкой, бисером, тесьмой и раковинами [31].

Обычно карелы одевались в рубашку и брюки. Женщины носили одинаковые рубашки с вышивкой, несшитые юбки и сарафаны. Головной убор состоял из платка и шапки или меховой шапки для мужчин. Отличительной особенностью карельского гардероба было использование шейных платков, поножей, плетеных и вязаных поясов, на которые обычно наматывались кожаные ножны. Зимнюю обувь изготавливали либо из овечьей шерсти. Когда на улице было тепло, носили либо кожаные сапоги с загнутым носком, либо легкие туфли из бересты [13].

Народных костюм народа водь строго делился на возрастные группы. Девушки носили только сарафаны, сшитые из белого полотна. Для свадьбы и дальнейшей замужней жизни, шили такой же сарафан, только синего цвета. Сарафаны надевались на голое тело, поверх надевали короткую рубаху-рукавник. У этой рубахи не было боковых швов, рукава соединялись с основной только в верхней части. Девушки, готовящиеся к замужеству, носили передник, сделанный из двух тонких белых полосок ткани. Под него молодые женщины надевали другой фартук из синей ткани, который обязательно красиво украшали. Они также носили красные шерстяные набедренные повязки, их украшали кораллами, бисером, монетами и раковинами. Женщины старшего поколения ходили в длинной холщовой рубахе с длинными рукавами и без украшений. В праздничном наряде вожанки присутствовали два пояса: нижний – более широкий, и верхний – узкий. В свадебном наряде количество поясов насчитывало десять штук. Один из них невесте дарил жених – это был кожаный пояс с оловянными пластинами. Обычно, девушки ходили с распущенными волосами. В праздники надевали маленькую шапочку, расшитую бисером, ракушками и оловянными пластинками. Большой нагрудник из красной ткани в форме полумесяца и такой же меньшего размера, расшитые бисером и ракушками, украшали грудь замужних женщин. Эти нагрудники снимались в зрелом возрасте. Также водские женщины носили

многочисленные бусы и височно-ушные украшения. Крест на двойном шнуре из бусин носили с юности до позднего возраста. Обувь представляла собой кожаные постолы. Их надевали с обмотками, которые придавали ногам толщину. Подобное было распространено у всех народов Поволжья [42] (см. приложение А.1).

Ижорская мужская одежда не имела явных отличительных особенностей и больше напоминала русскую и водскую одежду. Женская одежда отличалась в зависимости от региона. В Восточной Ижоре традиционная женская одежда состояла из рубахи с коротко обрезанным оплечьем и несшитой наплечной одежды. Рубаха имела своеобразный покрой: верхняя часть состояла из двух оплечий, скрепленных сзади вставкой, спереди нагрудный разрез был украшен узорчатыми обшивками. Рукава и оплечья рубахи были покрыты геометрической вышивкой в светлых тонах. Поверх рубахи надевали синий или черный сарафан на лямках. Лямки сарафана, а также верхний край на груди, подол и полоса по центру до самого низа, были украшены разноцветными лоскутами-вышивками.

Одежда девушек не особо отличалась от одежды замужних женщин, единственным отличием было то, что свободные девушки заплетали волосы в косы, а замужние должны были носить тугой головной убор, который так же мог отличаться по форме и крою. Традиционные женские головные уборы представляли собой полотенчатый «саппано». В более ранних вариациях этот головной убор имел длинный шлейф до подола одежды, позже он стал значительно короче. Головной платок был очень нарядным. Его украшали золотыми и разноцветными нитями [47].

Традиционные женские одежды ижор были великолепны и привлекали своей красотой и оригинальностью. Их украшали раковинами каури, бисером и жемчугом. Самыми распространенными украшениями, дополнявшими женские наряды, были серьги и ожерелья. К серьгам прикрепляли кольца с лентами. Наше носили многочисленные ожерелья: нитки из жемчуга, драгоценных камней или раковин, а также один или несколько крестиков. Воротник рубахи

застегивался фибулой — большой серебряной овальной пряжкой, которая иногда украшалась позолотой, камнями и жемчугом. Кожаный пояс с оловянными бляшками трижды оборачивался вокруг талии [6] (см. приложение А.2).

Орнаменты водского народа являются уникальным творческим выражением этнической группы и имеют глубокий символический смысл. Сложные и изысканные геометрические и ботанические узоры создают неповторимые переплетения и несут в себе духовные традиции и культуру народа. Каждый орнамент — это своеобразный код, содержащий разнообразные мифологические и магические символы, раскрывающие глубокие понятия и представления о природе и мире людей. Орнаментами вожане украшают различные предметы быта и костюмы. Так же орнаменты являются важным элементом этнической идентичности народа Водь, они сохраняются и передаются из поколения в поколение [39] (см. приложение А.3).

Вепские орнаменты характеризуются глубоким символизмом и богатыми формами, передают историю и мифологию народа. В вепских орнаментах очень много геометрических фигур и мотивов флоры и фауны, которые создают уникальную эстетику [41]. Это не просто украшение, но и средство выражения культурных традиций и религиозных верований, что делает каждое изделие уникальным и значимым. Вепские украшения являются неотъемлемой частью культурного наследия вепского народа. Они элегантны и изысканы [11].

В традиционном орнаменте ижор преобладают геометрические узоры, состоящие из ромбов, крестов и свастик. Подолы сарафанов украшались орнаментальной вышивкой из красной шерсти. Изображались фигуры женщин и двуглавых коней, иногда вышивали необычных птиц. Головной убор так же богато украшался. На налобной части вышивали четкие геометрические узоры: крестики, треугольники, многоугольники, лесенки. Их выполняли из шерсти, раскрашенной в разные цвета, из шелковых нитей. Пользовались разными техниками вышивки: крестиком, по сетке, настилом [10]. Задняя часть

головного убора декорировалась двусторонним швом. Праздничные головные уборы были отделаны яркими красными, желтыми или бардовыми нитками. Узоры на скорбных уборах вышивались нитками черного или темно-синего цветов [7] (см. приложение А.4).

1.2. Фольклор и мифология народов северо-западного региона России

Фольклор и устное творчество финно-угорских народов достаточно самобытно. Устная проза представлена сказками и прозой, легендами, байками, пословицами, поговорками, поверьями, эпосами и многими другими жанрами. Поэзия коми богато демонстрируется в обрядах и ритуалах. Свадебные плачи и похоронные причитания раскрывают глубокий смысл и символику семейных ритуалов и обрядов коми. Календарные сказки освещают нелегкую жизнь крестьян и торговцев на севере [9]. Фольклор коми отражает основные этические и моральные нормы народа, которые были очень важны в воспитании и социализации детей. Карельский эпос считается одной из древнейших фольклорных традиций в мире. Прозаический фольклор представлен историческими легендами, топонимическими сказаниями, легендами о тайных сокровищах. Многочисленны также различные сказки и малые формы фольклора, представленные пословицами, поговорками и загадками. Фольклор представлен самыми ранними эпическими песнями, называемыми рунами и сопровождаемыми игрой на кантеле – щипковом инструменте. Эпические песни, руны, собранные финским исследователем Э. Лённротом, легли в основу «Калевалы» [24].

Интересно танцевальное наследие финно-угорских народов. Танцевальный фольклор считается пластическим отражением действительности. Танцевальный фольклор представлен круговым и линейным хороводом, плясками, играми, обрядами, календарными праздниками и даже воинственными и охотничьими танцами. Календарные праздники и обряды

финно-угоров являются проявлением языческих элементов, встречающихся в древних культах плодородия. Круговые хороводы повествуют о пробуждении природы. Мистика и вера в богов связаны с танцами, плясками, гаданиями и заклинаниями. Несмотря на различия в условиях жизни финно-угров (Север, Поволжье и Урал), их танцы имеют много общего по ритмической структуре, рисунку, движениям и пластике [29].

В танцевальной культуре Карелии представлены круговые и линейные танцы. Традиционная карельская танцевальная культура делится на три стилистических пласта: местный, национальный и этнический. А также присутствуют традиционные танцевальные акценты, в которых танцоры мастерски копируют движения быка, утки и даже ворона [16].

В марийской традиционной хореографии имеют широкое распространение парные танцы в форме переpleся и смешанные танцы лирического характера, отсылающие на любовные игры птиц [18]. В танце партнеры выражают свои чувства и ухаживания через покачивание тела, для женщин характерны мягкие движения рук, напоминающие волны, для мужчин — легкие постукивания каблучков [17].

Для мужчин в танце народа коми характерно откровенное выражение эмоций через резкие и широкие движения рук, присутствуют дробные и топающие шаги. Для женского танца характерна ограниченная пластика движений. Женщины обязательно держат в руках белый платок. Во внешне строгом, сдержанном танце есть тонкий подтекст, множество вариаций поставленных фигур, приглашений с поклоном и мягких, плавных, изящных движений рук [26].

Мифология финно-угорских народов издавна была единой. Об этом напоминают общие мифы о сотворении Земли и Мира, и общие имена богов. У прибалтийских и поволжских финнов сохранились мифы о водоплавающей птице, которая ныряет на дно Мирового океана и достает Землю. Часто упоминается, что делает она это по повелению бога-творца. Несколько реже

находят у коми, саамов, карелов и других прибалтийских финнов мифы о сотворении Мира из яйца, снесенного птицей.

В основе мифологии финно-угров лежала трехчастная вертикальная структура мироздания, охватывающая нижний, средний и верхний миры. Верхний мир является местом обитания небесных богов, в частности тех, кто создал Вселенную. Имена финского и карельского Ильмаринена, удмуртского Инмара, Ена у коми и многих других божеств, являются родственными и имеют значение – небо, воздух и погода. Также имеют что-то общее в своем названии такие небесные божества, как финский Юмал, марийский Юмо и саамский Юбмел. Через дыру в небесах творец Вселенной следит за Землей и посылает на ее поверхность своих младших богов, которые являются покровителями людей. Согласно финно-угорским мифам, Землю воплощала богиня, которая являлась женой небесного Бога. Из-за провинности он сослал ее на Землю в качестве наказания. Она взяла под свою защиту и покровительство разных хтонических и земных существ, в том числе множество видов рептилий, змей, лягушек. Они символизировали плодородие, а также были связаны с землей, водой и подземным миром. Верование людей заключалось в том, что эта богиня обитает в верховьях Мировой реки, оказывает покровительство роженицам и детям, дарует им их судьбу, наделяет шаманов сверхъестественными способностями.

Согласно древним верованиям, нижний мир является домом для младшего брата и соперника небесного Бога. Он окружен злыми духами и мертвецами. Через врата преисподней он отправляет на Землю болезни и смерть. Финно-угорская мифология противопоставляла Юг, известный как «Страна птиц», света и тепла, с Севером – подземным миром и страной тьмы. Две страны соединила на земле великая река, а в небе – Млечный путь, известный как «Дорога птиц», потому что по вечерам в марте и апреле Млечный путь течет с севера на юго-запад. Среди распространенных финно-угорских мифов можно найти такие, как миф о медведе, появившегося с неба, где его представляли как первопредка, миф о небесной охоте на гигантских

олений и лосей, а также миф о добыче света у обитателей подземного мира и многие другие. Верили финно-угры и в существование низших духов – «матерей» и «отцов», «хозяев» – покровителей полей, лесов и источников, дворов и жилищ, родовых покровителей и многое другое [2].

Большая часть мифов финно-угорских народов была весьма разнообразна. Они находились под влиянием мифов соседних народов, но также сами оказывали влияние на их культуру и фольклор. Финно-угорскими народами были сохранены космогонические мифы о создании мира, этиологические мифы о появлении живых существ, природных явлений и многого другого, антропогонические мифы о сотворении человека и этнологические мифы, повествующие о происхождении этноса [19].

У народа коми была широко распространена мифология о сотворении мира из-за последствий борьбы между Еном и Омӧлем, двух божеств и братьев-демиургов, являвшихся носителями энергии созидания и разрушения. В этих мифах оба божества принимали участие в создании различных живых существ. Этиологических мифов на другие темы у коми было найдено мало. Есть мифы о создании огня и ветра, которые сотворил Ен, но они отличались весьма жестоким характером. Чтобы защитить людей от этих открытых и опасных стихий, Ен спрятал огонь в кресало и спички, а ветер сковал цепью. Наиболее распространенная среди коми теория о происхождении человека ставила во главу то, что приложил руку к его сотворению Верховное Божество Ен, который создал первых людей из земли и глины [30]. У коми-зырян не было найдено этногонических мифов, а у коми-пермяков имелось два мифа о появлении своих народов. Как следует из одного из них, коми-пермяки родились от Перы, сына Пармы, дочери Зарана – солнца. В другом мифе повествуется о том, что их древними предками были два брата Осьяс и Ожъяс, которые были изгнаны огромным вороном сурового бога Шурма с дальнего востока в уральские леса за то, что не преподнесли ему жертвы. Зюздинские коми-пермяки происходят от мифического предка Дзузди и ее шести сыновей, которых она родила за один раз [3].

Кроме мифов о сотворении мира и появлении народов, в мифологии финно-угорских народов также присутствовали мифы о древних духах. Они верили в то, что у лесов, водоемов, гор, очагов и бань был свой особый хозяин. Так, например, древнему духу Хийси шли на поклон все прибалтийские финны. Его представляли как гигантского лося, обитающего в священной роще, названной его именем, а также он считался связанным с царством мертвых. Роща Хийси когда-то была местом захоронения умерших. Здесь запрещалось ломать ветки и вырубать деревья. Приносили в жертву еду, пиво, шерсть, одежду и деньги. Загробный мир или страна Севера назывался «Дом Хийси», а «люди Хийси» – это души тех, кто не смог найти покой и убежище в загробном мире. Путешественники могут встретить группу безголовых чудовищ, путешествующих по дорогам этого древнего духа. Наткнуться на подобное считается очень плохим знаком и может сильно повлиять на рассудок человека. Спустя время Хийси стал трансформироваться из божества в лешего, стал ассоциироваться со злыми духами, и его приспешники стали известны как разного рода нечистая сила. Стрелы духа приносят людям болезни и более страшную угрозу – мор. Однако, если уважительно обратиться к нему за покровительством, то он, как и другие лешие, может спасти путников и посылать охотникам хорошую добычу. Но, все же он является злым духом, он стремится разрушать строящиеся церкви, потому что боится колокольного звона [23].

Существовал хранитель леса Тапио, который всегда был «золотым королем леса», лесным стариком с седой бородой, покровителем лесных промыслов. Его просят помочь во время охоты. Небольшие подношения кладут на пни, называемые «столами Тапио». Лесная страна, скрытая от человека, носит название «Тапиола». У хозяина леса есть жена Миэлотар, «хозяйка леса», которая открывает соты по просьбе охотника, выпускает золотых и серебряных зверей. Считается, что дети Тапио и Миэлотар, «лесные мальчики и девочки», присматривали за скотом, пасущимся в лесу.

Также упоминается бог воды Ахти, покровитель рыб и тюленей, он властвует над всеми дарами вод и называется также «золотой владыка моря» в рунической песни. Его изображали в виде старика с зеленоватой бородой и одетым в серебряную мантию, напоминающую чешую. Иногда появляется в образе рыбы. Море, в котором он царствует, называется «Ахтола». Как бог воды Ахти также связан с загробным миром, и к нему обращаются с молитвами об исцелении от болезней. У финнов и карелов были и другие водяные духи, которые иногда являлись людям в виде рыб, коз и даже испуганных кроликов, если люди гнались за ними, слишком сильно увлекшись охотой, они могли попасть в море или болото и рисковали утонуть. Но не только водные духи стремятся навредить человеку. Люди тоже, в свою очередь, падки на богатства, которыми владеют водные духи. Есть поверья, что по ночам из воды выходят стада волшебного крупного рогатого скота, чтобы пастись на ближайших полях. Их можно поймать, оббежав стадо по кругу или же бросив в воду какой-нибудь железный предмет [48].

Финно-угорские народы считали, что их дома также населены духами, к которым нужно относиться с уважением. У недавно построенного дома еще нет духа-хозяина, пока кто-то из семьи первым не зажжет огонь в очаге, тогда дух принимает облик того, кто это сделал. Домовые носят красную шапочку с кисточкой. По другой версии, домовым становится тот, кто умер первым в новом доме [21].

Существовал также дух-хозяин межи или хранитель границы земельного участка. Дух следит, чтобы края поля были проложены верно. Если недобросовестный землемер сделал неправильные замеры, такой дух может явиться с криком «Исправь межу/границу!» Иногда дух, который бродит по меже и не может найти покоя — это сам нечестный землемер.

Дух очага, обитающий на кухне, обычно защищает от духов мертвых. После того, как покойника выносили, дом подметали, выбрасывали мусор и таким образом прогоняли смерть. Прыжки через костер и игра на музыкальном инструменте были еще одним верным способом избавиться от плохой

энергетики. По дороге на кладбище люди задерживались у особенного мемориального дерева и обвязывали его ствол и ветки цветными нитями и лентами. Такое дерево являлось аналогом Мирового древа, которое соединяло все миры в один и являлось проводником в загробный мир [20].

Почти во всех мифологиях разных народов змея или змей считается с одной стороны — символом земли и плодородия, воды и дождей, а также женской производящей силы, с другой — символом небесного огня, домашнего очага и мужским оплодотворяющим началом. Изначальным образом мифического змея была просто большая змея. Со временем ее образ стал дополняться различными чертами животных. Стали появляться змееподобные драконы с перепончатыми крыльями или с перьями. Мифологические змеи стали обзаводиться дополнительными конечностями — передними и задними лапами, а также — несколькими головами, которые могли напоминать голову самого змея, лошади или петуха. Но, в большинстве тело подобных существ оставалось неизменным — длинным и извилистым змеиным, покрытым блестящими чешуйками.

В общем мировом фольклоре змей, на разных стадиях развития культур и в разных национальных традициях, получил множество различных вариаций. Змей считается знаменитым персонажем в волшебных сказках и былинах. По большей части выступает противником главного героя, с которым, по традиции подобных историй, герою придется сразиться не на жизнь, а на смерть. Также может появляться в сюжете, как похититель прекрасных дев и царских принцесс, или же терроризирует город с целью вымогания дани в виде золота или красивой девушки либо для того, чтобы, в дальнейшем, ее съесть, или же для супружества. Иногда змей может охранять границу в «иной мир», чаще всего охраняет мост, рядом с которым гнездится, и нападает на всех путников, которые рискнут переправиться по мосту на другой берег. Одним из самых главных подвигов главного героя считается сражение со змеем, окончательный триумф над ним и спасение народа от гнета чудовища [50].

Во многих эпических мифах с темой змееборства преобладает «государственный» элемент, например, Добрыня Никитич побеждает змея как угнетателя Киева и освобождает разоренный город.

В некоторых былинах можно найти такие мифологические идеи, как тема появления на свет героя от змея и тема змея, охраняющего Царство Мертвых. В первом случае подобный мотив встречается в русских былинах про Волха Всеславьевича, который является сыном змея и княжны Марфы Всеславьевны. Подобная необычная родословная даровала ему способность к оборотничеству и наделила умением понимать язык птиц, рыб и зверей. Второй мотив можно встретить в былине про Михаила Потыка, красавца и змееборца. В своей истории он женился на прекрасной деве Авдоте Лебедь Белой. В одной из версий былины они поклялись, что, если один из них умрет первый, второй должен будет лечь в одну могилу вместе с умершим. Первой умирает Авдотья и Михаил исполняет клятву. В могиле появляется змей-охранник Царства Мертвых. Потык убивает змея, с помощью его крови оживляет жену, но погибает сам. После смерти Михаила его жену опускают в могилу вместе с ним. Ни в одной из подобных сказок не упоминается письменное описание внешнего облика змея.

Лошади считаются мифическими антиподами змей. Змея — зооморфный символ Луны, лошадь представляет воплощение Солнца. Многие народы используют довольно распространенный образ воина на коне, несущего смерть змею, как свой символический символ. В истории Георгия Победоносца змей означал язычество. Воин на коне считался знаком дружины, змей нес смысл жречества. Победа над змеем рассматривалась, как историческая победа над волхвами. Для русских сказок характерен змей, имеющий несколько голов на длинных шеях, способный летать и извергать из своих многочисленных пастей огонь [46].

У коми можно найти Гундыра — является великаном со множеством голов. Изначально имел образ человека, но из-за влияния русского фольклора стал изображаться, как гигантский змей или дракон. В основном встречается в

быличках — рассказах «очевидцев» о встрече с подобным существом. В былинах и сказках нет возможности найти более точной информации о том, сколько голов у Гундыра. Считается, что их у него от 3-х до 12-ти, иногда может быть больше. Прячется в различных норах под водой или в земле, в горах. Покидает свое укромное логово, принимая вид черной тучи, дыма или тумана. В мифологии коми изображается как отрицательный персонаж. В сказках Гундыр появляется как антагонист. Чаще всего он считался хозяином и покровителем какого-нибудь конкретного места: озера, моря или горы. История в сказках часто связана с тем, что он защищает волшебные богатства или предметы. Нападает на людей, ворует их жен и невест, съедает Солнце. Его самого часто преподносят, как мужа, сына или зятя злой лесной ведьмы Йомы [33].

Особый дух-добытчик называется «пяра». Пяры доят соседских коров и воруют молоко и масло для своих хозяев. Изготовить такого «добытчика» довольно просто. В баню приносят веретено с каплей крови хозяина. Эта кровь оживляет веретено. Ожив, веретено проникает в соседский дом и делает свое нечестное дело. Другой образ такого веретена-добытчика — черная птица с большим животом. В таком брюхе пяра-птица несет добро от соседей в дом хозяину. Пяра также может иметь форму кошки или лягушки, что символизирует злобную природу духа. В народе считается, что если поймать такого духа-добытчика, то вместе с ним умрет и его хозяин. Так что следовало несколько раз подумать прежде, чем воровать у своего соседа подобным способом, ведь все последствия отразятся на создателе духа. Нет конкретных упоминаний, какому именно народу принадлежит пяра, но, возможно, подобные духи-добытчики существуют в мифологии многих народов, только выглядеть они могли по-разному, или же упоминания о них нигде не записывались [14].

В фольклоре и мифологии вожан также существуют духи-хранители. Так как народ водь чаще селился у моря или же рядом с озерами. По этой причине в их мифологии преобладают духи воды, которые подобны водяному или

русалке. Определить откуда именно появились эти образы сложно, ведь он встречается в славянской мифологии и скандинавской, а также у финно-угорских народов. Всех мифических существ: морских, озерных, речных, болотных и домашних, вожане называют хозяйкой или хозяином. И чаще всего все эти существа встречаются в быличках – описаниях реальных встреч с ними, для народа водь они не считаются сказками [44].

У вожан имеется свой особый дух-добытчик и назывался он Леммюз. Его описывают как летающего змея, который сиял золотом в ночи. Своими повадками он напоминает паяса. Так же ворует у соседей или же грабит одни деревни, а добычу приносить в другие к своим хозяевам. Традиционная жизнь вожан была пронизана волшебством и верой в то, что все, что их окружает – живое. Эта вера обладала глубокими корнями. Народ водь шел на поклон к духам природы и больших камней. Также у вожан пользовались уважением так называемые знахарки или же «читающие», они могли заговаривать от разных болезней: ушибов, глазных болезней и прочего. У знахарки или хозяйки дома обязательно должен был быть помощник. У народа было предание, что каждые три года именно петух откладывает особенное и большое яйцо. Если это яйцо разбить, то в нем обнаружится что-то вроде черной икры, а если положить его под курицу, из него способен вылупиться летучий змей – Леммюз. К концу хвоста этого существа прикреплен небольшой крюк или же ковшик, с помощью которого можно приносить полезные предметы и еду в дом хозяйки. Существо летало только по ночам, чтобы его не поймали. Добывал молоко, зерно, масло. Был очень полезен тем, что увеличивал урожай своей хозяйки. Чтобы оградить себя от такого вороватого духа-добытчика, каждую ночь необходимо было окроплять горшки с маслом, молоком, мешки с зерном и кадки святой водой [45].

Несмотря на то, что Леммюз достаточно хитроумное создание, он мог легко разозлиться, если хозяйка забывала кормить его кашей и не уделяла ему должного внимания. В противном случае из-за обиды может просто спалить дом дотла и улететь. Живет со своей хозяйкой три года, но, когда

заканчивалось время, отведенное на его существование, от него нужно было избавляться, потому что он также мог принести вред родному дому из-за ревности к скорому появлению нового Леммюза. Хозяйка поручала своему духу-добытчику невыполнимое задание, например, на берегу моря сплести веревку из песка и Леммюз рассеивался в пыль [8].

Для сравнения, подобные духи-добытчики, или духи-обогагатели, встречаются и у других народов. В словацкой и чешской мифологии можно встретить шкрятока – это дух, похожий на русского домового, который живет в доме. Если хозяин должен хорошо ладить со шкрятком, чтобы он помогал по хозяйству. Днем шкряток похож на черную курицу, а ночью может обращаться в огненную змею и летать по ночному небу, в дом проникает через дымоход. К подобным духам относятся различные существа, появляющиеся в виде маленьких человечков, такие как лесовики, которых принято считать разновидностью лешего, полевики. Этимологически чешское слово *skřítek* связано с русским словом «скрытность».

В мифологии народа моравы есть дух-обогагатель, который больше относится к нежити и демонам – скритек. Он похож на дракона, длиной около двух сажень, то есть примерно 4 метра, голова черная и плоская, тело округлое и похоже на пламя. По легенде, его можно было вырастить из яйца черной курицы. Нужно было носить яйцо под мышкой в течение 7 - 9 недель, при этом нельзя было умываться, переодеваться и молиться. Единственной пищей для него служило молоко черной коровы. Этот демон приносил богатство своему хозяину, открывал тайные клады и исцелял людей. В польской и западно-украинской мифологии аналогом скритека считается хованец – дух, который помогает своему хозяину обогащаться. Легенда создания хованца очень похожа на легенду создания скритека. Слово «хованец» происходит от украинского слова «ховати» - «скрывать или прятать» У лужичан в мифологии есть дух клобук, который сам хитростью навязывается в услужение человеку. Он может обратиться красивой бабочкой, каким-то другим животным или же может стать какой-то полезной в быту вещью.

Принося что-то такое в дом, человек, ничего не подозревая, обретает духа-обогатителя.

В традиционной культуре финно-угорских народов богатая история и в этнических группах существуют значительные различия. На современном этапе сохраняются некоторые традиции бытовой культуры народностей.

1.3. Иллюстраторы и дизайнеры мифических существ

Иллюстратор – это опытный и грамотный художник, который работает над уникальными единичными изображениями или целыми сериями. Иллюстратор работает над обложками журналов, иллюстрациями к книгам и статьям, страницами комиксов, разрабатывает планы помещений и тому подобное. Работа иллюстратора этим не ограничивается, он также может создавать изображения для мультфильмов, фильмов и рекламы. Художник использует изображения, чтобы визуально представить и дополнить текст, передать эмоции. Суть профессии иллюстратора – кратко и ясно проиллюстрировать замыслы автора текста.

Работы иллюстраторов и графических дизайнеров тесно связаны и похожи. Представителями обеих профессий создаются графические изображения, но иллюстраторы, чаще всего, создают все с нуля, а графические-дизайнеры по большей части используют готовые изображения и объединяют в одном проекте детали, нарисованные иллюстратором такие, как: интерактивные иконки и символы, векторные изображения. Работа иллюстратора предполагает следующие основные обязанности: создание рисунков, иллюстраций, цветокоррекция и редактирование фотографий, создание шрифтов, работа с изображениями в векторном и растровом форматах. А также он может работать в таких направлениях, как: иллюстрирование книг, изображения для рекламы, геймдизайн, кинематограф и мультфильмы. Для иллюстраций необходимо создавать изображения для обложек и внутренних цветных или черно-белых

вставок, рисуются персонажи в разных позах и с разными эмоциями. Большое количество изображений необходимо для детских книг и комиксов. Для рекламы необходимо создание иконок и изображений для веб-сайтов, разных приложений и презентаций. Разрабатывается дизайн упаковки, рекламные материалы, брошюры, баннеры и создается контент для сайтов и социальных сетей, а также мерч для компаний наподобие фирменных ручек, блокнотов, магнитов, бейджей и прочего. Все это необходимо для продвижения компании и привлечения клиентов. В геймдизайне иллюстратор создаёт статичные изображения для компьютерных игр. Представляет персонажей, объекты, окружение, визуальные элементы и карты мира в игре. Его работа также включает в себя разработку экрана загрузки, который отображается перед началом игры. В кинематографе и мультфильмах перед художником стоит задача создания раскадровок, заставок к фильмам, покадровой анимации.

От иллюстратора требуется умение работать в таких программах, как Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw и многих других. Программ для дизайнеров и иллюстраторов очень много и можно свободно выбрать именно ту, которая больше нравится и в которой удобнее всего работать. В некоторых случаях необходимо уметь рисовать от руки. Иллюстратор, которого нанимают для долгосрочного сотрудничества, должен иметь свой неповторимый стиль, поскольку некоторые издательства предпочитают иметь свой независимый и узнаваемый образ. Иллюстраторы отвечают за создание уникального визуального контента, который имеет решающее значение для выделения любого бизнеса из общей массы. Издатели, владельцы дизайн-студий и IT-компании полагаются на иллюстратора, чтобы привлечь клиентов и увеличить продажи за счет использования красивых изображений.

В графическом дизайне, при работе над новыми проектами часто приходится разрабатывать и воплощать идеи с помощью текста и изображений. Это, в некотором смысле, средство коммуникации с клиентами, и создателям необходимо овладеть основными инструментами выражения мысли, чтобы передать сообщение так, как задумано. Чтобы захватить внимание людей,

удержать в их головах основную идею проекта, каждая деталь, каким бы способом она ни была создана, должна служить своей цели. Одними из самых характерных и классических примеров в результате этих процессов считаются такие проекты, как журнал, упаковка товаров, рекламная полиграфия, логотип, визитная карточка и прочее. В работе иллюстратора ситуация несколько иная. Иллюстрация выступает самостоятельным видом изобразительного искусства, а также является неотъемлемой частью разработки и создания фирменного стиля проекта. Иллюстрация сама по себе несет определенное смысловое значение и нагрузку, повествует свою историю и проецирует зрителю конкретную эмоциональную окраску. Иллюстрации, как правило, используются в таких информационных носителях, как социальные и агитационные постеры, оформление книг и учебной литературы, интерфейс приложения, журналы и газеты, плакаты, реклама, листовки, страница сайта и многое другое.

Графический дизайн и иллюстрация плотно связанными между собой в современной медиасфере, и требуют особых творческих способностей и умений и опыта. Дизайнеры видят свою работу как единое целое. Они обдумывают детали, намечают конечный результат, классифицируют предположительную потребительскую аудиторию и анализируют индивидуальность конечного товара. Только оценив все этапы работы, дизайнеры приступают к работе над проектом. Иллюстраторы акцентируют свое внимание на определенном образе, уходят в него с головой, разрабатывают его, проходят длинный путь от небольших и простых эскизов до полностью проработанных и сложных изображений и реализуют его в общем проекте. Художники, иллюстраторы, дизайнеры и прочие представители подобных творческих профессий, сосредоточены на оригинальном продукте заказчика и стремятся передать его многогранную привлекательность и выделить самые яркие и запоминающиеся преимущества и детали. Стараются использовать разного рода стилистические приёмы и образы, которые непосредственно влияют на подсознание зрителя. Настоящие профессионалы – это те, кто отлично ознакомлен с основными законами и правилами дизайна и, при этом,

способен успешно их нарушать. Гротескный облик животного, нарочито карикатурный образ деревенских жителей, или, наоборот, воинственный мужчина в латах, бешеный волк с угрожающим взглядом – все эти образы хорошо известны, они вызывают вполне конкретные эмоции и представления. Изображение всегда можно понять, и ни язык, ни национальность потребителя этому не помешают.

Для анализа стилей для дипломной работы были рассмотрены иллюстрации таких знаменитых художников, как: Билибин Иван Яковлевич (1876 – 1942), Сутеев Владимир Григорьевич (1903 — 1993), Рачаев Евгений Михайлович (1906 — 1997) и Семенов Иван Максимович (1906 — 1982). Билибин Иван Яковлевич занимался иллюстрированием большого количества сказок и былин, и стал автором не только красивых иллюстраций, но и множества элементов декора книг, включая обложки, инициалы и шрифты. Его иллюстрации неизменно привлекают внимание такими характерными чертами, как: богатые узоры и орнаменты, сказочные образы, историческая достоверность русских народных костюмов и предметов быта. Впервые Билибин проиллюстрировал «Сказку об Иване-царевиче, Жар-птице и о Сером волке» в 1899 году. Следующие сорок лет Билибин продолжал иллюстрировать русские народные сказки. Мастер разработал свой авторский графический «билибинский» стиль, основывающийся на тщательно прорисованных, детально проработанных контурах узоров, раскрашенных акварельными красками.

Его книги напоминают расписные ларцы и сундуки, ведь все декоративные элементы, как и рисунки, продуманы до мелочей. Иван Яковлевич Билибин не рисовал иллюстрации по отдельности, а стремился к гармонии и цельности. Его иллюстрации окружены декоративной рамкой, которая напоминает резные деревенские окна, и несут в себе особый смысл, продолжающий общую тему с иллюстрацией. Например, в сказке «Василиса Прекрасная» красный всадник, символизирующий Солнце, окружен цветами, а черный всадник, обозначающий Ночь, – мифическими птицами с

человеческими головами (см. приложение А.5). Важнейший аспект иллюстраций Билибина — атмосфера русской старины, эпической поэзии и сказок. Из оригинальных орнаментов и деталей он создавал полуреальные и полуфантастические миры. Герои Билибина живут и влюбляются, достигают величия, увлекают в чащу русских лесов, завораживают своими узорами и заставляют задуматься над каждой деталью.

Владимир Григорьевич Сутеев считается заслуженным деятелем искусства, талантливым художником и писателем, сценаристом и одним из основоположников советской мультипликации. Впервые стал известен как художник-карикатурист. Художник рисовал иллюстрации для книг Сергея Михалкова, Агнии Барто, Самуила Маршака, Корнея Чуковского. Также работал над иллюстрациями к собственным книгам и сказкам, в число которых входило почти сорок нравоучительных и остроумных историй таких, как: «Мешок яблок», «Палочка-выручалочка» и «Кто сказал мяу?». Этими сказками зачитывалось не одно поколение детей и, иногда, даже взрослых, и, как принято у любимых детских сказок, в них было больше красивых картинок, чем текста (см. приложение А.6).

Евгений Михайлович Рычаев — художник-анималист с богатым воображением. На его иллюстрациях животные одеты, имеют человеческое выражение лица, обладают живыми эмоциями и различными характерами. В сказках животные похожи на разных людей. Добрые или злые, умные или глупые, озорные, смешные или забавные. Иллюстратор родился в Сибири и получил первое впечатление о мире животных, когда рисовал этюды на природе тайги. Волшебные впечатления из детства воплотились в иллюстрациях к незамысловатым сказкам: «Колобок», «Волк и козлята», «Петушок — Золотой гребешок», «Теремок» и многим другим. Евгений Рычаев проиллюстрировал произведения Михаила Пришвина, басни Крылова, «Алёнушкины сказки» автора Мамин-Сибиряк, произведения Виталия Бианки, а также русские народные сказки и сказки северных народов. Почти 20 лет он работал в издательстве «Малыш» главным художником, где создал хорошие

творческие условия для детских художников-иллюстраторов. Благодаря фантазии художника сказки для детей младшего возраста превратились в удивительную сказочную страну, где неудивительно встретить волка в кафтане или же козу в платье и с корзинкой овощей в копытцах (см. приложение А.7).

Иван Максимович Семенов, также начинал как карикатурист. Сотрудничал с газетой «Комсомольская правда» и работал редактором в журнале «Крокодил». Также является основоположником детского журнала «Веселые картинки». Художник является создателем знаменитого юмористического персонажа Карандаша — любознательного и непоседливого мальчика, у которого вместо носа — красный карандаш. Карандаш сразу же стал популярным героем, появляясь на страницах журналов «Веселые картинки» и в детских книжках о его приключениях вместе с друзьями. Он был не рабочим и не колхозным крестьянином, а маленьким художником и интеллигентом в синей блузке с ленточкой. Мальчик рисовал картинки собственным носом-карандашом и все, что он рисовал оживало. Также Иван Семенов стал известен детям благодаря своим иллюстрациям для смешным рассказам Николая Носова «Живая шляпа» и «Фантазеры» (см. приложение А.8) [40].

Далее непосредственно сравнение понятий «иллюстрация» и «концепт-арт». Как правило, в индустрии проекты называются иллюстрациями или концепт-артами, в зависимости от поставленной задачи. Если говорить упрощенно, то задача концепт-художника — создать дизайн, облик персонажа или природного места, закрытого помещения, а задача иллюстратора — рассказать какую-то историю через изображение.

Разница между концептом и рисунком заключается в том, насколько последовательно он решает проблему проекта. Игровой концепт неизбежно передает ту игровую роль, которую автор заложил в персонажа (сильный/слабый, ловкий воришка/неповоротливый рыцарь и тому подобное). Прежде всего, концепт-арт — это результат работы дизайнера, с которым всей команде разработчиков будет просто работать. Они используются для создания

3D-моделей, иллюстраций и всего остального, связанного с персонажем и локацией. Поэтому концепт-художники обычно изображают персонажей в простых позах, не искажают перспективу, используют ракурс и положение тела, чтобы как можно четче передать замысел. Освещение должно быть нейтральным, так как резкие переходы света и глубокие тени могут затруднить дальнейшую работу остальным членам команды, ведь они могут случайно ошибочно воспринять цвета. Концепт-арты часто используются в качестве рекламных материалов, становятся частью игры или даже продаются как иллюстрации. Иногда концепт выглядит лучше, чем финальная модель персонажа в игре. Игрок управляет пиксельной моделькой персонажа, но его концепт был детальным и проработанным. Разработчики старались делать все возможное, чтобы продемонстрировать красочный продукт.

При создании дизайна персонажей для компьютерных игр и других индустрий развлечений возникают особые сложности. Хотя процесс создания образа существа может быть увлекательным и, казалось бы, не имеет границ, существует множество проблем, связанных с конкретными задачами и проектами. Дизайнеру стоит помнить о них, если он хочет добиться успеха в выполнении поставленной задачи. Дизайнер должен понимать, как реализовать задумку, а также ориентироваться на рамки утвержденного бюджета, так как это очень сильно может влиять на конечный результат.

Работая над цифровыми эффектами, с помощью которых можно не бояться ограничений ни в движениях персонажа, ни в его внешнем виде, все равно стоит помнить о некоторых важных факторах и учитывать их в работе. Нужно тщательно изучать механику движений настоящих животных, чтобы в проекте правильно и достоверно передать вес вымышленного существа, чтобы оно выглядело более реалистично. Дизайн существа должен соответствовать миру, в которого он создается. Независимо от жанра или стиля, все обитатели должны следовать установленным правилам, потому что они обитают в одной среде. Конечно, есть возможность нарушить правила, но только в том случае, если для этого есть веская причина [28].

Такое, например, можно увидеть в работе концепт-художницы Бринн Метени, которая специализируется на создании дизайна для вымышленных существ и персонажей для фильмов, игр и печатных изданий. Она создала фантастических существ, погруженных в родную среду обитания. Даже не зная ни их истории, ни мира, в котором они живут, с первого взгляда понятно, что они являются представителями пресноводных рыб и можно увидеть, какое существо является более свирепым и опасным, а какое можно безопасно употребить в пищу. Они выглядят очень гармонично, и ни что в их дизайне не выбивается и не мешает восприятию (см. приложение Б.9).

Жанры могут сильно различаться, методы и способы разработки и создания существа, приспособленного к какой-то конкретной среде в фантазийном мире, почти всегда одинаковы. Персонаж должен четко следовать установленным правилам экосистемы. Экспериментируя с эстетикой, основанной на определенных концепциях, можно сделать экосистему вымышленной планеты и ее обитателей более реалистичными [4]. Такие жанры, как «фэнтези», часто кажутся непонятной для большинства потребителей, но персонажам можно придать черты животных и людей, которые существуют на Земле. В фильмах ужасов и триллерах часто используются сверхъестественные элементы, которые не существуют в нашем мире. Например, в вымышленных мирах может не быть гравитации, или жители могут использовать разные виды магии в своих целях. Различные эксперименты помогают обогащать персонажей и превращать их в нечто, не вписывающееся в рамки реального мира. Даже в таких случаях существа могут выглядеть правдоподобно, если дизайн основан на узнаваемых формах и текстурах. Персонажи сохраняют это качество, даже если дизайнер хочет что-то поменять в их внешности или поместить их в другой контекст [27].

Для примера предлагается к рассмотрению искусство Кейт Пфайлшифтер, которая и концепт-художница, и иллюстратор по 3D-персонажам и существам. Она вдохновляется основами биологии, зоологией, в которых рассматриваются мифические звери. Специализируется на разработке

дизайна и моделировании существ, но практикуется на создании среды, в которой живут эти персонажи. Старается сделать окружение правдоподобным. В ее работах можно увидеть пример тех самых экспериментов над формой и цветом вымышленного существа. Сразу представляется, что это существо обитает где-то в тропиках или фэнтезийном лесу, больше похожем на рифы, только расположенных на суше. По форме носа и общей анатомии тела можно предположить, что персонаж питается растениями и раскапывает корни и насекомых. Скорее всего, оно пугливое и длинные ноги позволяют ему быстро убежать от опасности, и также можно предположить, что существо по размеру немного крупнее настоящей лошади. Если попробовать и дальше экспериментировать с этим существом, то, переделав немного его анатомию, можно адаптировать его для жизни в море (см. приложение А.10). Как описывала сама создательница, это существо действительно травоядное. Копыта похожи на когти и приспособлены для рытья. Одиночка, предпочитает жить обособленно от остальных особей. Можно встретить в лесистой местности, где можно найти большое разнообразие растений и фруктов. С помощью подвижного рыльца существу удобно дотягиваться до высокорастущих фруктов. В своей работе Кейт писала, что, это вымышленное животное специально ест ядовитые растения, чтобы его мясо было несъедобным для хищников, имеет плохое зрение и развитое обоняние. Подобные выводы можно было сделать и не читая комментарии дизайнера. Поэтому такой концепт можно считать удачным, так как он соответствует всем поставленным критериям и вызывает нужные ассоциации.

Для создания более успешного проекта, дизайнеры часто прибегают к изучению растительного и животного мира. Также они могут продумывать социальное взаимодействие существ, их места обитания, рацион питания и многое другое. Но самым важным является изучение анатомии, в которой могут также сочетаться анатомические особенности реальных животных, и исследование функциональных особенностей, чтобы у существа не было лишних, бесполезных для него частей тела, которые будут мешать не только

ему, но и заказчику, наводя его на неправильные ассоциации. У травоядных животных не может быть мощных клыков, а для хищников не характерно обилие тяжелой защиты на теле в виде хитиновых панцирей или костяных шипов, которые будут только ограничивать их движения и мешать во время охоты. Также необходимо рисовать много эскизов с разными примерами анатомии, чтобы впоследствии выбрать самый удачный. Чтобы сделать существо более реальным в глазах заказчика и зрителя, дизайнеры рисуют персонажей в разных позах и в разных жизненных ситуациях, а также экспериментируют с окрасом, решая, какой больше всего подойдет, основываясь на среде обитания персонажа.

ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПРАКТИКЕ

2.1. Описание и проработка идей

В рамках темы выпускной квалификационной работы руководством была поставлена задача создать визуальную разработку персонажей по мотивам эпоса Северо-Западного региона России. При общении с заказчиком Татьяной Бердашевой был частично заполнен бриф-лист с уточняющими вопросами. Было выяснено, что проект создается для ГБУК ЛО «Музейное агентство». ГБУК ЛО «Музейное агентство» — государственное бюджетное учреждение, объединяющее 25 музеев Ленинградской области. В агентство входят краеведческие, литературные, военно-исторические, художественные и мемориальные музеи, музеи-усадьбы и музеи-крепости. В фондах ГБУК ЛО «Музейное агентство» хранится более 360 тысяч экспонатов. В коллекциях музеев Ленинградской области — археологические древности и иконописные памятники, шедевры живописи XVIII-XIX веков и предметы декоративно-прикладного искусства, предметы быта, богатый фонд документов и фотографий, мемориальные предметы, связанные с такими великими именами русской культуры, как А. С. Пушкин, А. Н. Оленин, Н. А. Римский-Корсаков, Н. К. Рерих, И. Я. Билибин и другие. ГБУК ЛО «Музейное Агентство» курирует передвижную выставку под названием «Как приручить Леммюза», которая рассказывает о культуре и хозяйстве малочисленных народов Северо-Западного региона России.

В бриф-листе заказчик описал Леммюза, как домашнего духа, служащего своей хозяйке три года. По истечению срока, хозяйка должна была дать существу невыполнимое задание, чтобы он исчез или улетел, иначе он мог сжечь дом и двор, которому служил. Заказчик также упомянул, что персонаж по характеру нейтральный, не злой и не добрый. Выглядит, как летучий змей, способный изрыгать пламя. Предпочтительные цвета определили как желтый и золотой. Важные черты персонажа, на которые необходимо обратить внимание

при разработке: на кончике хвоста Леммюза черпак или большая ложка. Так же заказчик упомянул, что из-за отсутствия достоверных и единых исторических зарисовок, желает, чтобы было представлено собственное виденье этого мифического существа, поэтому предпочел не высылать референсы, чтобы не сбивать мысли и идеи. Дал полную свободу, так как ни в одном из мифов про Леммюза не было дано точного описания существа. В дальнейшем были обговорены дополнительные вопросы при общении по телефону. В ходе теоретических исследований вышло выяснено, что данное существо принадлежит к вымирающему народу, который называется Водь и считается родственном с народом Ижор. Исходя из этого, заказчику была предложена идея создать дополнительного персонажа в виде непосредственной хозяйки Леммюза. Было принято решение, что дополнительный персонаж — хозяйка существа, будет нарисована в традиционной народной одежде вожан.

При общении с заказчиком было выяснено, что у передвижной выставки «Как приручить Леммюза» нет сувенирной продукции, которая могла бы понравиться детям, а именно: значки, магниты, наклейки/стикеры, блокноты, открытки и прочая печатная продукция. Было озвучено пожелание увидеть примеры сувенирной продукции, но так как это не основная задача диплома и не обязательное условие, то заказчик попросил сделать это, опираясь на занятость и успеваемость. Если примеров сувенирной продукции предложено не будет, проект не будет считаться невыполненным.

Несмотря на то, что референсы высланы не были, удалось найти одну прошлую разработку персонажа, которая использовалась в афише выставки, проходившей с 24 января до 28 марта в Подпорожском краеведческом музее по адресу, Ленинградская область, Подпорожье, улица Исакова 1. Очертания фигуры нарисованы неровно, раскрашена оранжевым цветом криво. Изображение выглядит неряшливо и неаккуратно, но можно определить, что это летучий змей с головой петуха, а также у него имеется черпак на конце хвоста. По неофициальной классификации всех драконоподобных существ по строению анатомии, данное существо можно причислить к «Зиланту» из-за

того, что имеются передние лапы и крылья, или же к «Какатрису» из-за головы петуха. Помимо Леммюза, на афише присутствуют орнаменты, нарисованные криво и будто от руки, что в данном случае является не допустимым. Рисунок нельзя назвать проработанным и законченным. Его можно считать одним из возможных вариантов оформления, но нельзя принять за полноценную разработку персонажа. Данное изображение было использовано только на афише музея (см. приложение Б.1-2).

Работа над проектом выполнялась на переносном компьютере фирмы LENOVO, дипломный проект был создан с помощью программ: Paint Tool SAI 2.0 (64bit) Eng (10.05.2020), Krita, Adobe Photoshop CC 2018, а также с помощью подключаемого к компьютеру графического планшета Star 03 V2 Pen Tablet фирмы XP-Pen drawing different. Из-за некоторых ограничений объема памяти в программе Paint Tool SAI 2.0 (64bit) Eng (10.05.2020), рабочая зона, то есть холст, создавалась в программе Adobe Photoshop CC 2018. В данном параграфе для набросков использовались стандартные холсты с параметрами: формат А3 (ширина 420 мм, высота 297 мм), ориентация – альбомная, разрешение – 300 пикселей/дюймов, цветовой режим – цвета RGB 8 бит. Общее число в квалификационной дипломной работе: 7 штук. Параметр нестандартного холста: ширина 474,81 мм, высота 297,01 мм, все остальные настройки идентичны. Количество в квалификационной дипломной работе: 1 штука. При дальнейшей работе, созданный холст без проблем и ограничений открывался в программе Paint Tool SAI 2.0 (64bit) Eng (10.05.2020). Используемые кисти: Pencil и Bucket. Настройки кисти Pencil: режим рисования – normal, жесткость края кисти – самый жесткий, размер кисти – от 5/6 и больше по необходимости, плотность – 100, форма кисти – Simple Circle (Ровный Круг), текстуры – No Texture (Нет Текстур). Настройки кисти Bucket: режим выделения – Enclosed Transparent Area (Закрытая Прозрачная Зона), диапазон прозрачности – 0, допустимый зазор – 0 пикселей, источник выделения – Current Layer, Anti-Aliasing (Текущий Слой, Сглаживание).

Под руководством научного руководителя были нарисованы наброски, подробно описанные далее. В наброске 1 представлена фигура девушки в полный рост в народном костюме народа Водь, нарисованная в простой статичной позе. Поза была построена в специальной вспомогательной программе Magic Poser Web. Использованные основные цвета: красный #b33701, оранжевый #d79541, желтый #d79541, зеленый #297131, голубой #3068a3, белый #ffffff, светло-серый #c6cccc, темно-серый #5b595c и прочие промежуточные оттенки. Две фигуры Леммюза с разными пробными вариантами анатомии и окраса. Первый вариант – две пары конечностей, передние лапы, которые также являются перепончатыми крыльями, задние лапы. В рамках фэнтезийного жанра и в рамках неофициальной классификации всех ныне придуманных видов драконов по типу анатомии, подобное строение конечностей присуще «Вивернам», не зависимо от их размера. Также, Леммюза с такой анатомией можно причислить к «Какатрисам» и из-за наличия головы, подобно петушиной. Опробована покраска, напоминающая перья петуха. Использованные основные цвета: красный #b03b10, оранжевый #e0ad6b, зеленый #688775, коричневый #494031, фиолетовый #4a3e52 и прочие промежуточные оттенки. Второй вариант – три пары конечностей, передние и задние лапы, перепончатые крылья. Такая анатомия определяет его, как «Истинного дракона». Окрас состоит из основных использованных цветов: зеленый #5a905f, голубой #557fa9, желтый #fed569, красный #8c1a00, оранжевый #be653b и прочие промежуточные оттенки. В обоих вариантах набросков прослеживается попытка объединения как змеиных, так и петушиных признаков в дизайне Леммюза, а также заметно отсутствие главной особенности – черпака или ложки на конце хвоста. Тела с этими вариантами анатомии выглядят бочкообразно, а также кажутся грузными и неуклюжими. В обоих вариантах заметно наличие гребня на макушке и «сережек» под клювом, что характерно для петухов, а также наличие перьевого покрова на верхней части шеи (см. приложение Б.3).

В наброске 2 представлена фигура девушки в более подвижной позе, демонстрирующей традиционный народный костюм народа Водь спереди и сзади. Поза была построена в специальной вспомогательной программе Magic Poser Web. Использованные цвета: темно-синий #222f35, красный #b63700, оранжевый #d79541, зеленый #2c7434, белый #ffffff, серый #c6cccc и прочие промежуточные оттенки. Представлен набросок Леммюза с анатомией: передние лапы и перепончатые крылья. Анатомия отсылает к «Зиланту», пример такого дракона можно встретить на гербе Казани. Четырехпалое строение лап с мало выраженным большим пальцем. Использованные основные цвета: красный #b63700, оранжевый #d79642, зеленый #546835, синий #314752 и прочие промежуточные оттенки. Петушиная голова заменена на змеиную. Остались «сережки» на нижней челюсти, но кожистый гребень заменен на перепончатый, нарисованный от макушки и вниз по шее до ее верхней части. Перьевой покров покрывает всю длину шеи, а также переходит на верхнюю часть спины. На внутренней стороне крыльев предпринята попытка сделать градиентный переход из зеленого цвета в желтый. На конце хвоста все еще отсутствует черпак (см. приложение Б.4).

В наброске 3 был нарисован Леммюз с анатомией: передние лапы-крылья и задние лапы. Также, как и во всех ранее представленных набросках, крылья остаются перепончатыми. Глаза были увеличены, чтобы у зрителя создалось впечатление, что персонаж добрый. Улыбочка демонстрирует хитрость и игривость существа. Подробно ознакомившись со всеми доступными для изучения и известными мифами о Леммюзе, можно сделать вывод, что подобные черты характера присущи этому существу. Мифический зверь был нарисован больше похожим на летучего змея, от петуха – перья на макушке и немного на спине. Основные использованные цвета: желтый #fcd77e, оранжевый #ba6f47, красный #a5362b, светло-зеленый #737c3d и темно-зеленый #5f5b35. В цвете и детализации предприняла попытка подражания Билибину. Голова оставлена змеиная, но нарисована более стилизованной. Гребень и «сережки» заменены на перья, подражающие огню и нарисованные в заметном

ритме. Перья идут от макушки и вниз по шее ровным рядом, а на верхней части спины покрывают большую площадь, становятся более беспорядочными, но сохраняется ритм больших перьев (см. приложение Б.5).

В день консультации со всеми педагогами кафедры была продемонстрирована презентация, в которой были представлены все ранее созданные наброски и наброски по данному проекту. Коллективно было принято решение, что Леммюз, нарисованный в наброске 3 не отражает национальной идентичности, а также больше похож на китайского дракона, чем на русского народного. Комиссия решила, что Леммюз, продемонстрированный в наброске 1 и имеющий три пары конечностей: передние и задние лапы, крылья, больше соответствует народному мифу водского народа, а также является оригинальным и необычным. Настоятельно порекомендовали оставить петушинный клюв, уменьшить размер и глубину черпака/ложки на конце, чтобы зрительно он не выглядел слишком тяжелым, а также посоветовали сделать утолщение в месте слияния хвоста и черпака, чтобы не создавалось впечатление хрупкости. Также попросили следить за общей стилистикой персонажей, добавить больше декоративности и стилизации, а также избегать параллельного расположения конечностей, чтобы не возникало ощущения «лестницы». В целом, проделанная работа была удостоена похвалы и положительных отзывов.

В наброске 4 представлена девушка, нарисованная в подвижной позе и демонстрирующая традиционный народный костюм с четырех сторон: спереди, сзади, с правого бока и с левого бока. Поза была нарисована с помощью фотографий-референсов. В наброске 5 продемонстрирована идея с участием в проекте еще нескольких дополнительных персонажей: девушка, парень и мальчик. Все одеты в традиционные народные костюмы народа Водь. Поза девушки была взята с наброска 4, поза парня была построена в специальной вспомогательной программе Magic Poser Web, для позы мальчика был найден фото-референс. Оба наброска не были одобрены для дальнейшей проработки (см. приложение Б.6-7).

В наброске 6 нарисован Леммюз в сидячей позе с расправленными перепончатыми крыльями, и стоящий. Существо нарисовано с учетом пожеланий и советов комиссии. Оставлена анатомия с тремя парами конечностей: передние и задние лапы, крылья. Плечевой сустав крыльев приближен к плечевому суставу передних лап. Тело удлинено, чтобы оно не выглядело сжатым и неповоротливым. В набросках убраны параллельные линии. В месте слияния хвоста и черпака нарисовано шарообразное утолщение. Подправлена анатомия крыльев. Также был возвращен вариант с клювом петуха с наброска 1, но вместо гребня и «сережек» нарисован ровный ряд перьев, который идет от макушки, по всей длине шеи и дальше по спине, а также по нижнему краю челюсти (см. приложение Б.8).

В наброске 7 Леммюз нарисован парящим. Сохранены все анатомические особенности из наброска 6. Изменено место слияния хвоста и черпака на более плавное и постепенное утолщение. В дальнейшей работе планируется использовать именно этот вариант утолщения на конце хвоста (см. приложение Б.9).

В наброске 8 использован нестандартный холст с идентичными настройками. Продемонстрированы все персонажи, созданные в рамках квалификационной дипломной работы. Набросок сделан с целью сравнения роста и размера персонажей относительно друг друга. На холсте представлены: Леммюз, две девушки и теленок. Парящий Леммюз вставлен с наброска 7. Из-за того, что народы Водь и Ижора считаются родственными и близкими друг другу, было принято решение нарисовать двух девушек в традиционных костюмах этих народов для сравнения их различий. Обе девушки нарисованы в идентичных и статичных позах, подобно позе с наброска 1. Позы построены в программе Magic Poser Web. Исключение составляет положение рук: вожанка держит в руках колосья пшеницы, а ижорка держит кролика. Также, как дополнительных персонаж, был нарисован теленок, который является важной и неотъемлемой составляющей домашнего хозяйства в любой семье в деревнях. Идея и набросок были одобрены для дальнейшей тщательной приработки, с

дальнейшим изменением внесенных правок. Данный вариант наброска планируется использовать для финальной дипломной работы (см. приложение Б.10).

2.2. Работа над проектом

Для дальнейшей разработки был выбран набросок 8. Чтобы изображения получились четкими и проработанными, использовались холсты с параметрами: ширина 70,63 см., высота 36,07 см., все остальные настройки идентичны холстам, на которых создавались наброски. Для более тщательной проработки персонажей было использовано только два холста. Работа выполнялась в несколько этапов.

На Этапе 1 требовалось сделать четкие изображения фигур персонажей с наброска 8, что необходимо для удобства в дальнейшей разработке. Для этого набросок был аккуратно обведен черной линией, обозначающей контуры и границы больших и маленьких деталей фигур. В фигурах девушек выделяются только основные детали, для большего удобства и облегчения работы был использован инструмент Symmetric Ruler (Симметричная линейка), с помощью которого, были симметрично нарисованы лица девушек, их головные уборы, бусы, а также сарафаны и другие элементы одежды. Также этот инструмент использовался для создания четкой обводки головы тленка. Все три наброска Леммюза обводились черной линией без помощи каких-либо вспомогательных инструментов, все было сделано от руки. Более мелкие детали, такие как чешуя, были сделаны более тонкой кистью. Также тело Леммюза покрыто чешуей частично, чтобы не утяжелять изображение. Чтобы линии получались плавными и аккуратными, использовалась стабилизация пера на настройке S-7 (см. приложение Б.11-12).

На Этапе 2 требовалось равномерно раскрасить ранее выделенные участки изображения соответствующими цветами. Это было нужно для того, чтобы задать общий тон работе и определить общую цветовую стилистику

персонажей. Сначала каждая отдельная деталь обводилась по контуру соответствующим цветом, затем полностью заполнялась с помощью кисти Bucket, позволяющей мгновенно заполнить цветом выделенную поверхность нужным оттенком. Для дизайна Леммюза были выбраны оттенки, похожие на огонь и лаву. На этом этапе был разработан один возможный вариант окраса существа. Теленок был раскрашен сразу, в технике имитации пятен на шерсти (см. Приложение Б.13). После было разработано еще два варианта образа существа. Два окраса состоят из одних и тех же цветов, только части тела Леммюза раскрашены противоположно друг другу. Крылья мифического существа были нарисованы в такой технике: перепонки закрашивались ровными линиями от красного до очень светло-зеленого оттенков, затем, при помощи инструмента Blur на значении 21.7 края линий сглаживались и немного смешивались между собой, после, с помощью кисти Smudge (Размазать) были нарисованы линии, тянущиеся от края перепонки к их месту схождения у кисти крыла. Такая техника была также применена на окрасе с противоположными оттенками. Тело раскрашивалось в подобной технике с инструментом Blur, но без использования кисти Smudge (Размазать). В третьем варианте демонстрируется Леммюз с простыми орнаментами на крыльях от темно фиолетового, до светло-желтого, тело покрашено в зеленый. Также, немного изменена анатомия крыльев (см. приложение Б.14). При дальнейшей работе над проектом развивался именно этот вариант, поэтому окрас продублирован на еще две позы существа: сидячую и стоячую. У сидячей позы изменено положение передней лапы (см. приложение Б.15).

На Этапе 3 происходила доработка мелких деталей, а также прорабатывались орнаменты на одежде девушек. Для облегчения работы над орнаментами был применен инструмент Symmetric Ruler (Симметричная линейка), а также, чтобы не повторять одни и те же орнаменты дважды, некоторые слои копировались, орнаменты, с помощью деформации и масштабирования подгонялись под размер ранее обведенной детали одежды. Так же копировались слои с маленькими отдельными деталями орнамента,

которые выстраивались в необходимой последовательности, а затем объединялись в один слой. Из-за технических возможностей программы Paint Tool SAI 2.0 (64bit) Eng (10.05.2020) было невозможно сделать орнаменты идеально ровными, поэтому в некоторых местах заметны неровности. На одном холсте с вожанкой, ижоркой и тленком, продемонстрирован финальный вариант окраса Леммюза, а также примерное сравнение размеров всех персонажей (см. приложение Б.16)

Далее написаны все коды использованных цветов.

Цвета, использованные для девушек:

1. очень светло-серый #ffffff3, R: 255 G: 255 B: 243, C: 1% M: 0% Y: 5% K: 0%,
2. светло-серый #eee9ef, R: 238 G: 233 B: 239, C: 4% M: 7% Y: 2% K: 0%,
3. средне серый #bcb3bd, R: 188 G: 179 B: 189, C: 24% M: 24% Y: 17% K: 0%,
4. темно-серый #8e858f, R: 142 G: 133 B: 143, C: 44% M: 45% Y: 35% K: 2%,
5. голубой #8cfed2, R: 140 G: 254 B: 210, C: 54% M: 0% Y: 32% K: 0%,
6. синий #2f4654, R: 47 G: 70 B: 84, C: 98% M: 61% Y: 46% K: 35%,
7. средне-синий #003d49, R: 0 G: 61 B: 73, C: 100% M: 51% Y: 44% K: 45%,
8. темно-синий #222f35, R: 34 G: 47 B: 53, C: 78% M: 55% Y: 49% K: 58%,
9. светло-зеленый #73b552, R: 115 G: 181 B: 82, C: 73% M: 6% Y: 100% K: 0%,
10. темно-зеленый #2c680b, R: 44 G: 104 B: 11, C: 84% M: 36% Y: 96% K: 24%,
11. бежевый #fcdccd, R: 252 G: 220 B: 205, C: 0% M: 15% Y: 15% K: 0%,
12. желтый #ebd53f, R: 235 G: 213 B: 63, C: 9% M: 11% Y: 97% K: 0%,

13. оранжевый #d79541, R: 251 G: 149 B: 65, C: 8% M: 44% Y: 99% K: 0%,
14. красный #b53600 R: 181 G: 54 B: 0, C: 19% M: 100% Y: 100% K: 3%.

Цвета, использованный для пшеницы:

1. светло-желтый #ffa6a6, R: 255 G: 250 B: 106, C: 5% M: 0% Y: 69% K: 0%,
2. оранжевый #d79541, R: 251 G: 149 B: 65, C: 8% M: 44% Y: 99% K: 0%,
3. светло-коричневый #edb977, R: 237 G: 185 B: 119, C: 2% M: 27% Y: 60% K: 0%,
4. темно-коричневый #582200, R: 88 G: 34 B: 0, C: 38% M: 81% Y: 74% K: 46%.

Цвета, использованные для кролика и теленка:

1. очень светло-коричневый #e1d8ce, R: 225 G: 216 B: 206, C: 9% M: 11% Y: 16% K: 0%,
2. светло-коричневый #b98259, R: 185 G: 130 B: 89, C: 20% M: 53% Y: 80% K: 1%,
3. холодный светло-коричневый #83594b, R: 131 G: 89 B: 75, C: 29% M: 70% Y: 78% K: 20%,
4. коричневый #9f6037, R: 159 G: 96 B: 55, C: 23% M: 74% Y: 100% K: 9%,
5. очень темно серый #353535, R: 53 G: 53 B: 53, C: 60% M: 55% Y: 53% K: 56%.

Цвета, использованные для Леммюза:

1. зеленый #1d8a30 , R: 29 G: 138 B: 48, C: 99% M: 27% Y: 100% K: 6%,
2. светло-фиолетовый #4e3c52, R: 78 G: 60 B: 82, C: 61% M: 96% Y: 42% K: 34%,
3. красный #af1e07, R: 175 G: 30 B: 7, C: 22% M: 100% Y: 100% K: 5%,

4. темно-оранжевый #fe5a01, R: 254 G: 90 B: 1, C: 0% M: 77% Y: 100% K: 0%,
5. светло-оранжевый #ff9400, R: 255 G: 148 B: 0, C: 0% M: 46% Y: 100% K: 0%,
6. желтый #fbd626, R: 251 G: 214 B: 38, C: 2% M: 13% Y: 100% K: 0%,
7. светло-желтый #f7fe56, R: 247 G: 254 B: 86, C: 11% M: 0% Y: 77% K: 0%,
8. очень светло-зеленый #fbffb1 R: 251 G: 255 B: 178, C: 6% M: 0% Y: 35% K: 0%.

После того, как работа над всеми персонажами была завершена и осталось дополнительное время на разработку сувенирной продукции, было найдено множество специальных Mock Up (мокапов). Мокап — так называемый макет, на который дизайнер может наложить изображения своих проектов, чтобы продемонстрировать результаты проделанной работы, не печатая при этом физические носители. На сайте ru.freerik.com были найдены векторные изображения и файлы формате PSD с чашками, футболками, блокнотами, значками, а также сумками-шопперами. Брелоки создавались вручную в Adobe Photoshop с помощью двойной обводки. Футболки и шопперы были найдены в двух вариациях: черные и белые. Все файлы открывались в программе Adobe Photoshop CC 2018. Благодаря настройкам, уже встроенным в файлы, изображения персонажей были без проблем перенесены на мокапы. Для демонстрации возможной сувенирной продукции использовались два разных изображения Леммюза, а также дополнительные персонажи девушки в традиционном костюме народов водь и ижор и теленок. В качестве дополнительных акцентов для сувенирной продукции были добавлены орнаменты ижор, а также была разработана шрифтовая композиция и букваца (см. приложение Б.17-18). В состав сувенирной продукции вошло: 3 футболки, 3 брелока на фурнитуре в виде звездочки, 3 чашки, 6 значков, 3 блокнота и 3 сумки-шоппера (см. приложение Б.19–24).

Руководством был утвержден вертикальный формат пенокартона с размерами: высота 113 см. и ширина 80 см. Пенокартон — жесткий и плотный листовой материал, оклеенный с двух сторон тонким картоном, а также имеет небольшой вес. Используется для баннеров и макетов. Минимальное количество — две штуки. На первом были закомпонованы все персонажи с большим акцентом на Леммюза, на втором — сувенирная продукция с изображениями персонажей. На пенокартоне с демонстрацией персонажей так же был вставлен не официальный текст с мифом о Леммюзе (см. приложение Б. 25-26).

Во время работы над дипломным проектом, была проявлена личная инициатива дать персонажам имена и немного поразмышлять над их историей. Так Леммюзу было выбрано имя Звяга, что по-старославянски имеет примерное значение — «звонкий, громогласный». Персонаж представился активным и непоседливым, поэтому такой выбор имени показался более подходящим. Независимо от принадлежности к народам Водь или Ижора, девушке были выбраны такие имена с примерным значением: Яромира — «солнечный мир», Беяна — «светлая, ясная», Венцеслава — «увенчанная славой». Такой выбор имен был сделан из предположения, что, раз у девушки есть такой мифический зверь, как Леммюз, то, скорее всего, она может быть молодой ведьмой или же ведуньей. Она черпает силы от природы, разбирается в травах, лечит хвори и помогает своим односельчанам и соседям. Так же может помирить домового с хозяевами дома или же выгнать злого и вредного духа их избы, подселенного чем-то завистливым. Теленку были даны имена на выбор, которые наделяют его своим собственным характером. Если теленок мальчик: Борька — «славный боец», Емеля — «ленивый», Тихон — «тихий, послушный» или Игрун — «игривый, озорной». Если теленок девочка: Беглянка — для свободолюбивой коровы, Дунька — «неотесанная», Забава — «веселая, забавная», Злата — «золотая», Зорька — «рассвет». Так как это была личная инициатива, заказчик может выбрать имена и историю персонажей самостоятельно, исходя из собственных идей и целей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках данной выпускной квалификационной работы была создана визуальная разработка персонажей по мотивам эпоса Северо-Западного региона России.

Таким образом, в первой главе были исследованы: долгая история, многогранная культура, традиционный фольклор и народная мифология малочисленных народов Северо-Западного региона России. В первом параграфе первой главы рассматривалось деление народов по языковым семьям, их место жительства и примерная численность исчезающих народностей. Изучены основные занятия малочисленных финно-угорских народов, на подобии, земледелия, рыболовства, охоты, бортничества. Исследованы традиционные особенности строительства домов. Рассмотрены характерные ремесла, такие, как резьба по кости, бондарное искусство и многое другое. Проанализирована уникальность традиционного народного костюма вожан, ижор и вепсов, а также оригинальность орнаментов этих народностей.

Во втором параграфе первой главы были проанализированы местные особенности танцевального фольклора малочисленных финно-угорских народов. Рассмотрены единые и местные мифы и легенды о создании мира, этнологические мифы, повествующие о происхождении этноса, домашних и злых духах, и о прочих существах. Также были изучены все доступные мифы и былички о Леммюзе, а также были проанализированы подобные мифы других народов с похожими духами-добытчиками.

В третьем параграфе первой главы проводилось исследование особенностей, а также была рассмотрена работа дизайнеров и иллюстраторов. Проанализированы примеры иллюстраций российских художников и зарубежных дизайнеров по персонажам, а именно животным. Выявлены важные особенности, на которые важно обратить внимание при разработке запоминающегося персонажа, который в дальнейшем может быть использован

либо как маскот какой-либо компании, или же как персонаж компьютерной игры.

В первом параграфе второй главы была описана подготовка к работе над темой диплома. Изложены подробные описания используемых программ, а также настройки кистей и холстов. Описан процесс каждого созданного наброска и разработанного варианта дизайна персонажей. Записана используемая цветовая палитра.

Во втором параграфе второй главы замещена информация с наиболее важной частью диплома. В данной главе записана подробная информация о процессе проработки выбранного наброска. Расписан процесс создания лайна, процесс покраски, объяснение используемых техник, а также сложности в рисовании. Объяснено, почему нет возможности сделать их абсолютно ровными и идеальными. Аргументировано, почему не рентабельно и не целесообразно утяжелять дизайн персонажа сложными орнаментальными декоративными элементами. Расписаны все используемые цвета с помощью кода, а также значений RGB и CMYK. Прописан процесс компоновки проекта на двух пенорактонах размером 113 на 80 в вертикальном положении. На одном пенорактоне были размещены все наработки с основным персонажем Леммюзем и несколькими дополнительными: двумя девушками в традиционных народных костюмах вожан и ижор, и телёнком. На втором пенокартоне была размещена сувенирная продукция, которая состоит из: двух черных и двух белых футболок, пяти круглых стикеров, трех чашек, шести значков, трех блокнотов и четырех сумок-шопперов. Такой набор полиграфической наиболее универсален и интересен детям и взрослым.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Книги, монографии:

1. Бубновене О. Д. Народные художественные промыслы Югры: справочно-информационное издание. Ханты-Мансийск, 2005.
2. Загребин А. Е. Финно-угорские этнографические исследования в России (XVIII - первая половина XIX в.) : Монография. - Ижевск, 2006.
3. К. Сакса. Новые мифы и легенды Ижорской земли - Ингерманландии : научно-популярная литература / К. Сакса. - СПб. : Инкери, 2021. - 216 с. : ил., фот. - (Ленинградская область и Карелия).
4. Как нарисовать то, что не существует / Джеймс Гарни; [пер. с англ. А. Захарова]. — Москва : Эксмо, 2019. — 224 с.
5. Конькова О. И. Водь. Очерки истории и культуры. СПб.: МАЭ РАН, 2009. — 252 с.; илл.
6. Конькова О. И. Ижора. Очерки истории и культуры. СПб.: МАЭ РАН, 2009. — 248 с.; илл.
7. Конькова О. И. Орнаменты ижор и финнов Западной Ингерманландии. СПб.: МАЭ РАН, 2010.
8. Конькова О. И. Предания и сказки водского народа. Vad'd'aa rahvaajutud ja kaazgad. СПб.: МАЭ РАН, 2009. — 144 с.; илл. с. 65-77
9. Конькова О. И., Кокко В.А. Ингерманладские финны. Очерки истории и культуры. СПб.: МАЭ РАН, 2009. — 164 с.; илл.
10. Конькова, О.И. Орнаменты ижор и финнов Западной Ингерманландии / Рос. акад. наук, Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН, Центр коренных народов Ленингр. обл. - Санкт-Петербург : МАЭ РАН, 2010. -79, [1] с. : цв. ил.
11. Королькова Л. В. Традиционная вышивка вепсов, води и ижоры. — СПб., 2015. — 48 с.; илл.
12. Королькова Л. В. Традиционное жилище вепсов, води и ижоры. — СПб., 2015. — 40 с.; илл.

13. Кочкуркина, С. И. История и культура народов Карелии и их соседей (средние века) 1 С.И. Кочкуркина. - Петрозаводск: АУ РК «Информационное агентство «Республика Карелия», 2011. - 240 с.
14. Макарьев С. А. Вепсский фольклор // АКНЦ. Ф. 26.
15. Макарьев, Степан Андреевич. Вепсы [Текст] : Этногр. очерк / С. Макарьев. - Ленинград : Кирия, 1932 (тип. "Кирияпая"). - 40 с. : ил.;
16. Мальми, В. В. Истоки карельской хореографии / В. В. Мальми. – Петрозаводск : Тип. «Версо», 1994. – 64 с.
17. Мурашко М. П. Танцы Марий Эл / М. П. Мурашко. – Йошкар-Ола : Марийск. кн. изд-во, 1981. – 264 с.
18. Мурашко М. П. Танцы марийского края / М. П. Мурашко. – Йошкар-Ола : Марийск. кн. изд-во, 1995. – 296 с
19. Петрухин, В. Я. Мифы финно-угров /в.я. Петрухин.-- М.: Астрель: АСТ: Транзиткнига, 2005. - 463, [1] с.: ил. - (Мифы народов мира).
20. Петрухин В. Я. Карело-финские мифы. От «Калевалы» и птицы-демиурга до чуди и саамов / рецензенты: д. филол. наук О. В. Белова, д. филол. наук, проф. А. Б. Мороз. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023.
21. Петрухин В. Я. Мифы финно-угров : Астрель: АСТ: Транзиткнига, 2005.
22. Поппе Н. Н., Старцев Г.А. Финно-угорские народы. Л., 1927;
23. Прибалтийско-финские народы России / Отв. ред. Е.И. Клементьев, Н.В. Шлыгина; Ин-т этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая. - М.: Наука, 2003. - 671 с., ил. - (Народы и культуры).
24. Пропп В. Я. «Калевала» в свете фольклора. // Пропп В.Я. В свете фольклора. Лабиринт, 2007.
25. Рябинин Е. А. Финно-угорские племена в составе Древней Руси: К истории славяно-финских этнокультурных связей: Историко-археологические очерки. — СПб.: Изд-во С.-Петербургского университета, 1997. — 260 с.
26. Скляр, И. Г. Коми народные танцы / И. Г. Скляр, П. И. Чисталев. — Сыктывкар : Коми кн. изд-во, 1990. — 151 + [35] с.

27. Создание фантастических существ : полный курс: от разработки концепта до готового персонажа / 3dtotal ; [перевод с английского К.Кириллова]. — Москва : Эксмо, 2023. — 288с. : ил. — (Учимся рисовать фэнтези: от драконов до эльфов).

28. Цвет и свет / Джеймс Гарни ; [пер. с англ. И. Ю. Наумовой]. — Москва : Эксмо, 2022. — 224 с. : ил.

Статья в периодических изданиях и сборниках статей:

29. Бурнаев А. Г. Характерные черты финно-угорской танцевальной традиции // Финно-угорский мир. 2011. №2—3. С.62—67.

30. Волокитина Н. А. Актуализация образов традиционной культуры коми (зырян) в современных культурных практиках // Человек. Культура. Образование. 2016. №3(21). С.255—269.

31. Волокитина Н. А. Традиционная культура на современном этапе: направления и формы воспроизведения (на примере Республики Коми) // Человек. Культура. Образование. 2017. №2 (24). С.21—29.

32. Загребин А. Е. Уральское измерение финно-угорской этнографии. Научная статья в журнале: Уральский исторический вестник. Учредители: Институт истории и археологии УрО РАН

33. Мировоззрение финно-угорских народов : Сб. науч. тр. / АН СССР, Сиб. отд-ние, Ин-т истории, филологии и философии; Отв. ред. И. Н. Гемуев. - Новосибирск : Наука : Сиб. отд-ние, 1990. - 216,[1] с. : ил.;

34. Мокшин Н. Ф. Финно-угры в русской и мировой культуре // Социально-политические науки. 2012. №3. С.11—15.

35. Мясникова А. Б. Этапы становления и развития финно-угорского мира // Вестник ЧГУ. 2012. №1. С.52—58.

36. Носань Т. М. Многонациональная культура Карелии и ее традиции. Научная статья в журнале: Декоративно-прикладное искусство и образование. 2014. Учредители: Высшая школа народных искусств (институт)

37. Фаузер В. В. Финно-угорские народы в современном мире // Ежегодник финно-угорских исследований. 2011. № 3. С.111—125.

38. Хвощинская Н. В. Этногенез и историческая судьба води // Археологические вести. — Вып. 39. — СПб, 2023.

39. Чистякова А. Е., Федорова И.Б. Вышивка в традиционном костюме коренных народов Ленинградской области // Научный журнал «Костюмология», 2020 №4

Интернет-источники:

40. 10 художников-иллюстраторов детских книг (bgekb.ru) (дата обращения 13.02.2024)

41. Вепсский орнамент (49 фото) (grizly.club) (дата обращения 11.02.2024)

42. Водский костюм (Водь) | Описание и фото (sitekid.ru) (дата обращения 11.02.2024)

43. Волокитина Н. А. Культура финно-угорских народов : учебное пособие : текстовое учебное электронное издание ; Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Сыктыв. гос. ун-т им. Питирима Сорокина». Сыктывкар: Изд-во СГУ им. Питирима Сорокина, 2017. (дата обращения 09.02.2024)

44. Духи воды, летающие ящеры и заклинания – что мы знаем о мифологии воды | История | ERR (дата обращения 13.02.2024)

45. Женские тайны народа водь (time-king.ru) (дата обращения 13.02.2024)

46. Змееборческий мотив в мифологии, фольклоре и литературе, Образ змея и змееборческий сюжет в мифологии - Семантика змееборческого мотива во второй русской редакции повести "Чудо Георгия о Змие" (studwood.net) (дата обращения 11.02.2024)

47. Национальный костюм (finnougoria.ru) (дата обращения 11.02.2024)

48. Раздел четвертый финно-угорские верования и мифы (studfile.net) (дата обращения 12.02.2024).

49. Финно-угорская языковая семья (spravochnick.ru) (дата обращения 15.02.2024)

50. Что означает змея в мистическом значении? Значение символа и знака (astromeridian.ru) (дата обращения 11.02.2024)

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 1. (а. - б.) Традиционный женский костюм народа Водь.



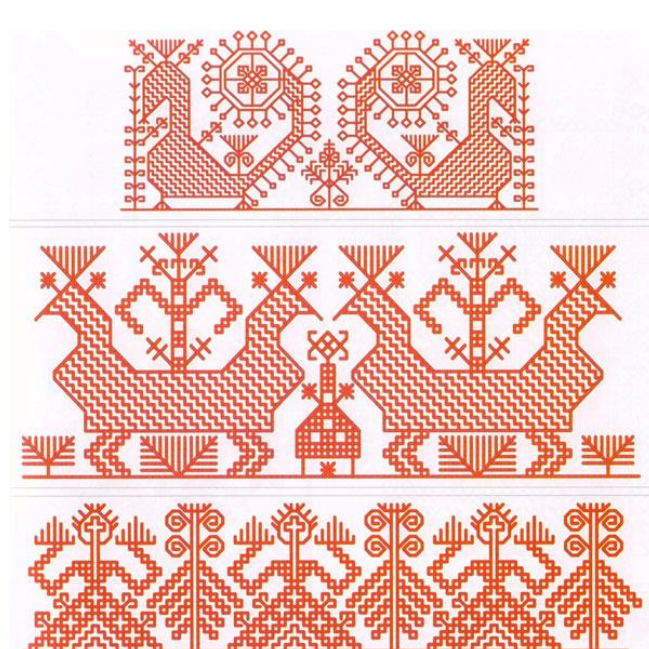
Рисунок 2. Традиционный женский костюм народа Ижор.



Рисунок 3. Традиционный орнамент народа Водь.



а.

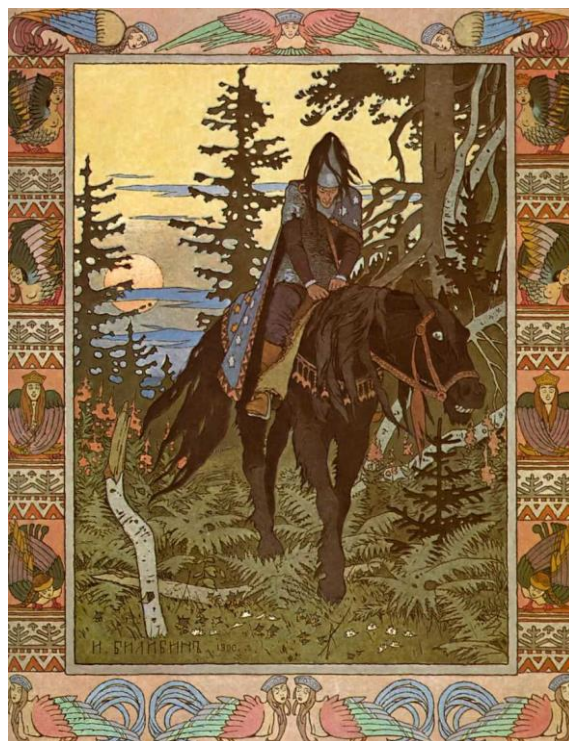


б.

Рисунок 4. (а. – б.) Традиционный орнамент народа Ижор.



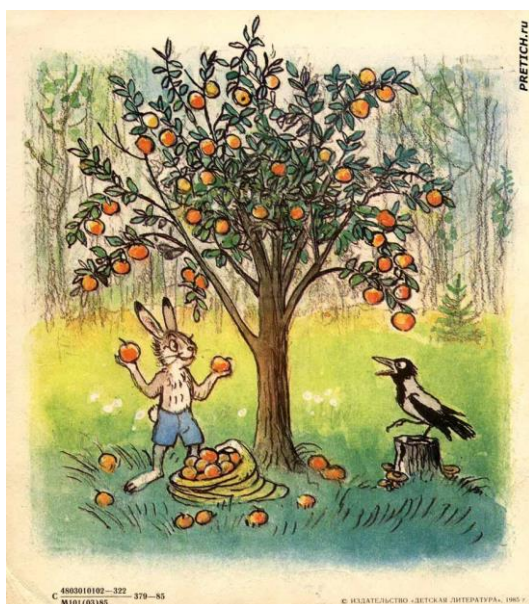
а.



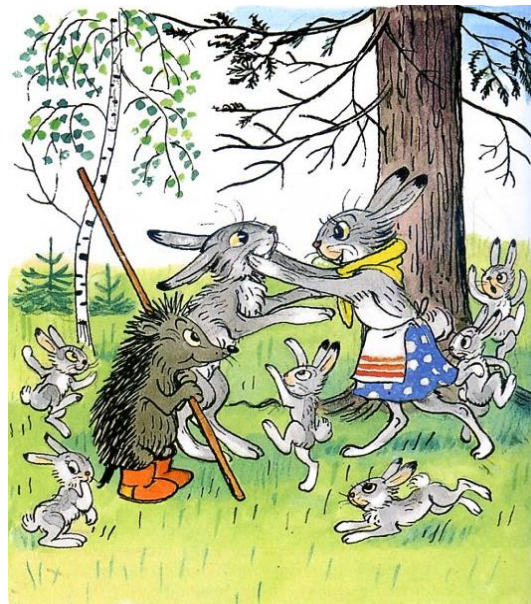
б.

Рисунок 5. Билибин. Иллюстрации для сказки «Василиса Прекрасная»:

а — «Красный всадник»; б — «Черный всадник»



а.



б.

Рисунок 6. Сутеев. Иллюстрации для сказок:

а — «Мешок яблок»; б — «Палочка-выручалочка»



а.



б.

Рисунок 7. Рычаев. Иллюстрации для сказок:

а — «Колобок»; б — «Волк и козлята»



а.



б.

Рисунок 8. Семенов. Иллюстрации для сказок:

а — «Живая шляпа»; б — «Приключения карандаша и Самоделкина»



Рисунок 9. Дизайн существа от Кейт Пфайлшифтер.



Рисунок 10. Дизайн пресноводных рыб от Бринн Метени.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

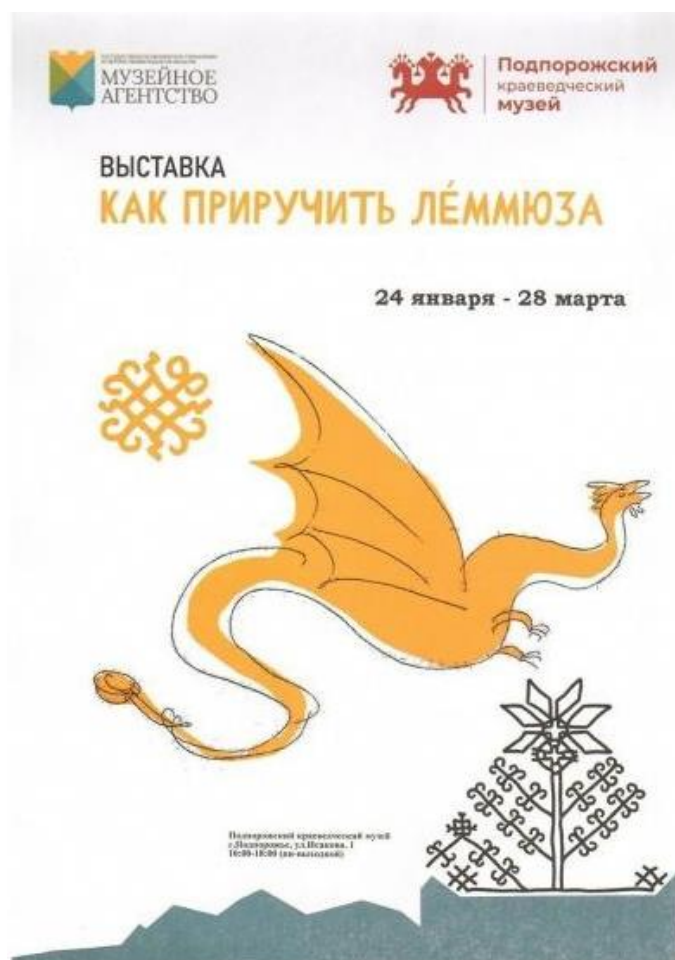


Рисунок 1. Афиша для выставки «Как приручить Леммюза».

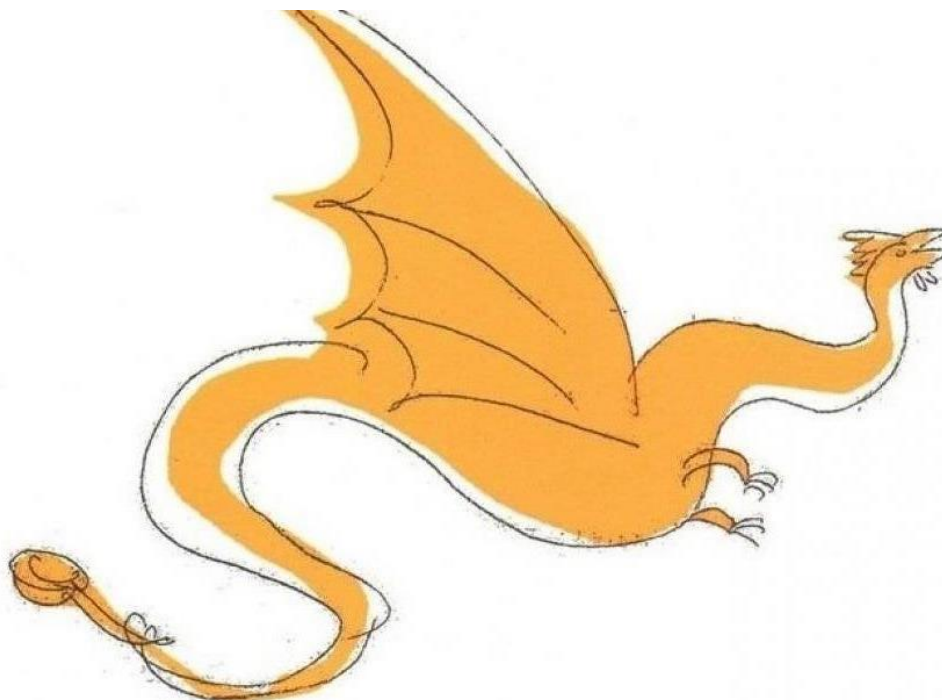


Рисунок 2. Леммюз для афиши выставки «Как приручить Леммюза».



Рисунок 3. набросок 1.



Рисунок 4. набросок 2.



Рисунок 5. набросок 3.



Рисунок 6. набросок 4.



Рисунок 7. набросок 5.

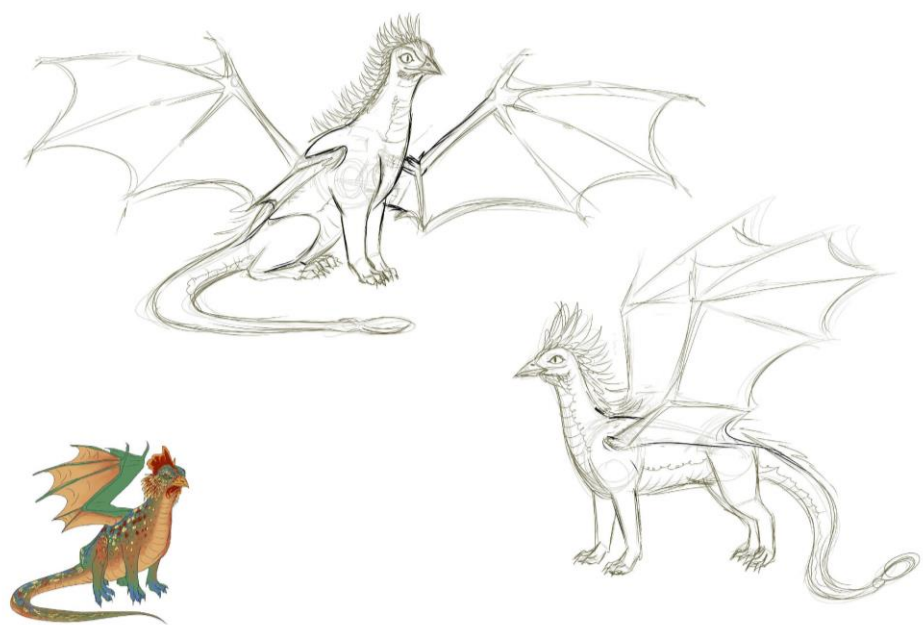


Рисунок 8. набросок 6.



Рисунок 9. набросок 7.



Рисунок 10. набросок 8.



Рисунок 11. Этап 1.

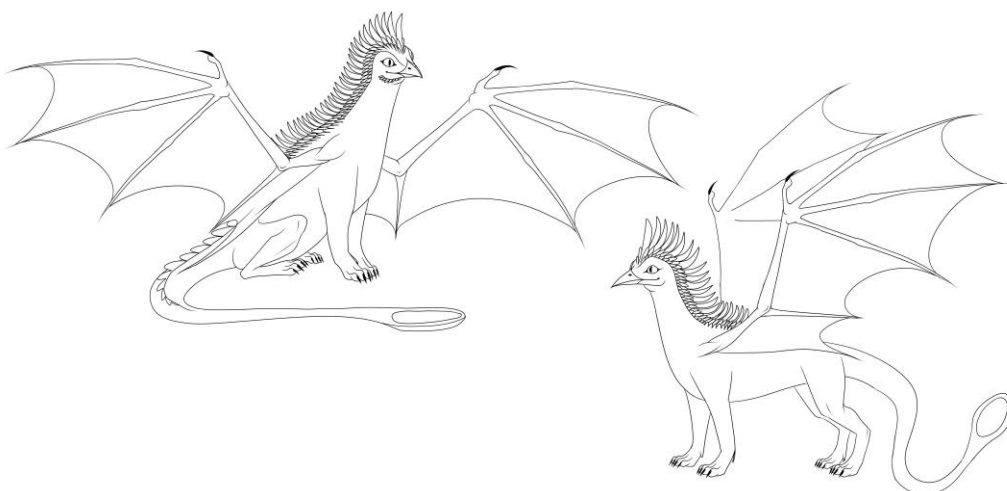


Рисунок 12. Этап 1.



Рисунок 13. Этап 2.



Рисунок 14. Этап 2.

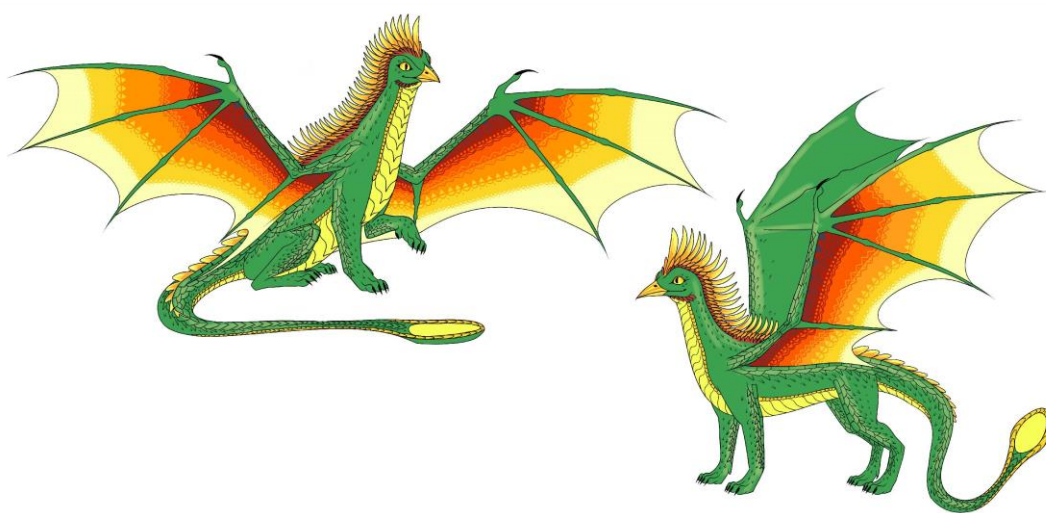


Рисунок 15. Этап 2.



Рисунок 16. Этап 3.

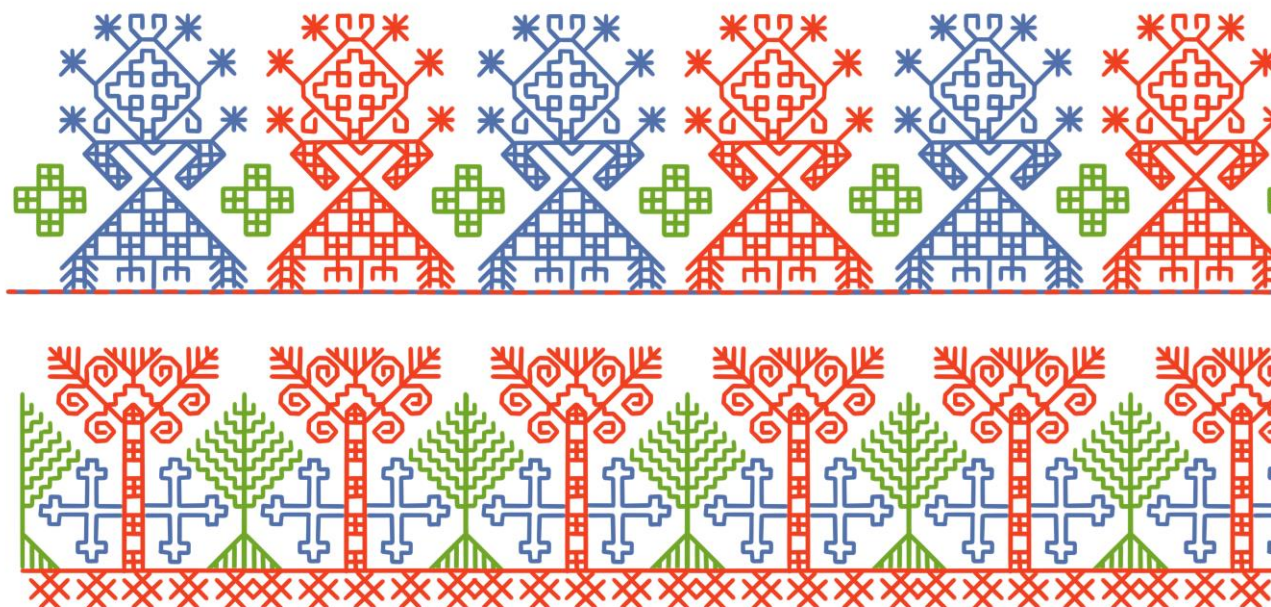


Рисунок 17. Ижорские орнаменты.



Рисунок 18. Буквица и шрифтовая композиция.



Рисунок 19. Сувенирная продукция. Блокноты.



Рисунок 20. Сувенирная продукция. Брелоки.



Рисунок 21. Сувенирная продукция. Чашки.



Рисунок 22. Сувенирная продукция. Значки.



Рисунок 23. Сувенирная продукция. Футболки.



Рисунок 24. Сувенирная продукция. Сумки-шопперы.



Миф о Леммюзе

У Водского народа есть предание, по которому раз в три года пелух откладывает особенное яйцо. Если это яйцо разбить, то в нем обнаружится черная икра, а если положить его под курицу, вылупится летучий змей – Леммюз. На конце его хвоста черпак, с помощью которого он приносит полезные предметы и еду в дом своей хозяйки. Добывает молоко, зерно, масло.

Леммюз может легко разозлиться, если хозяйка забудет кормить его кашей и не будет уделять ему должного внимания. Из-за обиды он может спалить дом дотла и улететь.

Живет со своей хозяйкой три года, но, когда подходит срок, хозяйка поручает своему духу - добытчику невыполнимое задание, например, на берегу моря сплести веревку из песка, и Леммюз рассеивался в пыль.

как приручить
ЛЕММЮЗА



Рисунок 25. Пенокартон 1.



Рисунок 26. Пенокартон 2.