



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ГУМАНИТАРНЫЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА**

**Дипломная записка**

**«Художественно-образное решение символики чемпионата Европы по академической гребле среди юниоров 2013 года в городе Заславле»**

Студента 5 курса:  
Специальность: «Дизайн»  
коммуникативный

**Мартинчик О. Ф.**

Научный руководитель:  
Консультанты:

**Дзюба Е. В.  
Азончик А.П.,  
Семенцов А.Ю.  
Голубев В.В.  
Архипов А.Ю.**

Рецензент:

Минск, 2013

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ГУМАНИТАРНЫЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА  
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: 1-19 01 01-04 ДИЗАЙН (КОММУНИКАТИВНЫЙ)

УТВЕРЖДАЮ

Зав.кафедрой \_\_\_\_\_ Семенцов А.Ю.  
«25» января 2013 г.

**ЗАДАНИЕ НА ДИПЛОМНЫЙ ПРОЕКТ**

1. Фамилия, имя, отчество дипломника: **Мартинчик Ольга Федоровна**
2. Тема проекта: **«Художественно-образное решение символики чемпионата Европы по академической гребле среди юниоров 2013 года в городе Заславле».**

утверждена приказом по БГУ от «26» января 2014 г. № 47—ПС

3. Срок сдачи студентом готового проекта:

предзащита: 15 июня 2013 г., в 9.00, 401 аудитория;

защита: 22 июня 2013 г., в 9.00, 401 аудитория.

4. Исходные данные к дипломному проекту: дизайн-концепт направленный на создание и поддержание в изменившейся среде материальной и духовной ценности среди молодежи Беларуси.

5. Содержание пояснительной записки к дипломному проекту:

Титульный лист;

Задание на дипломный проект (работу);

Рецензия;

Реферат;

Оглавление;

Введение;

Глава 1. Предпроектный анализ и синтез. (Выдвижение общей концепции проблемы и ориентация в ней. Профессиональное определение темы. Выявление исторических фактов и новых данных по проблеме);

Глава 2. Проектный анализ и синтез. (Установление новых функциональных и структурных связей в знаково-информационной системе в процессе взаимодействия человека с ней. Оригинальные выводы о свойствах объекта проектирования и средствах их визуализации);

Заключение (рекомендации для практического воплощения выявленных закономерностей в объемно-пластическом и визуально-графическом материале);

Список использованных источников и литературы (в список включаются основные источники, на которые имеются ссылки в тексте пояснительной записки);

Приложение (иллюстрации, таблицы, фотографии аналогов и т.п.);

6. Содержание визуально-графическая часть (планшеты):

схема концепции проекта;

знаково-информационное, художественно-графическое, цветофактурное и авторское шрифтовое решения;  
 печатная продукция фестиваля;  
 объемно-пространственные объекты фестиваля;  
 графический интерфейс пользователя, структура мобильного интерактивного приложения;  
 и пр.

7. Содержание видео ролика:

Ролик – это уникальный анимационный видеопродукт, продолжительностью около 2-х минут, имеет сюжет и включает авторские шрифтовые титры, закадровый текст/музыку и специально созданный анимационный видеоряд. Главное предназначение ролика – это презентация новаторской идеи диплома.

8. Содержание дипломной презентации:

Пояснительная записка к дипломному проекту, визуально-графическая часть (планшеты), ролик, CD диск с файлами:

Пояснительная записка к дипломному проекту в формате Word;

Визуально-графическая часть дипломного проекта в формате JPEG;

Видео/анимационный ролик в формате QuickTime или PSD.

Диск в пластиковой упаковке вкладывается в конверт приклеенный к внутренней части обложки пояснительной записки.

9. Дата выдачи задания: 25 января 2016 г.

10. Календарный график работы над дипломным проектом:

Аналитическая стадия с 25 января по 22 февраля 2013 г.

Эскизная стадия с 23 февраля по 21 марта 2013 г.

Проектная стадия с 22 марта по 14 июня 2013 г.

Руководитель дипломного проекта: Дзюба Е.В.

Консультанты дипломного проекта: Азончик А.П., Голубев В.В., Семенцов А.Ю.

Рецензент дипломного проекта:

Принял к исполнению: 25 января 2013 г.

Дипломница \_\_\_\_\_ **Мартинчик О. Ф.**

(подпись студента)

## ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ .....	5
ВВЕДЕНИЕ: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ .....	7
ГЛАВА 1. ЧЕМПИОНАТ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ГРЕБЛЕ В СТРУКТУРЕ СПОРТИВНЫХ ИГР .....	9
1.1 Специфика проведения мировых и европейских чемпионатов по академической гребле .....	9
1.2 Анализ художественно-образных решений символики ведущих мировых и европейских чемпионатов по академической гребле.....	13
1.3 Изучение традиционно-исторической и современной символики г. Заславля в контексте проводимого чемпионата.....	26
ГЛАВА 2. ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ СИМВОЛИКИ ЧЕМПИОНАТА ЕВРОПЫ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ГРЕБЛЕ СРЕДИ ЮНИОРОВ 2013 ГОДА В ГОРОДЕ ЗАСЛАВЛЕ .....	31
2.1 Общая структура образно-символической системы чемпионата .....	31
2.2 Концепция талисмана чемпионата .....	33
2.3 Подходы к созданию национальной эмблемы как составной части логотипа проводимого чемпионата .....	38
2.4 Образ символа-оберега чемпионата .....	41
2.5 Дизайнерское оформление проводимых мероприятий в период проведения чемпионата.....	44
2.6 Художественная разработка полиграфической, сувенирной и рекламной продукции чемпионата.....	46

ГЛАВА 3. ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ РАЗРАБОТКИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА «ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗНОЕ РЕШЕНИЕ СИМВОЛИКИ ЧЕМПИОНАТА ЕВРОПЫ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ГРЕБЛЕ СРЕДИ ЮНИОРОВ 2013 ГОДА В ГОРОДЕ ЗАСЛАВЛЕ .....	53
3.1 Определение типа проектирования.....	53
3.2 Определение потребителя.....	54
3.3 Формулировка профессиональной задачи.....	54
3.4 Профессиональное определение темы.....	55
3.5 насыщение определения предметным содержанием.....	57
3.6 Основные проектируемые элементы.....	58
3.7 Функциональный анализ.....	59
3.8 Системно – структурный анализ.....	60
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	62
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	64
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	66

## РЕФЕР

**Перечень ключевых слов:** художественно-образное решение, академическая гребля, чемпионат Европы среди юниоров в г. Заславле 2013 года, концепция символики чемпионата, талисман, оберег, символ Беларуси, официальный логотип, мероприятия, полиграфия, продукция, реклама, оперативная система, общественная сфера.

**Дипломная записка выполнена на тему:** «Художественно-образное решение символики чемпионата Европы по академической гребле среди юниоров 2013 года в городе Заславле».

**Объектом** проектирования данной дипломной работы является художественно-образное решение символики чемпионата.

**Предмет дипломной работы:** создание художественно-образного решения.

**Цель работы:** разработка художественно-образного решения чемпионата Европы по водной гребле среди юниоров, включающего талисман, оберег и элементы официального логотипа чемпионата, для создания благоприятного образа РБ на международной арене.

### **Задачи проекта:**

- постановка проблемы исследования;
- изучение мирового опыта в сфере визуального сопровождения чемпионатов по академической гребле;
- освоение специфики проведения мировых и европейских чемпионатов по академической гребле;
- разработка художественно-образного решения организации предполагаемых мероприятий;
- разработка проектного решения на теоретическом уровне.

Определив основные цели и задачи работы, выявлен путь движения к раскрытию темы, путем изучения мирового опыта, существующих аналогов в данной сфере, а так же создания теоретической базы для практической реализации проекта, на

основании собранной литературы и собственных рассуждений.

**Актуальность** работы заключается в том, что в настоящее время на территории Беларуси проводится множество чемпионатов различного уровня, как домашних, так и международных. Способность показать свою страну как развитую в различных сферах, в том числе и в сфере дизайна, имеет большую ценность для дальнейшего развития Белорусской репутации на международной арене. Данная тема так же является актуальной в связи с реальной практической реализацией в настоящее время. Работа утверждена в качестве официальной символики чемпионата Европы по академической гребле среди юниоров 2013 года в городе Заславле и получила высокую оценку международной федерации гребного спорта.

***Визуальная презентация дипломного проекта включает в себя следующие визуально-графические элементы решения:***

- 1) разработка талисмана (в трех видах);
- 2) разработка оберега чемпионата;
- 3) разработка элементов официального логотипа (символ г. Минска);
- 4) разработка сувенирной продукции с официальной символикой чемпионата;
- 5) разработка рекламной и информационной продукции;
- 6) элементы навигации по г. Заславлю;
- 7) размещение элементов навигации на плане;
- 8) визуальное решение мероприятий проводимых во время чемпионата;
- 9) демонстрационный видео-ролик.

## ВВЕДЕНИЕ

С каждым годом Беларусь уверенно идет вперед. Это касается многих сфер деятельности, процветающих на территории нашей страны. Особый курс государство берет на развитие спорта. Строительство новых спортивных сооружений позволяет проводить различные чемпионаты в условиях, не уступающих мировым лидерам спортивной индустрии.

В 2014 году в Минске состоится «чемпионат мира по хоккею», к которому ведутся активные приготовления. Это событие станет одним из самых масштабных в нашей стране. Но, несмотря на пристальное внимание, уделяемое данному событию, проводятся и другие, не менее значимые чемпионаты.

Весной 2013 года, в г. Заславле, состоится чемпионат Европы по академической гребле среди юниоров. Данная дипломная работа будет посвящена именно этому событию.

В мире спорта существует высокая конкуренция. Многие страны желают принять на своей территории масштабное спортивное мероприятие, которое, как правило, приносит стране высокий доход в связи с увеличением потока туристов. Помимо дохода, такое событие демонстрирует уровень страны: техническая база, организация пространства, умение контролировать потоки людей, дает возможность показать «лицо» города и возможность представить чемпионат с точки зрения его визуально-образного решения. Именно для этого любому соревнованию необходимо графическое сопровождение, официальная символика, рекламная и сувенирная продукция, демонстрирующая культурный уровень государства.

В данной работе я постараюсь найти пути решения официальной символики чемпионата, которая отразит национальные ценности, культурный уровень страны, а также продемонстрирует мои качества как специалиста в области графического дизайна.

В работе будут рассмотрены все нюансы, связанные с основными элементами проектирования, такими как:

- разработка талисмана чемпионата;
- адаптация официального логотипа чемпионата под специфику места проведения (г. Минск);
- разработка оберега чемпионата;
- разработка художественно-образного решения мероприятий на гребном канале в г. Заславле во время проведения чемпионата Европы по академической гребле среди юниоров 2013 года;
- разработка серии полиграфической и рекламной продукции с символикой чемпионата.

Так же будут изучены основные аналоги по каждому из элементов проектирования.

Дипломная записка отразит всю специфику дипломной работы и поможет определить структуру движения к реализации проекта.

Основной задачей в дипломной записке является поиск образа, соответствующего национальной, белорусской символике, эмблематике, ее истории, природе, характеру народа, его самобытности, в соответствии с его архетипическими представлениями. Кроме того, он должен иметь современное звучание, должен быть решен современным языком, а так же вписан в официальную, уже существующую символику чемпионата. Все это должно органично сочетаться между собой. Работа должна быть выполнена на высоком эстетическом уровне.

## ГЛАВА 1. ЧЕМПИОНАТ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ГРЕБЛЕ В СТРУКТУРЕ СПОРТИВНЫХ ИГР

### 1.1 Специфика проведения мировых и европейских чемпионатов по академической гребле

*Академическая гребля* - один из древнейших видов спорта. Спортсмены, находящиеся в лодках, гребут спиной вперед.

Самые ранние сведения о гонках на гребных судах, которые проводились на Ниле в Древнем Египте, восходят к 25 веку до н. э. Позднее такие состязания стали проводиться в Древнем Риме.

Академическая гребля как вид спорта впервые начала развиваться в викторианской Англии в XVII - начале XVIII в. В XIX в. этот вид спорта - гребля на академических судах - лодках с подвижными сиденьями и выносными уключинами, приобрел популярность в различных странах Европы и отсюда распространился в Северную Америку и Австралию.

*В 1715 году* состоялась первая, организованная английским актером Томасом Доджетом гонка, которая впоследствии стала называться его именем. Это старейшее состязание по гребле в мире. Первая известная регата состоялась в 1775 году на Темзе. Гонки между Оксфордом и Кэмбриджем, а также Хенлейская королевская регата в 19 веке положили начало академической гребле как виду спорта.

Гребные лодки того времени были мало приспособлены для проведения спортивных соревнований. Чтобы добиваться побед, надо было увеличить скорость лодок. Вот тогда стали появляться различные новшества. Первыми появились широкие сидения, смазанные салом, по которым гребцы, одетые в кожаные штаны, сгибая ноги, легко скользили. Затем, в 1830 году, появились выносные уключины. В 1857 году появляются подвижные банки, а в 1904 году - металлические уключины с колковыми вертлюгами, которые затем были заменены на вращающиеся.

К началу XX века академические лодки достигли своего почти современного вида.

**Различают греблю распашную** - спортсмен работает одним веслом, **парную** - двумя веслами, на лодках с рулевым и без него, на учебных и скифовых лодках. Классы судов определяются количеством гребущих.

В России гребля начала развиваться так же, как и в Англии, в 18 веке. С 1909 году российские гребцы стали встречаться с зарубежными спортсменами. Петербуржец Михаил Кузик дважды выиграл открытый чемпионат Нидерландов и принял участие в Играх V Олимпиады в 1912 году, в Стокгольме, где вышел в полуфинал. В эти же годы москвич Анатолий Переселенцев на одиночке выиграл первенство Франции, где он тогда работал, и в двойке парной - чемпионат Европы.

**В 1892 году** была создана Международная федерация гребных обществ - ФИСА, в 1996 году Международная федерация получила новое название - Международная федерация гребного спорта. Начиная с 1893 года стали проводиться чемпионаты Европы по академической гребле.

**С 1900 года** академическая гребля входит в программу олимпийских соревнований. До 1976 года в олимпийских регатах участвовали только мужчины. В Монреале на Играх XXI Олимпиады впервые стартовали женщины. До Олимпийских игр 1920 года национальные команды могли участвовать несколькими экипажами в каждом классе судов.

Дистанция гонок на первых Олимпийских играх не была постоянной: в 1900 году - менее 2000 м, с 1952 года и до настоящего времени - 2000 м. Участники финальных соревнований определяются согласно системе квалификационных заездов - предварительных, полуфинальных, по принципу выбывания после двух проигрышей.

**Чемпионаты мира проводятся с 1962 года.** Федерация гребли СССР вступила в Международную ассоциацию гребных обществ в 1952 году.

**Правила:**

Гребной канал - искусственный водоем для тренировок и соревнований по гребному спорту. Ширина составляет до 200 м. 125 м составляет так называемая основная вода для гребных дорожек и 75 м - возвратная. Длина около 4000 м, основная вода - 2200 м. Глубина не менее 2 м. Регаты проводятся на участках рек, озер, прибрежных вод или искусственных водохранилищах. Для проведения крупных международных соревнований выбираются прямолинейные участки без течения, которые размечаются на дорожки. Дистанция для международных гонок обычно превосходит 2000м.

#### ***Участники:***

В рамках одного класса лодок участники могут делиться на категории по опыту, возрасту и весу. В результате победы в том или ином соревновании гребцы повышают свою квалификацию от юношеского разряда через степени взрослого разряда до так называемого "открытого" разряда.

#### ***Форма:***

Гребцы академической гребли (использующие одно весло) и гребцы парными веслами одеты в майки или тенниски и шорты (иногда в костюмы); на майку нанесены цвета клуба или государственной принадлежности или иные изображения.

#### ***Виды гребли академической:***

Соревнования по академической гребле проводятся среди мужчин и женщин. Академическая гребля делится на парную и распашную греблю. Парная гребля, это гребля двумя веслами, распашная гребля это гребля одним веслом. Состав лодки бывает из одного, двух, четырех или восьми гребцов. В ряде классов вес спортсмена ограничен.

#### ***Соревнования по олимпийской программе проводятся в 14 классах:***

Одиночки - мужские и женские; двойки парные - мужские и женские; двойки распашные - мужские и женские; двойки парные легкого веса - мужские и женские; Четверки распашные - мужские и мужские легкого веса; четверки парные мужские и женские; Восьмёрки - мужские и женские; ***Классы лодок в***

*академической гребле, не входящие в программу олимпийских игр, но участвующие в программе Чемпионатов Мира:*

Одиночки - мужские и женские легкого веса; Двойки - мужские распашные с рулевым; двойки мужские распашные легкого веса; Четверки - мужские распашные с рулевым; четверки - распашные женские, четверки - мужские и женские парные легкого веса; Восьмёрки - мужские легкого веса; Вес рулевого ограничен (если он меньше нормы, то в лодку кладут балласт), а его пол не зависит от пола членов экипажа. В женском экипаже может быть рулевой-мужчина, и наоборот. Исключение - Олимпийские игры (там все должны быть одного пола). Изредка на коммерческих турнирах проводятся также соревнования смешанных четверок и восьмерок, наполовину состоящих из женщин и мужчин.

#### ***Весла:***

При проведении международных соревнований лопасти весел должны быть окрашены в национальные цвета.

#### ***Лодки:***

Требования к конструкции и дизайну лодок не регламентируются. К носу лодки должен быть приделан тупой наконечник, обычно шар белого цвета из твердой резины или другого подобного материала диаметром не менее 4 см. Соревнования проводятся между лодками одинакового типа.

#### ***Звезды:***

"Абсолютным" олимпийским чемпионом среди гребцов является англичанин Стив Редгрейв. Он пять раз (в 1984, 1988, 1992, 1996, 2000) побеждал на Олимпийских играх и 7 раз становился чемпионом мира.

Рассмотрев историю гребного спорта, выявив специфику соревнований, основные требования, правила и структуру, можно сделать вывод, что поле для формирования визуального образа очень широкое. Множество используемых элементов нуждаются в особом оформлении, соответствующем общей концепции дизайна. Это связано, в первую очередь, с репрезентативным образом команды и страны в целом. С учетом регламентированных требований должна

создаваться адекватная концепция, ставящая акцент на стране которую представляет команда.

## **1.2 Анализ художественно-образных решений символики ведущих мировых и европейских чемпионатов по академической гребле.**

*Символика* – это совокупность символов, используемых той или иной группой лиц, организацией, общественным или политическим образованием, государством и тд.

*Символ* – это знак, изображение какой-нибудь вещи или животного для обозначения качества предмета; условный знак каких-либо понятий, идей, явлений [1 с. 179]. В современной культуре стерта разница "между знаком и символом", между тем как спецификой символа является указание на сверхреальное [6 с. 176].

Понятие символа тесно соприкасается с такими категориями как художественный образ, аллегория и сравнение. Появившись в Древней Греции, символ первоначально обозначал вещественный знак, имевший тайный смысл для группы лиц, объединенных вокруг какого-нибудь культа. Например, в эпоху поздней античности крест стал символом христианства. В новейшее время свастика стала символом фашизма.

А. Ф. Лосев определял символ как «субстанциальное тождество идеи и вещи» [10 с. 635]. Всякий символ включает в себя вещь (образ), но не сводится к нему, поскольку подразумевает присутствие некоего смысла, нераздельно слитого с образом, но ему не тождественного. Образ и смысл образуют два элемента символа, немислимые друг без друга. Поэтому символы существуют как символы (а не как вещи) только внутри интерпретаций [12 с. 244].

В XX веке неокантианец Кассирер обобщил понятие символа и отнес к «символическим формам» широкий класс культурных явлений, таких как язык, миф, религия, искусство и наука, посредством которых человек упорядочивает окружающий его хаос.

В мире спорта так же существуют свои символы, определяемые спецификой соревнований или конкретными атрибутами того или иного вида спорта. Но в этом мире образ и смысл становятся не только элементами символа который они должны создавать на эмоционально – чувственном уровне, но они выходят на первый план не создавая препятствий человеческому восприятию, не кодируя информацию для простоты ее усвоения и однозначности декодирования.

Для более четкого представления вышесказанного, необходимо рассмотрение аналоговой базы эмблем (символов), состоявшихся чемпионатов по гребле, разного уровня.

*Для простоты и удобства восприятия, поделим аналоги на группы, по принципу их схожести:*

### 1) «весла»



В данных эмблемах символ гребли определен как «весло» - это неотъемлемый атрибут данного вида спорта. Но как видно, данный символ стал

стереотипным. Создатели такой символики идут по пути наименьшего сопротивления. Еще одной ошибкой, на мой взгляд, стала некая схожесть весла с бутылкой, как в примерах 1 и 2. Эта ассоциация является негативной, так как связывать спорт и бутылку, которая, как правило, ассоциируется с алкоголем, как минимум некорректно. Подход дизайнеров, создавших логотипы 3, 4, 5, 8 и 10 построен по принципу тождества и во всех случаях имеет очень похожий вид. На мой взгляд, это связано с отказом от глубинного изучения проблемы, поставленной перед дизайнером, которая дала бы возможность создать абсолютно новую концепцию эмблемы, за счет погружения в исторический, смысловой и символический контекст.

Эмблемы 6, 7 и 17 так же можно объединить в одну стилистическую группу, так как использованный прием в них идентичен. Однако в эмблеме № 17 прием отличается фронтальностью изображения, тогда как в 2 других изображение повернуто.

В эмблемах 9, 14, 15 и 16, использовано одно весло. Несмотря на это, оно привлекает на себя внимание и является основной частью логотипа. А в эмблемах 11, 12 и 13, перекрестный метод исполнения тяготеет больше к гербу, чем к эмблеме, хотя такой прием использовался в спортивных клубах мировых университетов, таких как Кембридж, Оксфорд и др., и имеет право на существование.

В данном рассмотрении я пытаюсь выявить самые распространённые ошибки, проанализировать проблемы, которые, на мой взгляд, существуют в символической структуре многих эмблем. Моя цель здесь – найти путь для движения к созданию чего-то принципиально нового и не стереотипного.

Этап рассмотрения аналогов на данном этапе, является очень значительным и необходимым. В процессе анализа чужих ошибок, рождается ответ на каждый возникающий вопрос, и в сумме таких ответов, рождается собственная, вымеренная идея, которая не содержит лишних и бессмысленных элементов.

Рассмотрим еще одну группу эмблем, являющихся интерпретациями официального логотипа международной федерации гребли.

**2) Интерпретация официальной эмблемы международной федерации гребли (старого образца):**



Официальный логотип (№ 1) – это неизменная составляющая логотипа любого чемпионата по академической гребле. Прямоугольное поле вокруг него заполняется необходимой информацией, а так же художественно-образным содержанием, соответствующим официальной символике утвержденной для страны – организатора.

В данном примере логотип чемпионата был прост, его составляющими являлись три элемента: шрифтовая группа, поле для логотипа страны – организатора и поле для шрифтового обозначения страны – организатора.

Здесь нас интересует именно поле для логотипа, точнее сами логотипы которые там расположены. Из вышеуказанных примеров, на мой взгляд, самым

выразительным является пример № 3. Такое лаконичное символическое изображение легко читается и дает нам понять что там изображен неотъемлемый символ Чехии – прекрасный готический собор, с его шпилями, острыми и ни с чем не похожими, дающими возможность их однозначного прочтения, даже в такой линейной интерпретации. Очень удачный образ.

Немаловажным в этом варианте эмблемы, является то, что упрощённое изображение города, который принимает чемпионат, станет повсеместно использоваться в новом варианте официального логотипа международной федерации академической гребли, и станет обязательным для исполнения.

В следующей группе мы рассмотрим именно такие варианты логотипов.

### 3) *Интерпретация официальной эмблемы международной федерации гребли (нового образца):*



Как мы видим, новый логотип федерации стал значительно интереснее, за счет появления символического элемента. Он повторяется на любой интерпретации логотипа и обязан присутствовать в качестве элемента официальной символики.

Каждая страна – претендент, должна выбрать самый яркий символ города в котором будет проводиться чемпионат. Это символ максимально упрощается, вплоть до плоскостного линейного рисунка, или даже до легкой абстрактной формы, в которой иногда сложно узнать задуманный элемент. Но, как правило, все элементы достаточно узнаваемы и выбраны не случайно.

На всех выше представленных вариантах легко узнать то, что изображено на эмблеме. Однако вариант представленный Словенией достаточно абстрактен и неоднозначен. Для меня, как для человека мало знакомого с культурой данной страны и с ее природными и архитектурными особенностями, затруднительно определить, что именно я вижу, когда как в символе Испании легко угадывается знаменитый мост, или в символе Японии узнается характерная для данной страны крыша.

Можно сделать вывод, что знак-символ, должен нести в себе как смысловую нагрузку, определенную путем углубления в проблему и ее корни, так и визуальную, дающую возможность декодировать информацию через орган зрения. Сложно сказать в какой пропорции должны существовать данные составляющие, но однозначно они должны присутствовать в знаке.

Следующая группа, отличается от предыдущих, так как ее основными элементами являются талисманы чемпионата, как правило это мифические или реальные существа (животные, птицы, рыбы и т. д.) или вымышленные субстанции, наделенные человеческими качествами.

#### **4) Талисман:**

Так как чаще всего это понятие употребляется относительно олимпийских игр, я представлю информацию, касающуюся олимпийского талисмана. **Олимпийский талисман** — часть олимпийской символики, с 1972 года обязательный атрибут Олимпийских игр. Символ, имеющий, согласно «Большой олимпийской энциклопедии»[19 с. 416] рекламно-коммерческую значимость. Используется страной-организатором в качестве дополнительного источника финансирования. Является собственностью Организационного комитета Олимпийских игр. По мнению журнала «GEO», [21 с. 58] миссия

олимпийского талисмана — «отразить дух страны-хозяйки игр, принести удачу спортсменам и накалить праздничную атмосферу». Чаще всего олимпийский талисман изображается в виде животного, наиболее популярного в стране, принимающей спортсменов, или в виде анимированного выдуманного существа.

На основе созданного дизайнерами визуального образа создаётся огромное количество сувениров. Олимпийский талисман — это и символ города, в котором проходит Олимпиада, и предмет для коллекционирования, и существенный источник дохода (по оценке пресс-офиса Международного Олимпийского Комитета в ходе Игр цены на сувениры могут взлетать в десятки раз в зависимости от популярности соревнований у зрителей) [21 с. 59]. Иногда олимпийские талисманы называют «маскотами» (от англ. *mascot* — «талисман»).

#### ***Требования к талисману:***

Каждый вновь создаваемый талисман должен обязательно отличаться от предыдущих, поскольку его предназначение — отражать самобытность страны-хозяйки, а также вызывать симпатии спортсменов и зрителей. Поэтому оригинальность идеи является одним из основных критериев в оценке талисмана Международным Олимпийским Комитетом. Кроме того, каждый талисман является регистрируемой торговой маркой. Поэтому при создании важна возможность защиты от плагиата.

Американский дизайнер Бред Коупленд, советник МОК по зрительному восприятию Игр и эксперт по олимпийским талисманам, в пресс-релизе для участников Всемирного конкурса на создание талисмана Олимпийских игр 2008, подчёркивал: [19 с. 416] *«Талисман, прежде всего, отражает дух того города, где будут проводиться Олимпийские игры. Это должен быть персонаж с запоминающимся именем, яркой личностью, которая становится центральной фигурой уникальной и волнующей истории... Талисман должен быть симпатичен как детям, так и взрослым, как женщинам, так и мужчинам, а также «поддерживать олимпийские идеалы».*

Именно поэтому разработке визуального образа талисмана предшествует

кропотливая работа по созданию его «легенды». Вместе с тем, хороший талисман должен одинаково хорошо смотреться в различных вариантах: в электронных и печатных СМИ, в виде сувениров и на других носителях. На сайте

Олимпиады-2014, на странице Конкурса на создание талисмана, указано, что *«талисманом может быть любой существующий или вымышленный, одушевленный или неодушевленный предмет, который должен: способствовать продвижению олимпийских идеалов; являться отражением национальных и культурных особенностей, а также духа времени; символизировать для мировой общественности образ страны и ее национальный характер; вызывать позитивные эмоции, быть интересным и оригинальным»* [24].

***При этом талисман должен отражать Олимпийские ценности:***

- 1) **Совершенство (*Excellence*)**. Полная самоотдача в борьбе за достижение поставленных целей, как в жизни, так и в спорте. Важна не победа, а самопреодоление.
- 2) **Дружба (*Friendship*)**. Достижение взаимопонимания между отдельными людьми и целыми народами, несмотря ни на какие разногласия или различия. Спорт объединяет представителей разных наций, культур, религий.
- 3) **Уважение (*Respect*)**. Соблюдение норм и правил — спортивных, моральных, этических. Это уважение к окружающим людям, окружающей среде, к себе и своему телу.

***История происхождения Олимпийского талисмана:***

До 1968 года основным олимпийским атрибутом, отражающим характер предстоящих Игр, была зарегистрированная в МОК официальная эмблема.

В 1968 году, на Летних Олимпийских играх в Мексике впервые был представлен талисман — Красный Ягуар, созданный по скульптурному изображению, найденному при раскопках в Чичен-Ица (древней столице народов майя) [19 с. 416]. В Интернете нередко можно найти ошибочные сведения о талисмане Мексиканских

Игр Голубке Паломе, но подтверждения этому в авторитетных источниках нет. Так или иначе, первый талисман не имел особой популярности и коммерческого успеха.

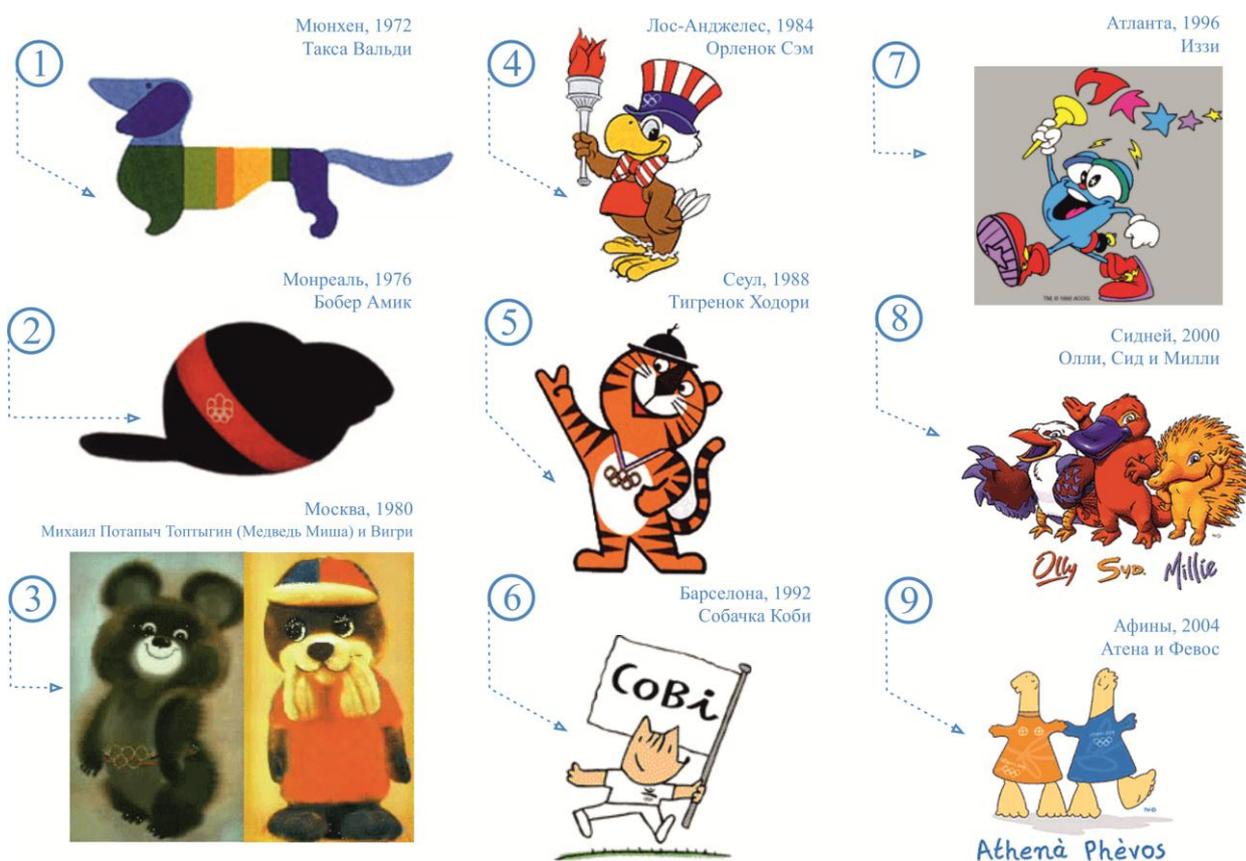
В том же году на Олимпиаде в Гренобле был использован в качестве талисмана анимированный персонаж по имени Schuss (*Шюсс* или *Шусс*, в некоторых источниках *Шусс* и даже *Чусс*), автором которого считается художник Морис Лафарг. Это была фигурка человечка на лыжах с красно-белой головой и Олимпийскими кольцами на лбу. Синее, изогнутое, как при старте в прыжках с трамплина, тело плавно переходило в лыжи. В результате окраска талисмана напоминала полосы французского флага. Данный талисман также не получил официального признания.

Официально понятие «олимпийский талисман» было утверждено летом 1972 года на сессии МОК, проходившей в рамках XX Олимпийских игр в Мюнхене. Решением Комитета талисман стал обязательным атрибутом Олимпийских игр. Теперь в качестве талисмана может выступать любое существо, отражающее особенности культуры народа страны, принимающей Олимпиаду. Это может быть животное, человек, мифологический или сказочный персонаж. Кроме того, талисман непременно должен символизировать ценности современного олимпийского движения.

Несмотря на то, что моя тема не настолько масштабна, она так же соответствует всем вышеперечисленным требованиям и носит аналогичный характер. Чемпионат Европы для нашей страны, станет таким же грандиозным событием как и олимпиада, если к нему подойти с большой ответственностью и осмыслить все составляющие элементы.

Это мероприятие повлияет на престиж и репутацию Беларуси на международной арене, принесет ей славу и укрепит ее позиции в мире, а в последствии, возможно, нашей стране будет предоставлена возможность провести олимпиаду.

***Предлагаю рассмотреть примеры официальных талисманов олимпийских игр:***



### 1) Такса Вальди (Мюнхен 1972):

Впервые в истории Олимпиады у Игр появился официальный талисман. Поскольку в немецком языке слово «такса» мужского рода, принято считать, что Вальди — «талисман-мальчик». В качестве талисмана собаку выбрали из-за её охотничьих качеств, присущих настоящему спортсмену. Сайт МОК называет среди них основные: стойкость, упорство и ловкость.

Дизайнеры ярко раскрасили Вальди, подчёркивая весёлый характер талисмана, символизирующего радость Олимпийского праздника. При этом Игры 1972 года считаются одними из самых красочных за всю историю.

### 2) Бобр Амик (Монреаль 1976):

Канадский бобр — национальный символ Канады. Он сыграл важную роль в истории страны. Долгое время бобровый мех был одним из важнейших промыслов в Северной Америке. Бобрами называют и канадских лесорубов. Кроме того, бобр считается символом трудолюбия. Ему присущи качества,

отличающие настоящего спортсмена: терпение, сила воли, упорство. Имя Амик на языке коренного населения Канады также означает «бобр».

В качестве основного атрибута талисман имел яркий красный пояс с изображением Олимпийской эмблемы, похожий на ленту, на которой вручается медаль.

### **3) *Медвежонок Миша и морской котик Вигри (Москва/Таллин 1980):***

Атрибутом талисмана стал широкий пояс, окрашенный в олимпийские цвета, с пряжкой в виде пяти колец. На первоначальном эскизе его не было. Художник Чижиков дорисовал пояс уже на выбранном экземпляре.

По замыслу организаторов Олимпиады-80 огромная резиновая кукла медведя на церемонии закрытия была запущена на воздушных шарах в небо. Впоследствии долгое время талисман Олимпиады был выставлен в одном из павильонов ВДНХ. Существует легенда, что осенью 1980 года резинового медведя пыталась выкупить за крупную сумму западногерманская компания, но правительство СССР отказалось продавать национальный символ, и талисман Московской Олимпиады пришёл в негодность в подвалах советского Олимпийского комитета.

В рамках XXII Олимпиады в Таллине проходили соревнования по парусному спорту, у которых был свой официальный талисман — Вигри.

### **4) *Орлёнок Сэм (Лос-Анджелес 1984):***

Орёл является национальным символом Соединённых Штатов Америки. Кроме того, в данном талисмане заложен и другой образ, благодаря которому он и получил своё имя. Художники компании Walt Disney нарисовали орлёнка в цилиндре, окрашенном в цвета американского флага, точно таком, как на знаменитом Дядюшке Сэме.

### **5) *Тигрёнок Ходори (Сеул 1988):***

Талисманом XXIV Олимпийских игр стал герой корейских легенд — амурский тигр. Чтобы нивелировать отрицательные стороны хищного зверя, его изобразили маленьким тигрёнком, добрым и безобидным. Главный атрибут корейского талисмана — маленькая чёрная шапочка, надетая ему на ухо.

Это — элемент национального костюма; в таких шапочках в старину крестьяне исполняли танцы во время народных празднеств.

#### **6) Щенок Коби (Барселона 1992):**

Юбилейные XXV Олимпийские игры проходили в Барселоне. Из-за внутреннего политического конфликта, перед дизайнером Хавьером Марискалом стояла нелёгкая задача: найти образ, который бы смог объединить сепаратистски настроенные провинции. Так появилась дворняга Коби, беспризорный щенок, мультяшный герой популярной детской телепередачи.

#### **7) Иззи (Атланта 1996):**

Талисман Олимпиады-96 было решено сгенерировать на компьютере. Существо получилось странным и ни на что не похожим. Первоначальный эскиз был босым и не имел ни рта, ни носа. Дизайнеры долгое время приводили его в нормальный вид. Так, у Иззи появились выразительный огромный рот, хвост с олимпийскими кольцами, белые перчатки и смешные ботинки. Впоследствии было решено убрать безобразные зубы, чтобы талисман не выглядел агрессивно, и добавить в широко распахнутые глаза искорки-звёздочки.

#### **8) Олли, Сид и Милли (Сидней 2000):**

Талисманами Игр в Сиднее стала символическая триада: Утконос Сид, Кукабара Олли и Ехидна Милли. Данные животные обитают только в Австралии. Собранные вместе, они символизируют олимпийскую дружбу. Кроме того, персонажи (по месту своего обитания) олицетворяют три стихии: землю, воду и небо. Тройка в данном случае является символическим числом, поскольку Олимпиада проходила накануне вступления в третье тысячелетие.

#### **9) Феб и Афина (Афины 2004):**

По легенде, Феб и Афина — брат и сестра. Их назвали в честь Олимпийских богов Аполлона (Феба, Фебоса или Фивоса), лучезарного бога света, и Афины, богини мудрости. Инспектор греческого МОК Дэнис Освальд отметил в данных талисманах «удачное единение между историей Греции и её современностью». Ознакомившись с решением жюри,

ответственного за выбор олимпийского талисмана, греческая общественность была поначалу разочарована, но вскоре привыкла к необычным куклам. На основании рассмотренных талисманов и правил их создания, можно приступить к поиску прототипа для будущего «героя». Так как талисман должен олицетворять дух страны и символизировать ее, а так же быть связан с водной стихией, поскольку гребля – это прежде всего вода, стоит рассматривать в качестве прототипов, животных, средой обитания которых являются водоемы и прибрежные территории.

Нужно учесть множество факторов, которые могут повлиять на благоприятное формирование образа талисмана. Связать его с общей концепцией символики и соединить все элементы в одно целое.

В заключение хотелось бы выделить несколько логотипов, которые, на мой взгляд, являются наиболее удачными с точки зрения художественно-образного решения и стилистики. Данные варианты выразительны и несут в себе как идею символизма, так и креативную технику исполнения. Рассмотрим примеры выделенных мной вариантов:



Как можно заметить, варианты могут быть выразительными, несмотря на год их создания. В 1992 году, как и в наше время, создавались чистые образные решения, заслуживающие внимания. Мною было выделено всего 4 варианта из множества логотипов связанных с водной греблей. В своей работе, я постараюсь прийти к новому решению для данного вида спорта, которое будет нести в себе легкость и свободу восприятия, а так же давать возможность зрителю приоткрыть собственный мир воображения.

### **1.3 Изучение традиционно-исторической и современной символики г. Заславля в контексте проводимого чемпионата**

Прежде чем перейти к изучению символики города Заславля, следует кратко упомянуть о его истории.

Заславль — летописный Изяславль, Ижеславль, Жеславль. Согласно летописным преданиям построен в конце X века киевским князем Владимиром Святославовичем, который отдал его жене Рогнеде и сыну Изяславу (в честь его и назван). Впервые упоминается в летописях в 1127—1128 в связи с походом великого князя киевского Мстислава Владимировича на Полоцкую землю, «на Кривичи», в ходе которого был разорён [23 с. 82].

После 1159 года, Изяславль почти на два столетия исчезает из летописей. По раскопкам видно, что в середине XIII века здесь случился большой пожар.

С XIV века Изяславль был в составе Великого княжества Литовского. В литовское время стал именоваться Заславом. До XVI века считался городом (местом).

В XVII—XVIII вв. город был центром Заславского графства, состоявшего из четырёх войтовств: Вязанское, Заславское,

Ломжинское и Селецкое, всего 28 вёсок (деревень), 6 фольварков (обособленных помещичьих хозяйств) и 13 застенков (сельских поселений на оставшейся после размежевания земле).

В конце XVII в. количество домов в Заславле колебалось от 77 до 89, а число взрослых жителей от 271 до 300. В 1698 в городе было 89 домов.

С 1793 Заславль входит в состав России как местечко Минского уезда [7 с. 240].

В настоящее время, по архитектурно-планировочному решению город подразделяется на три части или микрорайона. Первый из них — исторический центр. Здесь расположена большая часть историко-археологического заповедника, а также дома индивидуальной, главным образом старой, застройки, городской Совет, учреждения социально-культурного и бытового назначения: Дом культуры, библиотека, Дом семейных торжеств, общеобразовательная средняя и музыкальная школы, специальная школа-интернат, комбинат бытового обслуживания, ателье, магазины, больница, аптека.

Второй микрорайон представляет собой производственный, социально-бытовой и жилой комплекс Белорусской зональной исследовательской станции по птицеводству.

Третий

микрорайон, расположенный за железнодорожной магистралью, является промышленным центром Заславля. В этой зоне построено большое количество многоэтажных жилых домов, магазины, две общеобразовательных средних школы, Дом детского творчества, три детских сада.

На данный момент официальной символикой города является герб. Он состоит из двух цветов: красный — цвет фона, желтый — графические элементы. [См. рис. 1]

Ранее, когда Заславль был еще Изяславлем, герб города значительно отличался от нынешнего. Он был более сложным, графичным, на нем изображались ворота (триумфальная арка), три башни увенчанные коронами, а в центре, элемент герба «Погоня». Цвет герба был терракотовый, а графические

элементы черные и серые. Небольшое количество использованных цветов, спокойных и сдержанных, придавали этому гербу благородство. [См. рис. 2]

В связи с тем, что на старом гербе изображено несколько четких элементов, можно попытаться расшифровать символическое значение, заложенное в них.

### ***Триумфальная арка:***

Триумфальные арки возникли в Древнем Риме, где предназначались для церемонии торжественного въезда победителя. Они устраиваются при входе в города, в конце улиц, на мостах, на больших дорогах в честь победителей или в память важных событий.

С точки зрения герменевтики, триумфальную арку можно считать переходом из одного состояния в другое. Также она может трактоваться как ворота [22 с. 53].

### ***Башня:***

В геральдике башня символизирует прочность, упорство, стратегию.

В геральдике башни с воротами и защитными заграждениями зачастую изображались на гербах городов. Согласно Бёклеру (1688), они умозрительно толковались как указание на укрепление, на которое обладатели герба "поднялись первыми, либо они по-рыцарски защищали своих военачальников на поле боя. Из сказанного легко заключить, что башня на гербе должна означать высокие личные заслуги" [20 с. 362].

На гербе изображено три башни, что обозначает еще большую могущественность города и силу его правителя.

### ***Корона:***

Как один из основных или даже основной знак суверена, короны вошли в геральдику со значением главного атрибута власти, указывающего также на степень этой власти, благодаря разработанной системе изображения корон, их целой шкалы - от императорской до простой рыцарской (дворянской). Поэтому при одном взгляде на любой старый герб по типу короны легко и быстро можно определить, какого разряда лицу или государству принадлежит данный герб. Служебная роль корон, как определителя в геральдике, велика. [15 с. 62]

На данном гербе изображена российская императорская корона (три раза). [См. рис. 3] Это может подчеркивать особое отношение города к российской империи, так как с 1723 года входит в ее состав.

***Герб «Погоня»:***

Погóня (белор. *Пагóня*, польск. *Pogoń*, *Погонь*, лит. *Vytis*, *Vitmis*) — герб Великого княжества Литовского с конца XIV века, а также герб династии Гедиминовичей. Государственный герб Литвы (1918—1940; с 1990), Белорусской Народной Республики (1918) и Республики Беларусь в 1991—1995 гг. Используется в различных геральдических символах в Белоруссии, Литве, Польше, России и на Украине [18 с. 382].

В контексте проводимого чемпионата по академической гребле, данную информацию можно использовать, как поле для организации открытия и закрытия соревнований. На исторической базе можно создать ряд увлекательных представлений, которые погрузят зрителей в старинный славянский город. Сам Заславль может стать на эти дни, городом 17-18 века. По улицам будут ходить люди в одежде тех времен, ездить повозки, внешний вид города так же будет изменен, при помощи световых эффектов наложения изображений.

Это только предположения, основанные на символике и истории города Заславля. Но в любом случае, шоу, которое будет предшествовать соревнованиям и завершать их, должно быть грандиозным и запоминающимся.

Что касается герба, его мотивы можно использовать для создания символа Минска, который должен присутствовать на официальном логотипе чемпионата. Несмотря на то, что сам чемпионат будет проходить в Заславле, а символ должен быть указан Минска, можно интегрировать герб Заславля в некий образ Минска так, чтобы по своему символическому значению они пересекались.

## ГЛАВА 2. ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ СИМВОЛИКИ ЧЕМПИОНАТА ЕВРОПЫ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ГРЕБЛЕ СРЕДИ ЮНИОРОВ 2013 ГОДА В ГОРОДЕ ЗАСЛАВЛЕ

### 2.1 Общая структура образно-символической системы чемпионата

Рассмотрев и изучив достаточное количество аналогов по данной теме, проанализировав все достоинства и недостатки ныне существующих вариантов, я, основываясь на полученном мной задании от белорусской федерации гребли, предлагаю свою концепцию по созданию официальной символики чемпионата Европы среди юниоров 2013 года по гребле академической в городе Заславле.

Передо мной было поставлено несколько задач, которые будут решены в процессе работы над проектом.

#### *Задачи:*

- 1) Разработать талисман чемпионата, на основе выбора наиболее подходящего к специфике соревнований животного.
- 2) Необходимо придумать изображение, которое будет вставлено в официальный логотип соревнований.

Придумать и нарисовать эскиз, который ассоциируется с Минском и может быть размещен в правом углу логотипа чемпионата Европы 2013 года. [См. рис. 4] Это может быть эскиз исторического памятника, интересного здания, или любой другой эскиз. К рисунку должна прилагаться «история» – объяснение, почему мы думаем, что именно этот фрагмент лучше всего раскрывает характер/историю/культуру и др. города Минска. Эскизы будут направлены в Международную федерацию гребли, которая примет окончательное решение о том, какой из них может быть размещен на официальном логотипе.

- 3) разработать эмблему (оберег чемпионата). Сохранить в ней цвет воды (голубой, синий) в любой интерпретации.
- 4) Придумать имена талисманам.

*Также, в контексте дипломной работы, я ставлю перед собой дополнительные задачи:*

- 1) Предложить художественно-образные решения мероприятий на гребном канале в г. Заславле во время проведения чемпионата Европы по академической гребле среди юниоров 2013 года
- 2) Разработать серию полиграфической и рекламной продукции с символикой чемпионата.
- 3) Подготовить макеты сувенирной продукции.

Стоит начать с того, что в первую очередь необходимо заняться поисками прототипа для талисмана. Это важный момент, так как от него зависит дальнейший успех всей концепции.

Далее я буду двигаться по принципу наиболее приоритетных компонентов концепции.

*Так, мной был определен такой путь движения:*

- Разработать концепцию талисмана чемпионата;
- Определить наиболее подходящий символ Беларуси;
- Создать образ официального оберега чемпионата, путем изучения историко-культурных графических символов связанных с водной стихией;
- Предложить варианты возможных мероприятий на гребном канале в городе Заславле во время проведения чемпионата;
- Разработать и подготовить варианты полиграфической, сувенирной и рекламной продукции с символикой чемпионата.

Далее, каждый пункт плана будет подробно разобран и раскрыт в предложенных мной вариантах реализации каждого элемента концепции.

## 2.2 Концепция талисмана чемпионата

Приступая к работе над этим элементом задания, необходимо определить, какие виды животных, наиболее подходящих к данной теме, связанных с водной стихией, обитают на территории Беларуси:

### ***Барсук:***

Млекопитающее семейства куньих.

В Беларуси встречается редко, занесен в Красную книгу. Обитает в лесах на возвышенных участках, чаще недалеко от водоемов. Роет разветвленную систему нор на глубине до 1,5 метров и более. Питается мелкими грызунами, лягушками, пресмыкающимися, насекомыми, корневищами и грибами. Активен ночью. [См. рис. 5]

### ***Бобр речной:***

В Беларуси распространен почти повсеместно.

Полуводное млекопитающее, обитает на реках и старицах, некоторых озерах и каналах (при условии богатой прибрежной растительности). Живет семьями в норах или «хатках», строит плотины. Обычно нора имеет два выхода: один - на сушу, другой - в воду. [См. рис. 6]

### ***Горностай:***

Пушной зверек семейства куньих. Летом горностай имеет красно-бурую окраску, зимой - снежно - белую. Только кончик хвостика круглый год остается черным.

Живет в мелколесье, кустарниках среди полей, по берегам рек, озер, канав, зимой часто у жилья. Делает гнезда в норах, дуплах, кучах хвороста, под скирдами соломы. Способен плавать и лазать по деревьям. Активен в сумерках и ночью. Питается мышевидными грызунами, лягушками, птицами, насекомыми. [См. рис. 7]

### ***Ласка:***

В Беларуси подвид Ласка среднерусская немногочисленен, чаще встречается в Полесье. Живет в норах по берегам водоемов, на болотах, опушках

леса, лугах вблизи жилья (в скирдах соломы, амбарах, сараях). Активна в сумерки и ночью. Питается мышевидными грызунами, реже птицами и их яйцами. [См. рис. 8]

***Норка:***

В Беларуси встречается два вида:

*Норка европейская.*

Держится захламленных участков рек с берегами, поросшими деревьями и кустарником, вблизи омутов, перекатов. Зимой – около полыней и других незамерзающих мест. По размеру она несколько меньше американской. На верхней и нижней губе, изредка на горле белые пятна.

*Норка американская.*

Живет в гнездах в пустотах берегов, в норах под завалами и в других прибрежных убежищах. Нижняя губа белая, на горле и груди изредка белое пятно. [См. рис. 9]

***Ондатра:***

Или мускусная крыса. Встречается во многих районах Беларуси. Является объектом спортивной охоты – имеет ценную шкурку и мясо с хорошими вкусовыми качествами.

Полуводное животное. Держится стариц, небольших рек, каналов и озер, богатых водной и прибрежной растительностью, которой и питается. Живет в норах или строит «хатки». Активна вечером, ночью и ранним утром. [См. рис. 10]

***Выдра:***

Довольно крупный зверь из семейства куньих. Длина ее достигает 90 см, вес до 10 кг. Ведет полуводный образ жизни. Прекрасно плавает, ныряет и почти всю пищу добывает в воде. Строение ее тела прекрасно приспособлено к таким условиям обитания. Оно очень вытянутое, уплощенное, сильное и гибкое. Голова тоже уплощенная, почти сливающаяся с туловищем, которое заканчивается длинным, до 50 см, мускулистым хвостом. Ноги очень короткие, с хорошо развитыми плавательными перепонками. Ушные раковины небольшие.

Наружные слуховые проходы снабжены клапаном для замыкания при нырянии. Остевые волосы короткие, очень грубые, а подпушь густая и весьма нежная, почти не смачивающаяся водой. Общий тон окраски гляцевитый, темно-коричневый, низ тела серебристого оттенка. мех выдры очень красивый, а по прочности считается эталоном в пушном деле. В процессе обработки грубая ость выщипывается и остается короткая, густая, нежная подпушь. Линька растянута и протекает почти незаметно, так что летние шкурки мало чем отличаются от зимних.

Предпочитаемые места обитания — лесные речки, богатые рыбой, с незамерзающими зимой быстринами, омутами, с подмытыми водой, сильно захламленными берегами, где есть возможность найти надежные убежища. Выдра роет в речных берегах нору с одним - двумя выходами под водой. Пользуется также заброшенными норами бобров. При невозможности устроить нору в отлогих берегах находит убежище в густых ивняковых зарослях, кучах валежника, в высоком травянистом кочкарнике.

Деятельна

преимущественно в сумеречные и ночные часы, но в малопосещаемых человеком местах может появляться и днем.

Питается рыбой мелких и

средних размеров. Ест раков, лягушек. Может охотиться на водяных полевков, водоплавающую птицу, иногда ловит ондатр. Из избытков добытой пищи делает запасы.

Биология размножения выдры изучена недостаточно.

Гон наблюдается в различные месяцы в течение всего года. Сроки беременности не установлены. 2—4 детеныша появляются чаще весной и летом, но иногда и зимой. Находят их в норах, под кучами валежника и даже на поверхности широких кочек, поросших по краям высокой травой. Детеныши прозревают на 30—35-й день. Держатся с самкой до глубокой осени. Половая зрелость наступает на 2—3-м году жизни. По земле и на льду бегают довольно быстро, но на короткие расстояния, так как быстро утомляются. В рыхлом снегу сильно вязнут.

Голос выдры

— громкий свист.

В пуще выдра,

постоянный обитатель, но из-за недостаточного количества рыбы в водоемах

всегда немногочисленна. [См. рис. 11] На мой взгляд, выдра наиболее подходящее животное в качестве прототипа для талисмана. Ее внешний вид достаточно позитивно воспринимается. Несмотря на то, что это животное хищник, оно достаточно миловидно.

Качества физического характера выдры, с точки зрения ее приспособленности к воде, являются наиболее подходящими для талисмана именно по *водной* гребле.

Анализирую ее мифологический образ, можно отметить, что к примеру у народности коми *выдра* считалась представителем Нижнего мира, ипостасью водного духа. По поверьям коми, выдра олицетворяла потусторонние силы, связанные с водной стихией. Наряду со щукой она могла выступать в роли водяного духа.

Аналогичные представления были распространены и у хантов, которые считали, что водяной демон Ине-Хон в виде выдры помогает в рыбной ловле и охоте, если принести ему жертву. Охотники Ваха хранили кости, конечности и хвост выдры с целью обеспечения удачи в охоте. На Васюгане вообще существовал запрет на добычу выдры, поскольку там "выдра считалась особенным зверем из-за умения ходить по земле, плавать под водой и даже, по поверьям, передвигаться под землей".

У самых различных народов Северной Европы было одинаковое отношение к выдре. Промысловый календарь древних коми, представления хантов, селькупов и алеутов "столь похоже трактуют образ этого зверя... что можно говорить о канонизации. А канонизация образа выдры-хозяйки подводного мира может служить несомненным свидетельством как общности, так и древности истоков представлений о ней в промысловых культурах народов Северной Евразии. Исходя из этих представлений, можно реконструировать логическую цепочку, типичную для раннего синкретичного мировоззрения: выдра – вода – подводный – потусторонний мир – мрак – период поздней осени". [9 с. 79 – 82]

Выдра в качестве талисмана мне не встречалась.

Так как с животным я определилась, следует приступить к описанию того, что я хочу видеть в качестве талисмана, какими основными качествами я могу наделить данного персонажа, как назвать его, какую легенду для него придумать.

Прежде всего, нужно определиться с формой: выдра олицетворяет стихию воды. Она является источником бодрости, пластичности и позитива. Чтобы понравиться как взрослым, так и детям разного пола, талисман должен быть выполнен в двух вариациях: мальчик и девочка. Парные персонажи всегда наиболее эффективно работают на разные группы населения. Их форма должна быть проста, но в тоже время насыщена интересными элементами, которые будут визуалью оживлять персонажей.

Цвета для них будут подобраны в соответствии с цветами реального животного, а цвета одежды – в соответствии с национальными цветами страны. Это даст возможность однозначного прочтения информации (какой стране принадлежит данный персонаж).

Талисман должен служить поддержкой командам – участникам, поэтому, его внешний вид должен излучать позитивное настроение.

Имена персонажам я даю традиционно белорусские: мальчик – Алесь (Aleś), девочка – Аршуля (Aršula).

***Теперь составим их легенду:***

Алесь и Аршуля, две маленьких выдры, живущие в прибрежном лесу на окраине Заславля.

С самого рождения, их любимым занятием оставалось плавание. Они резвились в воде, играли, ныряли и кувыркались. Но с каждым годом интерес к плаванию становился все меньше и меньше. Тогда малыши придумали новую забаву: они соорудили лодки и начали плавать наперегонки. Всем лесным жителям это так понравилось, что на них приходили смотреть целыми семьями. Они были особенные в этом лесу, так как больше выдр в этих местах не было.

Но простые зверьки тоже хотели научиться плавать на лодках и тогда ребята, в желании помочь своим друзьям, начали учить их необычному плаванию.

Шло время, и в лесу многие научились плавать наперегонки на лодках, начали устраивать веселые соревнования и всегда благодарили Алеся и Аршулю за такой чудесный подарок.

С тех пор, два забавных зверька стали символами забавы, которая теперь называется «гребля». А впервые за долгое время, они станут еще и талисманами чемпионата Европы по гребле академической среди юниоров, который пройдет в городе Заславле, весной 2013 года. Они где будут поддерживать ребят – участников и резвиться вместе с ними.

Созданный мной образ талисмана, будет характеризовать нашу страну и наших спортсменов только с положительной стороны. *Являться отражением национальных и культурных особенностей, а также духа времени; символизировать для мировой общественности образ страны и ее национальный характер; вызывать позитивные эмоции, быть интересным и оригинальным [24].*

### **2.3 Подходы к созданию национальной эмблемы как составной части логотипа проводимого чемпионата**

Так как в качестве символа Минска, нужно подобрать наиболее характерное место, отражающее национальный дух и демонстрирующее идею города, я остановилась на «воротах города»:

Комплекс кварталов, расположенных напротив здания вокзала, воспринимается как парадный въезд в город со стороны железнодорожного и автобусного вокзалов. Такое восприятие усиливается двумя одиннадцатипятиэтажными башнями по углам пятиэтажных жилых домов, размещенных симметрично. Эти башни получили название "ворота города", "Минские ворота" и играют важную роль в силуэте города.

Дома были построены в стиле сталинского классицизма по проекту ленинградского архитектора Бориса Рубаненко. На одной башне расположены самые большие в республике часы, диаметр их циферблата больше 3,5 метров.

Эти часы были созданы более ста лет назад в Германии и в Беларусь попали в качестве военного трофея после Великой Отечественной войны. На другой башне - герб бывшей БССР. [См. рис. 12]

Этот выбор очень символичен, так как ворота обозначают гостеприимство и радушие, в этом контексте. Их будет узнавать каждый гость чемпионата, так как это будет практически первое что он увидит приехав в Минск.

В книге Морозова И. В. «Герменевтика зодчества» значение врат трактуется с точки зрения их архитипического значения:

Со времен своего древнейшего прототипа – жерла первобытной пещеры – Врата обеспечивают взаимный Переход различных экзистенциальных сфер: «внутреннего» и «внешнего», своего и чужого, обжитого, упорядоченного и неведомого, непредсказуемого. «Уйти за ворота» издревле означает именно изменение бытия, душевного состояния, образа поведения и жизни. Этимология «ворот» как раз говорит об этом: врата, поворот, превращение.

Таким образом, семантика и символика Ворот постигаются лишь в контексте переходного действия пространственно – временной экзистенции. Понимание этого древние выразили в двуликом Янусе («ворота»). Его изваяние традиционно венчало врата римских городов и сообщало: происходит магия мгновенного превращения «загорода» в «город», прошедшего в предстоящее. Отсюда Врата – почти незаменимый атрибут многообразных шествий, церемониалов, мистерий, сакральных обрядов, совершаемых с целью определенного метафизического преобразования. Например, для очищения от скверны, которая якобы «налипла» в соприкосновении с врагом – нечестивцем. На этой коннотативной основе зарождалась – развивалась традиция «триумфальных ворот» - вполне «самостоятельный жанр» зодчества, ибо они могли создаваться, существовать, выполнять свою ритуальную роль без каких – либо дополнительных сооружений, как бы автономно.

Врата – своеобразный Проем, который не нуждается в Стене. Подобная семантическая метаморфоза обусловлена сокращением «прямого» назначения Ворот: чинить – преграждать доступ, совершать – предотвращать Переход.

Старинное выражение «отворить ворота» приобрело широкий смысл: допустить вторжение неприятеля, отдать себя на милость победителя или превратиться в свой антипод – в его подневольника. В то же время «открытые ворота» свидетельствуют о миролюбии и гостеприимстве, о стремлении к общению и воссоединению с инаковостью. Наконец, выказывают неудовлетворенность достигнутым и нацеленность на новые горизонты. Наглухо «запертые ворота» сообщают об обратном – ультимативном, вызывающем отмежевание от всякого влияния извне, ортодоксальности – консерватизме.

Врата издревле – еще и эмблема поселения – местности, а также «визитная карточка» их обитателей. Отсюда то повышенное внимание, которое уделяется декоративному убранству и художественной выразительности того, что мы принимаем за Врата городов, стран, народов: древнейшие порталы, брамы и современные терминалы, вокзалы, аэропорты [13 с. 151 – 152].

На гербе Заславля так же изображены ворота. Это станет связующим звеном между Минском и Заславлем.

В процессе адаптации символа, башни будут максимально упрощены, но останутся узнаваемыми.

В качестве цветового решения, будет использовано максимум два цвета, для простоты восприятия.

## **2.4 Образ символа-оберега чемпионата**

Из покон веков вода, была одним из главных факторов существования человека. Вода несла жизнь, спасала жизнь и отнимала ее. Ее символическое значение всегда ставилось очень высоко. В разных странах и в разных культурах она ценилась по-своему. Обозначали ее так же разными приемами, которые следует рассмотреть в контексте данного пункта.

*У славян*, вода являлась той стихией, из которой, по их мнению, возникла сама земля; на воде, по представлению славян и других народов, она и покоится. Если огонь связывается с культурой, то вода, как и земля, - с жизнью. У славян

широко представлен культ колодцев, ключей, озер – вообще всяких водных источников, который перешел и в христианскую веру (например, Крещение, освящение воды в Крещение и в Благовещение). Вода, по представлению славян, является матерью солнца, которое каждый вечер опускается в море-океан, чтобы очиститься и отдохнуть от мирских забот. С водой связаны мифологические образы девы Зари, Марьи Моревны, русалок, водяного и т.д. Воде и огню посвящен праздник Ивана Купалы. Обливание водой в этот день было не только очистительным, но и должно было способствовать возникновению животворящего для земли дождя. Обряды, связанные с водой, проходили и в русалью неделю, и в Перуновы дни. Как очищение представлено мытье или просто обливание водой в свадебном обряде, в обряде обмывания покойника. Вода смывает грехи и болезни, уносит с собой всю грязь [5 с. 302].

У славян, символами воды украшались фасады крыш, рамы окон [См. рис. 13].

В филимоновской росписи<sup>1</sup> мы видим символы солнца, земли, воды, плодородия. В ней мастера по-своему показывали близость к природе.

---

<sup>1</sup>русский художественный промысел, сформировавшийся в Одоевском районе Тульской области. Своё название получил от деревни Филимоново, где жили в 1960-х годах последние мастерицы, возродившие забытое ремесло.

Они пропускали через свое мироощущение все образы и символы и показывали в росписи свое восприятие мира. В каждом промысле присутствовали символы солнца, воды и д. р. [4 с. 115]. Тонкой нитью проходит в них древняя символика крестьянской религии [См. рис. 14].

Наряду с другими символами, они являлись языческими знаками.

***Индийская символика:***

Все эти символы, это наскальные рисунки хопи [См. рис. 15].

1. Спокойная вода.
2. Водоворот указывает на то, сколько кругов странствий проделал клан.
3. Большие волны.

4. Мотивы со змеей часто используются для изображения реки, на этот символ претендовал клан Воды.

5. Движущаяся вода.

Еще одним важным символом воды, является зигзаг. Его изображения часто встречаются в культурах разных стран и эпох.

### *Зигзаг:*

Является одной из самых древних графем, известной еще в памятниках палеолита.

Поскольку рисунок этот элементарно простой, нельзя считать, что его наличие в разные эпохи и у разных народов есть следствием лишь преемственности и заимствований и что он во всех случаях имел одну и ту же семантику.

Однако факты показывают, что в пределах Европы, Кавказа и Передней Азии, начиная с неолита и до нового времени зигзаг как графический символ имел определенное смысловое содержание и обозначал змею или воду.

Судя по многочисленным примерам, зигзаг и волнистая линия были семантически равнозначны; это один и тот же знак, лишь начертанный разным почерком, угловатым или плавным.

Древнеегипетский иероглиф в виде волнистой линии служил идеограммой понятия «вода».

Этот знак воды возник в качестве изображения волн.

Но это так только кажется, потому что подобный стилизованный рисунок, изображающий волны, обычен в наше время.

Происхождение же символа воды в виде волнистой линии другое.

В древнейшем шумерском пиктографическом письме вода обозначалась двумя параллельными зигзагами.

Этот же знак служил иероглифом понятия «река» [См. рис. 16].

Основываясь на более полных шумерских рисунках, считают, что волнистая или зигзаговидная линия символизировала воду потому, что изображала реку в плане.

Это подтверждается и другими данными.

На одном из малоазийских неолитических рисунков видим зигзаговидную полосу с трехпалыми значками на ней.

Видимо представляет реку с водоплавающими птицами, так как древнее искусство часто пользуется методами не показа, а рассказа [11 с. 46].

Такое многообразие символов позволяет выбрать в качестве элемента оберега одно из начертаний, или же на их основе создать собственный графический прием, отражающий смысл водной стихии.

Сама форма оберега, чтобы не отходить от символической темы, должна быть также загадочна и проста. В качестве такой формы мной была выбрана старославянская фибула.

### ***Фибула:***

*Раннесредневековые фибулы* - огромная и исторически очень важная тема. Разработка ее затруднена прежде всего тем, что время бытования фибул - заключительный этап великого переселения народов, запутывающий и хронологию и этническое определение отдельных вариантов [2 с. 18 – 22].

*Древняя славянская фибула* - это амулет-оберег русичей. Финно-угорские племена. Материал из которого изготавливались фибулы – это бронза с многовековой малахитовой патиной [См. рис. 17].

Фибула как амулет или оберег выполнена в виде двух утиных лапок или "Гусиные лапки" поскольку у финно-угорских народов севера Восточной Европы и Западной Сибири существовал культ водоплавающей птицы. Наиболее широко было распространено почитание утки. Уточка — символ продолжения рода и счастливой дружной семьи. В мифах карелов утка считалась прародительницей мира. По космогонической легенде, из яиц утки образовались небесные сферы, солнце, луна, а из тела возникла первородная земля. Помимо своей формы, фибула интересна и орнаментом рисунка в котором мы можем увидеть одну из девятнадцати «золотых чисел» рунического календаря северных и восточных славянских племен [16 с. 234].

Рассмотрев примеры графических обозначений и объемных пластических форм, можно приступить к разработке оберега, основываясь на вышеперечисленных аналогах.

Он должен быть максимально простым, с высокой степенью выразительности. Оберег будет состоять как из графической, так и из шрифтовой части, но не в равных долях.

Выбор орнаментальной части будет наиболее сложным в это части задания, так как нужно подобрать такой знак, который отразит в своей структуре суть чемпионата, не потеряв при этом своей пластической выразительности, характерной древней славянской культуре.

## **2.5 Дизайнерское оформление проводимых мероприятий в период проведения чемпионата**

Главным элементом открытия чемпионата, станет проекционное шоу на гребном канале – это красочное представление. С использованием новейших технологий и уникальных изображений.

*Проекция на воде* – это захватывающее зрелище. Из потока воды формируется экран (традиционно – в форме веера, но варианты могут быть разные), на который осуществляется обратная проекция. Изображение создает впечатление голограммы или яркого миража прямо в воздухе.

Экран может быть реализован как на суше, так и на воде. На водной поверхности такая инсталляция выглядит особенно эффектно.

Для открытия чемпионата, будет использована система форсунок для формирования двойного экрана, что позволит добиться большей устойчивости к погодным условиям и более высокой контрастности и цветности изображения.

Так, над гребным каналом появятся талисманы чемпионата, которые будут приветствовать публику, танцуя над водой. Зрители увидят историю города Заславля, рыцарские сражения и элементы современной культуры Беларуси.

Метод проекционного изображения на воде, позволит превратить открытие чемпионата в сказочную феерию.

По всему городу будут установлены элементы визуальных коммуникаций, позволяющих гостям города свободно ориентироваться в пространстве и придерживаться особой траектории движения к месту проведения соревнований.

*Визуальные коммуникации* — это передача информации по средствам визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики...) с одной стороны, и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия...) с другой.

В бытовом значении визуальная коммуникация может быть определена как — то — *что я вижу*. Однако сегодня визуальная коммуникация чрезвычайно развита и усложнена и на уровне языка и на уровне восприятия за счет активного развития визуального искусства и электронных и цифровых технологий.

Визуальные коммуникации в XX веке осуществили мощную экспансию во все сферы культуры и закрепили в операционном поле такие понятия как — *визуальный текст, визуальный язык, визуальная культура*. Визуальные коммуникации — одна из базовых составляющих современных масс-медиа, создающих *визуальный интерфейс* передачи и потребления информации, а также трансформируя и переводя, в свою очередь, любую информацию в визуальный язык.

Визуальные коммуникации в современном обществе все больше отходят от роли пассивного посредника, «обрастая» кодами и приобретают ярко выраженный манипулятивный характер — то — *что я хочу показать* [17 с. 181].

Так же по пути следования к гребному каналу, будут проводиться небольшие шоу, связанные с водной стихией. По всей дороге будут нанесены 3-D рисунки, создающие оптические эффекты и придающие особую атмосферу данному событию.

В процессе работы над проектом, при необходимости, будут внесены корректировки в состав мероприятий, в связи с тем, что процесс углубления в проблему, потребует дополнительных средств для выражения заложенной идеи.

## 2.6 Художественная разработка полиграфической, сувенирной и рекламной продукции чемпионата

Для начала, следует четко дать определения основным понятиям данного пункта:

### ***Полиграфия:***

В буквальном переводе с греческого "полиграфия" - это "многочисленность", то есть изготовление в большом количестве идентичных экземпляров одного оригинала.

Как известно, единственная и самая важная причина, по которой люди отдадут предпочтение одному товару перед другим - это доверие. Основу для такого доверия и создает рекламная полиграфия, - она создает очень правдоподобную картину. И в этом случае, не последнюю роль играет качество воплощения рекламной идеи.

Внешний вид рекламного издания - это воплощение замысла дизайнера. Особая отделка придает продукту индивидуальность, выделяет из ряда. Качественная полиграфическая продукция – это визитная карточка в любой сфере. Она может носить как информационный, так и рекламный характер. Одним из основных достоинств рекламной полиграфии является ее относительная дешевизна и достаточно большая информативность, а так же это отличное дополнение к рекламным кампаниям в основных СМИ.

Рекламная полиграфическая продукция не вызывает у потребителя раздражения, так как редко прерывает привычный ход его жизни, не навязывается, в отличие от других средств массовой информации.

### ***Достоинства полиграфической продукции:***

Одним из важнейших достоинств данного вида рекламы является длительное время взаимодействия с потенциальным потребителем, то есть нужную информацию можно хранить на листовке или буклете до того времени, когда она понадобится. Например, красочный удобный карманный календарик

или лифлет<sup>1</sup> можно использовать длительный период времени. По данным многочисленных маркетинговых исследований установлено, что наиболее эффективен контакт с рекламой непосредственно перед покупкой товара.

Это может обеспечить в первую очередь именно полиграфическая продукция, расположенная в местах продаж (плакаты, листовки, воблеры<sup>2</sup>, шелфтокеры<sup>3</sup> и т.п.). Одним из главных отличий полиграфии от других видов рекламы является отсутствие конкурентов в этом же обращении.

---

<sup>1</sup> двухсторонний отпечатанный лист, как правило, с двумя или тремя фальцами, сложенный всевозможными способами, например: пополам, гармошкой, дельтообразно или любым другим способом, подчеркивающим индивидуальность рекламного продукта.

<sup>2</sup> картонные или пластиковые, или металлические панели, прикрепляемые к прилавкам, полкам для визуального выделения группы товаров.

<sup>3</sup> рекламный элемент любой формы, напечатанный на бумаге и вырубленный.

### ***Внимание аудитории:***

Имиджевая продукция (перекидные календари, каталоги, плакаты) подаренные потребителю способны привлечь внимание вторичной аудитории (партнеров, родственников, знакомых).

### ***Основные виды рекламной полиграфической продукции:***

*Буклет* - как правило, это отпечатанный с двух сторон лист с одним или несколькими сгибами. Здесь предоставляется краткая информация о продукте, услуге или торговой марке. Часто представляет собой компактный и недорогой вариант корпоративного проспекта, рассчитанный на массовую аудиторию.

*Брошюра* - каталог позволяет получить более полную информацию о рекламируемых товарах или услугах, с использованием красочных фотографий, детального описания продукта и цены.

*Листовка* - один из самых недорогих и эффективных рекламных носителей.

*Цель* рекламной листовки - донести до потребителя информацию о продукте или услуге, сформировать интерес и потребность в приобретении товара.

*Карманный календарь* представляет собой универсальный и наиболее массовый фирменный сувенир, который может быть подарен как сам по себе, так и в пакете с другими рекламными материалами. Карманные календари необходимы в течение всего года, компактны и удобны в использовании.

*Плакат* - крупное рекламное изображение. Размещаются на щитах, на выставках, в магазинах. Их задача - сформировать у потребителя определенное отношение к товару, показать его с лучшей стороны, побудить к покупке [8 с. 240].

**Сувениры:** *Сувенир* (фр. *souvenir* - воспоминание, память) — предмет, предназначенный напоминать о чём-то, например, о посещении места паломничества туристов, музея и так далее.

Соответственно, сувениры несут колорит места, в котором они были произведены и приобретены. Это может быть эмблема города, изображение памятного места, объект культуры.

Так же *сувенирная продукция* – это одно из направлений рекламы: брелоки, зажигалки, часы, авторучки, коврики для мыши и т. д. с логотипом фирмы-рекламодателя или события, к которому она приурочена.

#### ***Классификация сувенирной продукции по технологии нанесения:***

- 1) *Тампопечать* – это технология, при которой общий рисунок переносят на фотополимерное клише, после чего оттиск с него переносится специальным тампоном на изделие – прохождение сильной химической реакции помогает краске сильно спекаться с микрочастицами пластика;
- 2) *Флексопечать* – это когда полимерные покрытия изготавливаются для каждой краски отдельно и потом осуществляется процесс их поочередного проката по поверхности заготовки.
- 3) При прямом нанесении краски на изделие используется *прямая печать*, которая позволяет краске впитываться в изготавливаемую поверхность.
- 4) Самым простым и экономичным способом нанесения является *наклейка стикеров*, которая осуществляется за счет нанесения рисунка на прозрачную поверхность, после чего происходит наклейка стикеров непосредственно на

сувенир. В первую очередь происходит зеркальная печать рисунка на бумаге, которая после этого покрывается лаком, отмачивается в водном растворе и прикрепляется к поверхности сувенира. После этого осуществляется обжиг, который позволяет избавиться от бумаги и дает краске и лаку возможность «впекаться» в поверхность изделия.

5) Печать *термотрансфера* основана на зеркальной печати рисунка на бумаге, после чего происходит прокат полученного изображения по поверхности изделия с помощью специального термостанка.

6) Современным и элитным способом нанесения рисунка на изделие является *гравировка лазером* (на дереве и металле) и *тиснение* (на дереве и коже).

7) *Компьютерная вышивка и шелкография*, как правило, применяются для изготовления рисунков на тканях (полимерное клише, которое изготавливается отдельно для каждой краски, равномерно прокатывается по поверхности ткани).

Так как чемпионат достаточно масштабное событие для небольшого города, для привлечения наибольшего количества зрителей необходимо использование рекламной продукции в разных сферах, чтобы как можно больше людей смогло зафиксировать этот факт.

В качестве сувенирной продукции, будут использованы майки, кепки, кружки, магниты, флажки, мягкие игрушки и глиняные фигурки в виде талисманов чемпионата и официальной символики.

Выбор сувенирной продукции в виде глиняных фигурок не случаен.

Недалеко от Заславля расположен поселок Родошковичи. Градообразующее предприятие поселка - *Белхудожкерамика*. Именно на этом предприятии производят различные керамические и глиняные фигурки, которые всегда пользуются спросом у туристов не только в этих областных городах, но и в городе Минске.

Основной техникой нанесения изображения на сувенирную продукцию из ткани станет термопечать, за счет своей скорости и простоты исполнения, а так же качества нанесенного изображения.

**Термопечать** — самая оперативная и качественная технология,

выполняющая нанесение практически на любую ткань. Текстиль, термоперенос на котором выполнен с соблюдением всех требований, служит без потери качества минимум два-три года.

### *Технология*

#### *термопереноса:*

#### Метод

термопереноса заключается в том, что сначала изображение наносится на специальную пленку или бумагу (промежуточный носитель), а уже потом переносится на изделие. Необходимая картинка печатается на носителе в зеркальном отображении и в процессе прижатия данного носителя термопрессом к основе получается качественный точный оттиск.

*Данный метод включает в себя несколько этапов:*

1. Обработка дизайна (для термопечати подходят дизайны исключительно в векторном виде)
2. Резка - в режущий плоттер вставляется термо-пленка, состоящая из трех слоев (слой прозрачной основы, слой самой термо-пленки и слой термо-клея), после чего нож прорезает термо-пленку, не трогая подложку.
3. Очистка изображения — вручную удаляются лишние детали и на прозрачной основе остается изображение, которое затем переносится на изделие.
4. Термоперенос — пленка, с вырезанным дизайном, накладывается на изделие в место нанесения, опускается пресс и под воздействием температуры и давления клей расплавляется, проникая в волокна ткани. Прозрачная пленка после остывания удаляется.

*Существует два вида термопереноса:* полноцветный и однтонный. Во втором варианте изображение на промежуточном носителе печатается с помощью любой технологии – лазерной, струйной, флокисображения или флексипечати, но единственной краской; при полноцветном же термопереносе краски наносятся послойно с помощью стандартного разложения в режиме СМУК или пантонных цветов. Термопечать на больших тиражах оправдывает себя вполне, при этом каждый оттиск - точная копия других изделий из партии.

*Основные преимущества термопечати:*

- полноцветная печать;

- легкость в работе;
- низкий стартовый капитал;
- печать от одного экземпляра до нескольких сотен;
- процесс занимает мало времени;
- полученные изображения обладают высоким качеством и не смываются при машинной стирке [14 с. 352].

Мы определили специфику полиграфической, рекламной и сувенирной продукции, которая будет использована для продвижения чемпионата, а так же для благоприятного восприятия данного события обществом.

Производство, в связи с определенными технологиями, не должно занять много времени, так как все процессы осуществляются быстро методом тиражирования.

Подытоживая всю главу, хотелось бы отметить, что грамотно подготовленная концепция – это путь к успеху чемпионата, а так же к формированию позитивного образа страны.

Каждая мелочь важна в подготовке каждого элемента. Важно связать все части концепции между собой по смыслу, в каждом должна присутствовать смысловая составляющая и связь с нашей страной.

Легенда для персонажей должна быть простой и доступной для понимания как взрослых, так и детей. А их имена придуманы в соответствии с белорусскими традициями.

В итоге у нас получилась концепция, которая состоит из талисманов чемпионата Алеся и Аршули, официального логотипа чемпионата с воротами города Минска, которые пересекаются по смыслу со старым гербом города Заславля и являются первым, что видят приезжающие туристы. Так же, у нас появился оберег чемпионата, в основе которого лежат старинные славянские мотивы, тем самым подчеркивая происхождение белорусского народа. В поддержку концепции, по основной дороге города [См. рис. 18, 19], которая ведет от вокзала прямо к водному каналу, будут проходить тематические мероприятия, устанавливаться элементы визуальной коммуникации и создаваться атмосфера старинного города.

На месте проведения чемпионата все подходящие для визуального изменения объекты, такие как судейская будка, трибуны, комментаторская рубка и т. д., а также вокзал и поезда [См. рис. 20], будут оформлены в соответствии с официальной символикой.

### **ГЛАВА 3. ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ РАЗРАБОТКИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА «ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗНОЕ РЕШЕНИЕ СИМВОЛИКИ ЧЕМПИОНАТА ЕВРОПЫ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ГРЕБЛЕ СРЕДИ ЮНИОРОВ 2013 ГОДА В ГОРОДЕ ЗАСЛАВЛЕ**

#### **3.1 Определение типа проектирования**

По методике Чернышева О. В.<sup>1</sup> Выделяется три типа проектирования:

- оперативное;
- многолетнее;
- перспективное.

В условиях, сложившихся на данном этапе, весь процесс проектирования, по масштабу и значимости противоречия, не требует выхода в широкие сферы.

Степень наличия средств, в данном случае, обусловлена нормативными документами (методики, ГОСТы, параметры и т. д.), которые представлены в качестве четко поставленной проблемы, решение которой осуществляется конкретно определенными средствами и технологиями.

Основываясь на специфике проекта, можно определить, что весь процесс формирования художественно-образного решения, основывается на оперативном типе проектирования и направлен на решения противоречия, в условиях сегодняшнего дня, с использованием сегодняшних средств. Целью проекта, в рамках его функционирования на чемпионате по гребле, является формирование социально значимых свойств и качеств людей, путем их взаимодействия с материальным дизайн – продуктом, существующим в виде особым образом организованных материально – вещественных, знаково –

информационных и процессуальных систем, а так же формирование благоприятного образа Республики Беларусь, для привлечения

---

1 профессор кафедры дизайна гуманитарного факультета, кандидат философских наук, доцент.

иностранных инвестиций в различные сферы деятельности государства, для увеличения качества жизнедеятельности людей.

### **3.2 Определение потребителя**

Проект ориентирован на разные группы людей, так как сам чемпионат предполагает наличие достаточно широкого круга потребителей:

- участники чемпионата;
- организаторы со стороны РБ, а также представители международной федерации гребного спорта;
- зрители и болельщики чемпионата;
- жители города Заславля;
- жители города Минска.

### **3.3 Формулировка профессиональной задачи**

В данном пункте обозначаются и уточняются все задачи, поставленные мной в процессе работы над данным проектом. Так же сюда входят задачи, поставленные мне заказчиком. К таким задачам относятся:

- четкое формирование целей и задач на всех этапах проектирования, а так же поиск способов их решения;
- изучение аналоговой базы по теме;
- поиск концептуального решения всех художественно – образных составляющих проекта;
- разработка концепции талисмана чемпионата;

- определение символа Беларуси в контексте официального логотипа международной федерации гребного спорта для его адаптации под специфику места проведения чемпионата;
- создание образа официального оберега чемпионата, путем изучения историко-культурных графических символов связанных с водной стихией;
- поиск концептуальных решений возможных мероприятий на гребном канале в городе Заславле во время проведения чемпионата;
- определение специфики полиграфической, сувенирной и рекламной продукции с символикой чемпионата.

Общей же задачей проекта, поставленной передо мной белорусской федерацией гребного спорта, является разработка логотипа, талисмана и оберега чемпионата Европы по гребле академической среди юниоров, который состоится в городе Минске (Заславле) в период с 25 по 26 мая 2013 года.

### **3.4 Профессиональное определение темы**

Проект включает в себя все три системы организации:

- материально – вещественная: принцип организации здесь – оптимум, т. е. – модельный принцип (заменители, модели, макеты, игрушки, знаки и т. д.). Здесь моделируются фрагменты реальности, но не сама реальность.
- Процессуальная система – точечная, так как данный проект предназначен для конкретного чемпионата, очерченного четкими временными рамками, проходящего однократно на территории нашей страны, с использованием данной символики.
- Знаково – информационная система: символическая. Представлена в элементах рекламной, сувенирной продукции, а так же в элементах визуальных коммуникаций в г. Заславле.

В данном проекте происходит взаимодействие материально вещественных, знаково – информационных и процессуальных систем,

организованных по модельному принципу, служащих для выполнения символической функции.

Проект создается в рамках общественной сферы и будет функционировать в ней.

Вся проектируемая продукция, для эффективного функционирования в сфере потребления, должна соответствовать некоторым критериям, которые также обуславливают ее эстетические, утилитарные и коммуникативные свойства. К таким критериям относятся:

- *Социальная значимость проектируемой продукции:*

Спортивные мероприятия в нашей стране всегда ставятся на первые места. В связи с всеобщим интересом общественности к подобным событиям, необходимость создания ряда рекламной продукции обусловлена спросом населения. Такая продукция проинформирует народ о готовящемся событии, а так же будет являться призывом к занятию спортом, в силу своих визуально привлекательных свойств.

- *Новизна разработки:*

Для данного вида спорта в нашей стране еще не разрабатывалась полноценная концепция, включающая целый ряд рекламной, сувенирной и сопроводительной продукции. Это станет визитной карточкой республиканской команды по гребле академической.

- *Комплексность проекта.*

Все элементы концепции разрабатываются комплексно. Они взаимосвязаны между собой по смыслу и визуальному решению.

- *Функциональность.*

Талисманы чемпионата будут использоваться на всей рекламной продукции. Они - главные элементы концепции. Так же везде должен присутствовать официальный логотип чемпионата. Оберег же, будет выборочно размещаться на продукции. Его форма позволяет выполнить его в объеме, в качестве брелока или статуэтки. Талисманы будут представлены в виде мягких игрушек, статуэток, брелоков, а так же размещены на майках, кепках, кружках и т. д.

- *Эффективность воплощаемого проекта.*

Полиграфическая и рекламная продукция являются наиболее эффективными в процессе формирования положительного образа концепции. Для этого вся продукция должна соответствовать всем техническим и нормативным критериям, предъявляемым к данному классу элементов продвижения.

- *Использование современных средств и технологий в создании проекта*

Все элементы проекта будут выполнены в графических редакторах, а также в программах пакета Adobe, CorelDRAW и 3ds Max. Данные программы соответствуют всем критериям современного проектирования, а так же обязательны к использованию в связи с технологиями печати, так как из данных программ осуществляется транспортировка файлов на печатную технику.

### **3.5 Насыщение определения предметным содержанием**

*Ключевые слова:* художественно-образное решение, академическая гребля, чемпионат, концепция символики чемпионата, талисман, оберег, символ Беларуси, официальный логотип, мероприятия, полиграфия, продукция, реклама, оперативная система, общественная сфера, новейшие технологии, производство, социальная актуальность, востребованность.

Необходимо было создать художественно – образное решение символики чемпионата, которая позволит вывести данный спорт и страну в целом на высокий уровень. Также моей задачей было создание благоприятного образа, поддерживающего спортивные идеалы и культурные традиции, что отразилось в моем представлении о будущем продукте.

На данный момент, белорусская федерация гребли не располагает подобными художественными элементами. В ее арсенале имеется лишь собственный логотип, который отражает специфику их деятельности, однако на мой взгляд, не является креативным и индивидуальным, так как ход применяемый в нем, дублируется во многих логотипах по гребле.

Моей задачей является обеспечение федерации собственной символикой, которая является уникальной и визуально привлекательной.

### **3.6 Основные проектируемые элементы**

- 1) Талисманы, 2 персонажа, выдры, мальчик и девочка, с элементами белорусской символики и символики чемпионата. Имена: Изя – мальчик и Ясла – девочка. Талисманы будут выполнены в векторной графике и использованы в качестве элементов для печатной, сувенирной и рекламной продукции.
- 2) Оберег чемпионата, в виде старо славянской фибулы. Будет выполнен в векторной графике, при необходимости будет выполнен в объеме, для демонстрации будущей сувенирной продукции.
- 3) Официальный логотип чемпионата, с элементом, символизирующим Минск. Будет применяться на всей полиграфической, рекламной и сувенирной продукции.
- 4) Элементы визуальных коммуникаций в г. Заславле: системы навигации, указатели, таблички, фонари, скамейки, пешеходные переходы, транспорт и здания – все будет оформлено в соответствии с концепцией чемпионата.
- 5) Так же будут разработаны планы мероприятий и их визуальные решения, в контексте чемпионата.
- 6) Банера для рекламы чемпионата, рекламные буклеты, плакаты, афиши, программы, календари, майки, кепки, кружки, магниты, игрушки и т. д. Для этого необходимо создать ряд графических изображений, соответствующих всем требованиям печати.

### **3.7 Функциональный анализ**

Данный анализ предусматривает поэтапное прогнозирование существования предмета, от проектирования до утилизации, отмечая на каждом этапе основные положения, связанные с конкретным периодом.

***Функциональный анализ можно разделить на два класса:***

1) *Потребительский.* Данный проект ориентирован на людей интересующихся спортом, а так же на зрителей которые посетят данное мероприятие, и на спортсменов – участников соревнований. *Функции продукции:* прорекламирровать чемпионат, привлечь посетителей, продемонстрировать культурный уровень страны, повысить экономическую базу государства.

2) *Производственный.* Основная часть проекта создается с помощью графического редактора CorelDRAW. Так же в работе над макетами, по мере необходимости, используются другие редакторы. CorelDRAW – наиболее подходящая программа для создания векторных изображений, так как вся профессиональная печатная техника работает с этим форматом файлов. Изображение на майки, кепки и кружки будет наноситься методом термопечати. Буклеты, афиши, флаера и другая печатная продукция будет изготовлена методом офсетной печати, банера – широкоформатная печать.

***Этапы функционального анализа:***

- *Исследование:* на данном этапе была определена основная концепция проекта, которая заключается в интеграции и взаимопроникновении всех проектируемых элементов, на основе аналоговых прототипов из разных сфер белорусской истории и культуры, которые пересекаются в талисманах, логотипе и обереге чемпионата.
- *Производство:* применяются самые эффективные технологии и высококачественные материалы, для производства полиграфической, рекламной и сувенирной продукции.
- *Распределение:* на данном этапе разные продукты предусматривают разные требования, а тем самым и разные типы распределения. Продукция в целом будет реализовываться в фирменных магазинах, в местах торговли и на территории прилегающей к гребному каналу.

- *Эксплуатация:* продукция безопасна для человека и может быть использована на различных презентациях, на самом чемпионате, в интернете, на телевидении. Так же она может реализовываться как бесплатно, в качестве рекламной продукции, так и за деньги, в качестве сувенирной продукции. Майки, кепки, магниты, игрушки и т. д., могут использоваться до потери своих качественных характеристик в течение длительного времени.
- *Обслуживание:* для реализации продукции будут привлечены специально обученные люди, имеющие навыки в нюансах контакта с клиентами.
- *Ремонт:* печатная продукция ремонту не подлежит. Остальная сувенирная продукция может подвергаться ремонту, если повреждения возможно исправить. При производстве, все возникающие неполадки и порчи тиражируемой продукции исправляются за счет производителя.
- *Утилизация:* возможна вторичная переработка продуктов, а так же использование их в личных целях по собственному усмотрению.

### 3.8 Системно – структурный анализ

Это анализ по уровням взаимодействия. Основное взаимодействие, в данной сфере, происходит между потребителем и продуктом дизайна, который он выбирает за счет своих вкусовых и эстетических предпочтений.

Данный анализ начинается с утилизации, а завершается этапом проектирования.

- *Утилизация:* как проектант данного задания, об этом забочусь я – дизайнер (я - измененная, я – идеальный продукт с полученным практическим навыком проводить предпроектные исследования).
- *Ремонт:* определение ошибок и недочетов в проведенной работе, а также отслеживание путей жизни продуктов и своевременного выявления технических несоответствий.
- *Обслуживание:* обслуживанием занимается белорусская федерация гребли, а так же дизайнер – проектировщик, т. е. Я.

- *Эксплуатация:* учтены все меры предосторожности при производстве продукции, а также сама продукция выполнена с учетом всех технических, эргономических и защитных норм.
- *Распределение:* полиграфическая, рекламная и сувенирная продукция.
- *Производство:* все элементы легко читаемы, размеры и формы продукции привычны и соразмерны человеку. Полиграфическая продукция содержит все элементы данной символики, является узнаваемой и легко ассоциируется с данным чемпионатом. Сувенирная продукция так же отображает общую концепцию.
- *Исследование:* проведя анализ по всем аспектам проектирования и изучив большую аналоговую базу, я могу заключить, что данный проект нацелен на общественную сферу. Все проектируемые элементы направлены на продвижение чемпионата, его рекламу и поддержку.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги проделанной работе, нужно отметить, что в дипломной записке нашли отражение и были проанализированы все затронутые аспекты, такие как анализ художественно-образных решений символики ведущих мировых и европейских чемпионатов по академической гребле, изучена специфика проведения мировых и европейских чемпионатов по академической гребле, проведен анализ основных подходов к созданию дипломного проекта. Для более полного проникновения в проблемное поле выбранной темы, были изучены полиграфические технологии, определены технологии производства сувенирной продукции.

Рассмотрев историю гребного спорта, выявив специфику соревнований, основные требования, правила и структуру, сделан вывод, что поле для формирования визуального образа очень широкое. Множество используемых элементов нуждаются в особом оформлении, соответствующем общей концепции дизайна. Это связано, в первую очередь, с репрезентативным образом команды и страны в целом. С учетом регламентированных требований создана адекватная концепция, ставящая акцент на стране которую представляет команда.

В своей работе, я пришла к новому решению для данного вида спорта, которое несет в себе легкость и свободу восприятия, а так же отвечает всем стандартам современного дизайна.

Несмотря на то, что сам чемпионат будет проходить в Заславле, а символ должен быть указан Минска, мной интегрирован герб Заславля в образ Минска, в виде «ворот города» так, что по своему символическому значению они пересекаются и составляют единый образ.

В дипломной записке я определила основные составляющие будущего проекта:

- Разработала концепцию талисмана чемпионата;
- Определила наиболее подходящий символ Беларуси;

- Создала образ официального оберега чемпионата, путем изучения историко-культурных графических символов связанных с водной стихией;
- Предложила варианты возможных мероприятий на гребном канале в городе Заславле во время проведения чемпионата;
- Разработала и подготовила варианты полиграфической, сувенирной и рекламной продукции с символикой чемпионата.

Созданный мной образ талисмана, характеризует нашу страну и наших спортсменов только с положительной стороны. Являться отражением национальных и культурных особенностей, а также духа времени; символизирует для мировой общественности образ страны и ее национальный характер; вызывает позитивные эмоции, является интересным и оригинальным.

Выбор орнаментальной части отражает в своей структуре суть чемпионата, не потеряв при этом своей пластической выразительности, характерной древней славянской культуре.

Общей же задачей проекта, поставленной передо мной белорусской федерацией гребного спорта, являлась разработка логотипа, талисмана и оберега чемпионата Европы по гребле академической среди юниоров, который состоится в городе Минске (Заславле) в период с 25 по 26 мая 2013 года.

Моей задачей являлось обеспечение федерации собственной символикой, которая является уникальной и визуально привлекательной.

Все поставленные задачи нашли отражение в дипломной записке и развернуты в подробном анализе.

Художественно – образное решение будет закреплено в проектной части, раскроет мой потенциал в качестве графического дизайнера, а также подарит мне опыт в области общения с заказчиком.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Аверинцев С. С.* Заметки к будущей классификации типов символа / С.С. Аверинцев // Проблемы изучения культурного наследия / Под ред. Г. В. Степанова. — М.: Наука, 1985. — 400 с. — С. 179 – 180.
2. *Амброз А. К.* Проблемы раннесредневековой хронологии Восточной Европы / А.К. Амброз. - Сов.археология, 1971, № 2, 3. – С. 18–22, 17–24.
3. *Арутюнова Н. Д.* Образ, метафора, символ в контексте жизни и культуры / Н. Д. Арутюнова // Res philologica. Филологические исследования. — М.; Л.: Наука, 1990. — 468 с. — С. 78.
4. *Богуславская И. Я.* Русская глиняная игрушка / И. Я. Богуславская — М.: Искусство, 1975. — 348 с. — С. 115-117.
5. *Бычков А. А.* Энциклопедия языческих богов / А. А. Бычков // Мифы древних славян. М., 2001. — С. 302.
6. *Гиренок Ф.* Аутография языка и сознания / Ф. Гиренюк — М.: МГИУ, 2010. — С. 176
7. *Карамзин Н. М.* История государства Российского / Н. М. Карамзин — СПб., 1830. — т. 1. — С. 240—242. примечание № 398
8. *Кнабе Г. А.* Оперативная полиграфия / Г. А. Кнабе // Организация бизнеса и эффективное управление цифровой мини-типографией. — М.: «Вильямс», 2007. — С. 240. — 3000 экз.
9. *Конаков Н.Д.* Промысловый календарь в мировоззрении древних коми / Н. Д. Конаков // Мировоззрение финно-угорских народов. — М.: Новосибирск: Наука, 1990. — С. 79 – 82.
10. *Лосев А. Ф.* Очерки античного символизма и мифологии / А. Ф. Лосев — М.: Наука, 1993. — С. 635.
11. *Маковский М. М.* Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских языках / М. М. Маковский // Образ мира и миры образов. М., 1996. — С. 46 – 49.

12. Мамардашвили М. К., Пятигорский А. М. Символ и сознание / М. К. Мамардашвили, А. М. Пятигорский // Метафизические размышления о сознании, символике, языке. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – С. 244.
13. Морозов И. В. Герменевтика зодчества / И. В. Морозов — М.: Старинко, 2009. – 352 с. – С. 151 – 152.
14. Полянский, Н. Н. Основы полиграфического производства / Н. Н. Полянский — М.: Книга, 1991. — С. 352.
15. Похлебкин В.В. Словарь международной символики и эмблематики. - 2-е изд., перераб. и доп / В. В. Похлебкин - М.: Международн. отношения, 1994. – С. 62.
16. Рыбаков Б. А. Язычество древних славян / Б. А. Рыбаков – М., 1981. С. 234 – 248.
17. Туэмлоу Э. Графический дизайн / Э. Туэмлоу // Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М.: АСТ, 2007. — 256 с. – С. 179 – 183.
18. Шаланда А. Пагоня / А. Шаланда // Вялікае Княства Літоўскае. — Т. 2. — Мн., 2005. — С. 382.
19. Штейнбах В.Л. Олимпийский талисман / В. Л. Штейнбах // Большая олимпийская энциклопедия. — М.: Олимпия Пресс, 2006. — Т. 2. — 968 с. – С. 416.
20. Башня / Большая советская энциклопедия // второе издание. – 1950. – Т. 4. – С. 362—364.
21. Властелины колец / Олимпиада в Китае // GEO : журнал. — 2008, август. — № 8. — С. 58 — 59.
22. Всеобщая история архитектуры // М., 1948. – Т. 2. – кн. 2. — С. 53.
23. Лаврентьевская летопись // М.: СРЛ. – 1962. – т. 1. – С. 82.
24. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://talisman.sochi2014.com>  
Дата доступа: 18.03. 2013.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

- Рис. 1** новый герб города Заславля;
- Рис. 2** старый герб города Заславля;
- Рис. 3** императорская корона Российской Империи;
- Рис. 4** официальный логотип чемпионата Европы по гребле;
- Рис. 5** барсук;
- Рис. 6** бобр речной;
- Рис. 7** горностай;
- Рис. 8** ласка;
- Рис. 9** норка;
- Рис. 10** ондатра;
- Рис. 11** выдра;
- Рис. 12** «ворота города»;
- Рис. 13** славянские символы воды;
- Рис. 14** филимоновские росписи;
- Рис. 15** наскальные рисунки хопи;
- Рис. 16** иероглиф понятия «река»;
- Рис. 17** древние славянские фибулы;
- Рис. 18** план города Заславля;
- Рис. 19** гребной канал города Заславля;
- Рис. 20** комментаторская рубка, поезд, трибуны, судейская будка, вокзал.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10



Рис. 11



Рис. 12



Рис.13

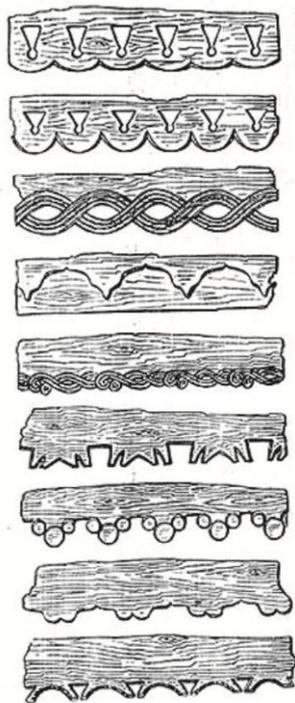


Рис. 14

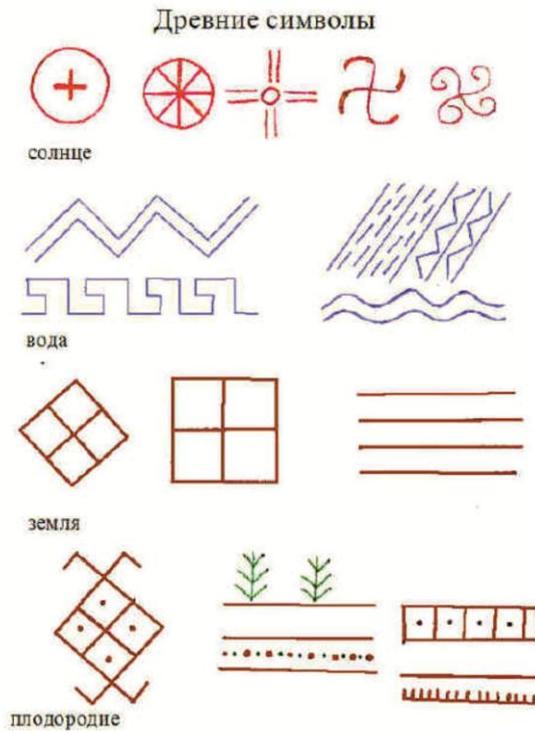


Рис. 15

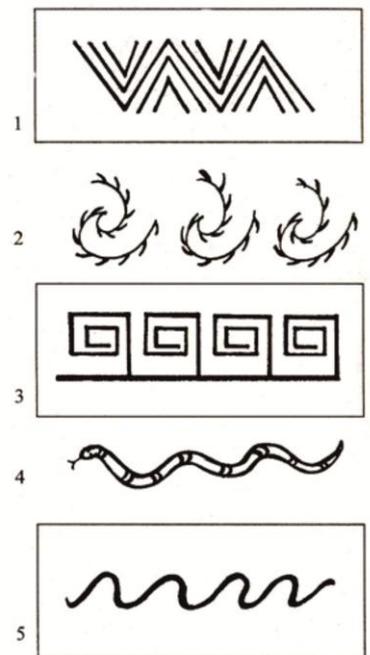
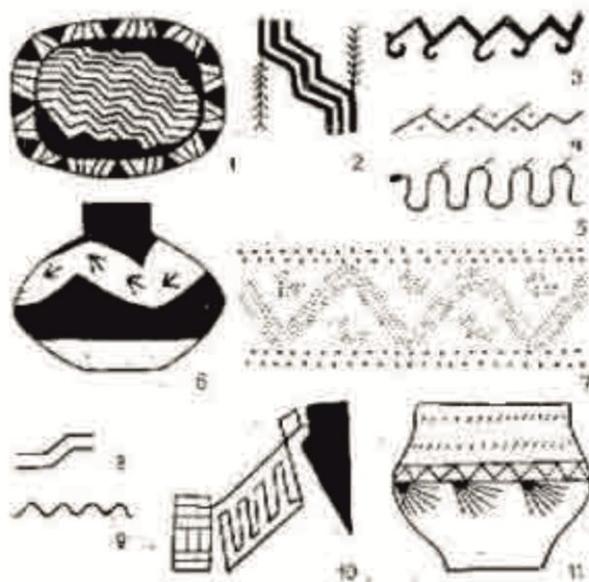


Рис. 16



Зигзаг или волна, условное обозначение воды:

1,3,6- Малая Азия. 6-5 тыс. до х. э.;

2- Иран, неолит;

4- Троя, 3 тыс. до х. э.;

5- Древний Египет;

7- Север России, неолит;

8,9- шумерский и египетский иероглифы воды;

10- Малая Азия, 7 тыс. до х. э.;

11- Средняя Азия, 2 тыс. до х. э.

Рис. 17



Рис. 18

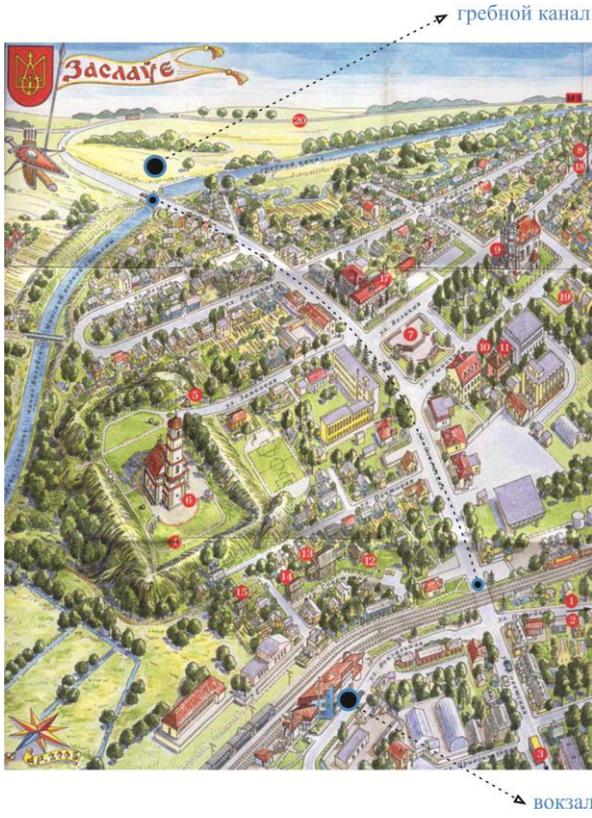


Рис. 19



Рис. 20

