

# ВИЗУАЛЬНЫЕ КОДЫ ХОРРОРА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОФИЛЬМА «ОДИН ДЕНЬ ЖИЗНИ»

Студентка: А.С. Култышева

Руководитель графической части: К.Г. Старцев

Научный руководитель теоретической части: М. Л. Золотова

22.М01-и

Идейным вдохновением для проекта послужила культура хоррора – ужаса.

Энциклопедическое определение жанра звучит как: хоррор жанр литературы, кинематографа, изобразительного искусства, который стремится напугать зрителей и читателей. Этот термин происходит от латинского слова *horror* – «ужас, оцепенение».

На сегодняшний день слово «хоррор» ассоциируется с кинематографом, призванным пугающим образом воздействовать на психику человека. Но данное направление уже перетерпело значительные трансформации и уже не представляет собой те пугающие ассоциации, расширило сферы влияния и продолжает свой метаморфоз. Данное понятие намного шире и многограннее. Хоррор интересен как культурный феномен затрагивающий социальную жизнь, психологию, науку, искусство и биологию. Хоррор жанр будущего, явление-фикшн, расширяющее рамки зацикленного мышления повседневности, приоткрывает завесы тайн всего мистического, что с трудом обрабатывается нашим сознанием.

Это течение, которое сегодня связано с пересмотром норм, идеологий, догматов, разрушением установок, в попытке расширить опыт восприятия реальности.

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

**Цель исследования –**  
расширение визуального языка прочтения культуры хоррор через визуальные приемы графического дизайна.

Практическое применение лейтмотива современного звучания пост-хоррора через визуальные приемы медиа и графического дизайна

«Один день жизни» фильм представляет собой поэтические кадры, детали, которые не распознаются, образы условны, важно лишь, какой след они оставляют. Воплощение жанра ужасов, где нагнетание и ожидание сопутствуют всему хронометражу фильма, но действие так и не достигает своего апогея. Видео и фотоматериалы составляют собой образ «медленного тления». Фрагменты, коды дня, захватывающие внимание путника, и есть то самое жжение, пробуждающее, напоминающее, что ты еще жив.

## ФУНКЦИЯ ПРОЕКТА

Мультимедийное повествование-видефильм, представляет собой поэтический пример реализацию медиаконтента при помощи визуального языка графического дизайна в прочтении стиля жанра пост-хоррор. Видеofilm может трансформироваться и подстраиваться под различные функции и задачи.

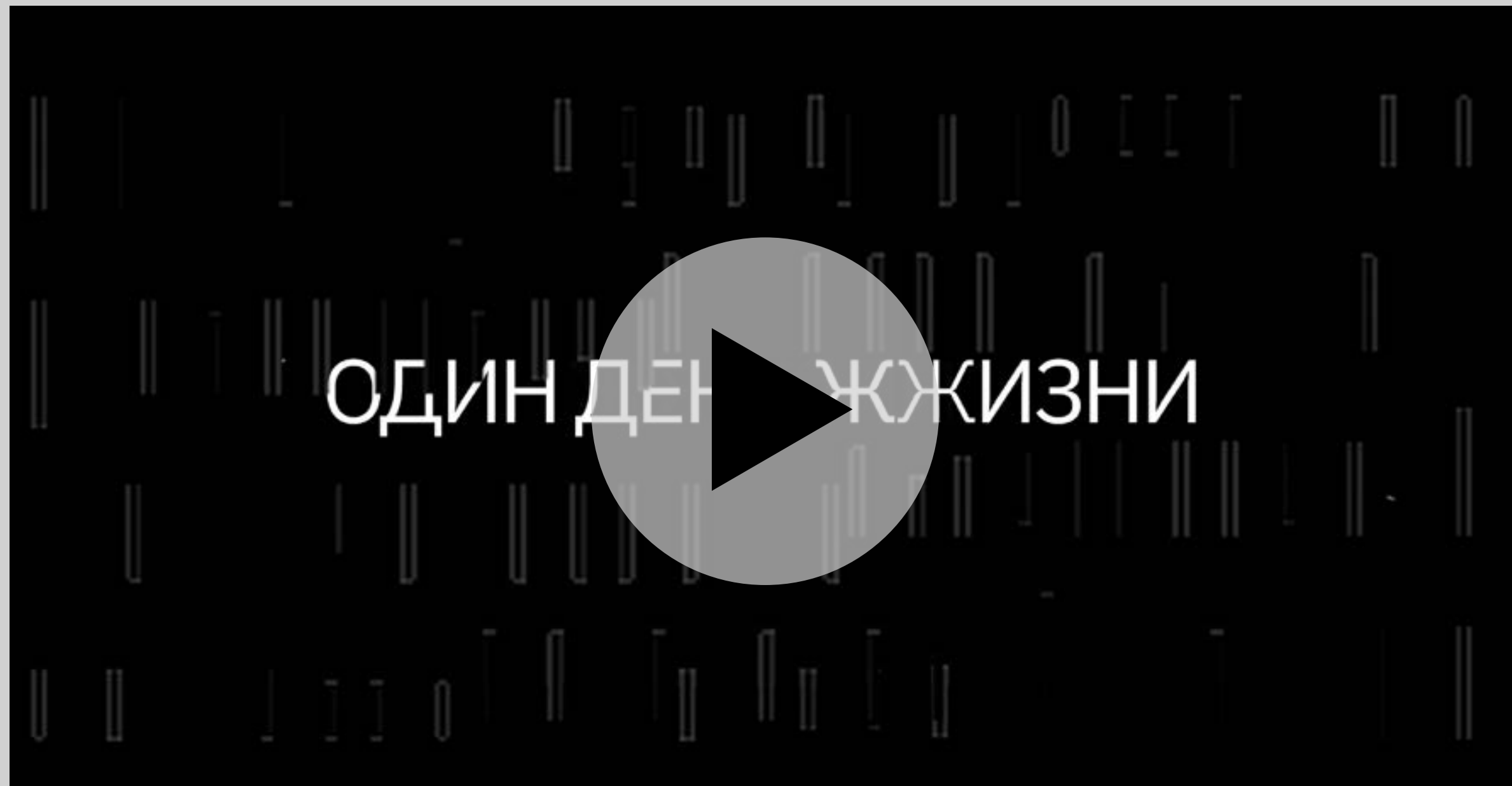
- •Для онлайн-ресурсов, журналов, порталов по типу «Darker»
- •Для выставочных проектов, экспозиций, посвященных данному жанру
- •Как самостоятельный медиа продукт, короткий метр
- • Для будущего авторского исследования, дизайнерских проектов, разработки печатного издания, портала

## **ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ**

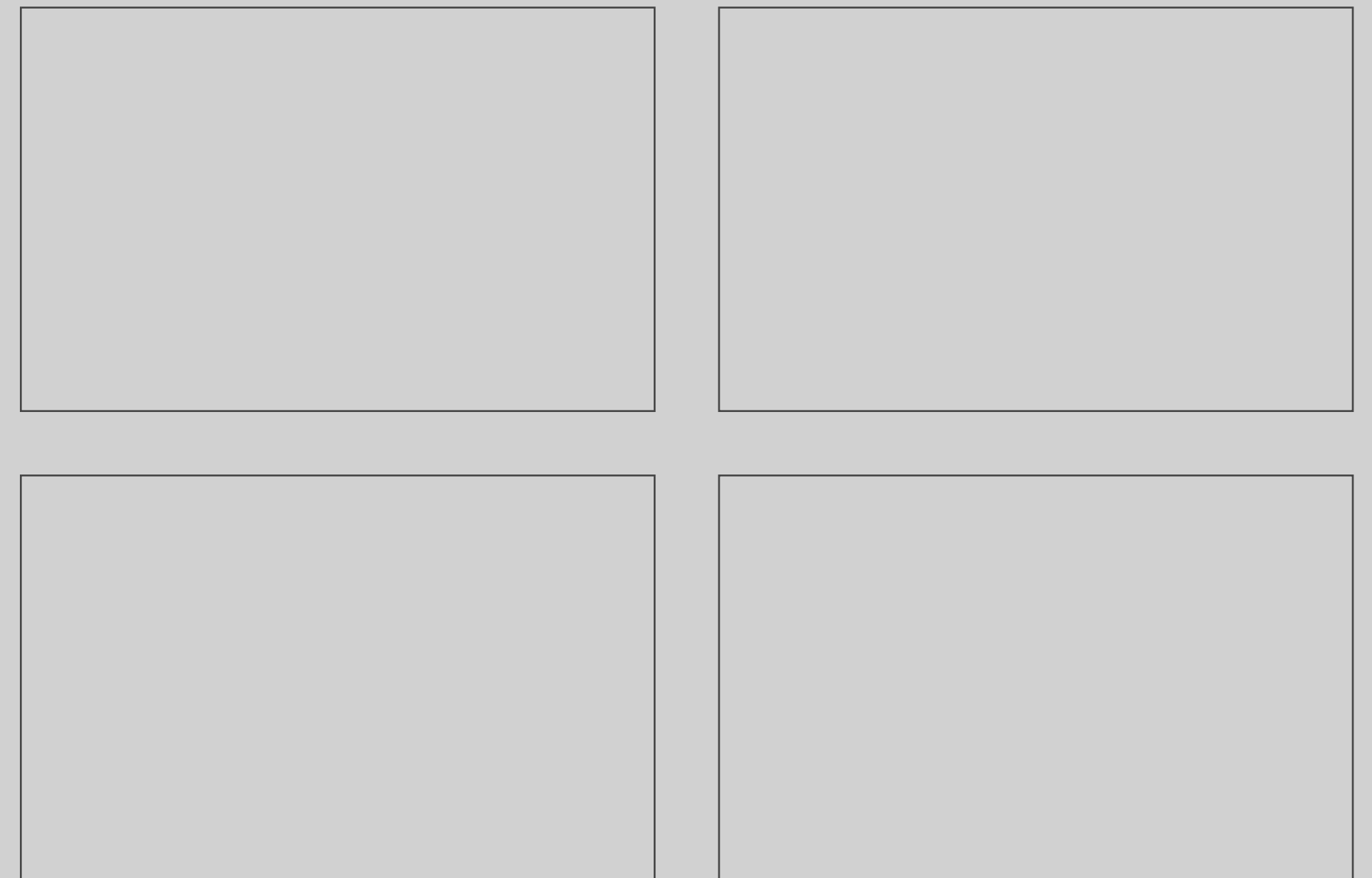
Молодые люди, люди среднего возраста интересующиеся кинематографом и литературой данного жанра

Представители творческой, интеллектуальной среды писатели, художники, режиссеры, клипмейкеры

## ВИДЕОФИЛЬМ



## ЗИН С КИНОКАДРАМИ







## ГРАФИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Наполнение видеоролика составляют самостоятельно разработанная моушн-графика, типографика, самостоятельно отснятый весь фото- и видеоматериал

# ОДИН ДЕНЬ ЖИЗНИ

Видео проект представляет собой визуальное повествование о впечатлениях одного дня жизни, фрагменты предметов, цепляющие внимание, которые формируют прозу и поэзию жизни человека.

КИНОКАДРЫ









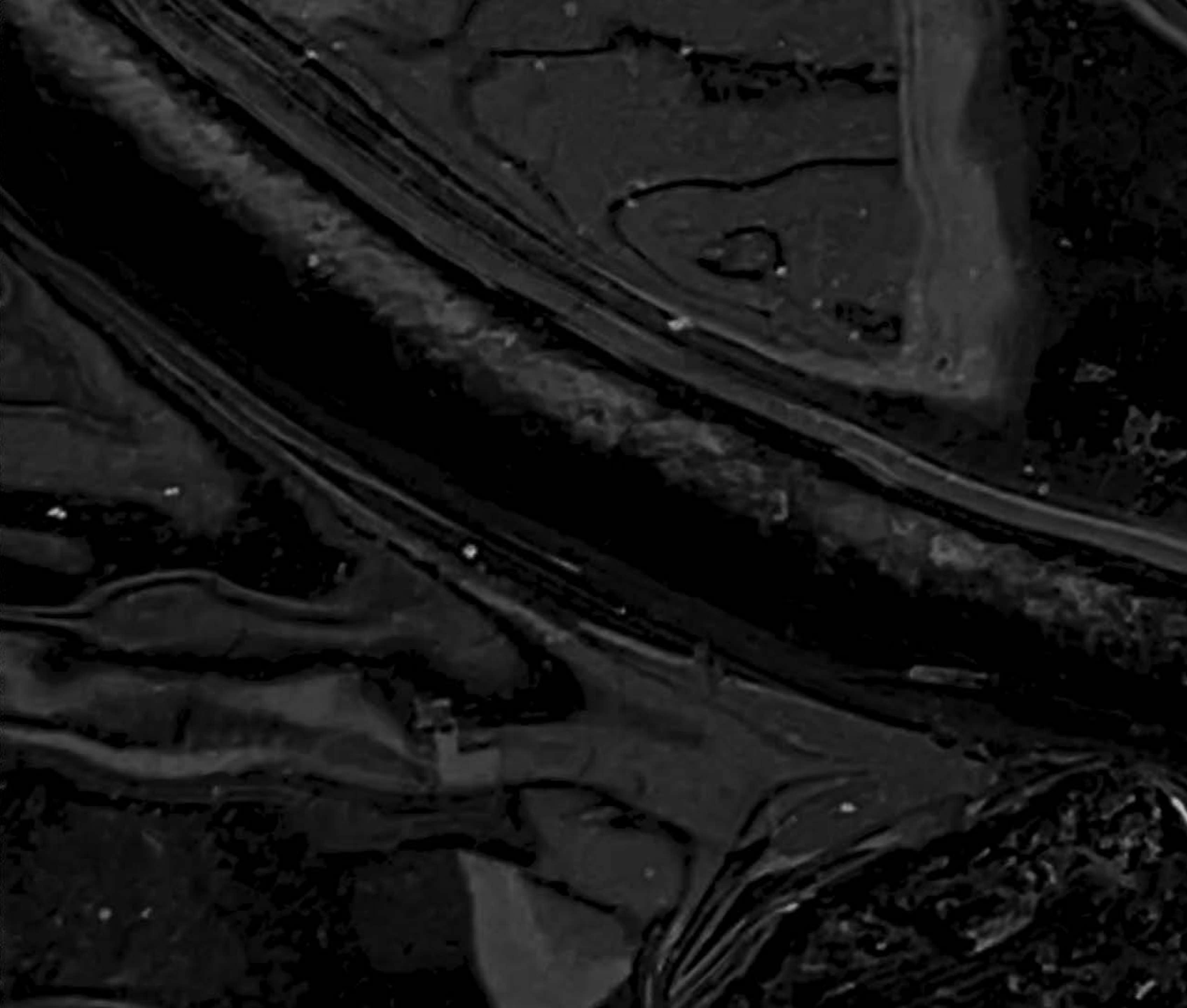






































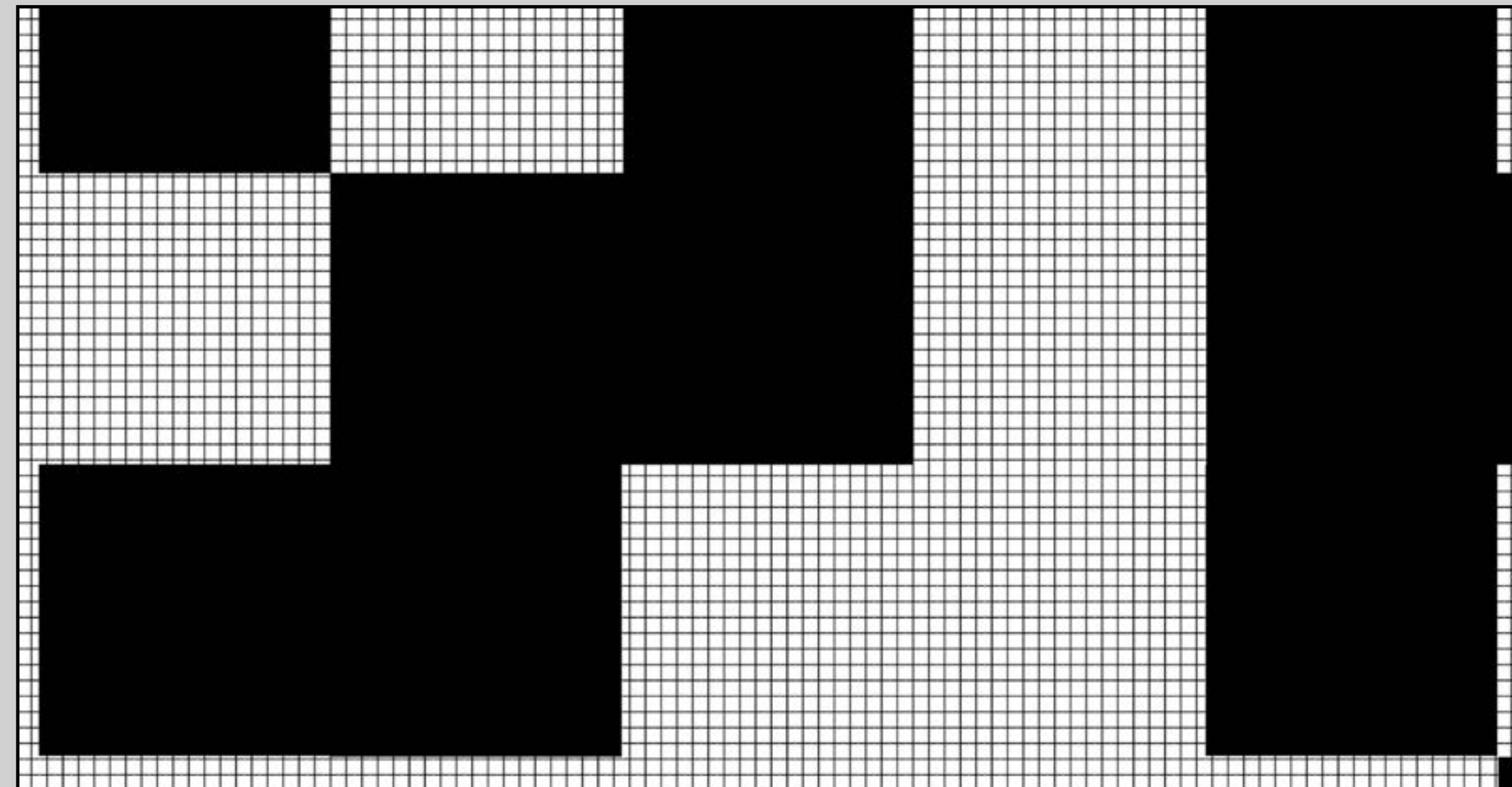
МОУШН-ГРАФИКА И ТЕКСТ







# ОДИН ДЕНЬ ЖИЗНИ



ВСПЫШКИ КОШМАРА,  
ПРОЯВЛЯЮЩИЕСЯ В СОВРЕМЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ,  
ВЫСТУПАЮТ В ВИДЕ ТРЕВОЖНОГО ПРЕДЧУВСТВИЯ

# ХОРРОР=СТРАХ

## СМЫСЛОВОЕ НАПОЛНЕНИЕ ПРОЕКТА

Иосиф Бродский  
«Натюрморт», 1971 г.

Вещи приятней. В них  
нет ни зла, ни добра  
внешне. А если вник  
в них – и внутри нутра.  
Внутри у предметов – пыль.  
Прах. Древооточец-жук.  
Стенки. Сухой мотыль.  
Неудобно для рук.  
Пыль. И включенный свет  
только пыль озарит.  
Даже если предмет  
герметично закрыт.

Иосиф Бродский  
«Я всегда твердил,  
что судьба – игра», 1971 г.

Я сижу в темноте. И она не хуже  
в комнате, чем темнота снаружи.

## АВТОРСКОЕ ПРОЧТЕНИЕ ТЕКСТА, ВЗЯТОГО ИЗ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ ПРОЕКТА.

Если все-таки взять за основу хоррора страх, то встает вопрос: страх какого рода? Ведь абсолютно разные вещи для разных людей могут быть страшными и вызывать разный эмоциональный отклик от психологического дискомфорта до того самого испуга. С одной стороны, разбираться во всех нюансах и отличиях аспектов страха, казалось бы, бесполезное занятие. С другой – это важный момент для понимания того, что хоррор и жанр ужасов в целом не сводится к нашей рефлекторной реакции на него.



Max Richter  
«Organum»

В КАЧЕСТВЕ ЛЕЙТМОТИВА ВИДЕОФИЛЬМА БЫЛА ВЫБРАНА КОМПОЗИЦИЯ АМЕРИКАНСКОГО КОМПОЗИТОРА Max Richter «Organum», СОЗДАЮЩАЯ НУЖНЫЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ.

БЫЛА ПРОВЕДЕНА РАБОТА НАД СОЗДАНИЕМ МУЗЫКАЛЬНОГО ЛАНДШАФТА ВИДЕОФИЛЬМА: СИМБИОЗ ЧТЕНИЯ ТЕКСТА АКТЕРАМИ СТИХОТВОРЕНИИ БРОДСКОГО, АВТОРСКАЯ АУДИОЗАПИСЬ ГОЛОСА, САМОСТОЯТЕЛЬНО ЗАПИСАННЫЕ И ОТРЕДАКТИРУЕМЫЕ АУДИОШУМЫ



# ПЕЧАТНОЕ ИЗДАНИЕ/ЗИН





