

ли среди других, ведь может случиться так, что марийцы останутся только лишь на полотнах». К этой же группе относятся картины П.В. Устюгова – портреты Г.К. Жукова и В.В. Путина, «Крестных ход в Алапаевске», «Очередь за молоком» и ряд других.

Разумеется, как письменные, так и изобразительные нарративы содержат определенную долю вымысла, фикциональности сюжетов и персонажей, что не препятствует их научному использованию и интерпретации. Однако главная ценность наивных вербально-визуальных нарративов заключается не в информации о самих событиях региональной истории, а в том, как они отражаются в сознании и воплощаются в изобразительных практиках эпохи.

А.А.Бобрихин

СИНТЕЗ ТВОРЧЕСКИХ МЕТОДОВ В СЦЕНАРНОМ МОДЕЛИРОВАНИИ

Дисциплина «Сценарное моделирование» содержательно ориентирована на освоение художественно-проектных технологий и креативных методик, основанных на приемах театрализации творческого процесса, ролевого моделирования объектов, сценирования проектируемого пространства. Принцип театрализации занятий, был положен в основу учебного процесса ещё в школе всех художественно-производственных специальностей – Баухаузе и был заявлен в России педагогами Высших государственных художественно-технических мастерских (ВХУТЕМАС) и института ВХУТЕИН [1, с. 29-34]. Также в Строгановском училище обучение дизайнеров среды строится с использованием драматургических и игровых приемов, в основе которых – «триада: образ, сценарий, режиссура» [2]. Метод используется как в дизайне интерьера, средовом проектировании, рекламном и выставочном дизайне.

Назначением сценарно-драматургических проектных методов является привлечение для создания проектного образа всего арсенала художественных средств, как уже имеющихся в активе зрелищного искусства, так и еще проектируемых. Эти средства нацелены на эстетические чувства пользователя, который является не созерцателем или ценителем представления, но частью разыгрываемого действия. Цель сценарно-драматургических проектных методов – разработка правил и приемов вовлечения пользователя в игру и переживание.

Сценарные и драматургические методы направлены на художественное проектирование широкого круга объектов: декоративных произведений и предметных форм, торговых и экспозиционных пространств, театрализованных мероприятий. Опыт проектирования объектов разной номенклатуры позволит будущему специалисту адаптироваться к реализации проектов с разнообразным содержанием образной формы. Содержание дисциплины отражает концептуальное понимание специализации «Арт-дизайн»:

– Арт-дизайн не предлагает новые объекты проектирования и новые предметные области, а реализует новое видение, новую фокусировку взгляда, новое понимание сферы проектной ответственности, новый метод комплексирования объекта в динамической среде.

– Специализация «арт-дизайн» формирует способность проектирования арт-объектов в среде и в моделируемых ситуациях с использованием игровых приемов.

В рамках специализации «Арт-дизайн» дисциплина «Сценарное моделирование» играет роль средства активизации проектной деятельности на новой концептуальной основе и обеспечивается следующими группами навыков:

1. Навыки реализации технологий решения творческих задач; активизации интеллектуальных и креативных процессов; разработки и применения алгоритмов порождения образных решений; вербализации, проблематизации и сценирования творческого процесса.

2. Навыки «воображения телом» – способности интуитивного, почти рефлексорного поиска, перебора и воплощения художественного образа в вещественно-пластическом произведении, конкретной художественной технике.

3. Опыт анализа визуализации и игрового моделирования предметно-пространственной среды разных этнокультурных стилей; сценическая реконструкция исторических театральных школ и стилей; опыт моделирования типажей, амплуа и «масок».

Целью дисциплины «Сценарное моделирование» является освоение методик проектного анализа и технологий порождения проектного образа: художественно-драматургических, психотехнических, коммуникативно-ролевых.

Сферы применения сценарного моделирования. Сценарный подход в акционально-средовом проектировании – построение пространственно-поведенческого сценария использования человеком среды с привязкой ста-

бильных элементов к вариантам реализации заданного вида деятельности. Это различного рода события: шоу, праздники, презентации, церемонии.

Построение сценария соединяет характер события и визуально-пространственный потенциал среды с целью создания программированного эмоционального отклика и поведения участника события. Сценарная модель средового события включает в себя:

- последовательное ритмизованное раскрытие структуры действия во времени и динамике;
- обеспечение внимания к доминантным элементам события визуальными, пространственными и драматургическими приемами.

Сценарное проектирование реализуется в разработке и детализации серии мизансцен, обеспечивающих сквозное действие и целостность переживания субъекта события [3, с. 56-59].

Сценарный подход реализуется не только в проектировании средовых событий, но и при разработке объектов в динамических условиях. Как, например:

- использование предмета различными по социально-антропологическим характеристикам субъектами;
- выполнение предметом различных функций в динамике, различных ситуациях, условиях и средах;
- моделирование деформаций, утрат и модификаций предмета в течение его срока службы;
- проектирование специализации и универсализации связей «объект – среда» и т.п.

В сценарном моделировании принято применение приемов эксподизайна. Экспозиционный взгляд, необходимость организовывать определенные зрительные связи с воспринимающим субъектом заставляют проектировщика продумывать сценарий восприятия, организацию акцентов композиции, структуру переключения внимания с одного элемента на другой, планировать организацию проектируемого объекта (системы) не только в пространстве, в поле восприятия, но и во временной протяженности. Методика экспозиционного восприятия позволяет рассматривать проектируемые объекты (системы) как развивающуюся экспозицию, как систему экспозиционных жестов.

Проектирование с применением этой методологии сродни разработке сценария экспозиции и составления тематико-экспозиционного плана выставки.

Так, например, помимо собственно материальных и визуальных характеристик объекта, рассчитываются и описываются связи между различными элементами, переходы от одного к другому, наиболее эффективные способы контакта с каждым элементом (ракурсы, фокусные точки), а также социально-антропологические характеристики пользователя (реципиента, адресата), анализ качеств, мотивов и задач целевой аудитории.

Сценарное моделирование в разработке рекламного дизайна преследует несколько иные цели – программируется цепь ситуаций знакомства потребителя с качествами предмета (продукта, товара), разрабатывается сценарий и мизансцены наглядного и эффектного взаимодействия потребителя со свойствами вещи на основе эмоционального отклика.

Формы профессиональной коммуникации и представления проектных предложений подразделяются по средствам схватывания проектной задачи, фиксации и порождения проектных решений:

– *вербальные* – проговаривание и описание ролей, задач, ощущений, отношений внутри мизансцены или проектной ситуации;

– *визуально-графические* – визуализация и сенсуализация соотношений и связей элементов, модификации процессов и объектов, поиски образных, предметно-комплексных и пространственных решений;

– *предметно-физические* – моделирование проектируемого пространства и ситуаций, разыгрывание действий и связей субъектов, объектов и сред, моделирование ощущений.

Поскольку деятельность (1) человека с объектами (2) происходит в предметно-средовых комплексах (3) и погружена в некое пространство (4), эти четыре позиции составляют проектные условия в средовой ситуации. Деятельность и пространство являются константами проектной задачи, а объекты и средовые комплексы – переменными, то есть тем, что подлежит совершенствованию и является предметом проектирования.

Сценарное моделирование – методика, использующая различные приемы исследовательско-проектных работ. Применение принципа сценарности в проектировании дает возможность грамотно и логично выстроить концепцию и подобрать методику решения поставленной задачи. Вербализация и графика сопровождают проект от первых фиксаций проектной ситуации до итоговых вариантов, помогая найти креативный образ и реализовать его в визуальных

рядах. Графический язык является визуализацией сценарного плана проекта, а литературные средства позволяют раскрепостить и усилить поток творческого поиска.

Библиографический список

1. *Громов Н.Н.* Элементы сценического творчества в педагогике Баухауза / Н.Н.Громов. // Известия УрГУ. Искусствоведение, 2009. № 3.
2. *Курасов С.В.* Средовой дизайн в Строгановке. / С.В.Курасов // Технологии строительства. 2003. №5. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.designet.ru/education/>.
3. *Шимко В.Т.* Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории / В.Т.Шимко. Москва: Архитектура-С, 2006.

Е.А.Исмаилова, Т.С.Нагорнова

КИНЕМАТОГРАФ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА – ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ

Известный американский кинорежиссер Джорж Лукас считает, что переход кино в цифровую эру – нормальный процесс, и роль актеров в новой среде будет такой же, как она была во времена немых фильмов.

Действительно, в настоящее время компьютерная графика активно вошла в жизнь современного кинематографа. В первую очередь, это связано с тем, что использование компьютерной графики избавляет создателей кино от серьезных усилий и затрат, связанных с гримированием актеров, играющих сказочные или мистические персонажи и привлекает быстротой исполнения. Кроме того, с помощью компьютерной графики создатели фильмов могут воспроизвести буквально, все, что угодно.

Спецэффекты различной сложности, реализуемые с помощью мощных графических редакторов, используются практически во всех фильмах. Они поражают воображение своей достоверностью и иллюзией реальности. Экран без них потерял бы свою актуальность и впечатляющую силу. Однако, есть и другая сторона: режиссеры, еще не начав работать, обсуждают, прежде всего, возможности спецэффектов, и выделяют большое количество средств из бюджета для их осуществления.