

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД В ОБРАЗОВАНИИ ВСЕХ УРОВНЕЙ

Бобрехин Андрей Анатольевич

канд. филос. наук, доцент

РГПШУ

г. Екатеринбург, Свердловская область

СЦЕНАРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК ОСНОВА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ АРТ–ДИЗАЙНЕРА

Аннотация: в статье рассматривается необходимость применения принципа сценарности в проектировании, акцентируется внимание на дисциплине «Сценарное моделирование» и ее роли в рамках общего проекта «Арт–дизайн».

Инновационная специальность «Арт–дизайн» имеет недолгую историю в отечественном профессиональном образовании. Её концептуальные и теоретические основы для отечественной высшей школы были впервые изложены в диссертации А.В. Степанова «Проектирование содержания образования педагога профессионального образования в области арт–дизайна» [4]. В то же время, на наш взгляд, пока ещё недостаточно осмыслены актуальность и инновационная сущность данной области, возможные методологические последствия реализации программ подготовки специалистов данного направления. Сама постановка задач выращивания специалиста, обладающего компетенциями, ориентированными на постоянное обновление творческого инструментария дизайнера, на вовлечение пользователя (потребителя дизайнерского продукта) в игру и представление – требуют от научно–педагогического сообщества пересмотра ряда устоявшихся методических установок.

Исследователями устанавливается основная целевая установка арт–дизайна, «а именно направленность творчества дизайнера на «организацию художественных впечатлений»; во–вторых, «внутреннюю антитезу» утилитарной и образной функций дизайна, в которой выявляется доминанта художественной

функции; в-третьих, проектирование эмоций, связывающее создание произведений арт-дизайна с рынком «эмоциональных покупок», т.е. выполняющее одну из функций социального заказа» [4; 11]. Очевидно, что в определении сущности арт-дизайна главную роль играет не определение предметной области или сферы деятельности дизайна (мебель, транспорт, айдентика или осветительные приборы) а нахождение и выработка требований к образовательным методикам и технологиям, специфичных именно для арт-дизайна.

Характеризуя арт-дизайн, авторы пытаются определить его не как предметную область, избегая функциональной определённости продуктов арт-дизайна:

1. Арт-дизайн («дизайн-искусство») – это вид дизайна с приоритетом эстетического начала, направленного на организацию художественного впечатления, получаемого от воспринимаемого объекта. Это – «проектирование эмоций», цели которого сближаются с задачами декоративного или даже изобразительного искусства.

2. Чаще всего – это выставочный, демонстрационный дизайн, в котором функционируют не произведения изобразительного или прикладного искусства, а обычные по видовым визуальным признакам вещи. Но это образы вещей – артефактов, например, посуды, одежды, шляп, обуви, мебели, светильников и т.п.

3. Обычно такие арт-объекты не рассчитаны на практическое использование, поскольку их утилитарные функции завуалированы, отстранены или, вообще, «сняты» авторами произведений арт-дизайна.

Таким образом, продукт арт-дизайна это, в первую очередь концептуальное произведение (концепт-кар, концепт-мебель, концепт-светильник). Во-вторых, визуально – это произведение с образной составляющей, стремящейся к максимуму, а инженерной – к минимуму. То есть, это произведение – художественный концепт (стула, солонки, лампы). Ну и, в-третьих, произведение арт-дизайна, будучи погружен в повседневную среду или существуя только в качестве выставочного объекта, обладает высокой степенью аттрактивности [4, с.12]. То есть, произведение арт-дизайна меняет настроение окружающей

его среды, ситуации пользования, запускает игру воображения и цепочки ассоциаций.

Суть арт–дизайна – в артификации среды, его природа – игровая, миметическая. Арт–дизайн – протагонист, выстраивающий мизансцены, вызывающий восхищение, возмущение, волнение, анимация пространства. Произведение арт–дизайна провоцирует ответ, отклик, вовлекает в игру. Это мим, оказавшийся среди монотонной массы, мим–пересмешник. Короче говоря, произведения и арт–объекты арт–дизайна позволяют включить зрителя в игру–представление о пространстве, вещах и предметных комплексах.

Сложность взаимодействия «инженерной» и «художественной» составляющих объектов проектирования, все большее усложнение художественных языков и возможностей дизайна, рост роли символичности и интертерекстуальных цитирований в современной культуре, антропологический поворот в маркетинге услуг, а также желание добиться соучастия пользователя в производстве образов и эмоциональных состояний привела во многие проектные группы новое лицо – дизайнера–сценариста.

Пример применения сценарных методов проектирования приводит заведующий кафедрой средового дизайна МГХПУ им. С.Г. Строганова, кандидат искусствоведения, профессор Сергей Владимирович Курасов: «на основном предмете, на специализации, студенты занимаются в первую очередь поиском образного начала, в основе которого такое понятие, как «сценарий» [2]. Сценарное моделирование – метод, наиболее полно воплощающий экспериментальную, образную и игровую природу арт–дизайна: «Используя свое творческое воображение, автор выстраивает целый «сценарий» с проектируемым объектом в заглавной роли и продумывает соответствующую этому «сценографию» [3, с.77]. Смысл сценарного метода – в нахождении образного разрешения проектной ситуации с учетом всех действующих лиц этой ситуации, развитии и сохранении драматургии, повышенной эмоциональности вокруг и по поводу проектируемого объекта, важна «не выработка техники, приема, варианта решения жизненной задачи, а нахождение образа, настроения» [6, с.147].

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] В Строгановском училище обучение дизайнеров среды также строится с использованием драматургических и игровых приемов, в основе которых – «триада: образ, сценарий, режиссура». [2] Метод уже используется при обучении дизайнеров интерьера, средовом и музейном проектировании. Мы видим перспективу применения данного подхода в обучении арт–дизайнеров, где сценарное моделирование и другие методы, развивающие игровые и эмоционально–образные источники художественного проектирования лежат в основе образовательного процесса.

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 общего проекта «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.

Сценарный подход в акционально–средовом проектировании – построение пространственно–поведенческого сценария использования человеком среды с привязкой стабильных 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 [5, с.56–59].

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

– метод «позволяет представить себе функционирование вещи в предметной среде, выразительность и целостность образа будущего изделия – не только его внешний облик, но и связи с окружающей средой и человеком [3, с.77];

– моделировать использование предмета различными по социально-антропологическим характеристикам субъектами;

– прогнозировать 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.

Сценарное моделирование принято применять при образно-драматургическом проектировании в экспозиционном дизайне. 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 экспози-

цию, как систему экспозиционных жестов.

Проектирование среды 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 человека с объектами происходит в предметно–средовых комплексах (и погружена в некое пространство, 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.

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. 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.

Список литературы

1. Громов Н.Н. Элементы сценического творчества в педагогике Баухауза / Н. Громов // Известия УрГУ, Серия «Гуманитарные науки. Искусствоведение», № 3(65), 2009. С. 29–34.

2. Курасов С.В. Средовой дизайн в Строгановке. [Электронный ресурс] С. Курсов. Источник: Журнал «Технологии строительства» М.: – 2003, №5. Режим доступа: <http://www.designet.ru/education/?id=36433>. (дата обращения – 10.06.2010).

3. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И.А. Розенсон. – 2–е изд. – СПб: «Питер», 2012. 256 с.

4. Степанов А.В. Проектирование содержания образования педагога профессионального образования в области арт–дизайна: автореф. дис канд. пед. наук / Степанов А.В. Российский государственный профессионально–педагогический университет. – Екатеринбург, 2010. – 26 с.

5. Шимко В.Т. Архитектурно–дизайнерское проектирование. Основы теории / В.Т. Шимко. М.: – «Архитектура–С», 2006. – 296 с.

6. Шимко В.Т. Архитектурно–дизайнерское проектирование интерьера проблемы и тенденции: учебник. / В.Т. Шимко, М.Ф. Уткин., В.Ф. Рунге и др.; под ред. Шимко В.Т: М.: Архитектура–С, 2011. – 252 с