Т.В. ЛИТВИНА
Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

Е.А. КУЗНЕЦОВА
Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: kat537dext@yandex.ru

T.V. LITVINA
Ph.D. in history of arts, professor of department «Industrial design», Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts (MGHPA)
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

E.A. KUZNECOVA
Senior lecturer of department «Environmental design», Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts (MGHPA)
e-mail: kat537dext@yandex.ru

СТОРИБОРД ДЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ

STORYBOARD FOR DESIGNERS

В статье рассматриваются некоторые аспекты создания виртуальных образов, формирующих «новую реальность», которая при чувственном восприятии зрителя осознается как «другая реальность», находящаяся вне существующей реальности. А также осмысливается значение освоения учащимися и профессионалами основ создания сториборд для современного представления различных дизайнерских проектов.

In the article presented some aspects of creating virtual images of «new reality», immersive interpreted by the viewer, like «another reality» outside actual reality. Also meaning is revealed of importance for students and professionals knowledges of basics creating storyboards in the contemporary presentation of various design projects.

Ключевые слова: Сториборд, мультимедиа, цифровое искусство, информационные технологии, телевизионный дизайн, компьютерная графика
Keywords: Storyboard, multimedia, digital art, digital technologies, television design, computer graphics

Современная визуальная эстетика носит целостный характер: она достаточно идентична в кино, рекламе, телевизионной графике, презентационных видеороликах и других формах цифрового визуального контента. Эстетика виртуальных образов предоставляет нам во многом уникальный материал в плане воспроизведения некоторых измененных состояний сознания. Эти странные и не слишком привычные образы успешно используют для создания художественных эффектов, как кирпичики, с помощью которых можно добиваться эстетического, психологического воздействия на зрителя.

Воздействие цифрового пространства идет одновременно по двум векторам восприятия, воздействуя и на сознание, и на эмоциональное подкорковое восприятие. Таким образом, формируется некая «новая реальность», которая при чувственном восприятии осознается как «другая реальность», находящаяся вне существующей реальности.

Современный визуальный язык широко использует приемы, позволяющие трансформировать цвет, фактуру, масштаб кадра и т.п. Для наибольшего эмоционального воздействия существует многообразие художественных приемов, привлекающих и заостряющих внимание зрителя.

Это и различные резкие монтажные столкновения крупностей, и переходы планов, использование различных спецэффектов, и множество других современных приемов, при помощи которых возможно трансформирование реальности как настоящей, так и виртуальной.

При проектировании виртуальных объектов дизайна, взаимодействующих в цифровом пространстве, единство содержания и формы объекта по-прежнему актуально: несмотря на невозможность пощупать руками реальную форму, мы, визуально обозревая псевдореальный объект, воспринимаем его по законам реальности, опираясь на наши знания, реальный опыт ощущений и т.п. Первоначальной визуализацией сценарной идеи любого проекта и является сториборд. Его разработка на самом первом этапе работы над проектом позволяет заложить ос-

новные художественно-образные и стилевые моменты будущего дизайн-продукта — как реального, так и виртуального.

Не секрет, что, опираясь на трехмерную модель нашего восприятия действительности, заложенную в особенностях человеческого интеллекта, а именно — мыслительные операции — познание, запоминание, мышление, связанное с поисками ассоциаций, сопоставлений, выявление причинно-следственных связей, с оценкой происходящего, и оперируемый материал — визуальный, вербальный, аудиовизуальный, продукты мыслительного процесса, в конечном итоге идет формирование и восприятие художественного образа.

Представление о том, что ведущей тенденцией развития современного общества, перерастающего в общество нового информационного порядка, является объединением различных массовых информационных и коммуникационных технологий и существующей социальной системы, лежит и в основе различных концепций информационного общества, разработанных Е. Масудой, Дж. Нейсбитом, Дж. Бенингером, Т. Стоуньером, М. Маклюэном, Э. Тоффлером, М. Кастельсом. Основой прогресса в таком обществе являются максимальная автоматизация, возрастание скорости внедрения инноваций, увеличение объема и скорости коммуникации, рост объема полезной информации и ускорение ее обработки за единицу времени.

Благодаря развитию цифровых технологий, возникло новое информационное поле виртуальных образов: «оцифровать» всю палитру человеческих эмоций.

Формирование визуального образа строится по трем конструктивным векторам: драматургический образ, пластический образ, звуковой образ. Эти конструктивные векторы носят синтетический характер, вступают во взаимодействие между собой. Из этого сочетания, из преобладания, на первый взгляд, одинаковых приемов, заложенных в технологии производства, и рождается образ «второй» реальности, похожей на окружающий мир, но, в то же самое время, условной, иллюзорной.

В современных решениях основными средствами современного цифрового языка стали и многослойное композиционное построение кадра, создание и совмещение элементов реальной и виртуальной среды, цветовое решение кадра, использование глубины кадра для решения пространственно-временного течения происходящего, сочетание звука и изображения и, конечно, монтаж как способ художественной

организации композиции всего произведения со всем технологическим разнообразием цифровых эффектов.

Революционный техно-скачок, обусловивший качественное изменение культуры и вызвавший радикальные трансформации ее форм, не снял различия между творческим и потребительским сознанием, так как оперирование огромными массивами информации, в соответствии с законами формальной логики, является не творчеством, а чисто информационным процессом.

Соответственно, формализация знания означает его постепенное уничтожение, влекущее за собой обеднение, по сути, трансформацию самого способа человеческого мышления, человеческой природы.

Сегодня мир сетевых коммуникаций, а в равной степени и виртуальная реальность, настолько развиты, что становятся альтернативой реальному миру, выступают в качестве самого мира. Стремительные технологические изменения, формирующие современный художественный язык цифрового искусства и, в частности, развитие экранных приемов создания образов виртуальных миров, однозначно показывают, что не математический, а именно художественный, дизайнерский подход необходим для более полного эмоционального воздействия на зрительскую аудиторию.

Современный формат средств массовой коммуникации предлагает информацию в виде коротких модульных вспышек — новостей, фрагментов фильмов и передач, рассекающихся рекламой и имеющих «странную, скоротечную и бессвязную форму». Таким образом, задачей формирования современного художественного образа является помощь человеку, существующему в этой новой информационной культуре, в упрощении и структуризации зрительского восприятия постоянно возникающих мозаичных данных в стандартных структурах и категориях.

Технологические моменты создания виртуальных изображений проявляют их определенную специфику, которая может и должна быть использована для целей художественного воздействия.

Как связаны технологические особенности создания виртуального образа и его эстетические качества? Структура эстетического переживания воспроизводится художественным произведением в виде оппозиционных, антагонистических, взаимно отрицающих элементов. Вследствие этого, особую актуальность приобретают такие свойства образа, как его двойственность, неопределенность, конфликтность и т.д.

Художественная структура представляет собой парадоксальное сведение воедино несовместимого, сталкивание невидимого. Условность необходима, так как искусство невозможно без ограничения, но ограниченность материала и ограниченность сюжетных обстоятельств являются не препятствием, а условием для создания художественного образа.

Для того чтобы художественная структура вызвала эстетическое переживание, необходимо, чтобы парадоксальность, несовместимость оппозиционных структурных элементов, была тщательно скрыта в общей структуре образа.

Но как добиться целостности композиции, стилевого единства, художественной оригинальности и простоты в применении виртуальных образов для каждого конкретного проекта?

Экранное пространство смело заполняют и объективно существующее пространство, и виртуальное. Особую роль приобретает образное решение пространства героя. Оно может сливаться с реально существующим пространством, с киберпространством, передавать его внутреннее состояние.

В современном обществе пространство экрана становится не просто «окном в мир», но и связью зрителя с этим огромным миром. Так проявляется один из скрытых видов коммуникативной связи, являясь одновременно одним из элементов выразительных средств экранной композиции.

Особое место принадлежит созданию новых структур показа (интерактивное телевидение, online вещание и т.п.). В их основе лежат технологии создания особого экранного пространства, где на глазах у зрителя происходят разнообразные превращения, изменения временного течения событий, слияния различных сред и пространств и т.п.

Подчеркнем, что именно роль дизайнера в не меньшей степени, чем режиссера, в конечном счете, формирует зрительный образ программы или видеоролика, их изобразительный стиль, то есть художественный смысл формы будущего произведения. Именно дизайнер, объединяя все элементы композиции, придает им особую «жизненность», новую реальность. Дизайнер здесь — не только изобразитель, но и драматург действия, происходящего в кадре.

Проникновение в драматургию или написание собственного сценария и создания сториборд — начальная стадия проектирования будущей работы.

Умение пластически вести рассказ (создание движущейся композиции) — одно из требований, выдвигаемых к специалисту, занимающемуся медиа дизайном виртуальной среды. Линия и пятно, пространство и плоскость, свет и цвет, фактура и направление штриха уже в первоначальном эскизе (раскадровке) не могут быть случайны и безразличны для изобразительного решения будущего оформления.

Все это должно оказать непосредственное влияние на будущий пластический образ — не бессмысленное апробирование возможностей новых и новых программ, а сознательное художественное проектирование, опирающееся не только на современность, но и на культурные традиции.

Если бы мы имели дело только с кадром, это была бы просто движущаяся фотография, композицию и стиль которой мы изучали бы по законам изобразительного искусства. Специфика цифрового дизайна состоит не только в композиции (структуре) отдельного кадра, но, и это самое главное, в движении из кадра в кадр, и именно эти будущие монтажные переходы, в первую очередь, формируются в подробно нарисованном сториборд.

Кадр является физическим существованием отраженного пространства на телевизионном экране, а его композиция — не просто формальной компоновкой предметов и персонажей в кадре, их взаимодействий, но и философским восприятием мира, места человека в этом мире, его вовлеченности в мировой глобальный процесс.

Существуют определенные временные границы, в которых мы можем адекватно «считывать» и понимать информацию. Это очень важно знать при создании первоначального сториборд, который в конечном итоге приводит к монтажу того или иного клипа. Например, зритель видит движение действующего лица, его жесты, его психологическую реакцию на происходящее. Однако в них есть некоторое «несовпадение», хотя это ощущение возникает лишь на подсознательном уровне. Отсюда возникает двойственность восприятия: когда человек видит предметы в кадре, ориентируется в пространстве, пластика движения у него несколько иная, поэтому мы как бы «узнаем» условность этой реальности. С. Эйзенштейн использовал подобный прием, внося определенные «условности» в грим, построение кадра, несоответствие монтажного соединения и т.п., которые рождали ощущение «не изображенного» в кадре.

Рассматривая множество работ А. Родченко и других художников начала 20-го века, понимаем, как оригинальное видение пространства, ракурс, смещение фигуры и пространственной перспективы меня-

ют ощущение пространственных взаимодействий. За счет этих приемов у зрителя происходит ощущение некого подъема чувственного восприятия, так как меняется ощущение реальности, зритель как бы переносится в пространство, которое реально и ирреально одновременно.

Цифровое пространство изначально — условное, образное, и особую роль в его формировании играет композиционно-монтажное построение кадра. Как уже говорилось выше, современная ментальность предполагает присутствие у людей более или менее ярко выраженного фотографического видения как реальных событий, так и воображаемых образов. У медиа-дизайнеров, творчески работающих с экранными и другими типами изображений, развивается своеобразное мышление, предполагающее умение свободно манипулировать визуальными образами и выражать через различные монтажные и графические средства обработки видеоматериала собственные мысли о мире и жизни.

Изначально фотографическая природа изображенного на экране, с одной стороны, скрывает авторскую индивидуальность, но, с другой стороны, медиа-дизайнер имеет уникальную возможность абсолютно свободно организовать первоначальный материал и через это творческое формирование различного материала выражает свое понимание мира.

Создавая свои сториборд, необходимо стремиться к максимальной ясности и простоте в выражении свое идеи. Для современного медиадизайнера необходимо владение не только современными цифровыми средствами, но, прежде всего, классическими средствами выражения своей художественной идеи, уметь выразить идею в своем сториборд простыми рисунком, нестандартной графикой, передать мысль при помощи оригинальных композиционных решений кадра и т.п. Это важно не только для более полной передачи идеи, заложенной в сториборд, но и для формирования художественного стиля будущего экранного продукта, который потом будет реализован уже с использованием современных цифровых технологий.

Зачем эти навыки дизайнеру?

Учитывая современный подход к решению различных проектных задач, создание различных сценариев является неотъемлемой частью современного проектного мышления. Умение создать сториборд направлено на изучение способов формирования и использования различных графических, пластических и анимационных приемов при представлении своих проектных идей.

Студенты и практикующие дизайнеры, разрабатывая свой проектный сториборд, изучают и используют возможности влияния вербальной информации на зрительскую аудиторию, развивают навыки применения психологии монтажных приемов, построения модульных схем в рамках одного или нескольких проектов, графические и анимационные приемы и методы выражения проектной идеи, воздействия внутрикадровой динамической композиции на формирование восприятия художественного образа проектного продукта.

Примеры работ студентов 2 курса мультимедиа, кафедра «Средовой дизайн»

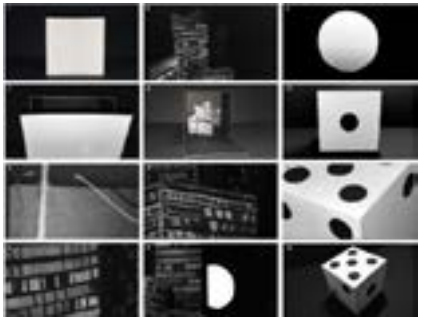




Рис. 1, 2. Графические поиски — сториборд «Город», сториборд «Собачья площадка»

Список литературы:

1. Динамическая и кинетическая форма в дизайне. Методические материалы. — Москва: ВНИИТЭ, 1989.

2. *Колейчук Ф.* Кинетизм. — Москва: Галарт, 1994. — 160 с.

3. *Литвина Т.В.* Экранные технологии в дизайне. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2017.

4. *Маклюен М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека / перевод с английского В.Г. Николаева. — Москва-Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003.

5. Динамическая и кинетическая форма в дизайне. Метод. материалы / редактор С.О. Хан-Магомедов. — Москва, 1989. — 28 с.

6. *Эйзенштейн С.М.* Монтаж 1938. Избранные произведения. В 6 томах / главный редактор С.И. Юткевич. — Москва, 1964.