

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://forlit.philol.msu.ru/lib-gu/benjamin1-ru> – Дата доступа : 05.04.2020.
2. Гройс, Б. В потоке / Б. Гройс – М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с.
3. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2007. – 303 с.
4. Филл, Ш. История дизайна / Шарлотта и Питер Филл. - М. : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014. - 512 с.: ил.
5. Фролова, Н. Ю. Проблемы дифиниции дизайна / Н. Ю. Фролова // Управление в социальных и экономических системах: материалы XVIII международной научной-практической конференции, г. Минск, 30-31 мая 2009 г. / Минский ин-т управления ; редкол. : Н. В. Суша [и др.]. – Минск, 2009. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://elibrary.miu.by/conferences/item.uses/issue.xviii/article.175.html>. – Дата доступа : 05.04.2020.
6. Чернышев, О. В. Дизайн-образование: новая модель профессиональной подготовки дизайнеров / О. В. Чернышев – Мн. : Прописи, 2006. – 280с.

ПОНЯТИЕ И ЗНАЧИМОСТЬ «ФАКТУРЫ» В КОНТЕКСТЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ОБРАЗНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ»

THE CONCEPT AND SIGNIFICANCE OF «TEXTURE» IN THE CONTEXT OF THE DISCIPLINE «FIGURATIVE MODELING OF THE VIRTUAL ENVIRONMENT»

О. И. СОСКОВА

O. I. SOSKOVA

Белорусский государственный университет
Минск, Республика Беларусь
Belarusian State University
Minsk, Republic of Belarus
e-mail: ssoskova@gmail.com

В данной статье произведена попытка разобраться в природе противоречий, возникающих у студентов и преподавателей при подготовке дизайнеров в рамках учебной дисциплины «Образное моделирование виртуальной среды».

Ключевые слова: фактура; виртуальная реальность; виртуальное пространство; фотоизображение; графический образ; проектный образ; язык выразительности; образное видение.

This article makes an attempt to understand the nature of the contradictions that arise among students and teachers during the training of designers for the discipline «Figurative modelling of virtual environment».

Keywords: texture; virtual reality; virtual space; graphic image; project image; expressive language; figurative vision.

Учебную дисциплину «Образное моделирование виртуальной среды» смело можно назвать одной из основополагающих при подготовке дизайнеров, т.к. именно она формирует и развивает образное видение, при помощи которого создаются искусственно-созданные системы с выразительным, функциональным и перспективным содержанием.

Целями и задачами дисциплины «Образное моделирование виртуальной среды» определено: приобретение навыков в формировании художественного образа для визуальных коммуникаций и овладение системой моделирования художественного образа через формирование языка выразительности и освоение композиционных категорий. Это в последующем станет основой для моделирования проектного образа в профессиональной дизайнерской деятельности. Ключом к овладению этих особых навыков в контексте дисциплины «Образное моделирование виртуальной среды» является выполнение задания по поиску и моделированию так называемых «фактур».

В попытке самостоятельно разобраться в том, что такое «фактура» в нашем дисциплинарном контексте, можно попробовать обратиться к ее историческим трактовкам. В определенный период времени фактура понималась как свойство плоскости картины, как характер ее поверхности, который выражался в таких категориях: металлический, стеклянный, жирный, перламутровый, шелковистый блеск; занозистая, землистая поверхность; зернистая, волокнистая, слоистая структура [4]. Здесь фактура выражает свою сущность в контексте живописи.

В контексте промышленного производства происходит некая трансформация фактуры, происходит ее механизация, связанная с технологической обработкой поверхности. В этом периоде важен переход восприятия по эстетическому признаку и вкусовому любованию к разрешению формально-материальных задач с учетом материалов и их состояния [6].

Сложность механизмов и форм в условиях развития индустриальной культуры приводят к применению фотографии, а именно фотомонтажу,

т.е. монтированию и компонованию различных элементов из мира природы, техники и искусства, зафиксированных фотографическим путем. Это и является основным методом моделирования «фактур» в рамках учебного процесса с использованием некоего связующего принципа.

И тут, к сожалению, возникает некоторое существенное противоречие. Используемый в учебной программе термин «фактура» дезориентирует студентов, т.к. воспринимают они его в привычном значении технологической обработки поверхности, а также приравнивают к текстуре, т.е. рисунку поверхности.

При объяснении задания по поиску и моделированию «фактур» на начальном этапе следует использовать другой термин, чтобы избежать формирования неверного смыслового понимания, которое становится препятствием при выполнении задания по данному предмету.

Также практика показывает, что студенты приступают к заданию без четкого и верного представления о целях и задачах дисциплины, что, безусловно, влияет на конечный результат.

В совокупности возникает ситуация, равнозначная обстоятельствам такого характера: необходимо идти, при этом неизвестно зачем и куда, не имея ни карты, ни компаса, ни фонаря. В таких условиях единственной целью становится получение академической аттестации. Хотя, по факту, в некоторых случаях отсутствие основательного представления о целях и задачах дисциплины и верного понимания «фактуры» приводит к результатам за счет самостоятельной формулировки определенных вопросов и поиска ответов на них, раскрывая собственное эстетическое и проектное восприятие. К тому же найти применение «фактуры» в новом качестве, например, как основу для графики в фотобашинге или как текстуру для цифрового рисунка. Т.е. в любом случае, независимо от характера понимания: интуитивного или осознанного, дисциплина оказывает положительное имплицитное влияние на мыслительные структуры будущего дизайнера.

«Фактура» – как особая категория изображений, основой для создания которых служат фотографические изображения. При формировании графического образа «фактуры» важно понимать, что человек не сразу расшифрует его ввиду отсутствия привычных визуальных языковых формул. При этом в силу того, что в основном люди привыкли доверять фотоизображению, можно целенаправленно трансформировать его представление о реальности [9]. Также следует учитывать опыт восприятия, связанный с условиями восприятия, детерминированные устойчивыми архетипами и сменяющимися стереотипами [3].

Фотоизображение само по себе является простой формой иллюстративности. Чтобы получить продукт для потребителя, необходимо наполнить ее выразительностью, абстрагированной от предметной действительности, посредством выбора неочевидного ракурса, точки и угла съемки [1].

По сути «фактура» представляет собой формальный образ будущего объекта проектирования через наложение его разнокачественных свойств, а также особое визуальное сообщение эмоциональной ассоциативности [2].

Поиск и моделирование «фактур» путем объединения разнородных материалов любыми графическими методами и приемами в композиции с учетом контрастов по свойству: гладкое-шершавое, тусклое-блестящее и пр. обостряет наблюдательность и чувство материала [7]. По какой-то причине в нас заложено стремление сочетать материалы, а именно основной материал дополнять материалом другой природы, например, сочетать дерево с металлом [8].

«Фактуру» необходимо наделять свойствами, характерными для виртуальной реальности: трехмерной конкретностью, отчетливостью многослойного видения, пластичностью ощущений [5]. Через визуальный канал происходит воздействие на эмоционально-чувственное восприятие при минимальном мыслительном усилии, но не исключая интеллектуального восприятия. Впоследствии это поможет успешно внедрить найденную образность в виртуальное пространство.

В целом термин «фактура» наделен эволюцией исторического развития, и его можно называть перспективным. Просто должна происходить соответствующая интерпретация, применяемая к задаче.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Азончик, А. П. Некоторые взгляды на современную фотографию в процессе подготовки дизайнеров / А. П. Азончик. // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: Сборник научных статей по материалам I Международной научно-практической конференции, Минск : БГУ, 2017. – 115–121 с.
2. Азончик, А. П. Фактура «поверхности» виртуальной среды / А. П. Азончик. // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: Сборник научных статей по материалам II Международной научно-практической конференции, Минск : БГУ, 2018. – 85–90 с.
3. Аронсон, О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия) / О. Аронсон. – М. : Новое литературное обозрение, 2007. – 384 с.
4. Бурлюк, Н. Фактура / Н. Бурлюк. // Поощина общественному вкусу, М. : Я. Данкин и Я. Хомутов, 1912. – 102–110 с.

5. Бычков, В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. Бычков, Н. Маньковская. // Эстетика : Вчера. Сегодня. Всегда, М. : ИФ РАН, 2006. – 32–60 с.
6. Курчанова, Н. Варвара Степанова: Фактура / Н. Курчанова // Формальный метод: Антология русского модернизма. Том II. Материалы / сост. С. Ушакин. – Екатеринбург : Кабинетный учёный, 2016. Т.2. – 815–913 с.
7. Иттен, Иох. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах / Иох. Иттен, Л. Монахова. – Stuttgart : Д. Аронов, 2001. – 138 с.
8. Марков, В. Принципы творчества в пластических искусствах. Фактура / В. Марков. – СПб : Союз Молодежи, 1914. – 71 с.
9. Никишин, А. Что такое концептуальная фотография? / А. Никишин [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.alexeynikishin.ru/articles/conceptualnaya-fotografya.html>. – Дата доступа : 05.09.2020