

маски разных размеров и форм. Это позволяет не только упростить создание персонажа, но и сразу решить проблему с его читаемостью и целостностью. Использование угловатого, тонкого контура характерно для отрицательных персонажей, а вот для положительных подойдут плавные, толстые контуры. То же можно сказать и о цветовых заливках: холодные и темные для отрицательных, а теплые и светлые для положительных. Для облегчения создания цветовой гаммы персонажа необходим цветовой круг, который рассматривается студентами художественно-графического факультета в рамках изучения дисциплины «Цветоведение». Его особенностью является то, что цвета, находящиеся на противоположных сторонах, являются контрастными друг к другу. Использование противоположных цветов в одной композиции, расположение их рядом друг с другом действует не только на контрастность дизайна, но и на человека в психологическом плане.

В процессе работы выполняется контроль за тем, чтобы лицо персонажа не стало мрачным или искаженным из-за излишнего количества линий. Необходимо понимание важности экономии линий, упрощение эскиза настолько, чтобы акцент падал на самые важные, привлекательные его черты, которые отражают суть персонажа и позволяют передать его настроение. Это не только упрощает рисование персонажа с различных углов раз за разом, но также делает его проще для восприятия.

Детали же создаются для лучшего раскрытия характера героя, его личности и особенностей. Они служат вспомогательным элементом, но, тем не менее, они играют важную роль. Следует также уточнить, что детали определяют сеттинг (окружение) персонажа, его принадлежность к какой-либо культуре и т.п.

Заключение. В настоящее время многие студенты увлекаются различными комиксами, компьютерными играми, анимацией, что подстегивает еще больший интерес к области компьютерной графики, в технике которой открывается возможность самовыражения: выступить создателем уникального персонажа, рассказчиком интересной истории. При этом грамотная разработка персонажа требует от автора глубоких знаний в области компьютерной графики, рисунка, композиции и других дисциплин. Выполнение самостоятельной работы в рамках данной тематики может способствовать желанию студентов развиваться в направлении разработок персонажей дальше, работая над созданием концептов к компьютерным играм, выполнением рекламно-информационной продукции, отрисовкой комиксов и других современных областей использования компьютерной графики.

1. Ираидина, М. Как создать персонажа: восемь этапов / М. Ираидина // Онлайн-университет востребованных профессий Skillbox [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: https://skillbox.ru/media/design/kak_sozdat_personazha_vosem_etapov/?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=cityads&utm_content=5Fpi&advcake_params=8lcZ1ThXtjZvD32. – Дата доступа: 19.01.2021.

2. Дизайн персонажей. // Свободное творческое пространство Artlab [Электронный ресурс] – 2019. – Режим доступа: http://artlab.club/diary/character_design/. – Дата доступа: 30.12.2020.

ИСТОРИЯ ПАНОРАМНО-ДИОРАМНОГО ИСКУССТВА КАК ЯВЛЕНИЕ ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННЫХ ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКИХ МУЗЕЯХ

*И.В. Горбунов
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

В современных условиях развития панорамно-диорамного искусства наметились две тенденции, с одной стороны это возвращение к давно забытому жанру искусства, с другой стороны осмысление технических приемов экспонирования произведений с точки зрения дизайна. Наиболее ранние свидетельства возникновения панорам были изложены в трудах немецких [1] и французских исследователей [2]. После 2018 года стержнем этих изменений послужила реконструкция событий 1943 года в районе Ленинграда на новом музейно-выставочном комплексе «Прорыв» в Кировском районе, который располагается в ряду с пандусами моста через Ладогу.

В задачи подготовки современных дизайнеров входит сложный блок изучения формообразования музейных экспозиций нового времени, где панорамно-диорамного искусство еще не изучалось на примере последних достижений в этой области истории пластических искусств как у нас в Республике Беларусь, так и в странах ближнего зарубежья. Первая монография

«Русские панорамы» вышла в СССР еще в 1970 годы [3]. Сам вид искусства как бы исчезает из поля зрения искусствоведов в период развала Советского Союза, единственная советская панорама «Сталинградская битва» создавалась военными художниками Студии им. М.Б. Грекова почти на протяжении 30 лет. Музей-панорама была открыта лишь в 1982 году в празднование юбилея освобождения города. Именно поэтому освещение данного вопроса столь актуально сегодня, учитывая тот факт, что, например, в Российской Федерации этому вопросу со стороны правительства и лично президента РФ В.В. Путина было неуклонное пожелание обратить внимание всего мирового сообщества к проблематике современного военно-патриотического воспитания. Коллектив молодых художников из Санкт-Петербурга изменили наше представление о сложности создания панорам и диорам (рис.1). За три года при непосредственном внимании правительства создавая мемориальный комплекс, вошедший в историю дизайна как выдающийся историко-художественный памятник, поэтому в комплекс задач входит ознакомление студентов ХГФ с историческими корнями этого вида искусства под современным углом зрения, и наше желание привить им любовь к интересным новаторским дизайнерским решениям (рис.2).

Цель данной работы – проанализировать сущность возникновения такого сложного вида искусства как панорама и диорама в системе пространственных искусств с исторической точки зрения при изучении таких предметов как «История проектной культуры», «Теория и методология дизайна», «Архитектоника объемных форм».

Материал и методы. Методологическим ориентиром исследования является метод анализа и синтеза научных публикаций в области истории искусств, метод сравнительного анализа объектов архитектуры и дизайна. Материалами исследования послужили:

- общая история интерьера как цельного явления в истории искусств и дизайна с выделением общих для всех стилей черт и закономерностей, учитывая специфичность такого сложного явления как панорамно-диорамное искусство;

- положение о том что панорамно-диорамное искусство как объект дизайна еще не получило в искусствоведении полного освещения и не приобрело стойких терминологических определений;

- вопросы, связанные с рассмотрением проблематики экспонирования панорам и диорам в интерьере современных музеев в методологическом плане развития самого процесса проектирования музейных комплексов, т.е. формирования проекта как сложной, открытой и гибкой системы.

Результаты и их обсуждение. Военно-исторический музей, в котором формируется экспонирование диорам, сегодня, развивается и живет в сложнейшем и многогранном потоке идеологий культуры, экономических, социальных и многих других предпосылок. Поэтому на этом уровне студент должен уметь разбираться в сложных явлениях формообразования, например в старых чертежах, живописных этюдах для создания панорамно-диорамного искусства;

- подготавливать свои проектные решения и читать рабочие чертежи зданий;
- применять знания первого эскизного этапа при работе над проектом музея;
- применять знания истории и теории искусства в графическом исполнении проектов;
- выявлять разнообразный технический строй в решении своего проектируемого объекта;
- поэтапно вести научные исследования по истории архитектуры в контексте проектирования средовых объектов;

- проводить самостоятельный анализ формообразования сложнейшей структуры военно-исторических музейных экспозиций, где диорама приобретает вид историко-культурного значения международного уровня;

- умением творчески анализировать и понимать задачи, стоявшие перед архитекторами и художниками, воплощать их идеи в своих дизайн проектах как небольших, так и крупных объектов музейного значения;

- навыками самостоятельного поиска художественного решения.

В свое время в советской историографии панорамам и диорамам было уделено значительное место и это было связано с настойчивым желанием подготовить отряд молодых художников, которые смогли заниматься этим видом искусства. Опыт театральных художников с их постоянными задачами создавать мастерски иллюзию открытого пространства средствами живописи был постепенно перенесен в состав довольно сложного симбиоза с модельно-макетным

планом и осветительной партитурой работы свето-техников [3]. Первая в СНГ в период нового времени крупномасштабная панорама была открыта в г. Кировске Ленинградской области под названием «Прорыв» в январе 2018 года. Поэтому музей оборудовали в пандусах моста через Неву (небывалый эксперимент по тем временам)» [4, С. 40].



Рис 1. Фрагмент диорамы Прорыв Блокады Ленинграда – дань станковому искусству тех лет.

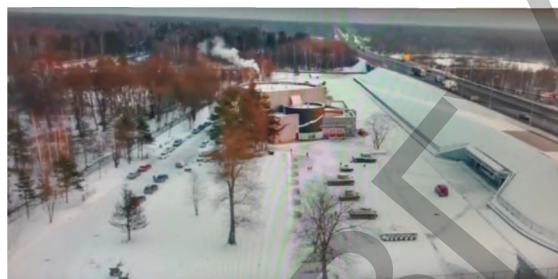


Рис 2. Здание панорамы и вид мемориала. Современное состояние. 2020 г.

Нам сегодня очень трудно представить эти события, поэтому увеличивая для себя зрительную структуру визуального ряда, удаётся слой за слоем изучить по крупницам эти события. Экспозиционеры поставили цель дойти до сердца каждого зрителя. Эту главную задачу поставили перед собой художники творческого объединения «Невский баталист» во главе с Дмитрием Поштаренко. Безукоризненно выполненная группа манекенов их высочайший визуальный уровень в исполнении анатомии человеческого тела, которому художник передал крайний уровень достоверности в выполнении позы и характера что особо выделяет эту сцену среди других, находящихся на модельно-макетном плане. В этой связи уместно вспомнить, что по событиям Отечественной войны 1812 года на территории Беларуси польским художником Войцехом Коссаком была написана совместно с Юлианом Фалатом панорама «Битва при Березине». Были предприняты усилия при проектировании этой панорамы, воссоздать эту грандиозную эпопею не увенчались успехом, добавим, что в республике Беларусь в г. Борисове Минской области существует цветной вариант панорамы, переданный немецкой группой искусствоведов в дар музею и успешно экспонируемой в одном из залов музея.

Заключение. Мы проанализировали сущность возникновения искусства панорам и диорам с исторической точки зрения. Как показывают исследования в реальных условиях оно может развиваться и даже с экономической точки зрения приносить не малый доход. Что было всегда актуальным в XVIII - XX вв. и в этом плане опыт Российской Федерации имеет мировое значение и сильно продвинуло этот вид искусства. Нам, в свою очередь есть, что показать средствами панорамно-диорамного искусства поэтому проект «Березина 1812 год» еще ждет своей реализации в белорусских музеях.

1. Averbach Alfred. Panorama und Diorama. Ein Abriss über Geschichte und Wesen volksumlicher wirklich Grimen. Von Averbach Alfred. Grimen I. P. Waberg. 1942 -48 s.
2. Bapst Germein Essai sur L Histoire des Panoramas et des Dioramas. Paris Imprimerie nationale. Librairie G. Masson, Boulevard Saint Germein. 120 M DCCC XCI 1981 30 p.
3. Клавдиев, С.М. Русские панорамы. Оборона Севастополя. Бородинская битва / С.М. Клавдиев. – М.: Советская Россия, 1972. – 130 с.
4. Горбунов, И.В. Искусство батальной диорамы в военно-исторических музеях СССР и СНГ во второй половине XX века: монография/ И.В. Горбунов –Витебск: УО ВГУ им. П.М. Машерова, 2010. – 148 с.

ХАЙ-ТЕК И ЕГО РОЛЬ В ФОРМООБРАЗОВАНИИ МЕБЕЛИ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

Т.В. Горолевич
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

История исследования формообразования мебели под влиянием течений и направлений XX века особенно интересна, так как она является результатом деятельности дизайнеров, служит для удовлетворения потребностей людей, и эти потребности, в свою очередь, приводят к изменениям ее формы. Тенденции формообразования XX века находят отражение в проекти-