Министерство культуры Ростовской области
государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Ростовской области
«Ростовское художественное училище имени М.Б. Грекова»
(РХУ имени М. Б. Грекова)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

К выпускной квалификационной работе на тему:
Дизайн-проект театрально-коммуникативной игры
« Колдовское озеро или «мы попали в запендю!»
(Литературный пасьянс по пьесе А.П. Чехова «Чайка»),
Донская государственная публичная библиотека

Студента группы 4Б2
Порохня Арины Григорьевны
Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в культуре и искусстве

Руководитель практики: Дорохина Ирина Викторовна

(подпись)

Рецензент: Бердник Татьяна Олеговна

(подпись)

Ростов-на-Дону
2021

Содержание

		стр
1.	Введение	
-	Актуальность выбранной темы	
-	Цель выпускной квалификационной работы	
-	Задачи выпускной квалификационной работы	
-	Концепция выпускной квалификационной работы	
2.	Аналитическая часть	
-	Анализ современных тенденций	
-	Творческие источники (поиск аналогов по теме проекта, обзор материалов)	
3.	Предпроектный анализ	
-	Характеристика объекта: исходные данные	
4.	Разработка проекта	
-	Эскизное и колористическое решение	
-	Первоначальные варианты разработки	
-	Поиски оформления печатной продукции	
-	Итоговый вариант оформления печатной продукции	
-	Элементы оформления	
5.	Заключение	
6.	Список основных источников информации	

Введение

Введение и защита дипломного проекта является завершающим этапом учебного процесса по подготовке специалистов со средним профессиональным образованием в области дизайна

Значение дипломного проекта состоит в том, что в процессе его выполнения закрепляются и расширяются полученные теоретические знания, практические навыки, а также вырабатывается умение применять их в выполнении дизайн-проектов.

Объектом диплома была выбрана театрально-коммуникативная игра « Колдовское озеро или «мы попали в запендю!» (Литературный пасьянс по пьесе А.П. Чехова «Чайка»).

Актуальность ВКР

Актуальность ВКР лежит в области привлечении внимания к шедеврам литературы, великому наследию А.П. Чехова, возвращения посредством игры в круг незыблемых культурных ценностей, а также в решении коммуникативных задач в современном атомизированном обществе.

Персонажи часто говорят невпопад, не слыша и не понимая друг друга. Так же, как и мы сегодня, погружённые в свои бесконечные дела и обязанности, захваченные стремительным ритмом повседневности и ворохом больших и маленьких забот, попадаем в западню собственной некоммуникабельности, непонимания другими и одиночества. Важность познавательных и творческих коммуникаций.

Эта настольная игра призвана помочь игрокам преодолеть этот барьер путём взаимодействия друг с другом с помощью реплик чеховских персонажей, словно на сцене воображаемого театра. В современном мире активно развивается культура ролевых игр живого действия, направленных на улучшение коммуникативных способностей детей и взрослых. «Колдовское озеро» - по сути, упрощённая и оформленная на графических носителях версия подобной игры.

Цели ВКР

Целью работы является создание графических составляющих (айдентики и дизайн-макетов) для настольной игры «Колдовское озеро или «Мы попали в запендю!»». Игра — основа для творческой коммуникации литературного характера, она должна делать досуг ярким, пробуждать творческие начала в людях и привлекать их внимание к классической литературе. Таким образом, можно обозначить цель, как создание визуального образа и порядка игры в духе литературных традиций, одновременно содержащего яркие современные решения и приемы для эмоционального вовлечения игроков и привлечения внимания молодежи к великому литературному наследию.

Задачи: Разработать комплекс элементов творческой игры

1. Сбор информации, изучение аналогов
2. Разработка элементов игры для её успешного функционирования

<u>В состав проекта входят:</u>

1. Графическая подача

- Игровое поле-скатерть 1000х700 мм
- Коробка 254х240х60 мм
- Брошюра с правилами игры А5
- Колода «Теней», 100-150 карт
- Колода «Лото», 50 карт
- Колода «Лица», 8 карт
- Фишки «Оваций», 20 шт
- Фишка «Золотая Запендя»
- Мешочки для карт

2. Пояснительная записка

Диск с портфолио и пояснительной запиской

Концепция ВКР

В проекте использован прием коллажа — эклектичное сочетание многих разномасштабных предметов, графики и фотографии, что в результате складывается в картинку с абсурдным звучанием.

Это ее качество, в свою очередь, рифмуется стилистически с пьесой А.П. Чехова «Чайка» и литературным пасьянсом-игрой на ее основе.

Сюжетная справка

Антон Павлович Чехов – признанный во всём мире литературный новатор, открывший и показавший в свое творчестве характер нового сложного человека 20, да и 21 века в противоречиях его драматической жизни и судьбы. Одна из важнейших проблем человеческого общества, отраженная в творчестве Чехова – сложность в построении межличностных коммуникаций.

Действие пьесы «Чайка» происходит в усадьбе крупного чиновника Петра Николаевича Сорина. Герои пьесы — жители и гости усадьбы. Актриса Ирина Аркадина, сестра Сорина, её сын Константин Треплев, известный писатель Борис Тригорин, врач Евгений Дорн, учитель Семён Медведенко, дочь помещика Маша Шамраева и молодая актриса Нина Заречная вовлечены в сложный клубок взаимоотношений, где находится место и эстетическим спорам, и любовным треугольникам. Тригорин, давний любовник Аркадиной, оставляет её ради Нины, но в итоге «возвращается к своим прежним привязанностям»; Нина предпочитает Тригорина Треплеву и, даже брошенная им, продолжает его любить. Развязка — самоубийство Треплева.

2. Аналитическая часть

- Анализ современных тенденций

У каждой настольной игры обязательно должен быть свой узнаваемый дизайн, необходимый в первую очередь для погружения в атмосферу игры и удобства игрового процесса. Для нашего проекта характерна некоторая театральность в сочетании с ретро-стилем старых афиш, но так как суть игры заключается в некоторой хаотичности и сочетании несочетаемого – её дизайн должен отразить это в себе путём неожиданных сочетаний привычных элементов, например, лицо в чайной чашке и т.д.

Были проанализированы различные современные игры, в т.ч. «500 злобных карт», «Alias», «Флирт цветов» и др. . В их дизайне преобладает присущий современным тенденциям минимализм и прочие современные тенденции, такие как digital art, использование броских цветовых гамм и контрастов, обилие деталей или же наоборот самый их минимум, когда дизайн состоит только из текста, цвета и простых форм. На этом фоне стилистика винтаж в сочетании с неожиданными современными ходами будет выделяться из общей массы и привлекать внимание.

Творческие источники, поиск аналогов по теме проекта, обзор материалов

Для более глубокого понимания темы были собраны аналоги, наиболее соответствующие выбранному заданию:

https://www.mosigra.ru/Face/Show/500_zlobnyh_kart

https://gaga.ru/game/underwood/

https://gaga.ru/game/alias/

https://www.u-f-l.net/flowers/igra-flirt

В создании дизайна настольной игры очень важно, чтобы он отражал её суть, давал некое погружение в игровой процесс и не мешал, и даже помогал пониманию игры. Тематика этой игры – пьеса А.П.Чехова «Чайка». Художественное оформление игры связано с образами из этой пьесы и с театром того времени.
Проанализировав аналоги, можно сказать, что для визуального оформления игры необходимо использовать элементы и шрифты чеховских афиш, стилизованные образы персонажей, элементы, связанные с чаепитием и капельку неожиданных решений, к примеру, фотоколлаж.

Аналоги:

http://teatr-abai.kz/teatrdostoevskogo

https://rznpuppet.ru

https://astratuz.ru/events/826/

https://yargid.ru/blog/old_yaroslavl

https://goodetiket.ru/stolovyj-etiket/pravila-chaepitiya

https://www.ukrinform.ru/

https://www.pinterest.ru

https://www.pinterest.ru/search/pins

3. Предпроектный анализ:

- Характеристика объекта: исходные данные

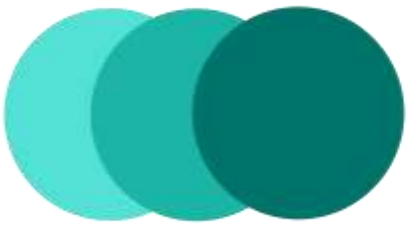
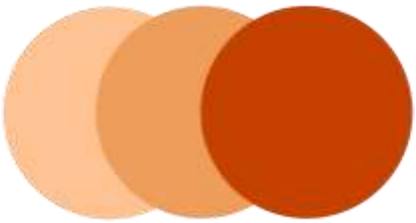
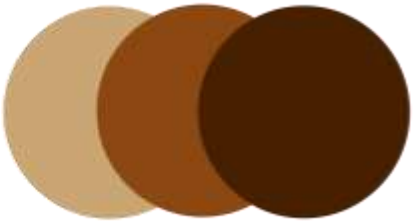
За основу был взят стиль винтажных афиш и театральных декораций времени действия пьесы «Чайка» и образы, связанные с ней. Игра осуществляется преимущественно двумя колодами – «Тени» и «Лото». «Тени» представляют из себя реплики персонажей пьесы «Чайка», произносимые игроками по ходу игры. «Лото» же являются действиями персонажей пьесы, которые игроки должны будут театрально исполнять. За хороший отыгрыш персонаж Станиславский может дать фишку «Овации». Также в начале игры игрокам раздаются карты «Лица», на которых изображены персонажи пьесы с кратким описанием связей с другими персонажами.

4. Разработка проекта

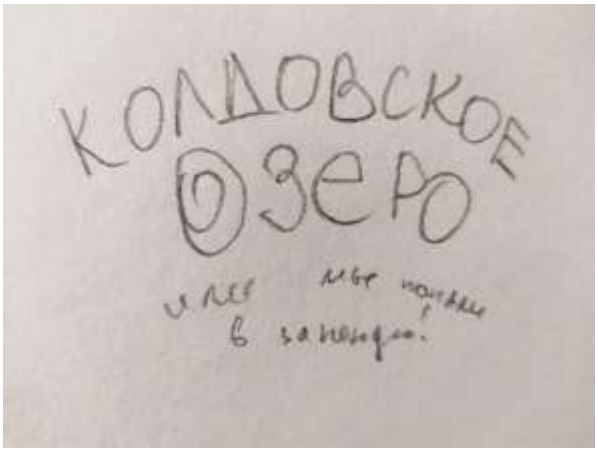
Колористическое решение

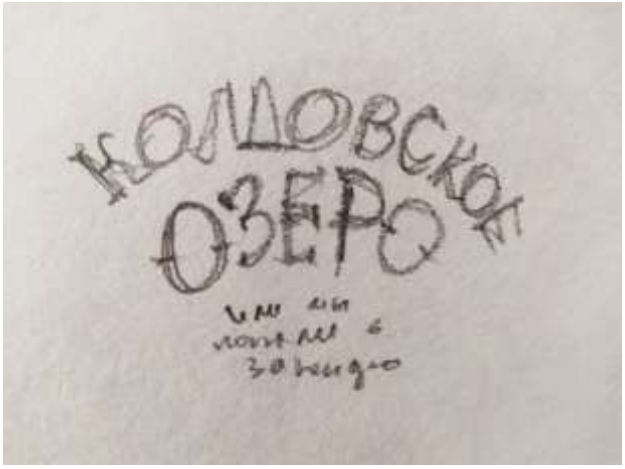
Основные цвета спокойны и уравновешены – бежевые, коричневые, оранжевые теплые оттенки сочетаются со спокойными холодными голубым, бирюзовым и синим. Также присутствуют чёрный и белый в качестве дополнительных нейтральных цветов.

Такое колористическое решение настраивает на мирный лад и увлеченные размышления.

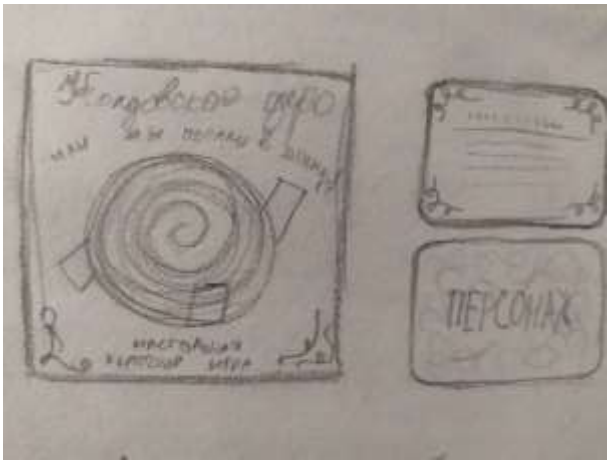




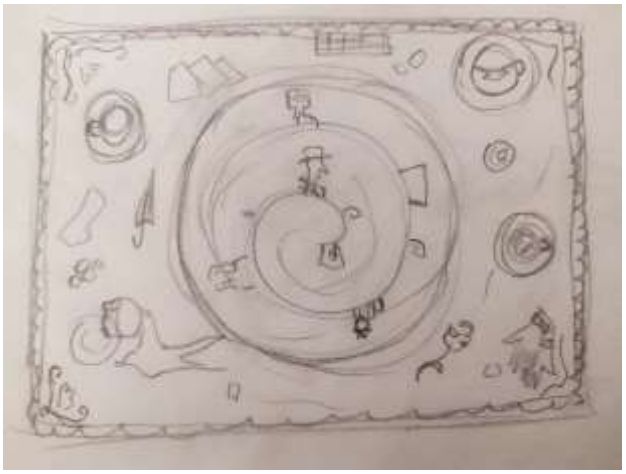
Эскизы логотипа:

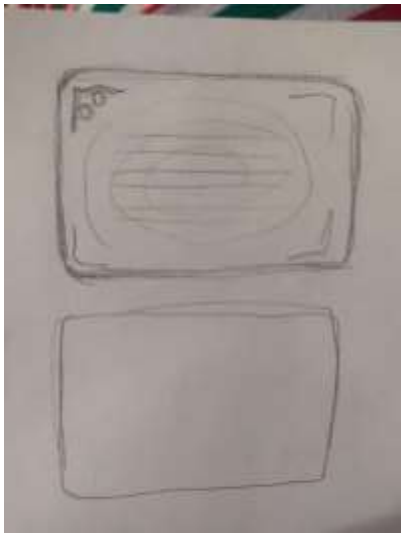


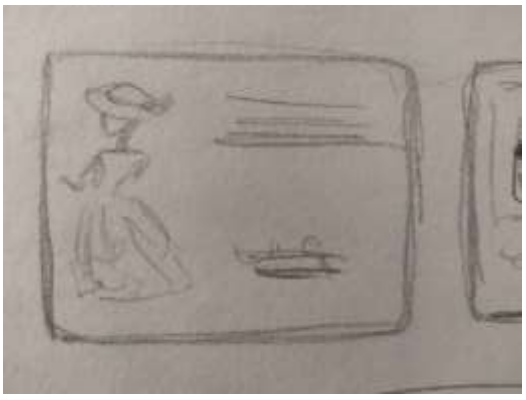


Эскизы печатных элементов (коробки, поля, карт):

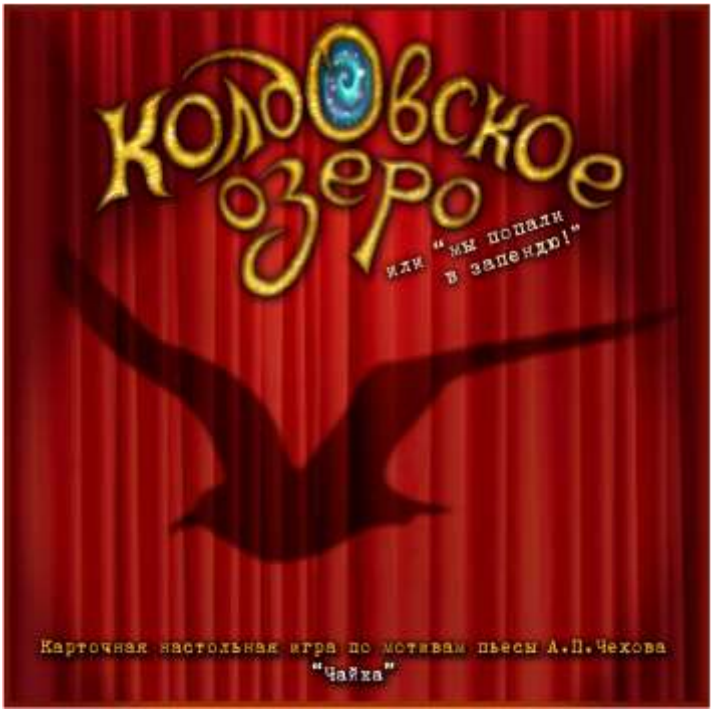


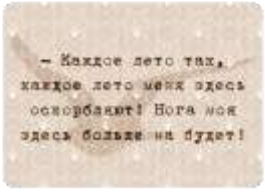






Первоначальные варианты логотипа, коробки и карт:





Новый логотип, созданный на основе выбранных аналогов и колористического решения:

КОЛДОВСКОЕ ОЗЕРО

Или "Мы попали в запендю!"

КОЛДОВСКОЕ ОЗЕРО

Или "Мы попали в запендю!"

КОЛДОВСКОЕ ОЗЕРО

Или "Мы попали в запендю!"

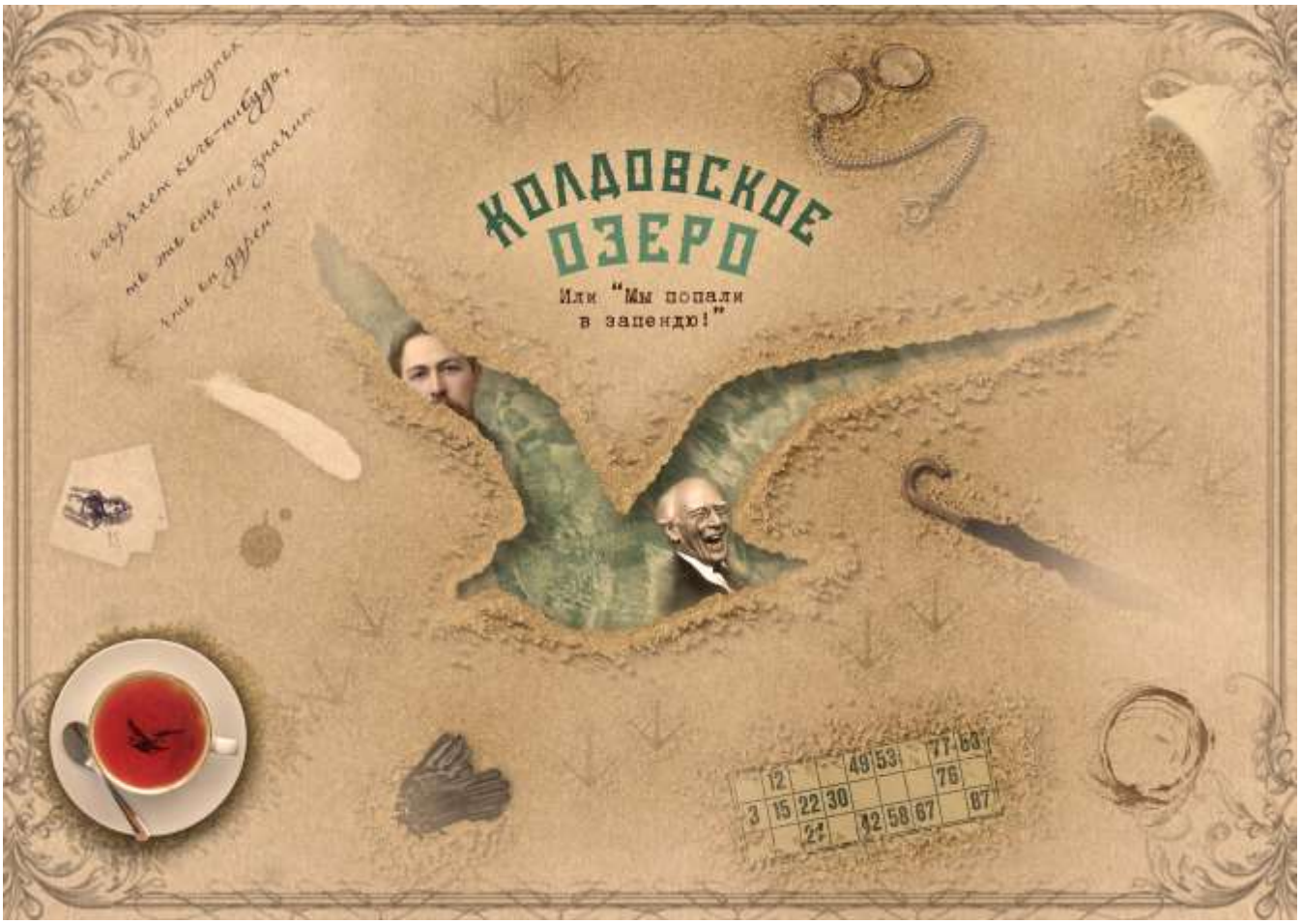
Варианты использования знака и логотипа:

КОЛДОВСКОЕ ОЗЕРО

Или "Мы попали в запендю!"

КОЛДОВСКОЕ ОЗЕРО

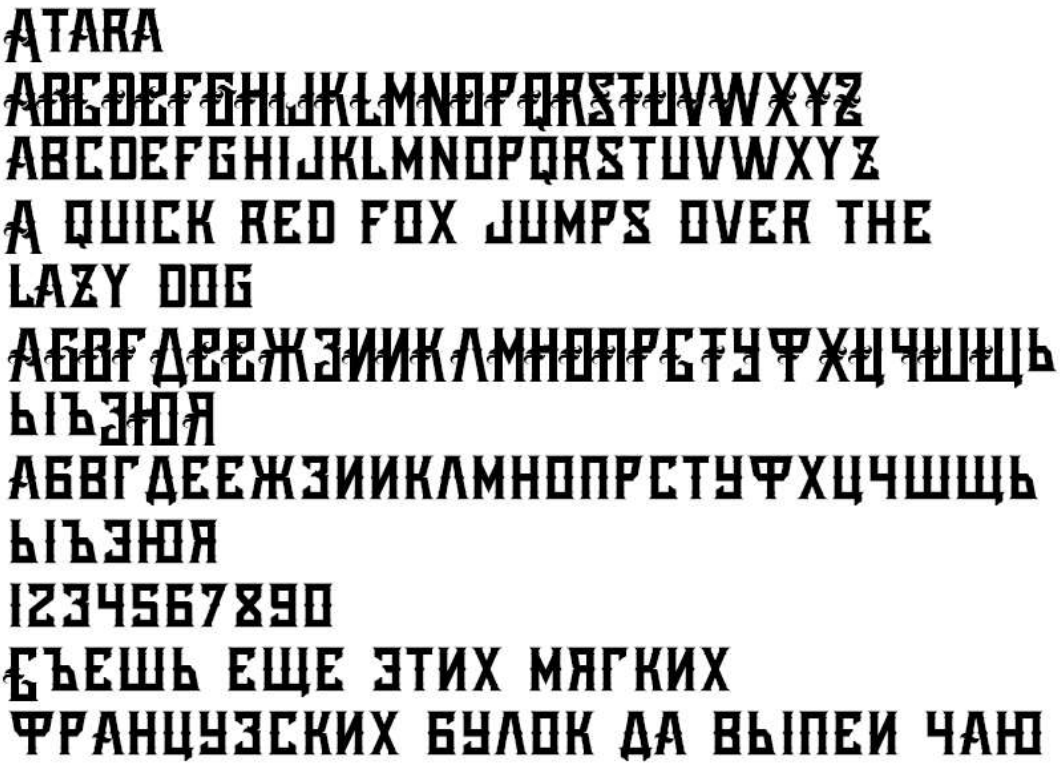
Игровое поле-скатерть, поиски:



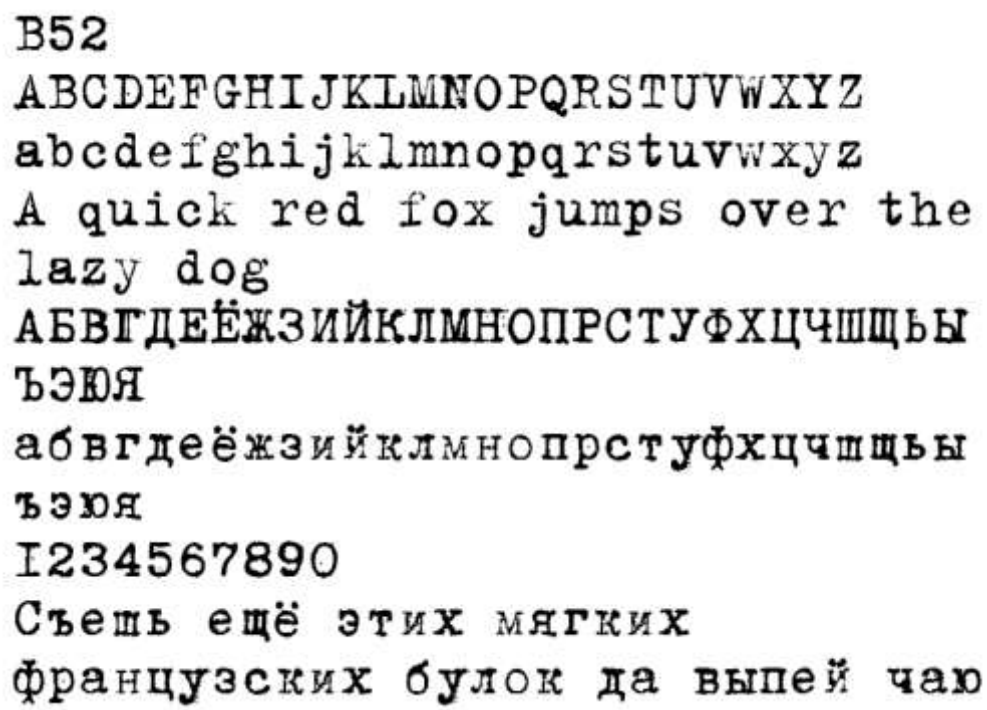
Игровое поле-скатерть, итоговый вариант:

Шрифт:

В разработке логотипа основным шрифтом стал шрифт Atara. Он хорошо передаёт дух винтажных афиш.



Дополнительным шрифтом выступил B52 как шрифт старинных печатных машинок.



Поиски коробки:

Итоговый вариант:

Карты: поиски

Итоговый вариант карт:

«Тени» (реплики)

«Лото» (действия)

«Лица» (персонажи)

Первоначальные эскизы персонажей:

Итоговый вариант персонажей:

Треплев

Заречная

Медведенко

Аркадина

Шамраева

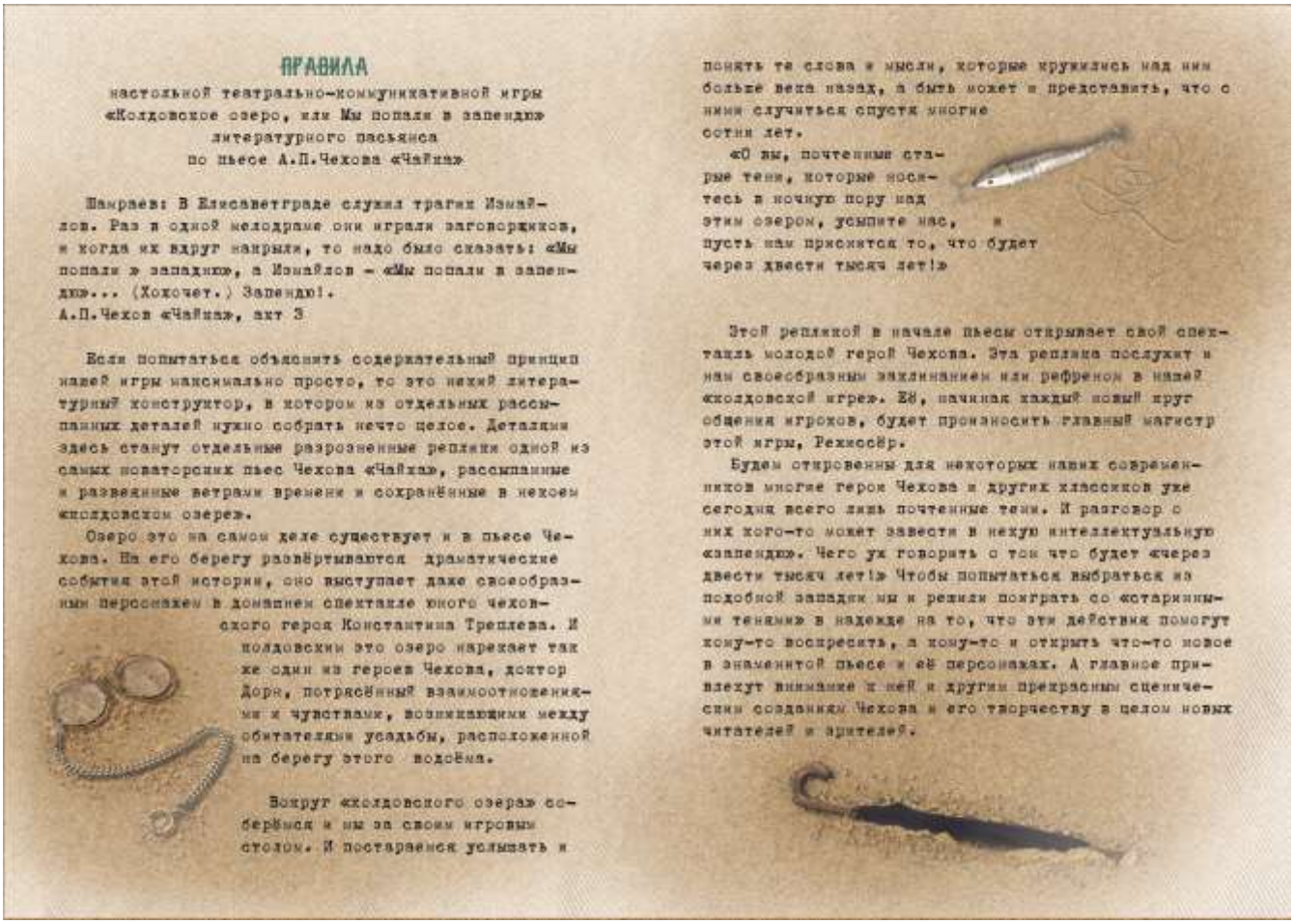
Тригорин

Дорн

Станиславский

Мешочки для карт:

Буклет с правилами игры:



ПРАВИЛА

настольной театрально-коммуникативной игры
«Колдовское озеро, или Мы попали в запендю»
литературного пасьянса
по пьесе А.П.Чехова «Чайка»

Шамраев: В Елисаветграде служил трагик Измайлов. Раз в одной мелодраме они играли заговорщиков, и когда их вдруг накрыли, то надо было сказать: «Мы попали в западню», а Измайлов – «Мы попали в запендю»... (Хохочет.) Запендю!
А.П.Чехов «Чайка», акт 3

Если попытаться объяснить содержательный принцип нашей игры максимально просто, то это некий литературный конструктор, в котором из отдельных рассыпанных деталей нужно собрать нечто целое. Деталями здесь станут отдельные разрозненные реплики одной из самых новаторских пьес Чехова «Чайка», рассыпанные и развеянные ветрами времени и сохранённые в некоем «колдовском озере».

Озеро это на самом деле существует и в пьесе Чехова. На его берегу разворачиваются драматические события этой истории, оно выступает даже своеобразным персонажем в домашнем спектакле юного чеховского героя Константина Треплева. И колдовским это озеро нарекает так же один из героев Чехова, доктор Дорн, потрясённый взаимоотношениями и чувствами, возникающими между обитателями усадьбы, расположенной на берегу этого водоёма.

Вокруг «колдовского озера» соберёмся и мы за своим игровым столом. И постараемся услышать и понять те слова и мысли, которые кружились над ним больше века назад, а быть может и представить, что с ними случиться спустя многие сотни лет.

«О вы, почтенные старые тени, которые носитесь в ночную пору над этим озером, усыпите нас, и пусть нам приснится то, что будет через двести тысяч лет!»

Этой репликой в начале пьесы открывает свой спектакль молодой герой Чехова. Эта реплика послужит и нам своеобразным заклинанием или рефреном в нашей «колдовской игре». Её, начиная каждый новый круг общения игроков, будет произносить главный магистр этой игры, Режиссёр.

Будем откровенны для некоторых наших современников многие герои Чехова и других классиков уже сегодня всего лишь почтенные тени. И разговор о них кого-то может завести в некую интеллектуальную «запендю». Чего ух говорить о том что будет «через двести тысяч лет!» Чтобы попытаться выбраться из подобной западни мы и решили поиграть со «старинными тенями» в надежде на то, что эти действия помогут кому-то воскресить, а кому-то и открыть что-то новое в знаменитой пьесе и её персонажах. А главное привлечь внимание к ней и другим прекрасным сценическим созданиям Чехова и его творчеству в целом новых читателей и зрителей.

Буклет с правилами игры:

Основная колода нашего игрового пасьянса так и будет называться «Тени», её мы расположим в центре игрового поля, изображающего «Колдовское озеро». В эту колоду войдут карточки, на лицевой части которых будут размещены отдельные высказывания различных героев пьесы Чехова в количестве 154 реплик. Они и составят базовый лексикон нашей игры.

Из основного числа героев пьесы мы выбрали семь персонажей: «Аркадину» и «Тригорина», «Треплева» и «Заречную», «Машу Шамраеву» и «Учителя Медведенко», а также «Доктора Дорна». Для них сделана небольшая отдельная колода с названием «Действующие лица». Эти персонажи станут ролями для участников нашей игры. Ещё одной ролью для участников, как уже сказано выше, станет персонаж, которого мы назовём «Станиславским». Это режиссёр, главный магистр и распорядитель нашей игры. В процессе её разворачивания эта функция будет переходить от одного её участника к другому. Порядок этого перехода мы объясним ниже.

Ещё раз подчеркнём, что наш пасьянс это не спектакль, а коммуникативная игра. Мы далеки от мысли воплотить в полной мере характеры чеховских героев. И это будут не вполне герои Чехова. Из реплик его пьесы мы попытаемся сложить новые, порой неожиданные связи и выразить непривычные для классических персонажей мысли. Эти мысли и будут добывать в процессе нашей игры её участники. Не считаясь при этом с гендерной принадлежностью чеховских героев. Так реплики, сказанные Треплевым, у нас сможет произносить девушка, а вести диалог за Аркадину станет мужчина.

Ещё одной колодой нашего литературного пасьянса станут карточки с ремарками Чехова из его пьесы, объясняющие те или иные состояния или поступки героев в пьесе, а также здесь будут описаны некоторые действия персонажей из режиссёрской партитуры спектакля разработанной К.С.Станиславским. Эту колоду мы назвали «Лото».

«Когда наступают длинные осенние вечера, здесь играют в лото. ...Игра скучная, но если привыкнуть к ней, то ничего», – говорит Аркадина.

Наше «Лото» вступит в игру, когда у кого-то из игроков возникнет проблема с включением своей реплики из колоды «Тени» в общий разговор. В таком случае, произнеся слово «Лото», он обратиться к ведущему «Станиславскому», возьмёт у него карту из соответствующей колоды и попытается продолжить свое участие в общении с помощью невербальных средств, указанных на ней.

Буклет с правилами игры:

Ну и теперь, попытаемся описать примерный
ХОД НАШЕЙ ИГРЫ.

И так, игроки собрались за столом. Их в полном составе, по полному числу заявленных в ней действующих лиц, включая ведущего-режиссёра «Станиславского», должно быть 8 человек. Это количество игроков может и уменьшаться, но не ниже трёх участников вместе со «Станиславским». Для того, чтобы была возможность выстраивать хотя бы элементарный диалог, оценивающийся и направляющийся со стороны ведущим-режиссёром. Соответствующим образом должно по желанию игроков может уменьшаться количество реплик игрового лексикона в колоде «Тени», при желании ускорить завершение игры. Или же количество карт может оставаться прежним для её более долгого продолжения.

В начале игроки, перетасовав колоду «Действующие лица», берут из неё по очереди по одной карте, определив за кого из героев они будут вести игру. После этого игрок «Станиславский» путём жребия или по своей воле определяет очерёдность вступления участников в действие. В соответствии с этой очерёдностью участники рассаживаются вокруг игрового поля по часовой стрелке. Каждый, исключая ведущего «Станиславского», берёт из колоды «Тени» по две карты. Это игровые реплики для Первой картины нашего пасьянса. «Станиславский» берёт по количеству играющих персонажей карты с ремарками из колоды «Лото»

Игрок-персонаж, оказавшийся в этой расстановке первым выбирает по своему желанию любую из трёх набранных им карт-реплик и произносит её, тем самым начиная первый игровой круг пасьянса. Следующий по часовой стрелке игрок смотрит в свои карты, стараясь из имеющихся у него на руках реплик выбрать наиболее подходящую для продолжения игрового разговора. Найдя такую, он озвучивает её, пытаясь исполнить реплику в соответствии с особенностями характера действующего лица, функцию которого он в данный момент выполняет. За убедительностью этого исполнения следит ведущий «Станиславский», имеющий право попросить героя произнести ту же реплику ещё несколько раз, добиваясь от игрока нужного на взгляд режиссёра-ведущего смыслового и художественного результата.

Когда у игрока, по его мнению, не оказывается нужной реплики для продолжения разговора, он, произнеся слово «Лото», получает от режиссёра одну карту из этой колоды. После чего отыгрывает невербальную ремарку на ней обозначенную.

Если режиссёр оказывается убеждён его игрой, то игрок может сбросить одну из ненужных ему карт из двух набранных. В противном случае он остаётся с двумя не сыгранными картами на руках. Пройдя таким образом первый круг до конца, игроки добирают по одной карте и начинают новый круг своего разговора. При этом у тех, кому не удалось сыграть в этом круге ни своей репликой, ни репликой с помощью колоды «Лото», теперь на руках оказывается по три карты. У тех же игроков, кому в игре повезло больше, на руках по-прежнему две. И все игроки, проходят ещё два круга этой игры, что с уже сыгранным кругом, составляют, говоря театральным языком, Явление первое или Картину первую нашего пасьянса.

После завершения Картины первой, сохранив оставшиеся на руках карты, игроки совершают новую жеребьёвку колодой «Действующие лица». Тем самым получают новые роли в следующей Картине пасьянса. Если карта «Станиславский» вновь достаётся прежнему режиссёру, то жеребьевка повторяется до перехода функции магистра игры новому игроку.

Перед началом Второй картины, предыдущий режиссёр вручает поощрительную фишку «Овации» игроку, на его взгляд лучше всех проявившего себя в Первой картине.

Фишка «Овации» даёт право игроку вне очереди сыграть любой своей картой-репликой в следующей картине игры, если он посчитает, что она удачно подходит к реплике сыгранной кем-то из игроков.

«Овации» могут быть сыграны сразу же в ближайшей Картине игры или накапливаться игроком до 3 штук, что позволяет ему досрочно завершить игру, став её победителем.

Оставшиеся игроки могут продолжать пасьянс, выявляя её фаворитов 2, 3 и так далее степеней, вплоть до игрока, закончившего пасьянс последним. Он торжественно объявляется печально известным «Трагиком Измайловым» и получает свой приз «Золотую запендю».

Победитель же награждается титулом «Мировая душа», в соответствии с именем персонажа пьесы Константина Треплева, молодого героя чеховской «Чайки». Все участники игры с почтением склоняют перед ним головы и преклоняют колена.

Обладатель же «Золотой запендю» смиренно принимает шутливые пендали от более удачливых участников.

Игровой цикл игры в 3 круга, с разыгранными в каждом круге по 14 карт-реплик «Тени», составляет Картину, включающую 42 разыгранные карты-реплики.

Четыре Картины, с разыгранными всеми 168 репликами из колоды «Тени» формируют игровой Акт или Действие. Оно и может знаменовать конец игры.

Но в этом случае при максимальном составе игроков в полной мере не включатся во все игровые роли пасьянса 3 игрока, не представшие в нём в качестве ведущего магистра игры, режиссёра «Станиславского».

Чтобы устранить эту несправедливость, из сыгранной колоды «Тени» добираются 126 карт-реплик, они тщательно перемешиваются и с ними игроки играют Второе действие пасьянса, состоящее из трёх картин. После чего пасьянс считается окончательно завершённым. Его победителем считается игрок первым удачно сыгравший все свои карты-реплики.

Идея проекта сотрудника Отдела искусств ДГПБ
Александра Пхиды
Правила игры Александра Пхиды и Оксаны Лысенко
Дизайнерская разработка дипломницы РХУ им.Грекова
Арины Порохни
Руководитель дипломной работы, преподаватель
Ирина Дорохина

Фишки «Ований» :

Фишка «Золотая запендя»:

Заключение

В выпускной квалификационной работе была поставлена задача сделать игру приятной зрительно и тактильно, удобной в чтении и эксплуатации. Заказчик остался доволен и будет в дальнейшем использовать именно этот вариант оформления. Игра прекрасно показала себя при тестировании, игроками было отмечено удобство и приятная визуальная часть, из чего можно сделать вывод, что цели и задачи ВКР были успешно выполнены и работа над проектом проведена качественно.

Источники:

https://gaga.ru/game/underwood/

https://www.mosigra.ru/Face/Show/500_zlobnyh_kart

https://gaga.ru/game/alias/

https://www.u-f-l.net/flowers/igra-flirt

https://astratuz.ru/events/826/

https://rznpuppet.ru

http://teatr-abai.kz/teatrdostoevskogo

https://yargid.ru/blog/old_yaroslavl

https://goodetiket.ru/stolovyj-etiket/pravila-chaepitiya

https://www.ukrinform.ru/

https://www.pinterest.ru

https://www.pinterest.ru/search/pins