

УДК 7.021:159.937.53

## КОНЦЕПТ-АРТ ЯК СПОСІБ ВДОСКОНАЛЕННЯ УПРАВЛІННЯ ЧАСОМ ДЛЯ МИТЦІВ

Студ. А.В. Ключевська, гр.БДр 4-17  
Науковий керівник ст. викл. У.Г. Балан  
Київський національний університет технологій та дизайну

**Мета і завдання.** Мета: дослідити умови та методи підвищення продуктивності митців та скорочення часу, необхідного для реалізації того чи іншого проекту.

Завдання. Основним завданням є ознайомлення з загальноприйнятим поняттям концепт-арту; аналіз його ролі на початковому етапі виробництва; висвітлення основних підходів, засобів та інструментів, необхідних для створення концепт-арту; дослідження основної проблематики – ергономічність використання концепт-арту.

**Об'єкт та предмет дослідження.** Розглядається мистецтво концепт-арту як методу оптимальної організації часу для виконання поточних творчих задач, проєктів та підвищення персональної продуктивності.

**Методи та засоби дослідження.** У роботі були використані такі методи, як спостереження, аналіз, синтез, узагальнення.

**Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів.** Набули подальшого вдосконалення методи попередньої підготовки та планування.

**Результати дослідження.** Концепт-арт (концепт-дизайн) напрямок у мистецтві, призначений для того, щоб візуально передати ідею твору, але не форму або зовнішні атрибути [1].

Вживання терміну «концепт-арт» зафіксовано ще в 1930-х роках студією Walt Disney Feature Animation. Та своєю суттю концепт-арт сягає коренями в давнину і є аналогом ескізу, начерку, етюдю тощо.

Концепт-арт – це найпотужніший інструмент творення світу. Без нього люди не отримують цілісний вигляд створюваного. Ідея потребує конкретизації.

«Основною причиною прокрастинації ... є розмитість, сум'яття і розпорошеність думок стосовно того, що саме ви повинні робити, у якому порядку і для чого... Чіткість є, мабуть, найважливішим поняттям для особистої продуктивності. Першою причиною, чому деякі люди швидше виконують завдання, є те, що вони абсолютно чітко усвідомлюють свої цілі та настанови й не ухиляються від їх утілення» [2].

Основне призначення концепт-арту – створення в найкоротші терміни начерку або макета об'єкту, який потім може бути запущеним у виробництво. В разі затвердження концепту запускаються робочі процеси інших фахівців, в ситуації для ігрової індустрії на базі концептів створюються моделі, локації та інші ігрові сутності. У разі кіноіндустрії приступають до розробки макетів чи прототипів реальних об'єктів.

Як приклад, можна привести творчість таких митців, як Ментор Хюбнер, Сід Мід, Ральф Маккуоррі, Кріс Метцен, Семуайз Дідье, Крейг Маллінс, Паоло Рівера, Клер Хаммел, а також Віталій Булгаров, Тимур Муцаєв, Роман Гуро, Микола Гатилів, Джама Джурабаєв тощо.

Помилка на рівні невірної затвердженої і запущеної у виробництво концепції може привести до багатомільйонних збитків та втрати іншого, не менш дорогоцінного для людини ХХІ століття ресурсу – часу. Концепт-арт економить його і дозволяє виокремити необхідне серед зайвого на ранніх етапах.

«Визначте кінцевий термін досягнення вашої мети; якщо треба, встановіть проміжні терміни», – за думкою Брайана Трейсі обмеження в часі також сприяють підвищенню продуктивності. «Одним із найкращих способів змарнувати час є дуже добре робити те, чого взагалі робити не треба». На певних фазах роботи від концепт-художників вимагають мобільності. Їхнє завдання – ефективно передати ідеї і настрої за короткий час, не відволікаючись на недоцільну деталізацію. Оригінали ідей в будь-якому випадку підуть «в стіл», тому робити роботу швидко - ключовий момент.

Ще одним чинником, що впливає на швидкість продукування ідей є правило шести «П»: «Правильне попереднє планування перемагає погану продуктивність». Сюди ж належить правило 10/90. Суть правила полягає в тому, що перші 10 % часу, витрачені на планування та організацію роботи перед початком, зроблять ефективнішими 90 % часу, потрібного власне на роботу[4]. З цього випливає, що кожна хвилинка планування економить близько десяти хвилин виконання.

«Один із найкращих способів ... встигнути більше зробити за менший час — це ще до початку роботи мати під рукою все, що може знадобитись»[1]. Для творців концепт-арту це архів інструментів та розхідних матеріалів. При створенні концепт-арту, митець на претендує на авторське право і повноцінну оригінальність. Це означає, що є допустимим використання таких методів та засобів як спідпейнтінг, обведення 3д-моделей, копіювання з фотографій, фотомонтаж елементів, олівцеві скетчі, контури замість повноцінного малюнка, використання стокових фотографій, референсів, старих малюнків, довідників з образами з інших проектів, швидких скетчів, симетричного малювання та інше.

«На стадії проекту, як мені здається, вони (молоді дизайнери) привносять свої ідеї», – так висловив свою думку сучасний японський митець Такасі Муракамі [3]. Спочатку Муракамі малює пензлем на папері, потім цей малюнок його помічники сканують і обробляють на комп'ютері за допомогою програми «Adobe Illustrator», потім різними способами доводять до досконалості кожен вигин і зигзаг. У «Kaikai Kiki» проект художнього твору переходить від Муракамі до його асистентів, які володіють комп'ютерними технологіями, і назад до тих пір, поки майстер не буде задоволений зображенням. До того моменту, як малюнок відправляється в студію живопису, можливостей для інтерпретації практично не залишається, за винятком процесу перетворення віртуальних кольорів в реальні барвисті суміші [3].

**Висновки.** Методика організації процесу підготовки матеріалу для проекту за участю концепт-арту дає можливість з мінімальними втратами в часі відібрати найкращу концепцію для подальшого вдосконалення, заощадивши тим самим час та ресурси.

**Ключові слова.** Концепт-арт, продуктивність, управління часом, підготовчий етап.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Концепт-арт [Електронний ресурс] // Wikipedia. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Концепт-арт>.
2. Трейсі Б. Зроби це зараз. 21 чудовий спосіб зробити більше за менший час / Брайан Трейсі. – Харків: Харківська книжкова фабрика "Глобус", 2011. – 111 с. – (ДК).
3. Семь дней в искусстве / Сара Торнтон ; пер. с англ. А.Обрадович. – СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2014. – 352 с.
4. Gompertz W. WHAT ARE YOU LOOKING AT? 150 Years of Modern Art in the Blink of an Eye / Will Gompertz. – Great Britain: Penguin Books Ltd, 2012. – 405 с. – (Andrew Numberg Literary Agency).