

технику изображения и приемы создания движений театра теней. Существуют более десятка местных музыкальных драм, типа *танцзюй*, *хуацзюй*, *лунцзюй*, *хуанлунси*, которые возникли на основе прямого заимствования напевов у местных театров теней. От театра теней также происходят юмористический «театральный шаг» и изобразительное искусство для драм *сицзюй*. Он вдохнул новую жизнь в сценическое искусство. Тем не менее вслед за непрерывным развитием науки и техники формы выражения театра теней уже не могут соответствовать потребностям людей в развлечениях. К тому же вслед за спадом популярности этого вида искусства создающих его народных мастеров становится все меньше и меньше. Для возрождения искусства театра теней необходимо срочно решить такие проблемы, как восстановление уже имеющегося репертуара, развитие его особого очарования, уникального изображения и изготовления марионеток; учитывая вкусы современных людей, в целом воссоздать театр теней, который будет отвечать запросам сегодняшнего общества.

1. Тао, Вэйчэн. Театр теней похож на спектакль / Вэйчэн Тао // Новости гуманитарных наук. – 2002. – № 3. – 68 с. = 陶伟程.如戏皮影人文新刊, 2002.第3期 68页.

2. Цзинь, Чжилин. Китайский театр теней / Чжилин Цзинь // Китай сегодня. – 2005. – № 4. – 164 с. = 靳之林.中国皮影.今日中国, 2005, 第4期 164页.

УДК 379.8:303.447.35]:303.1

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОЗДАНИЯ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТОВ

А. В. Макаревич, кандидат искусствоведения, доцент, заведующий кафедрой менеджмента социокультурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Аннотация. Успешное развитие социокультурной деятельности в контексте социокультурного проектирования предполагает особую значимость методологического знания, которое служит фундаментом проектным технологиям. Высокая профессиональная подготовка менеджеров социально-культурной сферы, основные компетенции которых начинают формироваться в процессе учебной деятельности, непосредственно связана с освоением студентами теоретических основ методологии проектирования. Современные технологии социокультурного проектирования базируются на ряде методов: аналогии, ассоциации, матрицы идей, мозгового штурма, «вживания» в роль, синектики. Их применение в ходе разработки научно-обоснованных социокультурных проектов гарантирует достижение ценностно-ориентированного уровня продукта

проектной технологии, формирует направление управления развитием проектов, способствует достижению социально значимого результата проектной деятельности.

Ключевые слова: социокультурное проектирование, социально-культурный проект, методология проектной деятельности, проектные технологии.

METHODOLOGICAL ASPECTS OF CREATION OF SOCIO-CULTURAL PROJECTS

A. Makarevich, PhD in Art History, Associate Professor, Head of the Department of Management of Sociocultural Activity of the Educational Establishment «The Belarusian State University of Culture and Arts»

Abstract. The successful development of socio-cultural activities in the context of socio-cultural design presupposes the particular importance of methodological knowledge, which serves as the foundation for design technologies. High professional training of managers of the socio-cultural sphere, whose main competencies are beginning to form in educational activities, is directly related to the development of students of the theoretical foundations of design methodology. Modern technologies of socio-cultural design are based on a number of methods, including: the analogy method, the association method, the idea matrix method, the brainstorming method, the method of «getting used to» the role and the sygetics method. The use of these methods in the development of scientifically grounded socio-cultural projects guarantees the achievement of a value-oriented level of the product of design technology, forms the direction of project development management, and contributes to the achievement of a socially significant result of project activities.

Keywords: socio-cultural design, socio-cultural project, methodology of project activities, design technologies.

В современном мире востребовано образование, в рамках которого студенты овладевают технологиями проектной деятельности и обретают необходимые для этого компетенции. Социокультурное проектирование предполагает особую значимость методологического аспекта разработки и реализации проектов. Методология проектирования охватывает не только цель, этапы ее достижения и результат проектной деятельности, но также принципы, нормы и формы проектов. Иными словами, она несет в себе управленческую и регулирующую функции, определяя важнейшие нормы и правила процесса проектирования, объединяя воедино процессуальный и результативный уровни проектной деятельности.

Методология социокультурного проектирования имеет значительное отличие «от методологии других видов искусства (хотя активно использует и их художественные средства), так как в ее основе лежит принципиально другая система целеполаганий» [4, с. 30]. Результатом творчества является художественный образ, в то время как итогом проектной деятельности становится «проектный» образ [4, с. 31], продукт – идеальное представление о действительности, вариант решения социокультурной

проблемы, новый взгляд на текущую социокультурную ситуацию – значимый именно для социально-культурной сферы.

Методологическое основание выводит технологию социокультурного проектирования на более сложный научный уровень, позволяющий принимать наиболее обоснованные с точки зрения социокультурной ситуации проектные решения. Главной особенностью решения проектных задач при опоре на методологию является выработка определенных критериев для анализа и прогнозирования результата проектной деятельности. Опыт подобной рефлексии положительно сказывается на формировании мировоззрения будущих специалистов благодаря системному подходу и преобразовательной направленности их творческой активности.

Методологическое мышление, для которого характерно осознанное отношение к аналитическому этапу разработки социально-культурного проекта, позволяет выбрать необходимые принципы проектной деятельности и набор средств и инструментов управления проектом, избегая при этом ошибочного шаблонного подхода к проектированию. Именно методология дает возможность наработать навык теоретической проработки проектных решений, проанализировать будущий продукт проектной деятельности, обосновать его актуальность в современном социокультурном пространстве.

Методологию социально-культурного проектирования следует рассматривать с позиции взаимодействия двух важнейших составляющих проекта – разработчика проекта и его потребителя (аудитории). Поэтому эта деятельность представляет собой двунаправленный процесс: с одной стороны, разработку и создание актуального и важного социокультурного продукта, который отвечает конкретной социокультурной ситуации и отражает определенные социокультурные проблемы; с другой стороны – является процессом и результатом творческой активности его создателя. В результате выявленная проблемная социокультурная ситуация благодаря проектному подходу получает определенное разрешение.

Технология социально-культурного проектирования базируется на ряде методов, среди которых необходимо назвать следующие: методы ассоциации и аналогии, мозгового штурма, матрицы идей, «вживания» роль, синектики и др. [1].

Методы аналогии и ассоциации применимы в проектной деятельности на начальных этапах разработки социокультурного проекта. Так, общенаучный метод аналогии позволяет спрогнозировать результат проектной деятельности, либо на основе выявления, анализа и сравнения общих признаков помогает выявить целевую аудиторию проекта. Метод ассоциации позволяет проанализировать существующую социокультурную ситуацию и принять решение относительно ее преобразования или изменения.

Метод мозгового штурма также широко применяется в проектной деятельности, особенно на этапе выработки идеи и концепции проекта на

основе проведенного анализа социокультурной ситуации и выявления социокультурной проблемы. Метод матрицы идей позволяет выявить варианты решения обозначенной социокультурной проблемы, опираясь на имеющиеся ресурсы (временные, материально-технические, кадровые, финансовые) и поставленные перед процессом проектной деятельности задачи. Изучая матрицы нескольких вариантов решения проблемы, можно определить, какой из вариантов в большей степени отвечает поставленным задачам в рамках имеющихся ресурсов. Метод матрицы идей особенно важен в ситуации ограниченных ресурсов. К нему близок метод синектики, позволяющий рассматривать несколько не связанных друг с другом идей или вариантов решения социокультурной проблемы с целью установления связи или зависимости между ними. Такой способ позволяет выработать наиболее верное проектное решение согласно поставленным задачам.

Метод «вживания» в роль помогает разработчику, ставшему частью аудитории будущего проекта, понять, какие потребности данный проект может удовлетворить, спрогнозировать результат проектной деятельности с точки зрения его влияния на потребителя данного продукта. Это особенно важно, поскольку для того, чтобы наметились изменения в социокультурной ситуации, которые будут способствовать решению проблем, проект должен получить положительный отклик у своей аудитории.

Таким образом, методологический подход к проектной деятельности, особенно на этапе разработки социокультурного проекта, способствует повышению его эффективности и оптимизации проектной деятельности в целом. Выбор методов основывается, прежде всего, на задачах проектной деятельности, которые определяются актуальной социокультурной ситуацией. Именно развитая методология, аналитическая основа и творческая составляющая качественно отличают проектную деятельность в социально-культурной сфере, в которой экономические показатели не всегда отражают степень эффективности того или иного проекта. Внутренние же закономерности развития проекта зависят от опыта и степени владения проектной технологией его разработчика, от грамотного управления проектом, от умения находить нестандартные решения типичных социокультурных ситуаций и проблем.

1. Козлова, Т. В. Социально-культурное проектирование: от идеи до реализации / Т. В. Козлова. – М., 2007. – 136 с.

2. Луков, В. А. Социальное проектирование / В. А. Луков. – М.: Флинта, 2007. – 397 с.

3. Мазур, И. И. Управление проектами : учеб. пособие / И. И. Мазур [и др.] ; под общ. ред. И. И. Мазура и В. Д. Шапиро. – М. : Омега-Л, 2013. – 960 с.

4. Шимко, В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование : учеб. пособие / В. Т. Шимко. – М. : Архитектура С, 2007. – 160 с.