

РАЗДЕЛ 1. АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

УДК 008 : 37

А.Е. Вольгушев

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ ИСКУССТВА И ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К ИХ ИЗУЧЕНИЮ НА ХУДОЖЕСТВЕННО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ

Аннотация. Современная художественная педагогика обладает необходимым арсеналом возможностей для объективного изучения изобразительного искусства и его презентации в обществе. В этой связи потенциал изобразительного художественного творчества явно недооценен. Автор уверен, осознание многомерности изобразительного искусства – это новая перспективная область деятельности не только в практике, но и в теории художественной педагогики.

Ключевые слова: искусство, ремесло, опыт, душа, образование, художественная педагогика, художественное творчество.

Key words: art, craft, experience, soul, education, art pedagogy, artistic creation.

Очевидно, что искусство, как форма общественного сознания, становится сегодня все более феноменом виртуальным. Иначе говоря, потребность в искусстве (общении с его достижениями), и тем более в его освоении, стремительно падает. Этому есть множество причин – психологических, социальных, идеологических и др. К ним можно уверенно отнести и наличие профессиональных причин: художественно-эстетическое образование человека зависит от тех учителей, которые оказались рядом в период активного формирования его личности. Автор видит свою задачу в том, чтобы через призму изобразительного искусства осмыслить эту все углубляющуюся «виртуальность» искусства (т.е. вторичность) и предложить пути «возвращения в реальность».

«Сложность искусства в нём самом, оно существует как целостный феномен в единстве всех сторон, граней в их взаимном переплетении» [3, с. 12]. Действительно, искусство требует немалых усилий от всех участников художественного процесса - сторон его создающих, воспринимающих, формирующих благоприятную среду. Тем более это непросто, если не учитывать того, что оно пропитывает нашу жизнь не только на протяжении всей истории общества, страны, но и всей истории человека (его персональной биографии). Кроме того, рассмотрение искусства в единстве всех сторон (не видов, не направлений и не жанров) дает возможность понять именно его человеческую природу.

Актуальность поднятых вопросов очевидна, поскольку ответы на них лежат исключительно в плоскости художественного образования. Современная художественная педагогика обладает необходимым арсеналом возможностей для объективного изучения изобразительного искусства и его презентации в обществе. В этой связи потенциал изобразительного художественного творчества явно недооценен. Автор уверен, осознание многомерности ИЗО – это новая перспективная область деятельности не только в практике, но и в теории художественной педагогики.

Образ квадриги изобразительных искусств (рисунок 1), использован здесь не случайно. Кажущаяся центробежность таких сторон искусства, как народное, профессиональное, самодеятельное, детское, т.е. их заметная несхожесть, представляется непреодолимой и потому не анализируемой в своем генезисе [Квадрига Аполлона на фронтоне Большого театра в Москве (ск. П. Клодт)] – яркая аллегория и весьма подходящий, по мнению автора, символ четырех сторон искусства).

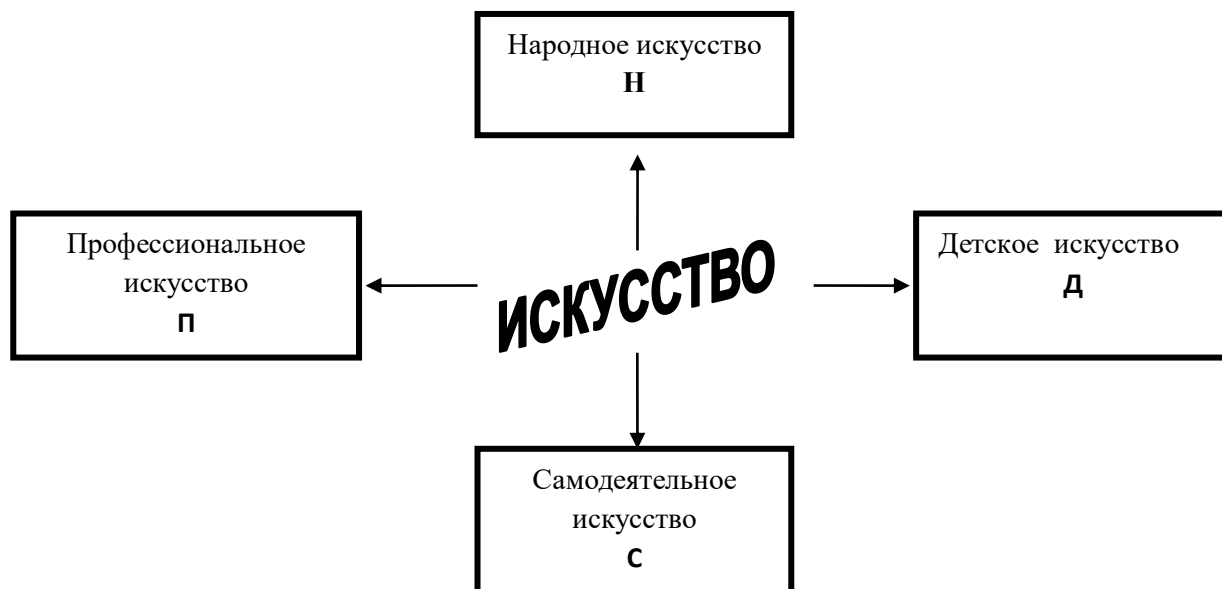


Рис.1

В единстве и взаимодействии базовых сторон искусства, и это важно иметь в виду, нельзя отдавать приоритет ни одной из них. В качестве базовых элементов каждый имеет свое непреходящее значение и для культуры в целом, и для общества в конкретный момент истории, и для человека с первых до последних лет его жизни.

Обращаясь к детальному рассмотрению квадриги искусств, нам не обойтись без определения и акцентирования их базовых элементов, таких, как *опыт (или традиция), ремесло, интерес, душа*. Далее можно видеть, что основу бытования каждого из искусств представляет пара базовых элементов (таблица 1), которые разнятся в каждом случае.

Таблица 1

Базовые элементы	Опыт	Ремесло	Интерес	Душа
Народное (Н)	⊕	+	–	⊕
Самодеятельное (С)	–	+	⊕	⊕
Профессиональное (П)	⊕	⊕	–	+
Детское (Д)	+	–	⊕	⊕

Знак ⊕ – неперенный/основополагающий элемент;

Знак (+) – важный элемент;

Знак (–) – неявный элемент или его отсутствие.

Основные понятия:

«Опыт – знание и/или навыки, приобретённые в процессе непосредственных переживаний, впечатлений, наблюдений, практических действий, в отличие от знания, достигнутого посредством абстрактного мышления; единство знаний и умений» [5].

«Ремесло – мелкое ручное производство, основанное на применении ручных орудий труда, личном мастерстве работника, позволяющем производить высококачественные, часто высокохудожественные изделия» [5].

«Интерес – эмоциональное проявление познавательных потребностей человека. Он выражает побудительную силу значимых объектов деятельности» [1, с. 13].

«Душа – понятие, употребляемое для обозначения внутреннего мира человека, его сознания и самосознания» [1, с. 7].

Трактовка основных понятий, приведенных выше, имеет важное значение для понимания логики изложения заявленной концепции. Действительно, три из четырех терминов очевидны и потому неизбежны при рассмотрении широкого спектра вопросов бытия искусства. Понятие «душа» до сих пор ни в серьезной искусствоведческой, ни в культурологической, ни в педагогической литературе не встречалось. Да и психология как наука о душе с давних пор об этом феномене умалчивает. Вот как пишет современный автор: «Образ души как реальности, связующей человека с Богом, вначале подвергся жесткому философскому реформированию, а затем вообще был устранен из психологии как ненужный предмет» [2, с. 19]. Тем не менее, очевидно, что человек стремится к общению с произведениями искусства, в первую очередь, ради получения эмоций. Только тогда «встреча с искусством» будет «эффективной», когда разбуженные эмоции что-то изменят в душе зрителя.



Народное искусство



Самодельное искусство



Детское искусство



Профессиональное искусство

В наши дни мы наблюдаем «мирную конфронтацию» двух позиций – религиозной и секулярной. Надо ли говорить о душе публично, или лучше о ней молчать? Надо ли учить детей нравственным нормам, или «пусть сами разберутся»? Несёт ли художник ответственность перед обществом «за содеянное», или свобода творчества – «наше главное завоевание»? В свете событий, разворачивающихся сегодня на мировой арене, нравственное измерение нашей деятельности приобретает особую актуальность. Художник-педагог обязан определиться в своей позиции, поскольку «искусство всегда отображает или стройное мировоззрение автора, или интуиции, скрытые даже от него самого. И искусство всегда религиозно: или со знаком плюс, или со знаком минус» [4, с. 21].

Библиографические ссылки

1. Воскобойников В.М. Иллюстрированная православная энциклопедия. М.: Эксмо, 2010.
2. Гамезо М.В., Домашенко И.А. Атлас по психологии: информационно-методическое пособие к курсу Психология человека. М.: Педагогическое общество России, 2006.
3. Рябов В.А. Социальная природа искусства. К спорам о предмете искусства. Л.: Художник РСФСР, 1982.
4. Ткачев А. Человеческое измерение. Статьи и беседы священника о насущных вопросах жизни, веры, спасения. М.: Лепта Книга, 2011.
5. www.Vikipedia.ru

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ НАД ИЛЛЮСТРАЦИЕЙ НА ХУДОЖЕСТВЕННО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ

Аннотация. В статье рассматриваются особенности работы над иллюстрацией художественного литературного произведения в рамках учебных дисциплин «Книжная графика», «Ручная и печатная графика» и «Композиция». Данный вид деятельности содействует развитию профессиональных навыков студентов, формирует их как будущих учителей изобразительного искусства. В статье приведены практические советы, позволяющие избежать многих ошибок в работе по созданию иллюстрации.

Ключевые слова: книга, графика, иллюстрация, книжная графика, композиция, эскиз, метафора, эстамп, гравюра, учебная дисциплина.

Key words: book, graphics, illustration, book graphics, composition, sketch, metaphor, printmaking, engraving, academic discipline.

Актуальность данной темы состоит в том, что в образовательном процессе современного вуза занятия, связанные с разработкой книжной иллюстрации имеют большое образовательное и воспитательное значение. Несмотря на то, что отношение к книге существенно изменилось в XXI в., ее культурологическое значение, влияние на развитие личности и общества мало кто сможет отрицать. Особую роль в этом играют произведения книжной графики, которые создаются специально для детей. Иллюстрация – это первый вид искусства, с которым сталкивается ребенок, книга входит в жизнь ребенка еще до того, как он научился читать и писать. Как основной вид изобразительного искусства графика включает в себя рисунок и гравюру (эстамп). Её основной характеристикой является наличие белого и чёрного, их взаимоотношений. Графика имеет собственные выразительные средства: линия, штрих и пятно [1].

Иллюстрация (от лат. *illustratio* – освещение, наглядное изображение) – это вид книжной графики: рисунок, фотография, гравюра или другое изображение, наглядно поясняющее текст [4]. Создание иллюстрации – это, прежде всего, творческий процесс, несмотря на то, что иллюстрация тесно связана с текстом, она представляет творческое переосмысление художником произведения. В этой связи важно иметь в виду, не что показать в создаваемой композиции, сколько как показать.

Особенностью процесса создания иллюстраций является неперемное условие работы по представлению. В этом данная дисциплина сродни предмету «Композиция», где автор последовательно движется от замысла к исполнению. Специфика иллюстрирования предполагает наличие нескольких произведений (серия), объединенных общим стилем. Термин «Стиль» определяется как «совокупность признаков, характеризующих искусство определенного времени, направления или индивидуальную манеру художника» [5].

В педагогическом институте делу создания иллюстрации отведено в учебном плане свое место. Наряду с дисциплинами общехудожественного цикла в учебном плане факультета искусств, рекламы и дизайна ТОГУ студенты изучают «Ручную и печатную графику» и «Книжную графику». Художественно-педагогическое образование обладает необходимыми ресурсами в подготовке студентов в сфере: рисунка, живописи, композиции, печатной графики, методики преподавания.



Рис. 1. Слово о полку Игореве иллюстрации В.А. Фаворского.



Рис. 2. Е. Кохан. Ручей, иллюстрация Е.И. Вольгушева, 1972.

В качестве учебного задания студенческая иллюстрация представляет собой творческую работу, предполагающую выполнение серии графических листов в любой из имеющихся в распоряжении студента техник: рисунок пером, акварелью, маркерами, эстамп (гравюра, офорт, монотипия) или с применением компьютера (рисунки 3, 4, 6, 7). Студенческая иллюстрация сегодня выполняется, как правило, в формате, не превышающем 30×20 см [3]. Книжная графика требует от студентов значительных затрат времени, активно задействует аналитическое мышление, раскрывает творческий потенциал и развивает профессиональные навыки.

Создание серии иллюстраций, как и любое творческое задание, имеет свою последовательность работы, которой следует придерживаться во избежание серьезных ошибок.



Рис. 3. А. Алексин «Саша и Шура», студенческая иллюстрация.

Этапы работы над созданием серии иллюстраций:

- Выбор студентом художественного произведения (классический список – проза, поэзия, детская литература);
- Знакомство с литературным произведением, обозначение в нем ключевых мест;
- Изучение опыта иллюстрирования данного произведения другими художниками (аналоги и прототипы);
- Отбор наиболее значимых фрагментов сюжета;
- Поисковый этап, создание набросков и эскизов к отобранным сюжетам. На основе поискового материала выстраивает зрительный ряд, формирует итоговый замысел, как всей серии иллюстраций, так и отдельно взятой;
- Выбор общего материала, техники (рисовальные или печатные техники) и средств выразительности (линия, штрих, пятно или комбинация средств, наличие цвета) для всей серии (рисунки 3–8);
- Приведение к единому стилю в оформлении иллюстрации.

При выборе сюжета, основную сложность для студентов составляет представление времени действия событий, костюмов участников события и окружающего пространство персонажа. Для воссоздания историко-географических особенностей того или иного времени, студент должен иметь определенный багаж знаний. Для иллюстратора важно также обратить внимание на характер, внешность, поведение и действия героев сюжета. Все это должно быть грамотно выражено в композиции.

Перед практической работой над иллюстрацией, важно изучить опыт иллюстрирования других художников, знать историю иллюстрации. На сегодня известно множество примеров творчества известных иллюстраторов, таких как: В.А. Фаворский, И. Билибин, В. Носков, Г. Новожилов, Н. Усачев, Г. Павлишин, Г. Палкин и многие другие, которые могут служить для студентов профессиональными ориентирами (рисунки 1, 9). Наглядный материал способен мотивировать учащихся на создание новых работ. Каждый иллюстратор имеет свой узнаваемый и уникальный художественный почерк, выражающий индивидуальность.



Рис.4. Воспитанник уэльских колдунов. Студенческая работа.



Рис. 5. М. Асламов «Человек с черемухой», иллюстрация Е.И. Вольгушева, 1969.



Рис. 6. Антуан де Сент-Экзюпери «Маленький принц», студенческая иллюстрация, 2022.

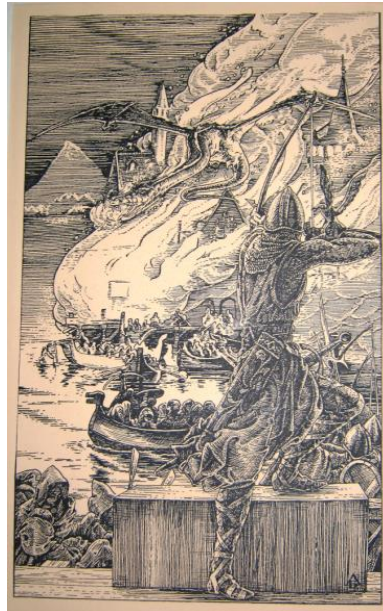
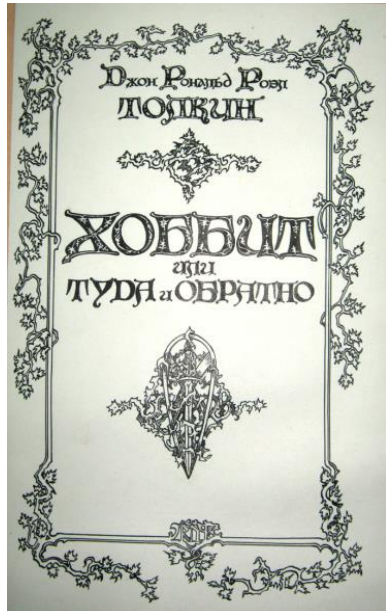


Рис. 7. Джон Р.Р. Толкин «Хоббит, или Туда и обратно», студенческая работа, 1996.

Этапы работы над отдельно взятой иллюстрацией:

- создание набросков и эскизов к выбранному сюжету;
- композиционное решение, определение и расположение первостепенных и второстепенных объектов, планов в иллюстрации, определение композиционного центра, динамика и ритм в изображении, учитывается формат и материал выполнения работы;
- перенос изображения с эскиза на формат или основу, графическая и цветовая проработка иллюстрации;
- корректировка изображений в соответствии с их стилистикой и первоначальным замыслом;
- завершающий этап, работа над мелкими деталями.

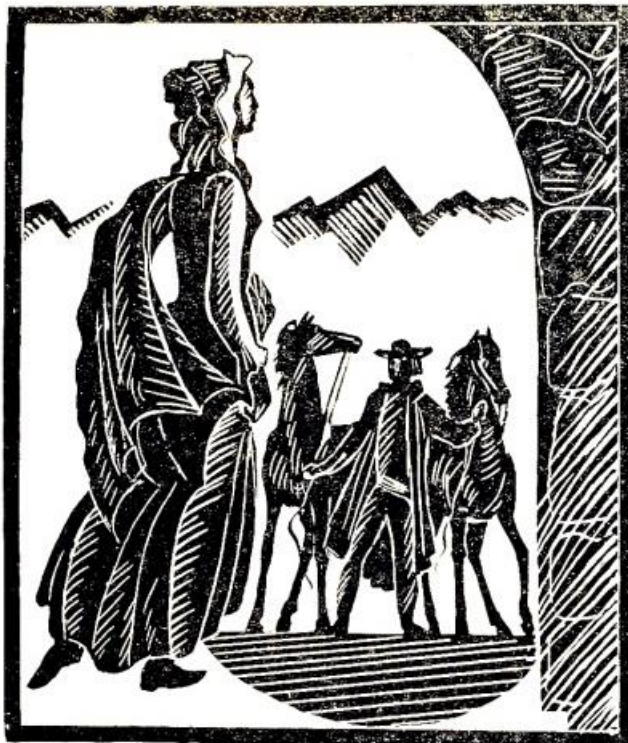


Рис. 8. И. Кратт. Великий океан, иллюстрация Е.И. Вольгушева, 1973.



*Рис.9. Гарпамди – меткий стрелок (Нанайская сказка),
Иллюстратор Г. Павлушин, 1990.*

Особенности создания печатной иллюстрации. При создании иллюстрации в одной из техник эстампа (рисунки 1, 6, 8), важно с максимальной тщательностью проработать эскиз, здесь это гарантия успешного результата в дальнейшем. С помощью эскиза художник решает основные задачи: подбирает оптимальный формат, размеры объектов, цветовые соотношения, расположение и роли персонажей. Эскиз диктует нам выбор материала и техники, так в одном случае выгодным может оказаться ручная техника, а в другом печатная техника. В процессе работы над эскизом, идет согласование результата с преподавателем. После того, как эскиз утвержден и выбрана техника, студенты переходят к исполнению иллюстрации. Здесь, качественный эскиз при переносе на доску для последующей печати выглядит еще лучше. Тогда как недоработанный эскиз в этом случае выглядит намного хуже [3].

К плоской печати относится литография, монотипия; к глубокой печати относят гравюру на металле резцом, офорт и акватинту, а к высокой печати относится ксилография и линогравюра [5].

Время активного применения эстампа в книжном оформлении приходится на 80-е – начало 2000-х гг. на художественно-графическом факультете (ныне факультет искусств, рекламы и дизайна). Как правило, при создании студентами иллюстраций используются глубокая печать (сухая игла, т. е. гравирование оргстекла) и высокая печать (резьба на ПВХ пластике). Студентам печатная графика нужна для того чтобы понять, насколько разнообразен арсенал выразительных средств.

Процесс гравирования на линолеуме, ПВХ-пластике и оргстекле, осваивается не сразу. Для печатной иллюстрации, чаще всего, используется небольшой формат листа, что определяет качество работы, а также диктует особое отношение к объекту изображения.

Главная сложность черно-белой графики в том, что в этой гамме художник должен мыслить все цвета. Все многообразие природы, все богатство цветное выразить черным и белым, грамотно использовать условность и символизм черно-белой графики.

Большие и малые иллюстрации могут сопровождаться орнаментом, который несет определенный смысл – культуру народа, связанную с ее историей, как например, в иллюстрации В.А. Фаворского к «Слову о полку Игореве», связанный сокол на орнаменте, символизирует пленение Игоря, здесь все объекты, являются отражением русской культуры. Орнамент также должен соответствовать духу произведения.

Заключение. В настоящее время студенты ведут поиск новых изобразительных решений. Студенческая иллюстрация создается в доступных для студентов графических материалах. Иллюстрирование по-прежнему популярно среди студентов факультета искусств, рекламы и дизайна (бывший художественно-графический факультет). Здесь основная работа заключается в создании иллюстрации по мотивам художественного произведения. Создание иллюстраций позволяет расширить выразительные возможности студента как будущего профессионального иллюстратора.

Несмотря на то, что в наше время люди стали читать меньше литературы, интерес к ней не уменьшился. Студенты художественно-педагогического факультета должны понимать, что книга обладает нравственно-культурным весом, она является моральным ориентиром, где содержание тех или иных иллюстраций раскрывает принятые в обществе представления о хорошем и плохом, о добре и зле.

Художник-иллюстратор выступает как творец и соавтор писателя, он не просто отражает в своих рисунках мир литературного произведения, но и дает зрительное понимание событий и образов. Иллюстрирование позволяет образовать межпредметные взаимосвязи литературы, изобразительного искусства и методики.

Библиографические ссылки

1. Богачкина Л.Г. Линогравюра в школе: из опыта работы. М.: Просвещение, 1983. 79 с., ил.
2. Вольгушев А.Е. Малые формы графики: учеб. пособие. Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос ун-та. 2016. 84 с.
3. Вольгушев А.Е. Иллюстрация как учебная задача на художественно-педагогическом факультете // Актуальные проблемы и перспективы развития художественно-педагогического и профессионально-художественного образования в отечественной и зарубежной теории и практике. Хабаровск, ТОГУ, 2019, С. 22–27.
4. Герчук Ю.А. История графики и искусство книги: учеб. пособие. М.: Изд-во Аспект-Пресс. 2000. 320 с.
5. Фаворский В.А. О художнике, о творчестве, о книге. М.: Изд-во Книга. 1986. 216 с.

ХАРАКТЕРНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ НА ПЕРВЫХ ЭТАПАХ ОБУЧЕНИЯ АКАДЕМИЧЕСКОМУ РИСУНКУ

Аннотация. Часто абитуриенты, а позже первокурсники страдают от недостатка знаний и навыков, необходимых им для успешной учебной деятельности. Статья посвящена вниманию будущих и действующих преподавателей ИЗО как в ДХШ так и среднего звена общеобразовательной школы, а также преподавателей академического рисунка в вузах. Эти пробелы в знаниях можно структурировать и определить как характерные, часто встречающиеся проблемы, среди которых можно выделить: линейную перспективу, построение и композицию, понимание роли штриховки. Обращение в академическом рисунке большего внимания на изложенные проблемы сделает обучение более продуктивным, поможет реализоваться большему количеству обучающихся и выпускников вузов. В статье представлен перечень основных проблем, возникающих на ранних этапах обучения академическому рисунку, обозначено авторское видение причин их возникновения, предложены пути решения проблем в учебном процессе.

Ключевые слова: академический рисунок, линейная перспектива, построение рисунка, композиция, роль штриховки в рисунке.

Key words: academic drawing, linear perspective, drawing construction, composition, the role of hatching in a drawing.

Корни проблем, возникающих на первых этапах обучения академическому рисунку в вузе не одинаковы, хоть и имеют родство. Разобравшись с причинами возникновения характерных проблем, важно найти путь избавления от подобных «детских болезней» или хотя бы сделать подобную практику менее распространенной.

Линейная перспектива.

Студенты младших курсов, если и имеют понятие о том, что такое линейная перспектива и как она работает, то эти знания часто настолько поверхностны, что это не только не позволяет им грамотно переносить перспективные искажения и анализировать свою или чужую работу. А также не дает понимать преподавателя, что в свою очередь заставляет последнего снижать уровень подачи материала, дабы сделать его более доступным для понимания, обычно все сводится к элементарному визуальному сравнению. Если попробовать разобраться в причинах возникновения этой ситуации, то можно выделить несколько.

Поверхностные знания самих преподавателей. Часто у самих преподавателей нет четкого понимания того, как «работает» линейная перспектива, отсутствует понимание математической модели, позволяющей точно определять перспективные искажения. Все это компенсируется опытом и «насмотренностью», что позволяет выявлять ошибки, но не позволяет быстро передать знания ученикам.

Отсутствие легкодоступных для понимания дидактических материалов. Большинство материалов четко излагающих теорию «линейной перспективы» относятся к курсу начертательной геометрии или черчения и в школьной программе не изучаются. Кроме того, обилие схем и условных обозначений отпугивает от них даже пытливых школьников, делая их слабо доступными для самостоятельного изучения. Те же материалы, что созданы специально для обучения ИЗО, не содержат в себе четких схем, позволяющих понять

«работу» перспективы, скорее они обращают внимание на существование такого явления и излагают общие принципы, что закономерно приводит к появлению пробелов в знаниях и отсутствие целостного представления.

Поверхностное отношение к важности понимания линейной перспективы у преподавателей рождает соответствующее отношение у учеников. Часто преподаватели принижают роль изучения линейной перспективы, считая, что если ученик не собирается стать архитектором, или дизайнером интерьеров, то и перспектива ему понадобится лишь опосредованно, позволяя обойтись наблюдательностью и обобщенными знаниями. Подобная практика, как минимум, приводит к тому, что ученики на протяжении всего обучения не уделяют должного внимания данному разделу и в последствии не могут передать, в свою очередь, знания уже их ученикам, а как максимум – к тому, что ученики всегда будут испытывать неуверенность при передаче пространства, заставляя в качестве компенсации прибегать к различным уловкам и хитростям, чтобы избежать сложных этапов в работе.

Пространные объяснения и отсутствие должного контроля также не могут положительно сказаться на изучении «линейной перспективы». Порой преподаватели, объясняя, в частности, и «линейную перспективу», подают информацию в общем виде пытаясь спровоцировать начальный интерес, который должен привести к самостоятельному изучению, переоценивая способность учеников к самообучению. В случае с «линейной перспективой», можно смело утверждать, что шансы удачного «самоликбеза» весьма невысоки. При изучении линейной перспективы на всех этапах требуется четкое понимание, достичь которого можно лишь четкой подачей и контролем выполнения заданий, в котором важно добиться не формального выполнения требований, а глубокого понимания сути.

Резюмируя вышесказанное, можно сказать, что зачастую, в лучшем случае, все понимание абитуриентом линейной перспективы сводится к абстрактному общему представлению и предпочтении наблюдения четкой математической модели.

Можно ли кардинально изменить подобную ситуацию – остается вопросом, но внести определенные положительные коррективы определенно возможно.

Конечно, понять «линейную перспективу» ребенку школьного возраста очень непросто, для этого требуется изучение дополнительных дисциплин, на которые у него просто нет времени. Однако при наличии знающего наставника, ребенок может освоить основные постулаты, владение которыми откроет ему дорогу к более глубокому и более легкому изучению соответствующих дисциплин в вузе.

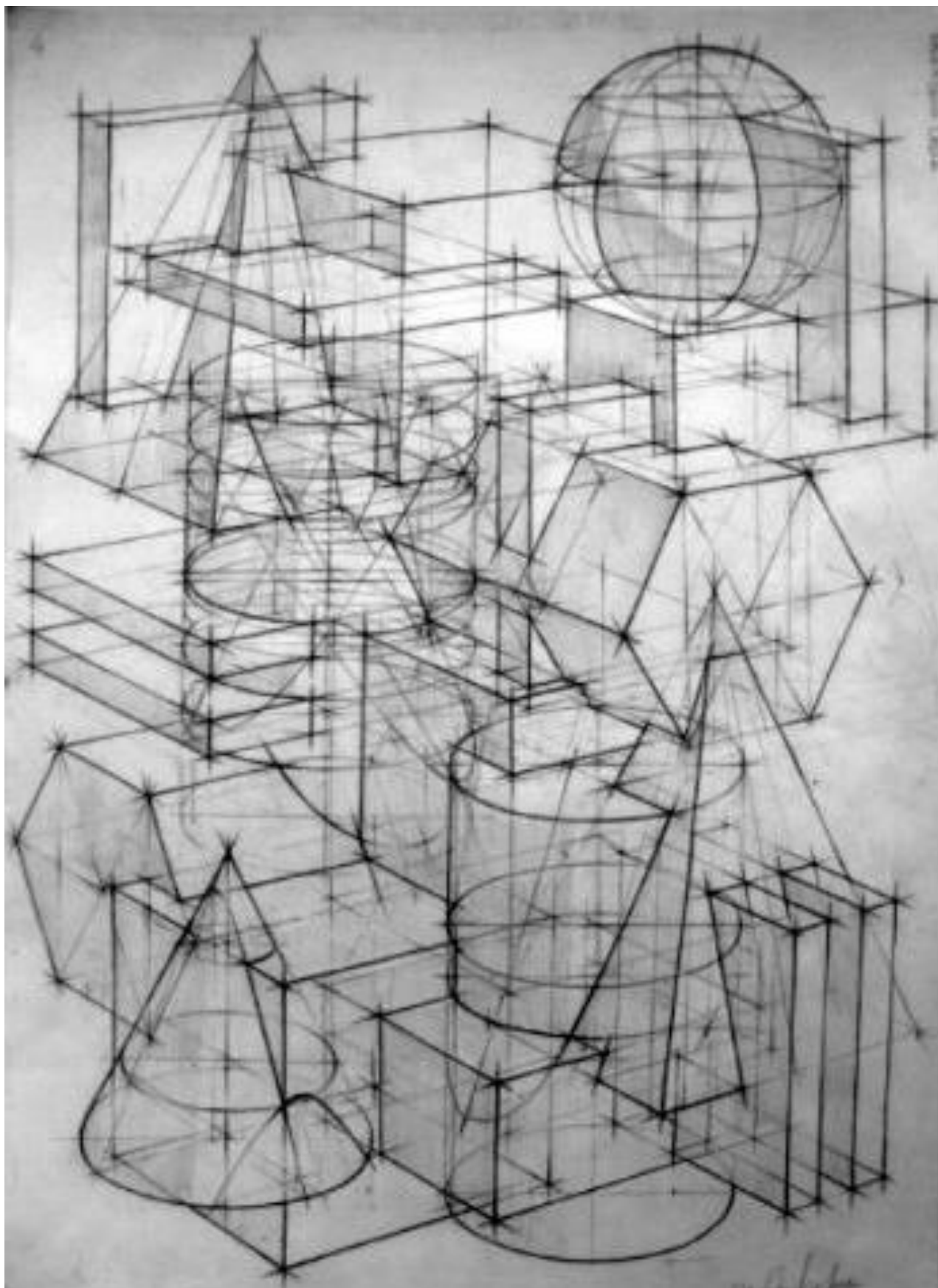
Построение и композиция.

Часто студенты младших курсов на занятиях по академическому рисунку при построении формы опираются не на объемно пространственное понимание формы, а на собственную визуальную фиксацию, по сути не выстраивая объемную форму. Подобная стратегия со стороны студента препятствует развитию у него пространственного мышления, что не позволяет ему нормально пользоваться в работе всеми видами перспективы, составлять собственные умозрительные сложносоставные конструкции. Студент становится заложником натуры, не имея никаких инструментов для самопроверки кроме визуального сравнения.

Переоценка роли визирования является одной из причин подобного положения. В ДХШ детей при построении в обязательном порядке учат сравнивать пропорции, делать визуальные замеры, определять вертикальные и горизонтальные габариты с учетом точки зрения рисующего, перенося это на бумагу в виде вертикальных и горизонтальных штрихов, определяющих границы с последующим уточнением формы. Подобная же практика хоть и с меньшей степенью обязательности присутствует и в общеобразовательных школах. Наиболее талантливые ученики с лучшей зрительной памятью быстро понимают, что выполнять подобные замеры легче, если абстрагироваться от объемной формы и воспринимать ее как двухмерную. Они предпочитают воспользоваться своей зрительной памятью, чтобы просто срисовать натуру, нежели разбираться в особенностях ее формы. И

когда задачи меняются, смещаясь в сторону подчеркивания формы, этим ученикам уже сложно перестроить себя, и они предпочитают выполнить все ту же процедуру срисовывания, добавляя поверх линии, имитирующие работу над построением, стараясь формально уложиться в условия поставленной задачи.



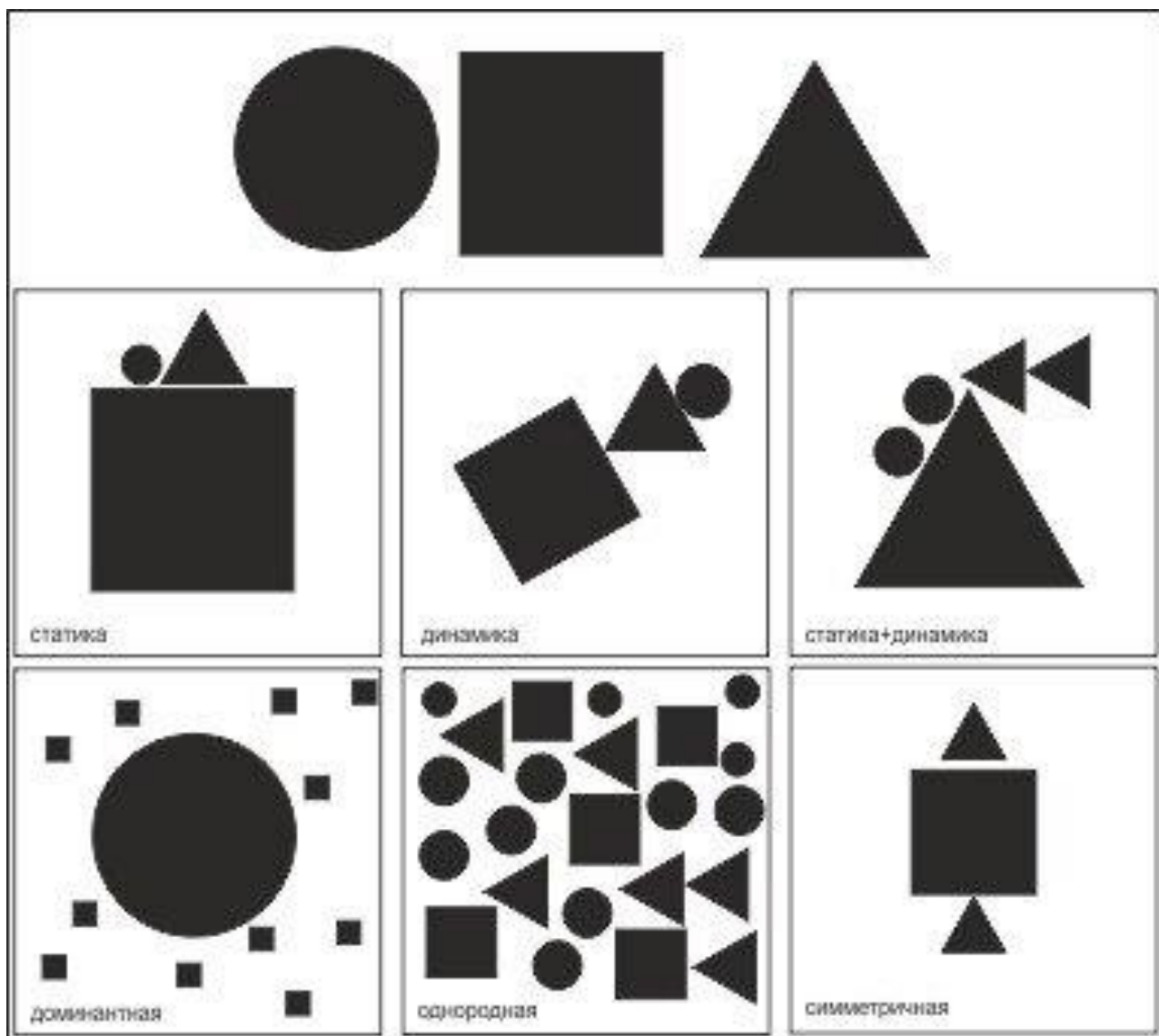


Это происходит не злонамеренно, они просто не понимают, в чем смысл рисования всех этих линий, если и без них можно добиться приемлемого, по их мнению, результата, собственно они даже не знают, зачем эти линии нужны и какую функцию они выполняют.

Предпочтение плоскостного решения объемно пространственному является еще одной причиной непонимания формы и принципов построения, ученики часто думают, что объем создается за счет светотени, а до этого этапа нужно просто максимально точно скопировать натуру, используя плоские графические примитивы, в этом мнении их укрепляют в том числе и наглядные пособия, в которых стадии рисунка зачатую выполнены в плоскостной декоративной манере.

Решение этой проблемы видится во введении в процесс обучения большего количества заданий без использования натуры. Умозрительно, используя геометрические примитивы (шар, куб, цилиндр, конус, призма, тор) и выстраивая из них на бумаге сложные композиции ученик, не имея натуры, поневоле должен будет осознавать форму предметов, их взаимное расположение и пересечение. Это заставит его строить сечения, оси, искать линии пересечения, и весь этот процесс прочно отложится в его памяти и повлияет на навыки восприятия

Еще одной проблемой абитуриентов и первокурсников **является компоновка и чувство композиции**. Зачастую она решается интуитивно исходя из внутренних ощущений или голых установок «как правильно», при этом может начисто отсутствовать понимание того, что такое визуальный центр, статика, динамика, ритм, золотое сечение и т.д. Чаще всего эти пробелы заполняются в процессе обучения в вузе, но порой этот процесс может затянуться на годы.



Непонимание правил компоновки – одна из причин, по которой абитуриент может не добрать баллов на экзамене. Часто абитуриенты при работе над компоновкой руководствуются правилом «лишь бы поместилось», при этом стараясь запечатлеть все настолько крупно, насколько позволяет формат, не оставляя свободного пространства, используя в качестве ограничителя край листа. Если в школе уделять этому больше внимания, в частности, объяснить не только «как», но и «почему», то впоследствии проблем с компоновкой может и не возникнуть.

Часто вскрывается такая проблема, как **непонимание самого термина композиция**. Корни этой проблемы могут быть различными, но чаще всего это отсутствие четких внятных объяснений со стороны преподавателя. Объясняя этот непростой термин, преподаватель часто дает определение, стараясь максимально задействовать весь творческий потенциал и воображение ребенка, по сути предоставляя ему право самому решать, что же такое композиция. Другой крайностью является выдача выхолощенного определения из учебника, которое также не даст ученику существенной опоры в понимании этого термина. Решением здесь может быть подбор объяснения максимально доступного для понимания ребенком в его возрасте. Так же неплохо было бы сопроводить это рассказом о **видах композиции** и упражнениями на поиск композиционных решений, используя плоские графические примитивы (круг, треугольник, квадрат и т.д.).

Штриховка.

Подавляющее большинство студентов не понимают роли штриховки в рисунке, в школах внимания этому практически не уделяется, считается, что после того, как ученик освоит понимание тона в рисунке, он сам постепенно выработает собственную манеру штриховки. Поэтому отсутствие навыков работы со штрихом не считается какой-то критической проблемой, и особых требований к ребенку не предъявляется.



В учебниках он может почерпнуть знания о том, какой может быть штриховка и даже какие-то сведения о том, в каких случаях ее лучше применять, а о практическом применении он принимает решение самостоятельно. Но проблема здесь в том, что, получив такую свободу выбора, ученик часто сосредоточивает свое внимание исключительно на тоне,

стараясь сделать штриховку максимально незаметной, регулируя плотность тона только за счет давления на карандаш, стараясь подражать фотографии. При этом у него может даже не возникнуть потребность разобраться в том, как использовать различные виды штриховки и самое главное – для чего, если любого тона можно добиться обычной однонаправленной штриховкой и этого достаточно для передачи иллюзии объема, то совсем не понятно, для чего использовать штрих по форме или прозрачный разряженный штрих, который, на первый взгляд, может показаться не аккуратным. Это может стать определенным барьером на пути становления его мастера.

Эта проблема может быть легко решена простой разъяснительной беседой с демонстрацией показательных примеров и последующим выполнением упражнений закрепляющих навыки. Не стоит ждать пока ученик сам выработает свой почерк, лучше сразу показать ему направления развития, что позволит ему более осознанно подойти к этому выбору.

Вывод: Описанные проблемы не являются фатальными для системы художественного образования. Однако их игнорирование влечет за собой потерю времени при обучении, формирует замкнутый цикл, в котором будет происходить снижение качества обучения от поколения к поколению.

Конечно, можно считать, что настоящий талант сам пробьет себе дорогу, но лучше если при этом у него останутся силы и время на творчество. К тому же академический рисунок важен не только для художников, но и архитекторов, и скульпторов, и дизайнеров и тех, кто будет их ему учить.

Библиографические ссылки

1. Ли Н. Основы учебного академического рисунка: учебник. М.: Эксмо, 2003.
2. Ростовцев Н.Н. Рисование с натуры. Л., 1962.

УДК 008 : 37

А.В. Климов

О.Б. Павленкович

**Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия**

КАК МОЗГ УЧИТСЯ РИСОВАТЬ, ИЛИ ПОЧЕМУ ГРАФИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ МОГУТ НЕ ПРИНЕСТИ ОЖИДАЕМОГО РЕЗУЛЬТАТА

Аннотация. Упражнение – это многократное выполнение каких-либо действий для приобретения навыков и получения более совершенных умений. Под понятием «графические упражнения» следует подразумевать действия направленные на формирование графических навыков. Смысл выполнения графических упражнений состоит в ожидании того, что повторяющиеся действия значительно улучшат способности человека к рисованию. Но почему иногда конечный результат может разочаровать и не оправдать затраченных усилий? Для этого необходимо рассмотреть сам процесс рисования и, опираясь на многочисленные нейрофизиологические исследования, проанализировать процессы, происходящие в головном мозге. Чтобы понять, как запомнить и автоматизировать движения и преобразовать их в навыки, для начала нужно понять, что такое память.

Ключевые слова: графические упражнения, процесс рисования, виды памяти, краткосрочная память, рабочая память, долговременная память, основные виды движения.

Key words: graphic exercises, drawing process, types of memory, short-term memory, working memory, long-term memory, basic types of movement.

Память – это функция мозга удерживать и добровольно восстанавливать информацию. Другими словами, это способность, которая позволяет человеку вспоминать произошедшие события, мысли, ощущения, понятия и взаимосвязь между ними. Несмотря на то, что больше всего с памятью связан гиппокамп, отнести воспоминания только к одному отделу мозга нельзя, поскольку в этом процессе задействовано множество областей мозга. Эта способность является одной из когнитивных функций, наиболее страдающих при старении человека.

Уже одно только определение памяти говорит, что быстро разобраться с этим вопросом не получится, что ж, попробуем пойти дальше и узнаем, какие виды памяти можно выделить.

Память – чрезвычайно сложная когнитивная функция. В ней участвует огромное количество отделов мозга, и человек постоянно её использует. Существуют различные теории и исследования когнитивных способностей. Следует рассмотреть виды памяти, исходя из следующих критериев:

По времени, в течение которого удерживается информация. В данном случае речь идёт о сенсорной памяти, краткосрочной памяти, рабочей памяти и долговременной памяти. Сенсорная память удерживает информацию в течение нескольких секунд, в то время как долговременная память, наоборот, может хранить информацию в течение практически неограниченного периода времени. Все виды памяти работают скоординировано для того, чтобы вся система функционировала корректно.

По типу информации. Вербальная память отвечает за хранение вербальной информации (то, что мы читаем, или слова, которые мы слышим), в то время как невербальная память позволяет хранить остальные данные (изображения, звуки, ощущения и т.д.).

По задействованному органу чувств. В зависимости от используемого органа чувств, речь идёт о таких видах памяти, как зрительная память (зрение), слуховая память (слух), обонятельная память (обоняние), вкусовая память (вкус) и тактильная память (осязание).

С двумя последними пунктами все более или менее понятно, нас интересует визуальная информация, полученная с помощью органов зрения и иногда осязания, а вот во времени хранения хотелось бы разобраться поподробнее.

Известно, что разными видами памяти управляют разные процессы запоминания, а именно:

- **Кратковременная память** активизируется самым простым процессом «суммацией» (работает за счет накопления кальция на рецепторе), т.е., это происходит тогда, когда человек пытается не забыть что-то, постоянно воспроизводя запоминаемое в своей памяти, например, номер телефона, который забывает, как только нужно запомнить что-то другое. В случае с рисованием это происходит при работе с натуры, на несколько секунд удерживая в памяти участок или всю натуру целиком, рисующий получает возможность сравнить содержимое памяти с тем, что он рисует. Так же работает и обратный процесс, рисующий запоминает то, что он уже нарисовал с натуры.
- **Рабочая память** действует дольше – до 6–8 часов, активизируется «потенциацией» (разблокировкой магниевого пробора на нейронах гиппокампа), не стирается в течение всего времени потенциации. Чтобы данный процесс запустился нужен достаточно мощный импульс, который могут вызвать значительные события, которые человек определяет как важные. Это может быть образ неожиданно привлекательной девушки, или неприятного события – любое достаточно важное для человека событие будет зафиксировано в его рабочей памяти.
- **Долговременная память** может служить человеку всю жизнь. Запоминание происходит через процесс «импринтинга» (вследствие воздействия на ядерную ДНК и активацию процесса выработки глутамата), т.е. долговременного воздействия важным

для человека событием. Но тут следует задаться вопросом, как, всего лишь однажды увидев привлекательную девушку, молодой человек может запомнить ее навсегда, ведь воздействие было непродолжительным? Тут мозг прибегает к уловке – если девушка оказалась настолько привлекательной, что от этого события гипоталамус стимулировал выброс гормонов в достаточном количестве, в дело вступает лимбическая система и запускается так называемый круг Пейпеца. В данном случае это будут повторяющиеся переживания, что позволяет гипоталамусу, при содействии базальных ядер, снова и снова в точности воспроизводить полученный образ до тех пор, пока он не укоренится в памяти. И что важно, сохраняется не только визуальная, но и вся остальная информация, включая при необходимости информацию о нашей собственной двигательной активности. В дальнейшем это поможет нам разобраться с моторикой.

К сказанному о памяти можно добавить, что в памяти важен не столько ее объем, сколько структура ее организации, процесс забывания не менее важен, чем процесс запоминания, иначе большой объем информации очень сильно затруднил бы поиск важного для нас. В случае с рисованием проще запоминать не столько сами образы, сколько их элементы, формировать своеобразную базу данных, с помощью которой можно как из пазлов собирать отдельную картину. Остается вопрос, как сделать так, чтобы мозг посчитал эти элементы достаточно важными для того, чтобы разместить их в долговременной памяти? Но к нему мы еще вернемся.

А сейчас переходим к моторным функциям. После того, как нам удалось понять, как образ, который мы рисуем, отразился в нашей голове, попробуем разобраться в том, что происходит, когда мы начинаем рисовать.

Для начала следует принятие решения, за это отвечает рассудочная область, находящаяся в передней лобной доле, но решение о том, что и как рисовать принимается после согласования с областью, отвечающей за творчество, которая проектирует этот процесс на основе информации, полученной из зрительных областей височных долей. Все эти сигналы проходят через другие участки головного мозга, включая таламус, который отвечает за то, насколько мы сосредоточены на процессе, приглушая или игнорируя незначительные сигналы, определяя тем самым, над чем работать большим полушариям головного мозга. Неправильная работа таламуса может приводить к синдрому дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ). Окончательное формирование таламуса завершается 8–10 годам жизни человека, после того как рассудочная область сверилась с картинкой и решила, что пора запускать процесс движения.

Движения разделяют на четыре основных вида:

- рефлекторные (это как врожденные, так и приобретенные рефлексы);
- локомоторные (движения, отвечающие за перемещение в пространстве, тесно связаны с центрами ориентирования);
- произвольные (сознательные);
- автоматизированные (произвольные движения, доведенные до автоматизма, получившие для себя отдельные нейроны в мозжечке, не требующие участия больших полушарий, могут быть как в виде отдельных конкретных движений, так и сложных связок, которые являются самыми быстрыми и точными движениями).

Нас интересуют последние два.

И так запускается первое произвольное движение, сигнал поступает на соседнюю премоторную кору, которая решает, как лучше выполнить движение в соответствии с поставленной задачей. После чего обращается в моторную кору, которая формирует сигнатуру движения и отправляет информацию в мозжечок, который приводит в движение мышцы и мы получаем первый штрих, после чего происходит сразу два значительных события, наша зрительная система получает информацию с листа и наша рассудочная область сверяет результат с ожиданиями и посылает поправки в премоторную кору, а

область тактильной чувствительности отправляет информацию, полученную от руки в моторную кору. К этому времени в моторную кору поспевает информация из премоторной коры, консолидируя эти данные, моторная кора формирует новый сигнал, который отправляется в мозжечок.

Процесс получается довольно длительным и отнимает большое количество ресурсов, кроме того, в таком ритме вы не сможете ни на чём сосредоточиться, вследствие чего, опять же, в зависимости от результатов и настроения гипоталамус запустит круг Пейпеца, и вы получите либо состояние стресса, либо удовлетворения, либо предвкушения удовольствия, результатом чего будет то, что гиппокамп, который все это время безмолвно наблюдал за ситуацией, решает что пора заканчивать с таким безрассудным использованием ресурсов, и не пора ли рассудочной области заняться чем-то посерьезнее, чем просто следить и рассчитывать штрихи, выделив основные паттерны движений. Бразды правления передаются в премоторную кору, которой уже не требуется подробная информация. Позднее и премоторной коре много трудиться не придется – ее сигнал станет тоже очень коротким, и со временем перестанет быть необходимым. С большинством задач сможет справиться и моторная кора, потому что вся информация о движении уже хранится на мозжечке и моторная кора контролирует только отклонения от сложившегося эталонного движения.

И так мы проследили преобразование произвольных движений в автоматизированные. Казалось бы, все просто – проблема решена, рисуй и спустя время все получится. Только вопрос, сколько времени должно пройти, прежде чем все получится, какое количество стресса необходимо получить, чтобы память сохранила все необходимые движения и избавилась от тех, которые все портят, и от чего придется ради этого отказаться, это при том, что не рассматривалась творческая часть процесса?

Прежде чем продолжить, хотелось бы немного рассказать о том, как функционирует наша система зрительного восприятия.

После того как наши глаза считали информацию из окружающего мира, и она отправилась в недра нашего мозга, первое, что происходит – это определение общего уровня освещенности. Затем в области четверохолмия определяется, произошли ли какие-то изменения, что заставить нас перевести фокус нашего внимания повернуть глаза, голову или все тело к источнику изменений. Все это происходит еще до того, как мы сможем распознать, что собственно мы видим.

Почти одновременно с этим поток зрительной информации достигает латерального колленчатого тела, где происходит контрастирование сигнала – слабые сигналы становятся более слабыми, сильные – более сильными. Таким образом, темное становится темнее, светлое светлее, то же происходит и с цветовой информацией, только по шкалам, красный – зеленый, синий – желтый и т.д. После чего, минуя таламус, где определяется важность полученной информации, сигнал попадает на зрительную кору. Здесь распознаются линии (для этого есть специальные участки нейронов), и мы определяем горизонтальные, вертикальные и наклонные (с углом наклона, примерно в 12°). Именно поэтому кривая или ломаная линия, с углами больше 168° , изначально будет восприниматься как прямая. После того, как линии, а точнее контуры, были определены, наш мозг «берется» за опознание формы и цвета. Поскольку контуры уже определены, мозг сравнивает картинку с каждого из глаз и делает выводы об объеме, попутно определяя тон и цвет. На этом этапе распознавания мы уже способны распознать мимику объекта (если это человек), определить представляет ли он опасность, но еще не можем узнать его лицо. Определяя цвет, мозг на основе всех полученных данных информирует нас лишь о локальном цвете объектов.

Информация о цвете в тени или в блике отфильтровывается и трансформируется в информацию об объемных характеристиках. Так видя красный мяч на зеленой траве, мы не замечаем что в тени он коричневый, возможно с примесью зеленого, а на свету он оранжевый или зеленый. Мы будем воспринимать мяч как красный и в свете утренней зари, и днем, и на закате. Мы будем понимать, что это тот же самый мяч. Игнорирование цвета

происходит за счет того, что мозг автоматически настраивается на цвет белого, отыскивая в поле зрения самый светлый предмет, определившись как цельный. Мозг назначает его белым и начинает игнорировать какую-то часть цветового спектра, фильтруя избыточную его часть.

Таким образом, мы можем понять, что глобальное определение цвета не является нашим коньком. При нормальном развитии нам не нужно определять оттенки цвета в зависимости от освещения, скорее наоборот, нам нужно просто знать какого это цвета и формы вне зависимости от того, находится ли это в тени или на свету. Но если человек, вследствие какой-либо патологии, не может получать достаточно информации о контурах и, как правило, о форме предмета, информация об оттенках цвета становится для него более жизненно важной.

После того как форма и цвет были распознаны, в дело вступает отдел непосредственно граничащий с затылочными ассоциативными областями, отвечающими, кроме всего прочего, за творческую работу мозга. И на этом этапе мы начинаем распознавать лица людей, буквы и текст, знаки и значения.

В процессе распознавания подключаются области, отвечающие за внутреннюю речь. Наш мозг сопоставляет увиденное с названиями того, что видит. И если увиденное не имеет названия, то мозг постарается подобрать подходящий эквивалент. При этом произойдет событие, значение которого состоит в постановке задачи выяснения (любопытства), и под результат выяснения будет выделен участок памяти, призванный замкнуть общее представление. В случае, если мы увидим то, о чем знали, но никогда не видели, наш мозг постарается как можно лучше это запомнить (включается процесс импринтинга), опять же замыкая общее представление.

В завершении хотелось бы упомянуть о значении сна. Чаще всего именно во сне наш мозг решает, что оставить в долговременной памяти, предположительно это происходит во время фазы парадоксальной (быстрой фазы) сна. Наш мозг разбирает то, что сохранилось в кратковременной и рабочей памяти, и решает, что ему еще пригодится, а от чего стоит избавиться. Именно поэтому для ребенка очень важен полуденный сон – кроме общего восстановления необходимо сохранить в памяти все важное до момента засыпания.

Теперь, понимая как функционируют основные механизмы, уже можно делать выводы о том, как и какие факторы могут повлиять на то, что графические упражнения не дадут ожидаемого результата.

Это **недостаточное количество повторений**, с неправильной периодизацией, без закрепления созданные связи ослабевают и разрушаются.

Отсутствие внутреннего возбуждения во время рисования, без эмоционального отклика событие не будет определено как важное, и рабочая память задействована не будет.

Отсутствие понимания смысла и важности выполняемых упражнений, если человек не воспринимает упражнения как важное для него событие, его воспоминания будут легко вытеснены из рабочей памяти последующими событиями.

Недостаток сна, если в течение примерно 6 часов, после выполнения упражнений или события, возбуждающего воспоминания о них, человеку не удастся уснуть, то проделанная (возможно утром) тщательная работа окажется напрасной – к этому времени воспоминания могут стереться почти полностью, и связи долговременной памяти не смогут сформироваться так, как мы того ожидаем.

Библиографические ссылки

1. Дубынин В.А. Мозг: как мы учимся и почему мы забываем. Серия: Лекции по науке: [сайт]. URL: <https://www.litres.ru/vyacheslav-albertovi/lekciya-mozg-kak-my-uchimsya-i-rochemu-my-za-67412469/>
2. Сергеев И.Ю., Фонсова Н.А. Дубынин В.А. Анатомия центральной нервной системы: учебник для СПО. М.: Юрайт. 2017. 338 с.
3. Савельев С.В. Эмбриональная патология нервной системы. М.: Веди. 2007. 216 с.: ил.

ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Аннотация. Статья посвящена вопросам профессиональной подготовки будущего учителя изобразительного искусства. Для совершенствования профессиональной подготовки будущих специалистов необходимы соответствующие педагогические условия, создаваемые профессиональной деятельностью педагогов, обеспечивающие возможность успешной реализации определенных и поставленных задач учебного процесса.

Ключевые слова: художественное восприятие, условия профессиональной подготовки, образование, организационно-педагогические условия, психолого-педагогические условия, дидактические условия.

Key words: artistic perception, conditions of professional training, education, organizational and pedagogical conditions, psychological and pedagogical conditions, didactic conditions.

С усилением процессов модернизации российского образования и базовыми изменениями во всех сферах жизнедеятельности современного общества, востребованы специалисты новой формации. В содержании Федеральных государственных образовательных стандартов акценты сдвинулись со знаниевой составляющей на обретение, в процессе профессиональной подготовки компетенций, востребованных как в профессиональной, так и специальной деятельности. Это ведет к существенным изменениям в построении образовательного процесса, поиску новых форм, методов и средств обучения в высшей профессиональной школе. Следовательно, стратегия и тактика подготовки будущих учителей-предметников, в том числе и учителей изобразительного искусства, требует обновления – поиска путей решения поставленных задач. При этом важность аксиологического компонента – воспитывать и развивать мыслящую, духовно-нравственную, творческую личность, стремящуюся реализовать себя в меняющихся социокультурных условиях, остается неизменной. А значит, главной целью всей системы образования становится воспитание личности, способной к самоопределению, самореализации и творческой активной деятельности.

Студенты художественно-педагогических специальностей, обретая знания в процессе обучения, должны осознавать, что степень их готовности решать профессионально-важные задачи раскрывается в способностях передавать эти знания другим, привлекая все возможные средства и ресурсы.

Современный мир не стоит на месте, меняются способы передачи информации, сменяющие друг друга поколения, значительно быстрее усваивают информацию и т.д. Сферы интересов нового поколения достаточно обширны, если смотреть в разрезе последнего десятилетия. Данный факт подтверждают учителя начальных классов – при общей загруженности современных детей, у них наблюдаются многополярность способностей. Но, по мнению тех же учителей, дети не могут удерживать внимание на одном предмете, у них преобладает краткосрочная память и т.д.

В современных, постоянно изменяющихся условиях выпускники художественно-педагогических отделений могут успешно организовывать процесс обучения лишь при

наличии профессиональных и специальных компетенций. За наличие и качество их развития отвечает содержание образования. Но, придя в учебные заведения и непосредственно занимаясь реализацией учебных программ, молодые специалисты следуют общей тенденции – учить и воспитывать, следуя заданному алгоритму. И здесь важно молодому специалисту осознать свою роль и профессиональную функцию по возвращению молодого поколения, способного видеть и воспринимать все богатство мира, его чувственную и художественную составляющую.

Исходя из личного художественно-педагогического опыта автора статьи, можно утверждать, что в современных программах отсутствует система специальных упражнений и методик по развитию художественного восприятия, что существенно сказывается на творческой деятельности учащихся на занятиях искусством, данный факт обуславливает актуальность данной статьи.

С точки зрения общего подхода восприятие представляет собой, «целостное отражение предметов, ситуаций и событий, возникающее при естественном воздействии физических раздражителей на рецепторные поверхности органов чувств. Вместе с процессами ощущения восприятие обеспечивает непосредственно-чувственную ориентировку в окружающем мире. Будучи необходимым этапом познания, оно всегда в большей или меньшей степени связано с мышлением, памятью, вниманием, направляется мотивацией и имеет определенную аффективно-эмоциональную окраску» [1, с. 115]. В современной психологии художественное восприятие рассматривается как высшая форма восприятия, как способность, проявляющаяся в результате общей способности к восприятию (Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, Б.М. Теплов, П.М. Якобсон и др.). Но способность художественного восприятия не развивается сама по себе, а является результатом и показателем развития индивида.

- художественное восприятие подразделяют в зависимости от предмета на: художественное восприятие действительности;
- художественное восприятие произведения.

Поле интересов исследования автора статьи составляет художественное восприятие действительности. Исследователи данного феномена рассматривают его, как чувственное познание окружающего мира. Так изучая особенности изобразительной деятельности Е.И. Игнатъев, выдающийся советский художник-педагог, пишет, что умение «видеть» натуру является предпосылкой успешного развития изобразительной деятельности человека. Он отмечал, что «большинство людей не замечают в вещах многих подробностей, даже тех, которые бросаются в глаза. По его мнению: «Цель обычного видения состоит большей частью в том, чтобы узнать вещи, которые находятся перед глазами, или ознакомиться с некоторыми их свойствами, необходимыми для деятельности человека» [3, с. 95].

Успешное функциональное развитие педагогической системы обуславливается наличием и соблюдением определенных педагогических условий. Исходя из всего вышесказанного, следует, что на протяжении профессионального обучения будущих учителей изобразительного искусства важна успешная художественно-творческая деятельность, направленная на развитие художественного восприятия. Это возможно в том случае, когда в обучении обеспечиваются разносторонние условия, которые включают в себя: интеграцию теоретических и практических дисциплин, формирование профессионального интереса, пленэрную практику, самостоятельную художественно-творческую деятельность. Сущность понятия «педагогические условия» многогранна, и имеет многочисленные трактовки. Понятие «условие» С.И. Ожегов характеризует по трем значениям:

- 1) обстановку, в которой что-нибудь происходит;
- 2) обстоятельство, от которого что-нибудь зависит;
- 3) правила, введенные в определенной области деятельности [5, с. 342].

Понятие «условия» взаимодействует с предметом, который относится к явлениям, окружающим его, без которых он фигурировать не может. «Совокупность определенных условий формируют среду его протекания, от которой зависит действие законов природы» [6, с. 707–708].

В.И. Андреев, Н.М. Яковлева, А.Я. Найн считают, что педагогические условия – это совокупность мер педагогического воздействия. Таким образом, под педагогическими условиями принято понимать комплекс мер, создающих образовательный процесс. Педагогические условия – это обязательный компонент педагогического процесса, который разделяют на организационно-педагогические, психолого-педагогические и дидактические (рисунок 1).



Рис. 1

Организационно-педагогические условия рассматриваются, как сумма возможностей, помогающих решать образовательные задачи в педагогической системе. Они обладают направленностью в определенном виде деятельности. Г.А. Демидова считает, что «организационные условия выступают внешними обстоятельствами для реализации педагогических условий. Организационно-педагогические условия – это совокупность внешних обстоятельств функций управления и внутренних особенностей образовательной деятельности, обеспечивающих сохранение целостности, полноты образовательного процесса, его целенаправленности и эффективности» [4, с. 32–38].

Психолого-педагогические условия обеспечивают определенные меры воздействия для развития личности студента, что повышает эффективность образовательного процесса. Данные условия характеризуются следующими признаками:

- 1) сумма возможностей образовательной и пространственной среды;
- 2) совокупность мер оказываемого воздействия как на студентов, направленных на развитие личности;

Дидактические условия представляют собой «наличие таких обстоятельств, предпосылок, в которых, во-первых, учтены имеющиеся условия обучения, во-вторых, предусмотрены способы преобразования этих условий в направлении целей обучения, в-третьих, определенным образом отобраны, выстроены и использованы элементы содержания, методы (приемы) и организационные формы обучения с учетом принципов оптимизации» [7, с. 7]. Таким образом, дидактические условия формируются в результате целенаправленной деятельности содержательных средств обучения в целостном педагогическом процессе.

Из вышесказанного следует, что при создании современных педагогических условий, формируется комфортная образовательная среда, при которой обучающиеся активнее включаются в практическую и мыслительную деятельности, в процессе овладения учебным материалом.

Для развития художественного восприятия у будущих учителей изобразительного искусства необходимы следующие педагогические условия:

- 1) психолого-педагогические;
- 2) организация художественно-творческой деятельности;

3) дидактико-технологические (рисунок 2).

Психолого-педагогические условия определяются:

- направленностью методов обучения;
- активизацией у студентов мотивации к самостоятельной деятельности.

Организация художественно-творческой деятельности сводится к наличию специального комплекса упражнений с креативными творческими заданиями, подбором специальных средств и материалов для наилучшего достижения поставленных задач, использованием наглядных пособий и необходимой литературы.

Дидактико-технологическое обеспечение процесса развития художественного восприятия, характеризуется: дидактическими принципами последовательности, системности, научности.



Рис. 2

Психолого-педагогические условия:

Направленность методов обучения на развитие художественного восприятия студентов. Методы обучения: установочные лекции-беседы; метод сравнения и сопоставления, мастер-класс, методы стимулирования и мотивации к учебно-творческой деятельности (метод интерактива), методы проблемного обучения, методы контроля и т.д. [2, с. 203].

Активизация у студентов мотивации к самостоятельной деятельности. Только при устойчивой мотивации, студенты настроены на самостоятельную работу.

Существуют внешние мотивы и внутренние. К внешним мотивам относят самовоспитание: чувство ответственности, желание выполнить долг и др. Внутренние мотивы – это мотивы самообразования. В образовательном процессе одна из главных целей так мотивировать студентов, чтобы внешние мотивы трансформировались во внутренние.

Организация выставок и мастер-классов служит основой для обобщения и распределения педагогического опыта.

Организация художественно-творческой деятельности:

Пленэр уже сам по себе как форма организации и условие обучения является первоисточником эстетической, учебно-познавательной и художественной информации, где натура – природа выступает наглядным художественным материалом во всем богатстве его проявлений и является ведущим методом в познании действительности [3, с. 72]. Процесс пленэрной практики состоит из поэтапного выполнения поставленных задач в ходе которого при правильном расставлении акцентов происходит трансформация обыденного восприятия

в художественное (профессиональное) восприятие: от знакомства с объектом – к формированию образа воспринятого – его преобразование в художественный образ.

Наличие *специального комплекса упражнений с креативными творческими заданиями*. В таких заданиях обучающийся должен найти свой способ решения задач и применить знания в новых условиях, создать нечто субъективно новое.

Свобода выбора средств и материалов помогают студенту решить поставленные задачи.

Вывод. Социально-экономические факторы, образовательные реформы и тенденции развития высшего художественно-педагогического образования обусловили новые требования к подготовке будущих учителей изобразительного искусства. При создании современных психолого-педагогических и организационно-педагогических условий, формируется комфортная среда, при которой обучающиеся активнее включаются в практическую и мыслительную деятельности в процессе овладения учебным материалом.

Личный опыт автора статьи позволяет говорить о том, что создание специальных педагогических условий и целенаправленный процесс профессиональной подготовки будущих учителей изобразительного искусства, способствует не только развитию художественного восприятия у студентов художественно-педагогических специальностей, но и, впоследствии, у молодого поколения в целом.

Библиографические ссылки

1. Большая психологическая энциклопедия: самое полное современное издание: Более 5000 психологических терминов и понятий / А.Б. Альмуханова. М.: Эксмо, 2007. 542 с.
2. Бутина А.П., Павлекович О.Б. Методическая модель развития художественного восприятия у студентов художественных специальностей // Проблемы современного педагогического образования. Сборник научных трудов. Ялта: РИО ГПА, 2019. Вып. 64. Ч. 3. 355 с. С. 200-203.
3. Бутина А.П., Павлекович О.Б. Теоретические и методические аспекты развития художественного восприятия у студентов художественных специальностей // Proceedings of XXIV International scientific conference / «XXI century science. From theory to practice» Morrisville, Lulu Press, 2018. 136 с. С. 73-77.
4. Демидова Г.А. Организационно-педагогические условия формирования лидерского потенциала менеджера социально-трудовой сферы в рефлексивной среде дополнительного профессионального образования // Педагогические и психологические науки: актуальные вопросы: материалы Международной заочной научно-практической конференции. Ч. I. (31 октября 2012 г.). Новосибирск: Изд-во «Сибирская ассоциация консультантов», 2012. 200 с.
5. Ожегов С.И. Словарь русского языка: ок. 53 000 слов / под общ. ред. проф. Л.И. Скворцова. 24-е изд., испр. М.: Оникс: Мир и образование, 2007. 640 с.
6. Рутковская М.В. Формирование мотивов выбора педагогической профессии у старшеклассников: автореф. дис... канд. пед. наук. Л., 1955. 14 с.
7. Философский энциклопедический словарь / гл. редакция: Л.Ф. Ильичев, П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев, В.Г. Панов. М.: Советская энциклопедия, 1983. 840 с.

РАЗДЕЛ 2. ВОПРОСЫ ТЕОРИИ, МЕТОДИКИ И ПРАКТИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА

УДК 658.512.23
С.Е. Ляшенко
С.В. Тамулевич

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

UX-ДИЗАЙН В КОНТЕКСТЕ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Аннотация. В статье рассматриваются основные понятия и этапы проектирования в области UX-дизайна; специфические и характерные для визуальной деятельности составляющие; связь UX-дизайна визуальными коммуникациями.

Ключевые слова: UX-дизайн, UI-дизайн, визуальные коммуникации, графический дизайн, юзабилити, интерфейс.

Key words: UX-design, UI-design, visual communications, graphic design, usability, interface.

Данная работа рассматривает UX-дизайн как актуальное направление графического дизайна. UX-дизайн охватывает широкую область знаний из различных направлений и включает в себя множество составляющих, которые претерпевают изменения в терминологии, структуре, инструментарии и во взаимодействиях в связи активным развитием и востребованностью.

Расшифруем определение UX-дизайна и обозначим его связь с визуальными коммуникациями. UX расшифровывается как user experience – пользовательский опыт. То есть дизайн пользовательского опыта подразумевает проектирование того, как именно будет ощущаться любой продукт в руках пользователя, его восприятие и эффективность. Визуальные коммуникации – это способ передачи информации с помощью любых визуальных средств (цвет, изображения, текст и т.д.) [1, с. 174]. «В сознании человека визуальные образы являются приоритетными, в виду их количественного перевеса по отношению к другим видам поступающей и перерабатываемой им информации. Визуальная информация сохраняется помимо его воли и механизмов мышления, что позволяет совершать манипулирование с его сознанием на основе визуальных образов и знаков, вовлекая его в визуальную коммуникацию в системе современной культуры» [3].

Чаще дизайн визуальных коммуникаций связывают с дизайном пользовательского интерфейса (user interface). Пользовательский интерфейс – это средство, позволяющее удобно взаимодействовать с продуктом. Итак, если UI-дизайн определяет то, как будет выглядеть интерфейс (иконки, их цвет, положение и т.д.), то UX-дизайн – это общее проектирование всех элементов, схема того, как продукт будет использован. UX-дизайн позволяет осуществить задуманные варианты взаимодействий с потребителем (рисунок 1) [6].

Любой дизайн неразрывно связан с эргономикой. Эргономика – наука, отвечающая за взаимодействие человека и всех бытовых элементов. Без этого подхода эстетическая составляющая теряет смысл. В UX-дизайне эргономический подход помогает спроектировать интерфейс так, чтобы он был удобен пользователю (рисунок 2).

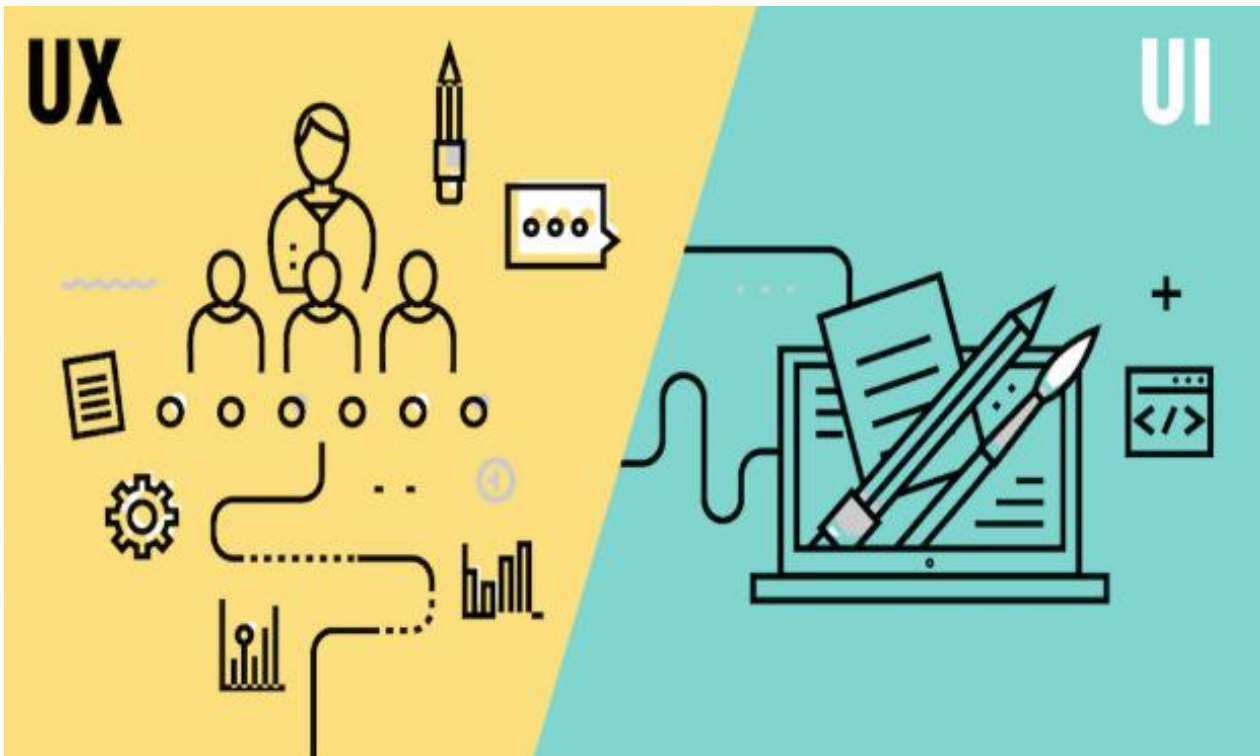


Рис. 1. Визуализация UX и UI-дизайна

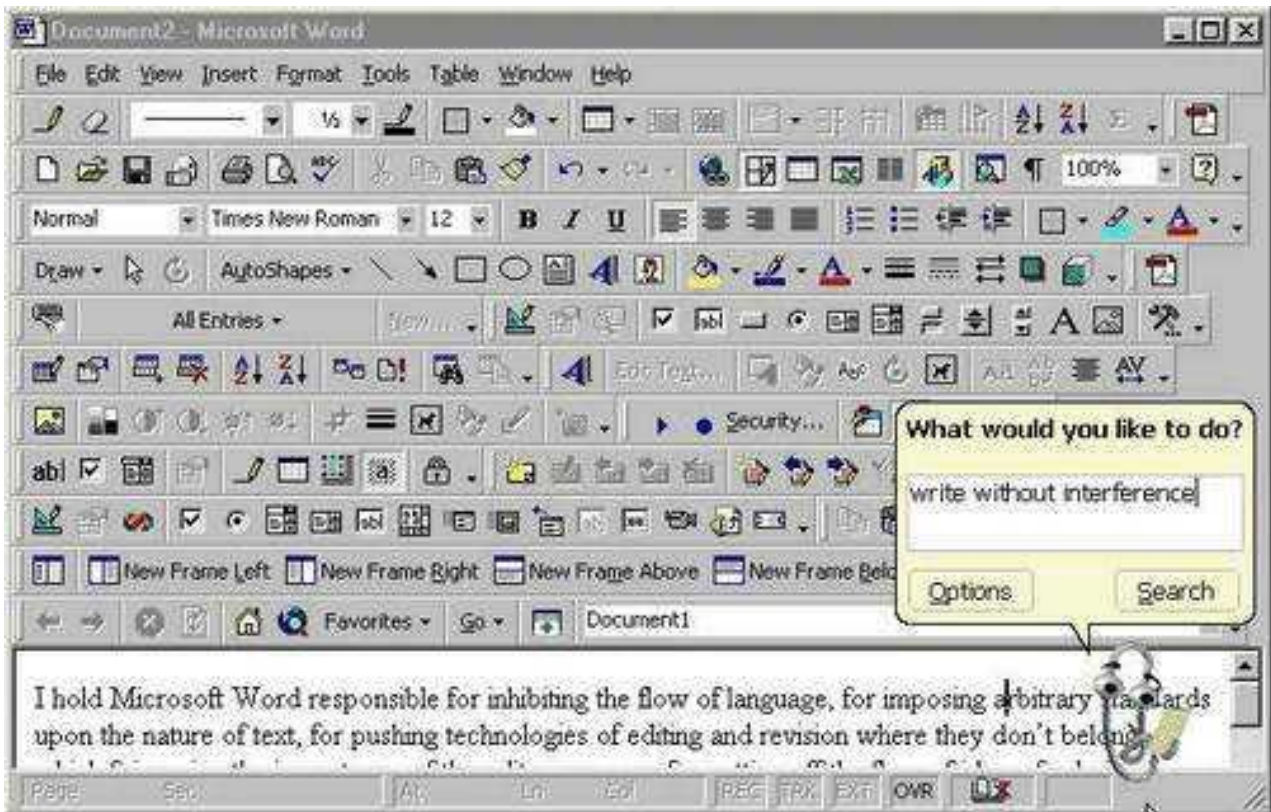


Рис. 2. Пример неудачного проектирования интерфейса

Разберем подробнее явление UX-дизайна. Это направление включает множество составляющих: информационную архитектуру, проектирование, юзабилити и доступность.

Информационная архитектура – совокупность методов организации и представления информации, направленных на обеспечение удовлетворения информационных нужд пользователей системы. В ходе создания информационной структуры работа проходит в несколько этапов: структуризация данных, организация, маркирование, организация навигации.

Разберем суть этих этапов:

Структуризация предполагает анализ и группировку данных. UX-дизайнер обрабатывает информацию, формирует основные блоки и затем связывает их друг с другом. Организация включает в себя группировку этих блоков уникальным и осмысленным способом. Маркирование помогает удобно перемещаться по странице ресурса или между страницами, использование соответствующих формулировок в качестве маркеров упрощает навигацию и поиск.

Цель навигации – выявить связи между информационными объектами для решения конкретных задач пользователя. Выбранная модель навигации во многом определяет, будет ли онлайн-ресурс удобным для пользователей. Если посетители сайта не смогут найти нужную информацию без запросов к строке поиска, тогда навигация информационной архитектуры работает неудовлетворительно. Можно рассматривать в связке с «юзерфлоу», что означает наглядную схему того, что надо сделать пользователю, чтобы достигнуть цели (рисунок 3).

USER FLOW V1

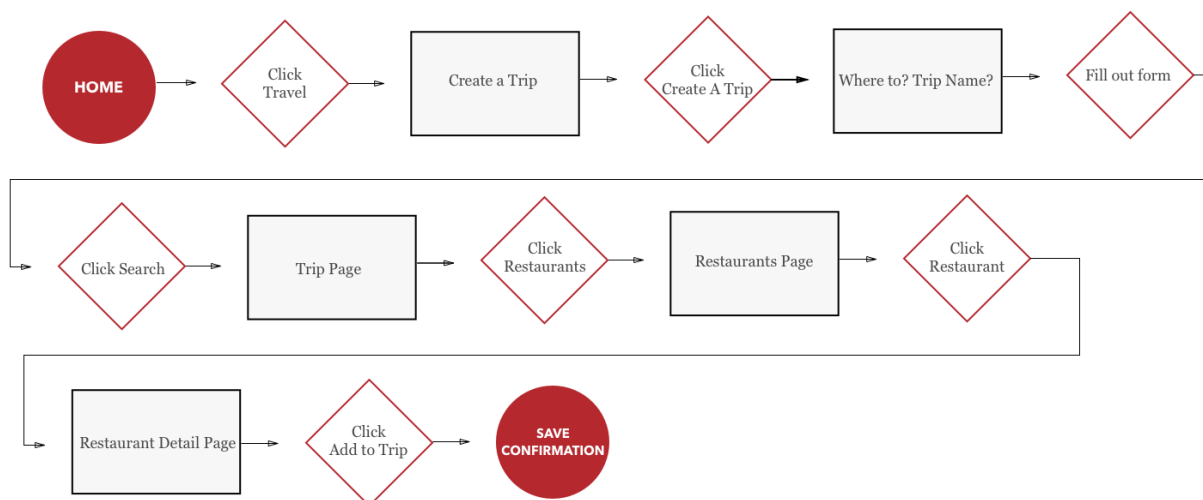


Рис. 3. Пример юзерфлоу

Проектирование – поиск и разработка средств для решения поставленных задач.

Юзабилити – возможность пользователя. Параметр, определяющий сложность использования. Юзабилити уместно ко всем инструментам, используемым людьми, и распространяется как на цифровые, так и на аналоговые устройства. Чем выше юзабилити, тем проще пользователю взаимодействовать с продуктом [2, с 94]. Из этого вытекает сразу следующее определение.

Доступность – массовость применения. Чем выше юзабилити, тем большая аудитория сможет взаимодействовать с продуктом на достаточном уровне эффективности. Она способствует сокращению кривой обучаемости, ассоциированной с системой. Доступность

во многих контекстах может быть связана с лёгкостью использования для людей с ограниченными возможностями и происходит согласно юзабилити [4, с. 145].

В следующем блоке составных элементов проектирования UX-дизайна рассмотрим: концептуальный дизайн, эскизное проектирование и прототипирование.

Концептуальный дизайн концентрируется на разработке, идеи того, для чего продукт нужен и как его будут использовать. Концептуальный дизайн является обязательным составляющим проекта UX-дизайна. Основным инструментом для визуализации начальной идеи будет, как и в других областях дизайна, эскизное проектирование. Этап включает отрисовку и компоновку внешнего вида интерфейса. Разработка эскизов визуальной составляющей продукта – UX скетчинг.

Прототипирование. Прототип необходим для отработки взаимодействий в реальном времени, пространстве, и в упрощенной визуальной форме. Прототипирование продукта осуществляется с помощью специальных приложений. Весь программный продукт достаточно молодой. Есть два подхода к проектированию прототипов визуальный и с помощью кодировки. Первый вариант приложений больше подходит для графических дизайнеров.

Эстетика юзабилити. Эстетически приятный дизайн маскирует проблемы юзабилити и мешает обнаружить их во время тестов. Пользователи более лояльно относятся к мелким недочетам.

При создании качественного UX-дизайна необходимо учитывать и законы психологии. Рассмотрим некоторые законы человеческого восприятия, учет которых в разработке, улучшит пользовательский опыт и увеличит возможности пользователя [5].

Закон Фиттса. Время, нужное человеку чтобы попасть в цель, прямо пропорционально расстоянию до цели и обратно пропорционально её размеру (рисунок 4).



Рис. 4. Иллюстрация закона Фиттса.

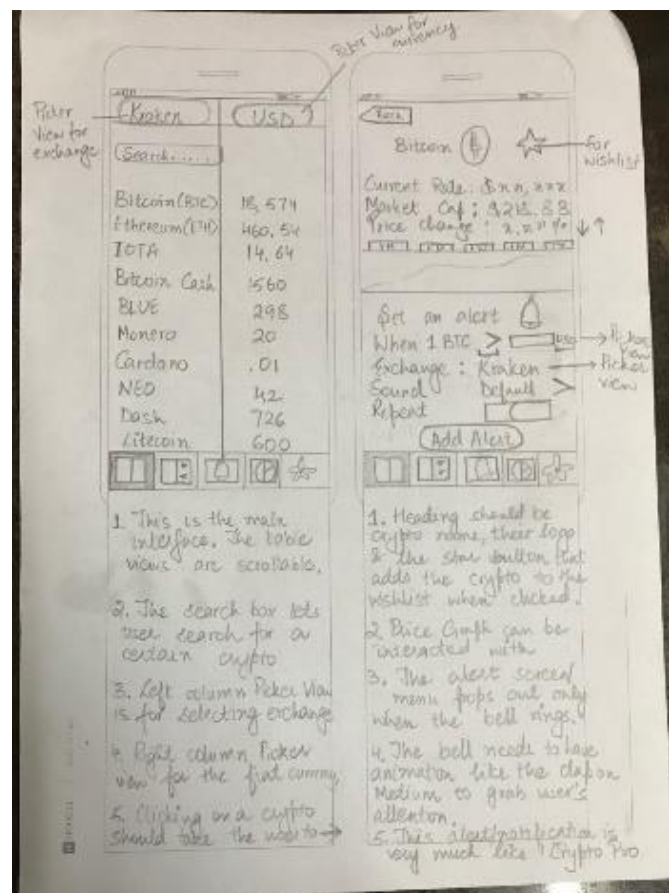


Рис. 5. Прототип «на бумаге»

Исходя из «Закона Якоба» – слишком «уникальный» и новый дизайн может навредить восприятию и пользовательскому опыту, так как он будет непонятен и непривычен для пользователя. Большую часть времени пользователи проводят на других сайтах. Это означает, что они предпочли бы, чтобы пользовательский интерфейс работал так же, как и все остальные.

Одним из ключевых законов, используемых при компоновке объектов в пространстве, является «Закон общего пространства». Элементы воспринимаются, как принадлежащие к одной группе, если они разделяют область с четко определенной границей.

Итак, после того, как все определения расшифрованы и сгруппированы, можно описать план проектирования UX-дизайна, от концепции до готового продукта.

- Планирование концепции.
- Разработка прототипов (зарисовки, схемы будущего продукта) (рисунок 5).
- Перевод в цифровую графику с помощью различных приложений.
- Перевод в вид рабочего продукта.

При проектировании UX-дизайна, как системы опирающейся на специфику проектирования визуальных коммуникаций стоит учесть следующие рекомендации: дизайн должен быть направлен на удобство пользователя - целевой группы потребителя; необходимо адаптировать интерфейс под кратковременную концентрацию внимания исходя из специфики современного потребителя; дизайн должен быть цельным, единообразным и узнаваемым. Так же стоит рассчитывать на корректирование изначальной концепции во время работы. Иными словами, процесс должен быть адаптивным.

Рассмотренные выше особенности данного направления дизайна отвечают на вопрос об актуальности рассмотрения специфики явления в контексте визуальной коммуникации. Без UX составляющей эффективная визуальная коммуникация пользовательского интерфейса и потребителя невозможна. В контексте визуальных коммуникаций UX и UI-дизайны необходимо рассматривать в неразрывной связке, как элементы одного проектного процесса. Процесс проектирования в данной области аналогичен процессу проектирования в других направлениях графического дизайна, хотя и имеет свои особенности связанные со спецификой технологий. Изучение этой области профессиональной проектной деятельности необходимо для повышения качества итоговых работ графических дизайнеров.

Библиографические ссылки

1. Березин В.М. Массовая коммуникация: сущность, каналы, действия. Серия: Практическая журналистика. М.: РИП-холдинг, 2003, 174 с.
2. Головач В.В. Дизайн пользовательского интерфейса. Искусство мыть слона. URL.: https://leadmachine.ru/wp-content/uploads/2013/library/user_interface_design.pdf (дата обращения 09.03.2022).
3. Прохожев О.А. Визуальные коммуникации в историческом и культурном аспекте: учеб.-метод. пос. Нижегород. гос. архитектур.-строит. ун-т. Новгород: ННГАСУ, 2019. 113 с.; ил.
4. Речинский А.В., Сергеев С.Ф. Разработка пользовательских интерфейсов. Юзабилити-тестирование интерфейсов информационных систем. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2012.
5. Laws of UX год. URL.: <https://lawsofux.com/>(дата обращения 20.03.2022).
6. What Is the UX Design Process? An Actionable Guide for 2022. URL.: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-ux-design-process-an-actionable-guide-to-your-first-job-in-ux/>(дата обращения 12.03.2022).

РОЛЬ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ И РЕКЛАМНО-ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ В СОВРЕМЕННОМ МАГАЗИНЕ

Аннотация. Статья направлена на теоретическое рассмотрение понятий «Фирменный стиль» и «Рекламно-полиграфическая продукция», этапы проектирования «Фирменного стиля», роль «Фирменного стиля» и «Рекламно-полиграфической продукции» в современном магазине. В статье рассмотрены работы, направленные на исследование в области дизайна и рекламы. Представлен обобщённый анализ процесса проектирования фирменного стиля и рекламно-полиграфической продукции в современных условиях.

Ключевые слова: фирменный стиль, рекламно-полиграфическая продукция, реклама, дизайн, продукция.

Key words: corporate identity, advertising and polygraphic products, advertising, design, products.

Впервые фирменный стиль в современном понимании появляется в 1907 г., его создателем считается Петер Беренс. Им впервые был создан единый стиль компании «АЕГ», Беренс спроектировал в едином стиле офисные здания, точки продаж, рекламные щиты, продукцию и упаковку. В 60-е годы XX столетия сформировался сам термин «фирменный стиль». Резко увеличившийся объём массового производства требовал индивидуальности и креативности в рекламе товаров для их продвижения. Продаже продукции способствовало созданию фирменного стиля.

Понятие «фирменный стиль» произошло от английской фразы «design coordination and corporate image» (координация дизайна и корпоративного имиджа), которая была впервые применена в начале XX века теоретиками рекламы, когда количество компаний, работающих в одной области, критически возросло, и стала актуальной проблема их узнаваемости и визуальной идентификации [1].

Современные магазины существуют в постоянной конкуренции и активно используют фирменный стиль, индивидуализируя и придавая неповторимый характер корпоративному стилю. Основа фирменного стиля – фирменный блок, включающий в себя: знак, логотип, шрифт, цвет.

Для эффективной работы фирменного стиля каждому магазину или компании необходим брендбук – документ, объясняющий основы разработанного фирменного блока, устанавливает рамки количественного, информационного содержания и варианты его применения на фирменных носителях.

Фирменный стиль – уникальный и неповторимый, эмоционально выразительный образ, который делает узнаваемым и уникальным магазин среди миллионов конкурентов. Корпоративная символика является самым действенным рекламным инструментом, она может рассказать о направлении деятельности, планов магазина, поможет сделать выбор в пользу товаров магазина. Фирменный стиль в широком понимании – использование единых принципов оформления, цветовых сочетаний и образов для всех форм рекламы, деловых бумаг, технической и другой документации, а также иногда и одежды сотрудников [4, с. 61].

Успешность фирменного стиля зависит от подготовки к его проектированию, изучения рынка, сбора информации, формирования идеи, выражающей индивидуальность магазина и успешность рекламы. Процесс проектирования включает следующие этапы:

- Исследование особенностей рынка, рекламы, изучение сферы деятельности организации. Следует проводить тщательный анализ, чтобы избежать повторения и схожести с чужими идеями. Функцию по сбору такой информации выполняет бриф-анкета, которая заполняется заказчиком.
- Формирование идеи – основа всего стиля, выражающая образ магазина. На основании бриф-анкеты или технического задания прорабатывается техническое предложение фирмы. В техническом задании подробно описываются идеи, суть компании, её философия, принцип работы. Успешный фирменный стиль соответствует всем аспектам, указанным в техническом задании.
- Создание основных элементов фирменного стиля. Детально прорабатывается графическое решение, заключающееся в разработке эскизов. На этапе эскизирования создаются первичные зарисовки и наброски, технический проект – совокупность документов, которые соответствуют техническому заданию и критериям, в рабочем проекте отображаются идеи создания фирменного стиля и его разработка.
- Сертификация товара. На данном этапе удостоверяется соответствие конечного результата согласно установленным требованиям.

Все вышеперечисленные этапы неразрывно связаны между собой и являются основой для проектирования фирменного стиля.

Фирменный стиль объединяет информационный, архитектурный дизайн, дизайн интерьера, внешний вид сотрудников, а также корпоративную документацию. Фирменный стиль помогает сотрудникам адаптироваться, сплачивает коллектив.

Основой любого фирменного стиля является знак или логотип. Если ограничиваться только этим, то через некоторое время фирменный стиль перестанет работать. Как правило, в логотипе есть скрытые возможности, которые надо использовать, чтобы сделать фирменный стиль оригинальным [2, с. 21]. Логотипы, фирменные цвета и другие элементы фирменного стиля способствуют формированию образа магазина, его продвижению на рынке. В большинстве магазинов используются различная полиграфическая продукция: листовки, буклеты, афиши, визитки, стикеры с логотипом компании [3].

В базовую задачу полиграфического дизайна входит создание полиграфической продукции с легко считываемой информацией, которая будет восприниматься в позитивном ключе, создавать у потребителя желание приобрести товар или услугу, надолго запоминаться. Качественная и интересная рекламно-полиграфическая продукция вызывает интерес у потребителей к магазину, его продукции, повышает эффективность и продаваемость на рынке. Качественная реклама способствует узнаваемости магазина, что помогает потребителям обращать внимание на знакомый логотип, выделяет его среди тысячи рекламных носителей, которых с каждым годом становится всё больше. Хороший фирменный стиль повышает эффективность рекламы.

В середине XX в. швейцарский психолог и исследователь Макс Люшер, исследуя особенности восприятия цвета у людей, пришел к выводам, что цвет способен настроить человека на определенные действия в зависимости от его эмоционального состояния в определенный момент [5]. Правильно подобранные цвета в рекламно-полиграфической продукции способны оказывать психоэмоциональное воздействие на человека. Основным фактором для создания нужного впечатления при рекламе товара является температура цвета, которая оказывает влияние на потребителя.

Чтобы полиграфическая продукция несла четкий рекламный, имиджевый или информационный посыл, необходимо:

- Выяснить реальные потребности клиента, то есть те цели, которых он хочет достичь с помощью полиграфической продукции.
- Определить тип шрифта, его размер, количество информации, которая будет расположена на носителе, необходимость использования иллюстраций или фотографий, их количество и расположение относительно друг друга и текста;

определить стиль подачи материала, конкретную цветовую палитру, соотношение между собой всех элементов композиции, их грамотное сочетание и пропорции.

- Придумать идею и создать ее визуальную концепцию таким образом, чтобы носитель не был перегружен контентом или иллюстрациями.

Разработка полиграфического дизайна – это сложный творческий процесс, в котором принимает участие группа специалистов – сам художник-дизайнер, иллюстратор, копирайтер и многие другие.

Таким образом, фирменный стиль и рекламно-полиграфическая продукция являются основой для формирования политики современного магазина, а также одним из главных средств борьбы за внимание потребителей. Фирменный стиль в современном мире – это один из самых эффективных видов рекламы. Качественные фирменный стиль и рекламно-полиграфическая продукция позволяют покупателям запоминать магазин среди конкурентов, сформировать и поддерживать имидж. Они создают ощущение качественного продукта, формируют доверие к себе и стимулируют потребление товаров. Фирменный стиль и рекламно-полиграфическая продукция положительно влияют на целостность образа и визуальное восприятие магазина среди потребителей. Фирменный стиль магазина можно считать одним из условий конкурентоспособности, а также главным средством повышения доверия у потребителей.

Библиографические ссылки

1. Калиева О.М., Варавва М.М. Функциональная нагрузка и необходимость фирменного стиля в современной компании // Молодой ученый. 2016. № 24 (128). С. 182–184 Цыганков В.А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие. М: Сам Полиграфист, 2015. 35 с.
2. Цурри О.Г. Фирменный стиль в создании благоприятного имиджа компании // Альманах теоретических и прикладных исследований рекламы. 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/firmennyu-stil-v-sozdanii-blagopriyatnogo-imidzha-kompanii> (дата обращения: 21.04. 2022).
3. Шарков Ф.И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы: учебное пособие. 5-е изд., стер. М.: Дашков и К°: Альтехсофт «Издательство Шаркова», 2020. 272 с.
4. Ютон: [сайт]. Омск. 2019. URL: <https://uton.ru/articles/poligraficheskiy-dizayn/> (дата обращения: 21.04.2022).

УДК 778.51

Г.А. Шейко

Н.А. Казаченко

**Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия**

ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА КИНОТИТРОВ: ОТ РУКОПИСНЫХ ДО МОУШН-ДИЗАЙНА

Аннотация. Статья направлена на теоретическое рассмотрение исторической эволюции графического дизайна кинотитров. Представлен обобщенный анализ основных этапов развития титров от рукописных до моушн-дизайна и факторов повлиявшие на их эволюцию. Приводится имена дизайнеров и краткая характеристика отдельных работ, способствующих формированию техники и художественного языка кинотитров.

© Шейко Г.А., 2022

© Казаченко Н.А., 2022

Ключевые слова: графический дизайн, дизайн кинотитров, моушн-дизайн, моушн-графика, шрифт.
Key words: graphic design, movie title design, motion design, motion graphics, font.

Титры являются важным и необходимым коммуникатором между кино и зрителем. Их содержание и язык, помимо ознакомления со служебной информацией, позволяет подготовить к просмотру (открывающие титры) либо сформировать окончательное представление о фильме (закрывающие титры). От качественной работы дизайнера зависит погруженность зрителя в атмосферу и настроение фильма, так как титры собирают в себе визуальные образы киноленты, стилизуя и воспроизводя их в ясном графическом, легко запоминающемся, часто иносказательном виде.

Предыстория появления титров связано с изобретением оптических устройств, таких как фенакистикоп, стробоскоп, кинетограф, киноаппарата для съёмки и проекции «движущихся фотографий» братьев Луи и Огюста Люмьер. Период с 1890 г. по 1927 г. – эпоха немого кино. В данный период времени и возникают предшественники современных титров – карточки с надписями, содержащими название фильма (начальные титры) и реплики героев (интер-титры). Хотя необходимо упомянуть, что самые первые короткометражки не сопровождалась никакими титрами. Только в 1900 г. на экраны выходит короткометражка с титром, но пока еще не открывающим – это комедия «Каково это, когда тебя переехали». Примечательно, что слова не были сняты, а буквально начерчены на пленке. Подобную технику графические дизайнеры кинотитров задействуют и сейчас.

Принято считать, что первый экранный заголовок был создан в 1903 г. к фильму «Ограбление поезда». Первые титры были в основном статичными. В своей книге «История зарубежного кино» советский и российский киновед, доктор искусствоведения, профессор С.В. Комаров рассказывает: «Первые надписи в кино появляются в виде заглавных титров. Вставлять надписи в тех местах, где они были необходимы по сюжету, начинают только с 1905 г. До этого времени надписи иногда делали на стеклянных диапозитивах и показывали с помощью волшебного фонаря на дополнительном экране, помещавшемся рядом с основным» [2, с. 416]. Анимация в данный период времени встречалась, но редко. «Комические фазы смешных лиц» в 1906 году был первым фильмом, в котором нарисованные мелом титры «оживили» посредством покадровой анимации.

В этот период титры можно описать как простейшие. Часто используется рукописный текст и белые буквы на чёрном фоне, что обусловлено техническими особенностями и позволяло улучшить читаемость проецируемого на экране текста. Трудясь над титрами первых десятилетий, художники начали активно осваивать новый мир искусства, находки которых в области композиции, формы, техники и движения стали в будущем применяться всеми дизайнерами и аниматорами. В данную эпоху работа художника при пленочной технологии кинопроизводства наложения титров на изображение было долгим и сложным процессом. Для этого использовались фотонаборные автоматы, комбинированные печати и трюкмашины. Для производства титульных карточек наборщики вместе с художниками создавали специальные, такие как Pastel, National Old Style, Photoplay.

При разработке графического языка были свои особенности, связанные с используемыми технологиями. Выбор отдавался простым буквам или символам с маленькими засечками, характерными для наборного шрифта. Для большей выразительности и эмоциональной окраски передаваемых слов применяли разнорегистровые шрифты. Если актёр кричал – использовались гарнитуры с большими округлыми буквами, если говорил шёпотом – с маленькими. Постепенно к тексту начинает добавляться фон, эксперименты с декоративными элементами. В качестве примера можно принести интертитры к одной из ключевых лент кино экспрессионизма – «Кабинет доктора Калигари» 1920 г., где использовались шрифты в стилистике арт-нуво, в которых зелёные угловатые буквы передают общую остроконечность и неестественные изгибы домов вымышленного городка.

Несмотря на важность создания титров, к типографике долго относились как к второстепенной и скучной работе. Только в 1920-е годы появилась должность «художник по

титрам», а в 1929 г. Американская академия киноискусства на первой церемонии «Оскар» наградила Джозефа Фарнема за лучшие титры к немой картине. Но к 1930-му г. Киноакадемия отказалась от данной номинации в связи с наступлением эры звукового кино.

Эпоха 30-х гг. – время сильного влияния модернизма. В этот период применялись разнообразные техники появления на экране, чтобы передавать эмоциональную окраску фильма. Так шрифты Blackletter использовались, чтобы вызвать тревогу перед предстоящим просмотром киноленты в жанре триллер, а «цветочные» динамичные надписи создавали лирическое настроение в романтических комедиях и мелодрамах. С этого момента начинается обдуманый подход к оформлению и стилистике титров, развитию леттеринга в титрах. Для нужного эмоционального настроения вводятся цвет, простая анимация, дополнительные графические элементы – рамки, линейные рисунки и т.д.

В этот период все больше внимания уделялось заднему фону, который мог сразу продемонстрировать зрителю предполагаемое место действия или главных персонажей и задать нужную атмосферу. Так, например, в открывающей заставке кинокартины «Шерлока Холмса» можно наблюдать силуэт героя, подсказывающий его облик. В «Мумии» название картины располагается на фоне египетских пирамид, в «Касабланке» – на фоне карты Африки, а в «Огнях большого города» на фоне, собственно, городского пейзажа.

Развитие и усложнение дизайна титров с развитием технологий идет по нарастающей вместе с совершенствованием технологий киноиндустрии. Появляется необходимость размещения большого количества информации в титрах, что приводит к возникновению заключительных титров с бегущим барабаном. Параллельно с игровым кино развиваются анимационные фильмы и мультипликация, которые в некоторых моментах опережали кинематограф в художественном выражении и стали фундаментом для зарождения новой формы в графическом дизайне – моушн-графики.

В 1950-х годах свои обороты начинает набирать телевиденье. Кинотеатры вынуждены как-то противостоять этим тенденциям и привлекать к себе зрителя. Голливуд в борьбе за аудиторию начинает искать нестандартные решения: продвигать новые форматы разрешения сторон экрана, как например Cinemascope, породивший «широкоформатный бум», а также добавляет к своим фильмам «пышные» начальные сцены, что связано с тем, что режиссеры получили больший творческий контроль над своим произведением. В дополнение к этому, огромную роль сыграли рост рекламного рынка.

На сформированной платформе кинематограф 1950-х гг. сделал настоящую революцию в дизайне кинотитров и дизайне в целом, подарив миру моушн-дизайн, благодаря работам таких дизайнеров как: Сол Бас, Морис Биндер и Пабло Ферро. Однако само понятие моушн-дизайна или моушн-графики впервые стало употребляться в 60-х гг. вместе с появлением компании Motion Graphics Inc, основанную Джоном Уитни (John Whitney). Применять в широкой практике термин начали после выхода книги «Creating Motion Graphics» (авторы Trishand Chris Meyer's), где детально рассматривалось использование Adobe After Effects [3, с. 241]. В настоящее время нет единого определения данного термина. Так М. Опалев и Е. Савина дают следующее определение: «Моушн-дизайн – самостоятельная отрасль дизайна, направленная на проектирование объектов брендинга и арт-объектов с помощью приемов и технологий компьютерной анимации, звукового дизайна и возможностей интерактивности, где визуальные эффекты, разработанные на уровне графики, дополняют сюжетным смыслом [5].

Американский графический дизайнер и киноплакатист Сол Бас в англоязычной литературе называют родоначальником моушн-дизайна. Сол Бас стал известен после создания титров к фильму «Человек с золотой рукой» в 1955 г., которые вызвали определённую сенсацию в обществе. В качестве центрального образа дизайнер выбрал угловатый силуэт руки – метафорическое, знаковое изображение, ставшее логотипом фильма и символизирующее надломленное состояние психики главного героя.

В титрах к фильму «К северу через северо-запад» являются первыми, где используется кинетическая типографика – техника анимирования текста. В начальных титрах экран расчерчен линиями, которые затем превращаются в линии небоскрёба. Типографика развёрнута под углом параллельно зданию, перспективно сокращаясь, а сама анимация имитирует противонаправленные движения лифта [4, с. 128]. Данная техника кинетической типографики в дальнейшем была им успешно использована в таких заставках к фильмам Альфреда Хичкока, как «Головокружение» и «Психо». В последнем Сол Басс выступил не только как дизайнер титров, но и как консультант по графике. Используемые вертикальные и горизонтальные серые линии на чёрном фоне в титрах к фильму «Психо» разрезают типографику, передавая раздвоённое состояние психики главного героя.

В своих работах Сол Басс стремился найти простое и доступное визуальное выражение содержания фильма и подготовить зрителя к восприятию киноистории, показывая разрозненные части знакомого мира и предметного окружения в незнакомом или непривычном ракурсе. В работе он совмещал «бумажную анимацию, живые съёмки, монтаж, движущиеся изображения и слова. Именно он одним из первых стал относиться к титрам как отдельному самостоятельному произведению. Для его работ характерны абстрактная анимация, мощные контрастные композиции, простая силуэтная графика. Движения в его анимации всегда очень простые. В его работах часто используются рисованные авторские шрифты и иллюстрации.

До Басса в аналогичном жанре работали авторы, режиссёры и художники, чьи работы невозможно не учитывать при рассмотрении данного вопроса – это Вальтер Рутгманн, Ман Рэй, Викинг Эгглинг, Ласло Махой-Надь, Лен Лай, Лотте Рейнгер, Норман Маклаоен, Дзига Вертов и др. Но их работы нельзя назвать дизайн-анимацией в чистом виде, чаще всего это эксперименты в области мультипликации, мультимедиа и видеоарта. Однако они подготовили почву для появления моушн-графики в её современном понимании.

Еще одним выдающимся дизайнером той эпохи является Морис Биндер, который прославился титрами к фильмам про Джеймса Бонда. Его заставка, в которой белый круг, движущийся слева направо, превращается в дуло пистолета, а внутри виден силуэт, разворачивающийся к камере и стреляющий, после чего красная «кровь» начинает стекать сверху кадра, а дуло пистолета превращается обратно в белый круг и исчезает. Данная заставка стала культовой для многих кинолюбителей и образцом для дизайнеров нескольких поколений. Работы Бинедера разнообразны по технике, с которой он постоянно экспериментировал, придумывал что-то новое – пересвечивал пленку, использовал маски, мульти экспозицию и т.д. Главными графическими средствами Биндера являются силуэт и яркий цвет, комбинация абстрактных и реалистичных изображений, видео-коллаж. Часто используются чувственные образы обнаженных девушек, совершающих различные действия.

В качестве еще одного примера той эпохи можно упомянуть работу Фрица Фреленга к фильму «Розовая пантера» 1963 г., который использовал совсем иные подходы. Его главное средство выразительности – рисованная персонажная анимация. Персонаж, созданный дизайнером для титров, активно взаимодействует с типографикой. Кроме того, сами буквы оживают (двигаются, дрожат, испытывают страх, крутятся и т.д.). Данные титры стали иконой поп-культуры, а сам персонаж получил самостоятельную жизнь выйдя за пределы заставки к фильму. Персонаж, созданный для титров, стал героем самостоятельных мультфильмов «Думай Розовый» и «Розовый план».

Если говорить о стилистике, то необходимо отметить, что для титров к фильмам 1950-1960-х годов характерны сложные мультипликационные вступления, от которых постепенно отказались в пользу минималистических, расцвет которых начинается в 1970-х годах. Это связано с тем, что европейская культура все сильнее сближалась с американской, прогрессивная молодежь устала от фильмов-аттракционов вроде пеплумов и вестернов, обратившись к творениям режиссеров соседнего континента. В это время появляется новая когорта режиссёров-интеллектуалов, таких как Вуди Аллен и Федерико Феллини. Так в

работах Вуди Аллена, начиная с «Энни Холл» 1977 г., он использует один и тот же сценарий в титрах: джазовая или классическая музыка, шрифт Windsor Light Condensed белым по черному, имена главных актеров записаны в алфавитном порядке.

Все вышеупомянутые работы были созданы в докомпьютерную эпоху. В интернет-журнале Cinefex так описывается техника создания эффектов – «разрозненный материал приходилось комбинировать при помощи оптического композитинга на принтере через множество масок и многократное экспонирование пленки, а монтировать на специальном столе. Работа была кропотливая и дорогостоящая...» [6]. В качестве иллюстрации следующего этапа развития можно отметить титры к фильму «Супермен» 1978 г., где появились летающая трехмерная типографика, и которые являются одними из первых, созданными с использованием компьютерной анимации.

Еще одним именитым мастером является кубинец Пабло Ферро, которому принадлежат титры к фильму «Доктор Стренджлав, или как я перестал бояться и полюбил бомбу» 1964 года и «Афера Томаса Крауна» 1968 года и др. В титрах к последнему дизайнер придумал приём split-screen (разделённый экран), который сейчас используется повсеместно в теле-дизайне и коммерческой рекламе. В своих работах Ферроноваторски использовал такие приемы как клиповый монтаж, рисованная типографика и анимация, суперкрупные планы, разделенный экран, наслоения и т.д. Его визуальная манера оказалась очень влиятельной и стала прототипом того, что мы называем «стилем MTV».

После открытий, сделанных в дизайне кинотитров 60-х и 70-х гг., техники графики начали широко распространяться за пределы кинематографа и применяться в других областях, таких как телевидение и реклама. Однако настоящую революцию они претерпели в последние 30 лет в связи с развитием компьютерных технологий. С этого периода моушн-дизайн стал применяться повсеместно – в видеоклипах, корпоративных видео, веб-дизайне, мобильных приложениях, мобильных и компьютерных играх, обучении, где использование моушн-дизайна позволяет привлечь большее внимание зрителей, за счет нейрофизиологических особенностей человека, так как движущиеся изображения и яркие краски активируют непроизвольное внимание без принятия осознанного решения.

Из современных дизайнеров титров, самым известными почитаемым в профессиональной среде является Кайл Купер, причастный к более чем 150 кинопроектам. Его часто сравнивают с Бассом. Его ставшая уже культовой заставка к триллеру «Семь» 1995 года всколыхнула профессиональное сообщество неординарностью, а газета The New York Times назвала ее одной из самых важных инноваций в области дизайна, принесенных в девяностые годы [1, с. 36].

Для данных титров и в целом для стиля дизайнера характерны использование шрифта как фигуры, причудливые нечитаемые шрифты, экспериментальные фотографии и иллюстрации. Используемый метафоричный язык напряженных, страшных по атмосфере художественных образов позволил дизайнеру подготовить восприятие зрителя и настроить к восприятию фильма. Ему же принадлежат титры к фильму «Остров Доктора Моро» 1996 г., которые отличаются напряженностью и сменой ритма, резкими контрастами и использованием типографики не только функционально, но и функционально в качестве фактуры и поддержки видеоряда.

Говоря о современном этапе, можно выделить следующие особенности при создании титров: широкое применение моушн-дизайна и кинетической типографики, применение всех возможностей компьютерной графики («Бойцовский клуб», «Матрица»). Титры перестали быть обязательной составляющей начала фильма, как на примере кинокартины «Город героев» 2014 г., где заглавие помещено в конец фильма; появление сцен после титров, как в фильмах киновселенной «Марвел», «Пираты Карибского моря»; распространение интро или фильма в фильме, как в «Поймай меня, если сможешь», «Оружейный барон», «Город грехов», «Вход в пустоту», «Хранители»; авторы сериалов используют возможности титров наравне с «большим» кино, как в «Безумцы», «Игра престолов». Также можно говорить о

разработке фирменных шрифтов и стиля под отдельное кинематографическое произведение, которые становятся частью бренда и франшизы.

Таким образом, эволюция титров полна художественных открытий в области художественных средств выражения и дизайна, которые в свою очередь связаны с развитием технологий, моды и дизайнерской мысли. Пройдя несколько этапов развития, они стали основой для визуальной коммуникации фильма со зрителем. Ведущие кинокомпании используют индивидуальное графическое оформление, шрифты, логотипы. Титры аккумулируют в себе образы кинокартины, стилизуют их, воспроизводят в графическом, ясном, легко запоминающемся и легко читаемом, порой ироничном или иносказательном виде. Образы, созданные дизайнером для титров, порой бывают убедительнее образов самой киноленты, перерастая сам фильм и становясь частью культуры и даже символами той или иной эпохи. А многие приёмы, возникнув в дизайне, связанном с киноиндустрией, сегодня вышли за её пределы, и используются дизайнерами повсеместно.

Библиографические ссылки

1. Бастер Л. Как создаются титры в кино / Media Vision, 2018. Вып. 4. 84 с.
2. Комаров С. История зарубежного кино. Немое кино: учеб.-метод. пособие / М.: Искусство, 1965. 470 с.
3. Марченко М.Н., Яроменко А.В. Обоснование термина мультимедийный дизайн в контексте моушн-дизайна: научный журнал / Международный журнал экспериментального образования, 2015. Вып.12–2. С. 241–242.
4. Пендикова И.Г. Графический дизайн: стилевая эволюция: монография // под ред. проф. Л.М. Дмитриевой, И.Г. Пендикова. М.: Магистр: ИНФРА-М, 2021. 160 с.
5. Опалев М.Л., Саввина Е.С. Этапы развития анимированной типографики в моушн-дизайне: [сайт]. URL.: <http://elibrary.ru/item.asp?id=22922139> (дата обращения: 19.04.2022).
6. Lloyd B. Cinema Titles and Screensavers/B. Lloyd: [сайт]. URL.: <http://cinefex.ru/articles/detail.php?ID=3482> (дата обращения: 10.03.2022).

УДК 655

А.А. Ушакова

Н.А. Казаченко

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ НАУЧНОГО ИЗДАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Аннотация. В статье рассматривается вопрос о необходимости дизайнерского оформления научных изданий, способствующее усвоению информации и повышению интереса читателя к данному виду печатной литературе. Дается краткая информация использования современных технологий, позволяющих визуализировать и раскрыть содержание научного издания. Представлен обобщенный анализ востребованности внедрения дополненной реальности в научные издания для привлечения внимание молодого поколения.

Ключевые слова: научное издание, дизайн, обложка, qr-код, дополненная реальность, шрифт.

Key words: scientific publication, design, cover, qr-code, augmented reality, font.

В настоящее время у современного поколения уровень заинтересованности к печатным научным изданиям постепенно угасает. Подход к восприятию информации у читателя изменился, визуальная составляющая преобладает над текстовой содержательной частью. Одним из решений привлечения внимания к научным изданиям является стильный дизайн обложки и его содержание. Грамотное размещение информации в блоках способствует лучшему усвоению и пониманию научного текста. При оформлении данного типа издания нужно учесть множество факторов: от кегля и начертания шрифта, до организации композиции страницы.

Научное издание – издание, содержащее результаты теоретических и(или) экспериментальных исследований, а также научно подготовленные к публикации памятники культуры и исторические документы [1, с. 8]. Как любая книга, научные издания так же должны иметь свою уникальную, неповторимую обложку.

Обложка – лицо книги, чем интереснее её оформление, тем больший спрос она будет иметь на рынке. Современные решения дизайна обложек должны использоваться не только в художественной и популярной литературе, а также и в научной. Одна из актуальных тенденций в дизайне книги является использование рубленых, брусковых шрифтов. Важно выдерживать контраст между текстовым блоком и фоном. В последнее время дизайнеры часто стали использовать в оформлении обложки простые цветовые контрасты, например, белый и черный, черный и желтый. Чем ярче по соотношению с фоном название на обложке, тем быстрее происходит восприятие информации, что также не маловажно читателю.

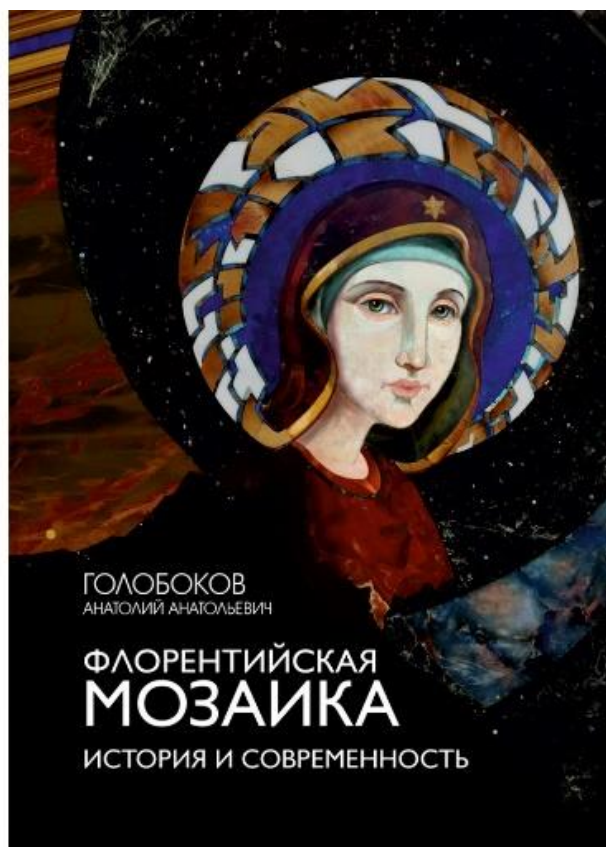


Рис. 1. Редизайн монографии Голобокова А.А. «Флорентийская мозаика. История и современность». Дипломный проект. Старое (1) и новое (2) оформление

Благодаря научным достижениям и техническому прогрессу произошло ускорение жизненных процессов. В быстротекущем ритме жизни общество привыкло тратить меньше времени не только на жизнь, но и на поиск информации, в том числе и в печатных изданиях.

Востребованными становятся быстро читаемые текстовые источники. Пример практического использования современных тенденций оформления обложки можно увидеть в выпускной квалификационной работе студентки кафедры дизайна, декоративно-прикладного искусства и этнокультуры факультета искусств, рекламы и дизайна Тихоокеанского государственного университета, в ходе которой был выполнен редизайн обложки монографии А.А. Голобокова «Флорентийская мозаика. История и современность» (рисунок 1). На иллюстрации видно, как в первоначальном варианте обложки монографии использовались малоконтрастные отношения цветов, название располагается на полупрозрачной подложке поверх иллюстрации и не взаимодействует с ней, написание автора сливается с фоном. В основе же оформления нового дизайна обложки лежит контраст, как цвета, так и размера. Главным композиционным центром обложки является изображение Святой Девы Марии. Работа Анатолия Анатольевича Голобокова «Благовещение. Небеса» выполнена в технике флорентийской мозаики. В нижнем левом углу с выключкой текста «влево» располагается написание автора и названия монографии. В оформлении текста используется контраст кегля и цвета, что привлекает внимание читателя.

Удобочитаемость, одно из составляющих СанПиНа, а также хорошего дизайна. Следование нормам не ограничивает возможностей дизайнера, а является знаком уважения к читателю. По нормам СанПиНа шрифт не должен нанести вред здоровью читателю, к примеру – ухудшению зрения, поэтому важно соответствовать требуемому кеглю и виду шрифта. Нежелательно использовать в наборе основного текста декоративные и рукописные шрифты. На удобочитаемость влияют такие факторы как: поля, интерлиньяж, длинна строки, трекинг и кернинг. В последнее время дизайнеры стремятся облегчить восприятие текстового блока благодаря большим полям. Поле для глаз – это место отдыха, которое обязательно должно присутствовать. Не допустимо слияние или разряжение строк текстового блока, которое негативно отражается на восприятии и на отношении читателя к изданию.

Для лучшего усвоения содержания научного издания можно разнообразить интересным оформлением: рубрик, заголовков, цитат, иллюстраций, декоративных элементов (сопутствующих и не мешающих содержанию) (рисунок 2).



Рис. 2. Примеры оформления разворотов страниц научных изданий

Помимо грамотного расположения текста на листе важно учесть структурность информации, подчеркнуть которую можно благодаря таким элементам как: специально

увеличив отступ текстового блока; использовать декоративный элемент; изменение начертания и кегля шрифта; использование подложки сдержанной цветовой гаммы; расположение текстового блока в нестандартном месте на странице. Количество способов оформления содержания научного издания можно приравнять к масштабу фантазии дизайнера, главное не переусердствовать с дизайном и помнить о гармонии. Поиск композиционных решений вечная проблема, которую дизайнеру всегда приходится решать и искать индивидуальный подход. Композиция текстового блока и изображений может быть решена абсолютно по-разному. Гармонично расположенные иллюстрации способствуют лучшему усвоению сложной информации и развивают интерес к написанному тексту. В научных, учебных изданиях часто преобладает только текстовая информация, которую также нужно разнообразить и решать творчески.

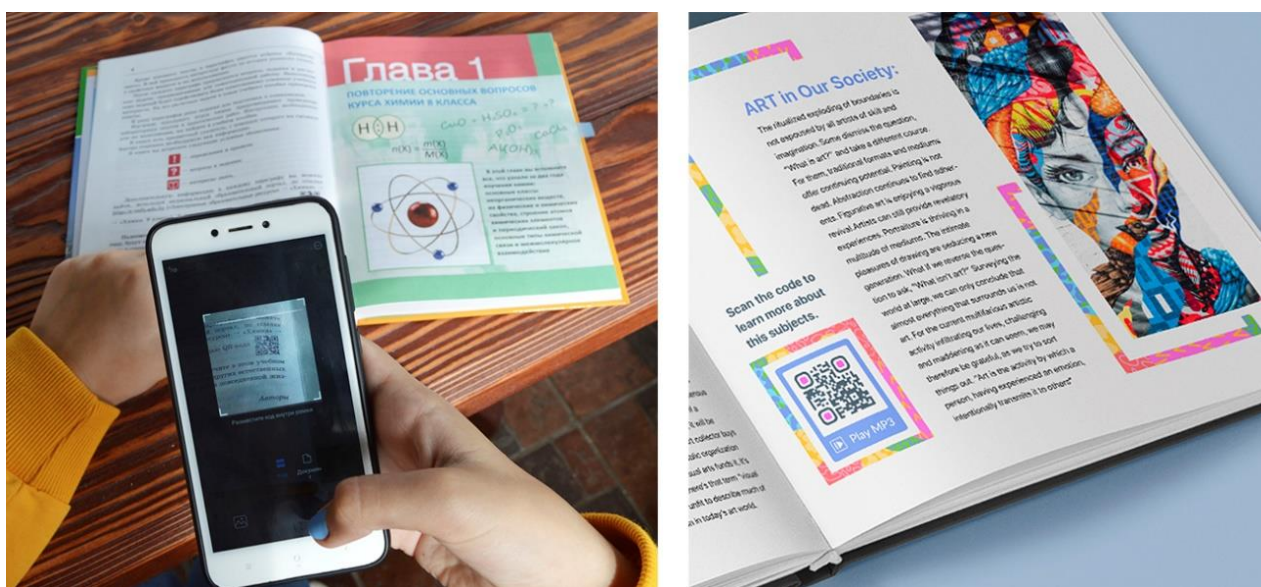


Рис. 3. Пример использования QR-кодов в развороте издания

Современные технологии дают возможность дизайнеру творить и привлекать внимание молодого поколения. Один из способов – это внедрение QR-кодов с ссылкой на дополнительный материал (рисунок 3). QR-код (от англ. Quick Response code) – код быстрого отклика, разработанный в 1994 г. и получивший широкое распространение в различных сферах деятельности человека: реклама, издательское дело, туризм, медицина и т.д. [3, с. 109–110]. Данная технология может кодировать разнообразную информацию, такую как: географическое положение, ссылку на сайт, адрес электронной почты, номер телефона и т.д.

Использование QR-кодов не только способствует расширению информации, но и дает возможность использовать материалы, которые невозможно поместить на печатном листе, например – видео. Существуют разнообразные генераторы QR-кодов, которые могут быть как платными, так и бесплатными, и представлять из себя специализированные программы, онлайн-сервисы, плагины. QR-коды востребованы в образовательной среде на разных уровнях обучения: от общего среднего, дополнительного до высшего образования. Читатель может не только ознакомиться с текстом издания и представить, но и наглядно увидеть описываемые процессы с помощью различных гаджетов. Уровень обучения и изучения благодаря этому значительно увеличивается.

Одним из самых интересных современных технологий, является использование дополненной реальности. Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) – результат введения в зрительное поле любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об

окружении и изменения восприятия окружающей среды [2]. Данная технология позволяет работать с информацией в той детализации и объеме, которая требуется для изучения научного материала, не ограничиваясь заданным количеством страниц печатного издания.

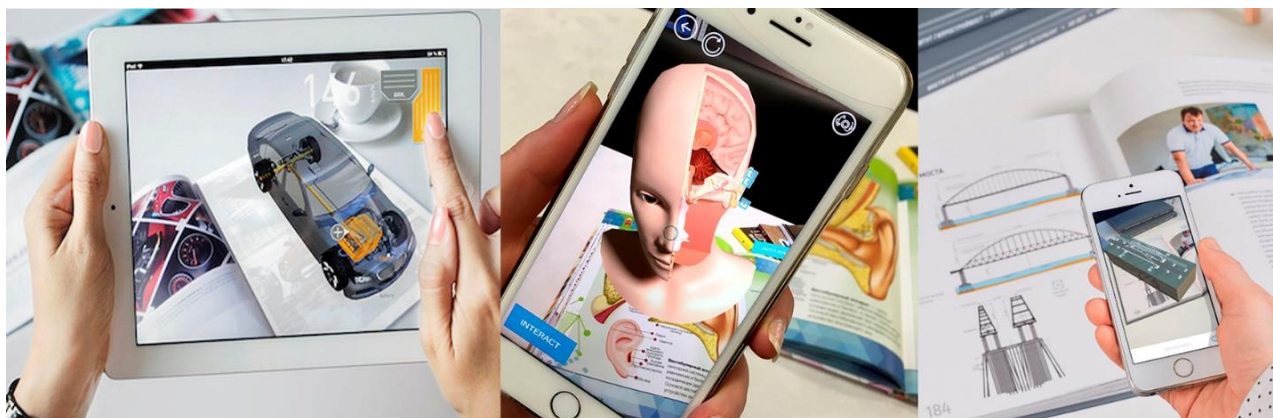


Рис.4. Пример использования дополненной реальности в научных изданиях

Благодаря дополненной реальности, дизайнерские возможности многократно преумножаются. В пространстве можно изобразить схемы, структуры, строения и другие объекты, выполненные с использованием 3D и 2D графики: видео и анимация. Дополненная реальность может активироваться как при помощи наведения смартфона на QR-код или работать без него, опираясь только на изображение разворота издания (рисунок 4). Для активации дополненной реальности без QR-кода нужно скачать определённую программу, к примеру: «Книга за книгой AR» и многие другие. Визуализация сложных процессов многократно упрощает и способствует быстрому усвоению сложного научного текста. Но, несмотря на всю прелесть данной технологии, имеется один значительный недостаток. Использование данных технологий на рынке требует денежных вложений, так как необходимо оплатить компании программное обеспечение на тот промежуток времени, при котором планируется использование данного эффекта.

Научная литература нуждается в привлекательном дизайне обложки и внутреннем оформлении страниц для лучшего усвоения нового материала и большего привлечения молодежи. Технологический процесс позволяет поддерживать интерес читателей к научным изданиям, совмещая в себе взаимодействие виртуальной реальности с печатным носителем. Исследовательская, образовательная деятельность выходит на новый уровень, что позволяет лучшему усвоению научного материала благодаря дополнительной визуализации. Дополненная реальность пользуется большим спросом в современном обществе, поэтому внедрение данной технологии в научные издания будет привлекать внимание молодого поколения. Изучение сложных текстов превратится в необычное, яркое научное путешествие.

Библиографические ссылки

1. ГОСТ 7.0.60-2020. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Издания. Основные виды. М.: Стандартинформ, 2020. 46 с.
2. Дополненная реальность: [сайт]. Киев. 2018. URL.:<https://www.it.ua/ru/knowledge-base/technology-innovation/dopolnennaja-realnost-ar> (дата обращения: 19.04. 2022).
3. Николаенко Г.А., Евсикова Е.В. Перспективы использования QR-кодировки в академической сфере // Социология науки и технологий. 2015. Т. 6. № 2. С. 109–118.

УДК 7.05

В.В. Букатова

А.А. Товбаз

Тихоокеанский государственный университет
Хабаровск, Россия

БИОФОРМЫ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ

Аннотация. В статье рассматриваются биоформы в дизайн-проектировании полиграфической продукции. Актуальность представленной темы обосновывается тем, что на протяжении всей истории человечества люди неразрывно связаны с природой во всех сферах деятельности. Естественно, что она также служит универсальным источником вдохновения в сфере графического дизайна. Авторы дают краткое описание бионики как направления графического дизайна и приводят примеры применения бионических объектов в разных областях дизайна.

Ключевые слова: бионика, дизайн-проектирование, графический дизайн, полиграфия, упаковочная продукция, товарный знак, стилизация.

Key words: bionics, design engineering, graphic design, printing, packaging products, trademark, stylization.

Всякий раз, как человек наблюдал за особенностями флоры и фауны окружающего его мира, он черпал множество знаний о форме, конструкции, устройстве, механике, которые применял при строительстве жилья, механизмов, транспорта и прочего. Эти знания позволяли развиваться технике и дизайну, делать окружающий предметную среду человека более функциональной, комфортной, эргономичной. Если присмотреться, то посуда, мебель, одежда и прочее имеет естественные формы и напоминают нам природные элементы.

Направление в дизайне, которое применяет знания о живой природе для решения проектных задач носит название «бионика». Одним из первых эту идею воплотил художник-изобретатель Леонардо да Винчи в проекте летательного аппарата. Его орнитоптер напоминал птицу и имел крылья (рисунок 1).

Интересно, что влияние человека на природный мир и влияние природы на объектный мир человека носит перманентный характер: деятельность человека влияет на природные процессы, а человеческая среда постоянно стремится стать более бионической. Такое влияние на дизайн глубоко и стабильно. Лучшие дизайнеры мира используют принципы бионики в своих проектах.

Бионика является наиболее перспективным направлением дизайна: природные образы легко можно применить в графическом дизайн-проектировании. Следуя принципам бионики художник-дизайнер в своей творческой деятельности, формирует особый эстетический образ. Особенностью современного подхода к биоформе является не слепое копирование природных объектов, но и изучение связи между законами биосферы и предметного мира людей. Бионика - наука, изучающая особенности строения и жизнедеятельности организмов с целью создания новых приборов, механизмов, систем и совершенствования существующих. Человек является частью природы, и его разум в большей степени формируется под влиянием природных процессов [1, с. 17–18].

Примером воплощения идеи природосообразности в современном дизайне можно считать задачу организации циклического производства. Дизайнер проектирует изделие или графический объект с расчетом на его вторую жизнь, конвертирование в иное качество, после прямого использования.

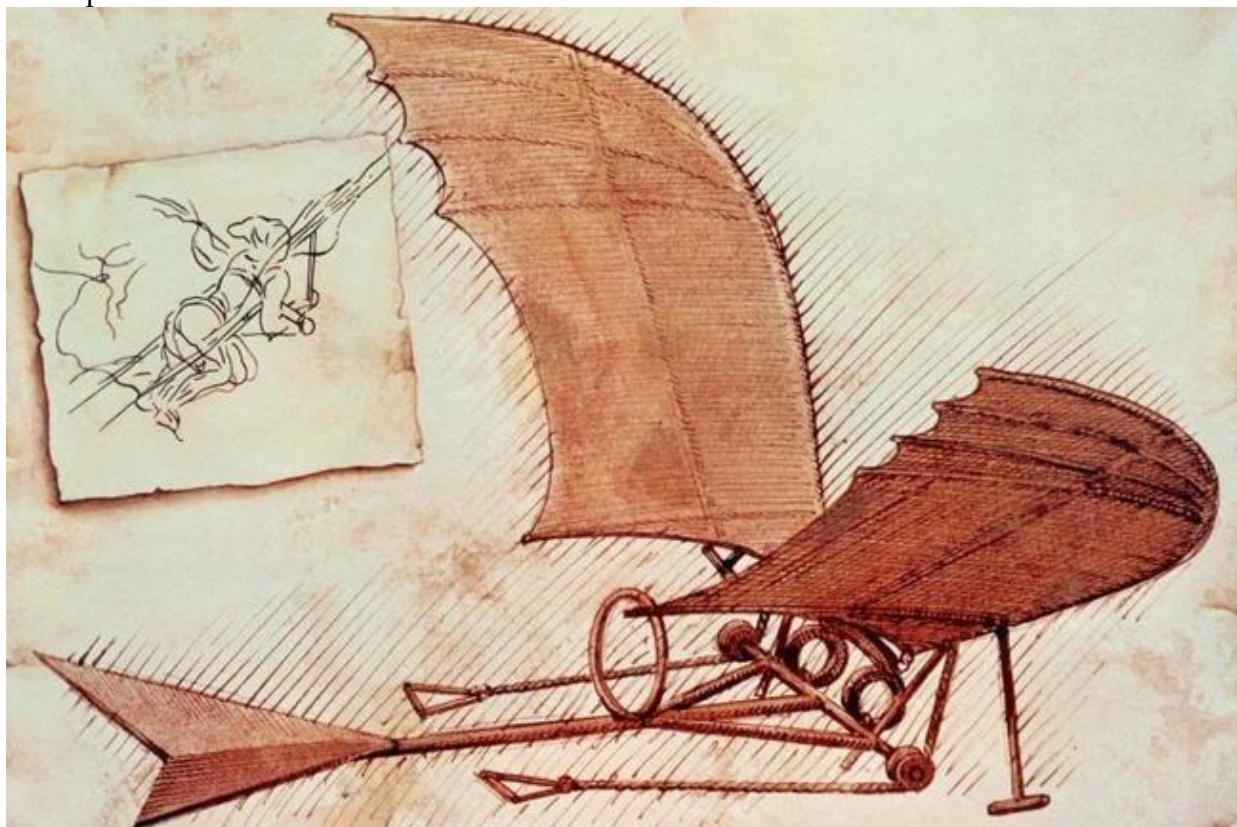


Рис. 1. Проект летательной машины Леонардо да Винчи



*Рис. 2. Полиграфическая продукция. Дизайнер Товбаз Александра.
Руководитель С.В. Тамулевич. Хабаровск, 2022.*



*Рис. 3. Полиграфическая продукция. Дизайнер Товбаз Александра.
Руководитель Н.А. Казаченко. Хабаровск, 2022.*

Законы формирования современной бионики основываются на приоритете функции над формой. Из всех признаков объектов в работу отбираются отражающие утилитарные аспекты графической формы.

Анализируя бионическое формообразование можно выделить два ведущих принципа работы: символический и метафорический. Метафорический принцип в работе с биоформами распространён в разработке архитектурных, промышленных и графических объектов. Его суть – в переносе характерных качеств природных объектов или процессов в разрабатываемые проекты. Например, упаковка в виде яйца, здание в форме дерева, паттерн на основе текстуры камня. В графическом дизайне преимущественно используется

символический (условный) принцип конкретно-образного мышления. В качестве примера можно привести стилизацию флоры и фауны из натуралистичного изображения в символ (знак).

Получаемые графические объекты – это уже не столько подражание природе, сколько креативное прочтение дизайнера. Синтез форм, фактур, текстур и прочего имеющегося в природе с авторским стилем графической передачи образа (рисунок 2). Каждая такая разработка носит индивидуальный и уникальный характер. Разработанным биоформам можно дать следующую характеристику: сбалансированность, равновесность, изящный ритм группировки элементов, согласованность, рациональный баланс красоты и пользы.

В работе дизайнера-графика важной фазой считается подготовительный этап исследования непосредственно живой природы: флоры и фауны в статике и движении. Тектоника природных форм любой сложности не является случайной и требует морфологического анализа всех величин. У дизайнера обязательно возникнет вопрос, что собственно отобразить и как сделать этот выбор. Работа с природным первообразом – это не только анализ и сравнение внешних качеств, но и постоянный выбор способов макетирования примарных процессов. В процессе проектирования биоформ графический дизайнер постоянно лавирует между природными, естественными приемами и техническими, искусственными. И делает выбор исходя из критерия целесообразности. Найти оптимальную биоформу поможет понимание смысла (назначения) графического объекта. Для этого можно прибегнуть к картированию и прототипическому описанию.

Гармония биоформ развивается согласно четким правилам и законам природы, например, доминирование структурной группировки повторяющихся элементов. Для понимания их сути требуется некоторая предварительная подготовка. В трактовке натуральных аналогов также большое значение имеют художественные навыки и чутье дизайнера. Эти умения позволяют преодолевать сложности в работе быстрее и эффективнее. Впрочем, это не означает, что решения, продиктованные интуицией, не нуждаются в рациональном анализе и проверке на оптимальность. Для творчества некоторых дизайнеров характерна модификация естественных форм под влиянием стилей. Такой подход уместен, если соответствует поставленной задаче.



Рис.4. Полиграфическая продукция. Дизайнер Елизавета Голуб.
Руководитель Н.В. Мартынова. Хабаровск, 2017.

Если говорить о специфике работы с биоформами графического дизайнера, то можно отметить, что приоритетом является стилизация природного мотива и его перевод в символ или знак с последующей возможностью применения в шрифтовой композиции (рисунок 3).

Не допускается механический повтор или простое копирование биологической формы, дизайнер должен владеть арсеналом моделирования и макетирования природных аналогов. Наиболее распространено применение мотивов флоры и фауны в логотипах, это связано с позитивными ассоциациями от природных образов, которые символизируют качество, прочность, долговечность, надежность, естественность, безопасность. У потребителя формируется устойчивый ассертивный образ определённого товара или бренда (рисунок 4).

Помимо фирменных знаков, применение биоформ также часто встречается в дизайне упаковки. Как и в природе для привлечения интереса к плодам и семенам, так и в биодизайне для привлечения потребителя используется упаковка. В природе, например, это яркие ягоды и плоды разнообразных цветов, которые привлекают животных. Буквально так природа создает биологическую упаковку, которая является рекламным носителем, своеобразным маркетинговым ходом, который позаимствовал человек.

Помимо цвета в природной упаковке большое значение имеет и размер рекламной поверхности – чем она больше, тем сильнее бросается в глаза. Большие лепестки цветов – рекламный баннер для насекомых. Помимо цвета и размера важным фактором привлекательности товара является запах. Для того чтобы заинтересовать клиента, применяют разнообразие приемы: это и искусственные ароматизаторы, и натуральные материалы с естественным запахом, например, дерева или масел. В некоторых случаях

усилить эффект привлекательности продукции помогает использование глянцевых поверхностей и металлических акцентов. Исходя из вышесказанного, можно резюмировать, что в бионике перед дизайнером стоит задача создать имитацию природной упаковки.



Рис. 5. Полиграфическая продукция. Дизайнер Анна Хоменок.
Руководитель Н.В. Мартынова. Хабаровск, 2017.

Основная масса клиентов охотнее приобретают товары в хорошо оформленной таре. Подходящая биоформа, а также имеющая приятный запах пользуется популярностью у современного потребителя. В природе, как и в объектном мире человека, реклама и хороший дизайн гарантируют спрос на продукцию. Помимо эстетических свойств такая полиграфическая продукция также несет определенную информацию о свойствах и качестве продукта (рисунок 5).

Таким образом, можно сделать вывод, что применение бионических форм в современном дизайне носит актуальный характер. Использование бионики перспективно в разных областях дизайна: архитектурном, интерьерном, полиграфическом средовом, промышленном, арт-дизайне и дизайне костюма. Внедрение бионики в современный дизайн активизирует творческое мышление и стимулируют интерес к изучению законов природы. Бионика помогает нам понять каким образом могут быть зафиксированы биоформы в искусстве. Каждый дизайнер может по своему представлению применить образы природы для своих проектов. Благодаря неразрывной связи природы и человека, можно выгодно продавать упаковку, напоминающую биологическую форму, а природные логотип и фирменный знак довольно легко воспринимаются людьми.

Библиографические ссылки

1. Мазурина Т.А. Бионическое формообразование в графическом дизайне / М.: Бибком, 2015. 500 с.

ВИДЕОДИЗАЙН КАК СПЕЦИФИЧЕСКАЯ ОБЛАСТЬ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Аннотация. В статье рассматривается видеодизайн как специфическая область графического дизайна, разбираются этапы развития и виды видеодизайна, специфика технологий и инструменты создания; описываются популярные эффекты и стили видеодизайна; обозначаются особенности профессии видеодизайнер.

Ключевые слова: графический дизайн, видеодизайн, история видеодизайна, виды видеодизайна.

Key words: Graphic design, video design, history of video design, types of video design.

Видео занимает всё более плотные позиции в нашей жизни. По данным статистики ([Statista](#)) за 2021 г., в области потребления контента люди предпочитают текстовым файлам видео (рисунок 1) [1]. В связи с прорывом в IT-технологиях, в последние несколько лет, появились видеопродукты с уникальными спецэффектами и красивыми титрами. Новое направление видеодизайн, или как его называют в узких кругах специалистов в профессии «моушен-дизайн» (от английского выражения Motion graphics – графика движения) – это не просто новая IT-профессия по художественной обработке видео, но и ещё полноценный вид современного творчества для широкого круга профессионалов и любителей. Несмотря на все перспективы, видео дизайн только недавно получил признание как отдельная творческая область. Например, Местный 829 United Scenic Artists – союз, представляющий дизайнеров и художников-декораторов в индустрии развлечений США, добавил категорию членства в Projection Designer только в 2007 году. До этого обязанности по видеодизайну часто брал на себя сценограф или художник по свету [6, с. 23].

Формирование видеодизайна тесно связано с историей развития компьютерной анимации, которая берет начало с 1960-х годов. Толчком послужило развитие цифровых технологий, что основательно повлияло на многих аниматоров и дизайнеров. Самые первые эксперименты начались еще в 1940-х, они были ориентированы на научные исследования.

Первооткрывателем стал Джон Уитни. Но возможность реализовывать свои идеи он получил именно в 1960-х годах, когда компьютеры стали мощнее и более распространенные. Тогда доступными были двухмерные визуальные образы, но, в силу постепенного развития компьютерных технологий, акцентными стали попытки добиться трехмерных изображений. Уже в 1980-х они начали появляться в фильмах. А через 10 лет технологии позволяли полностью построить фильм на 3D-мультипликациях.

Именно кинематограф принято считать той сферой, где зародился видеодизайн. Стоит также упомянуть о том, что в телевизионных программах в то время активно использовали титры и логотипы с элементами анимации. Именно титры являются прародителями видеодизайна. Ведь благодаря этому анимация перестала восприниматься исключительно как развлечение, она стала способна выполнять более функциональные задачи [2, с. 4–13].

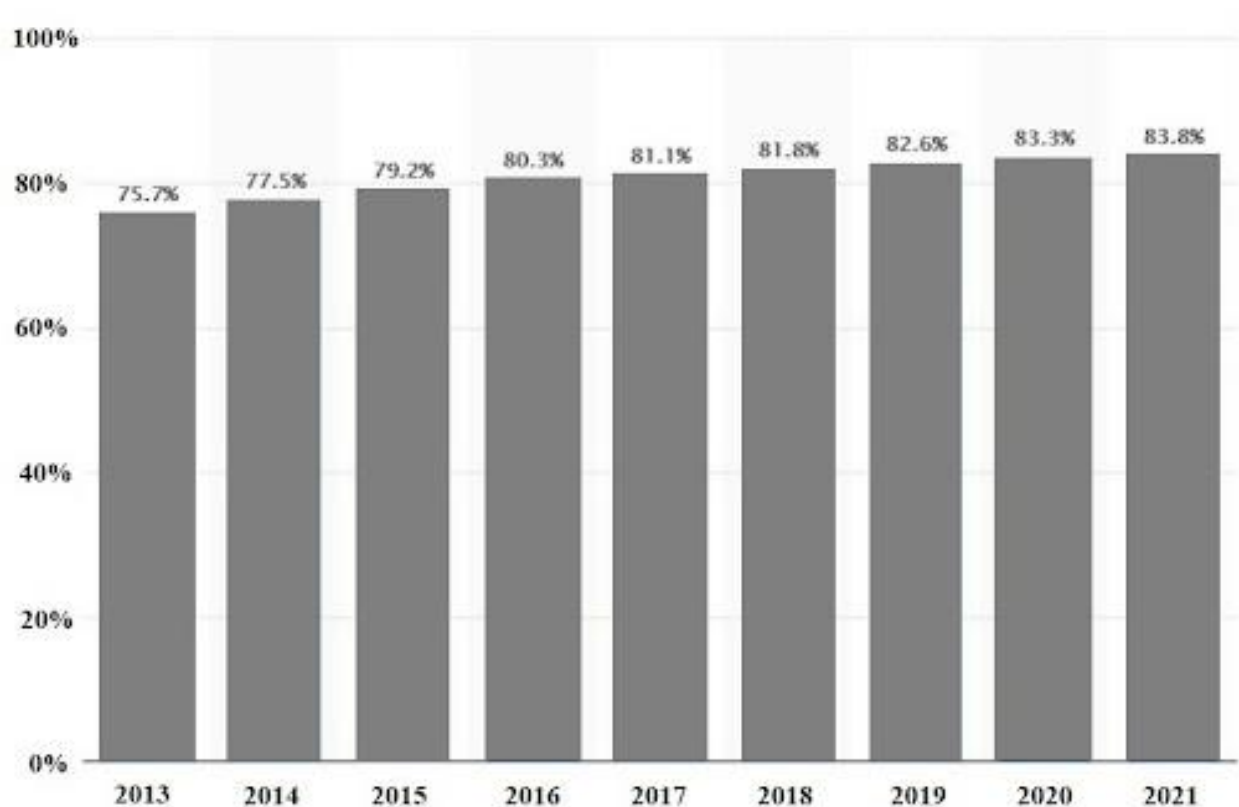


Рис. 1. Статистический рост потребления видеоконтента потребителями на основе данных американского статистического агентства «Statista»

История видеодизайна интересна и многокомпонентна. Пройдя столь длинный путь, сегодня видеодизайн применим в фильмах, рекламных роликах, видеоклипах, презентациях, при создании интерактивного дизайна, анимации интерфейсов и т.д.

Человек, который практикует искусство видеодизайна, известен как видеодизайнер. Однако соглашения об именовании профессии различаются по всему миру, и поэтому практикующим специалистам также могут быть присвоены должности дизайнера проекций, медиадизайнера, оператора или видеорежиссера (среди прочих). Будучи относительно новой областью визуального искусства, практикующие создают свои собственные определения, правила и методы.

Рассматривая видеодизайн, как специфическую область графического дизайна мы видим, что главную роль здесь играет динамика и анимация, которые создаются за счёт специальных компьютерных программ, отвечающих за работу с видео, или, другими словами, позволяющих работать с видеоэффектами. В то же время в этой области действуют все законы и правила графического дизайна, создающие эффективную визуальную коммуникацию: законы композиции, цветоведения, стилизации. Этапы проектирования в области видеодизайна не отличаются от проектирования графического продукта дизайна и состоят из предпроектного анализа, проектирования концепции и эскизирования и далее реализации проекта от частей к общему композиционному решению в редакторах. В проектировании видеодизайна учитывается эргономика и целевая аудитория. Универсальный графический язык объединяет эти направления дизайна. Другими словами, мы можем говорить о видеодизайне как о динамической графике и анимации.

Работу видеодизайнеров можно встретить во многих сферах деятельности, начиная с ТВ и заканчивая мобильными телефонами и, конечно же, в интернете. Это и разнообразные заставки, и титры, и всевозможные спецэффекты. Одним из самых распространённых спецэффектов является съёмка на зелёном фоне – «хромакей», после чего на компьютере

видеодизайнер изменяет фон на любое другое изображение или видео. Такой метод в основном используют в прогнозах погоды и новостях.

Рекламные ролики, видеопрезентации, проморолики – это полностью стихия видеодизайнера. Видеографика довольно популярное явление при создании музыкальных видеоклипов [4, с. 43].

Видеодизайнер – это профессия, формирующаяся на стыке компетенций в области технологий и визуальных искусств. Среди технических навыков нужны знания по физике, а именно по оптике, математике, геометрии. Видеодизайнер должен владеть большим набором графических и видеоредакторов. Основными инструментами для работы видеодизайнера считаются программы компоунинга, такие как Adobe After Effects, создающие сложные композиции и видеоэффекты, графическими редакторы и программы видеомонтажа. Среди эстетических навыков необходимо иметь художественное чутьё, понимать колористику, композицию и основы дизайна в целом. Ещё из востребованных компетенций видеодизайнера можно отдельно выделить знание английского языка, так как в наше время основные обучающие сетевые видеоисточники по этому направлению представлены на английском языке [3, с. 21].

В профессиональной среде видеодизайн условно делится на несколько специализаций:

- шейповая анимация;
- персонажная анимация;
- инфографика;
- типографика;
- 3D эффекты.

В наше время каждая видеостудия обязательно имеет два или три штатных видеодизайнера. В их обязанности часто входит и видеомонтаж. Очень тесно соприкасается видеодизайн с видеосъёмкой. Эти два вида творчества настолько неотделимы друг от друга, что рано или поздно видеодизайнер встаёт из-за компьютера и берёт в руки камеру или наоборот, видеооператор садится за монитор и начинает не просто монтировать свои видео, а добавлять в них спецэффекты, таким образом, погружаясь в мир видеодизайна.

На сегодня, как и в других видах графического дизайна, в видеодизайне сформировались популярные стили и направления.

Плоский дизайн (flat) стал особенно популярен в 2013 г., когда Apple выпустили iOS 7. Его основная характеристика – минимализм, сознательное упрощение объектов. Во флэт-дизайне не используют эффекты текстур, тени, свет, 3D-элементы. При этом цветовая схема плоского дизайна включает многообразие ярких насыщенных цветов и оттенков. На выходе такой моушн-дизайн смотрится стильно, при этом не перегружает восприятие зрителя лишними деталями. Неудивительно, что флэт-дизайн часто используют в объясняющих видео и «прероллах» на YouTube, где нужно быстро донести до аудитории большой объем информации.

Немного символично что низкополигональный стиль (low-poly) – один из самых модных, дорогих и востребованных стилей в современном моушн-дизайне появился из-за потребности в экономии. На заре 3D моделирования низкополигональные модели использовались для экономии машинных ресурсов. Сегодня, в эпоху сверхпроизводительных процессоров, low-poly модели уже не необходимость, а элемент особого «ретро-шика».

«Жидкий» дизайн (liquid motion) — один из главных трендов моушен-дизайна последних лет. Liquid motion — стиль анимации, который отходит от реалистичного движения объектов и персонажей в кадре. Вместо линий и геометрических фигур для перехода от одного движения к другому используются «перетекания» с характерными брызгами и каплями.

В liquid motion часто «играют» насыщенными цветами, что делает картинку еще привлекательнее. У зрителей роликов в стиле liquid motion, из-за неожиданных быстрых

изменений, яркого цвета и морфинга (трансформаций объектов одного в другой) может развиваться психоделический эффект (рисунки 2 и 3).



Рис. 2

Виды и стили видеодизайна – Хромакей

Виды и стили видеодизайна – Low-poly



Рис. 3

Виды и стили видеодизайна – Жидкий дизайн

Исходя из функций, задач, средств выразительности, технологий и техник проектирования мы можем говорить о видеодизайне как специфической области графического дизайна, формирующей современные визуальные коммуникации в различных средах. Видеодизайн активно развивается и совершенствуется в связи со стремительным

развитием IT-технологий и востребованностью потребительского рынка, говорит о необходимости изучения данной области дизайна графическими дизайнерами.

Библиографические ссылки

1. Statista. URL.: <https://www.statista.com/statistics/271612/percentage-of-digital-video-viewers-in-the-united-states/> (дата обращения 09.03.2022).
2. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. М.: Изд. Дворников А., 2000. 242 с.
3. Михайлов С.М. Кулеева Л.М. Основы дизайна / Казань, 1999. С. 4–40.
4. Голубятникова И.В. Дизайн: история, современность, перспективы / М., 2011. С. 101–112.
5. Адамс Э. Эндрю Роллингс и Эрнест Адамс об игровом дизайне. 2016. С. 12–13.
6. Дарли К.Г., Эндрю У.Д. Визуальная цифровая культура. Рутледж, 2000. С. 5–10.

РАЗДЕЛ 3. ВОПРОСЫ ТЕОРИИ, МЕТОДИКИ И ПРАКТИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ХУДОЖНИКА ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА

УДК 745.5

О.А. Белова

В.И. Карикаш

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

АНИМАЛИСТИЧЕСКИЙ ЖАНР СКОПИНСКОЙ КЕРАМИКИ

Аннотация. В статье рассматривается уникальный керамический промысел г. Скопина Рязанской области, исследуется анималистический жанр, который является ведущим в творчестве скопинских мастеров, проводится сравнительный анализ пластического изображения одного из самых популярных анималистических промысловых персонажей – льва в исполнении ведущих художников керамистров.

Ключевые слова: анималистика, керамический промысел, народная керамика, народная пластика.

Keywords: animal painting, ceramic craft, folk ceramics, folk crying.

В целях популяризации народного искусства 2022 г. был объявлен Годом культурного наследия народов России. Арт-экспертами замечена тенденция увеличения спроса на декоративные и сувенирные изделия скульптурного исполнения, характеризующие конкретный регион. Как правило, среди подобных изделий анималистика занимает одну из лидирующих позиций. Среди отечественных народных промыслов этот жанр полно и своеобразно раскрывается в произведениях знаменитой скопинской керамики, сохранившей до наших дней традиционные технологии производства. Изделия промысла – это уникальная высокохудожественная скульптурная керамика, которая отражает народно-этническое самосознание и является достоянием России. Выдающийся искусствовед и исследователь А.Б. Салтыков, работая с редкими коллекциями Исторического музея в 1940 гг., писал о скопинском народном промысле, что «ничего равного этим произведениям русского народного искусства мы не видим среди посудных и скульптурных изделий других народов» [1, с. 23]. В связи с этим представляется актуальным исследование анималистического жанра в изделиях скопинского народного промысла с целью выявления художественных и технологических особенностей уникальной керамической пластики, определение его роли в формировании художественного образа изделия. Исследование специфики анималистического жанра проводилось на примере образа льва в гончарных сосудных изделиях и изделиях малой пластики ведущих мастеров промысла.

История промысла насчитывает более 300 лет. Город Скопин Рязанской области стал одним из центров гончарства средней полосы России. Касательно происхождения названия города на сегодняшний день существует множество версий, но фактически победила полусказочная версия о редком речном орле из семейства скопиных, который обитал в этих краях. Именно он стал символом города и возникшего гончарного промысла. По мнению искусствоведов, это обуславливает тесную связь анималистического жанра и скопинской керамики. Изначально это были исключительно утилитарные предметы, но постепенно изделия приобретали собственные узнаваемые черты. Гончары промысла стали уделять

внимание форме изделий и их декорированию. Вскоре было налажено производство глазурованных фигурных сосудов и подсвечников, многоярусных, украшенных фигурками птиц, рыб и зверей, которые пользовались большой популярностью. Самобытные изделия привлекали внимание коллекционеров и музейных работников. В своих исследованиях искусствовед Е.Н. Хохлова пишет, что в «промысле постепенно развивалось своеобразное дарование гончаров, имевших явное влечение к пластике и ставших широко известными именно как мастера декоративной лепки, народной скульптуры» [2, с. 5].

У истоков современного возрождения промысла стояли мастера, чьи авторский почерк и художественная манера привнесли в промысел яркий индивидуальный характер, это А. Линёв, М.М. Пелёнкин, Н.К. Насонов, А.И. Рожко и С.И. Поляков.

Современное развитие скопинского промысла осуществляется по четырем производственными направлениями:

- выпуск массовой продукции методом шликерного литья в гипсовых формах и методом полусухого прессования;
- производство бытовых гончарных изделий;
- выполнение госзаказов;
- создание авторских уникальных произведений для музеев, конкурсов и выставок.

При рассмотрении технологических особенностей скопинской керамики следует отметить, что в промысле, практически в единственном на территории России, уже более 3-х веков применяется древняя технология изготовления изделий. Сохранились выточенная гончарная основа, два этапа обжига, декорирование по сырой глине и традиционные формы фигурных сосудов. Разнообразие производственных особенностей связано с высокими пластическими и качественными свойствами местных глин. Формовочная масса более приспособлена к обжигу, меньше сокращается в объеме и лучше поддается сушке. Сосуды после обжига получаются звонкими, с белым, желтоватым или розовым черепком, на котором особенно привлекательно смотрится обварной узор. Помимо этого применяется «задымление» («томление») – обжиг без доступа кислорода в коптящем пламени, в результате которого изделие приобретает оттенки, близкие к черному.

Скопинские изделия – это сложные и многосоставные сосуды, которые собираются в единую конструкцию из отдельных элементов с помощью жидкой глины-шликера. После чего высушенное изделие помещается в печь для утильного обжига. Остывшее изделие покрывается глазурями, вторично обжигается, в результате чего становится водонепроницаемым и гигиеничным в употреблении. Авторская сложная керамика и мелкая пластика изготавливаются методом ручной лепки в отдельных мастерских. Производство не автоматизировано, поэтому сохраняется большой процент ручного труда (около 80 %).

В процессе исследования были выявлены следующие художественные особенности изделий скопинской керамики. По мнению искусствоведов, первой наиболее древней художественной особенностью изделий промысла является нанесение рельефного, вдавленного и штампованного орнамента на еще сырое изделие. Для этого используются готовые штампы либо разнообразные подручные материалы. Наиболее распространен геометрический принцип орнаментации. Сопоставление геометрии узоров и живописных рельефных элементов является преобладающим принципом декорирования. При этом изделия украшаются множественными фигурками животных как фантастических, так и реально существующих. Визитной карточкой здешних мастеров считается использование потёчных глазурей, где часто используются комбинации сложных цветовых сочетаний.

В истории промысла отмечается, что именно здесь впервые произошло слияние мелкой игрушечной пластики и посудной керамики. Считается, что скопинцы могли почерпнуть новые нетрадиционные для их ремесла сосудные формы среди произведений смежных областей декоративно-прикладного искусства – изделий из металла, стекла или камня.

Исследования сюжетной составляющей скопинской керамики говорят о том, что анималистический жанр всегда являлся одним из самых используемых в промысле. Его роль в творчестве мастеров трудно преувеличить, несмотря на небольшой процент изделий с изображением человека, зооморфные мотивы, формы и элементы плотно переплетаются со сложносоставными многофигурными сосудами и скульптурами, образуя единый неповторимый художественный образ.

Большинство скопинских персонажей и животных традиционны для русского народного мировоззрения. Фольклорное сознание отражалось в причудливых формах фигурных сосудов – акваманилов, история которых насчитывает тысячелетия. Визуально наиболее напоминающими акваманилы были сосуды в виде сказочных богатырей Полканов. Эти полулесные жители (начиная с XI в.) часто становились героями сказок, лубочных картинок и глиняных игрушек. Также Полканами в народе называли сильных людей крепкого сложения. В основе стилизации лежало упрощение и подчеркивание форм и признаков персонажа, лошадинообразное туловище служило емкостью сосуда, которое часто устанавливали на коническую или плоскую подставку. В традиционных изделиях промысла люди редко становились объектами изображения, однако Полкан, хоть и является человеком наполовину, занял важное место в формировании узнаваемого стиля скопинской керамики [5].

Со временем ряды героев скопинских изделий пополнились персонажами сказок: играющие на гармошках медведи, птицы Сирина, Гамаюн и Алконост, ученые коты. Они уже не были похожи на игрушки в стиле народного примитивизма, но обладали характерной аутентичностью и простотой содержания. Часто и охотно мастера промысла использовали тему двуглавых орлов: всевозможные статуэтки, настенные и настольные подсвечники красовались в приемных залах равнодушной к геральдике купеческой знати. По сей день они являются одними из главных объектов государственных заказов.

Появление следующего анималистического персонажа – дракона ознаменовало начало нового этапа, прославившего керамическое искусство Скопина. Эти сказочные животные часто изображались на лубочных картинках, на старинных изразцах и керамических флягах. Однако это не был дракон в классическом понимании: вытянутое туловище с чешуей, львиные лапы, крылья летучей мыши, змеиная или птичья голова скопинского ящера больше напоминают мифического Василиска [5]. Некоторые исследователи считают, что именно он стал прообразом русского Змея Горыныча. Он считался исполнителем желаний и магическим существом, способным влиять на мысли и действия людей. Популярный образ для скопинской керамики часто переплетался с индивидуальными переделками общепринятых образов. Некоторые исследователи отмечают влияние облика восточных драконов на изображения скопинских Василисков, которые являются символами доброго начала и магической мощи. Примечательно, что даже самые неоднозначные персонажи мифологии и фольклора в керамических изделиях скопинцев приобретали положительную трактовку.

Один из самых излюбленных персонажей скопинской пластики – лев. Изделия в виде льва становились оберегами, выполняли охранные функции и придавали промыслу пряный колорит восточных сказок. Исследователи и искусствоведы предполагают, что этот нетипичный для русской фауны зверь проник в традиционное искусство из домовой росписи Русского Севера, которая формировалась под влиянием декоративной религиозной и светской живописи, и расцвет которой пришелся на 1880–1910 гг.

В библейских писаниях символика льва противоречива: в одних случаях он выступает как положительный образ бесстрашного воина, как преданный помощник евангелистов и в роли одного из обличей Христа. В других как отрицательный образ несправедного властителя, смерти и «свиного пожирающего душ человеческих». Однако, учитывая тенденцию скопинцев нивелировать негативные качества персонажей в своем промысле, выделяются следующие типичные художественные приемы при изображении

льва в скопинской керамике. В первую очередь, это цвет. Он может варьироваться от привычного желто-охристого до красно-оранжевого, темно-коричневого и даже серо-зеленого. Грива – как корона и атрибут власти – окружает голову и образует рельефный воротник. Ремесленная конкуренция заставляла мастеров изобретать новые способы обозначения этой отличительной особенности зверя. История промысла сохранила имя скопинского гончара Федора Оводова, который, по всей видимости, был очень неординарной личностью, именно он придумал пропускать сырую глину через сито и таким образом имитировать пышную львиную гриву. Скопинские львы изображались сидящими или же стоящими на четырех лапах на подставке. Часто встречаются скульптуры, где лев стоит с поднятой передней лапой, что отсылает к раннехристианским описаниям гордой поступи библейского льва (который «вначале воздвигает левую лапу...»). Поднятая лапа могла опираться на основание подсвечника или же придерживать декоративный глиняный шар. Хвост льва, оформленный по принципу гривы, чаще всего выходит из-под задней лапы, выражая свирепый хищный характер животного, бьющего себя хвостом по бокам [4].

Помимо этого, художественная особенность изображения скопинских львов заключается в повороте головы. Она зачастую повернута набок, сам лев смотрит прямо на зрителя. В средневековом толковании это могло быть выделением главного персонажа и маркировка его царственного происхождения. Скопа царствует в небе, лев правит на земле. Обращенная к зрителю морда животного приобретает человеческие портретные черты, что способствует восприятию его не только как представителя животного мира, но и как образ, призванный нести легко раскрываемый символический подтекст. Зубастая пасть льва раскрыта, что подчеркивает охранные функции символа, а язык, как правило, высунут. Ревущий лев с высунутым языком использовался в геральдике как символ боевого успеха и победы над злом, что могло быть заимствовано керамистами [4].

Изучая и интерпретируя композиционные трактовки образа животного, присущие промыслу, их характерные и качественные черты, современные скопинские художники стремятся привнести в традиционный облик льва собственное видение и авторский почерк.

В процессе исследования был проведен сравнительный анализ образа льва. Были проанализированы животные в исполнении ведущих мастеров скопинского промысла: Т.В. Лощиной, Н.В. Годовиковой, И.И. Куровой и И.А. Якушкиной.



Рис. 1. Лев в исполнении Т.В. Лощиной



Рис. 2. Лев в исполнении Н.В. Годовиковой

Т.В. Лощина – ведущий художник промысла, народный художник Российской Федерации. Творчество Т.В. Лощиной сложилось на основе традиционных техник исполнения и классических образчиков изделий скопинского промысла [3]. В результате анализа было выявлено, что в целом львы в исполнении мастера аутентичны, однако по впечатлению больше напоминают сторожевую собаку, чем представителя семейства кошачьих. Тем не менее, они выглядят аккуратными, «причесанными» и «одомашненными» (рисунок 1). В каждом изделии читается почерк мастера, особенности его декоративной отделки, пропорций и пластики.

Львы в исполнении художника-мастера Н.В. Годовиковой (рисунок 2) напоминают аналогичные изделия Лощиной, однако существуют определенные различия в изображении этих животных. Было отмечено, что работы Годовиковой менее архитектурны и строги и более подвластны пластичной грации кота как натуры. Нет резких контрастов формы фигур, выточенных гончарным способом, а лепные элементы создают впечатление кажущейся небрежности и легкости исполнения.

Изделия И.И. Куровой (рисунок 3) несут отпечаток оригинального, весьма своеобразного видения традиций. В приведенном примере львы-сосуды выполнены по принципу акваманила: туловище-полость и хвост-ручка. В целом можно отметить, что изделия звериного стиля в исполнении И.И. Куровой выглядят немного агрессивнее, чем работы других мастеров скопинского гончарного промысла

Работы Якушкиной Ирины Анатольевны (рисунок 4) отличаются личностным прочтением образа, техничностью исполнения, лаконичностью деталей и форм. Художница привнесла в промысел новые принципы изображения привычного образа льва, и ее изделия отличаются как высоким уровнем реализма, так и особой декоративностью.



Рис.3. Лев в исполнении И.И. Куровой



Рис.4. Лев в исполнении И.А.Якушкиной

Таким образом, проведенное исследование показало, что анимализм является основополагающим с исторической точки зрения и ведущим на сегодняшний день жанром в промысле. Технологические и художественные особенности скопинских изделий, фольклорные мотивы и истоки возникновения культовых для промысла анималистических персонажей определили становление уникального принципа формообразования и

декорирования керамических скульптурных сосудов и предметов малой пластики. Исследования специфики анималистического жанра изделий малой пластики на примере стилизации популярного в промысле образа льва в исполнении современных ведущих мастеров ЗАО «Скопинская художественная керамика» обосновало утверждение о том, что в современных изделиях малой пластики традиционные способы формообразования и декорирования перекликаются с недавно возникшими веяниями керамического искусства. Отмечено, что отличительные особенности в трактовке образа льва ведущими керамистами промысла Т.В. Лощининой, Н.В. Годовиковой, И.И. Куровой и И.А. Якушкиной, а также выявленные авторские нововведения, привнесенные ими в промысел, основываются на глубоких знаниях традиционных художественных приемов и уважительного отношения к ним. Несмотря на веяния «керамической моды», ведущие мастера промысла бережно переносят классические признаки стилизованных представителей животного мира на авторские изделия, тем самым популяризируют, оживляют и обогащают промысел.

Библиографические ссылки

1. Салтыков А.Б. Русская керамика. М.: Сов. Художник. 1952. 166 с.
2. Хохлова Е.Н. Керамика Скопина / Ростов: Приз, 2000. 128 с.: ил.
3. Скопинская художественная керамика: [сайт]. URL: <http://skopin-keramika.ru/> (дата обращения: 16.04.2022).
4. Центр исследований древнерусской культуры: [сайт]. URL.: <https://zelomi.ru/journallev> (дата обращения: 10.04.2022).
5. Наше наследие. Историко-культурный журнал: [сайт]. URL.: <http://www.nasledie-rus.ru/podshivka/8211.php> (дата обращения 12.04.2022).

РАЗДЕЛ 4. ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ В СИСТЕМЕ «ШКОЛА ИСКУССТВ – СРЕДНЕ-СПЕЦИАЛЬНОЕ УЧЕБНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ – ВУЗ»

УДК 75.056

С.А. Третьякова

О.Б. Павленкович

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

РЕАЛИЗАЦИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация. В настоящее время возрождается интерес к изучению народной культуры, традициям народного искусства. Одна из приоритетных задач, стоящих перед современным образованием, – научить ценить, сохранять и развивать богатую историю и культуру народов Хабаровского края, ибо мировой исторический опыт показывает, что утрата языка, культурных и национальных особенностей равносильна не только потере своего прошлого, но и лишению себя будущего. Приобщение к «народному искусству» происходит не только через восприятие, но и через практическую деятельность «единства» и взаимодействия искусства с жизнью – основе формирования ценностных ориентаций у учащихся на основе этнокультурных представлений, способствующих самоидентификации и толерантности к другим культурам.

Ключевые слова: народна культура, традициям народного искусства, национальные особенности народов, культура народов Хабаровского края.

Key words: folk culture, traditions of folk art, national characteristics of the peoples, culture of the peoples of the Khabarovsk Territory.

В Федеральном законе «Об образовании РФ» закреплены два компонента стандарта – Федеральный и Национально-региональный. Национально-региональный компонент предусматривает возможность введения содержания, связанного с традициями региона, его населяющего. Национально-региональный компонент отвечает потребностям и интересам народов России и позволяет организовать занятия, направленные на изучение природных, социокультурных и экономических особенностей каждого региона страны, национального языка и литературы населяющего ее народов.

Региональный компонент является составной и неотъемлемой частью образования. Его основной задачей является формирование у каждого ребенка системы знаний о своеобразии родного края, знакомство с богатством народной культуры, художественными традициями, приобщение подрастающего поколения к народному искусству. Главная функция регионального компонента государственного образовательного стандарта – формирование общих учебных навыков, обеспечение познания особенностей региона, места проживания и создание условий для успешной адаптации в микросреде.

Исследование проблемы особенностей реализации регионального компонента в системе дополнительного образования обусловлено необходимостью:

- воспитания у подрастающего поколения патриотизма и формирования любви к малой родине;
- знания подрастающим поколением истории и культуры народов, населяющих Российскую Федерацию;

- стимуляции познавательной деятельности обучающихся в области художественной деятельности;
- приобщения детей к духовной культуре родного края;
- воспитания личностей с активной гражданской позицией.

Творчество, как особый вид деятельности, предполагает выдвижение новых идей, подходов к решению проблем, принятие нестандартных решений. Формирование способностей личности к самостоятельной творческой деятельности, создание педагогических условий для раскрытия, реализации и развития ее творческого потенциала – одна из важнейших целей занятий искусством, народным художественным творчеством. Особую ценность имеют те художественные произведения и традиции, в которых отражен неповторимый духовный мир их создателей (народных мастеров). Такие произведения отличаются самобытностью, своеобразием художественных образов и специфическими художественно-выразительными средствами.

Реализация системных мероприятий по реализации регионального компонента проходила в условиях учреждения дополнительного образования на базе МБУ ДО ДХШ г. Хабаровска. Методологической основой исследования явились теории Б.Т. Лихачёва, Б.М. Неменского, В.Н. Шацкой, А.Б. Щербо, И.М. Шадринной, позволившие определить основные содержательные линии реализации регионального компонента для системы дополнительного образования детей:

Образовательная – содержит идеи, теории, законы, закономерности, характеризующие художественно-культурные особенности Хабаровского края.

Ценностная – предполагает формирование краеведческого мировоззрения, ориентацию на ценности региональной культуры, на ее изучение, сохранение.

Деятельная – способствует становлению культуросообразного поведения с учетом особенностей Хабаровского края в единстве разнообразных видов творческой деятельности.

Творческая – предусматривает развитие художественно-творческих способностей учащихся, исследовательских умений, самообразования средствами краеведческого компонента.

Исходя из обозначенных содержательных линий, определены принципы реализации регионального компонента на уроках изобразительного искусства и на внеурочных занятиях в системе дополнительного образования детей:

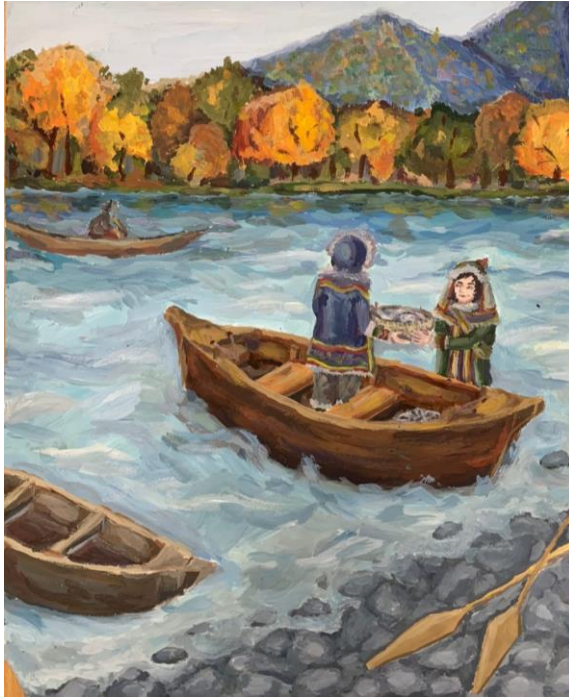
- культуросообразность;
- прикладная направленность;
- интегративность;
- взаимосвязь урочной, внеурочной и внешкольной работы;
- территориальную и содержательную целостность;
- преемственность и перспективность;
- разноуровневая интеграция и включение воспитанников в родную этнокультурную традицию;
- реализация права воспитания и обучения учащихся на родном языке;
- диалогизация и вариативность обучения.

Следует отметить, что интеграция регионального компонента в учебные предметы гуманитарного/художественного цикла на занятиях изобразительным искусством в учреждении дополнительного образования ставит перед собой цель обеспечения знания по истории и особенностям региона, места проживания и является важным фактором воспитания личности с гражданских и патриотических позиций.

Нетрадиционная форма рисования с натуры, как одно из педагогических условий, ярким примером внедрения регионального компонента на занятиях художественной деятельностью, привлекающим детей своей необычностью, и позволяющим через процесс рисования познакомиться с культурой коренных жителей Дальнего Востока.



Системный подход реализации регионального компонента строился на всестороннем изучении культуры народа: фольклора, традиционной, культовых обрядов и т.д. которые проявлялись в артефактах: национальных орнаментах, вышивке, резьбе, мелкой пластике и т.д., а в также быту, кухне, ритуалах. К примеру, национальный костюм нанайцев является древнейшим видом народного творчества. Он отражает верования и миропонимание нанайского народа. В его изготовлении концентрируются традиционные технологии обработки материалов, сочетающие в себе искусство кроя, аппликации, вышивки, обработки кожи. А орнаментальное искусство народов Севера формирует интерес к народному творчеству и традициям, толерантности, бережное отношение и любовь к природе, развивает творческие способности, образное мышление и воображение, чувство цвета и художественный вкус, что так необходимо детям.



В учреждении дополнительного образования региональный компонент является неотъемлемой частью образовательного процесса, проходящего не только в стенах учреждения, но и в залах музеев, на пленэрах, в мастерских профессиональных художников. В рамках общеобразовательной программы по изобразительному искусству включены темы: «Народы Приамурья», где учащиеся знакомятся с традициями, обычаями, творчеством коренных малочисленных народов Хабаровского края.

В настоящее время возрождается интерес к изучению народной культуры, традициям народного декоративного искусства. Приобщение к «народному искусству» происходит не только через восприятие, но и через практическую деятельность «единства» и взаимодействия искусства с жизнью. Так, например, были проведены мастер-классы по вышивке, в котором каждый из учащихся научился традиционному шву нанайцев, были организованы экскурсии в музеи, знакомство с творчеством дальневосточных художников, в заключении темы представлена серия композиций на данную тему, выполненная учащимися.

Интересной формой стало внедрение в практику регионального компонента который послужил толчком в творческой деятельности учащихся. Так родились замечательные образцы народного искусства с изображением жизни коренных народов и детальное изучение орнаментального искусства народов.

Вывод: одна из приоритетных задач, стоящих перед современным образованием, – научить ценить, сохранять и развивать богатую историю и культуру народов Хабаровского края, ибо мировой исторический опыт показывает, что утрата языка, культурных и национальных особенностей равносильна не только потере своего прошлого, но и лишению себя будущего. Регионализация – одно из стратегических направлений развития образования в нашей стране. И дополнительное образование, внедряя региональный компонент, помогает воспитанию личности ребенка любящего свой край и своё Отечество, знающего русский и родной язык, уважающего свой народ, его культуру и духовные традиции.

Библиографические ссылки

1. Балицкая И.В. Мультикультурное образование в США, Канаде и Австралии: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 2009. 38 с.
2. Гукаленко О.В. Национальная школа в поликультурном образовательном пространстве // Поликультурное образование и национальная школа: материалы «круглого стола» научно-методического журнала «Педагогика» (г. Белогорск, 18-19 ноября 2004 г.). Симферополь, 2004. С. 30-36.
3. Мультикультурализм и трансформация постсоветских обществ / В.С. Малахова, В.А. Тишкова. М., 2002. С. 5–6.
4. Набок И.Л. Педагогика межнационального общения: проблемы формирования этнокультурной идентичности // Вестник Герценовского университета. 2010. № 3. С. 42–51.
5. Панькин А.Б. Проектирование национально-региональных образовательных систем на основе принципа этнокультурной коннотации: дис. ... д-ра пед. наук. Волгоград, 2002.
6. Супрунова Л.Л. Приоритетные направления поликультурного образования в современной российской школе // Педагогика. 2011. № 4. С. 16–28.
7. Хакимов Э.Р. Конструирование практики поликультурного образования на основе полипарадигмального подхода: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Ижевск, 2012. 50 с.

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования,
г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Техноспектр», Россия

АСПЕКТЫ ОРГАНИЗАЦИИ МАСТЕР-КЛАССА В ТЕХНИКЕ ПИКСИЛЯЦИЯ

Аннотация. В статье представлен мастер-класс по знакомству детей с техникой пикселизации. В процессе освоения техники пикселизации у учащихся формируются представление о предмете мультипликация (анимация), методах и приёмах, позволяющих делать мультимедийные продукты на достаточно высоком уровне, развиваются коммуникативно-предметные компетенции. В деятельностный подход учащиеся создают анимационный ролик в технике пикселизации.

Ключевые слова: техника пикселизации, мультипликация (анимация), мультимедийный продукт, видеоконтент, покадровая съёмка.

Key words: pixelation technique, animation (animation), multimedia product, video content, frame-by-frame shooting.

Интенсивное развитие средств массовой информации в XX в. смогло привлечь повышенное внимание аудитории. Параллельно с этим явлением в обществе формировался определённый уклад жизни, связанный с ежедневным потреблением информации. В XXI веке потребление информации, а в особенности мультимедийного контента, играет важную роль [1]. На сегодняшний момент ситуация такова, что большинство подростков самостоятельно формируют видеоконтент, но он не всегда является качественным. В целях развития компетенций и формирования творческих способностей у подростков, в системе дополнительного образования, с детьми проводятся занятия в области мультипликации.

Одной из выразительных техник создания контента является пикселизация. Эта техника находится на стыке анимационного кино и видеоискусства. Техника показывает человека в кадре и его взаимодействие с предметами и пространством, разные трансформации. Для этого снимают движение, потом покадрово монтируют видео так, чтобы оно выглядело анимационным. С помощью пикселизации можно показать, как, например, человек летит по воздуху. Например, снимаем прыжок, вырезаем кадры с приземлением и оставляем только те, где объект находится в воздухе. Один из самых известных фильмов в технике пикселизации – «Стэнли Пикл» (2010; реж. Вики Мэтер) – история о гении-изобретателе, который создал себе механическую семью, и жил в мире шестерёнок, пока не встретил таинственную незнакомку – живую девушку.

Встретить пикселизацию в чистом виде довольно сложно. Как правило, аниматоры комбинируют разные техники. Например, в анимационном фильме «Светило» режиссёр Хуан Пабло Зарамэлла сочетает пикселизацию с предметной анимацией и показывает фантастические события, которые якобы происходят в реальном мире. Получается ироничная и лиричная история про жизнь в системе и попытку изменить устоявшийся и предсказуемый ход вещей. Один из самых ранних примеров пикселизации (и покадровой съёмки вообще) – это «Электрическая гостиница» Сегундо де Шомона 1908 г. В этом немом фильме есть сцены, где предметы движутся как бы сами по себе. До 50-х годов прошлого века пикселизация была забыта, пока канадцы Грант Манро и Норман Макларен не выпустили «Соседей» (1952) – историю о том, что будет, если не любить ближнего. Использование пикселизации наравне с традиционной съёмкой позволило создать неестественность и фантазмагорию движения в кадре. Активно использовал для анимации людей чешский

режиссёр и аниматор Ян Шванкмайер, известный экспериментальными, сюрреалистическими фильмами с социальным комментарием и глубоким символизмом. Данная техника развивает следующие компетенции: режиссёрские навыки, создание композиции кадров, развивает коммуникацию, умение работать в команде.

В качестве примера приведём мастер-класс в данной технике:

Цель: Познакомить детей с техникой пикселяции.

Задачи:

- Дать представление учащимся о предмете изучения мультипликации (анимации) и одной из техники «пикселяция».
- Организовать деятельность по созданию анимационного ролика в технике пикселяции.
- Способствовать развитию коммуникативных компетенций учащихся через деятельностный подход.

Виды деятельности: Практическое занятие.

Основные термины понятия: анимация, мультипликация, тайминг, stop motion, пикселяция.

Оборудование: Фотоаппарат, штатив, ноутбук с программным обеспечением anima shutter junior, телевизор с hdmi шнуром. Праксиноскоп.

Материалы: Куски ткани 100x100 см или платки, цилиндр, черный плащ, несколько карнавальных костюмов, сундук, в который можно забираться.

План занятия

Этапы	Деятельность	Метод. примечания
Орг. момент	<p>П: Здравствуйте ребята! Я, педагог, по мультипликации рада приветствовать вас на мастер классе! Но для начала, давайте узнаем, как вас зовут, и чем вы увлекаетесь? Какие мультфильмы смотрите? Может быть кто-то уже самостоятельно снимает мультфильмы?</p> <p>Ответы детей.....</p>	10 мин
Проверочный	<p>П: Мы с вами будем заниматься очень интересным делом: создадим мультипликационный ролик или другому анимацию.</p> <p>Кстати, слово мультипликация есть только в русском языке, в других языках это анимация. Кто из вас скажет, что означает слово анимация?</p> <p>Ответы детей:</p> <p>П: Оживление, одухотворение предметов, вещей.</p> <p>Сегодня, благодаря техническому прогрессу, практически все мультфильмы создаются в различных компьютерных программах. Но мы знаем, что совсем недавно мультфильмы создавались вручную, это был сложный и трудоемкий процесс. Художники-мультипликаторы покадрово снимали весь мультфильм.</p> <p>Сейчас я хочу показать вам один оптический аппарат (педагог достаёт праксиноскоп). Вы уже видели где-то такой аппарат?</p> <p>Ответы детей....</p>	5 мин

	<p>Это одна из моделей аппарата, который называется «праксиноскоп». Началось все с того, что в 1877 г. Эмиль Рейно изобрел прaksiноскоп. Это был прибор с множеством картинок и вращающимся зеркальным барабаном. Барабан вращается – картинки оживают.</p>	
Изучение нового материала	<p>П: Покадровая съемка сцен по другому называется stop motion с минимальными изменениями в каждом кадре, объединённые монтажем, благодаря которому создаётся иллюзия того, что предметы двигаются самостоятельно.</p> <p>Вспомните фильмы, в которых предметы двигаются сами по себе:</p> <p>Ответы детей.....</p> <p>Это технология создания видеоролика, основой которого является покадровое фотографирование. Для создания минутного видео вам потребуется сделать около 120 снимков. Поэтому, перед тем как снимать стоп-моушен, запаситесь терпением.</p> <p>«Пиксиляция» (Pixilation) представляет собой разновидность техники «stop motion» анимации, когда живые актеры выступают в роли объектов покадровой анимации, для создания которой делается множество снимков с небольшим интервалом. Техника пиксиляции живёт на стыке анимационного и игрового кино. Вместо анимационных персонажей в этой технике используются люди.</p> <p>Подобно технике «перекладки», когда одна фаза движения снимается в несколько кадров, постепенно перекладывая бумажных персонажей или их отдельные части, создавая таким образом ощущение движения, техника «пиксиляции» разбивает фазу движения актера на несколько микродвижений, объединение снимков которых и создает причудливые, «рваные», почти кукольные движения актеров на экране.</p> <p>Первым, кто снял фильм в этой технике стал Норман Макларен с фильмом «Соседи» 1952 г., а первый человек, кто использовал этот приём был Жорж Мильез.</p>	5 мин
Практическая работа	<p>Перед тем как снимать стоп-моушен устанавливаем фотокамеру на штатив и сделаем несколько снимков с разных ракурсов. Выбираем наиболее удачный. Тщательно закрепляем штатив.</p> <p>Ребята, самое важное в этой технике то, что когда делается съемка, нужно замереть и не двигаться. Потом сделать ещё фазу движения и опять замереть. Давайте рассмотрим это на примере походки. Если вы снимете видео и прорежете его через кадр, настоящей пиксиляции не получится. Важно, чтобы движения снимались покадрово, как будто это настоящий мультфильм. Сначала необходимо снять сцену, затем внести в нее</p>	30 мин

незначительное изменение (поворот головы или руки) и снять еще раз. Именно таким способом и достигается эффект движения. Затем все эти снимки монтируются на компьютере.

Ребята, скажите, сколько кадров в обычном видео?

Ответы детей.....

Да, обычное видео состоит из 24 кадров в одну секунду. А вот для стопмоушена будет достаточно и 12 кадров. Для стоп-моушена лучше сделать снимки с запасом. Например, если вы сделали расчет на 300 снимков, лучше будет сделать 350 или даже 400 фотографий.

А теперь мы посвятим вас в секреты волшебства. Для начала вы разделитесь: кто-то будет куклой-марионеткой, а кто-то аниматором. Отлично. Теперь приглашаю первую пару в кадр. Что нужно, чтобы марионетка помахала правой рукой?

Ответ ребёнка.....

Да, нужно немного подвинуть и снять кадр, а потом ещё подвинуть. Давайте потренируемся. Мой хлопок означает щелчок объектива. Марионетка замирает. Мы отходим, и оператор делает снимок (тренируемся).

Посмотрите, если у нас снимается не кукла, а человек, то такой фильм называется пикселяция. От слова Pixel – «странный» переводится как странный, причудливый.

(Сценарий обговаривается с ребятами)

Сейчас вы станете кукольными марионетками, а кто-то станет оператором. Потом будем меняться.

Приёмы съёмки покадрово снимаем перемещением стульев с детьми, на последнем стуле появляется волшебный цилиндр, подкладывая под цилиндр разные по величине вещи, чтоб цилиндр наклонялся, видим дно цилиндра, подкладываем в цилиндр ткань, создаём эффект «вытекания» ткани. После того, как ткань «вытекла» из цилиндра, начинаем подкладывать под неё что-то объемное, после съёмки чего-то объемного можно поменять предмет на человека и продолжать покадрово снимать, как встаёт человек. После того как в кадре появляется человек он делает небольшие движения чтобы совершить следующие действия: взять цилиндр и замахнуться, как бы выплёскивая что-то, подкладываем ткань, которая спускается, за тканью прячется человек. Ткань спадает, ребёнок, который прятался за тканью, постепенно поднимается.

Исчезновение: ребёнок надевает на голову цилиндр и закрывает себя тканью, постепенно приседая, пока наконец совсем не исчезнет из кадра, ребёнка заменяем на смотанную ткань или что-то подобное, после съёмки убираем, продолжаем снимать. Остаётся только ткань и цилиндр. Цилиндр уползает. Оставшийся ребёнок поднимает ткань и появляется еще один ребёнок (Так

	<p>можно сделать несколько раз).</p> <p>Следующий прием: дай пять. Покадрово снимаем детей, пока они не соприкоснулись руками, после соприкосновения они разъезжаются.</p> <p>(Если есть сундук, то он может выезжать и в него могут забираться дети, либо, наоборот выходить из него).</p> <p>Съемка «полёта» – снимаем детей в прыжке.</p> <p>Дети «передвигаются» лёжа. Покадровая съемка.</p>	
Итог занятия	<p>А теперь мы посмотрим, что у нас получилось. Просмотр итогового видео.</p> <p>Отлично получилось! С помощью какой техники был создан анимационный ролик?</p> <p>Ответы детей.....</p> <p>Ребята, вы большие молодцы! Предлагаю повернуться к товарищу, улыбнуться и сказать спасибо (дети благодарят друг друга) Ребята, вы отлично потрудились и повеселились! До свидания, до новых встреч!</p>	5 мин

Данный мастер-класс был проведён неоднократно. В результате его проведения возникли следующие трудности:

- выбор локации;
- зажатость детей.

При выборе локации подходят помещения больше 20 м², если на стенах есть зеркала то нужно их завесить декорациями. Для решения второго вопроса необходимо установить контакт с ребятами, узнать, какие мультфильмы или фильмы смотрят ребята, чем они увлекаются.

Таким образом, представленный выше мастер-класс позволяет познакомить детей с техникой пикселизации. В процессе проведения мастер-класса даются подросткам представление о методах и приёмах, позволяющих делать мультимедийные продукты на более высоком уровне. Помимо этого, формируются коммуникативные компетенции учащихся через деятельностный подход.

Библиографические ссылки

1. Белоусова Н.М., Широбоков А.Н. Создание мультимедийного контента – особый вид деятельности журналиста // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 6 (260) Филология. Искусствоведение. Вып. 64. С. 30–33.
2. Тарасов В.И. Мультипликация – это эсперанто всего человечества, искусство поколения «next» // Культура и образование. 2015. № 3 (18).

РАЗВИТИЕ ПОНИМАНИЯ ОБРАЗНОСТИ В ГРАФИКЕ

Аннотация. В статье рассматриваются основные параметры эффективности формирования художественно-образного мышления у учащихся по направлению «Графика» учреждений дополнительного образования на занятиях изобразительным искусством. Актуальность темы исследования продиктована образовательными задачами учреждений дополнительного образования, в которые входит не только обучение педагогическому мастерству, но и предпрофессиональная подготовка будущих художников, способных к самостоятельной творческой деятельности. Профкомпетентность и гибкое креативное мышление востребованы в деятельности дизайнера, художника-аниматора, необходимы в разработке рекламы, публицистических изданий и т.д.

Ключевые слова: художественно-образное мышление, графика, творчество, креативность.

Key words: artistic and figurative thinking, graphics, creativity, creativity.

Несмотря на скупой набор изобразительных средств: точку, линию и пятно, графика обладает большими возможностями для творческой деятельности, проявляющихся через оригинальность замыслов и интересные композиционные решения автора. Развитие понимания образности в графике является важным элементом в процессе обучения изобразительному искусству в учреждениях дополнительного образования. В процессе развития понимания образности важную роль играют различные методы и методики, опирающиеся на методические основы рисунка.

Методические основы выполнения графики способствуют развитию у учащихся художественного восприятия и отражения средствами искусства окружающей действительности в неповторимых художественных образах. В процессе изобразительной практики учащиеся познают технологические особенности графики, вследствие чего, у учащихся формируются художественные умения и специальные навыки рисования.

Применение современных подходов и методик по формированию понимания образности у учащихся учреждений дополнительного образования пробуждают интерес детей к учебному предмету, способствуют созданию художественного образа в виде представления и его воплощению изобразительными средствами в рисунках.

Изучение окружающего мира на занятиях изобразительным искусством чаще всего происходит путем имитирования, чувственного отражения и истолкования сути явлений, через художественный образ – форму отражения действительности и отношения к ней художника, присущую искусству, раскрывающую общее через частное и осуществляемую в процессе творчества.

Из-за сложной собирательной структуры, выделяют несколько уровней создания художественного образа:

- 1) замысел в творческом воображении художника (первоначальная частица, которая возникает в процессе мышления и ложится в основу произведения);
- 2) произведение, воплощенный в том или ином материале (преобразовательная деятельность);
- 3) восприятие, возникающий в сознании зрителя (итог).

К качественным характеристикам образа относят форму, содержание и материал [4].

На занятиях изобразительным искусством в учреждении дополнительного образования перед преподавателем стоит задача научить учащихся мыслить образами непосредственного чувственного восприятия реального мира, их понятийной обработкой и мысленным преобразованием, для полноценного, взаимосвязанного и опосредованного видения объектов окружающего мира.

Художественно-образное мышление переплетается с творческими способностями, с художественной наблюдательностью, с духовными качествами учащихся и выступает как процесс познания окружающего мира, творческое отражение его на основе изобразительных знаний, умений и навыков, взаимоотношения формы и содержания в искусстве.

На занятиях изобразительным искусством в учреждениях дополнительного образования происходит поиск художественно-творческих решений, сопряженных с индивидуальными особенностями детей среднего школьного и подросткового возраста.

Художественно-образное мышление можно определить как индивидуальную форму отражения объективной действительности в искусстве; – как один из видов мышления, направленный на решение логико-эмпирических проблем и задач в творческой деятельности, характеризующийся использованием различных средств художественной выразительности, в том числе и в графике.

Изначально термин «графика» был тесно связан с письмом, каллиграфией, созданием рукописных текстов. Постепенно в книгах стали появляться иллюстрации, подтверждающие текст и, постепенно, графический рисунок вышел за пределы книжных изданий. В конце XIX–начале XX вв. началось развитие промышленной полиграфии и распространение чёткого, контрастного линейного рисунка, который получил несколько новых значений [1].

Графику отнесли к искусству, в основе которого лежали линия и контраст черного с белым. Позже понимание графики было расширено. В основе графики всегда лежит рисунок, но в дополнение может использоваться и цвет, играющий вспомогательную роль. К графическому искусству относят и печатные художественные произведения: гравюру, литографию и др.

В отличие от живописи, создающей пространственные иллюзии реального мира, графика гибко варьирует в границах пространства и плоскостности, ювелирно прорабатывает мельчайшие детали, подчеркивая структуру предметов. Графика же направлена на приобретение знаний и практических умений реорганизации действительных форм в декоративные с помощью графических средств.

Условность языка графики, отвлеченность и абстрактность образов – ее специфические особенности, и часто, графические изображения, их детализированность при скупости набора приемов, вызывают глубокие чувства и эмоции.

Условно выделяют три раздела графики:

- полиграфическая продукция (печатные издания);
- изобразительная графика (жанровые композиции (городской и сельский пейзаж, портрет, натюрморт, интерьер, бытовые сцены и др.);
- проектная графика (наглядные плакаты, изображающие проекты) [3].

Графические образы создаются в контрастном, классическом черно-белом цветовом решении с оттенками изображения, но, несмотря на это, графика включает в себя множество различных техник: граттаж (процарапывание изображения на листе грунтованного картона); рисование сухими, жидкими и мягкими материалами; и вызывает несомненный интерес у учащихся. Вариативны работы с одной только тушью: работа кистью, спичкой, пером, палочкой и т.д.

На занятиях изобразительным искусством в учреждениях дополнительного образования учащиеся знакомятся с искусством графики, выполняют фантазийные упражнения, ориентированные на развитие графических навыков (например, фантазийный рисунок на тему, какими бывают линии, пятна, штрихи и сочетания штрихов). Каждое последующее упражнение отличается по сложности от предыдущего. Сложность нарастает

для более качественного выполнения последующих заданий, что и позволяет формировать образность мышления учащихся.

Еще одним интересным вариантом задания для развития понимания образности является компоновка графических элементов в геометрическую форму круга, квадрата, треугольника (графический орнамент) или усложнение построения и разнообразия способов расположения графических элементов. Вольная трактовка некоторых упражнений позволяет учащимся в полной мере проявлять фантазию, личную индивидуальность и творческие способности ребенка.

Учащимся учреждения дополнительного образования на занятиях изобразительным искусством полезно применение упражнений:

- заполнение формата [заполнение различными по форме фигурами (кругами, прямоугольниками) так, чтобы читался зрительный центр];
- рассечение формата пересекающимися прямыми и плавными кривыми линиями;
- составление композиции из пересекающихся между собой линейных фигур (геометрических и др.);
- заполнение пересечения по принципу контраста (часть черной фигуры, закрытая соседней, должна быть белой, и наоборот; фон нейтральный, серый);
- композиционное упражнение с различным ритмом и тоновым решением (черный, белый, серый), выполненное гуашью, акварелью и т.д.

Развивая такие процессы и компоненты мышления как творческое восприятие, воображение, креативность, память, эмпатию, анализ, сопоставление и прочие, происходит процесс формирования художественно-образного мышления как сложного психического процесса, включающего в себя теоретическое и эмпирическое основания познания действительности [5].

Ряд параметров является показателем уровня развития художественно-образного мышления в графике. К таким параметрам относят:

- владение выразительными возможностями графического языка;
- уровень развития творческого воображения;
- интерес к объекту изображения;
- владение импровизацией художественной картиной мира в целом [6].

Развитие понимания образности идет параллельно с развитием художественно-изобразительной памяти, чувства восприятия прекрасного. Реальный предмет, попадающий в поле зрения ребенка (человека), способен удерживаться в памяти в виде так называемого зрительного образа. Задача преподавателя – помочь учащемуся создавать и удерживать в памяти не только реальный зрительный образ, но и иметь возможность креативно его отобразить.

Занятия изобразительным искусством – это возможность развития понимания образности графическими средствами. Эти занятия позволяют учащимся выражать собственное представление об окружающем мире, дают возможность закрепить знание о форме и тоне, развивать фантазию и воображение, образное мышление. Преподаватель на занятиях изобразительным искусством создает условия, стимулирующие познавательно-творческую мотивацию учащихся, в ходе освоения художественных принципов искусства; организует живое общение между учащимися и художественными произведениями; развивает у учащегося способности к изобразительной деятельности [2].

Исходя из вышесказанного, можно утверждать, что графика, как область изобразительного искусства, способствует развитию понимания образности у учащихся учреждений дополнительного образования. Лаконичная и четкая графика, удобная для печатного размножения, позволяющая создавать серию и циклы, позволяет учащимся на занятиях изобразительным искусством, использовать полученные знания, жизненный опыт, проявлять творческую активность и креативность.

Развитие понимания образности, идущее параллельно с формированием графических навыков, с учетом знаний по композиции, материаловедению, как особых средств изобразительного искусства, позволяет преобразовать безупречные и неявные образы, возникающие в ходе творческой деятельности учащихся в материальные и явные. При таком комплексном подходе к работе с образным мышлением и с изобразительно-выразительными средствами графики на занятиях изобразительным искусством появляется возможность развития понимания образности, художественно-образного мышления, позволяющего учащемуся в будущей жизни действовать активно и креативно в различных жизненных ситуациях. Формирование художественно-образного мышления у учащихся учреждений дополнительного образования, в совокупности с профессиональным мастерством является одной из главных задач обучения, ведь умение образно воспринимать окружающий мир необходимо для успешной творческой работы любого художника.

Библиографические ссылки

1. Бабияк В.В. История графики: учебное пособие. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 1999.
2. Борисов В.Ю. Развитие художественно-образного мышления школьников 4-5 классов. СПб.: Известия РГПУ им. А.И. Герцена». № 125. 2010, С.176.
3. Дюдюкина В.Н. Художественные и технические средства графики [сайт] <http://www.openclass.ru/node/196571>
4. Мальцева, В.А. Художественная графика: учебно-методическое пособие. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2016.
5. Петунина Т.Г. Формирование творческой активности школьников 5-7 классов с помощью приемов искусства графики. М., 2017.
6. Пьянкова Н.И. Изобразительное искусство в современной школе. М.: Просвещение, 2006. С. 24.

УДК 004.9 : 373.2

И.А. Огольцова

**Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия**

ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА У ДЕТЕЙ С РАССТРОЙСТВОМ АУТИЧЕСКОГО СПЕКТРА

Аннотация: Статья посвящена особенностям преподавания декоративно-прикладного искусства детям с расстройством аутического спектра. В статье рассмотрены основные тематические понятия, дано краткое описание особенностей данного заболевания, уделено внимание вопросам организации учебного процесса и основным методам преподавания декоративно-прикладного искусства детям с расстройством аутического спектра, приведены практические рекомендации по ведению занятий.

Ключевые слова: расстройство аутического спектра, организация учебного процесса, методы преподавания декоративно-прикладного искусства.

Key words: autism spectrum disorder, organization of the educational process, methods of teaching arts and crafts.

За последнее десятилетие во всём мире отмечается постоянный рост числа случаев детского аутизма. Учёные многие годы изучают это явление, но пока не найдена единоголосная точка зрения на причину возникновения данного заболевания. По одной из версий, считается, что ведущее значение имеют генетические факторы. Также известно, что риск рождения ребёнка с расстройством аутического спектра повышается с возрастом родителей. Возможна связь между возникновением данного заболевания у ребёнка и особенностями течения беременности. Вряд ли какой-либо из этих факторов имеет решающее значение в развитии психологического расстройства у ребёнка, но может реализоваться во взаимодействии с генетической предрасположенностью [1]. Несмотря на сложность данного заболевания, при помощи творческой деятельности, занятий с преподавателями, психологами и логопедами, во многих случаях получается в той или иной степени адаптировать и социализировать ребенка.

Общие понятия. В данной статье кратко рассмотрены особенности такого заболевания, как расстройство аутического спектра. Выявлены проблемы, с которыми сталкиваются родители и преподаватели, а так же описаны основные способы и методы преподавания художественных дисциплин и декоративно-прикладного искусства в частности, детям с данным заболеванием. Так же в данной статье даны практические рекомендации для преподавателей, на что следует обратить внимание и какими принципами руководствоваться во время планирования и ведения занятий у детей с расстройствами аутического спектра.

Краткое описание особенностей заболевания аутического спектра. В современном обществе проблема адаптации детей с расстройствами аутического спектра стоит особо остро, так как данное заболевание характеризуется нарушениями социального взаимодействия и социальной коммуникации. Родители обращают внимание на то, что ребёнок редко использует зрительный контакт, жестикуляцию, мимику и позу для регуляции социального взаимодействия, у него снижена заинтересованность во взаимодействии со сверстниками и взрослыми. Ребёнок с расстройством аутического спектра может не разговаривать или начать говорить с сильной задержкой, а если и говорит – не начинает беседу, не задаёт вопросы, общается исключительно на интересующие его темы; может многократно повторять одни и те же слова и фразы. У такого ребенка отсутствует желание идти на руки, он не всегда выделяет родителей среди других людей. Такие дети не смотрят на собеседника, могут не реагировать на обращенную к ним речь, на просьбы, не откликаться на имя, они не вступают или неохотно вступают в диалог, не улыбаются в ответ.

Вылечить аутизм нельзя, но в зависимости от его степени можно максимально адаптировать ребёнка и приспособить его к самостоятельной жизни в обществе. Данное заболевание по степени тяжести делят на четыре группы. Три из них, полностью или частично поддаются коррективке, при условии постоянной работы с психологами и логопедами. В случае с первой, самой тяжёлой степенью, лечение не будет иметь эффекта [2].

Основные методы преподавания и практические рекомендации для ведения занятий по декоративно-прикладному искусству. Доказано, что занятия любыми видами творчества благотворно влияют на любого человека, так как свободная творческая деятельность стимулирует работу мозга, способствует расширению кругозора и словарного запаса, совершенствует процессы высшей нервной деятельности и помогает перейти к более высокой ступени психического и физического развития. Процесс творчества позволяет ребёнку активно познавать окружающий мир и себя самого, формирует его мироощущение и мировоззрение. Он воплощает свою уникальность и осознаёт себя как личность. Поэтому важно направить его познавательную энергию в правильное русло [3].

Среди методов, доказавших свою эффективность в различных случаях, следует отметить обучение по программе ТЕАССН. Это распространённый метод, дающий стабильные результаты. Основывается он на визуальной подаче необходимой для понимания

и запоминания информации. Применяют большое количество разнообразных наглядных пособий, способных вызвать стойкий интерес у ребёнка. Развивается познавательная способность, ребёнок учится разным вещам, нужным в повседневной жизни, приобретает полезные навыки [3].

При лечении аутизма необходимо реализовывать индивидуальный подход, выбирая из широкого круга методов и технологий те, которые подходят конкретному ребёнку. Дети с расстройствами аутистического спектра легче воспринимают любую информацию визуально. Поэтому одним из самых действенных и результативных методов на начальных этапах обучения декоративно-прикладному искусству будет наглядный метод, когда у преподавателя есть хорошо проработанное пособие, иллюстрирующее каждый этап работы, а так же готовый образец работы, способный заинтересовать и мотивировать ребёнка на создание собственного изделия.

Так же в некоторых случаях будет полезным иметь под рукой разные карточки, на которых будут изображены простые действия, которые ребёнок должен будет совершить на занятиях. Например, если это занятия с глиной или пластилином, могут помочь карточки, изображающие руки мнущие глину, разделяющие её на части, карточки «помыть руки», или если это работа с клеем и бумагой, можно иметь под рукой карточки соответствующей тематики. Не всем детям они могут понадобиться, но некоторым могут заметно облегчить восприятие информации, которую доносит до них преподаватель.

В случае преподавания декоративно-прикладного искусства очень важно, чтобы преподаватель на примере собственного изделия последовательно показывал каждый этап работы, подкрепляя визуальную информацию простыми фразами, описывающими его действия. В исключительных случаях, так же основываясь на индивидуальном подходе, преподаватель может что-то показать на работе ребёнка или помочь ему в выполнении какой-то части задания.

Во время занятий декоративно-прикладным искусством очень важно постоянно мотивировать ребёнка, заинтересовывать его, увлекать. В некоторых случаях можно предоставить ему несколько образцов готовых изделий на разные темы или даже из разных материалов, если это позволяет формат занятия, и предложить ученику самому выбрать, что бы он хотел сделать. Хорошей мотивацией служит предложение сделать подарок кому-нибудь, например, маме или бабушке. Эта мотивация хорошо работает в долгосрочной перспективе, когда ребёнок получает искреннюю похвалу от семьи за свои старания, и это дополнительно его стимулирует продолжать заниматься этой деятельностью. Ученику очень важна похвала и одобрение преподавателя, поэтому так же важно поддерживать ребёнка во время урока, хвалить за конкретные успехи, чтобы он понимал, за что его хвалят. Следует отмечать как его успехи, так и предпринятые попытки.

Работы детей с аутизмом нередко характеризуется эклектичностью, что отражает своеобразие и мозаичность их мировосприятия. Так, в их работах можно увидеть сочетание, на первый взгляд, несовместимых материалов и техник – веток деревьев, нитей и лоскутков ткани; восковых карандашей, мелких камешков и пластилина. Не следует делать замечания ребёнку и акцентировать внимание на технике исполнения работы, напротив, рекомендуется обеспечить ребёнку большое разнообразие материалов, поскольку в данном случае в детском творчестве особенно важны искренность, непосредственность, а также психотерапевтический эффект деятельности.

При организации занятий для детей с аутизмом следует обратить внимания на то, что они комфортнее себя чувствуют, если каждый раз сидят на одном и том же месте, когда могут разделить окружающее пространство на зоны, когда занятия идут в одно и то же время и по единому шаблону, следуя определенным правилам. Ребёнок быстрее привыкнет, если правила будут соблюдаться из раза в раз, меньше будет тревожиться, зная, что за чем следует. И в то же время нужно постепенно вносить изменения, меняя стереотипы и расширяя структуру занятия. В большинстве случаев, полезным будет разнообразие видов

деятельности в рамках одного урока, далеко не все могут сосредоточенно и продуктивно работать долгое время на одну и ту же тему, нужно делать перерывы, физкультминутки, зарядки, ввести игры, особенно если они тесно связаны с тематикой урока, разыгрывать жанровые сценки, используя свои работы [5].

Дети с расстройствами аутистического спектра часто нуждаются в дополнительном времени, которое им требуется на выполнение задания. Необходимо давать им это время или менять требования так, чтобы они могли всё успеть сделать. Ни в коем случае нельзя торопить такого ребёнка – для него это стресс, который может спровоцировать нервный срыв.

При выборе тем первых уроков, на которых преподаватель будет знакомиться с детьми, анализировать их интересы и особенности, подбирать к каждому индивидуальный подход и методы педагогического воздействия, предпочтительно выбирать архетипические образы: солнце, небо, звезды, земля, вода, огонь, деревья. Предлагая ребёнку такие темы, преподаватель обращается к глубинному опыту, который передаётся из поколения в поколение и является общим для всех людей, равно как и основой для личного опыта каждого человека. На начальном этапе детям легче воспроизводить именно эти простые и понятные для них образы. Дети с аутизмом положительно реагируют на тему «Домик», так как он у них ассоциируется с уединением и безопасностью, к которой они подсознательно стремятся [4].

После того, как на первых занятиях преподаватель познакомится с ребёнком с расстройством аутистического спектра, соберёт о нём достаточно информации, расспрашивая родителей и анализируя его поведения во время занятий, он сможет выработать для него дальнейшую стратегию развития, учитывающую его сильные стороны и способную максимально эффективно раскрыть творческий потенциал. При этом желательно не останавливаться на каком-то одном определённом виде декоративно-прикладного творчества, а стараться разнообразить и расширять кругозор ребёнка.

Заключение. Преподаватель, работающий с детьми с расстройствами аутистического спектра, должен обладать следующими качествами – доброжелательным отношением к ребёнку, терпением, умением анализировать и понимать особенности каждого, умением увлечь и заинтересовать во время занятия, а также способностью мгновенно ориентироваться и быстро реагировать на различные ситуации, возникающие во время занятий. Эти качества нужны преподавателю, чтобы занятия с детьми привели к положительным результатам и смогли помочь ребёнку социализироваться и найти своё место в этом мире.

Библиографические ссылки

1. Инвитро // Справочник заболеваний – Аутизм // URL: <https://www.invitro.ru/library/bolezni/27983/> (дата обращения 21.04.2022).
2. Клиника восстановительной неврологии // Лечится ли аутизм // URL: <https://newneuro.ru/lechitsya-li-autizm/> (дата обращения 21.04.2022).
3. Рачковская Н.А., Комиссарова Л.Н., Куланина И.Н. Художественно-эстетическое воспитание детей дошкольного возраста с расстройствами аутистического спектра. URL: <http://www.art-education.ru/electronic-journal/hudozhestvenno-esteticheskoe-vospitanie-detey-doshkolnogo-vozrasta-s/> (дата обращения 21.04.2022).
4. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью [Электронный ресурс] / М.В. Водинская, – М.: Теревинф, 2012. 46 с.
5. Никольская О.С. Проблемы обучения аутичных детей // Дефектология. М.: Институт коррекционной педагогики РАО. 1995. 28 с.

РАЗДЕЛ 5. ИСТОРИЯ, ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА РАЗВИТИЯ ИСКУССТВА

УДК 769.2(571.6)

А.С. Прокопова

А.С. Зайцева

Кубанский государственный университет,
Краснодар, Россия

КУЛЬТУРНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ СТИЛЯ «МОДЕРН» В АРХИТЕКТУРЕ И ЖИЛОМ ИНТЕРЬЕРЕ ОСОБНЯКОВ РАБОТЫ Ф. ШЕХТЕЛЯ

Аннотация. Статья посвящена творчеству Федора Осиповича Шехтеля – одному из самых известных архитекторов XX в., внесшего ощутимый вклад в формирование облика московской архитектуры. Архитектурные произведения Шехтеля и по настоящий день являются мировым эталоном модерна. В статье раскрывается суть понятия модерн, описываются его особенности как архитектурного направления в искусстве.

Ключевые слова: модерн, архитектурный стиль, особенности стиля модерн, архитектурное творчество Федора Осиповича Шехтеля.

Key words: modern, architectural style, features of the modern style, architectural creativity of Fyodor Osipovich Shekhtel.

Модерн – новая эпоха в искусстве конца XIX до начала XX веков. Зарождение течения начинается в художественном движении «Искусство и ремесла». Участники объединения в своих работах старались подражать растительному миру: стилизованность форм, очерченные и гибкие контуры. Распространению модерна способствовал журнал «The Studio» [3].

Многие художники разочаровались в ценностях академического образования: подражание живописи Возрождения и классицизма. Группы художников порывали со своими академиями и организовывали художественные объединения – Сецессионы. Первый Сецессион появился в Мюнхене в 1892 году, венский в 1897, берлинский – 1898 [3].

Влияние японского искусства на модерн проявляется в ассиметричных композициях, мотивах, взятых из окружающей природы, красоте линии, в предпочтении двухмерного пространства трехмерному [5]. Художники нового поколения теряли интерес к перспективе и строгим академическим правилам построения картин, начинали заимствовать художественные приемы из японской гравюры.

Архитектура модерна отличается использованием декоративных (неоклассических, неаборочных) линий и углов. Применяются новые материалы: металл, бетон, железобетон и стекло. Модерн соответствовал потребностям массового индустриального общества.

В России модерн называли декадентством или новым стилем. Создавался новый язык архитектуры, свободный от эклектики. Архитектура рубежа веков предстает в виде «стиля купеческих особняков», так как именно крупная буржуазия имела финансовые возможности и вкус к новизне. Наиболее выдающимся архитектором модерна в России был Федор Осипович Шехтель [1].

Федор Осипович Шехтель – выходец из семьи обрусевших немцев. Родился в Санкт-Петербурге 7 августа 1859. Когда ему было шесть лет, семья переехала в Самару. Здесь его отец со своим братом руководил ткацкой фабрикой, летним театром, гостиницей [4].

Первоначальное образование Шехтель получил в Тираспольской римско-католической епархиальной семинарии. После смерти отца Розалия Доротея Карловна, мать семерых детей, направилась в Москву, где устроилась экономкой в дом Павла Михайловича Третьякова (где позже Федор Шехтель познакомится с искусством и своим наставником Александром Степановичем Каминским).

Шехтель поступил в Московское училище живописи, ваяния и зодчества в 1875 году, но в 1878 был в списке на отчисление из-за непосещения. В этом же году Шехтель выполнил свою первую постройку – особняк фабриканта П.В. Щапова на Немецкой (ныне Бауманской) улице. Проект был подписан Александром Каминским, но чертежи были выполнены рукой ученика. Работами руководил именно Шехтель, по доверенности Каминского. Каминский был наставником и первым работодателем Шехтеля, от него юный архитектор унаследовал не только профессиональные приемы и навыки, но и амплуа архитектора «купеческой» Москвы [4].



Рис. 1, 2. Особняк С.П. Рябушинского. Ф. Шехтель

В русской культуре конца XIX в. материализм сменился романтическими настроениями сначала интеллигенции, а затем купечества. Буржуазия активно конкурировала со старой аристократией, в том числе и в области архитектурного заказа. Потребность заказчиков удивительно совпадала с желанием художников и людей искусства обрести новую идейную базу для творчества, коей явился обновленный романтизм. Примером такого симбиоза является особняк Зинаиды Григорьевны Морозовой. Особняк нельзя обозреть с одного ракурса. Шехтель впервые рассматривает городской дом как полноценную усадьбу, для которой в то время было характерно свободное размещение построек на участке. Дом представляет собой частично одно, частично двухэтажное здание с полуподвалом, которое воспринимается как сложная объемно-пространственная композиция. Отсутствует различие между главными и второстепенными фасадами. Есть фасад, ориентированный на улицу и подчиненный её направлению, боковой с крыльцом, где расположен главный вход с парадным вестибюлем, дворовые фасады, обращенные внутрь усадебной территории, с террасами, лестницами и крыльцами. Они создают ощущение

плавного перехода окружающего пространства в интерьеры особняка. Для работы над внутренним убранством Шехтель привлек Михаила Александровича Врубеля, по эскизам которого выполнен витраж с изображением рыцаря, скульптурная группа «Роберт и монахини», живописный ансамбль «готической» гостиной первого этажа [2].

Следующей известной работой Федора Шехтеля является особняк Степана Павловича Рябушинского. Усадьба является одним из прославленных памятников русского модерна и приводится хрестоматийным примером в учебниках истории архитектуры. Дом имеет три уличных фасада, что обеспечивает полноценное восприятие дома как трехмерной композиции. Объем здания Шехтель помещает вглубь участка, а связывает его с улицей с помощью крыльца, выдвинутого на красную линию Малой Никитинской. Перед домом невысокая металлическая ограда с узором кованных спиралей на оштукатуренном цоколе. Новизна дома проявляется в полном отказе от цитирования каких-либо стилевых прототипов. Отличительной особенностью особняка являются огромные окна, почти равные ширине комнат, их переплеты – лаконичные и сдержанные, рисунок которых уникален [2]. Композиционным ядром особняка является лестничный холл, а сама лестница превращена Шехтелем в полную экспрессии скульптуру. Морской мотив прослеживается во всем лестничном холле: светильник в форме медузы в основании лестницы, орнаментальный фриз на стене. Цветовое решение холла также намекает зрителю на образ подводной стихии [4]. Способ формообразования особняка «изнутри наружу» – каждая комната обладает пропорциями, вытекающими из удобства ее использования. Помещения особняка развиваются от лестничного холла, точно ветки дерева от его ствола [4].



Рис. 3. Особняк А.И. Дерожинской. Ф. Шехтель

Не менее значимым примером частного дома эпохи модерна является особняк А.И. Дерожинской, созданный Шехтелем почти одновременно с особняком Рябушинского. Первое, что бросается в глаза – это стальная решетка ограды с цоколем и пилонами ворот. Рисунок ограды основан на стилизации растительного мотива. Дом поставлен с отступом от красной линии и находится в зелени палисадника. Архитектор наделяет главный, обращенный в переулок фасад, одновременно признаками симметрии и асимметрии.

Симметрия достигается за счет введения крупного центрального ризалита, увенчанного аттиком с двумя цилиндрическими башнями и прорезанного окном с арочным завершением [4].

Лицевой фасад имеет ключевое значение в образе особняка, но боковой и дворовой также обладают немалой выразительностью. Шехтель, как и в доме Рябушинского, сознательно стремится к преодолению традиционной иерархии главного и второстепенного. Хотя в конкретном случае нельзя сказать о равноценности всех фасадов, но в каждом из них содержится собственное художественное качество, достойное внимания.

Здание спроектировано по методу «изнутри наружу», поэтому вся масса здания получается сильно расчлененной с выступающими объемами. Интерьер особняка выдержан в формах венского модерна. Доминирующий материал – дерево. Интерьер создавался под впечатлением от работ Йозефа Марии Ольбриха [4].

Федор Осипович Шехтель – один из самых известных архитекторов XX века. Он внес ощутимый вклад в формирование облика московской архитектуры. Талант зодчего раскрывался и формировался в Москве, где начиная с XIX века, Шехтель попадает в гущу культурной жизни столицы, превращаясь в именитого архитектора. До настоящего времени его произведения формируют индивидуальный облик Москвы и являются эталоном модерна, в развитии которого Шехтель был одним из первых.

Библиографические ссылки

1. Фосси Г. Стили мирового искусства. М.: БММ, 2011. 108 с.
2. Кириченко Е.И. Архитектурное наследие Федора Шехтеля в Москве. М.: Издательский дом Руденцовых, 2009. 316 с.
3. Ормистон Р., Робинсон М. Модерн. Лучшие произведения. М.: Арт-родник, 2010. 192 с.
4. Печенкин И., Федор Осипович Шехтель. М.: Директ-Медиа, 2014. 72 с.

УДК 769.2(571.6)

Н.С. Горбач

В.В. Смолянский

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

ТВОРЧЕСТВО КЭНТАРО МИУРЫ

Аннотация. Статья посвящена исследованию творчества современного японского художника Кэнтаро Миура, японского графика. Миура известен своей мангой (японскими комиксами), которые выполнены в графической манере, отличаются четкой детализацией, пристальным вниманием к ракурсам. Во многих произведениях К. Миуры прослеживается цитирование произведений искусства, которые автор преподносит своим читателю и зрителю с новой стороны.

Ключевые слова: манга, мангака, графика, комикс, Кэнтаро Миура, графические приемы.

Key words: manga, mangaka, graphics, comic book, Kentaro Miura, graphic techniques.

Несмотря на достаточно скупой набор средств – точку, линию и пятно – графика обладает большими возможностями для творческой деятельности через оригинальность замыслов и композиционные решения. Графика гибко варьирует границы пространства и плоскостности, прорабатывает мельчайшие детали, подчеркивая структуру предметов. Условность языка графики, отвлеченность и абстрактность образов, их детализированность при скупости набора приемов, вызывают глубокие чувства и эмоции [2]. Именно такие

чувства возникают у нас, когда мы знакомимся с творчеством японского графика мангаки Кэнтаро Миуры.

Кэнтаро Миура родился в 1966 г. в Тибете, Япония. В возрасте десяти лет он написал свою первую мангу Миуренджер (смещение его имени и слова «рейнджер») для своих одноклассников. Она была больше похожа на сборник скетчей и раскадровок, но это уже были уверенные шаги в выбранном направлении. Она была очень детализирована и демонстрировала превосходные художественные навыки, присущие именно взрослым людям.

В подростковом возрасте художник любил фантастику и фэнтези, мангу, был очарован эстетикой мифов Древней Греции и Месопотамии. Кэнтаро изучал разные виды искусства, что позволило наделить его будущие фантазийные миры невиданным ранее реализмом, а также глубоким драматизмом.

В начале творческой биографии, Миура создал 48-страничную мангу «Берсерк. Прототип», главным героем которой был наемник Гатс, обитавший в мире, напоминающем средневековую Европу. В одном из интервью 2009 г. Миура рассказал о своей графике: «Я работаю 15–16 часов ежедневно, без выходных». В том же интервью он заявлял, что из-за желания довести рисунок до максимально возможного качества ему приходилось выпускать мангу всё реже и реже. Его собственные слова: «Рисование для меня словно болезнь. Другими словами, не сказать». Каждый день он создавал 6 страниц эскизов, почти не выходил на улицу и не видел солнечного света, в шутку называя себя «вампиром» [4].

Переходя от тома к тому, можно заметить, как автор совершенствовал свои графические методы. Стоит отметить, что в основе у Миуры везде лежит тонкий контур, особенно в начале работы, и только к 7 тому автор начинает осознанно вводить тёмные пластичные области. Автор нередко признавался в своей любви к гравюрам Дюрера, и это ощущается в штриховке, которую вводит художник.

В отличие от Кота Хирано, использующего контраст между белым и чёрным, и неизменный контур, который как бы фиксирует всё между друг другом, Миура не так ограничивает линию, давая ей свободу тонкой проволоки, и даже иногда позволяя ей обрываться. Так же интересно выглядит использованный им штрих полусухой кисти. Миура щедро использует скринтоны (серая заливка), набрызги, а также постоянно цитирует реальные произведения искусства: картины (и их композиции), архитектуру (рисунок 1).

Миура вдохновлялся работами известных художников и иллюстраторов. Среди них: Мауриц Эшер, Иероним Босх, Питер Брейгель, Гюстав Доре, Фрэнк Фраззета и Микеланджело (рисунки 2–5).

Из художественных произведений Миура отмечал фэнтези-роман «Сага о Гуине». Тело Гатсамангака срисовал с боксера Холифилда, а характер – с актёра Рутгэра Хауера из фильма «Плоть и кровь» и Мэла Гибсона из «Безумного Макса». Миура также подмечал, что в Гатсе есть черты Дункана Маклауда из «Горца» и Конана из одноименного фильма с Арнольдом Шварценеггером. Кроме этого в его работах можно найти цитирование таких фильмов, как «Экскалибур», «Имя розы» и «Восставшего из ада». Из последнего фильма был позаимствован дизайн сенобитов для ангелов «Руки Бога».

Главы манги переполнены огромным количеством мелочей, которые делают происходящее на страницах реалистичным: персонажей, одежду, суровый ландшафт, экономические трудности людей и даже пищу, которую они едят. С такой тщательно проработанной на бумаге окружающей средой неудивительно, что «Берсерк» известен своими перерывами в выпусках.

В 1977 г. Миура начал экспериментировать со своим вторым произведением «Кен-ёиichi», применяя в нем новые способы компоновки, и именно в нем начал использовать тушь для иллюстрации. В 1985 г. он подал заявку на курс искусства в Университете Нихон, а также работал над новым проектом «Futatabi». Эта работа обеспечила Миуре зачисление в институт и номинацию на премию «Лучший молодой автор».



Рис. 1. Примеры графических техник в работах К. Миуры (штрихи, пятно кистью, набрызг, скринтон)



Рис. 2. Фрейм из «Берсерк», К. Миура



Рис. 3 «Музыка в аду», И. Босха



Рис. 4. Фрейм из «Берсерк», К. Миура



Рис. 5. «Дон Кихот», Г. Доре

«Берсерк» имел огромный успех, за 33 года существования саги было продано более 40 млн экземпляров книг, появились фан-аккаунты, в которых выкладывали фото рисунков мастера. В 2013 г. Миура сообщил о новом проекте «Гигантомахия», основанном на греческой мифологии.

В 2019 г. японец признался в интервью, что в данное время делает только раскадровки и грубые эскизы, остальные работы, в том числе раскрашивание чернилами, выполняют его помощники. Себя Кэнтаро назвал «режиссером», имеющим последнее слово. Штат сотрудников был необходим, поскольку к 38 тому Миура перешел на цифровые инструменты вместо карандаша и бумаги. Это замедляло творческий процесс, поскольку с его вниманием к деталям приходилось обсуждать «каждый пиксель». Такой переход давался очень тяжело. Стиль стал упрощаться: линии становились толще, а персонажи – менее реалистичными и более напоминающими стандартный аниме-стиль. Именно тогда Кэнтаро окончательно перестал фиксировать пристальное внимание на ракурсы и детализацию даже у фонов, рисуя почти все жирными линиями.

Это было связано с тем, что основная проблема при переходе с традиционного стиля рисования в диджитал – это время и силовые затраты. У Кэнтаро Миуры, с детства привыкшего к тонкому штриху чернилами по бумаге, это заняло очень много времени. Как мы уже знаем, стандартный процесс рисования манги состоит из наброска карандашом, затем перьевой ручкой с чернилами для жирных линий, затем рисунок тонируется. И это, не говоря о фоне и эффектах. Это кропотливый труд, который сильно упростился с приходом новых технологий.

Вот только мангака, по его словам, столкнулся с трудностями: на планшете у него не получалось делать достаточно жирные линии, как ручкой. Но всё же, несмотря на это Миура решил продолжить работу с планшетом, потому что плюсы и удобство в итоге перекрывали минусы. Миура говорил, что он был «рад использованию этого удобного инструмента». Особенно он отмечал возможность бесконечно приближать панели на компьютере в процессе рисования. Двигаясь в ногу со временем, Миура смог намного лучше овладеть работой с цифровым рисунком и начал выдавать результат на уровне своих прошлых работ. И даже больше – благодаря страсти к детализации и возможности бесконечно увеличивать картинку в цифре, мы можем наблюдать невероятно проработанные картины, наполненные одновременно десятками персонажей и деталей [3].

В 2002 г. Миура получил второй приз культурной премии Осамы Тэдзуки – награду за выдающиеся достижения в работе на «Берсерком».

Манга – это в первую очередь автор. Именно решения одного человека создают суть произведения. Как поставить фрейм, сделать визуальный акцент на глаза или на жесте рукой, показать лестницу, что разделяет персонажей, создать чувство ничтожности, сконцентрировав внимание на замке, возвышающемся над трупобами. Всё это делает один человек – создатель. Оглядываясь назад на весь творческий путь автора, мы видим насколько сильно своё творение любил Миура, потому что наполнять мангу таким рисунком может только человек, который грезит о своём детище и не собирается от него отказываться.

6 мая 2021 г. Кэнтаро Миура умер от разрыва аорты. Ему было 54 года.

10 сентября 2021 г. в Токио была организована выставка, посвященная К. Миура и его произведению – «Берсерку». В коридорах этой выставки можно было наблюдать различные фигурки и полноценные статуи персонажей из манги. Стены выставки были увешаны артами и страницами из «Берсерк», а на экранах и мониторах демонстрировались видео фрагменты с рабочего места великого автора и записи интервью с ним. Множество людей пришло на выставку для того, чтобы проститься с автором и отдать должное его таланту и наследию, которое навсегда останется вместе с нами.

Даже когда человек умирает, он продолжает жить в своих произведениях. И Кэнтаро Миура тоже будет жить, пока его работы с нами, в наших умах, в наших сердцах и руках, которые перелистывают страницы его произведений. Наследие мангаки Кэнтаро Миура несет в себе бездонный материал для изучения. Его последователи по всему миру распространяют этот опыт рисования как манги в частности, так отдельных графических произведений.

Библиографические ссылки

1. Бабияк В.В. История графики: учебное пособие. М.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 1999.
2. Мальцева В.А. Художественная графика: учеб.-метод. пособие. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2016.
3. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/KentaroMiura>
4. <https://www.livelib.ru/author/300111-kentaro-miura>
5. <https://www.twitch.tv/neogrimm>

ДЕТСКАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ А.С. АНДРЕЕВА И В.А. ЯСКИНОЙ

Аннотация. Авторами рассмотрено творчество двух художников-графиков, работающих в жанре детской иллюстрации Андреева А.С. и Яскиной В.А. Проведены сравнение и анализ авторских приемов, которые помогают в создании художественного образа в детской иллюстрации. Два этих художника очень сильно разнятся в стилях рисования, но их работы одинаково успешно выполняют свою непосредственную функцию – иллюстрирования детской литературы.

Ключевые слова: рисунок, детство, дети, графика, иллюстрация, детская иллюстрация, художник, иллюстратор, художник-иллюстратор, стиль, техника, развитие детей, А.С. Андреев, В.А. Яскина.

Key words: drawing, childhood, children, graphics, illustration, children's illustration, artist, illustrator, illustrator, style, technique, child development, A.S. Andreev, V.A. Yaskina.

Практически с первых дней жизни каждого ребенка окружают книжки с картинками. Они яркие, радостные, помогают в развитии ребенка на каждом его этапе. Любой взрослый, вспоминая себя в детстве, обязательно припомнит любимую книжку, конечно с интересными картинками, которые мы подолгу разглядывали, ведь книжка без картинок – «это же скучно». Детская иллюстрация, показывая мир малышам, кажется и сама такой же незатейливой, игривой и часто очень жизнерадостной. Однако в жанре иллюстрации работает не так много художников, а в детской иллюстрации еще меньше. Ведь это только кажется, что создать иллюстрацию для детского произведения – дело не сложное, но это не так.

Попробуем рассмотреть особенности данного вида изобразительного искусства, а также проанализируем работы двух иллюстраторов, работавших в разное время.

Иллюстрация – это «изображение, поясняющее или дополняющее основной текст, помещенное на страницах и других элементах материальной конструкции издания» [2], данное понятие определено ГОСТ 7.0.3-2006 «СИБИД. Издания. Основные элементы. Термины и определения». Соответственно, детская иллюстрация – это изображение, поясняющее или дополняющее литературное произведение для детей и молодёжи, помещённое на страницах и других элементах материальной конструкции этого издания.

Многие детские писатели, педагоги, психологи отмечают, что иллюстрация в детских книгах является одним из важнейших факторов в развитии ребенка и его потенциала. Помимо знаний из окружающей среды, дети приобщаются к культуре, формируют художественный вкус, вырабатывают многие личные качества (например, храбрость, креативность, патриотизм).

Функции, которые должна выполнять детская иллюстрация:

- а) познавательная функция – в иллюстрациях отражается условно реальный, художественный мир, помогающий изучать разные предметы и явления, взаимосвязи между ними;
- б) воспитательная функция – связь иллюстрации и воспитательной идеи, оценка действий персонажей лучше понимаются детьми благодаря иллюстрации, так как воздействуют на эмоциональную сферу ребёнка, формируя тем самым определенное отношение к героям и их поступкам;

- в) эстетическая функция – иллюстрация важна в детской книге, так как формирует вкус ребенка, дает начальное представление об искусстве, именно поэтому нельзя допускать, чтобы иллюстрации в книгах для детей были низкого художественного уровня, если само общество не хочет падения уровня культуры;
- г) дополняющая функция – иллюстрация расширяет понимание текста, уточняет его, помогает детям сформировать правильное отношение к героям истории, событиям [2].

Требования к детской иллюстрации:

- Каждая картинка должна быть тщательно продуманна, метко подобраны детали, цвет, форма, фактура, ведь дети очень чувствительны, эмоциональны и восприимчивы к тому, что их окружает, и к тому, что они видят. Для ребенка рисунок в книжке – это та же реальность, действительность, а значит смысл иллюстрации должен быть понятен, узнаваем.
- Ребёнок от взрослого отличается более простым мышлением, не всегда понимает или медленнее понимает, в чём суть. Также внимание маленьких детей часто перескакивает с одного на другое, ведь концентрация не так тренирована, как у взрослого, поэтому посредством рисунка можно привлечь внимание к определённым персонажам или их конкретным чертам характера, значимым для истории предметам, которые можно визуализировать, показать «что такое «хорошо», а «что такое «плохо», подмечать подтексты и нюансы ребёнок научится, будучи уже постарше.
- Также детям интересны причины и следствия, «почему так, а не иначе?», поэтому в размещении иллюстраций в книге, объектов в самом изображении, должна быть логика, последовательность, если нарушить законы причины-следствия дети будут неправильно оценивать реальность, что может сказаться в будущем на их мышлении и поведении.
- Не стоит забывать про то, что дети очень активны, подвижны, соответственно, в иллюстрациях должна быть чётко проиллюстрирована и понятна статика и динамика персонажей.

Далее перейдём к рассмотрению творчества двух иллюстраторов. Эти художники были выбраны не случайно. Сами их персоны уже противоположны: мужчина – женщина, послевоенное поколение – современное поколение, традиционный рисунок – цифровая графика, ахроматические цвета – яркие насыщенные цвета. Таким образом, мы хотим показать детскую иллюстрацию, приблизившись к максимальной широте ее практически безграничных возможностей.

Андреев Александр Семенович, известный художник-график, мастер станковой и книжной графики, член Союза художников России, профессор Санкт-Петербургского Института им. И.Е. Репина, руководитель студенческой творческой практики в Пушкиногорье говорил: «...Самые яркие впечатления жизни – это детство, это воспоминания о нём. Они согревают сердце, помогают жить. Это основной стимул моего творчества...» [6].

Александр Семенович родился в 1946 г. на Украине, детство провел в Оренбурге. В 1973 г. он окончил Ленинградский институт живописи, скульптуры и архитектуры им. И.Е. Репина по мастерской книжной графики под руководством профессора М.А. Таранова. С 1980 г. – член Союза художников России, стипендиат СХ СССР, лауреат ленинградских смотров-конкурсов «Молодость. Мастерство. Современность», лауреат премии Ленинградского комсомола, награжден дипломом Российской академии художеств. В 1982 г. был приглашен на педагогическую работу в Институт им. И.Е. Репина. Его работы находятся в Эрмитаже, Русском музее, Музее политической истории, Музее городской скульптуры Санкт-Петербурга и других музеях РФ, а также в частных собраниях России, в Южной Корее, Австралии и в ряде других европейских стран [4].

Александр Семенович работает в разных техниках: ксилография, литография, цинкография (рисунок 1), авторский рисунок. Работает в станковой и книжной графике. Проиллюстрировал десятки книг отечественной и зарубежной художественной литературы – рассказы для детей, повести для подростков, исторические романы, детективы, классическая и современная проза. Известны его иллюстрации к таким произведениям, как «Необыкновенны приключения Карика и Вали» Я.Л. Ларри, рассказам М.М. Зощенко, рассказам и повестям «Охота жить» В.М. Шукшина, «Мэри Поппинс» Памелы Трэверс, «Факел» Уилдера Пенфилда, повестям-рассказам В.В. Голявкина. Также созданы произведения станковой графики о жизни нашей страны, людях. В последние годы появился философский графический цикл «Мужики» (ксилография), в котором художник рассуждает о неизменных категориях добра и зла.



Рис. 1. А.С. Андреев «Созидатели», цинкография, 1989 г.

В качестве техники использует преимущественно карандаш, тушь, для книг – акварель, тушь, цветной карандаш. Основные приёмы, которые использует художник – это штриховка прямыми или слегка кривыми линиями, отмывка акварели. В центре композиции всегда человек, его эмоции. Часто очень насыщенный фон. Цвета в картинах используются редко (так как графика) или не такие яркие, слегка приглушённые, в иллюстрациях к книге «Необыкновенные приключения Карика и Вали» некоторые иллюстрации выполнены в родственных цветах, тени немного отличаются тоном, оттенком основного цвета. Отличительной чертой его работ является чёткая сильная брутальная, но «эмоциональная»

штриховка, содержащая много прямых линий, которые иногда «запутываются» в кажущийся беспорядок.

Яскина Валентина Алексеевна, художница, начинавшая свое творчество с традиционного рисунка, а теперь создающая свои картины преимущественно в цифровой графике и/или смешанной технике (бумага-компьютер) (рисунок 2). По ее словам, она всегда хотела быть художником. «Это здорово – продолжать делать то, что доставляло радость в детстве... Всё, что меня окружает, питает моё творчество, особенно детишки и мир подростков. Их живые неподдельные эмоции, непринужденное поведение, их способность бесконечно удивляться этому миру – всё это бездонный источник моего вдохновения...» (из интервью с В.А. Яскиной данного авторам статьи).



Рис.2. Яскина В.А. «Буги январским утром», цифровая графика, 2015 г.

Валентина Алексеевна родилась в Новосибирске. В школьные годы училась в детской художественной школе, в Новосибирском художественном училище. В 2001 г. окончила учёбу по отделению промышленной графики. После окончания училища училась в Новосибирской Архитектурной Академии, работала web-дизайнером, перешла на фриланс, на котором уже занималась графическим дизайном, искала себя в гейм-индустрии, время от времени выполняя заказы на иллюстрации. В 2012 г. вошла в каталог «222 лучших молодых иллюстратора» (издательство «TriMag»). С 2013 года по настоящий момент, занимается только иллюстрацией. Данным художником нарисованы сотни иллюстрации для десятков книг, их обложек, множество картинок для настольных игр, открыток,

обучающих пособий и персональных проектов.

В 2017 г. вступила с Творческий Союз Художников России. В России сотрудничает с издательствами «Клевер», «Махаон», «Эксмо», «АСТ», «Белфакст», «Простые правила», «Росмэн» и другое. На западе: «Benchmark Education», «Heinemann Publishing», «Hameray», «learning A-Z», «Nelson», «Sky Horse Publishing», «Book Bridge», «Houghton Mifflin Harcourt», «Highlights for Children», «Upper Room Ministries» и др.

Созданные иллюстрации используются также в мобильных приложениях, на страницах журналов и в настольных играх, в учебниках и на плакатах на стенах в детских комнатах.

Для сравнения стилей данных художников-иллюстраторов выделим следующие параметры: техника, приёмы, цвет, композиция, идея-решение, то есть задумка-воплощение.

Художественный стиль – это устойчивая общность изобразительных приёмов, выразительных средств и образной системы, определяющая художественное своеобразие конкретного явления искусства – художественной эпохи, направления, школы, творчества отдельного мастера и даже одного произведения [1]. Также стиль – это общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приёмов, обусловленная единством содержания [3]. А стилизация – это декоративное обобщение и выделение характерных особенностей объектов с помощью ряда условных приёмов [3].

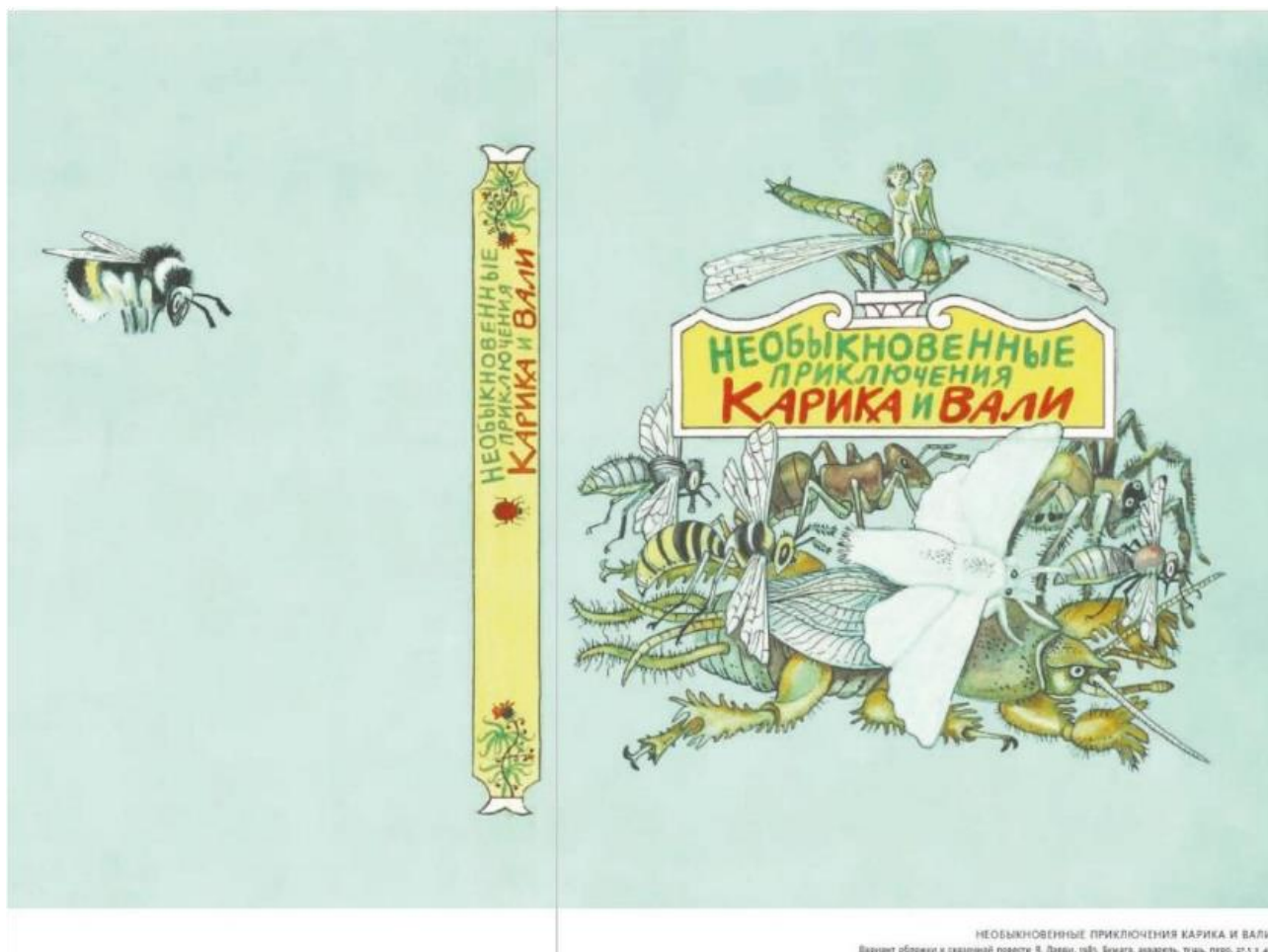


Рис.3. А.С. Андреев Вариант обложки книги Я. Ларри
«Необыкновенные приключения Карика и Вали»

По технике рисунка: все представленные художники используют простой и цветной карандаши, акварель для покрытия цветом, тушь для контура, которая у Яскиной В.А.

встречается только в начальном периоде традиционного и смешанного рисунка (рисунок создавался на бумаге, а дорисовывался в Photoshop'e), цветные карандаши для основных цветовых пятен, а уголь для создания теней использовал А.С. Андреев.

Приёмы: среди общих, которые использовали все иллюстраторы – это штриховка, отмывка акварелью, контурирование тушью или карандашом, Яскина В.А. в виду использования графических редакторов – использует цифровые приёмы – это заливка, разный нажим рисующего инструмента (кисть, карандаш) в линиях контура, что даёт «живой», а неодинаковый везде контур, также использует градиент.

А.С. Андреев преимущественно рисует не в цвете, а простым карандашом, использует тушь, но для детских рисунков конечно использовал цвет (цветные карандаши, акварель), правда не такой яркий и контрастный, в некоторых рисунках использованы только родственные цвета с их оттенками (например, при сильном источнике света, падающем на персонажей), В.А. Яскина использовала на начальных этапах очень мягкие цвета, нежные переходы, не было сильно выраженного контура, он был карандашный, а не сделанный тушью, позже контур персонажей стал темней, точней, далее уже цвета стали ярче, но в целом картина за счёт подобранной мягкой «рыхлой» кисти, небольшого размытия фона, не ровного контура, плавного градиента смотрится всё равно мягко.

Композиция – это соединение частей в единое целое по определённым правилам с целью передачи определённых идей, главное в композиции – это создать художественный образ, сделать его выразительным, цельным, понятным и интересным для смотрящих. Ключевые объекты расположены в фокальных точках. Фокальные точки – это те места, в которых концентрируется внимание по идее художника. Так как рассматривается детская иллюстрация, то в центре внимания всегда самый крупный яркий персонаж, с которым взаимодействуют другие более мелкие персонажи, либо предметы, фон. Это основная фокальная точка всегда. Так как именно с основным персонажем читатель-ребёнок ассоциирует себя.



Рис.4. В.А. Яскина «Завтрак», цифровая графика, 2019 г.

Начнём с того, что В.А. Яскина часто не заполняет всё пространство, концентрируя цветовые пятна в определённой области рабочего поля, в них есть «воздух», не закрашенные участки, расположенные, как правило, наверху, но переход к ним плавный, хотя есть работы, где пространство листа закрыто цветом полностью. А.С. Андреев склонен заполнять всё пространство рабочего поля, а за счёт штриховки и наложения теней создавать «воздух» в работе. Цветовые пятна в работах данных иллюстраторов размещены в средней части рисунка, у В.А. Яскиной в слегка смещённом центре, с выраженной округлой формой цветового пятна, что позволяет размещать рисунок не в квадратной или прямоугольной форме, а в круглой для печати книжек, детских журналов, наклеек, стикеров.

В виду особенности детской иллюстрации композиции художников, работающих в данном жанре, динамичные, с акцентом на персонажа или персонажей и их взаимодействие, движение с одной стороны в другую и наоборот. По степени динамичности сначала следует В.А. Яскина, в её работах динамичные позы чередуются со статичными, направляющие линии не под резким углом, персонаж в движении часто сочетается с персонажем в почти статичном положении, а самыми статичными, но не лишёнными направляющих линий для создания слабых наклонов, намёков на дальнейшее движение, являются работы А.С. Андреева.

Также необходимо отметить, что в рисунках В.А. Яскиной персонажи зачастую имеют формы округлые, как у малышей, у А.С. Андреева. Персонажи (это по большей части мальчики-подростки) угловатые, как правило, мужского пола, фигуры даже почти прямоугольные, с приподнятыми иногда плечами, что ещё больше усиливает этот эффект.

В построении композиции также иногда можно встретить повторяющиеся элементы, у А.С. Андреева это предметы быта, линии на заборе, штрихи фона, у В.А. Яскиной также в качестве повторяющихся элементов встречаются дети, линии на деревьях, фон в виде домов. Перспектива используется, как правило двухточечная, реже одноточечная, за счёт осветления дальних предметов соблюдается воздушная перспектива.

Ещё работы данных художников интересны сочетанием разных «подсюжетов», когда один персонаж делает одно, а другой – другое, и всё это на одном рисунке. Для малышей это особенно интересно, любопытно для изучения.

В заключении отметим насколько разными по оформлению, технике, цвету, композиции могут быть рисунки для детей. Но художники, несмотря на разную подачу рисунка (техника, приёмы, композиция, цвет, решение), смогли своим творчеством визуализировать в виде детской иллюстрации, как средства, задумку литературного произведения – причём оформить так, чтобы любой ребенок вне зависимости от того, где он живёт, какой национальности, языка и других особенностей, смог понять суть изображения, уловить взаимосвязи, а также сделать богаче свой внутренний мир. Художник-иллюстратор, создавая свои рисунки для детей, не должен забывать о том, как дети воспринимают информацию, что им нужно помогать в выделении главного, так как им это пока непросто даётся, что цвета не должны быть слишком приглушены, а более ярко описывать персонаж или действие, ведь ребёнок ассоциирует себя с персонажем, для него это не рисунок, а реальная жизнь.

Как было уже сказано в основной части, иллюстрации для детей должны выполнять познавательную, воспитательную, эстетическую и дополняющую функцию. Поэтому художник должен в приемлемой мере соблюдать точность в передаче черт, характеров, предметов, фонов. Помогать детям в осознании того, что не хорошо, а что хорошо, «визуализировать» отношение между людьми, между человеком и животным, между человеком и окружающей природой, между человеком и предметами.

Библиографические ссылки

1. Березовикова О.Н. Художественное проектирование изделий декоративно-прикладного и народного искусства: учебное пособие / Новосибирск: Новосибирский государственный

- технический университет, 2017. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/91480.html>.
2. Фоменко И.Г., Заманова И.Ф. Иллюстрация детской книги: учебное пособие / Белгород: Белгородский государственный институт искусств и культуры, 2019. 64 с.
 3. Асланова Е.С., Леватаев В.В. Основы декоративно-прикладного искусства: учебное пособие / Комсомольск-на-Амуре, Саратов: Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, Ай Пи Ар Медиа, 2019. 208 с. Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. URL: <https://www.iprbookshop.ru/86449.html>.
 4. <https://www.opf-art.ru/ru/author/Andreev-Aleksandr-Semenovich.html>.
 5. <https://jaskinava.jimdofree.com/>.
 6. <https://illustrators.ru/users/id1543>.
 7. <https://www.instagram.com/jaskinava/>.

УДК 769.2(571.6)

Н.С. Горбач

Я.Д. Иванова

Тихоокеанский государственный университет,
Хабаровск, Россия

СТИЛЬ МОДЕРН В ТВОРЧЕСТВЕ ГЕННАДИЯ ПАВЛИШИНА

Аннотация. Авторами рассмотрено творчество дальневосточного художника – Г.Д. Павлишина, проведено исследование о влиянии графики периода модерна (к. XIX - нач. XX вв.) на графические произведения данного художника. Выявлены общие черты в композиционных решениях, а также в технических приемах.

Ключевые слова: рисунок, графика, иллюстрация, детская иллюстрация, художник, иллюстратор, художник-иллюстратор, стиль, техника, модерн, Г.Д. Павлишин.

Key words: drawing, graphics, illustration, children's illustration, artist, illustrator, style, technique, modern, G.D.Pavlyshyn.

Геннадий Дмитриевич Павлишин – советский и российский художник, родился в 1938 г., живет и занимается творчеством в Хабаровске, работает в декоративно-прикладном жанре и в жанре иллюстрации. Он путешествовал по Дальнему Востоку, изучая быт, нравы и культуру коренных народов, создавая множество рисунков, эскизов, набросков, на основе которых впоследствии создавались его картины. Первой серьезной работой Павлишина стала картина «На Амуре», выполненная маслом на холсте. Проиллюстрированные им книги издавались в США, Греции, Франции, Японии и других странах, такие как «Огненные листья», «Таежные родники», «Серебряный кубок» В. Комарова, «Таежные зори». Но известность художнику принесла иллюстрированная книга Д. Нагишкина «Амурские сказки». В Японии ему было присуждено восемь «желтых бантов» за изображение животных, икебаны и искусство акварели. В последние годы работает по созданию мозаичных панно-икон. В Доме приемов в города Хабаровска была установлена его большая мозаичная картина (12 кв. м) «Поэма о Приамурье» [5].

Павлишин создал индивидуальный стиль графики, в котором были объединены этнографические знания искусства народов Приамурья, отличный рисунок и оригинальная композиция. Иллюстрацию можно считать визуальным посланием художника. Она претерпела множество изменений, и из простого украшения книги превратилась в

самостоятельный элемент искусства. Иллюстрации Павлишина поражают своей детализацией, в них отражена специфика культуры Дальнего Востока и особенности ее коренных народов. Многие согласятся с тем, что очень важно знать историю своей родины, откуда все начиналось, и нанайцы, эвенки, эвены и многие другие народности – неотъемлемая ее часть. Такие художники, как Геннадий Павлишин, возрождают этнос и акцентируют внимание на проблеме исчезновения коренных народов Дальнего Востока. В его иллюстрациях сочетается Русский модерн, стиль Билибина и архаическое искусство коренных народов. Начать стоит с модерна в книжной графике, чтобы понять, какие черты данного стиля присутствуют у Геннадия Павлишина.

У периода модерна существуют четкие границы – это конец 1880–1914 гг. Условно в нем выделены три этапа:

- Первый этап (1890–1900 г.). В это время выдвигаются задачи и обновляется художественно-образный язык архитектуры, разрабатываются новые приемы построения пространственных композиций сооружений и декоративные мотивы, ориентированность на орнаментальность.
- Второй этап (1900–1905 г.). Данный период характеризуется постепенным отказом от декоративности.
- Третий этап (до 1910 г.). Художники стремятся к простоте и строгости.

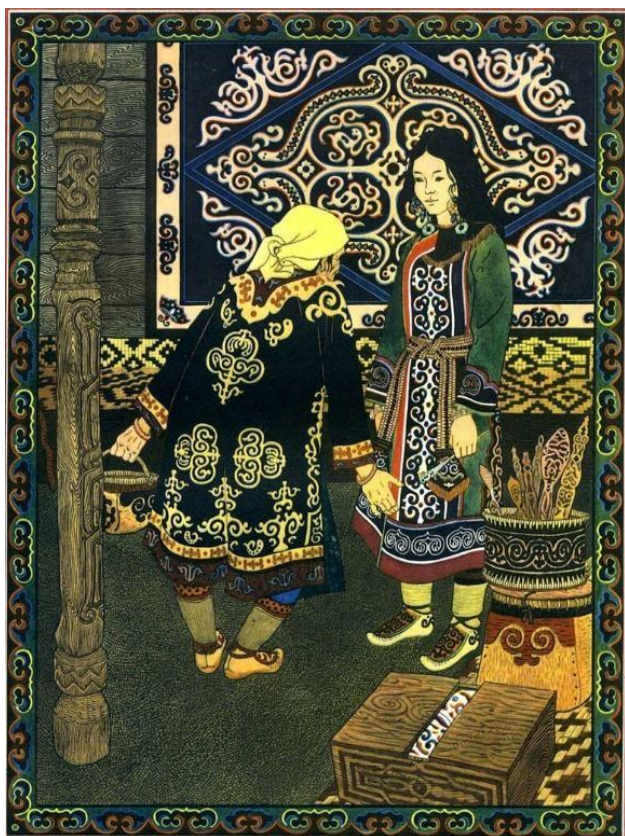


Рис. 1. Г.Д. «Амурские сказки». Павлишин

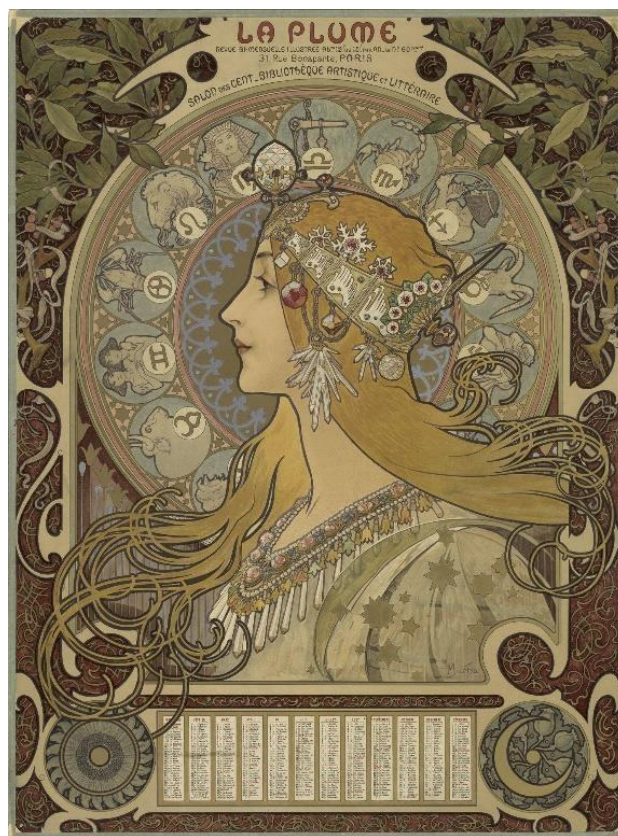


Рис. 2. Альфонс Муха. «La Plume»

Направления, которые присутствуют в данном стиле: неоромантизм (присутствовали элементы романского стиля, ренессанса и готики), неоклассицизм, рационализм (использование простых форм), иррационализм. В зависимости от территории, на которой модерн был распространен, он имел разное название, например, рижский, берлинский, московский. Книжная графика русского модерна является особым явлением в культуре

России Серебряного века, ведь в это время происходит расцвет искусства книги. На данный процесс оказали значительное влияние художники объединения «Мира искусства», которые превратили книги в произведения искусства, создав множество роскошных изданий. Помимо просто красивых иллюстраций, для художников был важен образ книги в целом, иначе говоря, единство изображений, текста, переплета, бумаги и шрифта. Модернизм черпает вдохновение в естественной природе. Если рассматривать традиционный модерн, то в нем можно выделить два главных направления: конструктивное, декоративное [2].

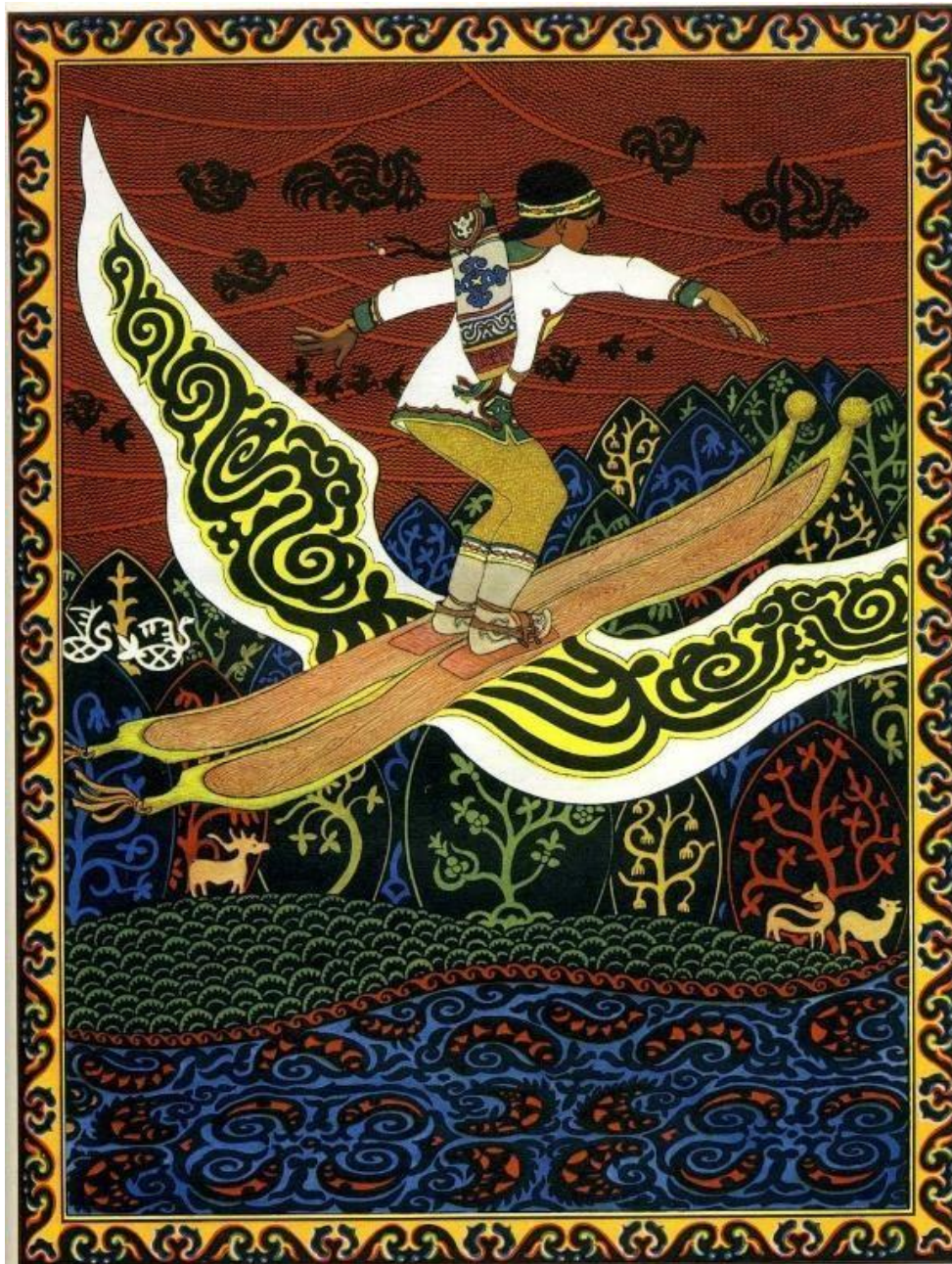


Рис. 3. «Амурские сказки» Г.Д. Павлишин

Декоративность является основным признаком модерна, а принципом служит употребление рукотворной природной формы и наоборот. Самой заметной чертой модерна является отказ от прямых линий и углов и применение более плавных и изогнутых, что показывает подражание естественным формам. В большинстве случаев художники модерна

использовали орнаменты флоры как основу своих картин. В данном стиле также преобладает отсутствие симметрии, вертикальных, стремящихся ввысь доминант, перетекание одной формы в другую и приглушенные оттенки, например, цвет увядшей розы, табачные цвета, жемчужно-серые, серо-голубые, пыльно-сиреневые тона [1].

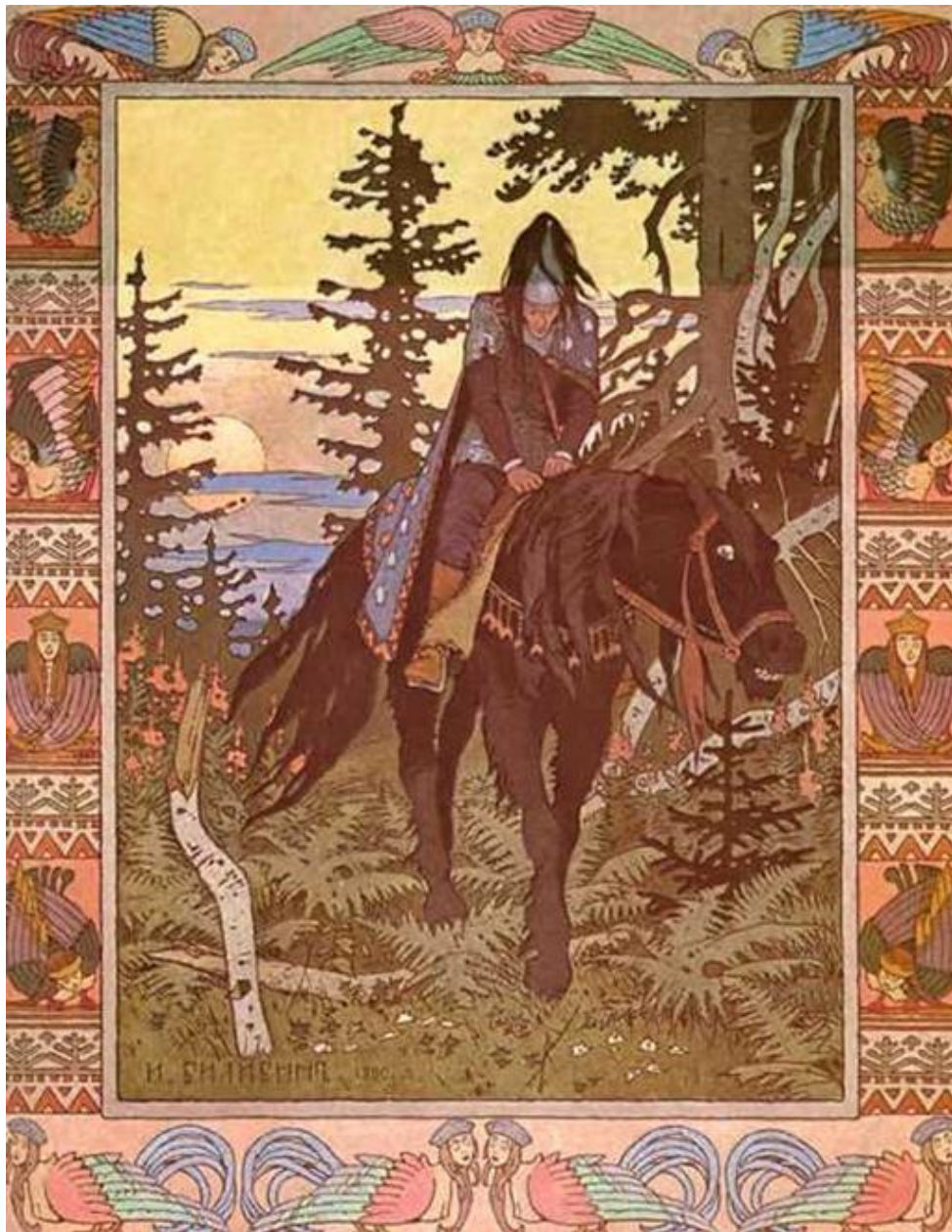


Рис. 4. «Черный всадник» Иван Билибин

Стоит отметить творчество Билибина, которое также оказало влияние на формирования стиля Павлишина. Билибин является выдающимся художником, причастным к деятельности журнала «Мир искусства». Его красочные иллюстрации к былинам и русским сказкам выполнены в декоративно-графической орнаментальной манере, которую обозначили «билибинским» стилем. Идеальный черный контур Билибин рисовал очень тонкой колонковой кистью, а пространство, ограниченное контуром, художник заливал цветом равномерно, именно из-за этого его рисунки напоминают искусные витражи [4].

Взгляд героя Билибина редко направлен на зрителя, при это он становится проводником для читателя в сказочный мир. Также в иллюстрациях мы можем разглядеть образы главных героев, их одежды, быт, традиционные костюмы, усердно проработанные орнамент, украшения, пейзаж. Иван Билибин в своих орнаментах ориентируется на византийский и древнерусский тип: горизонтальную прямоугольную заставку, а в ее центр помещает саму иллюстрацию. Заставка является «вратами» в сказку [3].

Таким образом, в стиле Геннадия Павлишина прослеживается специфика модерна, а именно пастельные оттенки, плавные и извилистые линии, которые напоминают растения, подражание природным формам. Стоит отметить влияние Билибина: сплошная заливка акварелью, черный контур и рамка из орнамента, которая погружает нас в удивительную историю.

Стоит обратить внимание на технику Геннадия Павлишина. Акварель, как может показаться, достаточно простая техника, но на самом деле – это тончайшее искусство. В отражении цветовых нюансов заключается сложность и изысканность акварели.

Главными стилистическими ее эффектами являются:

- Текучие, мягкие, светлые переходы тона.
- Белый или красочный фон, просвечивающийся через тонкий слой акварели.
- Специально не закрывая белые поля, Геннадий Павлишин своей акварелью ломает стереотипы людей об этой технике. Акварели дальневосточного художника сочетают в себе предельную детализированность, тщательную проработку деталей.

Культура коренных народов Дальнего Востока, флора и фауна родного края всегда вдохновляет художника на создание уникальнейших картин. Геннадию Павлишину удается точно отобразить этнические особенности народов, изобразить традиционные одежды, сочетающие в себе искусства кройки, аппликации и обработки кожи. Орнамент на каждой вещи уникален. Важную роль для Павлишина играют детали, ведь именно они позволяют достичь идеала.

Из всего вышеизложенного следует вывод, что в произведениях Павлишина отработаны тончайшие нюансы, которые свойственны графическим произведениям периода эпохи модерна. Геннадий Павлишин является самобытным художником, который разработал свой уникальный стиль путем смешения других. Он подарил нам сказочные картины, наполненные жизнью. Смотря на его иллюстрации, испытываешь гордость за Дальний Восток, за то, что у нас живут такие удивительные художники, показывающие богатство нашего края и его неповторимую культуру.

Библиографические ссылки

1. Кондратьева М.М. Закономерности формирования стиля модерн в книжной и журнальной графике // Вестник МГУП им. Ивана Федорова: сб. науч. работ. М.: Изд-во МГУП им. И.Федорова. 2015. С. 267–283.
2. Королева С.В., Кошелева А.А. История стиля модерн. Особенности художественной образности предметного убранства интерьера и декоративно прикладного искусства // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2013. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stilya-modern-osobennosti-hudozhestvennoy-obraznosti-predmetnogo-ubranstva-interiera-i-dekorativno-prikladnogo-iskusstva> (дата обращения: 04.05.2022).
3. Лобанова В.Г. Книжная графика Елены Поленовой как пример работы оформления и иллюстрирования в стиле русского модерна // Российский журнал образования и психологии: сб. науч. работ. М.: Изд-во «Авторская мастерская», 2019. С. 73–80.
4. Мишачева И.В. Мир народной сказки в книжной иллюстрации рубежа XIX-XX вв.: герои и пейзаж. Герман Фогель (Германия) – Иван Билибин (Россия) // Вестник славянских культур. 2018. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mir-narodnoy-skazki-v-knizhnoy->

illyustratsii-rubezha-xix-xx-vv-geroi-i-peyzazh-german-fogel-germaniya-ivan-bilibin-rossiya
(дата обращения: 04.05.2022).

5. http://www.shr-khv.ru/content/section_1354041847

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА.....	3
А.Е. Вольгушев ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ ИСКУССТВА И ОСНОВНЫЕ ПОДХОДЫ К ИХ ИЗУЧЕНИЮ НА ХУДОЖЕСТВЕННО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ.....	3
С.Д. Тюкавкин, А.Е. Вольгушев ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ НАД ИЛЛЮСТРАЦИЕЙ НА ХУДОЖЕСТВЕННО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ.....	8
А.В. Климов, О.Б. Павленкович ХАРАКТЕРНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ НА ПЕРВЫХ ЭТАПАХ ОБУЧЕНИЯ АКАДЕМИЧЕСКОМУ РИСУНКУ.....	16
А.В. Климов, О.Б. Павленкович КАК МОЗГ УЧИТСЯ РИСОВАТЬ, ИЛИ ПОЧЕМУ ГРАФИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ МОГУТ НЕ ПРИНЕСТИ ОЖИДАЕМОГО РЕЗУЛЬТАТА.....	22
А.П. Бутина ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА.....	27
РАЗДЕЛ 2. ВОПРОСЫ ТЕОРИИ, МЕТОДИКИ И ПРАКТИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА.....	32
С.Е. Ляшенко, С.В. Тамулевич UX-ДИЗАЙН В КОНТЕКСТЕ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ.....	32
Е.М. Орлова, Е.В. Бурлов РОЛЬ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ И РЕКЛАМНО-ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ В СОВРЕМЕННОМ МАГАЗИНЕ.....	37
Г.А. Шейко, Н.А. Казаченко ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА КИНОТИТРОВ: ОТ РУКОПИСНЫХ ДО МОУШН-ДИЗАЙНА....	39
А.А. Ушакова, Н.А. Казаченко ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ НАУЧНОГО ИЗДАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ.....	44
В.В. Букатова, А.А. Товбаз БИОФОРМЫ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ....	49
С.А. Ким, С.В. Тамулевич ВИДЕОДИЗАЙН КАК СПЕЦИФИЧЕСКАЯ ОБЛАСТЬ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА.....	54
РАЗДЕЛ 3. ВОПРОСЫ ТЕОРИИ, МЕТОДИКИ И ПРАКТИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ХУДОЖНИКА ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА.....	59
О.А. Белова, В.И. Карикаш АНИМАЛИСТИЧЕСКИЙ ЖАНР СКОПИНСКОЙ КЕРАМИКИ.....	59
РАЗДЕЛ 4. ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ В СИСТЕМЕ «ШКОЛА ИСКУССТВ – СРЕДНЕ-СПЕЦИАЛЬНОЕ УЧЕБНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ – ВУЗ».....	65
С.А. Третьякова, О.Б. Павленкович РЕАЛИЗАЦИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	65

А.Н. Филенко	
АСПЕКТЫ ОРГАНИЗАЦИИ МАСТЕР-КЛАССА В ТЕХНИКЕ ПИКСИЛЯЦИЯ.....	70
В.В. Смолянский, Л.Ю. Смолянская	
РАЗВИТИЕ ПОНИМАНИЯ ОБРАЗНОСТИ В ГРАФИКЕ.....	75
И.А. Огольцова	
ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА У ДЕТЕЙ С РАССТРОЙСТВОМ АУТИЧЕСКОГО СПЕКТРА.....	78
РАЗДЕЛ 5. ИСТОРИЯ, ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА РАЗВИТИЯ ИСКУССТВА.....	82
А.С. Прокопова, А.С. Зайцева	
КУЛЬТУРНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ СТИЛЯ «МОДЕРН» В АРХИТЕКТУРЕ И ЖИЛОМ ИНТЕРЬЕРЕ ОСОБНЯКОВ РАБОТЫ Ф. ШЕХТЕЛЯ.....	82
Н.С. Горбач, В.В.Смолянский	
ТВОРЧЕСТВО КЭНТАРО МИУРЫ.....	85
Н.С. Горбач, Н.В. Кривошекова	
ДЕТСКАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ А.С. АНДРЕЕВА И В.А. ЯСКИНОЙ	90
Н.С. Горбач, Я.Д. Иванова	
СТИЛЬ МОДЕРН В ТВОРЧЕСТВЕ ГЕННАДИЯ ПАВЛИШИНА.....	97