

Рабінович А.О.
студентка,
Національний педагогічний університет
імені М.П. Драгоманова

ОСНОВНІ ПРИЙОМИ ТА МЕТОДИ РОБОТИ СТУДЕНТІВ НАД ФЕНТЕЗІ-ОБРАЗАМИ НА ЗАНЯТТЯХ З КОМПОЗИЦІЇ

Активний і практично неперервний вплив, розрахований на широке охоплення цільових аудиторій, дозволяє індустрії фентезі виступати в якості механізму, який здійснює трансляцію значень, що організують соціальну дійсність сучасної людини. Фентезійний продукт сам стає одним із символів сучасності: він передає установку «уявити неможливе можливим», наближає до ідеї конструювання віртуального простору, онтологічно не пов'язаного з дійсністю. Розвиваючись у руслі постмодерністської епохи і комп'ютеризації життя, фентезі набуло глобального характеру [2]. Це дає можливість молодим художникам широкого вибору професій у кінематографі, гейм індустрії, книжковій графіці, дозволяє охопити широке коло аудиторії на просторах мережі Інтернет, знайти замовників на свої творчі роботи.

Аналіз публікацій засвідчує, що методика створення фентезі-образів у вітчизняних працях тільки починає досліджуватися. В англійських ресурсах ми можемо знайти велику кількість уроків щодо створення персонажів фентезі. Практичні рекомендації щодо створення концепту фентезі-персонажу дають Паул Річардс [6] і Трейсі Джі Батлер [5]. У книгах Наталі Ратковскі [4] виокремлено прийоми та методи розвитку креативного мислення, у тому числі для створення фентезі-образів.

Метою статті є визначення доцільних методів та прийомів для ефективної роботи студентів над фентезі-образами на заняттях з композиції у закладах вищої освіти.

На нашу думку, навчання студентів створенню фентезі-образів має бути невід'ємною частиною курсу занять з композиції. Для створення таких образів студенту необхідна добре розвинена фантазія та креативне мислення. Для того, щоб відповідати вимогам сьогодення, викладач повинен не лише володіти професійними вміннями і знаннями, а й сучасними педагогічними технологіями, бути спрямованим на творчий пошук і самореалізацію. Тому в процесі роботи над фентезі-образами слід використовувати нові нестандартні прийоми і методи для розвитку фантазії та креативності.

Говорячи про традиційні прийоми, ми не відкидаємо повністю ті методи, які зазвичай прийнято використовувати. Особливо це стосується методу наочності, який буде доцільним на вступній лекції до теми фентезі-образів. У роботі зі студентами цей метод полягає у перегляді й аналізі чужих робіт. Як приклади можна переглянути роботи таких відомих художників як Борис Вальєхо, Алан Лі, Лео Хао, Майкл Уелан, Джулія Белл та ін.

Аналіз прийомів і засобів створення фантастичних образів у творах мистецтва дозволяє виділити такі, що сприятимуть розвитку креативного мислення майбутніх художників у процесі виконання образотворчих завдань. Процеси уяви полягають у розумовому розкладанні вихідних уявлень на складові частини (аналіз) і подальшому їх з'єднанні у нових поєднаннях

(синтез), тобто носять аналітико-синтетичний характер [1]. Прикладами таких об'єднань є аглютинація, гіперболізація, загострення, схематизація, типізація.

Аглютинація – об'єднання у створюваному образі властивостей і елементів образів інших предметів. Завдяки цьому процесу живому приписуються ознаки, притаманні неживому, створюються казкові образи: дракони, русалки, крилаті бики тощо [3]. Такі завдання дають майбутнім фахівцям можливість вирішувати інженерні задачі, проникнути у принципи та закони формоутворення природи.

Гіперболізація – збільшення образу реального об'єкта або кількісна зміна його частин [3]. У практиці навчання образотворчого мистецтва у вищих навчальних закладах цей метод доцільно застосовувати на заняттях з композиції, наприклад, для творчих завдань щодо відображення сильних почуттів: гніву, страху, пристрасті.

Загострення – акцентування якоїсь частини образу або певної властивості, унаслідок чого новий образ набуває особливої виразності [3]. Адже створення цілісного художнього образу починається саме з фіксації характерних особливостей образу.

Схематизація – згладжування відмінностей між порівнюваними об'єктами. Це дає змогу позбавитись від зайвих і другорядних деталей, що перешкоджають утворенню нового образ. Натомість типізація – уявне виокремлення істотного в однорідних явищах і втілення його в новому образі, завдяки чому цей образ поєднує в собі риси, притаманні різним об'єктам [3].

Наталі Ратковскі у своїй книзі «Професія – ілюстратор» [4] виокремлює велику кількість прийомів і методів, які можна застосувати як для книжкових ілюстрацій, так і для створення самостійних фентезі-образів. По-перше, вона зазначає, що будь-якій творчій людині необхідна так звана щоденна художня «розминка». Саме протягом розвитку спостережливості з'являється і загострюється більш тонкий зір, котрий прийнято називати художнім та креативним. Одна з вправ для розвитку креативного бачення – спостереження за хмарами та розпізнавання у них різних образів. Цей прийом студенти можуть виконувати у повсякденному житті. Що стосується аудиторної роботи, то чудовим завданням буде «Малювання в плямах», яке полягає в тому, що студент має зобразити фентезі-істоту в довільній плямі, зробленій акварельними фарбами.

Не менш успішним може бути генерування ідей методом морфологічної матриці. Цей метод як приклад системного підходу більш відомий у сфері винахідництва, а його прабатьком можна вважати астрофізика Фріца Цвікі. Саме завдяки цьому методу за короткий період часу йому вдалося отримати велику кількість оригінальних технічних рішень у ракетобудівництві.

У образотворчому мистецтві цей метод доцільний для створення робіт, в яких велике значення має символіка. Тож, якщо ми хочемо закласти додаткові символи в образ нашого фентезі-персонажу, цей метод допоможе. Сутність цього методу полягає у створенні таблиці, де по вертикалі вказують параметри пошуку, а по горизонталі – види цих параметрів, тобто більш детальне їх уявлення. Щоб зрозуміти, які саме параметри належать опису, слід розбити проблему на незалежні складові частини [4]. У якості таких параметрів можна обрати: формат; кольорове рішення; символи, які описують основу образу; символи, за допомогою яких можна уявити частини зображення.

Метод морфологічної матриці вважається однією з класичних технік творчого підходу для рішення творчих проблем, які дозволяють охопити і проаналізувати за досить короткий час практично будь-яку складну задачу. Логічно можливі комбінації систематизуються, аналізуються і приводяться до одного знаменника – швидкого та неординарного рішення.

Наступний метод найбільш поширений для створення фентезі-персонажів, – це метод комбінування. Мета цього методу – зв'язати незвичайним способом елементи малюнка так, щоб підкреслити або посилити головне у роботі та створити з відомого щось невідоме, нове, фентезійне. Це може бути поєднання різних тварин, людини і тварини, механічних частин з людиною-твариною тощо.

У своїй статті «Прийоми та хитрощі створення концепт-арту в індустрії відеоігор» Паул Річардс [6] описує лайфаки, які допоможуть зробити персонажа більш виразним і динамічним.

По-перше, це психологія форм – ми пов'язуємо певні форми з певними емоціями, гострі кути з суворістю, згладжені криві лінії – з м'якістю. Тому, перш ніж починати роботу, варто вирішити, якого візуального ефекту ми хочемо досягнути, і після цього вже намітити відповідні форми. По-друге, важливо визначити лінії дії, ритму, руху очей у межах нашого об'єкту, це додасть динаміки роботі, зробить її більш вражаючою та цікавішою. Також варто не забувати про головну точку – домінанту нашої композиції, по відношенню до якої всі інші елементи вторинні. З'ясувавши, що в роботі головне, ми будемо знати що посилити, а що послабити.

По-третє, уведення великих об'єктів поруч з маленькими додає більше інтересу, ніж коли поруч розташовані два об'єкти однакового розміру. Симетричний дизайн фентезі-персонажу буде нудним, якщо він складається з однорідних об'єктів, тим більше якщо предмет однорідний за своєю природою, то доцільно ввести трохи асиметрії [6].

Як бачимо, у зображенні фентезі-образів основні закони композиції нікуди не зникають. Ще одним з ефективних прийомів є переведення образу в силует. Найзручніше це робити у фотошопі. Якщо отриманий результат буде цікавим і добре читатиметься, то ми працюємо в правильному напрямку, якщо ж ні, то варто щось змінювати. Деякі художники взагалі починають свою роботу над персонажем з пошуку цікавого силуету, і це також досить зручно.

На мою думку, найцікавіше криється в деталях, а іноді маленькі акценти/штрихи можуть все докорінно змінити – додати персонажу щось, чого в іншому випадку не було б. Варто думати про об'єкти / персонажі / сцени як про розповідь історії. З точки зору візуального інтересу є велика різниця між «людиною-жабою з сокирою» і «перев'язаною, горбатою людиною-жабою з сокирою і фарбованими людськими черепами тощо».

Паул Річардс радить звернутись до трійки для того, щоб покращити малюнок. Наприклад, надати персонажу три відмінні фізичні характеристики, використати у роботі три основних маси (велику, середню, малу), три матеріали (шкіру, хутро, шкіру (одяг) тощо), три плани (передній, середній, задній), три домінуючих кольори (теплий, холодний, нейтральний), три «прочитання» – основне (загальне враження), вторинне (зчитування додаткової інформації), третинне (більше цікавих символічних деталей) [6]. Також варто використовувати правило третин, що досягається поділом полотна на три частини по горизонталі та вертикалі й переміщенням головної точки туди, де дві лінії перетинаються.

Отже, процес створення фентезійного образу є повноцінним художнім пошуком, побудованим на асоціаціях, комбінуванні, логічному генеруванні ідей, продумуванні силуету та окремих дрібних деталей. Створення нових фентезійних образів є важливим аспектом становлення майбутнього художника у руслі розвитку сучасної тенденції візуальної творчості. Це розвиває також уважність до деталей, асоціативне мислення та креативність. Пропоновані методи та прийоми стимулюють розвиток студента як особистості, формують його творче і креативне мислення. Оскільки фентезі-образ виконує не лише суто естетичні, але й ціннісно-сміслові функції, він стає важливою ланкою у системі освіти та виховання.

Список використаних джерел:

1. Аналітично-синтетичний характер процесів уяви/ функції уяви [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.bibliotekar.ru/psihologia-1/19.htm>
2. Деміна А. Фентезі в сучасній культурі: філософський аналіз. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://cheloveknauka.com/fentezi-v-sovremennoy-kulture-filosofskiy-analiz>
3. Прийоми створення уявних образів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: studopedia.com.ua/1_53101...stvorennya...obraziv.html
4. Ратковскі Н. Професія ілюстратор. Вчимося мислити творчо. – Москва: Видавництво «Манн, Іванов і Фебер», 2016.
5. Butler T.J. Notes on Character Design – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lackadaisycats.tumblr.com/post/67909264429/notes-on-character-design>
6. Richards P. Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://teletype.in/@concept.art/HJeJB4GKX>

Слухай А.С.

студентка,

Національний педагогічний університет

імені М.П. Драгоманова

МЕТОДИКА НАВЧАННЯ ТЕХНІКАМ ГОБЕЛЕНУ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Протягом віків людство накопичувало досвід народних майстрів та передавало його з покоління в покоління. Нині декоративно-прикладне мистецтво – це можливість займатися творчістю, виявляти індивідуальність, а також – непоганий відпочинок, заняття улюбленою справою. Одне з важливих місць в українській культурі займає ткацтво. Більшість тканин призначалася для оздоблення житла, використовувалася для виготовлення одягу, була свідченням дбайливості господині, а вже пізніше додалися ринкові запити. Одним із видів ткацтва є гобелен. Гобелен або шпалера – настінний безворсовий килим, витканий вручну. Тому вивчення народних ремесел займає провідне місце в системі цінностей народу.

Аналіз публікацій засвідчує що даною проблемою почали цікавитися ще наприкінці XIX ст. Проблема килимів присвячено мистецтвознавчі дослідження В. Савицької [3], дисертаційна праця С. Хабібуліної [4], науково-методичні розробки Г.Логвиненко [2]. У них розглядається специфіка гобеленів, їх історичний розвиток і викладені основи його виконання.