



Синицына Людмила Анатольевна,

член Союза театральных деятелей РФ, член Союза дизайнеров России, действительный член Российского авторского общества, заведующая кафедрой дизайна и изобразительного искусства ФГБОУ ВПО «Вятский государственный гуманитарный университет», г. Киров

LyouidSin29@rambler.ru

Методика формирования индивидуального стиля графического изображения у студентов, обучающихся проектированию объектов графического дизайна

Аннотация. Проектирование объектов дизайна – основной вид профессиональной деятельности дизайнеров, процесс творческий, почти непредсказуемый. Навыки дизайнера тогда востребованы субъектами общества, когда определённый дизайнер в любое время и без усилий за короткий период времени умеет разработать такой объект дизайна, который можно легко реализовать в производстве, быстро и рентабельно продать, который будет востребован потребителем долго и практически без особых модификаций. Каждый преподаватель, обучающий студентов проектированию дизайн-объектов, задумывается о способах и методах обучения этапам проектирования. Автор статьи предлагает способ получения навыков проектирования на основе одновременного выполнения двух заданий, различающихся по целям, задачам и способу изображения.

Ключевые слова: проектирование в графическом дизайне, монотипия, стилизации объектов.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

Человек с древнейших времен создает орудия труда, охоты, одежду и жилище. Всё это необходимо ему для выживания на планете Земля. История развития цивилизации подтверждает и тот факт, что человек пытается так или иначе отобразить то, что его волнует, то, что он видит вокруг, то, что является его жизнедеятельностью. Первые наскальные рисунки, возможно, появились именно поэтому. Благодаря изображениям сцен охоты, обрядов, просто фигурок людей и животных, мы понимаем, как жили люди, чем они занимались и даже то, что чувствовали. И всё это, заметьте, по современным «меркам» великолепные графические изображения (в терминологии современного искусства – стилизации). Возможно, автор этих рисунков был уверен в абсолютной реалистичности изображений, «но мы-то знаем!!!», что «*homo sapiens*» ждал ещё очень долгий путь развития. Современным художникам известно множество вариантов изображения. Все они много работают, учатся, упражняются в различных изобразительных техниках, создавая графические и живописные работы. Но на выставках самыми обсуждаемыми и «скандальными» оказываются те картины, иллюстрации и работы, которые отличаются авторской техникой исполнения. И не так-то просто «найти» именно тот способ изображения, который бы наиболее полно отразил авторское ощущение от пейзажа, передал характер человека, состояние животного, сюжет картины или освещение. Словом передал всю гамму чувств и впечатлений художника от жизни и окружающего мира.

На II курсе студенты направления обучения Дизайн начинают осваивать способы и методы проектирования объектов дизайна. На этом этапе обучения они готовы «ТВОРИТЬ», у них много идей, энергии и желания сделать, «СОЗДАТЬ» что-то СУПЕРНЕОБЫКНОВЕННОЕ. На I курсе пройдены основы композиции, макетирования,



графики, компьютерных технологий изображения: новые навыки просто необходимо применить! Итак, чтобы этот «ОГОНЬ» не угас, автором данной статьи была разработана система упражнений и заданий на формирование у студентов индивидуальных навыков методики проектирования и авторского стиля изображения средствами графики.

Рассмотрим два задания дисциплины «проектирование» (первый семестр II курса для студентов по профилю обучения Графический дизайн).

Задание первое: разработать динамичные композиции из равновеликих геометрических фигур (по выбору студента или-или: круг, треугольник, квадрат, овал, прямоугольник; размер фигур и их количество студент определяет самостоятельно).

Задача состоит в том, что необходимо разработать четыре композиции в формате квадрата 15х15 см, основываясь на действии, определенном тем или иным глаголом. Например: «летят», «рассыпаются», «раскололось» и т.п. При этом должно быть понятно без слов, только на основании композиционного строя, что собственно произошло с выбранными геометрическими фигурами.

Цель задания: научиться создавать лаконичные композиции, показывающие «внятную» историю об объектах. То есть в первой композиции – начало истории, во второй и третьей – этапы развития действия, определяемые выбранным глаголом, в четвертой – итог истории (кардинальное изменение композиционного строя).

Средства изображения: бумага формата А4, графит или черная гелиевая ручка, линейка, трафареты, циркуль. На этом этапе выполнения задания цвет использовать «запрещено».

Итог задания: применение разработанных композиций в проектировании объектов графического дизайна (см. Рис. 1).

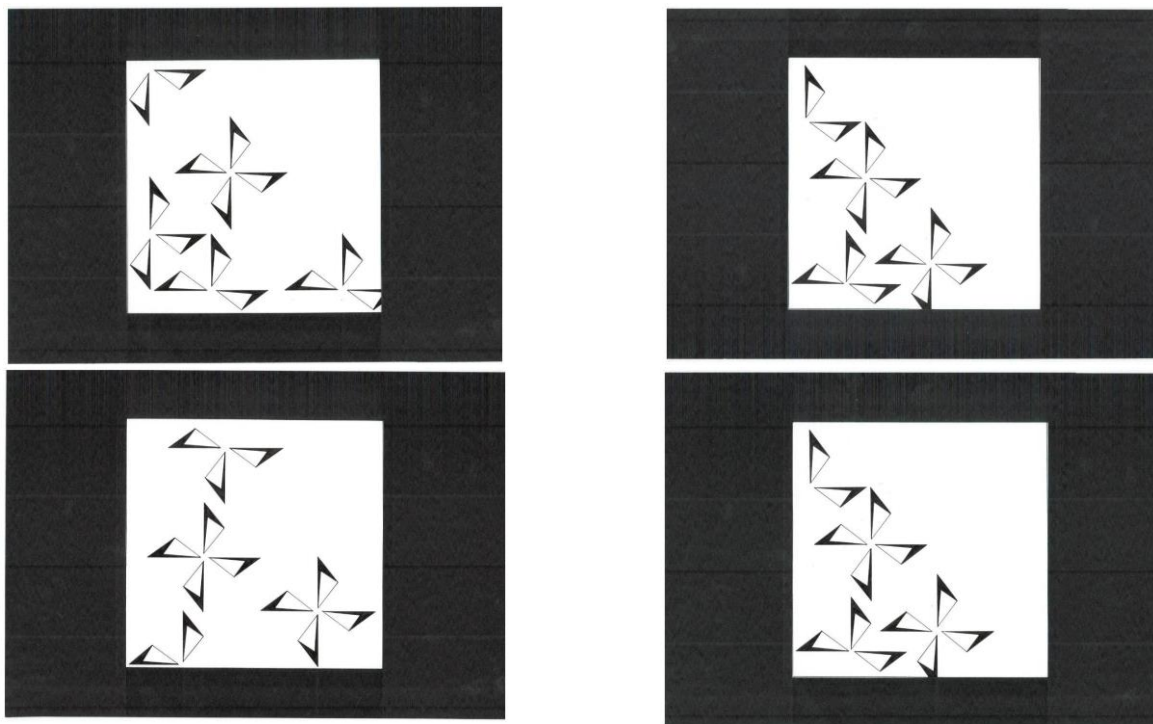


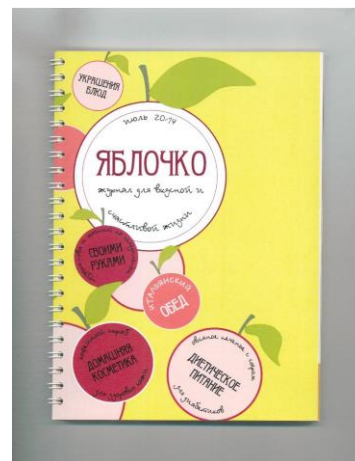
Рис. 1. Пример модульных композиций на глагол



Студенты выполняют данное задание с удовольствием, но это собственно упражнение, а не само проектирование. А мы ещё помним, что очень хочется не «погасить» у студентов ОГОНЬ желания проектировать! Конечно, когда они научатся «сочинять» истории о различных событиях, вещах, услугах, функциях используя скучные способы изображения, у них появится даже азарт к такому изобразительному виду изложения своих мыслей и впечатлений. В процессе проектирования более сложных объектов дизайна они поймут, что у них практически нет проблем с идеями для проектирования (см. Рис. 2, 3, 4, 5).



а



б

Рис. 2. Пример применения модульных композиций в проектировании объектов графического дизайна: а. Разворот обложки журнала «Яблочко»; б. Лицевая часть обложки журнала «Яблочко»



Рис. 3. Пример применения модульных композиций при проектировании экспозиции проекта: «Фирменный стиль Фестиваля Европы» (планшет с презентацией объектов фирменного стиля фестиваля)

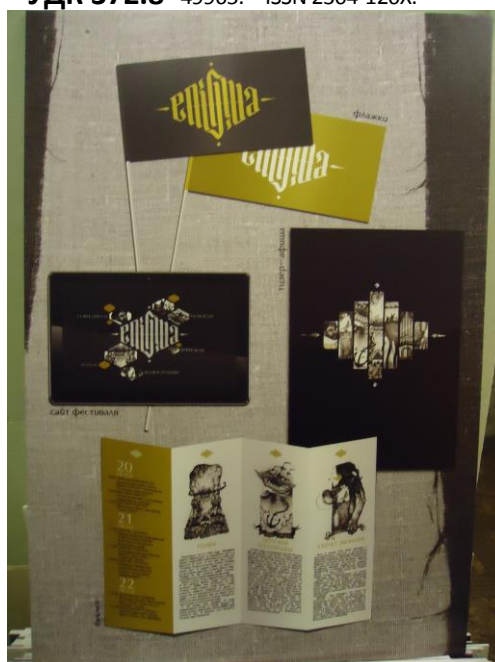


Рис. 4. Пример применения модульных композиций при проектировании экспозиции проекта: «Фирменный стиль Фестиваля Европы» (планшет с презентацией объектов фирменного стиля фестиваля)



Рис. 5. Пример применения модульных композиций при проектировании экспозиции проекта: «Фирменный стиль Фестиваля Европы» (планшет с презентацией объектов сувенирной продукции фестиваля)

Одновременно с выполнением первого задания автор данной статьи предлагает студентам выполнять и второе задание, которое кажется наиболее творческим и одновременно привычным, известным. Это создание графических композиций на основе монотипии академическими средствами графики.



Задание второе: сделать отдельно несколько монотипий с отпечатком внутренней стороны ладони, используя гуашь темного цвета и несколько монотипий на основе нитки, окрашенной тушью и выложенной хаотично между двумя листами бумаги. У студента должно получиться не менее 5-10 монотипий, созданных вышеуказанными способами. Для работы выбираются монотипии, изображения на которых получились наиболее графичными: множество контрастных, четко видимых линий и «клякс», позволяющих «дорисовать» случайный отпечаток до состояния графического объекта станковой графики.

Задача задания заключается в следующем: необходимо в случайно полученном отпечатке увидеть стилизованное изображение, перекликающееся с чем-то реальным, что мы можем увидеть вокруг нас в обществе, природе и дорисовать это изображение до состояния объекта станковой графики в стиле линий и пятен полученных в монотипии.

Цель задания: научиться видеть в случайных пятнах и линиях изображение, приобрести навыки стилизации реальных объектов, выработать новые способы и стили изображения, научиться расширять образное видение самостоятельно, используя индивидуальные возможности организма.

Средства изображения: бумага свободного формата различного цвета и фактур, гуашь темного цвета, тушь, нитки (по выбору студента), навыки академического рисунка и графики, креативность мировоззрения приветствуются. «Вольности» с применением цветной гуаши разрешаются, но в условиях создания монотипии не указываются.

Автору данной статьи, как преподавателю, всегда интересно, какое количество студентов из состава группы «ослушаются» этих установок о применении темной гуаши: таким образом, выявляются СМЕЛЫЕ дизайнеры и индивидуальные «пристрастия» по цветовосприятию. В дальнейшей работе преподавателя со студентом эти знания ОХ, КАК! «пригодятся»: каждый студент-будущий автор, уникален и интересен, должен быть. И как дизайнер должен понимать свой творческий потенциал, быть уверенным в своих творческих силах, уметь их сохранять, накапливать и развивать.

Итог задания: применение дорисованных монотипий в проектировании объектов графического дизайна (см. Рис. 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13).

Монотипии на основе отпечатка ладони всем известны с детства: студенты делают такие отпечатки с удовольствием и в большом количестве. Конечно, далее необходимо найти в этих случайных отпечатках образы и сюжеты, но тут вступает в силу не только индивидуальное творчество, но и коллективное: происходит раскрепощенный творческий процесс. Азарт найти в каждом отпечатке изображение позволяет легко и непринужденно пробудить образное видение каждого студента, а затем научить применять эти навыки и способности при проектировании объектов графического дизайна.

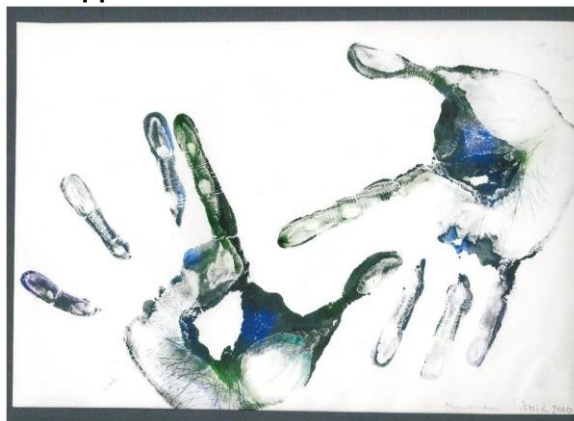


Рис. 6. Монотипия, созданная на основе отпечатка ладони, но не доработанная до графического изображения

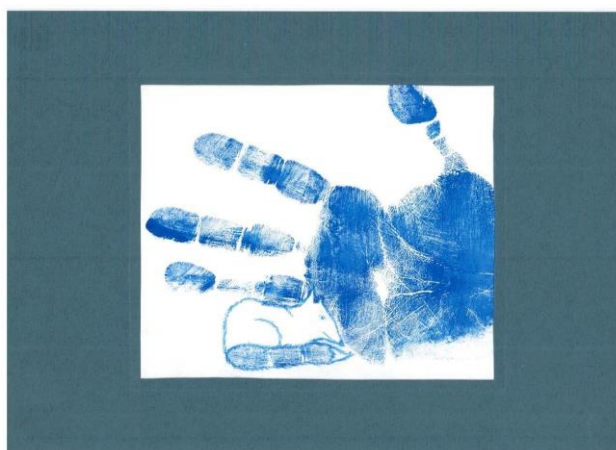


Рис. 7. Монотипия на основе отпечатка ладони: пример минимальной дорисовки за границам отпечатка



Рис. 8. Монотипия на основе отпечатка ладони: пример минимальной дорисовки пейзажа

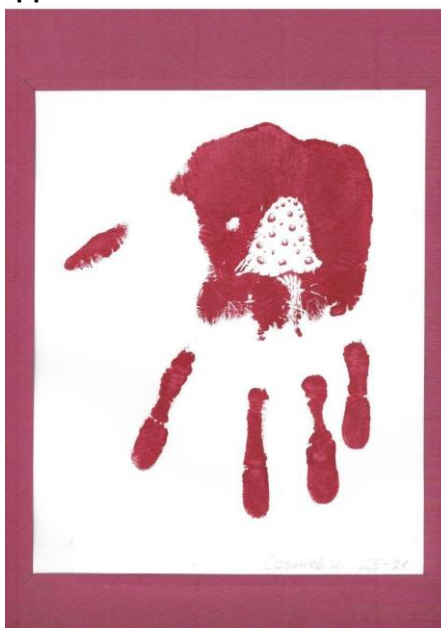


Рис. 9. Монотипия на основе отпечатка ладони: пример минимальной дорисовки собственно не самого отпечатка, а пустоты внутри отпечатка

Данный отпечаток получился не графичным, а пастозным. Но студент нашел «выход» и выполнил задачу, поставленную в задании.



Рис. 10. Монотипия на основе отпечатка ладони: пример минимальной дорисовки не самого отпечатка, а пустоты внутри отпечатка

Обе вышеприведённые работы выполнил один студент. Второй отпечаток получился «графичным», с хорошими отпечатками линий ладони, но удивительно то, как студент решил использовать данное изображение: сюжет изображенного наполнился смыслом. Узнаваемый портрет А. С. Пушкина гармонично воспринимается на фоне индивидуальных линий ладони человека, что и подтверждает уникальность автора в любом виде творчества. Придумать такое изображение специально довольно сложно, не имея богатого образного ряда и опыта, которые постоянно развиваются в процессе жизни рисующего человека. А монотипия «пробудила» творческое мировосприятие и индивидуальное чувство юмора студента.

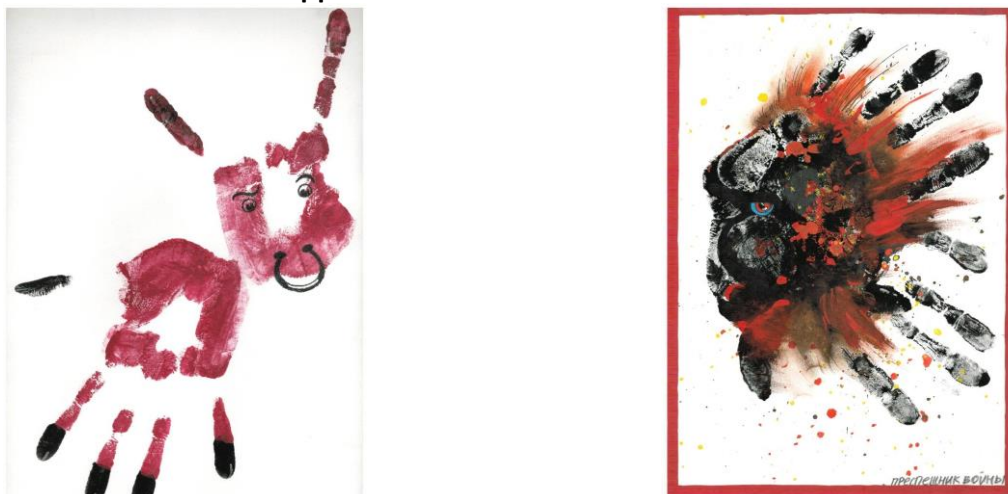


Рис. 11. Монотипии на основе отпечатка ладони: примеры дорисовки отпечатка в системе линий и пятен, полученных на монотипиях



Рис. 12. Обложка альбома для рисования: пример использования монотипии на основе отпечатка ладони в проектировании объектов графического дизайна

Монотипии на основе нитки, окрашенной тушью, позволяют получить отпечаток, напоминающий студентам графические изображения в иллюстрациях, мультфильмах, графике компьютерных игр, в работах станковой графики современных художников. Получаются они «легко» и вдохновляют своими композициями к дорисовыванию сюжетов и образов. Основная сложность в выполнении данного задания – «не испортить» сам отпечаток, «тактично» дорисовать «увиденное» на отпечатке в стиле получившихся случайно линий и пятен. В процессе прорисовки монотипий студенты обретают навыки образного видения и получают на собственном опыте разнообразные способы изображения (см. Рис. 14, 15, 16, 17, 18).



Рис. 13. Обложка альбома для зарисовок: пример использования монотипии на основе отпечатка ладони в проектировании объектов графического дизайна



Рис. 14. Монотипия на основе отпечатка нитки окрашенной тушью: пример минимальной дорисовки отпечатка (дорисованы только глаза)

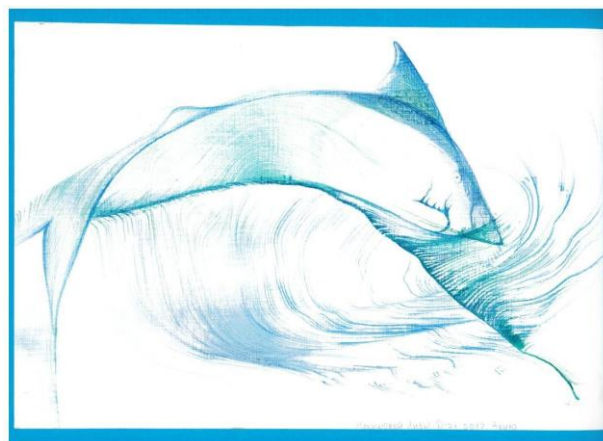
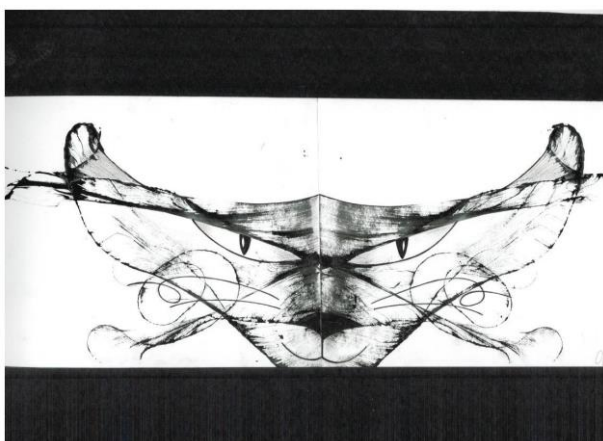


Рис. 15. Монотипии «Кот Чеширский» и «Акула» на основе отпечатка нитки, окрашенной тушью: пример минимальной дорисовки отпечатков (дорисованы глаза Кота и затушевано тело у Акулы)

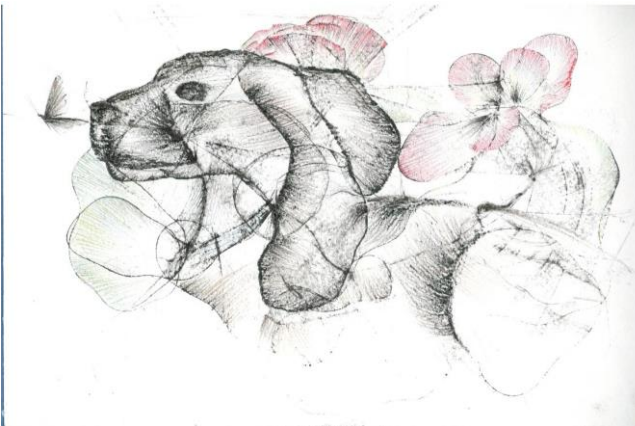
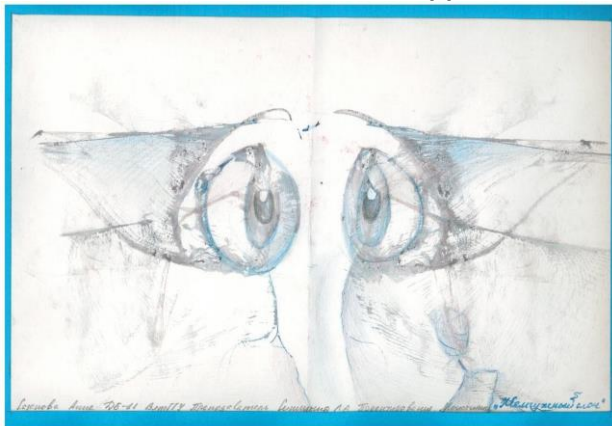


Рис. 16. Монотипии «Розовый Слон» и «Знакомство» на основе отпечатка нитки, окрашенной тушью: пример максимальной дорисовки отпечатков

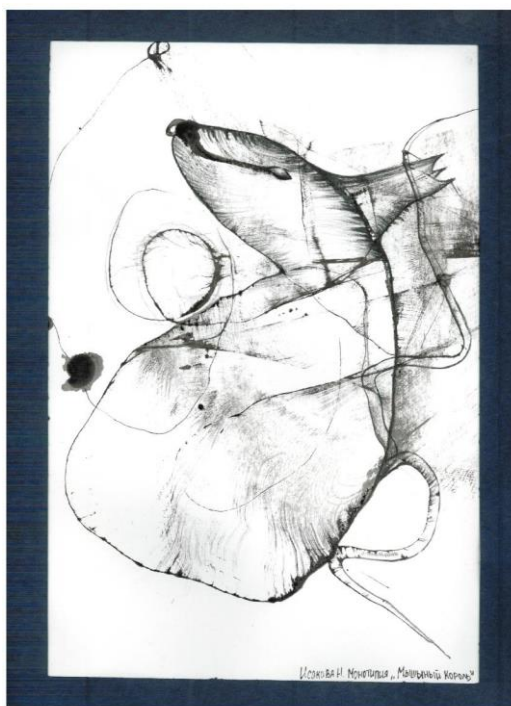


Рис. 17. Монотипия «Мышиный Король» на основе отпечатка нитки окрашенной тушью: пример получения иллюстрации к литературному произведению



Рис. 18. Монотипия «Портрет Чайки» на основе отпечатка нитки, окрашенной тушью: пример получения стилизованного изображения не только персонажа к литературному произведению, но и представителя фауны

Композиция – ключевое слово не только в изобразительном искусстве, но и в разработке объектов дизайна. Следовательно, очень важно научить студента разрабатывать тот или иной вид композиции и затем, используя её, проектировать объекты дизайна. В графическом дизайне важную роль при проектировании объектов графического дизайна играет умение студентов создавать качественные и интересные графические изображения в авторских композициях. Представленная в данной статье авторская методика разработки модульных композиций и параллельное выполнение графических изображений на основе случайных отпечатков позволяет каждому студенту, независимо от уровня стартовых (базовых навыков) в изобразительном искусстве или дизайне, проектировать объекты дизайна различного рода сложности.

Lyudmila Sinitsyna,

Member, the Union of Theatrical Figures of the Russian Federation, Member, the Russian Union of Design, head of the chair of Design and Fine Arts, Vyatka State University of Humanities, Kirov

LyouSin29@rambler.ru

Method of formation of individual graphic style among students, studying projection objects of graphic design

Abstract. Projection of design objects is the main type of professional activity of designers, the creative almost unpredictable process. The skills of a designer are demanded by the society, when a certain designer at any time and without effort in a short period of time can develop a design object, which can easily be implemented in production, which will be in demand by a consumer for a long time and almost without special modifications. Each teacher of design thinks about the ways and methods of teaching the design stages. The author offers a way to get the skills of design based on the simultaneous execution of two tasks with different goals, objectives and method of images.

Key words: projection in graphic design, monotype, styling objects.

Рекомендовано к публикации:

Г. Н. Некрасовой, доктором педагогических наук, членом редакционной коллегии журнала «Концепт»

ISSN 2304-120X



9 772304 120159

3 0