

Міністерство освіти і науки України  
Черкаський національний університет  
імені Богдана Хмельницького  
Навчально-науковий інститут педагогічної  
освіти, соціальної роботи і мистецтва  
Кафедра образотворчого та декоративно-  
прикладного мистецтва



VII ВСЕУКРАЇНСЬКА  
НАУКОВА КОНФЕРЕНЦІЯ  
[23 квітня 2021 р.]

ТРАДИЦІЇ ТА  
НОВІТНІ  
ТЕХНОЛОГІЇ  
У РОЗВИТКУ  
СУЧАСНОГО  
МИСТЕЦТВА

Збірник матеріалів

*Ткаченко Катерина,  
студентка III курсу,  
Спеціальності «Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»*

*Науковий керівник:  
кандидат пед. наук, доцент  
Руденко Іраїда Володимирівна*

#### **«Досвід концепт-художників у навчанні учнів закладів позашкільної освіти»**

У контексті нових віянь в освіті набуло поширення використання мультимедійних засобів у навчальних закладах, зокрема, й у позашкільних.

Проаналізовані дослідження дизайнерів А. Кеттіш, І. Смирнова, Тата Че з історії виникнення мультиплікації та її сучасних напрямів вказують на існування максимально промовистих і яскравих графічних образів на основі форми людського тіла, виразних об'єктів з низкою смислів, текстів і підтекстів.

Розроблені програми з навчання мультиплікації і комп'ютерного моделювання для закладів позашкільної освіти Д. Гуржієм, П. Бісіркіним, Ю. Івановим базуються на зображенні людини засобами комп'ютерних технологій та ознайомлюють із необхідним інструментарієм (програмним забезпеченням забезпечення).

Аналіз дозволив зробити наступні висновки: в розроблених програмах відсутнє ґрунтовне навчання безпосередньо стилізації фігури людини. Приділено мало уваги міміці обличчя і мові тіла, які є засобами вираження емоційної виразності героя. Проблема навчання учнів стилізації фігури людини та міміки обличчя актуалізується у контексті досвіду концепт-художників.

Раніше розробка дизайну персонажів входила у обов'язки мультиплікатора, який і створював картинку, і змушував її рухатись. Сьогодні в індустрії анімаційних продуктів виділено окрему професію — «concept artist», тобто «художник концептів». У широкому розумінні слова *концепт* — це інноваційна ідея, що містить в собі творчий сенс, а також продукт (у даному випадку, зображення), що демонструє цю ідею. У процесі роботи художник концептів детально продумує образ і графічними засобами змушує його говорити до глядача перш ніж у руках (чи то лапах/клешнях/пазурах) персонажа опиниться аркуш із відведеними репліками.

Так, перші концепти персонажа Ельзи із мультиплікаційного фільму «Холодне серце» 2013 року від студії Walt Disney Pictures, над якими працювала художниця Брітні Лі, спантеличили прихильників вищезгаданої історії. Замість сильної і сором'язливої, але цілком привітної, доброї дівчини глядач бачить високу худорляву фігуру, що складається із гострих ліній і переважно темних сизих кольорів. Візуальною мовою такий набір вказує на антигероя або навіть антагоніста, характери яких частіше наділяють негативними рисами. Ельза мала втілити образ жорстокої чаклунки, яка магічними силами заморозила ціле королівство. За фінальною версією сценарію анімаційної стрічки вона таки влаштувала вічну зиму, однак мотив і емоційний контекст змінились у порівнянні із початковим задумом, а отже — і візуальне рішення. Таким чином, Ельза запам'яталась глядачам як відважна, добра чаклунка, виконана плавними лініями у світлих тонах.

У мультиплікації зовнішній вигляд нерозривно пов'язаний із характером зображеного персонажа. Численні спроби відтворити анімаційну історію на знімальному майданчику із живими акторами частіше за все не вінчаються успіхом. Натуралістичне людське тіло не має і частки від тієї експресії, на яку здатна спрощена і виразна фігура відповідно до конкретних потреб і задач мультиплікації. Тим не менш, спрощення фігури людини не означає нехтування правилами анатомії. У процесі створення персонажів аніматори опираються на численні *референси* (у широкому значенні — «довідка, посилання»), у контексті образотворчого мистецтва — «зображення, на яке опирається

художник у процесі створення візуального твору» [1]).

Загальновідомо, що персонажі окремих творів мають конкретні прототипи. Наприклад, русалоньку Аріель із однойменного мультфільму 1989 року було змальовано із американської акторки Аліси Мілано [2]. Але одна справа — це взяти за основу обличчя актора Робіна Вільямса і створити з нуля мультиплікаційного персонажа Джина із мультфільму «Аладін» 1992 року [3] з увиразненням усього найкращого від його міміки, а зовсім інша — запросити на знімальний майданчик актора Вілла Сміта у 2019 р. для зйомок адаптації у форматі «live-action» (тобто фільму з живими акторами за мотивами вищезгаданої анімаційної стрічки), аби він усі намагання передбачувано програв у експресії і виразності порівняно з намальованою картинкою.

Головним інструментом концепт-художників являється *стилізація* («спрощення»; «навмисна і підкреслена імітація характерних особливостей»). Мультиплікатори залишають академістам прагнення достовірно відобразити дійсність, а самі починають бавитись із натуралістичним зображенням і змінювати його до невпізнаності, аби тільки візуальне рішення працювало на вкладені смисли. Діяльність художників минулих сторіч була націлена на зображення об'єктивної реальності. Митці нової епохи, починаючи з імпресіоністів і кубістів (Анрі Матісс, Пабло Пікассо та ін.), і закінчуючи абстракціоністами (Василь Кандинський, Казимир Малевич та ін.), переосмислюють, деконструюють, видозмінюють, експериментують із формою засобами образотворчого мистецтва.

Мультиплікатори частково переймають досвід художників Стародавнього світу, знаходять там дещо цінне. Цікаво, що художники часів сивої давнини уже замислювались над тим, як саме у зображення тіла людини вкласти філософські погляди свого часу. Зачатки стилізації людської фігури можна знайти на скелях древніх печер і в сувоях єгипетського папірусу. Проаналізувавши зображення людей і тварин на стінах печер Ласко, Альтаміра, Шове можна дійти висновків, що ці «неотесані дикуни» щось-таки тямили у створенні експресивних персонажів. Митці Месопотамії зображали людину поголеною, з великими «відчиненими до світу» очима і молитовно складеними руками. Ідеалом шумерської людини був богобоязний раб, доля якого зосереджена у руках вищих сил. Впізнана стилістика давньоєгипетських портретів народилась із безпосереднього аналізу об'єкта художниками — кожний сегмент людського тіла зображений у найвигіднішому, найбільш промовистому для нього ракурсі (голова і ноги — у профіль, око і тулуб — у фас). Тогочасні митці схильні до зображення людини символічно, умовно, і це має сенс, адже відкриття Ренесансу з чітко вивіреною класичною традицією та усіма необхідними законами, на які необхідно опиратись художнику, якщо він хоче відтворити реальність, ще далеко попереду.

Отже, навчання стилізації фігури людини та міміки обличчя актуальне у контексті розвитку концепт-індустрії, адже попит на переосмислення натуралістичної реальності, її увиразнення і перетворення на ефектний образ набирає обертів. Виняткове мислення творців концептів стилізованими формами втілюється в ілюстраціях, коміксах, мультиплікаційних стрічках. Подальших досліджень заслуговує винайдення і використання нових зображальних інструментів у контексті створення виразних візуальних образів та їх застосування у сфері мистецької освіти.

#### Список використаної літератури:

1. Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации: учебное пособие. Санкт-Петербург : Питер. 2020. 272с.
2. The Little Mermaid (1989 film) [Електронний ресурс]. Wikipedia / The Free Encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Little\\_Mermaid\\_\(1989\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Little_Mermaid_(1989_film))
3. Aladdin (1992 Disney film) [Електронний ресурс]: Wikipedia / The Free Encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Aladdin\\_\(1992\\_Disney\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Aladdin_(1992_Disney_film))