УДК 374

DOI: 10.23951/1609-624X-2018-8-169-176

МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ПРИНЦИПОВ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ СЛУШАТЕЛЕЙ КРАТКОСРОЧНЫХ КУРСОВ ПО ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ НА ПРИМЕРЕ ФОРМАЛЬНОЙ МОНТАЖНОЙ КОМПОЗИЦИИ

И. А. Щемеров, С. П. Лазарев

Томский государственный педагогический университет, Томск

Актуальность данного исследования обусловлена социокультурными аспектами, связанными с развитием визуальных коммуникаций в современном городском пространстве. Визуальный ландшафт города предполагает обилие рекламной информации в разных сферах человеческой деятельности. Это приводит к повышению требований для людей разных специальностей в области навыков визуальной коммуникации. Проблема в противоречии: с одной стороны, визуальный уровень городской среды постоянно растет, с другой стороны, подходы в образовании по данному направлению представлены не так широко и не соответствуют требованиям времени. На данный момент существует множество технологий решения творческих задач в изобразительном искусстве и дизайне – это целый спектр исследователей, которые уделяют внимание вопросам полноценного образовательного цикла, но проблема состоит в том, чтобы правильно выбрать и интегрировать их в ускоренный образовательный процесс (курсы повышения квалификации). В этой связи рассматривается вопрос создания методики преподавания монтажной композиции и работы с ней в рамках курсов повышения квалификации «Графический дизайн. Базовый уровень». Целью было поставлено создание максимально краткого и эффективного способа обучения работы с монтажной композицией и принципам работы с пятном в рамках данной композиции. Уделяется внимание вопросу обработки визуальных образов в виртуальной среде посредством редактора растровой графики Adobe Photoshop CC для достижения максимальной скорости по обработке визуальных данных. Описываются подходы по созданию монтажной композиции с заранее заготовленными библиотеками изображений. Статья будет полезна преподавателям творческих специальностей, дизайнерам, художникам, исследователям в области визуальной культуры.

Ключевые слова: *монтажная композиция, формообразование, теория композиции, дизайн визуальных коммуникаций, визуальный городской ландшафт.*

Предметно-пространственная среда, созданная человеком, находится в постоянном развитии ввиду эволюции технологии и культуры. Как следствие, визуальный ландшафт среды, в которой обитает человек, постоянно меняется и усложняется со временем. Визуальная составляющая пространства носит очаговый характер и сегодня в большей степени обусловлена экономическими факторами среды, но не только ими. На уровень городской визуальной культуры оказывают влияние несколько факторов, в первую очередь это наличие сформированной школы, которая может быть представлена в виде детских художественных школ, профессиональных художественных образовательных учреждений, высших академических художественных образовательных учреждений. Данные учебные заведения выступают как источник опыта общения на визуальном языке. Также на уровень городской визуальной культуры оказывает влияние предметно-пространственная составляющая в виде объектов окружающего пространства, очень большое значение имеет развитость информационного поля среды – интернет, телевидение и другие информационные каналы и носители визуальной информации. Эти

факторы были выделены, поскольку о них пойдет речь в настоящем исследовании.

С ростом уровня визуальной культуры среды автоматически повышается уровень общения на визуальном языке, и хотя не существует прямой корреляции, все же это приводит к общему усложнению и разнообразию художественных образов и подходов на разных уровнях городского пространства.

Небольшой исторический экскурс дает возможность понять, где мы находимся в данный момент времени с точки зрения развития визуальной культуры в целом. В начале XXI в. стиль решил отдохнуть. Тем не менее графику XX столетия нельзя назвать полностью лишенной стиля и безликой. В первое десятилетие нового века дизайнеры стилизовали свои работы иначе, чем делали это их коллеги двумя десятилетиями раньше. Дизайн, который некоторые критики называют «постцифровым», примечателен эклектичной парадоксальностью: вылизанным минимализмом наряду с доморощенной сложностью и даже щепоткой старого доброго рационализма. Однако все это не дотягивает до «стиля эпохи», во всяком случае, пока.

Пока что не существует ничего сравнимого по масштабу с арт-нуво, модернизмом или даже пост-

модернизмом, хотя следы всех этих значительных художественных течений легко различимы в современных работах. Дизайн нового века выражен, скорее, в виде тематических жанров, нежели в стилях в их традиционном понимании, посредством которых и проявляются шрифтовые и изобразительные особенности.

Стиль больше не определялся, как в предыдущие времена, исключительно коммерческими или идеологическими факторами. Нет дизайнерских баталий, подобных тем, что полыхали на заре цифровой эры в 1980-х гг., когда модернисты воевали с антимодернистами и вражда поколений переходила все грани приличия. В конце 2000-х гг. графический дизайн вступил в фазу переосмысления и переоценки. Современные дизайнеры гораздо меньше своих предшественников склонны к бунтарству и конфронтации. Гранж вышел из моды, но рукотворная графика снова популярна. Нарочито безобразный дизайн ушел в прошлое, но шероховатая и наивная стилистика принимается вполне благосклонно. Дизайнеры экспериментируют с новыми жанрами – анимацией и звуком, однако не раскачивают «лодку» стиля. Часто дизайнеры более индивидуальны в выборе собственного творческого почерка и в то же время более скованы в типографике и орнаменте [1].

В качестве примера развития визуального облика среды города на разных уровнях взят отрезок времени примерно в 15 лет, а место, где проводилось наблюдение, город Томск. Для удобного наблюдения городское пространство было условно структурно разделено по композиционному принципу: большое, среднее, малое. Применительно к городу большие объекты – это центральные части города с крупными административными зданиями, торгово-развлекательными центрами, большой транспортной нагрузкой. В качестве средних по размеру объектов выбраны улицы второго порядка по размерам и загруженности, спальные районы. Малыми по размеру объектами будем считать дома частного сектора, малые архитектурные формы, дополнительные объекты технического назначения и, конечно, малые информационные носители, такие как объекты почтовой рассылки, любая полиграфия малых форматов. В чистом виде такой вариант деления пространства представить сложно, поскольку город – это живой, постоянно меняющийся организм, содержащий тысячи людей и миллионы процессов в каждый момент времени. Поэтому в городе все объекты смешаны, и мы не можем определить четкую детерминацию местоположения, размер объекта и визуальную нагрузку, которую он производит. Начиная с надписей и рисунков на заборах, которые постепенно эволюционировали в граффити и на сегодняшний день явля-

ются популярной субкультурой, простых рекламных объявлений в газетах и журналах, которые были преимущественно в виде текста и фотографий, редко фотоколлажей, до сложных фирменных стилей, рекламных кампаний, существующих в городской среде. Все это привело к тому, что даже человеку, который напрямую не связан с профессией художника-дизайнера среда и время предъявляют требования в вопросах простого общения на визуальном языке.

Также важную роль в развитии визуального облика среды города играют капиталистические тенденции развития современного общества, что определяет рост конкуренции на рынке товаров и услуг и, как прямое следствие этого, необходимость в правильном подходе при создании рекламы. В качестве примера роста требований к визуальной грамотности можно взять сотрудника государственного учреждения, которому ставятся задачи по созданию буклетов, афиш, рекламных сообщений, с одной стороны, и начинающего предпринимателя, которому необходимо сделать себе рекламу – с другой. Как в первом, так и во втором случае возникает необходимость выстроить визуальное сообщение, конечно, от качества этого сообщения будет зависеть эффективность передачи информации зрителю – то есть непосредственно работа этого сообщения. Для любой задачи, связанной с визуальным сообщением, ключевым аспектом является понимание композиции, ее видов и способов построения. Знание композиции позволяет правильно организовать информацию в любом формате, развить понимание работы с композиционным центром или центрами, как следствие – выстроить правильное визуальное сообщение. Такое знание требует наличия специального образования. Сегодня существует множество направлений в сфере образования, связанных именно с профессиональной творческой подготовкой. Одним из видов подготовки являются различные краткосрочные образовательные курсы. Настоящее исследование посвящено выявлению возможностей таких курсов как актуального инструмента по повышению уровня визуального восприятия и умения выражать свои мысли на визуальном языке среди начинающих художников-дизайнеров и широкой аудитории слушателей. Интерес к проблеме данного исследования обусловлен, с одной стороны, отсутствием метода преподавания принципов формообразования в композиции и как частный случай – в монтажной композиции в короткий срок в рамках курсов повышения квалификации, с другой – практической необходимостью использования данного подхода для творческого развития студентов в рамках курсов по повышению квалификации «Графический дизайн. Базовый уровень» Научно-технической ла-

боратории компьютерной графики Томского государственного педагогического университета (НТЛКГ ТГПУ) для решения двух задач:

1) освоить решение творческой задачи через монтажную композицию;

2) научиться более свободно работать с формой пятна в монтажной композиции.

Таким образом, данный подход должен помочь обучающемуся в короткий срок приблизиться к пониманию принципов работы с формой пятна в монтажной композиции.

Цель данной работы состоит в том, чтобы развернуто описать методы, применяемые в рамках работы со студентами на курсах повышения квалификации и попытаться объективно обозначить их преимущества в условиях сокращенного усвоения программы развития художников-дизайнеров.

На данный момент существует множество технологий решения творческих задач в изобразительном искусстве и дизайне, но проблема состоит в том, чтобы правильно выбрать и интегрировать их в образовательном процессе. Задачи, которые решает художник и дизайнер, во многом схожи, поскольку оба говорят на языке визуальных образов. Одинаковы и средства достижения максимально подходящего образа или группы образов, однако все же есть отличия. Главным образом отличается область применения. Дизайн, как правило, решает какую-то задачу, так, согласно теории, которую выдвинул Маршалл Макклуюен, дизайн информирует человека, помогает сориентироваться в пространстве посредством знаков навигации, расширяет возможности человека и границы человеческого тела посредством восприятия разных объектов промышленного дизайна и медиадизайна. Можно сказать, что дизайн всегда утилитарен и, как правило, жестко привязан к рынку и экономической ситуации и он стремится быть объективным, поскольку при решении задачи важно выработать четкую схему действий и понимать, какое визуальное сообщение и как именно будет воздействовать на зрителя, – такой подход требует расчета. В этом ракурсе дизайн ближе к точным наукам. В то время как художественное творчество призвано отражать субъективные идеи и образы, которыми автор видит необходимым поделиться со зрителем. В этом и состоит существенное отличие направления творческой деятельности художника, связанной с художественной культурой как таковой, от утилитарной деятельности дизайнера, которое определяет отличие в подходе к решению творческой задачи.

Однако следует отметить, что, несмотря на разность задач и направления деятельности, конечно, процесс подготовки специалистов в области дизайна и художественного творчества во многом схож,

что особенно проявляется в освоении самых начальных дисциплин (например, основ композиции и цветоведения). Именно по этой причине в рамках данной статьи различия в подготовке по данным направлениям не будут брать в расчет, и опираться мы будем как на исследования в области дизайна, так и на исследования в области художественного творчества. Вопросу решения композиционных задач уделяется большое внимание в целом спектре изданий профильной методической литературы, в которой представлена система упражнений, обеспечивающая последовательный образовательный процесс, где много часов уделяется практике рисунка, живописи и созданию сюжетных композиций [2, 3].

Рисование заставляет вас видеть не предмет, а его форму, не цвет, а оттенки. Оно помогает понять перспективу и учит пользоваться ею, создавать впечатление объема и глубины. Рисование развивает понимание, как можно перенести на бумагу ощущение текстуры и фактуры. При каждом удобном случае студент должен экспериментировать с неизвестными ему формами, пытаться освоить все возможные техники создания изображения. Безотносительно к тому, насколько студенты способны в рисовании, необходимо начать с самого начала. Даже если студент достаточно хорошо понимает объекты и их структуру, ваш взгляд может оказаться очень узким. Помочь может лишь постоянная практика. Учитесь видеть основу любого предмета, различать его структуру в деталях – это важный элемент рисования [4].

Предмет нужно художественно почувствовать, ибо его форма, его поверхность – это не просто поле для живописи, выжигания, резьбы или чеканки. В самой форме, в поверхности предмета заложена определенная композиционная мысль. Учитывая эту идею, вы не свободно мыслите. Но привязано – вы сочетаете ваше воображение с предметом [5].

Такой подход абсолютно оправдан в условиях полноценного высшего образования и незаменим, поскольку на освоение дисциплины отводится много времени и разнообразных упражнений. Не секрет – чем больше человек уделяет внимания какому-либо вопросу, тем более он в нем компетентен, это важно как для будущих художников-педагогов, так и дизайнеров. Одной из задач преподавания творческих дисциплин является развитие наблюдательности, непосредственного чувства и мышления у студентов, а это в свою очередь требует времени [6]. Этому способствует не только выполнение упражнений, но и ряда важных рекомендаций для самостоятельного развития, например, таких, как просмотр фильмов о художниках, посещение мастер-классов художников-пейзажистов, чтение литературных произведений, например,

«Лад» В. Белова, «Дом» Ф. Абрамова, «Живи и помни» В. Распутина, «Ода русскому огороду» В. Астафьева [1]. Также особо важна работа на открытом воздухе, которая необходима для лучшего понимания и восприятия среды и пространства, ибо именно пленэр выступает как наиболее эффективный способ помыслить это пространство графически: выполнить рисунок или этюд красками. Решение же композиционной задачи требует от человека применения спектра разных подходов. Это может быть работа от пятна, когда происходит тональный разбор при создании композиции. Также это может быть работа с линией, когда происходит поиск интересного силуэта. Для достижения эффекта выразительности форм можно применять метод коллажа из черной и белой бумаги. Выразительное сочетание сложных по характеру графических форм достигается, например, за счет применения вырезок из газет, журналов, проспектов и т. п. Важно учитывать, что композиционное коллажирование решает проблему отвлечения учащихся от конкретных по содержанию графических форм (текстов и фотоизображений) и обращения их внимания, собственно, на формальную композицию. Поэтому в коллаже оправдано использование условного текста и изображения, подбор их только в плане композиционного сочетания графических фактур. В ходе выполнения задания развивается чувство и понимание выразительности графической формы вне зависимости от того, что она изображает. Расчет идет на выявление не содержательных (информативных), а чисто художественных качеств композиции. Создание любого объекта предметно-пространственной среды, будь то ювелирное изделие, спичечная этикетка, костюм, прибор, машина, интерьер или городская среда с ее дизайнерскими элементами, – это обязательно работа с формой. В своей основе она направлена на поиск того важного и существенного, что в полной и глубокой мере отвечает строгим функциональным (утилитарным, конструктивным, экономическим и др.) требованиям. Конечная же ее цель – достижение художественной выразительности формы. В целом ход такой работы представляет собой сложный и неразрывный процесс формообразования, из которого можно лишь условно, в чисто учебных (или познавательных) целях выделить стадию исключительно художественного формообразования или построения формальной композиции. Эффективность прохождения этого процесса определяется как достижение сдержанности в построении композиции или логически обоснованный выбор композиционных средств. Эти средства чрезвычайно разнообразны. Каждое из них обладает специфическими композиционными свойствами или художественными возможностями [7].

Использование подобных методик работы в рамках краткосрочных курсов графического дизайна связано с серьезными трудностями, поскольку нужно в сжатый срок преподнести неподготовленному человеку большой объем материала по формообразованию, развитию образного мышления, и диапазон подходов автоматически сжимается. Вместо красок и мольберта и окружающего пространства как среды работы здесь используется компьютер – работа проходит в редакторе растровой графики Adobe Photoshop. В принципе, цифровая среда может быть интерпретирована как сжатый человеческий опыт, поэтому при правильном подходе эта среда должна помогать и ускорять человека в любой задаче, в том числе и творческой.

Итак, рассмотрим, в чем состоит методика преподавания композиции на основе изучения особенностей образования и понимания формы пятна в формальной монтажной композиции.

Необходимо уточнить, что современный дизайн построен на посткультуре, метафоре, парадоксах, иронии и ориентирован на конкретно-индивидуальное пользование, на целевую аудиторию. Стержневую роль успешного проекта играет оригинальная идея, воплощенная в материале – графическом изображении. Надо сказать, что механизм формирования идеи в графическом дизайне адекватен процессу создания визуального образа в процессе обучения изобразительному искусству – живописи, рисунку. В процессе обучения дизайну студенту намного легче это понять и принять. Встает вопрос: как перевести ощущение в графический материал? Именно здесь наступает принципиальная часть всего проекта, которая называется работой над эскизами. На этом этапе дизайнер имеет реальную возможность зримо определить преимущества и недостатки всей подготовительной работы. Именно в процессе эскизных воплощений идея материализуется, проявляя свои сильные и слабые стороны. Эскизы максимально способствуют цельному представлению проектной задачи [8].

По сути, это само техническое воплощение идеи, независимо от цели дальнейшего ее использования (например, логотип или оформление части интерьера), эскиз может быть отработан полностью с выдержкой жесткой логики и контролироваться автором. На практике для дисциплины и рационального подхода в творчестве можно делить поисковые эскизы на идеи и производные от каждой идеи. Обычно студентам предлагается все идеи располагать на листе бумаги в столбик, а производные от каждой идеи в строку, при этом при создании каждой производной ставится задача: попытаться оставить все удачные и интересные находки из предыдущего варианта, а неудачные ре-

шить по-другому или полностью решить по-другому, если оставить что-либо, автор не видит смысла. Данный подход не новаторский, но он действенен с позиции дисциплины в рамках решения творческой задачи. Такой подход позволяет человеку объективно оценить результаты работы, сравнить в каждый момент времени варианты эскизов, которые у него получились. Но этот подход не способен в короткий срок развить творческое мышление, поскольку каждый студент рисует эскиз на том уровне визуального языка, к которому привык, и, как следствие, выполняя эскиз, долго остается в зоне собственного комфорта – быстрого развития не происходит.

Для того чтобы вывести человека из зоны комфорта и достичь творческой выразительности в поисковых эскизах, может быть использован подход монтажной композиции [1]. Данный подход является попыткой обхода жестко выстроенной логики для достижения интересного результата не в ущерб принципам гармонии. В результате применения монтажной композиции получается формальное – абстрактное решение композиции в формате. Оно состоит из черных, белых и серых пятен, которые могут быть получены цифровым (Photoshop) или аналоговым методом при помощи коллажа из подготовленного материала либо выкрасок любым материалом. Подход через монтажную композицию в рамках курсов предлагается осваивать с помощью программы Adobe Photoshop с заранее подготовленным материалом – отсканированные выкраски гуаши, разные черно-бело-серые изображения и даже цветные – из них без труда можно убрать цвет. Цифровая среда применительно к подходу через монтажную композицию удобна тем, что позволяет обрабатывать большие объемы информации быстро, создавать при необходимости многочисленные вариации из одной основной композиции, что позволяет прогрессивно подходить к поиску наиболее выразительной композиции в итоге. Присутствует возможность влиять на изображение максимально гибко (инвертировать, применять разные гаммы, безгранично трансформировать (гнуть, сжимать, искажать в разных областях), смешивать разные изображения, маскировать любые фрагменты и т. д.). Как следствие, сама идея монтажной композиции как максимально творческого и использующего случайные эффекты подхода именно в цифровой среде может быть реализована в полной мере и, что очень важно, – с большой скоростью.

Абстрактные пятна в дальнейшем заменяются близкими по тону объектами жесткой ассоциации – изображения объектов реального мира. Процесс подбора необходимых объектов в композицию требует тренировки, которая связана с принципа-

ми формообразования. Сам термин «формообразование» интересен тем, что используется как частное представление науки «Морфология», которая является более общим понятием и обозначает строение и форму практически любого объекта или понятия, например, морфология слова или морфология человека и т. д. Понятие формы является одним из ключевых понятий в теории композиции. Формообразование интересно тем, что практически любой образ можно интерпретировать как любой другой. Возможно, в этом лежит фундаментальный принцип природы. Любой серьезный художник формирует для себя первоформу, например, у Сальвадора Дали был рог носорога, о чем он писал в «Дневнике одного гения» [9]. Несмотря на то, что многие известные художники не обозначали конкретно первоформу, в их визуальном языке ее можно проследить, когда речь заходит о стилизации – своего рода попытке найти ключевой элемент природы через творчество. Для развития понимания этого этапа создания композиции в рамках курсов по графическому дизайну предлагается упражнение «Графема (буква) в окружающей среде».

Данное упражнение заключается в обнаружении и фиксации в окружающем пространстве букв русского алфавита. Можно менять условия задания, но главный принцип должен остаться – сопоставление случайного пятна в импровизированной среде (среда может быть задана тематически). Например, букву А можно увидеть в сочетании веток на дереве или в фрагменте забора и т. д. Буквы в качестве объекта выбраны, поскольку являются знакомым для каждого человека объектом культуры. Образ, обозначенный в задании, может быть другим, менее конкретным. Подобный подход развивается у человека образное мышление, что очень важно, поскольку развивает диапазон применения даже одной и той же композиции для решения целого спектра задач. Человек, выполняющий задание, начинает сопоставлять образы, на которые раньше он мог не обращать внимания или не проводил связку между объектом реального мира и культурного слоя. Буквы и символы, как и все в искусственной предметно-пространственной среде, заимствованы из природы, например, буква А кириллического алфавита берет начало от первой буквы греческого алфавита «альфа» (Α, α). Альфа же – от финикийского «алеф», обозначающего согласный гортанный звук. По наиболее популярной версии начертание алефа возводится к рисунку бычьей головы. Этот подход способен обогащать композиционные части, добавлять дополнительные метафоры и многосложные образы. Можно определить строго конструктивную функцию этого подхода в том, что человек, используя такой под-

ход, выстраивает связи между разными объектами, что формирует зрелый взгляд на окружающее пространство и себя в контексте этого пространства, лучше понять роль творца. Это важный этап в становлении художника/дизайнера, который позволяет свободней работать с формой пятна в монтажной композиции.

Особенностью предлагаемого способа является то, что в короткие сроки он позволяет сконцентрированно донести до слушателя курсов метод работы над творческой задачей. Поэтому в качестве среды обработки графических данных используется редактор растровой графики Adobe Photoshop. Вся работа происходит в цифровой среде на компьютере. В свою очередь известно, что компьютер работает на чипах. Сам чип может служить моделью современного переживания пространства. Микрочип – это крошечный кусочек кремния, на котором благодаря фотомаскам и в слоях отпечатываются до 500 000 компонентов электронных схем, которые как бы фотографически уменьшаются и отображаются в кремнии, так что в запоминающем устройстве хранятся сотни тысяч бит информации, а миллионы операций, прежде требовавших колоссального пространства и времени, теперь могут происходить за доли секунд на участках в доли сантиметров. Следовательно, чип представляет собой сжатие, уменьшение пространства и времени и при этом увеличение их емкости. Значит, микрочип не только можно сравнить с аэрофотосъемкой города, но он сам и есть город [10]. Ключевым моментом в оптимизации образовательного процесса служит заранее заложенный и подготовленный в максимально удобной последовательности материал для работы над монтажной композицией. Данный материал уже содержит библиотеки изображений, из которых в Adobe Photoshop в процессе создаются образцы кистей, заливок и композиционных схем. Отрабатываются связки горячих клавиш для общения с монтажной композицией в целях сокращения времени от возникновения мысли у обучающегося и ее реализацией в программе. Минимизируется вмешательство «посредников» в творче-

ский процесс. Посредниками обычно выступают всплывающие диалоговые окна в программе Adobe Photoshop.

Наблюдая за современными достижениями и возможностями человека, можно заключить, что оптимизация заложена в эволюционном характере процессов, в которых задействованы все живые организмы и человек в том числе. Так устроена природа, она с самого начала на своем примере предоставила человеку возможность творчески создавать человеческую предметную действительность. Человеку нужно было высмотреть во всем, что его окружает (не только дома, в быту, но и в природе), то, что можно было бы освоить для своих целей, преобразовать [11].

Описанная методика была апробирована в рамках исследования, проведенного в научно-технической лаборатории Томского государственного педагогического университета, также использовались наработки факультета культуры и искусства ТГПУ. В проектировании объектов дизайна и художественных образов были использованы подходы на базе операционной системы Windows в графическом пакете Adobe Photoshop CC. В состав методов, обеспечивших проведение данной НИР, входили интервью, наблюдение, тестирование.

В рамках курсов существуют упражнения, для выполнения которых требуются знания, которые получают слушатели курсов в ходе их выполнения, эти упражнения предполагают наличие определенных подходов в решении творческой задачи. Упражнения выполняются успешно.

Итак, к числу основных результатов проведенного исследования можно отнести следующие: 1) освоение методов решения творческой задачи через монтажную композицию с помощью программы Photoshop; 2) после выполнения упражнения «буква в окружающей среде» работать с формой пятна в монтажной композиции студенты начинают гораздо осознанней.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что в рамках ускоренной программы повышения квалификации художников-дизайнеров предложенные подходы эффективны.

Список литературы

1. Хеллер С., Чваст С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века. М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2015. 320 с.
2. Лазарев С. П. Инновационно-творческие методы и технологии преподавания изобразительного искусства: Монтажная композиция. Томск: Изд-во Томского гос. пед. ун-та, 2016. 34 с.
3. Лазарев С. П. Композиция: Графическо-живописная композиция: методические рекомендации. Томск: Изд-во Томского гос. пед. ун-та, 2014. 32 с.
4. Дзбнер Д. Школа графического дизайна / пер. с англ. В. Е. Бельченко. М.: РИПОЛ классик, 2007. 192 с.
5. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. М.: Молодая гвардия, 1994. 315 с.
6. Иттен И. Искусство формы / пер. с немецкого и предисловие Л. Монаховой. М.: Изд. Д. Аронов, 2004. 136 с.

7. Устин В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. М.: АСТ: Астрель, 2007. 239 с.
8. Лаптев В. В. Просто дизайн / вступ. ст. Г. С. Покшишевская. М.: АВАТАР. 2008. 176 с.
9. Дали С. Дневник одного гения. СПб.: Азбука, 2017. 320 с.
10. Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. М.: Логос-Гнозис, 2011. 304 с.
11. Смирнов Б. А. Художник о природе вещей / ред. Э. Д. Кузнецов. Л.: Художник РСФСР. 186 с.

Щемеров Игорь Андреевич, магистрант, Томский государственный педагогический университет (ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634041). E-mail: igorschemerov@gmail.com

Лазарев Сергей Петрович, профессор, заслуженный художник РФ, профессор, Томский государственный педагогический университет (ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634041).

Материал поступил в редакцию 17.09.2017.

DOI: 10.23951/1609-624X-2018-8-169-176

METHODS OF TEACHING FORM FORMATION PRINCIPLES FOR SHORT COURSES ON GRAPHIC DESIGN ON THE EXAMPLE OF FORMAL MOUNTING COMPOSITION

I.A. Shchemerov, S. P. Lazarev

Tomsk State Pedagogical University, Tomsk, Russian Federation

The relevance of this study is due to the socio-cultural aspects associated with the development of visual communications in modern urban space. The visual landscape of the city assumes an abundance of advertising information in various spheres of human activity. This leads to an increase in the requirements for people of different specialties in the field of visual communication skills. The problem is a contradiction: on the one hand, the visual level of the urban environment is constantly growing, on the other hand the approaches to education in this direction are not so wide and do not meet the requirements of the time. At the moment, there are many technologies for solving creative problems in the visual arts and design - this is a whole spectrum of researchers who pay attention to the issues of a full-fledged educational cycle, but the problem is to correctly choose and integrate them into the accelerated educational process (refresher courses). In this regard, the issue of creating a methodology for teaching the composition and working with it within the framework of the advanced training courses "Graphic Design. A basic level". The goal was to create the most concise and effective way of learning to work with the mounting composition and the principles of working with a stain within the framework of this composition. Attention is paid to the processing of visual images in a virtual environment, through the Adobe Photoshop CC raster graphics editor, to achieve the maximum speed for processing visual data. Approaches to creating an assembly composition with pre-prepared image libraries are described. The article will be useful to teachers of creative specialties, designers, artists, researchers in the field of visual culture.

Key words: *mounting composition, shaping, theory of composition, design of visual communications, visual urban landscape.*

References

1. Kheller S., Chvast S. *Evolutsiya graficheskikh stiley. Ot viktorianskoy epokhi do novogo veka* [Evolution of graphic styles. From the Victorian era to the new century: textbook]. Moscow, Izd-vo Studii Artemiya Lebedeva Publ., 2015. 320 p. (in Russian).
2. Lazarev S. P. *Innovatsionno-tvorcheskiye metody i tekhnologii prepodavaniya izobrazitel'nogo iskusstva: Montazhnaya kompozitsiya* [Innovative and creative methods and technologies of teaching fine arts: Assembly composition]. Tomsk, TSPU Publ., 2016. 34 p. (in Russian).
3. Lazarev S. P. *Kompozitsiya: Grafichsko-zhivopisnaya kompozitsiya: metodicheskiye rekomendatsii* [Composition: Graphic-pictorial composition: methodical recommendations]. Tomsk, TSPU Publ., 2014. 32 p. (in Russian).
4. Debner D. *Shkola graficheskogo dizayna*. Per. s angl. V. E. Bel'chenko [School of Graphic Design. Translation from English by V. E. Bel'chenko]. Moscow, RIPOL klassik Publ., 2007, 192 p. (in Russian).
5. Nesterenko O. I. *Kratkaya entsiklopediya dizayna* [A brief encyclopaedia of design]. Moscow, Molodaya gvardiya Publ., 1994. 315 p. (in Russian).
6. Itten I. *Iskusstvo formy*. Per. s nemetskogo i predislaviye L. Monakhovoy [Art of the form. Trans. from German and the preface by L. Monakhova]. Moscow, Izd. D. Aronov Publ., 2004, 136 p. (in Russian).
7. Ustin V. B. *Kompozitsiya v dizayne. Metodicheskiye osnovy kompozitsionno-khudozhestvennogo formoobrazovaniya v dizaynerskom tvorchestve: uchebnoye posobiye*. 2-ye isd., utochnennoye i dop. [Composition in the design. Methodical foundations of compositional-artistic form-building in design creativity: textbook. 2nd ed., revised and augmented]. Moscow, AST: Astrel' Publ., 2007. 239 p. (in Russian).
8. Laptev V. V. *Prosto dizayn*. Avt. Vstup. st. G. S. Pokshshevskaya [Simply design]. Moscow, Avatar Publ., 2008. 176 p. (in Russian).

9. Dali S. *Dnevnik odnogo geniya* [Diary of one genius]. Saint Petersburg, Azbuka Publ., 2017. 320 p. (in Russian).
10. Vaybel' P. *10++ programmnykh tekstov dlya vozmozhnykh mirov* [10 ++ program texts for possible worlds]. Moscow, Logos-Gnosis Publ., 2011, 304 p. (in Russian).
11. Smirnov B.A. *Khudozhnik o prirode veshchey*. Redaktor E. D. Kuznetsov [Artist of the nature of things. Ed. E.D. Kuznetsov]. Leningrad, Khudozhnik RSFSR Publ., 186 p. (in Russian).

Shchemerov I.A., Tomsk State Pedagogical University (ul. Kievskaya, 60, Tomsk, Russian Federation, 634061). E-mail: igorschemerov@gmail.com

Lazarev S. P., Tomsk State Pedagogical University (ul. Kievskaya, 60, Tomsk, Russian Federation, 634061).