

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБРАЗА ПЕРСОНАЖА В КОНТЕКСТЕ КНИЖНОЙ ГРАФИКИ

PRINCIPII METODOLOGICE ALE PROIECTĂRII IMAGINII PERSONAJULUI ÎN CONTEXTUL GRAFICII DE CARTE

METHODOLOGICAL FOUNDATIONS OF DESIGNING A CHARACTER IMAGE IN THE CONTEXT OF BOOK ILLUSTRATION

ALIONA TIMUȚA¹

doctorandă, Universitatea Pedagogică de Stat Ion Creangă
lector universitar,
Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice

<https://orcid.org/0009-0003-0464-6095>

CZU 769.2.041.021.2

DOI <https://doi.org/10.55383/amtap.2025.1.21>

В статье раскрывается методология проектирования образа литературного персонажа в учебном процессе как одного из наиболее важных этапов формирования художественного замысла в иллюстрированной книге. Рассматриваются этапы образного поиска, анализа текста, интерпретация и визуализация характера. Показано значение системного подхода в работе над персонажем для развития креативного мышления, образного видения и художественной выразительности у студентов графиков.

Ключевые слова: книжная графика, иллюстрация, персонаж, визуальный образ, художественный замысел, методология обучения

¹ E-mail: aliona.timuta@gmail.com

În articol este studiată metodologia de proiectare a imaginii personajului literar în procesul educațional, considerată una dintre cele mai importante etape în formarea conceptului artistic al cărții ilustrate. Sunt analizate etapele de căutare imagistică, de analiză a textului, de interpretare și vizualizare a caracterului. Se evidențiază importanța abordării sistematice în lucrul asupra personajului pentru dezvoltarea gândirii creative, a viziunii imagistice și a expresivității artistice la studenții graficieni.

Cuvinte-cheie: grafică de carte, ilustrație, personaj, imagine vizuală, concept artistic, metodologie didactică

The article presents a methodology for designing the image of a literary character within the educational process, viewed as one of the most important stages in shaping the artistic concept of an illustrated book. It examines the stages of visual exploration, text analysis, interpretation, and character visualization. The article highlights the significance of a systematic approach in working on the character development as a means of fostering creative thinking, visual imagination, and artistic expressiveness in graphic design students.

Keywords: book illustration, illustration, character, visual image, artistic concept, teaching methodology.

Введение

Иллюстрирование книги требует от художника сочетания технического мастерства и способности воспринимать литературный текст. Особое внимание при этом уделяется персонажу, который передаёт основную идею произведения и отражает его эмоциональное содержание. В учебном процессе работа над образом героя помогает студентам-графикам развивать воображение, ассоциативное и образное мышление, умение работать с различными стилями. Цель настоящего исследования – выявить и описать методологические подходы и этапы проектирования образа персонажа в контексте книжной графики, которые помогут студентам развить навыки художественного проектирования и графической интерпретации текста.

Теоретические основы визуального образа персонажа

Понятие образ в искусстве неразрывно связано с категорией художественного мышления, особым типом отражения действительности, основанным на способности художника обобщать, преобразовывать и предавать идеи и чувства через выразительную графическую форму. Не случайно Пабло Пикассо утверждал: «Я изображаю мир не таким, как я его вижу, а таким, каким я его мыслю» [1 с. 181; цит. по Прокофьеву В.Н.]. Это подчёркивает превосходство внутреннего, концептуального видения над прямым воспроизведением, что особенно актуально для книжной графики, в которой иллюстратор стремится не столько копировать реальность, сколько выразить её, выявить сущность персонажей, действий, событий и настроений.

Иллюстрация выполняет функцию визуальной интерпретации литературного текста. Персонаж в её структуре становится главной фигурой, которая способствует восприятию и развитию сюжета, передаче скрытых смыслов и эмоциональному вовлечению читателя. Визуальный образ строится на основе множества компонентов – характера, пластики, цвета, стилистики, мимики, деталей-атрибутов и их взаимодействия с пространством. При этом, как подчёркивает В.Н. Прокофьев, художественный образ «рождается в ощущениях того пространства, среды, в которой может происходить действие» [1 с. 23]. Облик героев и предметный ряд, наделённые признаками среды, становятся основанием для комбинирования и синтеза уникального художественного пространства книги. Иллюстратор, опираясь на эти ощущения, формирует не только персонажей, но и общий стиль, ритм и композиционную структуру визуального повествования. Именно поэтому, как отмечает Т.Ю. Никитина, поиск образов персонажей определяет всё дальнейшее развитие событий и стилистику книги в целом. Работу над образом следует начинать с линейных и силуэтных рисунков, через которые иллюстратор находит характер, пропорции и выразительность будущего героя [2 с. 14].

Визуальный образ, помимо особенностей стилистического исполнения, наделён своеобразным «голосом» – индивидуальной интонацией, которая, как метко подмечено В.А. Оле-

нойковой, привлекает внимание зрителя в первую очередь, задаёт тон художественного высказывания и усиливает его выразительность в контексте визуальной коммуникации [3 с. 14].

Методика создания визуального образа персонажа.

Изучение различных теоретических источников по книжной графике, визуальному повествованию и психологии образного мышления позволило выделить несколько подходов к созданию образа персонажа, которые опираются на метафорическое мышление, ассоциативную визуализацию и моделирование образа. В процессе художественной практики и изучения педагогических теорий изобразительного искусства формируются основы методологии, которая включает глубокий анализ текста, визуальное проектирование, воплощение задуманного и интеграцию образа героя в книжную среду. Проектирование образа персонажа требует от иллюстратора творческого видения и умения анализировать текст, а также высокого мастерства в использовании выразительных графических средств и приёмов. Процесс создания образа литературного героя тесно связанно с образным мышлением, в котором метафора, ассоциация и символ выступают инструменты создания выразительных художественных образов.

В теоретическом аспекте образ персонажа включает в себя не буквальное воспроизведение внешности, а пластическую, эмоциональную и символическую структуру, формирующую визуальную идентичность героя. Его место в книжной композиции зависит от жанра, целевой аудитории и нарративной функции, которую он выполняет (главный, второстепенный, эпизодический персонаж).

Этапы проектирования персонажа в учебном процессе

В образовательной практике методика проектирования образа персонажа строится на основе системы последовательных этапов:

1. Анализ литературного текста. Первоначальный этап работы над иллюстрацией книги начинается с анализа литературного материала, направленного на понимание характера и функции персонажа. Важно не только определить его сюжетную роль, но и уловить скрытые смыслы, эмоциональные оттенки и стилистическую интонацию текста. Эти элементы служат основой для последующего формирования выразительного визуального образа.

2. Создание портрета персонажа. На данном этапе особое внимание уделяется ключевым характеристикам героя – его поведенческим чертам, мотивации, отношениям с другими персонажами и символическому значению в контексте произведения. Для систематизации полученных данных студентам предлагается составить таблицу или визуальную карту персонажа, в которой отражаются его имя, возраст, внешние характеристики, темперамент, эмоциональное состояние, особенности речи, сюжетная функция и возможное символическое значение. Как правило, начальная стадия разработки персонажа близка к этапу типажной проработки в мультипликации – создаётся визуальный прототип, или «типаж». Как подчёркивает Г.Г. Смольянов, «типаж является внешней формой, как бы неодушевлённым еще телом персонажа, в которое художнику ещё предстоит вдохнуть жизнь, привести в осмысленное, выразительное движение» [4 с. 3-4]. Этот переход от схематического образа к выразительной индивидуальности требует не только художественного мастерства, но и глубокого осмысления литературного контекста.

3. Создание визуального референса (mood-board) и поисковый этап. На этом этапе подбираются стилистические и образные аналоги: исторические костюмы, этнографические детали, прототипы из искусства, кино, анимации и формируется mood-board. Mood-board представляет собой визуальную коллекцию, объединяющую различные изображения. В контексте дизайна и книжной иллюстрации он включает различные референсы – примеры работ, элементы одежды, атрибутику эпохи, фотографии, позы, ракурсы, цветовые палитры и

другие визуальные детали, которые помогают задать направление и настроение в создании художественного образа [5 с. 89]. В рамках данного этапа ведётся работа, направленная на выявление выразительных решений, создаются силуэтные варианты, поисковые наброски и графические схемы.

4. Эскизное моделирование и создание характера персонажа. Создание выразительного персонажа начинается с этапа эскизного моделирования, в котором прорабатываются как его внешние особенности, так и характерные поведенческие элементы. На этом этапе студенты создают линейную серию эскизов, включающую фронтальное изображение, профиль, ракурсы, движение и мимику. Важно добиться целостности и пластической выразительности образа уже на уровне первых набросков. Главной особенностью анатомии персонажа, а процессе эскизирования является максимальная простота форм и чёткость силуэта. Это делает его не только узнаваемым, но и подвижным, позволяет легко варьировать позы и ракурсы. В этом контексте особенно актуально высказывание Жана Огюста Энгра: «Чем проще линии и формы, тем больше в них красоты и силы. Всякий раз, как вы расчленяете формы, вы их ослабеваете... Строя форму, не создавайте её по частям. Согласуйте всё одновременно, как правильно говорят, рисуйте ансамбль» [6 с. 19].

Далее прорабатываются пластические и эмоциональные характеристики героя: характерные позы, жестикуляция, движения, выражения лица. Эти особенности становятся носителями психологической информации, раскрывая внутренний мир персонажа, его характер. Как подчёркивает Эндрю Лумис, «живость воображения заразительна, чувства передаются зрителю, и настрой, в котором вы создавали картину, определяет девяносто процентов её успеха. Вы должны всё время наблюдать за дамой в повседневной жизни. Следите за тем, что делают люди, следите за их руками, ртами, глазами, бессознательно принимаемыми позами... Следите за тем, как выражение лица связано с мыслями. Каждый раз, когда вы рисуете лицо, старайтесь, чтобы на нём отражалась какая-либо мысль» [7 с. 198]. На этапе работы с мимикой важно не только передавать внешние эмоции, но и добиваться выразительности через точную форму. Эндрю Лумис, советует избегать поверхностной выдумки и опираться на натурные наблюдения: «Выражение эмоций и лиц рассказывают истории. А поскольку рисовать выражение лиц – значит аккуратно передавать форму, не пытайтесь выдумывать из головы – поймите нужное выражение на фотографии» [7 с. 199].

Завершающим элементом эскизной проработки становится подбор цветового решения и выполнение цветовых и композиционных проб. Цвет – важный выразительный ресурс, формирующий визуальное восприятие героя и эмоциональный фон книги в целом. Детализировка, проработка аксессуаров, костюма, специфики пластики – всё усиливает характер персонажа и подчёркивает его роль в повествовании. Таким образом, эскизное моделирование – это не просто технический этап, а процесс художественного «вдыхание жизни» в героев, в котором объединяются наблюдательность, аналитическое мышление и выразительные средства изобразительного искусства.

5. Взаимодействие персонажа с книжным пространством. После завершения эскизного моделирования важным этапом становится размещение персонажа в пространстве книги – интеграция его образа в повествовательную среду. На этом этапе разрабатываются сцены с участием персонажа, в которых тщательно продумывается его взаимодействие с другими героями, элементами среды и сюжетными ситуациями. Поза, взгляд, направление движения, композиционное размещение – всё должно работать на развитие визуального повествования и раскрытие внутренней логики событий. Особое внимание уделяется включению иллюстрации в макет книжного разворота. Здесь важно достичь стилистического и композиционного единства: персонаж не должен существовать изолированно, его образ органически вплетается в визуальный ритм книги. Пространство иллюстрации становится не просто фоном, а средой

действия, где каждый элемент: архитектура, пейзаж, предметы, свет и цвет, усиливают выразительность и драматургию сцены.

В учебном процессе применяются разнообразные методические приёмы, способствующие развитию у студентов навыков проектирования персонажа. Один из них – сравнительный анализ трактовок героев в истории искусства книги, формирующий критическое мышление и зрительное восприятие. Эффективным приёмом также является создание визуальных карт персонажа, которые позволяют структурировать информацию о характере, эмоциях и сюжетной функции героя. Упражнения по передаче эмоциональных состояний через графические приёмы (линия, пятно, ритм, фактура) развивают выразительность рисунка. На завершающем этапе студенты вводят персонаж в иллюстративную композицию, обеспечивая его взаимодействие с другими элементами разворота.

Методология реализуется через творческие практические задания, которые позволяют студентам экспериментировать с художественно-пластическими формами, техническими приёмами и различными графическими материалами.

Выводы

Последовательная работа над образом персонажа в учебном процессе способствует развитию профессиональных компетенций студентов. Формирует навыки анализа и синтеза текста; активизирует художественно-образное, пространственное и композиционное мышление; обогащает визуальный язык и развивает выразительность графического языка; развивает навыки планирования и творческой самостоятельности, формируют проектный подход. Таким образом, методологически выстроенная система проектирования персонажа позволяет формировать у студентов навыки художественной интерпретации, развивает их авторский стиль и профессиональное мышление в области книжной графики. Проектирование персонажа является важнейшим элементом художественного замысла иллюстрированной книги. Методологическая система, выстроенная вокруг этого процесса, способствует развитию ключевых компетенций у студентов-графиков и углублённому пониманию художественной природы книги как синтетического вида искусства.

Библиографические ссылки

1. ПРОКОФЬЕВ, В.Н. *Об искусстве и искусствоведении*. Москва: Советский художник, 1985.
2. НИКИТИНА, Т.Ю. *Аспекты работы иллюстратора книги*. Москва: МГУП им. И. Фёдорова, 2014.
3. ОЛЕЙНИК, В.А. *Книжная иллюстрация как средство визуальной коммуникации в контексте украинской графики 80–90-х гг. XX столетия*. Online. Disponibil: <https://core.ac.uk/reader/197377003> [accesat 2025-06-25].
4. СМОЛЯНОВ, Г.Г. *Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие*. Москва: ВГИК, 2005. ISBN 5-87149-102-2.
5. БАРЕНБАУМ, Е.Э. *Дизайн персонажей. От чистого листа до ожившего рисунка: полное руководство по работе героев*. Москва: Эксмо, 2024. ISBN 978-5-04-1159722-1.
6. САЗОНОВ, А. *Персонаж рисованного фильма*. Москва: ВГИК, 1959.
7. ЛУМИС, Э. *Искусство иллюстрации*. Москва: КоЛибри, 2015. ISBN 978-5-389-08759-0.