

СКУЛЬПТУРА, ПЛАСТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ И ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ НА КАФЕДРЕ ИТГД

Лысенина Р.А.

Рязанский государственный радиотехнический университет, e-mail: tvorfond@mail.ru

Возможность оперировать объемно-пространственным мышлением необходимо для студентов кафедры Информационных Технологий в Графике и Дизайне. Построение изображения персонажей, стилизация образа, обучение правильно двигаться и умение перемещать придуманные образы в пространстве. Это одна из основных задач, без освоения которой работы студентов будут, по меньшей мере, неубедительными.

Курс скульптуры и пластического моделирования предполагает изучение первооснов знаний построения пространственных форм, основных законов построения рельефа, знания композиции в скульптуре, понятия статики и динамики в скульптуре. Казалось бы, все эти понятия далеки от главного направления специальности, но это только на первый взгляд. Студент, пытающийся изобразить любой, даже сказочный персонаж в компьютерной версии, сталкивается с проблемой объемного представления образа. В лучшем случае он получается плоский и неубедительный, в худшем полная беспомощность в воплощении своей идеи.

Кабинет по скульптуре и пластической анатомии, оборудованный по всем правилам художественного вуза, дает возможность студенту вылепить задуманный образ и построить его в пространстве. Начиная с каркаса, который студент монтирует самостоятельно, уже заставляет видеть задуманный персонаж в объеме. Уже в каркасе студент определяет пропорции и пространственные параметры персонажа. Знания академических основ лепки, которые получают студенты на уроках по скульптуре и пластическому моделированию, дают возможность воплотить задуманный образ во всех деталях. Для того чтобы студент овладел знаниями построения человеческой фигуры курс скульптуры включает начальные знания лепки. Программа предусматривает изучение и закономерности построения геометрических фигур. Умение оперировать простыми геометрическими формами, подготавливает студента к изучению более сложных форм. На первом курсе изучаются рельеф, натюрморт из геометрических фигур в рельефе, и объеме, правила построения складок в драпировке.

Второй курс скульптуры посвящен изучению человеческой фигуры. Курс также построен от простого задания к сложному. Сначала студент изучает и лепит части лица Давида. Это классическое задание для всех начинающих в художественных школах, училищах и институтах. После изучения частей лица Давида, где познаются азы анатомии, студент приступает к лепке греческих скульптур. Античная скульптура как нельзя лучше подходит к изучению студентами художественных отделений. Обобщенные, почти математически выверенные формы вводят в мир гармонии пластики. После лепки головы Гречанки, Юноши и Венеры Таврической студент приступает к изучению фигуры человека. На примере гипсового слепка Венеры с бабочкой работы итальянского скульптора Антонио Кановы слушатели изучают основы построения стоящей фигуры с опорой на одну ногу (контрапост).

Небольшое количество часов отводится на так называемую клаузуру, т.е. краткосрочные постановки и этюды живой модели. Это необходимые упражнения т.к. в краткосрочных заданиях, (не более 20-35 минут на одно упражнение), вырабатывает у студента умение быстро схватывать самое характерное и необходимое для выражения образа. Сочетание длительного и подробного изучения натуры с краткосрочными заданиями дают более широкую и глубокую возможность постичь и усвоить студентом основные законы академической скульптуры. Только после выполнения этих заданий студенты приступают к лепке живой модели.

Осваивая академический подход к лепке персонажей, а затем, переводя в компьютерную версию, студент более уверенно и убедительно оперирует всеми знаниями, полученными на занятиях пластическое моделирование и скульптура.