

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет мистецтв

Кафедра декоративно - прикладного мистецтва та дизайну

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ А. П.Хомякова

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 р.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 р.

ОПАНУВАННЯ РІЗНОВИДАМИ ГРАФІЧНИХ ТЕХНІК У ЗМІСТІ  
ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО  
МИСТЕЦТВА

Кваліфікаційна робота  
студентки групи ОМм-22  
ступінь вищої освіти магістр  
спеціальності 014.12 Середня освіта  
(Образотворче мистецтво)

**Вдовиченко Анастасії Сергіївни**

Керівник: старший викладач

Школяр Андрій Вікторович

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_

(підпис)(прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

Кривий Ріг – 2023

## **ЗАПЕВНЕННЯ**

Я, Вдовиченко Анастасія Сергіївна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

Вдовиченко А. С.



---

## ЗМІСТ

|   |    |
|---|----|
| <b>ВСТУП</b> .....  | 5  |
| <b>РОЗДІЛ 1. ГРАФІЧНІ ТЕХНІКИ ТА ЇХ ОПАНУВАННЯ</b> .....  | 8  |
| 1.1. Роль графічних технік у розвитку творчого мислення.....  | 8  |
| 1.2. Історія і розвиток використання скетчів.....   | 15 |
| 1.3. Область застосування скетчевої практики.....   | 20 |
| Висновки до розділу 1.....  | 25 |
| <b>РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ</b> .....   | 27 |
| 2.1. Міський скетч як концепція прєкту.....   | 27 |
| 2.2. Зародження ідеї та її пошуки.....  | 32 |
| 2.3. Робота над практичною частиною.....  | 35 |
| Висновки до розділу 2.....  | 37 |
| <b>РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ ДЛЯ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА</b> .....                 | 38 |
| 3.1. Скетчинг як дидактичний засіб розвитку художніх навичок студентів...38   |    |
| 3.2. Загальні рекомендації щодо планування пленеру. Створення плану пленеру згідно з рекомендаціями на тему кваліфікаційної роботи..... | 41 |
| Висновки до розділу 3.....  | 56 |
| <b>ВИСНОВКИ</b> .....   | 59 |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....</b> | <b>62</b> |
| <b>ДОДАТОК А.....</b>                      | <b>66</b> |
| <b>ДОДАТОК Б.....</b>                      | <b>71</b> |
| <b>ДОДАТОК В.....</b>                      | <b>72</b> |
| <b>ДОДАТОК Г.....</b>                      | <b>75</b> |

## ВСТУП

На сьогодні професійна майстерність майбутніх викладачів вимагає ґрунтовної підготовки в освітній галузі, і мистецтво не залишилось осторонь. Сучасний викладач образотворчого мистецтва повинен в собі мати комплекс практичних образотворчих умінь та навичок, глибоких знань з педагогіки, психології та мистецтвознавства, високого рівня загальної культури, та творчості у власній роботі. Тому розвивати та вдосконалювати вже набуті художньо-педагогічні вміння майбутніх вчителів образотворчого мистецтва потрібно ґрунтовно та комплексно, формуючи всі їх компоненти без винятку. Однією з ключових основ професійної діяльності є високий рівень знань, умінь, гідних моральних якостей та професійна майстерність.

**Актуальність теми дослідження.** полягає у висвітленні ключових етапів ведення роботи: вміння бачити та аналізувати натуру, виявляти головне в завданні з аналітичним вирішенням складних завдань, що виникають у процесі роботи; чіткими кроками рухатись до поставленої мети, зберігаючи перше враження. У сучасному світі освіти акцент переміщується від традиційних методів викладання до більш інтерактивних та інноваційних підходів. В цьому контексті використання скетчингового мистецтва, як ефективного освітнього інструменту набуває все більшу значущість. Скетчі – це простіші за виконанням зображення. Це як правило швидкі та незавершені малюнки, які створюються для фіксації ідеї, спіймання кадру, передача основної думки, візуального дослідження, або ж тренування моторики рук та окоміру, а також в якості початкової стадії у розробці більш великих проєктів та досліджень.

Скетчі являють собою швидкі графічні зображення та начерки, які можуть використовуватися у навчальному процесі з різноманітними цілями. Їх застосування сприяє не тільки активізації творчого мислення, а також покращенню розуміння складних концепцій та розвитку навичок комунікації.

**Мета кваліфікаційної роботи:** розкрити зміст підґрунтя, яке лежить в основі створення скетчів, виявити вплив цього виду мистецтва на розвиток естетичного смаку, впевненості художника, набуття навичок через практику.

Відповідно до мети визначені такі **завдання дослідження:**

1. На основі аналізу наукових джерел відтворити цілісну картину розвитку мистецтва скетчингу як самостійної ланки образотворчого мистецтва.
2. Дослідження ефективності та переваг використання скетчів в різноманітних освітніх контекстах.
3. Аналіз впливів скетчів на академічні та творчі здібності студентів.

**Об'єктом дослідження** – скетчі, як самостійний вид образотворчого мистецтва та їх вплив на розвиток творчих здібностей майбутніх викладачів.

**Предметом дослідження** – опанування різновидами графічних технік у змісті підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва.

**Методи дослідження** ґрунтуються на питанні проблематики міського скетчингу, його історії та ролі при підготовці майбутніх вчителів образотворчого мистецтва. Висвітлення процесу розвитку скетчу, як самостійної техніки на основі творчих робіт світових художників. У кваліфікаційній роботі автор досліджує техніки та матеріали графічних композицій і стилістикою, та необхідність їх опанування у контексті підготовки майбутніх вчителів.

Теоретичні методи – вивчення та аналіз загальної літератури з теми дослідження. Стилiстичний аналіз творів інших митців для визначення образотворчих прийомів та композиційних особливостей у творах сучасних художників.

Практичні методи: мистецькі методи створення серії робіт у техніці скетчингу та методичні рекомендації для майбутніх викладачів.

**Практичне значення:** магістерської роботи полягає у пошуку нових шляхів розвитку графічних технік на базі дослідження та аналізу вже наявних методик, та поліпшенням послідовних інноваційних методик.

**Структура дослідження:** робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаних джерел та літератури, який налічує 49 позиції. Основний зміст доповнено додатками, розміщеними на 68-82 сторінках.

## РОЗДІЛ 1

### ГРАФІЧНІ ТЕХНІКИ ТА ЇХ ОПАНУВАННЯ

#### 1.1. Роль графічних технік у розвитку творчого мислення

Графіка та її техніки відіграють дуже важливу роль у розвитку творчого мислення. Графіка – з грецької «пишу, малюю», вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній, штрихів та крапок, використання контрастів білого та чорного, а також менше, ніж у живописі, використання кольору. Графічні твори можуть мати як монохромну, так і поліхромну гаму. Графіка насамперед це лінійне мистецтво, засноване на комбінації чорного та білого, причому білим кольором відіграє роль папір, а чорним (умовно) – графічні матеріали, наприклад вугілля, олівець, перо, маркери, сангіна та інші матеріали та інструменти [12, с. 21].

Основними засобами виразної передачі зображення в графіці є контурна лінія, штрих, крапка, пляма. Додатковими є освітлення та тоновий малюнок. Особливість графіки закладається в її логічності, місткості образів, концепції і суворому відборі графічних матеріалів. Графіка дуже часто орієнтована на деталізацію та точність, але деяка недомовленість, умовне позначення предмета, як би натяк на нього, становлять певну особливість зображення, з розрахуванням на активну уяву глядача. У цьому зв'язку не тільки ретельно промальовані графічні аркуші, але і швидкі начерки, замальовки з натури, ескізи композиції мають самостійну художню цінність. Щодо кольору, то він не має самостійності, він підпорядкований рисунку. Графіка містить в собі велику кількість художніх технік, що є чудовим засобом для втілення своїх творчих ідей, жанрів та видів. Художники вже довгі роки використовують вугілля або пресований соус, пастель та сангіну і безліч інших матеріалів, які мають свої особливості у використанні. До графічних технік ми можемо віднести: гравюру, ліногравюру, ксилографію, офорт, літографію. Також можна назвати сепію та монотипію, особливістю яких є відбиток на папері в кольорі з використанням зазвичай гуашевих або темперних фарб [47].



Ще з епохи Відродження поняття малюнок набуває самостійності у формі ескізів, етюдів, альбомних начерків, які виконуються із застосуванням великого діапазону матеріалів на свій смак. З часом з'явилися рідкі матеріали, такі як туш і акварель, але вони все одно належать до графічних матеріалів, незважаючи на те, що за допомогою них можна отримати доволі мальовничі фрагменти. Сучасні графічні матеріали розбавили спиртові маркери. Ускладнення графіки йшло разом з винаходом нових видів фарб та технологій [39].

Умовно графіку можна поділити на два типи:

1. За призначенням: сюди входить станкова графіка, комп'ютерна і прикладна. До прикладної графіки можна віднести такі види як тиражна, книжкова, газетно-журнальна, промислова, плакатна та інші.
2. За технічними засобами: станкова графіка (також її називають оригінальною) – твори виконано в єдиному оригінальному екземплярі, вручну, самостійно, на станку.

Особливості графіки:

- її основою є рисунок;
- лінія, крапка, пляма – її головні образотворчі засоби;
- колір переважно використовується умовно і в обмеженій кількості;
- базовим матеріалом графіки є папір, другорядними є графічні матеріали;
- графіка тісно пов'язана із розповсюдженням та тиражуванням образотворчих творів;
- на відміну від живопису вимагає менше часу.
- відносна простота техніки, пластичність матеріалів, лаконізм і точність художньої мови роблять графіку оперативним мистецтвом і найбільш масовим видом образотворчого мистецтва;

У графіці існують різні композиційні правила, яким намагаються слідувати художники. Першим з цих правил є *золотий перетин*: розділення площини на гармонічні частини, яке базується на пропорціях наближених до

чисел Фібоначчі (італійський математик). Також не менш важливими є баланс, напрям погляду, перспектива та інші. Основна риса графічного мистецтва — умовність, яка відрізняється від вирішення живописного твору або скульптури.

Умовність по-різному проявляється в різних видах графіки. У малюнках станкової графіки умовність часто зовсім відсутня: форма і об'єм трактуються точно. Близькі до натури й тональні вирішення. У начерках, де площина тонально не проробляється, підкреслюються лише вузлові моменти, виділяються основні контрасти.

Можна моделювати світлотінь, або ж застосовувати колір площинно, без градації у світлому тоні, або писати одним єдиним кольором. В такому випадку об'єм досягається рисунком, який підкреслює контури об'єктів та окремі елементи.

Колір у графічних творах може бути використаним по-різному. В одних випадках композиція створюється декоративно, а в інших колір створює враження живописності. Але в обидвох випадках він відіграє вирішальну роль у трактуванні образу.

Залежно від форми і об'єму, від поєднання теплих і холодних кольорів, їх насиченості створюється враження простору. Його завдання передати ідейний задум [48]. Оригінальні графічні твори створюються графічними матеріалами, такими як олівець, туш або акварель, гуаш, пастель, сангіна чи соус, маркери і лінери та інші.

Освоєння та володіння цими техніками добре розвиває творче мислення. Творче мислення – це здатність генерувати нові ідеї на базі вже набутих знань, вирішувати актуальні проблеми та знаходити нестандартні підходи до поставленої задачі. Графічні техніки відіграють важливу роль у розвитку цієї здатності. Графіка дозволяє нам візуалізувати ідеї, концепції та почуття, а також сприяє більш глибокому розумінню та візуальній комунікації. Вони стимулюють асоціативне мислення, полегшують комунікацію і сприяють

розвитку креативних здатностей. Їх застосування може бути ключовим елементом у покращенні процесу генерації ідей, інновації та їх розвитку.

На основі цієї інформації можна виокремити п'ять основних пунктів в яких графічні техніки відіграють ключову допоміжну роль:

- 1. Візуалізація ідей:** графічні техніки дозволяють нам уявити всю суть ідеї візуально. Вони допомагають перевести абстрактні поняття в наочні образи, що сприяє більш ясному і зрозумілому уявленню о проблемах і поставлених задачах.
- 2. Стимуляція асоціацій:** малюнки, скетчі, схеми, ментальні карти та інші графічні методи можуть стимулювати асоціативне мислення. Вони можуть спровокувати мозок на створення нових ідей та зв'язків між різноманітними концепціями.
- 3. Подолання бар'єрів мови:** графіка може бути універсальною мовою для передачі інформації, яка долає мовні та культурні бар'єри. Це дозволяє людям різних культур з різними мовами обмінюватись своїми ідеями, творчими задумами і інформацією.
- 4. Покращення креативного процесу:** також графічні техніки можуть бути використаними як інструмент для створення та розвитку ідей з нуля. Вони дозволяють вільно експериментувати з різними варіантами та візуально вивчати можливі рішення тієї чи іншої ідеї.
- 5. Розвиток навичок аналізу та критичного мислення:** графічні методи можуть сприяти розвитку здатності до аналізу та критичного мислення, оскільки вони потребують оцінки та інтерпретації візуальної інформації.

Особливе місце у графіці займають зображувальні елементи, декоративні мотиви, текст або орнамент, що являє собою систему графічних знаків. Діапазон функцій графіки створює у своїй сукупності необмежені можливості для художників, надає змогу відобразити побачене, виразити свої почуття та думки на папері. Ці якості широко використовуються сучасними художниками [40]. Поговоримо про одні з графічних технік і методів

освоєння графічного мистецтва – замальовки та скетчі. Обидва дуже схожі між собою поняття, але є відмінності. Замальовки та скетчі – це певні форми мистецтва, які в основному використовуються для виразного зображення ідей, сцен, об'єктів чи емоцій. Вони можуть бути виконаними різноманітними художніми матеріалами, такими як олівець, вугілля, маркери, акварель, і навіть цифровими приладдями.

Замальовки – це більш деталізовані й акуратні зображення, котрі часто являють собою об'єкти, сцени або ідеї більш закінченим образом [8, с. 173]. Вони можуть бути використаними як самостійні витвори мистецтва, або ж як одна зі ступінь у підготовці більш крупних проєктів. Замальовки можна виявити за такими ознаками:

- Деталізація: замальовки часто більш про деталізовані та повноцінні на відміну від скетчів. Вони можуть включати більш точні лінії, тіні, деталі та текстури, охоплюючи весь сюжет зображення.
- Завершеність: частіше за все замальовки являють собою завершену думку у зображенні, і можуть бути представленими публіці як окремий і самостійний шедевр.
- Творча виразність: замальовку також можна використовувати для творчого самовираження і передачі певного настрою, емоцій і задуму.
- Робота в різних стилях і техніках: художники можуть експериментувати з різними стилями і техніками в замальовках, щоб розвивати свої навички та підходи до самовираження.
- Підготовка до проєктів: замальовки можуть використовуватися в якості покрокової підготовки до більш масштабних проєктів, таких як картини, ілюстрації, анімації і багато іншого.

Скетчі – на відміну від замальовок це простіші за виконанням зображення. Це як правило швидкі та незавершені малюнки, які створюються для фіксації ідеї, спіймання кадру, передача основної думки, візуального

дослідження, або ж тренування моторики рук та окоміру, а також як початкової стадії у розробці більш великих проєктів та досліджень [8, с. 182].

Ключові характеристики поняттю скетчів:

- Швидкість: Скетчі часто створюються дуже швидко і без детальної обробки. Вони можуть бути виконані «на льоту» та містити в собі перше враження.
- Вивчення форм і композиції: Скетчі використовуються для вивчення та розуміння форми об'єктів, композицій сцен, а також для вивчення світлотіні та пропорцій.
- Розвинення ідеї: художник може створювати декілька скетчів, щоб експериментувати з різними варіаціями концепції, з різних ракурсів, в різному темпі і так далі.
- Використання різних матеріалів: скетчі можуть виконуватись з використанням різних художніх матеріалів, включаючи олівці, графіт, вугілля, маркери і цифрові програми.
- Спосіб самовираження: скетчі можуть бути особистим засобом самовираження та вираження емоцій художника.

Важливо зазначити, що як замальовки, так і скетчі можуть бути потужними інструментами для творчого мислення студентів у змісті підготовки майбутніх викладачів образотворчого мистецтва, та їх вибір залежить від мети та стилю юних художників.

Перше з чого логічно починати освоювати таку графічну техніку як скетчинг, треба виявити, що таким чином ми тренуємо. Окрім покращення креативного мислення скетчинг розвиває сприйняття оточення. Лінійна перспектива особливо відчувається на швидких скетчах, а з часом і плідною працею це буде помітно автоматично. Оскільки скетчі дозволяють художникам візуалізувати побачене, цей процес перенесення абстрактних думок у візуальні образи стимулює та розвиває здатність уяви. Швидкі скетчі надають художникам повну свободу в експериментах з різними стилями, техніками та підходами. Цей процес допомагає розвинути здатність до

аналізу проблеми, здатність розгледіти їх з різних ракурсів та знайти нестандартне і більш підхоже рішення. Слід підмітити, що при створенні скетчів художники покращують навички спостереження. Вони починають мимоволі звертати увагу на дрібниці та особливості об'єктів, котрі вони зображують, щоб передати характер. Це покращує навички спостереження та уважності [15, с. 36].

Постійна практика скетчингу допомагає художникам «набити» руку та з часом розвинути в собі впевненість рухів під час перенесення побаченого на папір. Вони стають більш чіткими, відкритими та впевненими, як і саме мислення художника. Також в результаті такої практики можна спостерігати зникнення страху перед помилками і невдачами. Дуже часто у професійних художників, у початківців виникає страх перед порожнім листом і незнанням з чого почати і як завершити, як зробити «красивіше» та ефектніше, і такі думки просто стримують політ фантазії та «стопорить» митця. Тож регулярна практика і праця дозволяють художникам позбавитись страху перед помилками, і надають змогу відчувати себе вільно. Це насамперед стимулює до творчих ризиків.

Техніка скетчів може слугувати як джерело натхнення на створення нових творчих задумів і допомагати їх реалізувати. Процес створення скетчів з натури може привести до виникнення власної творчої ідеї. Постійна практика скетчів сприяє розвитку творчої дисципліни, що означає, що художники можуть регулярно виокремлювати час для творчого процесу. Скетчі не тільки допомагають розвивати творче мислення, але і слугують важливим інструментом для запису та збереження інформації, а також візуальної комунікації з навколишнім світом. Важливо розуміти, що скетчі можуть бути як простими за виконанням, так і складними, але найважливіше – це процес самого творчого пориву та збагачення внутрішнього світу митця.

## 1.2. Історія і розвиток використання скетчів

Скетчі, як форма мистецтва, мають доволі давню історію. Термін «скетч» відноситься до швидкого, нарисного зображення, яке належить до графіки. Історія графіки сягає давнини, де окремі пам'ятки первісної культури (зокрема, наскельні зображення звірів чи продряпані на кістках або камінні) мистецтвознавці вважають попередниками графіки[48]. До неї відносять зображення на папірусі міфологічного та інших сюжетів у поєднанні з ідеографічним письмом, характерні саме для Давнього Єгипту. Ілюстрації у рукописних книгах пізньої античності («Енеїда» Вергілія, «Іліада» Гомера) також належать до найдавніших взірців графіки. Живопис середньовіччя Китаю та країн Далекого Сходу дає незрівнянні образки пензлем, тушшю на шовку та папері [25, с. 52].

Пізніше, (XVII–XIX ст.) на території цих країн графіка була представлена різними жанрами гравюри. В країнах, де поширений іслам, особливого розвитку набули каліграфія та орнамент. Книжкова мініатюра стала основним різновидом графіки у мистецтві Візантії та середньовічної Європи. У західноєвропейському мистецтві XIV–XVIII ст. значного розвитку досягла гравюра. Епоха просвітництва та карикатури. У XVIII ст. з розвитком друку стали популярними карикатури та комічні рисунки. Видатні художники, такі як Джордж Крукшанк та Джеймс Гілрей створювали ілюстрації часто супровідними юмористичними коментарями [22, с.72].

У другій половині XIX століття багато художників створювали скетчі для ілюстрацій журналів та газет. Особливо популярними були роботи таких майстрів як Джон Тенніель (Рис. А.1.) (ілюстратор «Аліса в країні див») та Хоноре Даумьє (Рис. А.2.), французький художник та карикатурист. Наприкінці XIX – початку XX ст. представниками таких течій як модерн, авангард, експресіонізм було створено специфічні та виразні можливості друкованої графіки (А. Матісс, П. Пікассо, С. Далі та ін.) (Рис. А.3.). XX сторіччя принесло масове розповсюдження коміксів, де скетчі стали

основним засобом передачі сюжету та задуму. Великі майстри коміксісти, такі як Уїлл Айснер та Джек Кірбі, внесли значний вклад у розвиток цього мистецтва. У техніці графіки працювали також: у Франції – Г. Доре, у Німеччині – К. Кольвіц, у Голландії – М. Етер, у Чехії – А. Муха, у Японії – К. Утамаро (Рис. А. 4.), С. Харунобу (Рис. А.5.), А. Хіросіге та ін.[10, с. 35-44].

Мистецтво замальовок та скетчів відомо вже дуже давно, адже зображення первісних людей на стінах печер теж замальовки, до того ж дуже виразні. Саме звідти бере початок зароджування графічної мови, основою якої є способи зображень та передачі інформації через ці зображення. З історії ми знаємо, що протягом століть багато відомих художників вели ілюстровані папіруси, а пізніше щоденники, які допомагали їм досягнути таємниці особливо захоплюючих об'єктів і розвинути свої творчі навички [9, с. 42].

Графіка України ХХ – початку ХХІ ст. стала місцем народження нової пластичної образної мови. Розквіт художньої графіки в Україні пов'язаний з утвердженням у мистецтві нового світогляду, розквітом стилю модерн (Т. Терлецький, Г. Бурданов, М. Жук, Г. Золотовий) [2, с. 416].

Наприклад, кубофутуризм знайшов відгомін у 20-х рр. у творах В. Єрмилова, М. Єпштейна, В. Меллера, А. Петрицького. Кубофутуризм – це напрям у мистецтві, який являє собою різновид футуризму та характеризується геометричними формами, динамічними лініями та представленням часу як простором, підлеглому абстрактним законам. У контексті кубофутуризму графіка часу уособлює динамічні та зжаті періоди, представленні у чітких формах. Кубофутуризм був важливим етапом в еволюції футуристичного мистецтва, що впливає на різні області мистецтва, в тому числі і на сприйняття скетчів як важливу складову образотворчості. Основними рисами графіки часу кубофутуризму є:

- Геометричні форми: Використання чітких геометричних форм, таких як куби, конуси та циліндри.



- Динаміка ліній: застосування динамічних, стрімких ліній, відображуючи енергію та рух часу.
- Контраст та яскраві кольори: використання контрастних кольорів та яскравих відтінків для підкреслення енергії та динаміки часу [10, с. 119].

На відміну від кубофутуризму, примітивізм – художній стиль, характеризується використанням простих наївних форм, а також поверненням до елементарних та неопрацьованих зображень, нагадуючи стилістику дитячого або народного мистецтва. Основними характерними рисами примітивізму є:

- Простота форм: художники, слідуючи принципам примітивізму, спрощують форми, не прагнучи до реалізму, а скоріш обираючи стилізацію та абстракцію.
- Наївність та дитячість: примітивістські роботи дуже часто нагадують дитячі рисунки або творіння народних художників, підкреслюючи спонтанність та прямоту виразності.
- Використання народних мотивів: дуже часто в примітивістських творах натхнення зачерпується з народних мистецьких традицій, етнічних мотивів та культурних особливостей.

Ознаки примітивізму простежуються у творах Тимофія і Михайла Бойчуків, І. Падалки, О. Павленка, О. Кульчицької, В. Седляра, М. Жука, В. Касіяна та інших. В українській графіці окрім примітивізму та кубофутуризму відобразилися модерн, експресіонізм, конструктивізм, реалізм, традиціоналізм, неокласика. На 20-ті роки припадає розквіт естампних технік графіки. З середини 30-х рр. і у 40–50-х рр. графічні твори набули камерності і виконувались переважно в акварелі, малюнку олівцем, тушшю, сепією, сангіною, соусом [16, с. 177].

Історія виникнення скетчів пов'язана із розвитком художньої практики та ролі малюнка в процесі дослідження, вивчення, самовираження. Прикладом можуть бути палеолітні шедеври. Перші відомі приклади скетчів і малюнків

можна знайти на стінах палеолітичних печер, таких як Ласка у Франції. Вони містять зображення тварин та мисливців, створених з використанням вугілля та інших природних матеріалів. Ці рисунки, можливо, слугували освітніми інструментами, та відображали релігійні та міфологічні уявлення людей на той час.

В середньовічних рукописах можна знайти скетчі та малюнки, які часто супроводжували тексти. Ці ілюстрації слугували для візуалізації історій, релігійних текстів, наукових праць, та іншої літератури. Натомість епоха Ренесансу була періодом, коли художники почали створювати більш систематичні та деталізовані скетчі, котрі передували створенню картини або скульптури. Художники, такі як Леонардо да Вінчі, активно використовували скетчі для вивчення анатомії, природи та композиції.

З часом розвивалась книжкова література. Так, в XVIII-XIX століттях скетчі стали розповсюдженим засобом для візуалізації текстів та надання їм додаткової глибини та виразності. Вже у XX сторіччі з розвитком таких художніх напрямків як кубізм, футуризм та абстракціонізм, скетчі стали засобом для експериментів та вираження абстрактних ідей. Художники, такі як Пабло Пікассо та Василь Кандинський, використовували скетчі для виявлення нових форм та стилів. XX століття дало нове дихання мистецтву зарисовок. З появою і розвитком дизайну, модельного бізнесу вміння швидко висловити в рисунку свої творчі ідеї стало гостро необхідним для професіоналів в цій сфері діяльності. Адже початком будь-якого дизайнерського проекту є саме скетч.

Спочатку словом «sketch» в англійській мові називали «мініспектакль» і лише на початку 2000-х років поняття трансформувалося і стало означати самостійний графічний жанр.

Сьогодні скетчева техніка розвивається і надалі. Сучасне цифрове століття не обійшло стороною і образотворче мистецтво. З розвитком цифрових технологій скетчі стали доступними у цифровому форматі, що поширило нові можливості художників для створення та максимального

розповсюдження своїх робіт через інтернет. Віртуальні скетчбуки та програми для малювання, такі як AdobePhotoshop, SAI та Procreate, надали нові універсальні інструменти для художників.

Скетчі були і залишаються популярним засобом для художньої творчості, навчання та розвитку творчого мислення. Вони використовуються художниками, дизайнерами одягу, інтер'єру, ландшафту, архітекторами, аніматорами та багато ким іншим для дослідження та втілення своїх творчих ідей, і вони залишаються важливою частиною художньої практики[1, с. 122].

Розвиток скетчів та міського скетчингу в Україні останні роки зазначає великого зросту популярності, та цей вид мистецтва починає заволювати все більше художників та поціновувачів образотворчого мистецтва [34, с. 99].

З 2010-го року скетчери з різних куточків світу збираються на симпозіумах. Протягом трьох днів вони разом малюють на місцевих локаціях, беруть участь у обговоренні та майстер-класах, обмінюються досвідом та враженнями.

Останній симпозіум пройшов влітку 2019 року в Амстердамі, а у 2012-му році рух добрався й до нашої неньки України. Наразі офіційні представництва скетчерів започатковані в Києві, Харкові, Одесі, Дніпрі та Чернівцях.

Засновник харківського UrbanSketchers, Ярослав Яковлев ділиться своїми скетчами на сайтах та на сторінках у соціальних мережах (Рис. А. 11.).

Значення ескізу-скетчу в образотворчому мистецтві надзвичайно велике, через те, що оволодіння основними засобами цього жанру дозволяє студенту художніх спеціальностей грамотно і чітко висловлювати свої думки і доносити їх до оточення. Відомий педагог-архітектор – Б. Г. Бархін вважав, що особливість і цінність виконання скетчів та начерків полягає в тому, що вони дають можливість не тільки фіксувати вже засвоєну інформацію, а й отримати новий матеріал для роздумів.

### 1.3. Область застосування скетчевої практики

Одною з переваг скетчинг є швидкість. Створення скетчів – відмінний засіб швидко розробляти концепт, використовуючи різні варіації. Кілька можливих рішень одного проєкту можна отримати вже через достатньо невеликий затратний час. Зараз до скетчингу відносять також інтер'єрні замальовки, виконані як в легкій сучасній, так і в більш академічній манері. Це можуть бути достатньо опрацьовані скетчі з деталізацією, а можуть бути більш поверхневими, зображуючи лише умовні форми[41].

Скетчі дуже вільне поняття, їх можна практикувати скрізь і в різноманітних середовищах. Ще під час Французької революції на зміну записникам прийшли мініальбоми, які легко можна було брати із собою у подорожі.

Скетчбук — це компактний записник з чистими листами різного виду паперу, який завжди можна взяти з собою (не в кишеню, певна річ). Особливість — це чисті листи, на яких легко можна щось намалювати. Не так давно тема скетч буків почала розвиватись окремо, почали виготовляти скетчбуки різного формату, кольору паперу, її щільності, складової, під різні матеріали. Їх дуже зручно брати із собою в подорожі, на прогулянки з друзями в парках чи кафе, саме тоді вони якраз у нагоді. Скетчбук це чудове місце для фіксації своїх думок, спостережень та ідей.

Насправді скетч практикують в усіх ланках образотворчого мистецтва, адже будь-який проєкт починається з ідеї, а ідея занотовується у вигляді скетчів. Це стосується дизайнерів інтер'єру, ландшафту, промисловості, одягу, гейм-дизайнерів, архітекторів тощо [4, с. 116].

В дизайні інтер'єру скетчі відіграють важливу роль, оскільки вони являють собою фундамент, на якому вибудовується концепція і сам проєкт, а стосується це таких процесів:

1. Візуалізація концептів: як вже було зазначено, скетчі допомагають візуалізувати свої концепції та ідеї. Митці можуть швидко створювати нариси та скетчі, щоб проілюструвати, які елементи можуть бути включені в дизайн, і як вони будуть взаємодіяти один з одним [11, с. 228].
2. Комунікація із клієнтом: скетчі допомагають дизайнерам ефективно спілкуватись із замовниками. Візуальні уявлення допомагають замовникам краще зрозуміти, як буде виглядати кінцевий результат, та зробити більш інформативний вибір.
3. Експерименти та дослідження: скетчі – головний інструмент в експериментах із компонованнями, ідеями та формами.
4. Визначення деталей в композиції: на ранніх етапах проєкту, що економить час та ресурси.
5. Документація проєкту: скетчі можуть бути використані як додаток в документації проєкту.
6. Публічне представлення проєкту: для презентації проєкту замовникам, інвесторам або іншим зацікавленим сторонам, дизайнери інтер'єру можуть використовувати скетчі, щоб візуалізувати своє сприйняття ідеї та показати, як інтер'єр буде виглядати в реальності [5, с. 62].

Лінійна і тональна графіка є одними з найголовніших засобів архітектурної графіки, саме ними цими засобами користуються архітектори та дизайнери інтер'єру при створенні нових проєктів. У пошуковому варіанті скетчів зображення проєктованого об'єкта, його деталей і окремих вузлів – монохромне із залученням мінімуму образотворчих засобів. Як правило, це такий невеличкий малюнок, який має лінійно-конструктивний характер з показом невидимих елементів [19, с. 46].

Дизайн одягу вже більш командна робота. В дизайні одягу скетчі відіграють не менш важливу роль. Вони можуть бути створеними на папері з використанням олівців, акварелі, та найчастіше маркерів, так і з використанням цифрових інструментів, таких як графічні планшети та

програми. Незалежно від того, яким чином вони створені, вони залишаються невід'ємною частиною процесу дизайну одягу та сприяють розвитку творчості та втіленню модних ідей. Скетчі являються початковим етапом в процесі створення модного одягу та виконують декілька ключових функцій:

1. Візуалізація ідеї: скетчі дозволяють дизайнерам візуалізувати свої ідеї майбутнього продукту. Це перший крок в перетворенні концепції в реальний одяг.
2. Комунікація в команді: скетчі допомагають дизайнерам та іншим членам команди, які відповідають за інші процеси в створенні одягу ясно та чітко уявити, як буде виглядати їх дизайн. Скетчі використовуються для спілкування та обміну ідей із майстрами, модельєрами, стилістами та іншими професіоналами.
3. Підготовка до виробництва: скетчі також можуть містити в собі деталі та специфікації, котрі необхідні для створення одягу, такі як матеріали, вишивка, обробка та розміри. Це велика допомога в підготовці до виробництва та зшиття.
4. Дослідження тканини та кольору: скетчі дозволяють дизайнерам експериментувати з різновидами тканин та матеріалів, їх кольорами та деталями. Вони можуть використовувати різні відтінки та текстури, щоб знайти найкращу комбінацію.
5. Документація процесу: скетчі також можуть слугувати як документація процесу, зберігаючи етапи розвитку дизайну одягу та деталей, такі як зміни чи корекція[21, с. 170].

Скетчі в гейм-дизайні (англ. - *gamedesigne*) відіграють значущу роль. Створення таких скетчів також може бути в різних техніках та різними матеріалами, наприклад олівцями або маркерами на папері, або ж завдяки комп'ютерним технологій з використанням графічних планшетів та спеціальних програм. Вони допомагають візуалізувати та розробляти ідеї для відеоігор та визначати їх геймплейні та візуальні аспекти:

1. Концептуалізація гри: скетчі дозволяють гейм-дизайнерам почати проєктування гри, розробляючи ідеї для персонажів, світу, сценаріїв та механік гри. Вони можуть створювати начерки персонажів, рівнів, оточення та об'єктів.
2. Прототипи: скетчі можуть бути використаними для створення прототипів гри.
3. Геймплейні концепції: скетчі допомагають вирішитись з ігровими аспектами, такими як управління персонажем, інтерфейс гри, пазли, бойова система та інші механіки. Вони можуть містити в собі скетчі сценаріїв гри та діаграми рівнів.
4. Візуалізація ігрового світу: скетчі допомагають визначити візуальний стиль та атмосферу гри. Вони можуть містити в собі начерки архітектури, ландшафту, об'єктів та спец ефектів.
5. Комунікація в команді: точно так само, як і в інших процесах дизайну зазначених вище, скетчі допомагають членам команди швидше зрозуміти один одного, що сприяє прискоренню та якості відпрацювання своїх задач [17, с. 312].

Оскільки задача студентів навчитись швидко і влучно виконувати короткострокові ескізи, їх художній професіоналізм має бути зорієнтованим на отримання тих навичок, які дозволять якісно візуалізувати проєкти та ідеї. Крім того, виконання швидких ескізів важливо з точки зору усвідомленості дій і розвитку моторики, розвитку специфічного графічного мислення, вміння аналізувати візуальну інформацію на різних рівнях [3, с. 388].

Скетч можна розглядати як фундамент, на якому будується вся основна частина проєкту, тому що кожен етап проєктного рішення складається з двох пунктів: формулювання ідеї та її подача. Сприйняття проєкту глядачами буде залежати від уміння автора зобразити свою ідею. Стріт-скетч має свої особливості, тому вимагає володіння навичками і знаннями законів перспективи, масштабування і пропорцій, вміння передавати матеріальність.

Практика скетчів на вулиці називається «Enpleinair», – кажуть французи, а українською «пленер», що в перекладі з вишуканого французького означає «на відкритому повітрі». Цей вираз прийшов до нас з Франції, але не отримало широкого застосування, а прижилося виключно в мистецькому середовищі [28, с. 403].

Графічні матеріали та техніки скетчингу відіграють значущу роль в процесі створення скетчів, вони пробуджують фантазію, виявляють нестандартні рішення, модулюють ідею з різних боків, допомагають урізноманітнити графічні засоби, що сприяють оптимальному вияву ідеї. Цим можна пояснити застосування нових матеріалів та жага до створення і вина доху чогось нового, прагнення відійти від традиційних методів зображення начерку. Художні матеріали завжди еволюціонують, їх вдосконалюють знов і знов.

В дизайнерському проектуванні треба чітко виокремити стадії: креслення як форма роботи: пошук композиції; та креслення як форма демонстрації проекту, коли вирішуються певні завдання передачі матеріалу, фактури, кольору. Перше обумовлює частіше лінійну техніку, друге – застосування традиційних та новітніх способів і матеріалів зображення. Лінійна техніка, як основний засіб зображення в дизайнерській діяльності найбільш проста і зводиться до роботи олівцем, лайнерами, маркерами та ручками і т. ін. В першу чергу, знадобиться знання і розуміння законів перспективи, почуття масштабу і пропорцій, володіння різними за швидкістю техніками, тональний розбір, передача об'ємів, важливо розвинене почуття кольору і загальної колористичної палітри, вміння зображати різні матеріали. В процесі виконання скетчу застосовують такі засоби: лінія, тон та колір. Кожний цей засіб зображення має свою специфіку [26, с. 92].

Одна із переваг скетчингу – економія часу. Створення швидких скетчів – відмінний засіб швидко спробувати різні варіанти, «побачити» проект з різних ракурсів і швидко зробити висновки і додати корегування. Кілька можливих рішень проєктного завдання можна отримати вже через достатньо



невеликий проміжок часу. Зараз до скетчингу відносять також інтер'єрі малюнки, виконані як в легкій сучасній, так і в більш академічній манері. Це можуть бути детально опрацьовані скетчі [41].

## **Висновки до розділу 1**

Опрацювавши та проаналізувавши наукові джерела та методичну літературу з теми дослідження, ми змогли зробити наступні висновки.

Виявлено, що скетчі являють собою графічні зображення та начерки, які можуть використовуватися у навчальному процесі з різноманітними цілями. Їх застосування сприяє не тільки активізації творчого мислення, а також покращенню розуміння складних концепцій та розвитку навичок комунікації.

Історія формування скетчів тягнеться з давних часів, а початком можна вважати саме перші графічні зображення на скелях та печерах. Це початок формування графічної мови, яка розвивалась до сьогодні і продовже це робити далі [6, с. 68-71].

Дослідження історичних аспектів виникнення та розвитку мистецтва скетчингу дає змогу стверджувати, що скетч, як творчий етап або ж самостійний вид образотворчого мистецтва широко розповсюджене по усьому світу та має свою, давню історію. Історія виникнення скетчів пов'язана із розвитком художньої практики та ролі малюнка в процесі дослідження, вивчення, самовираження. На нашу думку, скетчинг зберігає актуальне значення.

На сьогодні скетчеві техніка розвивається і надалі. Сучасне цифрове століття не обійшло стороною і образотворче мистецтво. З розвитком цифрових технологій скетчі стали доступними у цифровому форматі, що поширило нові можливості художників для створення та максимального розповсюдження своїх робіт через інтернет. Віртуальні скетчбуки та

програми для малювання, такі як AdobePhotoshop, SAI та Procreate, надали нові універсальні інструменти для художників.

Виявилось, що скетч практикують в усіх ланках образотворчого мистецтва, адже будь-який проєкт починається з ідеї, а ідея занотовується у вигляді скетчів. Це стосується дизайнерів інтер'єру, ландшафту, промисловості, одягу, гейм-дизайнерів, архітекторів тощо.

Також було підкреслено те, що техніка скетчів може слугувати як джерелом натхнення на створення нових творчих задумів і допомагати їх реалізувати. Процес створення скетчів з натури може привести до виникнення власної творчої ідеї. Постійна практика скетчів сприяє розвитку творчої дисципліни, що означає, що художники можуть регулярно виокремлювати час для творчого процесу. Скетчі не тільки допомагають розвивати творче мислення, але і слугують важливим інструментом для запису та збереження інформації, а також візуальної комунікації з навколишнім світом. Зрозуміли важливий аспект, що скетчі можуть бути як простими за виконанням, так і складними, але найважливіше – це процес самого творчого пориву та збагачення внутрішнього світу митця.

Це дійсно унікальний вид творчості, який поєднує минуле та сьогодення.

## РОЗДІЛ 2

### ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

#### 2.1. Міський скетч як концепція проєкту

Міський скетчинг також відомий як «скетч у місті» або «міський малюнок», являє собою процес створення швидких нарисних малюнків в міському середовищі із зображенням архітектури, вулиць та життєвих сцен створених на місці. Цей вид мистецтва дозволяє художникам зафіксувати візуальні моменти та враження із міського життя. Міський або вуличний скетч – це дуже захоплюючий наочний спосіб вивчення та сприйняття довкілля, а також є засобом для творчості та самовираження [18, с. 344].

Опираючись на історичні факти, міський скетчинг був дуже популярним серед художників та дослідників, мандруючих містами різних країн та документуючи їх архітектурні особливості та культуру. Поява цього стилю можна відстежити до початку мистецтва акварелі у XVIII–XIX століттях, коли художники почали мандрувати та створювати скетчі міст та природи.

У XIX столітті популярність міського скетчингу зросла ще більше серед художників-мандрівників, які вивчали міське життя людей та архітектурні пам'ятки. Вони використовували цю техніку для створення власних щоденників спостережень для своїх подорожей та досліджень.

В сучасному контексті міські скетчі стали відомими завдяки міським скетчерам (UrbanSketchers) – міжнародній спільці художників, котрі малюють міське середовище та діляться своїми роботами в соціальних мережах та на онлайн-платформах. Вони продовжують традицію міського скетчингу, роблячи його більш доступним та розповсюдженим в нашому світі, де більша кількість людей може вести скетчі використовуючи мобільні пристрої та цифрові інструменти [46].

Переглядаючи роботи вже видатних художників на тему скетчів було вирішено взяти за основу тему вуличного скетчингу. Існує безліч художників, які спеціалізуються саме на міських замальовках та скетчах у

мистецтві малювання міського середовища. Одним із таких є Деніель Сміт. Він автор книг про малюнок та журналів, що активно практикує міський скетч та сприяє його розвитку (Рис. А. 6.). Колегами його є Шарон Фаерхерст, Петер Пенкок, Ліз Стіл, Ерін Хілл, Марк Тарра, Габріель Кампанаріо [42] (Рис. А. 3.).

На прикладі могу навести такі аспекти міського скетчу:

1. Захват миті: міський скетч дозволяє чіпляти швидко змінні моменти та сцени у місті. Це може бути все що знаходиться на вулиці, від архітектурних деталей до стафажів біля кафе. Стафаж – зображення фігур або груп людей, тварин в образотворчому мистецтві для оживлення твору і надання ефекту «жвавості», які мали другорядне значення. Стафаж набув поширення ще в далекому VII ст., коли пейзажисти включали до своїх творів дрібно форматні релігійні та міфічні сцени [44].
2. Спостереження та документація: міський скетчер спостерігає та занотовує у вигляді скетчів міське середовище в реальному часі. Це допомагає зберегти унікальні дрібниці та атмосферу міста.
3. Малювання з натури: міський скетчинг зазвичай передбачає, що художник малює безпосередньо з натури, знаходячись у місті, а не по фотографії або по пам'яті.
4. Різноманітність сюжетів: місто являє собою безкінечний скарб сюжетів та сцен для замальовок. Починаючи від вуличних ринків до будівель, пейзажів, громадських заходів, закінчуючи зграєю птахів біля столика на території кафе.
5. Дослідження архітектури та дизайну: міський скетчинг допомагає художникам досліджувати архітектурні особливості та деталі будівель, що може бути дуже корисним для архітекторів та дизайнерів. Архітектурний скетчинг допомагає розвивати відчуття лінійної перспективи та перспективних скорочень. Перспектива –

система зображення об'ємних тіл на площині або якій-небудь іншій поверхні, яка враховує їх просторову структуру й віддаленість окремих її частин від спостерігача. Виникнення поняття про перспективу пов'язане із розвитком оптики і різних видів мистецтва, в першу чергу живопису [43].

- б. Спілка скетчерів: в багатьох містах існують умовні і не умовні спілки міських скетчерів, котрі збираються разом для сумісної практики. Це дає можливість для спілкування та натхнення.

Існує дуже багато технік скетчу. Скетчингова техніка – це методи та засоби, якими користуються художники для створення швидких та виразних нарисів.

*Скетч блискавкою* – це техніка завдяки якій художник створює швидко замальовку, фіксуючи ключові моменти та елементи сцени. Цій техніці характерні різкі лінії, які перетинаються між собою, а залежно від матеріалу можуть залишати на місці перехрестя невеликі плями при зупиненні руки, наприклад як від пера та туші (Рис. Б.1.).

*Лінійний малюнок* – в цій техніці художник використовує різні типи ліній, щоб зобразити контури та деталі архітектури та об'єктів поруч. Лінійний малюнок може бути достатньо деталізованим. Наприклад, якщо скетч виконаний декількома лінерами різної товщини наконечника, найтоншим можна ретельно дослідити дрібні елементи (Рис. Б.4.).

*Рисунок від плями* – дуже швидкий спосіб передати об'єм та характер форми. Це більше стосується акварелі та туші, матеріалів, якими можна робити великі заливки, але такими матеріалами як маркери чи вугілля це також можна робити і отримувати цікаві результати (Рис Б. 2, б. 3).

*Акварельний скетч* – техніка, при якій художник використовує акварельну фарбу або акварельні олівці для створення швидких та живописних скетчів. Особливість акварельних олівців полягає в тому, що ними можна користуватися як звичайними олівцями, але за потреби їх можна

розмивати водою. Це дає можливість виконати скетч у змішаній техніці, комбінуючи лінії та штрихи олівцем та розмиті водою плями (Рис. Б.10.).

*Змішана техніка* – художники можуть комбінувати різні матеріали та техніки в одну, як було наведено в прикладі з аквареллю та олівцями. Одними з розповсюджених комбінацій в матеріалах це акварель та олівці, чорнила та лінери, маркери та лінери, олівці та вугілля тощо. Результат цієї техніки дуже вражає та зацікавлює (Рис. Б.10. ).

Задля передачі тіні та світла на зображенні, художники акцентують на них особливу увагу і можуть перебільшувати в контрастах для створення об'єму та глибини в міському скетчі. Це додає малюнку реалістичності [32, с. 18].

Вибір техніки залежить від вподобань художника, його стилю та навичок володіння різними матеріалами. Міський скетч дає можливість спробувати всі техніки та матеріали, що допоможе у виявленні власного впізнавального стилю малювання.

Проаналізувавши літературу та інтернет - ресурси, можу виокремити декілька художників скетчерів, яким варто приділити увагу:

Едуардо Байзек, художник родом із Бразилії. Він створив понад 2000 робіт для будівельних компаній, компаній з нерухомості та архітектури в Бразилії, Португалії, Англії та Гонконгу (Рис. А. 7.). Його роботи були нагороджені Американським товариством архітектурної ілюстрації (ASAI). Приєднавшись до Urban Sketchers у 2009 році як кореспондент, він став співзасновником Urban Sketchers Brasil. Едуардо почав викладати міський скетчинг у 2010 році разом із курсом архітектурної ілюстрації. Він проводив семінари «Прямо до кольорів» і «Прямо до мас» у Санто-Домінго (2012 р.) і Барселоні (2013 р.) на симпозіумах міських малюнків. У 2014 році він був одним з організаторів 5-го симпозіуму в Параті, Бразилія. Едуардо запросили взяти участь у кількох книгах про міські замальовки, таких як «Архітектура та міські пейзажі», «Розуміння перспективи» (Стефані Бауер) і «The Perspective Workbook» (Метью Брем (Рис. А. 9.)). У 2016 році він

опублікував відзначений нагородами «Rio Sketchbook», збірку своїх ескізів і малюнків Ріо-де-Жанейро, Бразилія.

Шарі Блаукопф – канадська викладачка графічного дизайну в Монреалі, ілюстратор, скетч-блогер і кореспондент в Urban Sketchers. Вона здобула ступінь бакалавра з графічного дизайну в Університеті Конкордія, але її справжньою любов'ю завжди був акварельний живопис. Вона є співзасновником Urban Sketchers Montreal і провела багато майстер-класів з акварелі як самостійно, так і в рамках програми Urban Sketchers Workshop у Монреалі, Портленді, Барселоні, Сінгапурі, Голуеї, Манчестері, Чикаго та Порту. Її акварелі знаходяться в корпоративних, урядових і приватних колекціях за кордоном, і вона є підписним членом Канадського товариства акварелістів. Її ескізи представлені в багатьох книгах про міський скетч (Рис. А. 10.). Зараз вона проводить зиму в класі, викладаючи графічний дизайн для студентів коледжу, а літо проводить несвіжому повітрі, проводячи майстер – класи з акварелі та малюючи міський пейзаж[45].

Стефані Бауер — американський професійний архітектурний ілюстратор, викладач, аквареліст і мандрівний скетчер. Вона закінчила В.Arch. з UT Austin та здобула ступінь магістра з Інституту Pratt. Її архітектурне минуле є великим натхненням для її ескізів будівель і досвіду в перспективі. Стефані викладає скетчування понад 25 років, у тому числі десять років у Parsons у Нью-Йорку. Зараз вона проводить майстер-класи в Сіетлі та Італії. Вона також викладає онлайн-уроки малювання в Craftsy. Стефані отримала численні нагороди та стипендії, у тому числі KROB 2012, 2013 років за найкращий етюд подорожі та престижну премію Габріеля. Вона є автором посібника з міського ескізу:розуміння перспективи.

Лінн Чапмен — британський ілюстратор дитячих книжок, лауреат нагород, автор понад 30 опублікованих книжок і ступінь бакалавра з друкованого текстилю в Університеті Мідлсекс у Лондоні. Лін керує Sketchcrawl North, дуже активною групою USK, яка збирається щомісяця. Їй подобається розширювати межі Sketch Crawl, проводячи такі події, як Tour de

Sketch і Чаювання Божевільного Капелюшника. Лінн читала лекції з малювання та ілюстрації як у Шеффілдському коледжі, так і в Університеті Галлама, але останні 12 років подорожувала Великою Британією (у потязі, роблячи замальовки попутників). Вона завзято малює, і її альбоми для малювання є її найціннішим надбанням (Рис. Б.5.).

## **2.2. Зародження ідеї та її пошуки в техніках**

Натхненням для створення кваліфікаційної роботи послугувало рідне місто Кривий Ріг. Пейзажний жанр та техніки замальовок зацікавили автора ще під час виробничої практики «плерер» та на дисципліні професійного циклу вивчення «композиції». Оскільки міський скетч з натури дуже відрізняється від роботи в майстерні, це стало дуже цікавим і ґрунтовно необхідним для подальшої професійної роботи над жанром.

Велике значення в графічній роботі на плерері має освітлення та відчуття перспективи, тому що досліджувати середовище зсередини та зовні – дуже різні речі. Саме навчальна практика плерерної творчості, яка проходить на відкритому природному освітленні, є важливим фактором формування у студентів єдності фахових знань з образотворчих дисциплін і практичних педагогічних умінь, що забезпечує всебічну підготовку майбутніх вчителів образотворчого мистецтва до художньо-педагогічної діяльності [7, с. 19].

У фінальній роботі було вирішено показати декілька різних технік з використанням різних матеріалів, щоб було чіткіше уявлення про їх відмінності або навпаки схожості. З опрацьованих технік та матеріалів найповніше відповідає поставленим задачам саме:

1. Лінійна техніка лінером: Лінер – тонка ручка з водостійкими чорнилами, зазвичай використовується для чітких і деталізованих ліній. Цей матеріал ідеально підходить для технік контуру або для



лінійних малюнків. Також лінер використовують для штрихування, щоб показати об'єм та тінь.

2. Техніка роботи пером та тушшю у комбінації з заливками пензлем: Така техніка виконання дасть змогу зосередити увагу на композиційному центрі та лаконічно відобразити об'єкти другорядні. Перо в даній техніці дає чіткі та виразні лінії, дозволяючи контролювати товщину штриха. Туш – водостійка та насичена кольором рідина, яка створює глибокі чорні відтінки (може бути кольоровою), різні види туші можуть давати різні ефекти, такі як матовість або навпаки блискучість. Особливістю цієї техніки є комбінація штрихування пером та живописними плямами за допомогою пензля. Пером можна зобразити лінійний силует та деталізувати чіткі елементи, після чого додати малюнку живості та об'єму наносячи виразні плями різні за тоном та формою, показуючи світло та тінь. Завдяки цьому можна гратись із контрастом зображення між чіткими лініями пера та м'якими заливками пензлем. В мистецтві туш та перо ідеально підходять для ілюстрацій та коміксів, наприклад, великими пошанувачами туші є *мангаки* — японське слово, що позначає людину, яка професійно малює мангу (японський різновид коміксів). Людину що малює любительську мангу — *доджінші*, власне в Японії називають доджіншіка. Поза Японією словом мангака зазвичай використовується в значенні «художник, що малює мангу».
3. Маркерна техніка скетчу: маркери – графічний матеріал який містить в собі чорнила на спиртовій основі або ж водяній. Спиртові маркери добре змішуються між собою на папері. Маркери на водяній основі розчиняються у воді, що дозволяє створювати акварельні ефекти та переходи між кольорами. Як правило професійні маркери йдуть з двосторонніми наконечниками, це може бути пуля (як у звичайного фломастера), а друге або так зване «долото» (широкий наконечник

який дозволяє робити широкі замальовки великих площин), або пензель (імітація звичайного пензлю, що дозволяє робити дуже плавні лінії та регулювати їх товщину). При достатніх навичках володіння маркерами можна створювати дуже ефектні ілюстрації використовуючи саме змішування маркерів та плавних градієнтах. Завдяки дуже великій палітрі кольорів в маркерах було вирішено зробити кольоровий скетч та скетч в техніці *грисайль* (фр. – *grisaille*, від *gris*– «сірий») - монохромний малюнок повністю виконаний сірими відтінками або іншим нейтральним сіруватим кольором. Подібним до цього є *брюнайль* – в коричневих кольорах, а в зелених називається *вердалью*[8, с. 99].

Під час вибору об'єктів для кваліфікаційної роботи виникли труднощі, оскільки в Україні є дуже велика кількість красивих архітектурних пам'ятних місць, яким варто приділити увагу. Тому було вирішено шукати особливість, яка притаманна саме Криворіжжю. Однією з найвідоміших пам'яток Криворіжжя є човникова станція, яка розташована в парку імені Федора Мершавцева. Напівкругла ажурна будівля білого кольору з колонадою та вежею біля озера дуже контрастує в зеленому оточенні. Човникова станція була спроектована архітектором В. Суманєєвим та скульптором Л. Перж, була і залишається популярним місцем відпочинку для людей різного віку.

Білосніжна станція розташована на місці злиття річок Інгулець і Саксагань [20, с. 120].

Це дуже романтичне місце, яке дуже люблять відвідувати як місцеві закохані пари, так і приїжджі. Можна просто прогулятися по річці, або покататися по ній на човні.

Втім, знаходячись у пошуках міського мотиву авторку дуже зацікавили вулички, які розташовані біля театру імені Т.Г.Шевченка, тому зробивши декілька пошукових ескізів було вирішено зупинитись на цьому. Зачепила своїм колоритом одна з найстаріших вулиць міста – вулиця О. Поля, яка була закладена ще у 1880-х роках на проспекті Поштовому. З часів революції вона

мала назву Базарна, а згодом, з 1919 отримала назву Жовтнева. Нинішню назву отримала у 2016 році отримала назву яка тримається по сьогоднішній день. Розташована вулиця у Центрально-Міському районі Кривого Рогу, на території історичного центру міста. Саме ця вулиця стала головною локацією кваліфікаційної роботи.

### **2.3. Послідовне виконання композиції у матеріалі**

Композиційний пошук. Після затвердження загальної ідеї були зроблені перші пошукові ескізи лінером. В ході визначення із сюжетом нами було вирішено побудувати нашу композицію на основі вулиці О. Поля, а саме ракурс на будівлі із проїзною частиною, щоб зобразити автомобілі на дорозі і бурління людського життя на тротуарах, та архітектурні пам'ятки рідного міста..

При створенні композиції кваліфікаційної роботи та втіленні ідейного задуму на площині потрібно врахувати наступні ключові позиції, а саме:

1. Вибір ракурсу.
2. Співвідношення неба та землі, граючись із визначенням горизонту.
3. Рух і динаміка. Рівномірний рух – при зображенні на першому плані дерев, доріг, будівель та іншого, що передає велич природи, погляд затримується і після зупинки швидко рухається вдалечінь[18, с. 148].
4. Простір. Побудова простору за допомогою простих об'ємних форм, які поступово скорочуються в розмірах, від першого плану в глибину (архітектурні об'єкти, дерева тощо).
5. Форми та їхній контраст. Приклад. Статичні та динамічні форми в природі, тобто живі, рухливі й інертні та нерухомі (люди, машини, птахи, дерева).
6. Ритм. Ритми вертикалей у композиції пейзажу утворюють динаміку. Статичний – відчуття нескінченності, панорамності можна підсилити горизонталями[29, с. 140].

7. Рівновага та спокій. Чергування горизонтальних ритмів неба, річки, дороги, будівель. Принцип симетрії. Отже, напочатку роботи потрібно побудувати всю форму в цілому, віднайти її пропорції, конструкцію, визначити загальний характер і положення в просторі.

8. Підпорядкування малих форм до великих і навпаки, великого – малому. Попрацювавши над компануванням архітектурних споруд можна повернутись до деталей, визначити їхню роль і місце у загальному підпорядкуванні. Деталі виявляють характерні особливості природи – за їхньої відсутності не можна здійснити детальний аналіз форми, і тоді робота матиме вигляд незавершеного скетчу.

Таким чином, потрібно підпорядкувати пластику форм основним ознакам тих якостей, які б стали предметом уваги при порівняльному характері їхніх особливих форм та колірних особливостей в персональному взаємовідношенні. Одна з форм може стати провідною, підпорядковуючи собі інші за допомогою композиційних пріоритетів та загального великого світла і тіні. На даній стадії роботи студент обов'язково має бути вільним. Для зображення натовпу не потрібно промальовувати кожну людину, чи машину на стоянці. Не порушуючи правди зображення, підпорядковуючи мале великому, він може відступити від буквальної точності просторових відстаней і природних пропорцій заради більшої виразності і образності міського сюжету [24, с. 313].

Наше око не помічає таких деталей, і не знайде багато чого з того, що створила природа, але нам воно і не потрібно, адже як ми знаємо, скетч – швидка загальна замальовка.

Після дослідження літератури та робіт інших митців, поки враження свіжі, були виконані пошуки композиційних співвідношень, та розроблені ескізи. За основу сюжету було взято декілька криворізьких мотивів, які були пропрацьовано в різних техніках для виявлення більш вираженого.

Після завершення роботи над композиційним пошуком, почалась робота над лінійним картоном у повний розмір оригіналу. Фінішна робота мала вигляд скетчів різними матеріалами і техніками розміром 60x60.

## **Висновки до розділу 2**

Дослідивши творчість сучасних світових художників в ході підготовки до виконання оригіналу кваліфікаційної роботи були оглянуті основні засоби виразності, техніки та матеріали.

Обраний оптимальний підхід у роботі з матеріалом, що давав змогу повною мірою виконати поставлені образотворчі задачі під час виконання оригіналу.

Під час розробки ідеї та змісту оригіналу кваліфікаційної роботи було опрацьовано ряд джерел з фактологічним матеріалом, про техніки та прийоми, що планувалося використовувати для створення графічних композицій. У ході роботи частина напрацьованого матеріалу, як ідейного, так і фізично втіленого, була оцінена як така, що не зможе відповідати вимогам як станковий твір. Однак цей матеріал слугує демонстрацією процесу пошуку рішення поставленого творчого завдання. В результаті пошуків була знайдена ідея та спосіб її втілення, що відповідають поставленим завданням.

В ході виконання практичної частини кваліфікаційної роботи було створено серію скетчем різними техніками скетчингу та з використанням різних матеріалів, що може слугувати наочним матеріалом на тему скетчингу.

Тому основним завданням, яке було реалізоване й описане у другому розділі було – практично виконати міські мотиви в з архітектурними та ландшафтними мотивами композиції графічними матеріалами. У своїх пошуках композиції ми використали вільне компоування, а також надали нашій роботі ефектності, обравши потрібний формат й масштабування для наших композицій.

## РОЗДІЛ 3

### МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ ДЛЯ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

#### 3.1. Скетчинг як дидактичний засіб розвитку художніх навичок студентів

Дидактичні засоби розвитку художніх навичок можуть містити в собі використання різноманітних технік та методик. Наприклад, робота з художніми матеріалами, дослідження основ композиції, кольором та техніками малювання. Також не менш важливим елементом являється аналіз та обговорення витвору мистецтва інших творців задля формування сприйняття та критичного мислення.

*Дидактика* – область педагогіки як науки, яка займається теорією та практикою навчання та виховання. Вона досліджує методи, прийоми та засоби навчання, а також принципи організації навчального процесу. Дидактика орієнтована на розробку ефективних стратегій передачі знань та навичок, а також на оптимізацію взаємодії вчителя та учнів.

*Критичне мислення* – це здатність аналізувати та оцінювати отриману інформацію. Люди з добре розвиненим критичним мисленням здатні критично розглядати дані, виявляти логічні зв'язки, аналізувати аргументацію та приймати зважені рішення на основі підставлених висновках [27, с. 32].

Образотворче мистецтво відіграє важливу роль у розвитку творчого мислення, емоційній виразності та культурній грамоті студентів. Вчителів образотворчого мистецтва мають значний вплив на формування цих навичок у майбутніх поколіннях. Графічні техніки, такі як скетчинг являють собою дуже важливий інструмент для творчої самореалізації та проявленню художніх здатностей студентів, тому що завдяки образного відтворення відбувається цілісне осмислення художнього твору як концепції,

співвідношення його з дійсністю та власним внутрішнім світом митця[13, с. 41].

Ефективність навчання – це ступінь, в якій освітні методи та підходи досягають своїх цілей, сприяючи досягненню заданих освітніх результатів. В даній роботі це пов'язано із виміром успіху студентів в опануванні графічних технік та розвитку художніх навичок.

Сучасна освіта стає все більш інтерактивною та орієнтовною на різноманіття методик навчання. Нові технології та підходи до навчання потребують актуалізації методик підготовки вчителів.

Творче мислення – це здатність генерувати нові ідеї, вирішувати проблеми, аналізувати та оцінювати інформацію, а також створювати оригінальні художні твори. В контексті даної роботи, е може бути пов'язаним з тим, як навчання графічних технік може сприяти розвитку творчого мислення учнів. Цей тип мистецтва можна трактувати як процес сприйняття та відображення людиною художніх образів, на основі її відчуттів та набутого життєвого досвіду [22, с. 153].

Художньо-образне мислення студентів можна поділити на чотири окремих функціональних складових:

1. Мотиваційно-ціннісна: прояв осмисленої установки здобувачів вищої освіти на сприймання художніх образів та їх художню оцінку.
2. Емоційно-емпатична: сприйняття учнями художніх образів на рівні відчуттів та зіставлення їх із попередньо набутиим дитиною життєвим досвідом.
3. Раціонально-когнітивна: аналіз та синтез, сприйнятих раніше дітьми художніх знань, закономірностей та мистецьких образів.
4. Творча: залучення та розвиток уяви та фантазії студентів шляхом сприйняття ними та відображення мистецьких образів [46, с. 203].

Роль такої графічної техніки як скетчинг у розвитку творчого мислення у студентів являє собою важливу складову. Це сприяє візуальній думці,

допомагає учням виражати свої ідеї та концепції через зображення та малюнки [29, с. 241].

Техніка скетчу належить до форми образотворчого мистецтва, як і інші різновиди, наприклад шарж і карикатура. В них є спільні елементи, наприклад спрощення та виділення характерних рис для передачі особливості об'єкта або ситуації.

*Шарж* – це зображення, в якому перебільшується особливість об'єкта чи обличчя для створення комічного ефекту. Так, це більш портретний жанр, але спільне в нього зі скетчами їх метод, це швидкість аналізу об'єкта та швидкість зображення на папері.

*Карикатура* – подібно шаржу, вона також посилює та виокремлює характерні риси, але може бути більш узагальненою та охоплювати не тільки фізичні дані, але і поведінкові риси.

Спільним елементом являється прагнення до спрощення та виділення виразних елементів об'єктів для створення і передачі певного настрою [31, с. 16-24].

Стріт-скетч має свої особливості, тому вимагає володіння навичками та знаннями законів перспективи, масштабування і пропорцій, вміння передавати матеріальність, відчуття простору і ще багато чого [33, с. 206].

Окрім покращення креативного мислення скетчинг розвиває сприйняття оточення. Лінійна перспектива особливо відчувається на швидких скетчах, а з часом і плідною працею це буде помітно автоматично. Оскільки скетчі дозволяють художникам візуалізувати побачене, цей процес перенесення абстрактних думок у візуальні образи стимулює та розвиває здатність уяви. Швидкі скетчі надають художникам повну свободу в експериментах з різними стилями, техніками та підходами. Цей процес допомагає розвинути здатність до аналізу проблеми, здатність розгледіти їх з різних ракурсів та знайти нестандартне і більш підхоже рішення. Слід підмітити, що при створенні скетчів художники покращують навички спостереження. Вони починають мимоволі звертати увагу на дрібниці та особливості об'єктів,



котрі вони зображують, щоб передати характер. Це покращує навички спостереження та уважності.

### **3.2. Загальні рекомендації щодо планування пленеру. Створення плану пленеру згідно з рекомендаціями на тему кваліфікаційної роботи**

Аби досягти максимального ефекту у розвитку художньо-образного мислення, швидкості аналізу форм та професійних навичок у студентів, вважаємо за потрібне як основу для навчальної програми на пленерній практиці використати метод скетчингу. На нашу думку, даний метод є досить дієвим та продуктивним, оскільки один і той самий предмет можна замальовувати та нескінченно довго, розкриваючи різні аспекти в залежності від завдання.

Робота над аналізом оточення сприяє опануванню аналітичним мисленням і способами оригінального вирішення навколишнього, тобто відтворення побаченого через індивідуальність творця. Розбір внутрішньої будови реалістичної речі, її площинно-декоративне бачення, творче перетворення предметів, почуття міри, колірної гармонії майбутні викладачі повинні набути й досягнути це завчасно [23, с. 58].

Метою скетчингової практики є розвиток у студентів особливого асоціативно-образного мислення, творчої уяви, інтуїції, творчих здібностей, аналізу навколишнього світу світу.

Цьому твердженню вторить і те, – щоб уникнути реалістичного копіювання описаного об'єкта природи, учень має використовувати асоціативну та просторову уяву, а також зберегти свої почуття та емоції, які викликає об'єкт. Працюючи над швидкістю замальовки об'єктів, студентам важливо продемонструвати здатність до абстрагування, виділення характерних ключових ознак, володіння графічними матеріалами, врахування

співвідношення форми забарвлення, закономірностей анатомічної будови [14, с. 19].

Програма пленеру має формувати не просто сукупність творчих знань і здібностей, а й художньо-естетичні ідеали. Здатність і вміння використовувати набутий творчий досвід під час самостійної мистецької діяльності базується на цих мистецьки розвинених особистісних якостях [5, с. 35-36].

Також, щоб підвищити методичну цінність скетчингу як дидактичного засобу розвитку художньо-образного мислення учнів у вищій школі ми запропонували завдання, побудовані на графічній скетчівій діяльності, оскільки графічні матеріали є одними зі зручних матеріалів для малювання на відкритому повітрі з натури в образотворчому мистецтві. Їх практичність, доступність, пластичність та легкість у використанні незамінні у навчальній роботі з опанування образотворчості. Графічні матеріали як основу можна застосовувати у безлічі різноманітних технік і сповна проявити свою творчу уяву, художні знання, здібності та навички [35, с. 44].

План пленеру має в собі як завдання з живопису, так і рисунку, але оскільки тема магістерської роботи ґрунтується на дослідженні саме графіки, графічних технік та методів, було вирішено розробити рекомендації саме на тему графіки, що буде складати  $\frac{1}{2}$  всього плану пленеру для студентів.

#### ***Завдання курсу:***

- Розвиток творчих здібностей студентів;
- Розширення художнього бачення;
- Розвиток конструктивного мислення;
- Ознайомлення із суттю та особливостями поняття швидких накидок;
- Опанування навичками швидких замальовок;
- Поглиблення засвоєних знань з технік роботи графічними матеріалами;

***Студенти мають знати:***

- особливості поняття "скетч";
- закони лінійної перспективи;
- закони композиції;
- історичні відомості про скетчингове мистецтво;
- матеріали, інструменти, якими зручніше робити скетчі;
- технологію використання туші та маркерів;
- різні техніки малювання маркерами, тушшю, лінерами;

***Студенти мають вміти:***

- проаналізувати місцевість і обрати найкращий ракурс для композиції;
- підбирати матеріали для практичної роботи;
- аналізувати форму об'єктів, предметів тощо;
- створювати графічні композиції використовуючи мінімум часу та рухів;
- створювати власні творчі композиції;

**Загальний опис змісту дисципліни**

Предметом вивчення дисципліни є закони, засоби і методи роботи на пленері та використання набутих навичок в практично-творчій роботі майбутнього художника-вчителя. Знання пластичної анатомії, перспективи, законів побудови світлотіні служить загальнотеоретичною основою навчальної практики. Навчальна практика «Пленер» пов'язана з такими навчальними дисциплінами, як «Рисунок», «Живопис», «Композиція», «Кольорознавство», «Пластична анатомія», «Історія мистецтва» тощо.

У теоретико-методологічних джерелах і наукових публікаціях висвітлено аспекти професійного становлення особистості майбутнього вчителя образотворчого мистецтва (В. Андрущенко, В. Бондар, Г. Захарчук, І. Зязюн, І. Демченко, І. Лернер, Н. Гузій та інші), компетентнісного підходу в підготовці фахівців (І. Зимня, А. Маркова, С. Пальчевський, В. Стрельников та інші), особистісно орієнтованого навчання та виховання засобами естетичних дисциплін (І. Бех, В. Рибалка, С. Сисоєва), теорії та практики сучасної педагогіки мистецтва (О. Рудницька, С. Коновець, С. Ружицький, В. Орлов, Л. Масол, О. Полтайко, О. Кайдановська, О. Отич, О. Соколова, Г. Сотська, О. Смірнова, М. Стась, В. Федоришин, О. Шевнюк, О. Щолокова, І. Янковська та інші).

Проблеми розвитку естетичної культури і творчого потенціалу студентів в роботі над пейзажним жанром відображено у працях Є. Адакіного, Є. Антоновича, Т. Близнюк, В. Григоренко, В. Лихвар, І. Мужикової, М. Пічкур, М. Станкевича, Р. Чугай та інших. Історичні аспекти пленерного методу дослідили такі художники-педагоги і мистецтвознавці як А. Зорко, Є. Коваленко, І. Чмелик, В. Чурсіна, М. Юр та інші. Питання методики організації та проведення пленеру висвітлювали В. Варданян, О. Данилова, І. Пилипенко, С. Рой, В. Черватюк, А. Яланський та інші.

Дослідження художньо-творчих аспектів виконання робіт на пленері репрезентовано у працях науковців Л. Жаданової, Д. Жукова, Н. Зінченко, В. Морозової, М. Семенової, Ю. Тютюнової та інших. Особливості формування процесу колористичного бачення, композиційного й образного мислення митця з пленерного живопису проаналізовано у наукових працях О. Вороніної, О. Гаврикова, І. Грошева, М. Макарової, С. Нікітіна, І. Осіна, Н. Цаль та інших.

### **Цілі навчання**

У процесі освоєння матеріалу бакалаври набувають наступні компетентності: володіння основами образотворчої діяльності, здатність здійснювати процес професійного зображення природи та її навколишнього предметно-просторового середовища, їх художньої інтерпретації графічними та живописними засобами.

### **Тематичний план курсу**

Робоча програма з навчальної практики, яка вивчається здобувачами у II, VI, VI семестрах, складається з 10 блоків протягом 3-х курсів навчання.

- Блок 1. Графічні пошуки композиції натюрморту. Змістовний модуль 1. Тема 1.1. Швидкі замальовки натюрморту в умовах пленеру.
- Блок 2. Графіка. Деталі та елементи пейзажу. Тема 2.1. Зображення ландшафтних мотивів. Тема 2.2. Зображення архітектурних мотивів.
- Блок 3. Світ рослин та тварин. Тема 3.1. Зображення рослинного світу. Тема 3.2. Зображення тваринного світу.
- Блок 4. Стафаж. Тема 4.1. Швидкі замальовки групи людей в контексті вуличної сцени лінерами, маркерами або тушшю.
- Блок 5. Архітектурний пейзаж. Тема 5.1. Зарисовки пам'ятних місць, архітектурних та індустриальних мотивів. Тема 5.2. Архітектурний пейзаж.

Курс пленеру складається з практичних робіт – малювання з природи та самостійної роботи, де закріплюються навички натурального малювання та володіння засобами та прийомами графіки та живопису, застосування законів композиції, перспективи тощо. При реалізації навчальної роботи передбачені наступні форми проведення занять: вивчення теоретичного матеріалу; виконання практичних завдань з розділів дисципліни; розбір практичних та самостійних завдань. Перевірка знань здійснюється на підсумковому

оцінюванні. Опираючись на тему кваліфікаційної роботи, було вирішено розробити план пленеру для 5 блоків із 10, які присвячені саме графіці.

## **ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Загальні завдання навчання навчальної практики з пленеру - освоєння принципів вибору мотиву, його композиційного рішення. Освоєння технічних прийомів в графіці та живопису. Освоєння засобів вираження художнього образу в умовах пленеру, засобів гармонізації композиції, а також технічних прийомів і засобів в графіці та живопису. Рішення великих колірних і тонових відносин неба, землі, зелені, води і т. д. Вдосконалення техніки роботи аквареллю. Рішення колористичних, об'ємно-просторових і декоративних завдань.

### **1 КУРС – 2 СЕМЕСТР**

(Загальна кількість годин: 60, з них практичних: 40, самостійних: 20)

Навчально-творча практика «Пленер» на першому курсі спрямована на сприйняття природи як цілісного образу і знаходження його основних тонових і колірних відношень у межах загального тону. Розподілення кольорових рефлексів на природі, розташованій під небом. Тренування константного сприйняття кольору і форми в роботі з природи. Лінійна і повітряна перспектива. Передача загального тонового і кольорового стану освітлення, погодних умов, часу дня і пори року.

#### **Блок 1. Графічні пошуки композиції натюрморту**

##### **Тема 1.1. Швидкі замальовки натюрморту в умовах пленеру**

###### ***Завдання 1. Скетчі натюрморту***

*Мета:* подальше вивчення технічних прийомів та можливостей використання графічних матеріалів, переважно туш/перо, акварель, маркери в умовах швидких замальовок. Вивчення закономірностей композиційної

побудови декількох предметів на одній площині, визначення плановості розташування предметів та виокремлення їх різним нажимом на маркер/лінер.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4, А5, лінер, маркери, туш/перо, пензель.

*Самостійна робота:* замальовки побутових предметів з різних ракурсів.

## **Блок 2. Графіка. Деталі та елементи пейзажу.**

### **Тема 2.1. Зображення ландшафтних мотивів.**

**Завдання 1. Короткочасні зарисовки нескладних мотивів пейзажу (земля і небо, ліс, берег і водойми) під різними точками огляду**

*Мета:* сприйняття та передача основних тонових відношень об'єктів пейзажу, виявлення загального композиційного рішення.

*Інструменти та обладнання:* папір формату А4, А5, графічні матеріали за вибором здобувачів освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

### **Тема 2.2. Зображення архітектурних мотивів.**

**Завдання 1. Накидки та замальовки архітектурних фрагментів(будинки, поштові скриньки, паркани тощо)**

*Мета:* вивчення взаємозв'язку між лінійною та повітряною перспективами при зображенні архітектурних об'єктів. Виявлення характерних тонових і кольорових контрастів природи при зображенні архітектурного мотиву у зв'язку з навколишнім ландшафтом. Виявлення естетичних якостей архітектурного мотиву.

*Інструменти:* папір формату А4,А5, акварель або маркери, лінер.

*Самостійна робота:*

### ***Завдання 1. Зарисовки сходів, автомобільних зупинок.***

### ***Завдання 2. Зарисовки архітектурних елементів.***

#### ***Методичні рекомендації до теми блока:***

В першу чергу малювання з природи має доволі багато корисних аспектів, впливаючих як на художній розвиток, так і на загальні когнітивні навички.

*Спостережливість та увага до деталей:* натурне рисування потребує уважного спостерігання за об'єктами або сценою, що розвиває здатність помічати дрібні деталі та особливості.

*Точність і пропорції:* ця практика допомагає покращити навички виміру та передачі пропорцій об'єктів, що являється важливим аспектом рисунка та живопису.

*Кольорове сприйняття:* рисування з природи сприяє розвитку колірного сприйняття, розуміння відтінків, переходів та поєднанню кольорів. Наше око помічає лише значні зміни у тоні чи кольорі. В залежності від зміни освітлення по-різному сприймаються не лише ясність об'єктів, а і їх колір.

*Тренування руки та координації рухів:* активне малювання потребує впевненості та точності рухів рукою, що позитивно впливає на розвиток координації та моторики рук.

*Творче мислення та самовираження:* через мистецтво таким чином розвивається творче мислення, студент стає впевненішим і більш розкривається, що запобігає активному самовираженню.

*Покращення навичок композиції та оформлення:* практика малювання з природи допомагає розвинути в собі вміння створювати гарні композиції опираючись на її закони та правила, обирати точки огляду та розташовувати елементи на папері грамотно.



*Підвищення терпимості та посидючості, концентрація:* процес рисування з натури потребує терпіння та посидючості, що розвиває концентрацію на поставленій меті та об'єктах спостереження.

У цьому модулі повинні переважати короткочасні вправи-скетчі невеликих розмірів, особливо на початку вивчення оточення. Це дасть можливість навчитися працювати відношеннями, враховуючи тон та розміри об'єктів.

Задля того, щоб розвивати та удосконалювати в собі цілісне бачення загалом, слід постійно спостерігати та порівнювати загальні відношення даного з попереднім.

### **Блок 3. Світ рослин та тварин.**

#### **Тема 3.1. Зображення рослинного світу**

##### ***Завдання 1. Зарисовки рослин, трав, квітів***

*Мета:* порівняльний аналіз особливостей природних форм. Виявлення основних форм різноманітних частин пейзажу.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4,А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

##### ***Завдання 2. Скетчі окремих дерев, груп дерев, кущів***

*Мета:* розвиток вміння бачити і відображувати на папері великі форми тонкими лініями. Удосконалення практичних навичок узагальнення та деталізації об'єктів в залежності від їх відстані до глядача та розташуванням композиційного центру.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4,А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

### ***Самостійна робота:***

***Завдання 1. Замальовки дрібних рослин, домашніх тварин.*** Вивчення характеру і будови малих рослин. Виконуються скетчі дрібних рослин (кульбаба, ромашка дика, мак, конюшина) на папері графічними матеріалами (лінери, маркери, олівці). Зображення в лінійній техніці із додаванням світлотіні.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4,А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

### ***Завдання 2. Силуетне рішення гілки дерева***

Зображення дерева або куща (каштан, акація, береза, тополя тощо).

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4,А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

### ***Методичні рекомендації до теми блока:***

Робота із зарисовками окремих об'єктів починається з визначення в naturі основних кольорових та тонових відношень обраного фрагмента у пейзажі та самого об'єкту, наприклад дерева, його об'єм, фактура кори, напрямок і форма гілок і т.д. все це вирішується кольором та тоном.

Зображення пейзажу наближеного до правди потребує ретельного вивчення природи. Різність сортів і вид дерев відрізняє їх форми, об'єм крон, фактурність кори та листя, сама форма листя та їх колір, характерність будови.

Начерки та замальовки виконуються у будь-якій графічній техніці – графітними чи пастельними олівцями, спиртові маркери або ручки, тушшю і пером або пензлем, аквареллю. Виконання переважно короткочасне на відпрацювання швидкості.

Складність даного блоку полягає в тому, що на папері деталі пейзажу приходиться спостерігати у різноглибинному просторі, в оточенні різнопланових форм. Умови двовимірного зображення вимагають навичок цілісного бачення великих груп предметів на всіх видимих просторових площинах. Тому, перш ніж починати малюнок різнохарактерних частин пейзажу, необхідно побачити їх як один цілісний предмет.

Наш погляд здатний охопити значно більші плани пейзажу, ніж потрібно зобразити на папері. У недосвідчених художників це викликає певні труднощі у роботі, вони вводять у поле зображення ті плани і деталі, які туди не потрапляють.

### **Тема 3.2. Зображення тваринного світу.**

#### ***Завдання 1. Короткочасні замальовки тварин і птахів***

*Мета:* тренування професійних якостей зорового сприйняття: спостереження природи у русі, виявлення її рис. Формування навичок чергувати роботу з природи, по пам'яті та за уявою на основі попередніх спостережень.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4,А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

#### ***Завдання 2. Зарисовки з природи домашніх тварин та худоби на тлі фрагментів пейзажу***

*Мета:* виконати серію графічних замальовок і скетчів. Активізація і подальше формування зорових уявлень і понять про ліплення форми лініями та штрихами. Удосконалення умінь і навичок виявлення виразної форми в замальовках тварин та птахів. Опанування основними засобами швидкого зображення тварин і птахів. Виявлення в замальовках головної лінії абрису фігури тварин, їх характерних рис.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4,А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Самостійна робота:***

**Завдання 1. Серія тематичних замальовок:** швидкі скетчі домашніх тварин у різних позах (коти, собаки, папуги, хом'яки тощо), та худоби (корови, кози, кури, вівці, коні тощо).

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

**Завдання 2. Декоративно-силуетна стилізація тварин**

*Мета:* силуетна композиція із декількох об'єктів (тварин) з передачею силуету, пластики, головної лінії фігур тварин, їх характерних рис.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Методичні рекомендації до теми блока:***

Можливість попрацювати над завданнями модуля у сільській місцевості, запорука успішного виконання завдань даного модуля. Начерки мають носити різний характер, тому дуже важливо спостерігати та зображувати різних тварин з різних ракурсів та у різних позах.

Розумінню будови пластичної форми тварин і птахів сприяє виконання короткочасних замальовок графічними матеріалами (хвилин 2-5). Пластику абрису тварини треба схопити з перших ліній, тому тут дуже важлива уважність та спостережливість за анатомією будови тварин. Це добре тренує

око та руку, сприяє розвитку зорової пам'яті й виявленню в натурі характерного та основного з другорядним.

## **2 КУРС – 4 СЕМЕСТР**

### **Блок 4. Стафаж**

#### **Тема 4.1.Зображення людини в умовах середовища**

***Завдання 1. Швидкі замальовки групи людей в контексті вуличної сцени лінерами, маркерами або тушшю***

*Мета:* набуття навичок зображення людини в умовах пейзажу. Вивчення основних анатомічних особливостей, виявлення суттєвих і характерних рис у натурників.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Завдання 2. Портретні зарисовки людей різного віку***

*Мета:* вивчення характерних особливостей анатомічної побудови людини. Формування навичок зображення людей, об'єднаних спільною дією. Виявлення характерних рис події при зображенні великої групи людей, натовпу.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Завдання 3.Зарисовки одягненого натурника***

*Мета:* продовження вивчення характерних особливостей анатомічної побудови людини. Вивчення будови скелета, фігури людини та зв'язок одягу з тілом.

людей, натовпу.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Самостійна робота:***

***Завдання 1. Портретні зарисовки, зарисовки напівфігури.***

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Завдання 2. Замальовки окремих постатей і груп людей.***

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Завдання 3. Портретні замальовки людей різного віку.***

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

***Методичні рекомендації до теми блока:***

Під час виконання практичних завдань з вивчення людини головну увагу здобувачів освіти слід звертати на вивчення постаті натурника і її характер. Вивчення предметів у пленерних умовах впливає на предметно-просторову форму і виявлення її об'єктивних взаємозв'язків з навколишнім середовищем.

Практичні заняття по вивченню людини в пленері будуть мати успіх, якщо розпочинати одразу по декілька завдань, це дасть можливість при

непередбаченій зміні погоди чи освітленості продовжувати роботу над іншою постановкою.

## **Блок 5. Архітектурний пейзаж.**

### **Тема 5.1. Зарисовки пам'ятних місць, архітектурних та індустриальних мотивів**

#### ***Завдання 1. Скетчі пам'ятних місць, архітектурних та індустриальних мотивів***

*Мета:* знайомство з історико-архітектурними, етнографічними пам'ятками рідної країни. Застосування лінійної перспективи під час виконання характерних мотивів. Подальше закріплення навичок творчої роботи в умовах пленеру. Виявлення тонально-кольорових зв'язків і відмінностей між архітектурними об'єктами і довкіллям.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

#### ***Завдання 2. Акварельні скетчі вуличок міста, села.***

*Мета:* Закріпити навички малювання архітектурних мотивів. Вміння користуватись аквареллю як графічним матеріалом. Подальше закріплення навичок творчої роботи в умовах пленеру. Виявлення тонально-кольорових зв'язків і відмінностей між архітектурними об'єктами і навколишнім середовищем.

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, акварель.

#### **Самостійна робота:**

***Завдання 1. Серія скетчів різних станів природи. Замальовки характерних мотивів з натури, по пам'яті, за уявою.***

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, акварель.

## **Завдання 2. Серія скетчів архітектурних та індустриальних мотивів.**

*Інструменти та матеріали:* папір формату А3, А4, А5, акварель, графічні матеріали за вибором здобувача освіти (туш і перо, лінери, олівці, маркери, вугілля тощо).

### ***Методичні рекомендації до теми блока:***

Під час роботи над тематичним завданням особливу увагу слід звернути на взаємозв'язок природних і архітектурних об'єктів у пленері. В композиції потрібно досягати виявлення характерних особливостей пам'ятних місць. Дуже важливо, щоб в замальовках та повноцінних композиціях відчувався настрій та зацікавленість здобувачів вищої освіти до зображувального мотиву.

Працюючи над короткочасними замальовками складних архітектурних форм слід робити фрагментарне моделювання тих частин будівель, які є найбільш виразними та деталізованими.

### **Висновки до розділу 3**

Опрацювавши та проаналізувавши джерела та літературу з теми дослідження, ми змогли зробити наступні висновки.

У сучасному світі кожен день не схожий на попередній і не буде схожим на наступний. Змінюється стан природи, оточуючі нас люди, їх думки, місце праці, зведення або зруйнування будівель. Особливо останнє є найактуальнішим для українців. Українські міста і села вже ніколи не будуть як раніше, на місці зруйнованого відбудують нове, тому тема мистецтва пов'язана з рідним містом дуже вчасна.

Було з'ясовано, що питання негайної необхідності відродження автентичної народної педагогіки та важливості формування історичної



свідомості молоді за допомогою українознавства досліджувалось у працях докторів педагогічних наук. Наприклад, В. Стельмахович, професор Прикарпатського університету імені Стефаника вважав, що виховні завдання повинні розв'язуватись засобами саме української народної педагогіки, оскільки це є актуальним у часи становлення України як незалежної держави.

Виявлено, що образотворче мистецтво є одним із могутніх інструментів у естетичному та національно-патріотичному вихованні себе як свідомої людини. Воно нас духовно збагачує, розвиває творчу фантазію та уяву, зацікавленість до історії свого міста, своєї держави.

Роль вчителя – викладача мистецтва є дуже ваговою у вихованні дітей, тому майбутніх викладачів потрібно спрямовувати саме на користь методів викладання. Під час занять з образотворчого мистецтва майбутній викладач повинен зможти долучити дітей до культурних процесів в Україні познайомити з різними видами мистецтва та сформувати в них емоційно-ціннісне відношення до творчого надбання українського народу.

Обґрунтовано, що скетч, як вид образотворчого мистецтва, повністю відповідає меті формування всебічно – творчо та патріотично розвиненої особистості.

З'ясовано, що одним з важливих факторів успішного формування в учнів естетичного смаку є здатність вчителя організувати навчально-виховний процес. Окрім фахової підготовки та володіння психолого-педагогічними знаннями й уміннями, вчитель повинен створювати позитивне середовище під час процесу навчання.

Доведено, що вихідним пунктом успішного набуття студентами знань та навичок як майбутніх викладачів з будь-якого напрямку є якісно укладена навчальна програма починаючи зі студентів. Ми проаналізували декілька програм з напрямку опанування мистецтва скетчів та замальовок. На основі аналізу було створено авторську пілотну програму пленерної практики для

перших та других курсів вищого навчального закладу, яка містить в собі 10 блоків, та поділена на блоки з живопису та графіки. Представленими були 5 блоків які стосуються безпосередньо темі даної роботи, а саме графіці, опануванню такого виду мистецтва як скетч.

## ВИСНОВКИ

Обираючи тему магістерської роботи ми перш за все приділяли увагу її актуальності, яка на нашу думку, зумовлена необхідністю поглибленого дослідження скетчів як окремої ланки образотворчого мистецтва. У магістерській роботі були проаналізовані наукові джерела та література з теми дослідження.

Насамперед ми дізналися, що умовність в різних видах графіки проявляється по-різному. У малюнках станкової графіки умовність часто зовсім відсутня: форма і об'єм трактуються точно. Близькі до натури й тональні вирішення. У начерках, де площина тонально не проробляється, підкреслюються лише вузлові моменти, виділяються основні контрасти.

Скетчі були й залишаються популярним засобом для художньої творчості, навчання та розвитку творчого мислення. Вони використовуються художниками, дизайнерами одягу, інтер'єру, ландшафту, архітекторами, аніматорами та багато ким іншим для дослідження та втілення своїх творчих ідей, і вони залишаються важливою частиною художньої практики.

Розвиток скетчів та міського скетчингу в Україні останні роки зазначає великого зросту популярності, та цей вид мистецтва починає заволювати все більше художників та поціновувачів образотворчого мистецтва.

Було з'ясовано, що джерела та розвиток графіки як образотворчого мистецтва, та, зокрема, автентичного скетчування, на території України висвітлювались у низках праць відомих дослідників та мистецтвознавців, таких як В. Щербаківський, О. Косач, М. Біляшівський та Ф. Вовк ще починаючи з кінця XIX століття.

Також, оскільки наша тема кваліфікаційної роботи містила в собі і практичне виконання скетчів рідного міста різними матеріалами та методами, то наступним нашим кроком був розгляд сутності та особливостей

графічних скетчів в образотворчому мистецтві. Ми визначили, що творче мислення – це здатність генерувати нові ідеї на базі вже набутих знань, вирішувати актуальні проблеми та знаходити нестандартні підходи до поставленої задачі. Графічні техніки відіграють важливу роль у розвитку цієї здатності. Графіка дозволяє нам візуалізувати ідеї, концепції та почуття, а також сприяє глибшому розумінню та візуальній комунікації. Вони стимулюють асоціативне мислення, полегшують комунікацію і сприяють розвитку креативних здатностей. Їх застосування може бути ключовим елементом у покращенні процесу генерації ідей, інновації та їх розвитку.

Ми проаналізували роботи закордонних художників, таких як Деніель Сміт, Шарон Фаерхерст, Петер Пенкок, Ліз Стіл, Ерін Хілл, Марк Тарра, Лінн Чапмен. Роботи митців захопили нас різноманітністю підходів до одного і того визначення «скетч», своєю майстерністю, легкістю у виконанні своїх «живих» робіт.

Для виконання практичної частини кваліфікаційної роботи, задля пошуку натхнення й зародження ідеї серії графічних скетчів мотивів рідного Криворіжжя ми мали ознайомитися з масивом мистецьких добутоків художників, що працюють в техніці скетчу, добре володіють такими матеріалами як лінери, туш і перо, маркери. Виокремивши незначну активність використання художниками зображень міських пейзажів, архітектурних мотивів, було вирішено зупинити свій вибір саме на використанні техніки скетчів у наших композиціях. На вибір мотивів також вплинула війна, яка зараз бушує на території нашої рідної України через агресію російського сусіда. Тож в такий важкий для країни і її громадян період дуже важливо всіма силами сприяти популяризації української культури, історією України, її пам'ятками як на території самої держави, так і поза її межами.

В процесі опису методики виконання кваліфікаційної магістерської роботи в матеріалі ми поділили всю нашу практичну частину на етапи:

1. Ознайомлення із творами художників, що працюють в напрямку теми кваліфікаційної роботи;
2. Пошук сюжету, визначення з темою;
3. Розробка ескізів та композиційних рішень;
4. Розробка лінійного варіанту міського скетчу лінером, лінійного скетчу тушшю та пером з додаванням тону, лінійно тонового скетчу з використанням маркерів та кольорового маркерного скетчу;
5. Виконання роботи в матеріалі.

Також, відповідно до поставлених задач, було розроблено програму пленерної практики для студентів першого та другого курсів вищого навчального закладу, яка містить в собі 10 блоків, та поділена на блоки з живопису та графіки. Представленими були 5 блоків які відносяться безпосередньо теми магістерської роботи, а саме графіці, опануванню такого виду мистецтва як скетч. Програма містить в собі заняття як з викладачем, так і самостійні опрацювання, адже важливо не тільки навчити студентів спостерігати і вміти втілювати побачене на папері, а й розвивати їх творчу самостійність як у майбутніх викладачів.

Під час проходження пленерної практики здобувачі засвоять знання та вміння роботи з графічними матеріалами та розвинуть в собі професійні навички.

Отже, під час роботи над кваліфікаційною магістерською роботою були виконані поставлені задачі. Звичайно, що дана робота не охоплює всі види скетчу та всі графічні матеріали та методи малювання, а також ряд всіх корисних впливів і розвитку скетчу як самостійного виду образотворчого мистецтва. До того ж не були розкриті методики комп'ютерних скетчів, окреслюючи весь розвиток сучасного «скетчу», тому дана тема ще має перспективи дослідження.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Август І. «Пейзажі М. Г. Бурачека». Образотворче мистецтво: навч. посіб. Київ, 1941. 334 с.
2. Авраменко О. О. Мистецтво другої половини 1950-х–1980-х років. Графіка. Київ, 2007. 1047 с.
3. Адаменко О. В. Українська педагогічна наука в другій половині ХХ століття : монографія. Луганськ, 2005. 704 с.
4. Антонович Є. А., Захарчук-Чугай Р. В., Станкевич М. Є. Декоративно-прикладне мистецтво: довідник. Львів, 1993. 272 с.
5. Збірник практикумів з основ художнього конструювання. Основи композиції: навч. посіб. Антонович Є. А. та ін. Івано-Франківськ, 1995. 152 с.
6. Баварський Р.П. Вісник Львівської академії мистецтв: збірник наукових праць. Львів, 1997. 274 с.
7. Ганнусенко Н. В. Світ музею. Мистецтво та освіта: довідник. Житомир, 1998. 243 с.
8. Гончаренко С. В. Український педагогічний словник. Київ, 1997. 376 с.
9. Гребенюк Г. Є. Основи композиції та рисунок: підруч. проф. техн. навч. закладів. Київ, 2010. 221 с.
10. Давиденко Г. І. Історія зарубіжного мистецтва ХІХ – початку ХХ століття: навч. посіб. Київ, 2007. 400 с.
11. Довженко І. М. Декоративно-ужиткове та образотворче мистецтво. Історія, теорія, практика: збір. наук. праць. Львів, 1993. 335 с.
12. Дорош А. Ю., Крушельницький А. О. Графіка: альбом-каталог Львів, 2004. 43 с.
13. Жолтовський П. М. Художнє життя в Україні в ХУІ-ХУІІІ ст.: наукова думка. Київ, 1983. 178 с.
14. Інструктивно-методичні рекомендації щодо організації освітнього процесу та викладання навчальних предметів у закладах загальної

- середньої освіти у 2022/2023 навчальному році: проект. М-во осв. І науки України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/meto> (дата звернення: 21.09.2023).
15. Кириченко М. А., Кириченко І. М. Основи образотворчої грамоти: навч. посіб. Київ, 2011. 190 с.
  16. Кривавич Д. П., Черепанова С. О., Овсійчук В. А. Українське мистецтво: навч. посіб. Львів, 2005. 268 с.
  17. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник. Київ : Кондор, 2006. 492 с.
  18. Кулик Л. С. Історія виникнення міського пейзажу як самостійного жанру живопису: монографія. Київ, 2018. 360 с.
  19. Лагутенко О. А. Графіки : нариси з історії української графіки ХХ століття: монографія. Київ, 2007. 168 с.
  20. Лагутенко О. А. Українська графіка першої третини ХХ ст. : монографія. Київ: 2006. 240 с.
  21. Нариси з історії українського декоративно-прикладного мистецтва / за ред. П. М. Жолтовського. Львів, 1969. 190 с.
  22. Оленіна О. Ю., Чирва О. Ч. Історія та теорія графічного мистецтва: конспект лекцій. Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 128 с.
  23. Острогляд О. В., Переворочай А. Ю. Пленер і його особливості під час проходження живописної практики. Архітектурний рисунок у контексті професійної освіти: зб. наук. пр./ за ред. В. В. Ніколаєнко. Полтава: ПолтНТУ, 2016. 203 с.
  24. Прищенко С. А. Кольорознавство: навч. посіб. Київ, 2018. 436 с.
  25. Павлова О.І. Історія українського образотворчого мистецтва кінця ІХ – ХХ століття: навч.- метод. посіб. Луганськ: ЛНУ ім.Тараса Шевченко, 2013. 119 с.
  26. Пробаков Л. Ф. Проблематика архітектурної освіти образотворчого мистецтва: довідник. Київ, 2009. 294 с.

27. Програми педагогічних училищ. Образотворче мистецтво і художня праця: Збірник програм. Для спеціальності 03. 06 «Викладання образотворчого мистецтва та художньої праці» / Є. А. Антонович та ін. Луганськ, 1993. 108 с.
28. Сідорцова С.О. Поетика пейзажу: теоретичний аспект: навч. посіб. Київ, 2021. 410 с.
29. Сова О. С. Формування художньо-педагогічних умінь майбутніх учителів образотворчого мистецтва в процесі пленерної практики: довідник. Київ, 2018. 325 с.
30. Сова О. С. Вплив пленеру на становлення творчої особистості майбутнього художника-педагога. Розвиток конкурентоспроможної особистості у межах сучасної освіти: реалії та перспективи: матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції. Івано-Франковськ, 2018. 246 с.
31. Таморчук А. О. Мистецтво замальовок: навч. посіб. Київ, 2015. 128 с.
32. Українське народне мистецтво: Живопис / за ред. В. І. Заболотного. Житомир, 1967. 186 с.
33. Український енциклопедичний словник: в 3-х т. / за ред. А.В. Кудрицького. Київ, 1987. 252 с.
34. Храмова-Баранова О. Л., Яковець І. О. Вплив розвитку графічних технік на мистецтво в Україні. Історія науки і техніки: довідник. Київ, 2018. 424 с.
35. Черватюк В. Г. Методичні рекомендації з пленерного живопису для молодих художників: навч. посіб. Київ, 2013. 118 с.
36. Черватюк В. Г. Пленерний живопис – невід’ємна складова художньої освіти. Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки: монографія. Київ, 2010. 442 с.
37. Інтерактивні форми та методи навчання як засіб підтримання інтересу та творчої діяльності учнів на уроках образотворчого мистецтва» : веб-сайт. URL: <https://vseosvita.ua/library/interaktivni-formi-ta-metodi-navcanna-ak->



- [zasib-pidtrimanna-interesu-ta-tvorcoi-dialnosti-ucniv-na-urokah-obrazotvorcogo-mistectva-374951.html](https://zasib-pidtrimanna-interesu-ta-tvorcoi-dialnosti-ucniv-na-urokah-obrazotvorcogo-mistectva-374951.html) (дата звернення: 07.09.2023).
38. Цифровий репозитарій ХНУМГ : веб-сайт. URL: <http://eprints.kname.edu.ua> (дата звернення: 12.09.2023).
39. Презентація «Графіка. Види графіки. Графічні техніки» : веб-сайт. URL: <https://shop.vsimosvita.com/products/grafika-vydy-grafiky-grafichni-tehniky-prezentacziya-do-uroku-obrazotvorchogo-mystecztva> (дата звернення: 10.07.2023).
40. Майстер-клас «Сучасні графічні техніки»: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/mayster-klas-suchasni-grafichni-tehniki-275328.html> (дата звернення: 07.09.2023).
41. Електронний архів КНУТД: веб-сайт. URL: <https://er.knutd.edu.ua/bitstream> (дата звернення: 04.10.2023).
42. Журнал «Фаренгейт»: веб-сайт. URL: <https://fahrenheitmagazine.com/uk> (дата звернення: 19.09.2023).
43. Методичний матеріал «Правила лінійної і повітряної перспективи»: веб-сайт. URL: <https://vseosvita.ua/library/pravila-linijnoi-i-povitranri-perspektivi-241012.html> (дата звернення: 03.08.2023).
44. Електронна бібліотека Інститут педагогіки для учителів: веб-сайт. URL: <https://lib.iitta.gov.ua> (дата звернення: 15.10.2023).
45. Онлайн уроки Шарі Блаукопф: веб-сайт. URL: <https://learn.shariblaukopf.com> (дата звернення: 07.11.2023).
46. Urban Sketchers : веб-сайт. URL: <https://urbansketchers.org> (дата звернення: 24.09.2023).
47. Цифровий репозитарій ХНУГХ: веб-сайт. URL: <http://eprints.kname.edu.ua> (дата звернення 15.10.2023).
48. Книга «Побудова одно фігурної композиції» веб-сайт. URL: <https://studfile.net/preview/5453999/page:11> (дата звернення: 18.09.2023).
49. Стаття «Українські художники»: веб-сайт. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture> (дата звернення: 02.11.2023).

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Роботи художників світу



Рис.А.1. Творчість Джона Таніеля «Аліса в країні див»



Рис. А.2. Творчість Хоноре Даумье

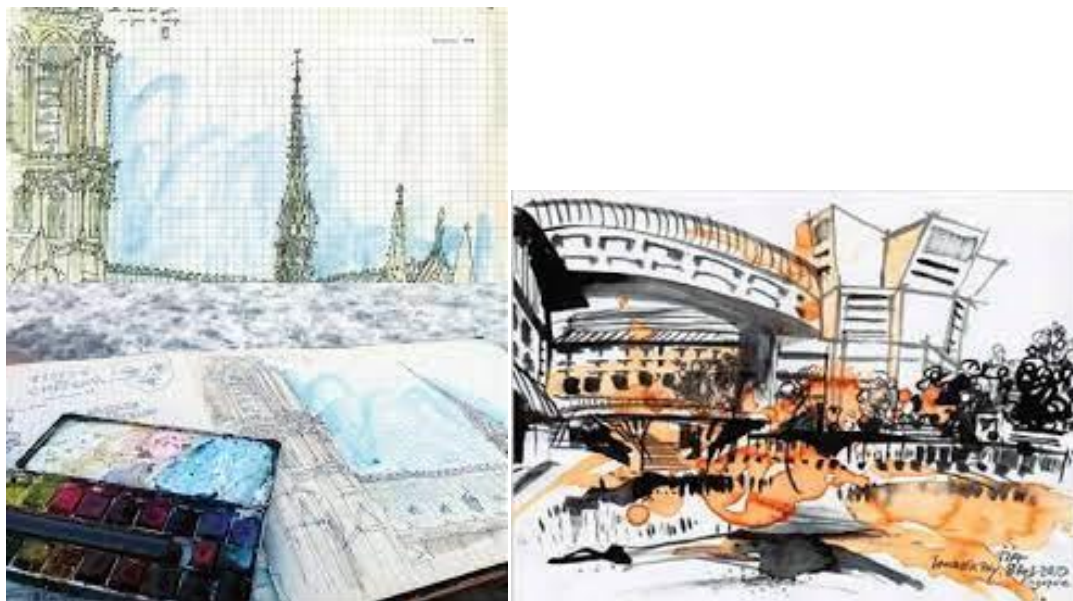


Рис. А. 3. Габріель Кампаріо



Рис. А. 4. К. Утамаро Рис. А. 5. С. Харунобу



Рис. А. 6. Деніель Сміт «Акварельні скетчі»

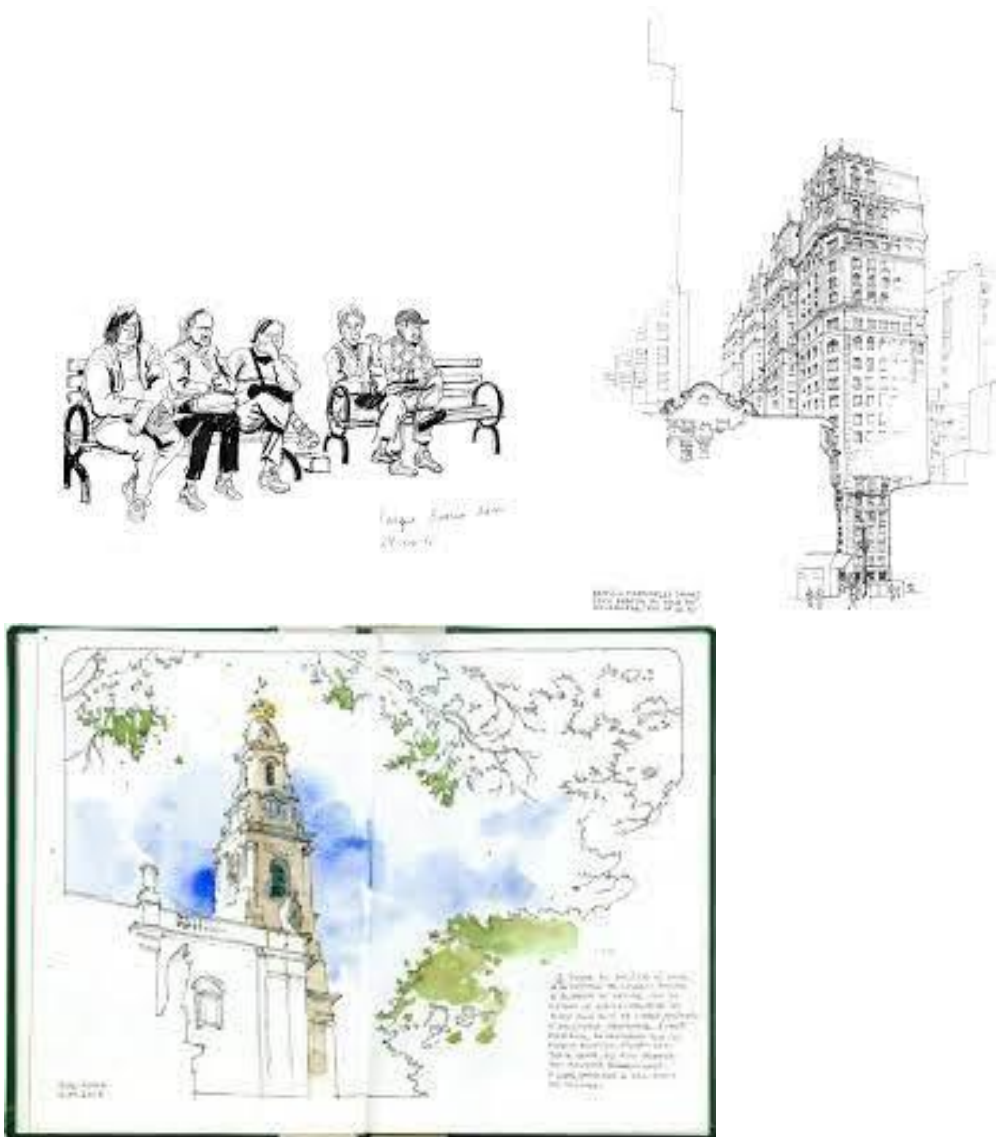


Рис.А. 7. Едуардо Байзек





Рис. А. 8. Лінн Чапмен



Рис. А. 9. Метью Брем



Рис. А. 10. Шарі Блаукопф



Рис. А. 11. Ярослав Яковлев

## Додаток Б

### Техніки скетчу

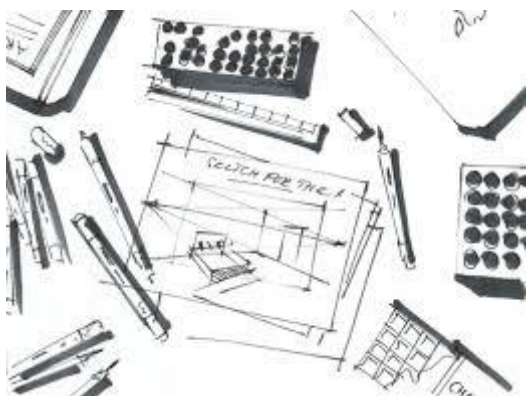


Рис. Б. 1. Техніка блискавки



Рис. Б. 2. Техніка від плями

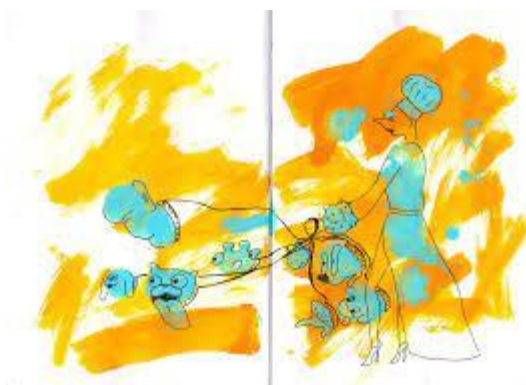


Рис. Б. 3. Техніка від плями



Рис. Б. 4. Лінійна техніка



Рис. Б. 5. Акварельна техніка \ змішана техніка



## Додаток В

### Області застосування скетчів

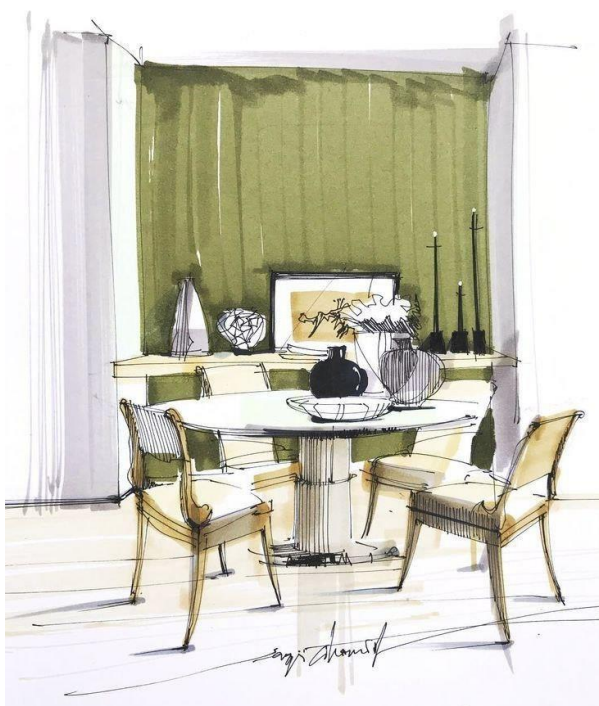


Рис. В. 1. Інтер'єрні скетчи маркерами





Рис. В. 2. Архітектурні скетчи



Рис. В. 3. Скетч одягу

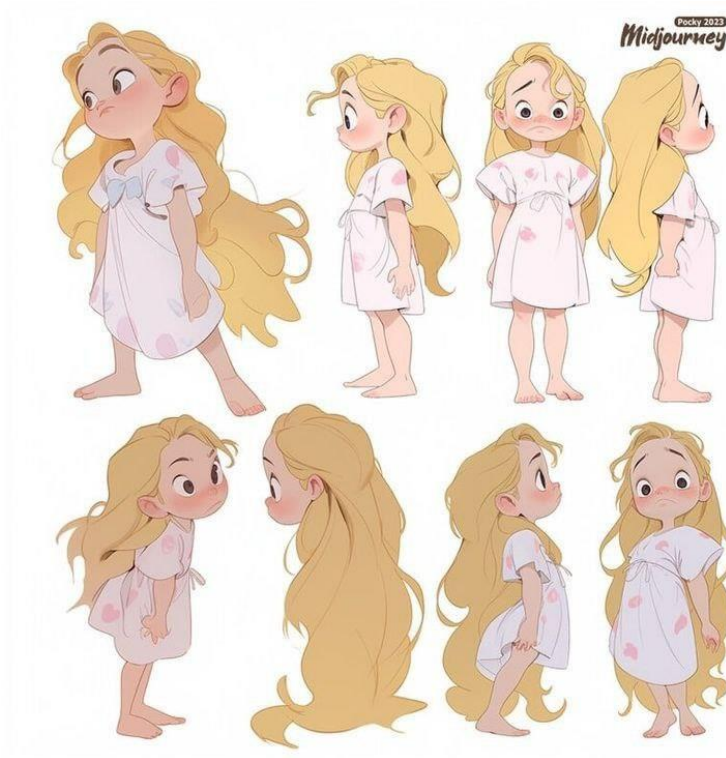


Рис. В. 4. Скетч персонажа для гри



Рис. В. 5. Скетч дерева для комп'ютерної гри

## Додаток Г

## Кваліфікаційна робота в матеріалі



Рис. Г. 1. Пошукові ескізи лінером

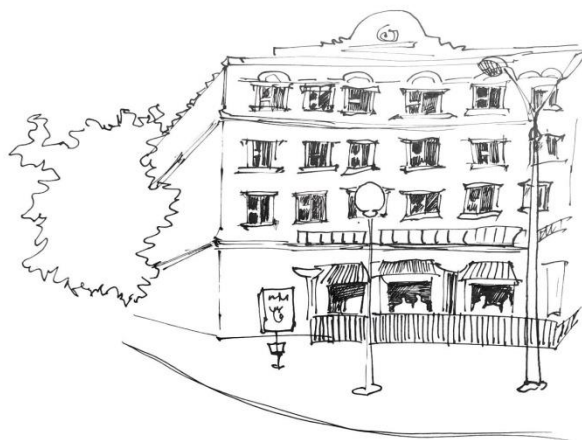


Рис. Г. 2. Пошукові ескізи лінером



Рис. Г. 3. Маркерні скетчи



Рис. Г. 4. Маркерний скетч





Рис. Г. 5. Маркерный скетч

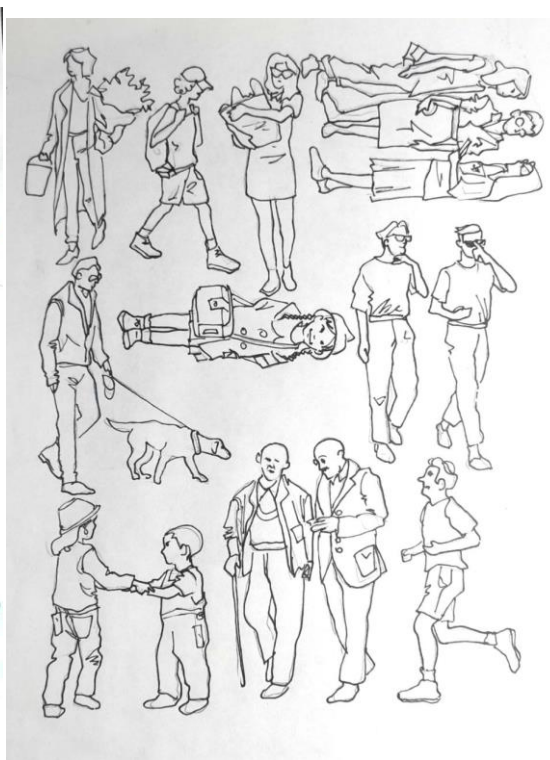


Рис. Г. 6. Замальовки людей

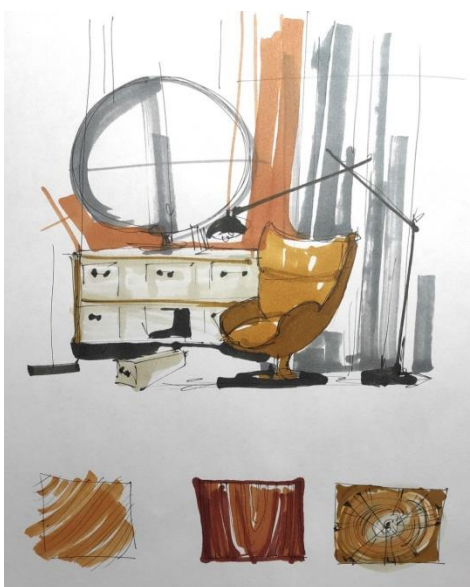


Рис. Г. 7. Маркерный скетч

Інтер'єру



Рис. Г. 8. Маркерный скетч ландшафту



Рис. Г. 9. Маркерний скетч

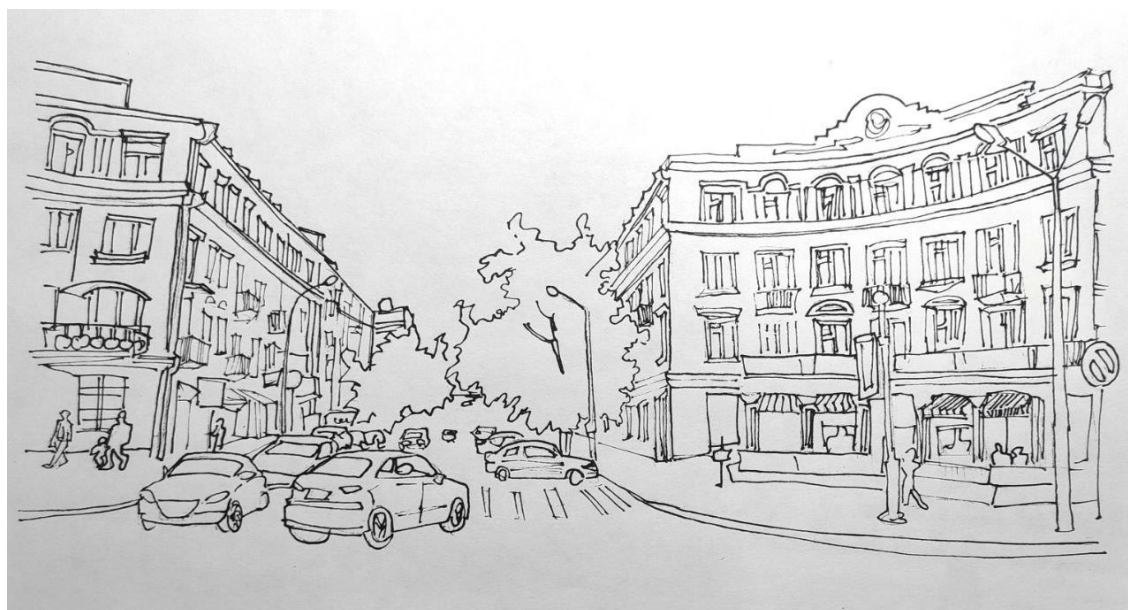


Рис. Г. 10. Лінійний скетч майбутньої роботи





Рис. Г. 11. Чорно-білий тоновий скетч



Рис. Г.12. Тоновий скетч маркерами



Рис. Г. 13. Скетч тушшю та пером



Рис. Г. 14. Тоновий скетч тушшю та пером



Рис. Г. 15. Тоновий скетч тушшю та пером





Рис. Г. 16. Композиційний пошук тушшю та пером



Рис. Г. 17. Кольоровий скетч маркерами