

ИННОВАЦИОННЫЕ И ТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Н.С. Львова, А.А. Моисеев, А.Н. Витковский

Аннотация. В статье рассматривается специфика работы над книжной иллюстрацией посредством композиционных и стилевых решений, дается классификация возможных способов построения иллюстративной композиции. Авторами анализируются тенденции последних нескольких лет в сфере современных технологий и искусственного интеллекта, которые оказывают определяющее влияние на индустрию изобразительного искусства, дизайна, иллюстрации, а также сопредельных областей. Также в статье раскрывается современное понимание профессии иллюстратора и обозначаются новые жанры и художественные технологии для изобразительного искусства. Авторами были проанализированы и структурированы технологии искусственного интеллекта и современные интернет-средства, применяемые в современной иллюстрации. Необходимо отметить, что художник-иллюстратор должен воспринимать нейросеть как инструмент, который может помочь с прикладными задачами. Проведенный педагогический эксперимент не показал однозначного преимущества передовых цифровых технологий перед традиционными в обучении студентов книжной иллюстрации. Применение авторских методических ключей в обучении студентов книжной иллюстрации, позволило систематизировать алгоритм работы с применением передовых цифровых технологий. В дальнейшем планируется обобщить педагогический и методический опыт в преподавании книжной иллюстрации, на основе полученных данных разработать наиболее эффективную методическую систему обучения студентов в вузах.

Ключевые слова: иллюстрация, книжная графика, композиция, изобразительное искусство, образование, дизайн.

Для цитирования: Львова Н.С., Моисеев А.А., Витковский А.Н. Инновационные и традиционные методы создания книжной иллюстрации // Преподаватель XXI век. 2024. № 3. Часть 1. С. 194–209. DOI: 10.31862/2073-9613-2024-3-194-209

INNOVATIVE AND TRADITIONAL METHODS OF BOOK ILLUSTRATION

N.S. Lvova, A.A. Moiseev, A.N. Vitkovsky

Abstract. The article deals with the specifics of working on book illustration by means of compositional and style solutions, classifies the possible ways of building an illustrative composition. The authors analyze the trends of the last few years in

© Львова Н.С., Моисеев А.А., Витковский А.Н., 2024



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

the field of modern technology and artificial intelligence, which have a determining influence on the industry of fine arts, design, illustration, as well as related areas. The article also reveals the current understanding of the illustrator's profession and outlines new genres and artistic technologies for the visual arts. The authors analyzed and structured the artificial intelligence technologies and modern Internet tools used in contemporary illustration. It should be noted that the artist-illustrator should perceive the neural network as a tool that can help with applied tasks. The conducted pedagogical experiment did not show an unambiguous advantage of advanced digital technologies over traditional ones in teaching students book illustration. The application of author's methodological keys in teaching students book illustration, allowed to systematize the algorithm of work with the use of advanced digital technologies. In the future it is planned to generalize the pedagogical and methodological experience in teaching book illustration, on the basis of the obtained data to develop the most effective methodological system of teaching students in higher education institutions.

Keywords: *illustration, book graphics, composition, fine arts, education, design.*

Cite as: Lvova N.S., Moiseev A.A., Vitkovsky A.N. Innovative and Traditional Methods of Book Illustration. *Prepodavatel XXI vek. Russian Journal of Education*, 2024, No. 3, part 1, pp. 194–209. DOI: 10.31862/2073-9613-2024-3-194-209

Введение

Книжная иллюстрация — один из видов изобразительного искусства, которое может относиться как к научной, так и художественной литературе. В произведении изобразительного искусства художник-иллюстратор ставит перед собой задачу раскрытия и передачи идейного замысла и образного содержания литературного источника различными средствами графики [1; 2].

Современный иллюстратор должен обладать вариативными профессиональными компетенциями [3], иметь понимание в области дизайна книги и верстки, методов и приемов работы над цифровой иллюстрацией, в том числе на графическом планшете и планшетном компьютере, а также понимать современные тенденции в индустрии генеративного искусства, создаваемого при помощи искусственного интеллекта и технологий нейросетей. Целевая аудитория иллюстраторов-блогеров нередко обладает поликультурным видением искусства, охватывает различные страны, в связи с чем от художника, создающего иллюстративный продукт, важно стратегическое мышление, контент-план своих аккаунтов или блогов в современной интернет-среде. Это могут быть заметки, статьи, этапы работы, сторис, рилс, клипы, подкасты, видеоуроки, фотографии и многое другое.

Актуальное видение современной иллюстрации как индустрии гораздо шире исключительно оформления книжной продукции. Мы можем рассматривать современного графика, дизайнера и иллюстратора как создателя и визуализатора художественного образа, который расставляет акценты и погружает зрителя в композиционное и целостное единство персонажей, предметного мира и окружения.

XXI век раскрыл нам новый подход к оформлению книжной иллюстрации. Нейросетевое или генеративное искусство при помощи человека способно создавать сложные композиции как гиперреалистического, так и максимально стилизованного характера [4, с. 670]. Конечно, существует риск, но мы уверены, что конкурентную борьбу

выиграют именно профессионалы с художественным образованием. Вероятнее всего произойдет частичное вытеснение «коммерческих» иллюстраторов и адаптация работы художников, создающих иллюстрации с творческим посылом.

Анализ ряда публикаций по данному направлению позволяет утверждать, что не стоит ставить на одну чашу весов произведения великих мастеров иллюстрации и творческие работы, созданные ИИ [5–7]. Здесь важно уточнить, что искусственный интеллект — понятие существенно более многоаспектное по сравнению с нейросетями, т. к. в ИИ входит мышление, имитирующее творческий процесс (в этом смысле ИИ — «мозг»), а нейросети действуют по четко прописанным программистами алгоритмам (в этом смысле нейросети — инструмент, «руки»). Однако для данной статьи мы не вносим существенного различия в данные понятия, рассматриваем данные технологии, программы и сервисы комплексно.

Цель исследования состоит в систематизации педагогического опыта, инновационных и традиционных методов и приемов по созданию книжной иллюстрации в рамках современной концепции высшего художественного и дизайн-образования.

Объектом исследования является книжная иллюстрация, *предмет исследования* — сравнительный анализ студенческих иллюстраций.

Задачи исследования: разработать композиционные схемы (концепты) для студентов вузов по созданию книжной иллюстрации; создать книжные иллюстрации на занятиях со студентами на трех уровнях: при помощи рукотворных средств; при помощи цифровых средств, в том числе графических планшетов и графических редакторов; при помощи технологий ИИ и нейросетей, а также подвести итоги педагогического эксперимента.

Методы исследования. Авторы отмечают важность теоретического анализа, синтеза, обобщения, сравнения и систематизации, эмпирических методов: педагогического эксперимента, в том числе на основе обобщенного опыта преподавателей.

Композиционные особенности при разработке книжной иллюстрации

Перед авторами статьи стояла задача собрать актуальные тренды в создании современной книжной иллюстрации, суммировать прогрессивный педагогический опыт преподавания в сфере иллюстрации. Коллективом авторов в 2023 г. проводился педагогический эксперимент по созданию иллюстраций студентами бакалавриата и магистратуры ГУП и МГПУ по направлениям подготовки «Изобразительное искусство», «Дизайн», профили подготовки «Графический дизайн», «Коммуникативный дизайн», «Средовой дизайн» классическими техниками и технологиями, технологиями цифрового рисования на графическом планшете, а также при помощи технологий ИИ. Подробные результаты эксперимента будут описаны и опубликованы в дальнейших научных публикациях авторского коллектива.

Создание рукотворной и цифровой книжной иллюстрации подразумевает разработку цельного визуального образа, помогающего читателю в полной мере ощутить эмоциональную атмосферу произведения, а также понять его основную суть. Для того чтобы справиться с данной задачей и воплотить творческий замысел в иллюстрации, художники располагают множеством инструментов, а на помощь в реализации идеи приходят различные виды, методы, стили иллюстрирования. А.Е. Вольгушев утверждает, что «художник-иллюстратор выступает как творец и соавтор писателя, он не просто отображает в своих рисунках мир литературного произведения, но и дает зрительное понимание событий и образов» [8, с. 15].

Каждое художественное произведение обладает конкретными сюжетным и композиционным решениями. Иллюстрация как элемент печатного издания должна быть оформлена в соответствии со следующим перечнем правил и средств композиции: формат, композиционная схема, динамика, ритм, цвет, тон, декоративность и, наконец, целостность. Поиск и создание уникального композиционного решения вкупе с профессиональным применением средств художественной выразительности являются ключевыми аспектами выразительности композиции. В своих работах Л.В. Новикова отмечает: «...благодаря введению в описание образов читатель может глубже понять авторский замысел, потому что, опять же, иллюстрации дополняют текст; иллюстрации несут определенный эмоциональный посыл, задавая настроение всему произведению или его отдельным главам; так же иллюстрации могут нести в себе информацию сложную для описания, но необходимую в тексте, информацию, которую можно только изобразить графически [9, с. 584].

Основой композиции книги является ее формат, поскольку именно от него в первую очередь зависит практичность ее использования. Решение множества задач и вопросов, касаемых композиции книги, базируется именно на выборе ее формата. Так, например, по Леонардо да Винчи, универсальными и сгармонизированными являются те пропорции формата, которые строятся по принципу «золотого сечения». Таким образом, употребительно к формату печатного издания данный принцип подразумевает соотношения сторон как 1: 1,618.

В работе над созданием книжной иллюстрации первостепенная роль отводится важнейшему организующему компоненту художественной формы как для единичного произведения, так и серии в целом. Именно композиция придает произведению целостность и единство, связывает все его элементы и передает замысел иллюстратора. Исследуя предмет иллюстрирования, анализируя имеющиеся особенности и специфику того или иного произведения, художник в первую очередь обращается к компоновке, гармоничному расположению объектов на листе. Назначение композиции состоит в том, чтобы соподчинить все самостоятельные элементы, образовать единое целое. В произведении, где была проведена правильная работа с компоновкой всех связующих элементов, ни одна из его частей не может быть исключена, добавление новых деталей также неуместно. Композиционные части иллюстрации могут быть уравновешены, когда имеют одну и ту же зрительную тяжесть, а равновесие это достигается симметрией данных частей относительно одной из осей или же асимметрией. Симметричный и асимметричный виды композиции значительно отличаются по своему воздействию на зрителя, каждый имеет свои законы равновесия. Влияние на зрителя происходит непосредственно благодаря ритму композиционного построения. Именно он указывает на значимые подробности в иллюстрации, делает акцент на главном и заставляет на время остановиться на менее важных деталях. Он привлекает внимание зрителя, тем самым позволяя зрителю углубиться в содержание произведения, извлечь из него суть. Именно ритм дарует смотрящему нужную атмосферу.

На начальном этапе работы над образом оформления книги иллюстратору необходимо сформулировать ее концепцию: продумать основные компоновки и типы иллюстрации, поискать образы персонажей, определиться со стилистикой, техникой и технологией выполнения иллюстраций и элементов книжного оформления (обложка, форзац, шмуц-титуты, колонцифры, развороты, колофон и пр.). Зачастую иллюстратор уже получает

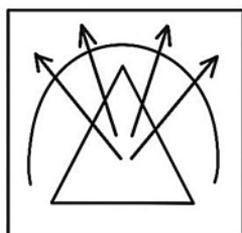
техническое задание и распечатанную в натуральную величину верстку с фреймами (областями) под различные типы иллюстрации. Такой подход значительно ускоряет производство иллюстрируемой книги и четко определяет объем работы для художника. Фреймы под иллюстрацию могут иметь различные формы, в связи с чем мы можем говорить о фризовой, многоуровневой/многоярусной, многоплановой композиции в иллюстрации. Композиция может меняться в зависимости от назначения: иллюстрация на разворот, разворотная иллюстрация с заполнением половины полос, полосная иллюстрация, оборонная, концовка, заставка, буква, колонцифра, шмуцтитул и прочее.

В иллюстрации также в зависимости от типа действия можно выделить стремящуюся к уравновешенности и статичности композицию центрального образа, а также кулисную, S-образную, композицию противостояния левого объекта правому — «дуэль» и т. д. Мы можем также выделить композицию типа «шествие», композицию «объект через объект». Существуют классические противоположные по художественным задачам фризové и многоуровневые, многоплановые типы композиции. Одной из самых распространенных будет диагональная композиция, которую часто можно назвать композицией прямоугольного треугольника или треугольника со смещенной вершиной. Также можно выделить композицию, где действие идет по кругу, спирали или эллипсу, для простоты мы назвали ее «хоровод». Композиция в иллюстрации может выстраиваться относительно точки изображения: панорамная, предметная, макро, с птичьего полета, точка обзора снизу. Мы можем управлять взглядом зрителя, то помещая его в гущу событий, то заставляя как бы подсматривать за происходящим, создавая словно театральную сцену перед его глазами. Иллюстрация также может ограничиваться конкретной геометрической формой, вписываться в него, а также содержать намеренное «кадрирование» объектов композиции, что мы называем фрагментарной композицией. Данные виды композиционных схем приведены авторами на рис. 1.

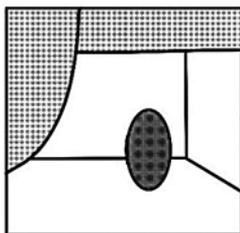
Помимо описанного, ритм в композиции можно выстраивать совершенно различно: монотонно метрически, с резкими перепадами напряжения, скачками статики и динамики. Также возможно выстраивать акценты в композиции перпендикулярно, вертикально, горизонтально, с сужением/расширением и деформацией.

Размер и расположение иллюстрации в книге определяют различные виды. Фронтиспис представляет собой иллюстрацию ко всему произведению в целом, выражает его основную суть. Обычно заглавная иллюстрация помещается на левой стороне первого разворота книги. Иллюстрации-заставки располагают вверху страницы на спусковой полосе, отделенной от текста полем. Как правило, такие иллюстрации обозначают начало части, главы или книги. Заставка вызывает у читателя особое настроение, настраивает его на глубокое восприятие последующих событий в произведении.

Иллюстрированные изображения составляют композицию книги, следовательно, следует уделять должное внимание ритмичности их чередования, а также равномерному распределению их по тексту. Иллюстрации-концовки размещают после текста, традиционно в конце частей, глав, всей книги, логично их завершая. Для таких иллюстраций так же, как и для заставок, характерны некоторые особенности, а именно то, что они бывают сюжетно-тематическими, символическими, декоративными или включают в себе орнамент. Еще одним немаловажным элементом является буква — декоративно оформленная первая буква в начале главы. Такая буква может быть стилизована в соответствии с эпохой или жанром произведения.



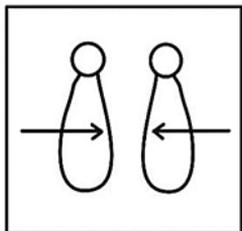
1. Композиция центрального образа/
статичная



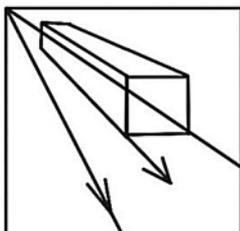
2. Кулисная композиция



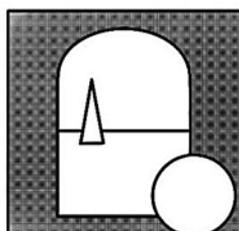
3. S-образная композиция



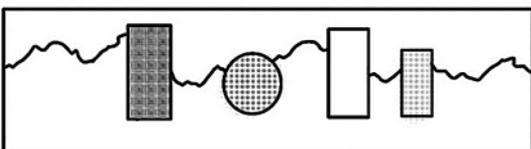
4. Композиция «противостояние»
или «дуэль»



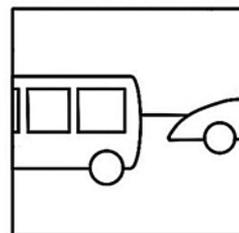
5. Композиция «шествие»



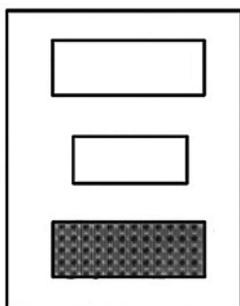
6. «Объект через объект»



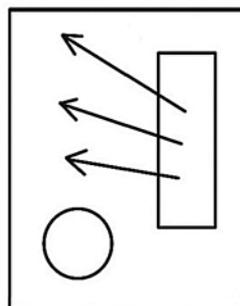
7. Фризровая композиция



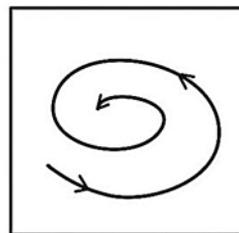
8. Фрагментарная композиция



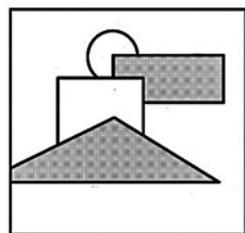
9. Многоуровневая композиция



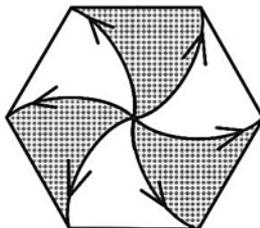
10. Диагональная композиция/
динамичная



11. Спиралевидная композиция/
круговое движение «хоровод»



12. Многоплановая композиция



13. Композиция, вписанная
в геометрическую фигуру или сетку

Рис. 1. Основные композиционные схемы в иллюстрации

Для того чтобы произведение носило целостный, гармоничный характер, необходимо, чтобы все части изображения в композиционном построении были связаны друг с другом, подчинялись главному, направляющему зрителя на важное в иллюстрации. Аналитический и семантический поиски должны быть направлены именно на построение композиционного решения произведения, конечно, не умаляя значение содержимого текста.

Художественно-образное решение иллюстраций включает в себя множество вариаций. Иллюстрирование детских книг подразумевает красочные изображения главных персонажей, которые заполняют немалую часть произведения. Иллюстрации в таких художественных произведениях, как роман, рассказ, повесть, сопровождаются особой эмоциональной выразительностью. Рисунки и иллюстрации для научно-популярной и научной литературы отличаются информативностью, четкостью и наглядностью изображаемого, они могут быть выполнены в стилистике проектной графики, технического рисунка, инфографики, изометрии, схемы, разреза и т. д. Карикатуры призваны в острой форме высмеивать пороки соответствующих героев. Комиксы повествуют историю посредством последовательной смены изображений в красочной и оттого запоминающейся форме. Стилистика иллюстраций, как правило, отбирается в соответствии с произведением, дополняя его и раскрывая основную суть.

Что касается техники исполнения изображений, в своей работе иллюстраторы применяют различные материалы: акварель, гуашь, тушь, графитный карандаш, смешанные техники, маркеры, цветные карандаши, пастель, графический планшет, а в последнее время технологии искусственного интеллекта. Иллюстратору необходимо заранее продумать решение творческих задач и с учетом этого определить используемые материалы в предстоящей работе, ведь техник большое множество и каждая определяет сферу своих возможностей. Эмоциональное составляющее иллюстрации во многом определяется выбором графических средств и техник, которые влияют на конечный художественный образ: ксилография, сграффито, линогравюра, граттаж (граттография), сухая игла, монотипия, офорт, литография и т. д. Так, например, техника рисования пером (как классическим, так и на графическом планшете) позволяет рисовать тонкие линии, выполнять штриховку. Также данная техника предоставляет возможность осуществления быстрых эскизов. Рисование тушью включает в себя множество ее вариаций: она бывает жидкой, концентрированной и сухой (китайская тушь), что касается цвета, это может быть классическая черная или редко используемая цветная тушь. Тушью можно работать штрихом, пятном и точкой, а также комбинировать данные выразительные средства. Акварельная техника «по-сухому» подразумевает нанесение краски на сухой лист пары или нескольких слоев, что позволяет контролировать движение акварели, тональность работы и форму мазков кисти. Более того, в работе над книжной иллюстрацией комбинация акварели и пера смотрится очень выигрышно.

В своей работе художник решает не только изобразительно-пластическую составляющую серии иллюстраций, но и воплощение композиционного целого, логическое пояснение содержания произведения путем создания отдельных рисунков, которые, помещаясь в книгу, создают органичный синтез с текстовой составляющей, тем самым направляя читателя и унося его в мир образов. Данная специфика идеи формирования художественного произведения способствует созданию тематического плана иллюстрирования или, говоря языком анимации, «раскадровки».

В иллюстрации также важным является передача чувств героев посредством мимики, жестов, колорита, динамики, ритма. Портрет героя произведения может быть передан как в соответствующей среде, так и без нее. Наиболее распространенными в иллюстрации являются изображения ключевых событий, ярко отражающих суть происходящего. Основная цель таких иллюстраций состоит в выявлении состояния действующих лиц и непосредственного отображения изображаемого эпизода. Иллюстрирование среды, т. е. фона, пейзажа природы, города, интерьера, внутренних убранств и других мест пребывания героев обычно является не менее значимым, чем рисование самих персонажей. Такие изображения помогают прочувствовать атмосферу происходящего. Иллюстрирование конкретных объектов, например, отдельно стоящих сооружений, предметов быта, растительных или животных элементов подчеркивает значение происходящего события или же настроение произведения.

Если обратиться к авторитетным академическим источникам, то подобные планы прослеживаются в работах О.В. Бердсли (Бердслея), И.Я. Билибина, Ю.А. Васнецова, Б.А. Дехтерева, Г.И. Нарбута и других художников классического оформления иллюстрации. Существенные изменения в развитии иллюстрации середины XIX века способствовали воплощению мыслей и переживаний в зрительных образах. Важным для русской книжной иллюстрации явилось начало XX века. Художники объединения «Мир искусства», а также художники первой половины XX века А.Н. Бенуа, М.В. Добужинский, Д.Н. Кардовский, Е.Е. Лансере стали новаторами в книжной иллюстрации и во многих аспектах предопределили манеру иллюстрирования мировой классики. История русской книжной иллюстрации оставила немало образцовых примеров: работы А.А. Агина и П.П. Соколова к «Мертвым душам» Н.В. Гоголя, Е.Е. Лансере к «Казакам» Л.Н. Толстого, замечательные классические приемы оформления иллюстраций к поэме М.Ю. Лермонтова «Демон», созданные А. Бенуа. Также стоит отметить работы Л.В. Владимирского, В.В. Лукашова, И.М. Семенова, В.Г. Сутеева.

Мы привели лишь самые броские имена, перечислили лишь некоторых художников авторской книжной иллюстрации. Однако необходимо отметить современных художников, иллюстраторов и исследователей темы книжной иллюстрации. Владимир Зуев — обладатель первой премии Международной биеннале экслибриса в Италии. В его работах прослеживается информационная перенасыщенность современного мира, сочетание жесткой композиционной структуры и глубокого идейного содержания. Евгений Чарушин, Лев Такмаков, Михаил Майофис, Татьяна Маврина, Григорий Ингер, Элис Тейд и Полин Бейнс (британские иллюстраторы), Норман Рокуэлл (Роквелл), Хирому Аракава и многие другие, список может быть бесконечным.

Увеличение вычислительной мощности современных компьютеров за последние годы привело к возникновению технологий, которые еще 10–15 лет назад были уделом компьютерных гиков или элементами сюжета фантастических произведений. Но прогресс не стоит на месте и то, что раньше казалось фантастикой, сейчас стало реальностью. Одним из ключевых направлений в развитии книжной иллюстрации стали разработки в области системы генерации изображения как по текстовому описанию (в том числе на русском языке), так и по загружаемой фотографии, репродукции или изображению, скетчу, форэскизу. Сейчас использование этих технологий выходит на новый уровень во многом благодаря обширному распространению мобильных устройств. Принцип

работы с системами машинного обучения построен на формировании определенных запросов искусственному интеллекту без использования бумажных носителей. Алгоритмы нейросети способны создавать новые образы, применять оригинальные текстуры и объекты, которые, в свою очередь, будут трансформированы и адаптированы дизайнером в контексте [10, с. 195].

Неизбежно прогресс приведет к тому, что возможности ИИ станут повседневной реальностью и профессиональным художникам-иллюстраторам придется адаптироваться к изменениям на профессиональном рынке.

Результаты исследования и их обсуждение. Нашим авторским коллективом в 2022–2023 учебном году проводился педагогический эксперимент по созданию иллюстраций студентами бакалавриата и магистратуры ГУП и МГПУ по направлениям подготовки «Изобразительное искусство», «Дизайн», профили подготовки «Графический дизайн», «Коммуникативный дизайн», «Средовой дизайн» классическими техниками и технологиями, технологиями цифрового рисования на графическом планшете, а также при помощи технологий ИИ. Всего в эксперименте было задействовано за 2022–2023 учебный год 96 студентов бакалавриата и магистратуры с 1 по 3 курс включительно факультета изобразительного искусства и народных ремесел Государственного университета просвещения и Института культуры и искусств Московского городского педагогического университета по направлениям подготовки «Изобразительное искусство», «Дизайн», профили подготовки «Графический дизайн», «Коммуникативный дизайн», «Средовой дизайн» в рамках проектирования, специализации, курса «Цифровая живопись».

Обучающимся по данным направлениям подготовки были выданы задания по созданию книжной иллюстрации. Задания включают несколько этапов выполнения: подборка референсов, глубокое ознакомление с текстом первоисточника иллюстрируемой эпохи или сеттингом; копия работы мастера иллюстратора для передачи авторской стилистики и приемов; эскизы. Причем по последнему этапу проводился педагогический эксперимент с выделением контрольной группы с ручной подачей, используя маркет, гуашь, тушь, акварель, цветные карандаши, линеры и экспериментальной группы с использованием нейросетей для поиска образа и композиции. Далее студенты могли использовать графический планшет, графические редакторы (Krita, Paint Tool SAI, Photoshop, Sketch, Procreate, Dynamic Auto-Painter). Обучающимся необходимо было выполнить разработку дизайн-проекта многостраничной продукции на примере художественной литературы с авторскими иллюстрациями и разработку дизайн-проекта многостраничной продукции на примере детской литературы с авторскими иллюстрациями. В ходе выполнения задания обучающиеся разрабатывали обложку, форзацы, шмуцтителы, заставки, концовки, буквицы, колонцифры, иллюстрацию на разворот, полосные, оборочные, панорамные и др.

В данном исследовании невозможно привести все примеры работ студентов, но наиболее показательные изображены на рис. 2. На нем отражены иллюстрации к комедии дель арте; иллюстрации к роману М. де Сервантеса «Дон Кихот» и иллюстрации к китайской мифологии. Работы выполнены маслом, графитным карандашом на тонированной бумаге. Далее карандашный эскиз был доработан в программе Photoshop. Нейросетевые изображения выполнены шедевром и Meitu.

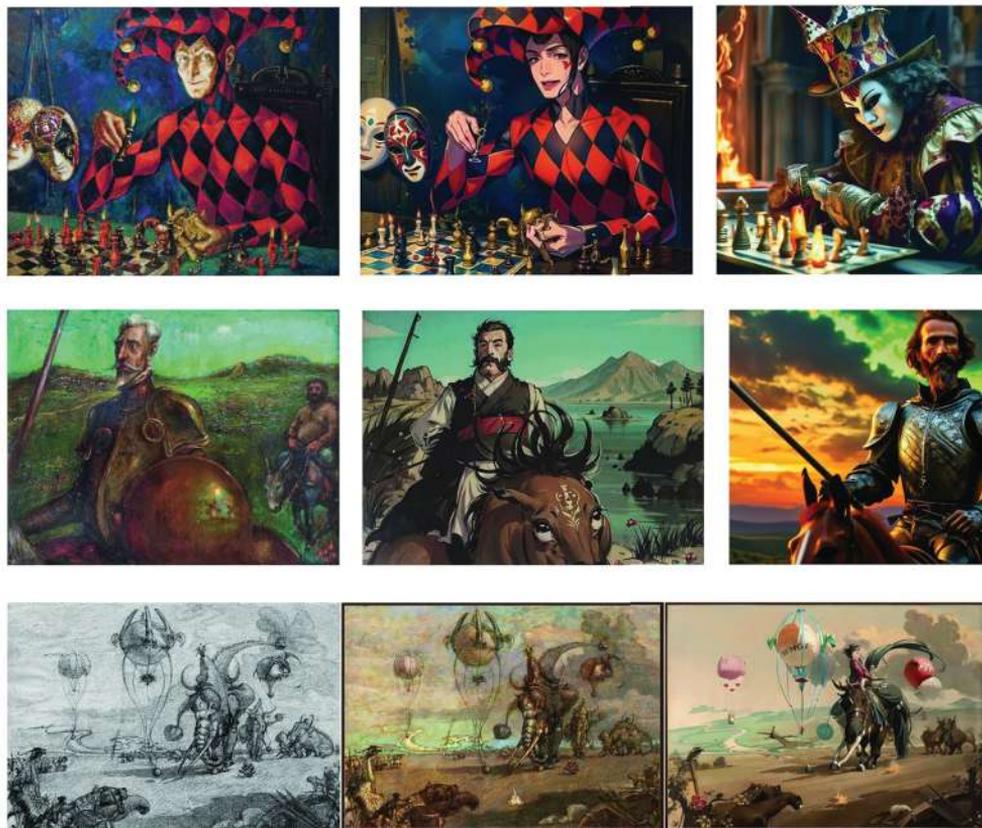


Рис. 2. Примеры иллюстраций

Шкалы оценивания студенческих работ по художественно-композиционной составляющей отражены в табл.

203

Таблица

Шкала оценивания практической подготовки

| Оцениваемые параметры | Баллы |
|--|-------|
| Композиционное построение | |
| Не выдержана идея, изобразительная плоскость не решена | 0 |
| Композиция перегружена, отсутствие структурного анализа изобразительной плоскости | 1–2 |
| Композиционное построение оправдано и гармонично | 3–4 |
| Верное распределение смысловых акцентов, гармоничное начало логично находит свое продолжение в общем строе изображения | 5 |

Таблица. Окончание

| Оцениваемые параметры | Баллы |
|---|-------|
| Проработка образа персонажей | |
| Принадлежность персонажей к выбранной тематике | 1 |
| Отсутствие дефектов модели: черты лица, форма тела, пропорции, одежда, фактура, светотеневая проработка, общая цветовая гармония и т. д. | 2–3 |
| Оригинальность замысла, наличие собственного стиля | 4 |
| Проработка окружения (сеттинга) | |
| Взаимодействие частей окружения и различных стилистик между собой | 1–2 |
| Сложность графики, стиль, идея, атмосфера | 2 |
| Наглядность раскрытия элементов сюжета через иллюстрацию | 3–4 |
| Применение 2D технологий: обработка изображений, предпочтательная подготовка | 1–2 |
| Вариативность поисковых эскизов и уровень подачи материалов | |
| Отсутствие вариативности поисковых эскизов | 0 |
| В целом продемонстрирована высокая графическая культура в подаче материалов | 2 |
| Применены интересные сочетания основных выразительных средств, разнообразно представлены графические, тональные и/или цветовые решения всех заданий | 3–4 |

В таблице приведены универсальные критерии оценивания студенческих работ на основе показателей по композиционному, колористическому, тоновому решению, а также проработки образа персонажей, их стилистической целостности, проработки окружения, разнообразия проектных решений и др. Был проведен педагогический эксперимент с применением традиционных способов и инновационных средств разработки книжной иллюстрации. Суть эксперимента на практическом уровне заключалась в создании студентами на занятиях книжных иллюстраций на трех уровнях: при помощи рукотворных средств; при помощи цифровых средств, в том числе графических планшетов и графических редакторов; при помощи технологий ИИ и нейросетей. Мы хотели сравнить, насколько эффективно применение современных технических средств в учебном процессе, может ли использование ИИ, владение графическим планшетом и графическими редакторами заменить традиционные способы работы в сфере книжной иллюстрации.

Учащиеся должны были максимально детально разработать образы основных персонажей: их силуэт, мимику, одежду, колорит, выразительные ракурсы и движения. В учебном процессе также важно было отслеживать необходимую константность образов от иллюстрации к иллюстрации. Обучающиеся разных направлений

учились создавать оборонные, полосные, полуполосные, разворотные иллюстрации, а также форзацы, шмуцтитулы, заставки, концовки, буквицы, оформление разворотов и колонцифр. Особое внимание уделялось разработке обложек. В основном процесс строился через изучение студентами аналогов для иллюстрируемого произведения, внимательное отношение к литературному первоисточнику и иллюстрируемой эпохе (сеттингу). Испытуемым необходимо было тщательно подойти к выбору стилистики серии иллюстраций, подобрать референсы, осуществить создание копии работы известного иллюстратора. Копирование работ — это одно из основополагающих методик обучения студентов художественных направлений. Учебное копирование не только развивает аналитическое мышление, память, совершенствует графические и композиционные навыки, но и помогает осмыслить творческую манеру копируемого автора. В дальнейшем, как показывает практика, это влияет на приемы стилизации, улучшение работы с формой, композицией, образами персонажей и окружения. После копирования, изучения и подбора референсов студенты приступали к проектному этапу.

В ходе эксперимента обучающиеся были разделены на контрольные и экспериментальные группы примерно по 12–15 человек. Студенты контрольных групп выбирали аналоговые методы работы: эскизы, скетчи, кроки, клаузуры и пр., а также в дальнейшем работали преимущественно над классическими иллюстративными методами и техниками (акварель, гуашь, графитный карандаш, цветные карандаши и пр.). Другие группы студентов (экспериментальные) не были ограничены в выборе изобразительных средств, могли генерировать образы через технологии искусственного интеллекта, а также создавать иллюстрации любыми возможными способами, включая цифровые технологии, графические редакторы и графические планшеты. Художественный образ, стиль и проектную идею обучающийся переносил в цифровое пространство, где в дальнейшем происходит адаптация и частичная трансформация этой идеи без потери авторской индивидуальности. Итоговые в семестре результаты сравнивались экспертными комиссиями на просмотрах.

Несмотря на широкие возможности современных сервисов, использующих искусственный интеллект по генерации серий изображений в различных стилистиках, существенного значимого отличия между контрольными и экспериментальными группами выявлено не было как в скорости создания авторских иллюстраций по мотивам ИИ-генераций, так и в качестве создаваемых иллюстраций. Кажущееся большое разнообразие предлагаемых ИИ проектных и образных решений при постоянном применении становилось все более шаблонным, повторяющимся и лишенным новых подходов. Основными технологиями ИИ в учебном процессе были Midjourney, Meitu, Шедеврум, а применение графических редакторов хоть и позволяло исправлять допущенные неточности в промежуточных этапах рисования по слоям, существенно не улучшало качество итогового изображения. В цифровых иллюстрациях присутствовала общая мылкость текстур и штриховки.

В итоге мы можем сделать основной вывод, что технологии ИИ и цифровые технологии нуждаются в развитом профессиональном восприятии, насмотренности и умении задавать корректный запрос, они пока не способны стать полноценной заменой творческому процессу, а лишь его дополнением. Нейросети являются инструментом, который может помочь с прикладными задачами, но для этого

необходимо осмыслить ее возможности. Чтобы добиться хорошего результата, необходимо много работать с промптом¹, т. е. все время искать новые пути, идеи, новые формулировки, не давая нейросети уводить в сторону. Обучающихся необходимо научить встраивать нейросеть в творческий процесс для упрощения рутинного процесса создания того или иного этапа книжной иллюстрации. Проиграть современным технологиям могут только те педагоги, которые не учатся взаимодействовать с новыми возможностями современных технологий. Авторы предполагают, что данный вопрос с применением искусственного интеллекта в образовательном процессе может вызвать негативные оценки коллег. Именно поэтому авторами ведутся методические разработки в этой области. Были разработаны тринадцать основных композиционных схем (концептов), реализуемых студентами в процессе создания книжной иллюстрации (см. рис. 1).

Заключение

Подытоживая выше сказанное, хотелось бы отметить, что, с одной стороны, при создании книжной иллюстрации художники нередко обращаются к классическим особенностям композиционного и стиливого решения. В своей работе иллюстратор сталкивается с множеством профессиональных проблем, в числе которых стоит вопрос о композиционной организации, декоративной составляющей, передаче выразительности, соответствующей стилистике и эпохе произведения. Иллюстрация является важной частью печатного издания, и потому художник обязан согласовывать вид книги, ее формат, взаимодействие изображения со шрифтовой полосой, использование декоративных элементов для создания гармоничного единства, решения художественного образа иллюстрированного произведения.

С другой же, сегодня любой человек без специальной подготовки способен разрабатывать книжные иллюстрации, цифровой арт, проекты по дизайну на недоступном еще пару лет назад уровне, просто используя нейросетевые технологии, вводя для искусственного интеллекта нужные запросы и загружая референсы в Шедеврум, Midjourney через Discord, DALL-E 2, Stable Diffusion, neural. love, Lexica, AutoDraw, Lensa, Meitu и другие сервисы.

В связи с интенсивным развитием современных интернет-технологий и ИИ мы как коллектив авторов можем подвести только промежуточные итоги экспериментальной работы: за последние два года резко выросло применение ИИ в образовательном процессе в целом, в особенности при обучении студентов художественных направлений. Инновационные методы создания книжной иллюстрации на данном этапе существуют в синергии с традиционными: взаимодополняют и обогащают их, упрощают рутинные этапы проектной и творческой деятельности, находят положительный отклик у студентов. Однако чрезмерное увлечение в учебном и творческом процессе ИИ и нейросетевыми технологиями приводит к шаблонности композиционных и художественно-образных трактовок, лишает иллюстрации душевности и авторской оригинальности, фактически усредняя каждый образ до существующего в массовой культуре и массовом сознании на заданную тему. Авторы статьи [11] также поддерживают наше мнение, что ИИ учится и успешно воспроизводит «усредненную копию».

¹ Промт — набор характеристик, суммарно позволяющих нейросетям выдавать ожидаемый результат.

Мы можем прогнозировать дальнейшее увеличение роли ИИ и нейросетей в учебном процессе и творческой деятельности, но проблемы с авторским правом, неспособность создать абсолютно уникальный художественный образ делает человеческий труд в креативных индустриях по-прежнему незаменимым и востребованным.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Ермошкина, Т.С., Дубровин, В.М.* Особенности обучения тематической композиции с применением инновационных технологий // *Современные проблемы высшего образования. Теория и практика. Актуальные проблемы творческого образования в период пандемии: специальный выпуск / под общ. ред. С.М. Низамутдиновой.* М.: Перспектива, 2021. С. 414–418.
2. *Корытов, О.В.* Дизайн иллюстрированной книги: учебное пособие. М.: Юрайт, 2022. 122 с.
3. *Мирончук, Е.В., Суздальцев, Е.Л.* Структурная схема формирования компетентности студентов — будущих учителей на основе междисциплинарного подхода к их обучению // *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика.* 2023. № 1. С. 89–109.
4. *Моисеев, А.А., Львова, Н.С.* Технологии искусственного интеллекта в изобразительном искусстве и дизайне: место в концепции художественного образования // *Перспективные направления развития современного образования: материалы VIII Международной научно-практической конференции.* М.: Перспектива, 2023. С. 667–673.
5. *Львов, А.Ю., Львова, Н.С., Моисеев, А.А.* Мечтают ли художники об электромузе? // *Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XXIII Международная конференция, XXI Международный конкурс научных и научно-методических работ, II Международный конкурс «Нейросетевой рисунок».* М.: Экон-Информ, 2022. С. 204–207.
6. *Львов, А.Ю., Львова, Н.С.* Сможет ли робот научить рисовать? // *Вестник МГПУ. Серия: Информатика и информатизация образования.* 2022. № 4 (62). С. 83–95.
7. *Терехова, Е.С., Пучкова, Н.Н., Ганова, Т.В.* Особенности машинного творчества и возможности его применения в процессе обучения студентов-дизайнеров // *Научное мнение.* 2021. № 10. С. 60–66.
8. *Тюкавкин, С.Д., Вольгушев, А.Е.* Особенности работы над иллюстрацией на художественно-педагогическом факультете // *Актуальные проблемы и перспективы развития художественно-педагогического и профессионально-художественного образования в отечественной и зарубежной теории и практике: сборник научных трудов. Вып. 5.* Хабаровск: Тихоокеанский государственный университет, 2022. С. 8–15.
9. *Новикова, Л.В., Афанасьева, Д.М.* Важность книжной иллюстрации // *Современные проблемы высшего образования. Теория и практика: материалы пятой межвузовской научно-практической конференции / под общ. ред. С.М. Низамутдиновой.* М.: Перспектива, 2020. С. 582–585.
10. *Витковский, А.Н., Меркулова, Н.И.* Применение изображений, сгенерированных нейросетью, в рамках учебных заданий студентов графического дизайна // *Наука на благо человечества — 2023: материалы Международной научной конференции молодых ученых. Статьи преподавателей и аспирантов.* М.: Государственный университет просвещения, 2023. С. 193–195.
11. *Монахова, Л.Д., Коробанов, А.В., Киселева, Е.В.* Особенности цифровой иллюстрации в эпоху развития искусственного интеллекта // *Кант.* 2023. № 2 (47). С. 350–355.

REFERENCES

1. Ermoshkina, T.S., Dubrovin, V.M. Osobennosti obucheniya tematiceskoy kompozicii s primeneniem innovacionnyh tekhnologij [Features of Teaching Thematic Composition Using Innovative Technologies]. In: *Sovremennye problemy vysshego obrazovaniya. Teoriya i praktika. Aktualnye problemy tvorcheskogo obrazovaniya v period pandemii* [Modern Problems of Higher Education. Theory and Practice. Actual Problems of Creative Education During the Pandemic: Special Issue], ed. by S.M. Nizamutdinova. Moscow, Perspektiva, 2021, pp. 414–418. (in Russ.)
2. Korytov, O.V. *Dizajn illyustrirovannoj knigi* [Design of an Illustrated Book: Textbook]. Moscow, Yurajt, 2022, 122 p. (in Russ.)
3. Mironchuk, E.V., Suzdalcev, E.L. Strukturnaya skhema formirovaniya kompetentnosti studentov — budushchih uchitelej na osnove mezhdisciplinarnogo podhoda k ih obucheniyu [A Structural Scheme for the Formation of Competence of Students — Future Teachers Based on an Interdisciplinary Approach to Their Training], *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Pedagogika* = Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Pedagogy, 2023, No. 1, pp. 89–109. (in Russ.)
4. Moiseev, A.A., Lvova, N.S. Tekhnologii iskusstvennogo intellekta v izobrazitelnom iskusstve i dizajne: mesto v koncepcii hudozhestvennogo obrazovaniya [Artificial Intelligence Technologies in Fine Arts and Design: A Place in the Concept of Art Education]. In: *Perspektivnye napravleniya razvitiya sovremennogo obrazovaniya* [Promising Directions for the Development of Modern Education: Materials of the VIII International Scientific and Practical Conference]. Moscow, Perspektiva, 2023, pp. 667–673. (in Russ.)
5. Lvov, A.Yu., Lvova, N.S., Moiseev, A.A. Mechtayut li hudozhniki ob elektromuze? [Do Artists Dream of Electric Music?]. In: *Sovremennye informacionnye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti* [Modern Information Technologies in Education, Science and Industry: XXIII International Conference, XXI International Competition of Scientific and Methodological Works, II International Competition “Neural Network Drawing”]. Moscow, Ekon-Inform, 2022, pp. 204–207. (in Russ.)
6. Lvov, A.Yu., Lvova, N.S. Smozhet li robot nauchit risovat? [Will a Robot Be Able to Teach You How to Draw?], *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Informatika i informatizaciya obrazovaniya* = Bulletin of the Moscow City University. Series: Computer Science and Informatization of Education, 2022, No. 4 (62), pp. 83–95. (in Russ.)
7. Terekhova, E.S., Puchkova, N.N., Ganova, T.V. Osobennosti mashinnogo tvorchestva i vozmozhnosti ego primeneniya v processe obucheniya studentov-dizajnerov [Features of Machine Creativity and the Possibility of Its Application in the Learning Process of Design Students], *Nauchnoe mnenie* = Scientific Opinion, 2021, No. 10, pp. 60–66. (in Russ.)
8. Tyukavkin, S.D., Volgushev, A.E. Osobennosti raboty nad illyustraciej na hudozhestvenno-pedagogicheskom fakultete [Features of Work on Illustration at the Art Pedagogical Faculty]. In: *Aktualnye problemy i perspektivy razvitiya hudozhestvenno-pedagogicheskogo i professionalno-hudozhestvennogo obrazovaniya v otechestvennoj i zarubezhnoj teorii i praktike* [Actual Problems and Prospects of Development of Art Pedagogical and Professional Art Education in Domestic and Foreign Theory and Practice: Collection of Scientific Papers, iss. 5]. Habarovsk, Tihookeanskij gosudarstvennyj universitet, 2022, pp. 8–15. (in Russ.)

9. Novikova, L.V., Afanaseva, D.M. Vazhnost knizhnoj illyustracii [The Importance of Book Illustration]. In: *Sovremennye problemy vysshego obrazovaniya. Teoriya i praktika* [Modern Problems of Higher Education. Theory and Practice: Materials of the Fifth Interuniversity Scientific and Practical Conference], ed. by S.M. Nizamutdinova. Moscow, Perspektiva, 2020, pp. 582–585. (in Russ.)
10. Vitkovskij, A.N., Merkulova, N.I. Primenenie izobrazhenij, sgenerirovannyh nejrosetyu, v ramkah uchebnyh zadaniy studentov graficheskogo dizajna [The Use of Images Generated by a Neural Network in the Framework of Educational Tasks for Graphic Design Students]. In: *Nauka na blago chelovechestva – 2023* [Science for the Benefit of Mankind – 2023: Proceedings of the International Scientific Conference of Young Scientists. Articles by Teachers and Graduate Students]. Moscow, Gosudarstvennyj universitet prosveshcheniya, 2023, pp. 193–195. (in Russ.)
11. Monahova, L.D., Korobanov, A.V., Kiseleva, E.V. Osobennosti cifrovoj illyustracii v epohu razvitiya iskusstvennogo intellekta [Features of digital Illustration in the Era of Artificial Intelligence Development], *Kant = Kant*, 2023, No. 2 (47), pp. 350–355. (in Russ.)

Львова Наталья Сергеевна, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра дизайна и народных художественных ремесел, Государственный университет просвещения, n.a.home@mail.ru

Natalia S. Lvova, PhD in Education, Associate Professor, Design and Folk Arts and Crafts Department, State University of Education, n.a.home@mail.ru

Моисеев Алексей Андреевич, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра дизайна и народных художественных ремесел, Государственный университет просвещения, moiseev_arthouse@mail.ru

Alexey A. Moiseev, PhD in Education, Associate Professor, Design and Folk Art Crafts Department, State University of Education, moiseev_arthouse@mail.ru

209

Витковский Алексей Николаевич, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра дизайна и народных художественных ремесел, Государственный университет просвещения, 8uraan@mail.ru

Alexey N. Vitkovsky, PhD in Education, Associate Professor, Design and Folk Art Crafts Department, State University of Education, 8uraan@mail.ru

Статья поступила в редакцию 15.12.2023. Принята к публикации 24.05.2024
The paper was submitted 15.12.2023. Accepted for publication 24.05.2024