

Серия: " Основы ТРИЗ в изобразительном искусстве и дидактике "

Р. С. Ф л о р е с к у

**ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ
ИЗОБРЕТЕНИЕ
ПО ПРАВИЛАМ ?**

Методический справочник

Часть первая

Издание третье (дополненное, переработанное и исправленное)

**Бэлць
Издательство ООО "PRIMEX com"
2005**

ББК 84.4
Ф 2

Книга издана за счёт средств автора

Ф 2

Флореску Р. С.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ ПО ПРАВИЛАМ ? Методический справочник: Часть первая. 3-е изд. - Бэлць: Издательство ООО "PRIMEX com", 2005. – 100 с.

ISBN 977-97010-05

Как развить творческую фантазию ребёнка в изобразительном искусстве? Как поддержать его природные (божественные) задатки, данные всем от рождения? Как направить человека к становлению на путь самостоятельной творческой жизни? Как ясно и просто объяснить сложное в искусстве? Как чувствовать и анализировать искусство? Как влюбиться в процесс создания тонкого мира живописи, декоративного искусства, архитектуры и того нового, что ещё не имеет названия? Как стать изобретателем... искусства? Как стать педагогом-изобретателем?

*Автор в этой работе кратко (на основе экспериментальной практики и собранной картотеки, состоящей из более десяти тысяч репродукций и примеров – образцов мирового изобразительного и объёмного искусства творцов-новаторов) подвёл итоги (1990-2003) по проблеме развития художественных способностей детей и студентов с использованием элементов науки ТРИЗ (теория решения изобретательских задач). Им предлагается принципиально новая дидактическая система АЛСОКА (АЛгоритм **С**очинения **К**Артины), не имеющая аналогов в педагогике, широко внедряемая в некоторых учебных заведениях Кишинёва, Бельц, Обнинска, Калуги, Волгограда, Запорожья, Зеленодольска и др.*

АЛСОКА даёт шанс сегодня учить творчеству детей и студентов с целью изобретения новых замыслов, выразительных и технических средств, направлений в искусстве, опираясь на объективные закономерности строения и развития изобразительно-объёмных систем.

Автор АЛСОКи делится своим изобретением в форме методического справочника, рассчитанного на тех, кому не безразлична творческая жизнь детей, кому приходится ежеурочно внедрять целеполагания куррикулума в детских садах, начальной школе, гимназии и лицеях, художественных колледжах и вузах.

В книге приведены более 150 выявленных объективных приёмов и правил, 60 примеров, 55 заданий и упражнений.

Работа также адресована учащимся, студентам и родителям.

О книге и семинарах Р. Флореску можно узнать из сайта Лаборатории Образовательных Технологий "Универсальный решатель" <http://www.trizway.com/>

ББК 84.4

ISBN 977-97010-05

© ФЛОРЕСКУ Р. С., 1990, 1995, 2004, 2005.

© ФЛОРЕСКУ Р. С., художественное оформление, 2005.

ПРЕДИСЛОВИЕ АВТОРА К ТРЕТЬЕМУ ИЗДАНИЮ

Впервые книга была издана в 1990 году малым тиражом в 100 экземпляров. Тут же распространилась и многократно ксерокопировалась (переписывалась) среди моих слушателей (учителей начальных классов, художников-педагогов, методистов и инспекторов различных уровней) на авторских семинарах, которые проводил по городам СНГ: Бэлць, Тирасполь, Штефан Водэ, Кишинёв, Запорожье, Волгоград, Калуга, Обнинск, Зеленодольск, Ростов-на-Дону, Петрозаводск, Санкт-Петербург, Москва.

О своих предварительных исследованиях я поделился в научном издании "Журнал ТРИЗ" (Тираж: 10 тысяч экземпляров) в 1992 году /17, 19/ в статьях "Приёмы фантазирования в изобразительном искусстве" и "Творческие задачи по изобразительному искусству на основе ТРИЗ". Появилась моя книга "пиратским изданием" (5 тысяч экземпляров) в 1995 году под редакцией А. И. Никашина "Как сочинить картину" (Слава Богу, - мою фамилию не забыл!) в Ростове-на-Дону /16/. Но в 1996 году из Ярославля А. Э. Симановский в книге "Развитие творческого мышления детей" (на страницах 123-124, тиражом в 50 тысяч экземпляров) *"скромно" проигнорировал* общепринятые требования о ссылках на прототип: без ошибок переписал две моих главы из статьи "Творческие задачи по изобразительному искусству на основе ТРИЗ". Видимо *"забыл"* указать фамилию разработчика.

Поэтому я решил до Читателя полный переработанный текст своих практических исследований, но пока в первой её части (в 2004 году - второе издание книги: 100 экз.). Об этом постоянно меня просили мои коллеги педагоги-художники из Молдовы, России, Украины, Карелии и Татарстана.

Готовлю к изданию вторую и третью части настоящей книги "Изобразительное изобретение по правилам?", в которых предстанут Вашему вниманию лучшие практические результаты детей. Будут опубликованы некоторые репродукции художников и скульпторов, архитекторов, являющихся родоначальниками новых жанров, видов и стилей искусства. Расскажу о практическом применении АЛСОКи. Узнаете о закономерностях развития тематики, выразительных средств, направлений искусства. Сможете познакомиться с методами решения художественных задач и способами прогнозирования новой культуры восприятия искусства. Опять-таки: выявленные законы, правила, приёмы, примеры, методы и ... результаты. И ничего лишнего. Это можно изучать и обучать этому других. Это можно применять на практике, создавая свои принципиально новые произведения искусства и развивать способности юных художников. Дело в том, что исхожу из постулата: законы изобразительного искусства познаваемы, следовательно, могут быть осознанно использованы в практике. Каждый из книг-методики возьмёт своё: как законы математики и физики, поэтики и лингвистики, которые помогут если не всем, то многим...

В 2004 году в Беларуси создан сайт <http://www.trizway.com/> для этой книги в ЛОТ (лаборатории образовательных технологий), - аудитория максимально расширилась и информация стала ещё доступней.

С 1990 года по настоящее время мною были проведены обучающие семинары как для слушателей некоторых стран СНГ (совместно с педагогической фирмой из Кишинёва "ИНТТАЛ", генеральный директор Сергей Анатольевич Сичкорез), так и для коллег из Молдовы, благодаря поддержке министерства просвещения (инспектор по изобразительному искусству Сильвия Валерьевна Кожокару), кишинёвского института науки и воспитания (доктор педагогических наук Родика Владимировна Калистру) и управления образования, молодёжи и спорта м. Бэлць (начальник Андрей Иванович Чобу). Вывод: методика работает и даёт хорошие результаты.

Данным книжным изданием открывается серия "Основы ТРИЗ в изобразительном искусстве и дидактике". Приглашаю всех желающих к сотрудничеству и творчеству.

Читателям желаю продуктивной деятельности. Мой методический справочник невозможно освоить за несколько часов...

С уважением к Вам, дорогой Читатель, и творческими пожеланиями Роман Стефанович Флореску.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор благодарит за конкретную помощь при проведении исследований для написания данной книги в первую очередь своих родителей (маму: Валентину Максимовну (педагога-воспитателя)), отца: Стефана Ивановича (художника, члена Союза Художников Республики Молдова, первым применившим в соём творчестве АЛСОКу), - привившими мне любовь к искусству и научному поиску, далее - свою семью (любимых супругу Родiku и дочку Анну-Марию), учителей – Г. С. Альтиуллера (Карелия, г. Петрозаводск) и Б. Л. Злотина (США, г. Лос-Анджелес), Н. И. Гибаленко (г. Бэлць), И. А. Даги (г. Кишинёв), коллег по Системе профессиональных разработчиков, консультантов и преподавателей "ТРИЗ-ШАНС": И. Л. Викентьева, И. К. Кайкова (г. Санкт-Петербург), Ю. С. Мурашковского (Латвия, г. Елгава), А. А. Гина (Беларусь, г. Гомель), педагогов-исследователей по кишинёвскому центру методологии творчества "ИНТТАЛ": С. А. Сичкореза и М. В. Паскаль, а также слушателей, проходивших обучение на семинарах в различных городах СНГ, и своих учеников по общеобразовательной средней школе № 2 им. А. С. Пушкина м. Бэлць, которые своим интересом и высокой результативностью поддерживали развитие данной книги-методики: особенно – Костюк Александра и Станислава, Коньшеву Ольгу, Ройтман Илану, Лунгу Ольгу и Анну, Бойко Елену, Палатайковых Оксану и Елену, Чайковскую Екатерину, Липарчук Ольгу и Макачук Ольгу, Собенина Виктора и Хамитовых Алёну и Дмитрия, Ковилу Илью, Осачук Алину, Киллар Мирию, Савченко Александру, Кулиниченко Ольгу, Супчук Татьяне, Исак Александре, Черничук Ольге, Подлужных Лилии, Черкину Ольгу, Бырка Констанцию, Гуцу Валентину, Кривоносова Дмитрия, Руссу Родиона, Арнаут Тамару и Надежду, Фролову Веру, Савинову Анастасию, Гуцалову Анну, Весельского Яна; учеников по центру фантастики "Эвтопия" - Лупина Руслана, Ковалюк Лауру, Пайцеву Наталью, Монахову Надежду, Молчанову Нэлли, Савку Ирину, Деревлянских Ольгу и Максима и многих других (пусть простят Автора те, кого он не назвал – места в книге не хватит).

СКАЧКИ ПО ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ДОРОЖКЕ

Кто помнит, с чего начиналось художественное кино? С ленты братьев Люмьер «Политый поливальщик». Не углубляясь в сюжет, отметим главное: фильм воздействовал на зрителей, как целостная система, именно тем, что он был. Как таковой.

В 1902 г. Э.С. Портер в фильме «Жизнь американского пожарного» впервые применил монтаж. Фильм стал воздействовать на зрителя не только в целом, но и отдельными монтажными блоками.

Американский кинорежиссёр Гриффит эти блоки превратил в «монтажные фразы». Чем дальше – тем короче они становились. «Единицей воздействия», минимальным выразительным средством становились маленькие кусочки фильма.

Но и в них вскоре пришлось проделать своё «дробление» – специальную расстановку персонажей, глубинную мизансцену и т.д.

В распоряжении актёра немного кино были позы и жесты – этим ограничивался арсенал его выразительных средств. Затем Аста Нильсен и Иван Можухин перешли к мимике. А если присмотреться повнимательнее к фильмам с участием В. Высоцкого, то можно увидеть, что он нередко пользовался всего лишь выражением глаз – даже без мимики.

Давайте заглянем в другую область искусства. Может быть у кого-то хватит духа медленно перечитать поэмы Гомера. Вам станет ясно, что, как и «Политый поливальщик», они имеют какой-то смысл только целиком, всей своей фабулой (а сюжет с фабулой абсолютно в них совпадает). Гораздо позже появились собственно сюжеты, в которых фабула разделена на части и «смонтирована» по-другому. (Для примера – фабула типового детектива: убийца убивает, труп найден, сыщик расследует; сюжет же: труп найден, сыщик расследует, только после этого мы узнаём, как убийца убивает).

Но это не конец истории. Сплошные ранние сюжеты стали дробиться на части: экспозиция, завязка, кульминация, развязка, финал... В этих частях тоже пришлось выделять события, ситуации, каждая из которых выполняет отдельную художественную функцию, является самостоятельным выразительным средством. И эти части впоследствии пришлось разделить на компоненты (пейзаж, портрет, разговор и т.д.). Такое деление – достижение литературы уже относительно недавней. Но даже эти компоненты в эпоху классицизма, а ещё более – романтизма стали делиться на мотивы.

Причём для конструирования этих «монтажных блоков» в распоряжении писателя античности были только огромные описания,

у классицистов – обороты, фразы, у романтиков уже заиграли отдельные слова, а в конце XIX – начале XX веков заработала даже фонетика, звуки.

Не буду злоупотреблять вниманием читателей, они и так уже всё поняли. Да, перед нами одна из самых общих закономерностей: ***художественные системы развиваются в направлении уменьшения ранга выразительного средства (инструмента).***

На всякий случай проверим это на живописи. В эпоху Возрождения картины работали в основном всей своей целостностью, сюжетом. У классицистов можно выделить отдельные блоки (например, "Последний день Помпеи" К. Брюллова – типичный монтаж, в разных частях картины свои микросюжеты). У импрессионистов самостоятельную выразительную ценность приобретают позы, жесты, движения. Сюрреалисты оперировали ещё меньшими элементами – частями объектов. Абстракционисты – простыми формами. Супрематизм К. Малевича возвёл в чин самостоятельного выразительного средства простой цвет...

Всё совпадает, закономерность выполняется. Но заметим, что для живописи остались неиспользованными некоторые ранги: часть простой формы, пятно, линия...

Пожалуй, пора от собственных красивых рассуждений перейти к рецензируемой методичке Р.С. Флореску. Если взглянуть на неё с точки зрения вышеописанной закономерности, то мы невооружённым взглядом увидим: это же и есть заполнение огромного пропуска в живописи! Причём, совершенно закономерное заполнение. Конечно, ряд художников кое-что проделывали и на этих рангах. И неплохо проделывали (вспомним, как работал с пятном П. Гоген...). Но «кое-что» – это всего лишь кое-что. А в работе Флореску перед нами ***система.***

(На всякий случай ещё пример. Джаз начинался тоже как «кое-что» на рангах отдельных музыкальных фраз и отдельных звуков. И только через 20-30 лет это начало складываться в систему, которую мы теперь и называем собственно джазом. Появилось целостное понимание жанра, и, что ещё важнее, появилась возможность учить других).

Система Флореску тоже даёт возможность учить других. Учить не отработавшими своё (спасибо им за это) выразительным средствам классицизма и романтизма, а новым, ещё почти не использованным, ещё не имеющим своей развитой эстетики, своей системы поклонников, своей культуры потребления. Наверное, в этой системе

есть пропуски, трудно судить. Должны быть... Так ведь их можно заполнить – система-то уже построена!

К тому, что предлагает Флореску, можно относиться по-разному. Некоторые, насколько мне известно, упрекают его в построении очередного морфологического варианта метода проб и ошибок. Позволю себе напомнить, что монтаж в кино начался не с «Броненосца «Потёмкина»», а с пары десятков лент монтажных экспериментов, о которых сейчас и историки кино не всегда знают. Когда уже знали, *что* такое монтаж, но не знали, *как* его применять. А в русской литературе тот язык, который мы называем «русским литературным языком», появился не вдруг в первых же стихах Пушкина, как учит нас забывенная школьная «литература», а в обильных литературных экспериментах Марлинского. А Пушкин сам жаловался на отсутствие русского литературного языка... Эксперименты Марлинского мы тоже спокойно забыли.

Увы! Прежде чем начинаются шедевры какой-то новой системы, наш дорогой и любимый метод проб и ошибок знакомит с возможностями новых выразительных средств. Конечно, хотелось бы делать это «по науке». Но ведь «науки»-то этой пока нет! Будет – откажемся от Флореску. (Будет наука об использовании в изобретательстве физэффектов – откажемся от морфологически – МПТиОшного * «Указателя»).

Ещё одно типовое возражение заключается в том, что нельзя сперва нагромождать выразительные средства, а потом пристраивать к ним подходящую тему. И тут мне вспоминается недавняя история. Когда Г. С. Альтшуллер предложил схему построения сказочных сюжетов: сперва строим цепь противоречий, а затем на четвёртом-пятом ходу пристёгиваем к ней тему, мораль. Но это так, к слову...

Какие бы мудрые соображения не лежали в основе наших заключений на эту тему, надо честно признаться: никаких гарантий у нас нет. Мы пока не знаем, не доказали, какая технология верна: «сперва тема, потом средства» или «сперва средства, потом тема». Неужели не будет стыдно потом, если окажется всё-таки, что наша единственно верная теория не сработала? Что прав был «неправый»?

А раз так, то может быть, «пусть скачут все кони»? Посмотрим, кто придёт к финишу и к какому. В этой ситуации мы можем разве что делать ставки на того или другого претендента. Но не хватать коня за узду. Я уж не говорю о каком-то там ободрении тёмной лошадки. Тут хоть бы бутылки под копыта с трибун не бросали...

* МПТиО – аббревиатура фразы «Метод Проб и Ошибок» (-Ф.Р.).

Ещё в рецензиях положено указывать на недостатки. Они, как и положено, продолжение достоинств. Составлена таблица приёмов – а продолжением её должна была бы быть схема: когда какой приём применять. Выявлены приёмы, которые интересно работали вчера и сегодня – а продолжением должны были бы стать закономерности: а какие приёмы будут сильны завтра.

Но продолжением этих недостатков снова является достоинство. Ведь Флореску прекрасно понимает, что он сделал. И видит, что надо делать дальше. И делает. Так что, всё в порядке.

А теперь, пожалуйста, прочитайте работу Романа Стефановича Флореску повнимательнее. Так, как будто вы и вправду хотите оценить красоту и выразительные возможности систематизированных им средств и научиться сочинять картины (декоративно-прикладное искусство, скульптурные произведения и архитектуру...).

Ей-богу, работа того стоит!

*Сентябрь, 1992 год: **

*Латвия,
г. Елгава.*

Ю. Мурашковский –

*член Международной Ассоциации ТРИЗ;
эксперт-консультант по вопросам
мировой художественной культуры.*

* Рецензия на работу Р. С. Флореску была написана ещё в 1992 году Ю. С. Мурашковским для "Журнала ТРИЗ" на вариант АЛСОКи-92; нынешний методический справочник по АЛСОКе-2002 значительно дополнен и усовершенствован Автором (-Ф. Р.).

*... Мы будем развивать творческое начало
у всех, чтобы мир не оставался таким,
как он есть, а преобразился.
Д. Родари*

1. В ПОИСКАХ СЕКРЕТОВ ФАНТАЗИРОВАНИЯ...

“Воображение важнее знания”, - сказал как-то Альберт Эйнштейн.

Дополним его: “Но знать правила воображения не менее важно”.

Педагогам и психологам общеизвестно, что без развитого воображения, без умения фантазировать невозможно прийти к сильному решению ни в одной сфере человеческой деятельности.

Но как учить фантазировать малышей, подростков, взрослых? Методом проб и ошибок?..

Автор впервые столкнулся с проблемой обучения фантазированию на уроках изобразительного искусства в начальной и средней школах, предложив своим ученикам нарисовать и слепить фантастический предмет.

Оказалось, что работы ребят банальны: напоминали чьи-то картины и скульптуры, а кроме того, были совершенно беспомощны в цветовом и композиционном отношении. Дети не могли даже объяснить свой результат, и тем более – оценить качество произведения.

Стало ясно, что их надо учить созданию фантастических художественных образов, умению располагать объекты на плоскости и в пространстве, вырабатывая цветовую грамоту.

Обучать секретам фантазирования в изобразительном искусстве детей – задача сложная и ответственная. Но прежде давайте выясним:

***“Как вообще возникают новые фантастические идеи?
Нет ли каких-то объективных закономерностей в их
появлении?
А если такие закономерности есть, нельзя ли, используя их,
найти новые, никому ещё не известные фантастические
идеи? /1.-С.231-303/”, -***

именно такие вопросы задавал Г. С. Альтшуллер – основоположник теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), - и находил ответы, изучая научно-фантастическую литературу. Закономерности помогли ему создавать новые идеи.

Как обстоит дело в изобразительном искусстве, скульптуре, архитектуре? Можно ли выявить механизм появления фантастических художественных образов? Если “да”, то каков он?

Авторские исследования в области изобразительной фантастики и модернизма показали, что такие закономерности имеются, способствующие сочинению новых нестандартных образов.

1.1. КАК УЙТИ ОТ БАНАЛЬНОСТИ?

Подобные проблемы пытались решать теоретики искусства, художники, архитекторы прошлого и настоящего времени.

✦ *Например, П.Филонов – родоначальник “аналитического искусства” – разлагал изображение натуры на бесконечное множество геометрических элементов, составляя из них композиции. Произведения сюрреалистов осуществлялись путём преобразования реальных объектов в фантастические через приёмы “увеличения” и “уменьшения” или “изменение законов природы”.*

Недостаток отдельных приёмов создания нового образа заключается в их узкой применимости: в искусстве поп-арт или концептуализме. Нужен комплекс приёмов, их взаимопроникновение, способствующих сотворению не только нестандартного образа, но и распространяющихся на широкий диапазон использования вплоть до изобретения неизвестных направлений в искусстве.

Автором было выявлено всего **девять приёмов фантазирования** для получения невероятного изобразительно-объёмного образа:

1. **Сделать наоборот;**
2. **Увеличение-уменьшение;**
3. **Универсализация;**
4. **Дробление-объединение;**
5. **Внесение-вынесение;**
6. **Оживление;**
7. **Изменение законов природы;**
8. **Копирование или стилизация;**
9. **Изменение цвета.**

Рассмотрим один из приёмов фантазирования – “Копирование или стилизация”. Функция приёма – упрощение объекта по форме и структуре, цвету. Как это осуществляется? Вместо сложного “натурального” объекта используется его упрощённая копия “жёсткая” или “мягкая”.

✦ *Пример. “Икона” – от греческого “эйкон”, “образ” – совершенно не похожа на обычную картину именно потому, что отображает идеи, эйдосы. Иконопись – сакрально-ритуальное искусство, призванное возвести духовный взор зрителя от образа к первообразу, от реального к абстрактному, от “земного” к “небесному”. Отсюда и часто непривычная для современного восприятия система средств художественной выразительности /2/.*

Итак, **чтобы получить фантастический художественный образ,- следует мышление обучаемых направить строго по цепочке:**

⇨ *реальный объект* →
→ *изменение его одним из приёмов фантазирования* →
→ *фантастический объект* /17/.

1.2. О ПРИЁМАХ КОМПОЗИЦИИ

Художественные объекты следует согласовывать между собой, компоновать. Как это делать?

Приёмы композиции человечество выработало великое количество /16/.

⇨ *Пример:* А.Дайнека сформулировал девять правил композиции, запутавшись между приёмами расположения объектов и средствами выражения замысла, между вспомогательными приёмами изображения и цвета. Художник-педагог И. Даги объяснил серию закономерностей построения декоративно-орнаментальной композиции на основе ритма элементов /6/.

Можно ещё перечислять достижения ищущих секреты композиции. Пора перейти к выявлению общих закономерностей композиции. Их оказалось **пять** – **основные и сквозные приёмы композиции:**

1. *Ритм;*
2. *Переход в другое измерение;*
3. *Динамизация-равновесие;*
4. *Симметрия-асимметрия;*
5. *Структурирование* /18/.

⇨ *Например,* основной приём композиции “симметрия” позволяет в зрителе вызвать впечатление спокойствия и завершённости, а сквозной приём “структурирования” учит располагать художественные объекты в случайной или определённой последовательности для концентрации внимания зрителя /7;8/.

Теперь учить приёмам композиции стало не только легче, но и быстрее, без перебора сотен вариантов.

1.3. О ЗАКОНАХ ЦВЕТА

Автор вербализовал и сгруппировал **три типа поиска цвета:**

1. *Приёмы колорита,*
2. *Получения цвета и*
3. *“Цветонастроения”.*

⇨ *К примеру,* один из приёмов колорита позволяет выделять какой-либо цвет/свет в качестве лидирующего по отношению к другим; приёмы «цветонастроения» способны вызывать в

зрителе психофизическое настроение в зависимости от цвета или цветовой гаммы.

Дети, изучая законы цвета, вырабатывают в себе колористическое чутьё /12/.

1.4. О ТЕХНИКЕ В ИСКУССТВЕ

Кроме закономерностей сочинения небанальных художественных образов, их компоновки, цветового согласования следует знать о технических системах для искусства.

Имеются ли в технологии живописи, скульптуры, декоративно-прикладном искусстве общие закономерности?

Изучив этот вопрос, - оказалось, что всё многообразие использования техники сводится к некоторым **правилам преобразования следа инструментом (чем?) по изделию (на чём? из чего?)**. Выстроена четырёхэтажная иерархия следа:

- 1. Точка – много точек;**
- 2. Линия – много линий;**
- 3. Контур – пятно (пятна);**
- 4. Объект – много объектов.**

След, являясь постоянным при различных инструментах и изделиях, способствует получению новых видов и жанров искусства. Ведь инструменты оставляют след, а изделия изменяются и воспринимают его /17; 22; 23/. Для успешного использования техники в искусстве Автором предложен ряд стандартных правил /23; 24/.

1.5. О ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВАХ, РАСКРЫВАЮЩИХ ЗАМЫСЕЛ

Упомянутая методология ТРИЗ /1; 9; 10/ позволила конкретизировать последовательность перехода от замысла произведения к средству выражения, т.е. такому объекту, который доносит зрителю тематику.

Умение выделять основной объект идеи, и превращать его в нестандартный художественный образ – заслуга системного подхода к явлениям /1/. Автору оставалось лишь придать этому алгоритмичный характер при обучении ребят.

1.6. КАК АНАЛИЗИРОВАТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ?

Важно не только создать нестандартное художественное произведение, но и суметь составить рассказ о нём, оценить с позиций вклада... в мировой художественный процесс.

Как обучать этому юных художников? По принципу: видим такие-то объекты, такие-то цвета, и они имеют такое-то значение?

Но ведь это не по-творчески!

Как быть?

Системный подход к анализу произведения и здесь позволил решить проблему творчески. Важно при этом вести анализ системно: произведение из

чего-то состоит, и является частью чего-то; произведение и его части изменяются во времени, где каждый элемент для чего-то предназначен.

Подобные исследования и были проведены /5; 10; 11; 19; 21/. Теперь детям легко видеть закономерное изменение достижений предшествующих художников, определять место в художественном процессе своих работ, вырабатывая красоту речи, обогащая словарный запас слов.

Автором составлен “Измеритель качества изобразительно-объёмного искусства”, дающий шанс приблизиться к объективной оценке результата творческого труда.

1.7. А ЧТО ДАЛЬШЕ ?

Обнаружены и классифицированы типы технических систем для искусства, их взаимодействие при получении эффекта следа; обозначен механизм поиска объектов тематики для дальнейшего творческого преобразования; выявлены приёмы фантазирования для получения невероятного изобразительно-объёмного образа; уточнены общие закономерности композиции; доведены до лаконичного применения приёмы колорита; предложены этапы анализа произведения и разработана система оценивания с позиции ТРИЗ.

Чтобы не сбиться в использовании этих закономерностей при обучении ребят, - предложен Автором цикл шагов – *алгоритм сочинения картин – АЛСОКА*.

АЛСОКА – вспомогательное средство для мышления человека, позволяющее творить ирреальные художественные образы к картинам, декоративно-прикладному искусству, скульптуре и архитектуре. Цель АЛСОКи – выработать у детей основные умения и навыки сознательного фантазирования в области искусства. Результатом АЛСОКи являются нестандартные произведения, созданные по правилам /16/.

АЛСОКА состоит из семи крупных шагов:

- 1. Выбор технической системы;***
- 2. Поиск объектов замысла;***
- 3. Сочинение фантастического объекта;***
- 4. Составление композиции;***
- 5. Выбор колорита;***
- 6. Рассказ по созданной изобразительно-объёмной системе и***
- 7. Измерение качества фантастического произведения.***

Все шаги взаимопересекаются, но для удобства описаны отдельно друг от друга. Каждый шаг состоит, в свою очередь, из мелких.

Для обучения малышей детских дошкольных учреждений и школьников Автор предлагает модифицированный и упрощённый вариант «Мини-АЛСОКи», адаптированный к условиям ДДУ и школ (здесь не опубликован).

Мини-АЛСОКА была применена комплексно к развитию фантазии детей 3-6 летнего возраста в 1997 году. Положительные результаты его воздействия на психику малышей получены на базе эксперимента в детском саду № 19 муниципия Бэлць (Молдова) совместно с бэлцьким государственным университетом им. А. Руссо. Вариант АЛСОКи и некоторые его части легко были усвоены учащимися бэлцьких средних школ №№ 2 (1992-2005), 6, 7 и 12 (1995-1997), 11 (1997-2004), 15 (1990-1991), школьниками лицея им. М. Эминеску (1997-2004), а также испытан на взрослых слушателях (художниках-педагогах, методистах и родителях) во время авторских семинаров (1990-2004 гг.) в Молдове, Украине, Татарстане и России.*

1.8. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ МЕТОДИЧЕСКОЙ РАЗРАБОТКОЙ?

Данная работа состоит из вышеназванных тем, последовательность которых Читатель (воспитатель, художник-педагог, методист и родитель, учащийся) может менять при изучении.

Каждая тема носит краткий справочно-консультационный характер. Текст методички конкретный и плотный, без «туманных» традиционных объяснений.

Структура каждого тематического раздела, как правило, следующая:

- ❖ **наименование изучаемого материала,**
- ❖ **функция,**
- ❖ **задание-игра и**
- ❖ **результат применения изучаемого раздела.**

Автор так составил текст, чтобы Читателю легко было внедрять эту методику, опираясь на целеполагания дошкольного** и школьного куррикулума по художественно-пластическому воспитанию, но рекомендует прослушать авторский обучающий цикл лекций-семинаров для преподавателей изобразительного искусства (см. текст программы на стр. 3 обложки книги).

 **Примечание:** Предложенные задания-игры – не догма. Читатель может предложить свои варианты дидактических задач, подтверждающих ту или иную закономерность /13; 14; 25/.

Также в помощь педагогу Автор предлагает воспользоваться при подготовке к занятиям планом-формуляром по М. Гафитулину, разработки которого широко известны в России /3; 4/.

Творческих решений, Коллеги!

Всегда с Вами Роман Флореску.

* 23 мая 2002 года Автор публично отчитывался о творческих результатах перед республиканской аттестационной комиссией (подтверждая высшую дидактическую категорию), получив положительные рецензии доктора искусствоведения г-жи Э. Барбас (кишинёвский государственный педагогический университет им. И. Крянгэ) и доктора педагогических наук г-жи Р. Калистру (кишинёвский институт науки и воспитания).

** По данной методике Автором создана программа развития творческого воображения на уроках ИЗО в ДДУ с позиций требований национального куррикулума /Флореску Р. Программа действий по реализации творческих способностей детей 3-7 лет на основе элементов ТРИЗ+ИЗО. Тема заказа № 19 министерства образования республики Молдова . – БГУ им. А. Руссо, -Бэлць. – 1998. –С.56/.

2. ТЕХНИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ИСКУССТВА

3. ЭТАЖИ СЛЕДА

4. ПРИЁМ ПОИСКА ОБЪЕКТОВ ЗАМЫСЛА, ТЕМАТИКИ

5. ПРИЁМЫ ФАНТАЗИРОВАНИЯ

Все девять приёмов фантазирования (*их ещё называют приёмами формообразования или трансформации формы*) сводятся к двум моделям перехода от известного объекта (выбранного главного объекта) к фантастическому образу.

Модель первая, когда используется один приём фантазирования:

Известный объект + приём фантазирования = фантастический образ

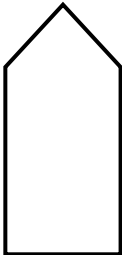
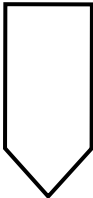
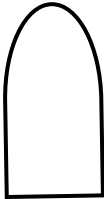
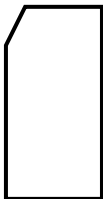
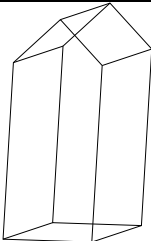
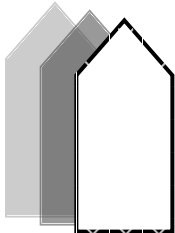
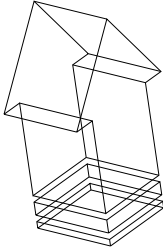
Модель вторая, при которой используется цепочка приёмов:

*Известный объект + приём фантазирования (1) = фантастический образ (1) +
+ приём фантазирования (2) = фантастический образ (2) + ...*

5.1. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ “СДЕЛАТЬ НАОБОРОТ”

Назначение приёма фантазирования (ПФ) “Сделать наоборот”: показать объект с противоположной стороны, с противоположной функцией (см. Таблицу № 4). Всего выявлено *четыре подприёма у ПФ «Сделать наоборот»*.

Таблица № 4: Модели применения ПФ “Сделать наоборот”

№ п/п	Известный объект	Виды ПФ “Сделать наоборот”	Фантастический образ
1	2	3	4
5.1.1.		Перевернуть объект “вверх ногами”	
5.1.2.		Изменить степень мягкости/жёсткости до своей противоположности	
5.1.3.		Перейти от симметричной формы к асимметричной, и наоборот	
5.1.4.		Изменить структуру объекта до своей противоположности: ❖ Придать объекту равномерную пространственно- временную структуру; ❖ Выделить из этой структуры один или несколько элементов; ❖ Придать объекту структуру с заданной неравномерностью	
5.1.4.1.			
5.1.4.2.			
5.1.4.3.			

✧ *Пример (к 5.1.2. ПФ “Сделать наоборот”): К.С.Петров-Водкин описывает своё состояние, находясь на земле и падая на неё: “... предо мной мелькнуло совершенно новое впечатление от пейзажа, какого я ещё никогда... не получал. Решив, что впечатление... случайно, я попробовал снова проделать это же движение падения к земле. Впечатление оставалось действительным: я увидел землю, как планету (Выделено Автором. – Ф. Р.). Обрадованный новым космическим открытием, я стал повторять опыт боковыми движениями головы и варьировать приёмы. Очертя глазами весь горизонт, воспринимая его целиком, я оказался на отрезке шара, причём шара полого, с обратной вогнутостью,- я очутился как бы в чаше, накрытой трёхчетвертьшаром небесного свода. ...Самое головокружительное по захвату было то, что земля оказалась не горизонтальной и Волга держалась, не разливаясь на отвесных округлостях её массива, и я сам не лежал, а как бы висел на земной стене”/Петров-Водкин К.С. Хлыновск. Пространство Эвклида. Самаркандия. –Л. –1982. –С.271/.*

Ровная планета по горизонту преобразована в вогнутую планету. Метод художника получил название в искусствоведении - “сферическая перспектива”.

✧ *Некоторые задания (игры):*

- ❖ *Два джигита соревнуются,- чей конь последним придёт к финишу. Но дело не идёт, оба стоят на месте. Они обращаются за советом к мудрецу... После этого они поскакали во весь опор. Что мудрец посоветовал джигитам?*

Ответ: Мудрец посоветовал поменяться конями.

- ❖ *Попал Джованнино в прекрасную страну. Идёт и радуется, как всё красиво кругом. Вдруг навстречу местный житель.*

- *Что это за страна? - спросил Джованнино.*
- *Это Нестрана. Страна, где очень много невещей.*
- *Как это? - не понял путешественник.*

И местный житель всё объяснил. Оказывается в чудесной стране вместо точилок школьники носили с собой неточилки, которые делали из карандашных огрызков целые карандаши. Вместо вешалок взрослые пользовались невешалками, с которых одежду просто снимали, когда нужно. Покупать ничего не нужно, ведь есть неденьги. Приходи и бери, что захочешь.

Как вы думаете, какие ещё есть невещи в этой Нестране.

- ❖ Можно рекомендовать любую форму подвижной игры. Например, использование посредника (мяч, этикетка, игрушка) для передачи эстафеты от одного ребёнка к другому. Тот, у кого находится посредник, должен быстро назвать антоним для слова, названного взрослым.

- ❖ Зарядка "Наоборот": педагог (родитель) предлагает сделать то или иное движение, а дети должны сделать наоборот (Присесть - встать, повернуться направо - повернуться налево и т.д.).

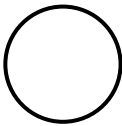
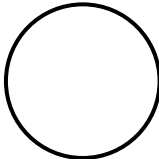
☑ **Результат:** Обучаемые должны сознательно применять приём фантазирования "Сделать наоборот" (и его подприёмы) в изобразительной деятельности, лепке и конструировании объёма, добиваясь фантастического образа. Этот приём позволит решать сказочные задачи, ситуации и сочинять своих героев, свои сказки.

5.2. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ "УВЕЛИЧЕНИЕ-УМЕНЬШЕНИЕ"

Назначение ПФ "Увеличение-уменьшение": передать значительность и/или незначительность событий, раскрыть новое впечатление, подчеркнуть достоинство или недостаток образа.

Модель применения приёма (см. Таблицу № 5): в известном объекте увеличивается и/или уменьшается размер (увеличивается и/или уменьшается часть объекта).

Таблица № 5: Модель применения ПФ "Увеличение-уменьшение"

№ п/п	Известный объект	ПФ "Увеличение-уменьшение"	Фантастический образ
1	2	3	4
5.2.1.		Увеличить размер объекта (его часть)	
5.2.2.		Уменьшить размер объекта (его часть)	

⇒ **Примеры:**

- ❖ Николай Рерих, чтобы передать тему величия Ламы (монаха-священника у буддистов-ламаистов в Тибете), увеличивает изображение лица настолько, или уменьшает формат картины, что лицо не вмещается в формат /18/.

❖ Чтобы создать иную нишу на рынке товаров ремесленники из Пекина изготовили самый крохотный в мире веер, величина которого не превышает зёрнышка риса. На мини-пластиночках из слоновой кости помещены 11 пейзажей и 11 стихотворений, содержащих 375 иероглифов. Любоваться этой работой можно только с помощью сильного увеличительного стекла /18/.

❖ Поп-арт “уничтожает” банальный имидж вещи, увеличивая её до гигантских размеров. Ольденбург сделал огромный нейлоновый надувной карандаш для губной помады, трёхметровый рожок для мороженого, гигантские пластмассовые овощи. А изображение сигары на полотне Лихтенштейна увеличено так сильно, что виден типографский растр /Лукин И.П. Современное изобразительное искусство Запада. –М., 1986. –С.62-63/.

✍ Некоторые задания (игры):

❖ Что бывает сначала большим, а потом маленьким?

Ответ: помидор, свеча, мороженое, воздушный шарик.

❖ А что бывает сначала маленьким, а потом большим?

Ответ: человек, растения, животные, снежный ком.

❖ Какими вы хотели бы стать, большими или маленькими, чтобы:

➤ достать до Луны;

➤ покататься на кошке;

➤ сдвинуть звёзды и т. д.

❖ Жили-были в лесу журавль и лиса. Пришла раз лиса к журавлю и говорит:

- Приходи, сосед, в гости.

На следующий день пришёл журавль к лисе. Поставила она похлёбку на стол. Налила журавлю мелкую миску. Тыкал тот в миску клювом, тыкал - ничего не смог съесть. А за это время лиса всю похлёбку и вылакала.

Решил журавль отомстить лисе, пригласил к себе в гости. Что придумать журавлю, чтобы на стол накрыть, но чтобы та ничего не съела?

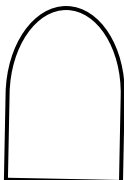
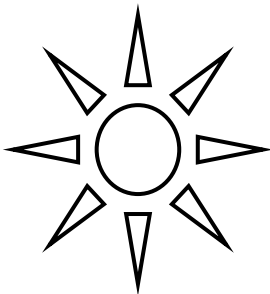
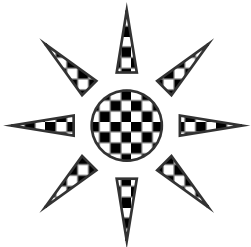
Ответ: Пришла лиса в гости. Поставил журавль перед лисой кашу в кувшине с узким горлом. Как она ни крутилась - не смогла каши поесть. А журавль понемногу всю кашу клювом склевал.

☑ **Результат:** Дети должны быть способны сочинить с помощью приёма новый нестандартный образ сказочного героя, предложить название и рассказать мини-историю, а потом изобразить и/или вылепить. Обучаемые сознательно должны увеличивать и/или уменьшать объект (часть объекта) на листе бумаги и предлагать назначение полученного фантастического образа.

5.3. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ “УНИВЕРСАЛИЗАЦИЯ”

Назначение приёма – вызвать у зрителя от одного объекта несколько разных впечатлений, благодаря чему отпадает необходимость в других объектах. Автором выявлено пока три модели применения приёма (см. Таблицу № 6).

Таблица № 6: Модели применения ПФ “Универсализация”

№п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ “Универсализация”	Фантастический образ
1	2	3	4
5.3.1.		Перейти от известного объекта к символическому объекту и/или комплексу символов, – как для автора, так и для зрителя	
5.3.2.		Незначительно изменить исходный объект так, чтобы он по форме напоминал ещё какой-либо объект/объекты, явление	 Колокол, шляпа
5.3.3.		Перейти к объекту, который в целом вызывает одно восприятие, а его части – противоположное или другое	

⇒ **Примеры:**

❖ (К 5.3.1. ПФ “Универсализация”): Каземир Малевич, раскрывая тему архаики, изображает квадраты, прямоугольники, кресты и круги чёрного, красного и белого цвета. Ведь крестообразный принцип организации

пространства присутствовал при проектировании и строительстве священных зданий, организации ритуалов. Крест, квадрат, восьмиугольник – это как бы разрез пространства по горизонтали, а по вертикали оно изображалось т. н. мировым деревом с его делением на верхнюю, небесную, среднюю, земную и нижнюю, подземную зоны. Концепция мирового дерева отразилась в искусстве, ритуалах, играх и танцах /Лукишин И.П. Современное изобразительное искусство Запада. –М., 1986. –С.24/.

❖ (К 5.3.2. ПФ “Универсализация”): В живописном полотне Николая Рериха “Тридцатое царство” (1940) показано таинство гор, пики которых напоминают лики старцев – Махатм – Духовных Учителей /18/.

❖ (К 5.3.3. ПФ “Универсализация”): Сальвадор Дали в картине “Возникновение лица и вазы на пляже” изображает женское лицо, состоящее из группы обнажённых мужчин, кустов и деревьев /Лукишин И.П. Современное изобразительное искусство Запада. –М.,1986. –С.44/.

✍ Некоторые задания (игры):

❖ Обучаемым раздаются рисунки, сделанные по принципу Роршаха (кляксы-отпечатки) или двойственные изображения. Необходимо детям как можно больше найти в картинках различные впечатления: “Что бы это значило? На что ещё похоже? Что напоминает ещё?”.

➤ Пример стихотворения-эпиграфа:

На свете всё на всё похоже:
Змея на ремешок похожа.
Луна на круглый глаз огромный.
Журавль на тощий кран подъёмный.
Кот полосатый на пижаму,
Я – на тебя, а ты – на маму.

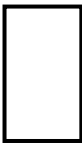
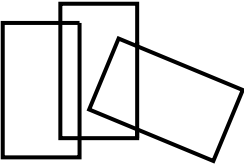
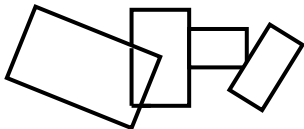
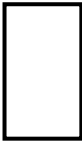
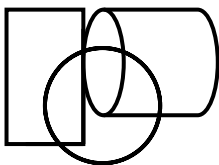
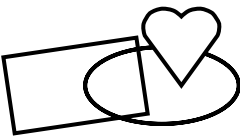
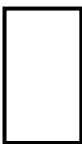
❖ Каждому участнику раздаются рисунки-объекты, например, лицицы, зайцы, цветы. Педагог предлагает из этих изображений сконструировать на столе (полу, ковре, зеркале) новый образ, например, колобка (облака, солнца, дерева).

☑ **Результат:** Дети должны научиться видеть в одном объекте много назначений, много объектов – множество образов; рассматривая картины или рисунки художников, скульптуру, архитектуру, – находить новые впечатления, доказывая их, применять приём (См. картину № 1 на 2-ой стр. обложки).

5.4. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ “ОБЪЕДИНЕНИЕ”

Приём служит для передачи многозначного образа и создания “невозможного” объекта. Выявлено шесть подприёмов ПФ “Объединение” (см. Таблицу № 7).

Таблица № 7: Модели применения ПФ “Объединение”

№ п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ “Объединение”	Фантастический образ
1	2	3	4
5.4.1.		Соприкоснуть и/или объединить вплоть до пересечения одинаковые объекты: ❖ <i>равные по размерам</i>	
5.4.2.		❖ <i>различные по размерам</i>	
5.4.3.		Соприкоснуть и/или объединить вплоть до пересечения разные объекты: ❖ <i>равные по размерам</i>	
5.4.4.		❖ <i>различные по размерам</i>	
5.4.5.		Разместить один объект внутри другого, который будет в свою очередь находиться внутри третьего, и т. д.: ❖ <i>одинаковые объекты</i> <i>различные по размерам</i>	
5.4.6.		❖ <i>разные объекты</i> <i>различные по размерам</i>	

⇒ **Пример:**

- ❖ В своё время приобрели известность сюрреалистические вещи немецкой художницы М. Оппенгейм: набор «Завтрак в шерсти» (1938) – чашка, блюдо и ложка, обклеенные изнутри мехом; или произведение француза М. Генри – «Привет Паганини» – лежащая на боку скрипка обвязанная материей, напоминающая туловище и голову человека /Лукишин И. П. Современное изобразительное искусство Запада. - М., 1986. – С. 45/.

✍ Некоторые задания (игры):

- ❖ *Фукс и капитан Врунгель после кораблекрушения попали на Гавайские острова. Было жарко, и они развесили одежду посушиться, а сами заснули. Проснулись - одежды нет! Только у Врунгеля осталась фуражка, которую он никогда не снимал, а в ней немного денег. Решили они с островов на самолёте лететь. Только вот беда, денег мало. Всего и есть на один билет, на самолёт и на один костюм.*

Что делать морякам? Лететь надо вдвоём, а голым никого на борт не пустят.

Ответ: решил капитан Врунгель купить длинный плащ - макинтош. Фукс залез капитану на плечи, закутался в плащ - получился из них один высокий человек. Так они и улетели на самолёте.

- ❖ *Игры можно проводить в любой удобной форме для педагога (родителя) и ребёнка: объединять можно всё что угодно - коробки из-под спичек, конфет, одиколонов (конструирование), геометрические фигуры, природные материалы, фигуры-объекты, т.о. получая новые художественные образы.*

- ❖ *Приготовить разрезанные на полосы по отдельности: лоб, нос, рот, подбородок, овал лица. Разрезать репродукции портретов или фотографий одинакового размера. Предложить ребятам, как это делают криминалисты, соединить полосы в новые портреты - фотороботы. Пусть дети придумают имя, профессию, биографию (Вместо портрета может быть сказочный герой). Итог: выставка портретов.*

- ❖ *Каждому игроку педагог выдаёт карточки с изображением машины, дерева, мяча, куклы, гриба, гитары, рыбы, пера, зайца, зонта, крокодила, паутины, часов, звезды, шара, самолёта, радио, дома, девочки и т. д. Потом просит участников объединяться по определённым признакам в определённых местах:*

- *Кто живой;*
- *Кто издаёт звуки;*
- *Выше стола;*
- *Сам передвигается;*
- *Не живой;*
- *Молчит;*
- *Не двигается сам;*
- *Ниже стола;*
- *Живёт в воде;*

- Живёт в воздухе;
- Живёт в городе;
- Съедобный.

Игра позволяет увидеть ПФ «Объединение» в действии, обучает умению классифицировать.

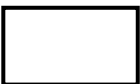
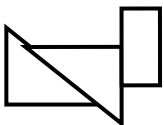
- ❖ Игра «Сюрреалистическое рисование» может проводиться по любой системе коллективно-творческих дел. Один из вариантов: педагог на листе бумаги (формат № А4) рисует какой-либо штрих (след или незаконченный образ) и лист передаёт ребятам, потом каждый обучаемый по очереди дорисовывает то, что ему хочется, передавая создаваемый новый образ из рук в руки. В итоге появляется коллективное фантастическое изображение, которому можно дать название и обосновать...

☑ **Результат:** ПФ «Объединение» позволяет выработать умения и навыки создания нового образа в изобразительном и объёмном искусствах, в других видах деятельности. Важно, чтобы дети усвоили, - путём объединения форм можно синтезировать не только новый объект, но и придать ему новые свойства, качества, которые отсутствовали у исходного объекта.

5.5. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ «ДРОБЛЕНИЕ»

Назначение приёма – показать «фейерверк» художественного образа, его многогранность, мозаичность. Существуют три модели применения ПФ «Дробление» (см. Таблицу № 8).

Таблица № 8: Модели применения ПФ «Дробление»

№ п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ «Дробление»	Фантастический образ
1	2	3	4
5.5.1.		Разделить исходный объект на отдельные части: ❖ жёстко	
5.5.2.		❖ мягко	
5.5.3.		❖ способные к перемещению относительно друг друга (скольжение)	

⇒ **Пример:**

- ❖ Импрессионисты и их последователи дробили цвет и след. Российский художник Н. Сапунов в картине “Карусель” (1908) при передаче темы движения, вихря каруселя раздробил цвет на красные, синие, фиолетовые, жёлтые, оранжевые и зелёные “вспышки” /18/.

✍ **Некоторые задания (игры):**

- ❖ В одном городе дети стали слишком часто ломать и портить разные вещи. Они выбивали стёкла, играя в футбол, били за едой тарелки, бросали стаканы в стены и ломали мебель. Никто не мог с ними справиться.

Старый счетовод, у которого было восемь внуков, решил подсчитать, сколько же стоит то, что бьют и ломают дети по всему городу. Получилась огромная сумма. Что делать? Такие убытки! Может, наложить на родителей штраф? Но им и так приходится покупать новую посуду и мебель. Наказывать детей тоже бесполезно. Как быть?

Ответ: Старый счетовод предложил всем родителям построить дворец, набить его всевозможной мебелью и посудой, запустить туда детей и пускай ломают всё, что захотят. Всё равно получится дешевле, чем каждый раз каждой семье менять посуду и мебель.

Дворец построили очень быстро. На открытие собрались дети со всего города. Каждый ребёнок получил по молотку, подали знак, и дети бросились во дворец.

Что тут началось! Два дня ломали и били дети всё в доме, когда всё перебили – принялись за стены. На третий день дворец почти совсем был разрушен. Дети устали и разошлись по домам.

Наконец-то они отвели душу. Больше им ничего не хотелось ломать, и родители вздохнули спокойно.

- ❖ Педагог может предложить задание детям: изобразить части слов. Слова типа:

- | | |
|---------------|------------------------|
| ➤ кар - низ, | ➤ па - роль, |
| ➤ кар - тина, | ➤ до - клад, |
| ➤ пат - руль, | ➤ до - нос, |
| ➤ папа - зол, | ➤ вой - на, |
| ➤ сто - рож, | ➤ фа - соль, |
| ➤ тюль - пан, | ➤ семь - я, |
| ➤ вор - он, | ➤ Я - пони - я и т. д. |

Коллективно-творческое дело следует организовывать в зависимости от количества участников игры. Например, 1-й игрок рисует первую часть слова, 2-ой - вторую часть слова, 3-й - всё слово. Остальные отгадывают.

Затем можно игроков объединять в команды с теми же правилами.

 **Примечание:** Кроме (вместо) рисования частей слов, можно предложить игрокам изображать части слов пантомимой.

- ❖ Игра «Салат из сказок». Одним из способов сочинения сказок является разрезание разных сказок на части и их перемешивание. Получиться может приблизительно следующее:

➤ «Катится Колобок, а навстречу ему - Фэт-Фрумос с Иваном-дураком. Колобок и говорит: «Идёмте вместе к Бабушке, там нас Волк ждёт-не-дождётся. Вместе скатерть-невидимку возьмём и полетим к Старику Хаттабычу»...

И т. д.

Педагог (родитель) каждому игроку может предложить лишь часть сказки - «Персонаж и его действие», давая возможность детям поочередно рассказывать новую сказку.

Возможны варианты.

☑ **Результат:** Ребятам важно усвоить, что при дроблении объекта возникает новый художественный образ. Применять ПФ «Дробление» можно к любым объектам и ситуациям, добиваясь решения в изобразительном искусстве, объёмном моделировании, сказках.

5.6. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ «ВНЕСЕНИЕ»

Приём позволяет выделять объект для максимального привлечения внимания зрителя, «рождая» новый художественный образ.

Модель создания нестандартного художественного образа (см. Таблицу № 9): выделить объект и/или его часть любым следом (точкой-точками, линией-линиями, пятном-пятнами, контуром-контурами, объектом-объектами, разместив случайно и/или применив приёмы композиции).

Таблица № 9: Модель применения ПФ «Внесение»

№ n/n	Известный объект	ПФ «Внесение»	Фантастический образ
1	2	3	4
5.6.1.		Выделить объект и/или его часть любым следом	

⇒ **Пример:**

- ❖ Дадаист Р. Хаусман один из первых использовал фотографии в коллаже, чтобы объединить изображение аэроплана и мозга человека, состоявшего из разнородных частей различных машин: рычагов, шестёрен, цепей /Лукиин И. П. Современное изобразительное искусство Запада. – М., 1986. – С. 33/.

✍ **Некоторые задания (игры):**

- ❖ Дядя Фёдор выписал себе с завода трактор. Вначале все были рады, трактор оказался маленьким, удобным и симпатичным. Но скоро начались неприятности. Трактор нужно было заправлять не бензином, а продуктами. Молока в хозяйстве было достаточно, заправляли трактор регулярно, но тому всё было мало. Только выедут в деревню, трактор сразу учует, где блины пекут или борщ варят, - остановится и стоит, пока не покормишь.

Дядя Фёдор возмущался:

- Так и будем возле каждого дома останавливаться?! И у столовых тоже. Это не трактор, а бегемот какой-то! Как же сделать, чтобы трактор ездил куда нужно не останавливаясь?

Ответ: Кот Матроскин его успокоил:

- Не унывай, дядя Фёдор. Справимся мы с трактором. Будем перед ним сосиску держать на удочке. Он за сосиской поедет и нас повезёт.

Так и сделали. А про трактор больше ни одного плохого слова сказать не пришлось, потому что работу свою он знал исправно.

- ❖ Игра известна под названием «Лифт». Выбирается игроками какое-либо слово, например, «ВЕСНА». Записывается педагогом на листе (доске) в столбик т.о., чтобы всем было видно. Затем напротив первого слова записывается это же слово в обратном порядке. Между парами букв игрокам нужно придумать новые слова, как бы внести между буквами мостик.

➤ Например:

Слово	Словесный мостик	Слово-наоборот
В	ойн	А
Е	рева	Н
С	трау	С
Н	аводнени	Е
А	рхи	В

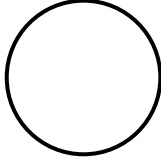
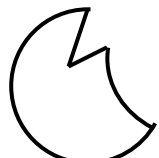
☑ **Результат:** Сознательное использование ПФ «Вынесение» даёт возможность обучаемым создавать новый образ, фантастический образ, придавая картине и/или объёмной модели загадочность.

5.7. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ «ВЫНЕСЕНИЕ»

Цель использования приёма – создание пространства, недосказанности и «пустоты» (отсутствия) в художественном образе.

Модель применения ПФ «Вынесение» (см. Таблицу № 10) сводится к отделению от исходного объекта какой-либо фигуры (части): *жёстко, мягко и комбинированно*.

Таблица № 10: Модель применения ПФ «Вынесение»

№ п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ «Вынесение»	Фантастический образ
1	2	3	4
5.7.1.		Отделить от объекта какую-либо фигуру и/или её часть: ❖ <i>жёстко</i>	
5.7.2.		❖ <i>мягко</i>	
5.7.3.		❖ <i>комбинированно</i>	

⇒ **Пример:**

- ❖ Книга «Ничто», выпущенная в США в 1975 году и переизданная в Англии. В ней 192 страницы, и ни одной нет строчки. Автор её утверждает, что он выразил мысль: **мне нечего вам сказать** /Борев Ю. Б. Эстетика. –М., 1988. –С. 407/.

✍ **Некоторые задания (игры):**

- ❖ Тоймал боярин бедного воришку, который у него на поле морковку таскал. Решил казнить. Взмолился бедняга:
 - Не вели казнить, боярин, богатым подарком откуплюсь!
 - Согласился боярин, дал день сроку, а чтобы воришка не сбежал - приставил к нему двух солдат. Что воришке делать?

Нет у него ни денег, ни драгоценностей. Поэтому-то и польстился он на боярское добро. Решил воришка подарить такое, чем нельзя воспользоваться, а отказаться жалко. Что же можно подарить боярину?

Ответ: Принёс он боярину подарок - расписную шкатулку и говорит:

- Возьми, боярин, дар драгоценный. В этой шкатулке лежит алмаз величиной с яйцо и с дивным свойством. Но если откроет шкатулку человек с нечистой совестью, то камень исчезнет.

Подивился боярин - отпустил воришку. Приказал созвать гостей. Рассказал им о чудесной шкатулке и спросил, кто сможет её открыть? Никто не взялся. Наконец самый старший человек попросил дать ему шкатулку. Все столпились вокруг и стали смотреть. Крышка поднялась, а внутри-то пусто!

- ❖ Жил на свете король, который так любил наряжаться, что все деньги тратил на одежду и драгоценности.

Однажды пришли к нему два портных. Рассказали они королю, есть у них чудесная ткань, какой нет ни у кого на свете. Обрадовался король, приказал выдать портным денег из казны, чтобы они сшили наряд из чудесной ткани.

Всё бы хорошо, а только никакие это были не портные, а просто ловкие обманщики. И никакой ткани у них не было. Наряд сшить не могут, а заказ сделать надо. Как им быть?

Ответ: На другой день объявили портные, что всё готово и пора королю идти на примерку. Только зашёл король в мастерскую, сразу ему портной на ухо шепчет:

- Эта ткань поистине королевская. Она так тонка и чудесна, что глупым и необразованным людям просто не видна. Зато личность умная, вроде Вас, Ваше Величество, сразу увидит её несравненную красоту.

И показывает королю пустую вешалку.

- Забирайте, Ваше Величество.

Ничего не увидел король. Но не захотел он показывать себя глупым и необразованным, приказал заплатить портным и спрятать чудесный наряд в королевскую сокровищницу.

☑ **Результат:** Ребята должны усвоить, что минимальными средствами можно достигать максимального воздействия на зрителя благодаря ПФ «Вынесение».

5.8. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ «ОЖИВЛЕНИЕ»

Приём фантазирования «Оживление» предназначен для наделения объекта человеческими свойствами, качествами животных, что ведёт к созданию нестандартного художественного образа.

Модель применения приёма (см. Таблицу № 11): *вести в неживой объект свойства живого, и наоборот.*

Таблица № 11: Модель применения ПФ «Оживление»

№ п/п	Известный объект	ПФ «Оживление»	Фантастичекий образ
1	2	3	4
5.8.1.		Ввести в неживой объект свойства живого	
5.8.2.		Ввести в живой объект свойства неживого	

⇒ **Пример:**

... Белоснежную он с неизменным искусством
Резал слоновую кость.
И создал он образ,- подобной
Женщины свет не видал,- и своё полюбил он создание!
Девушки было лицо у неё; совсем – как живая,
Будто бы с места сойти она хочет, да только страшится.
Вот до чего было скрыто самим же искусством искусство!
... Он её украшает одеждой.
В камень
Ей убирает персты, в ожерелья – длинную шею.
Лёгкие серьги в ушах, на грудь упадают подвески.
Всё ей к лицу...
/Овидий Назон Публий. Метаморфозы. –Л., 1937. –С.206/.

✍ **Некоторые задания (игры):**

- ❖ Психологи этот приём называют "Эмпатия",- умение посмотреть на мир, на себя глазами другого, умение почувствовать внутренний мир другого.

Обучаемым можно предложить игру, разделив группу на несколько команд. Каждая подгруппа получает задание:

- Описать весну глазами солнца.
- Рассказать свои ощущения чувствами и глазами куклы.
- Если Вы сказка, то о чём бы Вы поведали?

Остальные участники (конкурентные команды) должны угадать образ оживлённого объекта: побеждает та группа, которая точно назовёт исходный объект и/или объекты.

Педагог может предложить ребятам нарисовать картину (слепить, сконструировать в объёме) оживлённого объекта, явления.

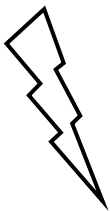
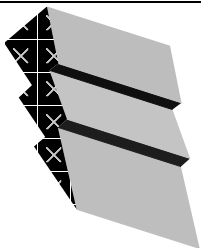
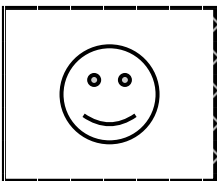
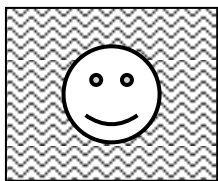
- ❖ *Игра "Живой цвет". Педагог (родитель) предлагает одному из участников покинуть комнату. Остальным ребятам ведущий показывает объект какого-либо цвета, например, зелёного. Команда приглашает вышедшего игрока, которому по очереди с помощью жестов и мимики, телодвижения изображает загаданный цвет. Отгадавший должен предложить решение - назвать цвет. Если не отгадал, то идёт опять за дверь, чтобы вновь отгадывать и т.д.*

☒ **Результат:** *Важно, чтобы ребёнок смело оживлял неодушевлённое, и, наоборот, - мог "живое" превращать в неодушевлённое. Не только рисунок (скульптура) воспитывает умение вживаться в образ, но и дидактические игры на развитие эмпатии.*

5.9. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ “ИЗМЕНЕНИЕ ЗАКОНОВ ПРИРОДЫ”

Назначение приёма – наделить исходный объект принципиально иными качествами и свойствами. Автор выявил две модели применения приёма (см. Таблицу № 12).

Таблица № 12: Модели применения ПФ “Изменение законов природы”

№ п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ “Изменение законов природы”	Фантастический образ
1	2	3	4
5.9.1.		Придать объекту неприсущее качество, свойство, изменив предыдущее качество	
5.9.2.		Поместить объект в неприсущую для него внешнюю среду	

✧ **Примеры:**

❖ **(К 5.9.1. ПФ «Изменение законов природы»):** На системно-техническом отделении Высшей политехнической школы в Линчепинге (1981) была построена полуметровая модель невозможной фигуры с помощью современной компьютерной техники. Фигура была увеличена до 2-х метровой высоты на стене в одном из помещений. На расстоянии 5-ти метров от стены был определён пункт обозрения, из которого на стену был послан пучок лазерных лучей во все важные точки фигуры. После этого в центре лучевого пучка была построена модель в виде некоторого числа неоднородных макетов, в соответствии с указаниями лучей и компьютерных расчётов. Когда эта модель демонстрируется на выставках, то на некотором расстоянии от неё подвешивается экран. Зритель смотрит одним глазом в отверстие в этом экране, сделанное на уровне глаз, за счёт чего устанавливается нужный угол зрения, и создаётся иллюзия существующей в действительности трёхмерной невозможной фигуры /Рутерсвард О. Невозможные фигуры. –М., 1990. –С.19/.

❖ **(К 5.9.2. ПФ «Изменение законов природы»):** Итальянский живописец и теоретик искусства Де Кирико Джорджо (1888-1978),- один из основателей направления **метафизической живописи**, - использует ПФ «Изменение законов природы» в произведениях «Меланхолия прекрасного дня» (1913), «Римские дома» (1922), помещая реальные предметы на фоне фантастических горных ландшафтов, вызывающих впечатление иррациональности, холодной застылости мира и отчуждённости его от человека /Популярная художественная энциклопедия/Под ред. Полевого В. М. –«Советская энциклопедия», - М., 1986, Книга I, - С.211/.

✧ **Некоторые задания (игры):**

❖ Молодой человек хотел сделать девушке подарок. Он купил в комиссионном магазине битую вазу за мизерную цену. Решил уронить свёрток с вазой в момент вручения подарка. Так и сделал: когда она открыла дверь,- он уронил вазу... Девушка стала собирать осколки и вдруг... дала ему пощёчину. Что произошло?

Ответ: Каждый осколок был завернут отдельно.

❖ Капитан Врунгель договорился перегнать через Атлантический океан косяк селёдок. Но вот беда - людей не хватает. Кроме помощника Лома на яхте никого нет. Приказал капитан Лому найти помощника.

Привёл Лом матроса по имени Фукс. Фукс сказал, что хорошо разбирается в картах. Но как только яхта отошла от берега, сразу стало ясно, что с Фукса матрос плохой. Снастей Фукс не знает, компаса в глаза ни разу не видел, даже не знает, как штурвал называется. А в картах он действительно разбирается, только не в морских, а в игровых.

Что делать капитану? Как быстро научить Фукса понимать морские команды?

Ответ: Решил Врунгель расклеить на всех снастях игральные карты. Валет пик - главный парус, король трев - компас, туз бубен - штурвал.

Скомандовал капитан:

- К повороту приготовиться! Развязать шестёрку пик, подтянуть валета червей, смотреть бубновую десятку!

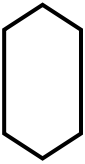
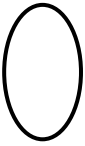
Фукс быстро находил знакомые карты и всё делал правильно.

☑ Результат: *Важно, чтобы дети могли выделять качества (прилагательные) исходного объекта, проговаривая их вслух, и менять эти свойства на любые другие. С помощью педагога ребята должны изменять окружение объекта, - придавая т.о. объекту новый художественный образ.*

5.10. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ «КОПИРОВАНИЕ ИЛИ СТИЛИЗАЦИЯ»

Основная функция этого приёма – *упрощение объекта по форме, цвету и структуре*, вызывая в зрителе впечатление декоративности, ясности и лаконичности художественного образа. Существуют два подприёма применения ПФ «Копирование или стилизация» (см. Таблицу № 13).

Таблица № 13: Модели применения ПФ «Копирование или стилизация»

№ п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ «Копирование или стилизация»	Фантастический образ
1	2	3	4
5.10.1.		Вместо сложного «натурального» объекта использовать его упрощённые копии:	
5.10.2.		❖ Жёсткие	
		❖ Мягкие	

⇒ **Пример:**

- ❖ *Анри Матисс в 1940 году рисует чернилами семь вариаций портрета Эльзы Триоле, которые передают сходство с натурщицей минимальными средствами: одной линией обозначена шляпа, тремя, с левой стороны, – движение перьев, несколькими линиями передан объём пышного, вытянутого лица и внимательный взгляд, контуром обозначены губы: и ни одной штриховки, ни одной тени и света, а впечатление выпуклости и пространственности присутствует /Луи Арагон. Анри Матисс, роман. – М., «Прогресс», 1981. Том 2. – С.38-39/.*

✍ **Некоторые задания (игры):**

- ❖ *Давным-давно в Греции жил царь, у которого был сын Персей. Боги предсказали царю, что он погибнет от руки своего сына. Испугался царь и решил избавиться от Персея.*

Приказал отец юноше принести во дворец голову Медузы-Горгоны. Взял Персей меч и отправился в дорогу. Не знал он, какое трудное поручение дал ему отец.

Ночью во сне бог Гермес рассказал юноше о Медузе. Она была страшным чудовищем. Вместо рук у неё были крылья, вместо ног – лапы со страшными когтями, голова была человеческая, но вместо волос на ней вились ядовитые змеи. Прекрасно было лицо Медузы, но тот кто смотрел на него – превращался в камень.

Подарил бог Гермес герою свои крылатые сандалии, а богиня Афина дала Персею сверкающий как зеркало щит. Персей проснулся и увидел подарки. Но как с их помощью справиться с Медузой? Ведь смотреть на неё нельзя, а если не смотреть – то как сражаться?

Ответ: Решил герой смотреть на отражение Медузы в зеркальном щите и в суровом бою победил чудовище.

- ❖ *Жил-был художник. Как-то раз нарисовал он прекрасный портрет красивой девушки. Картину повесил на выставке. Все женщины, которые видели этот портрет, все захотели такой же, но только свой. Художник получил много заказов. Только вот беда! Дамы не хотели быть похожими на себя.*

Все хотели, чтобы на портретах волосы у них были длинные, глаза большие, а губы яркие. Что делать художнику? Каждый портрет рисовать долго, но ведь дамы все желают выглядеть одинаково.

Ответ: Придумал художник рисовать под трафарет. Прорезал на листах бумаги контуры длинных волос, пышных причёсок, огромных глаз, длинных ресниц, губ и стал рисовать по контурам. Все заказы он сделал быстро.

Дамы остались довольны. Но сам художник считал, что только самый первый портрет был настоящим.

☑ **Результат:** Необходимо, чтобы ученики умели любые самые сложные объекты упрощать до минимума по форме и структуре (жёстко или мягко, т.е. с наименьшим количеством углов или округляя острые углы) и цвету (цвет брать чистым, без примесей).

5.11. ПРИЁМ ФАНТАЗИРОВАНИЯ «ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА»

Назначение приёма – вызвать у зрителя определённое психологическое и физическое настроение, ощущение, впечатление. Модель реализации ПФ «Изменение цвета» (см. Таблицу № 14) – изменить в объекте цвет на другой, согласно выбранной характеристике «цветонастроения».

 **Примечание:** Воспользуйтесь таблицами №№ 24-26 «цветонастроения» (см. страницы 57-63).

Таблица № 14: Модель применения ПФ «Изменение цвета»

№ п/п	Известный объект	ПФ «Изменение цвета»	Фантастический образ
1	2	3	4
5.11..	 Чёрный цвет	Изменить цвет согласно выбранной характеристике «цветонастроения»	 Серый цвет

 **Пример:**

❖ Винсент Ван Гог описывает цветовые характеристики своей картины «Старый крестьянин» (1888): «Я просто представил себе этого страшного человека в полудённом пекле жатвы, которого мне предстояло изобразить. Отсюда – оранжевые мазки, ослепительные, как раскалённое железо; отсюда же – тона старого золота, поблескивающего в сумерках» (Ван Гог. Письма. Пер. Мелковой П. В. –Л., -М., 1966. –С. 380).

 **Некоторые задания (игры):**

- ❖ Каждому ребёнку предлагается на листе бумаги изобразить символом и цветом основные этапы своей биографии, начиная со дня рождения и до сегодняшнего занятия. После выполнения работы Читатель проводит презентацию цветных знаков с комментариями авторов, объясняющих мотивы выбранных цветов, и вопросами присутствующих.

- ❖ *Каждый участник получает заготовку (контур) фантастических животных, деревьев, насекомых, рыб и т. д., затем педагог предлагает ввести цвет и придумать нестандартные названия им, рассказать о местах обитания, питании, пользе и др.*

☑ *Результат: Обучающийся должен сознательно вызывать необходимое цветовосприятие в зрителе, тем самым он сам быстрее вчувствуется в символику цвета, колористическую гармонию.*

6. ПРИЁМЫ КОМПОЗИЦИИ

6.1. ОСНОВНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «РИТМ»

6.2. ОСНОВНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «ПЕРЕХОД В ДРУГОЕ ИЗМЕРЕНИЕ»

6.3. ОСНОВНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «ДИНАМИЗАЦИЯ»

6.4. ОСНОВНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «РАВНОВЕСИЕ»

6.5. ОСНОВНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «СИММЕТРИЯ»

6.6. ОСНОВНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «АСИММЕТРИЯ»

6.7. СКВОЗНОЙ ПРИЁМ КОМПОЗИЦИИ «СТРУКТУРИРОВАНИЕ»

7. ПРИЁМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ЦВЕТА

7.1. ПРИЁМЫ КОЛОРИТА

7.2. ПРИЁМЫ ПОЛУЧЕНИЯ ЦВЕТА

7.3. ПРИЁМЫ «ЦВЕТОНАСТРОЕНИЯ»

8. ИЕРАРХИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНО-ОБЪЁМНЫХ СИСТЕМ

Назначение иерархической изобразительно-объёмной системы (см. Таблицу № 27) – показать строение изобразительного искусства, скульптуры и архитектуры, декоративно-прикладного искусства, обозначив функции на каждом ярусе иерархии (ранге).

Таблица № 27: Модель иерархии изобразительно-объёмных систем

<i>Ранг</i>	<i>Название изобразительно- объёмной системы</i>	<i>Её функция, назначение</i>	<i>Пример</i>
1	2	3	4
1	Эстетическая культура	Сохранение, передача и развитие мирового искусства	Стили и виды искусства + культурные группы + система восприятия
2	Направления, стили искусства	Эпохальное обобщение художественных явлений, тем (замыслов) и средств выражения	Ренессанс, барокко, рококо, классицизм
3	Искусство	Формирование, развитие человека, общества и цивилизации	Все виды искусства
4	Вид	Разграничение по способам материального воплощения художественного содержания	Изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство, архитектура, скульптура
5	Род	Разграничение по предмету изображения	Живопись, графика
6	Жанр	Конкретное выделение предмета изображения	Портрет, пейзаж, натюрморт

**Таблица № 27: Модель иерархии изобразительно-объёмных систем
(продолжение)**

1	2	3	4
7	Поджанр	Указание на разновидности выделенных предметов изображения	Исторический портрет, фантастический пейзаж, философский натюрморт
8	Цикл произведений	Обозначение количества произведений	Триптих, диптих, архитектурный ансамбль
9	Произведение	Раскрытие определённого художественного замысла конкретным Творцом (Творцами)	М.-К. Чюрлёнис, «Покой»; К. Брэнкуш, «Молитва» (См. картину № 1 и скульптуру № 2 на 2-ой стр. обложки)
10	Структура произведения	Выделение основных частей произведения по объектам изображения, явлениям	Персонажи, объекты или явления изображения, композиция
11	Материал искусства	Воплощение творческого замысла через «вещественный» первоэлемент	Этаж следа, его эффект
12	Художественное средство	Раскрытие художественного образа через свойства «вещественных» первоэлементов	Тон, цвет, ритм, перспектива, нюанс, контраст
Технические системы для искусства (ТС _и)		Способ материализации произведения искусства	Кисть и краска – холст; Резец, молоток и мрамор...

✍ **Задание:** Ребятам удобнее донести подобную иерархию через стихотворение М. Гафитулина «Что-то»:

Если мы рассмотрим Что-то,
 Это Что-то для чего-то,
 Это Что-то из чего-то,
 Это Что-то часть чего-то,
 Чем-то было раньше Что-то,
 Что-то будет с этим Что-то,
 Есть противники у Что-то,
 Много есть друзей у Что-то,

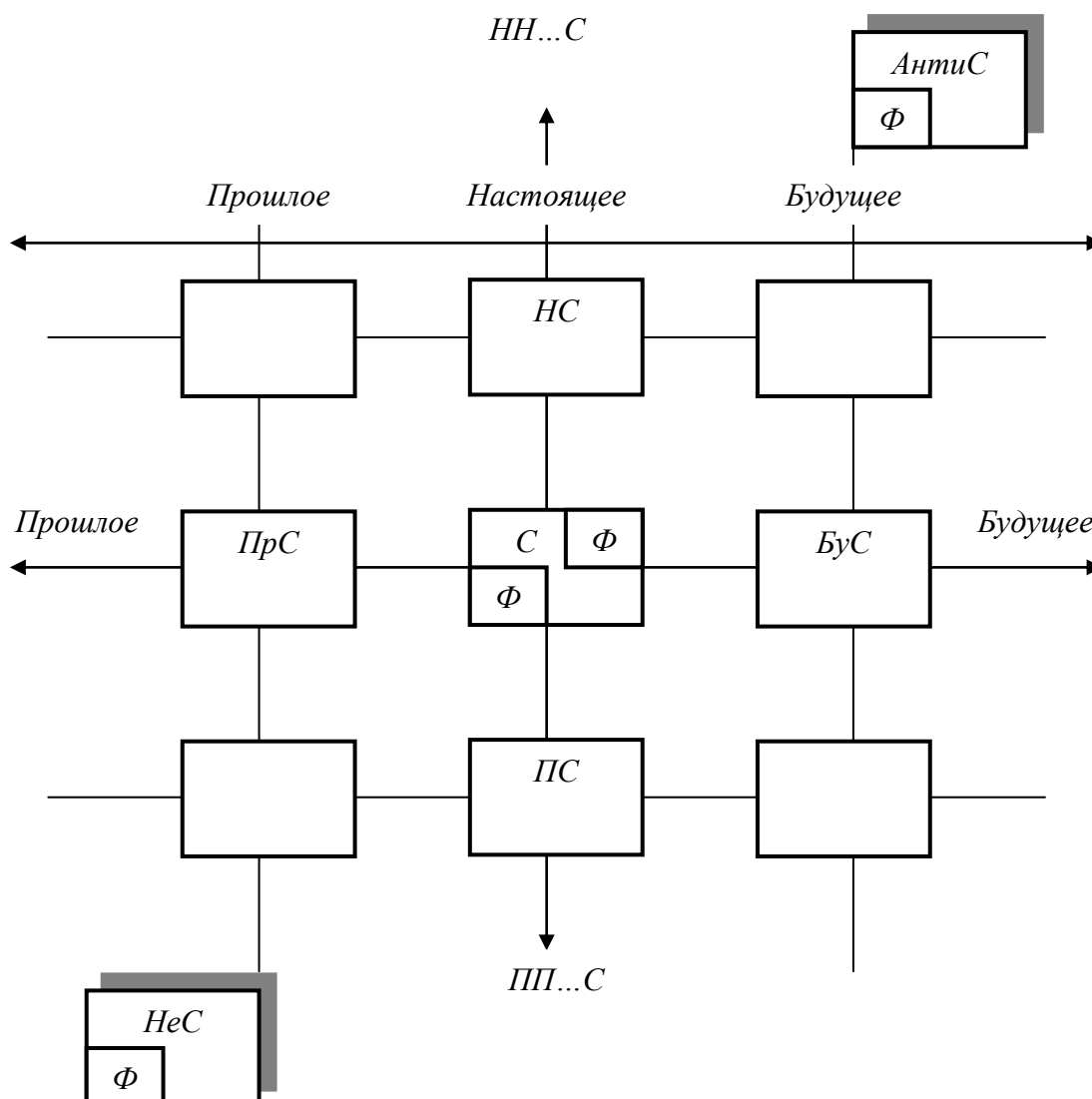
Делают не так чего-то
 Что-то ты теперь возьми,
 На экранах рассмотри.

(С - система)
 (Ф - функция)
 (ТС - подсистема)
 (НС - надсистема)
 (ТрС - прошлые системы)
 (БудС - будущие системы)
 (АнтиС - антисистема)
 (НеС - несистема)

 **Примечание:** Стихотворение "Что-то" (основанное на девятиэкранной модели Г. Альтшуллера) даёт возможность изучения изобразительно-объёмной системы и в прошлом и будущем временах, т. е. в изменении (см. нижеприведённую модель развития систем, модифицированную М. Гафитулиным).

- ❖ Педагог (родитель) в качестве произведений может детям предложить иллюстрации сказок (или репродукции с картин художников, учитывая возрастные особенности обучаемых), что позволит ребёнку вжиться в изображённый образ, рассказать об этом вслух.

Иерархическая модель развития систем:

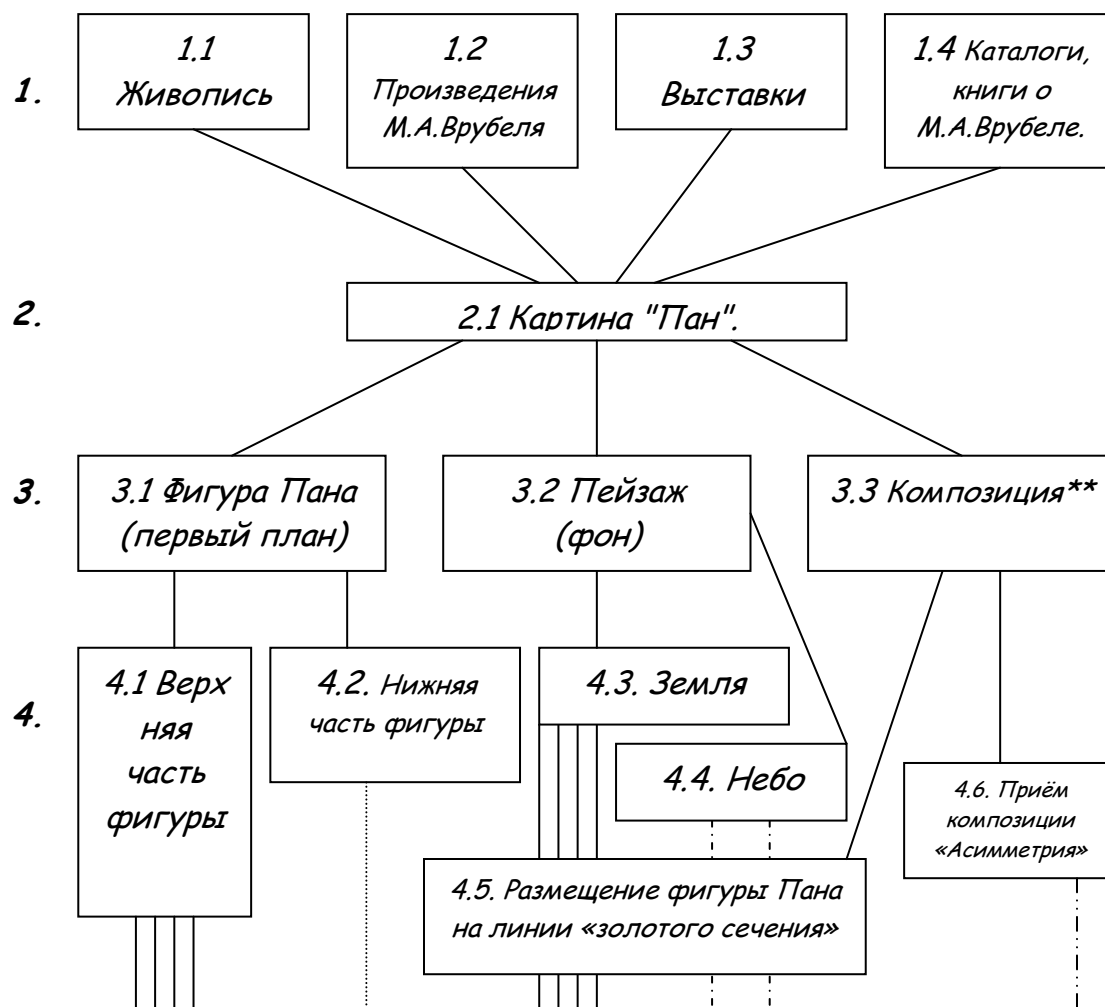


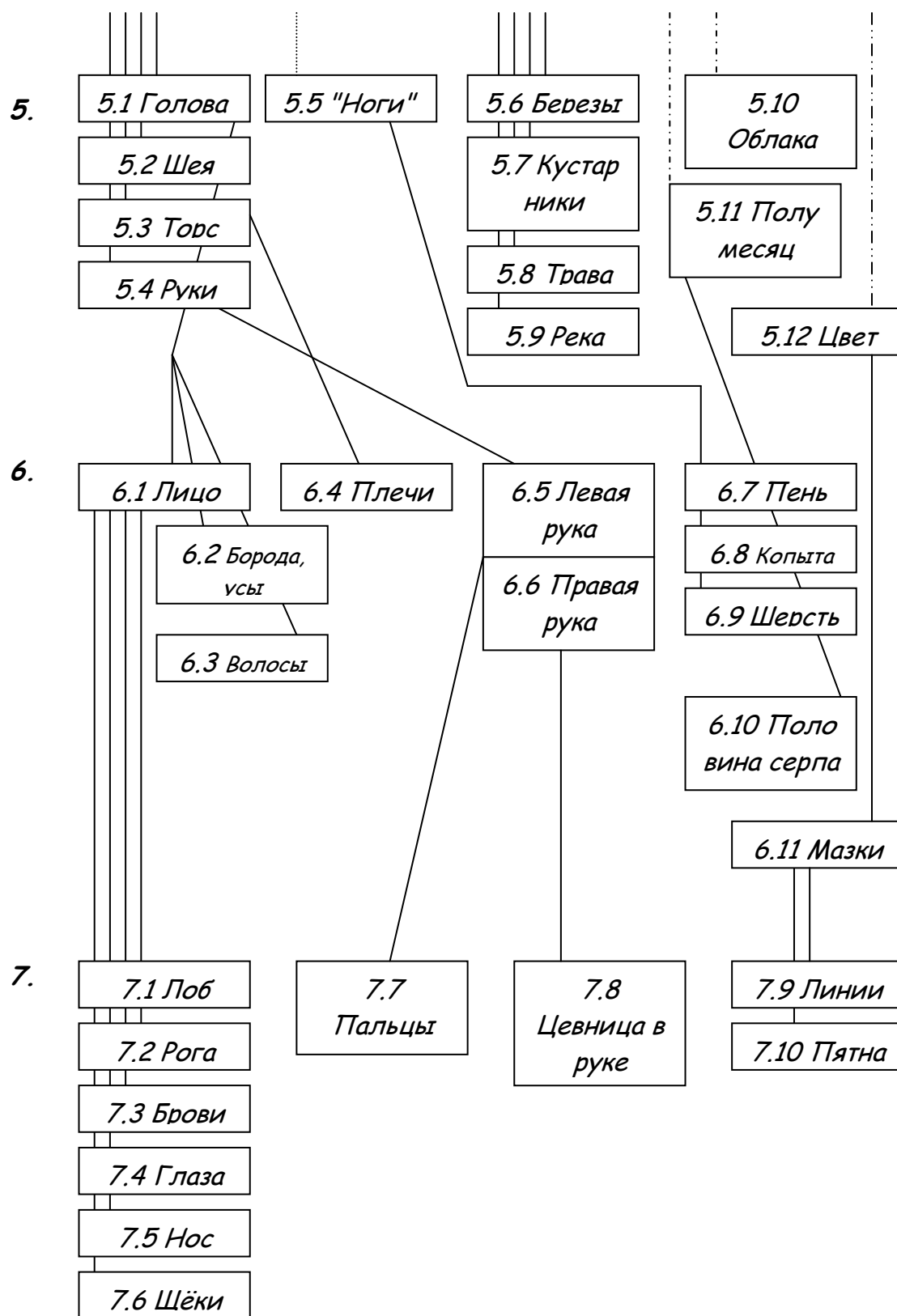
- ❖ *Подробный механизм применения девятиэкранной модели по отношению к любой картине (скульптуре, архитектуре) можно найти в книге И. Мурашковской и Н. Вальюмс «Картинка без запинки: методика рассказа по картинке» /11/. Коротко об этом смотрите Приложение № 1.*

☑ **Результат:** Обучаемые с помощью иерархической девятиэкранной модели (системного оператора) смогут видеть ячейку не только изучаемых произведений, но и собственные изобразительно-объёмные упражнения, функционально понимать структуру и процесс изменений искусства.

✍ **Пример:** Один из возможных вариантов разбора по системному оператору картины М.А. Врубеля «Тан»: 1899, Холст, масло, 124х106,3 (См. картину № 3 на 2-ой стр. обложки).
Третьяковская галерея (с 1907), инв. № 1461.*

РАНГ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНО-ОБЪЁМНЫЕ СИСТЕМЫ





* Анализ картины М.Врубеля «Тан» цитируется по электронной версии книги Ю.Мурашковского и Р.Флореску «Биография искусств», 1997 (см. Web-server: <http://www.triz.minsk.by>)

** Композиция, как часть структуры произведения, не рассматривается здесь детально.

На каждом ранге каждая подсистема имеет свою функцию. В частности:

1.1. Цветовое раскрытие замысла с помощью жидких красителей на плоскости.

1.2. Раскрыть Духовные (Божественные) и Эмоциональные миры реальных, сказочных и библейских Персонажей.

1.3. Донести до Зрителя разнообразие тем; закрепить место среди других Творцов; возможность материального вознаграждения Художника.

1.4. Показать творческую жизнь Художника, тематику произведений, средства их выражения.

2.1. Показать старость греческого бога природы - Сатира, - принявшего славянский облик Лешего (по впечатлению от рассказа Анатоля Франса «Святой Сатир»).

3.1. Показать черты уставшего (фантастически-реального) русского крестьянина-старика, пастуха.

3.2. Показать вечернюю даль с террасы хотылевского дворца (в Орловской губернии).

3.3. Размещение носителей темы и выразительных средств на плоскости холста для наилучшей подачи Зрителю.

4.1. Показать старого человека.

4.2. Показать принадлежность Героя к фантастическим Сущностям; подчеркнуть слияние с землей.

4.3. Показать реальную землю.

4.4. Показывать реальное воздушное пространство, сумерки.

4.5. Сразу притянуть взгляд (внимание) Зрителя к холсту.

4.6. Показать внутреннюю дисгармонию.

5.1. Показать усталость и старость.

5.2. Подчеркнуть «наросы» от долгой жизни.

5.3. Подчеркнуть человеческую силу.

5.4. Показать былую мощь, подчеркнуть старость.

5.5. Обозначить принадлежность к фантастическим существам; напомнить о слиянии Героя с корнями дерева.

5.6. Передать русский характер природы, согласованной с фигурой Пана.

5.7.-5.9. Заполнить фон.

5.10. Подчеркнуть вечерний характер природы.

5.11. Усилить впечатление угасания былой силы Пана.

5.12. Выразить настроение картины.

6.1. Подчеркнуть глубокую старость и мудрость.

6.2.-6.3. Подчеркнуть глубокую старость.

6.4. Показать мощь, силу Пана.

6.5.-6.6. Показать кряжистость Пана.

6.7. Показать вырастание из земли.

6.8. Показать принадлежность к сказочным существам.

6.9. Подчеркнуть сказочную мохнатость.

6.10. Подчеркнуть впечатление угасания былой силы Пана.

6.11. Показать «мозаичность», форму и пространство.

7.1. Подчеркнуть мудрость и внимательность взгляда.

7.2. Показать принадлежность к сказочным существам, подчеркнуть высокий лоб.

7.3. Подчеркнуть мудрый взгляд.

7.4. Выразить внутреннее свечение, уравнивая сияние от полумесяца и реки; показать «звериную лукавость», пронизывающий взгляд.

7.5-7.6. Показать часть старческого лица.

7.7. Подчеркнуть узловатость, старость.

7.8. Подчеркнуть внутренний музыкально-народный мир, принадлежность Героя к славянской культуре.

7.9. Передать текстуру и фактуру волос и шерсти Героя.

7.10. Передать объём и пространство.

Рассмотрим далее один из возможных вариантов анализа этой же картины М.А.Врубеля «Пан» с определением носителей, тем и выразительных средств (СВ). Тогда будет яснее видно, что некоторые ранги (изобразительно-объёмные системы на них) загружены новыми или известными СВ. А некоторые остались в виде носителя. При необходимости их еще можно загрузить новыми СВ, усилив эффективность произведения.

✍ **Примечание:** Цифрой «(0)» в тексте обозначены известные на тот момент СВ, цифрой «(1)» - относительно новые СВ.

- 1.1. Носитель – холст, подрамник и рама, масляные краски.
- 1.2. Носитель – эскизы, наброски, картины, фрески, иллюстрации.
- 1.3. Носитель – картинные галереи: 1901, Вена; 1906, Париж; 1921, Москва; 1956-1957, Москва, Ленинград, Киев; 1979, Париж-Москва; 1981, Москва; 1982, Москва «Античность в живописи»; 1984-1985, ФРГ «Традиции и современность»
- 1.4. Носитель – журналы, каталоги, книги, статьи: «Мир искусства» NN 2-3, 1901; Гузун О. «Михаил Александрович Врубель. Каталог выставки. К 100-летию со дня рождения М.А.Врубеля». – Киев, 1957; Журавлева Е.В. «М.А.Врубель». – М., 1971; Ягодковская А. «Михаил Александрович Врубель». – Л., 1966; Федоров-Давыдов А. «Русский пейзаж конца XIX – начала XX века». – М., 1974; Тарабукин Н.М. «Михаил Александрович Врубель». – М., 1974; Врубель. Переписка. Воспоминания о художнике. /Сост. Подкопаева Ю.Н., Новиков Ю.В. – Л., 1976; Суздалев П.К. Врубель. Личность. Мировоззрение. Метод. – М., -1984; Михаил Врубель. Альбом. – Л., 1989.

2.1. СВ (1) – опора на знания Зрителя (по книге Анатоля Франса «Святой Сатир»).

3.1. СВ (0) – фигура Пана согласована с пейзажем, в частности, с березами одинаковым наклоном влево.

3.2. Носитель – земля и небо.

СВ (0) – приемы композиции.

4.1. Носитель – Старик (пожилой Человек).

4.2. СВ (0) – пень-копыта (фантастический объект), сказочное существо сливается с землей.

4.3. Носитель – березы, кустарники, трава, река.

4.4. Носитель – небо, облака и полумесяц.

4.5. СВ (0) – линия золотого сечения (условная вертикальная линия, расположенная в соотношении 62:38), на которой находится фигура Пана.

4.6. СВ (0) – двусторонняя асимметрия изображения Пана.

5.1. Носитель – лицо, борода, усы, волосы.

5.2. Носитель – шея.

5.3. Носитель – плечи и туловище.

5.4. СВ (1) – контраст мускулистых плеч и старческих пальцев рук.

5.5. СВ (1) – пень-копыта состоят из шерсти, напоминая текстуру и фактуру дерева.

- 5.6. СВ (0) – опора на знания Зрителя; березы как символ Руси.
5.7. Носитель – кустарники.
5.8. Носитель – трава.
5.9. Носитель – река.
5.10. Носитель – облака.
5.11. СВ (1) – полумесяц, как символ угасания былой силы Тана.
5.12. СВ (0) – цвет вызывает определенное психофизиологическое состояние Зрителя.

- 6.1. СВ (0) – лоб.
6.2. Носитель – щетина.
6.3. Носитель – волосы.
6.4. Носитель – мускулы.
6.5, 6.6. СВ (0) – морщинки.
6.7. СВ (0) – копыта в форме пня.
6.8. Носитель – копыта.
6.9. Носитель – шерсть.
6.10. СВ (1) – половина серпа, как дополнительный символ угасания былой силы Героя.
6.11. Носитель – следы: линии и пятна.

- 7.1. СВ (1) – яркое темя.
7.2. СВ (1) – от знаний Зрителя.
7.3. Носитель – брови.
7.4. СВ (1) – голубой цвет, согласованный с цветом реки.
7.5. Носитель – нос.
7.6. Носитель – щеки.
7.7. СВ (0) – морщинки, корявость формы.
7.8. СВ (1) – принадлежность к славянской музыкальной культуре.
7.9. СВ (0) – волнистость и плавность линий.
7.10. СВ (0) – свет-полутень-тень-рефлекс-блик: лепка объема и пространства на плоскости холста

Для повышения эффективности подсистем (превращения некоторых носителей в выразительные средства) можно предложить следующие варианты:

- ❖ На ранге 1.1. носитель живописи – форма картины-изменим до такого состояния, когда подрамник и рама (холст) повторяют контуры главного Персонажа, – т.о. носитель перейдет в СВ.

- ❖ *Носитель пейзажа (3.2.) – земля и небо – представим в виде героев русских волшебных сказок: гномов, колобков, змей и лягушек.*

9. ИЗМЕРИТЕЛЬ КАЧЕСТВА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНО-ОБЪЁМНОГО ИСКУССТВА

Назначение данного измерителя – определение качества и места ИОС в мировой художественной культуре.

Обучаемым важно знать, - измерять (оценивать) можно всё что угодно /15/. Было бы чем. Поэтому предлагается «линейка» для выявления состояния искусства, где шкалой служат пять критериев (предлагалось и четырнадцать, разработанные заслуженным педагогом И.Волковым,- см. Приложение № 6):

- ❖ *Критерий 1: НОВИЗНА.*
- ❖ *Критерий 2: УЗНАВАЕМОСТЬ ТЕМАТИКИ, ИДЕИ.*
- ❖ *Критерий 3: КАЧЕСТВО КОЛОРИТА И КОМПОНОВКИ ИОС.*
- ❖ *Критерий 4: ТЕХНИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ИСКУССТВА.*
- ❖ *Критерий 5: СОБСТВЕННОЕ МНЕНИЕ, ЧУВСТВО.*

Рассмотрим каждый критерий подробнее, который в свою очередь состоит из системы пяти баллов.

9.1. КРИТЕРИЙ 1: НОВИЗНА

Новизна ИОС зависит *от степени её отличия от прототипа* (от уровня изобретений средств выражения, жанров, направлений искусства), от качества применения приёмов фантазирования к известным объектам различного ранга иерархии искусства, изменённым до нестандартности, фантастичности, неузнаваемости.

1 балл – прямой повтор известных выразительных средств. Воровство «интеллектуальной собственности», плагиат. Произведения этого уровня всегда имеют конкретный прототип. ИОС создаётся репродуктивно.

⇒ **Пример:**

- ❖ *Первый вариант картины Рембрандта “Даная” представлял собой точную копию одноимённой картины Каррачо.*
- ❖ *На первых порах сюрреалисты подражали творчеству реди-мейд Марселя Дюшана.*

2 балла – незначительные изменения в рамках известной структуры; замена одних известных выразительных средств на другие известные выразительные средства в данном жанре. Нового качества нет. ИОС создаётся репродуктивно.

⇒ **Пример:**

- ❖ Французский художник Эдуард Мане композицию картины «Олимпия» (1863) перенял с полотна Тициана Вечеллио «Венера Урбинская» (1538).
- ❖ Б. Кустодиев в работе «Групповой портрет художников общества «Мира искусства»» (1920) принципы компоновки взял с фрески Леонардо да Винчи «Тайная Вечеря».

3 балла - изобретение конкретного выразительного средства или новое частное применение уже известного ВС. Существенное изменение прототипа: выход за рамки общепринятых подходов. Появляется многофункциональное восприятие. Разрешается противоречие: прототип есть – прототипа нет. ИОС создаётся творчески-репродуктивно.

⇒ **Пример:**

- ❖ Поль Сезанн перенёс принцип работы с близким пространством в натюрморте на портрет, пейзаж и др. жанры.
- ❖ К. Петров-Водкин изобрёл сферическую перспективу, - новый способ передачи пространства и объёма на плоскости.
- ❖ Леонардо да Винчи для передачи “хищного” характера внешне привлекательной женщины даёт ей в руки известного своим злым нравом зверька – горноста, и придаёт даме и горностаю одинаковые позы (“Дама с горностаем”).

4 балла – изобретение нового типа выразительных средств; возникновение поджанра в рамках жанра, направления. Прототип неузнаваем. ИОС создаётся творчески.

⇒ **Пример:**

- ❖ Леонардо да Винчи изобрёл воздушную перспективу.
- ❖ А. Васнецов создаёт исторический пейзаж.
- ❖ Л. Кранах разрабатывает цветную ксилографию (1507).

5 баллов – изобретение нового жанра или вида искусства. Прототипа нет. ИОС может сама служить прототипом для других художественных систем. ИОС создаётся максимально творчески.

⇒ **Пример:**

- ❖ Оскар Рутерсвард является родоначальником импоссибилизма – нового жанра в изобразительном искусстве, - невозможных фигур на плоскости и в пространстве.

9.2. КРИТЕРИЙ 2: УЗНАВАЕМОСТЬ ТЕМАТИКИ, ИДЕИ

Тематика ИОС взаимосвязана с культурной группой. Чем выше балл, - тем ниже «потребление», узнаваемость (для современников). И наоборот: чем ниже оценка, тем легче и приятней узнаваемость. Эта зависимость происходит от уровня изобретения новых выразительных средств, которые трудно воспринимаются при принципиально новой теме.

1 балл – повтор темы. Углубленное и более развёрнутое описание уже известных нюансов.

⇒ *Пример:*

❖ *Тема материнства, известная ещё с времён первобытнообщинного строя, в наше время уже исчерпана. Художники, берущиеся за эту тематику, нового ничего ни привносят, как, например графическая работа Л. Ильиной «Мир тебе» (1989).*

2 балла – нюанс подтемы – некоторая новая тонкость в самоощущении членов культурной группы в уже известной композиции.

⇒ *Пример:*

❖ *Тема распятия И. Христа раскрыта многими художниками мира, начиная с искусства Византии, древнерусской иконописи, культуры Возрождения и заканчивая эпохой Модернизма. Несколько по-иному трактует идею Сальвадор Дали в работе “Распятие (гиперкубическое тело)” в 1954 году, изобразив кубообразный крест, с тремя пространствами на плоскости, поместив рядом фигуру Галарины – жены сюрреалиста. В теле Христа не чувствуется страдания за род людской.*

3 балла - новая подтема – новый тип членов культурной группы или новый вид связи с другими группами.

⇒ *Пример:*

❖ *Воспевание морских волн (не моря и не океана), бушующей стихии, свечения солнца сквозь туман в творчестве И. К. Айвазовского.*

4 балла – принципиальный поворот темы – новое состояние культурной группы.

⇨ *Пример:*

❖ *Построение социализма и коммунизма – это «плохо». Картина И. Глазунова «Великий эксперимент».*

5 баллов – изобретение принципиально новой темы – введение в сферу изобразительно-объёмного искусства новой культурной группы.

⇨ *Пример:*

❖ *Построение социализма и коммунизма – это “хорошо”, единственно верно.*

9.3. КРИТЕРИЙ 3: КАЧЕСТВО КОЛОРИТА И КОМПОНОВКИ ИОС

Цветовое и композиционное решение ИОС влияет на доступность-недоступность раскрытия замысла, тематики. Узнаваемость-неузнаваемость зрителем выразительных средств становится (не) ясной или (не) полной, в зависимости от степени преобразования известных объектов приёмами фантазирования в нестандартные (фантастические) образы, особенно от способов их размещения и цветовой трактовки по отношению к композиционному прототипу.

1 балл - полная колористическая и композиционная расогласованность, дисгармония. ИОС не раскрывает сполна тематику.

⇨ *Пример:*

❖ *Как правило – это ученические ИОС юных творцов, не овладевших сполна приёмами колорита, взаимодействия цвета и замысла.*

2 балла - частичное (неуверенное) цвето-световое и композиционное решение, не дающее ясного представления о тематике ИОС.

⇨ *Пример:*

❖ *В основном – это работы студентов-художников, обучающихся на «удовлетворительно».*

3 балла – колорит и композиция ИОС согласованы с тематикой и выразительными средствами, дающими полное и ясное впечатление о жанре, направлении искусства.

⇨ *Пример:*

❖ *Живописные произведения Н. К. Рериха о духовном развитии человечества колористически и композиционно выдержаны: цвет несёт символическое значение Востока и Запада.*

4 балла – нестандартная (непривычная) цвето-световая и композиционная трактовка художественного образа в рамках развитого жанра, направления искусства.

⇒ *Пример:*

❖ *Цвето-световая и композиционная мозаичность в творчестве П. Филонова, создавшего новое направление модернизма – «аналитическое искусство».*

5 баллов – принципиально новое колористическое и композиционное решение ИОС в рамках нового жанра, направления искусства.

⇒ *Пример:*

❖ *Колористическая изменчивость и динамика, композиционное раскрытие мерцающих художественных образов в творчестве импрессионистов, перешедших также к серии композиций.*

9.4. КРИТЕРИЙ 4: ТЕХНИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ИСКУССТВА

Качество применения техники в искусстве зависит от её типа, степени взаимодействия, изменения инструментов и изделий, от их преобразования при получении новых эффектов следа.

1 балл – использование известной и развитой технической системы для искусства, дающей распространённые художественные эффекты следа.

⇒ *Пример:*

❖ *Эффект штриховки чёрной тушью в технике офорта сухой иглой. Работа К. Писсарро «Пастушка на берегу» (к.ХІХ- н.ХХвв).*

2 балла – повышение качества художественных эффектов следа, их нюансов, подражание другим известным эффектам с применением известной технической системы в данном жанре, направлении искусства.

⇒ *Пример:*

❖ *Фотографический эффект в маслянной живописи. Портретный жанр в творчестве И. Глазунова.*

3 балла – изобретение нового художественного эффекта следа при изменении частей известной технической системы в рамках жанра, направлении искусства.

⇒ *Пример:*

❖ *При постоянстве известной техники: тушь, перо и бумага, - изменён характер следа – отрывистый и*

мелкий, волнообразный в графическом творчестве Ван Гога.

4 балла - изобретение комплекса новых художественных эффектов при создании новой технической системы или новых её частей, что влечёт за собой появление нового жанра или направления искусства.

⇒ **Пример:**

❖ *Техника акватинты является частью технической системы офорт. Изобрёл акватинту французский художник Жан-Батиста Лепренс в 1765 году. Эффект акватинты напоминает рисунок, выполненный акварелью с отмывкой. Акватинта имеет ряд других эффектов, разработанных последователями.*

5 баллов – крупнейшее изобретение принципиально новой технической системы, дающей развитие новым художественным эффектам, жанрам, направлениям и видам искусства. Как правило художник ещё не знает скрытые свойства этой техники.

⇒ **Пример:**

❖ *Первобытный художник впервые попробовал рисовать сухой глиной, древесным углём на стенах пещер, отражая культовую тематику охоты. Это было крупнейшее изобретение графической техники, названное искусствоведами “наскальной графикой”.*

9.5. КРИТЕРИЙ 5: СУБЪЕКТИВНАЯ ОЦЕНКА

Данный критерий не требует обоснований. Полная зависимость от личного ощущения *по принципу «нравится – не нравится»*, от чувствительности через каналы восприятия *«мощной силы и магнетизма»* или её отсутствия в ИОС.

 **Примечание:** Приводимые примеры соответствуют внутреннему ощущению и восприятию Автора.

1 балл – никакого ощущения.

⇒ **Пример:**

❖ *Творчество Ильи Глазунова.*

2 балла – ощущение, что в этом что-то есть.

⇒ **Пример:**

❖ *Триптих молдавского живописца Юрия Хоровского “Пикник” или “Капля счастья в конце недели”.*

3 балла - ИОС производит сильное впечатление.

⇒ **Пример:**

❖ *Сюрреалистическая живопись и графика Сальвадора Дали; скульптуры Б. Микеланджело и К. Брэнкуш.*

4 балла – ИОС хочется много раз смотреть и изучать, которая даёт что-то новое при восприятии, притягивает к себе, излучает «силу».

⇒ **Пример:**

❖ *Творчество нидерландского художника И. Босха; византийская и древнерусская иконопись; церковная архитектура Румынии и России.*

5 баллов – ИОС оказывает влияние на жизнь (судьбу), на мировоззрение.

⇒ **Пример:**

❖ *Живопись Николая Рериха и его сына Святослава.*

9.6. КАК ОЦЕНИВАТЬ ИСКУССТВО?

При оценивании искусства воспользуемся сводной таблицей инструментов для измерения качества и места ИОС в мировой художественной культуре на примере картины М. А. Врубеля «Пан» (см. Таблицу № 28).

Таблица № 28: Измеритель качества и места изобразительно-объёмной системы в мировой художественной культуре

№ n/n	Критерии	Баллы				
		1	2	3	4	5
1	Новизна			▣		
2	Узнаваемость тематики, идеи			▣		
3	Качество колорита и компоновки ИОС			▣		
4	Техническая система для искусства	▣				
5	Субъективная оценка		▣			
ИТОГО (средний арифметический балл)		2,4				

⇒ **Пример:** Оценим картину М. А. Врубеля “Пан”: 1899, холст, масло, 124x106,3. Третьяковская галерея (с 1907), инв. № 1461 (См. картину № 3 на 2-ой стр. обложки).

❖ **Критерий 1: НОВИЗНА. 3 балла:** выразительные средства зритель поймёт только после прочтения книги Анатоля Франса “Святой Сатир”. Такое ВС, как “нижняя часть фигуры” – **пень-копыта** – фантастический объект: сказочное существо

сливается с землёй. Или другое выразительное средство “руки” – мускулистые плечи и старческие пальцы рук передают тему былой мощи и нынешней беспомощности. А ВС “цевница в руке” подчёркивает тематику внутреннего музыкально-народного мира, принадлежность Героя к славянской культуре.

- ❖ **Критерий 2: УЗНАВАЕМОСТЬ ТЕМАТИКИ, ИДЕИ. 3 балла:** показана старость греческого бога природы – Сатира,- принявшего славянский облик Лешего. Раскрыта черта уставшего (фантастически-реального) состарившегося русского крестьянина – обыкновенного пастуха.
- ❖ **Критерий 3: КАЧЕСТВО КОЛОРИТА И КОМПОНОВКИ ИОС. 3 балла:** фигура Пана размещена на линии золотого сечения в соотношении 62:38, использована двусторонняя асимметрия от условной вертикали, на которой изображён Герой. Цвето-световая гамма картины подчёркивает тему угасания былой силы Сатира.
- ❖ **Критерий 4: ТЕХНИЧЕСКАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ИСКУССТВА. 1 балл:** обыкновенная маслянная живопись с известными эффектами следа.
- ❖ **Критерий 5: СУБЪЕКТИВНАЯ ОЦЕНКА. 2 балла:** в этом что-то есть.

Теперь осталось вывести по законам арифметики средний балл: $(3+3+3+1+2):5 = 12:5 = 2,4$

✍ Задание:

Педагог совместно с ребятами может рассматривать и оценивать известные иллюстрации к лучшим сказкам молдавского и русского (любых) народов, репродукции с картин, скульптур, архитектурных построек и т. д., свои учебные произведения, применяя Измеритель... (На первом этапе рекомендуется вместо цифр использовать цветовые характеристики, например, 1 балл - чёрный цвет, 2 балла - серый цвет, 3 балла - красный цвет, 4 балла - синий цвет, 5 баллов - золотисто-жёлтый цвет. Возможны варианты).

☑ **Результат:** Обучаемые должны уметь оценивать изобразительно-объёмные системы, предложенной «линейкой»: определять степень новизны по отношению к прототипу, уровни тематики и техники для искусства, качество цветовой гаммы и композиционной структуры, развивать чувствительность к ИОС, аргументировать свои ощущения и восприятие.

Дети должны быть способны проявлять любовь к искусству, стремиться быть не просто Зрителем, а Зрителем-исследователем, и Творцом.

10. АЛСОКА – 2002 плюс* или шаги к фантастической изобразительно-объёмной системе (ИОС)

Внимание! АЛСОКА - вспомогательное средство для мышления человека, позволяющее творить фантастические, ирреальные художественные образы к картинам, декоративно-прикладному искусству, скульптуре, архитектуре, керамике, дизайну одежды и мебели, интерьера и ландшафта, и др.

Цель АЛСОКи – выработать у ребёнка (человека) способность к умениям и навыкам сознательного фантазирования в области искусства.

Результатом АЛСОКи являются нестандартные художественные образы, произведения, жанры и направления искусства, созданные по правилам.

11. ПРИЛОЖЕНИЯ

11.1. МОДЕЛЬ МЕТОДИКИ РАССКАЗА ПО КАРТИНКЕ

11.2. ПЛАН-ФОРМУЛЯР

**для проведения творческого занятия,
предложенный М. С. Гафитулиным**

11.3. СПИСОК ТИПОВЫХ ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМ ДЛЯ ИСКУССТВА (в рамках изобразительно-объёмных систем)

11.4. ТИПОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ИНСТРУМЕНТА И ПОСРЕДНИКА

11.5. ТИПОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ИНСТРУМЕНТА И ИЗДЕЛИЯ, ПОСРЕДНИКА И ИЗДЕЛИЯ

11.6. «КОМПЬЮТЕРНЫЙ» ПОДХОД К ОБУЧЕНИЮ ПЕДАГОГ – ХУДОЖНИК

11.7. ФУНКЦИИ НЕКОТОРЫХ ЛИНИЙ

11.8. ТЕХНИЧЕСКАЯ СИСТЕМА «ГРАТТАЖ»

11.9. ПРОИЗВОДНЫЕ ЭТАЖИ СЛЕДА

12. ЧТО БЫЛО ? А ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ?

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Альтшуллер Г. С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения.//В кн. Шанс на приключение/Сост. А. Б. Селюцкий. – Петрозаводск: Карелия. – 1991.
2. Виппер Б. Р. Введение в историческое изучение искусства. – М.: Изобразительное искусство. – 1985.
3. Гафитулин М. С. Формирование интереса к творческой познавательной деятельности у учащихся младшего школьного возраста на основе адаптивной ТРИЗ: Диссертация. – Челябинск: МИРОС. – 1996.
4. Гафитулин М. С., Сычёв С. В. Система «Пи»: подвижные игры.//Журнал ТРИЗ. – 1991. - № 2.2. –С. 66-80.
5. Гафитулин М. С. Что-то: организация мышления по многоэкранной схеме.//Журнал ТРИЗ. – 1992. - № 3.2. –С. 82.
6. Daghi I. Mijloacele de realizare a compoziției decorative frontale. - Chișinău: Lumina. - 1987.
7. Ковалёв Ф. В. Золотое сечение в живописи. – Киев: Выща школа. –1989.
8. Мурашковский Ю. С. Некоторые стандартные решения художественных задач.//В сборнике “Плюс один процент”. – Рига. – Серия “Познание”. – Выпуск № 7. – 1993. –С. 12-13.
9. Мурашковский Ю. С., Мурашковская И. Н. “Искусство” от слова “техника”. -//Журнал ТРИЗ. – 1990. - № 1. –С. 55-64.
10. Мурашковский Ю. С., Флореску Р. С. Биография искусств. – Елгава., - Бэлць: ЧОУНБ. – 1997 (компьютерная версия).
11. Мурашковская И. Н., Валюмс Н. П. Картинка без запинки: Методика рассказа по картинке. – СПб.: Издательство ТОО “ТРИЗ-ШАНС”. – 1995.
12. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. – М.: Молодая гвардия. – 1994. – С. 86-87.
13. Перевозчиков С. Сборник задач “да-неток”. – Обнинск: ЧОУНБ. – 1989 (рукопись).
14. Рубина Н. В. Программа и методические разработки по курсу развития творческого воображения (РТВ) для начальных классов средней школы. – Петрозаводск: Издательство ТОО “ТРИЗ-ШАНС”. – 1996.
15. Стойка А., Мустяцэ С. Оценка результатов обучения: Методическое пособие. – Кишинэу: Лумина. – 2001.
16. Флореску Р. С. Как сочинить картину. – Ростов-на-Дону: Издательство “Аспект-ТРИЗ”. – 1995.
17. Флореску Р. С. Приёмы фантазирования в изобразительном искусстве.//Журнал ТРИЗ. – 1992. - № 6. –С. 69-77.
18. Флореску Р. С. Приложение к авторскому курсу “Изобразительное волшебство будущего, но сегодня?”. – Бэлць: ЧОУНБ. – 1994 (рукопись, компьютерная версия).
19. Флореску Р. С. Творческие задачи по изобразительному искусству на основе ТРИЗ.//Журнал ТРИЗ. – 1992. - № 8. –С. 64-66.
20. Флореску Р. С. От реального к фантастическому.//Семья. –М. - № 39, 1991. –С. 8-9.
21. Флореску Р. С. Изобразительная ненормальность.//ИНТТАЛ. – Тирасполь. – 1991. - № 4. –С. 4-8.
22. Флореску Р. С. НЛО не летают – они строятся в уме: Репортаж из центра фантастики “Эвтопия”.//Дети и мы. – СПб. – 1992. - № 3. –С. 4-5.

23. Флореску Р. С., Флореску Р. А. Введение в художественные эффекты. – Бэлць: ЧОУНБ. – 1993 (рукопись).
24. Флореску Р. С., Флореску Р. А. Управляемая Муза? Творческие задачи по искусству: Некоторые методы решения задач в литературе и музыке, живописи и архитектуре, театре и кино. Кн. 1. – Бэлць: ЧОУНБ. – 1995 (рукопись, хранится в Кишинёвском институте науки и воспитания с 1996 года).
25. Чернихович Е. М. Винни-Пух решает вслух: Картотека сказочных задач. – Гомель: ИПП “СОЖ”. – 1995.

СОДЕРЖАНИЕ

Скачки по теоретической дорожке.....	5
1. В поисках секретов фантазирования.....	9
1.1. Как уйти от банальности.....	10
1.2. О приёмах композиции.....	11
1.3. О законах цвета.....	11
1.4. О технике в искусстве.....	12
1.5. О выразительных средствах, раскрывающих замысел.....	12
1.6. Как анализировать произведение.....	12
1.7. А что дальше?.....	13
1.8. Как пользоваться этой методической разработкой?.....	14
2. Техническая система для искусства.....	15
3. Этажи следа.....	17
4. Приём поиска объектов замысла, тематики.....	18
5. Приёмы фантазирования.....	20
5.1. Приём фантазирования «Сделать наоборот».....	20
5.2. Приём фантазирования «Увеличение-уменьшение».....	23
5.3. Приём фантазирования «Универсализация».....	25
5.4. Приём фантазирования «Объединение».....	27
5.5. Приём фантазирования «Дробление».....	29
5.6. Приём фантазирования «Внесение».....	31
5.7. Приём фантазирования «Вынесение».....	33
5.8. Приём фантазирования «Оживление».....	35
5.9. Приём фантазирования «Изменение законов природы».....	36

5.10. Приём фантазирования «Копирование или стилизация».....	38
5.11. Приём фантазирования «Изменение цвета».....	40
6. Приёмы композиции.....	41
6.1. Основной приём композиции «Ритм».....	41
6.2. Основной приём композиции «Переход в другое измерение».....	43
6.3. Основной приём композиции «Динамизация».....	46
6.4. Основной приём композиции «Равновесие».....	47
6.5. Основной приём композиции «Симметрия».....	48
6.6. Основной приём композиции «Асимметрия».....	50
6.7. Сквозной приём композиции «Структурирование».....	51
7. Приёмы применения цвета.....	54
7.1. Приёмы колорита.....	54
7.2. Приёмы получения цвета.....	57
7.3. Приёмы «цветонастроения».....	59
8. Иерархия изобразительно-объёмных систем.....	66
9. Измеритель качества изобразительно-объёмного искусства.....	75
9.1. Критерий 1: Новизна.....	75
9.2. Критерий 2: Узнаваемость тематики, идеи.....	77
9.3. Критерий 3: Качество колорита и компоновки ИОС.....	78
9.4. Критерий 4: Техническая система для искусства.....	79
9.5. Критерий 5: Субъективная оценка.....	80
9.6. Как оценивать искусство?.....	81
10. АЛСОКА – 2002 плюс или шаги к фантастической изобразительно- объёмной системе.....	83
11. Приложения.....	87
11.1. Модель методики рассказа по картинке.....	87
11.2. План-формуляр для проведения творческого занятия, предложенный М. С. Гафитулиным.....	88
11.3. Список типовых технических систем для искусства.....	89
11.4. Типовые взаимодействия инструмента и посредника.....	90
11.5. Типовые взаимодействия инструмента и изделия, посредника и изделия.....	91
11.6. Компьютерный подход к обучению: Педагог-художник.....	92
11.7. Функции некоторых линий.....	93
11.8. Техническая система «Граттаж».....	94
11.9. Производные этажи следа.....	95
12. Что было? А что может быть?.....	95
Список использованной литературы.....	96

АВТОР



ФЛОРЕСКУ РОМАН СТЕФАНОВИЧ

(1966 г.р.) –

- ❖ *Директор общеобразовательной средней школы № 2 им. А. Пушкина муниципия Бэлць Республики Молдова*
- ❖ *Художник-педагог высшей дидактической категории*
- ❖ *Член Союза Художников Молдовы, искусствовед*

Создаёт экспериментальные произведения изобразительно-объёмного искусства с одного года. Его фантастические произведения печатались в журнале "Юный художник" (1983-1985). Участник кишинёвских и бельцких выставок молодых художников (1988-1997).

Закончил в 1990 году факультет изобразительного искусства и дизайна Кишинёвского Государственного Педагогического Университета им. И. Крянгэ.

С ТРИЗ познакомился из газеты "Пионерская правда" в 1982 году. С 1988 по 1990 годы обучался в Кишинёвском Всесоюзном институте ТРИЗ. Руководил Клубом Любителей Фантастики "Эвтопия" (1988-1992).

Имеет публикации в журналах "Журнал ТРИЗ", "Уральский следопыт" (Россия), "Горизонт" (Молдова) по темам "ТРИЗ + изобразительное искусство и фантастика".

Член Международной Ассоциации ТРИЗ с 1990 года.

С 1990 по 1997 годы в соавторстве с Ю. Мурашковским (Латвия) проводил исследования по законам развития художественных систем (см. книгу "Биография искусств" или сайт: <http://www.triz.minsk.by>).

Провёл свыше ста обучающих семинаров в Украине, России, Молдове для художников-педагогов, художников и методистов различных уровней по теме "Как изобретать новое в архитектуре, скульптуре, живописи и графике на основе законов развития изобразительно-объёмных систем".

По его методике создают произведения не только учащиеся, но и некоторые именитые живописцы и графики из Союза Художников Молдовы (1990-2005).

В настоящее время ведёт исследования в следующих областях:

- ❖ *прогнозирование изобразительно-объёмного искусства;*
- ❖ *приёмы изобретения новых стилей и направлений искусства;*
- ❖ *законы развития технических систем в искусстве;*
- ❖ *художественные эффекты в искусстве.*

Руководит с 1990 года методическим объединением учителей изобразительного искусства гимназий, средних школ и лицеев г. Бэлць.

Контакт: ✉ МД-3121, Молдова, г. Бэлць, ул. М. Садовяну –54, ОСШ № 2

💻 E-mail: Florescu@mail.ru

☎ Домашний: (231) 4-57-62
Рабочий: (231) 2-53-54

- ❖ 1990-2005 годы



ВНИМАНИЕ! Автор пользуется исключительным авторским правом на своё произведение, вытекающим из самого факта его создания. Авторское право и смежные права, охрана этих прав и ответственность за их нарушение регламентируются Конституцией, законом об авторском праве и смежных правах Республики Молдова и другими международными нормативными актами.

Научно-методическое издание

Серия: "Основы ТРИЗ в изобразительном искусстве и дидактике"

Флореску Роман Стефанович

Изобразительное изобретение по правилам?

Методический справочник: Часть первая. 3-е изд. (дополненное, переработанное и исправленное), - Бэлць: Издательство ООО "PRIMEX com", 2005. – 100 с.

Сдано в набор 31.01.2005.
Подписано к печати 12. 02. 2005.
Формат 60х84/16
Бумага офсетная
Гарнитура "Таймс"
Печать ризографическая
Усл. - печ. л. 6, 02
Тираж 150 экз.
Заказная
Цена договорная

Оригинал-макет подготовлен Р. С. Флореску

Отпечатано с оригинал-макета
в издательстве ООО "PRIMEX com"
филиал № 1 Бэлць
официальный дилер RISO (Deutschland) GmbH
Молдова, MD-3121, г. Бэлць, ул. Индепенденцей-30
Тел.: (231) 6-06-20