

Игра «Код искусства»

А. Гин

Предложите любой аудитории назвать Великого художника или Великого русского поэта. В первом случае 95% людей назовут Леонардо да Винчи, во втором — Александра Сергеевича Пушкина. А теперь другой вопрос: а почему Леонардо? Почему Пушкин? Потому, что все так говорят?

Потому, что так написано в школьных учебниках? К сожалению, подавляющее большинство людей, среди которых встречаются даже те, кто профессионально занимается искусством, на эти вопросы внятно ответить не могут.

Это не удивительно — традиции преподавания истории искусства таковы, что учащиеся в лучшем случае осваивают некоторую сумму фактов, знаний, но не понимают закономерности развития искусства. А искусство развивается, и крупные шаги в этом развитии делают изобретатели. Музыканты-изобретатели, как А. Скарлатти, который в конце XVII века впервые сделал симфонию отдельным жанром.

Художники-изобретатели, как Леонардо да Винчи, который научился сам и научил других привносить в картину впечатление воздушной атмосферы, увеличивая тем самым реальность восприятия отдалённой перспективы (это не единственное, хотя и наиболее известное изобретение Леонардо). Это поэты-изобретатели, как А.С. Пушкин...

Игровые тренинги «Код искусства» проводятся для того, чтобы подготовить учеников к восприятию искусства как живой,

развивающейся деятельности. Для этого ученики самостоятельно решают творческие задачи из сферы искусства, учатся видеть в произведениях искусства зашифрованные смыслы, изобретения, открытия, достижения. И начинают постигать язык искусства, язык образов и аллегорий.

А ещё на игровых тренингах можно научиться творческой работе в группе, когда необходимо уметь слушать и слышать друг друга, чтобы получить заслуживающий внимания результат. Чтобы эффективность работы была зримой, за креативные идеи ученики награждаются «эволютами» — игровыми деньгами, на которых изображены великие художники-изобретатели эпохи Возрождения: Гиотто ди Бондоне (купюра 1 эволюта), Филиппи Брунелески (купюра 3 эволюты) и Леонардо да Винчи (купюра 5 эволют).



А почему мы их всё-таки называем великими? На это есть абсолютно понятные и весомые причины — дети будут понимать это по завершению тренингов.

В занятиях используются задачи из карточек коллег-тризовцев: Юлия Мурашковского, Валентины Березиной. Задачи могут даваться в авторской (А. Гина) редакции по дидактическим соображениям в зависимости от возраста учеников.

Занятие 1. Сделай себе извилину

В качестве прототипа использована игра «Сделай себе извилину»¹ Сергея Фаера²

Форма проведения: диалог-игра преподавателя с аудиторией.

Цель: показать неисчерпаемость мышления.

Навыки: навык напряжённого креативного мышления.

Дидактические материалы: эволюты.

Ход занятия

I
Занятие начинается с разминки. Цели разминки: создать «креативный настрой»,

показать возможность творчества в самых разных областях жизни, в том числе в искусстве. Разминка проводится в форме решения задач всем классом, без разбиения на группы.

Деньги за пожар

Было это ещё до революции — в конце 19 века. Изобретательный крестьянин из Екатеринбургской губернии построил на ярмарке дом, а потом созвал большое количество народу, обложил дом сеном и поджег. Благодаря этому ему удалось заработать большое количество денег. Попробуйте сообразить — как?

Испанские гранды, французский король

Испанские гранды, гордясь своей победой над французским королем, взятым в плен в битве при Павии, потребовали от короля, чтобы он вошёл в огромную дворцовую залу без головного убора и поклонился им. Король отказался пойти на это унижение. Тогда гранды приказали мастерам понизить верхнюю часть дверного проёма. Гранды поставили короля перед «выбором»: или стукнуться лбом, или поклониться. Королю придётся войти в зал, но при этом он не собирается терять своё достоинство. Как быть королю?

Франциско гойа и кривой король

Кривой на один глаз король заказал свой портрет великому художнику Франциско Гойа.

Гойа знал, что король казнил и того художника, который оставил оба глаза, и того, кто сделал правдивый портрет. Отказаться от заказа он тоже не мог. Гойа решил эту задачу и нарисовал портрет, который устроил короля. Как?

II

Отличие наших занятий — в их цели. Не узнать новые факты, а научиться твор-

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

чески мыслить. Образно говоря, каждый человек, решая необычную задачу, становится немного умнее. Можно сказать, что у него добавляются извилины в мозгу. За восемь наших общих занятий каждый должен сделать себе много новых извилин.

Внимание: на доске написаны три слова: цветок, картина, храм...

Вам необходимо попарно объединять два любых слова таким образом, по таким признакам, чтобы третье слово было лишним... Начинаем!

Методические заметки:

1. Подробно посмотреть, каким образом проводится подобное занятие, вы можете по этой ссылке: «Сделай себе извилину».

2. Эволютами вознаграждаются только те решения, которые заслуживают «извилины», то есть не повторяют чью-то ранее сказанную идею с небольшими вариациями, а открывают новый подход, новый параметр исключения «третьего лишнего».

3. Первые 10–15 решений обычно идут легко, а потом наступает пауза — все поверхностные решения сняты. Только тогда преподаватель и говорит: вот теперь вы получаете возможность заработать извилину!

Домашнее задание

Даётся только для желающих — не хотите, не делайте. Домашнее задание — творческое. Кстати, не возбраняется вовлечь в решение задач и своих близких...

Первое домашнее задание:

Ползут друг за другом в одну сторону по одной прямой линии три черепахи. Первая говорит: «Я ползу, и за мной ползут две черепахи».

Вторая — «Я ползу, передо мной одна и за мной одна».

Третья — «Я ползу и за мной ещё две черепахи».

Вопрос: как это может быть?

Занятие 2. Смысл знака

Форма проведения: диалог-игра преподавателя с аудиторией с элементами мозгового штурма.

Цели: показать многовариантность решения задачи, полимодельность трактования знаков.

Навыки: навык креативного мышления, специфический навык трактовки художественного произведения; навык защиты от давления рекламы; толерантное отношение к нестандартным идеям.

Дидактические материалы: эволюты, рисунки и слайды: «Солдат», «Реклама виски», «Сражение» Леонардо да Винчи, и др., проектор с экраном.

Ход занятия

1. Обсуждение домашнего задания.
 2. Каждое произведение искусства — это письмо, зашифрованное послание. Не у каждого получается видеть эти зашифрованные смыслы сразу. Сейчас мы потренируемся.
 3. Разбиваемся на группы по 4–5 человек.
 4. Группы получают карточки-задания. На экране появляются слайды с этими же карточками.
 5. Учащиеся их обсуждают: что изображено на картине? Что этим хотел сказать художник? О чём говорит (или может говорить) та или иная деталь на картине?
- Слайды: «Солдат», «Реклама виски», «Дама с горностаем» Леонардо да Винчи и др.



Леонардо да Винчи
«Дама с горностаем»



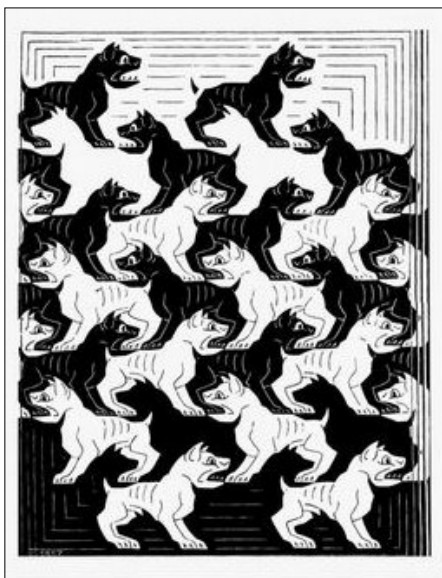
Солдат



Реклама виски

Домашнее задание для желающих:

карточка «Альтернативные фигуры» — найти смыслы...



Мауриц Эшер Альтернативные фигуры

Занятие 3. Изобретатели искусства

Форма проведения: мозговой штурм.

Цели:

- обучить правилам мозгового штурма;
- показать, что произведения искусства — результат в том числе изобретательской работы авторов;
- дать первый опыт решения изобретательских задач в искусстве.

Навыки:

- умение работать в коллективе, в команде;
- умение слушать и слышать другого человека;
- умение аргументировать своё решение;
- навык напряжённого креативного мышления;
- умение оценивать, критиковать креативные идеи, отсекалть слабые идеи.

Дидактические материалы: эволюты, набор задач-карточек, слайды.

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

Ход занятия

I

1. Домашнее задание.
2. Учитель показывает демонстрацию — карандаш, наполовину погруженный в воду в стеклянном сосуде. Карандаш кажется сломанным. Сломан ли он? Можете ли вы это доказать? (Учитель некоторое время спорит с аргументами учащихся, старается вынудить их дать полное системное объяснение.)
3. Действительно, в жизни часто не совпадает то, что нам видится, кажется, и то, что есть на самом деле. А в производстве искусства всегда ли мы видим то, что там изображено?

4. Смотрим слайды: «Невольничий рынок», «Лебеди и слоны», «Мона Лиза в лучах»...

Cod-Card_038.jpg

Cod-Card_039.jpg

Cod-Card_035.jpg

Что вы здесь видите? А если приглядеться? А если ещё внимательнее? Почему не всегда замечаем то, что изображено? Зачем художник пользуется таким приёмом?

II

5. Искусство — это ещё и искусство решения задач. Художник, скульптор, режиссёр театра сталкивается с творческими задачами. Те, у кого получается находить необычные, интересные решения, становятся Настоящим Художником.

6. Давайте и мы попробуем решить несколько задач...

Учащиеся работают в группах по 4–5 человек. Группы получают карточки-задания. После обсуждения группы дают по одному решению — самому, на взгляд группы, интересному. Затем осуществляется второй круг решений, где группы дополняют другие свои решения — опять по

одному, затем третий круг. Каждая группа по очереди становится первой — это осуществимо, так как число задач меньше числа групп. Задачи «вскидываются» по одной. Каждый контрольный ответ каждой задачи имеет свою цену. Просто оригинальный ответ — 1 эволюта.

№ Задача Вознаграждение за контрольный ответ

1	Наша песня хороша	
2	Трон для императора	3
3	Показывать нужно...	3
4	Почему люди не летают	6

Cod-Card_023.jpg

Cod-Card_007.jpg

Cod-Card_024.jpg

Cod-Card_040.jpg

Домашнее задание для желающих:

Найти пример, когда люди видят не то, что происходит на самом деле.

Занятие 4. Изобретатели искусства-2

Форма проведения: мозговой штурм.

Цель: закрепить опыт решения изобретательских задач в искусстве.

Навыки:

- умение работать в коллективе, в команде;
- умение слушать и слышать другого человека;
- умение аргументировать своё решение;
- навык напряжённого креативного мышления;
- умение оценивать, критиковать креативные идеи, отсекалть слабые идеи.

Дидактические материалы: эволюты, набор задач-карточек, слайды.

Ход занятия

I

1. Продолжаем учиться видеть в картине «скрытое».

Слайды:

Cod-Card.jpg

2. Искусство — это решение задач: Горький-буревестник (песня о буревестнике), бюст Маркса как результат решения задач.

Cod-Card_1.jpg

II

3. Почему не очень хорошо получается обсуждение в группе — обсуждение.

О правилах мозгового штурма.

4. Решаем задачи. Задачи «вскидываются» по одной. Каждый контрольный ответ каждой задачи имеет свою цену. Просто оригинальный ответ — 1 э.

Группы по очереди дают по одному ответу. Ответы записываются на доске.

Вторым этапом идёт критика ответов (тоже получают награду). Группа, первой назвавшая контрольный ответ, получает вознаграждение за него. Другие группы могут присоединиться (1 э.) или попытаться дать другой ответ.

Потом уже преподаватель даёт оценку.

№ Задача Вознаграждение за контрольный ответ

1	Мрамора и побольше	5
2	На сцену выходит Ахилл	5
3	Танцую вдаль	9
4	Картина — подделка?	7

И др.

Cod-Card_041.jpg

Cod-Card_009.jpg

Cod-Card_042.jpg

Cod-Card_029.jpg

Источник: <http://www.trizway.com/show.php?id=140&pg=5>

НАЗВАНИЕ СТАТЬИ

Автор

¹ <http://www.trizway.com/show.php?id=15>

² *Фаер Сергей Алексеевич*. Родился в 1966 году. Окончил Ленинградский Механический институт. Еще будучи студентом получил три авторских свидетельства на изобретения.

Как правило, решения Фаера создают впечатление фокуса. Они просто красивы. Сергей убежден, что настоящий изобретатель должен удивлять, как Дэвид Копперфильд.

С 1991 года занимается бизнес-консультированием. Разработал более 30 рекламных кампаний различных фирм и услуг. Сейчас занимается консультацией политических выборов.

Автор книги «Приемы стратегии и тактики предвыборной борьбы — 73 стратагемы» и руководитель многих успешных выборных кампаний.

Считает, что если он и нужен «подросткам» как педагог, то только для того, чтобы заразить их творческой смелостью на всю жизнь. Для этого и изобрел свою лекцию про извилину...