

Приёмы фантазирования

Р. Флореску

Основная книга Романа Флореску — «Изобразительное изобретение по правилам?» (<http://www.trizway.com/show.php?id=108>). Это методический справочник предназначенный для работников детских дошкольных учреждений, учителей начальных классов, художников-педагогов, родителей, интересующихся развитием художественных способностей детей.

Автор обобщил опыт двенадцатилетней исследовательской деятельности по развитию творческих способностей детей через изобразительное искусство с использованием элементов ТРИЗ.

Предлагается принципиально новая дидактическая система АЛСОКА (АЛгоритм Сочинения КАртины), не имеющая аналогов в педагогике. Эта система внедрена в некоторых учебных заведениях городов: Кишинев, Бэлць, Обнинск, Калуга, Волгоград, Запорожье, Зеленодольск и др. АЛСОКА учит изобретать новые направления в искусстве, опираясь на объективные закономерности развития изобразительно-объёмных систем. Настоящая статья написана на основе этой книги. Приводим, по сути, 5-й раздел этой книги (<http://www.trizway.com/show.php?id=108&pg=3>) — прим. врст.

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. табл. 4¹). Всего выявлено *четыре подприёма у ПФ «Сделать наоборот».*

¹ Здесь и далее сохранена авторская нумерация таблиц? — прим. врст.





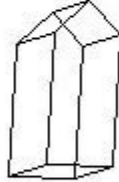
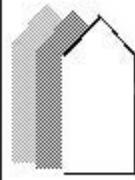

Таблица 4. Модели применения ПФ «Сделать наоборот»

image003.jpg

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 паде-

<i>№ п/п</i>	<i>Известный объект</i>	<i>Виды ПФ "Сделать наоборот"</i>	<i>Фантастический образ</i>
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:	<ul style="list-style-type: none"> • 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.			

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

ния 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, накрывтой трёхчетвертьшарием 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 точи-

лок 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 — привстать, 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. табл. 5): в известном объекте увеличивается и/или уменьшается размер (увеличивается и/или уменьшается часть объекта).

Таблица 5. Модель применения ПФ «Увеличение — уменьшение»

image004.jpg

№ 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.

- 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.

- 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 (Лукшин 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

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

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. табл. 6).

Таблица 6. Модели применения ПФ «Универсализация»

image005.jpg

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 (Лукшин И.П. Современное изобразительное искусство Запада. М., 1986. С. 24.).

К 5.3.2. ПФ «универсализация»



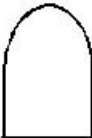

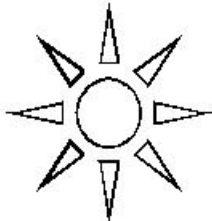
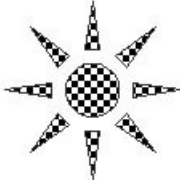
В живописном полотне Николая Рериха «Тридцатое царство» (1940) показано таинство гор, пики которых напоминают лики старцев — Махатм — Духовных Учителей.

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 (Лукшин 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?».

<i>№п/п</i>	<i>Известный объект</i>	<i>Подприёмы ПФ “Универсализация”</i>	<i>Фантастический образ</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
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	

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, лисицы, зайцы, цветы. Педагог предлагает из этих изображений сконструировать на столе (полу, ковре, зеркале) новый образ, например, колобка (облака, солнца, дерева).


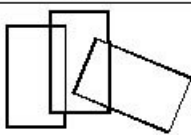
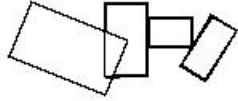

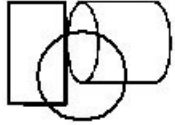
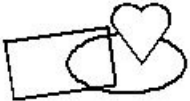



Результат:

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.

5.4. Приём фантазирования «объединение»

Приём служит для передачи многозначного образа и создания «невозможного»

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

№ 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>	

объекта. Выявлено шесть подприёмов ПФ «Объединение» (см. табл. 7).

Таблица 7. Модели применения ПФ «Объединение»

image006.jpg

Пример

В своё время приобрели известность сюрреалистические вещи немецкой художни-

цы М. Оппенгейм: набор «Завтрак в шерсти» (1938) — чашка, блюдце и ложка, обклеенные изнутри мехом; или произведение француза М. Генри — «Привет Паганини» — лежащая на боку скрипка обвязанная материей, напоминающая туловище и голову человека (Лукшин 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, зонтика, 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.

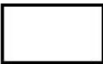


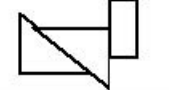
Игра позволяет увидеть ПФ «Объединение» в действии, обучает умению классифицировать.

- 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 искусстве, 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.

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Известный объект	Подприёмы ПФ «Дробление»	Фантастический образ
1	2	3	4
5.5.1.		Разделить исходный объект на отдельные части:	
5.5.2.		<ul style="list-style-type: none"> жестко мягко 	
5.5.3.		<ul style="list-style-type: none"> способные к перемещению относительно друг друга (скольжение) 	

5.5. Приём фантазирования «дробление»

Назначение приёма — показать «фейерверк» художественного образа, его многогранность, мозаичность. Существуют три модели применения ПФ «Дробление» (см. табл. 8).

Таблица 8. Модели применения ПФ «Дробление»

image007.jpg

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».

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; сторож; фа-соль; тюль-пан; семь-я; вор-он; Япония 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 Старика 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. табл. 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»

image008.jpg

Пример

Дадаист Р. Хаусман один из первых использовал фотографии в коллаже, чтобы объединить изображение аэроплана и мозга человека, состоявшего из разно-

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

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

родных частей различных машин: рычагов, шестёрен, цепей (Лукшин 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 «Внесение» даёт возможность обучаемым создавать новый образ, фантастический образ, придавая картине и/или объёмной модели загадочность.

5.7. Приём фантазирования «Внесение»

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

Модель применения ПФ «Внесение» (см. табл. 10) сводится к отделению от исходного объекта какой-либо фигуры (части): **жёстко, мягко и комбинированно**.

Таблица 10. Модель применения ПФ «Внесение»

image010.jpg

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):

- Поймал боярин бедного воришку, который у него на поле морковку таскал. Решил казнить. Взмолился бедняга:

№ 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: <ul style="list-style-type: none"> • жёстко 	
5.7.2.		<ul style="list-style-type: none"> • мягко 	
5.7.3.		<ul style="list-style-type: none"> • комбинированно 	

— Не вели казнить, боярин, богатым подарком откуплюсь!

Согласился боярин, дал день срока, 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 старый 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.

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

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

И показывает королю пустую вешалку.

— Забирайте, Ваше Величество.

Ничего не увидел король. Но не захотел он показывать себя глупым и необразованным, приказал заплачивать 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. табл. 11): **ввести в неживой объект свойства живого, и наоборот.**

Таблица 11. Модель применения ПФ «Оживление»

image011.jpg

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

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.

№ 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	

ровать 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.

5.9. Приём фантазирования «изменение законов природы»

Назначение приёма — наделить исходный объект принципиально иными качествами и свойствами. Автор выявил две модели применения приёма (см. табл. 12).

Таблица 12. Модели применения ПФ «Изменение законов природы»

image012.jpg

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

Примеры:

К 5.9.1. ПФ «изменение законов природы»

На системно-техническом отделении Высшей политехнической школы в Линчепинге (1981) была построена полутораметровая 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. Кн. 1 / Под ред. В.М. Полевого М.: Советская энциклопедия, 1986, 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 игральных.

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

Ответ: Решил Врунгель расклеить на всех снастях игральные карты. Валет пик — главный парус, король треф — 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:


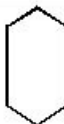

Важно, чтобы дети могли выделять качества (прилагательные) исходного объекта, проговаривая их вслух, и менять эти свойства на любые другие. С помощью педагога ребята должны изменять окружение объекта, — придавая т.о. объекту новый художественный образ.

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. табл. 13).

Таблица 13. Модели применения ПФ «Копирование или стилизация»

image013.jpg

№ 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.		<ul style="list-style-type: none"> 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. Т. 2. М.: Прогресс, 1981. 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.

ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

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 своей. 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. табл. 14) — изменить в объекте цвет на другой, согласно выбранной характеристике «цветонастроения» была ссылка на таблицу цветонастроения по ссылке ничо не найдено — прим. верст.

Примечание: Воспользуйтесь таблицами №№ 24–26 «цветонастроения» (см. страницы 57–63) Для этого нужна библиографическая ссылка на книгу автора! — прим. верст.



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

Таблица 14. Модель применения ПФ «Изменение цвета»

image014.jpg

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. П.В. Мелковой 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. **пт**