

Приёмы композиции

Роман Флореску

Пять приёмов композиции (ПК) — *художественные средства* — делятся на два типа: *основные и сквозные* (см. Таблицу № 15). Рассмотрим их функции и модели применения в изобразительно-объёмном искусстве.

№ п/п	Художественные средства: Приёмы композиции	
	Основные	Сквозные
1	2	3
6.1.	Ритм	Структурирование: <ul style="list-style-type: none"> • Свободное расположение • Равномерная структура • Выделение из структуры • Заданная неравномерность
6.2.	Переход в другое измерение	
6.3.	Динамизация-Равновесие	
6.4.	Симметрия-Асимметрия	

6.1. Основной приём композиции «Ритм»

Назначение приёма композиции «Ритм» — однорядное (горизонтальное, вертикальное и по диагонали, наклонное) расположение художественных образов (объектов) в определённой последовательности с целью достижения впечатления порядка и передачи време-

ни, строгости и монументальной завершенности.

Модель применения ПК «Ритм» сводится к расположению *одинаковых или двух разных или различных* объектов (двух, трёх и более) через одинаковый/нулевой/разный интервал *в один ряд* (см. таблицу № 16).

№ п/п	Подприёмы ПК «Ритм»	Изобразительная модель
1	2	3
6.1.1.	Расположить объекты через одинаковый/нулевой/разный интервал: <ul style="list-style-type: none"> • одинаковые (Простой ритм) 	
6.1.2.	<ul style="list-style-type: none"> • два разных (Альтернативный ритм) 	
6.1.3.	<ul style="list-style-type: none"> • различные (Сложный ритм) 	

Примечание: В этой главе методического справочника автор не приводит примеры применения тех или иных приёмов композиции из творчества художников, скульпторов и архитекторов, фотографов и дизайнеров, ограничивая внимание читателей лишь композиционными схемами (подробно о примерах см. во 2-й части книги). *Некоторые задания (игры):* Один император больше всего на свете любил слушать сказки. Но все сказки имели конец, что не очень нравилось императору. Чем сказка дольше, тем лучше, считал он. Однажды приказал император рассказать ему бесконечную сказку. Если рассказчик доходил до конца, то его казнили. Много длинных





сказок услышал император, много голов полетело с плеч, но никто не рассказал бесконечную сказку. Но один юноша не испугался императорского условия и пришёл во дворец. Что же он придумал? Разве есть на свете бесконечные истории? Ответ: вот что рассказал юноша императору. Давным-давно жил на свете купец. Был у того купца огромный амбар. Такой большой, что и за день не обойти. Амбар был заполнен зерном почти доверху. Так хорошо был он сделан, что ни одна крыса или мышь не могли попасть внутрь. Лишь под самой стрехой одна маленькая дырочка осталась. Только воробью и пролезть. Узнали воробьи про ту дырочку и повадились за зерном летать. Один залетит, зёрнышко возьмёт и вылетит, а за ним другой залетает, зерно возьмёт и вылетит, а за ним третий, а за ним четвёртый, а за ним... Долго рассказывал юноша про воробьёв. Надоело это императору, приказал он казнить рассказчика. — А за что? — удивился тот. — Ты же сам просил сказку без конца. Вот и слушай теперь. Пришлось его отпустить. Не смог император дослушать такую длинную сказку. Читатель может предложить ребёнку тот или иной ПК «Ритм» простучать палочкой по барабану, чтобы на слух услышать общее и различное в этом приёме композиции. Можно ли «обнаружить в природе и жизни»

ПК «Ритм»? Ответ: Можно, например: Каждый раз через 365 дней наступает праздник «Новый год»; Смена времён года или состояния суток — день и ночь; Передача для малышей на телевидении Молдовы «Prichindel» начинается всегда в одно и тоже время каждый день... (Приведите свои примеры, уважаемый читатель, и запишите). **Результат:** Ребятам важно чувствовать чередование, повтор, последовательность объектов при самостоятельной работе (изображение, лепка, моделирование и конструирование) и находить использование ПК «Ритм» в творчестве художников, скульпторов, архитекторов, дизайнеров и фотографов, а также замечать вокруг себя проявление этого приёма композиции.

6.2. Основной приём композиции «Переход в другое измерение»

Приём композиции «Переход в другое измерение» предназначен для многорядного расположения художественных объектов в определённой последовательности (не только на плоскости, **но и в отрыве** от неё — **в пространстве**) с целью достижения многомерного впечатления порядка и демонстрации времени. Существуют шесть моделей применения ПК «Переход в другое измерение» (см. таблицу № 17).

ТАБЛИЦА № 17: ДВЕ МОДЕЛИ ПРИМЕНЕНИЯ ПК «ПЕРЕХОД В ДРУГОЕ ИЗМЕРЕНИЕ»		
№ п/п	Подприёмы ПК «Переход в другое измерение»	Изобразительная модель
1	2	3
6.2.1	<ul style="list-style-type: none"> Многорядное и/или глубинное развёртывание ПК «Ритм» — расположение объектов на одинаковом/нулевом/разном расстоянии (вверх-вниз, влево-вправо, по диагонали, выход за пределы плоскости — на зрителя): одинаковых (Развёртывание простого ритма) 	
6.2.2	<ul style="list-style-type: none"> двух разных (Развёртывание альтернативного ритма) 	

6.2.3	• различных (Развёртывание сложного ритма)	
6.2.4	• Расположение (одинаковых и/или разных) объектов по периметру: близко к краям формата	
6.2.5	• ближе к центру	
6.2.6	• и у края и центра	

Примечание: Если к ПК «Переход в другое измерение», особенно к подприёмам 6.2.1–6.2.3., применить **стереоскопический эффект Уитсона**: расположить парные объекты с незначительными изменениями на определённом расстоянии друг от друга на плоскости и рассматривать на заданном расстоянии, то возникает глубина произведения — «третье измерение». Этот эффект описал ещё в начале XX века замечательный популяризатор загадок различных наук Яков Исидорович Перельман / Перельман Я. И. Занимательная физика: Книги первая и вторая. 23-е изд. М.: Наука, 1991. С.176–183/. Уже в конце XX века, применив компьютерную графику, художники с лёгкостью применяют стереоскопический эффект Уитсона при создании произведений /Магия «третьего» глаза. Трёхмерные стереокартинки Тома Баччи. «Интер Дайджест». Минск, Москва, Нью-Йорк, Смоленск, Калининград, Берлин. 1995/. **О некоторых эффектах в искусстве смотрите /23/. Задания (игры):** Педагог может предложить обучаемым подгруппам ответить на вопрос: «Назовите предметы, состоящие из чего-то многого». Ответ: веник, ветки деревьев, набор цветных карандашей, книжные полки и т.п. Побеждает тот, кто

больше назовёт объектов. Ребятам даются задания ответить на вопросы: Какой мелодии соответствует ваше настроение? С каким цветом, временем года, артистом, сказочным героем... совпадает ваше настроение? На какого сказочного героя хотелось бы быть похожим? В игре обучаемые должны уметь аргументировать своё мнение, видеть друга и слышать, чувствовать соседа рядом и поддерживать при каких-либо затруднениях. **Результат:** Ученики должны чувствовать не только ритм, но и его пространственное развёртывание, знать возможности применения ПК «Переход в другое измерение» при самостоятельной работе в изобразительном искусстве, скульптуре, архитектуре, декоративном искусстве, фотографии и дизайне. Находить аналогии в природе.

6.3. Основной приём композиции «Динамизация»

Приём служит для передачи иллюзии движения на плоскости и/или в пространстве. Существует восемь моделей применения ПК «Динамизация» (см. таблицу № 18).

ТАБЛИЦА № 18: МОДЕЛИ ПРИМЕНЕНИЯ ПК «ДИНАМИЗАЦИЯ»		
№ п/п	Подприёмы ПК «Динамизация»	Изобразительная модель
1	2	3
6.3.1	<ul style="list-style-type: none"> • Неподвижные объекты условно превратить в подвижные по ритму однородных/многорядных объектов, не вмещаая в границы формата (изделия): Одинаковых 	
6.3.2	<ul style="list-style-type: none"> • Двух разных 	
6.3.3	<ul style="list-style-type: none"> • Различных 	
6.3.4	<ul style="list-style-type: none"> • Неподвижные объекты (одинаковые и/или разные) условно превратить в подвижные при: Стремительности объектов в определённую сторону плоскости/пространства 	
6.3.5	<ul style="list-style-type: none"> • Последовательном изменении размера объектов 	
6.3.6	<ul style="list-style-type: none"> • Смешении объектов в определённом месте (диффузия) 	
6.3.7	<ul style="list-style-type: none"> • Волнообразном размещении объектов 	
6.3.8	<ul style="list-style-type: none"> • Вращательности объектов 	

Некоторые задания (игры): Обучаемые садятся в круг. Педагог объявляет, что меняются местами те, у кого рубашка оранжевого цвета. Пока игроки меняются местами, убирается один стул. Кто остался без стула, — объявляет вместо педагога, т.е. становится ведущим: «Меняются местами те, у кого обувь коричневого цвета» (принцип выбора объекта и свойства любой). Побеждают игроки, которые больше всех пере-

мещались (были в движении). Если педагог желает организовать несколько творческих групп для выполнения какого-либо задания, то можно провести следующую динамичную игру. Включается танцевально-ритмическая мелодия. Педагог предлагает танцевать в парах (мальчик с девочкой, или рождённые зимой танцуют с рождёнными летом и т. д.). Во время танца он командует: «Три!». Дети перестраиваются самостоятельно

и танцуют в кругу по три. Далее читатель может увеличить количество танцующих: «Четыре, пять и т. д.». Ребята, в зависимости от цифры, быстро должны перестраиваться в круги и продолжать танцевать. Разбившись на несколько групп (через движение), можно приступить к решению заданий.


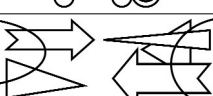
Результат: Учащиеся постепенно должны усвоить способы применения ПК «Динамизация» (на неподвижной плоскости и/или в пространстве) и знать их назначение, находить аналогии в живой и неживой природе.

Примечание: Для запоминания принципов ПК «Динамизация» можно использовать приёмы подвижных игр, разрабо-

ся начальных классов решить следующую ситуацию: Колобок не умеет катиться. Как ему передвигаться? Что при этом произойдёт с ним? О чём подумает Лиса при встрече с таким Колобком? Медведь? Бабушка с Дедушкой? Педагог объясняет ребятам правила игры, при которых выбирается игрок, который не будет ходить или передвигаться. Остальные участники бегают вокруг этого игрока и пытаются его рассмешить, сдвинуть с места, не касаясь его ничем. Побеждает тот, кто сумеет придать движение статичному игроку.

Результат: Здесь важно, чтобы обучаемые научились раскрывать свой «уравновешенный» замысел (тематику) через ил-

ТАБЛИЦА № 19: МОДЕЛИ ПРИМЕНЕНИЯ ПК «РАВНОВЕСИЕ»

№ п/п	Подприёмы ПК «Равновесие»	Изобразительная модель
1	2	3
6.4.1	Сознательное уравнивание одинаковых, двух разных и/или различных объектов вокруг условного центра в выбранном формате (изделии)	
6.4.2	Уравнивание динамичных («стремительных по форме») объектов, взаимно останавливая их, как бы нейтрализуя движение	

танные М. Гафитулиным и С. Сычёвым в статье «Система» («Подвижные игры» /Журнал ТРИЗ. 1991. № 4. С. 66–80).

6.4. Основной приём композиции «Равновесие»

Функция ПК «Равновесие» — передать иллюзию уравновешенности, статичности художественных объектов для подчёркивания спокойствия тематики. Известны две модели применения приёма (см. таблицу № 19).

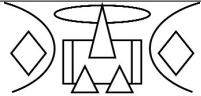
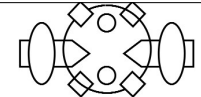
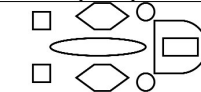
Некоторые задания (игры): Педагог может предложить дошкольникам и учащим-

люзию статичности, спокойствия и равновесия в различных видах изобразительно-объёмного искусства. Подобранные педагогом игры и задания должны вырабатывать у ребят усидчивость, терпение и выносливость.

6.5. Основной приём композиции «Симметрия»

ПК «Симметрия» вызывает в зрителе впечатление спокойствия и уравновешенности, внутренней гармонии, завершенности и соразмерности от увиденного. Приём предполагает три модели применения (см. таблицу № 20).

ТАБЛИЦА № 20: МОДЕЛИ ПРИМЕНЕНИЯ ПК «СИММЕТРИЯ»

№ п/п	Подприёмы ПК «Симметрия»	Изобразительная модель
1	2	3
6.5.1	Двустороннее расположение художественных объектов по отношению к условной центральной линии (вертикальной, горизонтальной, диагональной и/или наклонной)	
6.5.2	• Симметричное расположение художественных объектов: по кругу и/или периметру по отношению к условному центру формата изделия	
6.5.3	• Ритмически чередующихся объектов в один/много рядов на плоскости и/или в пространстве (показав глубину, объём)	

Некоторые задания (игры): Бедный дервиш уселся погреться около костра караванщика. Сам караванщик жарил на огне мясо. Дервиш достал кусок лепёшки и тоже подержал его над огнём. Только он хотел съесть свою лепёшку, как караванщик закричал: — Стой, нечестивый оборванец! Будьте свидетелями, правоверные,- обратился караванщик к сидящим вокруг,- этот нищий украл запах моего мяса. Пусть платит. Правоверные согласились и дервиш стал развязывать кошелек. Но денег у него оставалось совсем мало. Как же заплатить жадному караванщику и оставить у себя деньги при свидетелях? Ответ: Достал дервиш монеты, зажал в кулаке и поманил к себе караванщика. Когда тот подошёл, то дервиш поднёс кулак к уху жадного торговца и позвенел монетами. Потом громко сказал: — Будьте свидетелями, правоверные. Мы в расчёте. Я нюхал, как пахнет его мясо, а он слышал, как звенят мои деньги. Правоверные согласились, а дервиш, доев спокойно свою лепёшку, продолжил путь. Двое детей располагаются спиной друг к другу и по сигналу педагога начинают удаляться друг от друга в противоположные стороны. Они должны одновременно оглянуться, причём без

какого-то сигнала со стороны. Игроки должны почувствовать тот момент, когда партнёр хочет оглянуться и сделать это одновременно с ним. После герои обмениваются своими переживаниями. Побеждает та пара, которая синхронно выполнит правила игры.

Результат: Ученики должны быть способны понимать и использовать в индивидуальном творчестве ПК «Симметрия» при раскрытии замысла на гармоничность и цвето-световую согласованность образов, располагая художественные объекты в пространстве и на плоскости, тем самым вызывая в зрителе впечатление максимального спокойствия и уравновешенности.

6.6. Основной приём композиции «Асимметрия»

Назначение ПК «Асимметрия» в изобразительно-объёмном искусстве — вызвать в зрителе впечатление нарушенного спокойствия и определённой дисгармонии при раскрытии темы. Выявлены три модели применения (см. таблицу № 21), словно ПФ «Наоборот» воздействовал на ПК «Симметрия».

ТАБЛИЦА № 21: МОДЕЛИ ПРИМЕНЕНИЯ ПК «АСИММЕТРИЯ»		
№ п/п	Подприёмы ПК «Асимметрия»	Изобразительная модель
1	2	3
6.6.1	Двустороннее расположение художественных объектов со сдвинутыми характеристиками по отношению к условной центральной линии (вертикальной, горизонтальной, диагональной и/или наклонной)	
6.6.2	• Асимметричное расположение художественных объектов: по кругу и/или периметру по отношению к условному центру формата изделия	
6.6.3	• Ритмически чередующихся объектов в один/много рядов на плоскости и/или в пространстве (показав глубину, объём)	

Некоторые задания (игры): Жил-был мужик на краю леса. А в самом лесу жил медведь. Завидно стало медведю, что мужик большие урожаи со всего поля собирает. Пришёл медведь к мужику и говорит: «Я в лесу хозяин! Ты у леса живёшь, а мне дань не платишь. С будущего урожая мне половину отдашь». Что мужику делать? Не отрывать же от родных детей на прокорм ненасытного зверя. А ничего не поделаешь... Спросил мужик медведя: «Что, хозяин, брать на будущий год будешь, верхки или корешки?» Подумал медведь и вспомнил, как в прошлом году мужик пшеницу жал — верхки себе брал, а корешки выкидывал. И сказал медведь: «Отдашь мне верхки». Что мужику делать? Если посеет он пшеницу, то весь урожай себе медведь заберёт. Ответ: Посеял он репу. Собрал свои корешки, продал с выгодой, купил припасы на зиму. А медведю по договору ботва досталась. Педагог может предложить ученикам следующую игру на придумывание созвучных слов, но так, чтобы было смешно. Например, холодильник — молодильник — телодильник — голодильник — уходильник — пус-тодильник. Или: зеркало — меркало — перкало — фыркало — черкало. Победи-

тель тот, кто предложит наибольшее количество вариантов. Итак, предложите созвучные слова к следующим словам: одеяло, умывальник, щётка, шапка, батон, варенье, крокодил, лампа.

Результат: Ученики должны быть способны вчувствоваться в мир асимметрии, мир дисгармонии и отсутствия порядка. Принцип асимметрии аналогичен **закону рассогласования объектов и их свойств**. Педагог (родитель) должен подобрать такие задания и игры, чтобы этот приём обучаемый воспринимал автоматически, позволяя глубже раскрывать тематику.

6.7. Сквозной приём композиции «Структурирование»


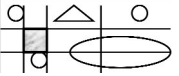
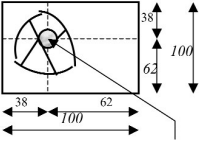
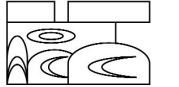
ПК «Структурирование» привлекает внимание зрителя через расположение художественных образов (художественного образа) в случайной и/или жёстко заданной конструкции изделия (формата) для глубокого восприятия темы.

Примечание: Это единственный приём, который всегда может быть использован в сочетании с основными приёмами

ми композиции. Он является как бы частью всех предыдущих ПК. Всего существует девять моделей, но здесь приводятся только четыре (см. таблицу № 22).

Минотавра. Но что делать герою, даже если он победит чудовище? Из Лабиринта никто ещё сам не смог найти выход. Ответ: Мудрая Ариадна дала Тезею клу-

ТАБЛИЦА № 22: МОДЕЛИ ПРИМЕНЕНИЯ СКВОЗНОГО ПК «СТРУКТУРИРОВАНИЕ»

№ п/п	Подприёмы ПК «Структурирование»	Изобразительная модель
1	2	3
6.7.1	Художественные объекты неструктурированы, т.е. расположены так, как хочется (чувствуется) — свободно, интуитивно	
6.7.2	Расположение художественных объектов в равномерной пространственно-временной структуре (в модульном следе-сетке, в следе-сетке золотого сечения и др.)	
6.7.3	Выделение из вышеназванных структур (или основных ПК) одного или нескольких художественных объектов, с использованием приёмов золотого сечения (их всего пять, здесь приведён один): расположить главный(ые) художественный(ые) образ(ы) в одной из точек золотого сечения по пропорции 62:38 (или 60:40)	
6.7.4	Расположение художественных образов в структуре с заданной неравномерностью, при которой каждый уровень даёт свой изобразительно-объёмный, чувствительный и смысловой эффекты	

Некоторые задания (игры): Давным-давно греческий город Афины каждый год платил дань самыми красивыми юношами и девушками критскому царю Миносу. А Минос отдавал их на съедение чудовищу по имени Минотавр. Жил Минотавр в Лабиринте. Кто входил в Лабиринт, тот уже не мог найти выход наружу и долго блуждал внутри, пока не попадал на обед чудовищу. Когда в очередной раз пришла пора Афинам платить дань, то среди остальных жребий пал и на самого смелого богатыря Тезея. На Крите пленников встретил царь Минос со своей свитой. Была в свите и его дочь Ариадна. Так понравился Тезей Ариадне, что не захотела она его гибели и тайком передала юноше меч, чтобы он смог убить

бок ниток и научила его пользоваться: привязать конец нити за вход, а потом, когда Минотавр будет сражён, смотать клубок и нить приведёт к выходу. Поблагодарил Тезей царевну и спрятал под одеждой меч и клубок. Случилось так, как и думала Ариадна. Герой убил Минотавра и нашёл выход из Лабиринта с помощью клубка ниток. С тех пор люди стали называть верный способ выхода из трудных ситуаций «нитью Ариадны». Жил когда-то в Колхиде царь Ээт с красавицей дочерью Медеей. Славился царь своими сокровищами, но больше всего дорожил он золотым руном волшебного барана. Однажды прибыли к царю смелые путешественники — аргонавты. Их вождь — царевич Язон попросил у Ээта

золотое руно. Согласился царь: дам я вам руно, но за это ты один засеешь поле за дворцом моими семенами, а когда соберёшь урожай, тогда и получишь руно в награду. Удивился Язон такому простому поручению и согласился. Слышала их разговор царица Медея. Заплакала она, потому что полюбила Язона. Ночью она пришла к нему и сказала: «Непростые семена даст тебе мой отец. Из них вырастут воины, много сотен, и они нападут на любого, кто нападёт на них. Погубят они тебя и твоих друзей». Что делать Язону? Нельзя нарушить данное слово, придётся сеять. Как победить волшебное войско? Может быть, перессорить воинов между собой? Но как? Ответ: Научила Язона Медея — бросил он в середину

армии большой камень. Воины не увидели, кто бросал, и подумали на своих. Тогда начали они биться между собой. Тутто и надо на них напасть и всех перебить. Так и сделал Язон всё, как советовала ему Медея, и победил!

Результат: Обучаемые должны быть способны легко создавать любую конструкцию художественных образов не только на плоскости, но и в пространстве, создавая объёмные произведения: города из кубиков, архитектурные сооружения из конструктора «Архитектор» и т. п. ПК «Структурирование» позволяет развивать пространственное мышление, умение выделять главное, заранее продумывая общую схему композиции в любом жанре и направлении.