



актуальные тенденции в художественном образовании

Селиванов Николай Львович,

кандидат педагогических наук,

директор АНО «Мастерская художественного проектирования»

(art-edu-studio.com), Москва

ns@art-edu-studio.com

Селиванова Татьяна Владимировна,

кандидат педагогических наук,

руководитель исследовательской группы

«ИКТ в художественном образовании»,

старший научный сотрудник

Учреждения Российской академии образования

«Институт художественного образования»,

Москва

t-selivanova@mail.ru

Мастерские Будущего. Опыты построения образовательных моделей на основе современных художественных практик в Москве.

Два последних десятилетия в культурной жизни Москвы периодически проявлялись образовательные проекты и возникали студии, связанные с современным искусством. Но, не смотря на экономическую и институциональную поддержку этих опытов, о сложившемся современном художественном образовании говорить пока нет оснований. Инновационные идеи в области культуры появляются, манифестируются от случая к случаю, но не развиваются. Поддержку новым формам искусства и образования в основном оказывает новая экономическая элита, ассоциирующая себя с идеалами западной культуры, и зачастую превращающая эту поддержку в формы политического противостояния ортодоксальным изоляционистским идеям. А для этих целей используются совершенно особые стратегии рыночной дистрибуции культурного «продукта», разрабатываемые менеджерами и политическими технологами, далекими от философского дискурса и педагогических мотиваций. В результате сегодня в России единственное социальное достижение современного искусства в области образования – это обретение потребительской категории – эдьютеймент.

Тем не менее, даже мозаичное описание некоторых осуществленных проектов и работающих студий, раскрывает значение для современной культуры и ее будущего

включение современных художественных идей в процесс творческого развития детей и молодежи.

1. Детская творческая мастерская в Государственной Третьяковской галерее на Крымском валу.

Деятельность детской Творческой мастерской Третьяковской галереи на Крымском валу под руководством Елены Герасимовой, совмещает в себе два направления. Первое – это удовлетворение запроса на эстетическое развитие всех желающих, приходящих в музей. Эти занятия проводят педагоги в самой мастерской или в залах музея. А вот второе направление можно было бы определить как инновационное, непосредственно связанное с современными художественными идеями. Это особые тематические творческо-лекционные программы, связанные с медиа, встречи и занятия с современными художниками, и, наконец, крупные инновационные проекты. Один из них – новогодняя Art_Elka, объединяющая в себе выставку и разовое творческое мероприятие. По сути, Art_Elka вообще является единственным регулярным инновационным проектом для всей Третьяковки. Осуществление этого проекта стало возможным благодаря маскирующей «упаковке» детского новогоднего праздника, когда можно подурчиться. Отсутствие этого проекта в планах музея не позволяет сформировать бюджет и организовать более насыщенную и продуманную образовательную программу. Проект зависит от воли и энергии только одного человека. Тем не менее, благодаря увлеченности руководителя Творческая мастерская стала тем модулем, к которому «пристыковываются» биеннале современного искусства, молодежные проекты, программы «бездомного» московского Музея Кино, культурологические семинары молодых теоретиков и т.п. Творческая мастерская ГТГ является местом осуществления отдельных крупных проектов, непосредственно связанных с современным искусством и художественным образованием. После общего обзора мы вернемся к нашим совместным проектам, осуществленным на базе Творческой мастерской ГТГ.

2. Центры современного искусства и культуры. Винзавод и Гараж.

Жители многих стран мира хорошо представляют себе работу детских комнат в больших магазинах (таких как ИКЕА), где аниматоры, развлекают детей, освобождая родителей для шопинга. Настоящим открытием стало то, что для того, чтобы занять ребенка достаточно предложить ему интересную творческую задачу и инструменты для ее воплощения. Это оказалось значительно дешевле, чем заполнять детскую комнату разнообразными дорогими игрушками, которые также надо включать в сферу активного внимания ребенка.

Конечно, многое в данном случае теперь зависит от знаний и способностей аниматора, способного придумывать оригинальные задания. И для этой цели современное искусство оказалось очень кстати. Как мне когда-то сказал московский куратор Андрей Ерофеев – «ведь современное искусство очень аттрактивно». Вот именно это свойство и пытаются использовать в детских студиях, созданных в крупных московских центрах современного искусства Винзавод и Гараж.

«<...> Создание графических работ, картин акварелью и гуашью, цветных и монохромных коллажей, макетов, инсталляций и необычных объектов из всевозможных материалов, придумывание одежды для деревьев, строительство городов из компьютерных запчастей<...>» предлагают Открытые мастерские выходного дня в Гараже.

Конечно, сложно придумать и осуществлять какой-то иной подход, когда посещение студии происходит не регулярно, часто ограничиваясь разовым посещением. Но подобная работа в контексте современного искусства, на наш взгляд, дискредитирует это искусство в общественном сознании. Интеллектуальная сложность большинства современных художественных стратегий, их культурная и техническая опосредованность не могут быть восприняты детьми. Кстати, также как не воспринимаются и большинством их неподготовленных родителей. Вместо поиска путей включения в эту проблематику, предлагается эдьютеймент, главным посылом которого становится – «современное искусство – это легко, это весело и прикольно...».

Современное искусство нуждается в глубоких и продуманных интерпретациях для детей и неподготовленных зрителей, особенно в местах, где демонстрируются его самые актуальные формы. Степень сложности этой задачи столь высока, что только некоторые центры в мире, представляющие современное искусство, добиваются этой цели.

3. Студия «ДЭЗ №5».

Студию «ДЭЗ №5» придумал архитектор Михаил Лабазов. Эстетика и опыт архитектурного бюро «АРТ-БЛЯ», одним из основателей которой является М.Лабазов, стала основой и для работы с юными авторами. В «ДЭЗ №5» были развиты идеи «одноразовой архитектуры», создание объектов из мусора, газет, разноцветного скотча. М. Лабазов играет со своим учениками, предлагая придумывать невероятные объекты: «Одежда для экстремальных условий», «Стул для размышлений об атомной сущности Вселенной», «Трансформеры – большие и малые, очень полезные и совсем бесполезные».

Дети создают эскизные модели из тех материалов, которые всегда под рукой: газеты, скотч, бумага, пластмассовые отходы. Особое значение в «ДЭЗ №5» имеет позиция руководителя студии к проблеме участия взрослых в процессе воплощения

замысла. М. Лабазов считает, что главное, это «показать детям, что любую идею можно воплотить здесь и сейчас, не нужно откладывать на потом и ждать, когда дети вырастут». Собственно придумыванием, эскизной моделью и текстом комментария ограничивается самостоятельная работа юного автора, чью фантазию воплощает в крупные объекты вся мастерская, включая родителей и самого руководителя студии.

В своих интервью М. Лабазов подчеркивает закрытый характер своей студии, невозможность попасть туда и очередь из желающих, растянувшуюся уже не на один год. Безусловно, такая закрытость, в первую очередь объясняется ограниченностью пространств для занятий. Но эта закрытость также связана с позиционированием студии, как элитарной галереи детского искусства. Студия издает каталоги и устраивает аукционные распродажи оригинальной декоративной скульптуры и функциональных объектов, создаваемых взрослыми по эскизам детей. Этот аспект вызывает неоднозначное отношение.

Проблемы развития и усложнения художественного мышления детей, разнообразие получаемого ими опыта не находятся в сфере внимания «ДЭЗ №5». Хотя причастность к актуальному художественному процессу здесь безусловна. Учащиеся «ДЭЗ №5» получают опыт одной из центральных стратегий contemporary art: главное – это оригинальная идея, а ее воплощением будут заниматься другие технические специалисты. Ведь не должен же архитектор знать, какие детали будут использованы для водопровода в строящемся по его проекту доме. Это дело инженера. Но такой опыт отчуждения юного автора от конечного воплощения его идеи, представляется травматическим. Это особенно очевидно сегодня, в постиндустриальном мире, когда стали очевидны последствия всех форм отчуждения, порожденных индустриальной эпохой. И современное художественное образование – это одна из возможностей преодоления этих последствий.

4. Детские мастерские в Государственном центре современного искусства.

Несколько лет назад в Государственном центре современного искусства была организована детская студия. Ее организовал молодой художник Андрей Суздальев, один из лидеров синтетического направления в современном искусстве artists book. Являясь также и куратором крупных проектов этого жанра, А.Суздальев, занимается также теоретическими проблемами развития современного искусства и образования. В центре внимания жанра artists book находится проблема универсальности автора, преодолевающего границы традиционных жанров искусства, использующего любые средства и формы выражения, сочетающего художественное и техническое творчество.

Опираясь на этот свой опыт, в качестве педагогического кредо А.Суздаев выбрал синтетические формы занятий, связанные с экспериментальной анимацией. Story telling, комиксы, проблемы создания и восприятия движения, работа со звуком являются постоянными компонентами работы этой студии. Все это преподается в контексте истории медиа. Ориентация на технически опосредованные средства выражения, интегративность деятельности и культурологический контекст занятий демонстрируют наиболее актуальную позицию художественной педагогики. Но, говоря об организации работы студии, мы вновь сталкиваемся со стереотипом отношения к образовательной деятельности со стороны руководства Государственного центра современного искусства, как к чему-то нужному, но не обязательному. У студии отсутствует выделенный бюджет, ее мероприятия только в самое последнее время стали рассматриваться, как часть работы ГЦСИ, и то, благодаря активной посещаемости, которая превышает посещаемость основных выставок и программ.

5. Школа искусств «СТАРТ».

Школа искусств «СТАРТ» является государственной художественной школой, преобразованной из архитектурной студии в начале 1990 годов.

Школа искусств «СТАРТ» направлена на развитие детей в сторону проектных форм творчества и знакомство с историей культуры модернизма, который определяет сегодня эстетику современной архитектуры.

На наш взгляд, самым важным достижением школы искусств «СТАРТ» является глубоко продуманная и ясно сформированная образовательной проектная деятельность. О степени развития этого подхода, можно судить по возможности внедрения методологии школы искусств «СТАРТ» в другие образовательные учреждения. Речь идет о создании настоящей воспроизводимой педагогической технологии.

Целью деятельности школы является развитие проектного мышления у детей в русле традиций архитектуры "...как древнейшей, устоявшейся и одной из наиболее профессиональных областей проектной деятельности, <...> ставшей методом познания мира".

Большое значение в школе уделяется задачам представления проектной идеи проектными графическими средствами. В работе школы выражена установка на развитие образного и метафорического мышления. О включенности школы в современный культурный контекст свидетельствует рабочая лексика, используемая в студии - "рекомбинация", "ассоциация", "парафраз", "интерпретация", "альтернатива", "трансформация", "парадокс", "дивергентное мышление". Свою работу преподаватели школы выражают следующими

ключевыми понятиями: созидательность, эрудиция, образное и логическое мышление, конструктивное видение мира, видение технической стороны творчества, конструирование, синтез искусств, одухотворенность и эмоциональность творчества, изобразительная грамотность, пространственное мышление, знание композиционного языка архитектуры, знание материалов и технологий.

В целом, педагогические принципы методики школы "СТАРТ" являются примером плодотворного развития художественной образовательной деятельности, основанной на воспитании у учащихся проектной культуры, как фундамента современной культуры и искусства.

6. «Изопарк» – галерея и сеть студий в спальном районе мегаполиса.

В Москве деятельность художественных студий, расположенных в спальнях районах рассматривается как клубная. Клубная сеть находится в подчинении управления молодежной политики, что определяет специфику студий как молодежных творческих центров. В действительности это наиболее плодотворная среда для включения новых художественных идей и практик в сферу образования. Но целый ряд причин мешает этому развитию. В первую очередь – это острая проблема для всего художественного образования, – проблема художественной ценности детского творчества. Отношение это известно – дети делают «рисунки» и «поделки», которые обладают ценностью только для родителей. Как при таком запросе ставить задачу по созданию интеллектуальных проектов, инсталляций, концептов и тому подобных объектов современных практик? Не случайно руководитель галереи «Изопарк» Алексей Орловский задает вопрос: «Является ли детское творчество подлинным искусством? И, если да, то в чем его значение?» От ответа на него, действительно зависит программа развития студии – или лепить «поделки», или создавать художественные метафоры.

Можно ли учить современному искусству? Как можно сделать учебой то, что само находится в форме становления? Как выбрать «учебное содержание» из этой смеси экспериментов и тупиков, сложных конвенций и непознаваемых субъективных систем, иллюстраций к философским текстам и болезненных манифестаций?

Современное художественное образование пытается найти свое предназначение на границах «сувенирного» прошлого и уже обреченного ресурсно-индустриального настоящего, которое пытается выжить в мире, где искусство стало воплощаться во что-то иное, чему пока нет названия. Может быть, художественное образование становится чем-то иным?

Мое понимание деятельности: современное художественное образование может реализовываться только в одном случае, когда творческое развитие ведущего и ведомого осуществляется в процессе их совместного творческого познания, в процессе их совместного становления. Это свое понимание я иллюстрирую своим опытом осуществления образовательных проектов, связанных с современным искусством.

Объединенные Художественные Мастерские (ОХМ)

Объединенные Художественные Мастерские (ОХМ) были организованы в 1994-95 годах на базе Центра Современного искусства в Москве (ЦСИ). Целью создания ОХМ было стремление создать новую модель художественного образования для подростков и молодежи, разработать новые методы творческого развития будущих художников, музыкантов, театральных режиссеров. С этой целью партнерами ЦСИ выступили три образовательные структуры – Институт современного искусства (рук. В. Дажина), некоммерческие организации «Мастерская будущего» (так мы тогда назывались) и «Институт технологий искусства» (рук. С. Шутов). Позднее в работу ОХМ включился «Термен-Центр» при Московской Консерватории (рук. А. Смирнов). В качестве руководителей мастерскими были приглашены известные московские художники (Д. Пригов, А. Пономарев, Б. Орлов, Д. Гутов, Ю. Лейдерман, Б. Юхананов и многие другие).

Учащимися ОХМ являлись подростки и молодые люди от 14 до 25 лет. Обучения в ОХМ носило проектный характер. Руководитель каждой мастерской предлагал своим учащимся тематический проект, методы работы и средства для реализации замыслов. Деятельность всех мастерских объединяли общие выставочные проекты, лекции, диспуты.

Первым общим проектом ОХМ в 1994 году стал «Пиноккио» (автор идеи и куратор В. Мизиано). Проектом нашей мастерской стала игровая инсталляция «Пиноккио хочет стать настоящим мальчиком» (авт. идеи Е. Сатарова). Мы сделали катапульта, с направляющим желобом, и оснащенную мощным жгутом. В желоб укладывалась фигурка Пиноккио (деревянный цилиндр, заканчивающийся треугольником «носа»). Катапульта была направлена в телевизор, на экране которого «нежились» фигуры античных богов-детей, отснятых мной в Эрмитаже. Между катапультой и телевизором установили большой лист толстого плексигласа. При ударе палкой по затвору, из катапульти с силой вылетала фигурка очередного Пиноккио (их было заготовлено много) и с громким треском ломала «нос» о прозрачный экран. Жесткая интерпретация сказки, но очень веселая забава выражала наше общее ощущение от встречи с современным искусством.

Наиболее интересным и содержательным общим проектом ОХМ стала «Игра» (1995 г.), организованная нашей мастерской. «Игра» основывалась на манипуляциях с

фотографическими технологиями. Фотопроект понимался как многокомпонентная последовательная деятельность, каждая часть которой объявлялась средой для художественного эксперимента.

В качестве коммуникативной и экспозиционной площадки была сформирована «территория игры», разделенная на «Ателье» (территория постановочной фотографии), «Павильон» (территория инсталляций, объектов, технических экспериментов), «Перформансы» (территория, где проходили перформансы, лекции, обсуждения, встречи, которые становились объектами съемки).

Важнейшей частью проекта стала организация технической базы для осуществления фотопроекта и ее органичная интеграция в учебный процесс. Такой базой явилась фотолаборатория одной из галерей, а лаборант этой галереи выступил в роли педагога, сформировав необходимый дидактический комплекс, позволивший учащимся вести самостоятельную работу и экспериментировать с материалами.

Экспозиция «Игры» формировалась с самого начала проекта. Стены основного выставочного зала ЦСИ я разделил на одинаковые сегменты шириной в метр. Каждый из участников был полным хозяином своего куска стены и заполнял его как хотел. Здесь выставлялись пленки, объекты съемки, тексты проектов, увеличенные фотографии, фотоколлажи. Некоторые сегменты стен так и остались пустыми, где-то был выставлен только текст, а где-то не хватало места для топорщившихся пленок, фотопроб, объектов и т.п. Получилась очень выразительная экспозиция, отражавшая реальное положение дел в жизни и в искусстве.

next.tretyakovgallery.ru

Целью проекта «next.tretyakovgallery.ru» была организация творческой образовательной программы в музее, результатом которой стали самостоятельные медиа работы молодых авторов, интерпретирующие произведения русского авангарда из собрания музея. Программа предусматривала работу с разными медиа – фотографией, видео, но в центре внимания находились компьютерные технологии

Всего в программе «next.tretyakovgallery.ru» приняли участие более 70-ти молодых авторов.

На первом этапе программы был проведен специальный цикл лекций и научно-практических семинаров.

Специально для программы «next.tretyakovgallery.ru» был разработан уникальный лекционный цикл, посвященный истории медиа, основой которого явился курс «Медиа.

Из истории репрезентативных технологий», включавший четыре темы – «Иллюзии», «Звук», «Шоу», «Инфоархитектура». «Иллюзии» – история технических средств создания зрительных иллюзий, которые лежат в основе современных медиа технологий. «Звук» – история технических средств звукозаписи и звуковоспроизведения. «Шоу» – история массовых «технологий репрезентации». «Инфоархитектура» – проблемы разработки информационного проекта.

Идеологическим стержнем лекционного курса стала личность изобретателя – создателя своего особого способа репрезентации. Такой подход должен был сформировать у каждого участника программы позицию проектировщика новых средств выражения.

Соотнесение в рамках единой программы истории искусства авангарда XX века и истории технических средств репрезентации обнаружило общую идеологическую платформу этих культурных феноменов.

На следующем этапе начиналось творческое проектирование. Проектное задание предполагало, что участникам программы предлагается создать сложный информационный объект познавательного типа, а не «сделать что-то на предложенную тему». Этот информационный объект должен был раскрывать музейное содержание в новой форме, быть актуальным для восприятия его молодыми людьми.

Старт творческому процессу дали два занятия, на которых были проанализированы два разных художественных произведения: инсталляция Йозефа Бойса «Лимончики» и полихромный рельеф Владимира Татлина «Доска №1. Старо-Басманная». Второе занятие состояло из двух частей – аналитической беседы в зале музея, непосредственно около «Доски №1» и проектной работы в мастерской. В залах музея было проанализировано произведение, выявлены контексты, в которых оно существует, намечены пути его интерпретации. А потом в мастерской найдены метафоры, определена форма репрезентации, сформулирован проект.

В процессе самостоятельного проектирования каждый из участников обосновывал свой выбор технологии, соответствующей содержанию. В итоге все разнообразие компьютерных реализаций программы «next.tretyakovgallery.ru» можно распределить по нескольким группам:

- Виртуальный конструктор.
- Пазл.
- Видеофильм, опосредованный компьютерными технологиями.
- Компьютерный анимационный фильм.
- Компьютерный фильм, на основе статичных изображений.

- Анимационный объект.
- Интернет сайт.
- Управляемая презентация.
- Презентация для автоматической демонстрации.
- Трехмерная виртуальная выставка.
- Рабочий стол компьютера – гипертекстовый каталог.
- Дизайн интерфейса сайта.
- Интерактивный аудио объект.

Среди этих форм особое место занимают виртуальные конструкторы. Виртуальные конструкторы – это небольшие компьютерные программы, предлагающие пользователю создать свое собственное произведение, предложенными средствами. Так, на практике пользователь знакомится с художественным явлением «изнутри». Эта новая форма инструментов для художественного образования, разработанная в нашей мастерской, получила свою апробацию в рамках программы «next.tretyakovgallery.ru». Участниками программы были разработаны виртуальные конструкторы «Владимир Татлин», «Александр Родченко», «Яков Чернихов», «Илья Чашник», «Агитплакат».

Работы, созданные во время этой программы, были показаны на итоговой выставке. Был издан электронный каталог этого проекта, облегченную версию которого мы выставили на сайте.

Творческая образовательная программа для детей и юношества «Стиль стали»

Организаторами программы явились ОАО «Северсталь» и Государственная Третьяковская галерея. «Мастерская художественного проектирования» стала разработчиком этой программы. Программа была связана с двумя юбилеями – 55-летием Череповецкого металлургического комбината (ОАО «Северсталь») и 125-летием со дня рождения основоположника конструктивизма, художника Владимира Татлина.

Программа «Стиль стали» включала в себя конкурс, летнюю творческую мастерскую для победителей конкурса, создание электронной творческой игровой системы для детей и юношества.

Местом проведения программы был детский оздоровительный лагерь, недалеко от города Череповца.

Творческой группой победителей конкурса (25 человек) за несколько дней были созданы работы трех типов: рельефы «Череповецкое время», кинетическая скульптура «Ганец», звуковой объект «Звук стали».

Основной работой стало творческое задание «Череповецкое время». На заготовленных плоскостях разной геометрической формы нужно было сформировать композицию – рельеф (или «подбор», как это называет В. Татлин) из стальных деталей. Прообраз композиции – вид на Череповецкий металлургический комбинат из космоса. Композиция должна была включать в себя треугольник – гномон, с углом 59°, что соответствует широте города Череповца. Включение этого элемента дополняло объекты функцией солнечных часов.

Способом крепления металлических деталей стала сварка. Ребята формировали композиции, а взрослые приваривали их к основаниям.

В качестве пояснительного дополнения к контр-рельефу каждый участник должен был создать синквейн. Синквейн – это пятистрочная стихотворная форма. Ребятам было предложено выразить свое личное отношение к феномену времени, подобрать метафору для своего понимания времени.

В итоге работы мастерской получилась большая выставка. Мы выставили объекты там же, в этом лагере, в корпусе старой столовой, где экспозиция выглядела конструктивистской на фоне диагоналей опор и травяной зелени стен.

Завершение программы предусматривало транспортировку работ в Третьяковскую галерею на выставку. Но эти работы не только не привезли на выставку, но их вообще утилизировали – переплавили!

Мы все же сделали выставку в Третьяковке. Белые «штандарты» с фотографиями утраченных работ свесили с балкона, окружив Башню Татлина.

Проекты Мастерской художественного проектирования.

В 1998 году мной была организована авторская мастерская в Краснопресненской детской художественной школе Москвы. В 1993 году там была организована работа компьютерной студии. В 2003 году работа мастерской была реорганизована и была создана автономная некоммерческая организация «Мастерская художественного проектирования». В 2008 году одним из центральных выставочных залов Москвы, в «Галерее на Солянке», была проведена большая юбилейная выставка Мастерской – «Современное искусство. От мольберта до компьютера». Выставка заняла все пространство галереи на 3-х этажах.

Программа «Роботы. Оптимистический дизельпанк»

Идеология программы «Роботы. Оптимистический дизельпанк» находится в русле утопических идей, связанных с преобразованием мира наукой и техникой. Мы определяем проектирование, как основу своей образовательной и художественной деятельности. А понятие утопии объединяет многообразную историю проектных идей и опытов, разрабатываемых человечеством на протяжении всей своей истории. Утопии, как известно, противопоставляется антиутопия, одной из форм которой является направление, обращенное к истории индустриального общества – «дизельпанк». Дизельпанк с ироничной интонацией преодолевает негативное отношение к технике. Концептуально существенной для понимания нашей работы стало дополнение к понятию «дизельпанк» – «оптимистический». Получился «оптимистический дизельпанк». Для инновационной деятельности нужна убежденность в исключительном значении твоих усилий. Иначе сделать ничего нельзя!

Программа состоит из нескольких самостоятельных частей. Первое задание для ребят – придумать полезного робота и представить его в виде рекламного плаката с названием и девизом. Этот плакат мы затем превратили в обложку брошюры-инструкции по использованию робота. Для инструкции нужно было описать функциональные свойства робота, разработать графический дизайн оформления, сделать иллюстрации и схемы.

Следующее задание. В центре Мастерской нескольких недель сваливались детали электромеханических бытовых устройств, компьютерные платы, части игрушек. Эта большая куча мусора все время своего существования представляла собой отличную игротеху и тренажер для фантазии. Из собранного хаоса ребятам предстояло достать своего «первочеловека», сложить его так, как подсказывала им конструктивная логика, эстетический вкус и фантазия. Так были собраны скульптурные объекты – роботы.

Следующее задание выполняли учащиеся младшего возраста. Они сделали книжкунаскладушку, объединяющую фигуру робота с его описанием. Конструкция книжек имеет возможность разворачиваться в силуэтное изображение. Можно сказать, что книжки-роботы – это картонные марионетки, несущие на себе текст, иллюстрации, мелкие технические детали и включающие в себя маленькие брошюры с описанием робота.

Следующим этапом программы стало создание виртуального конструктора – компьютерной программы, позволяющей собирать роботов из различных технических деталей и бытовых вещей. Эти роботы могут двигаться, светиться, издавать звуки. Изображение робота можно распечатать в двух видах: в форме обложки брошюры для инструкции и просто в виде плаката. Но самое увлекательное то, что можно сразу же автоматически отправить робота на виртуальную выставку в Интернет.

Следующим проектом, продолжившим программу, стала работа над комиксами «Изобретатели и их изобретения». Проектное задание предусматривало «изобретение» авторами двух вещей – своего особого графического языка и истории об изобретателе. Их соединением и стал комикс.

Последний, на сегодняшний день, проект этого направления «Измерители не для измерений». Целью работы явилось создание объектов, активно включающих восприятие зрителей. Для этой цели нам потребовалось создать абсурдные и бессмысленные с функциональной и практической точки зрения исследовательские инструменты. Мы условно назвали эти объекты «измерителями», потому что большинство из представленных объектов предназначены для «количественных» измерений. Но измеряемыми объектами стали «качественные» состояния души – такие как смех, улыбка, грусть. Или непостижимые объекты – Центр Вселенной, Сопряжение Всего в Природе и Белизна Первого Снега. Эти устройства провоцируют фантазию зрителя, ставя его в сложную смысловую ситуацию. Мозг зрителя, стараясь справиться с ситуацией, начинает интенсивно работать, выдвигая объяснительные гипотезы, включает фантазия. Для этого и работают наши устройства.

Направление «artists book»

Направление «artists book» является одним из постоянных проектных направлений, непосредственно связанное с опытами по организации разнородной информации в единую систему. «Artists book» является для нас не просто оригинальным проектом, а «многофункциональной» формой, включающей в творческое образование наиболее актуальное содержание современной культуры – проблемы семиологии, средств выражения, теории информации и коммуникации.

«Artists book» – это книги необычных форм, книги-скульптуры, книги из необычных материалов, книги, являющиеся частью художественных проектов или представляющие такие проекты. Жанр «artists book» связан с новым пониманием творчества, в центре внимания которого находится информационный носитель, одной из возможных форм которого когда-то стала книга. Нашей мастерской осуществлены разнообразные проекты и выставки «artists book». Многие проектные задания воплощаются в этой форме. Нами разработана и издана электронная обучающая система «Книга художника», которая позже была дополнена элективным курсом – методическими рекомендациями и программой для средней школы.

Проект «Камушки»

В 2005 году в Паланге был осуществлен один из наших любимых проектов. Проект был связан с философией дизайна. Я сформулировал проблему не изготовления, а сотворения вещи. Традиционные материалы, используемые для изготовления вещей, были заменены стихией. А для сотворения вещей я предложил воспользоваться Прикосновением, Песней, Крепом, Заклинанием. Прикосновение – единственный жест или действие, след которого выражает свойства данной стихии. Песня – ритмически повторяющееся действие или ритмическая организация объектов. Креп – соединение элементов, разных объектов (по своей природе, состоянию, свойствам) в новое целое. Заклинание – последовательность, создающая целое с помощью знаков и символов. Я попробовал обратиться к самой глубокой древности, в которой человек обрел основные способы выделить себя из мира дикой природы с помощью продуктов своей интеллектуальной деятельности. В этом проекте прикосновение ступни к песку или бросание камушка в воду рассматривались, как акты творения. Так, мы выстроились на берегу, и каждый из нас бросил в воду по камню. Каждое попадание камня в воду отличалось от другого по звуку, но вместе они составили многоголосую «песню». А колышки, соединенные веревкой, которыми отмечалась линия прибоя, демонстрировали фундаментальные свойства человеческого мышления – экономию и схематизацию, воплощенные в геометрии египетских пирамид. Природа располагала к философскому настрою, поэтому идеи ребят получали характер философских притч. Так, таран, сооруженный из бревен, потребовал от нас много физических усилий только для того, чтобы ударом соприкоснуться с морской волной. Один из самых парадоксальных объектов в Паланге стали «Крылья/Костыли». Стремясь сконструировать крылья, чтобы выразить стихию воздуха, автор непроизвольно сложил костыли. Удивительное превращение в этот момент было переосмыслено в поразительную метафору как «крылья/костыли».

Итогом этого проекта стала artists book, в которой каждый из проектов превратился в один из «камушков», найденных на побережье Балтики.

«Интерференция»

«Интерференция» – это проект, осуществленный прошлым летом в Провансе. Тема проекта связана с оптическим искусством, потому что нашим партнером в Провансе был Музей оптического искусства Виктора Вазарелли в Эксе.

Интерференция – это одновременное конкурирование для восприятия световых волн, информации и т.п. Опыты со световой, цветовой и кинетической интерференциями определили творческий путь Виктора Вазарели и стали контекстом работы нашей Мастерской.

Творческая задача проекта: создание графической композиции в круге, воспринимаемой во время его вращения. Для этой цели мы привезли с собой электромоторы. Кинетические композиции были созданы учащимися по нескольким темам. На каждую тему было создано по 18 вращающихся дисков ($d = 40 \text{ см}$). Композиции на дисках рассчитаны на их восприятие в движении.

Тема "Средневековье". Образы средневековых драконов и химер, ангелов и демонов встроены в структуру многогранников. Образы создавались на основании зарисовок в разных городах Прованса. Созданию работ послужила случайная находка круглых пластиковых подкладок под посуду с изображением футбольного мяча, выброшенных в фонтан на центральной площади города Экса. Фонтан был очищен, а шестиугольники футбольного мяча – «соты», ассоциировались с планом музея Вазарелли, куда в этот день направлялись работать учащиеся мастерской. Это случайное совпадение было использовано для создания композиций.

Тема «Ночью Архангел Гавриил расправляет свои крылья». Это городская легенда, рассказанная жителем Экса. В фигуре Архангела Гавриила, венчающей портал собора Христа Спасителя, намечено начало винтообразного движения, мысленным продолжением которого должно стать разворачивание крыльев. Эта «продолженная» динамика скульптурного образа, его предполагаемое движение, явилось основанием рождения легенды.

Работами учащихся стали абстрактные композиции из спиралевидных элементов, представляющие цветовую интерференцию.