

ПОСОКИ ЗА УСЪВЪРШЕНСТВАНЕ НА ИЗОБРАЗИТЕЛНИТЕ ЗАНЯТИЯ В УЧИЛИЩЕ

Светла П. Ангъозова

GUIDELINES FOR IMPROVING THE EDUCATIONAL CLASSES IN SCHOOL

Svetla P. Angiozova

ABSTRACT: Every child has a creative potential. Every child can and should feel like an artist. Fine art is a favorite subject of students, but with each stage of education they lose the desire to create. This article raises the question of whether through art classes the requirements of teenagers for knowledge can be met, whether those can respond to their desire of learning something unfamiliar, different and spiritual in the modern world which has been overtaken and influenced by the domination of the material values. The supported thesis is about how contemporary art can be taught in a way that becomes understandable and easy for students so they could recognize it as their own. The author presents her vision for achieving this goal, which has been also successfully assessed throughout a variety of middle class graduates. The work justifies the effectiveness of an approach in which art history is taught in reverse chronology, back and forth - starting from the concepts and works of contemporary artists and gradually moving to the art in the past. This overlap of the current, the visible and the recognition on the past, the invisible, will make the transition from the familiar to the unknown much easier for the student.

KEY WORDS: education, creativity, contemporary arts, digital arts, visualization

Всяко дете е художник и може и трябва да се усети като творец. В човека е заложено умението да усеща инстинктивно красивото, да цени хармонията. Важно е у подрастващите да се развие тази природна даденост без страх от критика, оценка или незнание. Обучението по изобразително изкуство в училище и свързаният с него творчески процес са изключително важни за холистичното израстване на младия човек, за развитието на неговия интелектуален, артистичен и духовен потенциал. Изобразителното изкуство е любим предмет на почти всички деца. Но с всеки следващ клас и етап от своето образование детето губи желание да твори, а още повече и да се интересува от изкуството около него. Да се познават психичните промените, които съпътстват учениците между 5-ти и 7-ми клас, е съществено, за да може да се намерят най-ефективните подходи за стимулиране и развитие на творческото им мислене.

Според Лев Виготски, в прогимназиалния етап от развитието на юношата, „вътрешният живот безкрайно се усложнява в сравнение с по-ранната детска възраст. Отношенията с обкръжаващите и със средата стават далеч по-сложни; впечатленията от външния свят се подлагат на по-дълбока преработка“ [1]. За да може да отговори на нуждите на учениците от тази възраст, преподавателят трябва да оценява спецификата и значимостта на своята работа с тях и да бъде добре подготвен за техните изисквания. Темите, по които се работи в клас, трябва да са релевантни, предизвикващи любопитството и желанието за изследване, експериментиране и размисъл.

Юношеската възраст има своите отличителни характеристики по отношение на физическото, когнитивното, моралното, психологическото, социално-емоционалното и духовното развитие на детето. Според Ерик Ериксън през този период младият индивид преминава през така наречената криза на идентичността, когато трябва цялостно да осъзнае себе си и своето място в света [2]. В изобразителната дейност до десетата година от своето развитие детето изгражда определени стереотипи, които са много трудно преодолими. Поради това използваното от Е. Ериксън понятие „криза“ фиксира отправната точка за възможна промяна в посока на творческото развитие.

Учениците в 5-ти клас променят и ритъма си на живот – преминават към двусменен режим в училище, преподавателите по отделните предмети са различни, кабинетите са нови, съучениците са непознати. Задълженията и напрежението рязко се повишават в сравнение със сигурната и спокойна среда, която началният учител е изграждал последните четири години. В

същото време “средното училище често се характеризира с острия спад в ученическите артистични занимания, съпроводени от намаляваща увереност“ [3]. В тийнейджърска възраст креативността и желанието за творчество намаляват – не само заради формалното образование, но и заради страха от неуспех, от това да разкриеш себе си, да се изложиш пред останалите. Има спад не само на интереса на учениците към творческите учебни дисциплини, намалява и желанието за информираност за изкуството, за неговата история, за новите изобразителни техники и материали.

В учебниците по изобразително изкуство са заложили теми по история на изкуството, които вървят в логическа последователност от миналото към настоящето, от минали векове и години до наши дни и с всеки следващ клас отново, напълно логично, се увеличават като информация. Учениците, очакващи да изпитат удоволствие и забавление с творчеството, negliжират и пренебрегват тази част от учебния материал. Много преподаватели и родители също проявяват незаинтересованост към темите, свързани с история на изкуството, и ги определят като бремене и загуба на време за изучаване на по-ценните според тях предмети – математика, български език, английски език. Създават се излишни дебати защо всичко това трябва да се учи, нали има подобна информация в учебника по история, кому е необходимо и т.н. По-късно при тийнейджърите може дори да се развие неприязън към самия творчески предмет.

В същото време интегрирането на изкуството в час е много ефективно средство за преподаване на различни учебни предмети. Една „креативна класна стая“ може да предложи голямо разнообразие от материали и предмети, които да спомогнат за провокирането на изследователски умения и умения за учене.

В настоящата статия анализирам възможността чрез теорията и историята на изкуството, представени по разбираем и полезен за учениците начин, да се улесни усвояването на ново знание и да се стимулира тяхната креативност. Обосновавам тезата, че е необходимо да се преосмислят целите, задачите и ползите на учебниците по изобразително изкуство. Уроците по история на изкуството – от праисторическото, през изкуството на Древен Египет, Месопотамия, Гърция, Рим, Ренесанса, до това на импресионисти, кубисти, футуристи, сюрреалисти, авангардисти и др. дават знания, развиват и възпитават естетическия вкус у учениците. Много може да се види и научи за различни музеи, галерии, художници. Но дали съвременните деца и тийнейджъри успяват да разберат и осмислят същността и развитието на изкуството? Как може да задоволим техните изисквания за знания и желание да научат нещо непознато, различно и с по-висока духовна стойност, която остава на заден план в нашия свят, доминиран от материалните ценности?

Какво може да направи преподавателят, за да припознаят децата съвременното изкуство като свое, като понятно и лесно достъпно? Това може да се постигне много по-лесно, ако историята на изкуството се преподава на учениците не по стандартния начин от миналото към настоящето, а в обратен хронологичен ред – като се започне от знанията за съвременно изкуство и постепенно се премине към изкуството в миналото. Така върху видимото и разпознаваемото ще се насложи непознатото и невидимото. Тази авторова теза е подкрепена и от проекти и рисунки на ученици от СУ „Димчо Дебелянов“ в Бургас, които са представени в настоящата статия.

Важно е и трябва да се отчетат и характеристиките на децата от дигиталното поколение. Интересът им към изобразителното изкуство ще бъде стимулиран, ако часовете са вълнуващи и интересни за тях. „Дигитално“ и „деца“ са ключовите думи, за да бъде постигнато това. От една страна, играта за децата е съществена част от живота, основа за забавление и щастие. Ако те асоциират играта с изкуството, изкуството става важно за тях. Изобразителното изкуство, преподавано чрез игрови методи, ще бъде много по-лесно възприето и разбрано от учениците. В същото време младите юноши и девойки са склонни да бъдат идеалисти и притежават силно чувство за справедливост. Изразяват това, което чувстват, това, което ги радва или безпокои – и могат да направят това чрез изкуството (фиг. 2).

От друга страна, в света на компютрите и интернет, на техниката и електрониката новите арттехнологии, инсталации и обекти са познати на съвременните деца. Това са тези "видими изкуства", които децата припознават и приемат като част от своето ежедневие, емоция и естетика. Новите изкуства като видеоарт, 3D Mapping шоу и инсталации разширяват границите на изкуството като смисъл послание и технология. Самите деца създават инсталации, без да осъзнават, и едно подобно изкуство, преминало през техния поглед, остава емоционално и предизвиква позитивно усещане. Движеща се картина или инсталация с механични обекти би предизвикала интереса на децата да влязат в изложбена зала, да потърсят автора и да открият подобни творби в интернет. А ако имат свободата и въображението да измислят творба или пърформанс с абстрактна и забавна тема, учениците се наслаждават на вече завършената дейност (фиг. 1).



Фиг. 1. Инсталация на ученик от 7-ми клас



Фиг. 2. Пърформанс с ученици от 6-ти клас



Фиг. 3. Инсталации на ученик от 6-ти клас

Изкуството е визуализирана идея, а не само визуализация. Важно е детето да се гмурне в идеята, а не само да се приплъзне по повърхността на дадена творба, негова или нечия друга. За да разбере идеята на съвременния автор, то има нужда да си отговори на въпроси като „Какво виждам?“, „С какво е направено?“, „Как е създадено и нарисувано?“. Трудно му е да намери отговорите, когато гледа шедеврите от миналото. Те респектират, защото като майсторство и рисунък са далечни за днешното дете, което осъзнава, че за него е невъзможно да изпълни подобна творба. При вида на тези перфектни произведения то губи желание и мотивация за творчество. Не се усеща като творец, защото не може да рисува така, и губи интерес и към самия творчески акт. Едновременно с това, детето възприема единствено занаята в изобразителното изкуство. Възхищава се на академизма, но не може да отиде по-надълбоко, да навлезе в мисълта и идеята на художника, на творбата му.

Изразните средства на модерното изкуство са част от света на децата и те разпознават себе си и възможностите си в това изкуство. По-разбираеми за учениците са видеоигрите или 3D технологиите, чрез които са създадени определени съвременни творби. Независимо от възрастовите особености на децата и умението им да възприемат идеята на творбата, те вече могат да си отговорят на основния въпрос – „Как е нарисувано“, „Как е създадено това?“. Ако не могат – лесно ще проверят в Интернет. Лесно осъзнават и с какви материали е изпълнена творбата, защото това са материалите, с които боравят в ежедневието си – техника, електроника, светлини и т.н. (фиг. 3).

Така изкуството става четивно и изчезва респектът от невъзможното, от недостижимото майсторство на старите майстори, архитекти, скулптури и художници. Съвременните творби на изкуството – били те платна, скулптури, пърформанси или видеоинсталация – са достъпни за тях като подход, материал и техника. В абстрактните форми и композиции или в артинсталациите от обекти децата лесно могат да припознаят предмети от реалния живот. Такъв е например обектът „стол в зала“ – самият образ е четивен и става интересен за децата. Да осмислят картината с почти реалистичния стол на Ван Гог и да се гмурнат в идеята на творбата, е по-трудно, отколкото ако видят един истински стол. Ако детето види реалистичния стол, по-лесно е да му се обясни идеята в изкуството (фиг. 4). Така макар и малкото познания за изкуството помагат на учениците да се чувстват знаещи и можещи. Става много по-естествена и лесна следващата стъпка в развитието на детето – възможността за лична изява, свободата да покаже, че може да създава изкуство и че неговите творби също могат да са експонирани в съвременна изложбена зала. Свободата на творческите изяви е оригинален начин да се развие и демонстрира свободата на мислене и креативност, да се генерират нови идеи и да се развие въображението на новите творци.

Изкуството е и вид игра – пърформанс, ленд-арт или създаване на инсталация. Къщата, която детето прави от кашони, или къщичката на дърво от стари греди, може да се разглежда като вид изкуство – инсталация, неосъзната от самото дете. Подсъзнателен акт на изкуство е и играта в час с пластичните пластмасови линейки и неудобните „шавачи“ моливчета (фиг. 5). Творческият акт се възприема като игра и с направените от глина „камъчета“ и създаването на Инуксчук (фиг. 6). Една 10-минутна арттерапевтична задача, изпълнена в учебния час, с опростени начини за работа с глина: мачкане, овалване и сплескване, допринася и за постигането на спокойствие и релаксация в процеса на работа. Ако учениците видят и наблюдават подобна арт инсталация в галерия или музей, това ще им е забавно и ще засили интереса им да се запознаят с повече подобни творби. Всяко дете, усетило играта като акт на сътворение на изкуство, видяло и усетило емоцията и естетиката на такава творба, ще бъде провокирано и ще има желание да посети друг подобен музей или галерия със съвременни и



Фиг. 4. Интерпретации на „Столът на Винсент“, ученици от 7-ми клас



Фиг. 5. Ученически проекти на ученици от 6-ти клас



Фиг. 6. Инуксчук - скулптури на ученици от 3-ти клас

модерни творби.

Играта в съвременното изкуство е в много по-голяма степен част от творческия процес отколкото в миналите епохи. С игри, с материали, с пространство, познати на съвременните деца, лесно можем да ги стимулираме да станат зрители и консуматори на изкуство (фиг. 7). Да имат повече желание да посещават изложбени зали, съвременни галерии и модерни музеи. Веднъж научени, те ще влизат и виждат и изкуство от миналото.

С нови, съвременни и модерни средства детето става по своему творец. Днес дигиталните игри са заместили механичните играчки. Механичните играчки може да са отживелица, но динамиката от движението им продължава да привлича и интригува. Когато например скулптурите и формите са механични, кинетични, когато материалът им е познат на ученика, те привличат неговия интерес. Пример за това са механичните композиции на Александър Колдер. Благодарение на такива творби децата могат да видят, че те самите могат да бъдат творци (фиг. 16). Същото се случва и с изобретяването на фотоапарата и фотографията. До XIX век художниците са пренасяли природа, портрети и исторически композиции с помощта на стандартните изобразителни средства. Днес всяко дете, снимайки със своя смартфон, запечатва природата, правейки си селфи създава автопортрет или портрет. Нощните снимка, светлините и размазаните образи създават абстрактни композиции. Ако всичко това има идея, се превръща в изкуство (фиг. 8).

„Дигитално изкуство“ е общ термин за широк обхват от художествени творби и практики, които използват дигитална технология като основна част от представянето на творбата процес. За да се опише процесът на компютърното и мултимедийното изкуство като дигитално изкуство, само по себе си е поставено под по-широкия термин за изкуството на новите медии, близки и познати на съвременните технологични деца. Дигиталните технологии трансформират много традиционни дейности като рисуването, скулптурата, визуалното звуково изкуство. Достатъчно е, че за съвременните технологични деца това е нещо познато, достъпно, интересно и забавно за учене, разбиране, можење, обясняване и трансформиране в изкуство.

Техниките на дигиталното изкуство се използват широко от основните медии в рекламите и от създателите на филми за създаване на визуални ефекти. Близък като време и естетика е стилът поп-арт. Анди Уорхол създава дигитално изкуство с помощта на Commodore Amiga, където компютърът е публично представен в Линкълн център, „Супа“ и „Кока Кола“ на Анди Уорхол са сами по себе си четивни образи за съвременните деца (фиг. 9).



Фиг. 7. Проект на ученик 7-ми клас



Фиг. 8. Рисунки със светлина на ученици от 7-ми клас

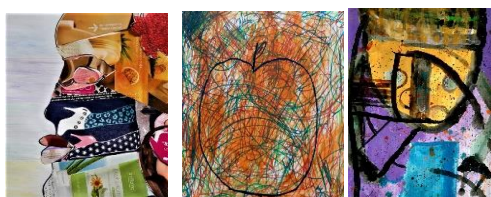


Фиг. 9. Поп-арт - ученик от 5-ти клас

Има ги и сега и може да сме сигурни, че интересът им е възбуден дори само от това, че ще ги възприемат като съвременните реклами. Същото се отнася и за „комиксите“ на Рой Лихтенщайн и любимите книжки на подрастващите. С разказване, показване и разискване на това по-достъпно изкуство правим втората крачка към провокиране на интереса на децата към изкуството. Стилът е с четивна образност, образност на реклама и комикс, а ние живеем в този свят, заобиколени сме от реклами и филми, създадени от книжки с комикси и техните герои.

Различните стилове в изкуството предлагат и различни подходи при обучението по изобразително изкуство в училище. Абстракционизмът се отличава с отказа си да изобразява предметите и събитията и с откъснатостта си от фигуративния подход към действителността. В детските рисунки случайно или не се постига хармония чрез съчетаване на цветове и геометрични форми (фиг. 10). Както и при големите абстракционисти, способни да предизвикат различни асоциации и емоции, същото се наблюдава и при младите творци. Не всички способности на децата са осъзнати. Не се спазват пропорциите, органичната цялост и завършеността на живите модели и материалните обекти. При една абстрактна работа може да се експериментира с попивателна хартия, рисуване направо с тубата боя, използване на утайка от кафе, рисуване с калиев перманганат, сол, пясък, восък, риванол и др. В отделни случаи може тези материали да се прилагат и върху нестандартни плоскости, било то и нетрайни, стига ефектът да е очарователен, естетически и завършен.

При кубизма обектите не се разглеждат от един фиксиран ъгъл, гледните точки може да са няколко и да се видят различни аспекти едновременно. Липсата на познания за перспектива, хоризонти и убежни точки позволява на децата да изразят себе си на нивото на кубистичната перспектива или невъзможността да нарисуват нещо, както си го представят – като абстракционизма. Този вид изкуство те могат ясно да разчетат – тяхното ниво на визуализация отговаря на този тип изображения и рисунки (фиг. 11). Обратната перспектива и раздробяването на цялото на кубистични форми може да има също и арттерапевтичен ефект и да катализира творческия процес.



Фиг. 10. Абстракции на ученици от 5-ти клас



Фиг. 11. Кубистичен портрет на ученик от 5-ти клас



Фиг. 12. Боди арт-ученик от 5-ти клас

При експресионизма, формите се създават от субективните реакции спрямо наблюдаваната реалност, при което формата и цветът са деформирани. Липсват реализъм и пропорции, което е характерно за детските рисунки, за сметка на засилената изразителност на цвета, провокирана от детските емоции. Визията е много четивна, но не към обекта, към който имат интерес и преповтаряне на образността. Водещ е цветът поради по-силната интуиция, която имат децата. Реализъм и фантазия, характерни за сюрреализма, се появяват с нов прочит в детските рисунки с помощта на реалното, материалното около детето (фиг. 12). Децата са експресивни, не обработват информацията и както се казва, „не броят до три“ – те не спират тази своя емоция, изразяват я, реагират на секундата, както и импресионистите са се стремели да хванат светлината. Импресионистичните картини се характеризират със сравнително малки и тънки, но все пак видими удари с четката, отворена композиция и ударение върху точното изобразяване на светлината в различни състояния (фиг. 13). Децата припознават този начин на рисуване и навлизат по-дълбоко в идеята и по-трайно се запечатва и активира интересът към изкуството и възприемането.

Графитите са интересни, разбираеми и достъпни като материал и техника за съвременното поколение (фиг. 14). Както и други улични изкуства, създадени по стени на сгради и асфалт, може да се каже, че това е новата стара фреска. Няма ли това да ги накара да отидат да разгледат и възприемат фреските в Сикстинската капела или да обърнат поглед към



Фиг. 13. Импресионизъм – ученик от 6-ти клас



Фиг. 14. Проект за графит на ученик от 7-ми клас



Фиг. 15. Творчески проект на ученик от 5-ти клас

скалните рисунки на праисторическия човек?

Децата живеят в настоящето и в бъдещото „утре“, а връщането в миналото, без да сме го направили понятно за тях, спира интереса им. По интересният път с факти, техники, шедьоври обучението от праисторическо към съвременно изкуство би трябвало да е забавно и интересно, но всъщност така замира интересът към него. Децата нямат интерес да са запознати с нещо недостъпно и далечно от тях поради сюжета и далечните идеи и не им е интересно. Пример за това е Барокът с неговата драматичност и драматични конфликти, напрежение и великолепиe. Този стил е призван да прославя и пропагандира могъществото на властта, на църквата, което е абсолютно чуждо на съвременните деца. Ако се движи по обратния път – от съвременно към праисторическото изкуство – младият творец ще може да оцени прогресивните за своето време барокови идеи: за сложността на мирозданието, за безграничността и многообразието на света, за неговата изменчивост. Днес Ренесансът възбужда повърхностен интерес, и то до майсторството на Леонардо, а не до идеята за сфумато, перспективата, изписаната човешка емоция. Съвременните форми на визуализация са повторение на старите с нов прочит. Готическото изкуство е сакрално, то възплава вярата, че събитията от Стария завет предreshават тези от Новия и че това е тяхното основно значение. Въпреки че е съществувало светско готическо изкуство в по-големи мащаби, отколкото често се смята днес, като цяло са оцелели повече религиозни творби. Религията е непозната далечна територия за съвременния ученик. Той я припознава повече като свързана с ХХ век и Хелюин, което отново доказва, че близкото до съвременното е по-ясно, разпознаваемо и приемано (фиг. 15). Чак след това може да се засили интересът му към Готиката от XII–XV век. Съвременният ученик не може да възприеме и пещерните рисунки като изкуство, няма желание да ги види, защото не ги разпознава като творби и губи желание и вътрешна потребност да гледа.

Ако премине по обратния път – от познатото и разбираемото днес към непознатото и неразбираемото от миналото – съвременното дете ще осъзнае важността на изкуството. Космополитността е по-близка до него от класификациите на историята. Съвременните автори не принадлежат на ясно изразена школа – флорентинска, венецианска или нидерландски – както в миналото. Те са автори на света и боравят с концепции и образи, които по-лесно се възприемат от децата (фиг. 17). Това помага на учениците да получат самочувствието на творец, да казват „аз го мога, интересувам се и мога даворя“, а не да се принизяват до „аз не мога и не ми е интересно“. Затова в училище трябва да провокираме детето да учи, да рисува, да оценява



Фиг. 16. Кинетични проект на ученици от 6-ти клас



Фиг. 17. „А бяхме ли послушни?“ -от 7-ми клас

и разбира същинското изкуство и идеята за него.

Литература:

1. Л. Виготски, *Въображение и творчество на детето*, 1982.
2. Е. Х. Ериксън, „Идентичност, младост и криза.“, 1968.
3. George Szekely & Julie Bucknam, *Art Teaching: Elementary Through Middle School*, 2012.
4. Kellough, Richard D., Kellough, Noreen G, *Teaching young adolescents : methods and resources for middle grades teaching / Richard D. Kellough, Noreen G. Kellough*, 2008.
5. M. Mayesky, "Children, Creative Activities for Young," in *Children, Creative Activities for Young*, 2011.

Светла Петрова Ангъзова,
Докторант, ВТУ „Св. Св. Кирил и Методий“,
Факултет „Изобразително изкуство“, катедра „Методика на обучението по
изобразително изкуство“