ТЗ на дизайн проекта www.soberi-malevicha.ru

Что нужно сделать:

1. Доработка печатной версии игры

1. Доработка печатной версии игры

ВВЕДЕНИЕ В КУРС ДЕЛА

Есть разработанные **обложки** для настольной игры. В целом они мне нравятся, но не очень устраивает цвет – он ближе к грязно-желтому, серому. Поэтому хочется поменять на более сочные и свежие цвета и оттенки. И далее сделать сайт в одном стиле, одной цветовой гамме. В части обложек также необходимо немного поменять надписи (название колоды, добавить инстаграм страницу и номер телефона).

К игре есть **два вкладыша**: 1) с объяснением как играть 2) с объяснением художественных стилей. Первый частично задизайнен, но нужно его доработать.

Важно еще что у меня **нет исходников** для обл[illegible] есть уже pdf файлы. То есть нужно п[illegible]вать п[illegible]кей и у[illegible]ь.

1. Доработка печатной версии игры

Таким образом задача состоит из следующих подзадач:

1.1. ОБЛОЖКИ

Перерисовать обложки и поработать над цветом, поменять надписи.

1.2. ВКЛАДЫШ С ОПИСАНИЕМ ПРАВИЛ ИГРЫ

Сделать три варианта вкладыша на основе существующего.

1.3. ВКЛАДЫШ С ОПИСАНИЕМ ХУДОЖЕСТВЕЕНЫХ СТИЛЕЙ

Сделать новый вкладыш – здесь самое важное, чтобы его можно было удобно вложить в коробку.

1. Доработка печатной версии игры
1.1. ОБЛОЖКИ

1.1.1 Перерисовать, изменить цвет на более свежий

1.1.2. Поменять название колоды «Русский музей» поменять на «Русская живопись»

1.1.3. Добавить к обложке номер телефона, имя и инстаграмм

+ 7 985 127 60 04

mari.mamtsova@gmail.com

www.soberi-malevicha.ru

1. Доработка печатной версии игры
1.2. ВКЛАДЫШ С ОПИСАНИЕМ ПРАВИЛ ИГРЫ

Нужно сверстать три вкладыша:

- Русская живопись
- Мировая живопись
- Мировой кинематограф

СОБЕРИ МАЛЕВИЧА

Колода «Русская живопись»

Перед вами игра не на знание художников и картин, а на логику и память! Цель игры - собрать коллекцию. Коллекция – это набор из 4-х карт (картин) одного художника. Для этого вам придется разрабатывать стратегию игры, отслеживать карты и выманивать карты у других игроков.

Собери Малевича – отличный подарок для:

- Любителей логических загадок;
- Ценителей головоломок;
- Семьей, где любят играть с детьми в развивающие игры;
- Всех, кто любит весело провести время и отдохнуть в хорошей компании.

ВНИМИНИЕ: знание художников и картин не обязательно для игры, но очень полезно для культуры и уровня развития!

Об игре:

Кол-во игроков: от 3 до 12

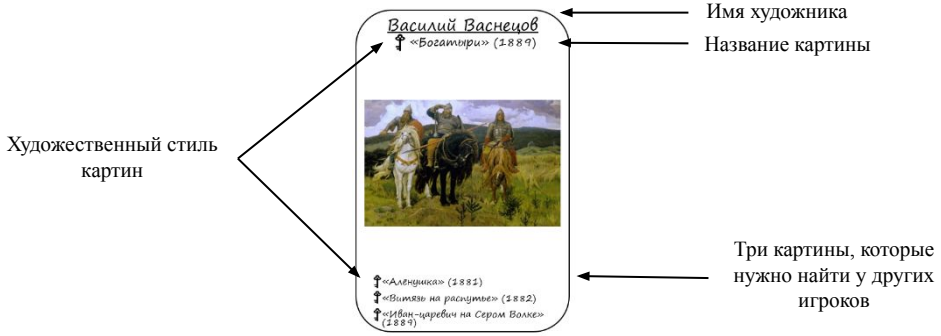
Возраст: от 10 лет

Кол-во карт в колоде: 100 (25 художников, по 4 картин каждого художника)

Цель игры: собрать наибольшее количество коллекций.

Коллекция состоит из 4-х карт (картин) одного художника.

Коллекция



Описание:

1. Перетасуйте колоду и раздайте всем игрокам по 7 карт. В центре расположите оставшуюся часть колоды. В дальнейшем эту часть колоды игроки будут называть «музеем».

2. Первый ход может сделать любой игрок, переход хода происходит по часовой стрелке. Игрока, которому принадлежит право хода, называют «Ведущим».

Ведущий знакомится со своими картами и выбирает художника, коллекцию которого он будет собирать. Например, у него есть карта Василия Васнецова «Богатыри» и он хочет собрать коллекцию картин Василия Васнецова. Для этого Ведущий должен найти у других игроков 3 карты Василия Васнецова: «Аленушка», «Витязь на распутье» и «Иван-царевич на Сером Волке». Он называет **имя игрока**, у которого будет искать карту, **имя художника** и **название карты**, т.е. картину. Например: Есть ли у тебя, Игрок №1, Василий Васнецов «Аленушка»?

Внимание! Ведущий имеет право спрашивать у других игроков карту, **только** если у него есть хотя бы **одна** карта того же художника. Если у Ведущего нет ни одной карты из коллекции, то он не может ее собирать, даже если знает, у кого находятся другие карты.

3. Игрок, к которому обратился Ведущий, ищет карту с художником и картиной в своих картах:

– если у игрока есть запрашиваемая карта, то он **обязан отдать эту карту Ведущему**. В таком случае Ведущий продолжает игру и спрашивает новую карту у этого же или у любого другого игрока.

– если у игрока нет запрашиваемой карты, то он сообщает об этом Ведущему. Теперь игрок должен отправиться в «музей» и посмотреть запрашиваемую карту там. Для этого он берет из «музей» первую карту и, посмотрев на карту, сообщает Ведущему о результате:

– **если взятая карта из библиотеки и есть запрашиваемая карта,** то игрок обязан отдать эту карту Ведущему. В таком случае Ведущий продолжает игру и спрашивает новую карту у этого же или у любого другого.

– **если взятая карта из библиотеки не является запрашиваемой картой**, то игрок сообщает об этом Ведущему. В таком случае игрок забирает взятую из библиотеки карту себе, Ведущий теряет право хода, следующий игрок (по часовой стрелке) становится Ведущим.

4. Как только игрок собирает коллекцию, он объявляет другим игрокам об этом и откладывает собранные карты на стол. Победителем является игрок, собравший наибольшее количество коллекций.

Веселой игры!

+ 7-985-127-60-04 mari.mamtsova@gmail.com www.soberi-malevicha.ru

СОБЕРИ МАЛЕВИЧА

Колода «Мировая живопись»

Перед вами игра не на знание художников и картин, а на логику и память! Цель игры - собрать коллекцию. Коллекция – это набор из 4-х карт (картин) одного художника. Для этого вам придется разрабатывать стратегию игры, отслеживать карты и выманивать карты у других игроков.

Собери Малевича – отличный подарок для:

- Любителей логических загадок;
- Ценителей головоломок;
- Семьей, где любят играть с детьми в развивающие игры;
- Всех, кто любит весело провести время и отдохнуть в хорошей компании.

ВНИМИНИЕ: знание художников и картин не обязательно для игры, но очень полезно для культуры и уровня развития!

Об игре:

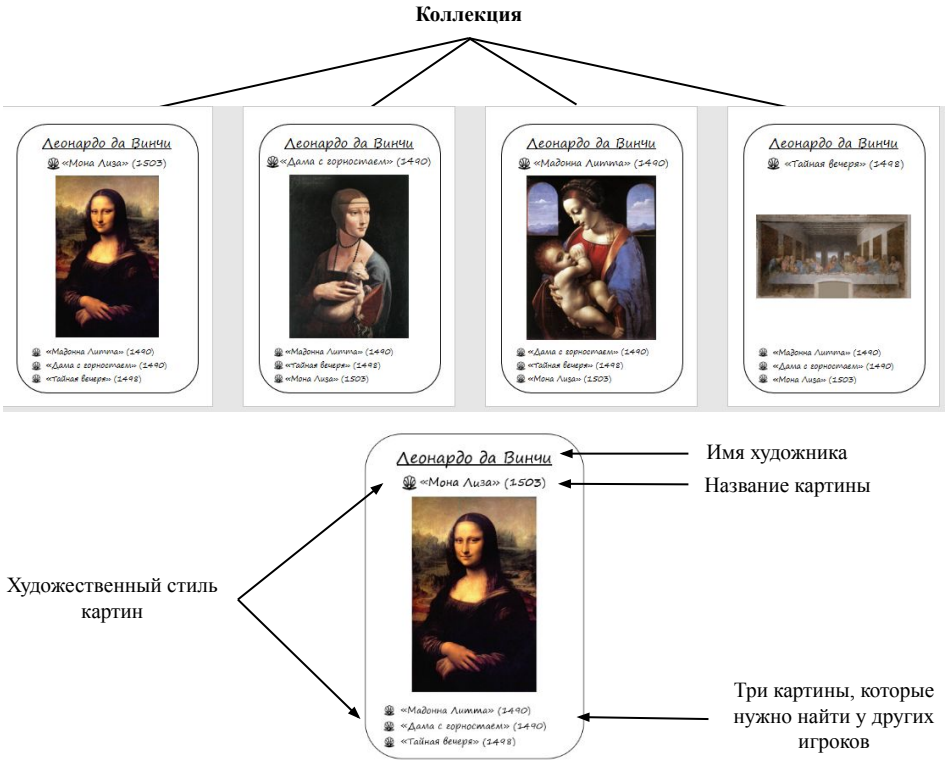
Кол-во игроков: от 3 до 12

Возраст: от 10 лет

Кол-во карт в колоде: 100 (25 художников, по 4 картин каждого художника)

Цель игры: собрать наибольшее количество коллекций.

Коллекция состоит из 4-х карт (картин) одного художника.



Описание:

1. Перетасуйте колоду и раздайте всем игрокам по 7 карт. В центре расположите оставшуюся часть колоды. В дальнейшем эту часть колоды игроки будут называть «музеем».

2. Первый ход может сделать любой игрок, переход хода происходит по часовой стрелке. Игрока, которому принадлежит право хода, называют «Ведущим».

Ведущий знакомится со своими картами и выбирает художника, коллекцию которого он будет собирать. Например, у него есть карта Леонардо да Винчи «Мона Лиза» и он хочет собрать коллекцию картин Леонардо да Винчи. Для этого Ведущий должен найти у других игроков 3 карты Леонардо да Винчи: «Дама с горностаем», «Тайная вечеря» и «Мадонна Литта». Он называет **имя игрока**, у которого будет искать карту, **имя художника** и **название карты**, т.е. картину. Например: Есть ли у тебя, Игрок №1, Леонардо да Винчи «Тайная вечеря»?

Внимание! Ведущий имеет право спрашивать у других игроков карту, **только** если у него есть хотя бы **одна** карта того же художника. Если у Ведущего нет ни одной карты из коллекции, то он не может ее собирать, даже если знает, у кого находятся другие карты.

3. Игрок, к которому обратился Ведущий, ищет карту с художником и картиной в своих картах:

– если у игрока есть запрашиваемая карта, то он **обязан отдать эту карту Ведущему**. В таком случае Ведущий продолжает игру и спрашивает новую карту у этого же или у любого другого игрока.

– если у игрока нет запрашиваемой карты, то он сообщает об этом Ведущему. Теперь игрок должен отправиться в «музей» и посмотреть запрашиваемую карту там. Для этого он берет из «музей» первую карту и, посмотрев на карту, сообщает Ведущему о результате:

– **если взятая карта из библиотеки и есть запрашиваемая карта,** то игрок обязан отдать эту карту Ведущему. В таком случае Ведущий продолжает игру и спрашивает новую карту у этого же или у любого другого.

– **если взятая карта из библиотеки не является запрашиваемой картой**, то игрок сообщает об этом Ведущему. В таком случае игрок забирает взятую из библиотеки карту себе, Ведущий теряет право хода, следующий игрок (по часовой стрелке) становится Ведущим.

4. Как только игрок собирает коллекцию, он объявляет другим игрокам об этом и откладывает собранные карты на стол. Победителем является игрок, собравший наибольшее количество коллекций.

Веселой игры!

+ 7-985-127-60-04 mari.mamtsova@gmail.com www.soberi-malevicha.ru

СОБЕРИ МАЛЕВИЧА

Колода «Мировой кинематограф»

Перед вами игра не на знание режиссеров и фильмов, а на логику и память! Цель игры - собрать коллекцию. Коллекция – это набор из 4-х карт (фильмов) одного режиссеров. Для этого вам придется разрабатывать стратегию игры, отслеживать карты и выманивать карты у других игроков.

Собери Малевича – отличный подарок для:

- Любителей логических загадок;
- Ценителей головоломок;
- Семьей, где любят играть с детьми в развивающие игры;
- Всех, кто любит весело провести время и отдохнуть в хорошей компании.

ВНИМИНИЕ: знание режиссеров и фильмов не обязательно для игры, но очень полезно для культуры и уровня развития!

Об игре:

Кол-во игроков: от 3 до 12

Возраст: от 10 лет

Кол-во карт в колоде: 100 (25 режиссеров, по 4 фильмов каждого режиссера)

Цель игры: собрать наибольшее количество коллекций.

Коллекция состоит из 4-х карт (фильмов) одного режиссера.

Коллекция

Имя режиссера

Название фильма

Три фильма, которые нужно найти у других игроков

Описание:

1. Перетасуйте колоду и раздайте всем игрокам по 7 карт. В центре расположите оставшуюся часть колоды. В дальнейшем эту часть колоды игроки будут называть «кинотеатр».

2. Первый ход может сделать любой игрок, переход хода происходит по часовой стрелке. Игрока, которому принадлежит право хода, называют «Ведущим».

Ведущий знакомится со своими картами и выбирает режиссера, коллекцию которого он будет собирать. Например, у него есть карта Квентина Тарантино «Криминальное чтиво» и он хочет собрать коллекцию фильмов Квентина Тарантино. Для этого Ведущий должен найти у других игроков 3 карты Квентина Тарантино: «Однажды в… Голливуде», «Убить Билла» и «Бешеные псы». Он называет имя игрока, у которого будет искать карту, имя **режиссера** и **название карты**, т.е. фильм. Например: Есть ли у тебя, Игрок №1, Квентин Тарантино «Убить Билла»?

Внимание! Ведущий имеет право спрашивать у других игроков карту, **только** если у него есть хотя бы **одна** карта того же режиссера. Если у Ведущего нет ни одной карты из коллекции, то он не может ее собирать, даже если знает, у кого находятся другие карты.

3. Игрок, к которому обратился Ведущий, ищет карту с режиссером и фильмом в своих картах:

– если у игрока есть запрашиваемая карта, то он **обязан отдать эту карту Ведущему**. В таком случае Ведущий продолжает игру и спрашивает новую карту у этого же или у любого другого игрока.

– если у игрока нет запрашиваемой карты, то он сообщает об этом Ведущему. Теперь игрок должен отправиться в «кинотеатр» и посмотреть запрашиваемую карту там. Для этого он берет из «кинотеатра» первую карту и, посмотрев на карту, сообщает Ведущему о результате:

– **если взятая карта из библиотеки и есть запрашиваемая карта,** то игрок обязан отдать эту карту Ведущему. В таком случае Ведущий продолжает игру и спрашивает новую карту у этого же или у любого другого.

– **если взятая карта из библиотеки не является запрашиваемой картой**, то игрок сообщает об этом Ведущему. В таком случае игрок забирает взятую из библиотеки карту себе, Ведущий теряет право хода, следующий игрок (по часовой стрелке) становится Ведущим.

4. Как только игрок собирает коллекцию, он объявляет другим игрокам об этом и откладывает собранные карты на стол. Победителем является игрок, собравший наибольшее количество коллекций.

Веселой игры!

+ 7-985-127-60-04 mari.mamtsova@gmail.com www.soberi-malevicha.ru

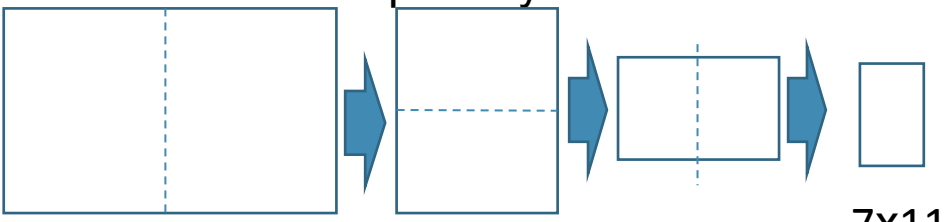
1. Доработка печатной версии игры
1.3. ВКЛАДЫШ С ОПИСАНИЕМ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СТИЛЕЙ

Необходимо сделать дополнительный вкладыш со стилями

Ниже текст и значки, я думаю было бы красиво добавить рядом с каждым тексом и стилем картину.

Однако есть некоторые опасения, что в таком случае не получится все уместить на лист, чтобы было читабельно

Я думала сделать лист который складывается так. Нужно порабобать над тем чтобы все хорошо уместилось.



28 x22

14 x22

14 x11

7x11

ВКЛАДЫШ – 4 страницы

Свернутый вкладыш- по размеру игральной карты 7 на 11 см

1. Доработка печатной версии игры
1.3. ВКЛАДЫШ С ОПИСАНИЕМ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СТИЛЕЙ

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СТИЛИ

Специально для любознательных игроков мы расположили рядом с картинами значок художественных стилей. В живописи существует огромное разнообразие стилей и направлений. В большинстве случаев они не имеют четко выраженных границ и плавно переходят из одного в другой, находясь в непрерывном развитии, смешении и противодействии. В рамках одного исторического художественного стиля всегда зарождается новый, а тот, в свою очередь, переходит в следующий и т.д. Многие стили сосуществуют одновременно и поэтому выделить «чистые стили» не всегда возможно. Поэтому мы присвоили художественные стили произведениям искусства исходя из превалирующего мнения популярной искусствоведческой литературы.

	Абстракционизм
	Ар-Деко
	Барокко
	Возрождение
	Импрессионизм
	Классицизм
	Модерн
	Поп-Арт
	Постимпрессионизм

	Примитивизм
	Реализм
	Рококо
	Романтизм
	Соцреализм
	Стрит -Арт
	Супрематизм
	Сюрреализм
	Экспрессионизм

Абстракционизм (появился в начале XX века)

Абстракционисты решили, что живопись должна стать безграничной, а значит не может включать в себя только изображения предметного мира (то есть того, что ежедневно нас окружает). Беспредметность – главное отличие абстрактного искусства от более привычного нам - предметного. Художники-абстракционисты создают композиции из геометрических форм и объектов, используя неожиданные сочетания цветов. С одной стороны, такие изображения кажутся зрителю непривычными (так как мы привыкли находить в картинах знакомые объекты из нашей жизни), но с другой стороны в этом и состоит уникальность абстракции – создание совершенно нового, независимого изображения, способного пробуждать в нас чувства и эмоции за счет созданных художниками смелых ритмов, контрастных форм и смелых сочетаний цветов. Мы обозначили данный стиль с помощью квадрата, треугольника и точки, как наиболее часто встречаемых фигур в произведения художников - абстракционистов.

Ар-деко (1920-е гг.)

Искусство Ар-деко, смело можно назвать гламурным, изящным и роскошным. Как правило, живопись этого периода посвящена красивой богемной жизни, а её главные герои – стройные девушки и юноши в изысканных костюмах. Живопись ар-деко отличают декоративность и плоскостное изображение. Это обусловлено особым интересом к древнегреческому и египетскому искусству, которое было популярно в начале XX века в связи с археологическими раскопками. Красота ар-деко в нашей игре зашифрована символом «губы».

Барокко (XVII век)

Живопись Барокко (слово значит «причудливый») имеет следующие отличительные черты – эмоциональность героев, яркие насыщенные цвета, стремление к движению, внимание к деталям – от точного воспроизведения сюжета, до максимально реалистичного изображения внешности людей. Барокко — это тот самый случай, когда, рассматривая портрет, хочется воскликнуть, что герой портрета, «как настоящий!». Многие произведения преисполнены торжественности и пафоса даже если изображен трагический сюжет. Именно в эпоху Барокко произведения искусства перестали быть исключительно собственностью церкви, монархов или самых обеспеченных семей, так как в Европе сформировался рынок искусства и картины стали появляться в домах людей среднего класса. Поэтому XVII век — это не только расцвет традиционных жанров, таких как религиозные сцены, аллегории, портреты, но и камерных, как бытовой и натюрморт. Торжественность Барокко закодирована символом «корона».

Возрождение (Ренессанс) (XIII-XVI вв.)

В основе искусства Возрождения – интерес к античной культуре и ценностям. Художники Возрождения подарили нам ощущение перспективы на картинах, первые портреты, на которых изображение человека становится приближенным к реалистичному, даже если изображены святые, передачу красоты и пластики человеческого тела. Искусство Возрождения – одухотворенное искусство, наполненное символами и аллегориями. А каждая картина – шедевр, который хочется внимательно изучать, как книгу. В Ренессансе выделен отдельный этап, который признан вершиной искусства, он называется «Высокое Возрождение». Именно в это время творили такие гении, как Леонардо да Винчи, Микеланджело и Рафаэль. Картины эпохи Возрождения отмечены символом рождения, активно используемом художниками этого времени - «морская раковина с жемчужиной».

Импрессионизм (вт. пол. XIX века)

Художники - импрессионисты стремились естественно и непринужденно запечатлеть окружающий мир в его изменчивости, передавая свои мимолетные впечатления. В произведениях импрессионистов нет изображения острых социальных, философских или религиозных проблем, исторических или значимых событий. Они наполнены позитивными эмоциями, здесь нет места мрачности и тяжелым думам, здесь только легкость, радость и красота каждого мгновения, искренность чувств и откровенность эмоций. В своих произведениях художники избегали всяких подробностей в рисунке, писали картины на свежем воздухе, как правило всего за один сеанс, открытыми мазками. Все картины импрессионистов наполнены солнечным светом, именно поэтому мы изобразили знак стиля импрессионистов в виде солнца.

Классицизм (XVII-XIX вв.).

Интерес к античному искусству и красоте человеческого тела, который был присущ древним грекам, стал основой строгого и монументального стиля Классицизм. Художников этой эпохи учили уделять особое внимание рисунку, отсюда на шедеврах всегда четкая продуманная композиция, а герои кажутся срисованными с античных скульптур (хотя зачастую было именно так). Сюжеты картин классицизма также чаще всего отсылают к античной истории. За особую любовь ко всему античному, знак Классицизма – «колонна».

Модерн (кон. XIX- нач. XX в.)

Живопись модерна зачастую связана с интерьером. Плоскостное, стремящееся к орнаменту декоративное изображение прекрасно вписывается не только во внутреннее убранство пространства аналогичного стиля, но и служит отличным оформления фасада. Именно поэтому архитекторы приглашали художников для совместной работы. В живописи модерна много символов и экспериментов с формами, особенно популярен растительный орнамент, поэтому знаком Модерна выбран «ключик».

Поп-арт (вт. пол. XX века)

Яркая и вызывающая живопись привлекает внимание, как киноафиша или рекламный плакат. Художники поп-арта экспериментировали с изображением продуктов потребления, а также элементов популярной культуры с применением юмора. Именно поп-арт стал первым по-настоящему доступным искусством для людей, провозгласив термин «искусство в массы». Для восприятия поп-арт также максимально доступен – за представленным изображением предмета не кроется никакого иного смысла, кроме воспроизведения самого предмета. Это может шокировать зрителя, привыкшего находить тайные смыслы в произведениях художников древности, но в этом и есть парадоксальная сущность искрометного поп-арта. Поп-арт в игре отмечен символичной для течения картиной художника Энди Уорхола «Банка супа Кемпбелл».

Постимпрессионизм (конец XIX века)

Под Постимпрессионизмом, как правило, понимают творчество художников, на которых оказало влияние направление импрессионизм, но при этом, развивающих свой собственный уникальный стиль. Художники, как и импрессионисты, обращали внимание на особые свойства объектов. Но если импрессионизмы больше всего увлекались возможностями передачи света, то другие живописцы также детально исследовали форму, цветовые свойства и возможности краски (например, картины Ван Гога выпуклые, с выступающими рельефами). Чаще всего, к постимпрессионистам относят следующих художников: Гогена, Ван Гога, Сезанна, Руссо, Тулуза-Лотрека. Символ Постимпрессионизма в нашей игре – один из знаменитых подсолнухов Ван Гога.

Примитивизм (со вт. пол XIX в.)

Художники - примитивисты упрощали изображения реальности, их картины похожи на творчество ребёнка или рисунки первобытных времён. В произведениях примитивистов предметы на переднем плане равновелики объектам на заднем плане, часто нет объема, нарушается анатомия человека и животных. Однако стройность и продуманность композиции все равно выдаст профессионала. Мы изобразили знак стиля примитивизма в виде человечка, будто бы нарисованного детской рукой.

Реализм (вт. пол XIX в.)

Художники - реалисты стремились изобразить социальные, психологические и прочие явления, максимально точно, без прикрас. Основными темами художников, писавших свои полотна в стиле реализма, были жанровые сцены городской и сельской жизни простых людей (крестьян, рабочих), сценки уличных событий и происшествий, портреты завсегдатаев уличных кафе, ресторанов и ночных клубов. Мы изобразили знак стиля реализма в виде зеркала, так как оно без искажений отражает действительность.

Рококо (XVIII век)

На картинах периода рококо часто изображались пикантные любовные сцены, пасторали (романтичные сценки с прекрасными юными пастушками), а также роскошная жизнь людей из высшего света. Художники углублялись в мелкие детали, тщательно прорисовывали как пейзажи, так и персонажей своих полотен и их наряды: банты, рюши, многочисленные оборки, накладные парики с четко выложенными буклями. Цвета, используемые в рококо всегда пастельные: голубой, розовый, салатовый, серый, жемчужный, благодаря которым художникам удавалось создать атмосферу легкомысленности, игры и флирта. Поэтому мы изобразили знак стиля рококо в виде нежного облачка.

Романтизм (вт. пол XIX в.)

Направление Романтизм это не только романтичные и сказочные сюжеты, как может показаться на первый взгляд, но и драматичные и реалистичные сюжеты, которые художник рассматривает через призму своего мировосприятия. Другими словами, если, например, сцена восстания или революции, но при этом в сюжете отсутствует историческая точность и общая реалистичность, а описанная на полотне история преисполнена духом торжественного пафоса изменений – это тоже романтизм. Также романтизму свойственно приукрашать действительность и допускать неточности (парадные портреты военнослужащих на фоне смертельного боя – также яркий пример этого направления). Романтизм, пожалуй, самое сложное искусство для восприятие зрителями и самое любимое художниками за свою свободу от условностей.

Соцреализм (30-е – 50-е гг. XX века)

Идея живописи социалистического реализма - создание благоприятного образа трудящегося и ответственного советского человека, живущего в прекрасном государстве. Соцреализм — это пропаганда счастья и легкости бытия, далеко не всегда имеющего места быть в условиях представленной эпохи. Идеалистические картины, как правило, красивые, жизнерадостные, позитивные, их сюжет очевиден. Отдельный выделяющийся цикл работ соцреализма - произведения о Великой Отечественной Войне, в которых художники повествуют о подвиге русского народа и боли утрат. Картины, выполненные в стиле Соцреализм отмечены знаком «серп и молот»

Стрит-арт (вт пол. XX в.)

Уличное искусство зачастую воспринимается, как искусство вандалов, хотя первые настенные росписи известны с 30 тысячелетия до нашей эры в виде наскальных рисунков. Сегодня стрит-арт - это масштабное культурное движение, объединяющее художников по всему миру, задача которых не только украсить и разнообразить фасады зданий, но и использовать их, как холсты для озвучивания острых социальных тем и вопросов. Почему же именно на зданиях, можете спросить Вы, ведь это и есть вандализм! И будете правы, но идея художников стрит-арт движения, это не продать картину в частную коллекцию, а сделать произведение доступным для максимального количества людей. Логичный знак стрит арта - баллончик с краской.

Супрематизм (перв. пол. XX в.)

Супрематизм (от лат. «наивысший») изобретен Казимиром Малевичем и является разновидностью абстрактного искусства. Главную идею направления можно охарактеризовать, как превосходство чистого цвета и формы. Супрематические работы – это не просто набор геометрических фигур. Произведения всегда имеют продуманную композицию и идею. Провозглашая свободу и независимость живописи, супрематические картины описывают свой вариант структуры мироздания. Главный шедевр Супрематизма - «Черный квадрат», как отличительный знак данного направления.

Сюрреализм (XX в.)

Сюрреалисты черпали вдохновение в своих снах. Именно поэтому в их произведениях возможно невозможное - выезжающий из стены поезд или отсутствие лица у человека. На холстах фантасмагоричные образы сливаются с обыденной реальностью, создавая загадочные сюжеты и смыслы. В картинах художников -сюрреалистов сложно найти общий знаменатель, творчество каждого совершенно уникально, как и подсознание отдельно взятого человека. Поэтому картины одного живописца могут показаться понятными и вдохновлять, а другие так и остаться неразгаданным ребусом. Знаком Сюрреализма выбран элемент из картины «Постоянство памяти» самого известного сюрреалиста Сальвадора Дали - расплавленные часы.

Экспрессионизм (XX в.)

Художники экспрессионисты не боятся поднимать в своих картинах самые сложные проблемы, даже неочевидные или те, о которых не принято говорить. Экспрессионистическая живопись вызывает в нас сложные чувства со знаком «минус», заставляя погрузиться в собственные эмоции и переживания. При этом, на картинах этого направления далеко не всегда будет изображена очевидная ситуация, это может быть только образ, позволяющий домыслить причину наших собственных переживаний через умственную и душевную работу. Знаковая картина Экспрессионизма «Крик» Эдварда Мунка, выбрана символом данного направления.

Василий Васнецов

«Алёнушка» (1881)

«Витязь на распутье» (1882)

«Богатыри» (1889)

«Иван-царевич на Сером Волке» (1889)

Василий Васнецов

- «Иван-царевич на Сером Волке» (1889)

- «Алёнушка» (1881)
- «Витязь на распутье» (1882)
- «Богатыри» (1889)

Василий Васнецов

«Богатыри» (1889)

«Алёнушка» (1881)

«Витязь на распутье» (1882)

«Иван-царевич на Сером Волке» (1889)

Василий Васнецов

«Витязь на распутье»
(1882)

«Алёнушка» (1881)

«Богатыри» (1889)

«Иван-царевич на Сером Волке» (1889)

Леонардо да Винчи

- «Мона Лиза» (1503)

- «Мадонна Литта» (1490)
- «Дама с горностаем» (1490)
- «Тайная вечеря» (1498)

Леонардо да Винчи

- «Дама с горностаем» (1490)

- «Мадонна Литта» (1490)
- «Тайная вечеря» (1498)
- «Мона Лиза» (1503)

Леонардо да Винчи

«Мадонна Литта» (1490)

«Дама с горностаем» (1490)

«Тайная вечеря» (1498)

«Мона Лиза» (1503)

Леонардо да Винчи

- «Тайная вечеря» (1498)

- «Мадонна Литта» (1490)
- «Дама с горностаем» (1490)
- «Мона Лиза» (1503)

Квентин Тарантино

«Криминальное чтиво» (1994)

- «Однажды в... Голливуде» (2019)
- «Убить Билла» (2003–2004)
- «Бешеные псы» (1992)

Квентин Тарантино

«Однажды в… Голливуде» (2019)

- «Криминальное чтиво» (1994)
- «Убить Билла» (2003-2004)
- «Бешеные псы» (1992)

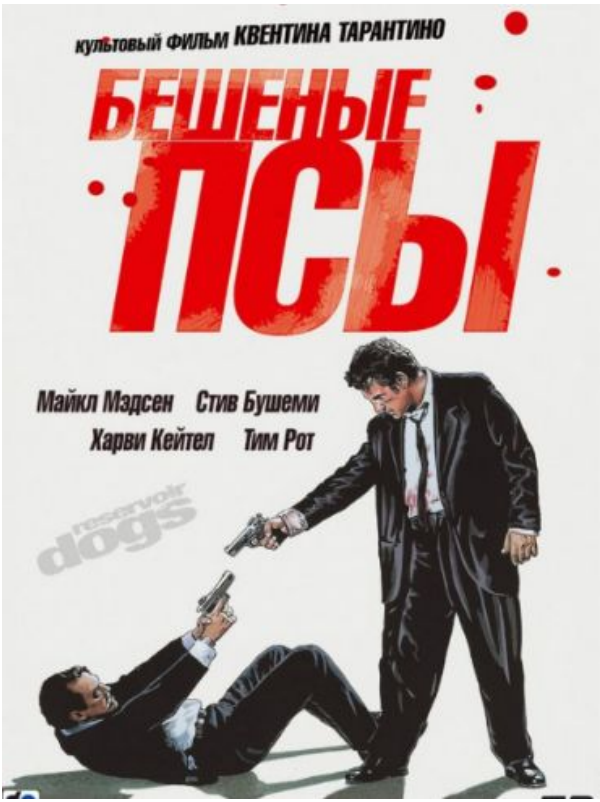
Квентин Тарантино

«Убить Билла» (2003-2004)

- «Криминальное чтиво» (1994)
- «Однажды в ... Голливуде» (2019)
- «Бешеные псы» (1992)

Квентин Тарантино

«Бешеные псы» (1992)



- «Криминальное чтиво» (1994)
- «Однажды в … Голливуде» (2019)
- «Убить Билла» (2003-2004)