

# Ученические проекты

VI

Работа с культурным  
наследием  
в виртуальном  
пространстве

VII



А. Иванов. Дети, пускающие мыльные пузыри. 1839

Освоение культурного  
наследия

Из какой-то деревяшки, из каких-то грубых жил,  
Из какой-то там фантазии, которой он служил.  
Да еще ведь надо в душу к нам проникнуть и поджечь.  
А чего с ней церемониться? Чего ее беречь?

*Б. Окуджава*

Термин «проект» предполагает несколько смыслов:

- прототип, прообраз предлагаемого объекта;
- описание (обоснование) замысла, идеи, образа, раскрывающее их сущность и возможность практической реализации;
- деятельность, имеющая начало и конец во времени, направленная на достижение заранее определенного результата/цели.

Алгоритм проектирования:

- формирование идеального прообраза;
- выстраивание шагов для его достижения;
- реализация идеи в виде конечного продукта.

Собирательным образом творчества могут стать бессмертные образы Пигмалиона и Галатеи.



Э.М. Фальконе. Пигмалион, Галатея и Эрос.  
1763



Э.Бёрн-Джонс. Пигмалион и Галатея. 1886



Н. Дулько. Пигмалион и Галатея.  
2002





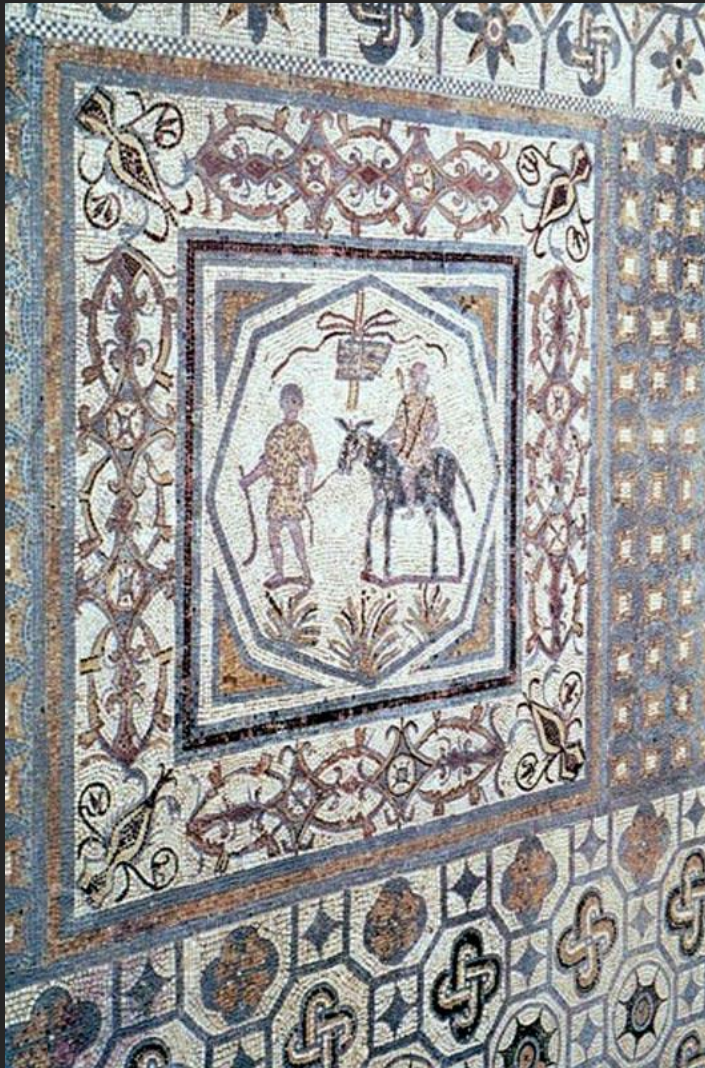
Ленинградцы на Невском пр. слушают сообщение по радио о капитуляции Германии



Памятный знак «Ленинградский репродуктор» на углу Невского пр. и Малой Садовой ул. (images.google.ru)



Проект «Мозаичные панно и их роль в римской архитектуре»



Мозаика «Виллы фонтанов» в Португалии  
Начало I тыс. (liveinternet.ru)



Мозаика в мавзолее  
Галлы Платидии.  
Середина V в.



Детская площадка в Киеве. 2009 (rospisy.ru)



# Работа с культурным наследием в виртуальном пространстве



Гербарий Э. Дикинсон. 1840-е



Коллекция бабочек (s33.radikal.ru)

Музейная экспозиция дает возможность взглянуть в тонкости и детали, которые делают это произведение шедевром и зачастую ускользают при репродуцировании.



Зал Рембрандта в Эрмитаже ([animagemella1.livejournal.com](http://animagemella1.livejournal.com)); виртуальная возможность детализации



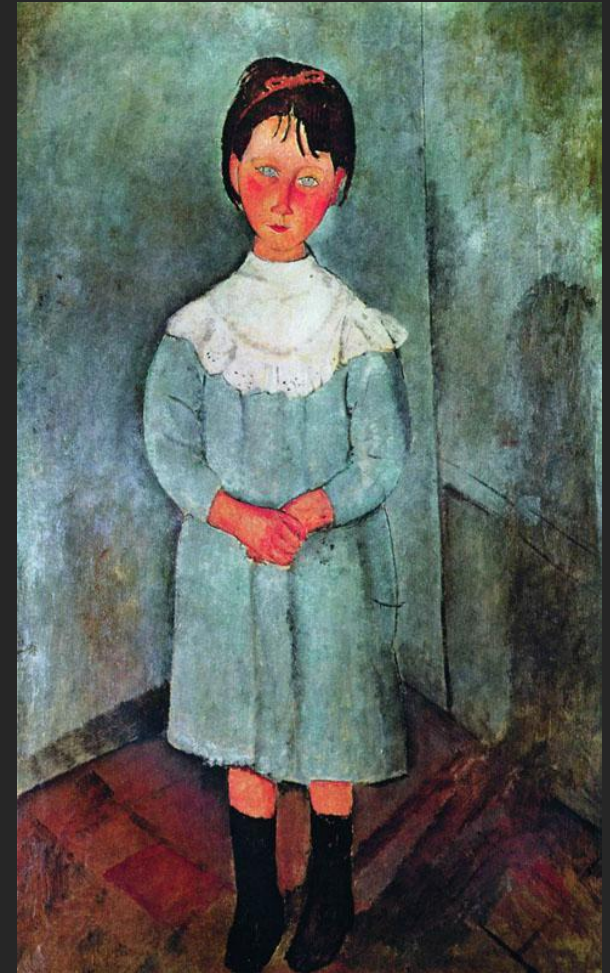


Фреска Тассилин-Аджер. 25 500 г. до н. э.

Интернет-пространство дает возможность безграничного виртуального путешествия по миру.



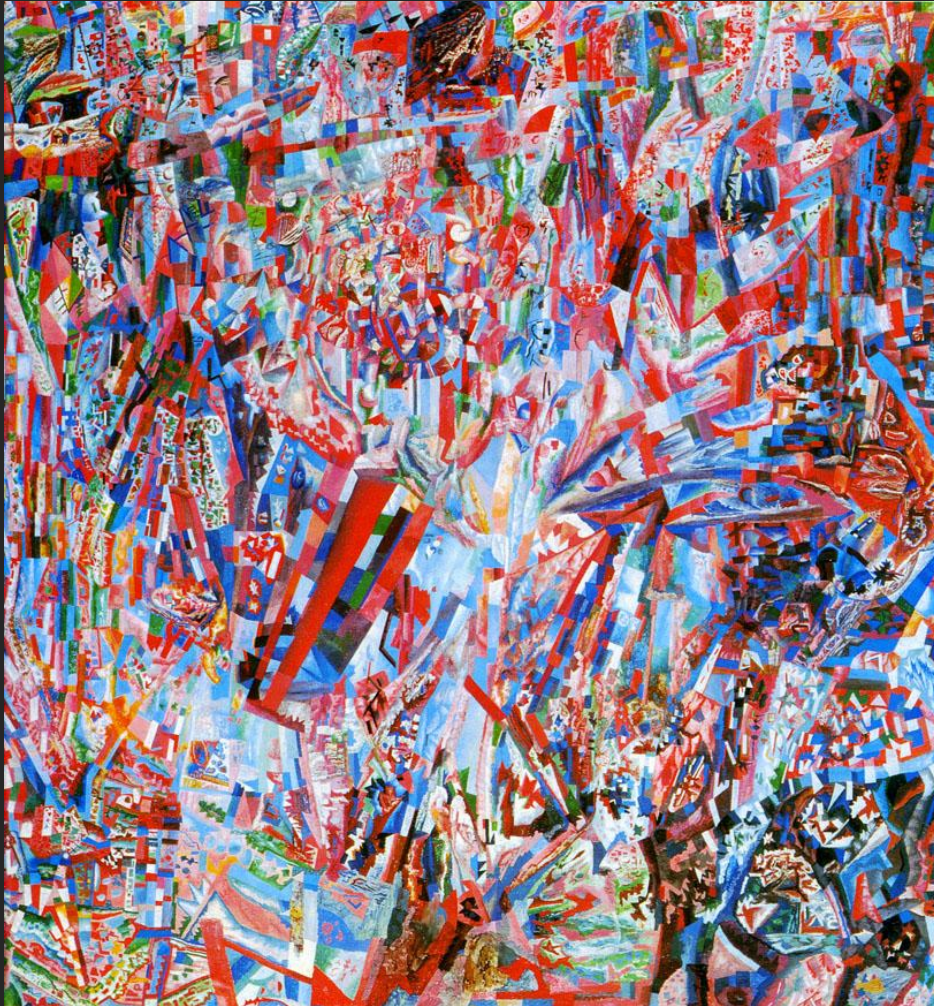
Город майя Тикаль. IV–X вв.



А. Модильяни. Девочка в голубом. 1918



Не видя подлинника, трудно почувствовать нервность живописной ткани картины П. Филонова, волшебную игру света на полотнах К. Моне, магию «игры» со зрителем Р. Магритта.



П. Филонов. Формула весны. Начало 1920-х



Р. Магритт. Зablудившийся жокей. 1926





К. Моне. Мост Ватерлоо. Эффект тумана. 1903



Виртуальное образовательное путешествие по сайтам скандинавских музеев и археологов-любителей знакомит с культурой скандинавских народов.



Морская карта Олауса Магнуса. XVI в.



Современный ученический реферат приобретает совершенно новое качество, сменяя приоритеты со сбора информации – на ее анализ, сопоставление источников и формулировку собственных выводов.



Пирамида Хеопса. 2560 –2540 до н. э.



Йо Минг Пей. Стекланная пирамида Лувра. 1989





Презентация подготовлена  
Е. Князевой на основе материала  
Л. Ванюшкиной и Е. Коробковой.  
Газета «Искусство» 13/2011.