

МАН «ИНТЕЛЛЕКТ БУДУЩЕГО»

Секция: «Созидание и творчество»

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

Тема: Арт-модель шахматной доски и фигур «Грибное царство Забайкалья»

Россия, Забайкальский край, п. Дарасун

Рябков Никита Сергеевич

МОУ СОШ №1 п. Дарасун, 5 класс,

Научный руководитель: Зубарева Мария Юрьевна,

учитель русского языка и литературы

высшей квалификационной категории

МОУ СОШ №1 , п. Дарасун

2020

## Аннотация

Современные арт-дизайнеры утверждают, что шахматная фигура – это миниатюрная скульптура, а шахматная доска с фигурами на ней – художественное пространство. Именно поэтому оригинальные шахматы – больше чем просто фигуры, это произведения искусства, вдохновляющие на создание арт-объектов.

**Цель проекта** - разработка и создание арт - дизайнерской модели шахматной доски и фигур «Грибное царство Забайкалья».

В работе использованы **методы:** поисковая работа; анализ, обобщение и систематизация изученного материала; сбор наглядных материалов; выполнение эскизов и апробация экспериментальных образцов дизайнерских решений шахматных фигур и доски.

В результате исследования были сделаны следующие **выводы:**

1. Арт- искусство – это творчество в виде ручной работы, выходящее за привычные рамки, что стало особенно популярным в наши дни.
2. Все чаще арт-дизайнеры обращаются к созданию нестандартных шахмат, так как эта игра представляет собой художественное пространство, вдохновляющее на создание арт- объектов.
3. Рассмотрев самые известные необычные модели шахматных фигур и доски, созданные в последнее время, разработали и выполнили арт - дизайнерскую модель шахматной доски и фигур «Грибное царство Забайкалья».
4. Апробировали инновационную шахматную модель на учащихся 5 класса МОУ СОШ №1 п. Дарасун, которые в результате опроса отметили, что арт-объекты помогают развивать нестандартное мышление, логику, что и является актуальным в наш век. А также, что данная инновационная арт-модель доски и фигур способствует тому, что игроки научатся отличать ядовитые грибы от съедобных.

## План исследований

В последнее десятилетие в практике проектирования шахмат одним из самых заметных и доминирующих явлений стал арт-дизайн как способ расширения сфер творческой деятельности, в котором один вид искусства влияет на другой. Такая форма деятельности позволяет формировать свободное ассоциативное и творческое мышление, что **является актуальным в современном мире**. Однако, арт-искусство как феномен современной культуры представляется сложным для исследования, поскольку на современном этапе он остается пока что мало изученным. В этом и заключается **новизна** данной работы.

В основу настоящего исследования положена следующая **гипотеза**: если будет изучен и исследован материал по заданной теме, то по полученным знаниям будет изготовлена арт - дизайнерская модель шахматной доски и фигур.

### Задачи:

1. дать определение арт-искусству;
2. изучить историю шахматной игры;
3. рассмотреть некоторые модели дизайна шахмат ;
4. разработать дизайн и художественный образ шахмат «Грибное царство Забайкалья»
5. создать шахматные фигуры и шахматную доску в разработанном арт-стиле.
6. апробировать арт-объект в 5 классе МОУ СОШ №1 п. Дарасун

Специфика материала исследования и поставленные задачи определили **выбор методов исследования**: эмпирические методы помогли в сборе информации, обобщении и систематизации ее, а практические методы использовались для выполнения эскизов и апробации экспериментальных образцов дизайнерских решений шахматных фигур и доски.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в анализе взаимодействия искусства игры в шахматы и арт- дизайна.

**Практическая значимость** состоит в том, что работа может быть использована как арт-объект для интерьера шахматного класса. А также в качестве игрового и учебного материала на занятиях по шахматам и окружающему миру, как в детских садах, так и в образовательных учреждениях.

**Объект исследования** – арт-дизайн шахмат.

**Предметом исследования** выступает процесс создания арт-объекта шахматной доски и фигур.

**Современное состояние проблемы:** на современном этапе тяготение дизайнеров к особым художественным формам объясняется тем, что в искусстве они видят источник новых оригинальных идей, которые помогают им в решении собственных художественных задач и способствуют развитию дизайнерских приемов и средств. Изобразительное искусство обогащает дизайнеров в творческом плане, способствует повышению их эмоционального заряда.

**Главную роль в нашем исследовании играют Интернет – источники:** Современное арт-искусство. Электронный ресурс: <https://artisevents.ru/sovremennoe-art-iskusstvo/>, 10 необычных форм современного искусства. Электронный ресурс: <https://www.factroom.ru/facts/61782> . Авторы В.С. Воронцова и А.Г. Тарасова рассматривают историю развития арт-дизайна и способы проектирования пространственно-декоративных объектов.

Историю шахмат от зарождения игры до наших дней, правила и терминологию игры хорошо описал Джон Сондос в книге «Легенда и история шахмат», и Хосе Капабланка в статье «Я б в гроссмейстеры пошел». Электронный ресурс: <https://www.sports.ru/tribu>

Арт-модели шахматной доски и фигур современных дизайнеров хорошо представлены в следующих интернет-источниках: 35 необычных шахмат. Электронный ресурс: <https://kulturologia.ru/blogs/180409/10957/>, Необычные шахматы. Электронный ресурс: <http://www.zabedu.ru/skfdeny>

С помощью статьи «Грибы Забайкалья: съедобные и ложные» (Электронный ресурс: <https://ggribmesto/griby-zabajkalya-sedobnye-i-neobychnye/ribnikoff.ru>) классифицировали шахматные фигуры.

Структура исследовательской работы представляет собой последовательное решение поставленных задач.

В введении раскрывается актуальность и основной замысел исследования.

В первой главе рассматриваются понятия: «арт- искусство», «арт-дизайн», «арт-объект», примеры арт- объектов в мире искусства; представлены арт-модели шахматной доски и фигур современных дизайнеров.

Вторая глава представляет собой практическую часть данной исследовательской работы, в которой описывается последовательность выполнения арт-объекта «Грибное царство Забайкалья », включающую в себя создание шахматной доски и фигур.

В третьей главе представлены результаты опроса пятиклассников после апробации арт-модели шахматной доски и фигур.

В заключении подводятся основные итоги работы, делаются выводы и дается оценка проделанной работы.

Список литературы представляет собой перечень основных источников информации, используемой для написания данной работы.

Приложение содержит фото – иллюстрации создания арт – объекта.

## Научная статья

### Глава 1. Теоретические основы

**1.1. Основные понятия.** В настоящее время существуют термины, которым сложно дать четкое определение. Одним из таких терминов является «арт - искусство». Что это такое, так как «art» в переводе с английского это и есть искусство. Если до середины XX века считалось, что искусство - это «крайне развитое мастерство в какой-либо определенной области, которое должно было приобщать человека к прекрасному» [1], то в настоящее время почти все исследователи приходят к мнению, что арт - искусство – это «своеобразное творчество, выходящее за привычные пределы»[2].

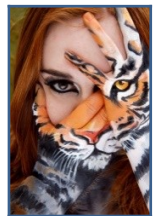


**Рисунок 1 . Стул Oh Void**

С появлением арт-искусства появилось понятие «арт-дизайн». Впервые термин появился в конце прошлого века в Италии, когда начали работать две дизайнерские группы «Алхимия» и «Мемфис». Дизайн мебели, которым занимались эти группы, отличался от обычного неожиданными комбинациями цвета, нарушением пропорций, смешением стилей в одном

объекте (рис.1).

С середины 90-х гг. прошлого века и в начале XXI столетия это явление (арт-дизайн), давно существовавшее в странах Запада, в полной мере реализовалось и в России, захватив не только литературу, музыку, но и кино, театр, телевидение, изобразительное искусство. Сегодня арт-дизайн распространен во многих сферах, связанных с дизайном предметов и окружающей среды: от интерьеров ночных баров и квартир до арт-дизайна собственного тела (body-art) (рис. 2)



**Рисунок 2.**

В.С. Воронцова называет арт-искусство «проектированием эмоций»[1] и классифицирует его по следующим разновидностям:

1. художественный арт-дизайн - проектирование объектов искусства, предметов, действий;
2. арт-стайлинг – проектирование, связанное с повышением привлекательности объекта;
3. арт- имидж – проектирование артистического имиджа;

#### 4. прикладной арт-дизайн.

**Объектами арт-дизайна** могут являться товары народного потребления, рекламная продукция, костюмы, оформление мероприятий, предметы интерьера и т.д.

Слово «арт-объект» (лат. arte – искусственно) дизайнерами трактуется как «какой-то необычный предмет»[2].

#### **Отличительные черты арт-объекта:**

1. использование нестандартных материалов (рис.3 – скульптура из тыквы);
2. преобладание принципа «hand made» («сделано вручную») (рис.4 - бумажные колибри, дизайнер Чон ан -Хван);
3. применение экзотических стилей, ранее в дизайне не применявшихся (рис.5 – диван «Закат над Нью-Йорком», дизайнер Гаэтано Пеше);



**Рисунок 3**



**Рисунок 4**



**Рисунок 5**

4. использование нестандартных образов (рис.6 – мебель из монет, дизайнер Джонни Свинг );
5. неожиданные комбинации цвета и света (рис.7 – скульптура «Электронирвана», дизайнер Павел Никифоров);
6. смешение стилей в одном объекте (рис.8 – арт-механика, дизайнер Виктор Григорьев)



**Рисунок 6**



**Рисунок 7**



**Рисунок 8**

Часто современные арт-дизайнеры обращаются к шахматной тематике.

**1.2. История шахмат.** Примерно в VI веке на северо-западе Индии родилась игра чатуранга - войско с четырьмя родами оружия: колесницы, слоны, конница, пехота[3]. Цель - отобразить состав и строй индийского войска того времени. Отличалась эта игра от современных шахмат двумя особенностями: игроков было четверо, а не двое, а доска было


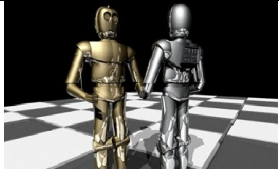

9x9. Чатуранга, попав на Арабский Восток, претерпела изменения, но сохранила четырех игроков. Получила название «шатрандж». Для хода надо было бросить кости. У кого выпало большое число насечек, тот и ходил. Попав к таджикам, игра получила название «шахмат» - властитель повержен. Игроков было уже двое, один из королей стал ферзем. От бросания костей отказались. После завоевания Испании арабами в VIII веке игра попадает в Европу. Правила преобразовываются, шахматные фигуры совершенствуются, и в XI веке игра уже была известна во всех странах Европы и Скандинавии. В XV веке шахматы приобретают тот вид, который дошел до нас.

**1. 3. Дизайн шахмат.** В истории человечества шахматы получили яркое отражение в народном творчестве, живописи, графике и в прикладном искусстве. Шахматы выполняли из разных материалов: дерева и керамики, серебра и золота, стали и бронзы, перламутра и янтаря, фарфора и стекла, слоновой и моржовой кости, рогов оленя, пластмассы.

С точки зрения искусства, шахматная фигура – это миниатюрная скульптура, а шахматная доска с фигурами на ней – художественное пространство. Именно поэтому многие дизайнеры обращаются к шахматной тематике: фигуры годятся в пищу, светятся во время игры, ведут хоккейные и футбольные соревнования.

	<p>Дизайнер Джим Арнольд создал набор для игры в шахматы с названием «War of 1812 Chess Set», который воспроизводит знаменитый бой между американским кораблем USS Constitution и британским HMS Guerriere во время войны 1812-го года[4]</p>
	<p>До шахматных фигур со съедобной начинкой додумался аргентинский дизайнер Франко Мариино Кагнина . В случае выигрыша игрок может просто съесть фигуру противника. Фигуры – форма для выпечки[5].</p>
	<p>В шахматном наборе «Chess or Bike Parts» для велосипедистов выступают всевозможные инструменты и детали механизмов типа болтов, гаечных ключей, шестеренок[4].</p>




	<p>Дизайнер Адин Мумма создал шахматы – неваляшки и оригинальный волнистый дизайн шахматной доски[4]</p>
	<p>Австралийский дизайнер Рекс Абергас создал золотые и серебряные шахматные фигуры в виде роботов[5]</p>
	<p>Современный русский арт-дизайнер Александр Пильников создал уникальную шахматную доску «Псы против котов»[5]</p>

### Вывод по 1 главе:


1. Даны представления об основных теоретических понятиях в сфере арт-искусства.
2. Арт-искусство – это творчество в виде ручной работы, выходящее за привычные рамки, что стало особенно популярным в наши дни.
3. Все чаще арт-дизайнеры обращаются к созданию нестандартных шахмат, так как эта игра представляет собой художественное пространство, вдохновляющее на создание арт-объектов.

**Глава 2. Разработка шахматного дизайна «Грибное царство Забайкалья».** Ежегодно в России фиксируется Роспотребнадзором до трех тысяч случаев отравления грибами, около 30 случаев заканчивается летальными исходам. Чтобы избежать неприятных последствий для здоровья, необходимо отличать съедобные грибы от ядовитых. Именно поэтому было решено создать арт-дизайнерскую модель шахматных фигур и доски «Грибное царство Забайкалья»: съедобные грибы против ядовитых. Для создания шахматных фигур использовался состав, приготовленный смешением клея «Титан», крахмала и подсолнечного масла. Из полученной массы лепились фигурки, которые потом высушили и раскрасили. (ПРИЛОЖЕНИЕ 1)


Так как каждая фигура в шахматах имеет свое значение, были подобраны им соответствующие грибы, произрастающие в лесах Забайкальского края[7]. Поэтому у нас зеленые играют против желтых:

	<p><b>Король</b> – самая главная фигура, вокруг которой и строится игра. Его потеря обозначает проигрыш партии</p>
---	--



Арт-объекты	
<p><b>Съедобные грибы (зеленые)</b></p>	<p><b>Ядовитые грибы (желтые)</b></p>
 <p><b>Белый гриб</b> – самый вкусный, питательный и ценный представитель среди всего царства грибов</p>	 <p><b>Мухомор</b> – самый известный ядовитый галлюциногенный гриб, который является смертельно опасным</p>

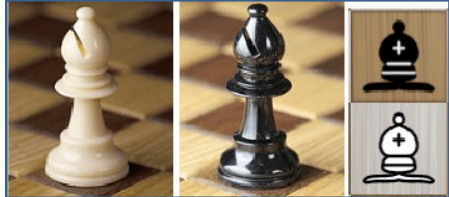
	<p><b>Ферзь</b> - это самая активная, сильная и вторая по значимости фигура во время игры</p>
--	---

Арт-объекты	
<p><b>Съедобные грибы (зеленые)</b></p>	<p><b>Ядовитые грибы (желтые)</b></p>
 <p><b>Груздь</b> - съедобный гриб. Среди грибников груздь пользуется особым почетом.</p>	 <p><b>Свинушка</b> – похожий на груздь ядовитый гриб. Имеет желтоватый цвет, который становится темного цвета при надавливании.</p>


	<p><b>Ладья</b> – фигура, которая участвует в отсечении короля противника. На старте у игрока есть две ладьи, которые размещаются по краям поля.</p>
---	--

Арт-объекты	
<p><b>Съедобные грибы (зеленые)</b></p>	<p><b>Ядовитые грибы (желтые)</b></p>


	<p><b>Рыжик</b> – вкусный съедобный гриб со шляпкой от розоватого до оранжевого цвета</p>		<p><b>Еловик</b> – похожий на рыжик гриб, на солнце начинает зеленеть</p>
---	---	--	---


	<p><b>Слон</b> – парная фигура, которая слабее ладьи, но играет важную роль в поддержании пешек.</p>
---	--

Арт-объекты	
Съедобные грибы (зеленые)	Ядовитые грибы (желтые)
 <p><b>Подберезовик</b> - съедобный гриб, отличающийся невзрачным на первый взгляд видом с коричневыми оттенками</p>	 <p><b>Желчный гриб</b> внешне очень напоминает подберезовик, но шляпка более светлая, а ножка тоньше и желтее у основания шляпки.</p>

	<p><b>Конь</b> – особенность его — необычная манера передвижения, а именно буквой «Г» в любую сторону. Конь легко перепрыгивает через препятствия (фигуры соперника) и в начале игры стоит рядом с ладьей.</p>
---	--

Арт-объекты	
Съедобные грибы (зеленые)	Ядовитые грибы (желтые)
 <p><b>Лисички</b> – полезный съедобный гриб, используется в медицинских целях</p>	 <p><b>Говорушки</b> - грибы похожие на лисичек, но отличаются сероватостью на солнечном свету</p>

	<p><b>Пешка</b> - это пехота, вступающая в бой первой и не имеющая права отступить.</p>
---	---

Арт-объекты	
<b>Съедобные грибы (зеленые)</b>	<b>Ядовитые грибы (желтые)</b>
 <p><b>Маслята</b> - род съедобных грибов. Своё название получили из-за маслянистой, скользкой на ощупь шляпки</p>	 <p><b>Мокруха еловая</b> – гриб серо-коричневого или темно-коричневого цвета. Сверху могут присутствовать пятна, а может присутствовать фиолетовый либо сиреневый оттенок. А шляпка белее, чем у маслят</p>

Так же была придуман арт - дизайн шахматной доски, которую нам помогли воплотить. После создания, доска была раскрашена в виде лесной полянки. (см. ПРИЛОЖЕНИЕ2)

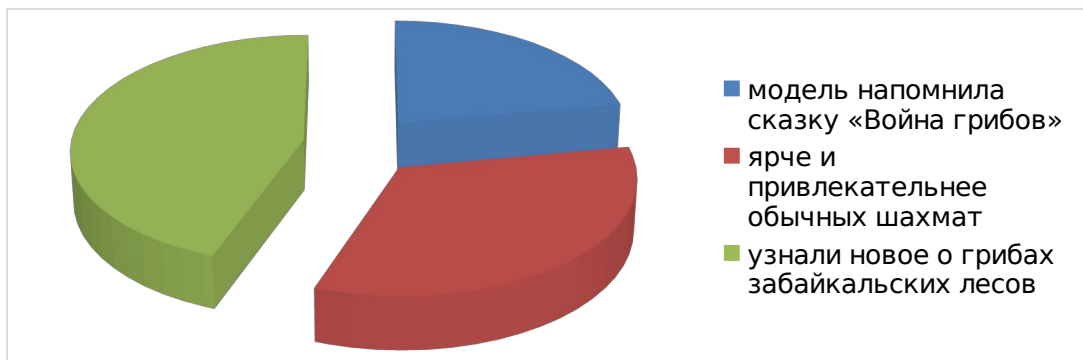
**Выводы по 2 главе:** в результате анализа двух феноменов культуры - шахматной игры и дизайна, а также основываясь на информации о съедобных и ядовитых грибах - разработали серию эскизов и нашли ключевую идею для проектирования, что позволило создать инновационную арт-модель шахматной доски и фигур «Грибное царство Забайкалья».

### Глава 3. Аprobация арт-модели шахматного дизайна в 5 классе МОУ СОШ №1 п. Дарасун

На занятиях по шахматам ребята нашего класса (18 человек) сыграли несколько партий на арт-дизайнерской модели «Грибное царство Забайкалья» (см. ПРИЛОЖЕНИЕ3). Для этого нами была разработана инструкция, какие грибы заменяют шахматные фигуры (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 4). После чего ответили на ряд вопросов:

1. Интересно ли тебе было играть шахматными арт- объектами и почему?
  - модель напомнила сказку «Война грибов» -4 человека
  - ярче и привлекательнее обычных шахмат – 6 человек

- узнали новое о грибах забайкальских лесов – 8 человек

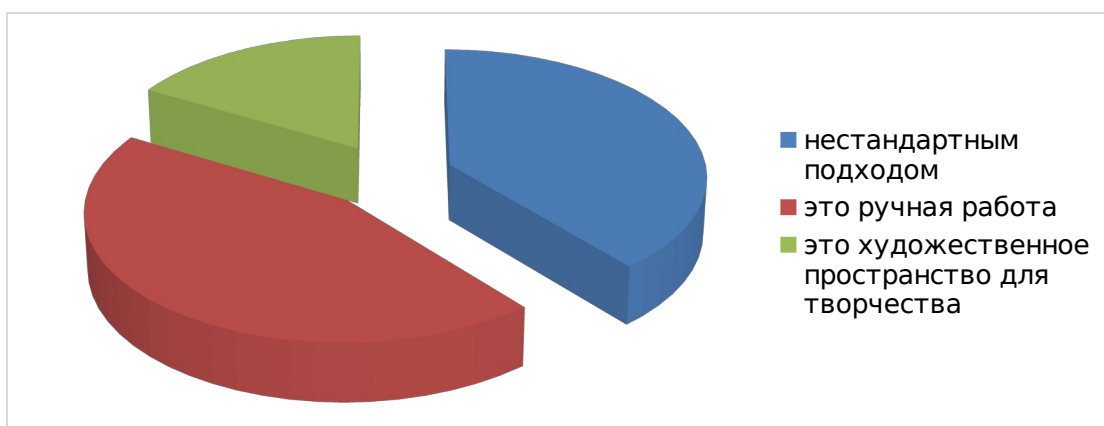


2. Чем отличается арт-дизайн шахмат от обычных?

- нестандартным подходом -7 человек

-это ручная работа -8 человек

-это художественное пространство для творчества – 3 человека



**Выводы по 3 главе:** в результате опроса пятиклассники отметили, что играть в шахматы на инновационной модели увлекательнее, потому что арт-объекты ярче, чем привычные фигуры, они напоминают сказочных героев, а также дают представление о грибах Забайкальского края. Кроме того, арт- дизайн помогает развивать творчество и нестандартное мышление.

**Заключение.**

В результате **были сделаны выводы:**

1. Арт- искусство – это творчество, выходящее за привычные рамки в виде ручной работы, которое стало особенно популярным в наши дни.
2. Все чаще арт-дизайнеры обращаются к созданию нестандартных шахмат, так как эта игра представляет собой художественное пространство, вдохновляющее на создание арт- объектов.

3. Рассмотрев самые известные необычные модели шахматных фигур и доски, созданные в последнее время, разработали и выполнили арт - дизайнерскую модель шахматной доски и фигур «Грибное царство Забайкалья».
4. Апробировали инновационную шахматную модель на учащихся 5 класса МОУ СОШ №1 п. Дарасун, которые в результате опроса отметили, что арт-объекты помогают развивать нестандартное мышление, логику, что и является актуальным в наш век информационных технологий.

## Литература

1. Современное арт-искусство. Электронный ресурс: <https://artisevents.ru/sovremennoe-art-iskusstvo/>
2. 10 необычных форм современного искусства. Электронный ресурс: <https://www.factroom.ru/facts/61782/>
3. Легенда и история шахмат. Электронный ресурс: <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2018/06/08/legenda-i-istoriya-shahmat>
4. 35 необычных шахмат. Электронный ресурс: <https://www.sports.ru/tribuna/blogs/checkmate/683643.html>
5. Необычные шахматы. Электронный ресурс: <http://www.zabedu.ru/skfdeny>
6. Я б в гроссмейстеры пошел. Электронный ресурс: <https://kulturologia.ru/blogs/180409>
7. Грибы Забайкалья: съедобные и ложные. Электронный ресурс: <https://ggribmesto/griby-zabajkalya-sedobnye-i-neobychnye/ribnikoff.ru/>