**Заявка**

**на участие в Московской городской культурологической научно-практической конференции**

**«МИР - РОССИЯ - МОСКВА»**

1) ***Тема проекта:*** Орнамент как художественный прием отображения культур разных народов на примере иллюстраций к детской сказке Астрид Линдгрен "Ронья, дочь разбойника"

2) ***Возраст участников:*** Сапранова Екатерина, 16 лет, justesourireyeah@gmail.com

3) ***Количество участников:*** 1

4) ***ФИО и должность руководителя:*** Голубева Ирина Геннадиевна, учитель изобразительного искусства в школе №1188

5) ***Контактный телефон или e-mail руководителя:*** 89057908024

6) ***Основные тезисы проекта (соответствие идее конференции):***

* Проектная работа представляет собой серию иллюстраций к сказке А.Линдгрен "Ронья, дочь разбойника", выполненных в авторской манере с использованием стилизованных орнаментальных мотивов.
* Орнамент в контексте культуры – сложная система аллегорических образов, использующих растительные, геометрические, зооморфные и антропоморфные мотивы. Орнамент являлся не просто украшением одежды, жилья, посуды, но имел сакральное, магическое значение. В современном декоративно-прикладном искусстве орнамент используется в основном для украшения.
* Основные выразительные особенности орнамента – ритмическая организация плоскости, яркая акцентировка центра композиции, стилизованность изображений. Каждый народ создал прекрасные образцы орнаментального искусства.
* Несмотря на то, что современный человек не всегда понимает тайный язык орнамента, его не могут не привлекать изысканные силуэты и замысловатые ритмы древних узоров. Практически каждый начинающий художник стремился в своем творчестве повторить или изобрести свои орнаментальные мотивы и композиции.
* Орнамент как художественный прием стал основой для серии иллюстраций. В них нет прямых цитат и копий средневековых узоров, они скорее ассоциативны и являются источником вдохновения для создания авторских работ.
* В композиционных решениях иллюстраций используется язык орнамента: сложные ритмические повторы в изображении фигур создают впечатление динамики; плоскостное решение персонажей позволяет обратить внимание на выразительность силуэта; чередование тональных пятен и белых пространств в листе вовлекают зрителя в своеобразную магическую игру.