**Слайд 1**

Добрый день, уважаемые участники конференции.

Я представляю вашему вниманию учебный проект **«Загадки Иеронима Босха. Символизм в творчестве художника», выполненный в формате цифрового интерактивного мультимедийного ресурса.**

**Слайд 2**

В искусстве любого периода символ является мощным источником смыслов, заложенных художником, и трактование отдельных символов на картине приводит к её понимаю в целом.

**Слайд 3**

Однако, в истории искусства у каждого творца существует индивидуальный смысловой ряд, зашифрованный в символах, и у некоторых художников он особенно сложен в истолковании.

**Слайд 4**

Одним из таких художников является представитель искусства эпохи Северного Возрождения Иероним Босх.

**Слайд 5**

Помимо этого, для широкого круга обывателей, искусство эпохи Возрождения ассоциируется с итальянскими художниками, тогда эпоха Северного возрождения является значительной вехой в истории искусства.

**Слайд 6**

Также понимание смыслов, заложенных художником в определенной картине во-многом зависит от особенностей сознания воспринимающего объекта (зрителя). В связи с высоким уровнем субъективизма в восприятии, может возникнуть некоторое несовпадение смыслов, заложенных в картине художником, и считыванием этих смыслов зрителем. Данное несоответствие может привести к отторжению восприятии произведения искусства.

**Слайд 7**

На сегодняшний день, с одной стороны, в интернете существует большое количество запросов пользователей о символизме в творчестве Босха.

**Слайд 8**

На ряду с этим, существует большое количество ресурсов, посвященных символизму в творчестве художника.

**Слайд 9**

Однако анализ источников выявил ряд проблем, связанных с информационным наполнением контента указанных ресурсов.

**Слайд 10**

**Целью моего проекта является популяризация** искусства, в частности, эпохи Северного Возрождения, через создание цифрового мультимедийного ресурса, посвященного анализу символизма в творчестве Иеронима Босха.

**Слайд 11**

Задачи проекта, которые Вы видите на слайде, полностью отвечают поставленной цели. Подробнее с задачами Вы можете ознакомиться в Паспорте проекта.

**Слайд 12**

Продуктом моей работы является цифровой образовательный интерактивный мультимедийный ресурс – «**Загадки Иеронима Босха. Символизм в творчестве художника**».

**Слайд 13**

Ресурс представляет собой интерактивную мультимедийную презентацию, с тематическими информационными блоками. Поговорим подробнее о каждом.

**Слайд 14**

Блок биография и особенности творчества содержит краткую информацию о художнике, основные факты биографии и творчества.

**Слайд 15**

Отдельный блок – «Каталог живописи художника», где нами собраны основные наиболее известные произведения художника. Он выполнен в формате интерактивной «мозаики» с возможностью открыть картину через нажатие на соответствующую иконку.

**Слайд 16**

Основной блок проект - Интерактивный разбор деталей картины «Сад земных наслаждений». В этом же блоке представлена краткая информация о самой картине (о каждой части триптиха).

**Слайд 17**

Каждый раздел содержит информацию по тематике, а также оснащен ссылками на дополнительные источники информации (порталы, видеоматериалы)

**Слайд 18**

Подробнее о принципе работы блока «Разбор элементов картины» с технической точки зрения.

**Слайд 19**

Пользователь выбирает элемент (из выделенных на картине).

**Слайд 20**

Выбрав элемент, пользователь самостоятельно знакомится с представленным материалом об объекте. Переход осуществляется через плавное появление элемента. Просмотренные элементы на картине выделяются отдельным цветом.

**Слайд 21**

Согласно режиссерскому замыслу, каждый выбранный элемент сопровождается звуковым эффектом для лучшего погружения пользователя в рассматриваемую тематику (включены как, например, голоса птиц, шум воды, и далее согласно тематике элементов, так и шедевры мировой классики, например, музыкальное произведение «Кармина Бурана» Карла Орфа)

**Слайд 22**

Создание проекта состояло из трех этапов. На подготовительном этапе была определена тематика проекта, выбран формат и началась работа по теоретическому анализу источников.

**Слайд 23**

Основной этап заключался в более детальном анализе ресурсов, посвященных художнику, символизму в культуре, элементам картины «Сад земных наслаждений», а также создании документов в формате Ворд, структурирующих блоки для дальнейшего перевода в цифровой формат.

**Слайд 24**

Важным шагом в создании ресурса на данном этапе стала работа по переводу проекта в цифровой формат – непосредственно оформление презентации: создание тематических блоков, работа над элементами картины, оформление ссылок на дополнительную информацию по тематике. Данный этап также включал в себя итоговый анализ проделанной работы для обнаружения в нем выявленных достоинств и недостатков и работу по их устранению.

**Слайд 25**

Процесс работы над ресурсом привел нас к выявлению значимого дискуссионного вопроса, заявленного еще в начале 20-го столетия Ва́льтером Бе́ньямином, и ставшего вновь особенно актуальным в цифровую эпоху, а именно проблемы трансляции произведений искусства через различные технические средства, и связанных с этим процессом этических и эстетических противоречий.

**Слайд 26**

Формат проекта связан со своеобразным «посторонним внедрением» в картину: работа над интерактивностью, мультимедийностью, дизайном т.е. создание по сути новой работы на основе произведения художника, что может искажать восприятие произведения искусства пользователем. Это безусловно, важная и актуальная проблема. Мы понимаем, что для того, чтобы восприятие произведение искусства было целостным и наиболее полным, необходимо знакомится с оригиналом и никакая репродукция не заменит его ценность.

**Слайд 27**

Однако, реализуя наш проект, основная его цель - это привлечение внимания к произведению искусства и творчеству художника с помощью современных технологий, доступных и интересных широкому кругу зрителей, для дальнейшего самостоятельного изучения и погружения в понравившуюся тематику.

**Слайд 28**

Проект, выполняя более простветительскую функцию, информирует пользователя перед походом в музей, особенно это актуально для школьников, для которых поход в эти учреждения носит, как правило, массовый характер, что не всегда способствует вдумчивому восприятию.

Индивидуальный интерактивный формат, помогает получить информацию более удобным способом, что также актуально для школьников с их загруженностью.

**Слайд 29**

В дальнейшем планируется размещение проекта на сайте «Медиа академия» и он может быть использован как учениками и учителями гимназии, так и сторонними пользователями. Также формат ресурса позволяет работать с ним без доступа к сети Интернет

В рамках текущего проекта планируется создание интерактивной игры, и разработки дополнительного проекта в формате «стикерпака» по деталям картины Босха

Как перспективу можно обозначить создание аналогичной интерактивной презентации по творчеству других художников.

В перспективе проектно-исследовательской деятельности планируется исследование и трактование также малоизученных элементов как рассмотренной нами картины, так и других работ художника.

Проблемы трансляции произведений искусства и связанных с этим процессом этических и эстетических противоречий мы также обозначили как перспективу дальнейшего исследования в рамках другой работы.

**Слайд 30**

Уважаемые участники конференции, спасибо за внимание! Если у вас возникли вопросы, я готова на них ответить.