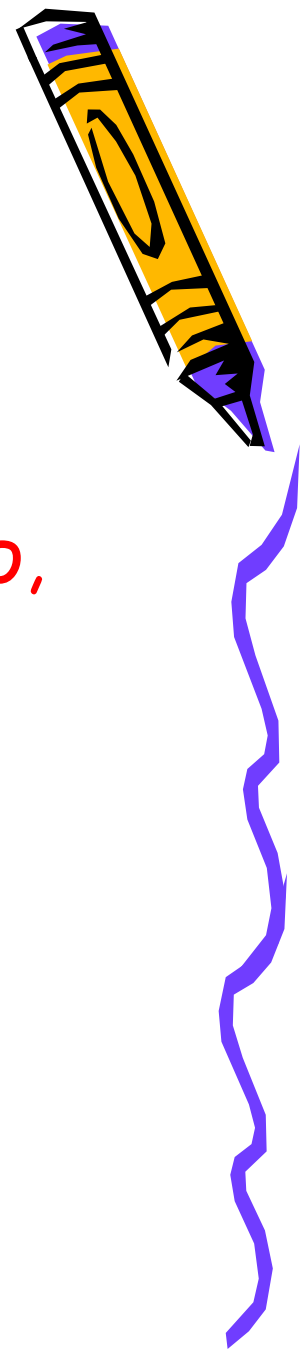




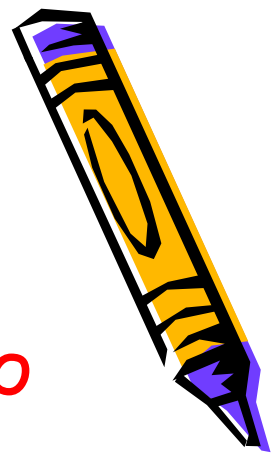
РУССКОЕ НАРОДНОЕ ИСКУССТВО

На реке Узоле, в древних
заволжских лесах раскинулись
старинные русские деревни -
Новопокровское, Хрящи, Кулигино,
Семино. Отсюда и ведет свою
историю известный во всем мире
хохломынский промысел. В этих
деревнях и по сей день живут
мастера - художники, которые
расписывают деревянную посуду.





- Для хохломского промысла характерна оригинальная техника окраски дерева в золотистый цвет без применения золота





- ЭТИ ИЗДЕЛИЯ
НАПОМИНАЛИ
МЕТАЛЛИЧЕСКУЮ
ЗОЛОЧЕНУЮ
ПОСУДУ



- Создание изделий состоит из нескольких этапов: сначала на токарном станке вытачивается заготовка, так называемое "белье", затем заготовку грунтуют жидким раствором глины ("вапы") и смазывают сырым льняным маслом, на следующей стадии изделие пропитывают олифой и просушивают



- Следующий этап — лужение: предмет покрывают полудой — металлическим порошком алюминия (когда-то использовался порошок серебра, позднее более дешевый порошок олова). Теперь изделие (серебристого цвета) готово к росписи, которая наносится масляными красками и закрепляется сушкой в печи, потом покрывается несколькими слоями лака, причем каждый слой сушится отдельно. Лак под воздействием высокой температуры и превращает серебристый цвет изделия в золотой





- В Хохломской росписи используются три основных цвета: красный, черный и золотой, вспомогательными цветами, употребляющимися в небольших количествах, являются зеленый и желтый.





- Роспись "под фон" строится на крупном золотистом рисунке на красном или черном фоне.



Узоры из цветов, трав и ягод



ЗАНЯТИЕ 1
УЗОР «ТРАВКА»



«ОСОЧКИ»



«ТРАВИНКИ»



«КАПЕЛЬКИ»



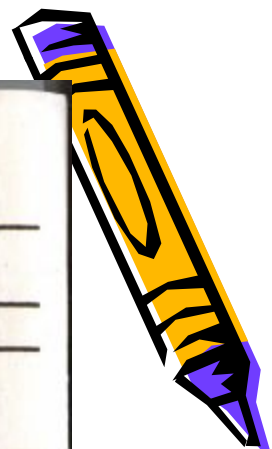
«УСИКИ»



«ЗАВИТКИ»



«КУСТИКИ»



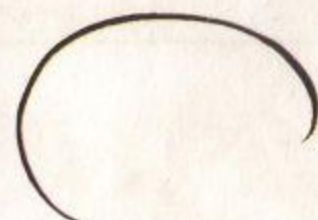
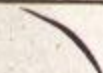
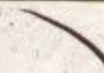
ЗАНЯТИЕ 3
ТРАВНЫЙ ОРНАМЕНТ



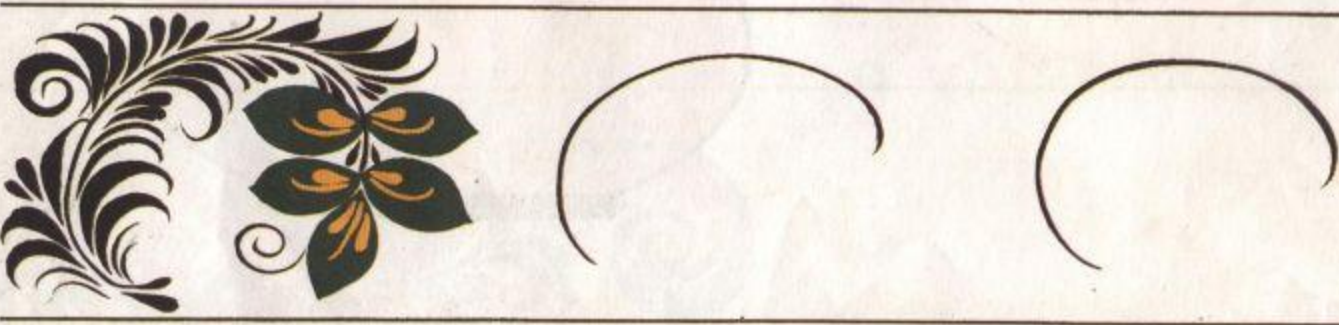
ВЕДУЩИЙ СТЕБЕЛЬ — «КРИУЛЬ»



ЗАНЯТИЕ 5
УЗОР «ЛИСТОЧКИ»



ЗАНЯТИЕ 5
УЗОР «ЛИСТОЧКИ»



ЗАНЯТИЕ 7
УЗОР «ЯГОДКИ»



БРУСНИЧКА



КРЫЖОВНИК



СМОРОДИНКА



КЛУБНИЧКА



РЯБИНКА



МАЛИНКА



ХОХЛОМСКАЯ РОСТПИСЬ



Хохломская роспись

