

Program: Umění (v) pohybu
Autor programu: Pavel Mrkus

Doporučení pro činnosti ve škole v hodině výtvarné výchovy předcházející programu absolvovanému v Národní galerii v Praze a v hodině následující po programu

Hodina výtvarné výchovy PŘED programem – náměty k činnostem:

1. Příběhy filmových a televizních hrdinů

autor aktivity: Pavel Mrkus, umělec

Motivace

Dokážete říci, co je pro vás na vašem oblíbeném televizním seriálu či filmu tak zajímavé? Proč si vzpomenete právě na něj, když se řekne: oblíbený film?

Doma, při sledování vašeho oblíbeného programu v televizi nebo filmu na videu se zkuste zaměřit na to, jak jeho autor používá různé prostředky k tomu, aby si získal vaši pozornost. Jakou roli zde hraje zvuk? Má váš oblíbený pořad výjimečný střih (rytmus, dle kterého jsou skládané jednotlivé obrazy)? Pracuje filmař nějak se světlem, s barvou, s kompozicí? Vezměte si sklenici s čistou vodou a zkuste se dívat skrz ní. Naplňte jí různě barevnou šťávou (obarvenou např. potravinářskými barvivy) a pozorujte, jak se mění obrazy na monitoru.

Popis činnosti

Představte si, že by se najednou vaše postavy a prostředí z filmů zamíchaly. Váš oblíbený hrdina by najednou byl v nepředvídatelném prostředí, potkal by se s novými lidmi ...

Přineste si do školy různé noviny a časopisy, ve kterých můžete nalézt populární filmové či televizní hrdiny. Vytvořte si ve třídě společnou zásobárnu různých postav a prostředí. Můžete uspořádat i výměnnou burzu charakterů, rekvizit, interiérů nebo exteriérů. Vymýšlejte různé způsoby, jak kombinovat postavy z různorodých filmů a žánrů mezi sebou. Pomocí nich vytvořte koláž, kde se objeví nové příběhy, nečekaná setkání nebo překvapivé souvislosti.

Reflexe

Vyprávějte si navzájem nové příběhy. Jak jste postupovali při výběru postav a prostředí? Myslíte si, že by z toho mohl být nový pořad či film? Co z vašeho oblíbeného filmu v koláži zůstalo?

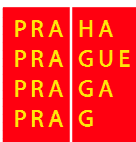
2. Hledání souvislostí – seznámení s abstrakcí

autorka aktivity: Jitka Ferencová, učitelka

Motivace

Může mít film něco společného s abstrakcí? Co je to abstrakce? Je abstrakce jen opakem konkrétní? (dva základní přístupy: 1. *postup* od konkrétní, individuální roviny ke tvarovému, barevnému

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY



zjednodušení 2. vychází ze základních prvků výtvarného umění – barvy, křivek, přímek, tvarů..., které v zobrazení nejsou vázány na objekty předmětné skutečnosti)

Popis činnosti

Vytvořte si speciální kukátko - pomocí vyříznutého rámečku, jež si vyrobíte například z formátu A5. Hledejte části (detaily) obrazu, které se vám zdají zajímavé. Využijte dostupných reprodukcí malířů: např.: F. Muzika – Strom, Krajina, Velký sen; J. Načeradský – Architektura; I. Ouhel – Noc v Benátkách; J. Bičovská – Ohňostroj, Starý rok; S. Zbyšek – Lámání v kole; J. Sopko – Velké koupání. Reprodukce můžete volit i jiné, dle dostupnosti.

V případě, že máte k dispozici fotoaparát můžete namísto hledání s rámečkem pracovat s nimi (na fotoaparátu si nastavte režim makro). Promítněte si poté zvětšené detaily. Popisujte části obrazu – proč si kdo tento výsek z obrazu vybral? Jakým dojmem na něho/ni daná část působí?

Reflexe

Diskutujte o tom jak se obraz skrze jeho detaily změnil. Shoduje se část obrazu s celkem? V čem ano, v čem ne? Proměnilo se vám nějak vnímání obrazu poté, co jste ho sledovali skrze jeho části? Mohl by být některý detail samotným obrazem?

Hodina výtvarné výchovy PO programu v NG – náměty k činnostem:

1. Staré za nové

autor aktivity: Pavel Mrkus, umělec

Motivace

Máte doma nebo ve škole na stěnách nějaké obrazy? Nelíbí se vám, nebo vám připadají staré a nezajímavé? Zkuste si představit, jak byste je mohli proměnit, co by se s nimi dalo udělat, aby se z nich staly živé pohyblivé světy?

Popis činnosti

Nafotěte si obrazy, plakáty a jejich zajímavé barevné detaily, které máte doma. Ve škole z těchto obrázků poskládejte nové kompozice. Pokud můžete, využijte některou zřetelně rytmicky členěnou hudební skladbu jako strukturu vaší audiovizuální kompozice. Pracujte s počítačovým programem ArKaos nebo Windows Movie Maker. (download: <http://www.arkaos.net>)

Reflexe

Své skladby prohlédněte a porovnejte si je s původními obrazy. Povedlo se vám je změnit? Dovedli byste si v duchu promítnout pohyb, který jste vyrobili v počítači, do těch starých obrazů na stěnách? Dokázali byste se i jinde dívat na věci a obrazy, jako by byly v pohybu a se zvukem?

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY



2. Zpět k vašim kompozicím

autorka aktivity: Jitka Ferencová, učitelka

Motivace

Promítněte si s žáky hotové animace, které vznikly na programu v NG. Porovnejte kompozice navzájem.

Popis činnosti:

Zkuste popsat rozdílné přístupy. Co byste na jednotlivých animacích ocenili? Je něco co byste změnili, udělali jinak?

Porovnejte původní obrazy od F. Kupky se vzniklými animacemi. Použijte fotografie obrazů, které žáci vytvořili na programu v NG (viz. CD z programu). Jsou nějaké efekty, které vycházejí z kompozice, řádu, rytmu originálního obrazu? Diskutujte o tom ve skupinkách.

Reflexe:

Promítněte si díla a napište každý k jedné vybrané animaci krátký text metodou volného psaní. Popište své momentální asociace. Poté vyberte jednu větu, či slovní spojení z vašeho textu a prezentujte je před třídou.