

PORTFOLIO

výtvarných projektů

Kateřina Korečková
463134

AJ6002 Učitelská praxe 2



Inspirace Giacomettiho sochou & instalace v prostoru

Tvorba plastiky inspirovaná dílem Alberta Giacomettiho

Výtvarná aktivita zakončená společnou instalací vzniklých
plastik v prostoru s přirozeným světlem – jako ukázka
působení sochařského díla v prostoru.

Zdokumentováním konečného výsledku projektu
vytvoříme časosběrné video zachycující proměny této
kompozice během dne.



POSTUP

- Krátký výklad o sochařství (plastika/skulptura/prostor/světlo/...)
- Ukázka díla Alberta Giacomettiho
- Samotná tvorba plastik (keramická hlína/špejle/drátky/...)
- Vytvoření společné kompozice na denním světle
- Časosběrný záznam
- Promítnutí záznamu
- Debata a reflexe

CÍL

Mimo seznámení se se sochařským dílem A. Giacomettiho a také s technikami sochařství, mohou žáci lépe pochopit princip působení sochařského díla v prostoru. Tento prostor si vyzkouší sami utvořit společnou kompozici a částečně tak proniknou také k technikám scénografie. Časosběrný záznam nám pak pomůže demonstrovat, jak proměňující se světlo ovlivňuje sochařské dílo a vytváří tak zdánlivý pohyb. Tento pohyb zachycený pohyb může být základním kamenem pro další aktivitu, jejímž předmětem je animace.



Aktivita v galerii

Objekty v prostoru:

Jiří Bielecki v dialogu s Daliborem Chatrným, Stanislavem Kolíbalem, Jiřím Hilmarem a Janem Wojnarem

Ústředním motivem výstavy s názvem Jiří Bielecki: Vznášet se a chvět v siločarách přitažlivosti Muzea města Brna jsou tzv. gravitabily.

12. 5. 2020 – 30. 8. 2020



CÍL

Prohlídka této výstavy a její zpětná reflexe může efektivně uzavřít téma objektu či sochy v prostoru a výrazného vlivu světla na kompozici. Doplnkovou aktivitou může být vytvoření modelu těchto gravitablů pomocí drátků a provázků, které mezi sebou budou žáci natahovat a měnit své pozice za prosvěcování baterkou.



Animace

Tvorba krátkého animovaného filmu

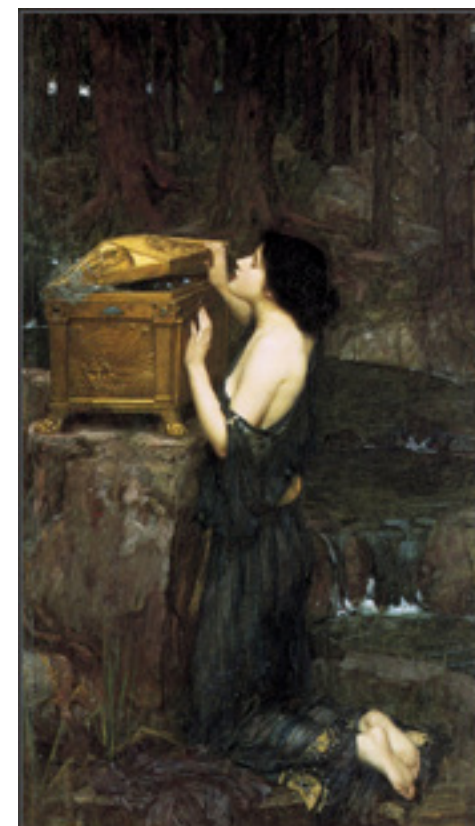
Film, ve všech svých podobách, má zásadní dopad na život žáků. Stejně tak jako vizuální kultura nabývá na svém významu a stává se stále častěji prostředkem komunikace, k výrazným změnám došlo i v případě filmu. Pokud je dnes film samotný a jeho scéna nedílnou součástí našich životů a do jisté míry se podílí na utváření naší kultury, měly by být žáci ve školách s tímto médiem seznámeni.

POSTUP

- Úvodní výklad k animovanému filmu
 - Jaké animované filmy znáte?
 - Jaká studia věnují se animovanému filmu znáte?
 - Stručná historie animovaného filmu
 - Stručná teorie a techniky animace
 - Ukázky a příklady
 - Tvůrci animovaného filmu u nás
- Zadání praktické části projektu
 - Prezentace malířských děl
 - Shrnutí příběhu o Pandoře
 - Vytvoření storyboardu
 - Vytvoření animace
 - Vytvoření animovaného filmu
 - Projekce

POTŘEBNÝ MATERIÁL A VYBAVENÍ

projektor, mobilní telefon s fotoaparátem, pc se softwarem pro tvorbu videa, papíry formátu A2, špejle, suché pastely, fixy, tužky, reprodukce uměleckých děl, modelína



CÍL

Jako přínos této tvorby se zadanou předlohou můžeme vnímat prvotní potřebu žáka porozumět obsahu uměleckého díla. Z tohoto důvodu jsem zvolila umělecká díla s námětem, který je považován za všeobecně známý. Jedná se o malby dvou prerafaelitů vycházejících z mytologického příběhu o Pandořině skříňce. Zároveň si díky tomu mohou žáci uvědomit mezioborové vazby mezi jednotlivými disciplínami umění (literatura, výtvarné umění).

Skrze tvorbu animovaného filmu si žáci vyzkouší vyprávět příběh pouze vizuálními prostředky. Skupinová práce pak u žáků pomůže rozvíjet zejména komunikační kompetenci a kompetenci sociální a personální. Přesto, že budou žáci samotný animovaný film vytvářet pomocí technologií (mobilního telefonu a pc), během tvůrčího procesu si vyzkouší také hned několik základních technik klasické animace. Jelikož jim nebude přesně zadána technika, kterou budou animaci vytvářet, můžeme zde hovořit o rozvoji kompetence k řešení problému. Žáci se budou muset zamyslet nad materiálem a pomůckami, které budou vhodné k animaci jednotlivých prvků scény podle konkrétního animačního scénáře.

Cílem tohoto projektu by však měl být také rozvoj kreativity a kritického myšlení ve vztahu k audiovizuálním a mediálním prvkům, se kterými přicházíme intenzivně do kontaktu. Projekt poskytne dětem vhled do světa animovaného filmu a skrze něj a jejich tvorbu se žáci naučí tvůrčím způsobem využívat digitální technologie, které dnes z velké části utváří náš svět.

Ukázka zamýšleného a možného výsledku projektu

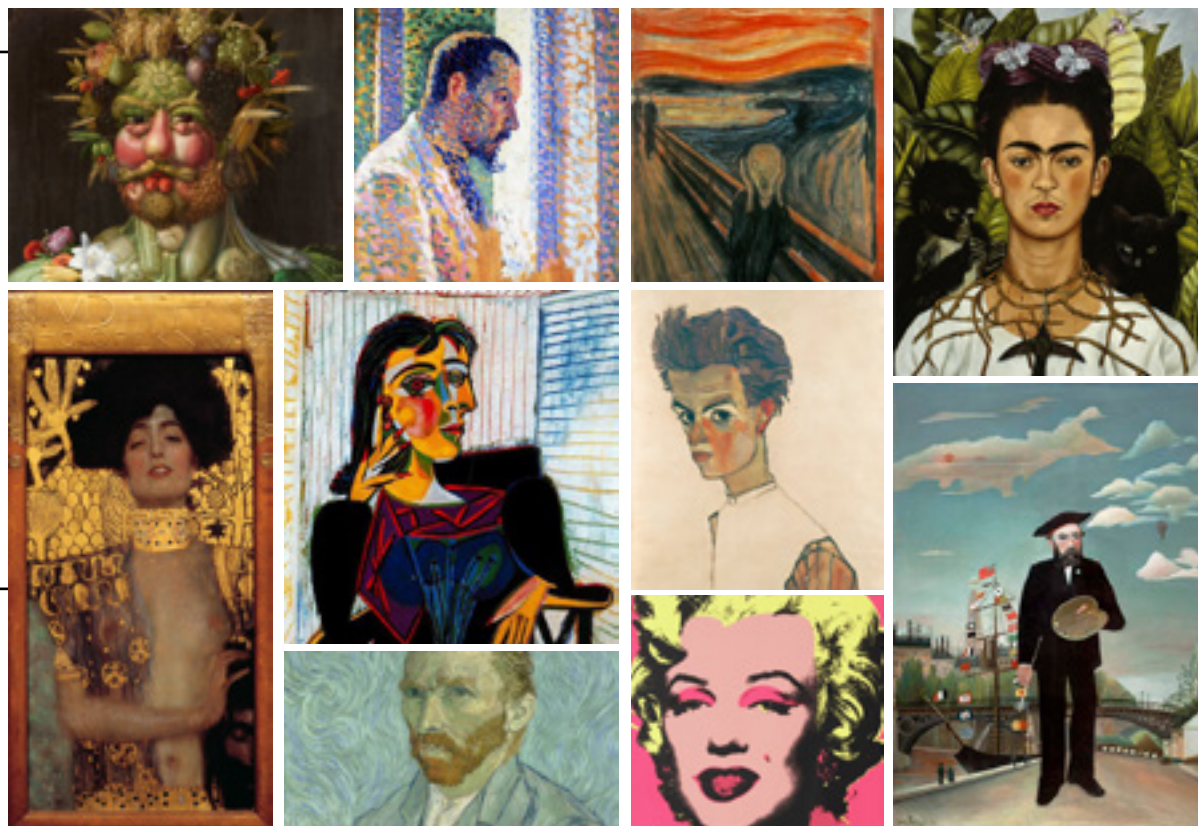




Slavné portréty

Tvorba portrétů inspirovaných slavnými díly

Kresba či malba portrétů spolužáků podle různých
slavných děl vzniklých v rámci různých
uměleckých směrů a stylů.



POSTUP

- Vytvoření časové osy se zanesením dat konkrétních děl
 - Uveden uměl. styl/sloh děl + jeho definice a znaky
- Rozdělení žáků do dvojic
 - Přidělení repliky slavného díla
- Tvorba portrétů spolužáků inspirovaných slavným dílem
- Obměna dvojic a replik slavných děl
- Doplnění do časové osy
- Krátký výklad k jednotlivým dílům
- Ukázky dalších děl z jednotlivých uměl. stylů a slohů
- Debata a reflexe

CÍL

Žáci se seznámí se slavnými portréty a budou nuceni snažit se definovat formální stránku díla a této technice (či přístupu jednotlivých umělců) se přiblížit. Na základě tohoto rozboru a snahy o věrné napodobení charakteristických znaků budou moci snáze dílo zařadit k datům a definicím uvedeným v časové ose.

Jednotlivé portréty, které vzniknou ve dvou provedeních (díky obměně dvojic a replik), pak můžeme porovnat i mezi sebou a s žáky debatovat nad rozdíly v klíčových prvcích, kterým přiřadili význam. Díky analýze a tvorbě po vzoru těchto děl se žáci více přiblíží vnímání umělců té doby a lépe si tak osvojí si principy zásadní pro tvorbu různých uměleckých stylů a slohů.

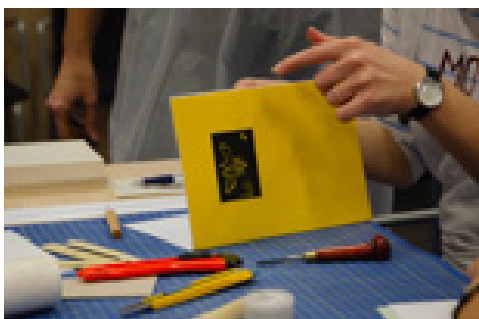


To jsem já
autorská kniha

Tvorba autorské knihy

Dlouhodobý projekt složený z několika výtvarných aktivit, jehož ústředním motivem je identita.

Obsahem této knihy by měly být jednotlivé vizuální vyjádření, se kterými se žák ztotožňuje, vystihují ho apod.



POSTUP

- Představení konceptu autorské knihy
- Tvorba přebálky knihy (kreslíci karton/koláž z papíru)
- Tvorba lavírované kresby oblíbeného místa
- Tvorba stylizovaného autoportétu
- Tvorba mozaiky (duhovka oka)
- Tvorba strukturálních fotografií (vlasy/pokožka na dlani/...)
- Tvorba linorytu – oblíbené zvíře (oko/srst/čumák/...)
- Tvorba frotáže oblíbené rostliny
- Typograficky pojednaná pasáž z oblíbené knihy nebo filmu
- Tvorba škály tónů – oblíbená barva
- Tvorba mramorovaného a škrobového papíru
- Kompletace a svázání knih



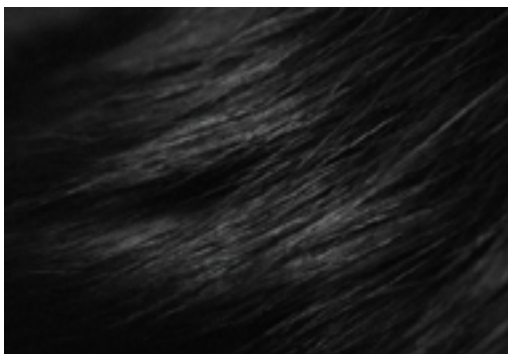
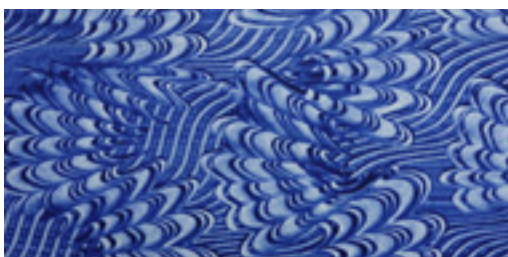
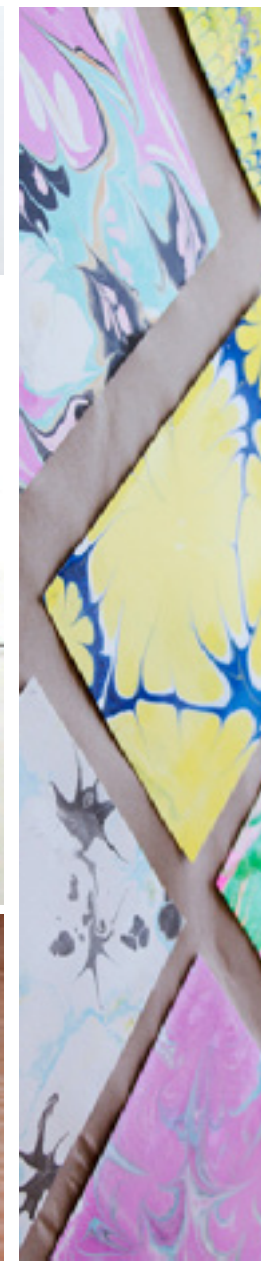
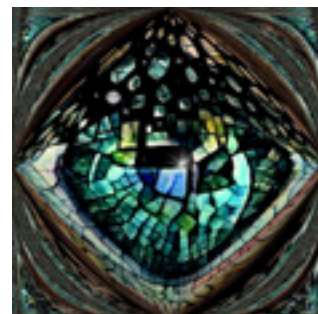
POTŘEBNÝ MATERIÁL A VYBAVENÍ

karton/papír/tuš/štetce/tužka/nůžky/lepidlo/pera/lino/rydla/fotoaparát/pauzovací papír/mramorovací barvy/nádoby/voda/akvarely/nit/fix/tiskárna

CÍL

Realizace tohoto projektu je zaměřena na dlouhodobou tvorbu dotýkající se jednoho tématu, a to identity. Který je zejména v období dospívání velmi zásadní. Odlišné výtvarné techniky, které si mohou vyzkoušet, a jednotlivá dílčí zadání, pak umožňují žákům pracovat s tématem z rozdílných úhlů pohledů. Umožní jim vytvářet ucelený způsob vizuální komunikace vlastní jejich osobě.

Knihy by měla být svázána i s volnými listy a tak, aby do ní nebyl problém cokoliv přidat i po dokončení projektu v rámci výuky ve škole.



vlastní archiv
<https://www.pinterest.fr/pin/382665299566553006/>
<http://bgfons.com/download/1674>
<https://www.pexels.com/cs-cz/foto/kuze-oboci-oko-osoba-862122/>
<https://fineartamerica.com/featured/jukebox-hero-has-stars-in-his-eyes-artful-oasis.html>

https://abduzeedo.com/movie-quotes-typography-ian-simmons?utm_source=dlvr.it&utm_medium=facebook
<https://www.picuki.com/media/2061286268236235838>
https://www.etsy.com/listing/86087113/lino-cut-animals-bear-beer-hand-printed?ref=shop_home_active

<https://www.jacksonsart.com/blog/2019/06/11/langridge-oil-paint-review/>
<https://www.prodej-obrazy.eu/p/4722/pardubice-kostelni-ulice-karel-ol-drich>
<https://www.pexels.com/cs-cz/foto/osoba-ruka-vzor-struktura-4046569/>
<https://www.thinkmakeshareblog.com/make-your-own-marbled-paper/>



Zpětná vazba

Nejvíc se mi líbilo kreslení princezeny podle čtené pohádky. A řazení obrázků podle toho, jak to v pohádce opravdu bylo.

KATRYN (5)

Nejdřív se mi malovat nechtělo, ale prstama to byla sranda. Bavilo mě to s modelínou a taky malování na obličej.

ANICKA (5)

Soutěžní malování bylo moc prima. Škoda, že ho nemáme i ve družině.

TAMARKA (7)

Vizualice témat, kapitol, kreslení ilustračních obrázků a členění v sešitě zbožíznaství mi pomohlo k lepší orientaci v pro mě jinak nedobře pochopitelném předmětu.

PETR (16)



vlastní archiv