

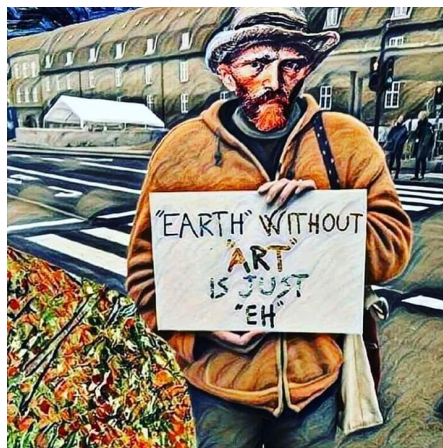
VYUČOVACIA HODINA

ŠKOLA: ZUŠ Valaliky, Kostolná 10

DÁTUM: 29.11.2021-5.12.2021

ROČNÍK: Prvá a druhá časť

ODBOR: Výtvarný



Každú dokončenú prácu, prosím posielajte svojim triednym učiteľom. Prosím všetkých rodičov aby sa snažili fotiť dielka svojich detí v najlepšej kvalite (napr. pri okne a kolmo z hora) **ĎAKUJEME 😊**

Práce sú súčasťou vášho hodnotenia

PVV_2/1 Téma: **Tanec radosti** (inšpirácia dejinami umenia Paul Klee)

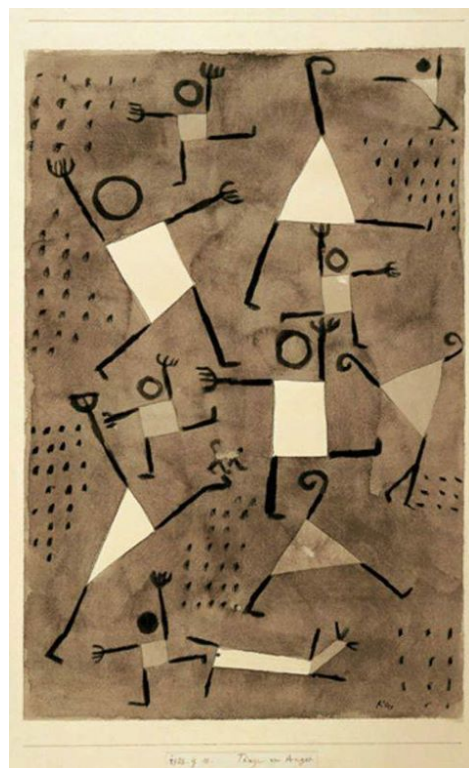
Paul Klee bol slávny nemecký umelec, ktorý sa venoval teórii farieb a vynikal netypickým hieroglyfickým umeleckým prejavom. Ako hlavné výrazové prostriedky využíval líniu a čiaru. Vždy vravel „idem zobrať čiaru na prechádzku“

Skúsme vytvoriť jednoduché postavičky ako sú na obrázku. Tieto postavičky však nestoja niekde v kúte alebo v rade ale tancujú po celej ploche papiera. Ak chcete môžete si vyskúšať malú pohybovú aktivitu pred zrkadlom alebo pred kamarátom, súrodencom a zatancujte si. Sledujte ako sa pohybujú vaše ruky a nohy. Keď sme si trochu zacvičili, pustíme sa do tvorenia.

Pomôcky: A3, vodové farby, štetce, nádoba na vodu, farebný papier, noviny, lepidlo, nožnice, fixky

Postup: vymaľujme celý výkres vodovými farbami podľa seba, kým bude papier schnúť vystrihneme (PVV- natrhá) farebný papier, čistý papier alebo noviny podľa vlastného uváženia ako vymaľoval pozadie na geometrické útvary. Tie nalepíme na zamaľovaný papier a už stačí fixkami dokresliť tvarom časti ľudského tela. Medzi postavami dokreslíme bodky, čiarky, vlnovky, ktoré znázorňujú kde postavičky tancovali.

Druháci sa vyhrajú s detailmi a môžu vyskúšať zložitejšie tanečné kreácie.



3/1 _ 4/1 : Téma: **Koláž inšpirovaná dejinami umenia Henri Matisse**

Pripravte si veselú farebnú koláž, inšpirovanú dielom francúzskeho maliara Henriho Matissa

Koláž pochádza z francúzskeho collage - lepenie, ktorým sa všeobecne označuje výtvarná technika nalepovania rozličných materiálov, predovšetkým papiera a tkanín. Táto technika vyžaduje viac trpezlivosti. Obľubovali ju najmä umelci v prvej polovici 20 storočia, z nich najvýznamnejší sú Braque, Picasso, Matisse.

Materiál a pomôcky

výkres A3, ceruzka
nožnice, lepidlo Herkules
farebný papier

postup: Rôzny farebný papier si nastriháme na veľkosť A5 a rozmiestnime ho na výkres A3 do pozadia vedľa seba ako kachličky v kúpeľni. Z iných farebných papierov si vystrihneme organické tvary, exotické listy, morské korále, kvety, vázy, ktoré aj Matisse používal vo svojich kolážach. Poukladáme ich na sucho do pozadia a ak sme spokojný s kompozíciou môžeme tvary nalepiť. Dávame si záležať na farebnosti, tvarovosti, proporčnosti jednotlivých tvarov.



inšpiračné video: [Henri Matisse: The Cut-Outs - YouTube](#)



1/2- 2/2 Téma: Zašifrovaná abeceda

Abeceda alebo písmo sa používa na zápis slov. takúto abecedu už každý z vás pozná, dnes skúsime vymyslieť vlastnú abecedu, každému písmenku vytvoríte nový tvar. Na výkres A3 nakreslite alebo namaľujte zašifrovanú abecedu. Keď budete mať vlastnú šifru hotovú vytvoríme zašifrovaný nápis na nový papier „zuš Valaliky“ technika spracovania je na vašom výbere.

α	A	alfa	ι	I	iota	ρ	P	ró
β	B	beta	κ	K	kappa	σ	Σ	sigma
γ	Γ	gamma	λ	Λ	lambda	τ	T	tau
δ	Δ	delta	μ	M	mí	υ	Y	upsilon
ϵ	E	epsilon	ν	N	ní	ϕ	Φ	fi
ζ	Z	zeta	ξ	Ξ	xí	χ	X	chí
η	H	eta	$\omicron$	O	omikron	ψ	Ψ	psí
θ	Θ	theta	π	Π	pí	ω	Ω	omega

								
A	B	C	D	E	F	G	H	I
								
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
								
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

3/2- 4/2 Téma: plocha, škvŕna

Dnes budeme tvoriť pomocou plochy a následne škvŕny. Trošku teórie:

PLOCHA

Plochu chápeme najčastejšie ako povrch predmetov. Povrch stola má rovnú plochu, povrch tienidla lampy má už zložitejšiu plochu, karoséria moderného automobilu sa skladá z celého radu zložitých plôch. Medzi povrchom a plochou treba však rozlišovať. Povrch je hmatateľný, má určitú štruktúru: je hladký alebo drsný, matný alebo lesklý, má určitú farbu atď. Čo si treba predstaviť pod plochou najlepšie pochopíme, keď si predstavíme plné a duté teleso, napr. drevenú kocku a papierovú škatuľu. Drevená kocka aj papierová škatuľa sú dve geometrické telesá, ktoré sa však od seba odlišujú tým, že pri drevenej kocke si uvedomujeme jej hmotnosť, pri papierovej kocke si však uvedomujeme jej vnútorný priestor, ktorý je od vonkajšieho oddelený papierovými rovinami. Keď sa na drevenú kocku alebo papierovú škatuľu pozeráme zvonku, hovoríme o telese, ktoré sa nachádza v priestore. Papierová škatuľa má okrem toho vnútorný priestor. Roviny, ktoré tieto dva priestory od seba oddeľujú, sú

PLOCHY. Pod plochou treba rozumieť akúsi veľmi tenkú škrupinku, ktorá oddeľuje vnútorný a vonkajší priestor.

V geometrii sa pod plochou rozumie dvojrozmerný útvar, pri ktorom sa s tretím rozmerom neuvažuje. Rozoznávame plochy s veľmi pravidelným priebehom, ktoré vieme geometricky definovať a plochy veľmi nepravidelné, ktoré nedokážeme definovať, napr. guľová plocha v porovnaní s povrchom jablka. Budeme teda rozoznávať plochy definovateľné (geometrické) a nedefinovateľné (prírodné). Najjednoduchšou definovateľnou plochou je rovina. Kvôli predstave hovoríme, že rovina vzniká priamočiarym pohybom priamky v priestore. Rozdeľuje celý nekonečný priestor na dve časti. Takáto predstava roviny však nezodpovedá našej každodennej skúsenosti, pretože sa pohybujeme a pracujeme v konečnom priestore, v priestore relatívne malých rozmerov. Preto vnímame vždy iba časť nekonečne veľkej roviny, ktorá môže mať ľubovoľný tvar. Priamka sa môže v priestore pohybovať ľubovoľným smerom. Pri kruhovom pohybe okolo rovnobežnej osi sa takto vytvorí valcová plocha. Kombináciou pohybov môžu vzniknúť najrozličnejšie plochy, ktoré sa v súčasnej dizajnerskej práci aj bohato využívajú.

Tvar plochy je závislý od útvaru, ktorý ju vytvára (priamka, kružnica, parabola a pod.), ale aj od pohybu, ktorým sa vytvára (priamočiary, rotačný, skrutkovitý a pod.). Geometrický útvar je tvoriacim prvkom, pohyb je riadiacim prvkom pri vzniku plochy. V prírode však jestvuje rad plôch, ktorých zákonitosť vzniku sa nedá určiť. Tieto sa znázorňujú radom kriviek, medzi ktorými si tvar plochy treba domyslieť. Hovoríme im grafické plochy. Napr. plochy terénu sa znázorňujú vrstevnicami a nazývame ich topografické plochy.

Vo výtvarnom umení poznáme nielen reálne roviny, ale často sa tu narába aj s imaginárnymi (neskutočnými) rovinami, ktoré jestvujú len v našej predstave. V maliarskych dielach či v členení architektonického priestoru sa používa pojem rovina prvého plánu, rovina pozadia a pod., ktorými sa vymedzuje plocha objektu či detailu v priestore. Plošné plány sú význačným kompozičným prvkom, ktorý umožňuje základné priestorové rozdelenie diela.

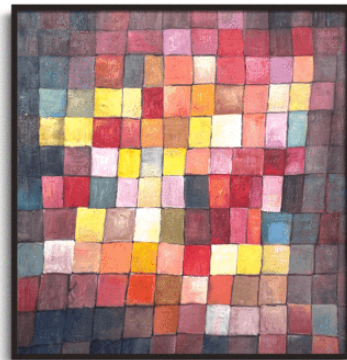
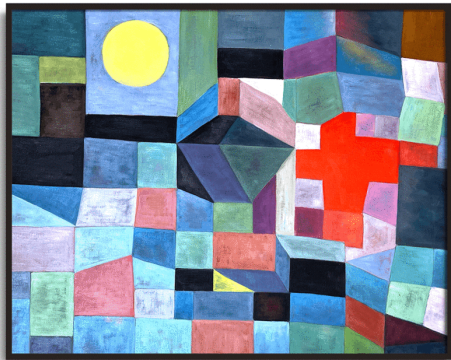
ŠKVRNA

Ak pozorujeme dlaždice na chodbe, omietku na múre, čerstvo pokosený trávnik, vidíme ich nerovnomerný povrch, na ktorom je množstvo nepravidelných škvŕn. Takéto nepravidelnosti možno pozorovať aj v štruktúre prírodných materiálov. Vznikli ako náhodné ukladanie vrstiev rôznej farby, v ktorých sú zhmotnené procesy ich vzniku alebo rastu (leštený mramor, prerezaný kmeň stromu, prerezaná kapusta a pod.). Vo výtvarnom umení hovoríme o škvrne ako o viac-menej náhodnej stope po dotyku štetca alebo iného nástroja na materiáli. Napr. Na fotografickom materiáli vzniká škvrna ako odraz svetla, ako stopa, ktorá nemá zámerný tvar. Náhodný alebo neuvedomený tvar škvrny treba chápať tak, že pri práci si výtvarník jasne neuvedomuje každý pohyb ruky a nástroja, ktorý zanecháva stopy na materiáli. Umelec pri práci vníma predovšetkým celok. Detail má v tejto fáze tvorby podružný, nepodstatný význam. Tvar stopy vzniká pod nástrojom ako súčasť celku, podriaďuje sa celku. Vyznám tvaru škvrny-stopy vystúpi až pri jeho posúdení v celku obrazu z hľadiska celkovej koncepcie diela.

Pri dlhšom pozorovaní škvrny dochádzame k dvom úkazom:

1. a) škvrna sa nám už nezdá taká jednotná ako pri prvom pohľade. Objavujeme jej štruktúru –menšie čiastočky, z ktorých sa skladá. Zdá sa nám, akoby pozostávala z drobných bodov, ktoré majú väčšie alebo menšie rozmery;
2. b) zo škvrny sa začínajú vyjavovať zmysluplné obrazy. Ľudské oko, zvyknuté vnímať predmety, ktoré majú preň určitý význam, snaží sa aj v neforemnej škvrne nájsť obrazy

po preštudovaní týchto základných vyjadrovacích prostriedkov sa môžeme pustiť do tvorenia budeme prechádzať z jednotlivých geometrických plôch do škvŕn. Pri tvorení sa inšpirujeme maliarom Paul Klee ktorý sa venoval teórii farieb, najprv si výkres rozdelíte na geometrické útvary napr. na malé štvorce, vychádzajte aj z minulotýždňovej témy, tvary nadobúdajú rôzne veľkosti a stáva sa z nich architektúra .



Všetko tvoríme suchým pastelom aby sme mohli teraz tvoriť škvrny, snažte sa jednotlivé plochy medzi sebou prepájať, rozmazávať, experimentovať, plastickou gumou vyberať svetlo, ak budete mať chuť tak znova suchým pastelom dokresľovať.