

POLSKI PUNKT WIDZENIA – MALARSKOŚĆ FILMU 4.0

Muzeum Kinematografii w Łodzi

2022

Temat zajęć: Surrealny wymiar świata w animacji Daniela Szczechury
Fatamorgana 1.

Adresat zajęć: uczniowie i uczennice szkoły ponadpodstawowej.

Rodzaj zajęć: warsztaty.

Cel ogólny zajęć:

przybliżenie uczestnikom i uczestniczkom wiadomości na temat fascynacji artystycznych Daniela Szczechury i ich wykorzystania w filmie *Fatamorgana 1*.

Cele szczegółowe:

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, czym jest inspiracja malarska,
- znają film Daniela Szczechury pt.: *Fatamorgana 1*,
- dostrzegają podobieństwa między kadrami filmowymi a malarstwem surrealistów,
- rozumieją, czym jest malarskość filmu,
- rozumieją zasady zgodnego z prawem publikowania prac (w tym na podstawie prawa cytatu)
- rozumieją pojęcie Muzeum Wyobraźni,
- potrafią odtworzyć wybrany kadr filmowy, wykorzystując materiały plastyczne,
- pracują w grupach, wykorzystując własną kreatywność i pomysłowość.

Metody pracy: prezentacja, heureka, ćwiczenie kreatywne.

Formy pracy: praca całego zespołu, praca grupowa.

Środki i materiały dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, rzutnik/telewizor, drukowane materiały do tworzenia prac warsztatowych materiały plastyczne.

Zgodność z podstawą programową:

Język polski

II. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;
- 2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;
- 5) charakteryzuje główne prądy filozoficzne oraz określa ich wpływ na kulturę epoki;
- 6) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy w danej dziedzinie sztuki;
- 7) odróżnia dzieła kultury wysokiej od tekstów kultury popularnej, stosuje kryteria pozwalające odróżnić arcydzieło od kiczu.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 2) porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;
- 9) wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;
- 12) wykorzystuje formę projektu w przygotowaniu i prezentowaniu oraz popularyzowaniu swoich zainteresowań i osiągnięć;

ZAKRES ROZSZERZONY

II. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- 1) wykorzystuje teksty naukowe w interpretacji dzieła sztuki;
- 4) porównuje teksty kultury, uwzględniając różnorodne konteksty.

Plastyka

I. Uczestniczenie w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzeganie kontekstów powstawania dzieła. Uczeń:

- 1) zna terminy i pojęcia, właściwe dla analizy formy dzieł sztuk plastycznych;
- 2) rozróżnia poszczególne dyscypliny sztuki (...);
- 3) rozumie, że sztuka powstaje w kontekście innych dziedzin kultury, a także historii, filozofii, religii;

4) w oparciu o właściwą terminologię dokonuje opisu i analizy wybranych dzieł sztuki różnych dyscyplin;

5) przybliża twórczość artystów różnych dziedzin sztuki, w szczególności plastycznych.

Historia sztuki:

II. Zapoznanie z najwybitniejszymi dziełami w zakresie architektury i sztuk plastycznych. Uczeń:

8) wymienia różne funkcje dzieł sztuki (...);

10) określa funkcję dzieła i wskazuje jej wpływ na kształt dzieła.

Słowa kluczowe: inspiracja, malarstwo, surrealizm, zestawienie, przeszłość, przyszłość.

Czas: 90 min. + projekcja filmu

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Uwaga: Prezentacja dołączona do scenariusza zajęć prowadzi przez większą część warsztatów.

1. Prowadzący/a wykonuje czynności organizacyjne, sprawdza listę obecności, opowiada krótko o założeniach projektu i przebiegu zajęć.
2. Następnie prowadzący/a wprowadza uczestników i uczestniczki w zagadnienia związane z twórczością reżysera filmu, umiejscawia film w kontekście historii polskiego kina, jak również w biografii reżysera. Realizacja tej części zajęć jest zgodna ze schematem przygotowanym w prezentacji multimedialnej, kładącej nacisk na różne aspekty kulturowe i społeczne.
3. Pogadanka na temat filmowych inspiracji malarskich Daniela Szczechury wykorzystanych w filmie. Analiza i interpretacja porównawcza kadrów filmowych i dzieł malarstwa surrealistycznego. Realizacja tej części zajęć jest zgodna ze schematem przygotowanym w prezentacji multimedialnej.
4. Projekcja filmu.

5. Praca w grupach. Prowadzący/a dzieli zespół na pięć/sześć grup (w zależności od liczby zespołu). Zadanie każdej polega na stworzeniu żywego kadru, grafiki komputerowej lub obrazu przy pomocy materiałów w tym celu wcześniej przygotowanych. Grupy samodzielnie wybierają kadry i obrazy, które mają odtworzyć. Inspiracją do wykonania zadania jest oczywiście wyświetlony film. Uwaga: Jeżeli zajęcia odbywają się w trybie zdalnym, uczniowie i uczennice wykonują instalację lub tworzą własną interpretację plastyczną kadru lub obrazu samodzielnie — cyfrowo lub w dowolnej technice plastycznej.
6. Po zakończeniu ćwiczenia grupy/uczestnicy prezentują wyniki swoich prac i wykonują zdjęcia/ zrzuty komputerowe prac powarsztatowych do wirtualnej wystawy muzealnej, a prowadzący/a wykonuje dokumentację fotograficzną. Zwraca uwagę na aspekty prawa autorskiego i zgodne z prawem możliwości samodzielnego tworzenia grafik i innych dzieł. Przybliży termin Muzeum Wyobraźni. Alternatywnie: nauczyciel/ka przypomina, czym jest inspiracja oraz wskazuje konsekwencje nadużywania tego terminu np. w kontekście plagiatu. Przybliży termin Muzeum Wyobraźni.
7. Zajęcia kończą się krótkim podsumowaniem wiadomości na temat filmu Piotra Dumay i podziękowaniem za wspólnie spędzony czas.

Opracowanie w ramach projektu „Polski punkt widzenia – malarskość filmu 4.0”:
Małgorzata Bazan Pracownia Filmu Literatury i Mediów

