

Devátý úkol: **Lesní bytosti** (1. 6. 2020)

Zadání pro mladší děti (Po1, Út1 a St1)

V minulém zadání jste zkoušeli namalovat ducha zdravého a nemocného lesa. Tentokrát zkusíme v lese ještě zůstat a podívat se na jeho další bytosti z dob minulých i dnešních.

Dříve se lidé báli věcí, které nedokázali vysvětlit a představovali si, že v lese žijí různé bytosti, které jim mohou ublížit nebo také pomoci. Byla to například *rusalka*, *víla*, *vodník*, *čarodějnice* a *lešij – strážce lesa* (obdoba řeckého Pana). Říkalo se také: *"Kdo se bojí, nesmí do lesa"*.

Dnes už toto přísloví používáme v trochu jiném významu. Lidé se totiž vyvíjejí a tak v pohádkách už můžete slyšet, že pán lesa není žádný lešij, ale hajný a podobně. Ve skutečnosti les totiž není nebezpečný. Dnes vnímáme les spíše jako místo klidu a odpočinku a bytosti v něm pro člověka nepředstavují nebezpečí. Vzpomeňte si, třeba na pohádku *Kuky se vrací* nebo *Malý Pán*.

Tvým úkolem bude nakreslit nebo namalovat lesní bytost – hodnou nebo zlou. Lesní bytosti se často proměňovali v různá zvířata nebo rostliny, měly nadpřirozené schopnosti atd. Můžeš nakreslit bytost, kterou znáš ze starých pověstí jako je např. rusalka nebo víla nebo si vymyslet svou vlastní.

Obr. 1 - Rusalka, vodník, lešij – lesní muž, z pohádky *Kuky se vrací*, z pohádky *Malý Pán*



Zadání pro starší děti (Po2, Út2 a St2)

předchozí téma, o lesu, který přišel o svoje stromy, mě na tolik ovlivnilo, že jsem si řekla, že by nebylo vůbec špatné se trochu více, o jeho skrytém a tajemném světě dozvědět.

Jak na to?

Kdo chce objevit krásu lesa, musí se pohybovat tiše, mít otevřenou mysl, ale i všechny smysly. Umět se dívat a být trpělivý. Né, nadarmo se například říká:

“ Hory chyby neodpouštějí “ nebo *“Jak se do lesa volá tak se z lesa ozývá“*.

Pohybujte se a chovejte proto v lese s úctou vůči jeho tvorům, rostlinám i prostředí.

Zastavte se na jednom místě a pořádně si ho prohlédněte, tak jako byste si jeho kus chtěli vzít s sebou domů, několika násobně zvětšili obraz na hledáčku vašeho fotoaparátu.

Přemýšlejte o tom, co vidíte a co ne. Jaké zvířata a podivné stvoření les mohou obývat.

Kdo je to lesní bytost?

může jí být víla, tvor neznámého původu, mýtická postava, pohanští bohové, trpaslíci? Ke slovu se, ale může dostat i jakýkoliv živý tvor či rostlina, která Vás z nějakého důvodu osloví? pozn.: pohan - člověk nevěřící v boha

Jistě víte, že každý příběh má svoje kladné i záporné hrdiny.

Pokud Vám mohu napovídat, jasnými záporáky mohou být předměty a tvorové, kteří lesu škodí nebo do něj z nějakého důvodu nepatří (odpadky, jedovaté rostliny a živočichové, aj.).



Obr. 2 - Tvorové z příběhu „ Mikrokosmos „, od mravence po úžasné oči žáby

Co je na pozadí toho všeho?

Vaším spolužákům jsem donesla dva kusy dnešního lesa, přímo do vyučování.

Byly to zapomenuté kulaté platy kmene smrku s výraznou reliéfní kresbou letokruhů.

Ty se staly dětem pozadím výkresu, ale i vstupní branou do příběhu o lesních bytostech.

Každý si vzal na chvíli k sobě jeden z těchto dvou kusů, položil na něj papír formátu A3 a výtvarnou technikou “ frotáže”; (z francouzského *Frotter – třít, drhnout, natírat*) je umělecká technika kopírování, resp. přenášení reliéfní struktury na papír), přenesl reliéfní strukturu letokruhů na papír.

Někdo použil k tvorbě pozadí a přenesení struktury letokruhů na papír, voskové či obyčejné pastelky, někdo měkkou grafitovou tužku v laku.



Obr. 3 - struktura letokruhů jednoho z kulatých kusů kmene smrku

Dá se říci, že děti k tvorbě přistupovali velmi originálně a netradičně:

(pozn.: záměrně Vám neukazuji jejich podobu na fotografii)

strukturu letokruhů děti využili k vytvoření;

nové lesní planety s prapodivnými tvory,

spirálovité cesty, po které kráčeli bytosti z lesa,

stala se tvarem kopcovité krajiny,

přímo ze struktury letokruhů vyrůstaly některé lesní bytosti,

podle tvaru a velikosti letokruhů, tak jak plynul čas.

Motiv letokruhů byl stále pozadím a do popředí vstupovaly lesní tvorové, kteří byli jakkoliv vizuálně odlišeni pomocí výrazné barvy, barevného kontrastu, obrysu či přímo bílého pozadí...

Jak na to doma?

nechejte na sebe působit vše, o čem jste si přečetli. Kresbou letokruhů kmene stromu se můžete i nemusíte inspirovat.

Zajděte si do lesa na procházku, nechejte si jeho o bytostech zdát, zavřete si oči, zapojte fantazii, necht' vede vaše nápady i ruku po papíře...

Můžete pokreslit jeden papír formátu A4 - A3, nebo hned několik papírů, ponořit se do světa komiksu či vyrobit lesní tvory z materiálů, které nalezne přímo v lese a vyfotit je v prostředí, kde žijí a nejlépe se cítí...

Postačí Vám klubičko přírodního nebo bílého špagátu, nůžky, průhledná lepicí páska či jiné výtvarné potřeby, které budete mít po ruce...Hrejte si a bavte se ☺

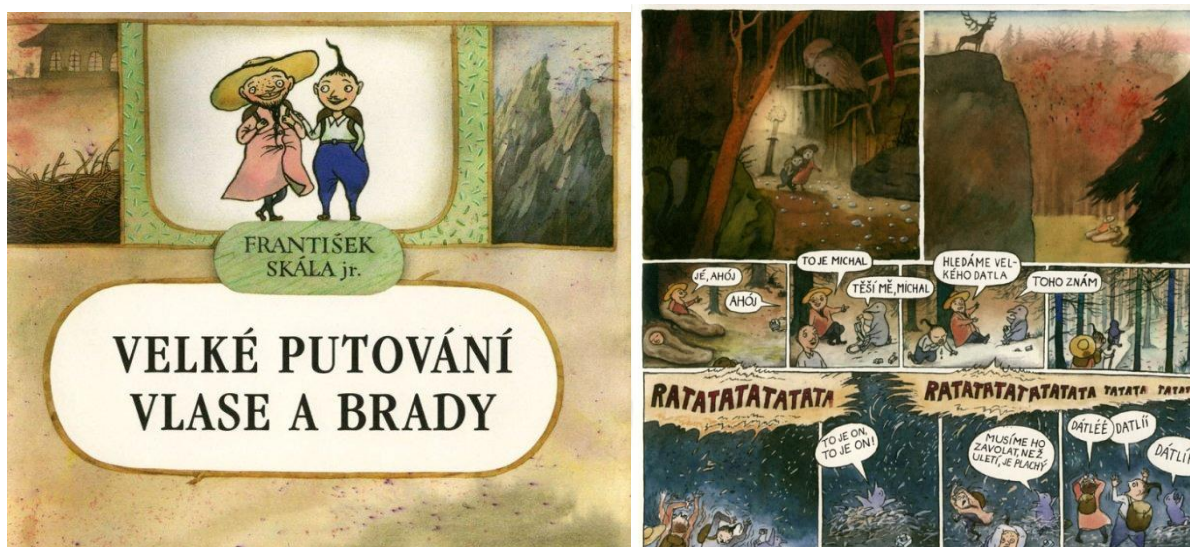
Kdybychom zapátrali v historii českého filmu a pohádek, inspirací Vám může být: příběh o Otesánkovi, např. od Jana Švankmajera, výše zmíněné animované filmy pro děti Malý pán, Kuki se vrací či komiks o Velkém putování vlase a brady od výborného českého výtvarníka Františka Skály aj.



Obr. 4 - příběh o Otesánkovi (Jan Švankmajer) a Malý pán (František Skála)



Obr. 5 - Kuki se vrací (Jan Svěrák)



Obr. 6 - Komiks „ Velké putování vlase a brady „ (František Skála)

Ale také velmi jedinečná **počítačová hra Samorost** od výtvarníka Jakuba Dvorského, vyvinutá českou firmou *Amanita Design*.

Ač je poměrně krátká, tak díky surrealistické grafice a příběhu vyčnívá nad ostatní hry v této kategorii. Hrdinou hry je malý trpaslík, který má během pěti kol za úkol zachránit svou planetku tím, že vychýlí z kurzu planetu druhou, která míří na jeho domovskou. Link na práci studia: <https://amanita-design.net/games/samorost3.html>



Obr. 7 - Počítačová hra Samorost (Jakub Dvorský)

Na Vaše práce se budeme moc těšit a brzy na viděnou. Učitelky VO ZUŠ Slunná

Obě dvě verze úkolů, opět kvalitně nafotíte a pošlete mailem své paní učitelce výtvarného oboru na ZUŠ Slunná:

MgA. Aleně Krhánkové (Po1, Po2):

krhankova.alena@zus-slunna.cz

MgA. Adéla Lejsková Rašková (Út1, Út2, St1, St2):

lejskova.adela@zus-slunna.cz