**POLSKI PUNKT WIDZENIA – MALARSKOŚĆ FILMU 3.0**

**Muzeum Kinematografii w Łodzi**

**2021**

**Temat zajęć: Średniowieczne inspiracje architektoniczne i współczesne inspiracje malarskie (np. Zdzisława Beksińskiego) w filmie animowanym Tomasza Bagińskiego *Katedra*.**

**Adresat zajęć:** uczniowie i uczennice szkoły ponadpodstawowej.

**Rodzaj zajęć:** warsztaty.

**Cel ogólny zajęć:**

przybliżenie uczestnikom i uczestniczkom wiadomości na temat średniowiecznych inspiracji architektonicznych i współczesnych inspiracji malarskich Tomasza Bagińskiego i ich wykorzystaniu w filmie *Katedra*.

**Cele szczegółowe:**

Uczestnicy i uczestniczki:

* wiedzą, czym jest inspiracja malarska,
* znają film Tomasza Bagińskiego pt. *Katedra*,
* dostrzegają podobieństwa między kadrami filmowymi a artefaktami (malarstwem i architekturą),
* rozumieją, czym jest malarskość filmu,
* rozumieją pojęcie Muzeum Wyobraźni,
* rozumieją zasady zgodnego z prawem publikowania prac (w tym na podstawie prawa cytatu)
* potrafią stworzyć remiks na podstawie kadrów filmowych i/lub zdjęć dzieł malarskich,
* pracują w grupach, wykorzystując własną kreatywność i pomysłowość.

**Metody pracy:** prezentacja, heureza, ćwiczenie kreatywne.

**Formy pracy:** praca całego zespołu, praca grupowa.

**Środki i materiały dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu, rzutnik/telewizor, wydrukowane materiały do stworzenia remiksu/przygotowane wcześniej szablony do stworzenia remiksu, materiały plastyczne.

**Zgodność z podstawą programową:**

**Język polski**

I. Czytanie utworów literackich. Uczeń:

2) rozpoznaje konwencje literackie i określa ich cechy w utworach (fantastyczną, symboliczną, mimetyczną, realistyczną, naturalistyczną, groteskową);

5) interpretuje treści alegoryczne i symboliczne utworu literackiego;

6) rozpoznaje w tekstach literackich: ironię i autoironię, komizm, tragizm, humor, patos; określa ich funkcje w tekście i rozumie wartościujący charakter;

9) rozpoznaje tematykę i problematykę poznanych tekstów oraz jej związek
z programami epoki literackiej, zjawiskami społecznymi, historycznymi, egzystencjalnymi i estetycznymi; poddaje ją refleksji;

10) rozpoznaje w utworze sposoby kreowania świata przedstawionego (fabuły, bohaterów, akcji, wątków, motywów), narracji, sytuacji lirycznej; interpretuje je
i wartościuje;

II. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

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.

ZAKRES ROZSZERZONY

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 dzieła 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.

II. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

1) definiuje pojęcie multimedia jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo);

2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);

3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych;

4) z wykorzystaniem prostych narzędzi rejestrujących samodzielnie wykonuje kilkunastosekundowy film, prezentację lub cykl fotografii na zadany lub wybrany temat

5) opisuje założenia, koncepcję realizacyjną oraz sposób wykonania swojej pracy;

6) krytycznie ocenia wykonane przez siebie i innych autorów filmy, prezentacje
i fotografie.

**Historia sztuki:**

II. Zapoznawanie 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, malarskość, katedra średniowieczna, remiks, Beksiński, życie, śmierć, pielgrzymka.

**Czas:** 120 min.

**PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

**Uwaga: punkty 2,3 realizowane w postaci wykładu, wykładu online, filmu warsztatowego**

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 i architektonicznych Tomasza Bagińskiego wykorzystanych w filmie. Analiza i interpretacja porównawcza kadrów filmowych i obrazów Zdzisława Beksińskiego. 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 liczebności zespołu). Zadanie każdej polega na stworzeniu remiksu do wybranego kadru filmowego lub obrazu.
* Podczas zajęć stacjonarnych prowadzący/a rozdaje każdej grupie wydrukowany kadr/obraz oraz materiały pomocnicze.
* Podczas zajęć online każda grupa otrzymuje link do przygotowanego wcześniej szablonu (np. w programie Canva, Jamboard – w zależności od dostępności tych narzędzi).

Zadaniem grup jest kreatywne i innowacyjne stworzenie nowego tekstu kultury, którego bazą jest inny, utrwalony w kulturze utwór. Uwaga, inspiracji do tworzenia remiksu szukajcie w przygotowanej przez nas publikacji.

ALTERNATYWNIE: Praca w grupach. Prowadzący/a dzieli zespół na pięć/sześć grup. Zadanie każdej polega na stworzeniu „żywego” kadru lub obrazu malarskiego przy pomocy materiałów plastycznych w tym celu wcześniej przygotowanych. Grupy samodzielnie wybierają kadry lub 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.
1. Po zakończeniu ćwiczenia grupy prezentują wyniki swoich prac, a prowadzący/a wykonuje dokumentację fotograficzną i krótko zwraca uwagę na aspekty prawa autorskiego i zgodne z prawem możliwości samodzielnego tworzenia remiksów.

Alternatywnie: nauczyciel/ka przypomina, czym jest inspiracja oraz wskazuje konsekwencje nadużywania tego terminu np. w kontekście plagiatu. Przybliża termin Muzeum Wyobraźni.

1. Zajęcia kończą się krótkim podsumowaniem wiadomości na temat filmu Tomasza Bagińskiego i podziękowaniem za wspólnie spędzony czas.



**Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury. Dofinansowano ze środków Miasta Łódź.**