

# **POINTILIZMUS**

## ***(medzipredmetové prepojenie výtvarnej výchovy a informatiky)***

---

### **1. Informačná časť**

**Autor:** Mgr. Katarína Platznerová, PhD., Mgr. Elena Sýkorová

**Vyučovaci predmet:** výtvarná výchova, informatika

**Zaradenie do ročníka:** 7. ročník základnej školy a 2. ročník osemročného gymnázia (metodický list sa dá použiť aj v iných ročníkoch, prípadne aj na iných predmetoch, napr. umenie a kultúra, dejiny umenia)

**Hodinová dotácia:** 2 vyučovacie hodiny (1 vyučovacia hodina výtvarnej výchovy + 1 vyučovacia hodina informatiky)

#### **vyučovacia hodina výtvarnej výchovy :**

Teoretická časť – vysvetlenie pojmu pointilizmus, stručná charakteristika smeru, jeho datovanie, ukážky diel najvýznamnejších predstaviteľov a ukážka práce vytvorenej v počítači s odkazom na hodinu informatiky.

Praktická časť – tvorba vlastného diela v pointilistickom duchu farbami alebo fixkami na výkres.

#### **Vyučovacia hodina informatiky:**

Teoretická časť – vysvetlenie pojmov digitálna grafická informácia, formáty súborov, rastrový grafický editor a jeho nástroje.

Praktická časť – tvorba grafických súborov (kreslenie obrázkov) a využitie nástrojov grafických editorov na vytvorenie obrázku v pointilistickom duchu.

**Edukačný cieľ – výtvarná výchova:** Žiaci sa naučia vysvetliť čo je pointilizmus, datovať ho, charakterizovať smer a tvorbu najvýznamnejších predstaviteľov. Pochopia špecifiká a prínos tohto smeru v porovnaní s predchádzajúcimi obdobiami. Následne dokážu vytvoriť dielo na ľubovoľnú tému pointilistickým štýlom. Objavia nové možnosti práce s temperovými farbami

a fixkami. Uvedomia si rozdiely a špecifiká medzi splývavým a deleným rukopisom a naučia sa nimi tvorivo pracovať. Žiaci sa v rámci týchto aktivít naučia využívať vedomosti z iných predmetov a nachádzať súvislosti. Pochopia, že tvorivo pracovať sa dá aj pomocou počítača.

**Edukačný cieľ – informatika:** Žiaci sa naučia, resp. zdokonalia svoje zručnosti pri používaní programov Skicár a IrfanView. Grafickú prácu na počítači budú vnímať v širšom kontexte. Oboznámia sa s výtvarným smerom, ktorý korešponduje s niektorými počítačovými programami a postupmi. Uvedomia si ďalšie tvorivé možnosti pri práci s počítačom. Naučia sa postupy, ktorými sa dajú zaujímavo upravovať už existujúce obrázky. Získajú vedomosti a schopnosti, ktoré môžu uplatniť aj v ďalších výtvarných aktivitách tvorených pomocou počítača. Naučené postupy môžu uplatniť pri tvorbe projektov aj na iné predmety.

**Výchovný cieľ – výtvarná výchova:** Žiaci pochopia pluralitu a rovnocennosť výtvarných názorov. Dokážu prijať, rešpektovať a oceniť názor iných a to nielen v oblasti výtvarného umenia, ale aj života vo všeobecnosti. Uvedomia si potrebu tvorivého prístupu vo výtvarnom prejave aj v mimoumeleckých aktivitách. Zlepšia si trpezlivosť a precíznosť v rámci výtvarnej tvorby.

**Výchovný cieľ– informatika:** Žiaci pochopia, že počítač môže byť prostriedkom rozvíjania kreativity, príjemnou a zmysluplnou aktivitou, ktorú môžu využiť aj vo vyšších ročníkoch a neskôr tiež v praktickom živote. Žiaci získajú chuť objavovať nové možnosti pri práci s počítačom.

## **2. Zapracovanie v iŠVP, ŠkVP a učebniciach – výtvarná výchova:**

### **Zapracovanie v iŠVP:**

Danú problematiku je možné čiastočne nájsť v iŠVP pre 7. ročník základnej školy a 2. ročník (sekunda) osemročného gymnázia vo vzdelávacej oblasti Umenie a kultúra, do ktorej výtvarná výchova patrí. Spadá pod tematické celky *Podnety výtvarného umenia* a *Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia*, hoci pointilizmus sa ako podnet, prípadne inšpirácia, priamo neuvádza.

Metodický list sa dá využiť aj pri tematickom celku (tiež pre 7. ročník ZŠ) - Elektronické médiá. Obsahový štandard v rámci neho zahŕňa: telesá v 3D programe (nástroje, Rectangle, Circle, Move, Copy, Push/Pull, Select, Line, Arc, Eraser, Zoom, PaintBucket), kompozície z kvádrov, kociek a valcov, kopírovanie, spájanie, vyfarbovanie, ...

Metodický list korešponduje aj s učivom pre osemročné gymnáziá, ktoré je v porovnaní so 7.

ročníkom ZŠ doplnené o ďalšie aktivity ako napr.: digitálna úprava farieb obrazu, digitálna úprava svetlosti, sýtosti, kontrastu farieb; rozostrenie, zaostrenie, voľná transformácia, digitálne filtre, farebné filtre, krivky farieb.

Metodický list je teda prepojitelný aj s tematickými celkami pre 7. ročník ZŠ a aj pre osemročné gymnázia: *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky a Možnosti zobrazovania videného sveta*.

Metodický list sa dá použiť ako doplnok na hodinách etickej výchovy, ktorá vedie žiakov k tolerancii, zlepšuje komunikačné zručnosti a kladie dôraz aj na tvorivosť v komunikácii. Využitelný je aj v rámci voliteľného predmetu dejiny umenia na gymnáziách ako praktická domáca úloha na utvrdenie teoretických poznatkov.

**Zpracovanie v ŠkVP:** Školský vzdelávací program, ktorý má byť v rámcovom súlade so Štátnym vzdelávacím programom (ale kláť dôraz aj na profiláciu konkrétnej školy), je základný pedagogický dokument školy, ktorý vydáva riaditeľ a tvorí ho spoločne celý pedagogický zbor. Daná problematika metodického listu sa nepriamo nachádza v každom ŠkVP v častiach zameraných na výtvarnú výchovu, etickú výchovu, umenie a kultúru a dejiny umenia.

#### **Zpracovanie v učebniciach:**

Učebnica výtvarnej výchovy (Čarný, L. a kol.: *Výtvarná výchova pre 7. ročník základnej školy a 2. ročník gymnázia s osemročným štúdiom*. 1. vyd. Prievidza : Educo, 2011, 118 s. ISBN 978-80-89431-22-9) zahŕňa kapitoly venované podnetom z dejín umenia, ako aj výtvarnej práce s počítačom, ktoré tento metodický list môže doplniť.

#### **Zpracovanie v iŠVP, ŠkVP a učebniciach – informatika:**

**Zpracovanie v iŠVP:** Danú problematiku je možné nájsť v iŠVP ako súčasť vzdelávacej oblasti Matematika a práca s informáciami v tematickom celku *Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou* (informatika; vzdelávací štandard pre 1. - 4. ročník gymnázií s osemročným vzdelávacím programom).

**Zpracovanie v ŠkVP:** Daná problematika metodického listu sa nepriamo nachádza v každom ŠkVP (predmet informatika).

**Zpracovanie v učebniciach:** Učebnica informatiky (Salanci, E.: *Tvorivá informatika – 1.*

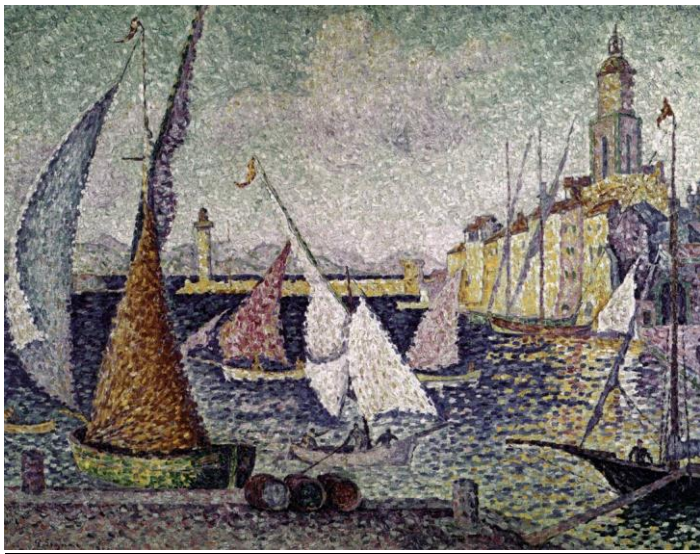
*zošit o obrázkoch*, 1. vyd. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo – Mladé letá, 2005, 48 s. ISBN 80-10-00649-1), učebnica informatiky (Salanci, L.: *Informatika pre stredné školy – Práca s grafikou*, 2. vyd. Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo – Mladé letá, 2011, 48 s. ISBN 978-80.10-02170-3).

### **3. Teoretický základ k problematike**

#### **Výtvarná výchova**

Pointilizmus je maliarsky smer nadväzujúci na impresionizmus, preto sa pre neho zvykne používať aj označenie neoimpresionizmus. Rozvíjal sa počnúc 80. rokmi 19. storočia. Predstavitelia sa zaujímali o fyziológiu videnia, fyzikálnu optiku a teóriu farieb. Ich maľby pozostávajú z množstva bodiek (franc. *le point*), ktoré pri pohľade na maľbu z diaľky splynú. Pointilisti maľovali najmä krajinky a figurálne kompozície, škála námetov a ich celkové pozitívne vyžarovanie je blízke impresionizmu. V dôsledku toho, že pointilistický štýl maľby je zdĺhavý, predstavitelia už nemohli usilovať o zachytenie okamihu, ako tomu bolo pri rýchlo maľujúcich impresionistoch. Na rozdiel od nich sa však mohli sústrediť aj na zobrazovanie detailov. Práca so svetlom a pestré farebné odtiene sú ale príznačné pre oba smery. Hlavnými predstaviteľmi pointilizmu sú Francúzi Georges Seurat (1859 – 1891), Paul Signac (1863 – 1935), Henri-Edmond Cross (1856 – 1910), Charles Angrand (1854 – 1926), Albert Dubois-Pillet (1846 - 1890). Čo sa týka ďalšieho smerovania, hlavným hýbateľom dejín umenia bol skôr impresionizmus a na neho nadväzujúci postimpresionisti (van Gogh, Gauguin a Cézanne), ktorých tvorba bola východiskom pre vznik avantgárd (najmä expresionizmu, fauvizmu a kubizmu.) Pointilizmus priamych nasledovateľov nemá, hoci technika bodkovania sa zvykne občas objaviť aj u autorov 20. storočia. Napriek tomu však ide o novátorský smer podložený aj vedeckou teóriou, ktorý obohatil výtvarný prejav záveru 19. storočia.

Ukázky:



Paul Signac, Prístav v Saint-Tropez, 1898, olej na plátne, Musée de l'Annonciade, Saint-Tropez

(<https://www.wga.hu/index1.html>) [20.10.2019]



Georges Seurat, Cirkus, 1891, olej na plátne, Musée d'Orsay, Paris

(<https://www.wga.hu/index1.html>) [20.10.2019]

### Zoznam použitej literatúry a zdrojov:

BAUER, A. *Dějiny výtvarného umění*. 1. vyd. Olomouc : Rubico, 2002, 287 s. ISBN 80-85839-25-3.

MRÁZ, B. - MRÁZOVÁ, M. *Encyklopedie světového malířství*. Praha : Academia, 1988, 619 s.

---

## Informatika

S tvorbou rastrových grafických súborov (obrázkov) sa žiaci stretli už na 1. stupni ZŠ v predmete informatická výchova. Rastrové grafické súbory sú štandardizované, čo znamená, že obrázok, ktorý sme vytvorili v jednom rastrovom grafickom editore, môžeme otvoriť v inom editore a ďalej ho pomocou iných nástrojov upravovať. Najčastejšie používanými rastrovými editormi na kreslenie sú Skicár, MyPaint, LogoMotion a pod.

### **4. Metodologické spracovanie vo forme návrhov využiteľných metód pri výučbe konkrétnej témy**

- A. Motivačné rozprávanie** – učiteľ žiakom pomocou ukážok z dejín umenia vysvetlí, čo je pointilizmus a o čo sa jeho predstavitelia usilovali. Vysvetlí im, že pointilizmus je jedným z mnohých maliarskych smerov a že aj v rámci neho sa jednotliví predstavitelia uberali vlastnou cestou. Učiteľ žiakov povzbudí, že vo výtvarnom prejave sa nedá objektívne stanoviť, čo je správne a čo nesprávne, čo je dobré a čo zlé a zdôrazní, že každý žiak má právo na svoj výtvarný názor. Taktó informovaní a motivovaní žiaci dokážu počas vyučovacej hodiny slobodne a bez strachu tvoriť. Pri využívaní nástrojov grafického editora učiteľ žiakov povzbudzuje k intuitívnemu ovládaniu nástrojov, vysvetľuje rozdiely vo vnímaní farieb, ale aj tvarov.
- B. Metóda samostatnej práce** – individuálne maľovanie alebo kreslenie pointilistického diela podľa vlastnej fantázie; samostatná práca s počítačom.
- C. Rozhovor** – môže byť súčasťou teoretického úvodu hodiny, môže prebiehať aj počas praktickej tvorby, ale v primeranej miere, nech nenarúša praktickú výtvarnú tvorbu. Cieľom rozhovoru je vymieňanie informácií medzi učiteľom a žiakmi a žiakmi navzájom.

Prostredníctvom rozhovoru si rozširujú slovnú zásobu a dodržiavajú zásady správnej komunikácie. Okrem toho objavujú možnosti a nástroje grafického editora. V rámci rozhovoru sa vzájomne počúvajú, rešpektujú rozmanitosť názorov, nezhadzujú seba a svoju tvorbu, pričom sa vzájomne povzbudzujú.

---

## 5. Konkrétne praktické úlohy pre žiakov

### Výtvarná výchova – úloha:

Žiaci na výkres A4 fixkami vytvoria obrázok na ľubovoľnú tému. Inou obmenou môže byť maľovať temperovými farbami na výkres formátu A3. Pointilistická technika je časovo náročná, preto, ak by žiaci prácu na vyučovacej hodine nestihli dokončiť, môžu sa jej venovať na budúcej hodine, prípadne si ju môžu dokončiť doma.

### Ukážky žiackych prác:

Práca dvanásťročnej gymnazistky, kresba fixkami:





Práca dvanásťročného gymnazistu, tempera:



Práca dvanásťročnej gymnazistky, tempera:



Práca dvanásťročného gymnazistu, tempera:





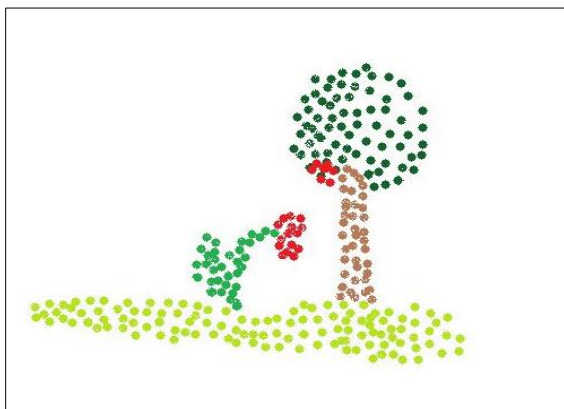
## Informatika - úlohy:

a) Využitie nástrojov grafického editora na vytvorenie pointilistickej maľby.

### Návrh postupu:

1. Otvorte program Skicár.
2. Nastavte veľkosť papiera na 600x400 pixelov.
3. Pomocou spreja vytvorte jednoduchú kresbu v štýle pointilizmu. Zvoľte: Domov / Štetce – Sprej. Veľkosť spreja vyberte 5 px alebo 8 px. Farbu vyberte z farebnej palety. Sprej podržte na mieste, kým sa nenakreslí farebný bod.

### Ukážka:



Kresba dvanásťročnej gymnazistky v programe skicár:

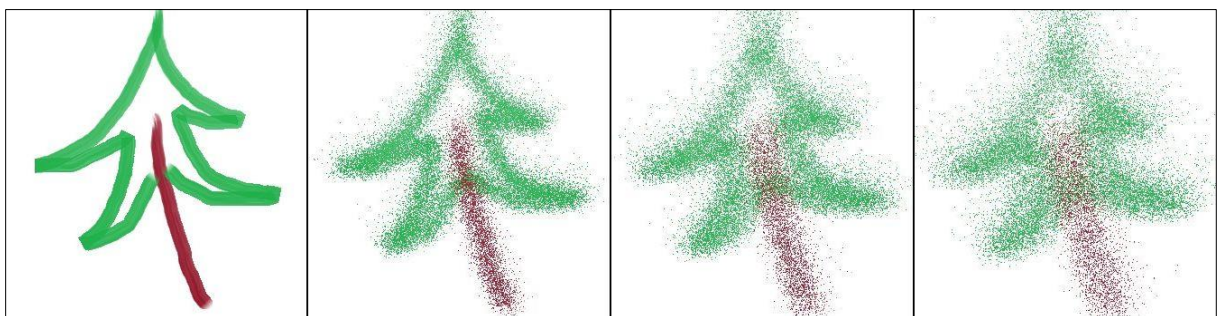
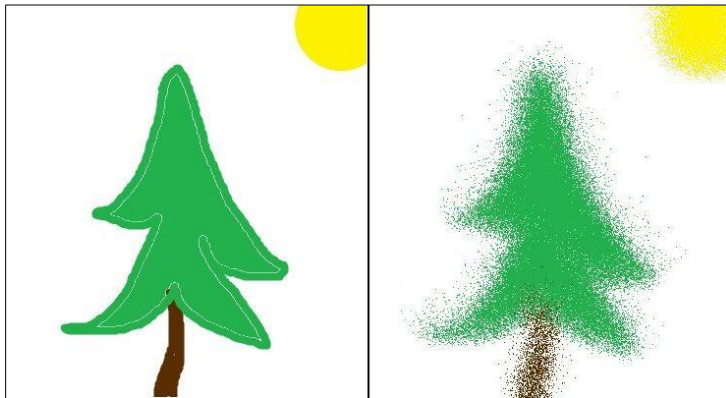


b) Nakreslite obrázok s nástrojom pero, fixka alebo štetec a s použitím efektu sa ho pokúste „rozbodkovať“, aby nadobudol vzhľad pointilistického štýlu.

Návrh postupu:

1. Otvorte program Skicár.
2. Pomocou štetca, pera alebo fixky a výplne farbou nakreslite obrázok.
3. Obrázok uložte pod názvom „Bodky“ a zatvorte.
4. Následne obrázok otvorte v programe IrfanView. Vyhľadajte efekt *Explózia* a vyberte parametre efektu tak, aby sa čo najviac priblížili k maľbe v štýle pointilizmu: Obrázok / Efekty / Prehliadač efektov / Explózia.

Ukážky:



c) Pokúste sa navrhnúť iný spôsob, editor alebo postupnosť grafických operácií pre dosiahnutie výsledku – pointilistického obrázku.