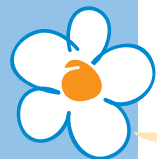


Ενότητα Γ

Τέχνη και Τεχνικές

Σχέδια και ζωγραφιές θα είναι οι δημιουργίες σου σε αυτή την ενότητα. Θα προβληματιστείς με αφορμή έργα μεγάλων γλυπτών της εποχής μας. Θα παίξεις με το χώρο, την ανθρώπινη φιγούρα και την τεχνολογία. Με λέξεις θα περιγράψεις τις εικόνες και θα ψάξεις εικόνες μέσα στις λέξεις.





Γ1 ΜΗΧΑΝΙΚΕΣ ΠΡΟΒΟΛΕΣ



Χρωμάτισε με σημεία, γραμμές και σχήματα τις φιγούρες της διαφάνειας.
Αν θέλεις, σχεδίασε με μαρκαδόρους και άλλες φιγούρες.
Στο τέλος κόλλησε με σελοτέιπ λωρίδες με χρωματιστές ζελατίνες.
Συζήτησε τα αποτελέσματα με τους συμμαθητές σου.

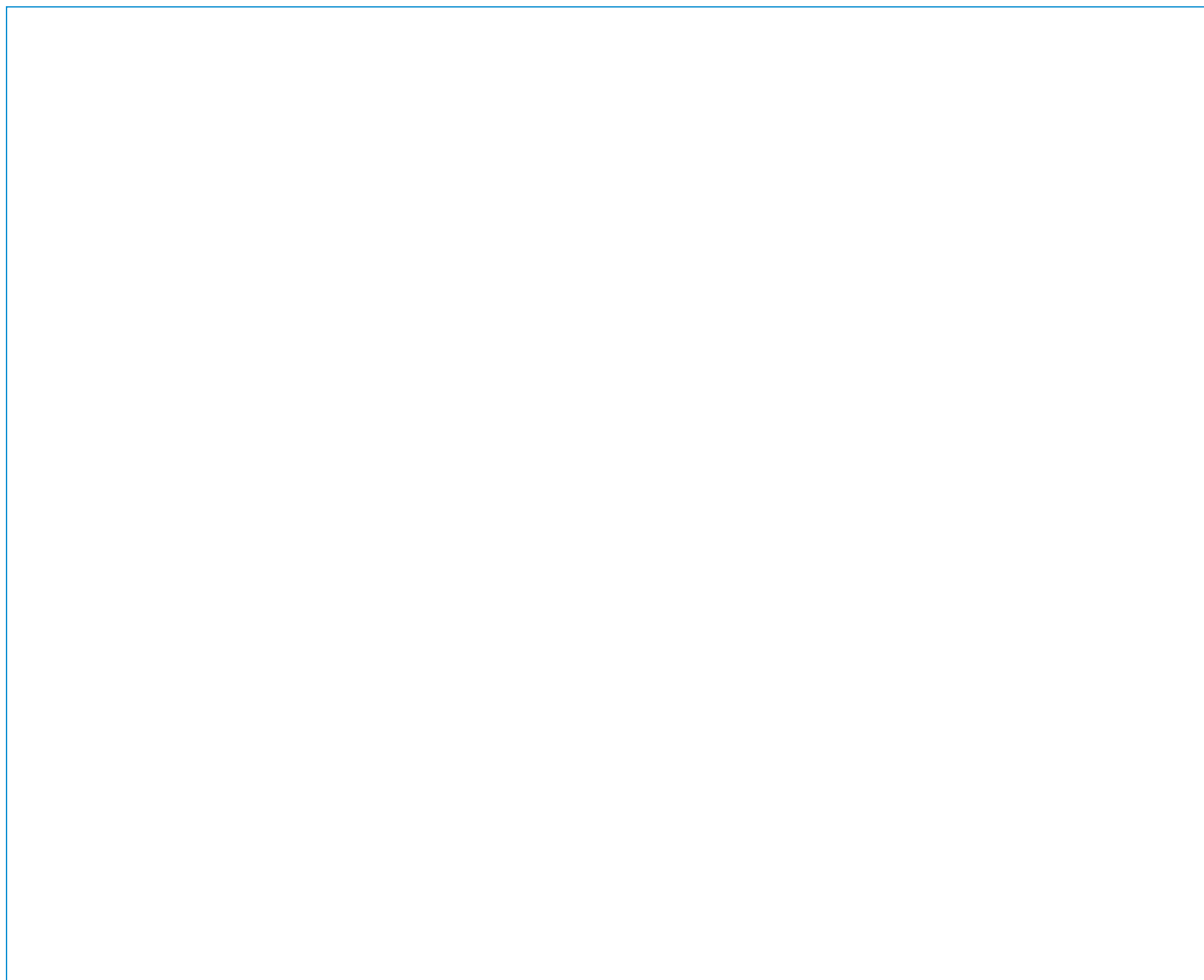


1



Η φωτογραφία που βλέπεις (εικ.1) είναι προβολή διαφανειών από διαφανοσκόπιο σε οθόνη. Παρατήρησε προσεκτικά το έργο μας και βρες πόσες φιγούρες υπάρχουν. Με ποιον τρόπο καταφέραμε να κάνουμε τη φιγούρα να κινείται; Κάντε και εσείς τα δικά σας πειράματα με το διαφανοσκόπιο της τάξης σας.

1



Σχεδιάσε με το μολύβι σου το περίγραμμα μιας ανθρώπινης φιγούρας και επανάλαβε το όσες φορές θέλεις, προσπαθώντας να κάνεις τη φιγούρα να κινείται. Στο τέλος χρωμάτισε όλες τις φιγούρες με τους μαρκαδόρους σου.



Γ2 ΜΟΡΦΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΔΥΟ ΓΛΥΠΤΩΝ ΤΟΥ 20Ϊ ΑΙΩΝΑ

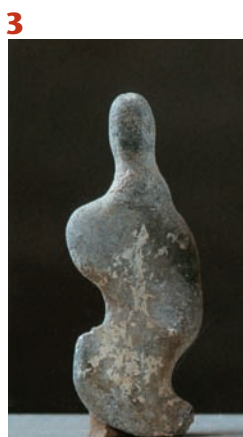


Με ξύλο που ξέβρασε η θάλασσα, ο Μουρ έφτιαξε ένα κεφάλι κατοίκας (εικ.1).

Ο Χένρι Μουρ έκανε συχνούς περιπάτους στη φύση και έβρισκε σ' αυτήν υλικά για τις δημιουργίες του. Το βότσαλο που λείανε η θάλασσα, το ξύλο στις εκβολές ενός ποταμού ή ακόμα το κόκαλο ενός ζώου γίνονταν αφορμή για να φτιάξει τα γλυπτά του.



Αυτά τα δύο γλυπτά είναι πέτρες (εικ. 2) που βρήκε σε έναν περίπατό του ο καλλιτέχνης. Τι σου θυμίζουν;



Η πρώτη εικόνα (3) είναι ένα πέτρινο γλυπτό που έφτιαξε η φύση και η δεύτερη (4) είναι το γλυπτό που έφτιαξε ο Μουρ εμπνευσμένος από αυτό. Σε περιπάτους που θα κάνεις στη φύση, μπορείς και εσύ να βρεις πέτρες και ξύλα που η μορφή τους θα σου θυμίζει κάτι. Κάνε μια συλλογή με αυτά, γράψε με τι μοιάζουν τα ευρήματά σου και παρουσιάσέ τα στην τάξη. Φύλαξέ τα γιατί κάποια στιγμή μπορεί να σου χρειαστούν για τις δικές σου δημιουργίες.



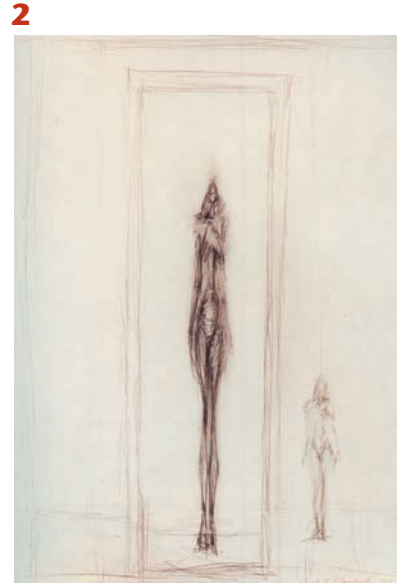
Από τα ευρήματα που θα βρεις, διάλεξε μια μορφή που σου αρέσει και σχεδιάσέ την. Προσπάθησε να τονίσεις τα χαρακτηριστικά της, έτσι ώστε να μοιάζει περισσότερο με τη μορφή που έχεις φανταστεί.



Βρες φωτογραφίες σε περιοδικά με βράχια, πέτρες, ξύλα, κοχύλια που θυμίζουν ανθρώπινες φιγούρες και κάνε με αυτές ένα κολάζ στο μπλοκ σου.

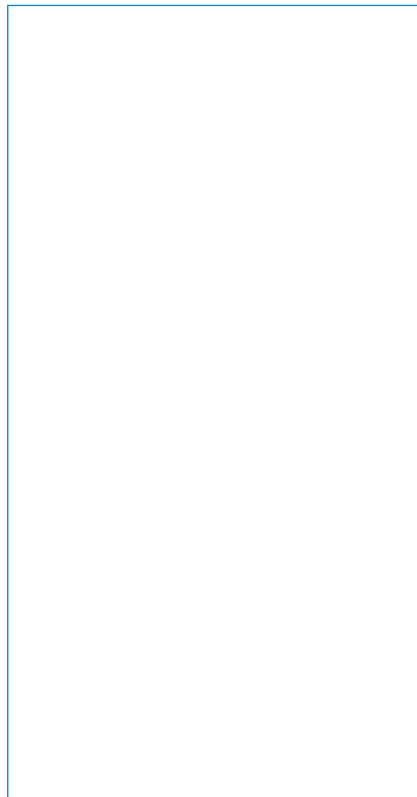
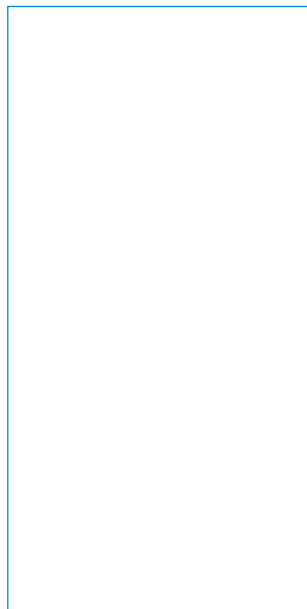
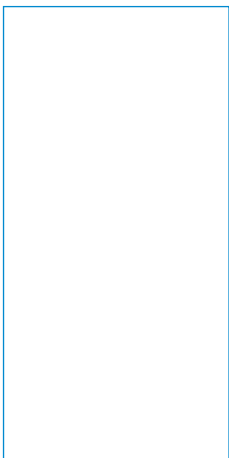


«Ο άνδρας και το δέντρο» είναι ο τίτλος του σχεδίου του Τζιακομέτι (εικ. 1). Περιγράψε τον άνδρα, το δέντρο και τη σχέση μεταξύ τους.



Γ2

Παρατήρησε τις «όρθιες γυναίκες» στο σχέδιο του Τζιακομέτι (εικ. 2) και βρες ποια σχέση έχουν με τα γλυπτά του. Το σχέδιο αυτό θα σε βοηθήσει για την παρακάτω άσκηση. Γιατί;



Σχεδίασε με μολύβι την ίδια ανθρώπινη φιγούρα χωρίς να αλλάξεις τις διαστάσεις της μέσα στα τρία ορθογώνια. Σε ποιο από τα τρία ορθογώνια δημιουργείται περισσότερος χώρος γύρω από τη φιγούρα και γιατί; Αυτό το παιχνίδι σε βοηθάει να καταλάβεις αυτό που έκανε ο Τζιακομέτι στο έργο του;