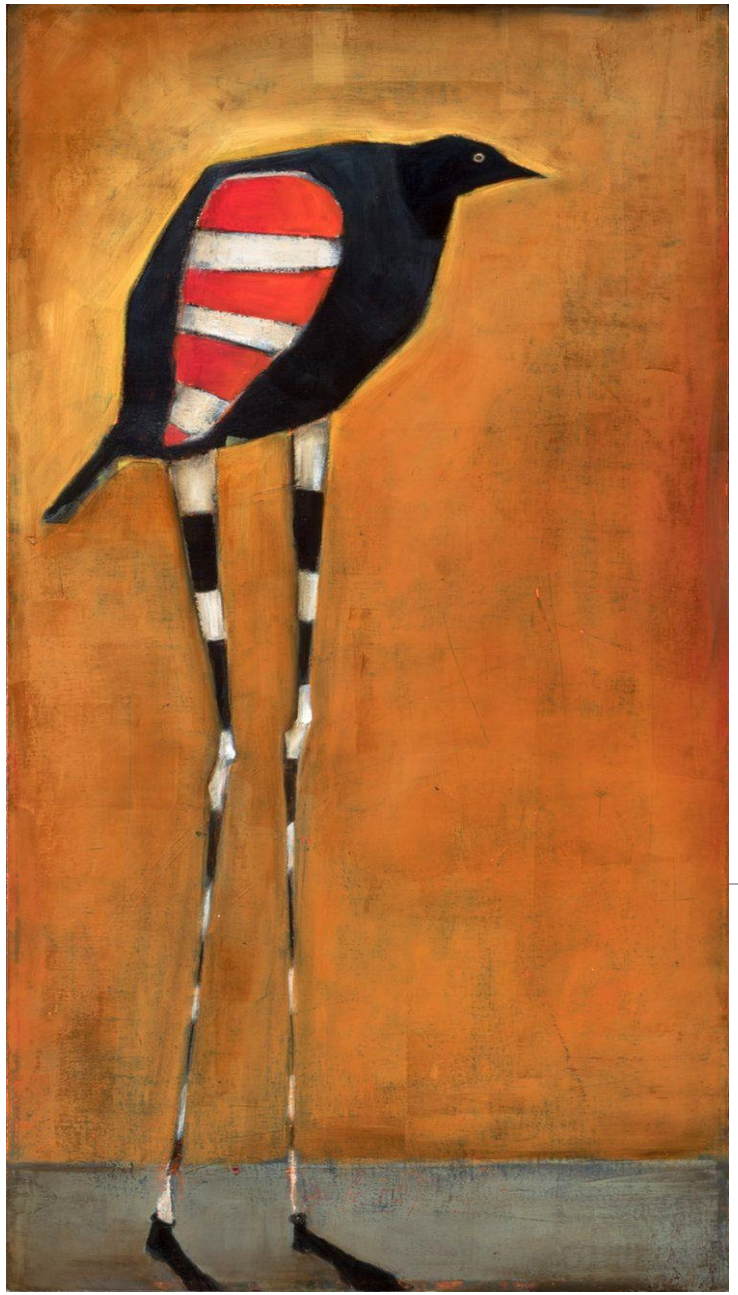


PIKC DAUGAVPILS DIZAINA UN MĀKSLAS VIDUSSKOLA “SAULES SKOLA”
MĀCĪBU PRIEKŠMETS:
MĀKSLAS VĒSTURE
A LĪMEŅA PEDAGOGU PROFESIONĀLĀS KOMPETENCES PILNVEIDES PROGRAMMA

METODISKĀ IZSTRĀDNE

“FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS, TO ATTĒLOŠANAS DAŽĀDI PAŅĒMIENI”

IZSTRĀDNES AUTORS: DACE ABRICKA
DAUGAVPILS

ANOTĀCIJA

DACE ABRICKA

«Skats no augšas»

SASNIEDZAMIAS REZULTĀTS:

- Zināšanas par fantastiski tēliem dažādu tautu kultūrā un mītus leģendas par šiem tēliem.
- Apgūt jaunu redzējumu- rakursu , skatījumu uz zināmām lietām un to attēlošanas iespējām.
- Apgūt jaunas mākslinieciskās un tehniskās iemaņas gleznošanā un grafikā fantastisko tēlu atveidošanai.
- Pielietot iegūtās zināšanas un prasmes kompozīcijā, proporciju un uzbūves attēlošanā, krāsu ,faktūru veidošanā,attēlošanā.

MĒRĶAUDITORIJA:
Vispārizglītojamo skolu vizuālās mākslas pedagogi.

METODISKĀS IZSTRĀDNES PRAKTISKAIS PIELIETOJUMS:
Uzdevums veicams 2. kursa gleznošanas stundu ietvaros(6 st.) .

UZSKATES UN CITI MĀCĪBU LĪDZEKĻI:
Mācību tēmu skaidrojoši piemēri - fotogrāfijas, literatūra, interneta resursi.

METODISKĀS IZSTRĀDNES AKTUALITĀTE / NOVITĀTE:
Ļauj audzēknim pamainīt skatījumu uz ierastajām lietām. Pielietot jau apgūtās zināšanas gleznošanā un kompozīcijā daudz radošākā veidā. Patstāvīgi strādāt ar darba izveidi – radīt sev interesantu, iedvesmojošu kompozīciju.

Fantastiski tēli dažādās kultūrās

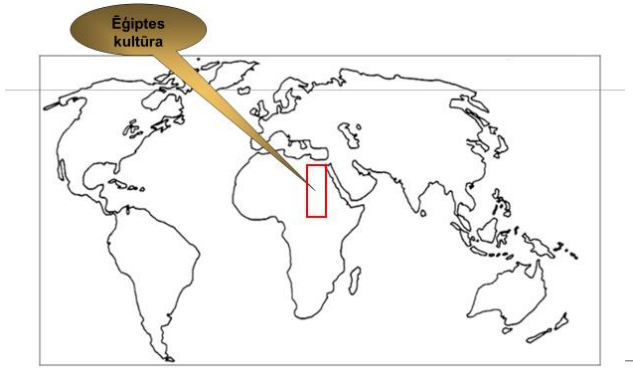
Cilvēks ir tā radība, kam piemīt prāts, kas tiecas izzināt pasauli. Jau kopš pirmā brīža uz Zemes cilvēki ir vēlējušies noskaidrot, kāpēc viņi dzīvo šajā pasaulē, no kurienes radušies, kas notiek pēc nāves un kāda nozīme piemīt ikvienai dabas parādībai. Laikam ritot daudzajās pasaules kultūrās ir radušies dažādi ticējumi, mīti leģendas, kas kut nedaudz mēģina atbildēt uz šiem senajiem, sarežģītajiem jautājumiem.

Tūkstošiem gadu mākslinieki savā daiļradē ir mēģinājuši rast cilvēka dzīves būtību, vizuāli izskaidrot un aptvert Visumu sev apkārt. Iespaidojoties no dzīvām radībām, iespējams pat fosilijām radīja mistiskus, fantastiskus tēlus, kurus iedzīvināja mītos un leģendās , tā radot tiltu starp neredzamajiem mistiskajiem spēkiem un ikdienas, reālo pasauli.

Dažādos gadsimtos un kultūrās šīs būtnes rod dažādas vizuālās formas. Vēl šodien tās spēj iedvesmot , biedēt, intriģēt un izaicināt. Daudzas mūsdienās attēlojamās fantastiskās būtnes radušās iespaidojoties no sirmā pagātnē radītajiem tēliem, dažas parādījušās pēdējās desmitgadēs.





SENĀ ĒĢIPTE
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



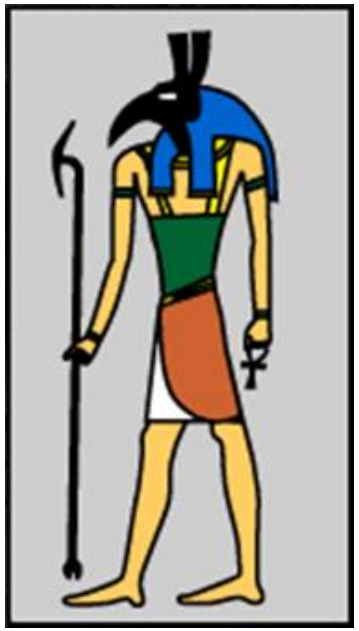


SEBEKS - Valda pār Nīlu un ir atbildīgs par tās plūdiem.

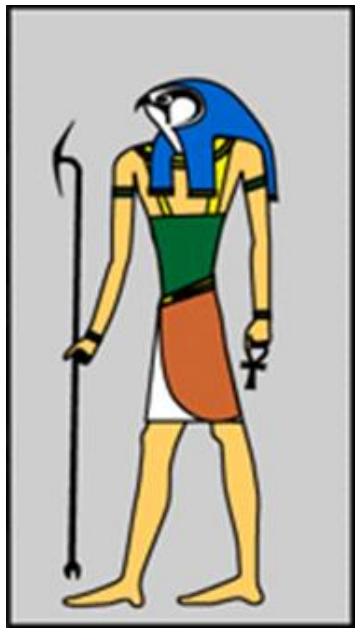
Ēģiptieši ticēja, ka bez pasaules, kurā viņi dzīvo, pastāv vēl dievu pasaule. Uzskatīja ,ka Dievi (aptuveni 2000) nosaka visu cilvēka dzīvi. Dievu atbildības sfēra bija ļoti plaša, to vizuālais tēls bieži vien ļauj to nolasīt , jo viņus attēloja kā zoomorfas būtnes - cilvēks ar dzīvnieka galvu.

KROKODILS – ĒĢIPTĒ NO TĀ BAIDĀS UN PIELŪDZ, SIMBOLIZĒ SAULLĒKTU UN AUGLĪGU ŪDENI, ALIGATORS INDIĀŅIEM SIMBOLIZĒ MĀTIŠĶAS RŪPES, SLEPENĪBU UN AGRESIJU, KĀ IZDZĪVOŠANAS UN PIELĀGOŠANĀS SPĒJAS .

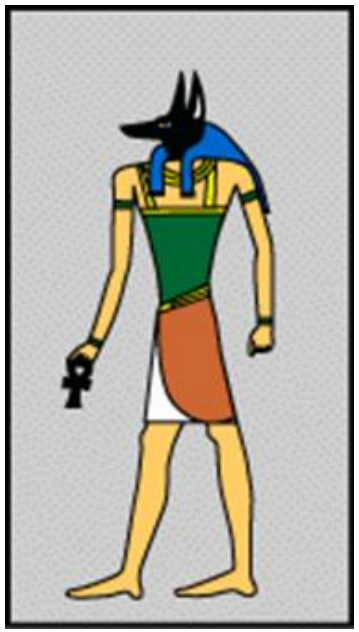
SENĀ ĒĢIPTE
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



SETS
VISU ĻAUNO GARU PAVĒLNIEKS, TUKŠUMA, NEGAISA DIEVS (SAVVAĻAS SUNS)



HORS
AUGSTUMA, DEBESU DIEVS (VANAGS, PIEKŪNS)



ANUBISS
PAZEMES DIEVS, MIRUŠO AIZBILDNISBALZAMĒŠANAS DIEVS (ŠAKĀLIS)



TOTS
ZINĀŠANU UN GUDRĪBAS DIEVS (IBISS)

BASTETA - MĒNESS,PRIEKA UN LĪKSMES, MĪLAS UN AUGLĪBAS DIEVIETE-KAĶIS, LAUVU MĀTE







KAĶIEM PIEDĒVĒTAS ĀRKĀRTĪGI DAŽĀDAS SIMBOLISKAS NOZĪMES GAN POZITĪVAS (SARGI, DROSMES SPĒKA SIMBOLS), GAN NEGATĪVAS (BURŠANĀS, SĀTANISKAS ORĢIJAS, NEVEIKSMES).

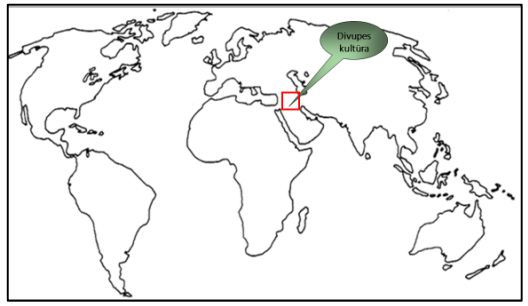
SENĀ ĒĢIPTE
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Lielā sfinkasa-

Ēģiptiešu mitoloģijā sfinksai - mītisks radījums ar lauvas ķermeni un vīrieša galva, sargāja ieeju tempļos.





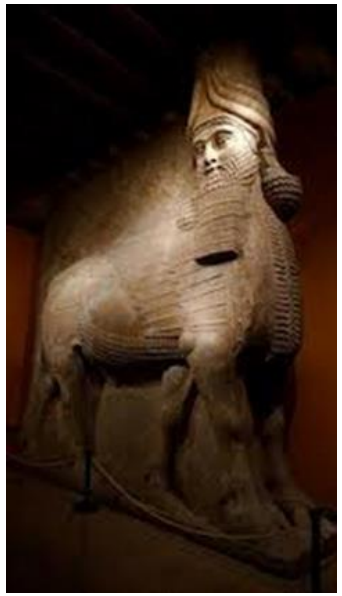


SENĀ DIVUPE
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

SPĀRNOTIE VĒRŠI ASĪRIJA

Duršurakinā Sargona II pils galvenās ieejas vārtus rotāja 3-4m augstas fantastiskas spārnotu vēršu statujas, kuras sauc arī par "ŠEDU". Tie pildīja sargu funkciju un pēc asīriešu priekšstatiem neļāva pils teritorijā ienākt ļaunu vēlošām personām.





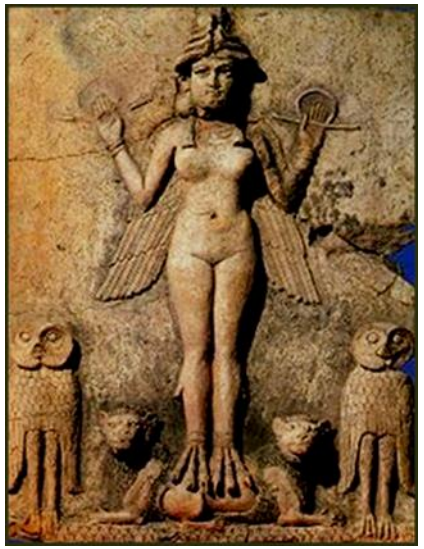


SENĀ DIVUPE
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

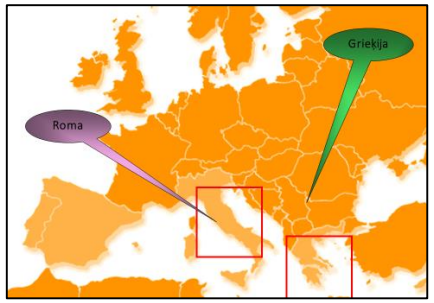
Babilona Ištaras vārti – Svētais dzīvnieks Marduks «Babilonas pūķis»







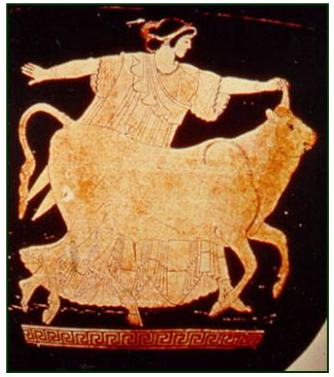
Ištara- auglības, mīlas, kara dieviete



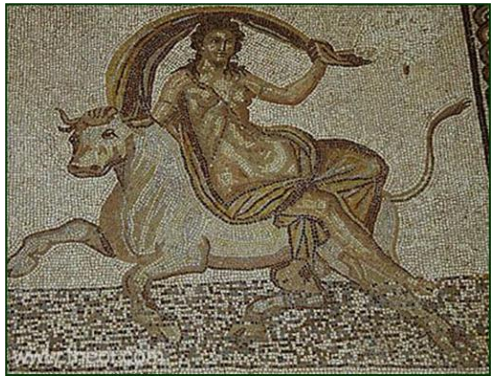
ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Senie mīti savas nozīmības ziņā ir nepārvērtējama grieķu kultūras bagātība. Tie devuši ierosmes mākslas tēmu traktējumam ne tikai antīkajiem māksliniekiem, sava laika aktualitātēm tajos raduši pamatojumu vai visi Eiropas radošie dižgari. Īpaši spilgti šī tendence iezīmējās, sākoties renesanses laikmetam, un tā turpinās vēl šodien.

EIROPAS NOLAUPĪŠANA



Grieķu vāzes zīmējums



Romas laika mozaīka



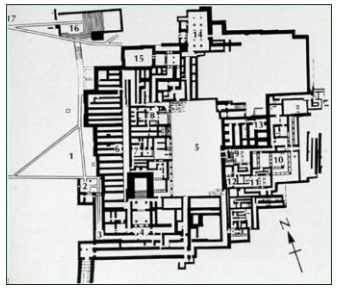
Ticians 16.gs. Renesanse



Serovs. 20. gs. sākums.



Aija Zariņa (80-tie gadi)



Knosas pils

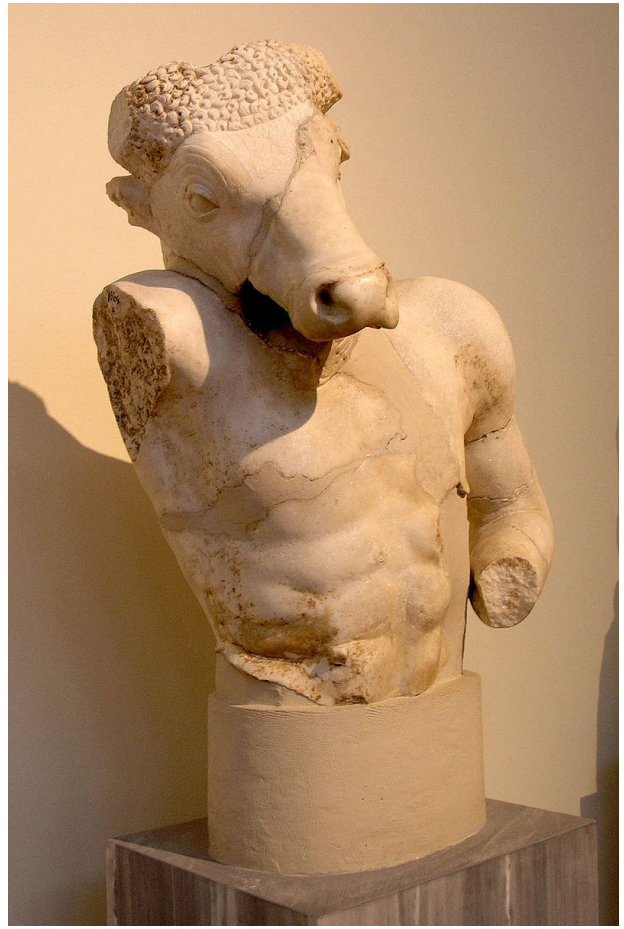
ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Mīnotaurs - sengrieķu mitoloģijā bija briesmonis, kam bija vērša galva un cilvēka ķermenis. Vārds Minotaurs cēlies no Krētas valdnieka vārda Mīnoja (Μίνως) un vārda ταύρος — ‘vērsis’ apvienojuma.

Dzīvojis labirinta centrā, ko izveidojis Daidals un viņa dēls Ikars pēc Krētas valdnieka Mīnoja pavēles. Reizi deviņos gados Mīnotauram tika ziedoti septiņi Atēnu jaunekļus un septiņas jaunavas. Leģendā šo pus cilvēku pus vērsi nogalināja.



Tēseja cīņa ar Mīnotauru



ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Pikaso un viņa Mīnotauri







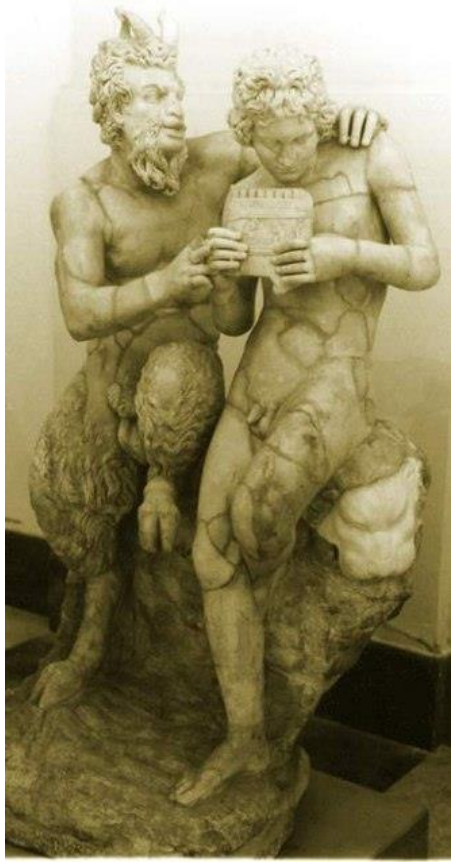


Pāns **sengrieķu mitoloģijā ir dieva Hermeja un nimfas Driopes dēls, ganāmpulku, mežu un lauku dievs.**

Driope nobijās no jaundzimušā un pameta bērnu - cilvēks ar āža ragiem un nagiem, aste kā kazai. Hermejs viņu neatstāja, aiznesa uz Olimpu, kur Pāns kopā ar satīriem un silēniem pievienojās dieva Dionīsa svītai.







ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Pans . Vrubelis 20.gs. s.



Animācija. 21.gs

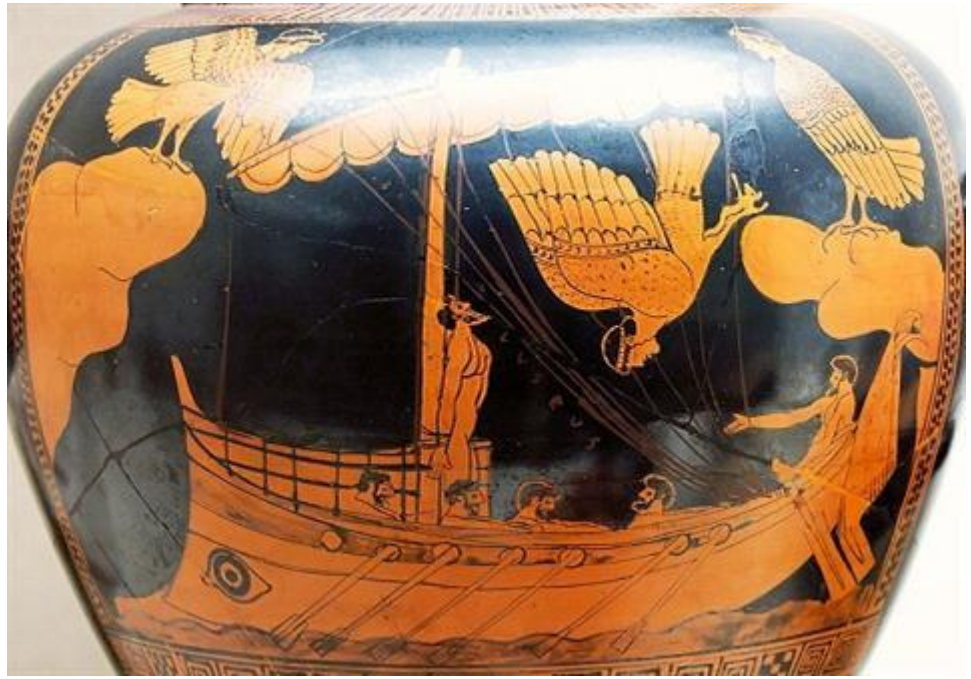


Pans atpūtā. 1535, Frančesko da Sangallo.

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Sirēna

Sirēna minēta sengrieķu mitoloģijā. Tā ir dēmoniska būtne, kas mīt uz klinšainas salas. Sirēnām ir dievišķas balsis. Viņas ar savu apburošo dziedāšanu pievilina jūrniekus, kuri dziesmu iespaidā aizmieg un viņu kuģi avarē salas klinšainajos krastos. Sirēnas pēcāk šos jūrniekus saplosa un aprij.



ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS





Uoterhauss. Sirēnas un Odisejs, 1891

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Ehidna

Briesmonis sengrieķu mitoloģijā, sieviete-čūska - pa pusei jaunava, pa pusei čūska.

Bērni-briesmoņi, no vīra Tīfona un Hēriona – Harpija, suns Orfs, suns Cerbers, Lernas Hidra, Himēra, Sfinksa un Nemejas Lauva.







ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Harpija

Grieķu mitoloģijā un romiešu mitoloģijā harpija ir vētras vēju personifikācija, kas ir pus sieviete, pus putns. Tāpat viņas apsūdz mazu bērnu un cilvēku dvēseļu laupīšanā.


A Harpy, wings disclosed.

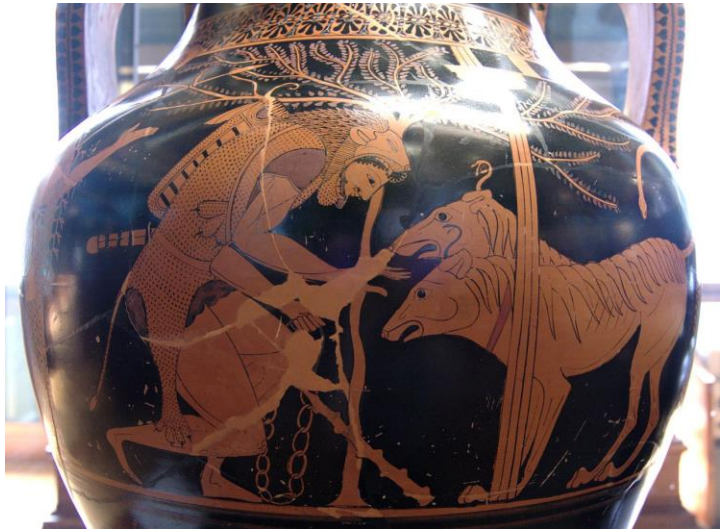



Viduslaiku grāmatas ilustrācija

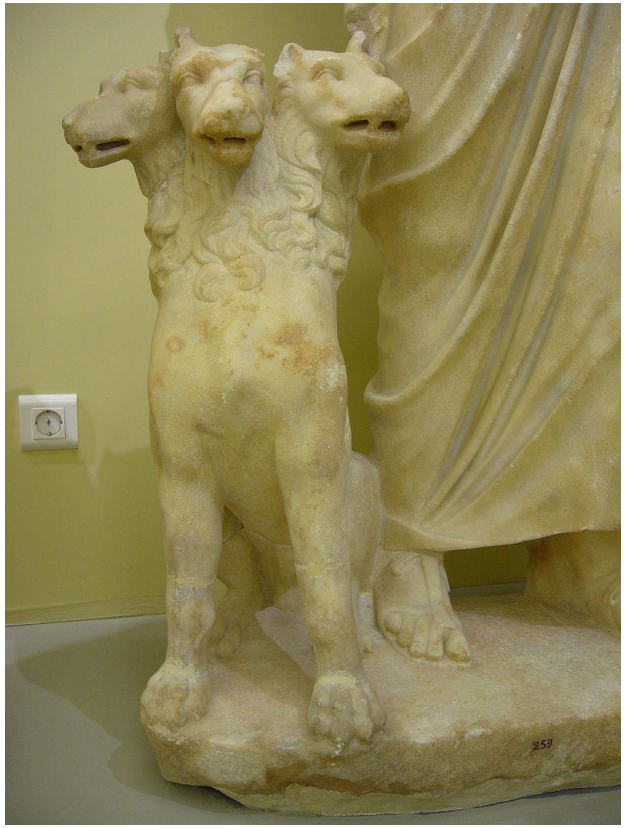


Harpja. Uliss Aldrovandi's Monstroru vēsture, Bolņja, 1642.

Cerbers - grieķu un romiešu mitoloģijā ir daudzgalvains suns (parasti trīsgalvains), kas sargā Aīda valstības vārtus, neļaujot tiem, kas šķērsojuši Stiksas upi, aizbēgt. Cerbers ir attēlots daudzos sengrieķu un romiešu literatūras darbos, kā arī modernajā mākslā.







ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Herkuless un Cerbers. Rūbenss . 17.gs.



Viljams Bleiks. Cerbers 19.gs



Animācija. Cerbers 21.gs

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Sfinksa - sengrieķu mitoloģijā sfinksai ir lauvas ķermenis, lieli spārni un sievietes galva. Uzskata, ka sfinksa ir nodevīga un cietsirdīga. Tie, kuri nespēj atminēt sfinksas uzdoto mīklu, dažādos mitoloģiskos stāstos tiek nogalināti





Roma

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Alberta iela, Rīga, Jūgends



Parīze. Pie Goda Leģiona ordeņa muzeja. Klasicisms

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Medūza Gorgona - grieķu mitoloģijā ir briesmone parasti tiek attēlota kā sieviete, kurai matu vietā ir dzīvas indīgas čūskas, kuru skatiens pārakmeņo. Medūzai galvu nocirtis Persejs, kas to pēc tam izmantojis kā ieroci un vēlāk atdevis Atēnai glabāšanā.



Roma . Mozaīka



Korfu. Artemīdas temļla rotājums.



Roma. Kameja

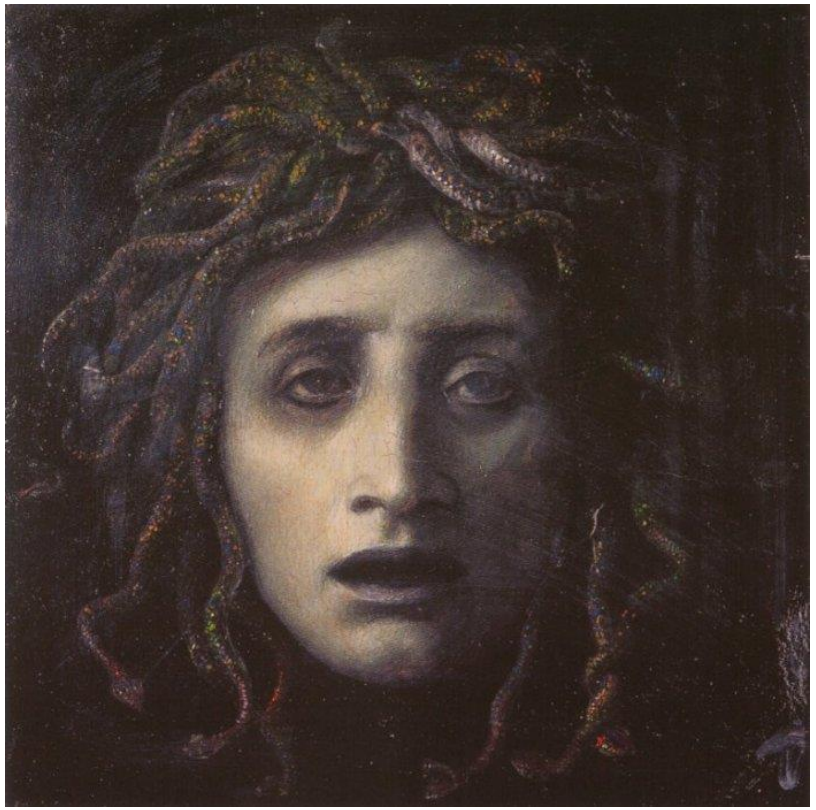
ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Medūza 16. gs. Karavadžo



Persejs ar Medūzas galvu. Čellini, 1554



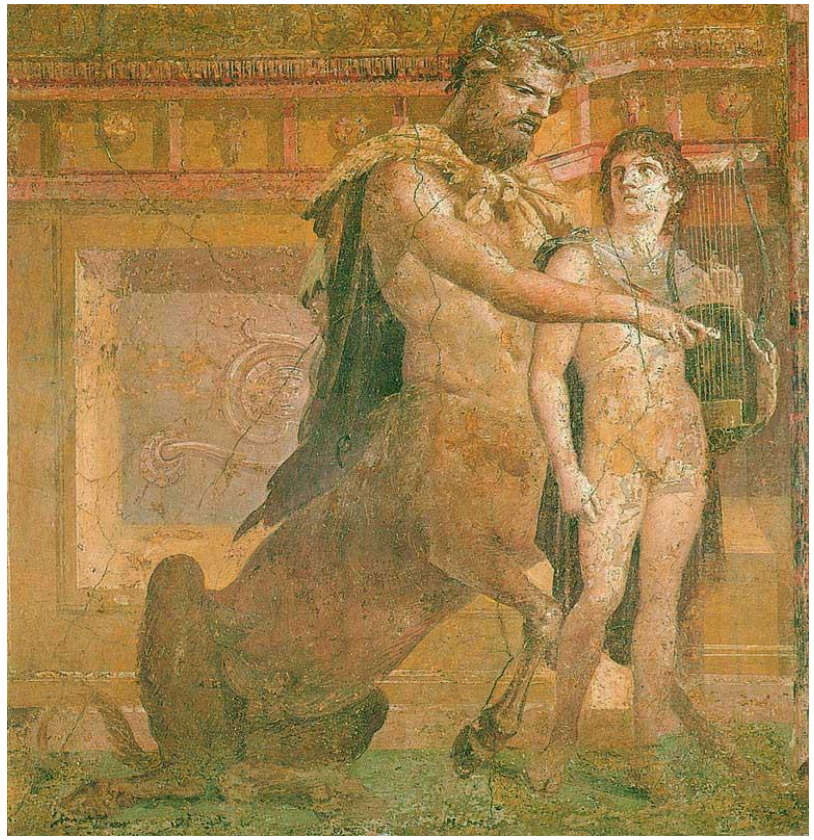
Medūza. Arnolds Böcklins, 1878

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Kentaurs - grieķu mitoloģijā mežonīga būtne ar ķermeņa apakšdaļu kā zirgam, bet augšdaļu - kā cilvēkam, mītos un leģendās pieminētie senākie kentauri pieder vīriešu dzimumam un dažkārt izceļas ar īpašu gudrību kā meža dēmoni un simbolizē cilvēka varu pār dzīvnieku . Ļoti izplatīts sižets antīkajā mākslā un Renesansē.



Amors ķircina Kentauru Teasedu. Roma



Hīrons māca Ahilleju spēlēt liru

ANTĪKĀS KULTŪRAS PERIODS
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Sandro Botičelli "Pallāda un kentaurs" 1482



"Kentaurs Ness", 1892.Lorāns Markests , Parīze



Kentaurs. 21.gs.

VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Viduslaiku kultūrā saglabāja dažas kultūras formas, ko radīja senči (galvenokārt Roma), taisnība, ļoti bieži apgrieztā formā un vienmēr saistībā ar jaunām vērtībām un mērķiem.

Noteicošā šajā periodā ir baznīca un reliģija, taču tautā, pasakās un leģendās atrodamas daudzas dīvainas radības. Elfi, fejas, rūķi, silfi, u.c.

Šīs būtnes kaut kādā ziņā ir līdzīgas cilvēkiem, bet vispār atšķiras no cilvēkiem.

Bieži vien šī perioda pasakās mijas reliģiozie fakti un un pasakaini nostāsti.

Kāda īru pasaku krājumā par fejām ir atrodama šāda teiksms: „Kad es biju vēl bērns, dzirdēju, ka mans vectēvs runāja par tautu no pauguriem. Neviens nezināja tik daudz nostāstu par fejām kā viņš. Viņš bija stingri pārliecināts, ka fejas pastāv, un nekad negāja purvā pēc kūdras nastas, iepriekš nesagatavojies sastapties ar tām. Viņam bija arī izskaidrojums feju esamībai. Viņš stāstīja, ka debesīs esot bijis karš Dieva un eņģeļu starpā. Un pēc četrdesmit dienām un naktīm Dievs esot eņģeļus nometis no debesīm. Daži palikuši gaisā, citi nokļuvuši uz zemes un vēl citi iekrituši jūrā. Reiz dzirdēju kādu vīru runājam, ka tie būtu izpostījuši Zemi, ja viņiem nebūtu cerības Pastarā tiesas dienā atkal nonākt debesīs.”

VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Vienradzis

Vienradzis ir mītiska būtne, sastopama dažādās kultūrās. Šī būtne ir nevainības, tīrības simbols. Senajā Grieķijā un Romā uzskatīja, ka šis dzīvnieks nav izdomāts, tas ir sastopams reālajā pasaulē. Viduslaiku pasakās vēstīts, ka uz vienradža varēja jāt tikai burvji. Šī būtne nogalināja ikvienu, kas viņam tuvojās. Vienradzi varēja pieradināt tikai jaunas meitenes, noturēt viņu varēja tikai ar zelta iemauktiem un pavadu. Vienradža ienaidnieki – zilonis un lauva. Vienradzis ir balts, zirgam līdzīgs dzīvnieks ar vienu spirālveida ragu pieres centrā. Uzskatīja – ja vienradzis savu ragu iemērks ūdenī, tad šis ūdens kļūs tīrs.



VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Domenico Zampieri 17. gs. freska



Gobelēns. Lēdija un vienradzis, 16.gs.

VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

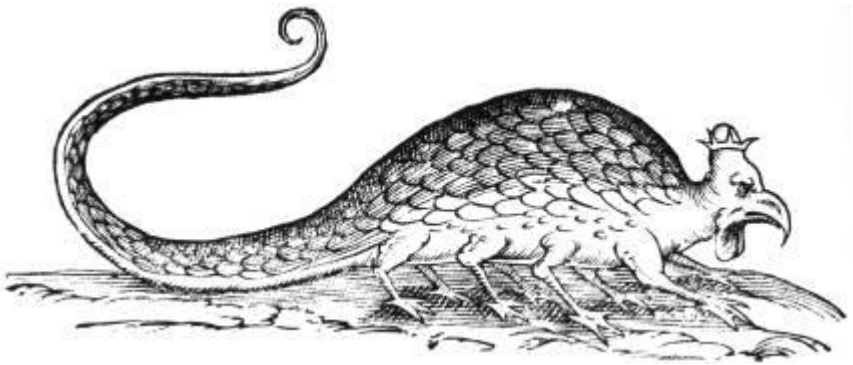
Bazilisks - mitoloģisks radījums - čūsku karalis, kam parasti piedēvēts lauvas, ķirzakas , čūskas vai pūķa izskats un spēja nogalināt ar savu elpu vai skatienu.

Daži mākslinieki, sekojot aprakstam burtiski, zīmē savādus briesmoņus, kuros apvieno šo dzīvnieku pazīmes. Tomēr daudz biežāk bazilisku attēlo kā čūsku ar kroni vai baltu laukumu uz galvas. Kobras, kam piemīt šīs pazīmes, varētu būt baziliska leģendu izcelsmes avots.

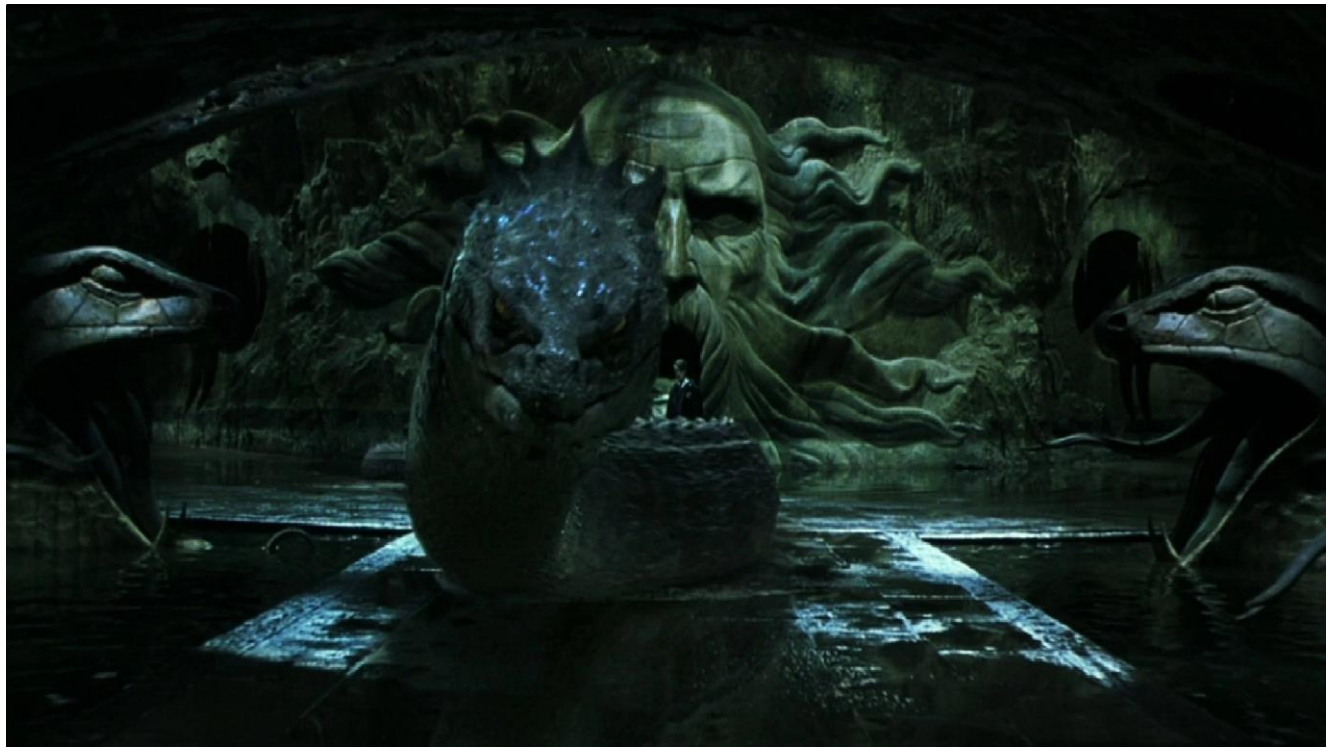


Bazilisks un zebiekste, 17. gs. zīmējums

VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Bazilisks, 1640. gada zīmējums



Velns - pārdabisks tēls, kas ir ļaunuma iemiesojums, kā arī pretstats dievam daudzās reliģijās, mītos un kultūrās. Velns parasti iemieso cilvēku sliktās īpašības. Jūdaismā velns tiek saukts par Sātanu, bet islāmā par Iblīsu. Kristietībā velns pārvalda elli, un vēlas iegūt cilvēku dvēseles.

Velns latviešu mitoloģijā saukts arī par Jodu un Jupi . Pazemes un veļu valdnieks, uz ko norāda pats vārds „Velns"- radies no vārda 'velis'. Lētticīgs, vientiesīgs, viegli uzvarams ne tikai Dievam, bet arī cilvēkiem. Velns simbolizēja materiālo dzīvi ar tās nesakārtotību, Dievs — garīgo dzīvi, gudrību, kārtību un radošās spējas.



Ādama Alkšņa 19. gs. 90. gadu vidus zīmējums „Skriešanās"

VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



Ibliss. Arābu miniatūra 14.gs.



Ibliss. Arābu miniatūra 14.gs.



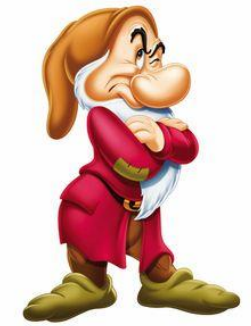
Rilas klosteris Freska 10. gs.

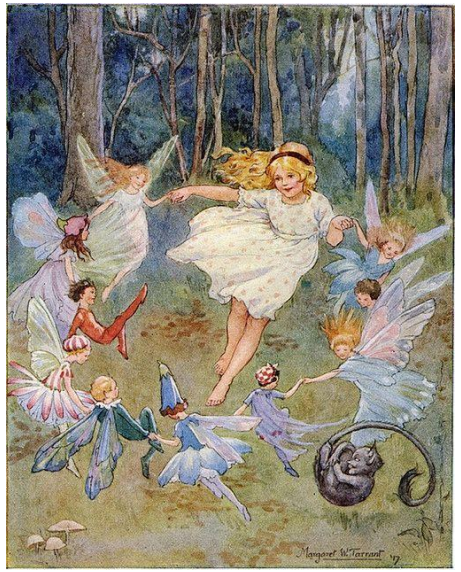
Mazā tautiņa, saukta arī par «neredzamo» tautu.

Ar šādu apzīmējumu ķeltu, ģermāņu un romāņu tautu kultūrās tiek saprastas mitoloģiskās būtnes - **fejas, rūķi, elfi, dažkārt arī nāras un troļļi** , kas vairumā gadījumu tiek raksturotas kā maza auguma būtnes.

Folklorists Evanss Vencs savā grāmatā „Ķeltu zemes mistiskie ticējumi" rakstīja, ka „...nav bijis tādas rases vai civilizētas nācijas, kuras reliģijā tādā vai citādā formā nebūtu ticējumu par neredzamo pasauli, kuru apdzīvo fantastiskas būtnes." Visā pasaulē sastopami stāsti par šo „mazo tautiņu," kas dzīvo tepat kaut kur paralēli ar mums uz Zemes, iespējams kalnu alās, vulkānu krāteros, dziļi pazemē vai kaut kādā paralēlā dimensijā. Gadsimtu gaitā cilvēki ar tiem spējuši sadzīvot itin labi, lai gan bijušas arī nesapratnes un pat agresija.







Fejas.

Fejas pieder pie zemākajiem (infernālajiem) gariem, jo parasti mīt zem pakalniem. Necilvēcīgas būtnes, tomēr šie radījumi diezgan līdzinās cilvēkiem. Pašās senākajās leģendās fejas tiek aprakstītas kā normāla cilvēciska auguma būtnes. Par sīkiem cilvēciņiem ar plāniem un caurspīdīgiem spārniņiem fejas kļuva tikai XIX gs., jo tās sāka saistīt ar gaisa stihiju. Tad tās esot bijušas caurspīdīgas, spēja acumirklī izzust kā migla, ja no tām novērsa skatienu.



VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Rūķis

Ģermāņu mitoloģijā, kā arī pasakās, datorspēlēs, fantastikā un lomu spēlēs ir neliela auguma cilvēkveidīgs radījums.

Ir grūti noteikt rūķu mītu rašanos. Tuvākie avoti ir no skandināvu mitoloģijas, bet pat tur viņu izskats ir atšķirīgs. Dažos avotos rūķis ir komisks tēls.

Līdz ar fejām vieni no "mazās tautiņas" pārstāvjiem. Tiem raksturīgas parastās pārdabisko būtņu īpašības - maģisks spēks un gudrība, neviennozīmīga attieksme pret cilvēkiem.



VIDUSLAIKI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Elfs.

Cilvēkveidīgas būtnes ar smailām ausīm, dabas gari ģermāņu mitoloģijā — kalnu, mežu, ūdeņu un gaisa būtnes, gari.



Nāra jeb vārava.

Mitoloģiska būtne, kas mīt ūdenī. Mākslā tā tiek attēlota kā skaista sieviete ar zivs asti. Ūdeņu dievība.

Senajā pasaulē valdīja uzskats, ka nārām nav dvēseles, bet tās ļoti grib to dabūt, lai gan tām nav spēka atstāt jūru. Kāda V gs. leģenda vēsta, ka nāra, kas vēlējas iegūt dvēseli, katru dienu apmeklējusi mūku, kas dzīvoja uz saliņas pie Skotijas krastiem, un lūdzas kopā ar to. Tomēr nāra tā arī nespēja pamest jūru un ar asarām acīs reiz aizpeldēja uz neatgriešanos.



Džons Viljams Voterhauss "Nāra«; 19.gs. b.

FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

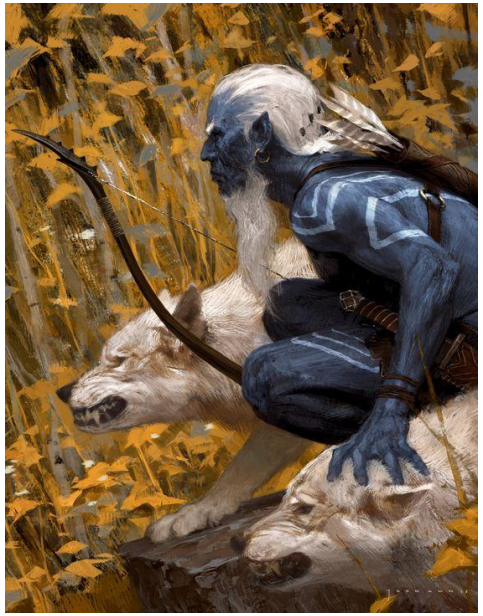
19.-20. gs. mākslas pasauli spēcīgi ietekmē lielu fantāzijas literatūra. Darbības vide tajā tiek atspoguļota kā iedomāta vai hipotētiska paralēlā pasaule, kurā dzīvo vai uz laiku nokļūst darba varoņi. Stāstījumā nozīmīga loma ir pārdabiskām būtnēm (pūķiem, nārām, vilkačiem), maģijai, aizguvumiem no dažādu tautu mitoloģiskajiem tekstiem.

Žanra vispārējās teorētiskās iezīmes pirmo reizi definēja angļu rakstnieks un valodnieks Džons Ronalds Ruels Tolkīns «Gredzenu pavēlnieka» autors. Dž. R. R. Tolkīna skatījumā fantāzijas žanrs, neparastos veidos kombinējot reāli esošas parādības, spēj savienot dažādus skatījumus uz pasauli un ar iztēles palīdzību ļauj izdarīt secinājumus par pastāvošo realitāti. Tādējādi fantāzija ne tikai izmaina ierasto skatījumu uz pasauli, bet arī izskaidro mītu mūsdienu cilvēkam saprotamā laikmeta kontekstā, tāpēc fantāzijas žanram ir gan modernā mīta, gan psiholoģiskās prozas funkcijas.

FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Transformējas jau zināmo fantastisko tēlu izskats, tiek pārrakstīti un transformēti tēlu raksturi. Tolkīna radītā pasaule ir tik pārliecinoša, ka viņa veidoto tēlu spēks un raksturs atstāj paliekošu iespaidu uz fantazijs literatūras attīstību un attiecīgi mākslinieku vizualizētajiem varoņiem.

Elfi









FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Goblins







Orki



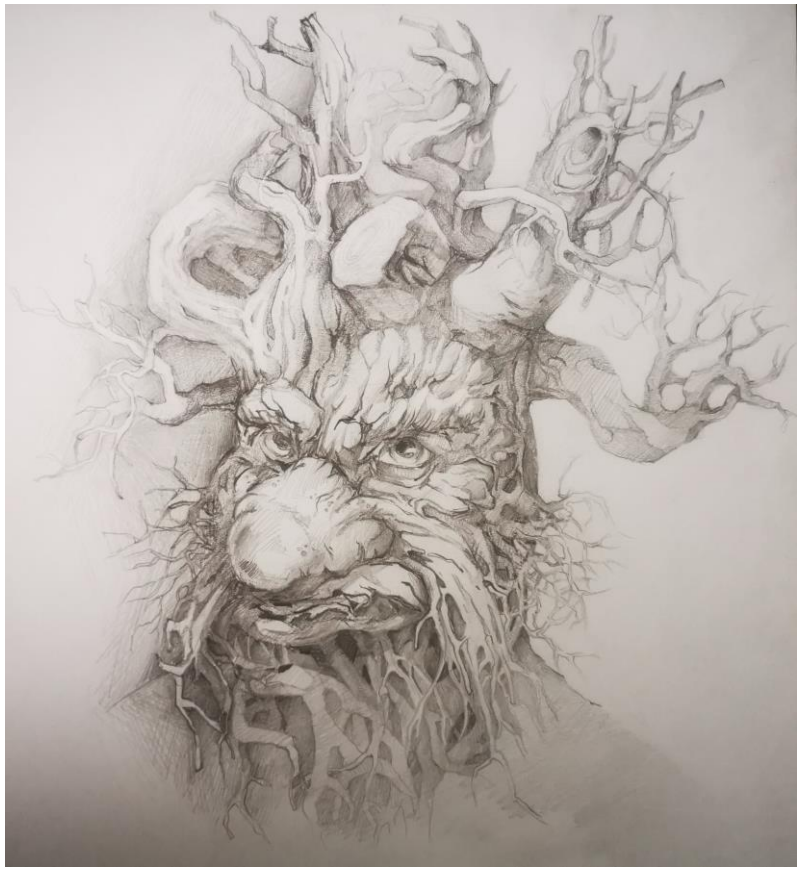




ENTI







FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Rūķi







«Fantastiskās būtnes»







Monstr inc.











FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Animē.

Anime ir Japānas animācija. Atšķirībā no citu valstu animācijas, kura galvenokārt ir piemērota bērniem, lielākā daļa ražotās anime ir paredzēta pusaudžu un pieaugušo auditorijām, un lielā mērā tāpēc tai ir augsts popularitātes līmenis pasaulē. Bieži (bet ne vienmēr) anime atšķiras ar tipisku varoņu un fonu zīmēšanas manieri. Tiek publicēta televīzijas seriālu veidā, kā arī filmu veidā, kuras izplata uz video nesējiem vai kuras ir paredzētas skatīšanai kinoteātros. Sižeti var aprakstīt daudzus varoņus, atšķirties ar vietu un laikmetu, žanru un stilu daudzveidību.









Hajao Mijadzaki "Gariem līdzi"







FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Manga ir japāņu apzīmējums komiksiem un grafiskajiem romāniem, ārpus Japānas tas attiecas tieši uz šajā valstī veidotajiem komiksiem, kā arī uz komiskiem, kas vizuāli un sižeta līnijai ir līdzīgi japāņu modelim. Mangas tirgus veido ļoti lielu daļu no pasaules komiksu tirgus. Komiksu mākslinieku, kas nodarbojas ar mangas radīšanu, sauc par mangaku. Daudzi mangas elementi ir atrodami anime, japāņu animācijas filmās.

Manga, kas savas popularitātes virsotnes sasniegusi Japānā, pēdējo gadu laikā iekaro arī daudzu citu valstu auditoriju. Mangas piekritēji ir gan bērni, gan pieaugušie.



12.gs.



1836

FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS

Mangai piemīt vairākas iezīmes, kas to padara atšķirīgu no citiem komiksu žanriem. Piemēram, sieviešu dzimtes tēls sastopams biežāk un ieņem daudz svarīgāku lomu, nekā Rietumu komiksos.







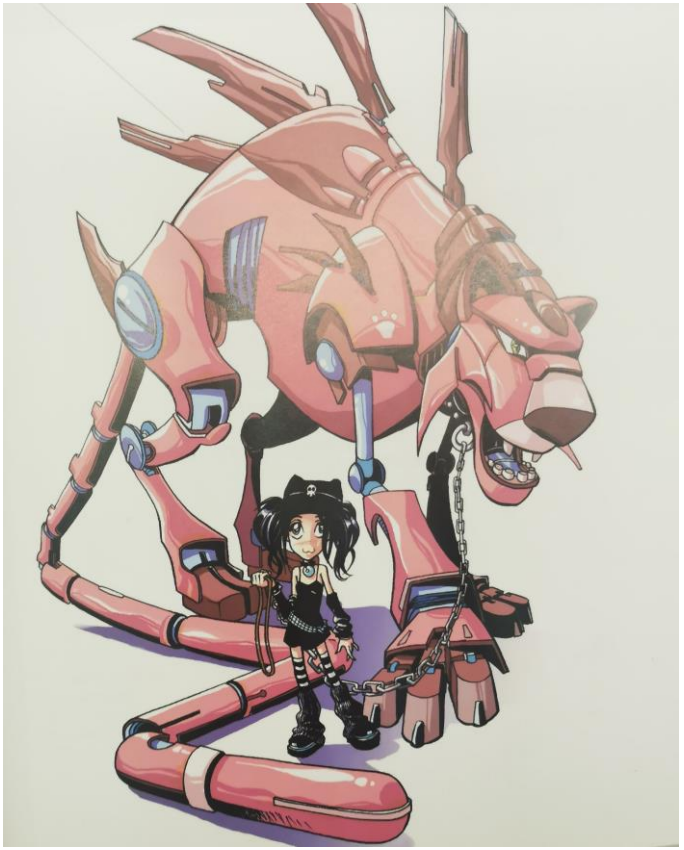





ācijas iekrāsošanai
into dažādus zaļos toņus.
celtu nelielas
as un izvairītos
jukuma,
nto atšķirīgus
s krāsas
Uz zemes zim
augu veģetāc







PIEMĒRI, UZDEVUMI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS









Flomasteri- lieliski iederēsies ilgtermiņa , kvalitatīvam darbam. Kā iedvesmas avots var kalpot Indijas košā, orientālā māksla

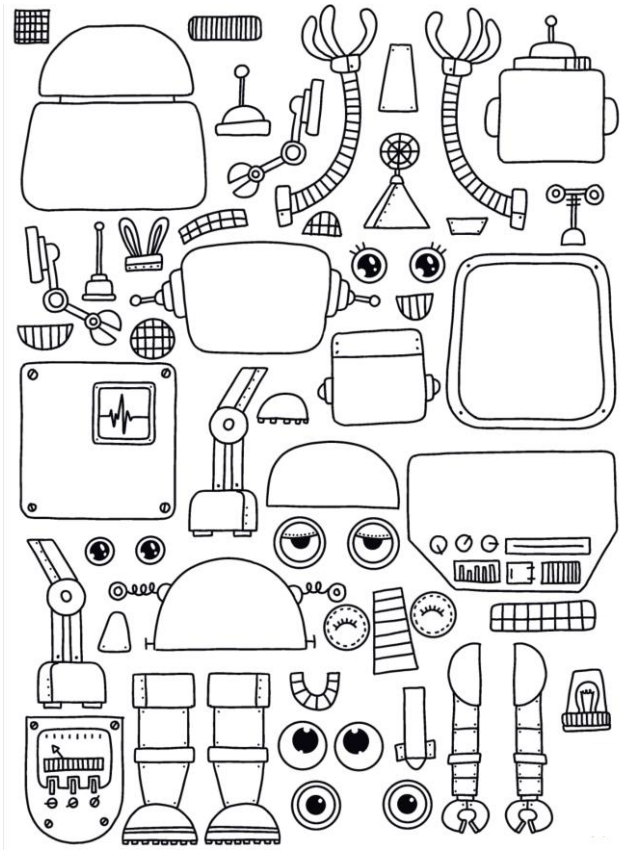
PIEMĒRI, UZDEVUMI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS



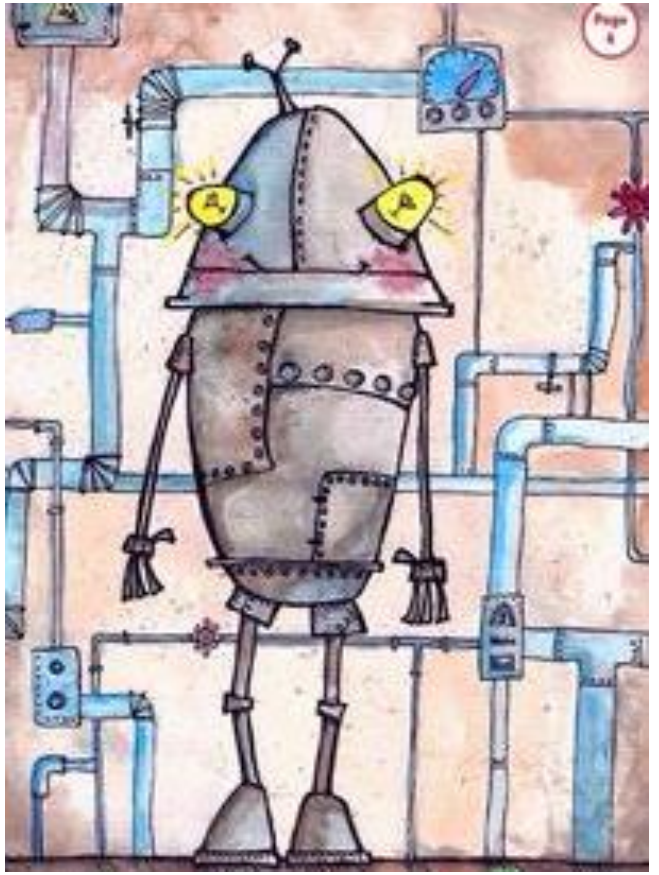




Tehnogēnās fantastiskās būtnes- roboti







Ogle, dzēšgumija . Melns papīrs, pastelis sausais.





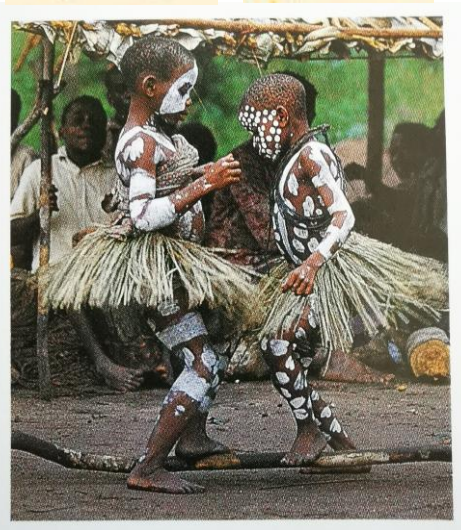
PIEMĒRI, UZDEVUMI
FANTASTISKI TĒLI DAŽĀDĀS KULTŪRĀS







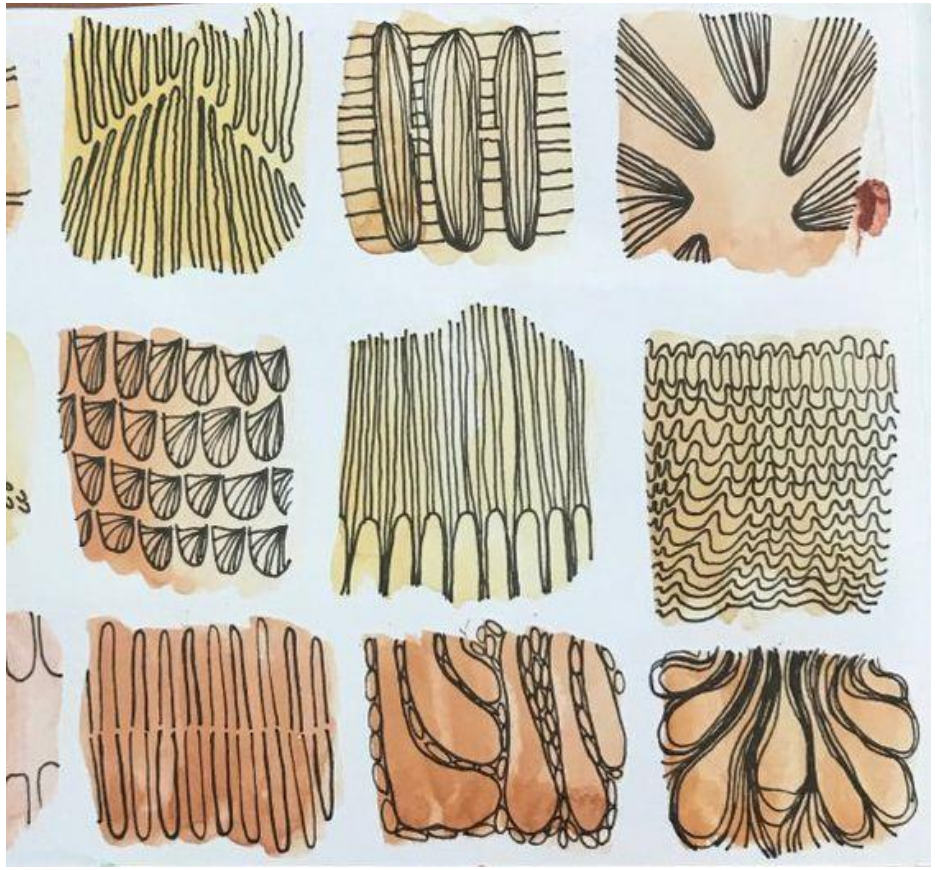




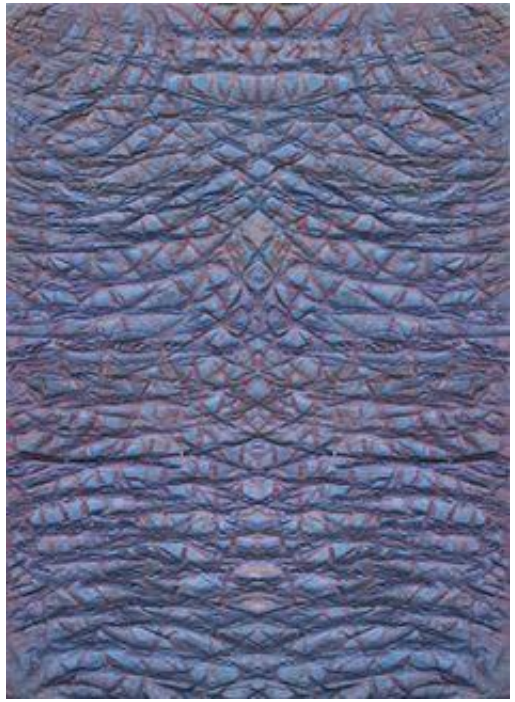
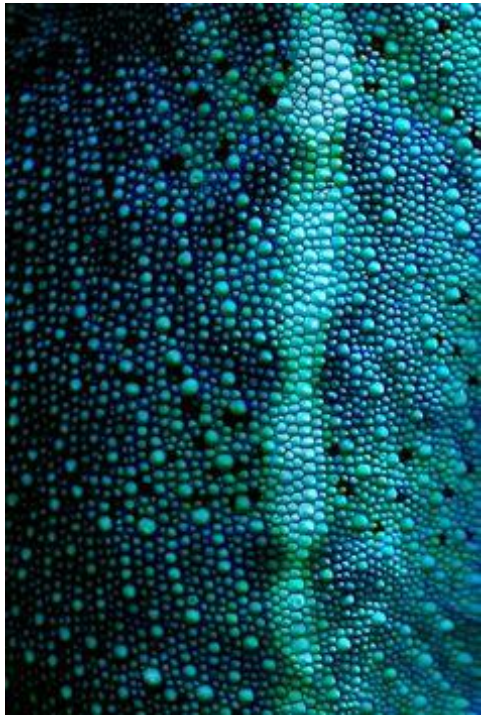


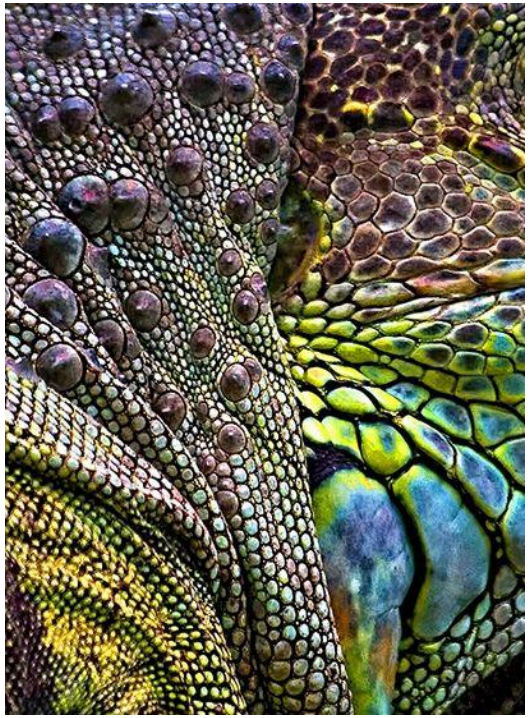
Faktūras - akvareļu fons, Kapilāru pildspalva, akcentus var papildināt ar akrilu.

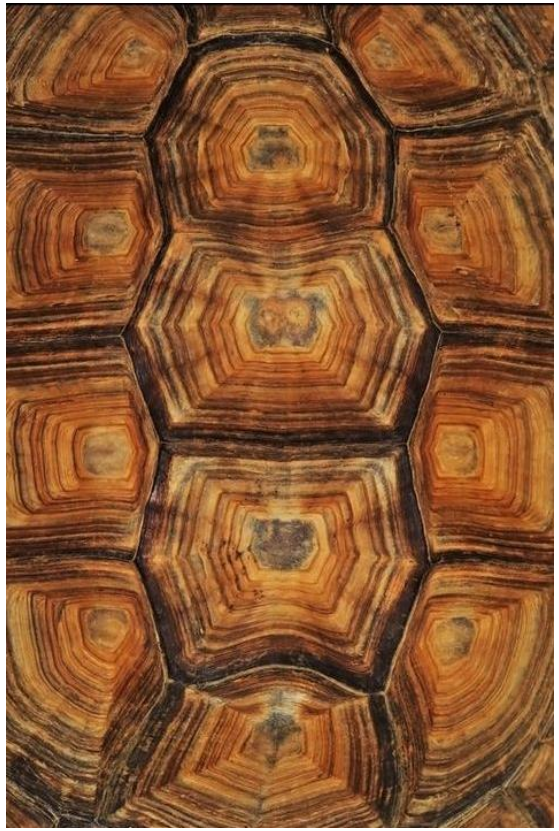
























Ištaras-Divupes uzdevumms

1. Izprintēt dažādus dzīvnieku foto

2. Proporcijas un dažādo dzīvnieku lielumu NEŅEMT VĒRĀ.

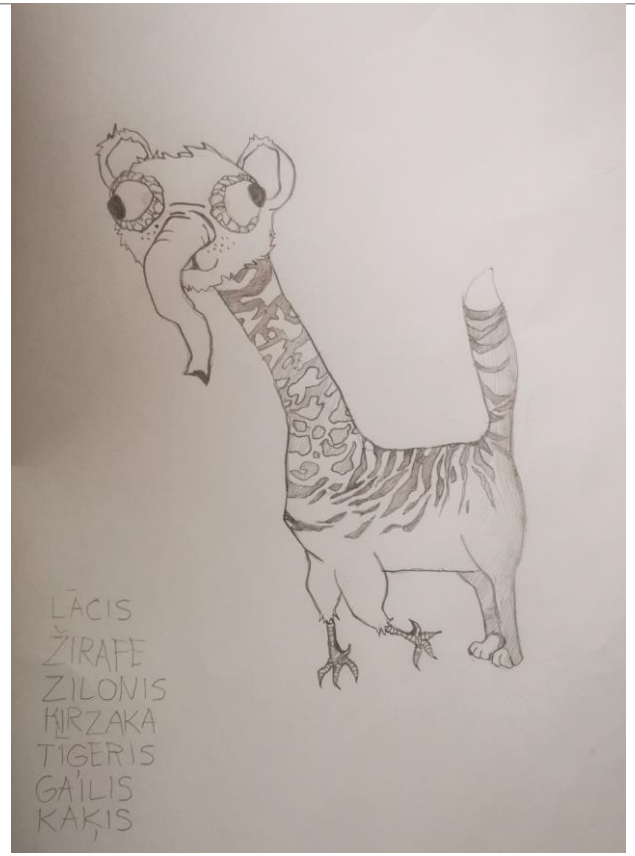
3.Skices ar dažādu dzīvnieku sakombinēšanas variantiem.

4. Pielietot hiperbolizācijas principus vadoties pēc veidojamās būtnes darbības sfēras. Tas jāpārdomā iepriekš. (Hiperbolizēt ļoti pārspīlēt tēlu, domu, lai padarītu emocionālāku, izteiksmīgāku)

4. Veidot grafisku darbu, minimāli pielietojot apjomu, vairāk pievērst uzmanību tonālajai laukumu attiecībai, diferencējot uzdevumu var pielietot faktūras.






LĀCIS
ŽIRAFE
ZILONIS
KĶRZAKA
TIGERIS
GAĻLIS
KAĶIS






ajeva Viktorija 10



Ēģiptes uzdevums – Sfinksas garā

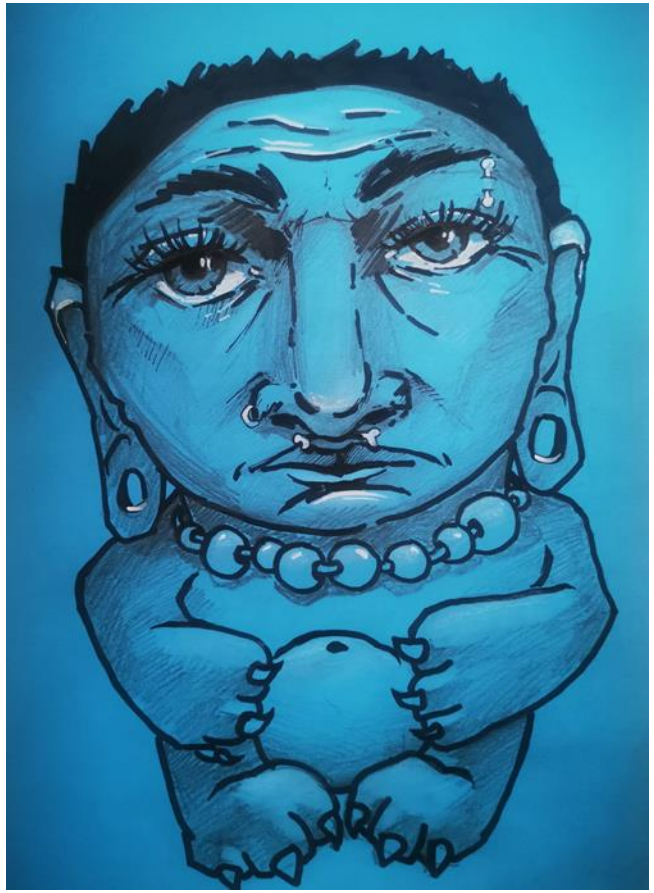
1. Izprintēt dažādus dzīvnieku foto- ķermeņa zīmējums.

2. Proporcijas un dzīvnieku lielumu realitātē NEŅEMT VĒRĀ. Ķermenis var būt mazāks kā galva. Pielietot hiperbolizācijas principus .

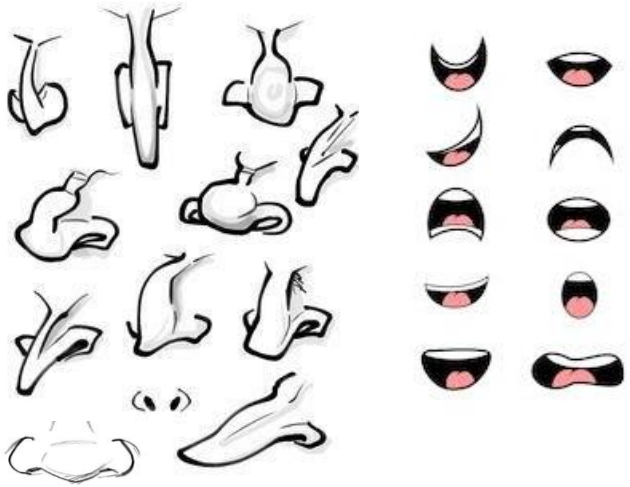
3.Skiču izstrāde, nepieķerties vienai.

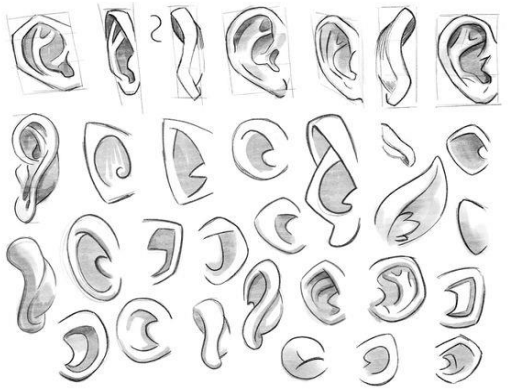
4.Darbs grafisks uz krāsaina fona. Strādāt ar melno mārkeri, grafisko zīmuli. Gaismām var izmantot kā balto mārkeri, tā balto zīmuli.

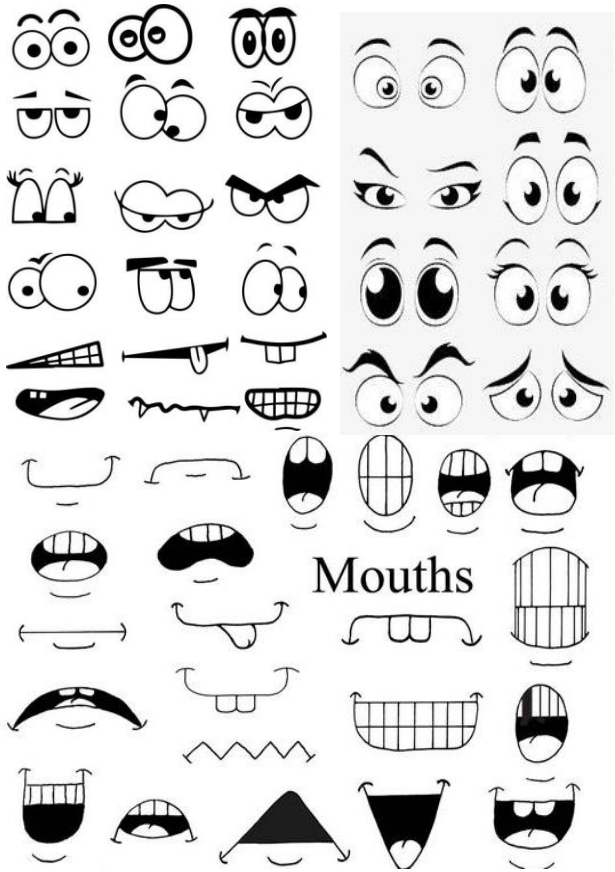
5. Seju zīmēšanai var izmantot kā vienkāršas, tā sarežģītas formas(izdalīt paraug materiālus) tāpat sejas izveidei izdalīt materiālu ar dažādām sejas detaļām.

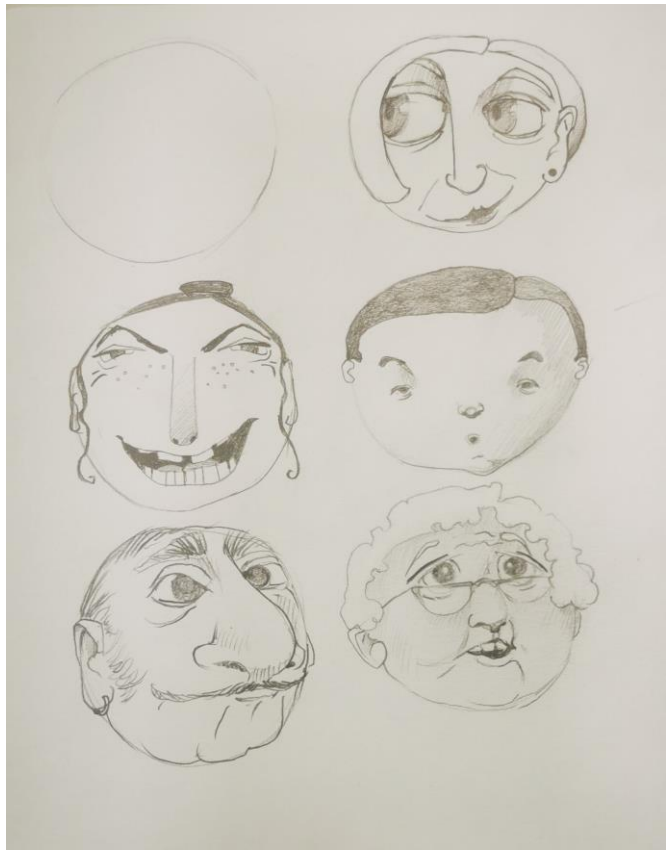


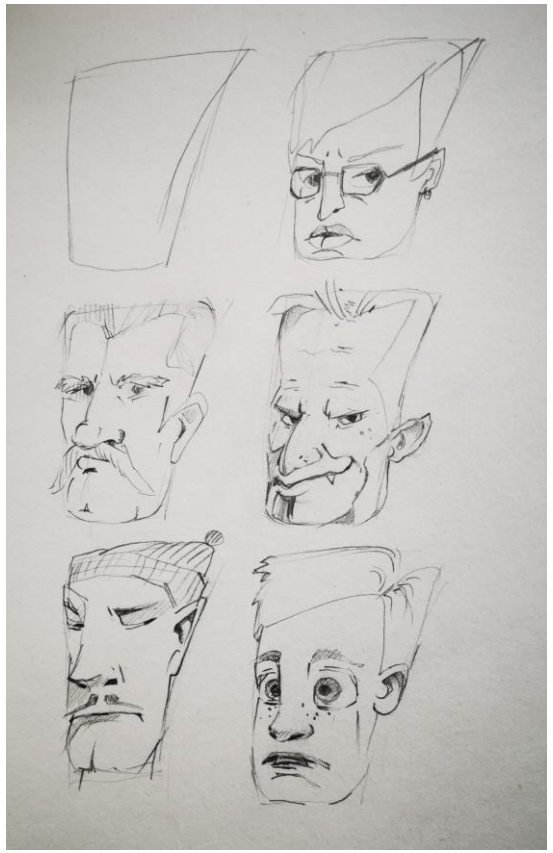
SEJAS DETAĻAS

















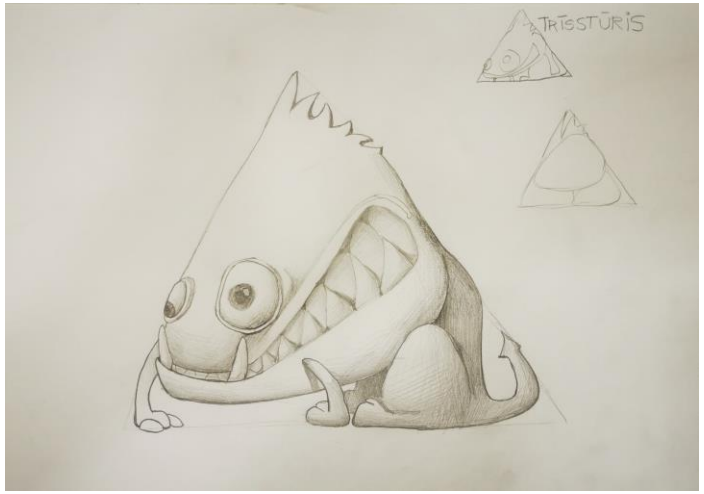
ĢEOMETRIJA KĀ PAMATS

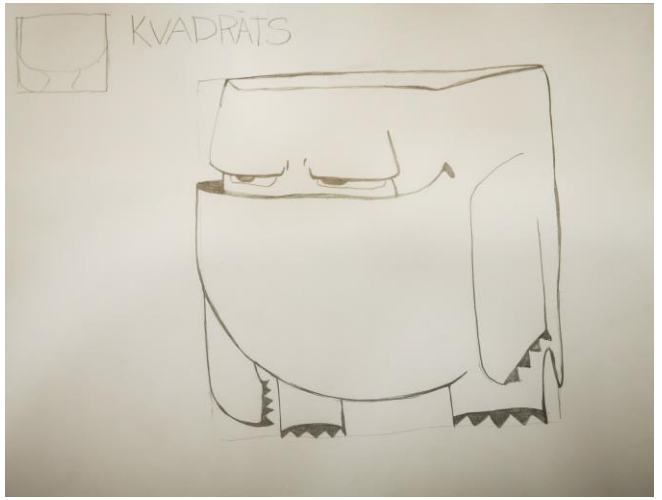
1.Izvēlēties vienu no pamat formām kurā ievietosies visa zībūtne.

2.Iezīmēt lielās figūras detaļas . Atkarībā no figūras galva var būt pati lielākā vai otrādi.

3.Darba izpildes tehnika var būt visdažādākā.







Eļļas pasteļi- uzslāņotas vairākas kārtas, faktūras ieskrāpētas.

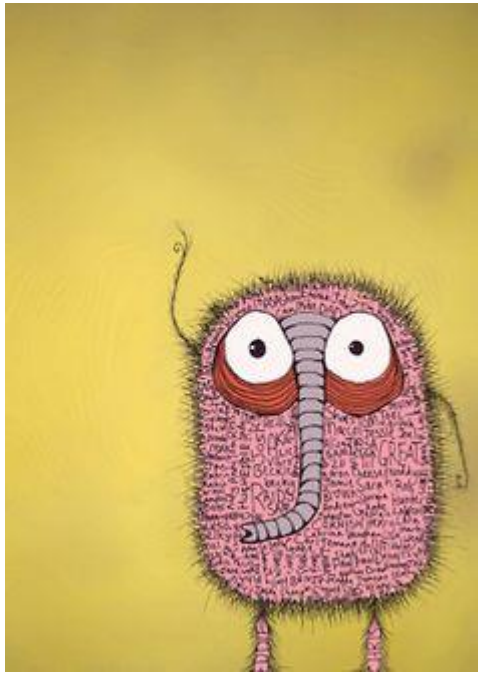










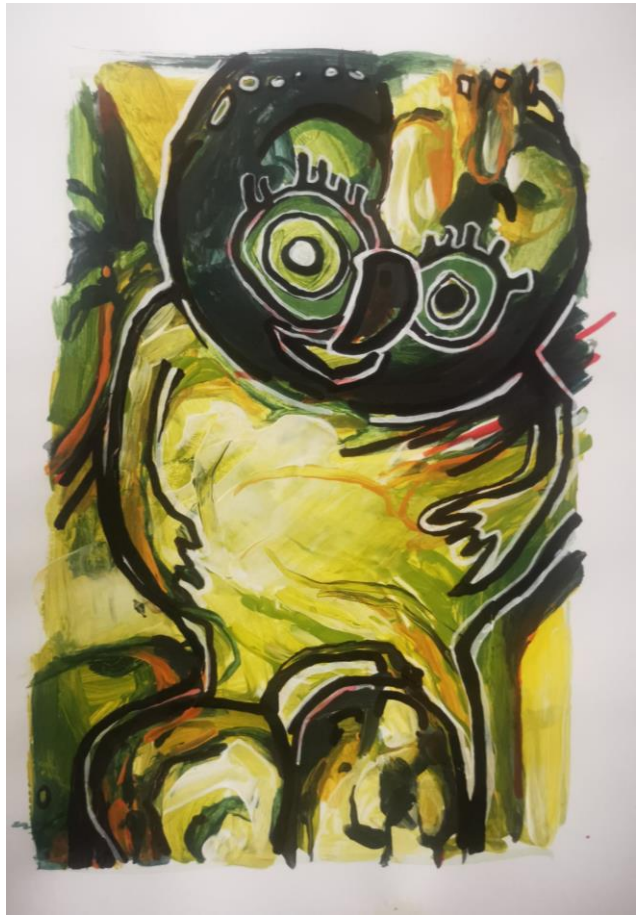


Nejaušības moments.

1. Viens no variantiem grafiskais. Haotiski savilt brīvi līnijas pa lapu- neatlaižot roku. Vai nu liektas vai skaldītas.
2. Līniju mudžeklī nolasīt būtnes siluetu.
3. Aizpildīt laukumus ar dažādām faktūrām.

1. Otrs variants krāsainais . Haotisku krāsu laukumu,līniju ieklāšana
2. Laukumu mudžeklī nolasīt būtnes siluetu.
3. Zīmējumu veidot ar melno un balto marķieri.









Azartiskais uzdevums, nez kas sanāks?

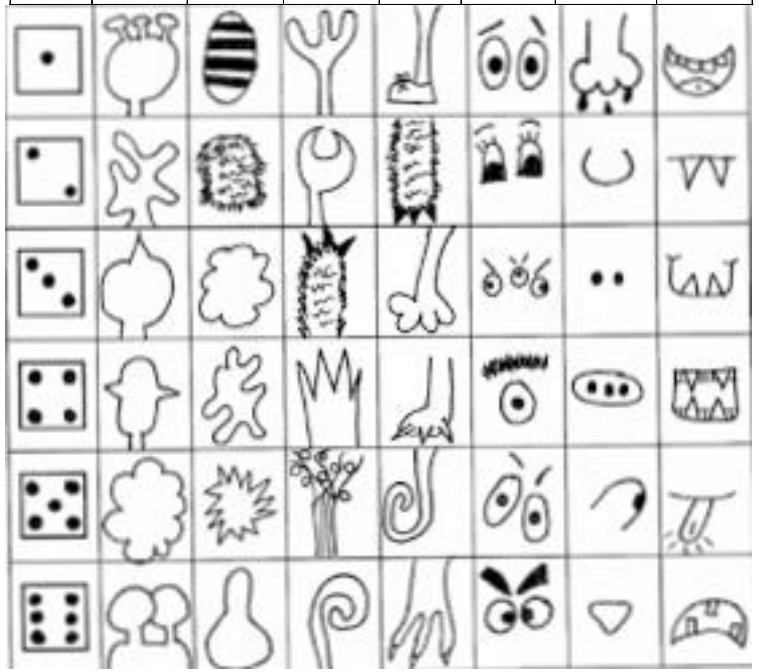
1. Izdalīt lapas ar nākamās fantastiskās būtnes detaļām. Katram bērnam jāizmet metamo kauliņu, lai no sešiem katras pamat detaļas variantiem izkristu viens.

2. Sazīmēt , savienot pamat detaļas,un strādāt ar niansēm, salkumiem.

3. Krāsas , tehnikas miksēt. Akvarelis , akrils. Avarelis krāsu zīmuļi, pildspalvas. Miksēt spilgtākam efektam.

katrs savu pabeigto darbu prezentēt klases priekšā izstāstot , kas tas ir , kādu funkciju pilda, ļauns vai labs , kas par to liecina.

UZZĪMĒ FANTASTISKU BŪTNI

KURŠ?	GALVA	RUMPIS	ROKA	KĀJA	ACIS	DEGUNS	MUTE
							

UZZĪMĒ MONSTRU

KURŠ

GALVA

RUMPIS

ACIS

MUTE

ROKA

KĀJA










SLAPIŅŠ
PA LIETU
SKRAIDĪŠANAS
DRAUGS

Paldies par pacietību. ☺

