

A kerettantervekben meghatározott tartalmak árnyalását, kiegészítését, gazdagítását segítő anyagok

Módszertani ötletek és feladatok a vizuális kultúra tanításához

A vizuális kultúra tanítása ezer szállal kötődik a mozgóképkultúra és médiaismerethez, hiszen mindkettő középpontjában a látvány, a képesség megértetése és megértése áll. A média az üzeneteinek megformálásához gyakran választja a vizualitást, míg vizuális kultúra órán ezek a tanulók által jól ismert és sok esetben igencsak kedvelt alkotások jó alapot adnak a képelemzésekhez.

Beállítások, fények, színek, kompozíciók... A 21. században már újmédia-művészetről vagy intermédia-művészetről is beszélhetünk. Hatalmas utat tett meg az emberiség az első barlangrajztól kezdve a Lumiére-fivérek vonatos kisfilmjén át a digitális televíziózásig. Ebben a cikkünkben azokból az írásainkból, háttéranyagainkból, módszertani ötleteinkből és foglalkozásterveinkből válogatunk, amelyek segítséget adnak a vizuális kultúrát tanító pedagógusoknak, hogy művészeti foglalkozásaik során kapcsolódási pontokat találjanak a mozgóképkultúra és médiaismerettel.

Számos izgalmat és tanulságot rejtenek magukban a mozgásélmények megfigyelései mozgóképi példákon, ha a tanulók készítik el ezekhez az eszközöket. Hogyan mozdul meg a kép? Mit néztek az emberek a mozi megjelenése előtt? A fázisképek kockái hogyan képesek a mozgás illúziójával becsapni a szemlélőket? Kézműves média sorozatunk jó néhány ötletet ad arra, hogyan lehet fázisképek sorozatával a mozgás illúzióját kelteni például zootróppal, taumatróppal vagy a flipbookkal, vagyis a zsebmozival. Ehhez tanórán vagy otthoni projektmunkában elkészíthetik a tanulók egy tánc mozdulatait, bemutathatják, hogyan nyílik ki a virág, vagy szemléltethetik az öregedését vagy megjeleníthetik egy hős elindulását. Az elkészült munkákat mutassák be egymás előtt a tanulók, majd a tapasztalatokat beszélje meg az osztály közösen.

A technikai képrögzítés történetébe repülhetünk vissza a camera obscura „barkácsolásával”, a Newton-pörgettyűvel a színelemeletről, a cinemagraph kapcsán pedig a digitális művészetekről beszélgethetünk, míg a Harry Potter Reggeli Prófétájában megmozduló képekről a tanulók saját élményeiket is megoszthatják a témában. Mindehhez itt található háttéranyagok, leírások, foglalkozástervek és videók:

- [Flipbook](#)
- [Taumatróp](#)
- [Zootróp](#)
- [Camera obscura](#)
- [Cinemagraph](#)
- [Newton-pörgettyű](#)

A kép az csak kép – tudjuk jól. Mégis hány ember képes a valóságot teljes egészében azonosítani a valósággal? A vizuális nevelés egyik sarkalatos pontja a képelemzés, és ma, a képernyőkultúra korában ebből nem hiányozhat az sem, hogy a tanulóknak tudatosuljon a kép és valóság viszonya. Az első barlangrajztól kezdve Magritte festményein keresztül az a közösségi média fotódömpingjéig újból és újból felmerül a kérdés: mi köze a képnek a valósághoz? Egy-egy kép alaposabb elemzése vagy épp projektmunkában egy kis, diákok általi fotomanipulálás jó lehetőséget ad arra, hogy a tanulóknak tudatosodjon, egy kép sohasem a valóság pontos mása. Ennek kapcsán jó beszélgetést kezdeményezhetünk az osztállyal például a szépségideálokról, az önértékelési zavarokról, a testképzavarokról,

amelyek egyre több tinédzsert érintenek. A kép és a valóság témájának feldolgozását segítik ezek az anyagaink:

- [Fotómanipuláció](#)
- [Mi köze a fotónak a halálhoz?](#)
- [A szépség és a szörnyeteg](#)
- [Projekt – fotósorozat](#)

Múzeumok, családi fotóalbumok, márkás termékek, hirdetőoszlopok, televíziós reklámok, Instagram-posztok, esti filmek... Bármerre nézzünk, mindenütt képekkel találkozunk. De mit akarnak tőlünk ezek? A Z- és Alfa-generáció esetében különösen fontos, hogy ne csak lássák, de értsék a képet, járatosak legyenek a képolvasásban. Anyagaink a műfaji sokszínűség és módszertani változatosság jegyében lehetőséget adnak arra, hogy a klasszikus festményeken, modern képzőművészeti alkotásokon, mozifilmeken, sajtófotókon és reklámképeken felfedezhessék a diákok, milyen jelentésteremtő funkciója van a színeknek, a fényeknek vagy épp az aranymetszés szabályainak.

Különösen izgalmas lehet megvizsgálni azt, hogy a festészet ábrázolásmódja hogyan köszön vissza a 21. századi fotókon, a színekkel hogyan próbálnak hatni ránk a reklámok képi világában, milyen látványt nyújt, ha kutyákkal próbálnak meg eladni egy autót, vagy hogyan lesz film a képregényből.

Ezek a képértési-képolvasási tanulságok bőven kamatoztathatók, ha maguk a tanulók is készítenek fotókat vagy különféle mozgóképes projekteket. A befogadói tapasztalatok és az alkotó kreativitás kibontakozása párhuzamosan erősíthetik egymás.

Feladatnak adhatjuk például, hogy a tanulók értelmezzék újra egy-egy híres festő munkáját úgy, hogy ők szerepelnek a képeken. Jó ötlet lehet, ha a gyerekek az általuk kitalált termék eladásához saját maguk álmodják meg és készítik el a logót. Legófigurákból digitális történetet, kisfilmet állíthatnak össze a képekről tanultak alapján. Így nemcsak vizuális kultúrából mélyítik el ismereteiket, de nagyobb rálátást kaphatnak a média üzeneteinek tudatos értelmezéséhez. Cikkeink:

- [Az utcán hever](#)
- [Családi portré](#)
- [Reklámelemzés az oktatás különböző szinterein](#)
- [Reklámfilm](#)
- [Logó: jel és varázslat](#)
- [Piros a barátod](#)
- [A leopárdot sétáltató nő](#)
- [Reklámkarácsony](#)
- [Selena és a Coca Cola képelemzés](#)
- [Új, újabb, legújabb](#)
- [Hogy élhetsz nélküle?](#)
- [Reklámos kutyatipológia](#)
- [A filmek képi kompozíciója](#)
- [A filmek képi világa 2](#)
- [Képregényfilm?](#)
- [Műalkotások otthon](#)
- [Projekt – fotósorozat](#)
- [Projekt videóetűd](#)

Talán nincs is olyan gyerek, akit ne lehetne vizuális kultúra órán motiválni valamilyen kreatív alkotómunkával. Ilyenek lehetnek a szabad asszociációs rajzolások vagy a fentebb tárgyalt ősmozis berendezések vagy a festmények posztmodern újraértelmezései, parafrazálásai. Sokak fantáziáját megmozgathatja egy kisfilm elkészítése, kiváltképp, ha ebbe még egy kis játékosságot is beleviszünk. Az animációkészítés erre ad lehetőséget. A rajzolt karakterek, gyurmából megalkotott szereplők vagy legófigurák „életre keltése” mind motiváló lehet. Téma lehet egy nehéz nap az iskolában, félreértés a tömegközlekedésen, az első randi vagy egy irodalmi, esetleg történelmi esemény mozgóképi megjelenítése. Inspirációt és technikai segítséget itt találhatnak az érdeklődők:

- [Animációs technikák](#)
- [A Disney-illúzió](#)