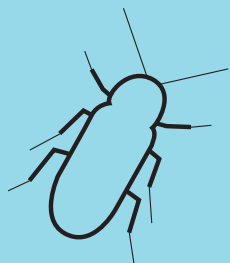


Nebo-peklo

v nestálej expozícii SNG

Hlavným námetom gotického a barokového umenia boli biblické príbehy a životy svätých. Postavy v gotickom umení často smerovali k nebu. Barokoví umelci sa snažili sprostredkovať ľuďom nebeský zážitok už tu na zemi. Touto výstavou ťa preto prevedie hra nebo-peklo.

Zlož papierovú skladačku a navleč do nej palce a ukazováky. Pohybuj prstami k sebe a od seba podľa počtu písmen v slove, ktoré ti napadne, keď sa povie nebo, alebo peklo. Z políčok, kde zostane skladačka otvorená, si vyber jeden symbol. Pod ním nájdeš úlohu, ktorá patrí k miestu vo výstave označenému rovnakým symbolom. Postupne splň všetky! V spodnej časti hotovej skladačky nájdeš vysvetlenia.

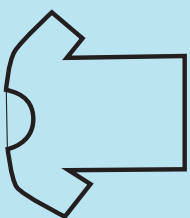


Kto býva
v dreve?

Dielo na
výstave sú veľmi
staré a stáva sa, že
sa do nich nasťahujú
červotoč, ktorý si v dreve
urobí chodbičky. Prejdi sa
po miestnosti a skús nájsť
miesta, kde sa tento červík usídlil.
Do voľného rámčeka zakresli jeho
cestičky.

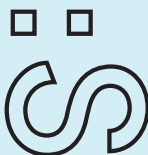


* Látka sa vo výtvarnom umení
nazýva drapéria.



Slávnostný
odev

Vyhliadni si malý
kúsok z odevu na
sochách v miestnosti.
Pokús sa ho vyformovať
z látky na zemi. Prelož cez
látku papier a rýchlymi pohybmi
ceruzky naň odtlač všetky záhyby.
Viaceré záhyby látok na telách sôch
sú nereálne – naozajstná látka sa nám
takto ukladá len veľmi ťažko. Pre umelca,
ktorý sochy vytvoril, bolo dôležité sochy
odevom predovšetkým ozdobiť.



Zlož
a odošli!

Predstav si, že máš
výrazy tváre na hlavách
sochára Messerschmidta
poslať niekomu, kto s tebou
v galérii nie je. Zlož hlavy
s číslami 3, 4, 7 a 10 pomocou
znakov klávesnice.

* Sochár F. X. Messerschmidt
(1736 – 1783) vytvoril tieto hlavy
v jeho dome v bratislavskom Podhradí.
Okrem portrétovania seba samého
(autoportrét) portrétoval napr. aj
uhorskú kráľovnú Máriu Teréziu.

* V stredoveku maliari a sochári pravidlá per-
spektívy veľmi nevyužívali. Postavy umiesť-
ňovali na obraze podľa ich významu
– nazýva sa to hierarchická perspek-
tíva. Naopak, umelci z obdobia
baroka veľmi radi využívali per-
spektívu na vytvorenie ilúzie
nekonečnej krajiny.

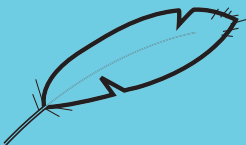
Postav sa dopredu
tejto miestnosti. Rodič
nech sa postaví za teba, čo
najbližšie k vchodu do druhej
miestnosti. Odfotť sa. Skúste na
fotografii dosiahnuť rovnakú výšku
v úrovni hlavy, napriek tomu, že si nižší/
ia ako tvoji rodičia.



Vyskúšaj
si
fungovanie
perspektívy!

Nájdí
zvieratá!

Viaceré zvieratá
na obrazoch
v tejto miestnosti sa
správajú ako ľudia. Ktoré
ľudské vlastnosti a situácie
opisujeme prostredníctvom
zvierat? Pospájaj vetvy do dvojíc
podľa spoločného významu.



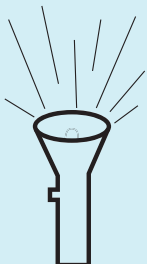
- 1) ... vo vreci.
- 2) Bdieť ako ... nad kuriatkami.
- 3) Byť voľný ako ...
- 4) Chodiť ako ... okolo horúcej kaše.
- 5) Škriabať ako ...
- 6) Zaspávať so ...

- A) Mŕť sa slobodne hýbať.
- B) Škaredo písať.
- C) Isť skoro do postele.
- D) Nevýhodný nákup.
- E) Dávať veľký pozor.
- F) Dlho váhať.

*Maliar svetlom a tieňom určil, čo
je na obraze najviac a najmenej
dôležité. Spôsob maľovania
v silnom kontraste sveta
a tmy sa nazýva šerosvit.

Teraz si posviet mobilom
do pravej časti obrazu. Čo si našiel?

Na najväčšom
obraz v najtmavšej
miestnosti nájdí
najosvetlenejšiu postavu.
Kto je to?



Nie je
tma ako
tma.

Ako
vzniká
drevená
socha?



Na zvyšnom papieri,
ktorý ti ostal po
poskladaní hry, je komiks
o tom, ako vzniká drevená
socha. Portladne si prezri sochy
na podla zo všetkých strán. Polička
komiksu sú poprehadzované, skús ich
zoradiť podľa správného poradia.

Predmety v rukách starých
sôch sa nezachovali. Pozorne
si prezri sochy Panny Márie
s dieťaťom, kráľovnej nebies. Čo
držala v rukách? Skús si domyslieť čo
držali aj ostatné sochy v rukách, podľa
toho čím boli.

Staň sa
na chvíľu
reštaurátorom
– tým kto sa stará
o poškodené diela!

