



VAIDĖ GAUDIEŠIŪTĖ

## Įženk į paveikslą Prano Domšaičio galerijoje

Lietuvos dailės muziejaus (LDM) Prano Domšaičio galerija, siekdama muziejaus ekspozicijomis sudominti vaikus ir jaunimą, parengė edukacinę programą „Įženk į paveikslą. Dailė interaktyviai“, apimančią LDM Prano Domšaičio galerijoje pastarųjų metų laikotarpiu įgyvendintus interaktyvius ekspozicijos atnaujinimus (projekcinę sieną, informacinį terminalą, planšetinį audiogidą).

Edukacinės programos tikslas – įdomiai ir patraukliai pristatyti ikimokyklinio amžiaus vaikams, mokiniam ar net suaugusiesiems nuolatinę tapytojo ekspresionisto Prano Domšaičio (1880–1965) kūrybos ekspoziciją. Edukacinę programą sudaro du glaudžiai susiję užsiėmimai – „žingsniai“, pritaikyti skirtingam dalyvių amžiui, įgūdžiams bei poreikiams.

Užsiėmimų metu vykdomos atraktyvios veiklos – mokymasis matyti ir analizuoti dailės kūrinius, įvairūs eksperimentai su spalvomis, jų komponavimo pratybos, galimybė virtualiai „įžengti“ į dailininko paveikslą – padeda dalyviams „žingsniuoti“ P. Domšaičio kūrybos pažinimo link.

Edukacinę programą „Įženk į paveikslą. Dailė interaktyviai“ sudaro du glaudžiai susiję žingsniai:

- **Spalva ir detalė.** Kelionė į paveikslą prasideda nuo realistinės dailės krypties atstovo Česlovo Janušo ir ekspresionisto P. Domšaičio kūrybos palyginimo, mokantis įsižiūrėti į dailės kūrinį. Šiandienos jaunimui, augančiam nuolat matant judančius vaizdus, paveikslėlius, nėra lengva ilgiau išlaikyti dėmesį, gilintis į vieną paveikslą. Todėl pasitelkus įvairias užduotis vaikai ir paaugliai skatinami patys analizuoti konkretaus dailės kūrinio siužetą, mokomi išskirti pagrindines vaizdo kūrimo priemones ir skirtingus vaizdavimo būdus (tikrovišką ir sąlyginį), individualius kūrybos bruožus. Žaidybinės situacijos užsiėmimo pradžioje, kada ieškoma, iš kokio paveikslo yra paimtas tam tikras jo fragmentas, kurioje interaktyvaus

Naudodamiesi grafoprojektoriais mokiniai keičia P. Domšaičio paveikslų koloritą.

Fot. I. Mačernienė

Mažieji dailininkai kuria naujas kompozicijas.

Fot. V. Gaudiešiūtė



ekspozicijos plano vietoje slepiasi paveikslas, padeda užsiėmimo dalyviams lengviau įsitraukti į kūrinių analizavimą, skatina laisvai, savais žodžiais apibūdinti konkrečius darbus, nusakyti pirmus įspūdžius, nuotaikas. Pasitelkdami nukreipiamuosius klausimus, mokiniai patys ieško ir atranda, kaip kūrinių detalės padeda atskleisti visumą: perteikia apimties iliuziją realistinėje tapyboje ar, atvirkščiai, suplokštintas, deformuotas vaizdas įtraukia į subjektyvų pasaulio matymą. Muziejinių planšetiniam audiogidui

parengti tekstai apie kūrinis leidžia mokiniam palyginti savo pastebėjimus su profesionalių menotyrininkų vertinimais, išgirsti dailininkų išsakytas mintis apie kūrybą.

Praktinė užsiėmimo dalis skirta pagrindinei tapybos išraiškos priemonei – spalvai. Analizuojant skirtingoms dailės kryptims priskiriamus paveikslius, gilinamasi ir į spalvos reikšmę realistiniame bei ekspresionistiniame mene. Pasitelkę grafoprojektorių ir skaidres, per persiklojančius vaizdus užsiėmimo dalyviai patys eksperimentuoja su spalvomis ir stebi, kaip keičiant pirmines jo spalvas modifikuojasi konkretaus paveikslų vaizdas ir nuotaika. Adityviojo ir subtraktyviojo spalvų maišymo būdų išmėginimas, optinių iliuzijų kūrimas naudojant tradicines ir neįprastas dailės priemones įtraukia į praktines veiklas ne tik entuziastinguosius jauniausius užsiėmimo dalyvius, bet ir santūriuosius paauglius ar suaugusiuosius.

- **Figūra ir aplinka.** Antrojo žingsnio užsiėmimas vyksta nuolatinėje tapytojo P. Domšaičio kūrybos ekspozicijoje ir interaktyviosios projekcinės sienos salėje. Didžiausias dėmesys čia skiriamas kompozicijai ir komponavimui. Darbas vyksta grupėmis, kurios pasikeisdamos vietomis dalyvauja trijuose mokomuosiuose žaidimuose.

Pirmas žaidimas – „Pasakorius ir dailininkas“. „Pasakorius“ išsirenka vieną P. Domšaičio kūrinių. Užduotis – apibūdinti kūrinių taip, kad „dailininkas“, nematydamas paveikslų, galėtų jį nupiešti vien tik pagal pasakojimą. Žaidimas skatina dalyvius ne tik įdėmiai įsiziūrėti į dailės kūrinių, jo detales, bet ir mokytis apibūdinti kompoziciją, siužetą, detales, vaizdo kūrimo priemones.

Antras žaidimas skirtas komponavimo pratyboms. Gavę fragmentus ir dėlionės iš P. Domšaičio kūrinių, vieni dalyviai kuria gėlių natūrmortus, kiti ant magnetinių lentų montuoja figūrines kompozicijas, peizažus arba skirtingų nuotaikų portretus iš geometrinių formų. Savo kompozicijas dalyviai lygina su dailininko originalais, stebėdami, kaip dekonstruojant motyvus kinta konkretaus paveikslų vaizdas ir nuotaika.

Trečiojo žaidimo dalyviai „įžengia į paveikslą“. Tokią galimybę jiems suteikia galerijoje esanti interaktyvioji projekcinė siena. Projektą



Kaip sukurti portretą iš geometrinių formų?

Fot. V. Gaudiešiūtė

„Žiedų dėlionė“ su  
gimnastikos elementais.

Fot. I. Mačernienė

Gėlių komponavimo  
įkarštyje.

Fot. R. Lengvenytė



Šiai inovatyviai sienai įrengti LDM Prano Domšaičio galerija pateikė 2014 metais. Rėmėja – Lietuvos kultūros taryba. Šiuo projektu siekta nuolatinėje P. Domšaičio kūrinių ekspozicijoje įrengti į žmogaus judesius per atstumą reaguojančią interaktyviąją projekcinę sieną. Panaudojus dailininko paveikslų skaitmeninius vaizdus, buvo sukurta speciali programa. Naudojantis interaktyviąja projekcine lenta, lankytojams atsirado galimybė virtualiai „persikelti“ į dailininko paveikslus ir daryti įtaką jų erdvei. Projektijoje naudojami trys P. Domšaičio paveiksai – „Čiabuvių susiejimas“, „Kukurūzus grūda“, „Bėgimas į Egiptą“ – eksponuojami toje pačioje salėje, kur įrengta interaktyvioji siena.



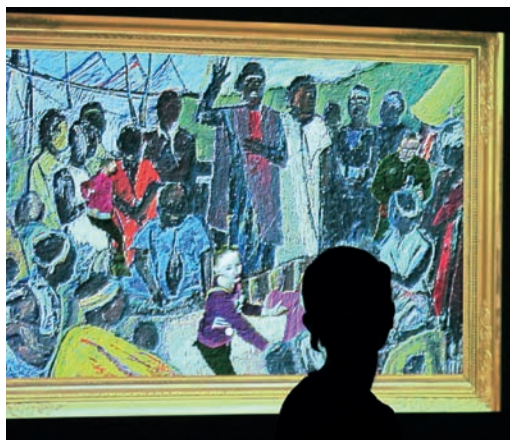
Žaidimai prie interaktyviosios projekcinės sienos.

Fot. I. Mažernienė

Iš pradžių žaidimo dalyviai apžiūri originalius kūrinis ir aptaria, ką veikia paveiksluose nutapyti žmonės, kaip dailininkas juos pavaizdavo. Prie paveikslų pateikiama išsami informacija apie tai, kas juose vaizduojama, schemose nagrinėjama kompozicija, spalvinė struktūra, aptariamais tapymo būdais, kitos meninės raiškos priemonės. Ši informacija padeda užsiėmimų dalyviams įsigilinti į paveikslus, geriau suvokti jų struktūrą ir kūrybiškai improvizuoti virtualiame vaizde.

Po aptarimo dalyviai, atsistoję prieš projekcinę sieną, demonstruojamame kūrinyje pamato savo atvaizdą. Keli kiekvieno paveikslų variantai (spalvotas, spalvotas su išryškinta paviršiaus faktūra, grafinis, nespalvotas reljefinis) leidžia geriau suvokti kompoziciją, piešinių, spalvinę gamą, palyginti perdirbinius su originalu. Virtualus buvimas paveiksle padeda dalyviams nagrinėti kūrinio kompoziciją, keisti ir papildyti jos pirminį variantą. „Įsilieti“ į kompoziciją padeda ir skambanti Afrikos tautų muzika bei pagalbinės priemonės: būgneliai, „afrikietiškos“ skraistės, paveiksluose vaizduojami daiktai. „Įžengę“ į paveikslą „Bėgimas į Egiptą“ dalyviai kartu leidžiasi į paslaptinę kelionę, papildydami keliaujančiųjų gretas. „Persikėlę“ į Afriką, išbando afrikiečių darbus, dalyvauja genties susirinkime, imituoja muzikinius garsus, šokius ir kt.

Interaktyvioji projekcinė siena – naujovė muziejų edukacinėje veikloje. Ji atveria plačias ekspozicijos pritaikymo ir aktualizavimo vaikams bei jaunimui galimybes. „Įžengę į paveikslą“ edukacinio užsiėmimo



„Įžengus“ į paveikslą.

Fot. V. Gaudiešiūtė

—

Nauji dalyviai paveiksle  
„Gentis susirinko“.

Fot. I. Mačernienė



dalyviai keičia paveikslo kompoziciją, stebi, kaip jie paveikia virtualaus paveikslo erdvę ir kaip ši – jų asmeninę erdvę.

Edukacinė programa „Įženk į paveikslą. Dailė interaktyviai“ iškart susilaukė didelio dėmesio.

Skaitmeninės projekcijos, audiogidų, informacinio terminalo ir grafoprojektorių teikiamos interaktyvios veiklos galimybės, derinamos su tradicinės veiklos formomis – spalvų eksperimentais, tapymu, piešimu, – programą daro patrauklią vaikams, paaugliams ir suaugusiesiems. Pedagogams patinka programos lankstumas (galima pasirinkti praktines užduotis, atlikimo technikas), pritaikymas skirtingo amžiaus mokinių poreikiams, veiklų įvairovė ir jų derinimas.

Galimybę naudotis interaktyviais dailės pristatymo būdais turi ir svarbi muziejaus lankytojų grupė – šeimos, galerijoje švenčiančios vaikų gimtadienius („Gimtadienis paveiksle“).

## Enter the Painting in Pranas Domšaitis Gallery

VAIDĖ GAUDIEŠIŪTĖ

Pranas Domšaitis Gallery developed an educational program ‘Enter the Painting. Interactive Fine Arts’ attracting interest of children and young people. Program includes recently implemented interactive projects – projection screen, information terminal, tablet audio guide. The

program aimed to deliver an interesting and attractive message to pre-school children, students or even adults about the permanent exhibition of expressionist Pranas Domšaitis' art. The educational program consists of two closely related classes adjusted for different age of participants, skills and needs. This program immediately attracted considerable attention; particularly innovative interactive projection screen which allows you virtually 'enter the painting' and 'participate' in the scene of a painting. We have come to a conclusion that digital projections, audio guides, information terminal and graphic projectors combined with traditional educational forms, such as experiments with the colours, painting, drawing, broadens the possibilities and attracts everyone – children, teenagers and adults.