

ANIMAČNÍ PROGRAM PRO 1. A 2. STUPEŇ ZŠ, ZUŠ A SŠ K VÝSTAVĚ INVENTURA 2016



Michal Ranný, Moře, 1973



Otakar Nejedlý, Pohled na Šumavu, 1926

O VÝSTAVĚ INVENTURA 2016:

Výstava „Inventura 2016“ je dovršením ročního projektu, v němž se postupně zhmotnila myšlenka konfrontace osmi začínajících mladých umělců s díly významných tvůrců druhé poloviny 20. století, která jsou součástí sbírek GKK. Tato konfrontace je zároveň možností nově interpretovat dílo v mezích současných výtvarných tendencí a jako taková nabízí odlišný postoj vůči klasické uzavřené prezentaci galerijních sbírek. Cílem je snaha o uchopení v současnosti velmi diskutovaného tématu čerpání podnětů z minulosti v dílech současných tvůrců a o přispění k dialogu mezi institucionalizovaným a nezávislým uměleckým dílem. Na výstavě bude možno zhlédnout díla takových osobností, jako byli Věra Janoušková, Eva Kmentová, Václav Boštík nebo Dalibor Chatrný, v kontextu konfrontace s díly mladých nadějných sochařek Ivany Slávikové, Markéty Schiffnederové či Pavly Kačírkové, fotografů Václava Kopeckého a Pavla Matouška, konceptuální umělkyně Marty Fišerové či malířské dvojice Šárky Koudelové a Ondřeje Basjuka.

Petra Mazáčová, kurátorka výstavy

ANIMAČNÍ PROGRAMY PRO:



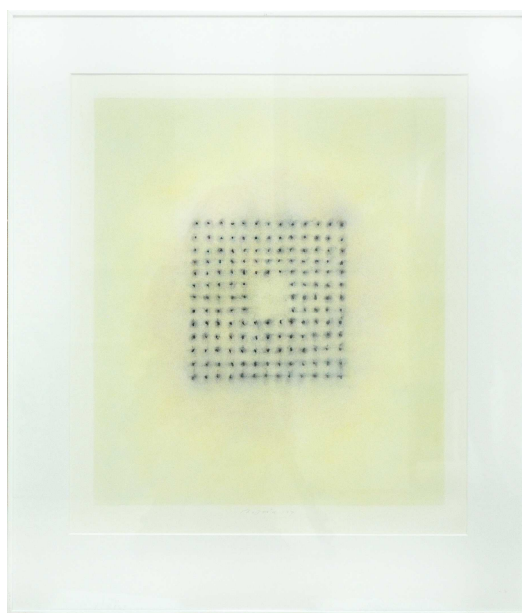
Emil Filla, Zátíší s hlavou, mandolínou a podnosem, 1948

1. stupeň ZŠ a ZUŠ :

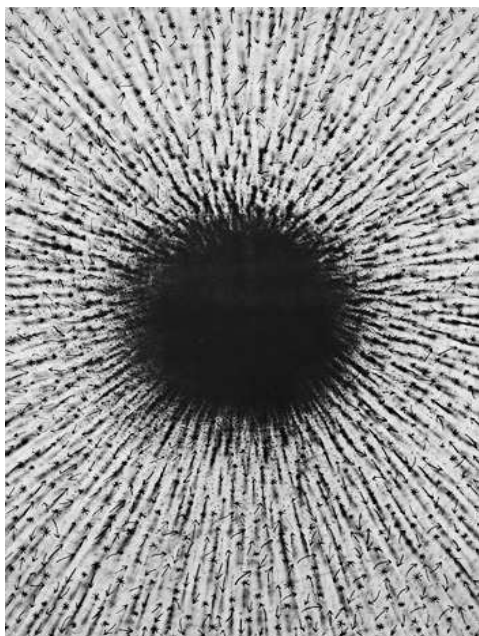
V animačním programu pro žáky prvního stupně ŽŠ a ZUŠ se seznámíme s parafrází uměleckého díla a vysvětlíme pojmy kompozice, základní tvary obrazu. V úvodu si společně se žáky projdeme expozici, přičemž se žáci zábavnou formou seznámí s vystavenými instalacemi, jejími autory, technikami i konceptem výstavy. V praktické části si žáci prostřednictvím manipulace se základními tvary a změnou barevnosti známého díla ze sbírek GKK vyzkouší vytvořit nový obraz. Při tvorbě budeme rozvíjet jak zručnost, tak fantazii a představivost. V závěru animace žáci představí svá díla spolužákům.

2.stupeň ZŠ a ZUŠ:

S žáky druhého stupně ŽŠ a ZUŠ se formou diskuse seznámíme s instalacemi a pokusíme se o jejich interpretaci. V druhé části se necháme inspirovat myšlenkou projektu Inventura 2016 i tvorbou vystavujících umělců. Úkolem každého žáka bude, stejně jako to bylo u mladých umělců, vybrat si dílo ze sbírek GKK, které ho něčím osloví a následně vytvořit vlastní výtvarné dílo jako reakci na nimi vybrané dílo. (Jak bych to namaloval já.) Na závěr animačního programu bude následovat reflexe tvůrčího procesu žáků a srovnání jednotlivých děl.



Václav Boštík, Bez názvu, 1997



Rudolf Sikora, Z cyklu Černá díra, 1979

SŠ a ZUŠ:

V animačním programu pro střední školy se zaměříme na interpretaci jednotlivých instalací a na význam přesného a promyšleného umístění jednotlivých prvků instalace na její celkový efekt. Další úlohou žáků bude zařadit vystavená díla k výtvarným směrům 2. poloviny 20.století. Žáci budou mít k dispozici pracovní listy, které budou zaměřené na formální i obsahovou stránku vystavených děl. Také budou mít možnost vytvořit vlastní výtvarné dílo.

Programy jsou koncipovány na 60 minut, je možno je ale flexibilně upravit. Určeno pro maximální počet 30 dětí /účastníků, pro lepší průběh programu doporučujeme třídu do 25 dětí. Program připravila a lektoruje Jana Lazorčíková. Program je možné realizovat v dopoledních a odpoledních termínech v pondělí až pátek do 6.11.2016. Pro více informací a objednávky, prosím kontaktujte Janu Lazorčíkovou na tel. 778538178, email: lazorcikova@gkk.cz, či edukace@gkk.cz. Cena: pro držitele permanentky vše zdarma, pro ostatní 25,-Kč.

TEORETICKÉ ZÁKLADY ANIMACE K VÝSTAVĚ:

V animačních programech se u žáků zaměřujeme na rozvíjení chápání významu umění v životě jednotlivce, společnosti a kultury a rozvíjení pozitivního vztahu k umění. Žáci jsou vedeni k tomu, aby si dokázali vážit celosvětového kulturního dědictví, kulturních a uměleckých hodnot různých světových kultur. Žáci se učí rozlišování hlavních uměleckých druhů, popisu vlastních estetických zážitků z vnímání uměleckých děl. V průběhu animace věnujeme pozornost pojmu realistické umění a jeho základní charakteristice. Žáci interpretují podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; porovnávají různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupují k nim jako ke zdroji inspirace. Nalézají vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly a svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění) s přibýváním vědomé tvůrčí operativnosti. Žáci se nenásilnou interaktivní formou a plněním úkolů se seznamují s tématem výstavy. Cílem programů je, aby si žáci odnesli nejenom vizuální zážitek, ale také pochopení kontextu děl a výstavy.

Kognitivní cíle

Žáci se učí poznávat rozdíly mezi jednotlivými druhy a směry výtvarného umění. Formovat a rozvíjet gramotnost (dovednosti) žáků v oblasti vyjadřování výtvarnými prostředky prostřednictvím vybraných nástrojů a technik. Žáci si osvojují základní terminologii spojenou s výtvarným uměním. V aktuálním animačním programu se zaměřujeme na poznání pojmů: parafráze, recepce a percepce, apropriace, interpretace, kompozice a prvky výtvarného díla. Žáci se učí poznávat jazyk vizuálních médií - jazykové prostředky techniky a procesy. Zároveň se učí rozumět jim a tak zvyšovat uvědomělost reflexe vizuální kultury.

Socioafektivní cíle

Přes zážitek aktivního vyjadřování a vnímání uměleckých děl uvádět žáky do poznávání hodnot umění a kultury - ve vztahu k tradicím, ale na úrovni aktuálního vnímání problematiky vyjadřování světa uměním a tím působit na axiologickou stránku osobnosti žáků. Formovat celistvou osobnost žáka. Přistupovat k osobnosti žáka v její úplnosti - rozvíjet cítění, vnímání, intuici, fantazii, analytické a kritické myšlení a poznávání. Hlavním cílem v této oblasti je umožnit žákům rozvíjet a kultivovat vnímání, představivost a fantazii, podporovat a podněcovat jejich nápaditost a tvůrčí seberealizaci. Prostřednictvím umění vědomě rozvíjet tvořivost v jejich základních, obecně platných principech. Žáci si rozvíjejí vnímavost při pozorování uměleckých děl a interpretaci. Prostřednictvím popisu uměleckých děl si žáci rozvíjejí schopnost komunikační schopnosti a schopnosti vyjádřit svůj názor. Žáci si zároveň rozvíjejí asertivitu.

Senzomotorické cíle

U mladších žáků rozvíjet jemnou motoriku a práci s různými nástroji. U starších žáků zvládnout na věku přiměřené úrovni různé i netradiční techniky výtvarného umění.

Vazby na RVP v rámci aktuálního animačního programu:

1.stupeň ZŠ -vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření

2.stupeň ZŠ -vybírání, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků

SŠ (GYM)-pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání