

■■■■■■■■  
G A L E R I E  
K L A T O V Y  
K L E N O V Á

# ANIMAČNÍ PROGRAM PRO 1. A 2. STUPEŇ ZŠ, ZUŠ A SŠ K VÝSTAVĚ TEORIE CHLUPATÉHO MÍČE / ADÉLA MATASOVÁ A ABSOLVENTI

## O VÝSTAVĚ TEORIE CHLUPATÉHO MÍČE / ADÉLA MATASOVÁ A ABSOLVENTI

---

Výstava Adély Matasové a absolventů, kteří prošli ateliéry konceptuální a intermediální tvorby na UMPRUM v Praze a na Západočeské univerzitě v Plzni – Fakultě umění a designu představuje koncept, který není pro umělecký svět nijak atypický. S výstavami studentů a jednoho profesora se můžeme setkat relativně často. Nicméně v tomto případě je nabízeno razantní přehodnocení tohoto formátu. Matasová a její bývalí studenti připravili zcela nový společný projekt, na němž je vidět, že i v současnosti stále přetrvává vazba student-profesor. Prezentovány nejsou ale jen zcela nové práce, najdeme zde také reinterpretaci a rozvinutí prací dříve vzniklých. V rámci výstavy tedy uvidíte jak malby, sochy, fotografie, ale i videa a instalace.

Kurátorka výstavy : Adéla Matasová

### ANIMAČNÍ PROGRAMY PRO:

#### 1. STUPEŇ ZÁKLADNÍ ŠKOLY

---



Animační program pro žáky prvního stupně bude zaměřen zejména na jejich zručnost a prostorovou představivost. V rámci programu se seznámíme zábavnou formou s vystavenými díly a projdeme si společně expozici. Současná výstava je sestavená eklekticky, ale spojujícím článkem je *teorie*

*chlupatého míče*. Teorie chlupatého míče nás také – stejně jako autory vystavených děl – bude inspirovat k vytvoření naší vlastní „instalace“.

## 2. STUPEŇ ZÁKLADNÍ ŠKOLY

---

V animačním programu pro žáky druhého stupně se formou dialogu seznámíme s prezentovanými díly a jejich místem v současné umělecké tvorbě. Žáci budou mít možnost vytvořit svoje vlastní trojrozměrné dílo, jehož téma bude úzce provázáno s hlavním tématem výstavy – tedy *teorií chlupatého míče*. V závěru programu bude následovat reflexe naší tvorby a srovnání jednotlivých výrobků.



## STŘEDNÍ ŠKOLY A ZÁKLADNÍ UMĚLECKÉ ŠKOLY

---



V animačním programu pro střední školy se zaměříme na literární stránku prezentovaných děl. Žáci dostanou k dispozici úryvky z futuristických textů, které budou mít za úkol přiřadit k vybraným dílům a zdůvodnit svůj výběr. Žáci sami vyberou tu nejzdařilejší kombinaci a krátce vyjádří, co je vedlo k výběru a co si pod vystaveným dílem představují.

*Doporučená velikost skupiny: max. 30 dětí, pro lepší průběh programu doporučujeme třídu do 25 dětí. Programy připravila Vlasta Hrabětová a Lucie Bočková. Programy je možno realizovat v dopoledních a odpoledních termínech od pondělí do pátku. Pro více informací a objednávky, prosím kontaktujte Vlastu Hrabětovou na tel.: 731 068 807 nebo na emailu: hrabetovagkk@gmail.com či edukace@gkk.cz. Cena: pro držitele permanentky vše zdarma, pro ostatní 25,-.*

## **TEORETICKÉ ZÁKLADY ANIMACE K VÝSTAVĚ:**

---

V animačních programech se u žáků zaměříme 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 výstavy věnujeme pojmu abstraktní 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 kombinují prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění) s přibýváním vědomé tvůrčí operativnosti. Žáci se nenásilnou interaktivní formou a plněním úkolů seznamují s tématem výstavy. Cílem je aby si žáci odnesli nejenom vizuální zážitky, ale také pochopení kontextu děl a výstavy.

### Kognitivní cíle

Žáci se učí poznávat rozdíly mezi jednotlivými druhy a směry výtvarného umění. Formuje a rozvíjí se 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: koláž a asambláž, abstrakce, stylizace. 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 uvádíme žáky do poznávání hodnot umění a kultury - ve vztahu k tradicím, ale na úrovni aktuálního vnímání problematiky vyjadřování světa uměním a tím působíme na axiologickou stránku osobnosti žáků. Formujeme celistvou osobnost žáka. Přistupujeme k osobnosti žáka v její úplnosti - rozvíjíme 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 jejích základních, obecně platných principech. Žáci rozvíjejí vlastní vnímavost při pozorování uměleckých děl a jejich interpretaci. Prostřednictvím popisu uměleckých děl žáci rozvíjejí vlastní komunikační schopnosti a schopnosti vyjádřit svůj názor. Žáci si zároveň rozvíjejí asertivitu.

### Senzomotorické cíle

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