

ANIMAČNÍ PROGRAMY



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

K VÝSTAVĚ

MILAN KNÍŽÁK / ŽÍT JINAK

DO 7. 4. 2019
V GALERII U BÍLÉHO JEDNOROŽCE

**PROGRAMY PRO ZŠ, ZUŠ, SŠ
A DALŠÍ ZÁJMOVÉ SKUPINY**

O VÝSTAVĚ

Šíře záběru Milana Knížáka, jeho komplexnost, spjatá s autentičností, je fenomenální – rozpíná se od obrazů, objektů, akcí, instalací, environmentů, návodů, přes hudbu, návrhy módy, design, architektonické projekty, básnické a prozaické texty, reflexe, fotografie, koláže atd., k projevům zcela nových kategorií, zahrnujících charakteristiky více médií (Milan Knížák se ve světovém rámci zásadním způsobem podílel na formování intermédií). Výstava je koncipována jako „neúplná retrospektiva“ zaměřená především na výtvarnou část jeho práce. Je totiž v povaze autora obsáhlého, tradiční kategorie překračujícího a přitom vnitřně sourodého díla, že i určitý nutný fragment přesvědčivě reprezentuje celý smysl Knížákovy tvorby, která znamená zásadní průlom v umělecké praxi od 60. let.



Mutanti, Milan Knížák, 1993

Kurátorky výstavy: Lucie Šiklová / Rea Michalová

O PROGRAMECH

Programy jsou koncipovány na 60 minut, je možno je ale flexibilně upravit. Určeno pro maximální počet 30 žáků/účastníků, pro lepší průběh doporučujeme třídu do 25 žáků.

Program připravila a lektoruje Vlasta Hrabětová.

Program je možné realizovat v dopoledních a odpoledních termínech od pondělí do pátku.

Pro více informací a objednávky, prosím, kontaktujte Vlastu Hrabětovou na tel.: 731 068 807, emailu: hrabetova@gkk.cz či edukace@gkk.cz

Cena: pro držitele permanentky vše zdarma, pro ostatní 25,-Kč.

Pro vyučující nabízíme možnost komentované prohlídky před animačním programem zdarma.

Fotografie z animací budou využity pouze pro archivační účely GKK, případně propagaci doprovodných akcí.

PROGRAM PRO 1. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ



Duše je kus boha, Milan Knížák, 2012

V první části programu se žáci seznámí zábavnou formou s různými prvky v tvorbě Milana Knížáka, ke kterým v 60. a 70. letech patřily různé „akce“ a happeningy. V druhé části si žáci individuálně vytvoří výtvarně - literární dílko inspirované tvorbou Milana Knížáka. Dáme prostor dětské fantazii a tvořivosti a zkusíme vymyslet pár veršů, které budou doplňovat naši výtvarnou činnost. Na závěr budou žáci prezentovat svoji tvorbu spolužákům.

PROGRAM PRO 2. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ

S žáky druhého stupně se při procházce galerií seznámíme formou dialogu s vystavenými díly a osobností Milana Knížáka. Vysvětlíme si pojmy, které se váží k jeho tvorbě – happening, aktual, beat show, agit art atd. V praktické části programu se zaměříme na literární stránku tvorby autora – s žáky se budeme věnovat básním, kterých je Milan Knížák autorem. Úkolem žáků bude vymyslet dramatický monolog nebo báseň na předem zadané téma. Na závěr proběhne krátká diskuze.



Why did you stop caressing me?, Milan Knížák, 2010

PROGRAM PRO SŠ A GYMNÁZIA

V rámci animačního programu se studenti seznámí s kontroverzní osobností Milana Knížáka, plus jeho tvorbou v kontextu politického klimatu 60. – 70. let 20. století. Ve výstavě, která je pojatá jako neúplná retrospektiva jeho výtvarné tvorby, budou mít žáci za úkol pod vedením lektorky vytvořit reakci / akci na soudobé dění, podobným způsobem jako činil Milan Knížák. Na závěr proběhne krátká diskuze.

TEORETICKÉ ZÁKLADY ANIMACE

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 akční 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 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: abstrakce, geometrické umění, prostor a světlo v obrazech. 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 citění, 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; na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

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