

# Galerie Klatovy / Klenová, příspěvková organizace Plzeňského kraje

Galerie U Bílého jednorožce, nám. Míru 149, Klatovy 339 01

## animační program

k výstavě **Dostat se co nejbližší k slunci** / Milan Mazúr

DO 30. 3. 2025 V GALERII U BÍLÉHO  
JEDNOROŽCE V KLATOVECH

### PROGRAMY PRO MŠ, ZŠ, SŠ, ZUŠ A DALŠÍ ZÁJMOVÉ SKUPINY

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

Kontakt pro objednávky:

Lektorka **Vlasta Hrabětová** pro MŠ a 1. třídu

email: [hrabetova@gkk.cz](mailto:hrabetova@gkk.cz), tel.: 731 068 807

Lektorka **Jana Lazorčíková** pro ZŠ a SŠ

email: [lazorcikova@gkk.cz](mailto:lazorcikova@gkk.cz), tel.: 770 318 818

Trvání programu: 60 minut (čas lze po domluvě upravit)

Počet účastníků pro tento program: max. 20 MŠ, maximální počet dalších skupin je 30 žáků

Program se skládá ze dvou částí - teoretické (40 %) a praktické (60 %).

Pro držitele permanentky je program zdarma, ostatní 35,-Kč / žák.

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

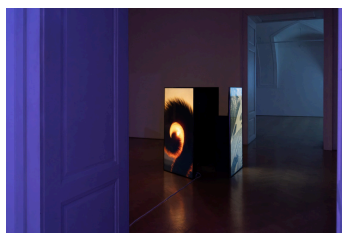


# výstava

Letošní autorskou výstavou se v Galerii U Bílého jednorožce představí na Slovensku narozený umělec a filmový tvůrce Milan Mazúr (\*1989, Žilina). Autorův sugestivní vizuální jazyk se projevuje napříč různými médii a kriticky vypráví zejména o symptomech současné globalizované společnosti. V dílech uplatňované strategie otevřené nelineární narace nebo autofikce se v galerijním prostředí často promítají i do způsobu zapojení pohyblivých obrazů v instalačním celku. Svoji roli při tom hraje scénická práce s barevným světlem nebo interpretované fragmenty reálií podněcující senzuální prožitky, přímo provázané s motivem výstavy a jejím příběhem.

Kurátor výstavy: Petr Krátký

Cílem galerijní animace je rozvíjet fantazii dětí prostřednictvím výtvarných a dramatických aktivit, a také zprostředkovat nevšední zážitek z uměleckého prostředí. Nedílnou součástí galerijní animace je dialog. Galerijní animace se tradičně skládá ze dvou složek - teoretické a praktické. U mladších žáků se animace zaměřuje především na zážitek, u starších žáků klademe důraz na interpretaci děl, a jejich zasazení do kontextu historie a uměleckých stylů.



## MŠ a 1. třída ZŠ a ZUŠ

**Obsah a cíl programu:** Program bude reagovat na koncepci výstavy - konkrétně fragmenty vzpomínek a zážitků zaznamenaných autorem, často se týkající migrace. Průvodcem při cestě výstavou nám bude panter, jakožto stěžejní prvek, který nás audiovizuální formou provází po celou dobu naší návštěvy. Cílem programu je přiblížit dětem intermediální prvky používané v současném umění a podpořit jejich emoční inteligenci při vnímání prezentovaných jevů.

**Dílčí cíle:** Podněcovat dětskou fantazii a tvořivost při vytváření vlastních příběhů k představovaným klipům. Rozvíjet samostatnost při pozorování a vyjadřování vlastních dojmů. Podněcovat smyslové a prostorové vnímání a schopnost pozorovat detaily.

**Tvořivá činnost:** Tvořivá část programu se bude věnovat zobrazení cesty pantera. Děti si z papíru vystříhají různé tvary a spojí je do obrázku ve stylu pop-up. Aktivita vyžaduje hodně stříhání, je proto náročnější na jemnou motoriku a soustředění.

**Materiál a pomůcky:** A4 formát, nůžky, obrázky, fixy, lepidlo, oboustranná lepenka



## 2. - 5. třída ZŠ a ZUŠ

**Obsah a cíl:** V animačním programu se děti dozví, jaké poselství nese prezentovaná site specific instalace. Budeme putovat tmavými místnostmi, které jsou navzájem propojené příběhem prostřednictvím fragmentových částí videa a instalací. Naší společností na této cestě bude tajemný černý panter a modré světlo. V rámci animačního programu si představíme dílo Milana Mazúra. Popovídáme si o tom, jak autor postupoval při tvorbě videí. Budeme zkoumat, co vyjadřují jednotlivé prvky instalace, jak a v čem jsou místnosti propojené a jaký příběh tvoří dohromady. Cílem programu je prostřednictvím zážitkového učení seznámit děti s tvorbou vystavujícího autora, pochopit význam instalace a umět prezentovat své názory a postřehy ve skupině.

**RVP / Vzdělávací oblast:** Člověk a jeho svět, Člověk a společnost.

**Očekávané výstupy:** interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření

**Kompetence:** komunikativní, k učení, sociální a personální

**Tvořivá činnost:** Děti si vytvoří postavu pantera technikou tupování.

**Pomůcky a materiál:** čtvrtky A3, vatové tyčinky, akrylové barvy

## 2. stupeň ZŠ a ZUŠ + Gymnázia

**Obsah a cíl:** Každý umělec si vybírá jedinečné výtvarné prostředky, kterými nám sděluje svůj pohled na svět. Jedním z těchto prostředků je i film. V čem se odlišuje umělecký film od toho, na který se běžně díváme v televizi? Jaké jsou filmové části při jeho tvorbě a bez koho a čeho by nešlo film produkovat? O tom všem si povíme v aktuálním programu. Vizuální instalace nás zavede do problematiky uprchlíků. V teoretické části programu si vysvětlíme pojmy uprchlík / běžенец, utečenec, migrace, emigrace, imigrace a azyl. Milan Mazúr ve své instalaci poukazuje na skutečnost, že na každou problematiku je možné nahlížet z různých úhlů. Cílem programu bude pochopit symboliku a významy v tvorbě autora a vyjádřit vlastní postřehy a názory.

**RVP / Vzdělávací oblasti:** Umění a kultura / **Průřezová témata:** Osobnostní a sociální výchova / Podporuje rozvoj kompetence komunikativní, kompetence k řešení problémů.

**Očekávané výstupy:** vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření

**Tvořivá činnost:** Žáci výtvarně zpracují pojem: lepší zítřek. Žáci dostanou složenou čtvrtku, která bude z vnější strany tvořit dveře. Ty si dle vlastní fantazie dotvoří. Na vnitřní stranu nakreslí, jak si představují svět, ve kterém by se žilo líp, resp. co by změnili na tomto světě, aby byl o něco lepší.

**Materiál a pomůcky:** čtvrtka A3, pastelky, tužky

## Gymnázia a střední školy

**Obsah a cíl:** Vizuální umělec Milan Mazúr ve svém díle pracuje s kontrastem běžných objektů a jejich expresivní rekonstrukce. Zaměřuje se na spektakularitu současné masové vizuality a její zpochybňování zahrnuje i sociálně kritický podtext. Média a sociální sítě někdy prezentují realitu jenom z jednoho úhlu problému, což ale někdy nemusí být dostatečné na to, abychom si k problematice vytvořili vlastní postoj. Se studenty povedeme diskusi o tom, jak moc je důležité přistupovat kriticky k zdrojům informací, a na co si při vyhledávání informací dát pozor. Studenti se seznámí s postupem práce a principy, prostřednictvím kterých tvoří vystavující umělec. Budou porovnávat vizuálně obrazná vyjádření a nalézat jejich symboliku.

**RVP / Vzdělávací oblasti:** Umění a kultura.

**Vzdělávací obsah:** Obrazové znakové systémy.

**Průřezová témata:** Osobnostní a sociální výchova / Podporuje rozvoj kompetence komunikativní.

**Očekávané výstupy:** Porovnává různé znakové systémy, pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání.

**Tvořivá činnost:** Studenti budou výtvarně reagovat na fragment textu.

**Materiál a pomůcky:** papír, tužky, pastelky