

VELETRŽNÍ PALÁC

Sbírka moderního a současného umění

Stálá expozice: České a zahraniční umění 19., 20. a 21. století

Dukelských hrdinů 47

170 00, Praha 7 – Holešovice

Otevírací doba: 10–18 hodin, denně mimo pondělí

každou první středu v měsíci volný vstup od 15 do 20 hodin

Doprava: tram č. 1, 5, 8, 25, 26 – stanice Strossmayerovo náměstí, tram č. 12, 14, 15, 17 – stanice Veletržní, metro C – stanice Vltavská

Informace a rezervace programů na tel.: 224 301 003, 224 301 014,

e-mail: vzdelavani@ngprague.cz

Stálá expozice umění konce 19., 20. a 21. století seznamuje ve čtyřech podlažích Veletržního paláce s vývojem českého i zahraničního výtvarného umění od konce 19. století do současnosti. Expozice představuje práce klíčových autorů českého výtvarného umění v monografických profilech nebo ve výběru stěžejních děl, ale také práce autorů zahraničních. Obraz doby dokreslují ukázky architektury, nábytku, uměleckého řemesla, módy, designu a scénografie.

1. patro: Zahraniční umění 20. století (G. Klimt, E. Munch, E. Schiele, O. Kokoschka, J. Miró, L. Fontana ad.)

2. patro: České umění od roku 1930 do současnosti (Toyen, J. Štyrský, L. Sutnar, V. Boudník, Z. Sýkora, M. Rittstein, M. Gabriel ad.)

3. patro: Sbírka francouzského umění 19. a 20. století (C. Monet, A. Rodin, P. Picasso, G. Braque, M. Chagall...), České umění 1900–1930 (O. Gutfreund, E. Filla, B. Kubišta, A. Procházka, J. Čapek, V. Špála ad.)

4. patro: České umění přelomu 19. a 20. století (A. Chittussi, J. Mařák, M. Švabinský, J. V. Myslbek, J. Štursa, F. Kupka, F. Bílek ad.)

PROGRAMY PRO MATEŘSKÉ ŠKOLY

Programy s výtvarnou aktivitou

Poprvé v galerii

Že jste ještě nikdy nebyli v galerii? To musíme rychle napravit! Přijďte k nám a objevte, co jste dosud neviděli. Galerie je totiž velmi zajímavé místo. Odcházet budete jako její zkušení návštěvníci a také s vlastním výtvarným dílem v ruce. Každý žák si z programu navíc odnese svůj návštěvnický průkaz.

učivo:

- seznámení se s prostředím galerie, pravidly chování v pozici jejího návštěvníka
- podoby výtvarného díla a jeho umístění v galerijním prostoru

výstupy: dítě:

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření
- vyjadřuje svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- porozumí pravidlům chování v prostoru galerie

autoři děl: zástupci českého nebo zahraničního výtvarného umění 20. a 21. století

ikony: štětec, 60 min.

pozn.: doporučujeme absolvovat nejprve tento vstupní program, který dětem usnadní a zkvalitní všechny další návštěvy ve Veletržním paláci

Co jsem našel, to jsem schoval

Každá věc, i ta nejobyčejnější, skrývá za sebou zajímavý příběh. Pojd'te se s námi společně toulat dalekými končinami a objevit tajemství, která skrývají různorodé předměty. Zkusíme si, že i vytváření sbírek z předmětů může být uměním. V programu si vyzkoušíme techniku asambláže.

učivo:

- rozvíjení elementárního povědomí o existenci různých kultur a různých zemí
- přibližování dítěti světa umění a umožnění poznávání rozmanitosti kultur
- motivovaná manipulace s předměty, zkoumání jejich vlastností (přiřazování, porovnávání)

výstupy: dítě:

- vyjadřuje své představy a svou fantazii v tvořivých činnostech
- vnímá umělecké podněty

ikony: štětec, 60 min.

autoři děl: Z. Rykr, Skupina 42

Modromodrá...

Co kdyby svět měl jen jednu barvu? Bylo by všechno stejné? Kolik odstínů má například modrá? Soustředme se na chvíli na jednotlivé barevné odstíny a vytvořme vlastní jednobarevný svět. Inspirací nám budou nejrůznější zátiší vystavená v galerii.

učivo:

- rozvoj zrakového vnímání (barevná citlivost)
- spontánní hra (experimenty s materiály a předměty)

výstupy: dítě:

- vnímá rozmanitost barev, rozlišuje a porovnává odstíny jedné barvy
- uplatňuje spontánní hru ve tvůrčích činnostech

ikony: štětec, 60 min.

autoři děl: B. Kubišta, A. Procházka

Co mizí, co zůstává

Jsou otisky, které mizí, a jsou otisky, které zůstávají. Hmatej, šmátrej, rozeznávej, pojd' si hrát a spolehni se jen na svůj hmat. Denně se dotýkáš mnoha věcí, poznáš je se zavřenýma očima?

učivo:

- smyslové hry
- rozvoj obrazové paměti

výstupy: dítě:

- vnímá a rozlišuje věci pomocí hmatu
- rozvíjí svou představivost v tvořivých činnostech

autoři děl: A. Šimotová

ikony: štětec, 60 min.

V dálce svítí

Dívali jste se někdy v noci na oblohu a sledovali, jaké hvězdné království nám otevírá? Představte si, že stejně tak se hvězdy dívají dolů na Zem. Připravme jim společně světelnou podívanou! Někteří umělci se o to, zdá se, už pokusili. Budeme pozorovat, jakým způsobem ve svých dílech využívají světlo.

učivo:

- přímé pozorování kulturních objektů i přírodních jevů, rozhovor o výsledku pozorování
- spontánní hra, experimenty s materiálem a předměty (uspořádání apod.)

výstupy: dítě:

- vyjadřuje svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- zachycuje skutečnosti ze svého okolí tvorbou UV světelných kompozic

autoři děl: Z. Pešánek

ikony: štětec, 60 min.

Skryté skryše

Skryš, doupě, útočiště, kam se mohu schovat uprostřed krajiny. Zvolím raději vyhlídku či úkryt pod tíše žbluňkajícím potokem? Vytvoříme si své vlastní malé skryše a budeme pro ně hledat to pravé místo v neobyčejné krajině.

učivo:

- prostorové vztahy (dole, nahoře, uprostřed, v popředí, v pozadí)
- rozvíjení verbálního projevu (vyjadřování)

výstupy: dítě:

- uplatňuje prostorovou představivost i orientaci
- pojmenovává různé typy krajiny
- uplatňuje subjektivitu při tvorbě objektu

autoři děl: krajináři přelomu 19. a 20. století (A. Slavíček, A. Hudeček ad.)

ikony: štětec, 60 min.

Program s dramatickou aktivitou

Šelmě v patách

Je možné potkat v galerii šelmu? Budeme se tíše plížit zákoutími uměleckých sbírek NG a pokusíme se nějakou najít. Důkladně ji prozkoumáme očima přírodovědců. Co ještě schází, aby byla skutečně jako živá? Společnými silami jí zkusíme vdechnout život. Použijeme k tomu nejen vlastního těla a hlasu.

učivo:

- pozorování sochy, pojmenovávání jejích vlastností (velikost, tvar, materiál)
- propojení obrazu a zvuku
- činnosti zaměřené na rozvoj postřehu a vnímání

výstupy: dítě:

- využívá všech smyslů, záměrně pozoruje, postřehuje
- odhaluje podstatné znaky, vlastnosti předmětu

ikony: štětec, masky, 60 min.

autoři děl: A. L. Barye

PROGRAMY PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY – I. STUPEŇ

Programy s výtvarnou aktivitou

Poprvé v galerii

Že jste ještě nikdy nebyli v galerii? To musíme rychle napravit! Přijďte k nám a objevte, co jste dosud neviděli. Galerie je totiž velmi zajímavé místo. Odcházet budete jako její zkušení návštěvníci a také s vlastním výtvarným dílem v ruce. Každý žák si z programu navíc odnese svůj průkaz muzejníka.

učivo:

- seznámení se s prostředím galerie, pravidly chování v pozici jejího návštěvníka
- podoby výtvarného díla a jeho umístění v galerijním prostoru

výstupy: dítě:

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření

- vyjadřuje svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- porozumí pravidlům chování v prostoru galerie

autoři děl: zástupci českého nebo zahraničního výtvarného umění 20. a 21. století
ikony: štětec, Vv, Čjs, 90 min.

pozn.: doporučujeme absolvovat nejprve tento vstupní program, který dětem usnadní a zkvalitní všechny další návštěvy ve Veletržním paláci, program je vhodný pro žáky 1.–2. ročníku ZŠ

Moje první návštěva Veletržního paláce

Víte, proč a jak vznikla muzea a galerie? Společně nalezneme odpověď a prozkoumáme výstavní prostory. Také se přesvědčíme, že vytvořit kopii obrazu není vůbec jednoduché. Každý žák si z programu odnese svůj průkaz muzejníka, který mu bude sloužit k záznamům o všech dalších „badatelských expedicích“ do sbírek umění ve Veletržním paláci.

učivo:

- vznik a funkce galerie
- materiální složka obrazu a jeho komunikační účinky

výstupy: žák:

- rozlišuje různé druhy výtvarného umění
- ověřuje komunikační obsah vybraného obrazu
- volí vhodné prostředky k vytvoření kopie obrazu

autoři děl: J. Zrzavý, J. Sopko, V. Pivovarov, K. Lhoták nebo P. Brázda

ikony: štětec, Vv, Čjs, 120 min.

pozn.: doporučujeme absolvování tohoto vstupního programu, který dětem usnadní a zkvalitní všechny další návštěvy ve Veletržním paláci, program je vhodný pro žáky 3.–5. tříd ZŠ; pracovní oděv s sebou

Příběh čáry

Přijměte pozvání do kavárny, kde budeme prostor vnímat všemi smysly. Přeneste se s námi do prostředí, kde obdaření kouzelnou mocí uvidíte to, co lidé normálně nevidí.

Prostřednictvím výtvarných děl budeme objevovat, co všechno můžeme vyjádřit linií.

V ateliéru vytvoříme společnou velkoformátovou kresbu.

učivo:

- linie jako základní prvek výtvarného díla
- reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly
- osobní postoj v komunikaci (jeho utváření a zdůvodňování, odlišné interpretace vizuálně obrazných vyjádření)

výstupy: žák:

- porovnává vnímání skutečnosti různými smysly
- užívá různé linie pro vyjádření svých představ
- porovnává interpretace výtvarných děl

autoři děl: K. Malich, K. Nepraš, Z. Sýkora

ikony: štětec, Vv, Dv, 120 min.

pozn.: program je vhodný pro žáky 1.–3. třídy ZŠ

Barevné čarování

Prozkoumejte s námi obrazy, kde hrají vodní hladiny zvláštními barvami. V ateliéru si vyzkoušíme, co dokáže odraz a jakou čarovnou moc má světlo. Společně odhalíme různé zákonitosti míchání barev. Pomocí barevných fólií a pigmentů si vytvoříme vlastní vzorky vodních hladin.

učivo:

- barevné odstíny a jejich proměny, zákonitosti míchání barev
- vliv světla na proměny barevných kvalit
- uplatnění barvy při vlastní tvorbě
- interpretace uměleckých děl a vlastních výtvarných projevů

výstupy: žák:

- vnímá a porovnává barevné odstíny (rozvíjení citlivosti ve vnímání barevných tónů)
- seznamuje se se zákonitostmi míchání barev
- porovnává různá výtvarná díla a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace
- konfrontuje své interpretace s ostatními

autoři děl: G. Klimt, W. Hablik

ikony: štětec, Vv, Čjs, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 1.–3. třídy ZŠ

Světlem tvarů

Všude kolem nás se nacházejí různé tvary. Některé se sobě navzájem podobají více, jiné méně. Pojďme společně rozeznávat předměty dle jejich stínů, odkrývat jejich tajemství a nalézat jejich tvarové proměny. Zkusíme společně porovnávat prvky, které nalezneme v galerii. Zapojíme především svou fantazii.

učivo:

- kombinace a proměna tvarů v ploše a prostoru
- vytváření a obhajování vlastních představ a záměrů

výstupy: žák:

- rozpoznává tvar jako vnější podobu věcí, pomocí které odlišuje jeden předmět od druhého
- zapojuje fantazii do tvůrčího procesu

autoři děl: J. Fišar, M. Kunc, S. Kolíbal

ikony: štětec, Vv, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 1.–3. třídy ZŠ

Dotkni se...

Zkusil jsi někdy prohlížet hmatem a dotýkat se pohledem? Pojďme společně prozkoumávat prostor, který je chvíli plný a pak prázdný. Budeme se dotýkat soch, porovnáme jejich tvar, materiál i povrch. V ateliéru si vytvoříme prostorovou instalaci.

učivo:

- reflexe a vztah zrakového a haptického vnímání
- prvky vizuálně obrazných vyjádření (objem, prostor v trojrozměrných vyjádřeních)

výstupy: žák:

- porovnává tvar, objem a strukturu povrchů
- uplatňuje při vnímání soch zrak i hmat

autoři děl: H. Moore, E. Grate, F. Wotruba

ikony: štětec, ruka, Vv, 120 min.

Tajemství lesa

Kdo z vás byl někdy v noci v lese? Bylo vidět na cestu? Měli jste s sebou světlo nebo vám pomohl chladný svit měsíce, a odhaloval tak tichá zákoutí? Možná vás při tom pozorovali lesní tvorové... V galerii nás budou zajímat díla, která v sobě skrývají stejná tajemství, jako noční les. Najdeme je a necháme se inspirovat k vlastní práci.

učivo:

- vztahy prvků v prostoru
- rozlišování světlostních a barevných kvalit v ploše, objemu a prostoru

výstupy: žák:

- interpretuje různá vizuálně obrazná vyjádření
- užívá a kombinuje prvky v prostorovém vyjádření
- uplatňuje osobitost svého vnímání

autoři děl: F. Skála, F. Tröster

ikony: štětec, Vv, fotoaparát, 120 min.

Programy s prvky dramatické výchovy

Stavby kolem nás

Jaká by měla stavba být? Lze postavit cokoli kdekoli? Žáci budou poznávat práci architekta a uvědomí si, že dobrou stavbu nedělá jen její vzhled, ale také funkčnost a sepětí s prostředím, ve kterém se nalézají. Program je veden metodami dramatické výchovy, rozvíjí kritické myšlení dětí a jejich vnímání estetických kvalit prostředí.

učivo:

- vztah člověka a životního prostředí
- architektura, její vizuální a funkční stránka

výstupy: žák:

- rozlišuje mezi různými podobami vztahu člověk – architektura – životní prostředí a vysvětluje je
- vnímá estetické hodnoty životního (včetně městského) prostředí
- rozvíjí své základní dovednosti potřebné pro spolupráci s ostatními

autoři děl: K. Hubáček, J. Fuchs, O. Tyl, A. Šrámková

ikony: maska, Vv, Dv, Env, Osv, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 3.–7. ročníku ZŠ, max. 20 žáků ve skupině

Pohyblivé obrazy

Víte, jak vzniká animovaný film? V programu založeném na dramatizaci známé české pověsti o Křesomyslu a Horymírovi si to vyzkoušíme a naučíme se jednoduché animační technice. Budeme pracovat metodami dramatické výchovy a využívat digitálních fotoaparátů.

učivo:

- animovaný film
- základní stavební prvky příběhu
- staré pověsti české

výstupy: žák:

- vysvětlí princip, na kterém je založena animace
- vstupuje do rolí a přirozeně v nich jedná a spolupracuje se skupinou na tvorbě „jevištní“ situace
- interpretuje pověst o Křesomyslu a Horymírovi
- používá digitální fotoaparát k tvůrčí práci
- rozvíjí své komunikativní, sociální a personální kompetence

autoři děl: J. Trnka

ikony: maska, kazeta, fotoaparát, Dv, Čj, Čjs, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 3.–6. ročníku ZŠ, max. 20 žáků ve skupině

V těle krajiny

Jaké to je být podivným neznámým tvorem, lístkem na stromě nebo kamenem, kolem kterého se dere divoká řeka? Nebudeme jen návštěvníci, ale skuteční obyvatelé krajiny. Uvědomíme si, že člověk má velkou moc měnit přírodu i její obraz.

učivo:

- antropocentrický versus biocentrický přístup ke krajině
- estetická hodnota přírody

výstupy: žák:

- rozvíjí své empatické schopnosti ve vztahu k mimolidské přírodě
- uplatňuje subjektivitu při tvorbě výtvarného díla
- přetváří poničenou krajinu podle funkčních i estetických měřítek

autoři děl: J. Mařák, A. Kalvoda, F. Kaván

ikony: list, štětec, Vv, ENV, 120 min.

pozn.: na tento program přímo navazuje program sdružení Tereza s názvem Očima, ušima a rukama v přírodě

PROGRAMY PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY – II. STUPEŇ

Programy zaměřené na skupinovou práci a diskusi

Moje první návštěva Veletržního paláce II aneb Vstupte do aukční síně

Z účastníků programu se stanou mladí licitátoři, kteří se v rámci přípravy na aukci a její úspěšnou realizaci naučí pojmenovávat a rozlišovat jednotlivé umělecké druhy, dílo formálně rozebírat a popisem postihnout jeho obsahovou složku.

učivo:

- vznik a funkce galerie
- druhy výtvarného umění
- popis formy a obsahu uměleckého díla (mluvený a písemný projev)

výstupy: žák:

- rozlišuje druhy výtvarného umění
- rozpoznává základní výtvarné techniky
- rozvíjí komunikativní kompetence, spolupracuje ve skupině

autoři děl: výběr umělců se mění v závislosti na expozici, ve které program probíhá

ikony: list, Vv, Čj, 120 min.

pozn.: doporučujeme absolvování tohoto vstupního programu, který žákům usnadní a zkvalitní všechny další návštěvy ve Veletržním paláci

Programy s výtvarnou aktivitou

Od světla k barvě

Neklame vás vaše oko? Víte, co vidíte? Vstupte do naší laboratoře a pojdte s námi pozorovat, jak rozkladem světla vznikají barvy. Na příkladech konkrétních uměleckých děl budeme zkoumat vliv světla na naše barevné vnímání. Ověříme si, jak fyzikální objevy v oblasti světelných jevů ovlivnily malíře prvních impresionistických obrazů. V ateliéru budeme experimentovat s barevnými světly a digitálními fotoaparáty.

učivo:

- vliv světla na barevné vnímání (zdroj světla, odraz světla, rozklad světla, stín)
- zákonitosti vzniku barev a zrakového vnímání
- impresionismus a postimpresionismus

výstupy: žák:

- porovnává zkušenosti z vlastního vnímání a poznávání (vztah paměť a oko)
- popisuje jevy v proměnách a vztazích (barevné vidění, vliv světla)
- k tvorbě užívá metody uplatňované v současném umění (digitální fotografie)

ikony: štětec, fotoaparát, Vv, F, 120 min.

autoři děl: A. Renoir, A. Sisley, C. Pissarro, G. Seurat, C. Monet, V. van Gogh

Nekonečné životy materiálů

Napadá vás, čeho všeho se dá využít a co použít jako podklad pro tisk? Prozkoumejte s námi různé materiály a jejich struktury. Využijte principu náhody při vzniku uměleckého díla. Budeme se zabývat procesem tvorby v jeho celistvosti a poznáváním různorodých interpretací. V ateliéru si vytvoříme experimentální grafický tisk.

učivo:

- vztahy prvků výtvarného díla (struktura, kompozice)
- komunikační obsah výtvarných děl
- experimentální grafika (techniky grafiky)

výstupy: žák:

- porovnává strukturu různých předmětů a využívá jich pro tisk
- rozpoznává princip nahodilosti na příkladech konkrétních uměleckých děl
- uplatňuje princip nahodilosti a záměrnosti při vlastních tvůrčích činnostech

autoři děl: V. Boudník

ikony: štětec, Vv, kazeta, 120 min.

pozn.: program je vhodný pro max. 20 žáků

Chvilka bez omezení

Co všechno je podle vás umění? Dokáže vás umění nějak překvapit? Překročte s námi hranice všední jednotvárnosti a zkuste zažít chvílky čisté hry a neomezené tvořivosti. Společně budeme prožívat nejrůznější akce a následně o nich diskutovat.

učivo:

- proměny komunikačního obsahu vizuálně obrazného vyjádření
- záměry tvorby vizuálně obrazných vyjádření (sociální a kulturní souvislosti)
- umění akce (happening, performance)

výstupy: žák:

- zapojuje se do happeningu a uvědomuje si podstatu těchto událostí
- porovnává různé interpretace, konfrontuje své postoje s druhými

autoři děl: W. Vostel, M. Knížák, Z. Ságlová ad.

ikony: štětec, kazeta, Vv, Hv, Dv, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 7.–9. ročníku ZŠ

2D

Co se stane, když zbavíme předmět všech detailů i třetího rozměru? Připomínají někdy vzory látek nebo tapet živé organismy? Pokusíme se objevit skrytý řád ornamentů a dekorativních ploch v užitém umění a architektuře. Prozkoumáme, jakým způsobem lze tvary vzájemně propojovat a jak probíhá dialog mezi motivem a pozadím.

učivo:

- postupná stylizace tvaru (detail, obrys, zjednodušení)
- pravidlo, řád, rytmus, ornament, symbol, design
- dekorativní plocha v užitém umění
- vztahy a uspořádání prvků v ploše (kontrast, rytmus, struktura)

výstupy: žák:

- kombinuje prvky ve vztahu k celku
- uplatňuje osobitost svého vnímání v interpretaci vizuálně obrazného vyjádření
- porozumí postupnému zjednodušování tvaru (stylizace, abstrahování)

autoři děl: V. Preissig, V. Kotěra

ikony: štětec, Vv, 120 min.

pozn.: na tento pořad volně navazuje program Jsem součástí celku

Jsem součástí celku

Rytmus, variace, kombinace... Nechme se pohltit plochou pokrytou tvary v proměnlivých vztazích. Tvůrčími prostředky nám budou multimédia a východiskem dramatická akce v prostoru. Použijeme vlastní tělo jako inspiraci pro dekorativní plochu ubíhající do nekonečna a postupnými úpravami dospějeme až k originálním grafickým návrhům.

učivo:

- uplatnění dekorativní plochy v užitém i volném umění
- vztahy a uspořádání prvků v ploše (pravidlo, řád, kontrast, rytmus, struktura)
- manipulace fotografického obrazu

výstupy: žák:

- kombinuje prvky ve vztahu k celku
- uplatňuje vlastní tvůrčí záměr a dále jej rozvíjí
- spolupracuje s ostatními, vnímá sounáležitost jednotlivce a celé skupiny

autoři děl: Z. Ságlová, M. Blabolilová

ikony: štětec, Vv, Dv, Osv, ICT, 120 min.

pozn.: tento program volně navazuje na program 2D, doporučeno pro žáky 7.–9. ročníku ZŠ

Kupte si to nejlepší!

Necháváte se unést reklamou? Propagace nového zboží byla vždy potřebou obchodníků a také obživou mnohých grafiků. Jejich práce má někdy ty nejvyšší umělecké kvality, a proto propagační grafiku nesmíme opominout na naší průzkumné pouti světem výtvarného umění. Zkuste si, jaké to je, mít za úkol prodat zboží dobrým plakátem.

učivo:

- vztahy a uspořádání prvků v ploše (obraz a text)
- tiskoviny, reklama
- koláž, elektronický obraz
- komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření (prezentace, diskuse, obhajoba výsledků tvorby)

výstupy: žák:

- variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků
- k tvorbě metody uplatňované v digitálních médiích – počítačová grafika
- vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření, porovnává a hodnotí jeho účinky

autoři děl: F. Zelenka

ikony: štětec, VV, Čj, ICT, 120 min.

Viditelná a neviditelná geometrie

Můžeme vztah tvarů a linií v uměleckých dílech vyjádřit čísly či matematickými zákony? Nebo jsou dokonce umělci, kteří s matematikou záměrně pracují? Jaká čísla a jaká geometrie se skrývají za viditelnými tvary? Na uměleckých dílech z 20. století prozkoumáme problémy matematické kompozice, osové symetrie, prostorové geometrie a číselných řad.

učivo:

- popis reálného světa matematickým zobrazením
- číselné vyjádření kompozice, úhly a poměry linií a tvarů, zlatý řez, osová symetrie
- prostorová geometrická tělesa a jejich části (válec, koule, kužel, kvádr)

výstupy: žák:

- nalézá geometrické vztahy a matematická vyjádření kompozičních vztahů obrazu
- užívá geometrická tělesa jako prostředek svébytného vyjádření
- nalézá mezioborové vztahy matematiky, geometrie a výtvarného umění

autoři děl: B. Kubišta, Z. Sýkora, M. Grygar, R. Kratina, S. Kolíbal, J. Knowles

ikony: štetec, VV, M, 120 min.

V zajetí Múzy

Jak vypadá naše Múza a jakou řečí k nám promlouvá? Přesvědčíme se, zda i neviditelné má svůj jazyk a podobu. Zaměříme se na obrazy z konce 19. století zachycující vnější i vnitřní svět člověka. Cestou nás doprovodí symboly, které nám budou klíčem k odhalení jejich tajemství... Co a jak sdělit obrazem si vyzkoušíme při tvorbě vlastního díla.

učivo:

- rozvíjení vnímání uměleckých děl
- odkrývání symboliky v uměleckých dílech a její vědomé používání při tvorbě vlastního díla
- komponování obrazu na základě barev, tvarů a vztahů jednotlivých prvků v obraze

výstupy: žák:

- vyjadřuje své představy a pocity v tvořivých činnostech
- objevuje možnosti, jak porozumět uměleckému dílu
- vnímá umělecké podněty a porovnává různé způsoby jejich čtení

autoři děl: M. Švabinský, J.V. Myslbek, M. Pirner, J. Preisler

ikony: štetec, VV, ČJ, 120 min.

Programy s prvky dramatické výchovy

Stavby kolem nás

Jaká by měla stavba být? Lze postavit cokoli kdekoli? Žáci budou poznávat práci architekta a uvědomí si, že dobrou stavbu nedělá jen její vzhled, ale také funkčnost a sepětí s prostředím, ve kterém se nalézá. Program je veden metodami dramatické výchovy, rozvíjí kritické myšlení dětí a jejich vnímání estetických kvalit prostředí.

učivo:

- vztah člověka a životního prostředí
- architektura, její vizuální a funkční stránka

výstupy: žák:

- rozlišuje mezi různými podobami vztahu člověk – architektura – životní prostředí a vysvětluje je
- vnímá estetické hodnoty životního (včetně městského) prostředí
- rozvíjí své základní dovednosti potřebné pro spolupráci s ostatními

autoři děl: K. Hubáček, J. Fuchs, O. Tyl, A. Šrámková

ikony: maska, Vv, Dv, Env, Osv, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 3.–7. ročníku ZŠ, max. 20 žáků ve skupině

Pohyblivé obrazy

Víte, jak vzniká animovaný film? V programu založeném na dramatizaci známé české pověsti o Křesomyslu a Horymírovi si to vyzkoušíme a naučíme se jednoduché animační technice. Budeme pracovat metodami dramatické výchovy a využívat digitálních fotoaparátů.

učivo:

- animovaný film
- základní stavební prvky příběhu
- staré pověsti české

výstupy: žák:

- vysvětlí princip, na kterém je založena animace
- vstupuje do rolí a přirozeně v nich jedná a spolupracuje se skupinou na tvorbě „jevištní“ situace
- interpretuje pověst o Křesomyslu a Horymírovi
- používá digitální fotoaparát k tvůrčí práci
- rozvíjí své komunikační, sociální a personální kompetence

autoři děl: J. Trnka

ikony: maska, kazeta, fotoaparát, Dv, Čj, Čjs, 120 min.

pozn.: doporučeno pro žáky 3.–6. ročníku ZŠ, max. 20 žáků ve skupině

Programy využívající multimédia a digitální technologie

Moje místo

Kdo rozhoduje o tom, co je umělecké dílo? Čím je prostor galerie a Veletržního paláce jedinečný? Kdo nás při jejich návštěvě pozoruje? Vydejme se spolu na speciální procházku expozicí moderního umění od roku 1930 do současnosti spojenou s malým kvízem o ceny. Zkusíme v galerii vnímat i jiná místa než při obvyklé návštěvě. Pomocí diktafonu si zaznamenejme své zážitky a pozorování. Nahrávky publikujeme na speciální webové stránce <http://www.mojemisto.net/> přímo během programu, a učiníme je tak přístupnými všem uživatelům sítě internet. **Média:** digitální diktafon, software Macromedia Fireworks a Dreamweaver.

učivo:

- galerie a její funkce: úloha kurátora a expozice při prezentaci uměleckých děl a vytváření kontextu jejich vnímání.
- formulace zážitků z galerijního prostředí, vyjádření postoje a hodnocení
- ovládání digitálního diktafonu

výstupy: žák:

- dokáže vyjádřit slovně a zaznamenat vlastní prožitky a soudy z expozice umění 1930 do současnosti s vědomím jejich veřejné prezentace v síti internet
- dokáže doplnit v programu Dreamweaver existující soubor webové stránky o vlastní data
- rozvíjí své schopnosti kritického hodnocení uměleckých děl, sociální a komunikační kompetence a ICT gramotnost

autoři děl: E.Munch, J. Černický, J. Křížek, škoda Felicie (umění od r. 1930 do současnosti)

ikony: VV, ICT, PC, 150–180 min.

pozn.: Program z kapacitních důvodů určen skupinám o počtu max. 23 žáků

Umění (v) pohybu

Jak by František Kupka pojal svoje abstraktní malby s tematikou pohybu, kdyby měl k dispozici digitální fotoaparát a software, který používají současní VJ-ové? Navštivte se svými žáky naši multimediální laboratoř a vytvořte si krátký klip, v němž můžete vyzkoušet rozpohybovat fotografie detailů abstraktních Kupkových maleb v závislosti na hudebním podkladu. **Média:** digitální fotoaparát, software ArKaos VJ.

učivo:

- film a jeho složky – obraz, pohyb, zvuk, jejich vzájemný vztah a vliv na obsah a formu filmu, vznik iluze pohybu
- vytváření kompozice obrazu (digitální fotografie) a zvuku, synchronizace, koláž
- souvislost abstraktních obrazů F. Kupky a soudobého avantgardního filmu
- některé příklady umění nových médií, VJ – ing a jeho možnosti

výstupy: žák:

- dokáže určit základní složky animovaného filmu a možnosti, jak s nimi dále tvůrčím způsobem manipulovat
- používá již existující vizuální materiál k vytváření nových vlastních vizuálně obrazných vyjádření a sdělení
- ovládá základní principy synchronizace hudební ukázky a doprovodného obrazu v programu Arkaos VJ

autoři děl: František Kupka, Oskar Fischinger, Nan June Paik

ikony: VV, HV, ICT, 150–180 min.

pozn.: program z kapacitních důvodů určen skupinám o počtu max. 23 žáků

Digitální hrátky – záludnosti interpretace

Jak se liší klasická, analogová a digitální fotografie? Co znamená INTERPRETOVAT umělecké dílo, jež už někdo vytvořil? A proč současní umělci tento postup tak často používají? Pokusíme se spolu interpretovat multimediální instalaci Mileny Dopitové s tematikou stáří a vytvořit vlastní inscenovanou a dodatečně manipulovanou fotografii.

Média: digitální fotoaparát, software Gimp.

učivo:

– digitální a klasická fotografie, jejich technická specifika a možnosti v umění i běžném užívání

– význam pojmu interpretace

– stáří jako etapa v životě člověka, pocity a prožívání seniorů

– manipulace digitálního fotografického obrazu

výstupy: žák:

– dokáže upravit základní parametry digitální fotografie (jas a kontrast, vyvážení barev, rozlišení, velikost...) v software a používá jeho nástroje k podpoření svého autorského tvůrčího záměru

– rozpoznává princip interpretace na sérii souvisejících uměleckých děl

– rozvíjí své schopnosti interpretovat současné umění, sám interpretuje díla svých spolužáků, ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření

autoři děl: M. Dopitová, E. Munch, J. Surůvka, J. Černický

ikony: VV, ICT, PC, 150–180 min.

pozn.: Program z kapacitních důvodů určen skupinám o počtu max. 23 žáků

PROGRAMY PRO STŘEDNÍ ŠKOLY

Programy s výtvarnou aktivitou

Zrození abstrakce

Vydejte se s námi ke kořenům procesu tvoření. Objevte světy, které jsou našemu oku zdánlivě skryté. Poznejte klíčovou roli F. Kupky pro vznik abstraktního umění. Budeme nejen porovnávat různé výklady děl, ale i samostatně tvořit. Inspirací nám budou různé tvary a formy, které přetvoříme a zaznamenáme digitálními fotoaparáty.

učivo:

– proměnlivost tvaru a obrazu v čase

– role autora, příjemce a interpreta

– osobnost a dílo Františka Kupky, počátky abstraktního umění

výstupy: student:

- charakterizuje a porovnává své a autorovy zdroje tvorby
- identifikuje pro díla charakteristické výtvarné prostředky
- zapojuje fantazii a volí vhodné prostředky pro vyjádření své představy

autoři děl: F. Kupka

ikony: štětec, fotoaparát, Vv, Př, 120 min.

pozn.: program je vhodný pro skupinu max. 20 studentů

Expres v umění jako věčně se vracející princip

Společně nahlédneme do neuvěřitelně plodného a inspirativního světa střední Evropy na počátku 20. století, kdy dochází ke změnám, které navždy poznamenají umění a jeho vnímání. Pojdme se zblízka podívat na přerod secese do různých typů expresionismu a na cestu tonální hudby k atonální. Program pracuje s propojením hudebních ukázek s obrazy a je doplněn výtvarnými aktivitami.

učivo:

- vývoj hudby v Evropě na počátku 20. století (od R. Strausse k A. Bergovi)
- „interpretace“ znějící hudby – slovní charakterizování a vlastní soudy
- interakce s vizuálně obrazným vyjádřením secese a expresionismu v roli příjemce

výstupy: student:

- vyhledává a všímá si souvislostí mezi hudbou a výtvarným uměním
- rozlišuje umělecké směry (secese, expresionismus)

autoři děl: G. Klimt, E. Munch, E. Schiele, G. Grosz, R. Strauss, G. Mahler, A. Webern, A. Berg

ikony: kazeta, štětec, list, Hv, Vv, Nj, 90 min.

pozn.: program je vhodný pro skupinu max. 20 studentů, program volně souvisí s programem Obraz a hudba na počátku 20. století, který také pracuje s hudebními ukázkami

Okna duše dokořán

Při rozboru děl známých umělců se studenti seznámí s uměním symbolismu, secese a expresionismu. Poznají i mimovýtvarné souvislosti podmiňující vznik a podobu těchto směrů, jimž je společné soustředění na „nitro“ člověka. Program je založen na diskusi, aktivní práci studentů a doplněn výtvarnou aktivitou.

učivo:

- symbolismus, secese a expresionismus ve výtvarném umění a literatuře
- kulturně historická situace přelomu 19. a 20. století

výstupy: student:

- rozlišuje mezi uměleckými směry (symbolismus, secese, expresionismus), popíše jejich hlavní znaky a rozpozná jejich ukázky
- objasní kulturně-historické souvislosti vzniku uměleckých směrů

autoři děl: E. Munch, G. Klimt, O. Kokoschka

ikony: štětec, kniha, Vv, Čj, D, 120 min.

Obraz a hudba na počátku 20. století

Nerozumíte abstraktnímu výtvarnému umění? Máte pocit, že klasická hudba 20. století je jen změť zvuků? Nabízíme vám cestu k pochopení těchto fenoménů skrze jejich propojení. Přijměte pozvání na dobrodružnou cestu za novým tónem, barvou a tvarem.

učivo:

- vývoj hudby v první polovině 20. století (od L. Janáčka k A. Schönbergovi)
- interakce s vizuálně obraznými vyjádřeními uměleckých směrů na počátku 20. století v roli příjemce

výstupy: student:

- rozlišuje umělecké směry (expresionismus, kubismus, novoklasicismus, abstraktní umění)
- vyhledává a sleduje souvislosti mezi hudbou a výtvarným uměním
- při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky a zkušenost

autoři děl: F. Kupka, E. Filla, J. Zrzavý, L. Janáček, A. Schönberg, I. Stravinskij

ikony: štětec, kazeta, Vv, Hv, 120 min.

pozn.: program je vhodný pro skupinu max. 20 studentů, volně souvisí s programem Expres v umění jako věčně se vracející princip, který také pracuje s hudebními ukázkami

Tělo jako médium

Ocitneme se na chvíli mezi obrazem a událostí, mezi fikcí a skutečností, zavedeme vás až na samotné hranice umění. Body art se stane náplní programu, ve kterém si představíme různé přístupy k tělovému umění u našich i zahraničních umělců. Výstupem bude tvorba ve výtvarném ateliéru šitá každému přímo na tělo.

učivo:

- tělové umění (body art) jako jedna z tendencí tvorby druhé poloviny 20. století až po současnost
- interpretace uměleckých děl a hledání jejich společných prvků
- zapojení svého vlastního těla do procesu tvorby s následnou reflexí

výstupy: student:

- interpretuje vybraná umělecká díla a hledá ve zdánlivě odlišných vyjadřovacích přístupech propojující článek
- zkoumá, kde leží hranice mezi uměním a skutečností
- vyzkouší si prožitek vlastního těla jako výtvarného výrazového prostředku

autoři děl: M. Dopitová, P. Štembera, E. Kmentová

ikony: Vv, Osv, 120 min.

Poetické vztahy

Dá se vše vyjádřit slovy? Dá se vše vyjádřit obrazem? Představme si, že slova jsou jako lodky plující po hladině oceánu, v němž voda představuje jejich významy. Už vás někdy oslovila zed? Vstupte do prostoru neviditelných vztahů a staňte se jeho součástí. Objevíme tenké hranice mezi chápáním slov, písmen a obrazů, objevíme zvláštní vztahy, které tvoří instalaci.

učivo:

- experimentální poezie, lettrismus, písmo, význam slov, kódy komunikace
- proměny komunikačního obsahu vizuálně obrazných vyjádření
- etudy propojující poezii a výtvarnou činnost
- instalace

výstupy: student:

- odhaluje různé principy vzniku experimentální básně a uplatňuje je při vlastní tvorbě
- porovnává různé způsoby uměleckého vyjádření a vztahy mezi nimi (básnictví, výtvarné umění)
- chápe slova, písmové znaky jako prostředky, ale i jako objekty zájmu

autoři děl: J. Valoch, J. Kolář, V. Burda, B. Kolářová

ikony: štětec, kniha, Vv, Čj, Dv, 120 min.

Ženské (v) umění

Múza nebo tvůrkyně, bojovnice nebo pečovatelka? Existuje specificky ženské nebo mužské umění? Tvoří mužští umělci jinak než ženy umělkyně? To vše jsou otázky, které vás možná napadnou při pohledu na umělecká díla umělkyň. Názor si však budete muset udělat sami.

učivo:

- různost přístupů k umělecké tvorbě ze strany tvůrce/tvůrkyně

- kulturní a společenské okolnosti vzniku vizuálně obrazných vyjádření
- specifika tvorby umělkyň světových i českých
- ženské osobnosti českého výtvarného umění 20. století

výstupy: student:

- reflektuje vliv individuálního i společenského prostředí a okolností na vznik vizuálně obrazného vyjádření
- dovede vysvětlit a kriticky se vyjadřovat k pojmům gender, ženské umění, feminismus
- uvažuje nad kulturními stereotypy a vyjadřuje se k nim prostředky současného výtvarného umění

autorky děl: M. Abakanowitz, M. Dopitová, B. Kolářová, M. Blabolilová, Z. Ságlová
ikony: Vv, Ov, štětec, 120 min.

pozn.: osudy a úlohou žen v umění do 19. století se zabývá program Za vším hledej ženu?! v klášteře sv. Jiří

Program s prvky dramatické výchovy

Tíseň od těla, světa a klenby nebes

Co se dá vyčíst ze stínu postavy, z její polohy těla, z gest a výrazu její tváře? Může nám socha sdělit něco více než jen, že autor dobře zvládnul hmotu? Pojďme rozpohybovat sochy, rozehrát rozhovory mezi mlčícími plastikami, pojďme najít pro naši oblíbenou sochu její přirozené prostředí a vztahy! Vytvořme společně dokonalé syntetické dílo (socha / obraz / slovo) přelomu 19. a 20. století. Budeme pracovat s díly J. V. Myslbeka, F. Bílka, B. Kafky a J. Štursy.

učivo:

- české umění na přelomu 19. a 20. století
- vizuálně obrazné znakové systémy
- metody dramatické výchovy (živý obraz, vnitřní monolog, tvorba dialogu)

výstupy: student:

- formuluje hodnoty a problémy přelomu století
 - uvědomuje si důležitost těla při komunikaci
 - rozvíjí sociální a komunikativní kompetence
- autoři děl:* J. V. Myslbek, F. Bílek, B. Kafka, J. Štursa
ikony: maska, list, Vv, Dv, D, 120 min.

Programy zaměřené na skupinovou práci a diskusi

České dějiny 20. století skrze výtvarné umění

1939, 1942, 1948, 1968, 1989... – zlomové okamžiky pro českou historii nebo pro české výtvarné umění? Co je ovlivněno čím? Předvídají umělci společenské události? S pomocí pracovních listů, ukázek dobových dokumentů a hlavně výtvarného umění ze sbírky Národní galerie projdeme osudovými událostmi české historie.

učivo:

- české výtvarné umění 20. století a jeho společenské, politické a historické kontexty
- významné události v českých dějinách 20. století
- vztah umění a politiky (ideologizace umění, angažované umění...)
- role umělce ve společnosti, subjektivní umělecké hodnoty ve vztahu k hodnotám považovaným za společensky uznávané

výstupy: student:

- objasní širší společenské okolnosti vzniku uměleckých děl, rozliší a porovná osobní a společenské zdroje tvorby
 - popíše významné mezníky české historie 20. století a uvede je do souvislosti s dobovým výtvarným uměním
 - na příkladech uvede vliv společenských kontextů a jejich proměn na interpretaci obsahu vizuálně obrazného vyjádření a jeho účinku v procesu komunikace
 - posuzuje společenské jevy v synchronních i chronologických souvislostech provázané příčinnými, následnými, důsledkovými a jinými vazbami
- autoři děl:* čeští umělci 20. století, např. J. Čapek, Skupina 42, M. Medek, M. Knížák, Z. Beran, E. Kmentová, M. Kunc
- ikony:* list, Vv, Dě, Zsv, 120 min.

Permanentní revoluce

Francouzské umění druhé poloviny 19. století a počátku 20. století přináší světu revoluci ve všech výtvarných vyjadřovacích a formálních prostředcích obrazu. Pojdme společně sledovat osvobození barvy, světla, rukopisu a prostoru obrazu od fotografické nápodoby a přání publika.

učivo:

- francouzské malířství 19. a 20. století
- umělecké směry (impresionismus, postimpresionismus, fauvismus, kubismus)
- vývoj výtvarných a formálních vyjadřovacích prostředků obrazu

výstupy: student:

- vnímá relativitu barevného vidění, celistvost a rozklad tvaru
- vnímá vybrané umělecké dílo, popíše ho, představí spolužákům a obhájí svůj názor
- rozlišuje umělecké směry (impresionismus, postimpresionismus, fauvismus, kubismus)

autoři děl: C. Monet, P. Gauguin, P. Cézanne, H. Matisse, P. Picasso

ikony: list, kazeta, Vv, Fj, Hv, 120 min.

Česká moderna aneb Boj o nového člověka

Nejsou si přelomy století podobné? Pocit krize a potřeba ji řešit. Jaký byl muž, žena, vztahy a prostor na konci 19. století? Studenti se seznámí s hlavními směry, umělci a klíčovými problémy přelomu století. Po výkladu budou studenti pracovat ve skupinách na srovnávání českých a evropských výtvarných děl.

učivo:

- umělecké směry na přelomu 19. a 20. století a česká moderna (symbolismus, impresionismus, secese)
- vizuálně obrazné znakové systémy výtvarných děl na přelomu 19. a 20. století z hlediska poznání a komunikace
- role subjektu tvůrce v uměleckém procesu

výstupy: student:

- rozlišuje umělecké směry (symbolismus, impresionismus, secese, expresionismus)
- porovnává vybraná díla (česká a evropská) s důrazem na shody, rozdíly a případné vlivy ve formě a obsahu
- spolupracuje ve skupině, obhájí svůj názor, respektuje názor ostatních

autoři děl: M. Švabinský, F. Bílek, J. Preisler, A. Slavíček, A. Mucha, C. Monet, A. Rodin, G. Klimt, E. Munch

ikony: list, Vv, Čj, D, 120 min.

pozn...: program navazuje na program České národní mýty a stereotypy v klášteře sv. Jiří

Surrealistická hra: Sen o náhodném setkání

Program studentům nabízí setkání se surrealistickým uměním a literaturou. V programu studenti diskutují a jsou motivováni k tvořivé výtvarné a literární práci. Z programu si odnášejí pracovní list s klíčovými pojmy, který jim umožní upevnit si získané znalosti mimo galerii.

učivo:

- surrealismus v českém výtvarném umění
- surrealismus v literatuře
- tvůrčí potenciál podvědomí

výstupy: student:

- rozpozná příklady děl surrealismu (odliší je od jiných uměleckých směrů) a uvede hlavní principy směru ve výtvarném umění a literatuře
- interpretuje surrealistická umělecká díla, uvědomuje si, jak je komunikace o nich ovlivněna jeho vlastní zkušeností
- ověřuje si pluralitu nahlížení uměleckých děl
- ověřuje si potenciál podvědomí pro tvůrčí činnost

autoři děl: Toyen, J. Štyrský, F. Janoušek

ikony: list, kniha, Vv, Čj, 120 min.

Umělci na okraji

Podivín? Outsider? Nezařaditelný? Mezi českými umělci 20. století nalezneme výrazné osobnosti, které zdánlivě vybočují z obecně přijímaných uměleckohistorických kategorií. Pojdme se společně podívat na jejich díla, pročíst deníky a literární pokusy a pátrat v jejich osudech po důvodech, okolnostech a přínosu jejich umělecké tvorby.

učivo:

- známé i méně známé „nezařaditelné“ osobnosti českého umění
- vliv politických a společenských okolností na podobu vizuálně obrazného vyjádření
- umění jako proces tvorby nových, sociálně dosud nezakotvených znaků
- rozvíjení subjektivního chápání uměleckých hodnot a jejich vztahu k hodnotám považovaným za společensky uznávané

výstupy: student:

- se seznámí s tvorbou „outsiderů“ českého umění 20. století
- interpretuje vizuálně obrazné vyjádření ve vztahu k dobovým kulturním souvislostem
- uvědomuje si vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci uměleckých vyjádření, aktivně do něj vstupuje a respektuje jeho pluralitu

autoři děl: J. Váchal, Z. Pešánek, K. Šlenger, V. Boudník, P. Brázda, A. Diviš, V. V. Modrý

ikony: pracovní list, Vv, Čj, D, 90 min.

Nebojte se současného umění

Program studentům nabízí netradiční způsob přemýšlení o uměleckých dílech druhé poloviny 20. století. Studenti naleznou nový úhel pohledu na umění, které jim doposud nebylo srozumitelné. Budou interpretovat současné umění, nalézat a vysvětlovat své postoje k němu.

učivo:

- různost interpretací uměleckého díla a příčiny jejich vzniku
- umělecké dílo jako komunikační prostředek
- utváření a vysvětlování osobního postoje v komunikaci o uměleckém díle
- umění druhé poloviny 20. století

výstupy: student:

- interpretuje umělecké dílo a vychází přitom ze svých zkušeností a znalostí kulturně-historických souvislostí

– reflektuje (vysvětluje) závislost interpretace uměleckého díla na různých faktorech (kontext, divák atd.)

autoři děl: např. Z. Beran, M. Knížák, P. Štembera / W. Vostell, D. Rabinowitch

ikony: list, Vv, Čj, Zsv, 120 min.

pozn.: doporučeno pro studenty 3.–4. ročníku SŠ, max. 20 studentů ve skupině, program volně navazuje na program Tajná řeč obrazů v klášteře sv. Jiří

Hodnota umění a umělecká hodnota ve 20. století

Co je to hodnota v umění? Jak se pozná „hodnotné“ umělecké dílo? Potřebujeme umění v našem životě? Výtvarná díla od kýče až po skandální akce 60. let mnohdy vzbuzují u diváků rozporuplné emoce. V programu zabývajícím se uměním druhé poloviny 20. století budeme společně hledat odpovědi na tyto nelehké otázky. Vyjdeme z teorie estetiky Tomáše Kulky, že umělecká a estetická hodnota nejsou totéž.

učivo:

– umělecká a estetická hodnota vizuálně obrazného vyjádření

– výtvarné umění 20. století v kontextu dobové společenské situace

– ověřování komunikačních účinků vizuálně obrazného vyjádření

– vytváření vlastního estetického soudu, jeho zdůvodňování a porovnávání s názory ostatních

výstupy: student:

– sleduje a hodnotí umění 20. století na pozadí historických, společenských a technologických změn

– přistupuje vstřícně, tolerantně i kriticky k uměleckým i mimouměleckým vizuálně obrazným vyjádřením, své hodnocení dokáže zdůvodnit

– rozlišuje pojmy estetická a umělecká hodnota a dovede je vysvětlit na příkladech umění 20. století

– užívá jazyka umění jako prostředku k vyjádření jevů, stavů a názorů

autoři děl: M. Raysse, H. Nitsch, J. Beuys, P. Sedgley, New New Painters

ikony: pracovní list, Vv, 120 min., Člověk a společnost

pozn.: pořad volně navazuje na program Umění a kýč v klášteře sv. Jiří

Programy využívající multimédia a digitální technologie

3007 – Blízká budoucnost

Představme si, že jsme kurátory – archeology a máme možnost prozkoumat díla současného umění s odstupem tisíce let. Jak v tehdejší době konzumu vypadala země, a jak její obyvatelé? Na prozkoumávání tisíc let starého hard disku použijeme současný software k vytváření manipulovaných fotografií. Vlastní kresbu třpytivými materiály naskenujeme a poté vmontujeme do fotografie. Zdrojem budou díla umělecké skupiny New New Painters. **Média:** digitální fotoaparát, scanner, software Gimp.

učivo:

– utopie a vize budoucnosti, člověka a jeho život za 1000 let – vizualizace představy v netradičním materiálu

– základy ovládání digitálního fotoaparátu

– základy úpravy digitálního fotografického obrazu v prostředí freeware programu Gimp

výstupy: student:

– používá nástroje editoru digitálních fotografií za účelem vytvoření vlastního vizuálně obrazného vyjádření, formuluje si autorský záměr a volí odpovídající prostředky k jeho vyjádření

– prezentuje výsledky před skupinou, obhájí svůj záměr, konfrontuje jeho čitelnost s interpretacemi svých spolužáků

autoři děl: malby umělecké skupiny New New Painters

ikony: VV, ICT, MV, 150–180 min.

pozn.: tohoto programu se může zúčastnit max. 15 studentů

Animovaný film a minimalistické sklony

Tvůrci amerického umění minimalismu o svých dílech tvrdili: „Vidíte to, co vidíte“. Co tím mysleli? Pojďme prozkoumat obrazy a objekty, které minimalisté vytvářeli. Dojem, či příběh, jež v nás tato zdánlivě bezobsažná díla vyvolají, se pokusíme vizualizovat jednoduchou kreslenou animací. O vzniklých videích budeme poté diskutovat ve skupině.

Média: digitální fotoaparát, software Moviemaker.

učivo:

- umění minimalismu 70. let 20. století
- vyjádření prožitků jednoduchou kreslenou animací

výstupy: student:

- porozumí motivům vzniku minimalistického umění
- rozvíjí své abstraktní myšlení
- pracuje s digitálním fotoaparátem za účelem vytvoření animace, sleduje jasně vymezený záměr
- zdokonaluje prezentaci vlastního sebevyjádření
- konfrontuje svůj záměr při tvorbě vizuálně obrazného vyjádření s jeho obecnou srozumitelností
- rozvíjí své komunikační a sociální kompetence

autoři děl: L. Fontana, G. Brecht, J. Knowles, A. Nemours, M. Smetana

ikony: VV, PC, 150–180 min.

pozn.: program z kapacitních důvodů určen skupinám o počtu max. 23 studentů

Zvuk v umění

Jakým způsobem pracuje současné umění se zvukem? Jaké různé zvuky mohou objekty a sochy vydávat? Studenti prozkoumají expozici zahraničního umění a pomocí diktafonů a software na úpravu a střihání zvukových záznamů vytvoří ve skupině vlastní dílo-instalaci, reagující na prostor galerie a jeho zvuky. **Média:** digitální diktafon, software Audacity

učivo:

- zvuk jako elektromagnetické vlnění, vnímání zvuku člověkem, podmínky nezbytné k jeho šíření, frekvence
- grafické znázornění zvuku, zvuk a šum
- zvukové umění, objekty pracující se zvukem v umění poslední třetiny 20. století

výstupy: student:

- fyzikálně definuje zvuk a za jakých podmínek dochází k jeho šíření
- vnímá různé možnosti, jakými současné umění pracuje se zvukem
- uvědomuje si závislost lidského vnímání světa na zvucích
- pořizuje zvukový záznam prostředí digitálním diktafonem, manipuluje se zvuky

autoři děl: P. Vargová, J. Jones, P. Sedgley, A. Guzzeti

ikony: VV, F, HV, 180 min.

pozn.: program z kapacitních důvodů určen skupinám o počtu max. 23 studentů

E-learningový kurz o umění videoartu pro ZŠ A SŠ:

Chytání vzpomínek

Chcete se setkat se současnou umělkyní a jejími díly přímo v hodinách výtvarné výchovy nebo IVT? Stáhněte si nový e-learningový kurz o současném videoartu a prozkoumejte svou

vlastní paměť, paměť umělkyně Pavly Scerankové i paměť uživatelů internetu. Co mají společného? Navíc si vytvoříte vlastní videoart, který můžete vystavit ve webové galerii <http://www.galerie-chytanivzpominek.net>, kde si jej může prohlédnout kterýkoliv návštěvník internetu.

učivo:

- současné umění nových médií: videoart, digitální fotografie – jejich vyprávěcí schopnosti
- reflexe role umělce v současném umění.
- paměť, vzpomínky a možnosti jejich uchování.

výstupy: student:

- porovnává umělecké dílo, své vlastní čtení a záměry umělkyně
- konfrontuje vlastní představu o osobnosti umělce s vystupováním Pavly Scerankové
- vytváří krátké vyprávění, určuje klíčová slova svého textu a vyhledává na jejich základě obrázky v síti internet, vytváří vlastní krátký videoartový klip.
- uvědomuje si soukromý a veřejný prostor internetu
- zkoumá vlastní schopnosti zapamatování, porovnává vlastní paměť se společnou pamětí uživatelů internetu

autoři děl: P. Sceranková

ikony: VV, ICT, cca 90–120 min.

pozn.: kurz je zdarma k dispozici na CD nebo ke stažení na internetu po obdržení přístupového hesla, v případě zájmu nás kontaktujte na e-mailu: artcrossing@ngprague.cz

Multimediální vzdělávací programy a e-learningový kurz Chytání vzpomínek vznikly rámci projektu ARTCROSSING – multimediálního vzdělávacího projektu pro žáky, studenty a učitele, realizovaného ve Veletržním paláci v letech 2006–2008, podpořeného Evropským sociálním fondem, státním rozpočtem České republiky a rozpočtem hl. města Prahy.

Pro podrobnější informace o programech a metodických materiálech, e-learningovém kurzu či publikaci pro pedagogy navštivte www.artcrossing.cz

Komentované prohlídky

Komentované prohlídky s pracovním listem

(výklad a pracovní list, 90–120 min.)

Umělecké směry přelomu 19. a 20. století

Umělecké směry první poloviny 20. století

Umělecké směry druhé poloviny 20. století

Komentované prohlídky s literárními ukázkami

(výklad a práce s literárními ukázkami, 120 min.)

Česká moderna (M. Švabinský, J. Preisler, A. Slavíček, F. Bílek, J. Zeyer, O. Březina)

Na perutích francouzské literatury (G. Courbet, C. Monet, V. van Gogh, P. Picasso, Ch. Baudelaire, M. Proust, G. Apollinaire)

Komentované prohlídky s výtvarnými etudami či ukázkami soudobé hudby či literatury

(60–120 min.)

Abstrakce a nepředmětná malba (Toyen, Z. Sýkora)

Skupina 42 (F. Hudeček, L. Zívř, F. Gross, K. Lhoták)

České umění 60. a 70. let (doplněno hudebními ukázkami)

České umění od 70. let do současnosti (A. Šimotová, G. Dokoupil, M. Jetelová)

Světové umění druhé poloviny 20. století (G. Mathieu, L. Fontana, J. Beuys, W. Vostell)

Užitě umění a průmyslový design 20. století (kubismus, art deco, styl „Brusel“)

pozn.: komentované prohlídky lze tematicky uzpůsobit požadavkům Vaší skupiny

Vytváříme také vzdělávací programy, které rozvíjejí téma divadelních představení v divadle Komedie jako např. Petrolejové Lampy nebo Lvíče. A spolupracujeme s kinem Světozor na propojení filmových vzdělávacích programů s programy pro SŠ ve Veletržním paláci.

PROGRAMY PRO DĚTSKÉ ZÁJMOVÉ SKUPINY

Za oponou

Zveme vás do světa nejen divadelních scén, kde nahlédneme do pracovní scénoграфů a osvětlovačů. Co všechno dokáže hra světla a stínu? Čeká nás vytváření vlastního modelu a experimenty s osvětlením prostoru scény. Jakou atmosféru se vám podaří vykouzlit například pomocí barevného světla a stínohry?

Autoportrét

Portrét má nekonečně mnoho různých podob a s autoportrétem je to možná ještě trochu zapeklitější. Co vám vlastní portrét může prozradit o sobě samém? Kolik tváří máte? Podíváme se na různá zpracování podobizny v umění a necháme se inspirovat k vlastní práci.

Rozrostliny

Co všechno nám může napovědět malý detail z rostlinného těla? Zdáčky, zblízka a nakonec i zevnitř prozkoumáme tvary rostlin. Způsob jejich růstu i specifické vlastnosti zkusíme napodobit ve vlastní výtvarné práci. Na průzkumné cestě galerií také objevíme, co mohou mít rostliny společného s uměleckými díly.

PROGRAM NEJEN PRO SKUPINY SE ZRAKOVÝM OMEZENÍM

Od luku k motocyklu

Jak si představujete hrdinu? Sochy jsou někdy vyznáním obdivu k určitým lidským vlastnostem, které rozpoznáme například v tělesné konstituci, postavení těla, gestu či mimice figury. Hmatem a vlastní představivostí zkusíme odhalit, k čemu odkazují, co symbolizují a jak spolu souvisejí dvě velké plastiky. Při společném modelování vytvoříme symbolický předmět na podporu „vlastního hrdiny“.

učivo:

- reflexe haptického vnímání sochy
- asociační hry (propojování různých smyslových vjemů)
- hrdinové v antické mytologii a v moderním světě

výstupy: účastník:

- porovnává tvar, objem a strukturu povrchů
- uplatňuje při vnímání soch hmat
- propojuje různé smyslové vjemy

autoři děl: A. Bourdelle, O. Švec

ikony: štětec, ruka, Vv, 60–120 min.

PROGRAM PRO SKUPINY S PORUCHAMI UČENÍ A FYZICKÝM OMEZENÍM

Zářivé světy

Dívali jste se někdy v noci na oblohu a sledovali, jaké hvězdné království nám otevírá? Představte si, že stejně tak se hvězdy dívají dolů na Zem. Připravme jim společně světelnou podívanou! Někteří umělci se o to, zdá se, už pokusili. Budeme pozorovat, jakým způsobem ve svých dílech využívají světlo.

učivo:

- přímé pozorování kulturních objektů i přírodních jevů, rozhovor o výsledku pozorování
- spontánní hra, experimenty s materiálem a předměty (uspořádání apod.)

výstupy: účastník:

- vyjadřuje svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech
- zachycuje skutečnosti ze svého okolí tvorbou UV světelných kompozic
- spolupracuje s ostatními

autoři děl: Z. Pešánek

ikony: štětec, 60–120 min.

LEKTORSKÉ ODDĚLENÍ DÁLE NABÍZÍ:

Doprovodné programy ke krátkodobým výstavám

K výstavám připravujeme vzdělávací programy a komentované prohlídky pro všechny stupně škol a komentované prohlídky pro pedagogy.

Studijní materiály pro pedagogy ke krátkodobým výstavám

Nově jsme pro vás připravili studijní materiály, které vám pomohou lépe se připravit na návštěvu výstavy s žáky a studenty. Materiály zahrnují informace o výstavě, slovníček pojmů a náměty na úkoly, kterých můžete využít přímo při návštěvě výstavy nebo ve výuce. Studijní materiály jsou ke stažení na webových stránkách Národní galerie v Praze.

Vzdělávací programy v cizích jazycích

Vyučujete na své škole v angličtině, němčině nebo francouzštině? Spolupracujete se zahraničními školami na výměnách a stážích? Využijte naší nabídky realizace vzdělávacích programů v cizích jazycích.

Semináře a kurzy pro pedagogy

Nabízíme bohatou škálu kurzů a seminářů pro další vzdělávání pedagogů. Spolupracujeme s lektory vysokých škol, teoretiky umění a současnými umělci, abychom vás seznámili s aktuálními tendencemi ve vzdělávání.

Programy pro skupiny návštěvníků se speciálními potřebami

Připravujeme prohlídky a výtvarné dílny pro školní či zájmové skupiny se speciálními potřebami. Nabízíme vám školené lektory a inspirativní prostředí.

Nenašli jste, co jste hledali?

Schází Vám v nabídce program k tématu či problému, kterým se chcete věnovat?

Neváhejte nás kontaktovat telefonicky nebo e-mailem a informovat se o nových programech, které přibývají v průběhu celého školního roku. Možná pracujeme zrovna na tom vašem, možná od vás získáme inspiraci pro další práci.

Při tvorbě nových programů se zaměřujeme na mezioborové vztahy s dalšími uměleckými obory (literatura, hudba, divadlo, pohyb...), obory přírodních věd či začleňování Průřezových témat RVP (Mediální výchova, Environmentální výchova, Osobnostní a sociální výchova ad.).

O naší aktuální nabídce se informujte na webových stránkách www.ngprague.cz nebo na výše uvedených kontaktech.

Programy a komentované prohlídky připravili:

Adéla Miškanin Holubová, Monika Sybolová, Barbora Škaloudová, Lucie Štůlová Vobořilová, Šárka Augustinová, Tereza Beranová, Petra Bidlasová, Oldřich Bystřický, Pavla Černochová, Jana Domšová, Irena Ellis, Ondřej Horák, Klára Hušková Smyczková, Markéta Ježková, Michaela Kabátníková, Blanka Lhotáková, Jana Machalíková, Martina Pešková, Anna Kotrbová Rejchrtová, Hana Rosenkrancová, Zdenka Morávková, Zuzana Sommernitzová, Adriana Šmejkalová, Michaela Trpišovská, Anna Zajícová

Za spolupráci děkujeme: Daniele Fochové, Markétě Pastorové, Pavlu Sládkovi

Autoři multimediálních programů:

Pavel Ryška, Pavel Mrkus, Matěj Smetana, Michaela Thelenová, Radka Mullerová, Petra Vargová, Lucie Štůlová Vobořilová, Adéla Miškanin Holubová, Barbora Škaloudová, Blanka Lhotáková

Autoři e-learningového kurzu: Anna Babanová, Sylva Francová; autoři aplikace: DFG, Matěj Smetana; zvuk: Džian Baban; spolupracovali: Zdenka Effová, Jitka Ferencová, Daniel Franc, Marie Fulková, Ivan Hartmann, Adéla Miškanin Holubová, Lucie Chocholová, Leonora Kitzbergerová, Jarmila Orkiszová, Pavla Sceranková, Simona Svatošová, Barbora Škaloudová, Barbora Velebná, Lucie Štůlová Vobořilová, Dušan Záhoranský.

Multimediální vzdělávací programy a e-learningový kurz Chytání vzpomínek vznikly rámci projektu ARTCROSSING – multimediálního vzdělávacího projektu pro žáky, studenty a učitele, realizovaného ve Veletržní paláci v letech 2006–2008, podpořeného Evropským sociálním fondem, státním rozpočtem České republiky a rozpočtem hl. města Prahy.

Pro podrobnější informace o programech a metodických materiálech, e-learningovém kurzu či publikaci pro pedagogy navštivte **www.artcrossing.cz**