

METODICKÝ TEXT

Králičí nora: Nekonečný příběh o tom, jak jsou si věci podobné

Navržené aktivity navazují na návštěvu výstavy Primal Ritual – Králičí nora: Nekonečný příběh o tom, jak jsou si věci podobné. Výstava i tyto aktivity vycházejí z myšlenky, že obraz není hotový artefakt, ale stopa procesu – vzniká pohybem, světlem, rytmem a reakcí systému na lidské jednání. Důležitými pojmy jsou rituál, opakování, symetrie, zrcadlení, detail a propojenost jevů v různých měřítkách (tělo, příroda, digitální obraz).

Aktivity jsou koncipovány jako návazné po návštěvě galerie (žák pracuje se svým vlastním obrazem zaslaným na e-mail). Některé aktivity umožňují realizaci i bez návštěvy lapidária, pouze na základě principů autorovy tvorby.

MEZIPŘEDMĚTOVÉ VAZBY

- Výtvarná výchova – současné umění, proces tvorby, experiment, kolektivní dílo
- Hudební výchova – rytmus, opakování, tempo
- Přírodopis – struktury, mikroskopické detaily, podobnosti v přírodě
- Fyzika – světlo, pohyb, energie
- Český jazyk – popis, reflexe, pojmenování jevů
- Informatika / mediální výchova – digitální obraz, systém, interakce

VZDĚLÁVACÍ CÍLE

1. stupeň ZŠ

Žák:

- rozpozná, že obraz může vznikat pohybem, rytmem a světlem,
- popíše, jak jeho tělo a pohyb ovlivňují vznik výtvarného tvaru,
- vyzkouší, jak změna pohybu, rytmu nebo pohledu mění výsledek,
- spolupracuje na vzniku společného obrazu.

2. stupeň ZŠ

Žák:

- analyzuje, jak opakování a rituál vytvářejí strukturu obrazu i chování,
- porovnává podobné principy v různých měřítkách (tělo, příroda, digitální obraz),
- hodnotí, jak se mění význam obrazu při změně úhlu pohledu,
- vytváří vlastní výtvarné řešení založené na procesu, nikoli na dekoraci.

AKTIVITA 1: Tělo jako nástroj kresby

Cíl: uvědomění vztahu mezi pohybem těla a vznikem tvaru

Pomůcky: reprodukce žákovských obrazů z galerie (vytištěné / v mobilu / na tabletu); přehrávač hudby + reproduktor (volitelně); alternativně bez pomůcek – pouze signál tlesknutím

Postup:

Žák si vybere tvar, který vytvořil ve svém galerijním obraze (případně mu jej určí učitel). Při puštěné hudbě se pohybuje a snaží se tělem a gestem tento tvar vyjádřit. Po vypnutí hudby se zastaví. Pokud není hudba k dispozici, může učitel použít tlesknutí jako signál pohybu a zastavení.

Varianta:

Soutěžní forma, kdo se pohne, když hudba nehraje, vypadává.

AKTIVITA 2: Králičí nora – hledání detailu

Cíl: rozvoj pozorování detailu a změny perspektivy

Pomůcky: papíry s vystřiženým otvorem (kruh / čtverec / nepravidelný tvar); tužky, pastelky nebo voskovky; papíry na kresbu (A4 nebo menší); nůžky; lepidlo; velký papír formátu A1; mobil / tablet

Postup:

Pomocí papíru s vystřiženým otvorem (libovolný tvar i velikost) žáci zkoumají: předměty, přírodu, lidi kolem sebe. Zajímavý detail si vyfotí nebo rovnou překreslí tužkou či pastelkami. Zaměřují se na strukturu, linii, tvar.

Rozšíření:

Všechny vzniklé kresby mohou být následně vystřiženy a společně nalepeny na velký formát (A1). Z jednotlivých detailů tak vzniká kolektivní koláž, v níž se samostatné pozorované motivy propojují do jednoho celku. Výsledný obraz ukazuje, jak z různých detailů může vzniknout společná struktura a jak se jednotlivé pohledy vzájemně doplňují.

AKTIVITA 3: Paměť obrazu – kreslení poslepu

Cíl: práce s pamětí a vnitřní představou

Pomůcky: papír většího formátu (A3 nebo balicí papír); kreslicí nástroje (pastelky, fixy, voskovky); volný prostor na zemi nebo lavice

Postup:

Žák sedí před větším formátem papíru, do každé ruky vezme kreslicí nástroj. Se zavřenýma očima kreslí tvary a struktury, které si pamatuje z výstavy. Začátek a konec kresby může učitel označit tlesknutím.

Rozšíření – putující kresba:

Žáci ponechají své práce rozložené na zemi. Na signál učitele (např. tlesknutí) se přesunou k práci jiného spolužáka a doplní ji (linií, tvarem, nebo detail podle vlastní úvahy). Po dalším signálu se opět posunou k další práci. Aktivita probíhá v několika kolech a umožňuje žákům sledovat, jak se jednotlivé obrazy postupně proměňují vlivem zásahů více autorů.

AKTIVITA 4: Králičí nora – společný obraz poslepu

Cíl: kolektivní tvorba a práce se smyslovým omezením

Pomůcky: větší krabice s víkem; papír; voskovky / pastelky / fixy; zvýrazňovače; UV světlo

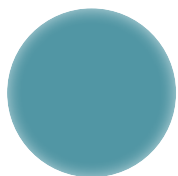
Postup:

Učitel připraví krabici s otvory na ruce. Uvnitř je papír a kreslicí nástroje. Žáci se střídají a kreslí poslepu podle vlastní představivosti.

Rozšíření:

Máte-li možnost, lze aktivitu obohatit o práci se světlem. Žáci místo běžných pastelky nebo fixů používají zvýrazňovače. Kreslí poslepu uvnitř krabice (králičí nory), aniž by během kresby viděli výsledek své práce. Po dokončení kresby se do krabice nebo do ztemněné místnosti posvítí UV světlem. Teprve v tomto okamžiku se kresba plně zviditelní – některé linie a tvary vystoupí výrazněji, jiné zůstanou v pozadí.





AKTIVITA 1: Přenos tvaru

Cíl: uvědomění zkreslení a proměny informace

Pomůcky: kartičky s geometrickými tvary a motivy z výstavy

Postup:

Učitel připraví kartičky s geometrickými tvary. První žák si kartičku prohlédne a předá tvar dál (pohybem, rytmem nebo slovním popisem). Žáci stojí zády k sobě a postupně se otáčejí jednotlivé dvojice. Poslední žák tvar nahlas pojmenuje a učitel ukáže původní kartičku.

AKTIVITA 2: Rituál dnes

Cíl: pochopení rituálu jako současného principu

Pomůcky: papír na poznámky; psací potřeby

Postup:

Žák vychází z konkrétního obrazu z galerie a odpovídá na otázky:

- Jaké opakované jednání muselo probíhat, aby tento obraz vznikl?
- Které opakování v mém životě funguje podobně?

Žák vybere jednu oblast:

- škola (zvonek, sezení, práce ve třídě)
- sport (trénink, rozcvička, rituály před výkonem)
- online svět (scrollování, lajkování, opakovaná gesta)

Úvaha nad principem rituálu

- Kdy se opakování mění v automatismus?
- Kdo všechno je „součástí“ výsledku?
- Co se stane, když rituál přerušíme?

AKTIVITA 3: Podobnosti v různých měřítkách

Cíl: rozvoj analytického myšlení

Pomůcky: vybraný předmět nebo materiál (přírodnina, struktura, běžný objekt); papír (A4); psací a kreslicí potřeby

Postup:

Žák pracuje se třemi různými zdroji: obraz z galerie (digitální nebo vytištěný), detail předmětu nebo materiálu ze svého okolí, detail vlastního těla (např. kůže na ruce, otisk prstu, struktura vlasů, záhyby oblečení).

Ke každému zdroji vytvoří žák samostatnou myšlenkovou mapu: doprostřed papíru zapíše nebo nakreslí zdroj (obraz / předmět / tělo), kolem něj zapisuje slova, která daný zdroj popisují.

Žák se zaměřuje především na: strukturu (hladké, drsné, vrstvené, síťové), tvary a linie (křivky, opakování, nepravidelnost), rytmus a řád, barevnost nebo kontrast, celkový charakter (klidné, dynamické, chaotické). Po dokončení všech tří map si žák vezme barevnou tužku nebo fix a vyznačí (zakroužkuje, podtrhne) pojmy, které se v mapách opakují, případně je propojí čarami mezi jednotlivými mapami. Žák sleduje, které vlastnosti se objevují v obraze i v přírodním detailu, v přírodě i na lidském těle, ve všech třech zdrojích současně.

AKTIVITA 4: Zrcadlo a obraz

Cíl: změna významu při změně úhlu pohledu

Pomůcky: malé zrcátko; mobil / tablet; papír; kreslicí nebo malířské potřeby

Postup:

Žák pracuje s vytištěným obrazem a zrcátkem. Hledá polohu, kde:

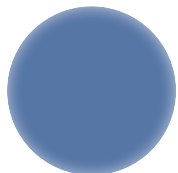
- obraz pokračuje,
- vzniká symetrie,
- vzniká iluze nekonečna.

Řešení fotografuje a vybraný výřez překreslí nebo namaluje na libovolné formáty.



Kdo je Ondřej Ševčík:

Ondřej Ševčík (1976) je současný český výtvarný umělec, který ve své tvorbě propojuje různé umělecké formy - video, fotografii a trojrozměrné objekty – např. architekturu. Tyto prvky často spojuje do rozsáhlejších instalací, které vytvářejí vlastní prostředí a příběh. Je autorem mobilní vizuální instalace *Primal ritual* a členem audiovizuální skupiny LUNCHMEAT (viz. slovníček pojmů). Ve své práci se dlouhodobě věnuje tématům vztahu člověka, životního prostředí a technologií. Jeho tvorba vybízí k přemýšlení, k objevování souvislostí a k aktivnímu zapojení diváka. Pro pedagogickou práci je tvorba Ondřeje Ševčíka vhodná zejména proto, že otevírá témata, která jsou dětem blízká – prostředí, ve kterém žijí, pohyb v prostoru, vztah k přírodě i městu, práce s představivostí a interpretací. Díla nenabízejí jednoznačný výklad, ale podporují diskusi, kladení otázek a hledání vlastních odpovědí.



Slovníček pojmů:

Primal ritual - interaktivní systém, který umělec nazývá bytostí a používá se k tvorbě videoprojekcí.

Lunchmeat - český kolektiv umělců a tvůrců zaměřený na audiovizuální a digitální umění, který propojuje výtvarnou tvorbu s novými technologiemi, zvukem a interaktivními instalacemi.

Králičí nora -

A / ustálené spojení z knihy Alenka v říši divů, které znamená propadnout se do zvláštní, až surreálné situace, kde věci fungují jinak než v běžném světě.

B / v digitálním a mediálním prostředí „Králičí nora“ označuje jev, kdy si člověk na internetu vybírá stále podobné informace a postupně se noří hlouběji do jednoho tématu nebo pohledu na svět.

Virtuální realita - prostředí vytvořené pomocí počítače, do kterého se člověk může „ponořit“ pomocí speciálních brýlí a pohybovat se v něm, jako by tam opravdu byl.

Projekce - promítání obrazu projektorem na zeď, plátno nebo jiný povrch.

Rituál - činnost nebo zvyk, který lidé opakují stejným způsobem a který má pro ně zvláštní význam.

Struktura - způsob, jak jsou části něčeho uspořádané a jak spolu dohromady tvoří celek.

Symetrie - uspořádání, kdy jsou dvě části stejné nebo zrcadlově podobné.

Digitální obraz - obraz vytvořený pomocí počítače, fotoaparátu nebo jiného elektronického zařízení.

Interaktivní instalace - umělecké dílo, které reaguje na pohyb nebo činnost diváka a může se díky němu měnit.

UV světlo - druh světla, které většinou nevidíme, ale když jím posvítíme na některé věci, začnou zářit jasnými barvami.

Více informací najdete na webových stránkách: <https://www.klasterbroumov.cz/vzdelavani/detska-galerie-la-pidarium1/primal-ritual-kralici-nora-nekonecny-pribeh-o-tom-jak-jsou-si-veci-podobne>

Zpracovala: Kristýna Ševčíková, Pavla Semeráková

Grafické zpracování a sazba: Michaela Doubravová

Fotografie: Václav Matějček