

Ondřej Ševčík / PRIMAL RITUAL, KRÁLIČÍ NORA

Návaznost vzdělávacího programu na RVP pro SŠ

„Lapidárium je experimentální galerijní projekt primárně zaměřený na děti a mládež. Jeho náplní je pravidelná příprava kurátorsky vedených výstav respektovaných autorů mladé a střední generace, které by měly návštěvníky vstřícnou formou uvádět do světa současného umění. Nejde v něm o to přiblížit se dětem a mládeži pomocí infantilní stylizace, ale pokusit se vytvořit takový výstavní formát, který by byl schopen zprostředkovat živá témata, techniky i výtvarná média, která by bylo možné prostřednictvím doprovodných programů dále rozvíjet“.

Vlastní cestou

Výstavní cyklus pro rok 2026 – Vlastní cestou – představuje čtveřici autorek a autorů, kteří se navzdory rozdílnému zázemí, médiím i zkušenostem potkávají v jednom bodě – ve snaze tvořit autenticky. Od doktorandky umělecké školy, která zkoumá textilní struktury jako nositele paměti, přes intermediální umělkyni, jež vytváří objekty a objektové situace inspirované dětskými kresbami, tvůrce novomediálních experimentů pracujícího s technickým obrazem, kódem, zvukem a pohybem, až po malíře s kořeny v graffiti scéně, který propojuje intuitivní malbu s vizuálním jazykem ulice.

Každé dílo je výpovědí o cestě, která se neřídí pravidly, ale vnitřním přesvědčením. Divák není jen pozorovatelem, ale zároveň účastníkem procesu hledání, pochybování i objevování. Celý cyklus se koná pod kurátorským dohledem Radka Wohlmutha.

Vzdělávací program Králičí nora

Výstava Králičí nora nabízí žákům vstup do prostoru, kde si mohou vyzkoušet jiný způsob vnímání světa. Inspirována motivem „pádu do neznáma“ otevírá témata představivosti, souvislostí a pozorného pozorování reality kolem nás. Projekt Primal Ritual pracuje s myšlenkou, že svět nefunguje jako soubor oddělených prvků, ale jako propojený systém – lidí, přírody, technologií, světla, zvuku i emocí. Žáci jsou vedeni k tomu, aby tyto vztahy aktivně objevovali, přemýšleli o nich a hledali vlastní interpretace.

Hlavní cíle

Žáci porozumí obrazu jako procesu a budou jej vnímat jako výsledek pohybu, času, rytmu a interakce systému.

Budou analyzovat principy opakování, symetrie, zrcadlení, detail a propojenost jevů v různých měřítkách.

Prozkoumají vztah mezi lidským jednáním, digitální technologií a vizuálním výsledkem.

Rozvinou schopnost interpretace současného umění a formulace vlastního kritického názoru.



Klíčové kompetence

Klíčová kompetence k učení	- žáci propojují poznatky z různých oblastí (umění, přírodní vědy, technologie) a hledají mezi nimi strukturální souvislosti
Klíčová kompetence řešení problémů	- analyzují principy fungování vizuálního systému a hledají vlastní postupy, jak s nimi pracovat v autorské tvorbě
Klíčová kompetence komunikativní	- formulují interpretaci uměleckého díla, argumentují a vedou diskuse o umění
Klíčová kompetence sociální a personální	- reflektují vlastní roli v systému vztahů (člověk – technologie – prostředí)
Klíčová kompetence občanská	- přemýšlejí o odpovědnosti člověka v kontextu technologického a environmentálního světa
Klíčová kompetence pracovní	- realizují tvůrčí proces, pracují s digitálním obrazem jako s materiálem

Mezipředmětové vazby

- **Český jazyk**

Interpretace vizuálního sdělení, práce s metaforou, formulace argumentu, kritické čtení obrazu.

- **Fyzika**

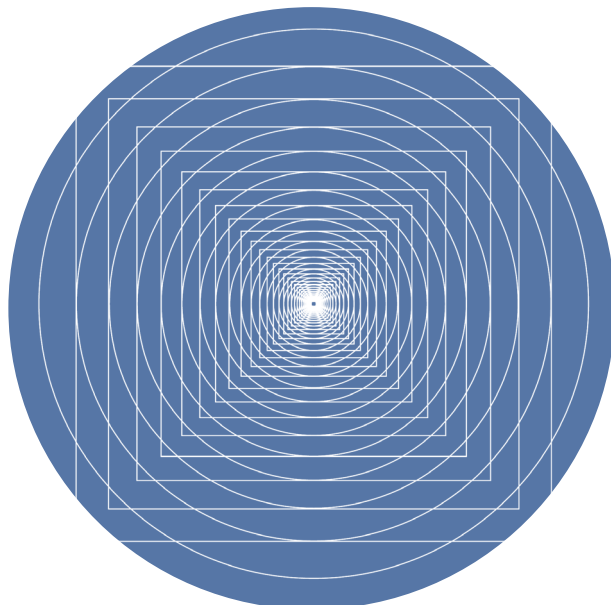
Světlo, pohyb, rytmus, principy symetrie a zrcadlení.

- **Biologie**

Struktury a vzorce v přírodě, opakování, systémovost.

- **Informatika**

Digitální obraz jako výsledek systému.



Ondřej Ševčík, ukázka z výstavy