



NÁZEV PROGRAMU: Moje místo

AUTOR PROGRAMU: Pavel Ryška (umělec)

SPOLUPRÁCE: Barbora Škaloudová (galerijní pedagožka)

CÍLOVÁ SKUPINA: žáci druhého stupně základních škol

CELKOVÁ DOBA TRVÁNÍ PROGRAMU: 3 hodiny

OBECNÁ VÝCHODISKA PROGRAMU/ KONCEPCE:

Program se záměrně vyhýbá výtvarným manipulacím s obrazem a variování vizuálních kódů. Soustředí se na formulování, vyslovení a zaznamenání zážitků z určitého prostoru/prostředí. Zvukové záznamy, které děti pořídí během samostatné práce v expozici NG (mohou mít podobu komentářů, diskuzí nebo vzájemných rozhovorů) se nakonec stanou součástí všem přístupné internetové stránky. Přitom není nijak zvlášť důležité referovat o (současném) umění, ale spíš hledat si *vlastní místo*, určitou polohu mezi veřejným prostorem webu a soukromým vyjádřením vlastních názorů a pocitů.

CÍL PROGRAMU:

Představit galerii jako specifický prostor a otevřít jej úvahám, které sahají nad (mimo) rámec jeho deklarované funkce. Ukázat, že zdánlivě inertní prostor muzea pokračuje za stěnami a panely, na nichž jsou zavěšeny vystavené exponáty, rozvětvenou a komplikovanou sítí technického vybavení a personálního zajištění.

Seznámit žáky s minimálními základy pořizování digitálního zvukového záznamu, možnostmi editace grafických prvků webových stránek a jejich odesíláním na vzdálený server.

PRŮBĚH PROGRAMU:

1. Společná procházka expozicí

Program jsme zahájili v malé prázdné místnosti. Oznamili jsme žákům, že jsou první skupinou, která testuje nový způsob prohlídky. S vysvětlením, že se návštěvníci nekontrolovatelně toulají expozicí a způsobují tak celou řadu problémů, jsme žákům nabídli provaz, kterého jsou povinni se během procházky přidržívat. Žákům je přísně nařízeno dívat se pozorně kolem sebe. obr. 01

Následovala společná procházka Veletržním palácem expozicí českého umění od současnosti do 30. let. Namísto výkladu k vystaveným dílům jsme uspořádali malý kvíz o ceny s cílem zjemnit napětí vyvolané „novým způsobem prohlídky“, zároveň nasměrovat pozornost žáků k místu samotnému a ke vztahu vystavených děl k rámci, který je obklopuje.

Příklady kvízových otázek:

- Obměna tradiční kvízové otázky: poznej autora a název díla. Poblíž díla Jiřího Černického „První průmyslově vyráběné schizofrenie“ jsme dětem ukázali reprodukci obrazu „Výkřik“ Edvarda Muncha s otázkou: **Kde jste viděli už něco podobného?** Pro povzbuzení komunikace jsme rozdávali sladkosti za každou odpověď. Ten, kdo si první všiml podobnosti Munchova obrazu s Černického přílbami, vyhrál čokoládu.
- V expozici jsme ukázali na součást elektroinstalace s otázkou: **Za jakých podmínek by TOTO mohlo být umění?** Žáci se pokusili uvést některé dostatečné podmínky, nejlepší odpovědi jsme opět ocenili sladkostmi.

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM,
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA
PRAHY**



- V části expozice s automobilem Škoda Felicie jsme o tázku: **Jakým způsobem se sem tak velký vůz mohl dostat?** otevřeli úvahy o technickém pozadí instalace.
- Art brut. **Proč by tyto malby nemohlo vytvořit tříleté dítě? Mohla by je namalovat opice? Dovedli byste to také? Dokázali byste prosadit vlastní práci nebo kresbu malého dítěte do expozice Národní galerie?**
- Zamávali jsme přímo do objektivu průmyslové kamery. Během odměňování za správné odpovědi na otázku: **Co jsme právě udělali?** rozvíjíme úvahu na téma bezpečnostního systému - někdo nás pozoruje, zatímco my sami se díváme...

cíl aktivity: Žáci zkoumají expozici nikoliv jako inertní prostor sloužící jako indiferentní držák na obrazy a podstavec pod sochy, ale jako specifické místo.

2. Samostatný průzkum expozice

Žáci se rozdělili do skupin po třech nebo čtyřech. Rozdali jsme jim plánek s půdorysem 2. patra Veletržního paláce a zadali úkol, aby si našli „svoje místo“ nebo vymezili prostor, který jim připadá zajímavý (důležitý, nepříjemný, zvláštní) a zakreslili jej do plánu. Každá skupina obdržela diktafon s názornými instrukcemi, jak s ním zacházet. V samostatné práci pak měli žáci pořídit zvukový záznam (rozhovor/ komentář) vztahující se k vybranému místu a zaznamenat jej diktafonem. Při zadávání úkolu jsme zdůraznili, že „místem“ nemusí být socha či obraz, může jím být například zážitek závratě při pohledu přes zábradlí do dvorany. (Určité povědomí o různých způsobech popisu místa by žáci měli získat již při četbě vybraných textů v přípravných hodinách výtvarné výchovy - viz aktivity do hodin VV.)

cíl aktivity: Žáci získají autentickou reflexi (zvukový záznam) určitého místa z expozice Veletržního paláce.

3. Práce s PC úprava webové stránky

Představili jsme žákům následující úkol, jímž byla úprava webové stránky ve WYSIWYG editoru Dreamweaver. Výstupem této práce byla webová stránka obsahující obrázek půdorysu expozice, v němž byla vyznačena místa, která jednotliví studenti označili za výjimečná, zajímavá, přitažlivá, deprimující... Každé z vyznačených míst bylo zároveň tlačítkem, které po stisknutí přehráló zpracovaný zvukový záznam komentáře, jenž byl na tomto místě pořízen. Žáci měli k dispozici manuál, kde byly představeny jednotlivé úkony pro vkládání zvukových záznamů v tomto editoru. Velmi stručně jsme zmínili co je webhosting a jak se data odesílají na vzdálený server.

cíl aktivity: Žáci upraví webovou stránku ve smyslu doplnění existujícího souboru o vlastní data – grafický a zvukový záznam vybraného místa.

DÍLA A AUTOŘI:

VÝSTUPY PROGRAMU:

webová stránka s grafickými záznamy a zvukovými stopami

MATERIÁL A POMŮCKY:

provaz, kopie plánu expozice, tužky, podložky, sladkosti

TECHNICKÉ POTŘEBY:

diktafony, PC připojené k internetu, aplikace Macromedia Dreamweaver a Fireworks

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY