

GP3MP_MGP Metodika galerijní pedagogiky

vypracovala: BcA. Karolína Prokšová

vyučující: Mgr. Bc. Alice Stuchlíková, Ph.D.

Edukativní aspekty zprostředkování umění v muzeích a galeriích, „výuka“ před obrazy, galerijní animace jako vzdělávací proces (teorie, příklady z minulosti, současnost)

„Cílem muzea by měla být podpora aktivního vnímání, pomoc k tvořivé interakci mezi divákem a zobrazením, v jejímž průběhu se divákovi zobrazení odkrývá, kdy stimuluje a podněcuje jeho individuální představivost a fantazii.“ (Kesner, 2000, s. 205)

„Zprostředkování umění je vždy formou komunikace, kdy lektor či animátor napomáhá zintenzivnění kontaktu návštěvníků s vystavenými exponáty.“ (Horáček, 1998, s. 63)

Základní typologie doprovodných programů pro veřejnost v galeriích a muzeích

3 základní skupiny:

Teoretické programy

důraz je kladen na výklad a teoretické poznatky

-Komentovaná prohlídka má nejdelší tradici a zároveň je nejčastěji užívaným typem doprovodných programů. Teoretický výklad „musí splňovat tři základní požadavky. Musí být odborně správný, dále přiměřeně obsáhlý a v návaznosti na věk a sociální strukturu návštěvníků musí být srozumitelný a přitažlivý.“ (Horáček, 1998, s. 66)

Komentovaná prohlídka je považována za typ pasivního programu, kdy je návštěvník ve větší míře pouze příjemcem informací, lze však oživit diskuzí nad dílčími otázkami.

Beseda

„Po formální stránce by besedy měly být programem, v němž ke stanovenému tématu nastane po nějakém vstupním či úvodním komentáři diskusní výměna názorů.“ (Horáček, 1998, s.67)

Praktické programy

vychází z bodem jsou sice teoretické poznatky, ale především se jedná o aktivní činnost účastníků

Praktické kurzy, ateliéry a tvůrčí dílny

Autoři zabývající se touto tematikou užívají všechny tři pojmy a navzájem je zaměňují. Praktický kurz, ateliér, či výtvarná dílna je tedy tvůrčí činnost, která účastníkům nabízí vhled do tajů uměleckých technik a současně do umění jako takového. Jedná se tedy o tvůrčí činnosti, probíhající ve specializovaném ateliéru, který je vybaven pomůckami, potřebnými pro tvorbu.

Smíšené programy

- Galerijní animace

Tento typ programů v sobě nese jak prvky teoretické, tak prvky praktické.

Účastník takového typu programu se dostává do přímého kontaktu s uměleckým dílem a pomocí odpovídajících aktivit je mu nabídnuta možnost širšího pochopení uměleckého procesu a umělce samotného.

„Animace v galeriích jsou „oživující“ činnosti, při nichž návštěvníci pomocí různých materiálů či předmětů vytvářejí dílčí výtvarné etudy, které svým principem, technologií, nebo obsahovým zaměřením navazují na sledované výtvarné dílo.“ (Horáček, 1998, s.71)

-hlavním úkolem galerijní animace je probuzení zájmu o umění, a to způsobem adekvátním k věku účastníků.

-galerijní animace nabízí možnosti osvojování znalostí vývojových etap dějin umění prostřednictvím zábavnější formy, která účastníky aktivizuje a nabízí tak možnost pochopení uměleckého díla širším způsobem, než jen pouhým „nasáváním“ vylechnutých informací.

-dalším z jejích cílů je rozvíjení schopnosti vnímání hodnot uměleckého díla a zároveň dává volný průchod k vytvoření vlastního názoru a k sebepoznání.

„Umělecká výchova v podobě animací by tedy měla upoutat pozornost k uměleckému dílu, ukázat jeho postavení v dějinách umění, objevovat vztah uměleckého sdělení k soudobému vnímání světa a prostřednictvím umění by také měla aktivizovat osobnostní tvůrčí schopnosti i sociální vztahy mezi účastníky.“ (Horáček, 1998, s. 74)

Příklady z minulosti:

-J. A. Komenský- zabýval se myšlenkou zřízení muzea, kterou zdůvodňoval faktem, že ani nejnázornější učebnice nemůže dětem přiblížit všechny atributy zkoumané oblasti, proto by bylo užitečné předvádět žákům mnohé věci přímo, v podobě sbírkových exponátů

-v roce 1888 zahájil Alfred Lichtwark programy pro mládež, které se konaly vždy v ziměv hamburské Kunsthalle- jsou dokladem toho, že popisný výklad i výklad skrytých významů díla může vést k porozumění a citovému prožitku

-1970- první německé muzeum mládeže v Berlíně- tvůrci berlínského muzea mládeže se rozhodli přiblížit muzejními technikami problematiku lidských obydlí v průběhu tisíciletí

Příklady ze současnosti:

stálá expozice Lehmbuckova muzea v Duisburgu

-odborný výklad je doplněn drobnými tělovými etudami dětí v reakci na některé vystavené exponáty
-výběrová prohlídka sbírky moderního evropského sochařství- drobný kresebný úkol reagující na pohyblivé sochy Niki de Saint Phale a Jena Tinguelyho

Bibiana- dětské muzeum v Bratislavě

-děti vytvářejí drobné instalace, díla a situace, které více než o vystavených dílech vypovídají o nich samých, např. výstava Hlavosvět- hravosvět, i když se tematicky vztahovala k portrétům Giuseppe Arcimbolda, především nabízela tvůrčí aktivity pro návštěvníky
-podstatou není seznámení se s uměleckými díly, ale přemýšlení o sobě samém, prožívání vlastních psychických stavů a hledání vzájemných vztahů mezi dětmi při různých kolektivních činnostech

Animace v Domě umění města Brna

-animace připravované studenty Katedry výtvarné výchovy Pedagogické fakulty MU v Brně jsou zaměřeny na předávání teoretických poznatků prostřednictvím tvůrčích aktivit

-např. výstava Richarda Paula Lohseho, který vytváří geometrické barevné skladby ze základního spektra barev vznikajícího rozložením světelného paprsku, měla praktická část animace dvě fáze- odhalování skladebného principu obrazů prostřednictvím hravé hádanky a vytváření konstruktivních obrazů z vlastních bund ve tvaru čtverce

Použitá literatura:

KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2000, 259 s. ISBN 8070351551.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: Cerm, 1998, 142 s., obr. příl. ISBN 80-7204-084-7.

