

GSchoolHMP

Projektový den

AHOJ SOCHO

Umění ve veřejném
prostoru



Milí pedagogové,

v Galerii hlavního města Prahy jsme pro vás připravili detailně popsany a s dětmi prověřený návrh projektového dne (případně několika samostatných hodin), který je zaměřen na téma umění ve veřejném prostoru.

Program otevírá řadu témat obsažených v oblasti Umění a kultura, na něž lze navazovat v dalších předmětech. Díky tomu může vzniknout hlubší povědomí dětí o tom, jaký význam má veřejný prostor pro demokratickou a občanskou společnost, jaký význam má pečovat o společnou paměť a připomínat si historické události a zajímavé osobnosti ve veřejném prostoru. **Návrh programu a zpracování tématu umění ve veřejném prostoru vychází z knihy Ahoj socho, jež od svého vydání zaujala stovky rodičů a dětí a kterou začali využívat také pedagogové, kteří se s námi dělí o své zkušenosti.** Právě jejich zájem nás vedl k přípravě tohoto návrhu programu a jeho odzkoušení s několika školními skupinami.

A pokud se necítíte na téma dostatečnými odborníky, nevadí! **Bud'te partnery dětí ve společném hledání a přidejte do hry vlastní zkušenosti a pohled jiné generace.** Otevřít téma umění ve veřejném prostoru pro děti má velký smysl. Své okolí už pak budou vnímat jinýma očima a vy třeba zjistíte, že vaše obec je skvělým materiálem do výuky.

PROJEKTOVÝ DEN AHOJ SOCHO UMĚNÍ VE VEŘEJNÉM PROSTORU ZÁKLADNÍ INFORMACE

Jak začít? Ideálně četbou knihy Ahoj socho, pokud ji však nemáte a přesto chcete výuku či celý projektový den vyzkoušet, zvládnete to také.

Cíl programu:

Děti se seznámí s celou škálou uměleckých děl ve veřejném prostoru od klasických pomníků a křížků přes bronzové figurální sochy až po street art a sochy z trávy či vlastního těla. Získají nový pohled na své okolí díky objevné procházce, při které hledají zajímavé detaily města a upozorňují na ně další chodce. Navštíví památné místo či sochu, společně přemýšlejí a diskutují nad jeho poselstvím i fyzickou podobou. Zkoumají a ožívují společně prostor v okolí školy. Program pomáhá utvářet pozitivní vztah k sdílenému veřejnému prostoru, jeho historii i současné podobě, rozvíjí tvůrčí přístup ke svému okolí.

Doporučený věk účastníků:

3.–7. třída ZŠ a odpovídající ročníky nižších gymnázií

Časová dotace:

3,5–4 hodiny vcelku (formát projektového dne)
nebo 2 × 90 minut (dvě klasické dvouhodinovky)

Autorky projektového dne:

Michaela Matysová a Lucie Štůlová Vobořilová, galerijní edukátorky
a autorky knihy Ahoj socho

Příprava před programem (cca jeden až dva týdny předem):

1) Zadejte žákům tento samostatný úkol na doma: Najděte a vyfoťte v okolí svého bydliště sochu, pomník nebo památné místo. Pokud máte z čeho vybírat, zvolte dílo, ke kterému máte nějaký vztah. Zkuste o díle zjistit další informace, kromě knížek a internetu se můžete ptát i rodičů, prarodičů nebo sousedů. Fotografie díla přineste do školy vytištěnou nebo ji zašlete svému vyučujícímu včas emailem, aby ji mohl vytisknout pro potřebu prezentace ostatním. V průběhu projektového dne každý představí nalezené dílo/místo ostatním.

2) Projděte si návrh programu a seznámte se s pomůckami, které jsou k jednotlivým aktivitám potřeba. Jsou uvedeny vždy na začátku aktivity.

PROJEKTOVÝ DEN AHOJ SOCHO NÁVRH SCÉNÁŘE PRVNÍ ČÁST

První část programu probíhá uvnitř. Jde o aktivity 1–3, které současně tvoří první z dvouhodinovek (viz časová dotace).

1. OTEVŘENÍ TÉMATU (5–10 MINUT)

Rozdělení do skupin, otevření tématu sochy.

Pomůcky: Pět fotografií A4 (zajímavý kmen stromu, mraky, zamrzající potok, kamenný mužik, chodník zvlněný prorůstajícími kořeny) rozstříhejte tak, aby počet ústřížků byl stejný jako počet dětí. Každá fotografie by měla mít stejný počet ústřížků (= počet dětí ve skupině, která vznikne). Fotografie lze vytisknout z [přiloženého souboru](#).

Zadání pro žáky: Vylosujte si jeden ústřížek. Vyhledejte ty, jejichž ústřížky pocházejí ze stejné fotografie a společně ji sestavte. Vznikne tak pět skupin okolo pěti fotografií. Představte ostatním skupinám, co je na vaší fotografii.

Reflexe aktivity: Jak může souviset námět fotek se sochou? Poslechněte si nápady jednotlivých skupin.

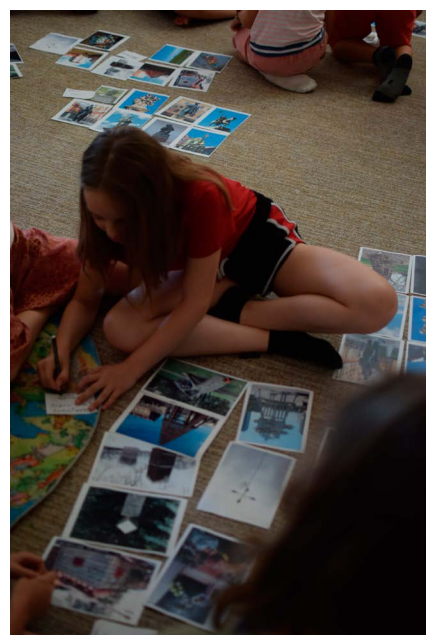
Právě jste otevřeli široké téma sochy, např. z hlediska různých materiálů (kámen, dřevo), proměnlivosti či pomíjivosti tvarů (růst stromu, mraky, led), přírody jako (spolu)tvůrce, významu diváka a jeho pozornosti a představivosti nebo běžné zkušenosti dětí (stavění z kamínků, hledání samorostů, pozorování mraků, vzdouvajících se vlajek a plachet)...

„SOCHY JSOU PRO MĚ ZVUK, SVĚTLO, KOUŘ I VÍTR.
SNAŽÍM SE OHLEDÁVAT, CO VŠECHNO SOCHA MŮŽE BÝT...”

Krištof Kintera, umělec

2. HLEDÁNÍ VLASTNÍHO KLÍČE (25–40 MINUT)

Skupinová práce se sadou fotografií.



G HMP

Pomůcky: Pro každou skupinu (max. pěti žáků) jedna sada fotografií sochařských děl. Fotografie lze vytisknout z [přiloženého souboru](#).

Lístečky a fixy na zapisování pojmů.

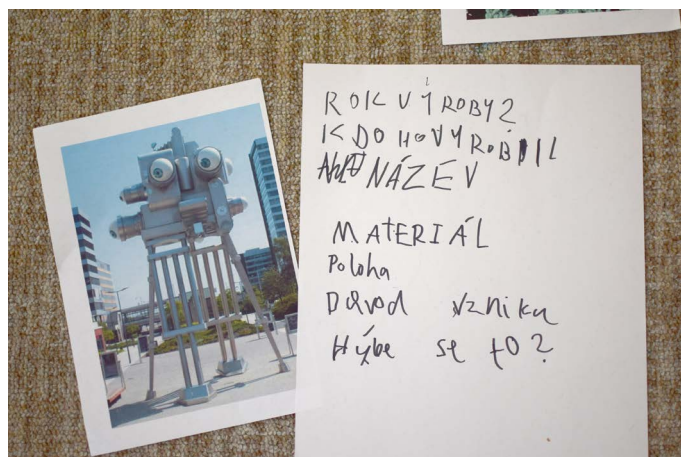
Zadání pro žáky: Zůstaňte ve skupinkách po předchozí aktivitě. Vezměte si do skupiny sadu fotografií, na kterých najdete různorodá sochařská díla. Která z nich mají něco společného? Prohlédněte si je a společně najděte vlastní způsob, jak je roztrdit. Pro třídění můžete zvolit jakékoli vlastní klíče či pojmy. **Téměř všechna díla z navržené sady najdete také v knížce Ahoj socho.**

Pojmy/klíče napište na lístečky a rozložte k nim vybrané fotografie tak, aby si váš způsob třídění mohli prohlédnout i ostatní.

Reflexe aktivity: Krátce představte ostatním skupinám, k čemu jste došli, jaké dělení jste ve své skupině zvolili (a v případě práce na bonusovém úkolu i výsledek své práce na něm).

Možné rozšíření aktivity (nebo bonusový úkol pro skupinu, která je s tříděním hotova dříve než ostatní): Vyberte ze sady děl takové, které vás překvapilo nebo kterému nerozumíte a máte potřebu se ptát na různé otázky. Otázky napište, představte ostatním skupinám a společně hledejte odpovědi.

Možné rozšíření aktivity: Inspirujte se tříděním a pojmy, které nabízí knížka Ahoj socho – stručně si je představte (díla ve veřejném prostoru můžete dle něj dělit na sochy figurální, abstraktní, díla multimediální, pamětní desky, busty, sousoší, sochy spjaté s náboženstvím nebo street art). Po představení třídění pedagogem mohou žáci sami zkusit přiřazovat sochařská díla na fotografiích, se kterými pracovali, k jednotlivým kategoriím.



Teď už znáte celou řadu pojmů, které vám pomohou v tom, abyste si mohli o sochách povídat.

3. SOCHY VE VAŠEM OKOLÍ/BYDLIŠTI (15–30 MINUT)

Tato aktivita vyžaduje splnění samostatného úkolu na doma, viz Příprava před programem str. 3.

Zadání pro žáky: Představ ostatním na fotografii sochařské dílo, které jsi objevil/a ve svém okolí. Proč tě zaujalo? Jaké informace o něm se ti podařilo najít? Napadají tě k němu nějaké otázky?

Zkus použít pojmy z předchozí aktivity a řekni, do jakých skupin děl by patřilo právě tebou nalezené dílo.

Prezentace může probíhat před celou třídou nebo také ve dvou či více skupinách, např. s využitím sil asistenta pedagoga. Pokud bude nalezených soch velké množství, dá se tato aktivita přesunout do samostatné hodiny nebo ji lze pojmout jako výstavu či listovací šanon.

Tip: Kde hledat další informace o nalezených sochách a pomnících? Zkuste následující odkazy na stránky, které se specializují např. na vojenská pietní místa a osudy hrdinů i obětí všech konfliktů a válek na našem území – www.vets.cz – nebo širokou škálu drobných památek zahrnující sochy, pomníky, památné kameny i drobnou architekturu po celém území ČR na www.drobnepamatky.cz. Umění ve veřejném prostoru z období 60.–80. let 20. století na území ČR najdete na www.vetrelciavolavky.cz, kašny a fontány v Praze, včetně těch zaniklých, na www.prazskekasny.cz, sochy staré Prahy včetně Karlova mostu na www.kralovskacesta.cz nebo sochy a pomníky spravované Galerií hlavního města Prahy na www.ghmp.cz/online-verejna-plastika/.

DRUHÁ ČÁST

Druhá část programu probíhá venku. Jde o aktivity č. 4–7, ty lze obsáhnout v jedné dvouhodinovce, ale lze je ještě dále dělit (aktivity č. 4–5 první dvouhodinovka, aktivity 6–7 druhá dvouhodinovka).

Pomůcky a příprava: Vyberte sochařské dílo, památné místo nebo křížek v docházkové vzdálenosti od vaší školy, ke kterému se s dětmi vypravíte (vzdálené zhruba do 1 km). Mnohá z nich lze najít v mapách, např. na www.mapy.cz (abyste je na mapě viděli, je třeba zvolit velké přiblížení), na www.drobnepamatky.cz nebo www.vetrelciavolavky.cz.

Naplánujte si předem část trasy, kde se děti rozdělí do dvou skupin. Každá půjde jinou cestou, postačuje úsek v délce 200–300 m. Poté se skupiny opět sejdou a pokračují k sochařskému dílu.

4. TAJEMNÝ CHODEC – VÝPRAVA DO OKOLÍ (30–40 MINUT, dle délky trasy)

Pomůcky: Křídý na chodník (cca 1 ks pro každého), ukázky z knihy Rourouni Veroniky Zapletalové (<https://divus.cc/cs/eshop/product/umeni/1572/zapletalova-veronika-1.html>), dokumentační fotoaparát (nemusí být). K realizaci této aktivity je nutná spolupráce druhého pedagoga nebo asistenta pro zajištění bezpečnosti dětí.

Zadání pro žáky: Jsou všechny sochy vidět? Mohou existovat sochy, které vidí jen někdo? Vzpomeňte si na hledání tvarů v mracích nebo prasklinách na zdi. Někdy jsou to naše oči, které najednou vidí svět jinak. Někdy sochy vypadají překvapivě, skoro jako by ani sochami nebyly. Jindy zase mohou sochy připomínat úplně obyčejné věci. Třeba roura vedoucí z okna domu nebo kámen vylomený ze zídky. Podívejte se, jaké sochy objevila fotografka Veronika Zapletalová (Rourouni). Nyní se rozdělte do dvou skupin. Každá půjde k cílovému místu chvíli sama. Vezměte si křídu. Během cesty se rozhlížejte kolem, a pokud zahlédnete zajímavý objekt, upozorněte na něj kresbou či označte svůj nález šipkou tak, aby ho mohli vidět i ostatní kolemjdoucí. Můžete přidat i název vámi nalezené „sochy“. Na zpáteční cestě si skupiny trasu prohodí a budou tak moci číst křídové instrukce a objevovat to, co našla cestou předchozí skupina.



Doporučení: Předem si stanovte pravidla, kam lze ve městě křídou psát, zkuste společně definovat hranice mezi hrou a vandalismem.

Možné rozšíření aktivity: Pracujte s mapou společně s dětmi. Vytiskněte např. zvětšenou mapu z www.mapy.cz, kde je možné vidět okolí školy a uvědomit si důležité cesty a významná prostranství, ale i místa, která mají děti rády ze zcela osobních důvodů.

5. MÍSTO, SOCHA, PAMÁTKA (15 MINUT)

Pomůcky: Následující otázky napsané nebo vytištěné na kartičkách.

1. Rozumíš tomu, co socha představuje?
2. Víš, proč je tady? A má nějaký smysl, že je právě na tomto místě?
3. Co všechno ovlivňuje, zda k soše chodíme (nebo chodí lidé obecně) rádi nebo ne?
4. Je pro tebe zajímavé, jak dílo vypadá a z jakého je materiálu?
5. Jak tuhle sochu, pomník či památné místo můžeš používat? Jak tu můžeš trávit čas?
6. K jakým otázkám tě dílo vybízí? Jaké otázky tě k němu napadají?

Zadání pro žáky: Dorazili jsme na místo, kde se nachází pomník, socha, či jde o jinak památné místo v obci. Vytvořte šest skupin po 2–4 osobách. Vylosujte si jednu ze šesti otázek. Ve skupině se na ni pokuste odpovědět. Při velkém počtu žáků ve třídě mohou dvě skupiny pracovat na stejné otázce.

Reflexe: Výsledek přemýšlení své skupiny nad otázkou sdělte ostatním, poslechněte si i jejich nápady či komentáře.



6. VEŘEJNÉ PROSTRANSTVÍ, MÍSTO SETKÁNÍ (45–60 MINUT)

Zde by mohla začínat druhá dvouhodinovka.

Pomůcky: Před konáním programu vyberte v okolí vaší školy veřejné prostranství, ke kterému mají žáci vztah nebo ho běžně využívají – může jít o předpolí nebo nádvoří školy, blízké náměstíčko apod. Toto prostranství budete společně zažívat, zkoumat a vytvářet v něm pomíjivá díla. Tato část programu zahrnuje úvod, pohybové hry a návrhy na tvůrčí zásahy do prostoru (část A, B, C). Pedagog může vybrat jen některé z navržených činností dle zvoleného místa a časových možností.

A) ÚVOD

Skupina stojí v kroužku na vybraném místě, zní postupně tyto otázky:

Jak říkáte tomuto místu?

Co tady běžně děláte – procházíte, odpočíváte, dáváte si sraz?

Kdo dále ještě užívá tenhle prostor? Lidé, další živočichové...?

Zažili jste na tomhle místě něco zvláštního? Co to bylo?

Co kdyby tento prostor nebyl veřejný, oplotili by ho. Co by to znamenalo?

Co by se stalo?

Zadání pro žáky:

1. Sedněte si nebo lehněte. Zavřete oči a beze slov vnímejte blízké i vzdálené zvuky, vůně a pachy... Po chvíli sdílejte, co jste vnímali.
2. Řekněte každý jedno slovo, které vás při pohledu na prostor napadá právě teď.
3. Projděte si pozorně okolí a přineste zprávu o něčem, co vás zaujalo. Sdílejte s ostatními.
4. Najděte v prostoru něco, co by mohlo připomínat sochu. Ukažte na ni, popište ji.

B) POHYBOVÉ HRY

Podle toho, pro jakou závěrečnou tvorbu se rozhodnete, volte také aktivity a hry, které s ní dobře souvisí a pro tuto tvorbu vás inspirují. Aktivity volně kombinujte, hrajte si.

1. Projděte prostranství svou obvyklou cestou i tempem a vraťte se na výchozí místo do kruhu.
2. Proběhněte všechny cesty parku, které jsou určeny pro chodce.
3. Projděte park a na chvíli si sedněte na každou lavičku (nebo alespoň na tři lavičky).
4. Najděte v prostoru něco, co vám připomíná sochu či by ji připomínat mohlo. Na první zvukový signál na to ukažte rukou, na druhý signál se staňte součástí této „sochy“, na třetí se vraťte ke skupině.
Pozn. Lze též pracovat ve dvojicích a vzájemně vyfotit vzniklá propojení těla a předmětu.
5. Zkuste najít vhodné místo pro další lavičku nebo strom a na chvíli se v ně proměňte.
6. Ve dvojici nebo trojici vytvořte sochu, která by dobře doplnila tento park.
7. Všichni společně vytvořte sochu, například na téma oslavy konce roku. Ale pozor, při tvorbě sochy se můžete dorozumívat pouze beze slov.
8. Najděte střed prostranství nebo parku. Chvíli se otáčejte kolem své osy a pozorně sledujte prostor. Zastavte se tak, abyste se dívali na výhled, který je pro vás nejpříjemnější.
9. Z jednoho společného středu vyjděte do všech stran, ale pozor, co nejpomaleji dokážete, a udělejte každý deset kroků. Poté se zastavte a prozkoumejte detailně místo, na kterém jste se ocitli.



C) TVŮRČÍ ZÁSAHY DO PROSTORU

1. Tvorba z přírodnin

Zadání pro žáky: Najděte jakýkoli drobný předmět nebo přírodninu a přineste je na společné místo. Získáte tak přehled o tom, jaké materiály a drobné nálezy jsou volně k dispozici pro tvorbu vašeho dočasného díla.

Zvolte si místo a materiály a vytvořte dílo, které je překvapivé a nápadné, nebo naopak téměř neviditelné. Pracujte v 2–4členných skupinkách a realizujte jakýkoli nápad, na kterém se shodnete.

Můžete si přinést také provázek a nůžky, abyste rozšířili své možnosti.

Inspirujte se tvorbou umělců, kteří také vytváří někdy velmi nenápadná a drobná díla ve veřejném prostoru: např. Věž z cukru od Jiřího Kovandy (Věž z cukru, Jiří Kovanda, 1981, Praha, <http://www.rewind.cz/?p=365>), nebo naopak pracovními díly z nalezených přírodnin, která však brzy nenávratně zmizí, jako Lesní koberec pro náhodného houbaře od Ivana Kafky (Lesní koberec pro náhodného houbaře I–VII, Ivan Kafka, 1986, foto: <https://www.artlist.cz/ivan-kafka-946/>). Obě zmíněná díla lze lehce vyhledat na internetu a dětem představit fotkou.



G HMP

2. Vlastním tělem

Zadání pro žáky: Zkuste se na chvíli proměnit v sochu, která doplní okolní prostor. Pokusí se s ním splynout, nebo bude naopak nepřehlédnutelná? Bude dokonce záměrně překážet, nebo využije nějaké prostorové zvláštnosti? Pracujte jednotlivě nebo ve skupině, lze se i rozdělit na „sochaře“ a „materiál“. Výsledné sochy vzájemně prezentujte přímo na místě.



G HMP

Inspirací vám může být dílo Martina Zeta, který vlastním tělem napodobuje horu Říp (fotografie díla je součástí sady k aktivitě číslo 2) nebo Památník mámě a Památník otcovi od Tomáše Džadoně (Památník mámě, Památník otcovi, Tomáš Džadoň, 2012, <https://www.artdispecing.sk/umelci/tomas-dzadon/pamatnik-mame/>). Dále také performativní sochy z lidských těl v městském prostoru (do internetového vyhledávače zadejte heslo Urban Body Sculptures).

3. Socha z cukru

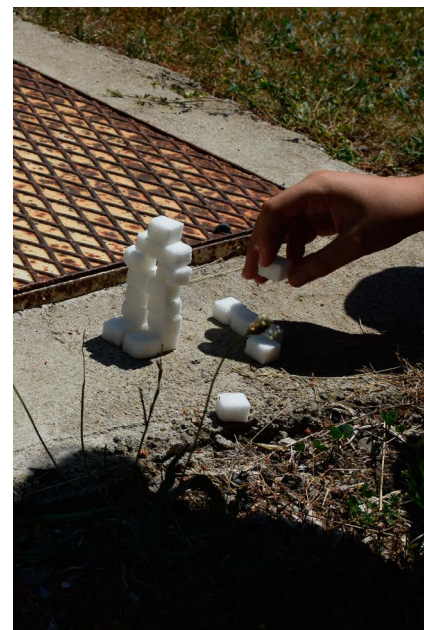
Pomůcky: cukr kostkový (min. čtyři krabice po 1 kg pro dvacet dětí pracujících v různě velkých skupinkách i jednotlivě), inspirační fotografie.

Zadání pro žáky: Vytvořte samostatně nebo ve skupinkách malé sochařské dílo z kostek cukru. Vyberte nejprve vhodné místo, na kterém chcete stavět.

Reflexe aktivity: Prohlédněte si výstavu vzniklých cukrových soch a sdílejte s ostatními otázky, které vás při tvorbě takové sochy napadaly.

Diskutujte nad trvanlivostí díla, sledujte reakce kolemjdoucích, přemýšlejte, jak se bude dílo proměňovat díky různým vlivům okolí (počasí, lidské zásahy, živočichové...).





Prohlédněte si ukázky uměleckých děl, jejichž tvůrci použili cukr nebo jiný pomíjivý materiál, např. Věž z cukru od Jiřího Kovandy, Cukrové homole v krajině od Jana Trejbala (Cukrové homole, Jan Trejbal, 2011, foto: <http://malevecivkrajine.blogspot.com/2011/03/homole.html>), ledový sloup z Malostranského náměstí nazvaný Procesuální instalace nebo Bílou kouli na Bílé Hoře od Ivana Kafky (tato dvě díla jsou součástí sady k aktivitě č. 2).

4. Boty

Vytvořte v tomto prostoru jakékoli dílo, ke kterému použijete pouze boty. Pokud nemáte k dispozici tkaničky, lze přidat jako materiál i provázek a nůžky.

5. Tělocvik

Vytvořte v prostoru jakékoli dílo, ke kterému využijete pouze svoji tašku a oblečení na tělocvik. Je možné přidat k dispozici provázek a nůžky.

6. Osobní předměty

Ozvláštněte lavičku pouze pomocí předmětů, které najdete v parku nebo které máte právě při sobě.

7. Židle

Použijte židle (např. školní; libovolný počet) a vytvořte sochu nebo situaci. Zkuste, jak se místo promění, hledejte překvapivá místa i překvapivé pozice židlí. Jaké to je, sedět na takto umístěné židli? Inspirujte se dílem Alfa pozice Terezy Erbenové, sestaveným ze školních židlí

(fotografie díla je součástí sady k aktivitě číslo 2) nebo lavičkou, na které se kdokoli může stát sedící figurou, od skupiny Kontextual (Sedící figura, Kontextual, 2006, www.artlist.cz/dila/sedici-figura-3563/).

8. Nápis a cedule

Jak se dá číst prostor? Jak vidět na chvíli očima druhého? Přineste si tuhé papíry a psací potřeby a opatřete dočasně prostor různými vlastními nápisy, vzkazy, pojmenováními, ke kterým vás inspirovalo samotné místo...

7. ZÁVĚREČNÉ REFLEXE CELÉHO PROGRAMU (15–20 MINUT)

Pomůcky: Psací potřeby a papír o velikosti alespoň A5 pro každého.

1. Kdy jste si dnes řekli „AHA“? Co nového jste objevili o soše nebo o vašem městě? V čem z toho, co jste dnes vyzkoušeli, byste chtěli pokračovat? Jaké další otázky vás napadají k veřejnému prostoru a umění v něm?

2. Rozdejte účastníkům papíry a nechte je zapisovat jejich postřehy o programu do tří sloupců. První sloupec bude označený znamínkem + (pozitiva programu), druhý – (negativa programu) a třetí ? (otázky k programu či tématu obecně).

3. Nechte děti (třeba i se zavřenýma očima) obodovat/ukázat na prstech, jak se jim program líbil, na škále od jedné do deseti.

AKTIVITY NAVAZUJÍCÍ NA PROJEKTOVÝ DEN AHOJ SOCHO NÁPADNÍK

1. Využijte něco z projektového dne např. pro školní slavnost nebo ozvláštnění oficiální akce! Např. společnou sochu z vlastních těl nebo drobné zásahy do prostoru... Nebo udělejte podobným způsobem „překvapení“ (třeba i v budově školy) pro ostatní žáky ve všední den.
2. Je v názvu vaší školy jméno nějaké osobnosti? Nebo je s vaší obcí spjatá zajímavá osobnost či událost, která by neměla být zapomenuta? Vymyslete způsob, jak ji vynést na světlo, do veřejného prostoru. Jak vyzdvihnout její konkrétní přínos nebo poselství? Formy mohou být velmi různé, nemusí jít vždy o sochu, ale třeba o hapenning, hudební nebo literární akci, výstavu, tanec, průvod nebo diskuzní stůl na náměstí.
3. Uspořádejte výlet za sochami do zajímavé části Prahy nebo i jiného města.
Řadu zajímavých tipů najdete v knížce Ahoj socho.
4. Vytvořte originální mapu vaší obce očima dětí, nechte děti pojmenovávat místa a cesty vlastními názvy, označovat místa nebo „sochy“, které samy najdou a považují za zajímavé.
5. Oživte veřejné prostranství v blízkosti školy. Vymyslete, jak v něm co nejlépe trávit čas a zkuste ho více zabydlet.

Vydejte se na průzkum soch s edukátory Galerie hlavního města Prahy.
Více informací najdete na <http://www.ghmp.cz/verejna-plastika-interaktivne/>.

Inspirujte se tématy, nápady a hrami v knize Ahoj socho!