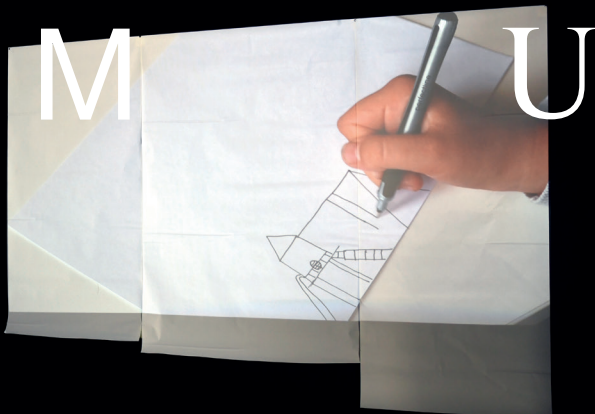


G METODICKÉ LISTY



Eva Jiřička

Umělkyně, která sblízuje zdánlivě si vzdálenou mezigenerační společnost cestou svých kreativních workshopů.

Charakteristika tvorby

1 témata

Vizuální představitivost
Symbolika
Komunikace
Společenské vztahy
Odlišnost
Interpretace
Empatie
Generační konfrontace
Individuální a kolektivní paměť
Hra

2 materiály

Multimediální technologie
Videoart, pohyblivý obraz
Dokumentární fotografie
Projektové workshopy
Performativní choreografie

3 klíčová slova

Experiment
Mezigenerační dialog
Rozdílnost
Sociální vazby
Public Art
Performance

Edukace: Patricie Kaválková, Linda Vidová
Galerie moderního umění v Hradci Králové, 2023

„Současná autorčina tvorba mimo jiné spočívá v podkrývání odlišnosti motivů vžitých v té či oné generaci. Nepřímo tak přibližuje i vývoj zobrazování typický pro různá období. ... Cílem několika workshopů v rámci projektu Mezi sebou (2022) bylo, aby se aktéři prostřednictvím kresby ‚pro druhého‘ vcítili do odlišné generace.“

Mariana Serranová, kurátorka výstavy

Návrh aktivit

1 Různé věky a jejich světy

   pomůcky

Papír formátu A4
Fixy

postup

1. Odpověz si na následující otázky: Co tě napadne, když se řekne starší generace? Kdo do ní patří? Čemu se tito lidé věnují? Co mají rádi? Co mají společné?
2. Nakresli, čím se podle tebe starší generace tvých rodičů nebo prarodičů vyznačuje – věci, prostředí, vizáž, záliby.
3. Zajdi za generačně starším člověkem a dej mu stejné zadání. (Aby nakreslil nebo zapsal, co je pro jeho generaci typické.)
4. Ukažte si, co jste nakreslili. Společně odhalujte, co v kresbách druhého poznáváte a zda jste se shodli.

2 Hádej, kdo jsem!

   pomůcky

Papír formátu A4
Obyčejné tužky
Stopky/hodinky

postup

1. Zajdi za rodičem nebo prarodičem, který bude druhým hráčem naší hry.
2. Připravte si oba papír a tužku.
3. Vyberte si svého oblíbeného hrdinu, postavu z filmu nebo knížky. Zamysli se nad tím, jak vypadá, jak se pohybuje nebo jaké má schopnosti.
4. Pantomimicky ji předved'.
5. Druhý hráč v tichosti hádá, koho představuješ.
6. Své nápady neříká, ale kreslí na papír. Stejně tak, i když postavu nedokáže rozpoznat.
7. Po uplynutí tří minut zhodnoťte, zda jste se shodli.
8. Své role si vyměňte a hrajeme znovu!