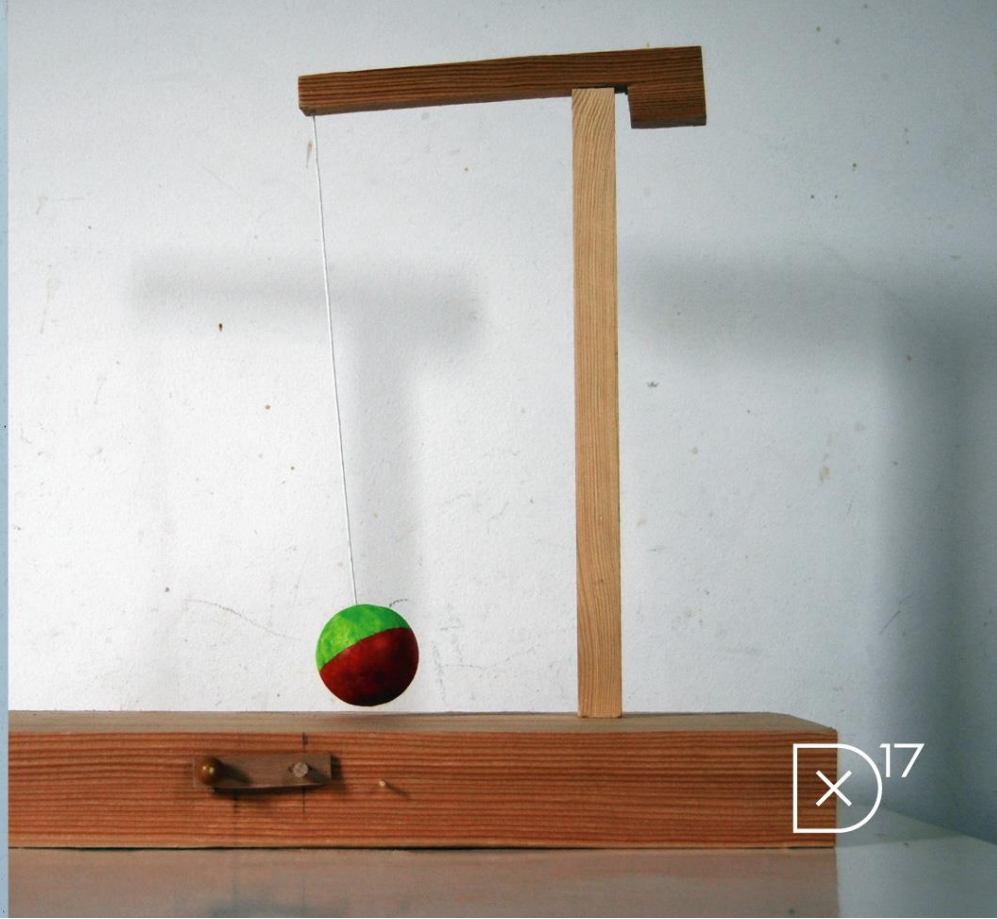


TÉR - MOZGÁS - JÁTÉK



×¹⁷

Konok Tamás – Vásárhelyi Tamás
kiállításáról

Konok Tamás rövid életútja

4 korszak:

1. Természetelvű korszak

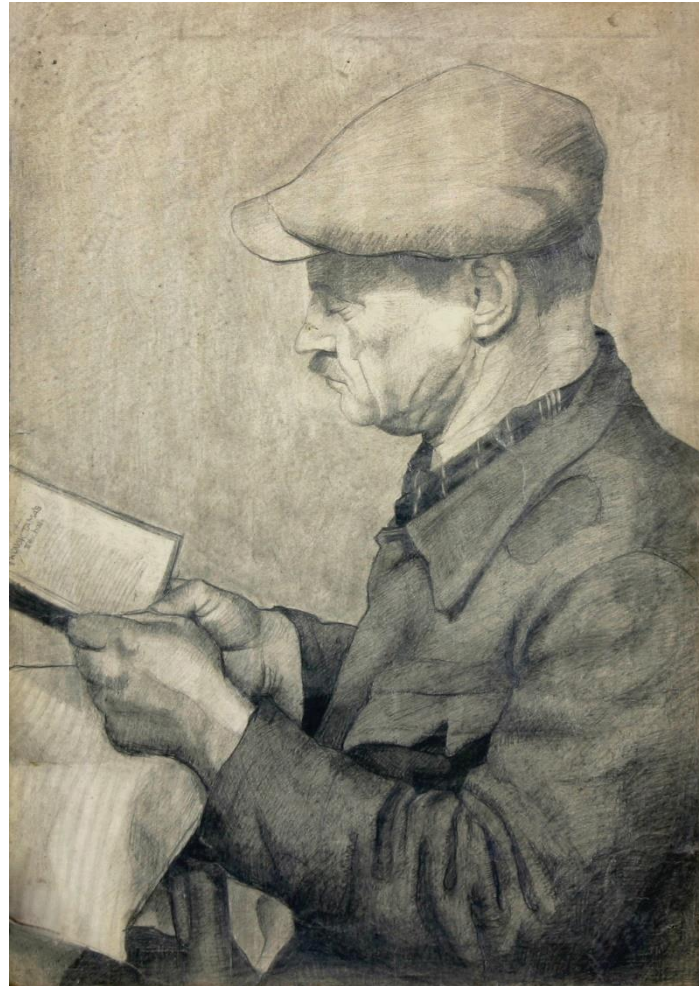
2. Párizsi évek

3. Leegyszerűsödés

4. Konstruktív és konkrét korszak

(egy-egy példa a következőkben)

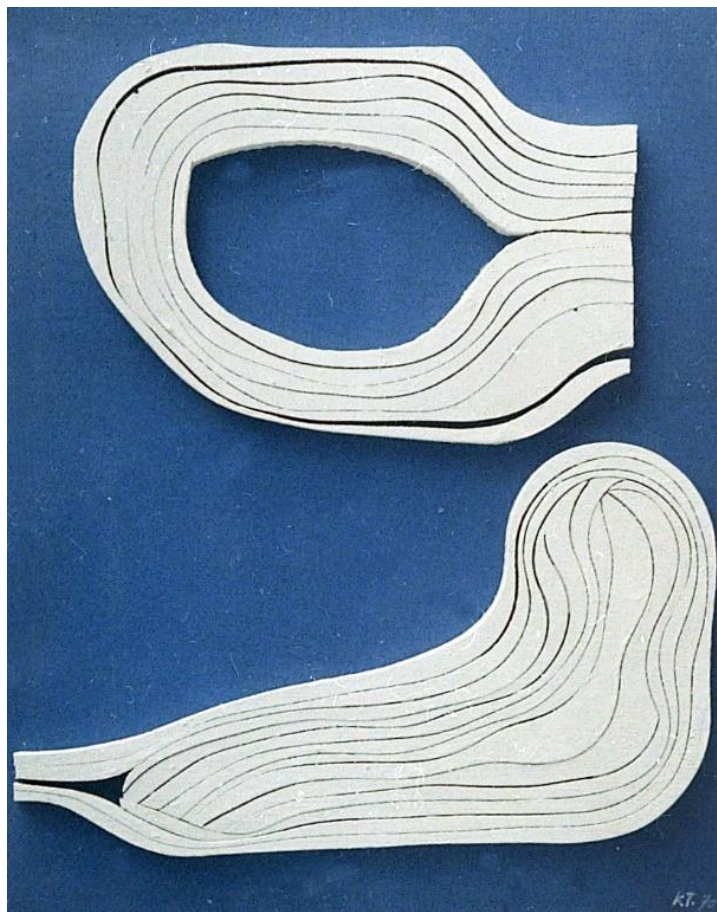
Természetelvű



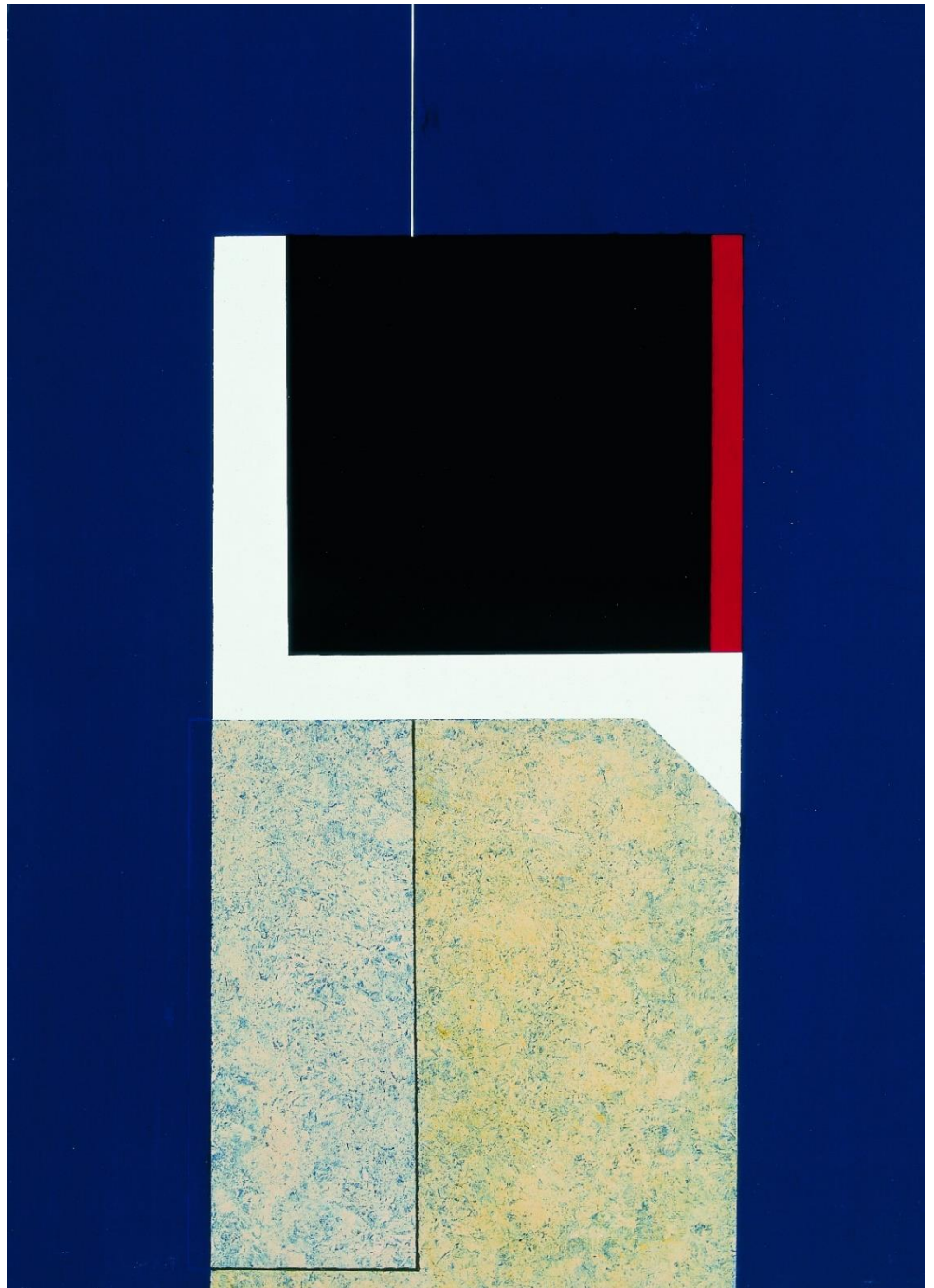
Párizsi évek



Leegyszerűsödés



Konstruktív és konkrét korszak



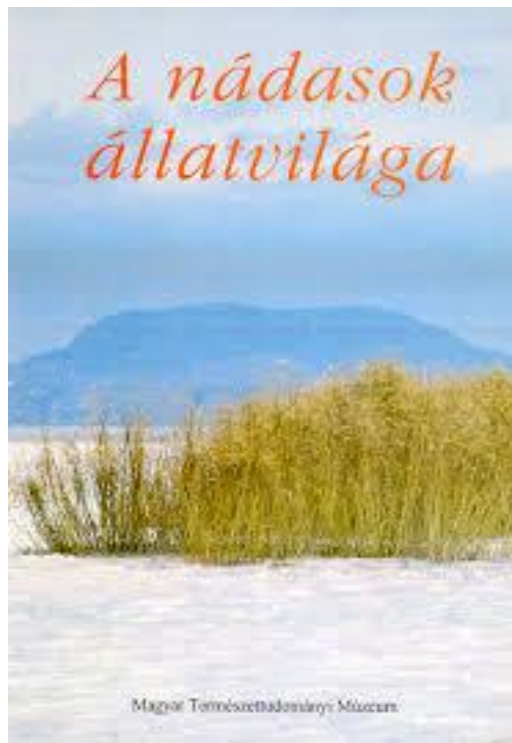
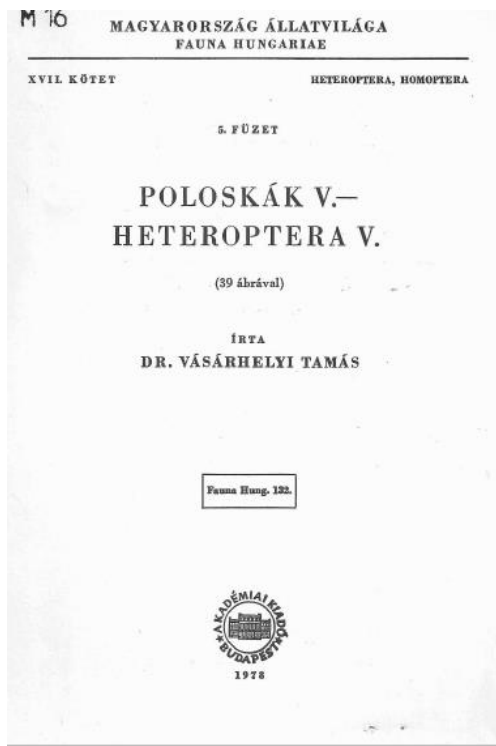
Vásárhelyi Tamás rövid életútja

4 korszak (miért ne lehetne halandónak is?)

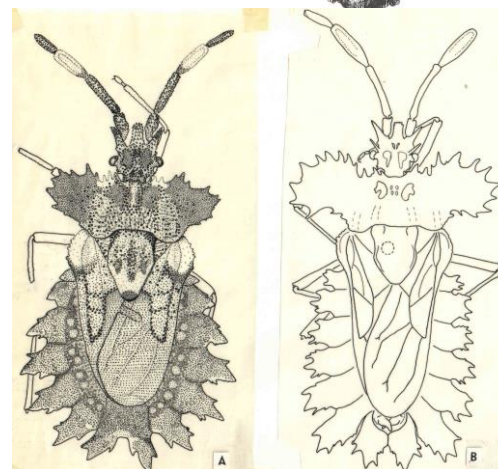
1. Álmodozó I
2. Rovarkutató
3. Tudománykommunikátor
4. Álmodozó II

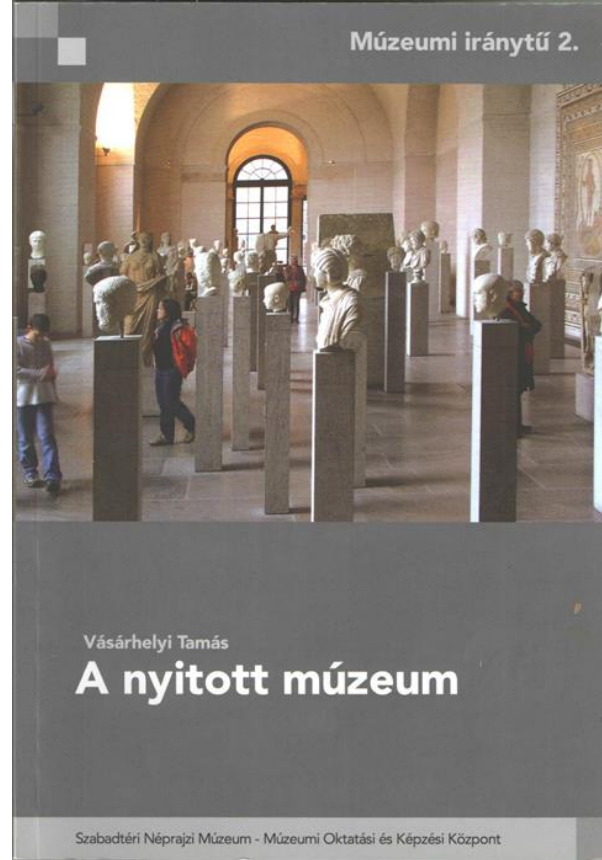


Álmodozó I: faragások, fabútorok, faeszközök, fajátékok



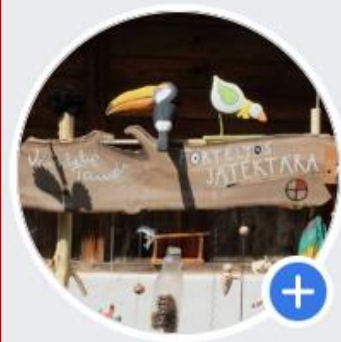
Rovarász:
zootaxonómiai és ökológiai
kutatások





Tudománykommunikátor: MTM, ELTE, MOKK

A HERMAN OTTÓ VÁNDORTANÖSVÉNY ÚJRA A ZSELICBEN

[Oldal](#)
[Bejövő üzene...](#) **1**
[Értesítések](#) **36**
[Elemzések](#)
[Közzétételi e...](#)
[Hirdetésközp...](#)
[Továbbiak ▾](#)
[Beállítások](#)
[Súgó ▾](#)


Vásárhelyi Tamás
Fortélyos Játéktára
@felhasználónév
létrehozása az oldalhoz

[Kezdőlap](#)
[Bejegyzések](#)


Tetszik

Követed ▾

Megosztás

...

[+ Gomb beállítása](#)

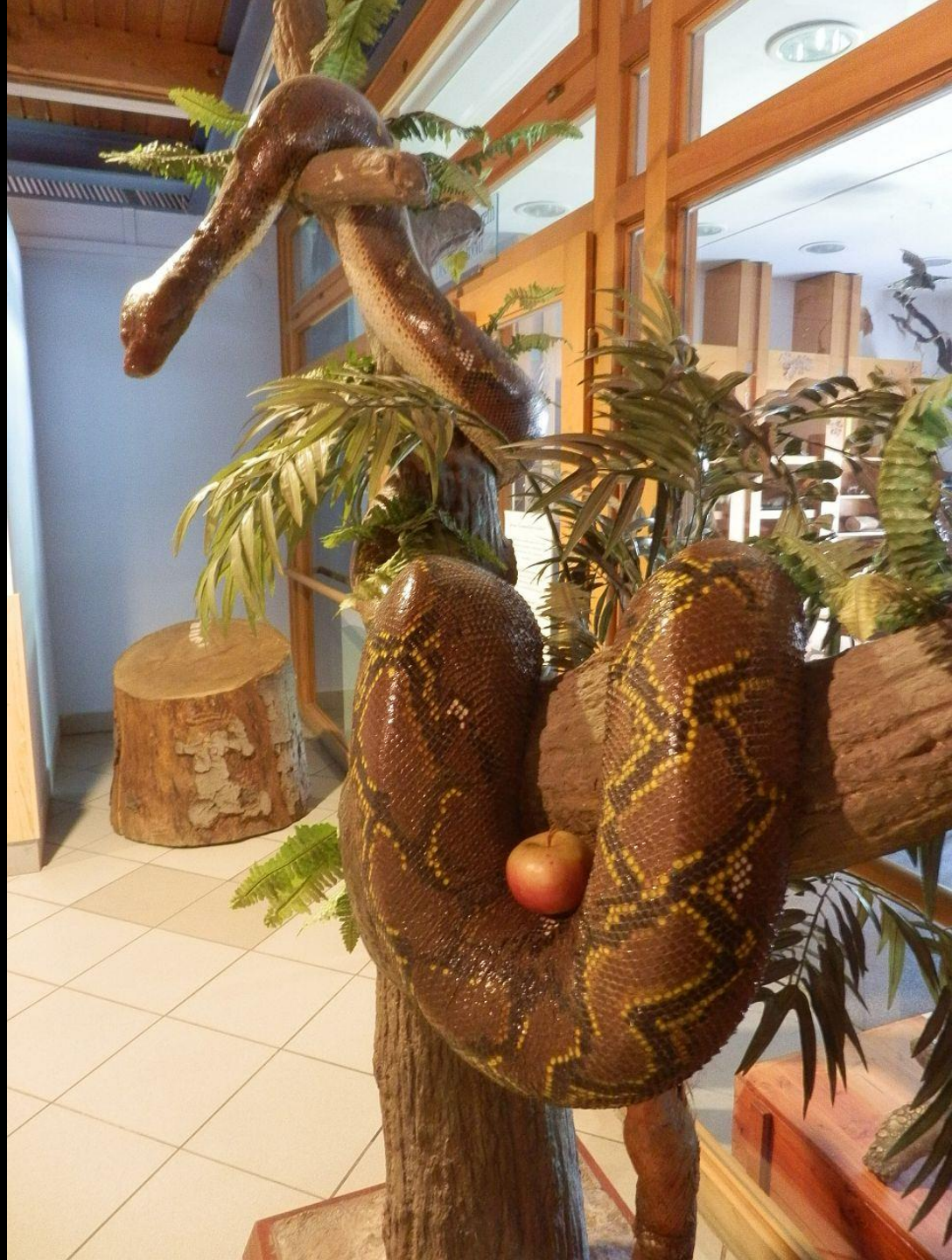
Álmodozó II: gyermekjátékok használatának lehetőségei a tudománykommunikációban
És Vágvölgyi Anikó?

STEM – STEAM konkrét eseteim

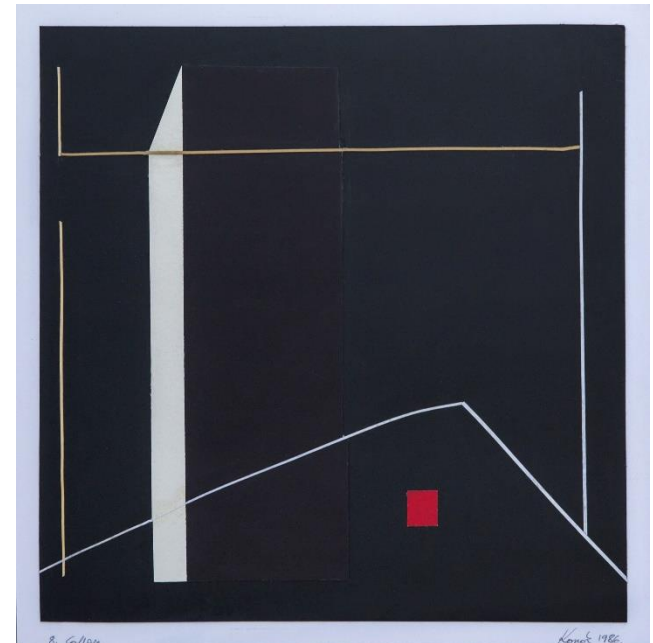
- Arany János: A poloska (Term. Vil., 1978)
- Nagy Judit gobelinjei, porcelánok, bútorok (Mi és a rovarok, 1985)
- Szkok Iván: Vízparti táj (Ember és természet Magyarországon, 1996)
- Csiby Mihály grafikái (a Hatlábúak birodalma, MTM kiállításban, 2012)
- Arany és Petőfi bogarai (előadások, 2017)



Nagy Judit ötlete:
herpetológiai
preparátumból
bibliai szimbólum



És most a közös kiállításról



2018. szeptember 28.

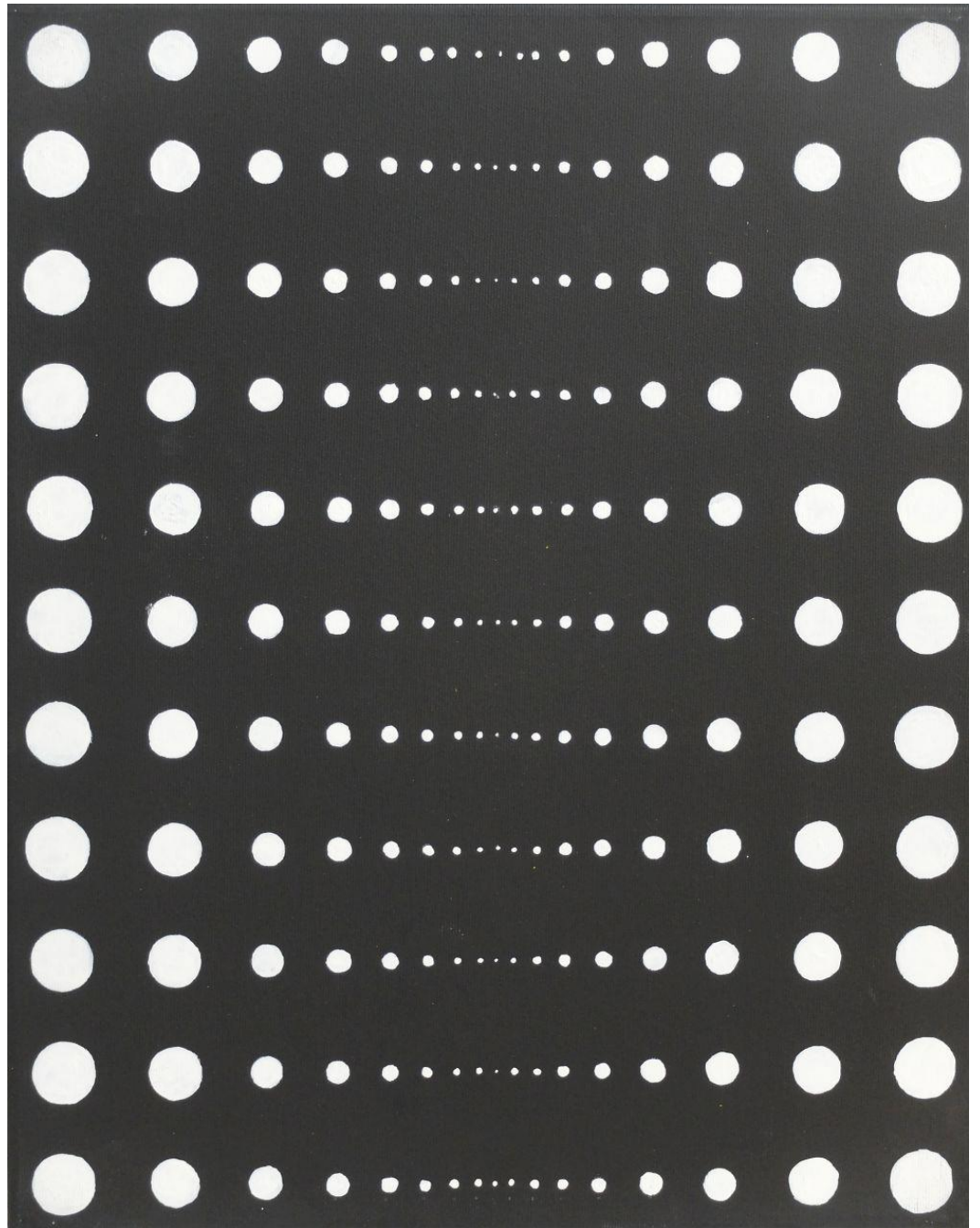
Van piramis,
vagy nincs?

A társult
játék:
lécekből
kirakható
alakzatok.



Kerek foltok
vagy lyukak?

Társult játék:
soklyukú
homokórák

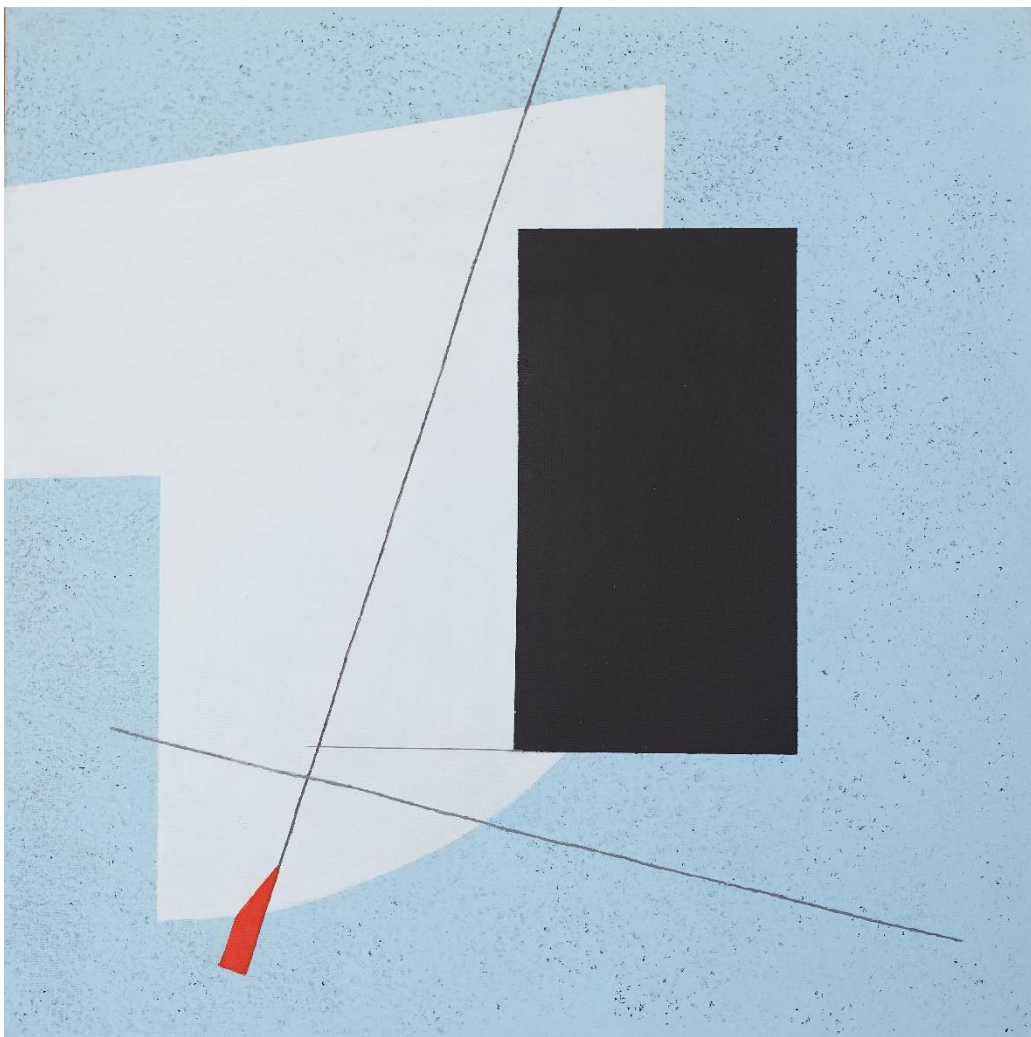


Kollázs
kontra
tengerpart

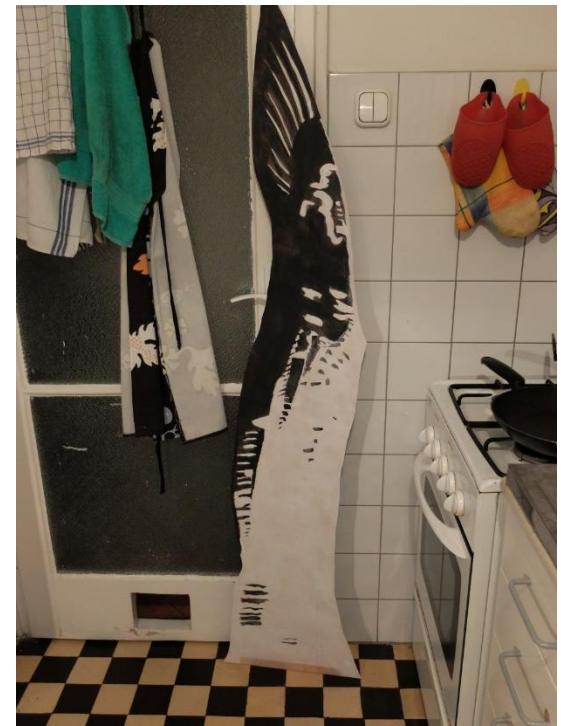
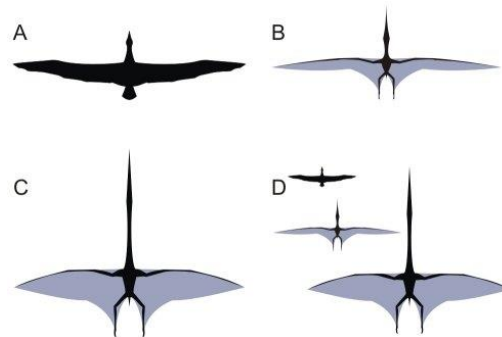
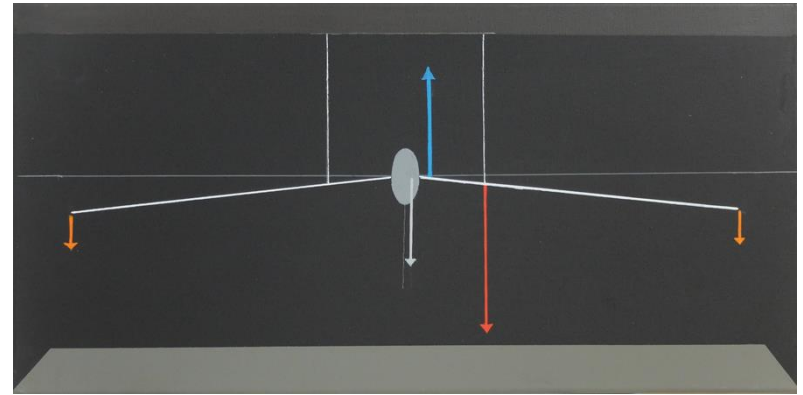
Gondolati
játék



Csak formai hasonlóság (azaz: van ürügy a játékra)
Jobbra: Bolondinga, ferdén áll meg.



Vándoralbatrosz
életnagyságú modellje, és
Konok, a rajta fellépő erőket
ábrázoló festménye



Geometrikus – Organikus a 7 éves Konok Tamáska rajza



Design thinking ebben az esetben

„A design thinking lényege, hogy vegyünk észre minél több megoldást és ötletet egy-egy problémával kapcsolatban, ügyeljünk a valós igényekre és mindezt úgy, mintha játszanánk.” (Szlafkai, 2017)

Hol teszteltem az anyagomat?

Kapolcsi művészeti fesztivál

Nagyvállalat családi napja

Konok Tamás véleménye

Saját családom, ismerőseim, barátaim

MOKK képzések

Múzeumok majálisa

És... most.

Az élmény-jelenség baj itt?

- A marketinges világból szivárgott be a múzeumokba és galériákba,
- Az élményipar az elidegenedett, elmagányosodott embereket veszi célba,
- Új fogyasztók: hűebbek az éttermekhez, bárókhoz és üzletekhez, mint a kulturális intézményekhez,
- *„A látogatóknak kínált élményszerű befogadás bajos lehet művészeti múzeumokban, elfordíthat a művész szándékaitól.”*

Rea, N., [artnet.com](https://www.artnet.com), 2019. március

As Museums Fall in Love With ‚Experiences‘, Their Core Mission Face Redefinition

Van
kérdés,
vélemé
ny?

