

Program: Animovaný film a minimalistické sklony

Autor programu: Matěj Smetana

Doporučení pro činnosti ve škole v hodině výtvarné výchovy předcházející programu absolvovanému v Národní galerii v Praze a v hodině následující po programu

Hodina výtvarné výchovy PŘED programem – náměty k činnostem:

1. Pokusy s animací

autor aktivity: Matěj Smetana, umělec

Motivace

Dělali jste někdy pokusy s animací (např. střídání dvou fází pohybu pomocí rychlého rozvinování a svinování horního ze dvou listů papíru pomocí tužky)? Jaký máte vztah k animovanému filmu? Myslíte si, že je možné udělat si vlastní animaci doma nebo ve škole? Myslíte si, že je možné animací něco sdělit, vyjadřovat se pomocí animace? Lze pocity, které nejdu vyjádřit slovy sdělit pomocí animace?

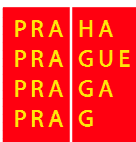
Popis činnosti

V běžné hodině jsou studenti seznámeni s jednoduchými animačními postupy. Téma animace je závislé na pedagogovi a může vycházet z předchozích zadání pedagoga. Možností je zadání: Vyjádřete své momentální pocity pouze pomocí jednoduchých geometrických útvarů (čára, kruh, čtvereček, atd.) nebo: Představte si, jak by vypadal vztek (smutek, radost, nuda, atd.), kdyby se zhmotnil a pohyboval by se před námi...

Pro jednoduchou animaci využijeme starou knihu nebo blok. Studenti vkreslují fáze pohybu či proměny tvaru postupně na okraj po sobě jdoucích stránek. Animaci oživíme rychlým propouštěním okrajů stránek mezi prsty. Pokud máte více času je možné realizovat také krátkou animaci s pomocí fotoaparátu a plastelíny, nebo můžete přimět k pohybu či proměně běžné předměty, které studenti nosí do školy. Výsledné snímky se nahrají do PC a převedou na video pomocí programu Movie Maker (doporučujeme předem vyzkoušet – podrobnější návod viz níže)

Reflexe

Každý autor postupně představí svou práci ostatním. Představí svůj záměr a zhodnotí, zda je s výsledkem spokojen. Pedagog může pokládat doplňující otázky. Bavilo vás spíše testovat možnosti animace nebo jste se pokoušel/a sdělit něco konkrétního? Jaké téma by vás zajímalo, kdybyste začal/a pracovat na nějaké složitější animaci?



Hodina výtvarné výchovy PO programu v NG – náměty k činnostem:

1. Vytvořte si vlastní animovaný film

autor aktivity: Matěj Smetana, umělec

Motivace:

Studenti jsou vyzváni, aby se pokusili využít zkušenosti z Veletržního paláce k tomu, aby se vyjádřili animovaným filmem. Co si myslíte, že je animace? Jak se liší animovaný pohyb od skutečného pohybu? Jak si myslíte, že je animovaný film starý? Psali jste si někdy nějaký scénář? Či vás napadá nějaký zajímavý příběh? Myslíte si, že by bylo možné použít ho pro animovaný film, nebo jej upravit tak, aby byl použitelný? Myslíte si, že animovaný film musí mít nějaká pravidla? Jaká?

Popis činnosti:

Vytvořte v malých týmech obrázkový scénář s jednotlivými scénami a záběry. Pedagog může určit nějaké téma vzhledem k předchozí školní činnosti.

Využijte digitální fotoaparát, nastavený na nejnižší rozlišení.

Vytvořte si malé kulisy a loutky (můžete použít modelínu nebo sestrojít loutku).

Zajistěte fotoaparát tak, aby stál nehybně namířený na scénu.

Po každém vyfocení pohněte svou loutkou jen o malý kousek (např. něco kolem 1cm), aby animace nebyla trhaná.

Fotografie nahrajte do PC.

V programu Movie maker (který je standardní součástí Windows) fotografie převed'te na film. Je nutné pouze vložit všechny fotografie a změnit délku trvání každé fotografie ve výsledném filmu (v menu Nástroje-Možnosti-Upřesnit-Stopáž přechodu), doporučeno je kolem 0,1 sekundy, tedy přibližně 10 - 12 snímků za sekundu. 120 fotografií bude tedy ve filmu trvat 10 sekund.

Možnosti:

Každý student si vyrobí svou vlastní loutku. Jeden student (příp. pedagog) bude kameramanem. Každý student umístí svou loutku do jeviště a po každém snímku bude hýbat jen se svou loutkou. Čím více studentů, tím více je na jevišti "herců". Takto lze za krátký čas dosáhnout komplexního výsledku.

Reflexe:

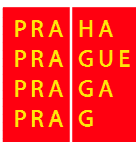
Na závěr (příp. v další hodině) si promítněte výsledek. Udělali jste nějaké chyby? V čem se výsledek liší od profesionálních animací? Podařilo se vám do animace dostat nějaký příběh? Zajímá vás spíše loutková nebo kreslená animace?

2. Nezajímavý objekt

autor aktivity: Matěj Smetana, umělec

Motivace:

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



Jak poznáte, když je něco ošklivé nebo nezajímavé? Může být něco nezajímavé a zároveň krásné? Pedagog může seznámit studenty s uměleckými díly, které by mohly být pokládány za nezajímavé nebo ošklivé, např. libovolné objekty Donalda Judda. Co činí tyto objekty zajímavými nebo nezajímavými? Proč je autor vlastně chtěl vytvořit?

Popis činnosti:

Pokuste se vytvořit objekt, na kterém není vůbec nic zajímavého. Tvar objektu vytvořte tak, aby ani v nejmenším neupoutával pozornost, ale aby přitom nebyl úplně malý.

Objekt pokryjte co nejméně zajímavou barvou. Pokuste se namíchat barvu, která nevzbuzuje žádné dojmy.

Reflexe:

Otázky:

Ukažte objekt spolužákům - podařilo se vám dosáhnout toho, aby byl objekt úplně nezajímavý?

Myslíte si, že je těžší vyrobit zajímavý, nebo nezajímavý objekt?

Který ze spolužáků měl nejméně zajímavý objekt? Není na něm přece jen něco originálního, zajímavého?

Co činí věci zajímavými?

Viděl jste někdy skutečně nezajímavé umělecké dílo? Proč bylo nezajímavé?

Varianty:

Namíchejte co nejošklivější barvu

Namalujte co nejméně zajímavý obraz

Další doporučení do hodin VV po programu:

věnujte se dílu následujících umělců:

Sol LeWitt

Donald Judd

Luciano Fontana

členové hnutí Fluxus