



NÁZEV PROGRAMU: 3007 – blízká budoucnost

AUTOR PROGRAMU: Radka Müllerová (umělkyně)

SPOLUPRÁCE: Lucie Štůlová Vobořilová (galerijní pedagožka)

CÍLOVÁ SKUPINA: studenti středních škol

CELKOVÁ DOBA TRVÁNÍ PROGRAMU: 2,5 hodiny

OBECNÁ VÝCHODISKA PROGRAMU/ KONCEPCE:

Když jsem si procházela Veletržní palác dala jsem na intuici a část expozice „New New Painters“ mi připadala pro vznik projektu asi nejpříjemnější. Je to v podstatě uzavřená část a tak jsem necitila žádné výpadky v soustředění, které jsou většinou v podobné instituci namístě, protože bilancujeme historické povědomí o světovém nebo českém umění. Pro mě efektní malba se spojila s dalšími souvislostmi. Dlouho jsem přemýšlela, jak projekt uchopit. Neustále jsem si ztěžovala koncept projektu kritériem, že první program v rámci projektu ArtCrossing - digitální obraz, musí být jednoduchý. Tížila mne představa zaujmutí a nedostatek času a pravděpodobně tenhle moment jedinečného setkání, kdy si nejsem jistá, jestli studenty ještě někdy uvidím mi evokovalo sci-fi.

CÍL PROGRAMU: V programu „3007 – Blízká budoucnost“ se snažíme odpoutat od fyzické, hmotné malby a přenést se do digitální představy nahlížení současnosti pohledem z budoucnosti. Přeneseme se o 1000 let do budoucnosti a z pozice člověka z roku 3007 budeme hledat podobu světa, bytosti nebo přímo člověka na přelomu 20. a 21. století. Představíme pár kroků jak si osvojit grafický freeware, který si může stáhnout kdokoli a kdykoliv, když se rozhodne vizualizovat vlastní myšlenku třeba digitální montáží a tím se přiblížit ke konsensu, že digitální obraz je již klasickým druhem v tendencích současného umění.

PRŮBĚH PROGRAMU:

1. Úvod

Studenti vstoupili do multimediální laboratoře, kde byla spuštěná projekce „Planeta Mars“ z Google archive <http://www.nasa.gov/multimedia/videogallery/index.html>. Laboratoř byla potmělá tak, aby projekce byla dobře viditelná a audio stopa videa byla stažena, jako je tomu např. ve výtahu. Přivítala jsem společně s kolegyní (galerijní pedagožkou) studenty i pedagogy a sama sebe krátce představila.

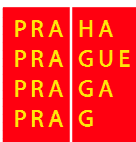
Uvedly jsem studenty do časové přesmyčky roku 3007. Časový posun o 1000 let do budoucnosti jsme definovaly jako zásadní skutečnost a požádaly je o zamyšlení nad tím, jak z jejich pohledu rok 3007 vypadá. **Jak se chováme? Jak se dorozumíváme? Jak vypadáme? Je něco úplně jinak?** Studenti si vzali papír a tužku a pokusili se v přítomném čase popsat současnost - rok 3007. Požádaly jsme studenty o představení textů.

cíl aktivity: Studenti fabulují vzdálenou budoucnost.

2. Vizualizace /hand made/

Zadaly jsme studentům vlastní úkol – vizualizovat člověka z přelomu 20. a 21. století. Motivovaly jsme studenty příběhem, kdy se ocitli v roli vědeckých pracovníků, kteří pracují na významném úkolu – vizualizaci člověka/bytosti přelomu 20. a 21. století.

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



Studenti si nejprve v připravené složce vyhledali „kosterní pozůstatek“, který odpovídal jejich představě, a obrázek vytiskli. Další etapa práce spočívala v hledání podoby člověka nebo bytosti. Svou představu o podobě člověka/ bytosti studenti vytvořili pomocí glitrových lepidel, která nanášeli na průhlednou fólii přiloženou na obrázek kostry. (Použití obdobného vyjadřovacího prostředku jaký používali umělci ze skupiny New New Painters - lepidlo limituje práci s detailem, neumožňuje tak přesné kopírování tvaru.)

cíl aktivity: Studenti vizualizují svou představu pomocí netradičních vyjadřovacích prostředků.

3. Práce v expozici - focení /digi made/

Během práce na fóliích jsme studenty seznámily s digitálními fotoaparáty. Společně jsme se přesunuli do expozice k obrazům skupiny New New Painters. Krátce jsme skupinu představily, následně jsme se ptaly studentů, jaké pocity v nich díla evokují. Nakonec jsme studenty požádaly, aby si vybrali některý z obrazů New New Painters a pomocí digitálního fotoaparátu zaznamenali prostředí pro svoji glitrovou bytost/člověka. Upozornily jsme je na funkce „zoom“ a „flash“.

cíl aktivity: Studenti si osvojí základy ovládání digitálního fotoaparátu, vědomě užívají jeho funkce k realizaci svého záměru.

4. Sken, montáž /digi made/ a prezentace /human made/

Studenti fotografie vzniklé v expozici přenesli do počítače. Vyzvaly jsme studenty, aby si každý vybral jednu z fotografií jako prostředí pro svou bytost/ člověka. Následná činnost spočívala v sestavení prostředí a bytosti, kterou bylo nejprve třeba převést do digitálního formátu. Ukázaly jsme studentům různé varianty pro skenování glitrových maleb (skenování s otevřeným víkem skeneru, se zavřeným víkem na rozličném pozadí-černé, bílé, alabal...) Samotnou montáž studenti provedli v programu na úpravu digitální fotografie Gimp, jehož základní funkce jsme jim nejprve představily. Jednotlivé kroky jsme pro názornost promítaly na projekční plátno, aby si studenti mohli souběžně s námi základní nástroje programu vyzkoušet.

Během následující samostatné práce v grafickém programu studenti pomocí skenů bytostí a fotografií prostředí vytvořili svou představu o člověku z přelomu 20. a 21. století. Jejich úkolem bylo přenést naskenovanou glitrovou bytost do popředí digitální fotografie, upravit její velikost, barevnost, upravit pozadí atp.

Upozornily jsme studenty na dva druhy koncovek pro uložení finální montáže (.jpg a .xcf).

Posledním úkolem byla prezentace. Výsledné montáže jsme si promítli, každý ze studentů představil svou bytost (název, popis – kdo byla, kde se nacházela, čím se zabývala).

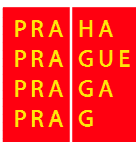
cíl aktivity: Studenti si osvojí základní funkce programu na úpravu fotografií Gimp, které využijí k realizaci svého tvůrčího záměru. Studenti samostatně prezentují výsledky své činnosti.

DÍLA A AUTOŘI: díla skupiny New New Painters, zejména: Bruce Piermarini, Extáze, 2001, John Gittins, Druhý kvadrant, 1997 – 2000, Steven Brent, Diagram, 2000

VÝSTUPY PROGRAMU:

digitální montáž v tisku i datech

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



MATERIÁL A POMŮCKY:

papíry A4, tužky, fixy, průhledné fólie, glitrová lepidla, filtry (není podmínkou), tištěný manuál k programu Gimp

TECHNICKÉ POTŘEBY:

PC, digitální fotoaparáty, skener, CD, barevná tiskárna, dataprojektor s audio sestavou, programy Gimp a Irfan

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