

NÁZEV PROGRAMU: Animovaný film a minimalistické sklony

AUTOR PROGRAMU: Matěj Smetana (umělec)

SPOLUPRÁCE: Lucie Štůlová Vobořilová (galerijní pedagožka)

CÍLOVÁ SKUPINA: studenti středních škol

CELKOVÁ DOBA TRVÁNÍ PROGRAMU: 2,5 hodiny

OBECNÁ VÝCHODISKA PROGRAMU/ KONCEPCE:

Program částečně vycházel z mých pokusů s animovaným filmem - především s videem "Je to jenom film". Tato animace však vznikala překreslováním každého políčka, proto by výroba trvala vzhledem k délce programu příliš dlouho. Zabýval jsem se postupem, jak docílit vzniku animace ve vymezeném čase.

Použitá umělecká díla jsou zvolena na základě mých subjektivních sympatií. Zároveň jsou díla, související s minimalismem, zvolena, protože nemusí nutně diváka odvádět k nějakému mimouměleckému sdělení a je možné k nim přistupovat přímo, bez nutných přídavných znalostí.

Vycházel jsem také ze zájmu o způsoby, jak lze převádět abstraktní pojmy jako "zážitek", "překvapení", atd. do viditelné podoby (ať už pomocí alegorie nebo personifikace - viz. sochy na zámku Kuks, nebo pomocí abstraktních motivů.)

Výsledná práce usiluje navíc o dosažení určitého subjektivního komentáře díla studentem a o vznik skutečného animovaného filmu, který si student sám vyrobí a odnese.

CÍL PROGRAMU:

V programu jsem chtěl seznámit studenty s uměleckými díly sbírky Národní dalerie, které souvisí s minimalismem, přivést je k určité reflexi těchto děl a k případnému zbavení pocitu nesrozumitelnosti z nich. Zároveň mi šlo o sblížení studentů s jednoduchými animačními postupy a o poskytnutí možnosti vyjadřovat se pomocí animovaného filmu.

PRŮBĚH PROGRAMU:

1. Úvod a seznámení

Společně s kolegyní (galerijní pedagožkou) jsme se představili. Krátce jsem řekl studentům o mých zkušenostech s animací a o mé práci. Postupně se představili jednotliví studenti. Každý z nich řekl své jméno a sdělil, jaký má vztah k animovanému filmu, jestli má nějakou zkušenost s animací, jakou dělal animaci v přípravné hodině a zda se mu podařilo zrealizovat podle jeho představ.

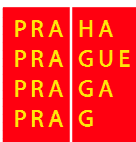
Umělec studentům představil svůj animovaný film "Je to jenom film".

cíl aktivity: Studenti sdělují své zkušenosti a popíší vztah k animovanému filmu.

2. Práce v expozici

Studenty jsme přivedli do expozice a představili jim umělecká díla, která byla předmětem našeho zájmu. (šlo o díla minimalistická nebo minimalismem ovlivněná). [Jsou si díla podobná?, V čem se podobají, v čem se naopak liší?](#) - Těmito otázkami jsme studenty vedli ke zjištění, že se jedná o díla, jež jsou vnímatelná i sama o sobě (bez odkazů mimo dílo samotné), jsou jednoduchá, nevyjadřují nic jasně popsatelného. Studentům bylo řečeno, že díla nemusí mít žádný předem určený obsah, a proto má každý mnohem širší možnosti jak dílo vnímat a jaké představy a pocity si do něj projektovat.

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



Studenty jsme seznámili s tvrzením "To, co vidíte, je to, co vidíte", které se spojuje s minimalistickou tvorbou. Mohli se pokusit toto tvrzení nějak vyložit.

Rozdali jsme studentům pracovní list. Měli za úkol procházet mezi vybranými díly a list vyplnit podle pravidel hry "co by bylo dílo, kdyby bylo"

Představili jsme studentům hlavní téma programu, kdy se vybraná umělecká díla stanou podkladem pro krátký animovaný film a motivovali je pro nadcházející činnost. V předchozích "cvičeních" se pokusili popsat své pocity a dojmy z vystavených děl, nyní mohou své dojmy, pocity či představy vyjádřit pomocí jednoduché kreslené animace. Jejich úkolem bylo představit si, jak by jejich pocity (představy) z díla vypadaly, kdyby se daly pozorovat pouhým okem, jak se pohybují přímo po samotném díle.

Dále jsme studentům objasnili technologický postup vzniku animace. Studenti se rozdělili do dvojic. Zvolili si jedno z děl a vyfotografovali ho podle svých vlastních představ (detail, celek, případně celek i s okolním prostorem galerie).

cíl aktivity: Studenti reflektují vlastní postoje k vybraným uměleckým dílům, pojmenují vlastní pocity a dojmy při setkání s jim nesrozumitelným dílem.

3. Samotná animace

Každá dvojice studentů uložila fotografii díla do počítače a vytiskla ji barevně na tiskárně. V případě nespokojenosti s fotografií mohli upravit jas a kontrast v programu Gimp. Vytisknutou fotografii každá dvojice autorů vložila do kapsové fólie na stěně. Vybrala si max. 2 barvy z nabízených fixů (černá, modrá, červená, zelená). Proti fólii byl umístěn fotoaparát na stativu. Studenti vyfotili několik pokusných snímků, aby dosáhli vhodné ostroty a jasů.

Animace probíhala tak, že studenti na fólii fixem nakreslili obraz, zhotovili snímek, obraz na fólii upravili pomocí hadříku nebo ubrousku, nakreslili další obraz, znovu vyfotili, atd. Předpokládaná délka vzniklé animace byla 5 až 30 sekund. Po ukončení animace studenti nahráli snímky do počítače a vyexportovali do videa pomocí programu VirtualDub.

cíl aktivity: Žáci vytváří jednotlivé obrazy pro zamýšlenou animaci.

4. Kino a diskuze

Připravili jsme videa pro závěrečné kino. Každá z dvojic byla vždy pozvána, aby představila svou animaci. Jejich video bylo promítnuto ostatním. Studenti řekli o názvu a o důvodech, proč je práce právě taková, zda jsou s animací spokojeni. Pokládali jsme autorům doplňující otázky, otázky mohli klást i ostatní studenti. Dle okolností jsme sdělovali krátké informace (odborný minikommentář) o původních uměleckých dílech.

cíl aktivity: Studenti porovnávají své dílo s ostatními, reflektují odlišnosti ve způsobu práce. Studenti kriticky hodnotí vlastní práci.

DÍLA A AUTOŘI:

Luciano Fontana: Prostorový koncept (1966)

Georg Brecht: Žebřík (1979)

Jan Vercruyse: Slova (1994)

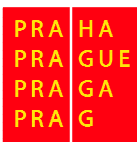
Aurélie Nemours: Diptych 1986 Y (1986)

Justin Knowles: D137 Verze II 98/02 (1998)

VÝSTUPY PROGRAMU:

Animovaný film, vyplněný pracovní list

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



MATERIÁL A POMŮCKY:

pracovní listy, podložky, průhledné fólie A4 připevněné na stěně, stíratelné fixy různých barev

TECHNICKÉ POTŘEBY:

digitální fotoaparáty, stativy, PC s programem Virtualdub a Movie maker, barevná tiskárna, dataprojektor

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