



NÁZEV PROGRAMU: Digitální hrátky a záludnosti interpretace

AUTORKA PROGRAMU: Michaela Thelenová (umělkyně)

SPOLUPRÁCE: Adéla Holubová (galerijní pedagožka)

CÍLOVÁ SKUPINA: žáci druhého stupně základních škol

CELKOVÁ DOBA TRVÁNÍ PROGRAMU: 2,5 hodiny

OBEČNÁ VÝCHODISKA PROGRAMU / KONCEPCE

Při přípravě svého projektu jsem se pokusila propojit tři důležité momenty:

1. technickou (praktickou) stránku – práci s digitálním fotoaparátem a s počítačem
2. znalostní stránku – uchopení pojmu „interpretace“ v umění ve spojení s konkrétním uměleckým dílem
3. tvořivou stránku – vlastní tvůrčí činnost dětí na základě ověření předešlých dvou bodů

V části znalostní nebudou žáci přijímat pouze pasivní výklad daných pojmů, ale vhodným nasměrováním se pokusí k jejich významu dopracovat sami – hravou konfrontací s konkrétním výtvarným dílem (fotografie Mileny Dopitové). Tato část projektu bude nejkreativnější fází a zúročí jak technické dovednosti, tak teoretické znalosti. Projekt jsem se snažila vytvořit tak, aby získávání praktických dovedností i pojmových znalostí bylo sice vedeno lektorem, ale aby žáci po celou dobu procesu byli aktivní součástí. Praktickým výsledkem programu by měla být vybavenost pro práci s digitální technologií v běžném životě a také schopnost vlastního výkladu uměleckého díla (respektive odvaha se pokusit o vlastní výklad).

CÍL PROGRAMU: Žáci získají zkušenosti s digitální fotografickou technologií a s programem na úpravu fotografií. Osvojené znalosti a technické dovednosti prakticky využijí při realizaci vlastní tvůrčí činnosti. Žáci porozumí pojmu „interpretace“ a prokážou schopnost chápat digitální fotografii jako jednu z forem současného výtvarného umění. V závěrečné reflexi žáci interpretují vzniklé fotografie, aby si ověřili srozumitelnost zobrazeného sdělení.

PRŮBĚH PROGRAMU:

1. Seznámení žáků s programem

Stručně jsme žákům popsaly náplň jednotlivých fází programu. Zdůraznily jsme etapu, v rámci které budou fotografovat a motivovaly je momentem, kdy budou sami „tvůrci“.

cíl aktivity: Žáci se seznámí s průběhem programu.

2. Stručná instruktáž k ovládnání digitálního fotoaparátu

Názorně jsme žákům vysvětlily, jak manipulovat s příslušným typem fotoaparátu. Žáci si vyzkoušeli ovládnání. Speciálně jsme upozornily na použití blesku a stativu. *Kdy použijeme bleskové světlo? (když máme nedostatek světla); Co způsobí blesk? (snímek je více plochý - přirozené světlo dává více modulace, za fotografovaným objektem se vytvoří stín); Proč používáme stativ? (když se bojíme, že se fotoaparát pohne a snímek pak bude rozmazaný, stativ se hodí spíše pro statickou fotografii)*

Následovala debata zaměřená na srovnávání digitální a klasické fotografie. Otázky, kterými jsme iniciovaly diskusi: *Kde je zdroj obrazu u klasické a digitální fotografie? (klasická: negativ, diapozitiv; digitální: karta, počítač); Jak je možné uchovávat data digitální fotografie? (na disku počítače, na CD, na*

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



DVD, na flash disku, na externím disku atd.); Jak si představujete klasickou fotografii? (papír s citlivou vrstvou); Víte, jak vzniká klasická fotografie? (vyvolání chemickým procesem v temné komoře, zvětšovací přístroj); A jak si představujete digitální fotografii? (může to být také papír s citlivou vrstvou, ale i obraz na monitoru, obraz promítaný dataprojektorem apod.; upozornit, že digitální fotografie nemusí být „hmatatelná“); Jaké jsou výhody digitální fotografie? (rychlost, snadná archivace, možnost manipulace); Co nám říká rozlišení fotoaparátu? (čím větší rozlišení, tím kvalitnější fotografie)
cíl aktivity: Žáci si osvojí základní manipulaci s digitálním fotoaparátem a pojmenují rozdíly mezi digitální a klasickou fotografií.

3. Objasnění pojmu interpretace

Žáci byli přímo v expozici konfrontováni s díly Mileny Dopitové (mimo jiné i s velkoformátovou fotografií sester) a zároveň s promítanou fotografií z počátku 20. století, na které jsou v dobovém fotoateliéru zachyceny také dvě sestry. Kladly jsme žákům dotazy tak, aby je jejich vlastní odpovědi vedly nejprve k nalezení cizorodého prvku v expozici (promítaná dobová fotografie) a dále k vlastní interpretaci fotografie Mileny Dopitové i fotografie dobové: **Co si myslíte, že je v této místnosti navíc? Co sem nepatří? A proč?; Zkuste popsat obě fotografie (M. Dopitová a dobová fotografie). Můžete je nějak porovnat?; Kdy tyto fotografie vznikly, v jaké době? Proč si to myslíte?; Jsou obě tyto fotografie uměleckým dílem?; Co vyjadřují tyto fotografie? Myslíte si, že lidé na nich k sobě mají nějaký vztah? Jak na vás fotografie působí?**

Teprve pak jsme si pojem společně definovali. Objasnily jsme dětem různá pojetí interpretace (interpretace jako „výklad díla“ a interpretace jako „nové podání – parafráze - existujícího díla – tj. vytvoření díla inspirovaného jiným dílem“). Poté jsme stručně přiblížily tvorbu Mileny Dopitové a téma, kterým se zabývá (stáří).

V závěru této části jsme promítly obraz Edvarda Muncha Výkřik a následně díla umělců, kteří s tímto obrazem různě pracují (Jiří Surůvka: Výkřik, Jiřího Černický: Výkřik a První průmyslově vyráběná schizofrenie). Otázkami jsme vedly žáky k pojmenování toho, co mají díla s původním obrazem shodného a v čem se naopak odlišují: **V čem si jsou díla podobná? V čem se odlišují? Jsou to kopie? Co je to kopie? Jak pracovali umělci s obrazem E. Muncha Výkřik?**

cíl aktivity: Žáci porozumí pojmu interpretace.

4. Vlastní tvůrčí proces

Východiskem pro vlastní tvůrčí práci žáků byl pojem stáří, téma tvorby Mileny Dopitové. Požádaly jsme žáky, aby jeden po druhém řekli slovo, které jim evokuje stáří. Tato slova jsme postupně zapisovaly na tabuli. Rozvinuly jsme debatu na téma stáří: **Jaké slovo se vám vybaví ve spojení se stářím? A proč? Myslíte si, že se stářím se pojí jen smutné a negativní věci? Co je na stáří pozitivního? Kdy podle vás začíná stáří? Může být i mladý člověk „starý“?**

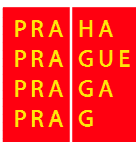
Vyzvaly jsme žáky, aby si ve skupinách vymysleli, jakým způsobem chtějí interpretovat fotografii Mileny Dopitové a své nápady si nejprve zapsali nebo nakreslili. Následovalo vlastní fotografování (k dispozici líčidla, látky). Upozornily jsme děti, že interpretace není jen pouhé kopírování, ale proces, kdy původní dílo je rozvíjeno a dále obohacováno o další významy. V místnosti byla pro připomínku umístěna reprodukce fotografie Mileny Dopitové.

cíl aktivity: Žáci vytvoří koncepci vlastní tvůrčí činnosti na dané téma, záměr realizují prostřednictvím digitální fotografie.

5. Práce s programem na úpravu fotografií

Žáci uložili fotografie do počítače a vybrali si jednu fotografii, se kterou dále pracovali. Představily jsme žákům základní nástroje programu na úpravu fotografií (Gimp), jednotlivé kroky jsme promítaly, aby žáci

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



mohli proces sledovat, souběžně pracovat a vyzkoušet si tak nejdůležitější funkce programu (změna velikosti fotografie, změna barevnosti a kontrastu, zásahy kresbou apod.) Následovala vlastní práce, kdy děti uplatnily získané dovednosti. K dispozici měly manuál, kde byly všechny předvedené funkce názorně popsány.

cíl aktivity: Žáci si osvojí základní funkce programu na úpravu fotografií, které využijí k podpoření svého tvůrčího záměru.

6. Interpretační „rej“ a závěrečné shrnutí

Promítly jsme výsledné fotografie, u každé jsme vyzvaly všechny žáky (krom autorů), aby se pokusili interpretovat sdělení a zdůvodnili, dle čeho tak usuzují. Následně promluvil autor. Nastala zajímavá konfrontace, kdy interpretace „nezainteresovaných“ se často zcela odlišovala od záměru autorů.

Jaký byl váš záměr? Proč jste ho vyjádřili právě tímto způsobem? Proč si myslíte, že to ostatní nepochopili? Udělali byste to nyní jinak, a jak?

cíl aktivity: Žáci prezentují výsledné fotografie a posuzují srozumitelnost sdělení.

DÍLA A AUTORŮ:

Milena Dopitová: Sixtysomething (2003)

Edvard Munch: Výkřik (1893)

Jiří Surůvka: Výkřik (1996)

Jiří Černický: Výkřik (1996)

Jiří Černický: První sériově vyráběná schizofrenie (1998)

VÝSTUPY PROGRAMU:

digitální, manipulované fotografie

MATERIÁL A POMŮCKY:

líčidla, látky (šátky, odstřížky apod.), tabule, popisovače, plakát A1 s obrázkem fotoaparátu a popisky jednotlivých funkcí, reprodukce dobové portrétní fotografie (k promítání), reprodukce A1 fotografie Mileny Dopitové (tisk), manuál k základním funkcím programu Gimp, stativy

TECHNICKÉ POTŘEBY:

digitální fotoaparáty, PC, dataprojektor, program na úpravu fotografií (Gimp)

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