

NÁZEV PROGRAMU: Umění (v) pohybu

AUTOR PROGRAMU: Pavel Mrkus (umělec)

SPOLUPRÁCE: Barbora Škaloudová (galerijní pedagožka)

CÍLOVÁ SKUPINA: žáci druhého stupně základních škol

CELKOVÁ DOBA TRVÁNÍ PROGRAMU: 2,5 hodiny

OBEČNÁ VÝCHODISKA PROGRAMU/ KONCEPCE:

Mým úmyslem bylo určité zpochybnění všeobecné pasivní konzumace současné audiovizuální kultury a nabídnutí alternativy, jak s touto smrští nakládat. Obrovské množství dat, která jsou denně průmyslově produkována končí na virtuálním smetišti, jehož obsah lze recyklovat a vybraná data využít jako kreativní materiál podobného druhu, jako jsou třeba vodové barvy nebo ready-mades. To umožňuje digitální technologie široce dostupná teprve v několika posledních letech a právě nejmladší generace ji dokáže v tomto smyslu hravě využít. Šlo o to uchopit tento potenciál a ukázat si jeho využitelnost.

CÍL PROGRAMU:

V první části programu žáci uvažují nad možnostmi vnímání filmového obrazu, o pásmu, kde se propojuje obraz a zvuk. Hledají, co tvoří filmový jazyk (rytmus, dynamika, barvy, světlo apod.). Uvědomují si, jak můžeme proměnit filmový obraz či zacházet nově s již existujícími obrazy. V druhé části žáci vytvoří vlastní audiovizuální kompozici (videoklip) s použitím snímků detailů dynamických obrazů Františka Kupky v programu ArKaos VJ. Žáci se tak seznamují s uměleckými postupy jako je koláž, citace, rekonstrukce, rekontextualizace. Učí se orientovat v proudu znějící hudby, vnímají melodii, harmonii a strukturu skladby. Uvědomují si souvislosti mezi hudbou a vizuálním uměním.

PRŮBĚH PROGRAMU:

1. Motivace a vymezení prostředí

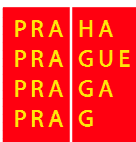
Vzájemně jsme se představili. Pustili jsme video Oskara Fischingera "Allegretto" 1943, na jehož základě jsme se žáků ptali: **Čím se liší od běžných kreslených filmů např. Disneyovské produkce? Jaké jsou hlavní prvky, ze kterých se film skládá? (obraz, zvuk, pohyb) Jak spolu tyto tři pojmy ve filmu souvisí?**

Promítli jsme žákům několikanásobně zvětšený detail ze známého animovaného filmu bez zvuku. (*Spiderman, 1min.*) Žáci hádali, o který film jde. Poté jsme žákům položili následující otázky s cílem, aby si uvědomili, že dílo má určité konkrétní prvky, ze kterých je postaveno. Poznáme-li tyto stavební prvky, můžeme je pak sami uchopit a začít s nimi pracovat podle naší libosti.

Podle jakých znaků jste poznali tento film? Jak se film změnil? Co zůstane, odstraníme – li příběh? Jak jinak ještě by se dal tento film předělat? Jak působí zvuk? Jak by se mohlo měnit vnímání ukázky, kdybychom vyměnili zvuk? Na závěr byla promítnuta ukázka v původní podobě.

Jako příklady využití TV nebo video signálů v současném umění jsme žákům představili díla umělce Nam Jun Paika *Electronic Super Highway* a *TVGarden*. K lepšímu pochopení struktury video souboru jako řady snímků na časové ose jsme žákům ukázali obrázek a videoklip Eadwearda Muybridge – studie pohybu ve fotografii.

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



V rámci přípravy na vlastní tvůrčí činnost jsme žáky seznámili s aplikací ArKaos VJ, která pracuje s pohyblivým obrazem a zvukem. Následovala krátká ukázka hotové audiovizuální kompozice vytvořené v programu ArKaos VJ, který umožňuje přiřadit ke klávesám fragmenty obrazů či videosekvencí a hrát na ně podobně jako na klavír, avšak místo tónů spouštět obrázky. Rytmus a dynamiku kompozice lze synchronizovat se zvoleným zvukem.

Zmínili jsme pohyb a barevné kompozice v obrazech Františka Kupky, které využijeme k naší práci.

Poslechli jsme si čtyři různé audio soubory, z nichž si žáci vybírali pro své kompozice: Conrad Schnitzler: Electric Garden, (electro); J.S.Bach: Capriccio BWV992 – 4 , (piano); Air: Electronic Performers (electro); Funk D'Void: Diabla (techno)

cíl aktivity: Žáci pojmenují hlavní prvky filmu a jejich vzájemné souvislosti.

2. Focení obrazů Františka Kupky

V této části programu bylo úkolem žáků získat obrazový materiál – detaily z obrazů Františka Kupky. Žáci se rozdělili do dvojic. Rozdali jsme jim digitální fotoaparáty a poučili je o jejich používání. Zejména jsme je upozornili na vypnutí blesku v expozici a nastavení rozlišení obrázků na 640 x 480 dpi. Zdůraznili jsme také, aby vybírali zejména dobře kontrastní a výrazné detaily obrazu. Úkolem každé dvojice bylo nafotit během 15 minut 10 – 15 snímků.

cíl aktivity: Žáci vybírají a zaznamenávají obrazový materiál.

3. Vytváření audiovizuálních kompozic

Žáci si vytvořili složky, do kterých přenesli pořízené obrázky.

Podrobně jsme žáky seznámili s programem ArKaos VJ, každý obdržel stručný tištěný manuál na poznámky a postupoval dle výkladu. Žáci přesunuli obrázky ze složky do aplikace, následovala „hra na klávesnici“ (použití vrstev, klíčování barev a světla, manipulace s obrazem pomocí pohybů myši, přidání efektů, přechody, ukládání kompozice a nahrávání videosouboru se zvukem). Žákům jsme nejdříve poskytli čas na experimentování s programem, jeho funkcemi a možnostmi, poté vytvářeli vlastní kompozice. Na závěr proběhla společná projekce kompozic spojená s reflexí, kdy žáci vzájemně posuzovali, jak se komu povedlo obrazovou a zvukovou část sladit. Závěrečnou diskusi jsme podpořili otázkami: [Čeho jste se v hudební nahrávce uchopili \(rytmu, melodie, barvy...\)?](#) [Kdy je podle vás obraz a zvuk v souladu?](#) [Podle čeho jste přiřazovali obrázky?](#) [Je něco, co má hudba i obraz společného?](#) [Co byste změnili, kdybyste na kompozici měli více času?](#)

cíl aktivity: Žáci si prostřednictvím experimentu osvojí základní funkce programu ArKaos VJ, které využijí při vytváření vlastní kompozice. Žáci hodnotí soulad mezi zvukem a obrazem.

DÍLA A AUTOŘI:

František Kupka: obrazy ze sbírek NG ve Veletržním paláci v Praze

Oskar Fischinger: „Allegretto“ (DVD „Oskar Fischinger – Ten Films“ vydalo Center for Visual Music v Los Angeles 2006)

Nam Jun Paik: Electronic Super Highway (1993) a TVGarden (1974)

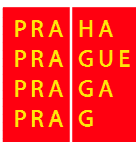
VÝSTUPY PROGRAMU:

videa vytvořená žáky na CD, soubory aplikace ArKaos, obrázky a audio použité k vytvoření kompozice

MATERIÁL A POMŮCKY:

tužky, manuály k programu ArKaos

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



TECHNICKÉ POTŘEBY:

hardware: digitální fotoaparát, počítač, sluchátka, reproduktory

software: systém Windows XP; přehrávání videa a zvuku: Windows Media Player, QuickTime; editace

videa: ArKaos VJ (download: <http://www.arkaos.net>)

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