

**NÁZEV PROGRAMU:** Zvuk v umění

**AUTORKA PROGRAMU:** Petra Vargová (umělkyně)

**SPOLUPRÁCE:** Blanka Lhotáková (galerijní pedagožka)

**CÍLOVÁ SKUPINA:** studenti středních škol

**DOBA TRVÁNÍ:** 3 hodiny

**OBECNÁ VÝCHODISKA PROGRAMU/ KONCEPCE:**

Program Zvuk v umění vychází z mých experimentů v oblasti zvuku a jeho využití ve výtvarném umění s použitím různých médií a procesů např. digitální vs. analogový zvuk, algoritmy pro generování zvuku, fraktální zvuky. Program jsem koncipovala s ohledem na konkrétní cílovou skupinu tak, aby studenti mohli využít své znalosti z oblasti zvuku, ale zároveň měli možnost si tyto znalosti prohloubit. Pokud student nikdy se zvukem nepracoval má možnost vyzkoušet si první kroky v práci se zvukem. Zároveň jsem se kromě praktických dovedností zaměřila na seznámení studentů s tendencemi současného výtvarného umění v oblasti zvuku. Vysvětluji studentům jakým způsobem pracuji v této oblasti já sama a seznamuji studenty s vlastním uměleckým projektem „Evoluční zvonící tón“ pro mobilní telefon, který pracuje s mutací zvonícího tónu mobilního telefonu. Studenti tak získávají ucelený obraz toho, jakým způsobem pracuje konkrétní umělec se zvukem jak z hlediska konceptuálního tak z hlediska praktického.

**CÍL PROGRAMU:**

Studenti získají přehled o různých způsobech užití zvuku ve výtvarném umění druhé poloviny 20. století. Studenti se prostřednictvím vlastní objevování a experimentů seznámí se základními pojmy v oblasti zvuku, pochopí význam a funkci zvuku v současném výtvarném umění a za pomoci jednoduchých výrazových prostředků vytvoří vlastní krátkou zvukovou práci. Kromě teoretických znalostí si studenti osvojí i základní praktické dovednosti jako je práce s digitálním diktafonem, přenos zvukové stopy do počítače a práce v prostředí zvukového editoru Audacity. Na závěr každý student představí svůj způsob myšlení a výsledky své práce ostatním formou krátké demonstrace, performance nebo jiného způsobu prezentace, jejíž součástí bude také kritické zhodnocení vlastní práce a práce kolegů.

**PRŮBĚH PROGRAMU:**

**1. Úvod do programu**

Představily jsme se studentům a seznámily je s tématem a plánovanou strukturou dílny. Studenti se představili nám, každý uvedl svou osobní zkušenost v oblasti **zvuku** popř. hudby, což nám umožnilo přizpůsobit průběh dílny dané skupině studentů.

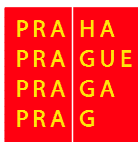
**cíl aktivity:** Studenti se seznámí s tématem programu.

**2. Krátká teoretická přednáška s ukázkou vlastní práce**

Seznámily jsme studenty s ústředním pojmem programu - s pojmem zvuk, pomocí otázek jsme je vedly k tomu, aby sami přemýšleli o povaze zvuku.

[Jakou má zvuk formu a za jakých podmínek se s ním můžeme setkat? \(podmínky nutné k šíření zvuku\)](#) [Jaké jsou běžně slyšitelné frekvence a co naopak lidské ucho není schopno](#)

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



slyšet? (infrazvuk a ultrazvuk) Jakým jiným způsobem člověk vnímá zvuk? (vibrace v těle: tanec hluchoněmých)

Pro lepší přiblížení tématu jsme si připravily ukázky tří různých zvukových stop:

- sinusoida – základní zvuková stopa
- bílý šum
- záznam lidského hlasu

Studenti si společně prohlédli vizualizaci těchto stop, nejprve bez zvuku, poté si poslechli i zvukový záznam. Následně jsme studenty požádaly o vysvětlení, jak se stopy od sebe podle jejich názoru liší a proč tomu tak je.

Umělkyně představila svůj projekt „Angels“, evoluční vyzvánění pro mobilní telefon. Po demonstraci následovala krátká diskuse a odpovědi na případné dotazy studentů.

**cíl aktivity:** Studenti si ověřují a rozšiřují své znalosti o záznamu zvuku. Studenti se seznamují se způsobem využití zvuku v současném umění.

### 3. Prohlídka expozice, aktivita s pracovním listem, výklad, diskuse

Se skupinou studentů jsme se společně přesunuli do expozice zahraničního umění Veletržního paláce. Ve volném prostoru se studenti nejprve zaposlouchali do „šumu“ expozice. Pokusili se identifikovat slyšitelné zvuky a odhalit jejich možný původ.

Následovala diskuse se studenty o možném uplatnění zvuku v uměleckých dílech, jeho původu a povaze. V průběhu diskuse se objevily nejméně tři přístupy, které jsou zastoupeny v expozici. Studenti se rozdělili do tří skupin podle toho, jaký z přístupů považovali za nejzajímavější. Možnosti vzešlé z diskuse: **zvuk generovaný mechanicky, zvuk generovaný automaticky, zvuk jako vedlejší produkt.**

Zadaly jsme studentům práci, aby vyhledali v expozici dílo, v němž se uplatňuje zvuk jimi vybraným způsobem. S pomocí pracovního listu měli za úkol dílo prozkoumat a představit svým spolužákům.

**cíl aktivity:** Studenti citlivě vnímají zvuky kolem sebe. Studenti vlastními slovy pojmenují způsoby uplatnění zvuku ve výtvarném umění.

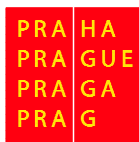
### 4. Představení zadání a sběr zvukového materiálu

Činnost, kterou jsme studentům představily, se vztahuje k budově Veletržního paláce. Navrhly jsme jim, že zrekonstruujeme některé okamžiky z historie Veletržního paláce, třeba dramatický srpen 1974. Přehrály jsme studentům záznam zvuku požáru, záznam zvuku praskajícího zdiva a rozbíjeného skla... Tím jsme je motivovaly pro nadcházející samostatnou práci a představily jim její zadání. Požádaly jsme studenty, aby si vybrali místo ve Veletržním paláci a vymysleli, jak by jej mohli pomocí zvuku **proměnit, nově interpretovat.** K dispozici měli digitální diktafon, na který zvuky zaznamenávaly. Studenti pracovali ve dvojicích či tříčlenných skupinách. Nabídly jsme jim postupy, jež mohli, ale nemuseli využít, vymezily jsme jim prostory, pro které mohli zvuk vytvářet (výtah, schodiště, WC, šatna, vestibul). Vysvětlily jsme studentům práci s digitálním diktafonem a doporučily jim, aby brali v úvahu přirozený zvuk zvoleného místa, neb i ticho je forma zvuku.

Následovala samostatná práce, během níž studenti sbírali zvukový materiál pro své projekty.

**cíl aktivity:** Studenti se učí zaznamenat zvuk na digitální diktafon. Studenti spolupracují ve skupině na přípravě koncepce společného projektu.

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



## 5. Práce se softwarem Audacity a digitální zpracování zvuku

Studenti v úvodu této části absolvovali krátkou instruktáž jak pracovat v programu Audacity. Představily jsme jim, jaké formáty zvuku mají k dispozici, jakým způsobem zvuk importují a jak ho vyexportují na CD nebo jiný nosič. Následoval prostor pro dotazy.

Během samostatné práce studenti editovali nasbíraný materiál tak, aby co nejlépe naplnili svou představu. Podpořily jsme studenty v experimentování, záměrem nebylo dokonalé provedení, ale osvojit si co nejvíce poznatků o práci se zvukem. Zároveň jsme studenty upozornily, že není důležité, aby předvedli hotové umělecké dílo, ale aby si vyzkoušeli práci se zvukem v emocionálním kontextu a procvičili svou vlastní schopnost kreativně pracovat. Studentům jsme byly k dispozici pro případnou technickou asistenci.

**cíl aktivity:** Studenti si osvojí základní ovládání a nástroje zvukového editoru Audacity, které aplikují při zpracovávání vlastního tvůrčího záměru. Studenti si ověří svou schopnost kreativně myslet a pracovat.

## 6. Prezentace projektů a závěrečná diskuse

Na závěr programu studenti prezentovali své projekty ve vybraných místech Veletržního paláce, pro která zvukovou proměnu vytvářeli. Vysvětlili svůj záměr a posoudili, jak se jim ho podařilo naplnit, jak jsou se svou prací spokojeni. Pokládaly jsme studentům doplňující dotazy vedoucí k hlubšímu zamyšlení nad vlastní prací a jednotlivými fázemi zpracování.

**cíl aktivity:** Studenti samostatně prezentují vlastní projekt a kriticky hodnotí zdařilost svého záměru.

### DÍLA A AUTOŘI:

Joe Jones: Mechanický nástroj

Peter Sedgley: Lehké páky II.

Ale Guzzetti: Imaginární playmate

### VÝSTUP PROGRAMU:

zvukový záznam ve formátu mp3 na CD

### MATERIÁL A POMŮCKY:

pracovní list, tužka, podložka, sedák

### TECHNICKÉ POTŘEBY:

PC, digitální diktafon, CD přehrávač, projektor s audio sestavou, software Audacity, Lame mp3 encoder, CD