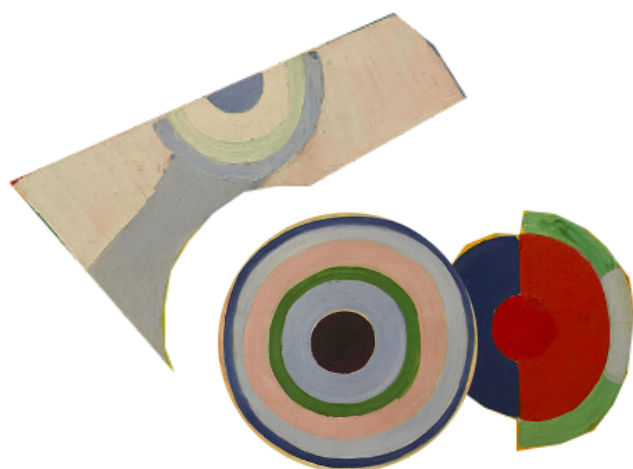


Seminární práce

Návrh hudebně - výtvarného projektu “Rozpohybuj svou fantazii”



vyučující: PhDr. Věra Uhl Skřivanová, Ph.D.

vypracoval: Bc. Jan Tumpach, DiS.

Obsah

Obsah	1
1 Úvodem	2
1.1 Komparatistika	2
1.2 Analýza	4
2 Anotace	5
3 Didaktická analýza výukových jednotek	6
3.1 Myšlenková mapa	6
3.2 Výuková jednotka A	7
3.3 Výuková jednotka B	8
3.4 Výuková jednotka C	10
4 Kritéria hodnocení a forma hodnocení žáků	12
6 Závěrem	13
Prameny	13

1 | Úvodem

Vzhledem k mému pedagogickému i uměleckému zaměření (aprobace hudební a výtvarná výchova) jsem přirozeně dospěl k myšlence propojení těchto dvou uměleckých disciplín. Důležitou roli nejen v tomto projektu také hraje má dlouholetá zkušenost s informačními technologiemi, které již od dětství ke svým uměleckým aktivitám využívám. Informatiku také vyučuji na ZŠ.

1.1 | Komparatistika

Již v několika předešlých dílčích předmětových pracích jsem se zabýval komparatistikou hudebních a vizuálních prostředků. Tento projekt je výsledkem jejich aplikace do pedagogického prostředí. Výsledkem mého přemýšlení, jak by bylo možné efektivně aplikovat tyto mé motivy a představy v konkrétní pedagogický záměr, je tato práce.

Jako teoretickou základnu jsem využil publikace Jaroslava Bláhy *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1 a I/2*. Tyto publikace jsou součástí celostátního projektu Program aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity.

“Jedním z klíčových cílů je vytvořit a zavést do praxe modely vzdělávacích programů s důrazem na mezioborové vztahy, především pak výtvarného umění a hudby. Publikace usiluje o nahrazení přežívající chronologie lineárního pojetí vývoje výtvarného umění a hudby typologií výtvarného a hudebního projevu. Záměrem této koncepce aktivizující specifickou oborového myšlení je posílení kreativity a flexibility zájemců o výtvarné umění a hudbu, zejména pak dětí a mládeže. Proto je publikace určena nejen odborníkům a poučeným laikům ale i učitelům výtvarné a hudební výchovy na všech stupních škol.“¹

Bláha je nejen v naší republice jedním z mála, ne-li jediným, kdo se komparatistice hudebního a výtvarného umění věnuje na úrovni odborně vědecké. Jeho publikace, které jsou doplněny i o audio materiál, mě velmi zaujaly nejen svou nadčasovostí, odborností, komplexností, přehledností, ale zejména svou celkovou koncepcí, záměrem a poselstvím.

Jak Bláha uvádí *“jazyk umění nelze chápat jako metaforu”*². Je potřeba proniknout do hloubi sdělení a pochopit, nebo spíše naučit se vnímat, samotná sdělení, která z jakéhokoli druhu umění vyplývají. Toto sdělení samo o sobě není nikterak hluboce skryto a samo se nabízí, tím myslím to, že každý člověk, žáky nevyjímaje, jistě někdy zažil příjemný pocit při poslechu hudby

¹ BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699. s 12

² BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699. s 13

nebo pohledu na vizuální umělecké dílo. Úkolem učitele jakékoli umělecké výchovy je dle mého názoru “nahlédnout pod pokličku” tohoto překrásného tajemství. Tím vykročíme na cestu k cíli, kterým je komparativní umělecká gramotnost ve smyslu vlastní tvorby multimediálního uměleckého díla. Z hlediska revidované Bloomovy taxonomie kognitivních cílů je totiž tvořivost samotným vrcholkem jejich pomyslné pyramidy³.

Dále uvedu dvě zásadní myšlenky, které Bláha ve své publikaci uvádí uvádí:

“Mezi přežívající předsudky patří například rozdělení uměleckých druhů na časové a prostorové či oborový purismus, který s přehnanou horlivostí střeží čistotu oboru a vystavuje jej tak do nebezpečí izolace.”

*“Současná multimediální kultura přesvědčivě demonstruje nesmyslnost izolace jednotlivých uměleckých druhů.”*⁴

Můj projekt je svou koncepcí zaměřen tak, aby právě výše uvedou nesmyslnost izolace oborů rušil a dovolil tak kreativní formou propojit dva na jednu stranu rozdílné a na druhou neskutečně podobné světy.

Bláha dále uvádí, že komparatistika chápe dílo pomocí metody historický fenomén - společenský jev. Ta vychází z uměleckého díla jako výpovědi doby a z hlediska teorie a dějin umění jako předmět. Směřuje tedy od jedinečného k obecnému. Opakem tohoto přístupu jsou teorie a filozofie umění, která ve své analýze směřuje od obecného k jedinečnému.⁵ I v tomto ohledu má práce naplňuje Bláhovo koncepci. Žák totiž nejprve dílo tvoří (jedinečnost) a pak teprve přirozeně přistupuje k jeho nutné analýze (zobecnění), aby s ním mohl nadále nakládat. Na to Bláha navazuje i následující úvahou:

*“Současné pojetí umění ovládá encyklopedičnost, která podryvá základy kultury. Na malířská díla zachovaná z minulosti nahlíží jako na položky vynesené nějakým obrovitým rozdělovačem vědění. Tyto doktríny potírají veškerou bohatost a otevřenost lidských zdrojů. Při aktivní recepci uměleckého díla je zdrojem informací samotný artefakt - jen je třeba naučit se v něm “číst”. Nejúčinnějším prostředkem je citlivost vnímání.”*⁶

³ Anderson, L. W.; Krathwohl, D. R. et al., eds. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing of Educational Objectives*. New York: Longman.

⁴ BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699. s 15

⁵ BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699. s 15-16

⁶ BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699. s 22-23

1.2 | Analýza

Chtěl bych také zmínit důležitost umělecké analýzy, které je nezbytným předpokladem pro realizaci projektu. Způsob, kterým Bláha porovnal analýzu hudební a výtvarnou, je velmi výstižný:

“Hudební analýza je postavena na velice pečlivém, detailním zpracování jednotlivých výrazových prostředků. V teorii výtvarného umění je rozbor výrazových prostředků podceňován. Nejčastějším argumentem proti jejich detailní analýze je, že oslabuje vnímání výtvarného díla v jeho komplexnosti. To je však základní omyl. Tak jako není smyslem detailní analýzy hudebně výrazových prostředků spojených s tématem odpoutat jeho poslech od prožitku celkové struktury skladby, ale postupně posilovat posluchačovu “hudební gramotnost”, tak totéž platí i v případě důsledného rozboru výrazových prostředků spojených s malířstvím tvarem: trpělivě budovat “vizuální gramotnost”.

... “Aby divák nebo posluchač mohl sledovat celkovou strukturu uměleckého díla, musí si jasně uvědomovat její články a vztahy mezi nimi... Bez vědomí částí neexistuje vědomí celku.”⁷

Důvod, proč Bláhu cituji je prostý. V mém projektu je analýza vizuálního díla nezbytným předpokladem pro další nakládání s ním, tedy jeho dekonstrukci a opětovnou konstrukci do narativní dimenze. Konkrétně mám na mysli tvorbu animace na základě práce s dekonstruovanými prvky vlastního vizuálního výtvoru.

Závěrem podkapitoly uvádím definici pojmu kompozice z pohledu výtvarného:

„Kompozice (lat. componere — sestavit), též skladba, ve struktuře výtvarného díla vzhledem k jeho celku historicky podmíněné uspořádání jeho vizuálních částí podle významového, obsahového a funkčního záměru... Kompozice vyjadřuje světový názor, je stylově příznačná (hierarchická perspektiva středověku, dostředná perspektiva v renesanci), historicky proměnná, podmíněná tradicí, ale podléhající vývoji, jehož směřování odráží a spoluvytváří výtvarným vyjádřením nového světového názoru, životního pocitu, nových vědních poznatků, např. prostorových, pohybových, časových ad.”⁸

⁷ BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699. s 25

⁸ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5. s. 177.

2 | Anotace

Název námětu motivační

Rozpohybuji svou fantazii!

Název námětu popisný

Tvorba multimediálního díla. Žák nejprve vytvoří hudební složku. Při jejím poslechu pak namaluje abstraktní kompozici. Nakonec vytvoří multimediální dílo, ve kterém zpracuje svou hudbu a malbu tak, aby vznikl filmový klip. Zde se tedy na vlastní hudbu žáka bude synchronizovaně pohybovat a různě sestavovat jeho malba.

Záměr projektu

Záměrem je rozvíjet kreativitu, informační gramotnost a klíčové kompetence cílové skupiny žáků a podporovat rozvoj pedagogických kompetencí vyučujících výtvarné a hudební výchovy.

Stručná anotace v bodech:

- určeno pro 2. stupeň ZŠ (nebo nižší gymnázia)
- spojení kreativity hudební, výtvarné i praktické (práce s PC)
- výstupem je efektní multimediální dílo
- prezentovatelné např. na YouTube
- projekt žáky motivuje zejména k tvořivosti a vlastní autorské činnosti ve všech multimediálních oblastech
- možnost práce individuálně i v malých skupinkách

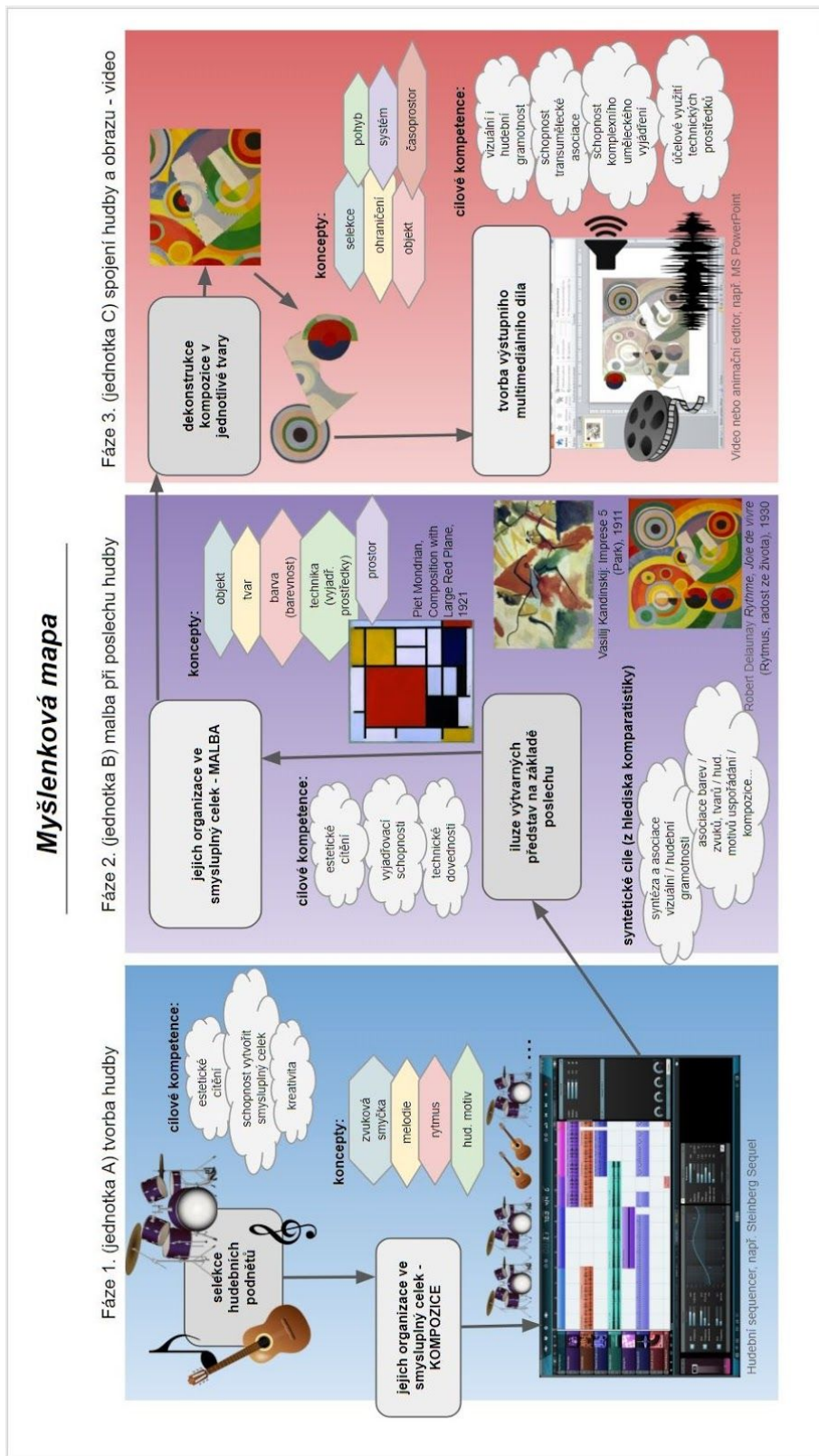
Požadavky na pedagogy:

1. Učitel výtvarné výchovy, který má dostatečné znalosti práce s IT = hlavní garant projektu
2. Učitel, který má alespoň základní znalosti v oblasti hudby a hudebního software
3. IT odborník, který připraví zázemí IT a bude schopný zasáhnout v případě technických problémů

Samozřejmě je možné, aby výše uvedené požadavky splňovala jedna osoba.

3 | Didaktická analýza výukových jednotek

3.1 | Myšlenková mapa



3.2 | Výuková jednotka A

Jednotka A se týká tvorby hudební složky.

Klíčová slova

Hudba, počítač, sequencer, sample, groove, smyčka, audio, Sequel, track

Východiska

V dnešní době existují hudební programy, prostřednictvím kterých dokáže i člověk neovládající hudební teorii vytvořit zajímavé hudební plochy. Na tomto principu jsou v podstatě založeny mnohé hudební žánry, jako Hip-Hop, Drum'n'Bass, Groove Jazz a další.

Motivace

- Učitel žákům nejprve pustí několik hudebních ukázek založených na principu samplování (viz výše).
- Poté žáky seznámí s příslušným hudebním programem - předvede jim, jak jednoduše sestaví vlastní hudební "track"

Formulace úkolu

Žák vytvoří v samplovacím hudebním programu (např. Steinberg Sequel) hudební podklad v délce 30 s - 1 min. Jedná se o subjektivní, kreativní činnost. Z databáze hotových hudebních smyček si vybírá ty, které se mu líbí, a následně je sestavuje v celkovou hudební kompozici. Tato činnost navazuje na okruhy učiva RVP v bodech rozvíjení smyslové citlivosti a uplatňování subjektivity. Dochází k realizaci vlastních hudebních představ.

Rozvíjí kompetence RVP: k řešení problémů, komunikativní (pomocí díla zprostředkovávám emoce), sociální a personální a pracovní.

Průřezová témata RVP a mezipředmětové vztahy: mediální výchova, osobnostní a sociální výchova, filmová výchova.

Kriteria hodnocení a forma hodnocení žáků

V této fázi projektu nedochází k hodnocení. Žák má možnost vytvořit libovolné dílo. Učitel pouze motivuje žáky, řeší případné problémy a kontroluje technickou složku (délka stopy atp.)

Smysl a cíl úkolu

Tvorba vlastního uměleckého hudebního obsahu. Rozvíjení dovedností v oblasti práce s PC, zejména hudebním programem.

Techniky a materiály:

PC, hudební software podporující práci se samplly a obsahující jejich databázi (např. Steinberg Sequel Campus)

Dispoziční předpoklady žáka

Základy práce s PC např. z hodin informační výchovy.

Dispoziční předpoklady učitele

Základní znalosti v oblasti hudby, ovládání PC a hudebního software.

Organizační forma

Individuální práce žáků u PC, učitel v roli kouče.

Popis (časový scénář)

- (cca 45 min.) učitel seznámí žáky s hudebním programem - pouze na úrovni základů práce se zvukovými smyčkami
- (cca 90 min.) samotná tvorba hudebního podkladu v délce 30 s - 1 min
- (cca 45 min.) uložení zvukových nahrávek do přenosného zvuk. zařízení (příprava na jednotku B)

3.3 | Výuková jednotka B

Jednotka B se týká malby abstraktní kompozice.

Klíčová slova

Malba, barva, abstrakce, Delaunay, temperové barvy, výtvarný projev

Východiska

Barva je nositelem emocí a barevná kompozice pak vyjádření subjektivního prožitku. Poslech hudby v nás vyvolává emoce, které můžeme lépe než slovy vyjádřit tvorbou barevné kompozice. Nechme se inspirovat např. obrazy Roberta Delaunaye, Františka Kupky nebo Vasilije Kandinského. Nebo lépe, vytvořme si vlastní styl!

Motivace

Učitel žákům představí díla výše uvedených autorů a vysvětlí jim principy a možnosti vyjádření emocí prostřednictvím barevné abstraktní kompozice.

Formulace úkolu

Při poslechu hudby vytvořené v jednotce A se pokusí žák vyjádřit tytéž emoce, které vložil do své hudby, pomocí abstraktního výtvarného projevu. Tato fáze má silný vztah ke složkám výtvarného zážitku, zejména konstruktivní (tvorba výtvarné konstrukce na základě konstrukce hudební), významové (vyjádření významu hudby vizuálním projevem), empatické (vyjadřování emocí) i prožitkové. Jelikož projekt akcentuje konstruktivní složku výtvarného zážitku, lze zde spatřovat souvztažnost s triádou Věry Roeselové: NÁMĚT -> VÝTVARNÝ PROBLÉM -> TECHNIKA.

Činnost zahrnuje všechny tři okruhy učiva RVP v oblasti výtvarné výchovy, tedy rozvíjení smyslové citlivosti a uplatňování subjektivity i ověřování komunikačních účinků.

Činnost také rozvíjí kompetence RVP: k učení, k řešení problémů (učí se a řeší, jak vystihnout emoce pomocí malby), komunikativní (pomocí díla zprostředkovávám emoce), sociální a personální a pracovní.

Průřezová témata RVP a mezipředmětové vztahy:

mediální výchova, osobnostní a sociální výchova, filmová výchova.

Kritéria hodnocení a forma hodnocení žáků

V této fázi projektu také nedochází k hodnocení. Žák má možnost vytvořit libovolné dílo. Učitel pouze motivuje žáky, řeší případné problémy a kontroluje technickou složku.

Smysl a cíl úkolu

Rozvíjení abstraktního myšlení, schopnosti prožívat a vyjadřovat emoce. Zároveň dochází k rozvoji senzomotorické zručnosti.

Obecné principy obrazové skladby:

- kompozice dynamická
- barevná kompozice
- tvarová kompozice
- práce s linií
- zachycení pohybu (hudebního)
- kvalitativní proměna (v návaznosti na hud. dílo)

Míra stylizace (abstrakce):

Zcela abstraktní malba.

Návaznost na výtvarné směry:

Abstraktní malba

Techniky a materiály:

Malba temperovými barvami na papír formátu cca A3.

Dispoziční předpoklady žáka

Základní znalosti a dovednosti při malbě s barvami.

Dispoziční předpoklady učitele

Znalosti a dovednosti v oblasti abstraktní malby a principům vyjadřování emocí prostřednictvím barevné kompozice.

Organizační forma

Individuální práce žáků ve výtvarném ateliéru. Učitel v roli poradce a kouče.

Popis (časový scénář)

- (cca 90 min.) Malba abstraktní kompozice při poslechu hudby
- (cca 45 min.) Hotové malby učitel vyfotí (nebo naskenuje) a připraví pro další zpracování do počítačů (pro jednotku C)

3.4 | Výuková jednotka C

Jednotka C se týká rozkladu digitalizované podoby malby na jednotlivé tvarové prvky a samotné tvorby animace.

Klíčová slova

Rozklad, grafika, animace, Malování, Photoshop, PowerPoint, výřez, pohyb, video

Východiska

Hudbou podložená počítačová animace je sama o sobě poutavou a efektní záležitostí. Její tvorba přitom nemusí být příliš složitá ani pro méně zručného počítačového uživatele.

Motivace

Existuje mnoho animovaných hudebních klipů, ale jejich prezentace žákům před započatím tvorba animace vlastní by podle mého názoru nebyla přínosná. Žáci by totiž mohli být příliš ovlivněni zhlédnutými videoklipy a mohlo by to negativně ovlivnit jejich subjektivní vyjádření. Myslím, že v této fázi budou již dodatečně motivováni tím, že mají připravenou hudbu i grafickou složku a čeká je již jen závěrečná fáze.

Formulace úkolu

První částí tohoto bloku je rozčlenění digitalizované podoby malby na jednotlivé grafické elementy. To se dá učinit v bitmapovém grafickém programu pomocí nástroje laso a poté funkcí kopírovat a vložit do programu, ve kterém bude probíhat animace.

Druhá část pak bude samotná animace. Do příslušného programu bude nejprve vložena zvuková stopa, a poté postupně vytvářena synchronizovaná animace. Koncem animace může být složení prvků v cílovou malbu, ale není to podmínka. Bude se to totiž odvíjet od průběhu hudby. Pokus totiž bude hudební vrchol například v polovině skladby, může se právě zde objekt složit do výsledného tvaru, a poté opět rozložit, či zcela zmizet.

V této fázi také dochází k realizaci složek výtvarného zážitku, zejména konstruktivní (spojování hudební a výtvarné složky v logický celek), významové, empatické (vyjadřování emocí) i prožitkové (aby žák zprostředkoval svůj prožitek potenciálnímu divákovi, musí jej sám prožít).

Tato činnost také zahrnuje všechny tři okruhy učiva RVP v oblasti výtvarné výchovy, tedy rozvíjení smyslové citlivosti a uplatňování subjektivity i ověřování komunikačních účinků.

Činnost také rozvíjí kompetence RVP: k učení, k řešení problémů (nejen technických, které často nastávají, ale i obsahových - zachování smyslu změru), komunikativní (pomocí díla zprostředkovávám emoce), sociální a personální (vyjadřuji své osobní názory) a v neposlední řadě i pracovní.

Průřezová témata RVP a mezipředmětové vztahy:

mediální výchova, osobnostní a sociální výchova, filmová výchova.

4 | Kritéria hodnocení a forma hodnocení žáků

V této fázi projektu již dochází k celkovému hodnocení:

- 1. Závěrečná prezentace všech projektů.** Každý z účastníků bude mít jeden hlas, který může udělit kterémukoli projektu, vyjma svého
- 2. Po publikace videí na YouTube počet hlasů** (hlasovat možno přímo u videa) a vyhodnocení cca po půl roce. Odkaz na videa z projektu s informací o hlasování může být zveřejněn např. na webu školy.

Po závěrečné prezentaci (viz bod 1 výše), případně s časovým odstupem po sečtení hlasů z internetu, bude uspořádána hodnotící schůzka, kde proběhne komentování jednotlivých výstupů. Každý z účastníků se zde bude moci vyjádřit k celkovému průběhu a případně navrhnout, zdali by chtěl absolvovat další podobně pojatý projekt.

Smysl a cíl úkolu

Smyslem celého projektu je vzbudit v žácích zájem o tvůrčí činnost. Každý, kdo projektem projde, dokáže vyprodukovat svébytné, hodnotné a v neposlední řadě efektní a poutavé dílo, na které bude pyšný nejen on sám, ale i jeho sociální okolí.

Techniky a materiály:

PC, Animační software - nejjednodušší varianta je Microsoft PowerPoint (nebo adekvátní freeware), lze ale využít i Microsoft Movie Maker (součástí Windows), nebo jakýkoli jiný software pro střih videa (např. Pinnacle Studio atp.).

Dispoziční předpoklady žáka

Základní práce s daným programem (např. Microsoft PowerPoint - z hodin informační výchovy)

Dispoziční předpoklady učitele

Znalosti a dovednosti v oblasti práce s daným PC programem.

Organizační forma

Individuální práce žáků u PC, učitel v roli kouče.

Popis (časový scénář)

- (cca 90 min.) Rozdělení digitalizované formy malby na jednotlivé elementy
- (cca 120 min.) Samotná tvorba v animačním programu
- (cca 90 min) Prezentace hotových projektů a diskuze

- /volitelně (cca 90 min) Reflektivní hodnotící schůzka s časovým odstupem

6 | Závěrem

Hlavním didaktickým cílem projektu je, aby žák vytvořil ucelené multimediální umělecké dílo, na který bude pyšný. Pokud se tento projekt bude publikovat, jistě získá i uznání a obdiv nejen z řad učitelů a rodiny, ale v neposlední řadě i spolužáků a vrstevníků, což je pro potenciální autory asi nejdůležitější. Publikování je možné jednak na on-line zdrojích (např. YouTUBE), nebo před třídou (např. na interaktivní tabuli) atp. Napadá mě také možnost využít tato díla jako součást vernisáže v galerii. Ve škole, kde působím, se pravidelně konají výstavy prací žáků v galerii a myslím a doufám, že tomu tak je i na jiných školách.

Jsem pevně přesvědčen o tom, že bude celý tento projekt zajímavou a užitečnou aktivitou nejen pro žáky, ale i pro pedagogy a v neposlední řadě také pro cílové konzumenty, tedy diváky.

Prameny

- Anderson, L. W.; Krathwohl, D. R. et al., eds. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing of Educational Objectives*. New York: Longman.
- BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5.
- BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788087258699.
- BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar, prostor a čas I/2* Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 9788074760198.

V Plzni dne 26.1.2018