

SOCIÁLNÍ DIGITALIZACE

Pedagogická fakulta Masarykovy univerzity, Katedra výtvarné výchovy
uvádí disertační práci:

Sociální digitalizace, digitální socializace
Audiovizuální tvorba a její uplatnění v pedagogické praxi

Režie: MgA. Bc. Marta Svobodová
Supervize: prof. PaedDr. Radek Horáček, Ph.D.
© Brno 2012

Anotace

Práce shrnuje dosavadní výzkumy a poznatky autorky a dalších odborníků zabývajících se audiovizuální tvorbou ve výtvarné výchově i ve výuce obecně. Autorka sestavuje lektorský tým a formou akčního výzkumu se vydává do terénu. Organizuje dva cykly intenzivních týdenních dílen pro učitele a veřejnost zaměřených na experimentování s videem, aby si ověřila efektivitu navržených metodických postupů. Své zkušenosti popisuje a zhodnocuje pro další využití v pedagogické praxi. Vybrané aktivity zpracovává formou metodických listů a text doplňuje třemi DVD s videi vytvořenými na dílnách.

Klíčová slova

sociální digitalizace, digitální socializace, audiovizuální tvorba, výtvarná výchova, video-experiment, audiovizuální/filmová výchova, audio-vizuální gramotnost, metodika, tvůrčí dílna KLAP!

Summary

This work summarises the existing research and findings of the author and some other experts on audiovisual creation in art education, and education generally. The author puts together a team of teachers to go and work in the field while applying the form of action research. She organizes two cycles of a-week intensive workshops for teachers and public who are interested in experimenting with video, and there she checks whether the designed methodology procedures have been effective. Afterwards, she gives an account of her experience as well as evaluates it in the view of its application in pedagogical practice. Furthermore, she elaborates methodology plans for selected activities and complements the textual work by three DVDs showing the videos created during the workshops.

Key words

Social digitalisation, digital socialisation, audiovisual creation, art education, video-experiment, audiovisual/ film education, audio-visual literacy, methodology, video workshop KLAP!

Děkuji

*profesorovi Horáčkovi za motivaci a podporu v hledání nových cest,
Tomášovi Doležalovi za sdílení od začátku do konce*

...

*v krocích moc za pomoc
Janu Němcovi, Romanovi Zmrzlému, Petrovi Čáslavovi,
Lence Remsové, Martinovi Poláčkovi, Honzovi Kořínkovi,
Michalovi Divišovi, Šimonovi Řeřuchovi a Janu Anděrovi*

...

*za zpětnou vazbu a inspiraci
Pavlu Baďurovi, Petru Kamenickému, Michalovi Maruškoví.*

...

*Za nejzajímavější část výzkumu
kuchařskému týmu a účastníkům.*

Prohlašuji,

že jsem závěrečnou disertační práci vypracovala samostatně, s využitím pouze citovaných literárních pramenů, dalších informací a zdrojů v souladu s Disciplinárním řádem pro studenty Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity a se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

VÍTEJTE

v první dimenzi mé práce s nálehavým názvem „**¹Sociální digitalizace, ²digitální socializace**“ a přílehlavým podnázvem „Audiovizuální tvorba a její uplatnění v pedagogické praxi“. Tato dimenze práce je určena ke kontinuálnímu čtení a je naplněna převážně chronologickým vyprávěním z pohledu výzkumníka (tedy mě) v lch-formě, v případě citovaných osob z řad odborníků vás závorka upozorní (o koho jde). Dozvíte se zde, co a jak dělám, proč si to vybírám, na co se ptám, co a jak tím získávám, za co se kárám a kam směřuji dál. Na interaktivní odkaz se nebojte [kliknout](#).

V druhé – bezprostřední – dimenzi cituji syrová (mnohdy surová) data z terénního deníku a dotazníků ve snaze co nejvěrněji ilustrovat situace, koncepty a pojmy z první dimenze. Žlutě zvýrazněné písmo označuje autentické reakce a komentáře lektorů, účastníků a nezávislých pozorovatelů:

Marto, co je to ta "sociální digitalizace"?
To jako dáváš starý počítače bezdomovcům, nebo co?

Bez zvýraznění výroky vlastní:
Haha, bezdomovcům počítače nedávám,
ale jako ukázkový výrok se to do mé práce hodit bude.

a výroky odborníků šedě:
Bylo to zvláštní, ale uvědomil jsem si, že člověk
nemůže nic dělat jen pro sebe samotného.
Ani odpočívat ne.
(Georgij Iosifovič Gurevič)

Ve třetí – rozšiřující dimenzi – naleznete vysvětlení tučně vyznačených pojmů, případně jejich rozšíření o další souvislosti z oblasti výtvarného umění a technologií.

¹sociální digitalizace Vznik nebo převod veškeré slovní, vizuální, zvukové výpovědi, sdělení a zprávy společnosti o společnosti do číslicové podoby, interpretovatelné pomocí počítače. (Proces digitalizace probíhá neustále, téměř ve všech oblastech, a zdá se být nevyhnutelný. Probíhá digitalizace knihoven, televizního a rozhlasového vysílání, hudebních a zvukových nahrávek, fotografií, obrazů, dokumentů státních, právních, obchodních, osobních, zdravotních záznamů, školství...)

²digitální socializace Pojem, který popisuje fenomén zespolčenštění – osvojení si digitálního jazyka a komunikace prostřednictvím počítače, přehodnocení norem chování, hodnot a mezilidských vztahů v důsledku procesu digitalizace. (Tyto dva procesy probíhají současně a navzájem se podporují.)

OBSAH

NAVÁZANÍ VZTAHU AUTOR – ČTENÁŘ (ÚVOD) 6

Naklonit si čtenáře	6
Osobní motivace	6
Postup k cíli	6

SITUACE – VÝCHODISKA – BOD ODRAZU (TEORIE)

„Doba mediální“	8
Polemika nad zaváděním nových technologií do výtvarné výchovy	10
Co se „promítlo“ do školské legislativy	12
Situace na školách	13
Proč video. Potenciál videa	14
Vlastnosti digitální informace a její využití ve výuce	14
Nabídka audiovizuálních témat pro vybrané předměty	15
Situace, které si „zaslouží“ natočit	15
Co s videozáznamem v počítači	18
Role učitele a jeho (před)poklady	19
Pojetí audiovizuální výchovy	19
Pojetí učitele	19
Inspirace ve Velké Británii	20
Technické zázemí (sklad učitele)	21
Vybraná témata k zamyšlení	22
Informace a paměť	22
Proměna vnímání	22
Anonymtimita	23
Reprodukovatelnost díla	23
Formátovat obsah	23

OTÁZKY (METODOLOGIE) 24

Výzkumné otázky	25
Výzkumné metody	25
Metody sběru dat	25
Metody analýzy dat	26
Validita akčního výzkumu	26
Audio-vizuální gramotnost	27

AKCE A REAKCE (PRAXE) 31

KDO JSI? obrazově-zvukově-textová lekce 32

DÍLNA KLAP! '09	40
Cíle a specifika dílny	40
Lektorský tým	40
Účastníci	41
Téma a příběh	43
Uvedení účastníků do děje	44
Tvorba. Didaktické zásady	45
Technické a materiální zabezpečení akce	45
Prostor. Popis prostředí	45
Čas a spolupráce v týmu	46

Scénář KLAP! '09 48

Aktivity KLAP! '09	
CESTA RAKETOU	49
DIAPUZITI-VY	51
NEXT	55
ZÁZRKY PIXILACE	57
STÍNOVÁ ABECEDA	61
IMAGINÁRNÍ HOSTINA	63
PRINCE OF PERSIA	65
TAM A ZPĚT	69
KROKY DO NEZNÁMA	71
KLIP LIP DUB	75
POSELSTVÍ BADATELŮ	77

Závěrečná reflexe KLAP! '09	79
Účastníková proměna	79
Inspirace a reálná odezva	79
Splněná a nesplněná očekávání	80
Zhodnocení dramaturgie programu	80
Zhodnocení jednotlivých tvůrčích aktivit	81
Zhodnocení práce lektorů	82
KLAP! '09 očima lektorů	82

AKCE A REAKCE (PRAXE) 84

DÍLNA KLAP! '10	85
Cíle a specifika dílny	85
Lektorský tým	86
Tvorba. Didaktické zásady	86
Prostor	86
Technické a materiální zabezpečení akce	86
Účastníci	87

Scénář KLAP! '10 89

Aktivity KLAP! '10	
Přednáška – organizace filmové výroby	91
Natáčení znělky a filmu o filmu	93
5 slov – lekce tvůrčího psaní	97
Přednáška – velikost záběru, pravidlo osy	101
Cvičení – přestřelka dvojčat	103
Cvičení – první a poslední záběr	105
Přednáška – kamera	107
Cvičení – emoce kamerou	109
Jak vznikaly autorské filmy	111
DOKUMENT KLAP! '10	114
CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU	116
SAZE	118
DEN	120
PO-HÁDKA	122
NAVŽDY, JINDY	124
PARALELA	126
VZDUCH	128

Závěrečná reflexe KLAP! '10	129
Účastníková proměna	129
Inspirace a reálná odezva	129
Splněná a nesplněná očekávání	130
Zhodnocení dramaturgie programu	131
Zhodnocení práce lektorů	131
KLAP! '10 očima lektorů	132

ODPOVĚDI (ZÁVĚRY) 133

SROVNÁNÍ KLAP! '09 A KLAP! '10	135
ZÁVĚR	138

3x DVD – DIGITÁLNÍ VIDEO DŮKAZY (VÝSTUPY)

- 1/3 KDO JSI? (<http://vimeo.com/channels/kdojsi>)
- 2/3 KLAP! '09 (<http://vimeo.com/channels/klap09>)
- 3/3 KLAP! '10 (<http://vimeo.com/channels/klap10cviceni>)
(<http://vimeo.com/channels/klap2010>)

CO V PRÁCI NAJDETE:

NAVÁZANÍ VZTAHU AUTOR – ČTENÁŘ (ÚVOD)

Nakláním si čtenáře skrze prozrazení osobní motivace, která mě vede k cíli.

SITUACE – VÝCHODISKA – BOD ODRAZU (TEORIE)

V úvodní kapitole „Doba mediální“ se procházím společně s divákem stručným vývojem audiovizuální kultury, abych se dostala na pole vzdělávání, kde v kapitole „Polemika nad zaváděním nových technologií do výtvarné výchovy“ stručně shrnuji debatu, která předcházela současnému pojetí výtvarné výchovy, cituji požadavky, které se „promítly“ do školské legislativy. V kapitole o drsné realitě „Situace na školách“ navazuji na výzkum kolegů z terénu, kteří se zabývali sběrem a tříděním videí vzniklých ve školách a zároveň překážkami, které úspěšnému převedení teorie do praxe audiovizuální tvorby brání. V kapitole „Inspirace ve Velké Británii“ provádím krátký exkurz do koncepce vzdělávání pomocí audiovizuálních prostředků ve Velké Británii a představuji modely, které se staly inspirací pro programy v České republice. V kapitole „Proč video. Potenciál videa“ popisují vlastnosti digitálních audiovizuálních prostředků a s nimi spojených témat, která je možné zhodnotit i ve výuce jiných předmětů. Kapitola „Role učitele a jeho (před)poklady“ a „Technické zázemí“ je věnována profesní a materiální výbavě učitele, který se pouští do výuky audiovizuální výchovy nebo do výuky s využitím jejích prvků. V poslední obecné kapitole „Vybraná témata k zamyšlení“ představuji vlastní i nevlastní úvahy, které souvisejí s lidským vnímáním, chováním a tvorbou v digitálním prostoru.

OTÁZKY (METODOLOGIE)

V této části se ptám: *Jakými dostupnými technologiemi a metodami lze rozvíjet audiovizuální gramotnost v praxi? Jaká je efektivní podoba tvůrčí dílny, která povede k rozvoji audiovizuální gramotnosti?* Popisují metodologii navrženého výzkumu. Na otázky hledám odpověď v praktické části „Akce a reakce“.

AKCE A REAKCE (PRAXE)

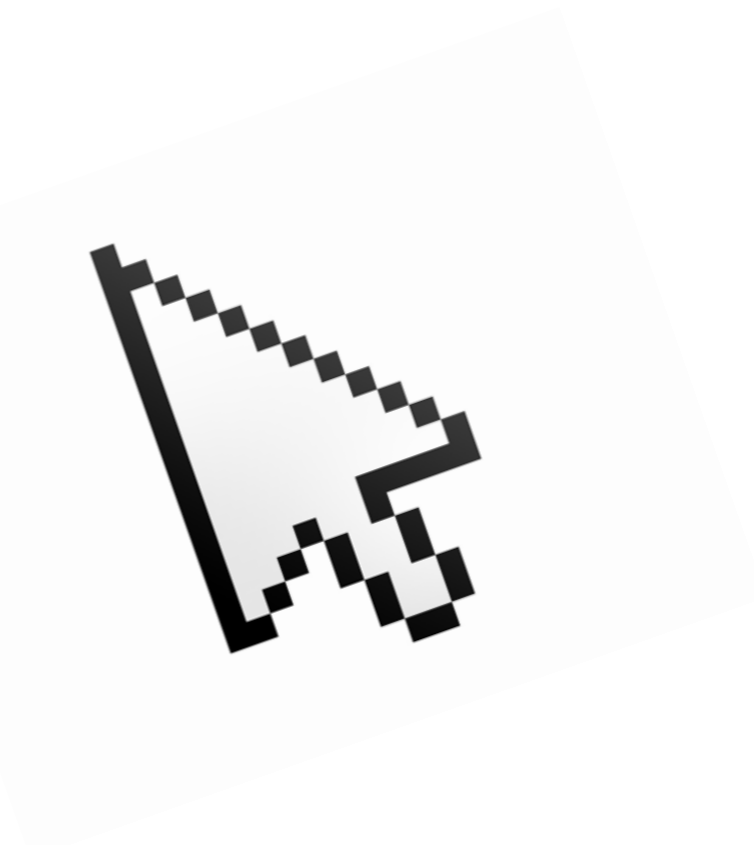
Tuto nejobsáhlejší část práce věnuji popisu přípravy, průběhu a reflexe lekce KDO JSI? ve školách a dvou cyklů rozdílně pojatých vícedenních dílen nazvaných KLAP! '09 a KLAP! '10, jimž jsou věnovány další samostatné kapitoly. Text sleduje vývoj jednotlivých dílen a je dále členěn do podkapitol – určujících podmínek: „cíle a specifika dílny, lektorský tým, účastníci, tvorba, technické zázemí, prostor a čas“. Na základě určujících podmínek vzniká „Scénář“ – harmonogram dílny. V kapitole „Aktivity“ uvádím metodicky zpracované tvůrčí programy s využitím audiovizuálních prostředků, které se v rámci dílny „osvědčily“ a považuji je za inspirativní pro výuku.

OPOVĚDI (ZÁVĚRY)

V kapitole „Srovnání KLAP! '09 a KLAP! '10“ porovnávám obě koncepce realizovaných dílen z hlediska motivace k tvorbě, z hlediska tvůrčího vztahu lektora a účastníka a z hlediska audiovizuální výmluvnosti výstupů. V závěru svá hodnocení zobecňuji směrem ke školní praxi.

3x DVD – DIGITÁLNÍ VIDEO DŮKAZY (VÝSTUPY)

DVD nosiče doporučuji prozkoumat, protože nesou videa, která jsou mnohdy výmluvnější než text, kterým se pokouším program popisovat. Na prvním DVD najdete videa, která vytvořili žáci ZŠ a studenti SŠ a VŠ v rámci předvýzkumu na školách, v čtyřhodinové experimentální lekci „KDO JSI?“ Druhé DVD představuje chronologický sled videí, která vznikla na základě autorského záměru lektorů ve spolupráci s účastníky zážitkově pojaté dílny KLAP! '09. Na třetím DVD najdete výstupy z cvičení, společného natáčení i samostatnou autorskou tvorbu účastníků vzniklou během dílny KLAP! '10.





Metodolog a výzkumník Stake (1995, s. 123) organizuje své zprávy o případové studii do částí v tomto pořadí:

1. Vstupní realistická momentka nebo příběh pro upoutání čtenáře. Čtenář má okamžitě získat živou zkušenost, cit pro místo a čas.
2. Identifikace problému, popis účelu studie a metod. Výzkumník má také prozradit něco o sobě a o tom, co si myslí, že může pomoci čtenáři porozumět případu.

- Foť, snažím se nemrknout!
- Ale zavřít pusu můžeš.

Autorka před kinem Art, Brno 2011

NAKLONIT SI ČTENÁŘE

Jak rostu, sleduji, jak se obrazovky kolem zvětšují a zvuky sílí. Někteří z toho šílí, jiní hledají nové strategie, aby se jejich signály neztratily v davu. Píše se rok 2012. **¹Audiovizuální kultura** je intenzivně vidět a slyšet již 85 let, kdy vznikl první zvukový film. **²První dostupná kamera pro ³amatéry** existuje na trhu od roku 1965. Výtvarná výchova audiovizuálně procitla teprve nedávno. Významní teoretikové se na prosakování trendů, postupů a nástrojů z audiovizuální kultury do výtvarné výchovy dívají různě: někteří přes rúžové brýle, jiní nadšeně nasazují 3D brýle, zatímco ostatní by ocenili spíše štětec, baret a klapky na oči... Ale tuším, že nezbyvá nic jiného, než se rozhlédnout a rozšířit paletu výrazových prostředků výtvarné výchovy o současné nástroje. „Doba mediální“, ve které právě žijeme, vyžaduje zvláštní druh výzbroje. Dlouhodobě se zabývám možnostmi a využitím audiovizuálních prostředků v pedagogické praxi. Ve vlastních navržených programech vyzbrojuji budoucí učitele kamerou, zvukovým záznamníkem a stříhovým programem, a současně jim ukazují, jak tuto výzbroj smysluplně využít.

OSOBNÍ MOTIVACE

Pro mě to všechno začalo v pubertě, kdy jsme se s partou rozhodli přetočit po svém některé reklamy a oblíbené seriály. Vzpomínám si, jak mne při natáčení nadchlo, že mohu vejít v jednom záběru do dveří, v druhém vyjít z úplně jiných – a divák to nepozná! Jak efektní manipulace s prostorem! Naše „Akta Y“ nikdy nevysílali v televizi nejspíš jen proto, že jsme zanedbali zvuk. Tehdy jsem také pochopila, že natáčení je velice inspirující proces i ze společenského hlediska. Během natáčení se zúrodňuje mnohaúrovňové komunikační pole mezi všemi zúčastněnými. Jen stříh je něco, co přinese kamarád za rok. O pár let později jsem už ale nemusela čekat – na gymnáziu mne učitel informatiky seznámil se stříhovým programem. Začala jsem experimentovat s nůžkami a po čase jsem z pětihodinového záznamu sestříhala první pětiminutový videoklip pro vlastní kapelu! Následovala studia brněnské **FAVU** v ateliéru **“video**, stáž na islandské akademii a na Katedře **animované tvorby** FAMU v Praze, maximum pedagogického minima, nové výzvy v podobě spolupráce s Českou televizí a s ateliérem **VIZAGE**. Všechny přístupy k práci s obrazem a zvukem jsem shrnula v diplomové práci „Vztah obrazu a zvuku multimedialního díla“ na příkladech světových, českých a vlastních děl... čas šel, a pořád mi něco chybělo...

Od roku 2008 působím na Katedře výtvarné výchovy PdF MU v Brně, kde studuji a naplňuji se celá radostnou příležitostí sdílet své objevy v nové roli. Z kůže audiovizuálního tvůrce můžu do role učitele! Sdílet! Tvořit je bohatství, ale sdílet tvoření – probořit se společně, je o–boha–cující! Přestože nejsem šikovný spisovatel, pokusím se být co nejsrozumitelnější. **PLAY** jsou nyní zdarma vaše oči. Nastavte si vhodný úhel pohledu, listujte tak rychle, abyste z toho něco měli.

POSTUP K CÍLI:

- Vytvořit, vyzkoušet a zdokumentovat programy pro rozvoj audiovizuální gramotnosti.
- Předat své zkušenosti budoucím učitelům nejen výtvarné výchovy prostřednictvím pořádaných tvůrčích dílen a v rámci svého pedagogického působení na škole.
- Napsat srozumitelnou disertační práci, která by mimo jiné sloužila učitelům k inspiraci pro tvůrčí činnosti s audiovizuálními prostředky ve výuce.

Autorka vyrůstala v Brně, ve velkém hlučném domě rodičů-fyziků, s kulturní babičkou a dvěma bratry. Maturovala z ČJ, ANG, FYZ, VV na přírodovědném Gymnáziu v Řečkovících. Aby úspěšně absolvovala současná studia na Fakultě výtvarných umění v Brně a na Přírodovědecké fakultě, svou závěrečnou práci z Aplikované lékařské fyziky nakreslila a zanimala. V uměleckém oboru video-multimédia-performance naopak prováděla experimenty s lidským tělem. Založila a stále si zakládá na dvou alternativních kapelách. V doktorském studiu na katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty MU zjistila, že ji baví učit, ale aby se stal z umělce doktor, musí vyšetřovat a psát. (Životní kontext, autorka, 1983 – 2012)

*1985 – 1. počítač Sharp v domácnosti
1995 – 1. internet po telefonu doma
1999 – 1. kamera z druhého ramene
2000 – 1. vyexportované video
(Technická fakta vztahující se k tématu a životu)*

Věci jsou jednoduché, když je pochopíš.
*maminka (*1957)*

Dělej, co ti samo jde.
*tatouch (*1957)*

Miř kamerou tam, kam by ses chtěla podívat.
*přítel kameraman – amatér (*1980)*

...something in the way...
*Kurt Cobain (*1967)*

Dávej věci zpátky na místo!
*babička (*1925)*

Vy ste stále v takom svojom svete...
*profesor Ronai (*1953)*

(Osobnosti, které autorku ovlivnily)

¹Audiovizuální kultura Její vznik je možné datovat rokem 1927, kdy byla zvládnuta technika synchronního záznamu obrazu i zvuku a byl vytvořen první zvukový film. V 60. letech lze vysledovat několik momentů, které přispěly k tomu, že nové technologie „zdomácněly“ a staly se běžným nástrojem umělce.

⁴První dostupná kamera V roce 1965 společnost SONY uvedla na trh první přenosnou kameru, přístupnou i pro tvůrce mimo profesionální oblast. Slavný model Sony DV-2400 Video Rover se okamžitě stal nástrojem bezprostředního dokumentování a zároveň otevřel éru experimentování s technologií videa. Woody a Steina Vasulkovi patří mezi první umělce, kteří začali tuto novou technologii využívat. Od roku 1994, kdy se na trhu objevuje první digitální videokamera pro široké spektrum uživatelů, začínají i klasičtí „filmoví“ režiséři opouštět analogový materiál a točí na digitální kameru (Mike Figgi –Time Code z roku 2000, George Lucas – Star Wars: Druhá epizoda atd.).

³Amatérský tvůrce je autor, který svou tvorbou vědomě nepřekračuje hranici profesionální dráhy a vzdělání mu slouží jako prostředek k bohatství duševnímu, nikoli hmotnému.

⁴Video Video (z latinského vidět) je technologie pro zachycování, zaznamenávání, přehrávání, přenos a obnovu pohyblivých obrázků používající elektronické signály nebo digitální média. Pojem video společně označuje digitální (MPEG, Digital Betacam, D3, DV) a analogové (VHS, Betacam, Quadraplex) způsoby ukládání obrazových záznamů. Může být nahráváno a přenášeno v různých formátech – v podobě diskových záznamů, kazet či souborů nebo přímým vysíláním (televizní norma, DVB-T).

VÝCHODISKA
– SITUACE –
BOD ODRAZU

VÝCHODISKA – SITUACE – BOD ODRAZU

„DOBA MEDIÁLNÍ“

Sto padesát let staré vědecké studie se opály jednou myšlenkou: co stálo na počátku? Nezáleželo, zda zkoumaly jazyk, kulturní vzorce nebo náboženství. Kdybych měla já odpovědět na otázku, co stálo na počátku, ukázala bych vám nejspíš indiána, který se odmítá nechat fotografovat, protože se obává, že mu to ukradne duši. Nebo bych vám ukázala publikum jednoho pařížského kina. Vida, to publikum právě prchá, protože na plátně se proti němu na jednom z prvních filmových záběrů řítí lokomotiva. Vznikla panika, lidé se tlačí jeden přes druhého. Moc médií není vůbec nic nového; v určitém smyslu naopak platí, že média měla daleko větší moc – krást duše, vyhánět diváky z kina – dokud si na ně lidé nezvykli. Dnes už by se Orsonu Wellesovi jen těžko podařilo přesvědčit někoho rozhlasovou reportáží, že právě začíná invaze marťanů; v roce 1938, kdy rozhlasová adaptace slavného románu H. G. Wellse vznikla, si Američané dosud uchovávali svou mediální nevinost; jinak lze jen těžko vysvětlit, že začali opouštět své domy, utíkat do hor a v nastalé panice a hysterii zaměnili prý dokonce vodojem jistého farmáře za kosmickou loď – a spustili palbu. Je jen příznačné, že filmová adaptace téhož románu režiséra Stevena Spielberga z roku 2005 již žádná takové reakce nezpůsobila, třebaže její realismus dalece převyšoval zpracování rozhlasové hry. Média nejsou všemocná, jsou však všudypřítomná. Společenskovědní diskurs neustále opakuje, že žijeme v medializovaném světě. Naše zkušenost světa je z velké míry zprostředkovaná. Když se ráno oblékáme, řídíme se možná spíše předpovědí počasí než pohledem z okna; po cestě do práce posloucháme dopravní zpravodajství, v práci vstřebáváme informace z poblikávajících obrazovek. Na počátku 20. století obsadil rozhlas kuchyni; v jeho polovině se televize usadila doprostřed obývacího pokoje; a na konci století počítač ovládl pracovnu a dětský pokoj.

Média nás dennodenně informují, baví, socializují, agitují... Praktická možnost volby dnes nespočívá v tom, zda žít s médii nebo bez nich. Žít bez nich by bylo stejně obtížné, jako se obejít bez peněz nebo bez elektřiny; obojí je jistě možné a ten, kdo se pro to rozhodne, dřív nebo později jistě zažije svůj týden slávy ve společenském časopise (půlhodinu v rozhlasovém dokumentu, pět minut v televizní reportáži). Většina lidí je však postavena před otázkou, která otevírá jiný typ volby. Ta otázka zní: Jak žít s médii? A ta volba: žít s nimi pasivně, nebo aktivně?

Tak jako se doktor dlouholetou praxí „naučí dívat“ na rentgenové snímky a „číst“ v nich to podstatné, publikum se učí dívat na pohyblivé obrazy, aby jen pasivně nepodléhalo atraktivitě zajímavých záběrů, ale dokázalo kriticky „číst“ jejich poselství. Porozumění a kritické hodnocení vjemů ovšem vyžaduje kromě otevřených očí navíc aktivní přístup, protože informování se – bolí. Historicky starší pohled vnímal publikum (čtenáře, posluchače, diváky nebo brouzdače internetem) jako pasivní účastníky zasažené sdělením, na něž nějak reagují. Mladší pohled předpokládá, že: „Publikum je aktivní součástí mediální komunikace (...) a svým nakládáním s médii se podílí na formování kulturního prostředí. (Jiráček, Kópplová, 2007:100)“ **Koncept aktivního publika** se rozvíjel v 70. letech 20. století, kdy autoři zkoumali jednotlivé motivy vedoucí k užívání médií. Postupem času se vylouply tři základní přístupy k výkladu aktivního vztahu publika k médiím. Autoři **Teorie užítí a uspokojení** se usnesli na několika oblastech potřeb, které média uspokojují: rozptýlení, podpora osobních vztahů, podpora vlastní totožnosti a kontrola či potvrzení vlastních úsudků o světě. Teorie nicméně nebrala v úvahu, že sama média mohou potřeby vytvářet. Z jiného pohledu na vztah aktivního publika a médií se zrodil **model kódování/ dekódování**, jehož autoři kladli důraz na text a na to, jak je v textu organizován jeho význam. Důsledky jejich úvah jsou pro porozumění mediální komunikaci zásadní: „Význam ‚vepsaný‘ do sdělení jeho výrobcem není totožný s významem ‚vyčtený‘ ze sdělení jeho uživateli. Publikum je tedy ve vztahu k nabízenému sdělení interpretačně aktivní. Existuje-li více možností interpretace sdělení, mohou různí členové publika nakládat se sdělením odlišně. (Jiráček, 2007:109)“ **Hermeneutický model** zhodnocuje přínos obou předešlých přístupů a rozvíjí **teorii recepce**, založenou na představě, že existuje *interpretativní společenství*, které má k dispozici jemu *vlastní repertoár* reakcí (srov. pojem kulturní habitus). Různá pojetí předpokládané aktivity publika uspořádal F. A. Biocca (1988) do pěti hlavních oblastí: **Publikum si vybírá** – lidé si vybírají v jaké míře a kterým mediovaným sdělením věnují pozornost. **Publikum se řídí zkušeností a potřebou** – aktivita publika spočívá ve využití dosavadní zkušenosti s médii a ve volbě mediovědních sdělení k uspokojení vlastních potřeb. **Publikum jedná záměrně** – lidé si vykládají nabízená sdělení tak, aby odpovídala jejich představě o světě (dané kulturním a o sociálním zázemím). **Publikum je odolné vůči ovlivnění** – lidé mají dost prostředků, aby se dokázali bránit nechtěnému ovlivnění tím, že dokážou číst mezi řádky a účinně se bránit nabízené či vnucované interpretaci sdělení. Publikum je kritické a interaktivní – lidé dokáží sami rozlišovat mediální sdělení podle toho, jakou „kvalitu“ jim přisuzují.

„Už nejsou žádné prosté obrazy... celý svět se do jednoho obrazu nevejde. Je jich potřeba více, celý řetězec... už ne jediný obraz, ale znásobený. Obrazy, které se vzájemně prolínají a mísí, aby pak byly od sebe odtrženy. Umění není odrazem skutečnosti, je to skutečnost odrazu.“
(Jean Luc Godard)

...A kde máš počítač?
Nemám počítač.
A tak co třeba takhle děláš po večerech?
...
(na návštěvě malíře, 2009)

U nás má každý kromě psa svůj počítač.
A ještě máme dva náhradní, pro jistotu, kdyby někdo přišel na návštěvu.
(Doma, 2009)

Máš-li internet, stačí ti jen velmi, velmi malý pokoj.

Co není vidět nebo slyšet těžko sdílet.

Je to někde ke stažení?
(U bratra)



Jakou kvalitou vlastně lidé mediálnímu sdělení přisuzují? Podívejme se krátce na vztah českého publika k veřejnoprávním médiím. Poslední výzkumy Centra pro výzkum veřejného mínění ze 30. září 2011 uvádějí tabulku **1Důvěry vybraným institucím veřejného života**. Otázka zněla „Řekněte prosím, důvěřujete a) soudům, b) policii, c) armádě, d) tisku, e) televizi, f) rádiu, g) odborům, h) církvím, i) neziskovým organizacím, j) bankám, k) internetu?“ Z výsledků vyplývá, že rádiu důvěřuje 64% obyvatelstva ČR, televizi 58%, internetu 53% a tisku 21% a důvěra v média nadále klesá. Důvěra publika zřejmě klesá s důvěryhodností práce hlasatelů, novinářů a reportérů. Nechci ovšem na tomto místě kritizovat média, ale přispět k přípravě aktivního publika. Vztah člověka a média přináší i další podstatná témata, například **vztah mezi mediální a vlastní, žitou zkušeností**. Tyto dvě zkušenosti se (pro své významné postavení v našich životech) doplňují, ale také se dostávají do vzájemného rozporu, jelikož máme snahu je navzájem poměřovat. „O většině skutečností, které tvoří naši běžnou ‚komunikační agendu‘ víme jen prostřednictvím médií. Ukázalo se dokonce, že běžné české dítě ani neví, jak vypadá kos. Jsou dokonce děti, které si myslí, že kráva je modrofialová – protože tak vypadá kráva na obalu čokolády Milka. Přitom bez osobní zkušenosti je naše poznání zoufale zranitelné. Člověk by měl alespoň o tom, co je pro jeho život opravdu důležité, mít mediálně nezprostředkovanou zkušenost. (Zajíc, 2011)“

V této souvislosti mi vyvstal na mysli rozhovor s jednou profesionální fotografkou. **„Když se dívám přes hledáček, jsem mnohem soustředěnější, pozornější a dávám věci do souvislosti**. Vydržím čekat v nepříjemných polohách, v mraze, a vůbec mi to nepřijde. A mezi žraloky bych bez foťáku vůbec nevlezla! Takhle se mám pod vodou čeho chytnout, vím co dělám, řeším kompozici, světlo, fotografuju a zapomínám se bát.“ Co je to za zvláštní situaci, když si sám fotografováním nebo natáčením zprostředkovávám své zážitky? „Na rozdíl od prožívání bez kamery v ruce, kdy na sebe skutečnost nechám volně působit a vyhodnocuji zážitky až ze vzpomínek, které ‚záběry‘ použiji a které přijdou ‚vystřihnout‘, při natáčení jsem nucen realitu do jisté míry interpretovat již v daném okamžiku. **Přítomnost kamery** nebo fotoaparátu tak moje **chování** (ale i chování okolí) **proměňuje** a já se v roli dokumentaristy dobrovolně vzdávám přinejmenším určité možnosti komplexnějšího vnímání události... Zároveň se ovšem otevírají nevídané možnosti, jak s pořízeným materiálem naložit. A tako omezené vnímání a zároveň neomezenou moc mají v rukou televizní reportéři. (Doležal, 2012)“ Myslím si, že právě porovnáváním bezprostředně žité a vlastní mediálně zprostředkované zkušenosti pomocí videokamery a následného střihu se autorovi o vzniku mediálního sdělení a jeho „moci“ rozkrývá mnohé. Přijme-li autor roli kameramana, zarámuje svým viděním kus světa, ten vytrhne od zbytku a přenesení jinam, nabývá nebývalé svobody, jak s pořízeným záznamem naložit. Dokáže jej v počítači zrychlit nebo zpomalit / zastavit / pustit pozpátku / v čase zpřeházet / opakovat / prolnout / zesvětlit nebo ztmavit / vysvobodit to podstatné... **Nabízej se mu doslova výrazové prostředky snů!** Těch je ale tolik, že brzy pochopí, že „aby se naše signály neztratily v záplavě obrovského množství dat, je potřeba používat přílehlavé strategie vyjadřování, které způsobí, že nám ostatní rozumějí. (Škaloudová, 2008:13)“

Proces medializace jako jedinci zřejmě příliš neovlivníme. Ovšem zkoumáním zákonitostí vzniku mediální zprávy či jakéhokoliv jiného audiovizuálního díla si vytvoříme nadhled, ze kterého budeme nahlížet na mediální realitu, aniž bychom byli manipulováni. Celou situaci je na místě rozebrat a vhodně využít ve vzdělávání. Považuji za přínosné vydat se vlastní, osobní cestou poznání a nabýt zkušenost s médii nejen z pohledu diváka ale i „rukama“ tvůrce. **Jak se k tomu kdo staví v rodině, ve škole, ve výtvarné výchově, na trhu práce, v ČR i ve světě?** Někteří rodiče v České republice vychovávají své děti tak, aby v budoucnosti, až lidstvo vyčerpá všechny zdroje energie k výrobě elektřiny nejen pro počítače, tito vyvolení se sekyrkou v ruce přežili. Zabývejme se touto pesimistickou vizí světa, ale v této práci s elektřinou budeme nadále počítat. Ceny počítačů klesají, jejich kapacita a výkon roste, a tak jsou angažovány postupně do všech oblastí lidského života. Od původní role přesného a rychlého počítáče počítač obsadil i roli skladníka, obchodníka, plánovače, nejrychlejšího poštovního holuba, knihovníka, všeobecně vzdělaného učitele, pohotového nástěnkáře, vhodného spoluhrače, spolupláče i baviče. A tak je dnes vítán v oblasti komunikace, trhu a vzdělávání nejen člověk s odbornými znalostmi a zkušenostmi, ale i člověk tzv. **1ICT gramotný** – schopný reálných pokynů směrem k počítači.

Co konkrétně by měl ICT gramotný člověk dnes umět? Při určování toho, co konkrétně je „současná, potřebná a běžně používaná“ ICT technologie, zřejmě nikdy nedojde ke shodě. Vždy se najde někdo, kdo bude dávat přednost jednomu nástroji před druhým, někdo bude o kousek napřed a někdo kus pozadu. „Proto je nutné si uvědomit, že konkrétní vědomost či dovednost (v našem případě např. dovednost ovládat nějaký ICT nástroj) není konečný cíl vzdělávání, ale prostředek, jak vést žáky k porozumění základním pojmům, konceptům a procesům z oblasti informatiky a informačních a komunikačních technologií. Na nich pak lze stavět schopnost využívat ICT v různých kontextech a k různým účelům. Právě nabídka takových příležitostí povede k tomu, že žák bude postupně nabývat zkušenosti nezbytné k tomu, aby se vyrovnal s novými nástroji a pro něj s doposud nepoznanými situacemi. (Růžičková, 2010:ONLINE)“

Podívejme se nyní na začátek 21. století, kdy se začalo vážně debatovat o tvůrčím využití ICT ve výtvarné výchově.

1Důvěra vybraným institucím veřejného života (v %)

	rozhodně důvěřuje	spíše důvěřuje	spíše nedůvěřuje	rozhodně nedůvěřuje	neví	D/N
Rádiu	9	58	24	5	4	67/29
Televizi	9	49	33	7	2	58/40
Internetu	9	44	24	8	15	53/32
Armádě	9	44	24	11	12	53/35
Policii	6	45	38	9	2	51/47
Tisku	7	44	35	12	2	51/47
Soudům	7	38	37	14	4	45/51
Bankám	4	38	34	17	7	42/51
Odborům	8	33	28	14	17	41/42
Nezisk. org.	6	35	28	14	17	41/42
Církvím	7	22	28	29	14	29/57

http://www.cvvm.cas.cz/upl/zpravy/101184s_po110930.pdf [online] 2011 [cit. 2012-01-01]

2ICT gramotnost „Informační a komunikační technologie, zkráceně ICT (z anglického Information and Communication Technologies). ICT gramotnost je soubor kompetencí, které jedinec potřebuje, aby byl schopen se rozhodnout jak, kdy a proč použít dostupné ICT, a poté je účelně využít při řešení různých situací při učení i v životě v měnícím se světě. ICT gramotnost zahrnuje tyto složky: praktické dovednosti a vědomosti, které jedinci umožňují s porozuměním a účinně používat jednotlivé ICT; schopnost s využitím ICT shromáždit, analyzovat, kriticky vyhodnotit a použít informace; schopnost využít ICT v různých kontextech a k různým účelům na základě porozumění pojmům, konceptům, systémům a operacím z oblasti ICT; vědomosti, dovednosti, schopnosti, postoje a hodnoty, které vedou k zodpovědnému a bezpečnému využití ICT; schopnost přijímat nové podněty v oblasti ICT a kriticky je posuzovat, porozumění rychlému vývoji technologií, jejich významu pro osobní rozvoj a jejich vlivu na společnost. (VÚP, 2011: ONLINE)“



Bylo by škoda, kdyby inteligence naší ruky postupně zdegradovala na dovednost kliknout. (Danielová, 2007)



(Účastníci dílny K LAP! 10 se tajně natáčejí a potichu si strhávají)

POLEMIKA NAD ZAVÁDĚNÍM NOVÝCH TECHNOLOGIÍ DO VÝTVARNÉ VÝCHOVY

V roce 2000 začal Jaroslav Vančát na základě všeobecného boomu technologií a jejich rozšíření i do škol ostře prosazovat využívání nových technologií ve výuce výtvarné výchovy: „Z těchto důvodů zřejmě přestane zavedení ICT do výuky výtvarné výchovy být dobrovolným procesem, odkládaným na dobu neurčitou, ale stane se z něj velmi reálná akce, vynucená okolnostmi. **Kdo ji bude odmítat, dostane své žáky do nevýhodné pozice outsiderů mezi jejich vrstevníky.** (Vančát, 2000a:3)“ Jan Slavík si ovšem klade otázku, zda má vzdělávací proces vychovat absolventa připraveného na konkrétní zaměstnání využívající současných technologií a metod, či zda zůstat odolný vůči současnému trendu společnosti a **hledat jiné, trvalejší hodnoty.** Slavík tvrdí, že „současná společnost je proti-lidská, je to společnost ženoucí se jen za úspěchem, nebere ohled na lidi ani na přírodu a (...) vyhovují jí nejvíce poslušní občané, zaměstnanci (...) zvyklí plnit příkazy vlády nebo reklamy bez velkého uvažování, rychle a přesně. (Slavík, 1999:19)“ K tomuto pohledu na věc se připojuje i Evžen Linaj, kterému se jeví počítačové technologie jako **nebezpečný nástroj, v jehož zajetí narůstá v uživateli pocit všemohoucnosti, který jedince může velmi lehce ovládnout,** narušit jeho duševní rovnováhu a kontakt s vnějším světem. „Uvedená tendence je v nejhlubší vrstvě založena na procesu, který je umění protikladný. V jejím pozadí lze tušit nenápadný, přesto umrtvující proces inkorporace živého, tajemného, organického těla uměleckého symbolu mechanickým jazykem technověd. (Linaj, 2001:3-4)“ Zikmundová situaci shrnuje následujícím způsobem: „Umění ve výchově musí být založeno na tvořivém přístupu, experimentaci, a zejména na komunikaci, která doprovází tvůrčí proces nebo výsledek. I tuto komunikaci J. Vančát chápe jako přirozenou součást kulturního procesu, v němž se umělecký artefakt stává součástí společenského vědomí. Komunikace je pro něj ve vztahu k umělecké tvorbě, **experimentální ověřování svého umění.** (Vančát, 2001:13)“ Vančát kromě toho připomíná Kesnerovu myšlenku, že vizuální kompetence stále zřetelněji souvisí s celkovou vzdělaností člověka, s jeho možnostmi přístupu ke kulturním a uměleckým hodnotám a k jejich přijímání. „Ani jedna ze stran (odpůrců a nadšenců v zavádění nových technologií) v zásadě netrvá na tom, aby ICT byly z výtvarné výchovy buď zcela odstraněny, nebo aby v ní úplně převládly. Lze konstatovat, že zřejmě a závažně teoretické **rozdíly spočívají zejména v celkovém přístupu k uměleckému procesu** (v nejširším slova smyslu) i k jeho artefaktům. Určité náznaky lze vysledovat například v tvrzení typu: „žákům již prostě krátké vyzkoušení možností animace dokáže rozbourat onu falešnou mytičnost obrazové magie, již mohou být jinak ovládnuti, nemluví o podnětech, které vyplývají z praktického užívání obrazu v časovém průběhu.“ (Vančát, 2001:12)“ Autor považuje cestu vlastního experimentu s novými technologiemi a pochopení principu jejich fungování za klíčovou šanci, která vede k tomu, co si shodně přeje s protivníky v oné polemice – **k vlastní svobodě a k odhalování potenci osobní tvořivosti.** (Vančát, 2001:12)“ Podstatu konfliktu pojmenovává stížnost Linaje, která obviňuje vyjadřovací jazyk „technověd“, respektive řeč nových technologií, z mechaničnosti antagonistické živoucí organičnosti symbolu. Také Hosman vytýká počítačům, že **způsobují zakrnělost myšlení** tím (Hosman, 2001:6), že zřejmě předkládají v podstatě hotové obrazy, které lidského ducha nedostatečně aktivizují pro další rozvoj, a obává se, že je to způsobeno zejména skutečností, že nové technologie pracují z valné většiny pouze s vloženými vstupy, které je velmi nesnadné přesáhnout (Hosman, 2001:5). Zdá se tedy, že celý spor je sporem o míru otevřenosti, resp. uzavřenosti vyjadřovacích a sdělovacích systémů, které nové technologie nabízejí, a interpretačního pole výkladu světa, ke kterému se vztahují, a na něž odkazují. (Zikmundová, 2006:2-3)“ **Výtka, která osočuje nové technologie, že pracují z valné většiny pouze s vloženými vstupy,** které je velmi nesnadné přesáhnout, je oprávněná. Je tomu jinak v jiných výtvarných disciplínách? Jako malíř přicházím k plátnu také s určitými „vstupy“: paletou barev, štětcem a svojí představou. **Jako audiovizuální tvůrce se liším pouze paletou vyjadřovacích prostředků a rozlišením plátna.** Ale v něčem je přece jen podstatný rozdíl: je to asi prvek náhody, náhle zkřiveného chlupu ve štětci, který může dílo posunout za hranice vložených vstupů. Ale také kus talentu, abych si toho všimnul a dokázal tento prvek náhody ve svůj prospěch zužitkovat. Tento prvek náhody ale navzdory předchozímu tvrzení existuje i u tak přesného nástroje, jako je počítač. Za krásný příklad „přesažení vstupů“ považuji **video „koberce, záclony“** autora nominovaného na Cenu Jindřicha Chalupského 2012 Filipa Cenka, který si všimnul a využil chyby ve výpočtu zpomaleného obrazu a dosáhl tím „efektu muchlajících se záclon“. Mnoho diváků si na výstavě lámalo hlavu, v kterém programu a jak složitě proces morfingu jednoho obrazu v druhý autor naprogramoval, ale Cenek přitom „jen“ využil toho, že „špatně“ fungoval program. Chyb a náhod je ve světě počítačů mnohem méně než v reálném světě. Počítačové technologie nabízí škálu předpřipravených postupů a osvědčených metod, a proto je pro ICT tvůrce na rozdíl od malíře z určitého pohledu náročnější prosadit svůj autorský rukopis. Přesto je to možné, například koncepčním myšlením a překračováním nejen možností vstupů, ale i překračováním očekávání publika, jak se svým pirátským vstupem do vysílání veřejnoprávní televize v pořadu Panorama podařilo skupině Ztohoven, když do krajiny zdařilou videomontáží připojili atomový výbuch. Akce nesla název **2 mediální realita.** Různé technologické postupy vedou k různým výstupům a jen samotný záměr tvůrce může zdůvodnit použití nových technologií nebo jiných vyjadřovacích prostředků. K tvorbě patří volba nástroje a je jen na tvůrci, zda jej využije či nevyužije standardně. Troufám si tedy říci, že je na zodpovědnosti a rozhodnutí učitele, za jakých okolností a k čemu počítačové technologie ve výtvarné výchově bude používat, protože je zřejmé, že nejsou na místě vždy. V této práci uvádím výběr takových cvičení, která si právě využití nových technologií „zaslouží“.

Umělecké výchovy by měly nabízet adekvátní nástroje pro reflexi naší reality, především pak reality mediálního světa, která nás obklopuje. (Škaloudová, 2008:13)

Většina nástrojů (tužka, rydlo, štětec) byla v historii vyrobena a zdokonalována k určitému použití a nikdy nebyla tak „univerzální“ jako současné počítačové technologie. Výstupem z počítače může být tisk, hra, text, fotka, video, 3D socha... tedy různorodý produkt, který je ovšem poznamenán tím stigmatem – že někdy během svého „života“ byl daty, prostými řadami jedniček a nul.

*Nezlob se, ale já tam ty pixely cítím!
(strýc, který fotí na klasický film)*

*Rozhodla jsem se ukončit umrtvující proces inkorporace živého, tajemného, organického těla...
...a vyrobila jsem si stůl k počítači na stojáka...
Ale neustála jsem to.
Zase sedím.*

*To je nádhera, jak to vzniklo?
– Párkrát jsem posunul myš.*

*Jen možná talentu potřebuji více, abych neudělal to, co můj předchůdce.
(stížnost ICT tvůrce)*

*I naprogramovaný „prvek náhody“ v počítači generuje unifikované výsledky.
(kolega programující poletující prach)*

1 Video „Koberce, záclony“

„Vizuální umělec Filip Cenek (*1976) aka VJ Věra Lukášová se v poslední dekádě věnuje VJingu, živé animaci a obecněji instalační manipulaci s pohyblivými obrazy se snahou o technologickou a obsahovou interpretaci jejich paměti. V oblasti živé vizuální performance vyzkoušel různorodé technologické přístupy během dlouhodobějších i krátkodobých spoluprací jak s hudebními projekty, tak ostatními umělci. (Mazanec, 2011:online)“ Efekt „muchlajících se záclon“, který vzniká dopočítáváním obrazu mezi dvěma klíčovými snímky objevil Filip Cenek při přípravě živého obrazového doprovodu hudebníka a experimentátora Ivana Palackého. projekt nese název Koberce, záclony.



(Snímky z projekce „koberce, záclony“ – efekt muchlajících se záclon)
http://www.mediatbase.cz/page.php?set_lang=en&artwork=5
[online] 2011 [cit. 2012-01-02]

2 Mediální realita V roce 2007 se umělecká skupina Ztohoven napíchla na jednu z kamer používanou pro živý přenos z Krkonoš a v ranním vysílání 17. června 2007 se v pořadu Panorama na ČT2 odyslal fiktivní výbuch atomové bomby na pozadí panoráma z Krkonoš. Spousta diváků byla šokována. Na skupinu bylo podáno trestní oznámení.



(Snímky z obrazovky televizovky v přímém přenosu – akce Mediální realita)
<http://www.ztohoven.com/omr.html> [online] 2011 [cit. 2012-01-02]

CO SE „PROMÍTLO“ DO ŠKOLSKÉ LEGISLATIVY

Existují tři různé kategorie školních dokumentů, dle kterých se ředitelé sami řídí, a které je třeba rozlišovat. Povinný vzdělávací obor (např. Výtvarná výchova) je součástí Rámcově vzdělávacího programu (dále jen RVP). Navíc existuje průřezové téma (např. Mediální výchova) a konečně doplňující vzdělávací obory (např. Filmová/ audiovizuální výchova) jsou pouze dobrovolné, volitelné a škola je do výuky zařazovat nemusí.

Odborníci se shodli na tom, že klasické disciplíny jako kresba, malba, prostorová tvorba z hodin výtvarné výchovy nevyjmí, ale rejstřík nabízených vyjadřovacích prostředků se rozšíří o využívání nových médií. RVP jako legislativní dokument od roku 2007 definitivně potvrzuje užívání nových médií nejen v předmětu výtvarná výchova, ale ustanovuje i Mediální výchovu jako samostatný předmět či průřezové téma. Od školního roku 2010/2011 byl do rámcově vzdělávacích programů pro základní školy a gymnázia v oblasti umění a kultury zařazen vzdělávací obsah předmětu Filmová/ audiovizuální výchova. Čítají body z RVP (VUP, 2011:online) a v této souvislosti je doplňují o odkazy ke cvičením a autorským projektům (viz příložená DVD), které jsem s účastníky workshopů realizovala a jejichž rozbor bude náplní kapitoly VYBRANÉ AKTIVITY S VYUŽITÍM AV PROSTŘEDKŮ (inspiračních metodických listů). Vzdělávací obsah předmětu Filmová/ audiovizuální výchova navazuje na okruhy tvůrčích činností v základním vzdělávání, dále je prohlubuje a rozvíjí prostřednictvím vzájemně propojených a na sebe navazujících okruhů činností v druhém stupni vzdělávání: (příklady v závorkách najdete v části AKCE A REAKCE)

- **uplatnění subjektivity, pozorování a smyslového vnímání** při koncipování vlastních projektů; (TVŮRČÍ PSANÍ, DIAPOZITI-VY, KDO JSI?, EMOCE KAMEROU)
- činnosti, v nichž se specificky uplatňují **fantazie, tvořivost a senzibilita** při práci se snímací technikou a skladebnými programy v procesu realizace záměru a jeho dokončování; (cvičení KDO JSI?, HLEDÁNÍ DUCHA MÍSTA, cvičení EMOCE KAMEROU, autorské filmy VZDUCH, SAZE, CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU)
- **posilování a prohlubování komunikačních schopností**, jež rozvíjejí tvůrčí experimentování s montáží záběrů; (komentovaný střih společného díla ZNĚLKA KLAP! '10, cvičení PŘESTŘELKA, PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR a jejich reflexe, VEČERNÍ ZPRÁVY)
- **posilování analytických schopností** při formulování názorů na zhlédnuté audiovizuální dílo a schopnosti komunikovat při spolupráci na týmovém úkolu; (rozbor filmu Psycho, KLIP LIP DUB)

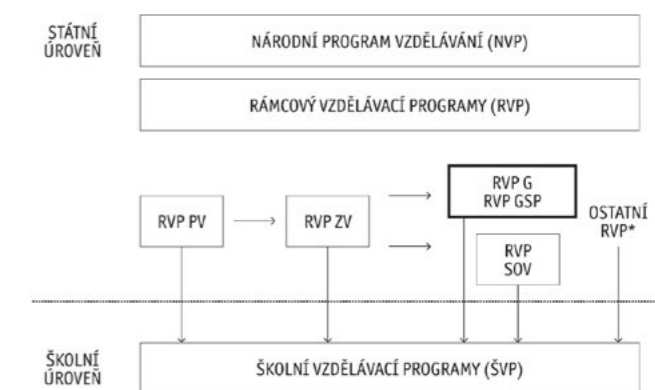
Na gymnáziu se pozornost zaměřuje především na:

- **vytvoření záměru a konceptu filmového/ audiovizuálního díla** (co, proč a jakými prostředky chci sdělit); činnosti, které poskytují příležitost k rozvoji kritického myšlení, sociální citlivosti a současně sebevyjádření i sebepojetí; osvojení si specifického jazyka, jehož prostřednictvím se rozvíjí schopnost vyjadřovat vlastní myšlenky a pocity; (TVŮRČÍ PSANÍ, DISKUZE NÁMĚTŮ, natáčení ZNĚLKY KLAP! '10, autorský film POSELSTVÍ BADATELŮ, autorské filmy KLAP! '10)
- **tvorbu vlastního filmového/ audiovizuálního díla**, které představuje konkrétní praktickou zkušenost se zřetelným a hmatatelným výstupem; závěrečné zpracování filmového/ audiovizuálního díla, dovedení vlastního tvůrčího záměru do konečné podoby; získání nenahraditelné tvůrčí zkušenosti využitelné při vlastním hodnocení díla, promýšlení jeho působení na diváky a posouzení, zda se tvůrčí záměr podařilo naplnit technickými, uměleckými i režijními postupy; (výroba všech autorských filmů KDO JSI?, KLAP! '09 a KLAP! '10, jejich projekce a rozbor)
- **individuální tvůrčí zkušenost při tvorbě filmového/ audiovizuálního díla**, která představuje konkrétní možnost individualizace vzdělávání s vysokou intenzitou působení na osobnost žáka; užívání technologií jako prostředku k realizaci autorského tvůrčího záměru, nikoliv jako cíle; (lektorská asistence při vzniku autorských děl KLAP! '10)
- **prožitek individuální tvůrčí zkušenosti**, která otevírá cestu k intenzivnějšímu a poučenějšímu vnímání filmových/ audiovizuálních děl; rozpoznání kvalit díla a schopnost zaujmout a formulovat vlastní názor v diskuzi; (DISKUZE NÁMĚTŮ, diskuze po projekci autorských děl, veřejné promítání autorských filmů KLAP! '10 v kinech, ZÁZRAKY PIXILACE, STÍNOVÁ ABECEDA, VYSNĚNÉ MÍSTO)

Klíčovým jevem současnosti je obohacení života o proces „medializace“, tedy o skutečnost, že velká většina informací je zprostředkována masovými médii, jejichž produkce má svou vlastní logiku, své zákonitosti – a ty je třeba znát a rozeznávat. (RVP, 2007:online)

Tvůrce se od uklízečky liší tím, že vidí ve svém pracovním nástroji potenciál k tvorbě (Z hádky o smeták)

'Systém kurikulárních dokumentů „V souladu s novými principy kurikulární politiky, zformulovanými v Národním programu rozvoje vzdělávání v ČR (tzv. Bílé knize) a zakotvenými v zákoně o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, se do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních dokumentů pro vzdělávání žáků od 3 do 19 let. Kurikulární dokumenty jsou vytvářeny na dvou úrovních – státní a školní. Státní úroveň v systému kurikulárních dokumentů představují Národní program vzdělávání (NPV) a Rámcové vzdělávací programy (RVP). Zatímco NPV formuluje požadavky na vzdělávání, které jsou platné v počátečním vzdělávání jako celku, RVP vymezují závazné rámce vzdělávání pro jeho jednotlivé etapy (pro předškolní, základní, a střední vzdělávání). Školní úroveň představují školní vzdělávací programy (ŠVP), podle nichž se uskutečňuje vzdělávání na jednotlivých školách. Školní vzdělávací program si vytváří každá škola podle zásad stanovených v příslušném RVP. Rámcové i školní vzdělávací programy jsou veřejné dokumenty přístupné pro pedagogickou i nepedagogickou veřejnost. (VÚP, 2004:online)



<http://aplikace.msmt.cz/htm/MJRVPPVdoVestnikupokorekture1.htm> [online] 2006 [cit. 2012-01-01]

Legenda: RVP PV – Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání; RVP ZV – Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání; RVP GV – Rámcový vzdělávací program pro gymnaziální vzdělávání; RVP SOV – Rámcový vzdělávací program (programy) pro střední odborné vzdělávání.

** Ostatní RVP – rámcové vzdělávací programy, které kromě výše uvedených vymezuje školský zákon – Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání, Rámcový vzdělávací program pro jazykové vzdělávání, případně další.*

2 Mediální vs Filmová/ audiovizuální výchova Mediální výchova se zabývá spíše mediovědními a sociovědními aspekty, analýzou a kritickým hodnocením děl. Nezabývá se tvůrčím uměleckým procesem. Zahnuje v sobě i média tištěná a rozhlasová. Naopak autorské tvorbě se věnuje především Filmová/ audiovizuální výchova.



„Rozvíjíme kurikulum pro budoucnost“

SITUACE NA ŠKOLÁCH

Pokud už nějaká filmová nebo audiovizuální tvorba na škole vzniká, bývá pravidlem, že ji vyučuje učitel zapálený pro obor. Někdy má zázemí v odborné profesní přípravě, jindy v amatérských zkušenostech. Marie Hlávková v letech 2007-2011 provedla rozsáhlý sběr vzorku videí realizovaných žáky výtvarné výchovy na základních, středních a základních uměleckých školách v České republice. Vzniklou videoprodukcí kategorizovala: „Pokud nějaké pohyblivé obrazy vznikají, vždy se jedná o digitální video, technika práce s experimentálním filmem není dle mých zjištění pedagogy vůbec využívána. Výsledky našeho výzkumu potvrzují, že videoart se pohybuje na okraji zájmu pedagogů výtvarné výchovy, přičemž tuto situaci ovlivňuje několik faktorů. (Hlávková, 2011:33)“ Podrobněji komentuji jednotlivé body:

a) „Nedostatečné technické zázemí na školách ve smyslu vybavenosti škol video technikou“.

Peníze na materiální vybavení nebo modernizaci učeben lze v současné době čerpat z grantových projektů a celá situace je v rukou aktivních učitelů. V kapitole technické zázemí uvádím konkrétní vybavení učebny, které používám při realizaci workshopů, a které by mohlo dlouhodobě pro předmět audiovizuální výchovy sloužit.

b) „Malá obeznámenost pedagogů s technikou a počítačovými editory pro práci s videem.“ Proškolení učitelů pro výuku doplňujících vzdělávacích oborů by měly mít na starosti fakulty připravující učitele. Pedagogové ze „staré školy“, kteří neměli ve studijním plánu předměty věnované rozvoji audiovizuální gramotnosti, však netrpí velkým handicapem, neboť „výtvarná práce s videem je postavená na ještě trochu jiných zásadách než na nutnosti ovládat přesně typy záběrů, výstavbu scénáře dle zásad narativního filmu, apod. (Hlávková, 2011:35)“ Vzhledem k tomu, že pedagogické fakulty dosud nenabízejí možnost studia uceleného programu Filmové/audiovizuální výchovy, jsou učitelé odkázáni do rukou odborníků, kteří nabízejí doplnit odbornou kvalifikaci v akreditovaném kurzu nebo v projektech a workshopech českých pedagogických fakult a dalších vzdělávacích institucí.

c) „Nedostatečné vzdělání pedagogů v dějinách i současném stavu videoartu a avantgardního výtvarného filmu.“ „Když budeme pátrat, najdeme několik jednotlivých článků o videoartu, několik sborníků či odborných časopisů věnovaných experimentálnímu filmu nebo několik publikací o filmové avantgardě, ale většina z nich je natolik zaměřena k jednomu tématu či je natolik odborná, že pro laika nepřinese kýženou základní orientaci v oboru. Knih o samotném videoartu je mnoho, ovšem jsou pouze v angličtině. Výsledkem je situace, kdy pedagogové výtvarné výchovy, kteří absolvovali pedagogickou fakultu ve větším odstupu od současnosti, nemají velké možnosti pro základní orientaci v oboru videa a experimentálního filmu, neboť teprve v poslední době proniká výuka videoartu na univerzity. Pokud tedy nenavštěvují intenzivně galerie, kde jsou tyto pohyblivé obrazy prezentovány a neudržují si neustále aktivní povědomí o současném výtvarném dění a nejnovějších multimediálních technikách, žijí většinou v představě, že cílem práce s videem v hodinách výtvarné výchovy je vytvořit ‚klasický film‘. Právě tento omyl však může způsobovat jakési ochromení či paralýzu v rozvoji kreativity směrem k pohyblivým obrazům. (Hlávková, 2011:34)“ Kromě návštěv galerií a festivalů ušitelé mohou hledat podporu v **“On-line digitálních archivech**.

d) „Chybějící systematická metodika či jiná souhrnná publikace věnovaná videoartu v českém jazyce.“ „Chybějící metodika se bude postupně doplňovat s narůstající praxí a zkušenostmi učitelů. Pokud jde o metodickou pomoc Výzkumného ústavu pedagogického (dále jen VÚP) – to znamená podpůrné materiály, zkušenosti dobré praxe, ale také odkazy na to, kde se mohou učitelé vzdělávat – budou ji postupně nacházet na webových stránkách <http://www.vuppraha.cz/>. (Učitelské noviny, 28/2010)“ V současnosti se na stránkách VUP nacházejí tři příspěvky věnující se audiovizuální a filmové výchově, na stránkách [Metodického portálu](#) RVP objevíme čtyřicet pět příspěvků k tématu. Věřím, že i tato práce by mohla přispět k rozvíjení systematické metodiky.

e) „Malá časová dotace pro výuku výtvarné výchovy v systému základního školství.“

Časová dotace pro Filmovou/audiovizuální výchovu je v rukou ředitelů škol. Nedostatek času v rámci běžné výuky nahrává projektům realizovatelným např. na školním výletě nebo v projektových dnech. Varianta výuky dvou hodin týdně nabízí formu výuky, která na začátku roku přinese téma, na němž žáci pracují, a do hodin nosí průběžně výsledky ke konzultaci s učitelem a spolužáky. Tato forma čerpá z výhod práce s digitálním záznamem, jehož projekt si účastníci v rozpracované fázi mohou odnést domů, upravit a znovu přinést na konzultaci.

V současné školní praxi při tvorbě videí zřetelně převažuje tendence kopírovat mediální vzory a žánry, vytvářet klasické příběhy s dramaturgickým obloukem a dramatickými fázemi a míra zajímavosti takového videa se měří dle povedenosti jeho zápletek a schopnosti diváky „vtáhnout do děje“ či je ohromit nějakým efektem. Tato situace závislosti na naraci a příběhu trochu připomíná výrok známého představitele ruské montážní školy Dzigy Vertova, který hrané filmy svých současníků vnímal jako „kino-nikotin“, jako drogu, která otupuje divákovo vnímání. (Hlávková, 2011:35)

Amatérský film je fenomén v českém prostředí specifický, s dlouhou tradicí a ve většině svých projevů (až na čestné a o to intenzivnější a zajímavější výjimky) trpí závislostí na „velké kinematografii“ a televizi tím, že se amatérskými prostředky snaží napodobovat jejich formy. Snaží se realizovat pomocí dřevěné píšťaly z vrbového proutí skladby pro varhany. Narozdíl od toho, co lze v mentální rovině myslet nezávislým či experimentálním filmem (bez ohledu na to, v jakých produkčních podmínkách vzniká), tvoří tento rys amatérského filmu podle mého názoru úskalí každých filmových počátků. Považuji za nezbytné, aby si toho učitelé, kteří budou filmovou výchovu učit, byli vědomi. K oslabení tohoto rizika může přispět východisko v kvalitním rezervoáru krátkých filmů, které mohou tvořit páteř divácké zkušenosti a inspirační zdroj pro tvorbu žáků. K podpoře vytvoření takové báze je možné zpracovat seznamy vydaných titulů (navzdory tomu, že převážně v zahraničí – nákup přes internet činí jejich dosažitelnost realistickou) a lze si představit i spolupráci s ČT, která by mohla realizovat cyklus, který by prezentoval krátkometrážní tvorbu zaměřenou k potřebám tohoto předmětu a učitelé by snadno mohli nahráváním z televize získat dobrý zdroj materiálů (ostatně dosavadní cykly Prology, Český animovaný film apod. již takovou možnost představují). (Janeček, 2007:online).

1Klasický film Narativní film, tedy film vyprávějící nějaký příběh, využívající ověřených postupů filmové řeči, náležící určitému žánru (groteska, horor, soap opera, atd.). V neprofesionálním prostředí jej nazýváme amatérský film.

2Přehled institucí a organizací účastnících se na filmovém/audiovizuálním vzdělávání:

INSTITUCE
Vysokoškolská pracoviště

Filmová a televizní fakulta AMU, Praha
[Katedra divadelních, filmových a mediálních studií, FF UP v Olomouci](#)
[Ústav filmu a audiovizuální kultury, MU Brno](#)
[Katedra filmových studií, FF UK v Praze](#)
[Národní filmový archiv](#)
[Národní informační a poradenské středisko pro kulturu – ARTAMA,](#)
[Asociace českých filmových klubů](#)
[IMPULS středisko amatérské kultury, Hradec Králové](#)
[Pastiche filmz, Olomouc](#)
[Fakulta výtvarných umění v Brně, ateliér video, ateliér multimédia](#)

FILMOVÉ AKCE
Filmové festivaly celostátního významu:
[Letní filmová škola, Uherské Hradiště](#)
[Academiafilm Olomouc](#)
[Mezinárodní festival dokumentárního filmu, Jihlava](#)

SOUTĚŽE AMATÉRSKÝCH FILMŮ PRO DĚTI A MLÁDEŽ:
[Mladá kamera](#)
[Český videosalon – Zlaté slunce](#)
[Brněnská šestnáctka \(B16\)](#)
[Anifest](#)
[Antifetfest](#)
[Antioskar](#)
[PAF](#)
[Filmový festival MFF UK](#)
[Festival Náchodská Prima sezóna](#)
[Svěžíma očima](#)
[Videopohlednice z mého města](#)
[Videoculture fest](#)

PROJEKTY, WORKSHOPY
[Artcrossing Klap! Tvůrčí dílna pro audio, video a slovo](#)
[Animánie](#)
[Kurz filmové historie](#)
[Dětská televize](#)
[Zkola](#)
[Multimediální pomůcka z audiovizuální kultury pro potřeby vyučujících a studentů MU](#)
[Audiovizuální kultura, komunikace a tvorba](#)
[Aeroškola](#)
[Film a škola](#)
[Formování kompetencí středoškolských pedagogů v oblasti filmu, divadla a médií](#)
[Mediální výchova a mediální gramotnost](#)
[Jeden svět na školách](#)
[ProStřední filmy](#)
[Nadnárodní registr neprofesionálního filmu](#)
[Lužánky – Středisko volného času Brno](#)
[Ultrafun](#)
[Štakaní](#)
(více na [F/AV výchova – informační zdroje](#))

4On-line digitální archivy

DigiLab – <http://dl.avu.cz/> – digitální laboratoř AVU založená 2001.
Médiabáze – <http://mediabaze.cz/> – projekt FAMU zaměřený na výzkum, propagaci a distribuci českého audiovizuálního umění.
Ubu web – <http://www.ubuweb.com/> – otevřený archiv přístupný celému světu, který se specializuje na multimediální antologii poválečné avantgardy, vizuální i zvukovou poezii, byl založen v roce 1996 Kennethem Goldsmithem.
Artycok TV – <http://artycok.tv/lang/cs-cz> – nezávislá internetová HD televize založená v roce 2005 – platforma přinášející portréty současných umělců, reportáže z vernisáží, workshopů a přednášek.

PROČ VIDEO. POTENCIÁL VIDEA

Svoji práci zaměřuji na výukovou práci s videem, vědoma si dalších možností, které dnešní technologie nabízejí (interaktivní instalace, webové stránky, mediální projekty, atd.). Video volím pro jeho dostupnost, přenositelnost a snadné sdílení v rámci hromadné výuky ve třídě nebo v terénu.

VLASTNOSTI DIGITÁLNÍ INFORMACE A JEJICH VYUŽITÍ VE VÝUCE

Současná podoba nových médií je bytostně spjata s unikátními vlastnostmi digitální informace, kterými podle Feldmana (1999) jsou: manipulovatelnost, síťovatelnost, zhušťovatelnost, kompresovatelnost a nestrannost. Pro představu uvádím, jak je možné tyto vlastnosti, a z nich vyplývající jevy zhodnotit ve výuce:

- **manipulovatelnost** – možnost rychlých úprav + okamžitá zpětná vazba. Do videozáznamů v digitální podobě lze opakovaně snadno a rychle zasahovat a proměňovat jejich výsledné působení, autor tedy získává okamžitou zpětnou vazbu. Manipulovatelnost taktéž nabízí zdroj „ukrást“ a změnit k nepoznání. Možnost navrstvit tolik dalších vrstev, filtrů, pozměnit barevnost, vyjmout část, kopírovat – tzn. měnit jeho formu, kterou můžeme nakonec opět přenést do analogové podoby (např. vytisknout).
- **síťovatelnost** – snadná přenositelnost. Tato vlastnost se přímo váže na manipulovatelnost. Médiem nesoucím digitální informaci se stala síť mezi obrovskou masou tvůrců a konzumentů (v jeden čas, zároveň). Propojením malých sítí vznikl internet. Nabízí se **široké možnosti publikace a reflexe**. Reflexe autorského díla pak může být mnohoúrovňová – promítání ve třídě, doma rodičům, na veřejnosti, na festivalech či **sdílení na internetu**.
- **zhušťovatelnost** – digitální informace je binární kód – nuly a jedničky, což znamená, že se vyskytuje v čisté formě a neobsahuje nic nepotřebného. Klasické formy (např. text na papíru) zabírají fyzicky moc místa. Zhušťovatelnost digitální informace umožňuje kompresi, tedy možnost zálohovat na malém fyzickém místě velké množství dat, a tak zjednodušit jejich vyhledávání a dostupnost.
- **kompresovatelnost** – komprese – zhuštění digitální informace tak, aby měla co nejmenší velikost (pokud možno s malým dopadem na kvalitu). Komprese se používala i u přenosu analogové informace (např. komprese analogového signálu při televizním vysílání – redukce do normy PAL, NTCS, aby byl výsledný signál datově menší). Kompresní algoritmy využívají nedokonalosti oka a dovolují si například vypuštění určitých barev fotografie, které jsou nahrazeny podobnými (GIF, JPEG atd.) Komprimovaná data se snáze přesunují a předávají v sítích. U videa se často používá komprese MPEG-2. Komprimovat je možné až na hranici „rozdílení původního obsahu“.
- **Nestrannost** – zpravidla nepoukazuje na autora, distributora, ani příjemce. Také proto jsou digitální informace snadno manipulovatelné a kopírovatelné. Čím vším může být soubor KOST01? Je to text, fotka, video? Může to být i vir, tedy program. Autor souboru i účel jeho vytvoření může zůstat nepoznán.

Z hlediska organizace tvorby AV díla, můžeme uvažovat a ve výuce zhodnotit následující vlastnosti:

- **Komplexnost AV díla** – myšlení ve vztazích. AV dílo sestává většinou z obrazové, zvukové, případně textové složky. To nabízí mezipředmětové propojení výtvarné a hudební výchovy s přesahem do informatiky nebo mediální výchovy, kde se materiály propojí v smysluplný celek. AV dílo se odehrává v prostoru i v čase, autor tedy musí vnímat o jednu dimenzi víc, než v případě psaní eseje, zpívání písně nebo řešení obrazové kompozice (ať už v reálném prostoru, nebo na obrazovce). Autor formuje vztah obrazu, textu a zvuku, který se proměňuje v čase. Svoji komplexností má tato práce nejbližší k divadlu, ovšem s tím rozdílem, že divadlo nemá takový výrazový prostředek, jakým je například detail (a nepovedené scény se většinou neopakují).
- **Potřeba týmové spolupráce** – role pro každého. Některé typy AV děl vyžadují spolupráci několika osob ve štábu, kdy je každý zodpovědný za svůj úkol (režie, kamera, zvuk, světla, atd.) Tvůrci se přirozeně rozdělí do rolí „před kamerou“ a „za kamerou“ podle svých schopností a přání (např. extrovert – herec, introvert – kameraman, filosof – scénárista, puntičkářka – skriptka) s vědomím toho, že každý je důležitý. Tedy pracují na společném úkolu, přičemž každý má své dílčí poslání.

Protože ozvučené pohyblivé obrazy dobývají pozornost a proměňují naše vnímání nejen tam, kde si je k sobě dobrovolně připouštíme – v kině, v televizi, na internetu, v galeriích, ale obklopují nás (i jakoby mimochodem, a o to zákeřněji) na ulicích, ve výkladech, v obchodech, v dopravních prostředcích, v restauracích, na sportovištích a dokonce v knihkupectvích.

V pedagogickém procesu je vhodné respektovat chronologické propojení jednotlivých fází činnostiho schématu: produkce – recepce – reflexe. Již proto, že tento logický přístup nabízí rovněž základní fáze vývoje filmové řeči, jež proběhl v historicky relativně krátké době. Postavit pedagogickou metodiku vzdělávacího oboru na kontinuitě a kauzalitě těchto základních vývojových fází se pro pochopení podstaty a možnosti oboru filmové/ audiovizuální výchovy jeví jako nanejvýš efektivní a pro žáky může být poutavým dobrodružstvím za předpokladu, že výuka oboru bude od samého začátku chápána především jako individuální tvůrčí zkušenost s výrazovým aparátlem filmového jazyka. (Adler, 2011)

Jak působí to samé video v čistém prostoru galerie a jako jedno z oken na pozadí dalších spuštěných programů v počítači? (Aktivizační otázka kurátora)

Co je ještě video „s příběhem“ a co je už jen proměnlivá abstraktní kompozice čtverců? (Z deníku začínajícího videoartisty)

U internetu sedí uživatel, zatímco do kina jde divák. (Michal Bregant)

Široké možnosti publikace a reflexe Současnou situaci publikování děl na internetu, kdy se prolínají role autora a publika, vystihuje Walter Benjamin, který však ve své práci psal o rozmachu tiskovin: „Po staletí v písemnictví platilo, že proti nepatrnému počtu piščíků stálo tisícinašobné množství čtenářů. V tom došlo konci 19. století ke změně. S rostoucí nabídkou tisku, jenž dával čtenářům k dispozici stále nové politické, náboženské, vědecké, odborné a místní listy, se stále větší část čtenářské obce dostávala — nejprve jen příležitostně — mezi piščíky. Začalo to tím, že deníky pro ně otevřely rubriky ‚Dopisy čtenářů‘ a situace dnes vypadá tak, že téměř neexistuje v Evropě člověk v pracovním procesu, který by v principu neměl možnost publikovat pracovní zkušenosti; stížnosti, reportáže a podobně. Tak ztrácí rozdíl mezi autorem a publikem svůj zásadní charakter. Je pouze funkční a může se případ od případu měnit. Čtenář je kdykoli připraven změnit se v pisatele. Jako odborník — byt' i na nepatrném úseku — v nanejvýš specializovaném pracovním procesu, kterým se chtít nechtě musil stát, získává přístup k autorství. (Benjamin, 1979:21)“ Současný divák je díky dostupným technologiím a prezentačnímu prostoru internetu kdykoli připraven se proměnit v tvůrce, přičemž jeho poselství nemusí být ani obohacující, ani novátorské (i když ani komerční mainstream takový není). Internet se tak plní formálními audiovizuálními pokusy a další nepoučení autoři ovlivnění ostatní produkci často inklinují k zavedeným žánrům, uzavírají se do osvědčených schémat bez přemýšlení — zda je použití technologie adekvátní myšlenec. Z tohoto kvantitativního pohledu se pak opravdu může zdát video jako uzavřený, zatuchlý komunikační kanál, který se příliš nerozvíjí. Jelikož internetový prostor je prostor pro všechny, záruku kvality může poskytnout spíše kurátorský výběr videí v galerii nebo dobré jméno festivalu.

Sdílení dat na internetu „Vznikají etické otázky a spory týkající se sdílení dat na internetu. Sdílené prostředí dat na internetu ztrácí vazby na autora a anonymita síťových objektů klade překážky v realizaci právních vztahů, zejména s ohledem na vlastnická práva. (František Kůst, 2007, 111-134)“ Za zmínku také stojí aktuálně probíhající spor kolem mezinárodní dohody proti padělatelství (ACTA), jež se snaží výše popsanou problematiku řešit.

YouTube (<http://www.youtube.com/>) – Veřejný prostor YouTube dává možnost nahrát komukoliv svoje video a sdílet je tak s celým světem. Kvalita videí i žánry jsou zcela různorodé. Cenzura neexistuje. Pod každým příspěvkem je možnost rozvést diskusi, která se tak stává zajímavou zpětnou vazbou pro autora.



Vimeo (<http://www.vimeo.com>) je opět veřejný prostor pro sdílení audiovizuálních děl. Pravidla zní tak, že video zde může nahrát pouze autor, nebo člověk, který se na vzniku videa nějak podílel. Vimeo nabízí možnosti třídění a vyhledávání videí dle různých parametrů (klíčových slov, autorů, názvů) a také tvoření vlastních kanálů – „kurátorských výběrů“ sjednocujících videa určitého zaměření. Autory Vimeo jsou kreativci a zadávají pro uživatele „víkendové úkoly“. Nejzajímavější výsledky odmění volným datovým prostorem pro autora nejlepšího videa.



NABÍDKA AUDIOVIZUÁLNÍ TÉMAT PRO VYBRANÉ PŘEDMĚTY

Zkušenosti mě přesvědčily, že audiovizuální dílo je od svého vzniku až po konečné působení zajímavý proces, jehož jednotlivé fáze nabízejí témata pro výuku humanitních, přírodovědných i technických předmětů. Nepřísluší-li Filmové/audiovizuální výchově taková časová dotace, aby mohla být vyučována jako samostatný předmět, je možné z ní vybrat témata, která lze začlenit do osnov dalších vybraných předmětů. Nabídka témat z audiovizuální výchovy ve vybraných předmětech by mohla vypadat takto:

- **Výtvarná výchova** – výtvarný koncept audiovizuálního projektu, problém jeho jednoty a stylu hledání vhodných vizuálních prostředků pro vyjádření myšlenky, scéna – výtvarné pojetí prostoru, stylizace, barva, světlo, kompozice, mechanické experimenty s filmovým materiálem.
- **Hudební výchova** – tempo a rytmus, hledání vhodných zvukových prostředků pro vyjádření myšlenky, vytvoření nálady, ručníková dílna, vztah obrazu a zvuku díla, filmová hudba.
- **Český jazyk, literatura, sloh** – literární vs filmový scénář (specifika), storyboard (kreslený scénář), charakteristika postav, hledání klíčových momentů, dramaturgie a rozzáběrování např. literárního díla, experimentální text a jeho odraz v obraze, dramaturgický oblouk.
- **Dějepis** – found footage – nové zpracování (přestříhání) dějin z nalezených (např. dokumentárních) záznamů podle nějakého klíče, významový střih, děj v dějinách – klíčové momenty a zvraty, historie a vývoj filmu – společenské, politické a technické souvislosti.
- **Společenské vědy** – dokument, reportáž, psychologie – vnímání, kamera či fotoaparát jako mentální bariéra, různé autorské přístupy současných dokumentaristů, časosběrný dokument nebo reportáž o vybraném místě, postavě.
- **Mediální výchova** – fáze vzniku AV díla, role ve filmovém štábu, koncept aktivního publika, téma manipulace, izolace, důvěryhodnost médií, práce reportérů.
- **Dramatická výchova** – komunikace s jednajícím postavou před kamerou, herec a neherec, filmové vs divadelní herectví, filmová vs divadelní režie, pokus o videozáznam divadelního představení.
- **Fyzika** – podmínky realizace experimentu a podmínky natočení experimentu, vztažná soustava spojená s kamerou jako úvod k speciální teorii relativity, rychlost světla, zvuku, základy akustiky, infrakamera, využití kamery s rychlým snímáním, stroboskopický efekt, optika – čočky – ohnisková vzdálenost, hloubka ostrosti, barevná teplota, viditelné spektrum, fotometrie.
- **Matematika** – geometrie, perspektiva.
- **Biologie** – fyziologie lidského oka a ucha, podmínky a hranice vnímání, proměna vnímání, vznik animace, lidské tělo vs tělo animované postavy (shody, rozdíly), časosběrná animace klíčení rostlin.
- **Technická výchova** – technické zabezpečení výroby AV díla, vytvoření kamery obskury, obsluha techniky, triky, hloubka ostrosti, měření, stativy, vozíky, mechanismy pro pohyb kamery, koleje, princip a výroba steadycamu.
- **Informatika** – střihna kdysi a dnes, analogový vs digitální signál, střih, digitální manipulace obrazu a zvuku, digitální efekty, možnosti publikace (DVD, na internetu, na mobilní zařízení, atd.), videoformáty, kodeky.
- **Tělocvik** – animace lidí – pixilace – (např. trik létání – výskok), instruktážní video, kaskadérství.

SITUACE, KTERÉ SI „ZASLOUŽÍ“ NATOČIT

Mimo to, že tvůrce většinou vytváří AV dílo, aby sdělil svoji myšlenku, ať už narativním (film), nebo výtvarným (videoart) zpracováním, lze poukázat na situace s takovým formálním potenciálem, které si zaslouží natočit více než jiné. Proč se například většinou zátiší kreslí a nenatáčejí? Protože jevy, které na zátiší většinou studujeme, jsou tiše a v klidu, pyšní se detaily, neobvyklou strukturou, a proto není důvod hned sahat po kameře, ale spíše se pokusíme vystihnout je uhlém nebo tužkou. To ovšem neznamená, že nemá smysl zátiší zkusit natočit. Smysl hledáme odpovědí na otázku proč. Časosběrně natáčím zátiší, protože mne zajímá, jak jablka oproti kukuřici stárnou, nebo natáčím zátiší, protože chci zaznamenat, co nejraději obletuje moucha. Anebo v duchu konceptuálního smýšlení dnes – natáčím zvuk zátiší, protože to popírá vše, proč zátiší kdy kdo zaznamenával. Jak jsme vysvětlili výše, velký význam hraje u AV díla čas. AV dílo může na ploše hodiny a půl zobrazit celý život nebo jednu jeho minutu. AV dílo může mít začátek a konec nebo běhat ve smyčce, ale ve všech případech má neoddiskutovatelnou příležitost zachytit změnu, vývoj, transformaci, metamorfózu, zánik, prolnutí... Proč tyto situace natáčet?

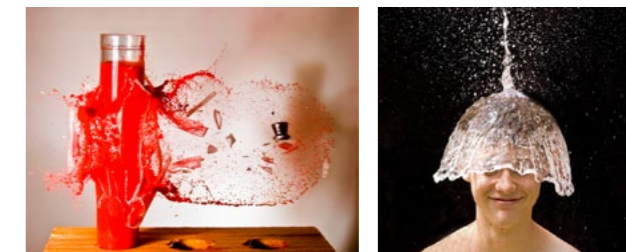
- Protože jsou **neopakovatelné** (video jako autentický dokumentární záznam 1:1).
- Protože se proměňují a celý proces **trvá příliš krátce** – let střely, kapka (záznam **1 vysokorychlostní kamerou**).
- Protože se proměňují **příliš pomalu** – stavba, růst květiny, stárnutí, přemalování obrazu, vznik objektu... (časosběrná animace).
- Protože **nejsou okem viditelné** (video s optikou tele – hvězdy, divoká zvěř – nebo makrozáběry – hmyz, buňky).
- Protože pohyb obecně **objasňuje prostorové vztahy** v obraze (jízda vlakem, na kole, průchod jeskyní, tunelem).
- Protože se na nějaké místo fyzicky nemohu dostat (kamera na meteorologickém balónu, na drakovi, na konci točícího se lana, ve střevě, skrytá kamera na tajném jednání – použití malých nebo outdoorových kamer).

Film je to nejinternacionálnější ze všech umění

A nejen proto, že se v nejrůznějších zemích po celém světě promítají filmy, vyrobené v různých státech.

(S. M. Ejzštejn)

1Vysokorychlostní kamera natočí až 1000 snímků za sekundu, které můžeme zpomalit a detailně studovat. Běžně sledujeme videa s rychlostí 25 snímků za sekundu, při použití vysokorychlostní kamery se tedy nabízí 40násobné zpomalení! <http://www.videoanalyza.cz/vysokorychlostni-kamery>



<http://highspeedphotography.org/> [online] 2012 [cit. 2012-15-02]

2Objasňuje prostorové vztahy Prostorové vztahy se nám nehledě na hloubku ostrosti odkrývají podle toho, jak rychle objekty venku ubíhají. Jak vnímáme krajinu za jízdy vlakem? Sledujeme závod jednotlivých plánů, přičemž objekty k nám nejbliž se jeví jako nejrychlejší. Na prvním místě jsou to rychle se míhající sloupy vedení, o něco „pomaleji ubíhají“ stromy za tratí, „líně“ kupy sena na poli a horizont... téměř „stojí“ – tento efekt se nazývá paralaxní scrolling. Prostor v reálném životě vnímáme díky binokulárnímu vidění – dvou očí ve vzdálenosti od sebe. Kamera (mimo technologii 3D) má však oko jenom jedno. Proto se filmaři trápí, když jejich obraz na kameře působí ploše. Brání se tomu a prostor opticky oddělují dýmem a nebo právě pohybem.

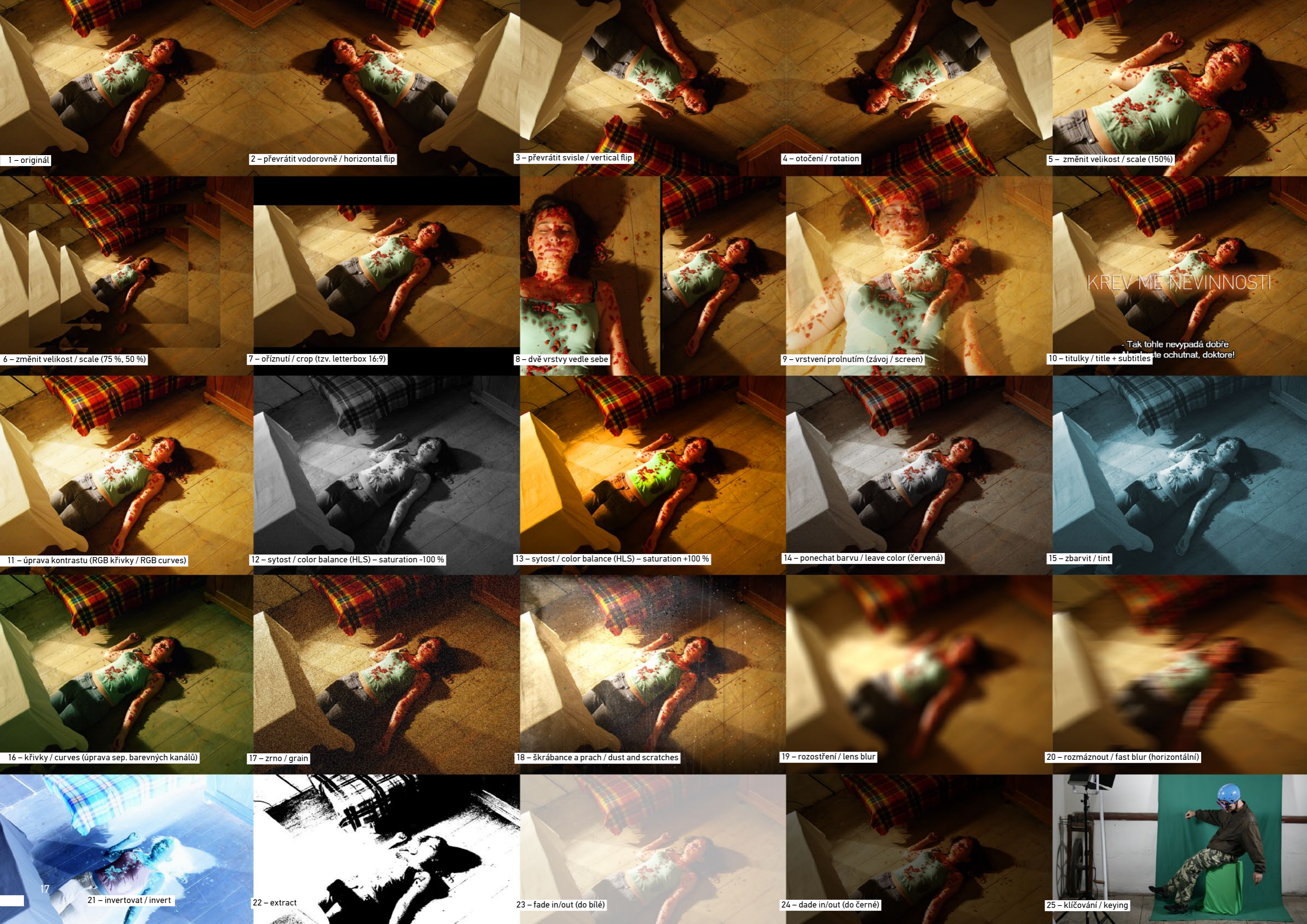
Jde o to, co mohlo být uděláno, a to pouze kinematografem.

O to specifické a neopakovatelné, co lze stvořit a provést jedině filmovými prostředky.

(S. M. Ejzštejn)

Video je čas, který nabízí svůj prostor pro pohyb.





1 – originál

2 – převrátit vodorovně / horizontal flip

3 – převrátit svisle / vertical flip

4 – otočení / rotation

5 – změnit velikost / scale (150%)

6 – změnit velikost / scale (75 %, 50 %)

7 – oříznutí / crop (tzv. letterbox 16:9)

8 – dvě vrstvy vedle sebe

9 – vrstvení prolutím (závoj / screen)

10 – titulky / title + subtitles

KREV MĚ NEVINNOSTI

- Tak tohle nevypadá dobře
- Nechte ochutnat, doktore!

11 – úprava kontrastu (RGB křivky / RGB curves)

12 – sytost / color balance (HLS) – saturation -100 %

13 – sytost / color balance (HLS) – saturation +100 %

14 – ponechat barvu / leave color (červená)

15 – zbarvit / tint

16 – křivky / curves (úprava sep. barevných kanálů)

17 – zrna / grain

18 – škrábance a prach / dust and scratches

19 – rozostření / lens blur

20 – rozmáznout / fast blur (horizontální)

17

21 – invertovat / invert

22 – extract

23 – fade in/out (do bílé)

24 – fade in/out (do černé)

25 – klíčování / keying



CO S VIDEOZÁZNAMEM V POČÍTAČI

Záleží na záměru tvůrce! Pořízené záběry můžeme považovat za hotové a prezentovat je tak, jak jsou, nebo se dále věnovat jejich zpracování (editaci) v počítači. Pro představu uvádím rejstřík možností, co je vůbec možné očekávat od úprav videozáznamu ve stříhovém programu. Uvedené základní úpravy fungují ve všech volně dostupných programech, jako je třeba Moviemaker, pokročilejší úpravy lze provádět například v Adobe Premiere, Vegas a dalších programech.

Základní úpravy:

- Střih (cut) – výběr úseků z natočeného materiálu, které chceme použít.
- Změna rychlosti (change speed) – materiál lze do určité míry (podle způsobu záznamu) zpomalit, zrychlit, nebo pustit pozpátku (reverse).
- Vrstvení – video je možné neomezeně na sebe vrstvit jako průhledné fólie a vzájemně v různém poměru prolínat. S použitím např. černé barvy (a v případě zvuku ticha) plynule zatmívat (fade out) nebo rozetmívat (fade in).
- Titulky (titles) – video je možné opatřit titulky, doplnit nápisy, hesly a grafikou.
- Hlasitost (volume) – je možné upravit hlasitost zvuku. Jelikož se zde tak jako u obrazu uplatňuje vrstvení, pomocí hlasitosti vytváříme poměry jednotlivých zvukových vrstev.

Pokročilé úpravy:

obraz:

- **Transformace obrazu** (transform) – video je možné zrcadlit (mirror), vodorovně (horizontal flip) či svisle překlopit (vertical flip), zvětšit, zmenšit (scale) nebo ořezat (crop).
- **Úprava**, ladění obrazu (adjust) nabízí upravit kontrast (contrast), úroveň bílých, šedých a černých (levels), doladit stíny a světla (shadow, highlights).
- **Barevné korekce** (color correction) – videozáznam je možné dodatečně zbavit barev (desaturation), barevně nasýtit (saturation), posunout barevnost (hue), obraz vyladit vzájemným poměrem barev (color balance) a nebo barevnost ovlivňovat pomocí křivek v jednotlivých kanálech červené, zelené a modré (RGB curves).
- **Šum, zrno** (noise, grain) – efekty, které „kazí“ záznam tím, že do obrazu nebo zvuku přidají šum, zrno či škrábance „jako na analogovém filmu“, jsou díky nepřírozně čistému digitálnímu obrazu současných kamer oblíbené z estetického ale i technického hlediska (v případě barevného přechodu). Jejich použití vyžaduje stejně jako v případě každého jiného efektu své výtvarné opodstatnění.
- **Rozostření** (blur), zostření (sharpen) – efekt blur digitálně rozostří obraz, zostření ovšem funguje jen omezeně, efekt sharpen zvýrazní kontury, nedojde ke skutečnému zaostření. Obě operace se vyplatí ohlídat už při natáčení, ne v postprodukcii.
- **Klíčování** (keying) – efekt, který z obrazu vyjme část barevného spektra. Nejčastěji se při natáčení používá plátno s agresivní zelenou barvou (green screen), která není obsažena na lidském těle, a následná montáž člověka do jiného prostředí (např. moderátor předpovědi počasí, kosmonaut na neexistující planetě).
- **Ozvěna** (echo) – slábnoucí opakování obrazu nebo zvuku s nastavitelnou délkou a počtem opakování.

zvuk:

- **Ekvalizér** (EQ) – umožňuje vytáhnout nebo potlačit vybrané frekvence zvuku (například když vítr v kameře příliš syčí nebo vlak v tunelu příliš hučí).
- **Ozvěna**, dozvuk (reverb, delay) – zvukové efekty, pomocí nichž můžeme simulovat prostor, vytvářet zdání, že se ocitáme třeba v kostele nebo ve sprše apod.
- **Panning** (stereo pan) – umísťuje jednotlivé zvuky v prostoru (krákající vrána přelétá zleva doprava).

Na tomto místě jsem zdaleka nevyčerpala možnosti dalšího zpracování videozáznamu, jednalo se o základní vhled, přičichnutí k nástroji. Práce s audiovizuálním materiálem by neměla být jen samoučelným použitím efektu, to zásadní se tvoří v hlavě autora, který pak zasahuje do materiálu s pomocí uvedených základních úprav a řeší stříhovou skladbu, naplňuje stylistické formy – stupňování, opakování, metafory, konstruuje vyprávěcí roviny a hraje si s filmovým časem, nebo zachází s obrazovým materiálem výtvarně. Významový střih nelze naučit teoreticky, je třeba experimentovat a ověřovat jeho účinek. Pro další vzdělávání v oblasti filmové řeči vás odkazuji na **1 knihy**, v oblasti ovládnutí samotných programů doporučuji **2 tutoriály** na internetu, případně Pomoc (help) každého programu, nebo tištěné příručky v češtině, které najdete v sekci počítačové literatura v knihkupectvích.

1 Knihy s tematikou filmové řeči, stříhové skladby:

James Monaco – **Jak číst film**, Albatros, 2004
Jerzy Plażewski – **Filmová řeč**, Orbis, 1967
Josef Valušák – **Základy stříhové skladby**, Nakladatelství AMU, 2005
Sergej M. Ejzštejn – **Kamerou, tužkou i perem**, Orbis, 1961

2 Tutoriály jsou komentované obrazové, video postupy:

tutoriály pro stříhový program Adobe Premiere
<http://www.mediacollege.com/adobe/premiere/pro/>
<http://www.adobe.com/support/premiere/gettingstarted/>

videotutoriály pro stříhový program Vegas
<http://library.creativecow.net/video-tutorials/sonyvegasbasics>
<http://www.tvfreak.cz/forum/showthread.php?t=8569>

videotutoriály Andrew Kramera pro After Effects
<http://www.videocopilot.net/basic/>

tutoriály pro další užitečné programy
<http://library.creativecow.net/tutorials/>



(Společné cvičení střihu, KLAP! 10, projekce v sále)

ROLE UČITELE A JEHO (PŘED)POKLADY

POJETÍ AV VÝCHOVY

Lektoři mnoha vzdělávacích kurzů pro učitele Filmové/audiovizuální výchovy se opakovaně setkávají s výrazným odporem ke změnám v oblasti cílů vzdělávání ze stran učitelů a ředitelů s poukazem na to, že **cokoli jiného než současný stav povede ke zhoršení vzdělávacích výsledků**. Již dlouho se mluví o specifikách českého školství, které je nastaveno „na výkon“, a to nejlépe takový, který jde „změřit“. Toto strašidelné kritérium umrtvuje tvořivost, která je do jisté míry „šlapáním vedle, přemýšlením o ne/vymyšleném, a ztrátou času“. Ovšem na cestě k osobitému a originálnímu řešení jsou tyto zdánlivě zbytečné kroky nezbytné. Ve školství soupeří o časovou dotaci dvě pojetí výuky: tvořivé a směřující k výkonu. Tato pojetí se mohou prolnout, uvažujeme-li o **pojetí tvořivého výkonu**, které by právě AV dílo jako žákův školní nebo domácí úkol či seminární práce mohlo naplnit. Inspirací může být projekt The “Dance Your Ph.D.” Contest – soutěž „Zatančí svůj doktorský výzkum“, kde studenti doktorského studia vyjadřují tancem své teze výzkumu. Natočené video sdílí s ostatními účastníky světa na internetu. Komise oceňuje v různých kategoriích nejlepší video finanční odměnou a výstupem na mezinárodním setkání inspirativních osobností – TEDx . Nemyslím si, že jakákoliv forma audiovizuální výpovědi by měla být povinností, a asi se ani nestane přirozeným vyjadřovacím prostředkem pro každého, ale rozhodně představuje další **1 nabídnutou možnost** sebevyjádření.

POJETÍ UČITELE

Na místě je otázka, **jak by měl být učitel profesně vybaven, aby se mohl pustit do výuky audiovizuální výchovy nebo do výuky s využitím jejích prvků?** Markéta Pastorová, pracovnice Výzkumného ústavu pedagogického v Praze v diskusi na metodickém portálu RVP napsala: „Má-li se dařit tvorba žáků, je nutné, aby s nimi pracoval tvůrčí učitel, který má s tvorbou (ať se vztahuje k jakémukoliv druhu umění) zkušenosti. Snad ještě důležitější je, aby to byl učitel, který je schopen k tvorbě inspirovat druhé! Ve vztahu k žákům se pak jedná o zcela autorské metody a postupy, dalo by se také říci ‚pojetí‘, ‚škola‘, dílna, ateliér. Ty se tříbí velmi dlouhou dobu a vyžadují neustálou pedagogickou i tvůrčí reflexi a oborovou i mezioborovou komunikaci. Odpověď na otázku, jaký by měl být učitel, zabývající se vizuální, audiovizuální či filmovou výchovou, má podle mne smysl hledat současně s obsahem a cílem filmové výchovy. (Pastorová, 2007:online)“

Uvádím několik **2 inspirativních příspěvků z řad odborníků**, kteří se v roce 2008 na metodickém portálu RVP (rev. leden 2012) vyjadřovali ke koncepčnímu pojetí Filmové/audiovizuální výchovy: „Proto, abychom se mohli rozvíjet jako lidské bytosti, je zapotřebí vnímat **vzdělávání jako prostor pro neustálou vnitřní proměnu, a to jak učitele, tak žáka**. Každý člověk má šanci zvolit si způsob a prostředky, jakými se chce vztahovat ke světu (zvýraznila MS). Filmová výchova pak může nabídnout tři základní kategorie: prostor, jako místo ke zjevení významu, čas v jeho kvalitativním uchopení a světlo v jedinečnosti světelných obrazů a jejich projekci (nikoliv jen ve své fyzikální podstatě) (...) Počátečním úkolem je destrukce tradičního pojetí filmu a vysvětlení základu filmu jako světlovisného umění. Náhled na dosavadní ‚dějiny filmu‘ musí být veden zcela kriticky. Je třeba **vyzdvihnout důležitost a primárnost neužitečnosti jakýchkoli filmových děl**. Mám na mysli skutečné filmy, nikoli ten narativní balast, o kterém se s oblibou učí na filmových a filmovědných školách. Prvním krokem je zpochybnění samotného chápání toho, co je. Všichni se domnívají, že vědí, co film je. Film ale není pohyb, není to záznam reality ani vytváření iluzorního fiktivního světa a už vůbec není pouhým prostředkem fixace reality stojící před kamerou. Ve své podstatě je film uměním či dovedností vytvářet na ploše plátna světelné skvrny, které poutají naši pozornost a vybízejí k různým formám interpretace. To, že někdy takovou posloupnost skvrn na plátně vnímáme jako kontinuální pohyb postav či objektů, které svým tvarem (jeho určitou stabilitou) a chováním upomínají na postavy a jevy známé z běžného života, je jen jedním ze způsobů, jak může film být. Již sama frekvence 25 obrázků za vteřinu, kterou si běžný divák neuvědomuje a jež je vykládána jako technologická či fyziologická nutnost ke vnímání filmu, je ve skutečnosti něčím mnohem víc. Jde vpravdě o metání světelných skvrn na plochu plátna s cílem iluminace diváka. (Čihák, 2007:online)“

„**Studenti mají poznat metody a cesty, jimiž se kinematografie ubírá, nikoliv ustálený soubor ‚nezviklatelných‘ hodnot** (zvýraznila MS) – neboť pedagogika, stejně jako poznávání – jsou procesuální, neuzavřené systémy. Vyjděme ještě jednou od toho, k čemu má filmová výchova být: má vést k určitému osvobození jedince skrze znalost nástrojů, jimiž filmový (mediální, zábavní...) průmysl ovlivňuje veřejnost. Učit filozofii, to neznamená učit dějiny filozofie, ale rozvíjet filozofické myšlení, a to především pomocí nástrojů, s nimiž pracuje filozof. A s filmem je to zrovna tak. Filmový divák je svým způsobem partnerem tvůrců filmu, má rozumět jejich jazyku, ať se vyjadřují vznešeně nebo všedně, inteligentně nebo tupě. Ivan Vyskočil říká, že tvorba je činnost vědomá – a o jejím vnímání to přece platí zrovna tak. (Bregant, 2007)“

...Možná je problém, že nás tady ve škole nikdo nenaučil jak zapnout kameru, natož jak zaostřit...

Proboha nemůžeme učit kameru, to by všichni dělali stejně hloupé filmy.

(Autorka v rozhovoru s profesorem Ronaiem, FaVU, VUT Brno)

Učitel impuls / učitel tvořitel / učitel režisér / učitel krotitel / učitel zadavatel / učitel spoluautor / učitel divák (Učitel národů)

1 Nabídnutá možnost Student, který řeší seminární úkol s využitím audiovizuálních prostředků, není ochuzen o žádné důležité kroky. Obsahovou část musí splnit tak jako tak. Navíc je ale motivován své počínání vhodně zdokumentovat, ztvárnit. V procesu řešení úkolu třídí informace, cizeluje myšlenku a vytváří bodovou strukturu, kterou zachycuje v podobě „scénáře“, může zaznamenávat (např. na kameru) fáze pokroku (pohled do procesu myšlení), při natáčení může využívat různých prostředí a názorů lidí (které by do školy při prezentaci fyzicky nedostal) a ve výsledku své video před třídou uvádí (trénink projevu). Po promítnutí vyzývá k diskusi, dostává zpětnou vazbu od učitele i spolužáků. Jaké požadavky na učitele by takový koncept zadávání úkolů přinesl? Okamžitá slovní reakce na vzniklou situaci po promítnutí a vedení následné diskuze, namísto čtení seminárních prací a hodnocení známkami. Zadávání by mělo provázet určení kritérií, co se bude na úkol hodnotit – „odpověď“ na zadání, promyšlenost jednání, originalnost zpracování, zvolení vhodné formy pro obsah, technické zvládnutí, výtvarné působení, celková výmluvnost díla, využití týmové spolupráce... Učitel by se měl orientovat v možnostech práce s obrazem, zvukem a textem, nikoli však nutně do všech technických detailů. Tutoriálů a manuálů k jednotlivým programům existuje na internetu i v tištěných publikacích velké množství a žáci jsou schopni se tyto věci naučit sami.

2 inspirativní příspěvky z řad odborníků

Další zajímavé názory odborníků na pojetí filmové a audiovizuální výchovy najdete online: [vyhodnocení etapy diskuse](#)



(Lektor Roman Zmrzlý – učitel režisér [kontrola nasnímané scény])

Z výzkumu Umění nových médií ve vysokoškolské pedagogice vyplývá, že skrze rozličné přístupy k pojetí výuky nových médií vysokoškolských pedagogů je to vždy „rozhovor a konzultace, které jsou nejčastějšími formami komunikace mezi žákem a učitelem, a také jsou vnímány jako nejdůležitější. (Francová, 2011:122)“ Jako zásadní předpoklad „úspěšné výuky“, vedle schopnosti vést smysluplný dialog (konzultaci) se studentem, vnímám učitelovu vlastní tvořivost a nadšení pro věc – v jakémkoli oboru. Tvořivost jako takovou nelze naučit, ale je možné ji rozvíjet. A nadšení – šíří se vdechnutím stejně jako infekce. Myslím si tedy, že to zásadní, co mohu dělat, je učitele, potažmo jeho žáky, inspirovat. S touto myšlenkou organizuji s týmem odborníků každoroční letní dílnu pro audio, video a slovo KLAP! (www.klap.nu), otevřenou přednostně studentům pedagogických škol a učitelům, ale i široké veřejnosti, kde se během týdne snažíme vzájemně se co nejvíce audiovizuálně „nakazit“.

INSPIRACE VE VELKÉ BRITÁNII

V roce 2010 jsem využila příležitosti navštívit instituci *Film Education* se sídlem v Londýně a podělit se s jejím týmem o zkušenosti s vedením audiovizuálních workshopů pro učitele. Film Education je vzdělávací organizace, založená v roce 1984 po boku velkého *British Film Institut* (<http://www.bfi.org.uk>), který funguje od roku 1933. Přednostním posláním *Film Education* je vzdělávat. Institut poskytuje učitelům v praxi vyzkoušené a pozitivně hodnocené výukové zdroje, nabízí další vzdělávání učitelů a pořádá filmové projekce, které navazují na požadavky škol v rámci přijatých osnov. Jeho pracovníci sami koncipují unikátní učební plány pro adekvátní využívání filmu ve výuce humanitních i přírodovědných předmětů s nulovými nebo minimálními finanční náklady na učitele. *Film Education* každý rok pořádá *nationalschoolsfilmweek* (www.nsfw.org) – týdenní projekce vybraných filmů s diskusemi pro statisíce žáků základních a středních škol zdarma. Model (uvedení + film + diskuse) se uplatňuje i u nás např. na Mezinárodním festivalu dokumentárních filmů v Jihlavě, nebo na Letní filmové škole v Uherském hradišti. Studijní materiály a metodické pomůcky pro učitele jsou institutem Film Education zpracovány na velmi vysoké úrovni. U nás dosahuje v současnosti podobné úrovně snad jen inspirativní „manuál“ *ICT a Současné Umění ve výuce*, který vydala Národní galerie v Praze v roce 2008, zachycující postupy šesti současných umělců pracujících s novými médii s žáky základních škol a gymnázií přímo v expozici. I lektorský tým projektu Art Crossing, ze kterého vyšla zmiňovaná publikace, našel svoji inspiraci ve Velké Británii, a to na základní škole Coal Primary School, kde se zrodilo studio **'Room13'**. Jedná se o tvůrčí prostor, v němž umělec a žáci bez rozdílu věku a postavení mohou realizovat své umělecké projekty, a současně pracovat na vedení celého studia. „V room13 spolupracují děti s hostujícím umělcem. Umělec v projektu hraje velkou roli, neučí umění, ale vyzývá k přemýšlení a podporuje nově krystalizující nápady dětí. (Štůlová Vobořilová, 2008:10)“

Kdo netvoří je netvor
(Jiří Havlíček)

Film je mocný vzdělávací nástroj!

(Film Education, 1984)

Tvůrčí prostor pro čtenáře Room 39 x 12 cm:

'Room13' (založeno v roce 1994, Skotsko)
<http://www.room13scotland.com/> [online] 2009 [cit. 2012-01-01]



**“ROOM 13
IS THE
MOST
IMPORTANT
MODEL FOR
ARTISTIC
TEACHING
THAT WE
HAVE IN
THE UK”**

**SIR NICHOLAS
SEROTA**



TECHNICKÉ ZÁZEMÍ (SKLAD UČITELE)

Technické vybavení pro Filmovou/audiovizuální výchovu by vzhledem k dlouhodobému snižování cen elektroniky nemusela příliš zatížit rozpočty škol – v dnešní době lze počítat i s tím, že mnoho rodin vlastní jednoduchý digitální fotoaparát nebo i kameru, které mohou svému dítěti zapůjčit. Ke zpracování materiálu lze využít stávajících počítačových učeben.

Základní technické vybavení pro zajištění předmětu by mohlo vypadat například takto (orientační ceny jsou uvedeny k lednu 2012):

- **digitální fotoaparát** (5000 Kč) s možností manuálního nastavení času a expozice (pro animace). Používám Canon PowerShot SX 200 IS
- **digitální kamera** (15 000 Kč) rozlišení HD je dnes standardní, ale zatěžuje procesor, pro cvičení stačí i záznam v menším rozlišení SD, pro možnost experimentování považuji za důležité manuální funkce ostření, nastavení expozice, závěrky. Zásadní rozhodnutí se týká archivace a dalšího zpracování záznamu – kamera na kazetu miniDV nebo paměť (SD karty, harddisk v kameře). U kamer s pamětí odpadá čas potřebný pro zachycení materiálu na pevný disk, zvaný capturing a počítač nevyžaduje firewire vstup. Kamery na kazety vyžadují firewire vstup v počítači a nákup kazety (70 Kč/ks). Kazeta je přehrávatelná, zároveň může sloužit jako záloha natočeného materiálu mimo prostor počítače. Používáme Canon Legria HV40
- **videostativ** (1500 Kč) pro pohyby kamery vhodná fluidní hlava a robustnější (ne plastová) stavba. Potřeba posuzovat vzhledem k váze kamery a použití (na nošení, stojí ve třídě) Používáme Velbon 416
- **počítač** s monitorem pro každého žáka (10 000 Kč). Při nové zakázce pro počítačové vybavení učebny je vhodné zdůraznit, že je požadavek vznesen na počítače určené pro zpracování videa, což zvyšuje požadavky na procesor, operační paměť, grafickou kartu a úložný datový prostor. Pro posouzení inovace počítačové učebny doporučuji konzultaci s odborníkem, informatikem, kterého seznámíte i s plánovaným nákupem kamery a střihového programu. Vyšší rozlišení kamery klade vyšší požadavky na výkon počítače, programy a čas, potřebný k exportování/rendrování výsledného videa.
- **software pro střih** videa pro každého žáka (MovieMaker pro Windows, iMovie pro Apple a Cinelerra pro Linux zdarma podle operačního systému, z komerčních produktů např. Adobe Premiere (25 000 Kč – 80% sleva pro studenty a učitele), Sony Vegas (5 500 Kč – EDU verze). Společnost Adobe se strategicky chová tak, že nižší cenou za balík produktů motivuje ke koupi více programů najednou. V balíku se střihovým programem spolupracují i grafické programy (Photoshop, Illustrator, Indesign), programy pro postprodukcí (AfterEffects), práci se zvukem (Audition), pro rendrování do různých formátů (Media Encoder) a pro výrobu (autorizaci) video-DVD (Encore). Pro efektivní a plnohodnotnou střihovou práci s obrazem a zvukem se nám osvědčil cenově dostupnější samostatný program Sony Vegas. V rámci nabídek pro školy je vhodné využít tzv. EDU-verzí s multilicencí (pro více než 4 počítače) Adobe-edu, Vegas-edu
- **externí reproduktory** se zdířkou na sluchátka (1000 Kč) a sluchátka pro každého žáka (500 Kč)
- **dataprojektor** pro účely promítání v zatemnělé učebně (10 000 Kč), pro větší projekce – výstavy, zatemnělé místnosti (20 000 Kč) Osobně používám Acer P5271

nadstandardní vybavení by mohlo obsahovat navíc:

- **externí mikrofon ke kameře** (2 500 Kč) pro kvalitnější záznam kontaktního zvuku při natáčení, zejména při reportáži Rode VideoMic
- **teleskopická tyč na mikrofon** + kabel – vhodná ke snímání zvuku v případě, kdy je kamera s mikrofonem od zdroje zvuku příliš vzdálená
- **zvukový záznamník** (5000 Kč) – samostatné zařízení vhodné pro nahrávání ruchů, komentářů, ale i představení a přednášek. Zoom H4
- **sadu tří studiových světel** (38 000 Kč) Arri fresnel (o výkonech 1kW, 2x 500W)
- **digitální zrcadlovka** – fotoaparát s režimem natáčení (15 000 Kč). Přináší možnost pracovat s hloubkou ostrosti a přiblížit se „měkkému filmovému obrazu“. Používáme Canon 550D

Tržní prostředí bohužel nenabízí obecně platnou ideální konfiguraci jednotlivých nástrojů v celém řetězci výroby AV díla. S výběrem nástrojů vám mohou pomoci vaši IT – informační technici, ochotní prodavači v kamenných prodejnách, lektoři workshopů, nebo některá diskusní fóra, např. www.tvfreak.cz

*To, na co točíte, ovlivňuje to, co z toho jak hladce leze.
(Kameran a střiháč v jedné osobě)*



Technické zázemí – vybava pro audiovizuální dílnu
(fotografie odpovídají výrobkům uvedeným v textu)

VYBRANÁ TÉMATA K ZAMYŠLENÍ

V této kapitole jsou zařazena témata, která souvisejí s vnímáním, úpravou, přemísťováním a sdílením digitálních dat. V učitelské praxi se mohou objevit jako témata pro diskusi se studenty, nebo se stát přímo inspirací pro tvorbu.

INFORMACE A PAMĚŤ

Jan Slavík a Jaroslav Novák se v publikaci Informace, databáze a výtvarná výchova zabývají proměnami potřeb ve využití paměti. „V průběhu kulturního vývoje lidstva se rozmanitost i rozsah a dosah lidských činností rozšiřovaly a kladly stále větší nároky na řízení, rozhodování a tedy i na operativnost a obsahové kapacity paměti. Již starořímský řečník a pedagog M. F. Quintilianus poukazoval na závažnost pamětních funkcí, jejichž „výbornost spočívá ve dvou věcech, **snadno přijmout a věrně podržet**“. Od Quintilianovy doby mnohonásobně vzrostl počet informací a navíc kromě potřeby „přijmout a věrně podržet“ přibyla i potřeba **rychle vybavit**. Čím širší je rozhodovací prostor a čím více jeho položek je nutné kontrolovat, tím větší nároky dopadají i na informační systémy, které podmiňují rozhodování a zajišťují kontrolovaný průběh činností. Odtud plynou požadavky na rozšíření funkčních a obsahových možností biologické paměti člověka. Jejich výrazem jsou snahy o vytváření a zdokonalování tzv. nebiologické paměti (Macků, Klemera, 1990:6), která se od svých nejjednodušších prvopočátků (např. zářezy na hůlkách), přes objev písma a knihy, rozvíjí až ke dnešním elektronickým informačním systémům. Specifickým a nezaměnitelným druhem nebiologické paměti se zvláštními funkcemi jsou např. i výtvarné produkty. **Nebiologická paměť je převratný lidský vynález umožňující rozšířit zkušenost jedince o zkušenosti celého lidského rodu.** Má to však jeden háček – jak zajistit, aby informace uložené v nebiologické paměti a koncentrující zkušenosti a poznatky celých generací skutečně posloužily jednotlivci v jeho konkrétní činnosti „tady a teď“? Otevírá se problém vzájemného funkčního propojení biologického a nebiologického systému. Každý z nás potřebuje jakýsi příruční balík informací, z něhož čerpá při svých úvahách, a který se mu stává oporou pro rozhodování a jednání. Můžeme zavést další klasifikaci, v níž informační „balík“ rozdělíme na tři části:

a) informace v biologické paměti („v hlavě“)

b) informace v nebiologické paměti (knihy, počítače)

c) informace ostatní, potenciálně obsažené v realitě a přístupné bezprostřednímu vnímání

Výše naznačený problém spočívá z pohledu našeho třídění v tom, jak co nejlépe využít informaci v nebiologické paměti (b) k podpoře vlastní biologické paměti (a) při rozhodování v aktuálním informačním prostředí, tj. přímo v situaci, v níž je třeba se rozhodnout a jednat (c). To je obecný problém, který na svých bedrech pocítujeme při soudobé informační explozi my všichni, kteří alespoň občas něco přečteme, poslechneme si rozhlas nebo se podíváme na televizi. (Slavík, Novák, 1991)“ (Zvýraznila MS.)

PROMĚNA VNÍMÁNÍ

ANEB PROČ SE BABIČKÁM Z VIDEOKLIPŮ MOTÁ HLAVA A MLADÍ V GALERII PŘED OBRAZEM CHVÍLI NEPOSEDÍ?

Jde o zvyk na nový jazyk. Současná audiovizuální díla jako např. videoklipy používají vizuálně přitažlivých krátkých záběrů, nezabývají se dějem, jsou sestříhány jako atrakce pro oči bez nutnosti spojovat záběry do souvislostí, atp. Ladislav Kesner, mladší než babička a starší než pubescent, se zabývá vlivem elektronických médií na schopnost vnímání a interpretaci statických obrazů. „Vnímání typické pro sledování rychle se pohybujících obrazů (videoklipů či některých počítačových her, zčásti i běžného televizního vysílání) je tedy možné charakterizovat jako nesmírně intenzivní, leč pasivní, v tom smyslu, že je zcela podřízeno požadavkům, které na divákovu percepční kapacitu přenáší mechanismus prezentace obrazu. (Kesner, 2000:137)“ Neurofyziologové prokázali, že generace narozená do věku počítačů (které aktivně využívá ke hraní a sledování pohyblivých obrazů), už jakoby „vnímá jinak“. Ztrácí trpělivost ve statických obrazech „hledat“ a přijímá s povděkem to, co se hýbe a bliká – co je podbízivé a strhne oči. Přizpůsobení nervového systému na proměnné nervové vstupy se nazývá **'Alternate World Syndromem** – syndrom změněného světa: „AWS pochází z ponoření člověka do virtuálního světa. Ponoření je klíčovým prvkem systémů virtuální reality. Technologie vtáhne uživatele do události generované počítačem. Při ponoření uživatele jeho nervový systém prochází přenastavením a přehodnocováním (rekvalifikací) v reakci na virtuální prostředí. (Heim,1996:online, překlad MS)“

František Kůst, zabývající se též **²vizuálními studiiemi**, Kesnerovu myšlenku potvrzuje. „Vidění jako schopnost správně vidět a dekodovat sdělení nesené obrazem se v době digitální technologie mění, a je tedy možné hovořit v současné vizuální kultuře o novém způsobu vidění objektů nových médií (obrazů, textů apod.) (Kůst, 2007:120)“ Babička svého vnuka neudrží u historického obrazu v galerii, protože podle něj „jenom visí a nic se na něm neděje“. Vnuk se potřebuje dostat do obrazu, přesněji do kontextu obrazu. Proč vznikl? Kdy? A čím se stal tak důležitý pro současnost, že je v galerii dnes vystaven? Tyto informace mu kromě poučených babiček mohou nabídnout **galerijní animátoři**, kteří s diváky obrazy „oživují“.

Mám okno,
spadly mi Windows.

Audiovizuální umělec se ptá malíře:

Jak dlouho to zkoušíš?

Malíř se ptá audiovizuálního umělce:

Jak dlouho to spouštíš?

Jak je venku? Vylez ven. (Doba ledová)

Jak je venku? Podívej se na teploměr. (Doba meziledová)

Jak je venku? Koukni na net. (Doba digitální)

Když používám Total Commander, připadám si jako fosílie.

(maminka, 2009)

Lidské vnímání se pohybuje jakoby „ve skocích“, vynechává detaily i celé bloky, které ze své předchozí zkušenosti nemá nacvičené. Vypadá to, že naše percepcce prochází sítím s nestejnými oky, jímž propadává v prvním plánu již slyšené. Všechno ostatní v sífonu uvízne a uvolní se později.

Ne? Jednou mi jeden posluchač po koncertě řekl: „Ve chvíli, kdy jsi udělal ten a ten zvuk jsem se chytl, do té doby jsem nevěděl o co se mám opřít.“

(Ivan Palacký, Texty k přeřikávání, His Voice, 2006)

¹Alternate World Syndrom „Zdá se, že při sledování těchto vizuálních technologií (3D, Virtuální realita, videoklipy – pozn. MS) je percepční aparát příliš zaměstnán zpracováním vizuální informace o vztahu mezi navazujícími obrazy, aby mohl ještě adekvátně a důkladně zpracovávat informaci o vztahu uvnitř jednotlivých obrazů. Můžeme snad jít ještě dál a odvážit se domněnky, že v těchto případech dochází k přetížení magnosystému, specializovaného na vizuální analýzu pohybu, které je vyvažováno určitou nedostatečností ve funkci parvosystému, specializovaného na detailní analýzu statické scény. Právě zde by bylo možné hledat jednu z příčin toho, proč je dnes pro mnohé diváky zjevně obtížné soustředěně vnímat statické obrazy v muzeu a proměnit takové vnímání v příjemnou zkušenost. A naopak, požitek, kteří mnozí uživatelé počítačových her a podobných forem zábavy v těchto médiích vyhledávají, může být vyvolán právě zde – na neurofyziologické rovině – zaplavením či intoxikací smyslů, přetížením percepčního aparátu, jež vede k jakési formě smyslové anestézie. Obecně lze konstatovat, že ve srovnání se statickým obrazem poskytuje jakékoliv médium pohyblivého obrazu menší prostor pro reflexivní, aktivní vidění. (Kesner, 2000: 139)“

²Vizuální studia, která zkoumají obrazy spadající do každodenní kultury, ve které žijeme (od reklam, webových stránek po obaly výrobků a zahrady) narozdíl od angloamerických zemí v České republice stále zůstávají spíše okrajovou záležitostí a získané informace využívají především psychologové jako poradci reklamních tvůrců.



(Obraz grafičky a filmařky Susan Aldworth)

<http://manwithoutqualities.com/category/homunculus/> [online] 2008 [cit. 2012-01-01]

Sílu dojmu babičky a vnuka, kteří se dívají na obraz v galerii nebo na videu určuje tedy mimo jiné i to, jak jsou k vnímání **neurofyzilogicky přizpůsobeni**. Podobná situace jako mezi generacemi vzniká také napříč národy. Představme si českého diváka na mezinárodním filmovém festivalu. Nudí se u sledování indického filmu s pocitem, že to, co se ve filmu odehrává během dvaceti minut, by pochopil za minutu, zatímco u animovaných japonských mang ani nemrkne a přesto mu toho spoustu uniká. Proč? Každý národ si nevědomky pěstuje svůj specifický druh vnímání utvořený historickým a kulturním vývojem. Vnímání času je jistě jeden z jevů, které do souhrnu vlastností pokládaných za návyk určité společnosti patří. Tyto návyky nazýváme odborně **kulturní habitus** a utvářejí spolu s dalšími složkami **vizuální gramotnost** každého z naší rodiny, každého z nás Čechů, z nás Evropanů atd.

ANONYMTIMITA

Internet jako společenský fenomén nás svou otevřeností a zároveň anonymitou podobně jako karneval nepřímo nabádá převléci se za někoho jiného, zamaskovat svoji tvář a nechat svá alter-ega kritizovat ostatní v diskusních fórech, otevřeně chatovat, objednávat a nakupovat zboží nebo hrát on-line hry. Takto **2anonymně chránění** smyšleným nick-namem (přezdívkou) si můžeme mnohdy dovolit **3jednat ve virtuálním prostoru** vyostřeněji nebo naopak laxněji, než když vyjdeme ven ve vlastní kůži a s rodným jménem. Zároveň je tu exponovaná citlivá „intimita“ v podobě osobních dat, hesel a autorských práv, kterou si úzkostlivě v reálném životě tak chráníme... ale na druhou stranu „proč bych tu fotku z pařby na facebook nemohla dát?“ „Mark Zuckerberg, zakladatel a stále většinový majitel Facebooku prohlásil: ‚Éra soukromí na internetu je pryč‘, lidé soukromí nepotřebují a nechtějí, nemají obavy ze zneužití a naopak těží z výhod toho, že sdílejí společný, neanonymní prostor na Internetu s přáteli, s lidmi, se kterými se osobně znají. Uživatelé si sami vytvořili de facto normu: jsou to oni, nikoli provozovatelé webů, kteří umísťují na stránky privátní informace s tím, že jasně vědí, že si je může konzumovat kdokoli. (Hlavenka, 2010:[online](#))“

REPRODUKOVATELNOST DÍLA

Jdeme do divadla na představení. Nebo jsme nemocní a podíváme se na záznam divadelního představení v televizi. Jak lze pojmenovat to, o co nás televizní přenos ochudí? Walter Benjamin si již ve 30. letech 21. století kladl podobné otázky. To, oč divák v televizi přichází, pojmenoval jako „Zde a Nyní“ uměleckého díla — jeho jedinečná existence spojená s místem, na němž se nachází. „Touto jedinečnou existencí a ničím jiným se naplňuje historie, které bylo po celou dobu svého trvání dílo podrobena. Sem patří jak změny, jež v průběhu doby utrpěla jeho fyzická struktura, tak měnicí se vlastnické vztahy, do kterých mohlo vstoupit. Stopa prvních je zjiitelná jen chemickými nebo fyzikálními analýzami, které nelze na reprodukci provádět; stopa druhých je předmětem tradice, jejíž sledování musí vycházet z umístění originálu. ‚Zde a nyní‘ originálu vytváří pojem pravosti. Veškerý dosah pravosti se vyhybá technické — a přirozeně nejenom technické — reprodukovatelnosti. Zatímco vůči ručnímu reprodukování, jež bývá zpravidla pranýřováno jako falzifikát, si originál uchovává plnou autoritu, není tomu tak v případě technické reprodukce. Důvod je dvojitý. Za prvé vykazuje technická reprodukce ve vztahu k originálu větší samostatnost než reprodukce ruční. Prostřednictvím fotografie může například zdůraznit vidění originálu, které je přístupné pouze pohyblivé čočce libovolně si vybírající ohnisko pohledu, nikoli však lidskému oku. S pomocí určitých postupů, jako zvětšení či zpomalení, může rovněž zachytit obrazy, které jsou pro běžnou optiku zcela nedostupné. To za prvé. Za druhé může provádět s otiskem originálu to, co by se s originálem samým dělat nedalo. Především se mu umožňuje vycházet vstříc vnímateli, ať již jde o fotografii nebo gramofonovou desku. Katedrála opouští své místo, aby našla umístění v pracovně milovníka umění; sborové dílo, provedené v sále či pod otevřeným nebem, lze poslouchat v pokoji. Podmínky, do nichž lze výtvar technické reprodukce uměleckého díla přenášet, se stavu díla ostatně nemusí dotknout — v každém případě ale znehodnocují jeho ‚Zde a Nyní‘. (Benjamin, 1979:2)“

A jaká je situace v případě filmu? Kde je jeho „zde a nyní“?

Režisér a hlavně producent přece doufají v masové rozšíření filmu...

(Diskutujte filosofickou otázku ve dvojicích)

FORMÁTOVAT OBSAH

Z tradičního pohledu rozlišujeme v rámci uměleckého díla dvě vrstvy, jeho obsah a formu, přičemž forma by měla sledovat svůj obsah. Nikdo by se asi nevydržel dívat na dlouhý filmový záznam z pohledu čtenáře, který předčítá legendu. Film má pro ztvárnění legendy své prostředky – filmovou řeč. Pořád ale v tomto případě můžeme tušit obě vrstvy díla a mluvit o **formě** filmového zpracování **obsahu** legendy. Ale jak je tomu v případě uměleckého díla Petry Vargové „Evoluční zvonící tón“? Vargová totiž naprogramovala vir, který přijmete mobilním telefonem a on vám postupně proměňuje váš vyzváněcí tón. Co je tu ještě forma a co obsah díla? „Pokud bychom předpokládali, že obsah může být nezávislý na svém médiu nebo na svém kódu, dalo by se říci, že tradiční dichotomie ‚forma-obsah‘ je u nových médií nahrazena modelem **‚interface-obsah‘**. Ale tento model neplatí. Tím, že je obsah interaktivně vytvářen skrze rozhraní, stává se od něj neoddelitelným. (Manovich, 2001:77)“

Žijeme v **1globální vesnici**

(Řekl Marshall Mc Luhan, a to ještě neměl možnost „surfovat“ po internetu)

Internet je sběr anonymních intimních sdělení.

Veškerý život se nyní odehrává na obrazovce

(Potvrdil Nicholas Mirzoeff, současný americký profesor, zabývající se médii, kulturou a teorií komunikace)

Jak se máš?

Objevil jsem kouzlo stahování.

A jak se teda máš?

Když stahuji, připadám si úspěšný.

(Z rozhovoru se spolužákem z FaVU)

Digitalizace umožnila kopírování beze ztrát a bez vazeb na původní substrát.

Forma a obsah jsou však neoddelitelné!

(Zařval Lev Manovich, 2001)

Film „zabijí“ kouzlo legend a knihy. Bere jejich náměty a dnešní filmovou řečí je zpřístupňuje masám!

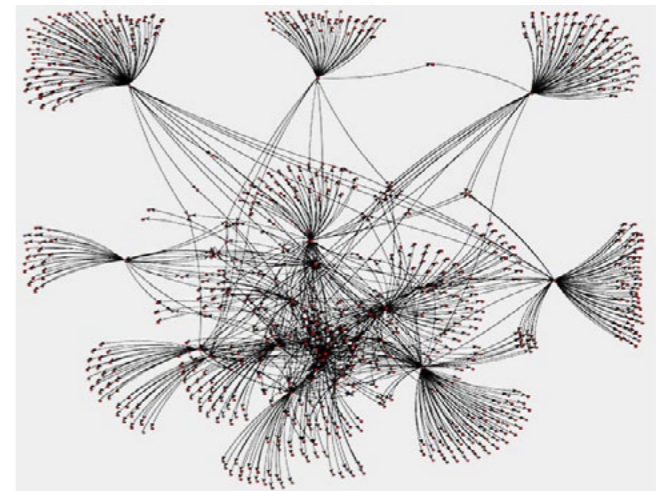
(Stěžuje si Walter Benjamin, 1979)

Bydlíme však naštěstí v době, kdy má každý na výběr – sáhnout po legendě v knize nebo po jejím filmovém zpracování.

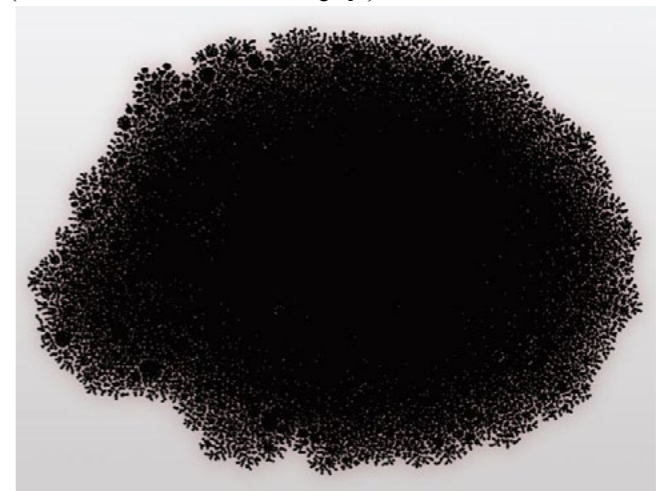
1Globální vesnice Marshall Mc Luhan (1911-1980) – kanadský katolicky orientovaný filosof, literární vědec a nejvýznamnější představitel Torontské mediologické školy (zabývá se souvislostmi mezi vývojem lidské civilizace a vývojem způsobů a prostředků mezilidské komunikace). Mc Luhan ve své knize Understanding media (1991) – česky Jak rozumět médiím – použil výraz „Globální vesnice jako metaforu pro společnost, kterou užívání nejrůznějších médií sblížuje. Označení Globální vesnice se začalo nejvíce používat v devadesátých letech s příchodem počítačových sítí a interaktivního propojení uživatelů na celém světě. (Jirák, Köpplová, 2007:40)“

2Anonymně chránění Když vstoupíte na webovou stránku a otevřete jakýkoli soubor na ní, dozví se vlastník stránek vaši IP adresu, váš hostname, váš kontinent, váš stát, vaše místo, váš webový prohlížeč, váš operační systém, vaše rozlišení obrazovky, vaše nastavení barev na obrazovce, vašeho poskytovatele internetových služeb a předchozí doménu, kde jste byli.

3Jednat ve virtuálním prostoru „V této společnosti se přístup k informacím stává klíčovou aktivitou, jež však není pouze dominantní formou práce, ale také zároveň definuje novou kategorii kultury na stejné úrovni, jako je vizuální kultura. V okamžiku, kdy objekt s mnoha hyperlinkovými odkazy již neumožňuje stejné psychologické vnoření jako film ani nenabízí tak jednoduchou navigaci jako počítačová hra, je třeba přijmout nové koncepty, metaforu a operace počítačové a síťové doby, jakými jsou informace, data, rozhraní, šířka pásma (bandwidth), datový tok (stream), ukládání dat (storage), získávání/extrahování (rip), komprese (compress) apod. Těmito koncepty se charakterizuje nová vizuální podoba informační kultury – postmediální ‚postmédiá‘. (Küst, 2007:129)“



(Twitter network visualization social graph)



(The Crowd Cloud –full Internet router graph)

<http://blog.postbit.com/photos/social-graphs.html> [online] 2011 [cit. 2012-01-01]

VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Jakými dostupnými technologiemi a metodami lze rozvíjet audiovizuální gramotnost v pedagogické praxi?

Jaká je efektivní podoba tvůrčí dílny, která povede k rozvoji audiovizuální gramotnosti?

z hlediska: – programového obsahu

- motivace
- pedagogického
- přípravného lektorského týmu
- prostorového a technologického zázemí
- počtu a věku účastníků
- času

VÝZKUMNÉ METODY

Pro svoji práci jsem zvolila formu kvalitativního **1kooperativního** participačního akčního výzkumu. Kooperativní je v tom smyslu, že jsem pro návrh koncepce a realizaci dílen KLAP! oslovila zainteresované osoby z řad pedagogů, umělců, technických odborníků a instruktorů zážitkové pedagogiky, kteří mi se svými zkušenostmi pomohli vytvořit funkční tým. Prováděný výzkum je zároveň participativní, poněvadž účastníci dílen jsou aktivními aktéry akčního výzkumu, mají podíl na výsledném tvaru dílny a jejích produktech. Slovníkové definice pojmu akční výzkum (angl. Action research, něm. Aktionsforschung) obvykle uvádějí, že: „akční výzkum je takový druh výzkumu, jehož cílem je zlepšovat určitou část vzdělávací praxe. (srov. Průcha, Walterová, Mareš, 2003:14; Švec, 2002:158)“ Klasická definice pochází od J. Eliotta, který píše, že „akční výzkum je učiteli prováděná systematická reflexe profesních situací s cílem jejího dalšího rozvinutí. (Eliott, 1981:1)“ „Pojem akční odkazuje k akci a jejímu zkoumání, přičemž aktérem je zde **2učitel v roli výzkumníka**. (Eliott, 1981 in Janík, 2009:2)“ Za zakladatele je považován Kurt Lewin ve 30. letech 20. století. „Akční výzkum zdůrazňuje pedagogickou praxi, umožňuje zavádění změn, které jsou důležité pro neustálé zlepšování činnosti pedagogických pracovníků a ostatních účastníků vzdělávání a vede ke zvyšování kvality poskytovaného vzdělávání. Nabízí všem pedagogickým pracovníkům příležitost pro personální a odborný růst. (Nezvalová, 2003:300)“ Stephen Kemmis (1983) definuje akční výzkum jako „formu sebereflexe pedagogické situace, která zkvalitňuje porozumění pedagogické praxi, v níž se odehrává. Pomáhá nacházet odpověď na otázku: Jak mohu zkvalitnit pedagogickou praxi?“ „Akční výzkum vychází z vědomí toho, co bylo učiněno dobrými učiteli na intuitivní úrovni. (McNiff, 1988:10)“ „Učitelé, kteří se ho účastní, shromažďují informace, pozorují, kladou si otázky, sdílejí názory a vyhodnocují výsledky. Jejich záměrem je zkvalitnit učení a vyučování. (Calhoun, E. F 1993:62)“ **Akční výzkum sleduje reálnou situaci. Má charakter spíše cyklických než jednorázových intervencí.** KLAP! je dílna, která vznikla za účelem tohoto výzkumu a od roku 2009 se opakuje. Každý ročník KLAP! je vyhodnocován za účelem plánování dalšího.

Metody hledání a vytváření východisek akčního výzkumu (srov. Janík, 2009): V rámci hledání východisek pro uspořádání dílny KLAP! jsem vycházela z kritického zhodnocení nabídky letních dílen zaměřených na AV tvorbu a současně z přetlaku vlastních nápadů, o které jsme se chtěli společnou tvorbou podělit. K lepšímu porozumění situace na školách mi pomohly závěry předvýzkumu – experimentální čtyřhodinové lekce záznamu a kreativního střihu **KDO JSI?** realizované na základních, středních a vysokých školách. Pro nalezení příběhového rámce dílen KLAP! jsme využívali **metodu brainstormingu**, pro ukotvení cílů akce a navržení její struktury **skupinový rozhovor** s členy realizačního týmu na pravidelných schůzích.

METODY SBĚRU DAT (a kam ten sběr dát?)

Před každou z realizovaných dílen účastníci vyplnili **strukturovaný dotazník s otevřenými otázkami**, které nám pomohly „ušít akci na míru“, vyhovět některým požadavkům ze strany jednotlivých účastníků, lépe porozumět motivacím, potřebám a zaměření jednotlivých osobností. Další strukturovaný dotazník s otevřenými otázkami účastníci vyplnili rok po skončení dílny. Aktuální dojmy a bezprostřední hodnocení akce přinesl **zápis ze závěrečné reflexe** z posledního dne každé dílny. Při přípravě a v průběhu akce jsem si vedla **terénní deník**, z něhož hojně čerpám v bezprostřední dimenzi práce. V roli lektorů a výzkumníků jsme využívali metodu **3zúčastněného pozorování**, celkový průběh dne i jednotlivé aktivity jsme reflektovali na večerních sezeních společně s účastníky a interně na nočních poradách týmu. Důležitým zdrojem se staly sebrané **artefakty** – dokumentární záznamy z kamer účastníků, scénáře, zápisy brainstormingů, organizační plachty a autorská videa, která stála za každou aktivitou jako „hmatatelný výstup“ (viz DVD).

Proč to děláme?

Abychom vyzkoušeli, jakými dostupnými technologiemi a metodami lze rozvíjet audiovizuální gramotnost v pedagogické praxi.

Jak to děláme?

Formou vícedenních intenzivních dílen pro studenty a učitele.

Je to, co děláme, efektivní, či neefektivní?

Zjišťujeme praxi a reflexi dílen.

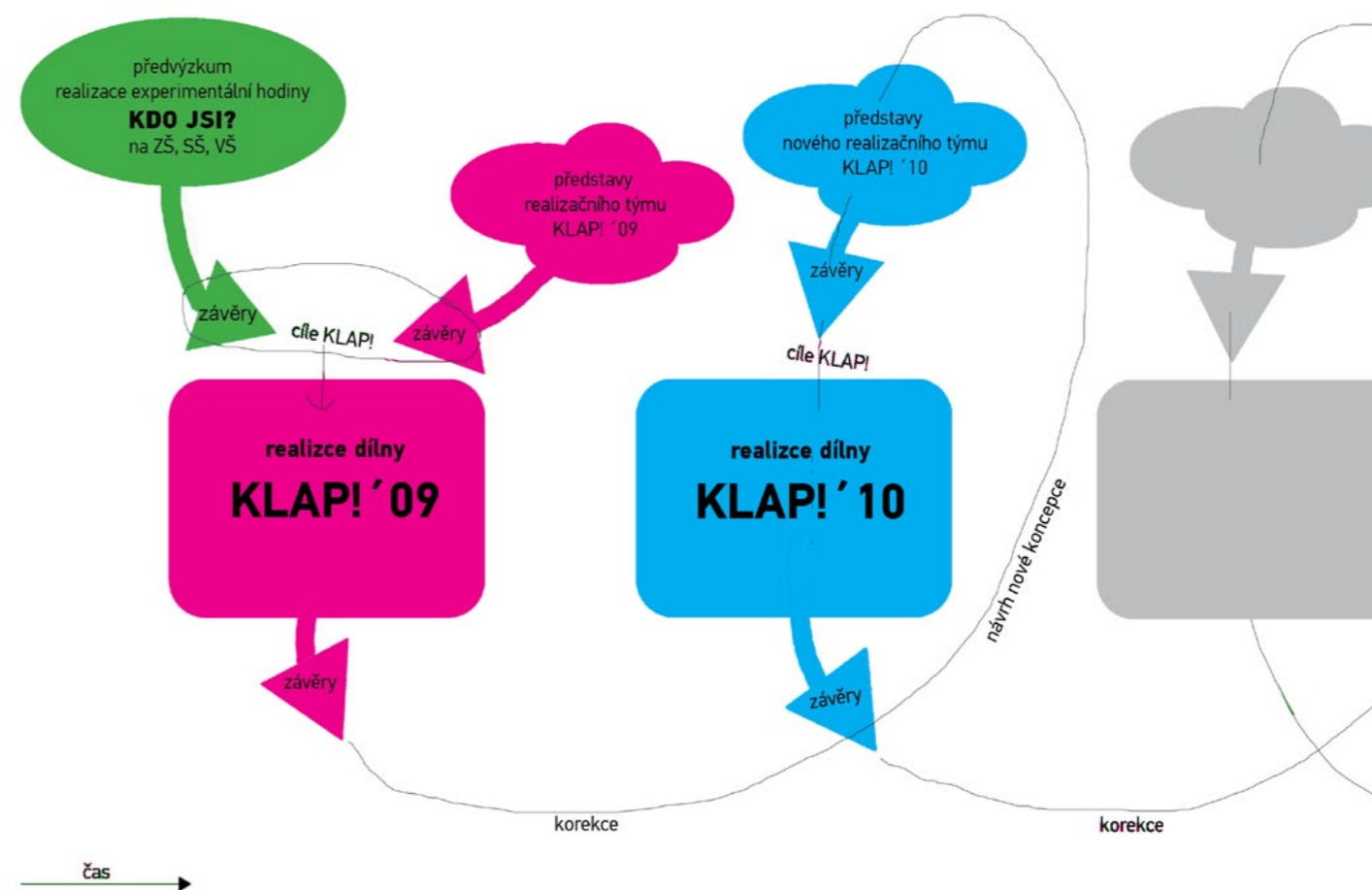
Kam chceme dojít?

K rejstříku „vhodných programů“, které lze v ped. praxi uplatnit.

Jak tam dojdeme?

Vlastní tvorbou a zkušenostmi z ní vyplývajícími, kritickou reflexí a důkladným metodickým popisem těchto programů a jejich publikováním na metodických portálech, konferencích a dílnách.

(Autorka při výzkumné samomluvě)



Základní prvky akčního výzkumu:

cyklus = akce (realizace dílny) – reflexe (závěry) – revize (korekce)

Schéma navrženého akčního výzkumu: Předvýzkum + cyklicky se opakující intervence v rámci dílny KLAP! '09 a KLAP! '10

1Kooperativní „Akční výzkum vyžaduje nejen dovednosti pro realizaci akčního výzkumu, ale také sociální dovednosti, např. vzájemnou pomoc a porozumění, schopnost naslouchat ostatním, vést smysluplnou diskusi apod. Předpokládá oboustranný respekt a podporu, zajišťuje členům týmu větší jistotu a profesionalitu. Konstruktivní kritika pomáhá členům týmu nacházet efektivnější řešení, hlubší porozumění a plodnější diskusi. Výsledky jsou veřejně prezentovány a diskutovány, což dává možnost otevřeně hovořit o důležitých problémech vzdělávání. (Stringer, 1996)“

2Učitel v roli výzkumníka a aktivního účastníka prostřednictvím akčního výzkumu zlepšuje svoji praxi. V této dvojroli ovšem vzniká dilema, zda se „zapojit v řešení problému či si zachovat badatelský odstup“. Učitel se samozřejmě angažuje v řešení problémů své praxe a zkoumaná realita se tedy před jeho očima neustále mění.

3Zúčastněné pozorování „Zúčastněné (participační) pozorování patří mezi nejdůležitější metody kvalitativního výzkumu (Jorgensen 1989). Pozorovatel nefunguje jako pasivní registrátor dat, který stojí mimo předmětovou oblast, nýbrž se sám účastní dění v sociální situaci, v níž se předmět výzkumu projevuje. Je v osobním vztahu s pozorovanými, sbírá data, zatímco se účastní přirozeně se vyvíjejících životních situací. (Hendl, 2005: 193)“

METODY ANALÝZY DAT

Data získaná z těchto několika zdrojů jsem analyzovala pomocí postupů a technik metody zakotvené teorie dle A. Strausse a J. Corbinové. Použila jsem postupy **“otevřeného kódování**. Během kódování se z nasbíraného materiálu postupně vynořovaly pojmy, kategorie a jejich podkategorie, jejichž vlastnosti a vztahy jsem graficky ztvárnila v obrazových schématech *Audiovizuální gramotnost, Výroba audiovizuálního díla a Určující podmínky* a dále je rozvíjím v textu.

Při prezentaci výsledků v diskusi s kolegy – pedagogy katedry výtvarné výchovy PdF MU a dalšími učiteli výtvarných oborů na konferencích a metodických portálech – jsem využila jako jednu z metod *vytváření a ověřování strategií jednání rozhovor s kritickým přítelem* (viz Janík, 2009:9). Metodu **skupinový rozhovor** jsem uplatnila ve styku s veřejností při příležitosti závěrečné diskuse na projekcích a prezentacích dílen KLAP!

VALIDITA AKČNÍHO VÝZKUMU

Validita poznatků získaná akčním výzkumem má přirozeně omezený okruh platnosti. Jak uvádí Janík: „Tato funkce je akčnímu výzkumu často odepírána s odvoláním na skutečnost, že poznání, které produkuje, je natolik subjektivní a kontextově vázané, že je nelze považovat za vědecké poznání. (...) Cílem akčního výzkumu ale není produkovat obecně platné poznání, nýbrž získat konkrétní poznatky o konkrétním problému a na jejich základě tento problém řešit. (Janík, 2009:3)“

Využila jsem systému kritérií validity podle Lincolna a Guby (1985) in Hendl (2005:338):

Důvěryhodnost. *Dostatečné trvání studie* – na podzim roku 2008 se začala rýsovat myšlenka na uspořádání první audiovizuální dílny KLAP!. Intenzivní příprava (pravidelné setkávání lektorského týmu) probíhala ve 14denních intervalech od ledna do července roku 2009 a 2010. Samotná dílna trvala v případě KLAP! '09 šest dní, v případě KLAP! '10 osm dní. Po jejím ukončení se po dobu půl roku, nejčastěji při příležitostech projekcí, setkával lektorský tým s účastníky dílny. *Konzultace* – plán práce jsem konzultovala se školitelem a dalšími pedagogy – výtvarníky, kteří se neúčastnili výzkumu. *Analýza negativních případů* – „Hledá se případ, který se co nejméně hodí do pracovní hypotézy. Jeho analýza vede k reformulování pracovní hypotézy, aby nová teorie negativní případ buď zahrнула, nebo vyloučila jako nepřijatelný. (Hendl, 2005:339)“ Na jedné ze schůzí jsme zpochybnili celou koncepci několikadenní intenzivní dílny a navrhli formu pravidelného týdenního setkávání s účastníky. O tuto formu ovšem účastníci z časových důvodů neprojevali zájem. Vrátili jsme se tedy zpět ke koncepci intenzivní dílny, vědomi si všech jejích negativních důsledků (nedostatečná fixace nabytých dovedností, nedostatečný odstup od práce). *Kontrola subjektem nebo členy skupiny* – vlastní pozorování průběhu a úsudky o naplňování cílů dílen jsme neustále s kolegy přípravného týmu sdíleli. Na základě večerní reflexe s účastníky jsme analyzovali vhodnost a efektivitu zvolených aktivit a přehodnocovali plány na další den. *Triangulace* – viz Hodnověrnost. *Přenositelnost* – „Úkolem výzkumníka je poskytnout ve zprávě taková data, která umožní využít závěry z daného případu pro jiný případ, který se mu podobá (Hendl, 2005:339)“. Přiznávám, že pro mne bylo složité vytvořit si potřebný odstup, který by popis zbavil emocionálních pout k jednotlivým programům. Je zřejmé, že učitel, který by chtěl využít navrženého modelu dílny KLAP!, nebo zopakovat pouze vybrané programy se ocitá na jiné startovní čáře se svými zkušenostmi, osobnostním charakterem a stylem práce. Práci jsem se pokusila napsat pro potřeby učitelů srozumitelným jazykem a nevyhnutelné odborné pojmy poctivě vysvětlovat. Začátečník v oblasti audiovizuální tvorby bude jistě cítit mezery v ovládání nástrojů (kamera, stříhový program), což ale podle mých zkušeností není možné efektivně předávat písemně, nýbrž osobní konzultací nebo účastí na dílně.

Hodnověrnost „je nutná, aby byla kvalitativní studie důvěryhodná. Jedním z prostředků, jak dospět ke spolehlivosti je triangulace. (Hendl, 2005:340)“ K vedení záznamů používám více zdrojů informací, více metod sběru dat a různých tazatelů (viz Metody sběru dat). Spolehlivost se především zajišťuje procesem revize. Přizvaný expert kontroluje proces získávání poznatků. Na závěr dílen KLAP! (projekce a závěrečná reflexe) jsme pozvali hosty z řad odborníků, pedagogů a umělců, kteří nám poskytli zpětnou vazbu. Dalším předmětem revize jsou pak vlastní získané poznatky, které jsem průběžně konzultovala s metodologi.

Potvrditelnost „je analogií objektivity, ale nemá se na mysli objektivita badatele, ale samotné studie. Je nutné zkontrolovat, zda zpráva obsahuje dost informací, aby bylo možno posoudit nejednom adekvátnost vlastního procesu zkoumání, ale i získané poznatky. (Hendl, 2005:340)“ Pro potřeby vnitřního auditu jsem text práce průběžně poskytovala k připomínkování ostatním kolegům přípravného týmu a vybraným účastníkům. Zcela nezávislý externí audit nebylo možné z časových a finančních důvodů zajistit.

Etické otázky výzkumu

Veškerý program uváděný na dílnách KLAP! byl pro všechny účastníky dobrovolný. Účastníci podepsali písemný souhlas k poskytnutí dat pro účely výzkumu.

“otevřené kódování

Definice termínů

Pojmy: Pojmová označení přidělená jednotlivým událostem, případům a jiným výskytům jevu.
Kategorie: Třída pojmů. Tato třída je objevena, když se při vzájemném porovnávání pojmů zdá, že náleží podobnému jevu. Takto jsou pojmy seskupovány do vyššího řádu – pod abstraktnější pojem nazývaný kategorií.
Kódování: Proces analýzy údajů.
Záznamy kódování: Výsledek kódování. Jsou jedním z typů záznamu.
Otevřené kódování: Proces rozebírání, prozkoumávání, porovnávání, konceptualizace a kategorizace údajů.
Vlastnosti: Znaky nebo charakteristiky náležející kategorií.
Dimenze: Umístění vlastnosti na nějaké škále.
Rozložení na dimenze: Proces rozložení vlastnosti na její jednotlivé dimenze.

(Strauss, Corbinová, 1999 :42)

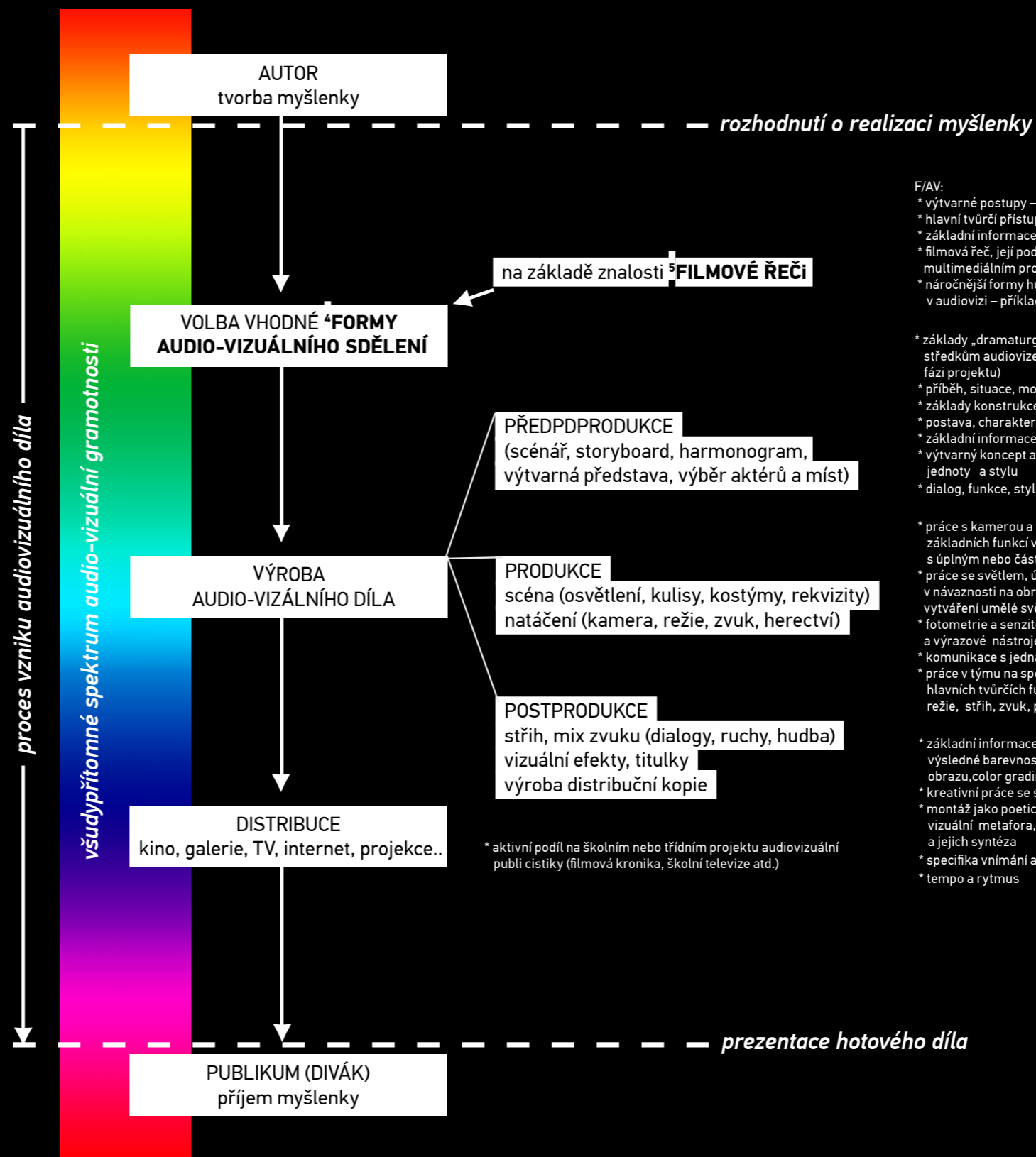
situace, ve který jsem selhal / měl jsem psychický blok. / pár starých kamarádů / novými lidmi / skupinové komunikace / Zvláštní funkční / skutečně tvůrčí. (až na ... :), skupina (značně / s různými zkušenostmi, znalostmi, cíli, motivacemi a povahami / Sociální / pokud chceme uspět se skupinovou prací, musíme / lastní postoj, hodnoty a sebe sama / fungovat v kolektivu cizích lidí a dokážu / bylo možné všechno řešit / emickou domluvou mezi účastníky / Byl to pro / humanisticky zážitek :) Poznání některých / mnohem větší hloubky a získání několika / Setkání s lidmi podobného / Intenzivní přátelství, které ale nemají / jeho trvání. / kontakty na lidi z Brna a od / se zajímavými lidmi / poznatek – / se rozdílů neznámí lidé se spolu dokážou / em domluvit a zrealizovat to / Interakce ve / i s odborným vedením / doufala ve větší / jení obou skupin účastníků a organizátorů.

Jak lze jeho prostřednictvím manipulovat, v dobrém i v tom mi dobrém / kreativní činností, / tvoríme MY SAMI / změnil se přístup k natáčení / a tvorbě / Punk is not death! / jak se netradiční formou něco nového / především hodně informací a podnětů / objevil / naučím nebo nenaučím / jak techniku objevovat a využívat ve prospěch nápadu / naučil jsem / se spousta věcí / zaměřit více na vytváření vlastních věcí / dát větší / prostor tvorbě videa a dalším aktivitám spojeným s tvůrčí činností / / dozvím něco nového / je připravena / mohl prodávat.

tomu hodně dát / čeho všeho lze / v audiovizuálním médiu / doufám že se k tomu / / svět je určen k tomu / si s sním hráli a pohravali:-) / je to tak jednoduchý / nic neočekávala / Něco jako se např. při kurzech / fotografování / ztráceli motivaci – / MĚNĚ JE VÍCE / na tuhle akci jsem jel pro něco jiného / vyzkoušet / a procvičit samostatně / pouštět víc informací o programu dne / ono video – trochu paranoidně jsem v něm hledal šifru / nechat překvapit a doufám, že zažiju srandu s natáčením / doufám, že dojde čas i na ty nůžky, kterým se stříhá film / ve filmu mám asi tak největší mezery, tak doufám, že nakouknu za oponu / budu rád, když nakouknu pod pokličku řemesla, které neznám / spousta dveří... ty vedou do nejrůznějších míst / tahle akce jsou pro mě takové dveře, které navštívím, v očekávání že se dozvím spousta věcí / Když to půjde, rád se naučím něco nového k filmu a stříhu. Když ne, nevaď / Budu rád když něco zažiju, / nemám žádná větší očekávání ale věřím že to bude skvělý / očekávala jsem, že mě tu někdo naučí stříhat, ale pak jsem si řekla, že tu určitě na to nebude čas

Ukázka otevřeného kódování, 1. jaze

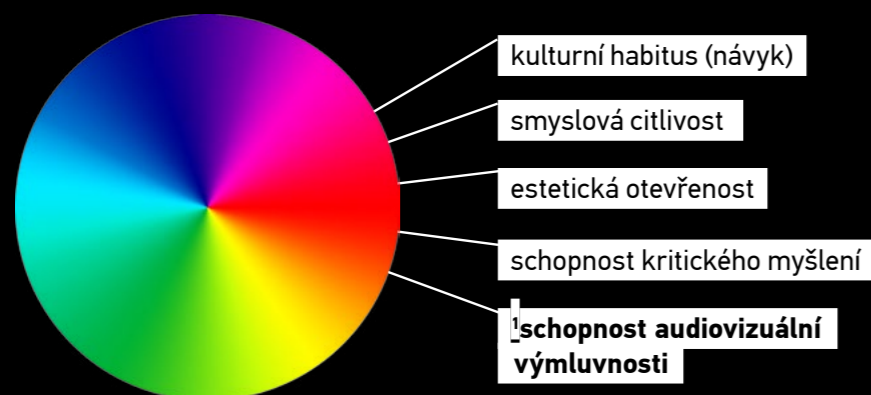
Diagram – proces předání myšlenky publiku



- F/AV:
- * výtvarné postupy – animace, videoart, základní možnosti
 - * hlavní tvůrčí přístupy dokumentární tvorby
 - * základní informace o žánrech a typech audiovizuálních děl
 - * filmová řeč, její podoby a užití v současném multimediálním prostoru
 - * náročnější formy hudební a zvukové dramaturgie v audiovizu – příklady žánrů a typů
- * základy „dramaturgického myšlení“ ve vztahu k výrazovým prostředkům audiovizu (námet, téma a jejich formulace v přípravné fázi projektu)
- * příběh, situace, motiv, jednání, popis a vyprávění
 - * základy konstrukce dramatu, jeho specifické možnosti v audiovizu
 - * postava, charakter a typ
 - * základní informace o scénáři a jeho typech
 - * výtvarný koncept audiovizuálního projektu, problém jeho jednoty a stylu
 - * dialog, funkce, stylistika, možnosti
- * práce s kamerou a fotoaparátem manuálním ovládním základních funkcí v zájmu vyjádření autorského záměru, s úplným nebo částečným vyloučením automatického nastavení
- * práce se světlem, úprava primární světelné skutečnosti v návaznosti na obrazovou stylizaci kinematografického díla; vytváření umělé světelné konstrukce
 - * fotometrie a senzitometrie jako technické disciplíny a výrazové nástroje
 - * komunikace s jednajícím postavou před kamerou, herec a neherec
 - * práce v týmu na společném audiovizuálním projektu – volba hlavních tvůrčích funkcí ve spolupracujícím týmu (kamera, režie, střih, zvuk, produkce atd.)
- * základní informace o tvůrčích možnostech ovlivnění výsledné barevnosti a kontrastu obrazu, postprodukční úpravy obrazu, color grading
- * kreativní práce se střihovým programem
 - * montáž jako poetický princip audiovizuálního výrazu, vizuální metafora, emoční montáž audiovizuálních znaků a jejich syntéza
 - * specifika vnímání a ovlivňování časoprostorových vztahů
 - * tempo a rytmus

Diagram – předpoklady AV gramotnosti

AUDIO-VIZUÁLNÍ GRAMOTNOST



- F/AV:
- * kritické analýzy filmových a televizních děl a komerčních produktů audiovizu
 - * umělecké, historické a společenské kontexty vzniku významných děl filmové a televizní produkce
 - * projekce vybraných kinematografických děl s důrazem na technické a psychosenzorické aspekty ztvárnění obrazu – perspektiva a perspektivní dojem
 - * informativní přehled o audiovizuálních aktivitách a významných osobnostech oboru majících vztah k místu a regionu
 - * umělecké dílo versus komerce a manipulace, etická kritéria umělecké tvorby

AUDIO-VIZUÁLNÍ GRAMOTNOST

V roce 2008, kdy vznikala tato práce, amatérská audiovizuální tvorba nacházela uplatnění především v předmětech výtvarné výchovy. Neexistoval doplňující vzdělávací obor Filmová/audiovizuální výchova s definovaným obsahem, jak je tomu dnes. Pro svoji terminologii jsem tedy na začátku výzkumu hledala oporu v oblasti výtvarné výchovy. Zde se zaužíval pojem vizuální gramotnost, definovaný Karen Raney v roce 1999, který zahrnuje pět složek: *kulturní habitus, smyslová citlivost, estetická otevřenost, schopnost kritického myšlení a schopnost vizuální výmluvnosti*. Na druhé straně tu stála a stojí oblast filmového vzdělávání budoucích profesionálů (ne učitelů), která přináší na scénu další pojmy z praxe (produkce, postprodukce, filmová řeč atd.) Oba tyto „světy“ se pojmově nesystematicky protínají vždy, když se mluví ve výtvarné výchově **o tvorbě audiovizuálního díla**. Zrevidovala jsem tedy pojem vizuální gramotnost (vzhledem k audiovizuální tvorbě) a zavedla pojem **audio-vizuální gramotnost**, který v sobě zahrnuje i vnímání a používání zvuku.

Audio-vizuální gramotnost pak zahrnuje opět těchto pět složek:

- kulturní habitus,
- smyslová citlivost,
- estetická otevřenost,
- schopnost kritického myšlení,
- **schopnost audio-vizuální výmluvnosti.**

Na podzim roku 2010 přibyl doplňující vzdělávací obor Filmová/audiovizuální výchova (dále jen F/AV), který poskytuje školám možnost obohatit vzdělávací obsah základního a gymnaziálního vzdělávání ve vzdělávací oblasti Umění a kultura. „Vymezený vzdělávací obsah podporuje rozvoj žáků jako uživatelů filmových a obecně audiovizuálních produktů a zároveň rozvíjí jejich vnímavost a tvůrčí schopnosti prostřednictvím filmových/audiovizuálních výrazových prostředků. (Pastorová, 2010:online)“

Podíváme-li se podrobně do obsahu vzdělávacího oboru na učivo F/AV zjistíme, že je členěn do následujících celků:

- *Uplatnění subjektivity, pozorování, smyslového vnímání.*
- *Uplatnění kreativity, fantazie a senzibility, komunikace.*
- *Posilování a prohlubování komunikačních schopností.*

Kdybychom celky rozebrali, zjistíme, že se s výše definovanými pěti předpoklady AV gramotnosti prolínají. Co se však zcela vytrácí v takto koncipovaném obsahu oboru F/A výchovy je základní logika členění, vyplývající z procesu předání myšlenky publiku, která může situaci zpřehlednit a učiteli nabídnout postup, jak výuku uchopit. Popíšu tedy prvně svoji představu a poté jednotlivé body učiva F/AV přiřadím ke schématu (body s hvězdičkou).

Schéma nalevo ilustruje proces předání myšlenky publiku (divákovi). Na začátku stojí **MYŠLENKA**, kterou se rozhodne autor audiovizuálně realizovat. Myšlenka se zhmotňuje v procesu vzniku audiovizuálního díla. Je-li dílo dokončeno, dostává se k divákovi. Je vidět, že v každé fázi procesu autor čerpá ze své „výbavy“ – ze svojí AV gramotnosti. Kulturní habitus ovlivňuje jeho myšlenku, stejně tak jako vhodnou formu audiovizuálního sdělení, kterou hledá. Smyslová citlivost se uplatňuje zejména při hledání námětu – myšlenky. Estetická otevřenost a schopnost kritického myšlení se mimo první fáze týká i výroby AV díla a jeho distribuce. Schopnost audiovizuální výmluvnosti se uplatňuje především ve fázi volby vhodné formy a při výrobě díla. Tyto složky se vzájemně ovlivňují a hrají různou roli v jednotlivých fázích a jsou vždy v určitém poměru všudypřítomné. Z tohoto důvodu znázorňuji A-V gramotnost jako kontinuální spektrum předpokladů. Na pravé straně schéma se objevují pojmy z filmařské praxe. Na základě znalosti filmové řeči (rozmanitá kombinace vizuálně-auditivních obrazů) autor vybírá **VHODNOU FORMU AUDIOVIZUÁLNÍHO SDĚLENÍ** (dokument, krátký film, videoklip, instalace atp.) Ve fázi **VÝROBY AV DÍLA** je praktické mluvit o třech etapách – předprodukcí, produkci a postprodukcí (ať už se jedná o velký film nebo o krátký experiment, kde na jednotlivých pozicích jako režisér, kameraman, střiháč pracuje autor sám). Je-li dílo dokončeno, jde do **DISTRIBUCE** – v kině, v galerii, na internetu, školní projekce, či jinak. V poslední řadě sedí **DIVÁK** – sám nějak audiovizuálně gramotný. Existuje-li určitá shoda ve spektru AV gramotnosti mezi autorem a divákem, pak autorovo dílo k divákovi promlouvá.

Většina obsahu učiva F/AV výchovy je možné přiřadit k jednotlivým fázím vzniku audiovizuálního díla, menší část (teoretická) je přiřazena do spektra AV gramotnosti, který tvoří mimo praktické dovednosti i vědomostní bázi autora.

Z hlediska tohoto schématu byla pro účastníky experimentální lekce KDO JSI? a dílny KLAP! '09 zaměřena na samotnou fázi **VÝROBY AV DÍLA**. První dva kroky, výběr **MYŠLENKY** společně s **VHODNOU FORMU AV SDĚLENÍ**, totiž udělali lektori. V dílně KLAP! '10 účastníci, jako autoři myšlenky prošli s pomocí lektorů celým procesem předání myšlenky divákovi.

¹Schopnost audiovizuální výmluvnosti Soubor kompetencí potřebných k tomu, aby vznikla působivá a funkční výpověď, kterou je divák schopen číst. Odkazuje k arzenálu výrazových prostředků filmové řeči (velikost záběru, pohyb kamery, střihová skladba, metafora...) s jejichž použitím se vytváří audiovizuální sdělení.

⁴Formy audiovizuálních děl Typologie v systému ISAN:

- komerční a reklamní filmy včetně tzv. filmů o filmu (AD)
- dokumentární filmy (DO)
- výukové filmy (ED)
- celovečerní filmy (FF)
- záznamy živých událostí (politických, volebních aj.) (LV)
- multimédia (audiovizuální díla s interaktivními komponentami) (MM)
- zprávy (audiovizuální produkce zpravodajského, publicistického aj. charakteru) (NE)
- záznamy provedení uměleckých děl (oper, koncertů, varietních představení apod.) (PF)
- dramatická a komediální seriálová audiovizuální díla, zejména televizní seriály aj. (SE)
- krátké umělecké filmy včetně animovaných dě, videoart (s kratší délkou než u celovečerních filmů) (SH)
- záznamy sportovních událostí a související sportovní pořady (SP)
- další televizní zábavné pořady (magazíny, soutěže, hry aj.) (TE)
- televizní filmy určené k televiznímu vysílání (TF)
- hudební videoklipy (VC)

⁵Filmová řeč „Rozmanitá kombinace vizuálně-auditivních obrazů, jejichž prostředkem šíření je systém rozmnožování filmových kopií. Využívá systém těchto výrazových prostředků: velikost a posloupnost záběrů, sklon kamery, optická kresba, hloubka ostrosti, pohyby předmětu a kamery, deformace obrazu, zmnožená expozice, triky, střihová skladba, dramaturgická skladba, asociativní skladba, zvuková skladba, obrazově-zvukový kontrast, barvy (Plazewski, 1967:457-462)“





AKCE A REAKCE (PRAXE) **KDO JSI?**

KDO JSI?

OBRAZOVĚ – TEXTOVĚ – ZVUKOVÁ LEKCE

Autor: Marta Svobodová.

Věková skupina: 12 + (testovací skupina 13 žáků ZŠ, 15 studentů SŠ, 12 studentů VŠ).

Cíle aktivity: osvojit si dovednost základní práce se stříhovým softwarem, kreativní manipulaci se záznamem. Rozvoj kritického myšlení při sledování veřejných médií.

Získané dovednosti: ovládání digitální kamery a stativu, základní editace videa ve stříhovém programu.

Výstupy: soubor videí (od každého účastníka 2 videa).

Celková doba trvání: 5 vyučovací hodiny, 4 běžné hodiny.

Příprava: 10 minut, 1 osoba.

Počet lektorů: 1-2.

Organizace aktivity: skupinová 5-15 osob.

Materiál a pomůcky: –

Technické vybavení: počítač se stříhovým programem, pro každého účastníka kamera (nejlépe s externím mikrofonom), propojovací kabel z kamery k počítači (⁵fire-wire, USB), stativ, projektor, reproduktory, pro každého studenta sluchátka, memory stick a PC s programem na stříh videa (MovieMaker, Premiere...).

Organizace práce: rozhovory a natáčení ve dvojicích, individuální práce na PC, společná projekce.

Prostorové podmínky: počítačová učebna s projektorem, místnost pro natáčení.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkoušet nové a umí kriticky zhodnotit výsledky své práce.

Kompetence k řešení problému: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence komunikativní: žák dokáže dekodovat sdělení v uměleckém jazyce, umí zdůvodnit svůj názor, umí využít k uměleckému vyjádření prostředků ICT.

F/AV výchova: při stříhové montáži obrazových znaků – záběrů využívá znalostí ovlivňujících vnímání časoprostorových vztahů divákem a tyto možnosti uplatňuje při skladebném dokončování vlastního projektu; experimentuje se zvukovou složkou audiovize v její komplexnosti (hudba, zvukový a ruchový obraz snímaného reálu) a ověřuje její tvůrčí spojení s vizuálním materiálem; analyzuje obsahovou a formální strukturu promítnutého audiovizuálního díla i produktu; rozpozná autorský záměr, formuluje a obhájí svůj názor v diskusi, rozpozná etické hodnoty prezentované dílem i komerční a manipulativní záměry a cíl.

Obecná východiska programu: Jak seznámit studenty se skladbou audiovizuálního díla v čase?

Jak pomoci studentům k rozvinutí vlastního audiovizuálního jazyka?

Jak je „zbytečnou teorií“ a „vyzkoušenými postupy“ neodkázat pouze k převzetí zažitých schémat bez přemýšlení?

Interpretační rámec, souvislost s uměním: Stejně tak jak tvořili dadaisté básně tím, že rozstříhaly věty a znovu je složili dohromady, postupovali i autoři těchto videí.

Další návaznost lze najít v žánru **Found Footage** films, kteří natočený materiál vkládali do nového kontextu.

KDO JSI? OBRAZOVĚ-TEXOVĚ-ZVUKOVÁ LEKCE

(PŘEDVÝZKUM)

CÍLE

Cílem předvýzkumu bylo získat představu o běžném technickém a prostorovém zázemí ve školách pro audiovizuální tvorbu a prověřit zájem o takto koncipovanou výuku ze strany žáků, studentů a učitelů. Připravila jsem jednoduchý výukový blok, se kterým jsem putovala po základní, střední a vysoké škole. KDO JSI? je čtyřhodinová lekce, která není složitá na přípravu, minimalizuje časové prodlevy jednotlivých aktivit, dramaturgicky graduje a její průběh dokáže zajistit jeden pedagog. Snažila jsem se vytvořit natolik otevřenou formu, aby umožnila vyjádřit studentům vlastní myšlenku, postihla jedinečnosti v tvorbě autorů, na druhé straně však formu natolik uzavřenou, aby směřovala k rozvoji požadované dovednosti. V tomto výukovém bloku jsem se zaměřila na střih videa v počítačovém programu, avšak bez opomenutí předchozích fází výroby audiovizuálního díla (v rovině práce scénáristy, kameramana, herce a režiséra). Účastníci zpracovávali autentický, na místě natočený materiál, ke kterému měli osobní vztah. Na konci výukového bloku jsme dospěli k „hmatatelnému výstupu“ – videu. Takto lze alespoň trochu posoudit efektivitu navržené metody a dát příležitost studentům reflektovat svoji tvorbu v kontextu svých spolužáků.

VÝBĚR ÚČASTNÍKŮ A INSTITUCÍ

Výběr institucí byl přirozený, využila jsem kontaktů na učitele brněnských škol. Navrženou lekci jsem testovala na ve třech stupních vzdělávání. Sedmý ročník ²**základní školy**, třetí ročník odborné ³**střední školy** a druhý až čtvrtý ročník ⁴**vysoké školy**.

SBĚR DAT

Před každou realizovanou lekcí jsem provedla formou **otevřeného dotazování** průzkum předchozích dovedností. Odpovědi účastníků jsem zapisovala do **terénního deníku**. V průběhu lekce jsem v roli lektora a výzkumníka uplatňovala metodu **zúčastněného pozorování**. Hodnocení lekce přinesl **zápis ze závěrečné reflexe**. Důležitými **artefakty** se staly nezpracované i zpracované záznamy z kamery (viz 1. DVD)

ANALÝZA DAT

Neprováděla jsem hlubší analýzu. Artefakty – vytvořená videa jsme analyzovali slovně ve společné reflexi s učitelem a účastníky lekce (ocenili jsme originální přístupy jednotlivců). Zápis z terénního deníku jsem použila k popisu situace a prostředí na školách.

PRŮZKUM PŘEDCHOZÍCH DOVEDNOSTÍ

Kdo již někdy něco natáčel kamerou?

Kdo z vás někdy mluvil na kameru?

Kdo již někdy stříhal video v počítači?

Kdo si myslí, že by se měl ve škole těmto dovednostem naučit?

Z třinácti žáků základní školy mají zkušenosti s natáčením kamerou dva, jeden z nich mluvil na kameru, nikdo video nestříhal. Nikdo z nich nepovažuje za důležité získat tyto dovednosti ve škole. Z patnácti středoškolaček neměla žádná z nich zkušenosti s videem a jedenáct z nich považuje za důležité tuto dovednost získat ve škole. Na vysoké škole z dvanácti studentek měly tři zkušenosti s kamerou a dvě zkušenosti se střihem videa v počítači. Všechny považovaly za důležité tuto dovednost získat ve škole.

Popis situace, prostředí a účastníků:

Základní škola

Na základě školy je počítačovna vybavena jedním projektorem a stolními počítači pro každého žáka. Hned vedle je k dispozici volná místnost pro natáčení. Počítače jsou v síti, takže je možné data ihned sdílet. „Přijď, nachystáme to před hodinou,“ řekla mi Gabriela, která na základní škole učí mediální výchovu. Přišla jsem. Přivítala mě polovina 7. třídy, která mívá v tu dobu s Gabrielou dvojhodinu. Třináct velmi živých žáků přibíhalo z tělocviku. Neměla jsem více než 10 minut přestávky na připojení externího harddisku a přezkoušení videí, které chci promítat. Učitelský počítač nemá slibovaný fire-wire vstup. Žáci se mlátí o místa u „nejlepších komplů“ a škrťí se kabely. Přeji si, aby fungoval projektor. Nic. Restart. Horké tváře. Normálně bývá učitel v hodině sám a vše zvládná! Příště přijdu tréninkově sama! Dílna proběhla nadvakrát. Dvě hodiny první den, pokračování pak za 14 dní. Projektor se rozjel. Gabriela mne představila, předala mi slovo a 130 decibelů třídy.

Střední škola

Na základě zkušeností ze základní školy jsem se vydala na obhlídky počítačové učebny střední školy předem. Počítač pro každého žáka, projektor napojený na učitelský počítač se vstupem na 4 fire-wire. Reprodukory vezmu z domu. Vyzkoušela jsem střih materiálu i přenosovou rychlost z místního sdíleného disku na disk v učitelském počítači, abych odhadla čas, po který se bude natočený materiál kopírovat studentům na disky. Přenos dat ze sdíleného disku na studentské počítače mě nenapadlo testovat. Při hodině se ukázal být 10x pomalejší! Kopírování trvalo tak dlouho jako oběd ve školní jídelně. Volná třída pro natáčení není bezprostředně vedle, ale přes chodbu. „Hlídkami zajistíme, aby se studentky přechodem z počítačovny do třídy neztrácely. Dílna může probíhat blokově, čtyři vyučovací hodiny za sebou, to zajistím, pak ale musí na matematiku,“ vysvětluje mi učitel. Za týden jsem se objevila ve škole s batohem s kamerou, reproduktory, stativem, notebookem a externím diskem. Zapojuji techniku. K počítačům se pomalu trousí ospalé studentky. Zapojuji techniku. Většina dívek leží na klávesnicích, jiné se malují, nejaktivnější si upravují facebook. Zapojuji techniku. Pan učitel se pokouší žákyně nadchnout a mně dává prostor se nadechnout. „Je to tvoje.“

Vysoká škola

Na vysoké škole se dobře máme, protože máme vybavenou multimediální laboratoř 18B. Každý počítač má fire-wire vstup, zabudované reproduktory a je vybaven balíkem programů od společnosti Adobe. Stříháme si v profesionálním programu Adobe Premiere. MovieMaker, který jsme využívali na ZŠ a SŠ, je ale samozřejmě pro tento úkol dostačující. Omezení jsou v nastaveních exportu, práci se zvukem a efekty. Výsostnou výhodou MovieMakeru je ovšem fakt, že jede všude, kde je nainstalován operační systém Windows. Díky tomu si žáci mohou brát rozpracované projekty domů. Nyní se ale ocitáme v multimediální učebně na Pedagogické fakultě. Uvádím první hodinu Akční tvorby. Zajímá mě, jak bude dílna fungovat s lidmi, kteří se neznají. Do učebny přicházejí studentky, které věděly jen: Vezměte si sluchátka a flashku. Vypadají zvědavě.

¹Found Footage Jedná se o filmářský termín, který popisuje metodu (mnohými kritiky uznávanou jako radikální a anarchistickou), která využívá secondhandových obrazů. Autor tedy vytváří film ze záběrů, které nenatočil, ale „nalezl“ (v archivu, doma, ve škole...) Umístováním záběrů do nového kontextu mění autor jejich původní význam. Televizním trendem je zapomínat, vyhazovat informace z minulého dne a vstřebávat nové. Metoda found footage tyto informace naopak „recykluje“ a vytváří s jejich pomocí nové estetické, ale i sémantické struktury. Materiál využitý z televizních a filmových produkcí díky vyjmutí z původního kontextu a zasazení do nového, získává nové hodnoty nebo vydobývá ty, které v něm existovaly už dříve.

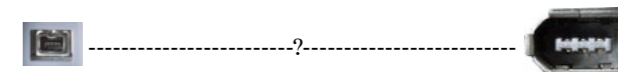
Tento princip bohatě rozvíjejí například tvůrci České sody, dále jej uplatňujeme my například v tvorbě večerních zpráv na KLAP! '09. Termín se odkazuje na „nalezený objekt“ (found object, objet trouvé) v dějinách umění. Příklady dalších Found footage filmů naleznete například na na videart.net

²Základí škola ZŠ Pavlovská, Pavlovská 16, Brno-Kohoutovice. Realizováno ve výuce Mediální a výtvarné výchovy 7. ročníku Mgr. Gabriely Ducháčkové v lednu roku 2009.

³Střední škola SŠ-SOŠ a SOU obchodní, Roviny 2, Brno-Chrlice. Realizováno ve třetím ročníku oboru Aranžér, v odborných předmětech Mgr. MgA. Petra Kováře v březnu roku 2009.

⁴Vysoká škola VŠ – Katedra výtvarné výchovy, PdF MU, Poříčí 7, Brno. Realizováno v rámci výuky předmětu Akční tvorba se studenty výtvarné a vizuální tvorby v dubnu roku 2009.

⁵Fire-wire neboli IEEE 1394 je v přeneseném významu kabel, kterým propojujeme kameru s počítačem pro potřeby digitalizace natočeného materiálu. Vlevo výstup z kamery na 4pinový fire-wire, vpravo vstup do počítače s 6pinovým vstupem. Používáme-li kameru na paměťové karty, obvykle lze připojit skrze USB a tento kabel nepotřebujeme.





Kdo jsi?

KDO JSI?

(POKRAČOVÁNÍ)

KDO JSI

Zahajující aktivita **'KDO JSI?'** přivádí studenty k zamyšlení nad sebou samými. Hra slouží k rozmluvení mluvidel a postupnému formulování vět o sobě. Lektor vysloví otázku „Kdo jsi?“ a jeden z dvojice o sobě hovoří druhému. Účastníci se střídají v odpovídání a čas na odpovědi se postupně zkracuje. Tím jsou vedeni k redukci výroku a vystižení svých nejvýraznějších charakteristik. Na základní škole byli žáci pochopitelně otázkou „Kdo jsi?“ zaskočení a situaci řešili mírnou nekázní, na střední převládala spíš ostych – bázeň nebo postoj „já se s ní nebavím“. Na vysoké škole to byla „lázeň“ ve srovnání s nižšími stupni. Aktivita proběhla podle očekávání.

MOTIVACE

Přála jsem si, aby studenti pochopili, jakou velkou mocí disponují (stejně jako masmédiá), když mohou s natočeným záznamem manipulovat. Tak jako krejčí může ze stejného materiálu ušít oblek, kostým na maškarní, nebo velkou boudu, tak lze zacházet i s videem. Pouštím účastníkům první motivační video z **2České sody**. Je sestříháno tak, že se zde Václav Klaus dostává do fiktivní interakce s majorem Zemanem. Stříhač spojením dvou záznamů vytvořil nový vztah, dojem, že se dvě osoby baví. Žáci základní školy nevnímají politické narážky, kouzlu stříhu rozumí. Pouštím další ukázkou, video **3120 – rodinná oslava**. V původním natočeném materiálu má oslavenec dlouhý moralizující projev, který stříhač zkrátil na legrační řeč pomateného impulsivního šedesátníka.

FORMULACE TEXTU

Otevřete si textový editor (Notepad, Word...) a na základě předchozích dialogů o sobě napište text (ve větách) v rozmezí 20-30 slov, který by měl vystihovat to, čím se lišíte od ostatních v kolektivu, čeho si na sobě ceníte, čeho byste chtěli dosáhnout, co považujete za důležité, co máte a nemáte rádi. Prosím jednoho z vás, aby všechny elektronické texty od spolužáků posbíral a seskládal z nich jeden dokument dostupný pro všechny, podklad pro pozdější stříh videa. Svůj text se naučte zpaměti, abyste jej poté přednesli na kameru. Kdo už to má a umí, přijďte za mnou ke kameře. (Texty jsou důležité i pro další fázi – stříh. Stříhač si prohlédne co kdo přesně řekl, aniž by musel komplikovaně přetáčet video tam a zpět.)

NATÁČENÍ KAMEROU, MLUVENÍ NA KAMERU

Studenti postupně přicházejí do místnosti s kamerou na stativu a usazují se před neutrální pozadí. Nastavujeme vhodnou velikost záběru. Jeden ze studentů vždy obsluhuje kameru, druhý na kameru mluví. Takto se prostřídají všichni v roli kameramana i řečníka. Dávám pozor, aby studenti mluvili pomalu a nahlas, abychom mohli materiál stříhat po jednotlivých slovech. Role před kamerou přináší mnohým nečekané pocity. Sleduji proměny: *Drsňák, který nejlíp škrtí, přichází před kameru a je menší a menší a tišší a tišší. Děvčata ze střední školy se navzájem vyhazují: „Nechci aby tady byla ona, když mluvím.“* Ze závěrečné diskuse vyplývá, že mluvení na kameru bylo pro studenty všech stupňů „nejhorší“. V některých případech bylo obtížné studenty přimět k zopakování věty, když jim nebylo rozumět. Velkou roli, co se srozumitelnosti slov na záznamu týče, hraje velikost místnosti. Čím větší místnost, tím delší má dozvuk, který hlas rozmazává. Proto jsme zapojili do kamery externí mikrofon. Jsem si vědoma toho, že formulovat věty o sobě a říkat je před kamerou vyžaduje dávku extroverze, která není všem přirozená.

DIGITALIZACE A SDÍLENÍ VIDEO-MATERIÁLU

S pomocí studentů (aby se naučili jak) zapojuji kameru v režimu přehrávání do počítače. Následuje proces digitalizace videa, zvaný import (v MovieMaker) nebo capturing (v Adobe Premiere). Během tohoto procesu vidíme na plátně celý zaznamenaný materiál, všechny výpovědi studentů. Obávala jsem se, že se vyskytnou narážky na účet autorů, jejichž výpovědi byly niternější nebo zakoktané kvůli vadě řeči. K takové situaci vůbec nedošlo. Většinou se třída sledujíc plátno smála, ale neposmívala. Studenti se díky „přehrávce“ orientovali v tom, kdo co řekl. Digitalizovaný materiál jsme poté nahráli na sdílený disk a poskytli všem ke stažení. Objevují se časové prodlevy, protože přenos relativně velkého video-souboru po síti trvá déle. Čas využívám k popisu prostředí stříhového programu.

Stříh je kouzlo, které může měnit významy.

Kamera je jednoduchý přístroj.

Když chci něco sdělit, neuhlám.

Čím víc vím o ostatních, tím přesněji vím kdo jsem já.

Jsem svobodný tvůrce.

Samostatně stříhám v programu podle svojí představy.

Tohle je moje první video.

Vím jak to udělat znovu.

(Kýžené pocity po absolvování lekce)

1Kdo jsi „je aktivita pocházející z Individuální psychoterapie Alfreda Adlera, využívána v zážitkové pedagogice, uveřejněna v knize Fond her (52 nejlepších her z akcí a kurzů). (Instruktoři Brno, 2007: 80)“

2České soda „Satirický pořad „ČESKÁ SODA“, který se uváděl v programu České televize od června 1993 do konce roku 1997 jako občasník, se stal kultovním dílem, které se později objevilo jako stříhový film i na plátnech kin. Pořad dosud zůstává v tomto žánru výjimečným (i když jeho koncepci a model začaly napodobovat i jiné pořady tohoto typu), svým humorem nezařaditelným a nerespektováním žádného tabu pro širší veřejnost i nepřijatelným. Jako první přišel s parodiemi televizních zpráv, politiků, reklam, schémat televizních pořadů, klipů, atd. Vyvolal spory, protesty, bouřlivé divácké ohlasy, kritiku laiků i odborníků, ale i nebyvalou oblibu. (ČSFD,2012:online)“



(Snímky z pořadu, Major Zeman-Česká soda, YouTube zdroj: <http://www.csfd.cz/film/232925-ceska-soda/>)

3120 – rodinná oslava Ukáзка kreativního stříhu ve zpracování obyčejného home-video z rodinné dvojoslavy „stodvacetin“.



(Snímek z 120 – Rodinná oslava, proslov oslavence)

Kolekce: děti
Přetáhněte klip na časovou osu.



KNIHOVNA / LIBRARY

Do knihovny se importují videa po digitalizaci - capturingu. Využívá se jako skladiště zdrojového materiálu.

Časová osa: 15.1.2009 20:01

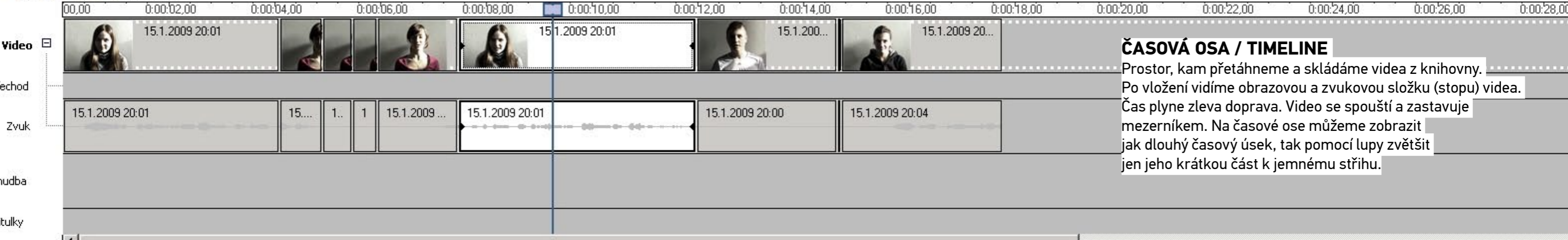


MONITOR

Zobrazuje aktuální snímek podle ukazatele na časové ose. Vidíme v něm přehrávané video.



Zobrazit scénář



ČASOVÁ OSA / TIMELINE

Prostor, kam přetáhneme a skládáme videa z knihovny. Po vložení vidíme obrazovou a zvukovou složku (stopu) videa. Čas plyne zleva doprava. Video se spouští a zastavuje mezerníkem. Na časové ose můžeme zobrazit jak dlouhý časový úsek, tak pomocí lupy zvětšit jen jeho krátkou část k jemnému stříhu.

KDO JSI?

(POKRAČOVÁNÍ)

PRÁCE S PROGRAMEM – ÚKOL Č. 1 „JÁ“ Z natočeného materiálu vyberte a vystříhejte sekvenci, ve které mluvíte jen vy (od začátku až do konce), a tuto část exportujte. Při exportu použijte tyto **parametry nastavení videa**. Účastníci na jednoduchém úkolu pochopili, jak se vytváří a ukládá projekt, jak vybrat a vystříhnout požadovanou část videa. Pracují ukázkově na svém projektu, moji práci s programem vidí studenti na velkém na plátně.

ÚKOL Č. 2 „JÁ Z OSTATNÍCH“ Nyní umíte, co potřebujete, abyste mohli dělat zázraky! Vytvořte druhé video, které bude opět vaší osobní výpovědí, ale jinak! Vtip je v tom, že tentokrát nesmíte použít záběr, ve kterém mluvíte vy sami. Z natočeného materiálu ostatními vytvořte video, které vás bude charakterizovat. Vaše názory a postoje budete hledat u jiných. Můžou vám pomoci texty, ze kterých poskládáte nové věty, nebo se můžete vyjádřit pomocí zvuků a gest. Není třeba využít všechna videa. Užijte si to! Studenti ve všech třídách pracují na tvůrčím úkolu s velkým zaujetím. Přestali chodit na záchod a dokonce se zajímat o to, kdy zvoní. Zásadní problém při práci vznikl ve třech případech na základní a střední škole, kdy studentské počítače nevládali zpracovávat požadované operace v reálném čase; obraz se přehrával normální rychlostí, zvuk zpomaleně. Studenty jsem nechala pracovat u učitelského počítače a na svém notebooku. V jednom případě byla příčina problému v tom, že v projektu pracovali s videem umístěným na vzdáleném disku, v dalších dvou případech v nedostatečném výkonu procesoru počítače. Hotová exportovaná videa pojmenujte svým jménem a nahrajte na sdílený disk.

SPOLEČNÁ PREZENTACE Prezentace s komentářem autorů slouží zároveň jako zpětná vazba a je třeba věnovat v ní dostatečný čas každému. Video promítnu po jednotlivých jménech vždy v pořadí – úkol č. 1 „Já“, poté úkol č. 2 „Já z ostatních“. Zároveň otázkami vyzvu autora, aby se ke svému dílu krátce vyjádřil. *Co vás bavilo, s čím jste se trápili? Jaký nápad jste měli – podle jakého klíče jste video stříhali? Co pro vás bylo nejdůležitější? Text, obraz nebo zvuk?* Vybrané práce žáků lekce KDO JSI? naleznete na 1. DVD, nebo online: (<http://vimeo.com/channels/kdojsi>)

REFLEXE Všichni účastníci (až na jednu dívku ze ZŠ, která si práci neustále omylem mazala) se dobře vypořádali s tvůrčím úkolem a dokončili jej. *Svá díla si samozřejmě můžete odnést na flashkách domů.* Hotová videa představují spektrum rozličných přístupů a nápadů, jak se k takovému úkolu postavit. Z reflexí na všech školách vyplynulo, že studenty výukový blok zaujal a i ti, kteří se o video nezajímali, jej po skončení považovali za přínosný. Téměř všichni studenti by uvítali více času na tvůrčí úkol. Vysokoškoláci ocenili systematickosti práce na konkrétním zadání spolu se „svobodou projevu“. Žákům na základní a střední škole program pomohl překonat technologickou bariéru a inspiroval je ve vlastních projektech s videem, které zatím zůstávaly pouze v kameře. Za přínosné považují i to, že se s technologiemi seznámili i pedagogové, kteří třídy běžně učí a mohou tak obohatit svoje hodiny o tuto zkušenost. Uvědomila jsem si, jak je těžké udržet atmosféru a „tah na branku“, když selhává technika, na které hodina stojí... a jak snadné je důsledkem toho na ni zanevřít. Dále jsem došla k poznání, že taková dílna nemůže být „divadelním představením dovedností učitele“, ale společným úsilím celé třídy, jak společně překonat technické překážky a dostat se dál. Jakmile jsem do jakéhokoliv technického problému zasvětila i účastníky a udělala z nich své pomocníky, aktivita a pozornost kolektivu se zlepšila. Co si z toho odnáším pro další plánování aktivit je poznatek, že účastníci i učitelé zájem o audiovizuální tvorbu projevují, je však složité vyhradit na ni během školního vyučování dostatečný čas. Navrhovali formát intenzivní dílny, například v rámci školního výletu, kde nezvoní.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Výsledky dílny jsou nejen zajímavým uměleckým artefaktem pro studenty, ale i studijním materiálem pro učitele. Vytvořená videa mnohdy odrážejí osobní postoje autora a odkrývají jeho roli v třídním kolektivu. Takto koncipovanou dílnu považují za funkční v rámci výuky výtvarné, Filmové/audiovizuální, mediální výchovy či informatiky pro žáky od 12 let. Na dalších stranách uvádím příklad možného přístupu ke kreativnímu stříhu materiálu a nabízím přehlednou tabulku, která lekci shrnuje.

Jaký klíč jsi zvolil pro zpracování svého videa „Já z ostatních“? Po čem jsi ve videu „šel/šla“? Popiš svůj nápad.

Text byl pro mě nejdůležitější, chtěla jsem složit z frází ostatních svoji novou větu. (Nejčastější odpověď účastníků)

Chtěl jsem ukázat jako že vlastně moc nevím, kdo jsem. Vybírat jsem si tam kde koukaj, nebo se snaží vzpomenout co chtěli říct. (Z reflexe velmi aktivního žáka ZŠ)

Vždycky jsem chtěla něco natočit, ale nikdy jsem nevěděla co s tím dál, myslím tu práci v počítači. No a ono to vůbec není těžký! A líbilo se mi, že jsme hned viděly výsledky a mohli si je odnést. (Z reflexí studentek VŠ)

Jak seznámit studenty se skladbou audiovizuálního díla v čase?

Jde o to kolik máte času. Za čtyři hodiny hromadné výuky je možné udělat spíše jen něco jako motivační experiment s ukázkami jiných děl. Jiné možnosti by nabízelo dlouhodobější soustředění.

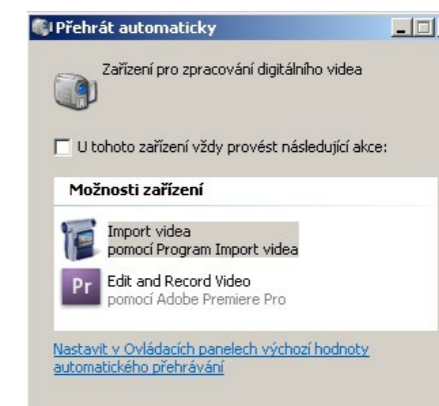
Jak pomoci studentům k rozvinutí vlastního audiovizuálního jazyka?

K rozvinutí vlastního audiovizuálního jazyka je dle mého názoru potřeba se studenty hlavně dlouhodobě mluvit, hledat s nimi společně tvar a tvář jejich myšlenek, podporovat osobitá řešení. Takovéto konzultace nebyly v průběhu Videosociogramu v počtu 1:13 možné.

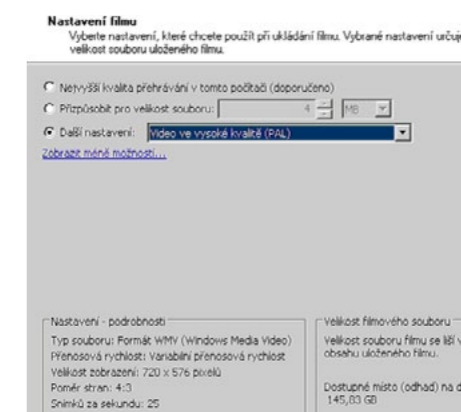
Jak je „zbytečnou teorií“ a „vyzkoušenými postupy“ neodkázat pouze k převzetí zažitých schémat bez přemýšlení?

Videosociogram je dle mého názoru „efektivní poznávací hra“ s rychlým výsledkem. Je ale zřejmé, že rozvíjí v rámci svých pravidel jen určitou (omezenou) složku kreativního stříhu. Nezabývá se pravidly platnými pro stříh klasického filmu nebo dokumentu. Co se týče sociogramu – jakožto ukazatele vztahů a empatie ve třídě, ukázal tento experiment jaké názory ve třídě převažují, kdo je vlivným třídním „tahounem“, kdo „šaškem“ a kdo „intelektuálem“. (Poučená autorka v odpovědích na vlastní otázky)

1Parametry nastavení videa Záběry jsme pořizovali tříčipovou digitální kamerou v normě PAL s rozlišením 720 × 576 px (obrazových bodů) s poměrem stran 4:3 a 25 snímky za sekundu (dnes již vytlačován širokoúhlým (16:9) HD formátem s rozlišením 1920 × 1080 px). Pro archivaci je tedy vhodné tento formát zachovat i při importu a exportu.



(Import/digitalizace videa pomocí MovieMaker)



(Export videa v MovieMakeru)



(Prezentace výsledků v počítačové učebně na ZŠ Pavlovská, videa studentů naleznete na 1. DVD)

Jmenuji se Dan, hraju závodně fotbal, **jsem kapitán našeho** fotbalového **týmu** a dá se říci, že **jsem nejlepší.**

Jmenuji se Tereza **a nemyslím** si, že bych byla nějak zajímavá. Vlastně stručně **jsem introvert**ní, melancholická, skeptická pesimistka.

Jmenuji se Monika, **jsem spíše** aktivní člověk, úplně nejlíp se cítím, **když** mám **okolo** sebe něco živého, ráda komunikuji s lidmi, málo **spím** a **hodně** povídám.

čas
↓

////////////////////////////////////// s t ř i h //

**Jmenuji se/ a nemyslím/
jsem nejlepší/ když spím/
kapitán/ introvert/ našeho týmu/
jsem/ Vlastně/ spíše/
hodně/ hodně/ hodně/ sebe/ okolo/**

(Textová vizualizace principu jedné z možností tvůrčího střihu obrazově-textově-zvukové lekce Kdo jsi?)

KDO JSI?

/Obsah aktivity

1/ **ZJIŠTĚNÍ PŘEDCHOZÍCH ZKUŠENOSTÍ**
s natáčením, střihem, názor na smysl zlepšování audiovizuálních dovedností.

2/ **ROZCVIČENÍ SE VE FORMULOVÁNÍ** vět o sobě, přemýšlení nad výběrem přiléhavých charakteristik.

3/ **UKÁZKY, MOTIVACE**

4/ **FORMULACE TEXTU O SOBĚ**
Charakteristické znaky, odlišnosti od ostatních, hodnoty, cíle, zájmy. Role scénáristy.

Učení se textu zpaměti.
Trénink mluvidel, přednesu.

5/ **NATÁČENÍ MATERIÁLU PRO STŘIH**
Základní práce s kamerou.
Mluvení na kameru.
Role řečníka, kameramana.

6/ **TECHNOLOGIE DIGITALIZACE MATERIÁLU**,
Promítnutí natočeného materiálu – reflexe sebe na plátně.

Distribuce digitalizovaného materiálu.
Velikosti video souborů, komprese.

7/ **SEZNÁMENÍ SE S PROSTŘEDÍM A MOŽNOSTMI STŘIHOVÉHO PROGRAMU**

8/ **TVŮRČÍ ÚKOL NA STŘIHOVOU SKLADBU**
Role kreativního střiháče a režiséra.

9/ **IDENTIFIKACE SEBE V KOLEKTIVU** dle způsobu, jak s mým videem naložili kolegové.

10/ **REFLEXE VÝUKOVÉHO BLOKU**
Zhodnocení míry nabytých dovedností, zážitků z tvorby.
Odkaz v rovině inspirace pro vlastní projekty.

/Otázky, instrukce

*Kdo již někdy něco natáčel kamerou?
Kdo z vás někdy mluvil na kameru?
Kdo již někdy stříhal video v počítači?
Kdo si myslí, že by se měl ve škole těmito dovednostem naučit?*

Kdo jsi? (3, 1.5, 0.5 minuty) 1. řečník, 2. řečník

Video je sestříháno takovým způsobem, že vytváří nové významy, než které nesl původní materiál.

*Kdo jsi ve 20-30 slovech ve větách?
Jmenuji se...*

Naučte se váš text zpaměti.
Kdo již umí, přesune se do nerušené místnosti s kamerou.

Mluvte nahlas, srozumitelně, pomalu, oddělujte slova.

*Jak na sebe působíte, když se vidíte?
Všimli jste si nějakých zvláštností v mluvě, pohybech?*

Stáhněte si natočený digitalizovaný materiál do vlastního počítače.

Úkol č. 1 „Já“. Z celého materiálu vystříhnete pouze sekvenci, ve které mluvíte jen vy. Exportujte.

Úkol č. 2 „Já z ostatních“ Sestříhejte vlastní video výpověď o sobě (max. 30 sekund) ale pouze s použitím výpovědí kolegů.

Co pro vás bylo klíčové v materiálech kolegů? Slovo, výraz, zvuk, gesto? Pokoušeli jste se tvořit souvislé věty, nebo jste „šli spíš po něčem jiném“?

*Bylo pro vás obtížné: -formulovat vlastní text?
-Namluvit komentář do kamery?
-Pracovat s novým programem?
-Seskládat vlastní video z ostatních videí?*

/Forma aktivity

Představení se třídě.
Zdůvodnění experimentu.
Dotazování se kolektivu.
(5 min)

Střídavě monolog jednoho a druhého ve dvojicích.
(10 min)

Promítnutí videa (Česká soda, 120-Rodinná oslava)
(5 min)

Každý sám u počítače píše „svůj scénář“ v textovém editoru.
Poté text posílá a sdílí.
(15min)

Učí se každý sám.
Příprava kamery a místnosti pro natáčení.
(5min)

Natáčení se ve dvojicích.
Jeden u kamery, druhý mluví. Střídání se.
(30min)

Pedagog názorně ukazuje, co kam zapojit a jak spustit proces digitalizace.
(Dle délky záznamu – cca 15min)

Studenti přenášejí video po síti, nebo pomocí flashek.
(5min)

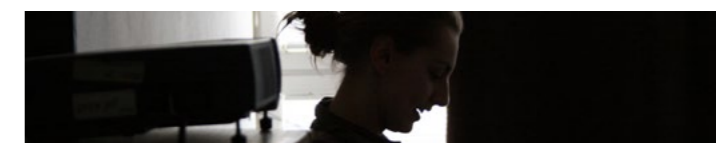
Učitel vzorově pracuje, ostatní se učí.
(20min)

Individuální práce na PC s konzultacemi
(90min)

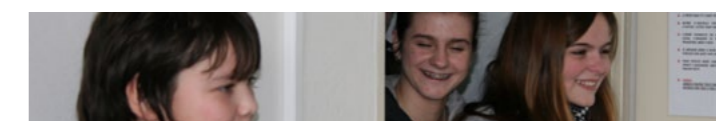
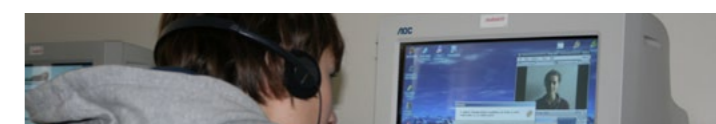
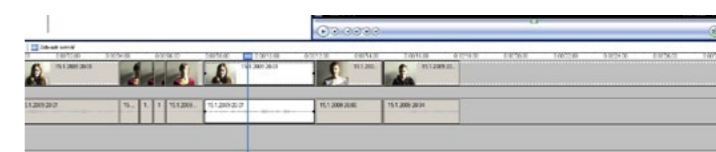
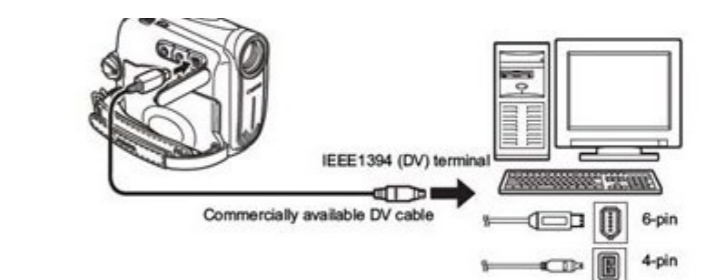
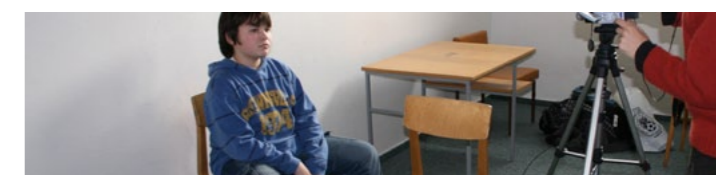
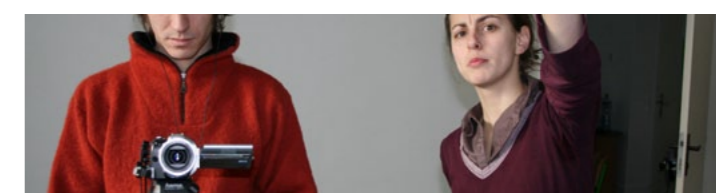
Prezentace hotových videí (projektor), diskuse s autory.
-video kde mluví autor
-video sestříhané autorem z ostatních
(20min)

Dotazování se kolektivu.
Diskuse.
(5min)

/Ilustrace



Jmenuji se Tetara a nemám sil za bych byla jako kajícná Vlastně...
...
... a nesnáším přetvářku a aroganci.



AKCE A REAKCE (PRAXE)

KLAP! '09

DÍLNA KLAP! '09

CÍLE A SPECIFIKA DÍLNY

Ovlivněna zkušenostmi ze zážitkových akcí, divadelních a filmových táborů a školních workshopů jsem přišla s představou navrhnout unikátní akci, která bude spojovat „dobré“ vlastnosti každého ze zmíněných formátů.

- do detailu **promyšlený, intenzivní a pestrý program**, který rozvíjí především osobnost účastníka po stránce duševní i psychické a současně mu poskytuje prostor pro reflexi, což jsem oceňovala na **zážitkových** akcích.
- vizi, která směřovala ke společnému dílu (film, divadelní představení) a udržovala tvůrčí atmosféru na filmových a divadelních táborech, jenž se odehrávaly **v charismatických prostředích** (hrad, zámek, statek)
- **učení se**, nabytí nových dovedností a **setkání s inspirativními tvůrci**, kteří s námi na školních workshopech **jednali jako s plnohodnotnými partnery**

S touto vizí jsem oslovila své kolegy z řad videonadšenců, instruktorů, pedagogů a dalších tvůrčích osobností, kteří společně se mnou sestavili funkční lektorský tým dílny, kterou jsme nazvali KLAP! Po mnoha společných schůzích (viz zápis z vytváření modelu dílny) jsme dospěli k uvedeným cílům dílny a tučně zvýrazněné vlastnosti výše uvedených zavedených forem jsme dále rozvinuli:

- **promyšlený program** (s jasnou dramaturgickou linkou, každá aktivita má svůj smysl, návaznost na další)
- **intenzivní program** (pět dní, s celodenním programem, na místě bude společné ubytování, stravování)
- **pestrý program** (skladba tvořivých aktivit bude doplněna i osobnostně-rozvojovými a fyzioprogramy)
- **zážitek** (jako prostředek edukace – iniciační a fixační prvek, zapojení her a zpětných vazeb, práce s atmosférou, novými výzvami pro účastníky)
- **směřovat ke společnému dílu** (natáčení videa, trvalý výsledek)
- **tvůrčí atmosféra** (motivovace k činnostem, společné experimentování v rámci aktivit, které budeme nabízet, skrze drobnosti, kterými budeme překvapovat)
- **charismatické prostředí** (využití nabídky pobytu v historickém stavení Librův grunt na Vysočině, max. 12 účastníků)
- **učení se** (zkušenostní – účastník se nejvíce naučí aktivní činností, učení se přirozeným způsobem, tedy řešením situací – výzvy)
- **nabytí nových dovedností** (přímou zkušeností – např. technika, kterou je potřeba ovládnout jako prostředek k vyššímu cíli a touto praxí rozvinout jeho audiovizuální gramotnost; na stříh nebude čas)
- **setkání s inspirativními tvůrci** (lektori sami tvořiví, se zkušenostmi, různorodá skladba lektorů a účastníků 18+, výběr účastníků se provede na základě projeveného zájmu – vyplnění přihlášky s motivačními otázkami)
- **navzájem si být partnery** (vztah lektor-účastník má být rovnocenný – oba jsme tvůrci, my jen v některých věcech zkušenější, oni zase v jiných, program je dobrovolný)

V této chvíli již bylo možné zahájit propagaci (ve výuce na PdF, plakáty a pozvánky na veřejných místech, přednášky), vytvořit **webové stránky** akce a na ně umístit přihlašovací dotazník. Další schůze týmu jsme věnovali obhlídkám prostoru Librova gruntu a okolí, a především hledání příběhu, jehož děj se bude prostřednictvím vhodně zvolených aktivit naplňovat. Nyní se budu podrobněji věnovat jednotlivým kategoriím: LEKTORI, ÚČASTNÍCI, PŘÍBĚH, TVORBA, TECHNIKA, PROSTOR, ČAS, které spoluutvářejí model zážitkové dílny KLAP!, a jejichž vztahy ovlivňují výslednou podobu programu, tak jak jsme ji zkoncipovali.

LEKTORSKÝ TÝM

Realizační tým jsem složila ze zkušených odborníků ve svém oboru jimž důvěřuji a s nimiž se mi už spolupráce dříve osvědčila. Nebude-li důvod jinak, budu používat obecného označení *lektori*.

Marta Svobodová M (*1983) – garant akce, koordinátor, průvodce, produkce, dramaturg tvořivých aktivit
Tomáš Doležal T (*1980) – kameraman, stříhač, postprodukce, hudebník, dramaturg tvořivých aktivit
Jan Kořínek H (*1977) – audio-video technik, rozpočtář, web-master, instruktor zážitkové pedagogiky,
Michal Diviš D (*1984) – psycholog, dramaturg fyzioprogramů a psycho-socio-aktivit, instruktor ZP

A dále nepostradatelní pomocníci:

Šimon Řeřucha A (*1982) – fotograf, dokumentátor, technik, hudebník, instruktor zážitkové pedagogiky (ZP)

Eva Slezáková E (*1983) – šéfkuchařka, zdravotnice, léčitelka

Lucie Smutná L (*1983) – kuchařka, kořenářka

Petr Čáslava P (*1978) – kuchař, topič, hygienik, asistent, fotograf

Jan Němec J (*1981) – kuchař, fotograf, topič a lingvista

Východiska. Východiska...Co to je?

Prostě protnout naše sny a jejich očekávání.



(webové stránky dílny KLAP! '09 www.klap.instruktori.cz)

Popravdě... Na co jsi myslel, když jsme Klap připravovali?

T: Především na sebe, taky na ně a na touhu společně se s nimi dělit o zkušenosti a radost z experimentování. Sám pro sebe se nikdy tak nevyhecuješ.

D: Zajímalo mě, jak může dopadnout takovýto model kombinace zážitkové a vzdělávací akce, chtěl jsem u toho být.

H: Že rád nosím šňůry do lesa.

(Motivace realizačního týmu)

ÚČASTNÍCI

Otázkami v přijímacím dotazníku na webu jsme se chtěli dozvědět základní informace o účastnících, více o jejich předchozích zkušenostech s podobnými akcemi a natáčením, dále nás zajímaly jejich sny a přání, které jsme zakomponovali do jednotlivých aktivit programu. Počet účastníků jsme omezili číslem 15 z kapacitních i organizačních důvodů, abychom se mohli dostatečně individuálně věnovat každému z nich. Z 24 přihlášených nakonec svoji účast potvrdilo 12 osob. Pro představu uvádím první sérii základních otázek z přihlašovacího dotazníku. Citované odpovědi neleznete v reflexivní dimenzi.

Účastníky budu uvádět pod zkratkami (LP, TV, MK, PP, JG, VH, TR, PG, JH, AŠ, PB)

Jaké je Tvé jméno a příjmení?

Jak chceš, aby se Ti říkalo, nebo jak by ses napsal/a do titulků?

Kdy ses přesně narodil/a?

Jaká je adresa domu, kam chodíš vybírat schránku na papírové dopisy?

Jaká je Tvá e-mailová adresa, kam chodíš číst elektronické dopisy?

Na jaké číslo je možno se Tě dovolat, aby se nemuselo nahlas křičet?

Do jaké školy chodíš / jsi chodil/a a jak rád/a?

Jak ses o této akci dozvěděl/a?

Byl jsi na nějaké z prázdninových zážitkových akcí, pořádaných Instruktory Brno, nebo jinou organizací? Jestliže ano, prosím více specifikuj.

Účastníky dílny KLAP! '09 tvořila různorodá skupina 12 osob ve věku od 18 do 50 let. Průměrný věk účastníků byl 31 let. Hranici 18 let jsme stanovili, abychom pracovali s lidmi, kteří mají za sebe plnou zodpovědnost, což mimo jiné ulehčilo mnohé organizační a hygienické požadavky na akci. Ve skupině byly 3 ženy a 9 mužů. Převážně mužské obsazení jsme si vysvětlovali techničtějším zaměřením akce. Jádrem tvořili studenti a absolventi humanitních oborů Pedagogické fakulty v Brně (4 – MK, TR, JH, AŠ), Divadelní fakulty JAMU (3 – MK, PB, AŠ), Filozofické fakulty MU (1 – VH) Fakulty výtvarných umění VUT (1 – TR), Fakulty architektury (1 – LP), účastníci s technickým zaměřením – Fakulta elektrotechniky VU (1 – JG) a informatiky (1 – JH), s přírodovědným zaměřením Mat-fyz (1 – TV), účastníci s ekonomickým vzděláním (2 – PG, PH) a toho času gymnazista (1 – PP). Číslo v součtu jsou vyšší než počet účastníků, protože někteří studovali více škol. Sedm účastníků se věnuje nebo plánuje věnovat pedagogické či lektorské činnosti. Většina účastníků (9) se o akci dozvěděla přímo od organizátorů, ostatní (2) od přátel a (1) z webu, což dokládá výraznou efektivitu osobního pozvání. Polovina (6) z dotazovaných účastníků měla již předchozí zkušenost se zážitkovou pedagogikou. Druhá série otázek si kladla za cíl více se dozvědět o osobnostech účastníků, o jejich způsobu vnímání, prožívání a zkušenostech s natáčením.

Zdají se Ti sny s hudbou?

Na tuto otázku odpovědělo deset účastníků kladně. Tři velmi stroze (ANO), čtyři výpravně a jeden s humorem.

Co Tě zajímá na filmu? Jaký je tvůj oblíbený a čím Tě zaujal?

Tři účastníci podali (v dobrém smyslu slova) velmi vyčerpávající zdůvodnění. V odpovědích na první otázku se nejčastěji objevoval pojem: *myšlenka / příběh / námět (4)*, *a hudba / tóny / zvuky (4)*, na dalším místě: *originální vidění / netradičnost filmu / jiný pohled na svět (3)* a dvojice pojmů *střih-detail (3)* a *překvapivý konec (2)*. Další pojmy se vyskytly jednou: *zákulisí, dokumenty, autentičnost, výtvarno – vizuální výprava*. Nikdo se nezabýval přímo hereckou akcí. Z výpovědí jsme usoudili, že se účastníci nebudou bát experimentování, ovšem s vědomím vyššího cíle, naplnění myšlenky. Z uvedených konkrétních titulů se objevil dvakrát film *Amélie z Montmartru – díky* jeho jemnému zpracování, vtipu a romantice, včetně úžasné hudby od Yanna Tiersena a pro jeho *hravost, někteří (2) upřednostňovali výběr filmu dle režisérů*.

Zdají se Ti sny s hudbou?

AŠ: Ano, ne velmi často, ale pokaždé je to strašně krásné, jak nějaký dárek. naposled se mi zdálo, jak zpívá moje maminka řečí slonů nějakou prastarou píseň o neodvratných věcech v životě. někdy se mi zdá zas hodně krátký hudební nereprodukovatelný motiv, který mě rozesměje až k slzám (něco jako když člověk vidí animovanéj vtip, ale tenhle slyší ušima).

PB: Nouvel vague především.

Co Tě zajímá na filmu? Jaký je tvůj oblíbený a čím Tě zaujal?

MK: Střih-detail. Těmhle čarům vůbec nerozumím, ale vždycky mě dostanou. August Rush a Tanec v temnotách, Faunův labyrint. Tóny, zvuky, obrazy, šepot, fantazie – všechno okolo nás i v nás má svůj význam pro naše mihotání.

PB: Vyprávění příběhu, i když jde jen o detail, nebo příběh jednoho obrazu (v obraze), tedy to, jak jde posouvat, modelovat, objevovat pohled, který dá ostatním možnost najít si svůj příběh. Oblíbených je moc. Většinou mě chytne objevná situace, obraz, zkratka, schopnost překvapit originálním viděním.

AŠ: Z hraných filmů např. Mechanický pomeranč pro svoji drzost a celkovou vizuální výpravu, nebo Dokonalý trik s Davidem Bowie v roli vynálezce Nikola Tesly pro napínavost, záhadnost, nepochopitelnost, pro hodně cylindrů. z animovaných obdivuji Triplette de Belleville, pro radost si pouštím často loutkový film Žabákova dobrodružství (starý anglický z 60. let) pro dokonale vypracované krásné detaily, které pomáhají vykreslit povahu a životní styl postav.



(Účastníci KLAP! '09 na prahu při brainstormingu, KLIP LIP DUB)

Jaká je tvoje vysněná role? A proč zrovna tahle?

Většina (7) účastníků si dokázala představit, že obsadí roli před kamerou, ať už to byla zpěvačka v muzikálu, zloun, ježibaba, komik nebo radši někdo moudrý, kaskadér, akční hrdina, Alex z Mechanického pomeranče, či Sam Spade v podání Humfrey Boggarta. Tři byli otázkou tak překvapeni, prý takto nikdy nepřemýšleli, že nedokázali odpovědět. Jeden z účastníků nás upozornil, že by se lépe cítil za kamerou: „Nesním o tom být herec, ztvárnit nějakou roli, a ani v životě jím moc nejsem. Spíše mne láká zkusit si natočit film, jako pro mne docela netradiční prostředek pro vyjadřování.“ A jeden otázku pochopil jinak, ale zcela logicky a prakticky odpověděl: „Lídr s volnou pracovní dobou; moci něco dobře dělat, ale nebyt tím svázan.“

Existuje místo, kam by ses chtěl/a někdy podívat? Jestliže ano, zkus co nejlépe popsat jeho atmosféru.

Tuto otázku jsme položili již s konkrétní představou uvedení aktivity VYSNĚNÉ MÍSTO, která s pomocí zeleného plátna (green screen) dokáže člověka ve videu přenést na místa, kam by se sám nedostal. Na základě odpovědí jsme předtočili či vyhledali videa s uvedeným prostředím: Kašmír – barvy, vůně / vesmír – stav bez tíže, klid, rozhled kolem sebe, radost z absolvování letu / Kanada – když není zima, ani komáři, je tam panenská příroda, hory a sjízdná řeka s peřejemi / africké vesnice – hudba, tanec, práce, bosé nohy, korálky / San Francisco v 60's, pocit lásky všude kolem a touha změnit svět pomocí hudby / a další vesmírná, romantická a exotická přání. Dvě otázky zůstaly bez odpovědi, jeden účastník poslal odkaz na konkrétní video „Where The Hell Is Matt?“ (Matt tančí všude na světě) a jeden účastník otázce vzdoroval s tím, že: „Popisovat atmosféru místa do tabulky prostě nelze...“

Kdybys mohl přetáčet čas tvého života tak jako pásku videokazety, kam by ses přetočil/a?

Tato otázka směřovala k úvahám, které odkazovaly k příběhovému rámci dílny, ale odpovědi nám něco řekly i o zvědavosti a sebevnímání jednotlivých účastníků. Z uvedených odpovědí vyplynulo, že většina je se svým stavem-věkem-časem spokojena (4), další by se rádi podívali do dětství (3) – převážně do období, které si nepamatují, a naopak jiní (3) uvedli přesnou dobu-okamžik, který zažili a jejich přáním bylo jej znovu vyvolat. Dva účastníci uvedli, že by se vrátili do období maturity (předpokládám že těsně po).

Máš nějakou zkušenost s natáčením, s prací s kamerou, zvukem nebo střihem?

Termín amatérský kameraman na dovolených použil v odpovědi jeden z účastníků pro charakteristiku role nadšeného kameramana, který techniku ovládá (ve smyslu kameru zapnout, vypnout, založit kazetu, přehrát záznam, postavit na stativ) točí, co ho zaujme, ale postrádá informace o tom, jak efektivně točit (netočit všechno, situaci rozzáběrovat apod.). Amatérských kameramanů na dovolených se nám přihlásilo pět, další uváděné zkušenosti byly se základním střihem (4), nikoli však významovým (proč, kdy, kde), ale technickým (tlačítko v programu). Tři z účastníků měli za sebou herecké zkušenosti, dva s konverzí formátů, jeden pracoval se zvukem, s režii, další s animací loutek před kamerou, tvorbou prezentací. Na základě odpovědí jsme vytvořili tři kategorie: začátečník (8 – amatérská kamera, tvorba prezentace, animace, herec), poučený začátečník (2 – navíc konverze formátů a základní střih) a pokročilý (2 – navíc režie, práce se zvukem). Obtížnost aktivit jsme nastavili na úroveň začátečníků s vědomím, že jsou mezi námi i zkušenější, kteří budou moci ostatním případně pomoci. Jelikož jsme se ale v programu nechtěli věnovat teorii filmové řeči a klasickým filmovým postupům, rozdílné startovní podmínky tolik nevadily.

Jaká je tvoje vysněná role? A proč zrovna tahle?

AŠ: Je-li na mysli role z již existujícího filmu, pak třeba zrovna Alex z Mechanického pomeranče – protože je drzý, nosí hůl a nalepuje si umělé řasy na jedno oko. Nebo někdo, kdo žvýká hodně žvýkačku a řídí při tom auto. Nebo někdo, kdo sedí na baru, pije whisky, kouří, moc nemluví a pak nasedne na koně a odcválá do tmy. Vysněná role je na delší úvahu.

PB: Otec fura, ta maska je prostě boží, a jak mudruje!
A hned potom Elvis... protože ten nikdy nezemře!

Existuje místo, kam by ses chtěl/a někdy podívat? Jestliže ano, zkus co nejlépe popsat jeho atmosféru.

PH: Antarktida. Panenská krajina, sněhobílá. Průzračný vzduch. Křupavé ticho. Oslnivá sluneční záře. Zádumčivá atmosféra. Tučňáci rodinka sklouzává z kry do oceánu pokrytého šupinami ledu. Při pohledu dalekohledem na tečku na obzoru se vyloupne zrezivělý kýl ztroskotané velrybářské lodi.

TR: popisovat atmosféru místa do tabulky prostě nelze...

Kdybys mohl přetáčet čas tvého života tak jako pásku videokazety, kam by ses přetočil/a?

MK: Nepřetáčet... Nesu si všechna okýnka filmu s sebou a jejich spoluautory mám okolo sebe.

PP: Je mi 18, mám kapelu a miluju aktuální kulturní život, takže já bych maximálně zmáčnul \ (PAUSE)

AŠ: Tak do 7 let věku, když bych to měla znovu prožívat. Když bych se mohla jen dívat, tak by byl zajímavý hodně raný věk – po narození.

Máš nějakou zkušenost s natáčením, s prací s kamerou, zvukem, nebo střihem?

JG: Jsem vysloveně technický typ. :) Mám „foťák“ Kodak Z1085 IS, natáčím HD video slušné kvality. Natáčím naše taneční vystoupení, provádím základní zpracování videa na svém PC a finální produkci (konverzi) do vhodných formátů. Ještě docela dobře rozumím zvukové technice a dělal jsem i osvětlovače pár našich představení. Ovládám všechny možné i nemožné měřicí přístroje, zapojím jakékoliv kabely, vyrobím redukce, opravím světlo, zesilovač, počítač, fakt cokoliv.

AŠ: nikdy jsem nepracovala s kamerou ani se zpracováváním filmového, zvukového záznamu. Moc ráda bych to uměla, ale zároveň mě technika odpuzuje, protože s ní trávím hodně času a neumím s ní pracovat rychle a efektivně a to mě vysiluje.

VH: 20 let amatérsky natáčím, nijak jsem to nezpracovával, až teď se pokouším.



(Technikou klíčování dostáváme účastníka na jeho vysněné místo)

TÉMA A PŘÍBĚH

Tématem dílny KLAP! '09 se stala Manipulace. To jsme ve společné debatě dále rozvedli:

Existují čtyři možnosti, jakými lze komunikovat s okolním světem:

- *přijímání pasivní – odevzdám se, jsem vláčen, podléhám okolí, negativní,*
- *přijímání aktivní – rozeznám čemu vzdorovat (kriticky zhodnotit) a co přijmout, pozitivní,*
- *přetváření mentální – (pro sebe, vnitřní) interpretace skutečnosti, abych ji dokázal přijmout – (sdílené) podobné fyzickému, protože může ovlivnit ostatní – kultura,*
- *přetváření fyzické, materiální – něco postavím, vysochám.*

A co z toho je nosné pro kostru dílny? Proces proměny. Proces proměny pasivního příjemce v aktivního tvůrce. Na začátku akce budou účastníci v roli pasivních příjemců (ukazujeme jim možnosti, překvapujeme, inspirujeme), postupem času (ovládáním nových technik s naší pomocí) se stávají samostatnými aktivními tvůrci (tvoří sami dílo). Začneme nejjednoduššími technikami (fotografování, stoptrik) a budeme pokračovat až po komplexní zpracování AV díla s netradiční projekcí (video v instalaci), což překvapivě koresponduje se zásadou J. A. Komenského od jednoduchého ke složitějšímu, stejně tak jako vývoj audiovizuálních prostředků od divadla a stínohry přes happening a performance, zvukový film, počítačové hry až po virtuální realitu... a možná ještě něco dál.

Můžeme tedy popsat tři proměny, které dílna KLAP! '09 sleduje.

tématická:

MANIPULOVÁN -----> **MANIPULUJE**

zážitková (proměna role účastníka během příběhu):

PŘÍJEMCE – KONZUMENT (ukazovat možnosti)-----> **TVŮRCE (možnost sami tvořit)**

historicko-technická:

JEDNODUCHÉ (staré techniky)-----> **SLOŽITĚJŠÍ (nové techniky)**

Dramaturgická linka dílny

Vytvořili jsme fiktivní příběh, který ovšem nebyl nikdy během dílny prezentován vcelku.

Sloužil k odvozování motivací pro jednotlivé aktivity, vytvářel tajemnou atmosféru a připomínal nám všem, že máme poslání, společný cíl, že jsme tady kvůli něčemu důležitějšímu, proč se zabýváme audiovizuálními prostředky a technikou...

'Děj příběhu

Na osiřelém místě (Librův grunt) zanechané v určité fázi technického rozvoje (současnost) přilétají vědci a experimentátoři (naši účastníci a my), aby prozkoumali, co se stalo. Místo je neobydlené, na povrchu ční jen budíky, měřáky (scénicky ztvárněno při příchodu účastníků). Něco se stalo. To něco narušilo pohyb v čase i prostoru... (postupně odhalování příběhu během dne). Přístroje na povrchu průběžně měří teplotu, tlak, osvětlení, množství kyslíku v ovzduší. Lidé spí v podzemí. Podlehli mediální manipulaci – dokonalé iluzi reality a probíhajícího života tak, že ztratili sami se sebou kontakt. Experimentátoři na místě objevují tzv. „Generátor příběhů“, který lidem vytváří náhradní „životní program“, a díky němuž zůstávají v pasivitě. Experimentátoři (účastníci spolu s námi) se každý den „učí“ jednu novou techniku – jak lze pomocí audiovizuálních prostředků manipulovat s dimenzí času, prostoru a osobnosti (tematicky rozdělené dny: KDE, KDY, KDO). Zkoumáním těchto možností se dostávají blíže k pochopení principu fungování generátoru příběhů. Generátor pracuje ve všech třech dimenzích, které nakonec badatelé ovládnou a jsou tedy připraveni vytvořit audiovizuální vzkaz – poselství, které nahrají do generátoru příběhů pro všechny spící duše, které se chtějí probudit..

Zprávy jako nositel příběhu a motivátor

Nejčitelněji se příběh odvíjel formou zpráv před večerní reflexí. Zprávy (předabované dle našich potřeb) shrnovaly a informovaly Zemi (a nás) co experimentátoři každý den na tajemném místě objevili a vytvořili (stříhem vložené fotky a videa z denních aktivit). Zprávy sloužily k posouvání příběhu, pro motivaci k aktivitám v následujícím dni, jako rekapitulace událostí a oživení podnětů k večerní reflexi. Video jsou dostupná na 2. DVD KLAP! '09 pod názvem ZPRÁVY. V rámci večerních reflexí se probíraly jak technické věci (komentáře ke zpracovaným videím), tak se řešily organizační záležitosti. Prostor dostali rovněž účastníci, jejich pocity, libosti, nelibosti, názory na aktivity atd.

Jak jsme se dostali k tématu manipulace. Přepis debaty ze setkání týmu (Brno, únor 2009, přítomni: M, T, D, H):

T: Nosím v hlavě několik experimentů, které bych chtěl uskutečnit, ale neměl jsem na to nikdy čas ani lidi. D: To je dobrý, ale my vymýšlíme dílnu pro ostatní, ne pro sebe. M: Ne, je to i pro nás, musí nás to bavit. H: Dobře, chceme aby bavila nás i účastníky, ale musíme vědět co chceme předat. D: Tomu se říká cíle akce. M: Dobře, tak? Za sebe – rozvoj tvořivosti, audiovizuální gramotnosti. A aby na konci vzniklo společné video. No, k tomu je třeba předat asi nějaké zkušenosti. Technicky aby se naučili s kamerou. T: A jaké video si představuješ? M: No, něco zásadního, něco z nich, důležitou myšlenku. H: K té ale musíš nějak dozrát, to chce čas. A když jich bude hodně, jak se domluví na té zásadní myšlence? D: To je dost nereálné, to se tak akorát dohadá; jeden bude pyšný, že se vybral jeho nápad a ostatní naštvaní, že se mu podřizují. T: Tak musíme s nějakou kostrou přijít my a nechat je, aby ji obalili. M: No, nějak tak. Kostru, ale svobodu! H: A budou se učit i stříhat? M: Měli by, když chceš aby vytvořili video. T: Nojo, ale stříhání nejde naučit za den, trvá to dlouho a pro nezavěšený je to nuda. D: Chcem ukázat jak dlouho se video stříhá, nebo je inspirovat k tomu, co vše je možné s kamerou a počítačem dělat? H: Obojí se stihnout nedá. M: Tak spíš inspirovat. Bez teorie, prostě si hrát a tím inspirovat. T: Přátelé, nosím v hlavě několik experimentů, které bych chtěl uskutečnit, ale neměl jsem na to nikdy čas ani lidi. M: Tak? Je to takový technický experiment, natáčí se jak se jeden člověk se pohybuje strašně pomalu a druhý normálně, pak se to zrychlí a koukněte... M: To je boží! To je skvělé! H: Pěkný... ale co s tím? M: Je to jenom technický trik. Mě by se líbilo, kdyby se nám spíš podařilo vymyslet něco na míru. D: Na míru čeho? Na míru našeho prostoru, času a lidí. Tedy historické stavení Librův grunt, kam se vejde kolem 12 účastníků a budou s námi pět dní. Mohou to být začátečníci, bez jakýchkoli zkušeností. Důležitý že mají zájem. Věk 18+. Nemám hygienický průkaz. To jsou limity kostry. H: Jo a chceme se bavit s kamerou a vyzkoušet nějaké techniky. D: No a z toho vykrěsat nějaké téma... T: Nosím v hlavě několik experimentů... M: Ne nemůžu začínat od technologií! Ale zároveň chceme, aby se taky naučili manipulovat s technologiemi... T: Jo. Už jsi to řekla. M: Co? T: Téma. M: Co? T: No, manipulovat. Manipulovat s technologiemi, aby nás nemohly manipulovat. M: Jo? T: Řekni si to ještě mockrát a bude se ti to líbit. M: Opakování je matka lásky. Manipulovat s technologiemi, aby nás nemohly manipulovat. D: To je dobrý. M: Opakuju si a zjišťuju, že je to dost profláklý. D: Hele dnes neodsuzujem. Pozitivní brainstorming! M: Je to pravda. D: Média manipulují s lidma. Proč to nevzít, je to prostě aktuální problém. Já bych se toho nebál. H: Jednu Masalu...

Co si pamatujete z příběhu?

Pokuste se o stručnou rekonstrukci.

(z dotazníku po dvou letech)

JH: Expedice má zjistit, co je na snímku a kdo ho poslal. Odlétá na místo, odkud snímek vyšel. Tam už jsou specialisti. Expedice se seznamuje s technikami, aby mohla snímek správně dešifrovat. Zjistí, že má pokračovat v příběhu, aby zachránila ty, co sní. Vymyslí tedy pokračování a mise je splněna. / – bylo to skvěle vymyšlený, to si vzpomínám, ale takhle narychlo si vzpomenu asi jen obrysy.

AŠ: Celý rámcový příběh měl naléhavou, chvílemi až tísnivou atmosféru, o něco doopravdy šlo – skupina lidí se vypravila prozkoumat jistý generátor příběhů – objevili posléze „spící“ lidi, kteří žili ve virtuálním světě a kteří si nechávali příběhy pomocí generátoru promítat do hlavy – vyslaný tým zkoumal postupně dimenze příběhů tj. prostor, čas, postavy a pak vytvořil mediální vzkazy pro spící, který nahrál do generátoru; vzkazy měly spící vytrhnout, znejistit, přinést jim šanci na probuzení – probudí se ti spící? Toť otázka.



(POSELSTVÍ BADATELŮ, jedna ze skupin takto pojala „pravdu“)

UVEDENÍ ÚČASTNÍKŮ DO DĚJE

Aby akce proběhla tak, jak jsme si představovali, potřebovali jsme účastníky dostat do děje, naladit je na stejnou vlnu ještě před příjezdem. Rozhodli jsme se měsíc dopředu iniciovat příběh odesláním anonymního emailu účastníkům (jakoby spam), který v sobě kromě vyjádření vlády k zahájení výzkumu zahrnoval i [odkaz na video](#) – 'záznam narušeného vysílání zpráv'.

...Zachycená zpráva z vesmíru vyvolala mnoho reakcí. Její interpretace je však díky četným poruchám nejasná. Je-li otázek příliš mnoho a žádná odpověď, zájem o věc se ztrácí. Klesl zájem i o nepochopitelné celosvětově zaznamenané nabourání do vysílání. Nikdo ale nepředpokládal, že se objeví znovu. Vyslovili jsme mnoho domněnek. Některým se líbily, jiným asi ne. Náš spor s vládou však nespočívá v tom, co se komu líbí. Úkolem je zjistit pravdu. A my tu možnost máme. Obyvatelé Země mají k dispozici několik lodí. Navrhují, aby nebyly všechny vyslány na Mars a Venuši – navrhují jednu určit pro cestu na souřadnice, jež odpovídají místu vycházející z postavení hvězd v zachycené zprávě. Vyberte a odešlete tým vyvolenců na ono místo!... (komentáře Prof. L. G. v R.P. ve věci k situaci <http://www.youtube.com/watch?v=3u53JLitG8w>, červenec 2009)

Video ZPRÁVA Z VESMÍRU (na 2. DVD KLAP! '09), které jsme vytvořili a pod přezdívkou umístili na veřejný server YouTube, působí zmateně a zkratkovitě, ale obsahuje klíčové momenty toho, co účastníci prožijí. To ovšem v té době ještě nevědí. Kdo zprávu natočil a proč a proč ji poslal i jim zůstává pro ně zatím tajemstvím. Druhý elektronický dopis, který jsme účastníkům zaslali, odešel již z oficiální adresy organizátorů (klap09@email.cz). Dramatickou formou je informoval o čase a místě srazu, uvedl seznam doporučených věcí a vyžadoval potvrzení a utajení přijaté zprávy:

Vážená paní, pane,
tímto Vám oznamujeme, že jste se byl/a vybrán/a jako člen výzkumného experimentálního týmu, jenž bude bádát ve věci zachycené zprávy. Dostavte se prosím 3. 8. 2009 včas na místo odletu vyznačené v mapě. Expedice bude ukončena 8. 8. 2009 ve 12 hodin. Potvrďte prosím přijetí této zprávy odpovědí na tuto adresu a celou věc ponechte v tajnosti... V čase a místě určení si vystačíte s následujícími věcmi zabalenými v batohu na záda: spacák, podložka na spaní, obuv a oblečení do interiéru, obuv a oblečení do exteriéru a do akce, bílé tričko, černé oblečení do černé tmy, šátek, pláštěnku, plavky, ručník, nádobu a nástroje na příjem stravy a tekutin, čelovku či ruční svítilno, psací potřeby, léky které si užíváte, věci osobní hygieny, hudební nástroj nebo zvukový vyluzovač čehokoli, nenamočený čaj, který pijete rádi. Kdo vlastní a chce vzít pro sebe: digitální fotoaparát, digitální kameru. Vyřizuje HK z {MS, TD, HK, MD, SR, ES, MS, HN, PČ}

Dne 3. 8. 2009 v 13:33 minut odstartovala z odletového střediska raketa (viz CESTA RAKETOU), která přenesla účastníky do výzkumu prováděného na Librově gruntě.

- tohle má bejt jako pravý?

- OMG, what the hell does THIS mean? We saw this strange thing few days ago.. What is she saying?

- Tak to si děláte prdel ne? U nás se to stalo taky (Heřmanice), a museli jsme pak převlíknout babičku... Nemá to na svědomí někdo jako ti s tím atomovým výbuchem? Ale k tomuhle se nikdo nepřihlásil...

(Reakce diváků na rušené vysílání na YouTube, poslední dvě reakce fiktivní)

MK: Potvrzuji přijetí instrukcí. Stop.

LP: Odpovídám, tedy potvrzuji přijetí, celou věc udržuji v tajnosti.

JG: Depeche confirmována.

TK: Potvrzuju přijetí zprávy. Agent T.

VH: Kolik času na paměťové kartě potřebuji

(Vybrané odpovědi účastníků na oficiální email od organizátorů)

'Záznam narušeného vysílání zpráv.



(Rušené vysílání video na You Tube - uvedení účastníků do příběhu)



(Čas a místo odletu, příloha k prvnímu dopisu účastníkům od lektorů)



(Zjevení „pracujících“ badatelů-lektorů účastníkům na Librově gruntě)

TVORBA. DIDAKTICKÉ ZÁSADY

(červeně označeny zásady pro KLAP! '09, černé platné i pro KLAP! '10)

Tvořivým aktivitám byla věnována více než polovina programu (viz harmonogram dílny). Pokusím se shrnout, na co všechno jsme mysleli, když jsme jednotlivé aktivity koncipovali. Posláním akce bylo „audiovizuálně nakazit“ účastníky (a zejména budoucí či současné učitele), bylo tedy potřeba se v týmu domluvit na společných „didaktických zásadách“:

- vědět „proč“ (co aktivita účastníkovi přinese),
- zvažovat více možností „jak“ (je zvolený způsob optimální?),
- vytvořit aktivitu vhodnou pro skupinu (12 účastníků, využít síly davu), ale neopomíjet jedince a jejich nápady,
- aktivně zapojit všechny zúčastněné (promyslet možné role, funkce),
- obejít se i bez herectví, aby nemuseli hrát, ale být (nechceme vychovávat herce, nýbrž tvůrce, režiséry...),
- ustanovit jednoduchá a funkční pravidla „hry“ – dostatečně otevřená pro rozvoj tvořivosti, dostatečně uzavřená, aby účastníci nemuseli řešit všechno a soustředili se na požadovanou věc,
- použití techniky by mělo být adekvátní myšlence (ne samoúčelné zapojení – jen aby bylo),
- ovládnout techniku by mělo být prostředkem k dosažení cíle, ne cílem aktivity (motivace, obsah),
- využít současné technologie v aktivitách, které z nich těží a na základě toho zvyšovat audiovizuální gramotnost účastníků (př.: kamera ne jen dokumentárním způsobem, jako tvůrčí nástroj),
- proces je důležitější než výsledek (i za cenu „špatného“ výstupu nezkažit vybudovanou atmosféru),
- je-li to možné, objasnit práci s natočeným materiálem v počítači (import, střih, úprava rychlosti, export), ale systematicky tím účastníky neobtěžovat (inspirovat k prozkoumání střihu, ale ne s nimi dít střih),
- dokončit video pokud možno ten den, kdy vzniklo, a promítnout (zpětná vazba účastníkům),
- učit velkorysosti, vše je možné (ve školách nemají takové technické zázemí, tolik času), nadchnout je!
- minimalizovat prostředky (učit vystačit s tím, co prostředí nabízí, improvizovat),
- zajistit (je-li to možné) přenositelnost a opakovatelnost aktivit (nevázat se na konkrétní prostor, lidi),
- jít dobrým modelovým příkladem v tvorbě i v komunikaci (neříkat, jak by se mělo, ale dělat to, „zažrat se“),
- pořádit videozáznam nebo fotodokumentaci pro studijní a výzkumné účely z každé tvůrčí aktivity, i té, která nevede přímo k natočení videa (akce, instalace),
- poskytovat si v týmu vzájemnou zpětnou vazbu.

TECHNICKÉ A MATERIÁLNÍ ZABEZPEČENÍ AKCE

Využili jsme technologického vybavení katedry výtvarné výchovy PdF MU (kamery, světla, fotoaparáty, stativy) a dovybavili z vlastních zdrojů (kamera s DOF adaptérem, střihna-rychlý počítač s Adobe Premiere, After Effects, notebooky, reproduktory, meotar, diaprojektor, koleje, steadicam, mikrofon, sluchátka a zvukový záznamník). Lezecké, kancelářské potřeby, vysílačky a prodlužovačky a kostýmy jsme si vypůjčili od Instruktorů Brno. Každý garant aktivity – člen týmu, sepsal a posháněl věci k ní potřebné. Materiál a technika se vešli do tří aut s vozíkem. Čtvrtým jeli kuchaři s jídelm.

PROSTOR. POPIS PROSTŘEDÍ

Librův grunt je historický statek z 16. století v obci Nedvězí na Vysočině. Jde o objekt v soukromém vlastnictví, který se běžně nepronajímá veřejnosti a pro hromadné dílny „není nachystán“. Zřejmě i z tohoto důvodu si zachovává svoji tvář, se všemi svými detaily. Při obhlídkách jsme kouzlu stavení propadli natolik, že jsme chtěli dílnu „jedině tam!“ a svépomocí vyřešili i „hygienické nedostatky“, které kapacitně nevyhovovaly. Na dvoře jsme postavili alternativní „stromovou sprchu“, přivedli vodu do umývárny „v neckách“ a oprášili vápnem pohřbenou tradici suchého wc. Největší místnost v přízemí, bývalou hospodu s houpacím křeslem jsme necitlivě proměnili ve střihnu, sklad videotekniky, přípravnu a nocležnu týmu. Z uhelného skladu jsme vytvořili sklad materiálu a věcí „co kdyžtak můžou zplesnivět“. První patro s velkým divadelním sálem (vhodné pro projekce) a dvěma ložnicemi jsme dali k dispozici pro ubytování účastníků. V divadelním sále probíhala většina společných „indoorových“ aktivit, večerní zprávy a reflexe. Na chodbě jsme vytvořili zákoutí s čajovnou a čítrnou, vybavenou zajímavými tituly z oblasti umění a filmu. Využití našla i stodola (imaginární hostina, 4D projekce) a přilehlé chlívy (objev spících obyvatel). Elektřina a pojistková skříň byly hned druhou věcí, o kterou se chlapci z týmu starali. Prostor nedisponoval odpovídajícím množstvím zásuvek, které bychom potřebovali (nabíjení techniky, zapojování techniky v různých místnostech), vybavili jsme se tedy jedním kilometrem prodlužovaček a množstvím rozdvojek.

Co si prvně vybavíte, když se řekne KLAP! '09?

PB: Skupinu lidí, od kterých není jisté co přijde. Ale mělo by to být videoaktivní.

Co považuješ za největší přínos KLAP! '09?

TR: Vyzkoušel jsem si s videem věci, které by mě jinak nenapadly, neměl bych možnost vyzkoušet si je sám nebo bych byl línej hledat jak na to.

MK: Komplexní myšlenka dotažená do konce. Citlivá práce s dospělými účastníky s výrazně delšími startovními podmínkami co do filmářských kompetencí, životních zkušeností i motivací pro celou akci. Ochutnání toho, co film nabízí. Poznání některých lidí do mnohem větší hloubky a získání několika opravdových přátel.

Video s šumem (Marta, Tom)

Stažení a připravení motivač. videí (Tom)

Banka zvuků (Marta)

Knihovnička (Marta)

Banka imag. pozadí z dotazníku (Tom)

Půjčení věcí od IS (Athaj, Divi) – kancl, kufr metodák-kostýmy, lékárníčka, lana na tarzana, PA souprava-repráky, Halogeny + stojany, šňůry, projektor, vysílačky, drobnosti ke hrám, megafon, ruská promítačka, stativy.

Půjčení věcí z PdF (Marta) – 1x projektor, 2x kamera, 2x foták, profi světla, ruská promítačka, nahrávátko zvuků, heliové balóny + helium Notebook- potřeba aspoň 3x (Marta, Athaj, Honza K, Petr) s firewirestupem

Marta Doma:

zelené, černé plátno, kamera, kabely, halogeny, DVD přehrávač, repráky, mikrofon, štanglu, diáky, filtry, krámy na meotar, tiskárna, mlhovač, hodiny, tomiho kamera s DOF, web-oko-kamera, stativy, na Labyrint – bílý plast, ortézu, hluchota-špunty, palčáky-ruka na vaření 50 tenisáků-tom, balón-Divi, šňůry, kábly Honza, Divi

Divi, Ulita: Hrnce, várnice

Hudební nástroje kolik kdo co:

Divi – housle, klar, trub, akord, chrasty, djembe

Marta – kytara, foukačka, chrastítka

Vyrobít, koupit, sehnat:

Bílé plátno na stínohru, DV kazetky, generátor příběhů, spící lidi,

vozík, koleje, rumpál, ochranné obleky

Aut: Marta – fáro s kulou, Divi Vozík

Athaj – fáro, Tom – fáro, Kuchaři – fáro

(Seznam věcí na KLAP! [neredigováno])

Co si prvně vybavíte, když se řekne KLAP! '09?

AŠ: Vybavím si především zajímavý a inspirativní prostor, který organizátoři pro projekt zvolili.

Co ve vás zanechalo největší dojem?

PP: Velký dojem zanechalo to, jaké profesionální technické zázemí jste dokázali vytvořit za krátký čas a za bojových podmínek :)

ČAS A SPOLUPRÁCE V TÝMU

Dílna KLAP! '09 proběhla v termínu 3. – 8. srpna, v období letních prázdnin, kdy mají čas studenti, učitelé i další pracující veřejnost. Přesný termín a délka dílny (5 dnů, s přípravou a úklidem 8) byla stanovena na základě časových možností týmu, majitelů Librova gruntu a samozřejmě na základě naší představy o tom, že „krátké a intenzivní je nejlepší“.

Poměrně nabitý program vyžadoval funkční spolupráci týmu a promyšlené rozdělení rolí během celé dílny a konkrétních úkolů na den. Věděli jsme (a potvrdilo se), že největší „stres“ se bude odehrávat vždy před večerními zprávami, kdy střihač potřebuje mít k dispozici veškerý materiál (foto, video), který se ten den vytvoří, aby jej zakomponoval do zpráv a vyexportoval. Z tohoto důvodu jsme přibrali pomocného člena týmu, který měl v popisu práce „jen“ fotodokumentaci akce, stahování fotek a videozáznamů, jejich označování a třídění na disku, nabíjení baterií. Z Klapu jsme přiváželi 15 hodin natočených miniDV kazet a tři tisíce fotografií, které při letmém prohlížení (1 fotka za sekundu) vezmou 50 minut. Tyto údaje nevyprávějí nic o kvalitě, nýbrž o kvantitě – „megalomanském pojetí“ akce, jak nazval náš přístup majitel při přebírání prostoru. „Byli jste v hospodě, hráli jste pingpong?“ Ne. Ale rozbili jsme lustr.

Co vám na KLAP! '09 chybělo?

PP: Čas. Byl bych tak klidně déle.



SCÉNÁŘ KLAP! '09 3. – 9. 8. 2009

lektori: M-Marta, T-Tom, H-Honza, D-Divi, A-Athaj, asistenti a kuchaři: E-Evelína, L-Lucka, P-Petr, J-Jan

	07:00	07:30	08:00	08:30	09:00	09:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00	21:30	22:00	22:30	23:00	23:30									
Pondělí													sraz s úč. pro odlet	seznamovací hry	CESTA RAKETOU (DVD) – ANIMACE focení v intervalech, úkoly-oprava rakety, jí vesmírné jídlo z tuby (cesta z Jimramova do Nedvězí na Librův grunt)						ZJEV nás na gruntě	ubytování	večeře	DIAPUZITY-VY (DVD) (představení se a vyslovení očekávaní účastníků a našich pravidel) (divadlo)			NEXT hra na ne/důvěru+ real-time přenos kamerou, promítání na dům (1. patro, schodiště, chodba, dvorek)			1. ZPRÁVY (DVD) + reflexe + objevení spících													
													D+T	D	H – focení, D – úkoly-raketa T-edituje fotky z CESTY						M+D+A	H	kuchař	M-dia, H-pravidla			M uvede+H+D kamera		T+A														
Úterý													rozcviky	snídaně – rozházená vejce ve stodole šunka v chlívě jamí zahrada pečivo v poli	ZÁZRKY PIXILACE, STÍNOVÁ ABECEDA, VYSNĚNÉ MÍSTO (DVD) (3 stanoviště, 3 týmy): pixilace – propojovací rekvizita – oblek (dvorek, zahrada) stínová abeceda – tvorba živých titulků – A-I, J-R, S-Z (stodola) vysněné místo – klíčování (green screen) účastníků do vybraných prostředí (divadlo)						oběd - jen chleba	MOJE MÍSTO, MOJE ÚZEMÍ strategická a běhací hra (u rybníka a okolí)						IMAGINÁRNÍ A SKUTEČNÁ HOSTINA projekce na talíře + vysněná večeře (stodola)			HLEDÁNÍ DUCHA MÍSTA (DVD) focení a natáčení s dlouhým časem + objevení spícího (zpřístupnění všech míst – chlívy, sklepy, půda)			2. ZPRÁVY (DVD) REFLEXE + PROMÍTÁNÍ DUCHA MÍSTA									
													A	kuchaři	J+A-pixilace, M+HK-stínohra, T+P-klíčování						kuchaři	D + A						P+H+T+kuchaři			M+H			T-zprávy, D-refl, M+H zprac. duch									
Středa													poruchy v čase + snídaně s přetáčením		TAM A ZPĚT experiment s efektem pozpátku (divadlo)	KROKY DO NEZNÁMA improvizace – 2 dimenze času pomalu/rychle (zahrada)						oběd	RUCHAŘSKÁ A HUDEBNÍ DÍLNA vytváření ruchů a soundtracku k videu KROKY DO NEZNÁMA (stodola, divadlo)						LABYRINT SVĚTA A RÁJ SRDCE hra o proměnách a poznávání sebe skrze prožití celého života od narození až do konce			3. ZPRÁVY + REFLEXE			PRINCE OF PERSIA (DVD) Interaktivní plošínovka s využitím dvojprojekce (divadlo + před domem)								
													L+E		M	T+M+H+D						kuchaři	M+H, D+A						D+A+všichni pomáhají v rolích			kuchař	T+D			T+M-figurant + H-pravidla							
Čtvrtek													rozcviky	snídaně nazdob kaši naproti-sedícímu, jak ho vidíš.	KLIP LIP DUB technika dubingu – klip k písni, vymyslet roli – příběh na jeden záběr, trasu pro kameru (úvod-divadlo, celý statek)						oběd -výměna nesmíš krmit sebe, jen ostatní	ROLOVÁNÍ ROLÍ psycho-socio aktivita (pole, cesta do lesa)						VELKÝ SKOK (DVD) vysoká lanová překážka v lese, skok do prázdná – překonání sebe sama kamera na přílbě večeře (les)			VERNISÁŽ V KOSTÝMECH večeře – gril, fotky z akce s citáty hudba s VJ-ingem přes meotar (dvorek)												
													E	M+kuchaři	M+T						M+kuchaři	D						A, H-skok T-kamera			DJ,VJ-H,M,												
Pátek													rozcviky	snídaně	zprávy (DVD) reflexe minul. dne	ZADÁNÍ + SAMOSTATNÁ VÝROBA POSELSTVÍ BADATELŮ vytvořte mediální poselství, zprávu pro spící, kterou nahrajete večer do generátoru příběhů námět, zpracování, natáčení						oběd	SAMOSTATNÁ VÝROBA POSELSTVÍ BADATELŮ (DVD) natáčení, střih, postprodukce, export						večeře			CESTA KE GENERÁTORU příběhů (z gruntu přes rybník do stodoly)			NABOURÁNÍ GENERÁTORU + nahrání zprávy + 4D projekce (stodola zezadu)		večer dle účastníků						
													D	kuchař	T+M+H						M zadává, přítomni všichni, vydáváme materiál, techniku						kuchaři	všichni pozorujem, vydáváme materiál, techniku						kuchař	D+A			H+M+T		všichni			
Sobota													rozcviky	snídaně + dotazník	ZPRÁVY + PROMÍTÁNÍ + ZÁVĚREČNÁ REFLEXE						úklid							oběd + rozloučení (balíček jídla na cestu)															
													M	M+kuchaři	T, A+všichni						úklid						všichni			kuchaři + všichni													

SCÉNÁŘ

TVOŘIVÁ AKTIVITA S VYUŽITÍM AV TECHNIKY (M+T)

(rozvíjí tvořivost, inspirují se, získají technickou dovednost, rozvoj AV gramotnosti, výsledkem video) 18%

REFLEXIVNÍ AKTIVITY (D+M+T)

(silná atmosféra, získáváme zpětnou vazbu, rekapitule dne, promítání výtvorů) 15%

STRAVOVÁNÍ (KUCHAŘI)

(vegariánské, masité, vyvážené, pravidelné, domácí) 6%

FYZIO-AKTIVITY (D+A+H)

tělesné vybití energie, rozcvičení, probuzení, zážitková 3%

PSYCHO-SOCIO AKTIVITY (D+A)

seznamování, rozvoj osobnosti, týmové spolupráce 3%

organizační záležitosti

55%

Na základě omezení, která každá z popsaných kategorií (*LEKTOŘI, ÚČASTNÍCI, TVORBA, PŘÍBĚH, PROSTOR, ČAS, TECHNIKA*) přináší, vznikl scénář. Na akci jsme uvedli jeho pátou variantu. Po akci jsem scénář znovu podle skutečnosti zredigovala. V programu byl dán největší prostor pro tvořivé aktivity (rozvoj audiovizuální gramotnosti), protknutý byl ovšem „fyzio-aktivitami“ pro vybití energie a „psycho-socio-aktivitami“ k osobnostnímu rozvoji a zamyšlení. Podrobněji se ve *VYBRANÝCH AKTIVITÁCH S VYUŽITÍM AV PROSTŘEDKŮ* budu zabývat pouze tvořivými úkoly, které shledávám jako inspirativní pro výuku výtvarné výchovy s audiovizuálními výstupy. Považuji ovšem za přínosné, představit harmonogram dílny jako celku.

DEN 1. Účastníci se na základě podivného audiovizuálního vzkazu (*ZPRÁVA Z VESMÍRU*, která jim přišla před akcí) vydali prozkoumat místo, odkud byla zřejmě vyslána. První den byl koncipován jako seznamovací, účastníci se z odletového střediska (Jimramov) přemístili časoprostorem (*CESTA RAKETOU* – v pravidelných intervalech se fotili ve stejné kompozici na různých místech) až na místo pobytu (Librův grunt). Zde se připojili k týmu výzkumníků (lektoři), kteří už na místě nějakou dobu pracovali, ale potřebovali posilu nových expertů. Seznámili se a vyslovili svá očekávání (*DIAPOZITY-VY*). Večer je čekal trénink bdělosti a ověřování možné teorie „spícího obyvatelstva“ v simulátoru (*NEXT*). Večerní zprávy přinesly zpracované záznamy (*CESTA RAKETOU*).

DEN 2. – KDE Badatelé (účastníci a lektoři) se po snídani (kterou si složili z mnoha surovin rozmístěných na zahradě, v chlévě a ve stodole...) věnovali možnostem manipulace s prostorem prostřednictvím audiovizuálních prostředků (*ZÁZRAKY PIXILACE, STÍNOVÁ ABECEDA, VYSNĚNÉ MÍSTO*). Oběd podlehl manipulaci s prostorem zcela, k snědku zbyl pouze ukrytý suchý chleba. Odpoledne badatelé na vlastní kůži zakusili moc manipulovat prostorem, konkrétně posouvat hranice států a vydobývat nová území – potvrdit jednu z teorií, která dostala lidstvo do kouta (strategická hra *MOJE MÍSTO, MOJE ÚZEMÍ*). S příchodem zpět na grunt čekala hladové badatele další překvapení. Usedli k nazdobené večeři, která byla ovšem jen imaginární, servírky plnily prázdné talíře projekcí polévky, která se animací proměnila v další chod – imaginární pečené kuře s brambory. Na popud nejhladovějšího z badatelů se nakonec projekce proměnila ve skutečnost a kuřecí stehna s brambory všechny zasytily (*IMAGINÁRNÍ A SKUTEČNÁ HOSTINA*). Ten večer se ještě badatelé vydali podrobně prozkoumat prostor Librova gruntu se všemi jeho zákoutími, pozorovat a zachytit fotoaparátem či kamerou jevy, které za světla není možné vidět (*HLEDÁNÍ DUCHA MÍSTA*). Večerní zprávy přinesly zpracované výsledky a noční reportáž, která potvrdila existenci Generátoru příběhů, stroje, který „živí“ obyvatelstvo natolik zajímavými příběhy, že jim dali přednost před žitím příběhu vlastního.

DEN 3. – KDY Badatelé podrobili zkouškám další dimenzi vytváření iluze, kterou byl čas. Účastníky probudily poruchy v čase spojené s různým stárnutím během noci. Někdo se narodil starší (vrásky, vousy, kloubní přípravek k snídani) někdo mladší (dudlík a mléko), někdo získal syndrom zacyklení. Snídaně se odehrála pozpátku, bylo tedy třeba rychle ulovit všechny namazané krajíce a kolečka okurky, než je kuchařky setřely a sestavily zpět v bochník a hadovku. Překonávání fyzikálních zákonů v pohybu pozpátku se badatelé pokoušeli rekonstruovat vlastním pohybem (*TAM A ZPĚT*) s vizí dostat se ještě dál, v čase zpět do historie místa. Zkoumali také zákony pohybu fyzického těla zvuku v různých rychlostech (*KROKY DO NEZNÁMA*), zaznamenávali psychické procesy v manipulaci s časem dopředu i dozadu (*LABYRINT SVĚTA A RÁJ SRDCE*). Večerní zprávy přinesly nové dramatické poznatky. Badatele ten večer čekal ještě vstup do virtuální reality. Ocitli se totiž v kůži počítačového hrdiny (*PRINCE OF PERSIA*).

DEN 4. – KDO Badatelé se podrobili auto-analýze a proti-analýze na základě diskuse s naproti sedícím kolegou, který nazdobil kaši tak, jak ten den svého kolegu viděl. Členové týmu simulovali psychickou zátěž, v pokusu o manipulaci s rolemi, která vzniká při náročných práci v týmu. Vizualně interpretovali nalezenou skladbu s textem „říká se o mně že už jsem umřela“ (*KLIP LIP DUB*), a tím si ujasnili některé poznatky. V rámci manipulace s rolemi oběd nikdo nejedl vlastníma rukama. Otázkami ideálů, hrdinství a vlivu médií na osobnost se zabývali v diskusi (*ROLOVÁNÍ ROLÍ*) s cílem překonat sami sebe, svoje pochybnosti (*VELKÝ SKOK*). Slavnostní večeře v jiných rolích s grilováním, hudbou a VJ-ingem otevřela vernisáž fotek a citátů (*VERNISÁŽ V KOSTÝMECH*) za účelem shrnutí poznatků, inspirace a povzbuzení badatelů v další práci.

DEN 5. Po zprávách čekal již audiovizuální gramotností vybavené badatele velký komplexní úkol – vytvořit mediální vzkaz (*POSELSTVÍ BADATELŮ*) za účelem navázání komunikace se spícími. Celý den společně pracovali na úkolu – poselství. V době večerních zpráv pronikli do systému a nahráli své poselství do přípojky generátoru příběhů (*CESTA KE GENERÁTORU, NABOURÁNÍ SE DO GENERÁTORU*). Tímto byla jejich mise na tomto místě ukončena. Další den po příjezdu domů je čekalo překvapení – anonymní email s odkazem na zpravodajství z předešlého dne, které bylo narušeno jejich poselstvím.

Výsledky video-tvorby KLAP! '09 naleznete na 1.DVD nebo online: (<http://vimeo.com/channels/klap09>)

CESTA RAKETOU

Autor: Tomáš Doležal, Michal Diviš, Jan Kořínek.

Cílová skupina: kdokoli 10+ (konkrétní skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: seznámit se, zjistit, kdo je na co šikovný, stmelit účastníky v tým.

Získané dovednosti: ovládání digitálního fotoaparátu, nastavení velikosti záběru a světelnost, funkce samospouští, týmová kompozice.

Výstupy: soubor 30 digitálních fotografií (od účastníků) -> animace-pixilace (zpracuje lektor).

Celková doba trvání: 180 minut (lze flexibilně měnit).

Příprava: 1 hod, 2 osoby.

Počet lektorů: 2 (instrukce k focení, pomoc na stanovištích), může zastat i jeden.

Organizace aktivity: skupinová.

Materiál a pomůcky: focení – koberec nebo deka, zážitková část – celta, vaťák, vak, velké rukavice, helma, auto, 3 šátky, balón, špejle, balónky s héliem, matka a šroubek, roura, jídlo a pití v tubách.

Technické vybavení: kamera (pro natočení startu a cíle), digitální fotoaparát, stativ, počítač se střihovým programem (Adobe Premiere, MovieMaker apod.).

Organizace práce: skupina putuje samostatně terénem, míjí stanoviště, kde jsou instrukce k úkolům, mapa kam dál (stanoviště s úkoly je možné vynechat).

Prostorové podmínky: město, louka, cesta, les...

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení – žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkusit nové a umí kriticky zhodnotit výsledky své práce.

Kompetence sociální a personální – žák dokáže pracovat v týmu, využívá svých dovedností k sebeuspokojení, dokáže přijmout svou roli, oceňuje práci druhého.

F/AV žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí.

Obecná východiska programu: cestou z Jimarmova do Nedvězí jsme chtěli z účastníků vytvořit fungující tým, který ví jak se kdo jmenuje a na co je šikovný (společně řeší problémy s raketou). Zvolená technika pixilace sloužila příběhu a zároveň jsme díky ní získali materiál k animaci, která dokumentuje pohyb posádky v čase a prostoru.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: aktivita vychází ze známé techniky pixilace, která je postavena na iluzi pohybu vznikajícího rychlým promítáním statických snímků za sebou (princip videa). Pro zdařilou iluzi mají snímky v klasickém případě následující vlastnosti: jsou pořízeny ze stativu, pozadí je stejné, pohybuje se snímáný objekt. Tuto techniku jsme obrátili naruby pro dosažení efektu, že posádka proplouvá časoprostorem, takže se vždy jednou za čas vyfotografovala v ustanovené pozici na místě, kde zrovna byla.

Éru pixilace nastartoval vizionář, animátor, režisér a kameraman **'Norman McLaren.**

Sekvence fotografií z CESTY RAKETOU od účastníků. První a poslední snímek je natočen jako video. Animaci najdete na DVD KLAP! '09 CESTA RAKETOU.

CESTA RAKETOU

V ODLETOVÉM STŘEDISKU – MOTIVACE Účastníci v čase a místě setkání v odletovém středisku (v parku v Jimramově) vítá lektor. Formou seznamovací hry probíhá identifikace osob, každý získává svoji jmenovku na skafandr. Posádka účastníků dostává instrukce pro bezpečnou cestu raketou: *Předávám vám vysílačku pro možnost průběžného spojení se základnou. Když se ozve pípnutí a hlášení, sestavíte posádku do ustanovené kompozice (jako při startu) a vyfotíte se na samospoušť. Dávejte velký pozor na umístění lokační družice (fotoaparátu) – musí být vždy ve stejné fyzické i ohniskové vzdálenosti od vás – tak aby vždy zaznamenala stejnou velikost záběru. Při lokaci se nehýbejte, jinak při cestě ztratíte cenné atomy svého těla.* Lektor jinými slovy vysvětlil, že je třeba hlídat vzdálenost posádky od neměnně nastaveného fotoaparátu a jejich kompozici, aby se povedla animace letu. Kompozici a vzdálenost měli možnost účastníci kontrolovat na displeji fotoaparátu.

START Nastal čas na start. Posádka je vybavena záchranným vakem s jídlem a pitím ve stříbrných tubách. Na zemi je rozložený koberec, s nímž posádka celou cestu putuje. *Provádíme první testovací spojení se základnou Ustanovte zasedací pořádek v raketě...* (lektor natáčí na video, jak celá skupina nastupuje do rakety – na plachtu). *Start!* Posádka se vydává na cestu. V 10-ti minutových intervalech, což na trase 8 kilometrů znamená 30 spojení – 30 fotek. Výsledkem bude velmi krátká animace. Lektor zajišťuje obsluhu na šesti stanovištích po cestě, které symbolizují běžné technické potíže, jež posádka během letu musí vyřešit. Problémy s raketou řešili účastníci cestou za účelem seznámení a stmelení. Technické podrobnosti a návod k řešení uvádím v prostředním sloupci.

PŘISTÁNÍ Poslední spojení se základnou – focení – nastává na místě výzkumného bádání (před Librovým gruntem). Lektor přebírá fotoaparát a současně natáčí na kameru výstup posádky rakety (rozpuštění kompozice). Záběr z kamery se použije na konec animace, stejně tak jako začátek (nástup do rakety), který se natáčel při startu. V této počáteční fázi jsme se rozhodli materiál zpracovat sami. Lektor vkládá sekvenci fotografií do Adobe Premiere (postačil by i MovieMaker). Nyní, na časové ose programu má možnost sledovat, jak byla posádka při focení pečlivá. *Někteří se dost hýbou, někdy je i celá fotka nakřivo.* Všechny fotografie zvětší o 5% a tím získává manipulační prostor pro opravu prohřešků ve velikosti záběrů a v kompozičního umístění. Před sekvencí fotografií připojuje video ze startu, za sekvenci video z výstupu z rakety. Přidává zvukové efekty, video exportuje a vkládá do zpráv, které se večer promítají (1. ZPRÁVY). Video CESTA RAKETOU naleznete na 2. DVD KLAP! '09, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19520367>).

REFLEXE Z reflexe vyplynulo, že focení posádky během cesty na samospoušť probíhalo bezproblémově. Rizikové se ukázalo být focení v závěrečném úseku cesty na silnici, kde auta předjížděla raketu! Posádka zvolila jednoduché tělesné uspořádání, které nebylo problematické udržet. Dále jsme se z reflexe dozvěděli o problémech s raketou (došlo palivo, kyslík, nutné opravy pláště), se kterými si však poradili. Při přiletu se zdáli být stmeleni všichni.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Tato nenáročná stmelující aktivita lze opakovat s jakoukoli jinou motivací pro zpestření výletů nebo přesunů skupiny či jednotlivce. Interval focení lze upravit dle potřeb. Chcete-li vytvářet animaci, mějte však na vědomí, že potřebujete určité minimální množství snímků. V klasické animaci se lidskému oku běžně předkládá 12 snímků za sekundu, snížením na 10 snímků se dostáváme na hranici plynulosti. Ve videu CESTA RAKETOU jsme z třiceti snímků vytvořili třísekundovou animaci. Pro minutu animace tedy potřebujeme cca 600 fotek... Při plánování této aktivity uvažujte, jak se mění krajina – po jakých úsecích (časových i vzdálenostních) ji má smysl dokumentovat, jak dlouhá je trasa a kolik času máte na její překonání.

Časoprostorem krom skupiny lidí může „plout“ věc nebo tvář, jak ukazuje video Everyday od Noah Kalina (2000 – 2006), který se fotil každý den po dobu šesti let. Za pozornost rovněž stojí video Where the Hell is Matt? (2008) cestovatele Matta Hardinga, který na každém navštíveném místě světa tančí svůj tanec.

*Když se ozve pípnutí a hlášení:
„Spojte se základnou, načítáme souřadnice!“
Bez prodlení sestavíte posádku do ustanovené kompozice!*

*PH: Hlídejte si svoje atomy!
PP: Safra, já jsem se teď na družici usmíval.
PH: Přijdeš o zuby!*

1/ Oprava rakety: Kosmonaut se musí vydat do kosmického prostoru a opravit plášť. Dva lidé z posádky se oblékneou do skafandru (Vaták + tlusté kalhoty, motorkářská helma a palčáky), pohyb ve vesmírném prostoru vypadá tak, že se vznáší (ostatní z posádky nesou jednoho na plachtě a druhého na celtě vyznačeným prostorem až k místu, kde je závada). Úkolem je spojit matičku se šroubkem v oběh rukavicích za podmínky, že se každý z kosmonautů se smí dotýkat jen jedné věci.

2/ Dochází palivo. U vodního toku získávají zdroje pomoci jedině dřevé roury, kterou mají v kabině k dispozici (a zároveň se osvěží, aby nepadli horkem).

3/ Sluneční slepota: prolétají kolem slunce, proto někteří z nich oslepnou a další část cesty absolvují se šátkem na očích.

4/ Průchod nesmírnou vesmírnou hustotou. Nutná synchronizace motorů. Jde o trénink navigace, kdy ve vyznačeném prostoru většina posádky tlačí auto s čtyřmi lidmi po louce. Vizualní komunikace je omezena pouze na posádku v autě a motory (slepi tlačící lidé) nesmí přejít imaginární čáru.

5/ Přesun planety. V cestě posádce brání jiná planeta (balón) a z nějakých důvodů ji není možné obletět. Zvazující planetu je potřeba pomocí laserových úchopných paprsků (špejli) přemístit jinam. Každý z posádky má jednu špejli, drží ji za konec a přesouvají balón z cesty jinam. Špejle se „samozejmě“ nesmí zlomit.

6/ Dochází kyslík. Poslední lahve s kyslíkem jsou umístěny v tlakovém skladu (balónky s héliem na stromě). Posádka se k nim musí v časovém limitu nějak dostat. Spoluprací vylezou na strom a nadýchají se z balónků.

(Problémy s raketou)

'Norman McLaren (*1914) „Animátor a režisér je zřejmě nejvíce oceňovaným filmařem v dějinách Kanady a celosvětově uznávaným vizionářem na poli animovaného filmu. McLaren se narodil ve městě Stirling ve Skotsku v dubnu 1914. Na střední škole ho zprvu zaujala malba a výtvarné umění, a tak v roce 1932 začal navštěvovat Glasgow School of Art, kde studoval obor interiérového designu. Po nástupu na vysokou školu pronikl do filmových kruhů a byl ztracen, seznámil se s díly Eisensteina a Pudovkina, začal rovněž působit jako kameraman.“

Boogie Doodle (1940) – barevná animovaná hudba jazzového pianisty Albert Ammonse namalovaná přímo na film, bez použití kamery. (<http://www.youtube.com/watch?v=TgJ-yOhpYIM>)

Neighbours (1952) – krátkometrážní protiválečná alegorie, která kombinuje trikovou animaci s hraným filmem. (http://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins)



*„Poslední láhve s kyslíkem jsou tam nahoře! Potřebujeme se se k nim rychle dostat!“
(Scéna z jedné z oprav rakety)*

DIAPOZITI-VY

Autor: Marta Svobodová.

Věková skupina: 12+ (testovací skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: představení se, vyslovení očekávání na základě vzniklého obrazu – dia-portrétu.

Získané dovednosti: experiment s výtvarným zásahem do diapozitivu.

Výstupy: soubor upravených dia-pozitivů, komentovaná dia-projekce.

Celková doba trvání: 60 minut / 30 minut tvorba (společně), cca 3 min/os (prezentace jednotlivců).

Příprava: 10 minut.

Počet lektorů: 1.

Organizace aktivity: skupinová.

Materiál a pomůcky: ¹diapozitiv, nástroje pro jejich úpravu: špendlíky, řezáky, nůžky, anilínové barvy, tuše, štětce, lepidlo, lepicí páska.

Technické vybavení: ²diaprojektor – promítačka na diapozitiv.

Organizace práce: každý samostatně dotváří diapozitiv na pevné podložce, následuje společné promítání s komentáři tvůrců.

Prostorové podmínky: prostor pro tvorbu, prostor pro projekci – příšeří.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence komunikativní: žák dokáže dekodovat sdělení v uměleckém jazyce, umí zdůvodnit svůj názor, umí využít k uměleckému vyjádření nabízených prostředků.

Kompetence občanská: žák akceptuje jiný umělecký názor a dodržuje pravidla.

Obecná východiska programu: poznat se navzájem. Aktivita využívá materiálu, nalezených diapozitivů, které je možné dále přetvářet. Hledají se souvislosti s autorovou osobností a očekáváním. *Symbolicky, intuitivně, promyšleně.*

Cítilivě, hrubě. Jednoduše, složitě. Nechá váje, měníce. Překrýváje, po povrchu, dovnitř ryje... to vše může prozradit zásah do vrstvy diapozitivu.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: Recyklace, koláž, malá akční malba.

Experimenty s přímým zásahem do filmového materiálu jsou známy v České republice například z výtvarného experimentování režiséra ³Petra Skaly na konci šedesátých let 20.století.



DIAPOZITI-VY

O SOBĚ A O OČEKÁVÁNÍCH

MOTIVACE Vědět víc, kdo jste vy a kdo my a co si z toho můžeme vzít všichni dohromady, tak uvádí lektor jednoduchou, krátkou a tvořivou aktivitu, jejímž výsledkem je zástupný obrázek – manipulovaný diapozitiv. Zdánlivě drobná věc velikosti fotky na občaně je překvapivě efektivní ve velkém provedení přes čočku diapojektoru v sále. Po první společné večeři lektor přináší účastníkům ke stolu různorodé sesbírané diapozitivy.

MANIPULACE A DOTVÁŘENÍ Prohlédněte si diapozitivy a vyberte si z hromady jeden, který vám bude blízký. Bude to „váš portrét a vaše očekávání“. Abyste se mu do hloubky přiblížili, k dispozici máte špendlíky, jedovaté anilínové barvy, štětky, lepidlo, lepící pásku, fixy, tuš, tužky a nůžky... a dotvořte si sebe. Lektor tvoří s nimi. Stíhají, lepí, barví, pohledem proti západu slunce si prosvěćují manipulované diáky. A až budete hotovi, naházejte vaše diapozitivy do černé krabice. Přesuneme se do sálu, kde si všechny diapozitivy promítneme. Ve společnosti vašeho obrazu bychom rádi, abyste se krátce představili a vyslovili svá očekávání – s čím jste na KLAP! přijeli.

PROMÍTÁNÍ Výtvoři předčili očekávání. Někteří k médiu přistoupili tak, že udělali koláž, jiní proděravěli závažná místa, někteří barvou domalovávali nebo kolorovali, jiní tuší část vykryli a ze tmy nechali koukat jen to zásadní. Lektor vkládá promítačky první diapozitiv. Na volnou židli usedá autor diapozitivu, v příjemném přítmi čelem k ostatním a v popředí svého obrazu povídá. Než opustí místo, z krabice vytáhne další diapozitiv a s ním i z křesla jeho autora. Další autoři vypráví. Promítačka hřeje víc a víc. Na zdi je vidět, jak žár statické obrázky rozhýbává. Některé výjevy mění tvar a tváří se docela jinak, jiným se rozpouští lepidlo a přilepené části se dostávají do pohybu, teplem se proměňuje barevnost, kroucením hloubka ostrosti. Tvůrci reagují na nové podněty. Je to radost, dokud nehoří. Celou besídku natáčíme kamerou ze stativu. Poslední snímek se propekl skrz. Video DIAPOZITY-VY naleznete na 2. DVD KLAP! '09, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19520367>).

REFLEXE Práci s diapozitivy jsme zahrnuli do programu hned na začátek, abychom naplnili vývojovou linii programu, ale i z toho důvodu, že aktivita nevyžaduje žádné speciální dovednosti. Účastníci se skrze intuitivní zacházení s materiálem „otevřeli“ zcela beze strachu. Výtvoři i výpovědi odhalují pestrou, aktivní skupinu výrazných osobností s bohatou fantazií. Osvěćilo se nám nechat autory, aby si sami hráli s diapozitivy v promítačce, přeostřovat, vkládat vzhůru nohama či zrcadlově, schválně i nevědomky.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Tato aktivita je nenáročná na přípravu a lehce přenositelná. Anilínové barvy je možné nahradit barevnými tušemi či hustou barvou na textil. Z výtvarného hlediska účastníci řeší barevnou kompozici, hrají si s významy symbolů, a to vše vztahují ke své osobnosti a svým očekáváním. Konkrétní zadání „váš portrét a vaše očekávání“ je důležité, i když jde zprvu o hledání a intuitivní koláž. Účastníci pak při projekci velmi přesně pojmenovávají použité prvky a jejich významy. Velké překvapení nastává v momentě několikanásobného zvětšení optikou promítačky. Zjistíte, že s minimálními prostředky vytváříte velkorysý výsledek přes celou zeď, objevujete detaily, kterých jste si „v malém“ vůbec nevšimli. Promítací část aktivity vyžaduje potmělou, klidnou, až intimní atmosféru, pocit, že je dostatek času říci vše co chci. Diapozitivy se v současné době likvidují téměř na všech pracovištích. Sehnali jsme je ve škole. Zachraňte je.

M: Prozradte co chcete o sobě a o svém odraze ve vytvořeném obraze a o vašich očekáváním.

JG: ...tato část obrazu vyjadřuje jakési symbolické jsoucno, bohy, nebo jiné bytosti. A to malé škvřně jsem já. A celé to drží pohromadě nějaký fanda. A tu... spousta dveří... ty vedou do nejrůznějších míst. Tahle akce jsou pro mě takové dveře, které navštívím, v očekávání že se dozvím spoustu věcí.

MK: Chtěla bych si ohmatat nejen nůžky, kterými jsme dnes vystřihovali, ale doufám, že dojde čas i na ty nůžky, kterými se stříhá film.

PG: To co vidíte, symbolizuje můj současný život. Vydělávám šušně, abych si mohl plnit svoje sny. Rád cestuji a sportuji. No a to vlevo, to je zábava, která k životu také patří. A očekávání? Když to půjde, rád se naučím něco nového k filmu a stříhu. Když ne, nevádi. Budu rád když něco zažiju.

PH: Aha, tady to vypadá úplně jinak. Ale vlastně dobře. Možná vidíte bojovníka sumo, přes něj dalšího a přes oba notovou osnovu. Můj obraz je o hledání vnitřní jistoty a rovnováhy. A na Klapu budu rád, když nakouknu pod pokličku řemesla, které neznám a které dokáže manipulovat lidi.

PP: Přijel jsem a nevěděl jsem moc co čekat. Zajímám se o umění a ve filmu mám asi tak největší mezery

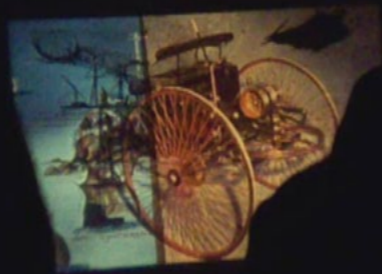
(vybrané úryvky z povídání účastníků 18+ o sobě, o obraze a vyslovení jejich očekáváním)

1diapozitiv Diapozitivní film je pozitivní (barevný nebo černobílý) obraz na průhledné nebo průsvitné podložce vzniklý fotografickou cestou. Objev byl učiněn již v 60. letech 19. století, patentovaný ovšem až s vynálezem autochromu 1903 bratry Lumièrovými a komerčně vyráběný v letech 1907 až 1935. Dnes můžeme být v galeriích svědky diapozitivní renesance. Projekci zapojují umělci do instalací, pořádají se DIA-party, kde se jednotliví autoři představují skrze své cykly upravovaných diapozitivů. Dnes se diapozitivy hromadně odepisují z majetku škol, lze je získat v archívech a skladech.

2diapojektor je optický přístroj na promítání diapozitivů. Obraz lze zachytávat na promítací plátno nebo na stěnu. Projektoři na diapozitivy kinofilmového formátu (36 × 24 mm) byly velmi oblíbené od 50. do 80. let 20. století na promítání fotek z dovolených, z cest, nebo pohádek pro děti. V Československu promítačky vyráběla firma Meopta.

3Petr Skala (*1947) Český výtvarník, filmový experimentátor, (společně s Radkem Pilařem) průkopník českého videoartu. Jeho přístup byl založen na využívání ruční metody, tedy na úpravě čistého nebo již exponovaného filmového materiálu výtvarným zásahem – škrábáním, rytím, malbou, kresbou, propalováním i specifickými chemickými postupy. Viz *Struktura* (1969). Nebyl jediným umělcem, který zvolil tvůrčí strategii abstraktní akční malby. Byl však prvním, kdo její postupy přenesl na pole pohyblivého obrazu. Využití principů gestické abstrakce na filmový pás bylo v té době postupem naprosto ojedinělým a lze říct, že Skala se tímto připojil k takovým jménům jako Len Lye – *Kaleidoscop* (1935), Harry Smith – *Early Abstractions* (1946-57), James Whitney – *Lapis* (1966) či Stan Brakhage – *The Dante Quartet* (1987).







NEXT

Autor: Jakub Václavek, Marta Svobodová.

Věková skupina: 12+ (testovací skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: podpořit obezřetnost, bdělost, trénink chování a reakcí v různých rolích, uvědomit si význam a tvůrčí možnosti dokumentární kamery v akci, real-time akce.

Získané dovednosti: plánování strategií, pochopení principu snímání a promítání v reálném čase, prozkoumání možnosti režimu nočního vidění na kameře.

Výstupy: důraz kladen na zážitek ze hry, dokumentární fotografie, video-záznam hry, živá projekce na stěnu.

Celková doba trvání: 120 minut (1 hra trvá cca 20 min, realizováno 6x).

Příprava: 20 minut.

Počet lektorů: 1 – rozdává role (drží kabel vedoucí z kamery do projektoru), 1 natáčí (lze hrát i bez natáčení).

Organizace aktivity: skupinová.

Materiál a pomůcky: šém, čip, (svíčky – není nutné), gong (signál pro začátek a konec hry).

Technické vybavení: kamera, projektor, dostatečně dlouhý kabel na propojení kamery a projektoru (např. cinch-cinch 30m), hudba pro podoření atmosféry, přehrávač, reproduktory.

Organizace práce: lektor rozdává role (atributy do ruky), účastníci se při hře volně pohybují prostorem, setkávají se a komunikují, někdy běhají.

Prostorové podmínky: libovolně exteriér i interiér, místo pro projekci.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

kompetence k řešení problémů: žák kriticky interpretuje získané poznatky a zjištění a ověřuje je, pro své tvrzení nachází argumenty a důkazy, formuluje a obhajuje podložené závěry; žák je otevřený k využití různých postupů při řešení problémů, nahlíží problém z různých stran; žák zvažuje možné klady a zápory jednotlivých variant řešení, včetně posouzení jejich rizik a důsledků.

kompetence komunikativní: žák rozumí sdělením různého typu v různých komunikačních situacích, správně interpretuje přijímaná sdělení a věcně argumentuje; v nejasných nebo sporných komunikačních situacích pomáhá dosáhnout porozumění.

Obecná východiska programu: hra posouvá příběh expedice badatelů, zároveň simuluje problém, který účastníci řeší z pozic několika rolí, ve kterých se během hry vystřídají. Účastníci se učí reagovat v aktuálně vzniklých situacích, zvyšuje se jejich citlivost k chování jiných. Prvek sledování soukromí – autentických diskusí na zdi domu – připomíná reality-show, avšak ruční kamera a použitý noční režim obrazově odkazuje například k ⁵Dogmatu 95, nebo autentickému hororu Záhada Blair Witch. Z hlediska bezpečnosti se nám osvědčil asistent, který hlídal kabel vinoucí se z kamery do projektoru, tak aby se v šeru nestal nechtěnou nastraženou pastí. Přenos kamera-projektor by bylo možné s dnešními technologiemi vyřešit i bezdrátově.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: hra, instalace, real-time akce, přenos v instalaci ³Nam-June-Paika TV-Budha, kamera s nočním viděním, kterou poprvé použil ²Robert Rauschenberg ve své akci Open score.

NEXT

Venkovní projekce reality na dům v místě snu.

ZÁZRAKY PIXILACE

Autor: pro potřeby dílny upravili Marta Svobodaová a Tomáš Doležal.

Věková skupina: 6+ (testovací skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: porozumět technice pixilace a využít jejích možností, vytvořit krátkou etudu s danou rekvizitou.

Získané dovednosti: práce se stativem a fotoaparátem (manuální expozice, vyvážení bílé, možnosti ostření, kompozice obrazu).

Výstupy: sekvence fotografií, animace (video-soubor).

Celková doba trvání: 90 minut (lze flexibilně měnit).

Příprava: 10 minut.

Počet lektorů: 2 – instruktor, asistent (běžně stačí 1).

Organizace aktivity: dvojice (lze i skupinově).

Materiál a pomůcky: 2× stejný oblek (pro jinou koncepci není nutné nic).

Technické vybavení: fotoaparát (jeden do dvojice), stativ, kabel na propojení fotoaparátů a počítače, nebo čtečka karet, počítač s prohlížečem fotografií nebo stříhový program (Premiere, MovieMaker apod.), projektor na prezentaci.

Organizace práce: lektor vysvětlí princip animace, pravidla, nabídne rekvizity, nastaví s účastníky fotoaparát, předvede krátkou instrukci, poté nechává účastníky volně tvořit. Po nafocení sekvence uloží soubory do počítače a účastníci s asistencí lektora vytvoří výslednou pohyblivou sekvenci ve stříhovém programu.

Prostorové podmínky: libovolně exteriér i interiér, příp. místo pro projekci výsledků.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkoušet nové a umí kriticky hodnotit výsledky své práce.

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence k podnikavosti: žák usiluje o dosažení stanovených cílů, průběžně reviduje a kriticky hodnotí dosažené výsledky, koriguje další činnost s ohledem na stanovený cíl.

F/AV výchova: žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí;

žák při tvůrčí práci užívá digitální fotografii a její zobrazovací možnosti v kinematografii;

Obecná východiska programu:

Pixilace nabízí jednoduchou a efektní manipulaci obrazem postavenou na sekvenci statických snímků. Během krátké chvíle, která stačí na vyfocení, člověk „stihne překonat“ i fyzikální zákony, které běžně na člověka v čase působí.

Interpretační rámec, souvislost se uměním: animovaná tvorba, pixilace, Jiří Trnka, Jan Švankmajer, Břetislav Pojar. Současné tvůrce animovaných filmů lze shlédnout na přehlídkách

³ festivalů animovaného filmu.



ZÁZRAKY PIXILACE

²ANIMACE ČLOVĚKA, SKOKY KTERÉ UDĚLAJÍ LET

MOTIVACE Tématem dne je *KDE*. Společně s týmem expertů manipulujeme s prostorem zatím jednoduchými technikami. Pixilace se ukazuje jako efektní a rychlá technika, která umožňuje přemisťovat se v prostoru, létat, objevovat se a mizet nebo se přeměňovat v sekvenci promyšleně zachycených okamžiků. Program CESTA RAKETOU též využíval tuto formu animace-pixilace, ovšem se statickou kamerou a stabilní velikostí záběru. Zde již účastníky ponoukáme k proměnlivé velikosti záběru a k pohybu fotografa.

INSTRUKCE Pracujeme venku ve skupinách po dvojicích. Každé dvojici asistuje jeden lektor – vysvětlí jak nastavit fotoaparát, aby jej mohli účastníci používat samostatně. Volíme společné rozlišení: *Pro focení na animaci stačí menší rozlišení, než běžně používáte pro focení. Zvolili jsme formát HD – 1920 x 1080 pixelů. Zablokujeme automatickou expozici, aby nám „nelítalo světlo“ a vyvážíme a zablokujeme bílou* (tlačítko WB v režimu manual). Fotoaparát v automatickém režimu při každém stisknutí spouště vyhodnocuje znovu světelné a barevné podmínky, které se venku permanentně mění. To způsobuje, že některé fotografie jsou dožluta, jiné domodra, jsou jinak exponované, a tedy v rychlém sledu animace posléze blikají. *Tady je zoom, volte záběr tak, aby tam bylo zřetelně vidět to podstatné, co chcete ukázat.* Zmiňujeme se o adekvátním použití velikosti záběru pouze okrajově. *Iluze pohybu vznikne vhodným rozfázováním. Cvikem zjistíte, jak velké kroky jsou optimální.* Když nafotíte fáze příliš velké, bude výsledná animace působit příliš rychle nebo trhaně (viz ZÁZRAKY PIXILACE, část s talířem a jablkem), budou-li fáze tak akorát, bude animace velmi plynulá (část s ctiteltem na saních). *Kontrolujte si vznikající animaci na displeji fotoaparátu. Stejně tak jako se musí po určitých krocích rozfázovat pohyb herce či předmětu, který sledujeme, chceme-li i k focení přistoupit dynamicky a využít pohybu fotoaparátu, musí i fotograf dodržovat plynulé členění pohybu či zoomu.*

PRŮBĚH Každá dvojice pracuje 1,5 hodiny na své části animace, všechny se pak složí dohromady. Abychom dokázali animace jednotlivých skupin propojit, zvolili jsme několik jednotlích prvků: *1. fialový oblek* – nějakým způsobem se musí na herci, či jakkoliv jinak ve videu vyskytnout, *2. začátek a konec vaší animace se odehraje ve tmě. Vytvoříte tedy postupný fade in a fade out* (pro hladké propojení s animací další skupiny) *3. foťte na šířku.* Každá dvojice se chopila zadání po svém, což bylo vynikající, výsledná animace ale působí i přes zadané jednotlící prvky dosti neuceleně.

VÝSTUPY Výsledkem je sekvence fotografií, kterou můžete jednoduše přehrát v každém prohlížeči obrázků (z freewarových přehrávačů například IrfanView, FotoView, Picasa) pouhým klikáním na šipku doprava, nebo se pustit do výroby animace, která ze sekvence fotografií vyrobí jeden video-soubor. V našem případě z časových a technických úvodů výrobu animace zastal lektor. Používali jsme program Adobe Premiere. Jednoduchou freewarovou alternativou je Windows MovieMaker, nainstalovaný v každém počítači s operačním systémem Windows. Stačí 6 jednoduchých kroků k animaci ve Windows MovieMaker a výsledkem je video ve formátu wmv nebo avi – viz další strana.

ZVUK Animace (narozdíl od videa) je sekvencí němých fotek a neobsahuje žádnou zvukovou složku nahranou při akci. Je tedy na vašem rozhodnutí, zda necháte animaci němou, pokusíte se složit autorskou hudbu, naručovat jednotlivé akce sami, nebo sáhnete do banky zvuků (předtočených vzorků). Video ZÁZRAKY PIXILECE naleznete na 2.DVD K LAP'09, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19520430>)

REFLEXE Při pixilaci si účastníci užili spoustu legrace. Dobře funguje, protože je jednoduchá. Za nejzdařilejší považujeme ty animace, které dělají zázraky: oblek, který se sám na hrdinu oblékl, kytka, která prolezla uchem. Po dlouhodobé reflexi účastníci tuto techniku hodnotili jako nejpřínosnější pro její využitelnost.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Pixilace je nenáročná aktivita na přípravu, lze uvést téměř kdekoliv. Stačí vám totiž digitální fotoaparát. Animace (nejen pixilace) může mít na půdě školy spoustu využití. (Například v tělocviku – necvičící jen tak nesedí na lavičce, ale fotí cvičící spolužáky ve výskoku, na tyči neb při jiných krecích, a je tak tvůrčím pozorovatelem.) Časosběrná animace se hodí pro dokumentaci vznikajícího díla (např. student několikrát přemaluje obraz, přičemž fotí všechna jeho stádia). V rámci přírodovědného bloku můžeme zaznamenávat s žáky pravidelně růst rostlin, proměnu záhonu v závislosti na ročních obdobích apod. Není-li dostatek fotoaparátů, lze využít i hromadnou animaci, s lidmi nebo předměty, která má definovaný začátek a konec a mezitím dochází k improvizované interakci. Na výletech, nebo v hodinách, kdy už žáky nechcete ani vidět, se můžete pokusit nechat je během 20 obrázků-framů splynout s prostředím.

Cením vždy ty nápady, které využívají předností zvolené techniky. Nebudu dělat pixilaci něco, co jde normálně natočit. Pixilaci je potřeba kouzlit.

A jak můžu létat?

Chcete-li létat, je potřeba vyskočit, pokrčit nohy a v ten moment se vyfotit a o kus dál vyskočit a v tu ránu se vyfotit a o kus dál... Celý postup opakujeme po celé trase budoucího letu. Únava se projeví snížením výšky výskoku. Doporučuji pět výskoků a pauza.

(Viz závěrečná sekvence s mužem s květinou ve videu ZÁZRAKY PIXILACE)



Proč je tak těžké chytit mouchu?

Za prvé má moucha oči přes celou hlavu a její zorné pole vidí téměř na všechny strany, což nám znemožňuje přiblížit se k ní „zezadu“. Navíc mozek mouchy aktualizuje scenerii 10x rychleji než mozek lidský. Moucha, která vletí do kina a pohlédne na plátno, namísto plynulého toku vidí zdoluhavý sled satických obrázků.

Tak proto jsou mouchy v kině tak otravné.

Naučili jste se na Klapu něco nového a využili jste to?

PP: Premiere, stoptrik... Trochu jsem kamarádům pomáhal se stoptrikovým klipem.

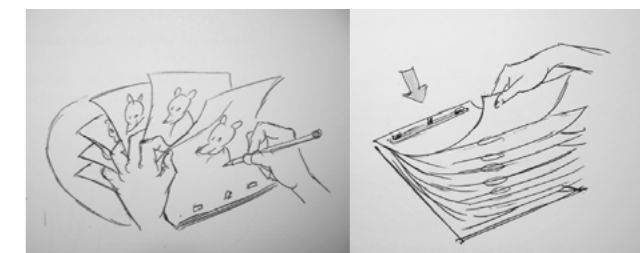
JG: Jasně, několikrát jsem si znovu hrál se stop trikem.

Jaký program vám přišel nejpřínosnější?

JH: Pixelizace. Lehká technika s velkým efektem.

¹Pixilace Jde o techniku animování člověka pomocí fotoaparátu. Snímek po snímku se nafotí člověk v pohybu. Po seřazení obrázků za sebe vzniká iluze člověka v pohybu optickým klamem.

²Animace, animovaný film je druh filmu, který je snímán po jednotlivých fázích (neboli snímcích – fotografiích či kresbách) tak, aby se jeho přehrátím plnou rychlostí vytvořil dojem plynulého pohybu. Tomuto způsobu rozpohybování se říká animace. Slovo *animace* pochází z cizího slova znamenajícího oživení.



Animovaný film můžeme sledovat díky nedokonalosti lidského oka zvané **setrvačnost zrakového vjemu**. Spocívá v tom, že oko po zachycení zrakového impulsu potřebuje čas na regeneraci sítnice pro přijetí nového impulsu. Látky, vzniklé rozkladem zrakového purpuru obsaženého v sítnici při jejím osvětlení způsobují dráždění nervových konečků, které je ve zrakovém centru mozku vyhodnoceno jako zrakový vjem. Po zániku fyzikálního popudu dozrívá zrakový vjem tak dlouho, dokud nedojde k regeneraci purpuru, což trvá 1/7 až 1/3 s. Při rychlých periodických změnách jasu nestačí předchozí vjem zaniknout, takže dochází ke splynutí s novým jevem. Bez této nedokonalosti lidského oka by tedy nebyl možný vznik kinematografie, neboť v kinematografii se využívá právě promítání dílčích obrázků v rychlém sledu za sebou. Oko je schopno zachytit zrakový impuls o délce minimálně 1/10 sekundy. Promítáme-li více než 10 obrázků za sekundu, vnímá je lidské oko jako plynulý pohyb. Zhruba dvojnásobek množství obrázků za sekundu určuje normu **PAL: 25 fps** (frame per second -obrázků za sekundu). Walt Disey kreslil 24 obrázků za sekundu, čeští animátoři většinou 12 obrázků za sekundu. Plat animátora je odvozen od počtu natočených sekund, nikoli od počtu nakreslených obrázků.

Technologie a příklady animovaných filmů

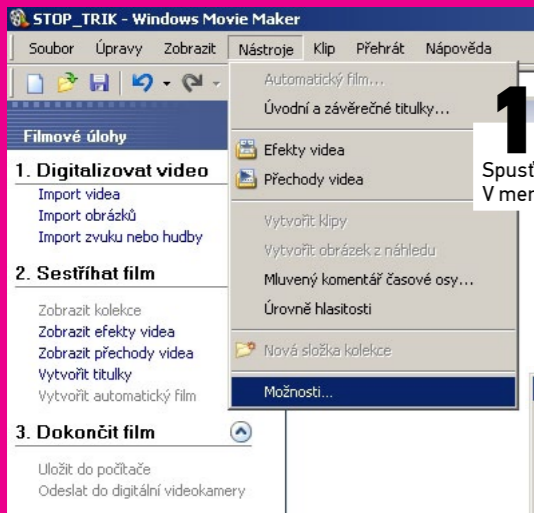
Kreslené (Walt Disney, Pavel Koutský, Michaela Pavlátová)
Loutkové (Jiří Trnka, Břetislav Pojar, Hermína Týrlová, Aurel Klímt)
Plastelína (Nick Park, Aardman animations,
Animace objektů (Jan Švankmajer)
Pixilace (Aurel Klímt, Václav Švankmajer, Michal Žabka)
Počítačové filmy (Pixar, Blue sky)
Animované filmové triky (Jan Švankmajer- Návštěvníci)

³Festivals animovaného filmu

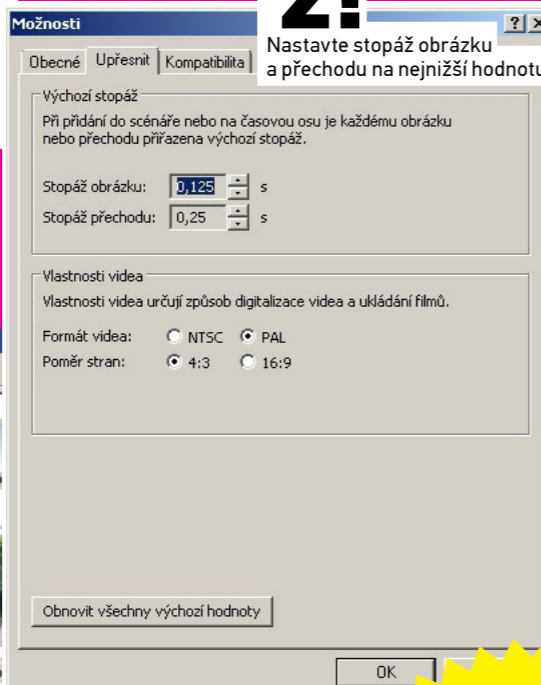
ANIFEST – největší mezinárodní specializovaný festival animovaného filmu v ČR, koná se každoročně v dubnu-květnu
PIFPAF- přehlídka animovaného filmu (PAF) se věnuje širokému pojetí fenoménu animace v kontextu kinematografie, mediálních studií a vizuálního umění, od roku 2002 se koná každoročně v prosinci, v Olomouci.



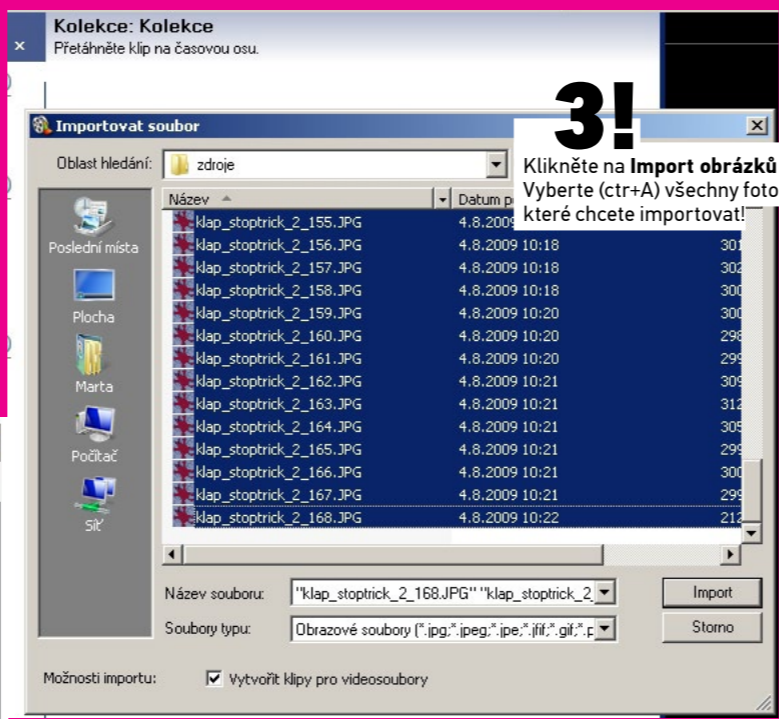
Sekvence fotografií – fázi, ze kterých se skládá pixilace.
Putovní rekvizita – oblek.
Hotovou animaci najdete na DVD KLAP! '09 ZÁZRAKY PIXILACE.



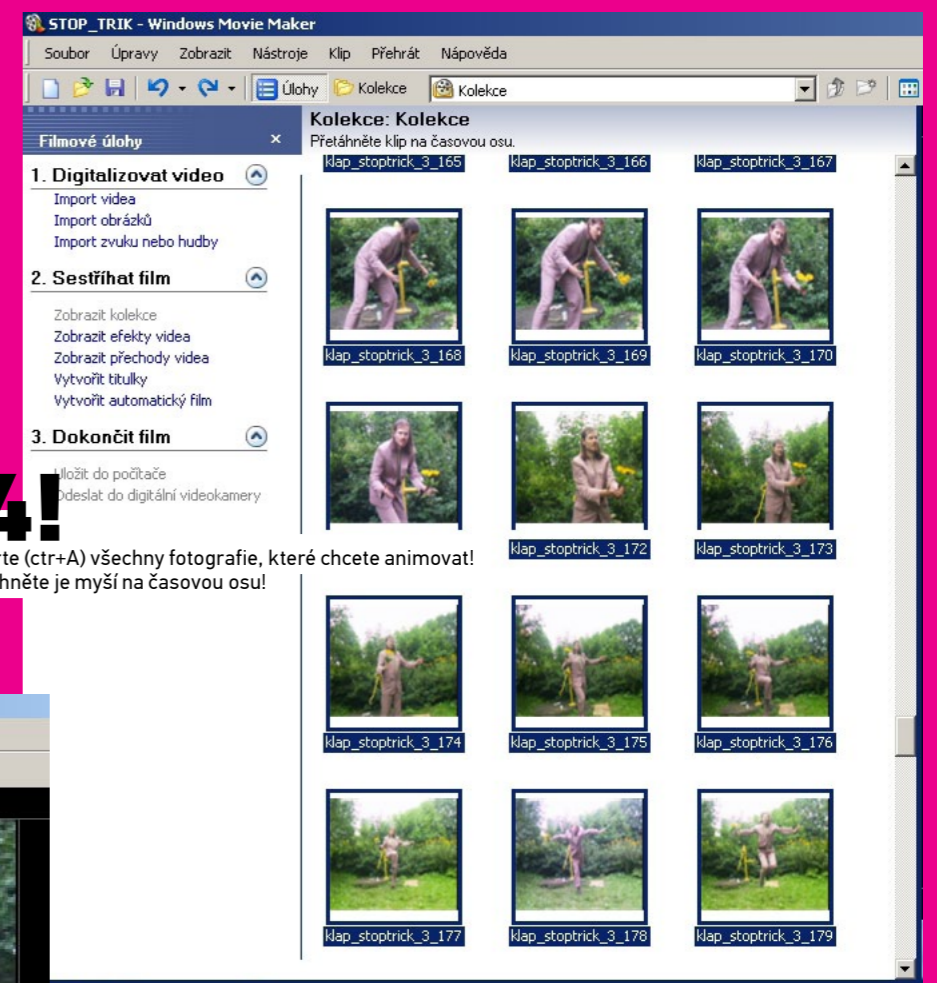
1!
Spusťte Movie Maker!
V menu nástroje vyberte – **Možnosti!**



2!
Nastavte stopáž obrázku
a přechodu na nejnižší hodnotu!



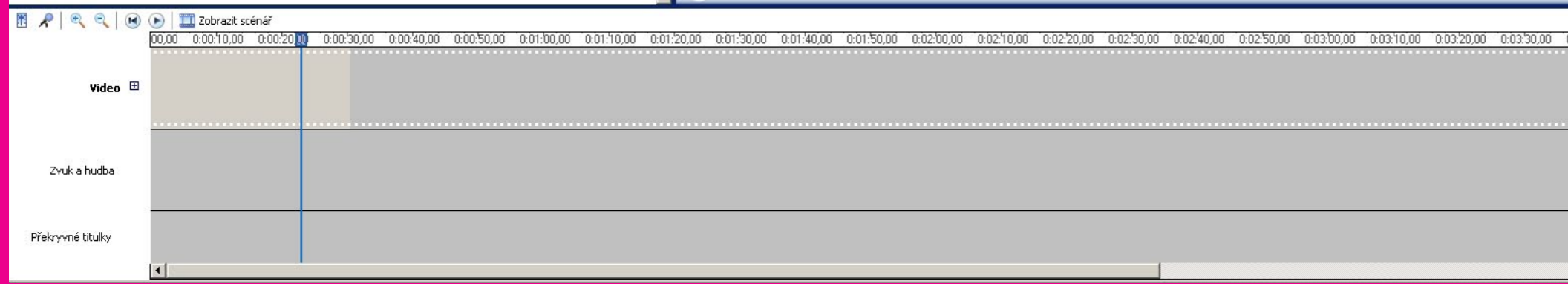
3!
Klikněte na **Import obrázků** (z úloh vlevo)
Vyberte (ctr+A) všechny fotografie,
které chcete importovat!



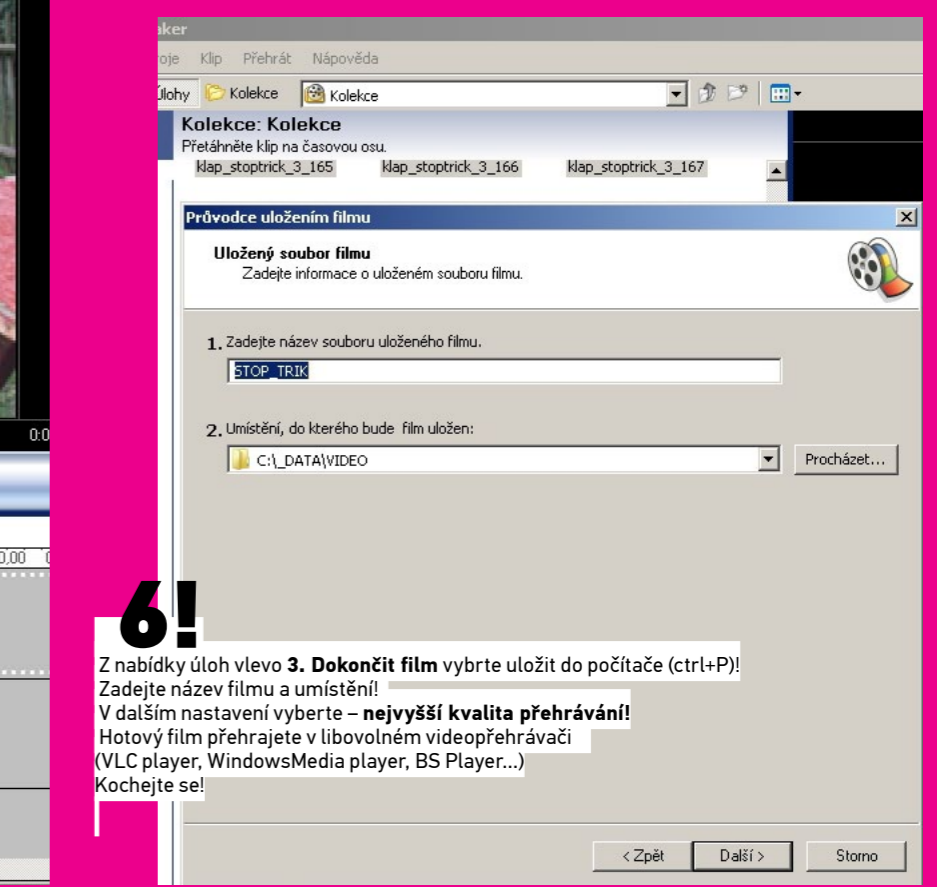
4!
Vyberte (ctr+A) všechny fotografie, které chcete animovat!
Přetáhněte je myší na časovou osu!



5!
Světlá zóna na časové ose vyznačuje délku animace!
Přehrajte si animaci tlačítkem play pod oknem monitoru!



6! *kroků jak vyrobit animaci v Movie Makeru!*



6!
Z nabídky úloh vlevo **3. Dokončit film** vyberte uložit do počítače (ctrl+P)!
Zadejte název filmu a umístění!
V dalším nastavení vyberte – **nejvyšší kvalita přehrávání!**
Hotový film přehrajete v libovolném videopřehrávači
(VLC player, WindowsMedia player, BS Player...)
Kochejte se!

STÍNOVÁ ABECEDA

Autor: Marta Svobodová, Tomáš Doležal.

Věková skupina: 10+ (testovací skupina 3 x 4 skupiny účastníků 18+).

Cíle aktivity: vytvořit abecedu animovaných písmen pro výrobu titulků.

Získané dovednosti: ovládnutí kamery na stativu, trénink režisérských dovedností (časování, pokyny), výtvarná realizace jednotlivých písmen.

Výstupy: soubor krátkých videí písmen A-Z připravených pro další zpracování.

Celková doba trvání: 90 minut (motivace, vyvětlení – 10 min, na každé písmeno 8 minut).

Příprava: 30 minut (pověsit plátno, nainstalovat světelný zdroj).

Počet lektorů: 1.

Organizace aktivity: skupiny po čtyřech.

Materiál a pomůcky: plátno (slepený ubrus z poloprůhledného igelitu – „vixlajvant“ 3 x 2 m), tvarově rozličné předměty, nástroje pro stínohru, izolepy, nůžky, karton, tyče, špejle, pracovní deska nebo stůl.

Technické vybavení: kamera, stativ, projektor / meotar nebo jiný zdroj usměrněného rozptýleného světla) pro stínohru, počítač se stříhacím programem pro další zpracování.

Organizace práce: účastníci tvoří technikou stínohry animovaná písmena, 1 kameraman, 1 režisér, 2 animátoři vytváří písmeno (2 sekundy vznik písmena, 3 sekundy trvání, 2 sekundy zánik). V rolích se střídají. Zpracování videí dělá lektor sám.

Prostorové podmínky: temná místnost, plátno zavěšené uprostřed, odstup od plátna alespoň 3 m na každou stranu.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence sociální a personální: žák dokáže pracovat v týmu, využívá svých dovedností k sebeuspokojení, dokáže přijmout svou roli, oceňuje práci druhého.

Obecná východiska programu:

Režirovaný záznam jednoduché a efektní techniky stínohry rozvíjí tvořivost a fantazii.

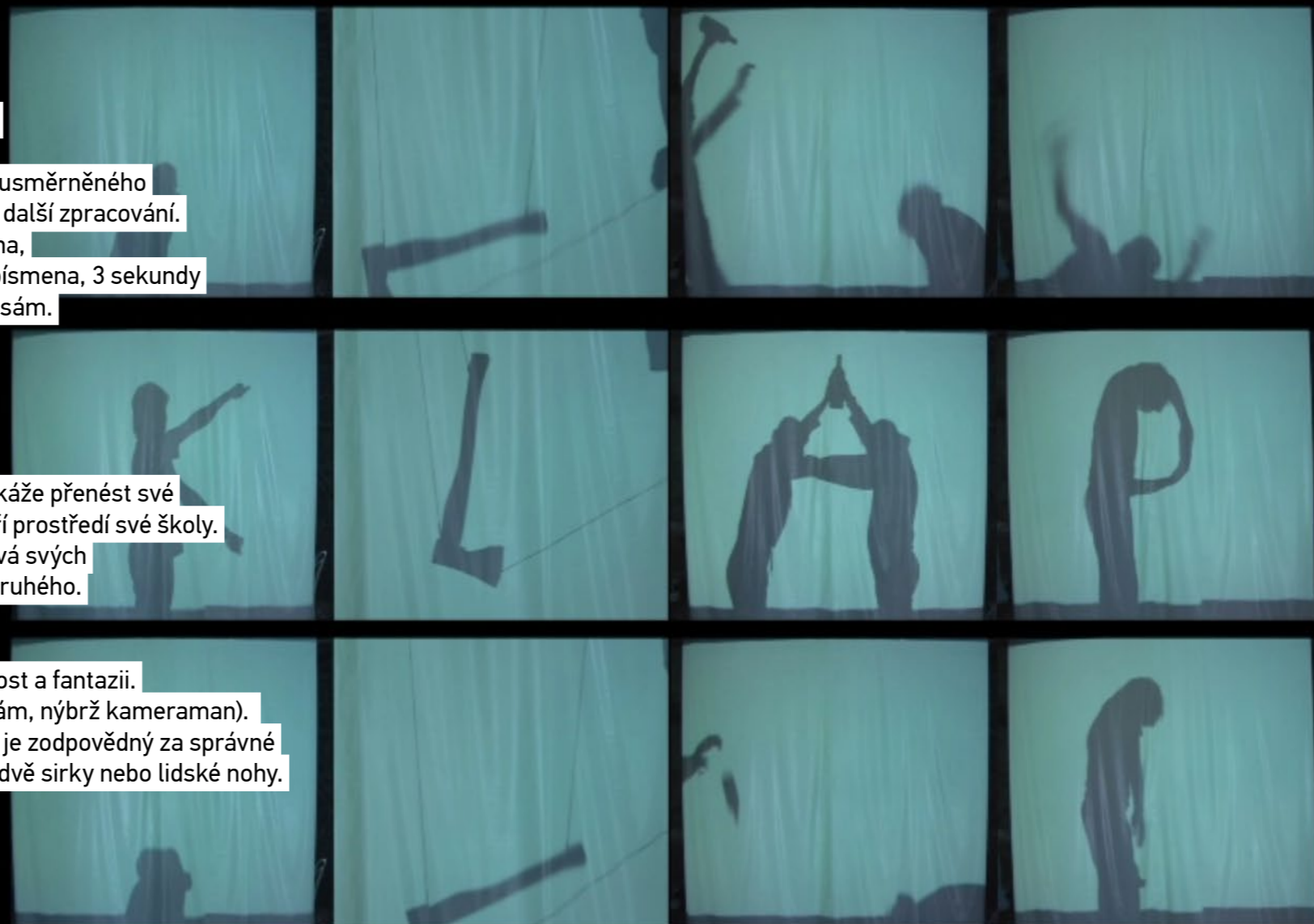
Účastník vytváří dílo-písmeno pro jeden úhel pohledu (který nevidí on sám, nýbrž kameraman).

Animátoři písmen se cvičí v komunikaci a synchronizaci pohybů, režisér je zodpovědný za správné časování. Zajímavá je práce s měřítkem, kde písmeno „V“ můžou zastat dvě sirky nebo lidské nohy.

Interpretační rámec, souvislost se uměním: ¹stínohra,

²performance ³Kumi Yamashita, ⁴Jaap Blonk

⁵Pilobolus Dance Theater



STÍNOVÁ ABECEDA

Snímek zrození, trvání a zániku písmen „K, L, A, P“

STÍNOVÁ ABECEDA

PŘÍPRAVA Potřebovali jsme tak velké plátno, abychom mohli pracovat s celou lidskou postavou. Jako nejlevnější varianta se ukázala slepit bílý „vixlajvantový“ ubrus (Řempe), který jsme přibili na trám a dole zatížili. Zezadu jsme nainstalovali projektor, který promítal bílé světlo (bílý obrázek na počítači). Projektor je možné nahradit i jiným výkonnějším zdrojem (meotar, reflektor). V našem případě jsme projektor využili i pro promítání motivačních ukázek. Stodola poskytovala požadované přitížení, nedaleké chlívy a sklepy skýtaly vhodné nástroje a rekvizity, které účastníci využívali na vytváření písmen. Anglická abeceda obsahuje 26 písmen. Háček, čárku, otazník a tečku je vhodnější (univerzálnější) tvořit samostatně. Celkem 30 symbolů. Každá čtyřčlenná skupina tedy vytvoří 10 symbolů.

MOTIVACE Existuje spousta fontů. Ale žádný „lidský“ font! Písmena, která vzniknou, chvíli existují a pak zaniknou. Dočasné vzkazy. Živé titulky!... hecuje účastníky lektor a promítá jim několik motivačních videí tanečního souboru ⁵Pilobolus Dance Theater a fotografie instalace výtvarníka ³Kumiho Yamashity.

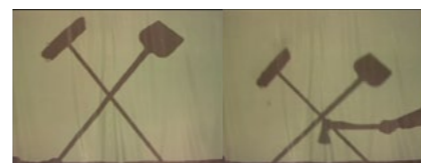
INSTRUKCE Je na vás, jak písmeno vznikne. Použit můžete cokoli (vlastní těla, nástroje, haraburdí). Ať už je měřítko jakékoliv, důležité je, aby bylo písmeno v záběru celé. Dodržujte toto časování: 2 sekundy písmeno vzniká, 3 sekundy písmeno existuje a 2 sekundy písmeno zaniká (až budeme mít všechna písmena a budeme z nich dělat titulky, budou pak čitelné přibližně po stejnou dobu). K odměřování času režisér jednoduše nahlas počítal: vznik dva, a bud' dva tři, a spadni, dva! (dobu trvání písmene lze případně v programu prodloužit nebo zkrátit, ale nevypadá to přirozeně).

PRŮBĚH Na programu se vystřídali tři skupinky vždy po čtyřech členech. V rámci skupiny si rozdělili role – jeden za kamerou hlídal obraz, kompozici, záběr, druhý v roli režiséra byl zodpovědný za časování a instrukce, další dva se většinou starali o vznik a zánik písmena. Role se střídaly.

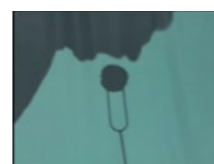
ZPRACOVÁNÍ Lektor sestříhal natočený materiál po jednotlivých písmenech. Jako skládačku pak vložil na obrazovku jednotlivá písmena za sebe, zmenšil je na požadovanou velikost a vytvořil libovolné slovo. Zpracování vyžaduje náročnější stříhové programy jako Adobe Premiere, Vegas nebo Adobe After Effects. V MovieMakeru je sice možné jednotlivá písmena stříhem vybrat, ale není možné měnit velikost videa a umístit jich více na jednu obrazovku. Video STÍNOVÁ ABECEDA je k vidění na 2.DVD K LAP'09, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19520430>)

REFLEXE I když použité trámy byly drsné, průběh aktivity byl hladký, bez třísek. Účastníci měli nápady, a když ne, nezdržovali se a přemýšleli nad dalším písmenem. Vyráběli i několik písmen zároveň. Osvědčilo se střídání rolí za kamerou a za plátnem. Časování – 8 minut na písmeno se zdálo být optimální, některá šla rychleji, jiná pomaleji. U zániků písmen jsme se nejvíce nasmáli. Lektor na kameře nezablokoval vyvážení bílé, a tak vždy, když se kamera vypnula, vypočítala hodnoty barev jinak. To lektora zpočátku trápilo, ale později, při projekci materiálu nám přišlo různé barevné podání zajímavé.

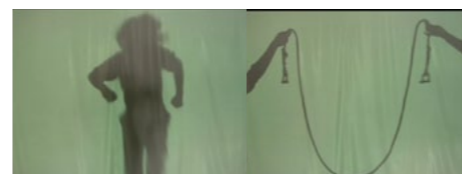
DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Tato aktivita vyžaduje zatemnění a více prostoru, což bývá ve třídách někdy komplikované. Je ale možné zmenšit měřítko a hrát třeba jen s prsty. Žáci první třídy si mohou natočit své jméno nebo slabikář. Stínohra je též o tricích s proměnou tvaru. Žáci by mohli rozvíjet svoji fantazii ve výtvarné nebo dramatické výchově a zkoušet, jakým způsobem stínohrou zvládnou proměnit např. princeznu v žábu, nebo naopak. Dovedu si představit i hodinu tělocviku s písmenocviky. Každý žák si připraví cvik na vznik a zánik jednoho písmene a naučí jej ostatní. Někdo pak řekne slovo, které mohou všichni jako sestavu zacvičit (rodiče na besídce by jistě zaplakali vidouce své droby cvičící AHOJ MAMI!)



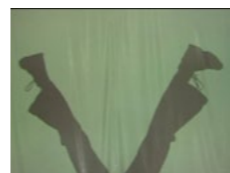
PH: Střídali jsme se v rolích, podle toho, co kdo unesl, na co se cítil, a do jakého písmena byl ohebný.



TV: Když byla vize hotová, aktéři si akci vyzkoušeli a přitom kameraman nastavil záběr – takový, aby v něm bylo písmeno celé a dostatečně velké. Když nás přestaly napadat velké věci, vzali jsme do ruky nůžky a přemýšleli víc v detailech. A to se zas otevřelo celé pole nápadů



PP: U nějak nejde udělat. Už to bude, tentokrát to fakt Udělám (a Úspěšně přeskočil švihadlo) Uf!



PG: Vážení, tohle je velmi povedené V, vidíte že? MK (na obrázku): Ach, vy muži!

¹Stínohra Je starověká forma vyprávění a zábavy za použití neprůhledné, často kloubové postavy, která před osvětleným pozadím vytváří pohyblivé obrazy. Dodnes oblíbená a rozvíjená. Technika stínohry: Umělec stojí mezi zdrojem světla a hladkým průsvitným povrchem – plátnem. Podle vzdálenosti od zdroje světla a plátna vytváří různé velké stíny. Čím blíže je zdroji světla, tím větší vrhá stíny. Umělec nebo loutka „přilepená“ na plátno vrhá ostrý stín 1:1. Obyčklá vzdálenost stínoherců, kteří hrají s rukama je šest stop od zdroje světla a čtyři stopy od plátna. Na české scéně vyniká například **Divadlo Líšeň** se stínohrou *Sávitří*. Mezi světové pozoruhodné stínoherce patří například: Albert Almoznino, Amar Sen, Bablu Mallick, Félicien Trewey, Henry Bursill, Max Holden, Philippe Beau, Prahlad Acharya, Raymond Crowe, Sati Achath.

²Performance „V širším a retrospektivním smyslu se pojmu užívá pro všechny formy uměleckého sdělení, které od počátku 60. let užívají jako výrazový nástroj živého předvádění před diváky nebo za účasti diváků. V užším smyslu se performance odlišuje od vývojově starší výrazové formy, kterou je happening tím, že diváci tu nejsou nutně aktéry děje. Tím performance reflektuje názor 70. a dalších let, kdy všechny formy „divadelní rampy“ oddělující diváky od herců či „obrazového rámu“ už nejsou pocíťovány jako zásadní překážka plné realizace uměleckého sdělení, jak tomu bylo v letech 60. Od divadelního představení se výtvarná performance liší tím, že zůstává vždy fragmentem příběhu v tom smyslu, že jako každé výtvarné dílo, je pouze podnětem pro konečnou realizaci díla v mysli diváka. (Hlaváček, 2012: online)“
Čeští performeři: **Tomáš Ruller, Petr Nikl, Tomáš Vaněk, Jiří Šigut, Josef Daněk...**

³Kumi Yamashita Japonský umělec tvořící v New Yorku, proslaven svými hroudami věcí, které vrhají stín.



⁴Jaap Blonk (*1948), Holandský hudebník, skladatel, zvukový básník, experimentátor s hlasem, participátor na interaktivní instalaci *Messa di Voce* (2003). Jde o audiovizuální projekt, který posouvá možnosti stínohry. Řeč, výkřiky a zpěv dvou vokalistů generují v reálném čase vizuální složku díla. Tématicky instalace čerpá z abstraktní komunikace, vztahů mezi lidmi, užívá komiksového vyprávění a inspirované různými jazykovými systémy. Technicky funguje celá instalace takto: tmavá silueta (stínohra) performerů před světlým plátnem je snímána kamerou. V počítači je obraz z kamery zpracován na základě image trackingu. Jde obecně o metodu vyhodnocování různých vlastností obrazu. Ta je v tomto konkrétním případě použita k rozlišování světlých a tmavých ploch. Na základě toho dokáže určit, kde má performer hlavu, ruku. Podle toho se promítají počítačem vytvořené obrazce na plátno tak, aby se zdálo, že vycházejí z úst performerů. Intenzita hlasu ovlivňuje velikost objektu, resp. tloušťku čáry, a frekvence jejich barvu. Rytmus a dikce modulují tvar obrazce a rychlost jeho pohybu po plátně. Přes svoji technickou náročnost působí dílo velice čistě a hravě.

⁵Pilobolus Dance Theater Současná taneční společnost vytvořená kolem učitele Alison Becker Chase v roce 1971. Působí ve Washingtonu, kolaborují s filmem, divadly, reklamním průmyslem a pořádají workshopy. Jejich stínoherecká představení naleznete na YouTube po heslem: [Amazing shadow performance](#)

PILOBOLUS

IMAGINÁRNÍ HOSTINA

Autor: Tomáš Doležal, Marta Svobodová, Petr Čáslava.

Věková skupina: 6+ (testovací skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: vytvořit dokonalou iluzi hostiny bez hostiny (zapojit všechny smysly kromě chuti)

Získané dovednosti: pochopení principu projekce na reálné předměty, potlačení hladu.

Výstupy: video-instalace.

Celková doba trvání: 60 minut (10 minut polévka, 20 minut hlavní chod, 30 minut reálná hostina).

Příprava: 4 hodiny.

Počet lektorů: 3 (při přípravě 1 instaluje a ovládá projekci, 1 kmitá a vaří, 1 fotí a fotografie upravuje, při realizaci se promění v číšníka).

Organizace aktivity: hromadná (pro tolik, kolik je míst u stolu).

Materiál a pomůcky: velký stůl (pingpongový), židle nebo lavice, bílé talíře, příbory, matný ubrus (použili jsme černou tkaninu).

Technické vybavení: projektor a řešení jeho úchyty (lana), notebook nebo jiný přehrávač pro spouštění fotek animace.

Organizace práce: účastníci si posedají ke stolu a nechají na sebe působit atmosféru (vůně, zvuky, poté projekce jídla na talíř), lektoři obsluhují.

Prostorové podmínky: temná místnost (stodola) s dostatečně vysokým stropem – odstup stolu a projektoru alespoň 3 m (dle typu projektoru).

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence občanská: Žák má pozitivní vztah a respekt k umění, akceptuje jiný umělecký názor a dodržuje pravidla.

Obecná východiska programu:

Účastníci se stávají součástí instalace, kterou mají moc ovlivnit a proměnit.

Instalace Imaginární hostina provokuje všechny smysly kromě chuti (hmat – rálne talíře a příbory, zrak – projekce jídla, čich – vůně omastku z pekáče rozlitá všude kolem, sluch – mlaskání a žvýkání z reproduktorů) a pohrává si s myšlenkou, zda může tato náhražka člověka nasytit.

Interpretační rámec, souvislost se uměním: ¹video-instalace, ²instalace, environment.

IMAGINÁRNÍ HOSTINA

Projekce na talíře, čekání na reálnou večeři, stodola

IMAGINÁRNÍ HOSTINA

PŘÍPRAVA Je potřeba vysokou místnost, velký stůl, ubrus, projektor s vysokým rozlišením, fotografie jídel, které dokážete uvařit, dobrého lezce a velkou chuť zabývat se detaily. Vyfotili jsme si dopředu kuřecí nohy s bramborami, které měly být ten den k večeři. Lektor (lezec a technik v jedné osobě) vyšplhal s lanem v puse po trámech do výšky 4 metrů a křikl: „Hod’te mi ten projektor.“ Otevřeli jsme oči až v momentu, kdy projektor visel na lanech čochou dolů. Přistavili jsme pod projektor pingpongový stůl o šťastném poměru stran 4:3 a lezec se mezitím pokoušel zauzlovat lana na požadovanou výšku a přitom zajistit, aby projektor svítil kolmo dolů. Zaostřil na stůl a upravil velikost obrazu na čočce projektoru (kroužkem zoom). „Hod’te mi ten notebook.“ V počítači jsme přichystali černý obrázek s dvanácti bílými kruhy (12 účastníků – 12 talířů) tak, aby jejich velikost odpovídala promítané velikosti a rozmístění talířů. Kdyby byly větší, digitální jídlo by přetévalo. Dále jsme připravili sekvenci obrázků několika chodů. Na stůl se nám osvědčilo položit tmavou matnou tkaninu, která dobře pohlcovala „černé světlo“ dopadající z projektoru. Místnost jsme zatemnili a pro orientaci a slavnostní atmosféru zapálili čajové svíčky. Kuchaři rozlili do slámy kolem voňavou šťávu z vypečených kuřecích stehen a rozmístili reproduktory se zvukovou stopou hodování. Vše připraveno na hostinu. Jen se slavnostně obléci.

PRŮBĚH Účastníci dostali na oběd jen chleba, aby patřičně vyhladověli. Vyběhaní z fyzicky náročné aktivity se převlékli do společenského a nechali jsme je vstoupit do vyzdobené stodoly. Posedali si k bílé zářící talířům. Objevila se servírka s velkým hrncem a naběračkou. Lektor lezec v seně věděl (protože moc neviděl), že jakmile se ozve cinknutí naběračky o talíř, v prohlížeči na notebooku zmáčkne mezerník. Cink! V talíři se objevila první polévka. Úžas v očích účastníka. Cink – a dalšímu do talíře polévka. *Dobrou chuť! A chleba si k tomu berte kolik chcete!* Servírka se uklonila a odebrala se do kuchyně. Účastníci divadelně srkali a mlaskali, do prázdných talířů namáčeli chleba a nasucho polykali. Měli jsme radost. Ale měli jsme tam sedět s nimi. Velká chyba a malý stůl! *Druhý chod!* – zatleskal šéfkuchař a ve dveřích se objevila servírka. Když cinkla poklicí, polévky se samy dojedly a na místo nich se v talířích objevila kuřecí stehna a prsa s brambory. *Mňam, to si zase dám!* hrál to s námi účastník. Jen vegetarián smutně koukal do bílého talíře: *A co já?* lezec v seně mačká mezerník, do talíře skáče 3 vejce natvrdo. *No proto!* Nechali jsme účastníky s druhým chodem a na stěnu stodoly promítli Švankmajerův animovaný film *Piknik s Weismannem*. Po skončení filmu si účastníci utírají sběhlé sliny do ubrousku. Vrchní se ptá: *Pochutnali jste si? – Och ano, bylo to vynikající, děkuji. – Máte dost? – Jsem doslova nasycena. – Chtěl by někdo přidat? – Já mám fakt strašnej hlad!* Ozve se jeden vzadu. *-Tak prosím, pán má hlad, postarejte se o něj.* A servírka přináší pekáč se opravdickým kuřetem! A brambory! A salát! A meloun! A zákusky! A zeleninový a ovocný talíř! *Já mám taky hlad! – Já mám taky hlad!* A každý kdo má hlad, kdo se nenechal zmanipulovat, dostane nakonec i skutečnou večeři, která se dá večeřet. A přichází i klarinet a housle a hrají pod nos písně.

REFLEXE Reakce na tuto náladovou aktivitu byly nadšené. Nedá se však říct, že by chvílemi nevzaladly rozpaky. Signály a příchody byly domluvené dobře, spíš fotograf a kameraman působili rušivě, takže jsme je vyhnali a kameru nechali na stativu. Velkou chybou bylo, jak už jsem zmínila, že na lektory nezbylo u stolu místo, a tak tento program, který oplýval potenciálem probourat hranice rolí lektor-účastník, nemohl tento účel splnit. Příště spolu!

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Imaginární hostina je časově a na přípravu náročná aktivita a její efekt je chvilkový. Nehodí se tedy na zabavení celé třídy na dlouhou dobu. Jedině snad při výročí školní jídelny. Z tohoto programu ale můžete využít část – promítání na reálné předměty. Ať už jsou to talíře nebo cokoli jiného. V sociálních projektech na PdF studenti s úspěchem uplatňují **projekce na člověka** s možností jednoduše se domalovat. (V počítači je otevřen program malování, nebo Photoshop) a jeden žák dokresluje druhému, co si přeje (knír, rohy, koně, blesky...) Další možností je **projekce na fasádu**, která může v zimních měsících, kdy je brzy tma, levně ozdobit celou školu. (Učitelka vyfotí fasádu a připraví šablonu s vyznačením oken a dveří), kterou žáci dle fantazie ručně nebo v počítači domalují. Před třídními schůzkami pak škola zazáří tak, jak si ji představuje Jožin nebo Barbora. Projektují svoji fantazii v projekci na sníh, iglú, sněhuláka, do skříní, umyvadel a do van, do mlhy...

*PH: Vyměníš prso za stehno?
(vyměňují si talíře)*

PG: To nejde, mám to zhůry dáno!

*PH: Musíme si vyměnit místa!
(Z humoru účastníků při imaginární hostině)*

Co ve vás zanechalo největší dojem?

*VH: Nejkrásnější byla ta Imaginární hostina,
O té jsem mluvil ještě dlouho.*

**Dobrá,
projektor držím,
ted’ mi ještě hod’
ten notebook!**

(Honza Kořínek,
4 m nad zemí)



Pomocné mřížky Když jsme realizovali pro výstavu Sousedé na talíři (Moravské zemské muzeum Brno, 2011) imaginární hostinu podruhé, vytvořili jsme si již v grafickém programu jemnou mřížku v požadovaném poměru stran (3:4 nebo 16:9), promítli ji projektorem na zeď v požadované velikosti budoucího stolu a přiložili ke zdi talíř. Počet čtverců v mřížce v reálu pak odpovídal počtu čtverců v projektu počítače, kde jsme animovali jídlo.

Video-instalace Umělec využívá médium videa, ovšem ne tak, že se spokojí s promítnutím videa na plátno (tak jako v kině) ale umístěním promítaného videa v prostoru vytváří nové významy (projece na hladinu, skrumáz televizorů...) Instalace v některých případech umožňuje pasivní či aktivní začlenění diváka do samotné struktury příběhu.

Instalace „je jakousi kompozicí objektů ve vytvořeném prostoru (v přírodním nebo umělém prostředí), přičemž využití objekty mohou pak samostatně fungovat jako umělecká díla. Instalace se objevila už na začátku dvacátého století při vzniku avantgardních uměleckých směrů dada, futurismu, surrealismu, konstruktivismu a Bauhaus. Instalace jako všechna umění procházela vývojem. Jinak byla vytvářena za doby Marcela Duchampa, kdy předměty byly řazeny do pro sebe atypických kontextů a prostorů, a jinak vypadá dnes, kdy podporu instalacím poskytují nová média. Např. v sedmdesátých letech měla instalace ryze technologický charakter – využívala pouze kameru a monitoru a navazovala na filmové techniky a videoart. Následně se stal objektem analýzy samotný obraz. Koncentruje se často na jediném výřezu z reality. Ukazuje jindy nevnímání principy, zážitky. V osmdesátých letech byl analytický princip vytlačen metaforickým, kde realita byla modelovou situací a video-obraz byl vůči ní uplatňován jako něco autonomního. Časem, s přibývajícím monitory v instalacích, byl obraz rozbit na několik obrazů v jedné struktuře. Instalace nabyla statutu „vizuálního hypertextu“. Dnes jej lze teoreticky rozdělit na zabývající se prostorem. Tedy instalace zabývající se místem, prostorem a vycházející z klasických uměleckých disciplín. Druhou skupinu tvoří díla širšího nepřímého rozsahu, hledající nové vyjadřovací a významové prostředky. (Horáková, J. 2007:32)“

PRINCE OF PERSIA

Autor: Marta Svobodová, Tomáš Doležal, Jan Kořínek.

Věková skupina: 6+ (testovací skupina 12 účastníků 18-30 let, 50 účastníků 4-17 let).

Cíle aktivity: rozvoj tvořivosti – designováním fantazijních levelů – skutečný člověk v reálném čase a prostoru vstupuje do výtvarné simulace hry Prince of Persia, může pobýt v „kůži“ počítačového hrdiny, programátora a navigátora.

Získané dovednosti: komunikace pomocí vysílačky, pochopení principu dvojprojekce, součinné ovládání herních prvků a vytváření interaktivního celku.

Výstupy: především zážitek ze hry, nadesignované levely, záznam z dokumentární kamery, dokumetární foto.

Celková doba trvání: 180 minut (1 level trvá cca 30 min, realizováno 6x), lze upravit.

Příprava: 1 hodina, 2 lektori (vytvoření šablon pro designéry, propojení a instalace techniky, sladění obrazů dvojprojekce, příprava překážek).

Počet lektorů: 3 (1 vysvětluje designování levelů, 1 asistuje venku u kamery a světla, 1 spojka, převaděč).

Organizace aktivity: skupinová (2 týmy po 6 osobách), lze upravit.

Materiál a pomůcky: fólie (barvné, průhledné, potištěné), fixy lihové, vodové, drobnosti (knoflíky, háčky, špendlíky, párátko, merkur, korálky...), špejle, příbor, vymežovací páska, průhledná lepicí páska, řezáky, nůžky, 2x bílé oblečení pro Prince, 1x oblečení pro Princeznu, oděv pro Sultána, skleněné destička a lampička (na přípravu a podsvěcování levelů).

Technické vybavení: 2x kamera (1 snímá akci venku, druhá – dokumentární, natáčí výsledek dvojprojekce), 2x stativ, samostojný bodový reflektor, projektor, meotar, 2x vysílačka, dlouhý propojovací kabel z kamery do projektoru (50m cinch-cinch), prodlužovačka, žebřík.

Organizace práce: 2 týmy po 6 lidech hrají proti sobě (Vývojáři z jednoho týmu vytvářejí level pro Hráče a Hrdinu z druhého týmu a naopak), levely jsou stále obtížnější. V týmu se střídají role.

Prostorové podmínky: prostorové podmínky: tmavý exteriér se zdí nebo zídkou (jasná hranice – pro omezení pohybu v jednom směru), prostor pro dvojprojekci (plátno či stěna alespoň 2 x 3 m – pro možnost umístění reálného protivníka). Z jednoho do druhého prostoru nesmí být vidět.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy;

žák rozpozná problém, objasní jeho podstatu, rozčlení ho na části;

žák vytváří hypotézy, navrhuje postupné kroky, zvažuje využití různých postupů při řešení problému nebo ověřování hypotézy;

žák uplatňuje při řešení problémů vhodné metody a dříve získané vědomosti a dovednosti, kromě analytického a kritického myšlení využívá i myšlení tvořivé s použitím představivosti a intuice.

Kompetence sociální a personální: žák se přizpůsobuje měnícím se životním a pracovním podmínkám a podle svých schopností a možností je aktivně a tvořivě ovlivňuje;

žák aktivně spolupracuje při stanovování a dosahování společných cílů;

žák přispívá k vytváření a udržování hodnotných mezilidských vztahů založených na vzájemné úctě, toleranci a empatii.

Kompetence k podnikavosti: uplatňuje proaktivní přístup, vlastní iniciativu a tvořivost, vítá a podporuje inovace

F/AV výchova: žák experimentuje s užitím barvy a jejími psychickými účinky v barevné dramaturgii vlastního audiovizuálního projektu; využívá systém audiovizuálních výrazových prostředků v jeho jednotě i druhové a žánrové pestrosti.

Obecná východiska programu: Ústředním tématem je prolínání virtuálního herního a skutečného světa. Hra čerpá ze vztahu hrdiny a hráče počítačové hry. Hráč manipuluje hrdinou a hrdina – překonávající všemožné nástrahy – zpětně ovlivňuje k určitému chování hráče. Přenesení principů designování, ovládání a prolínání počítačové hry do reality nabízí velké dobrodružství.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: Real-time akce, Inspirace legendární arkádovou plošinovou hrou **Prince of Persia**. Doslovný prostup reálného a virtuálního světa představuje například výtvarnice Petra Vargová ve videu **Dead or Alive 2** (2001).

PRINCE OF PERSIA
Fotografie real-time dvojprojekce meotaru a projektoru a akce Sultána.

PRINCE OF PERSIA

ZAČÍNÁ SE BEZ MEČE A SE DVĚMA ŽIVOTY

MOTIVACE Tento večer věnujeme tématu manipulace s rolemi ve virtuálním a skutečném světě. Vytvořili jsme hru, kde namísto několika pixelů nastupuje živý člověk, odhodlán být ovládnán. Hra je to společenská, s nasazením všech životů. Říkáme jí „Prince“ – podle počítačové hry z mládí, která nás inspirovala. Účastníci jsou shromážděni v sále, na projekci sledují lektora v roli „zažraného“ hráče, který hraje 1. level hry Prince of Persia. Druhý lektor projekci komentuje: *V jednoduchém příběhu Prince of Persia má princ zachránit princeznu před zlým sultánem. Hráč mačká šipky a představuje Princovy pohyby: Princ umí krok, skok, skrč a užíj tyč. Takto veden příkazy hráče prochází úrovněmi hry. Cestou před hrdinou vyskakují bodce, padají mříže, podlaha se podlamuje, hlídač je připravený na match a sultán je téměř nepřemožitelný. Level 12 – odměna – princezna! Pojd'me si na vlastní kůži vyzkoušet, jak se cítí hrdina počítačové hry!*

TECHNOLOGICKÝ TRIK Lektor účastníkům osvětluje princip použité technologie: *Základním vizuálním trikem, jak dostat v reálném čase živého hrdinu do prostředí, které si sami vývojáři na meotaru „ručně“ nadesignují, je použití principu dvojité projekce. Ve venkovním herním prostoru se pohybuje hrdina-Princ osvětlovaný bodovým reflektorem. Celou scénu snímá kamera ze stativu, a protože je tma, obraz tvoří jen osvětlená místa na scéně, tedy náš hrdina. Obraz Hrdiny z venkovní kamery je přenášén kabelem a promítán na zeď projektorem, kde je současně promítáno herní prostředí zpětným projektorem – meotarem.*

PRAVIDLA HRY *Rozdělte se na dva týmy, které budou hrát „proti sobě“. Jeden tým vytváří levely herního prostředí s překážkami pro Prince a Hráče z druhého týmu a naopak. Každý z vás si vyzkouší být Hráčem, Princem i Vývojářem. V původní počítačové hře Prince of Persia hráč ovládá hrdinu stiskem tlačítek klávesnice. V živé verzi Prince poslouchá smlouvené pokyny skrze vysílačku, které si naživo ukážeme. Na papír jsme napsali sérii standardizovaných pohybů (KROK, MALÝ KROK, DŘEP, SKOK, TYČ), které lektor fyzicky předvedl. S velkým pobavením standardizované pohyby hromadně vyzkoušeli všichni.*

ROLE V TÝMU A JEJICH VÝZNAM Účastníci se rozdělili na polovinu a v každém týmu si pro první kolo rozdali role: hráč, tři vývojáři, princ a osvětlovač. Lektor ještě před samotnou hrou vysvětluje jednotlivé role. **Hráč** sleduje dvojprojekci, má tedy přehled o Princ i umístění nástrah, které nadesignovali **Vývojáři** z druhého týmu. Zvenku není vidět dovnitř, Princ je odkázán čistě na pokyny hráče. Hráč-navigátor má v ruce vysílačku, do které říká smlouvené pokyny **KROK, MALÝ KROK, DŘEP, SKOK, TYČ!** Jeho pokyny plní venku ve tmě **Princ**, který má druhou vysílačku na krku. Princ nesmí mluvit, nikterak se hráče doptávat. Když pokyny nerozumí, stojí a krčí rameny. **Princ i osvětlovač** z jednoho týmu se vždy těsně před umístěním nového připraveného levelu na meotar vydávají ven, aby neviděli, co je čeká. Osvětlovač je Princův „druhý život“ – jak už to ve hrách bývá. Zemře-li Princ, střídají se – mrtvý jde osvětlovat a na scénu nastupuje jeho druhý život. Vývojáři v průběhu hry navrhnou na skleněné desce mimo meotar design dalšího levelu pro protivníky. Funkční prvky na meotaru pak během hry sami ručně ovládají.

PŘEDEHRA – PŘÍPRAVA LEVELŮ *Nyní mají oba týmy 20 minut na přípravu prvního levelu! První tým designuje level přímo na meotaru, který má zastíněnou čočku, aby nic neprozradil, druhý tým připravuje level na podsvícené skleněné desce, která se po odehrání prvního kola na meotar přenese. Na fólii je pro vývojáře červeně vyznačena oblast, kam až všude hrdina dosáhne – pro umístění překážek a jiných herních prvků. Lektoři vývojářům poskytují materiál pro tvorbu (viz obrázek vpravo dole) a ukazují jim možnosti, jak s nimi pohybovat: překážky mohou být napevno, nebo pohyblivé. Tady třeba... zapomenutá vidlička – mohla by se hodit jako *smrtící padající mříž*. Hraní levelů jednoho a druhého týmu se střídá stejně jako role v rámci týmu (viz schéma na další straně). Každý tým chystá postupně 3 levely se stupňující se obtížností: Level 1 obsahuje statické i pohyblivé překážky, tlačítka, klíč do další úrovně, v Levelu 2 Princ navíc získává tyč, aby mohl zneškodnit pohyblivé potvory, Level 3 přináší boj se Sultánem a konečně – vysvobození princezny.*

Vcházím v bílém dresu ven, do hry. Je tma a chladno. Kolik stupňů tak bývá v počítačových hrách? Jak vypadá husí kůže na těle počítačového hrdiny poskládaném z několika pixelů? Vejdou do světla reflektoru, aby mi nebyla zima. Čekám u kamenné zdi na pokyny. Z vysílačky na krku se konečně ozve chrchlavé: „Krok!“ Udělám krok na délku stopy, „malý krok,“ další krok slepičí, „malý krok,“ a ještě jeden. Pak se vysílačka odmlčí. Povolím tělo a kmitám v kontrapostu, tak jak si vybavuji pohyby počítačového hrdiny z obrazovky, když hráč dlouho otálí. Nad čím tam tak dlouho přemýšlí? Čekám na pokyny. Být hrdinou počítačové hry s vlastním mozem je nelidské. Jak dýchám, jde mi pára od pusy. Počítačový hrdina reaguje jen na pokyny hráče prostřednictvím klávesnice – skok, skrč, tyč... ale necítí zimu a nedostane rýmu! Mezi tím v teplé místnosti sedí Hráč-navigátor spojen se vým Hrdinou-Princem skrze vysílačku. Promýšlí další krok. Na projekci vidí jak těsně, téměř tělesně, před Hrdinou periodicky cvakají čelisti mříží. Není jiná cesta, skrze čelisti musí projít... A jestli zaváhá, tak ho to skřípne, honí se hráči hlavou. Jak určit ten okamžik? V tom křikne do vysílačky: „Sko-oč!“ – a jak slyším – tak činím skok a za ním zdáli hromský potlesk. Tak jsem asi přežil.
(z deníku jednoho Prince)

JG: *Bavilo mě vymýšlet ty pasti a animovat je naživo. A taky kontrola pravidel – jestli třeba už dvakrát mrtvej hrdina nabodnutěj na osten neběháš dál.*
(Vývojář)

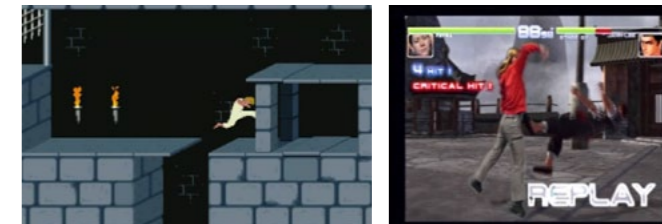
PH: *Já jsem to moc nedával. Jednak samotný ovládnutí vysílačky je děs – furt to přepínáš, ne jak na mobilu, druhak, ta zodpovědnost mě drásala – viděl jsem ty vidličky a potvory a věděl že von chudák ne. Největší zážitek byl, když jsem se moh jenom koukat – vopravdickej člověk v úplně jiným světě!*
(Z rakcí Hráče)

AŠ: *Oni pořád: tyč, tyč, tyč – máchala jsem tyčí seč mi síly stačily a zase tyč, tyč, tyč – do prázdna... pak přijdu nahoru a řeknou mi, že jsem bojovala s nejhorším – se Sultánem!*
(Princ)

ES: *Bylo to krásný, ale strašně dlouhý.*
(Princezna)

1Prince of Persia (Princ z Persie) Legendární arkáda z roku 1989. Arkáda je žánr počítačové hry, založený na jednoduchém a nápaditěm konceptu. Arkády se nejčastěji hrají na kola se stupňující obtížností, některé hry bývají omezeny časem. Dle námětu rozhoduje zejména postřeh, hbitost pohybu prstů po klávesách a jeho zautomatizování, rychlost logického myšlení, předvídání, trpělivost, koncentrace, rychlost provedení nějaké akce, šikovnosti a důvtipu. Hlavní postava překonává různé nástrahy vytvořeného světa – skáče přes překážky a vyhýbá se nebo likviduje své nepřátele, během putování sbírá rozličné hodnotné předměty (bonusy) za které bývá na konci úrovně ohodnocena.

2Dead or Alive 2 Petra Vargová (*1973), česká umělkyně, známá také pod pseudonymem *citoyen* ve své tvorbě systematicky využívá současné technologie. Ve videu *Dead or Alive 2* (2001) umístila do slavné hry pro Sony PlayStation2 sama sebe a bojovala s virtuálními postavami v prostředí hry. Ve videu je zachován původní grafický design, kvality hry, zvuk i její původní název. Nejde ovšem o živou akci v reálném čase, autorka se natočila na zeleném pozadí a poté se dosadila do prostředí hry využitím techniky klíčování.



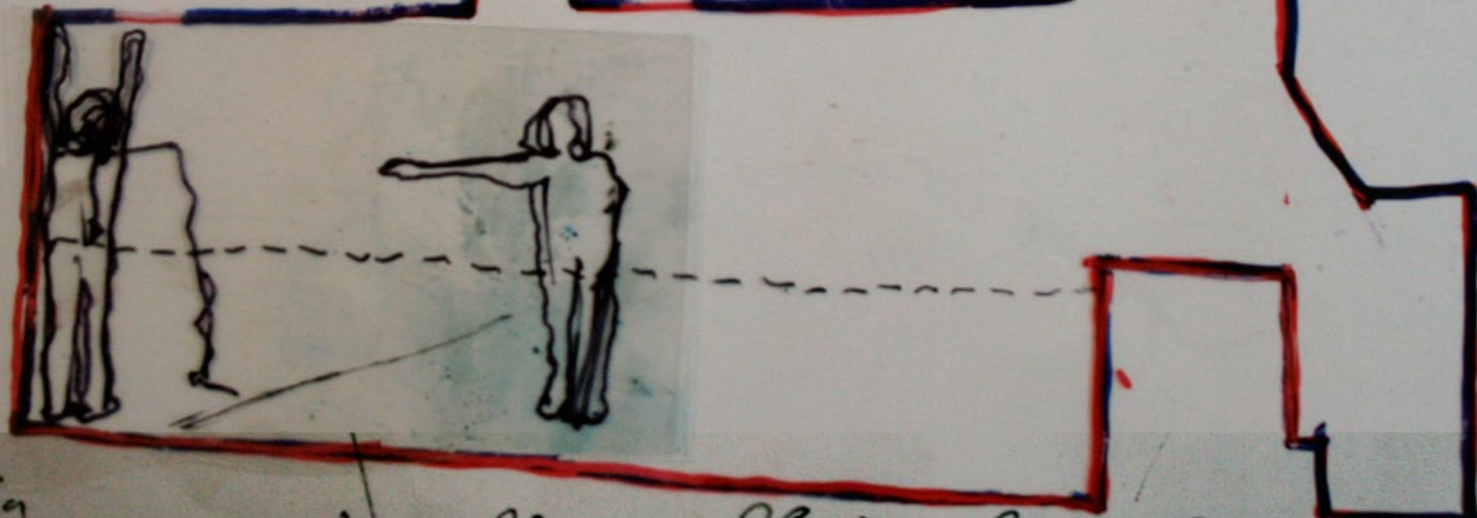
(Obr. vlevo motivační úvod – obrazovka původní hry Prince of Persia. Obr. vpravo – Petra Vargová, printscreen videa Dead or Alive 2) <http://www.petravargova.org/html/projects/daa.html> [online] 2011 [cit. 2012-01-02]



(Vývojáři designují na prosvícené desce nový level)

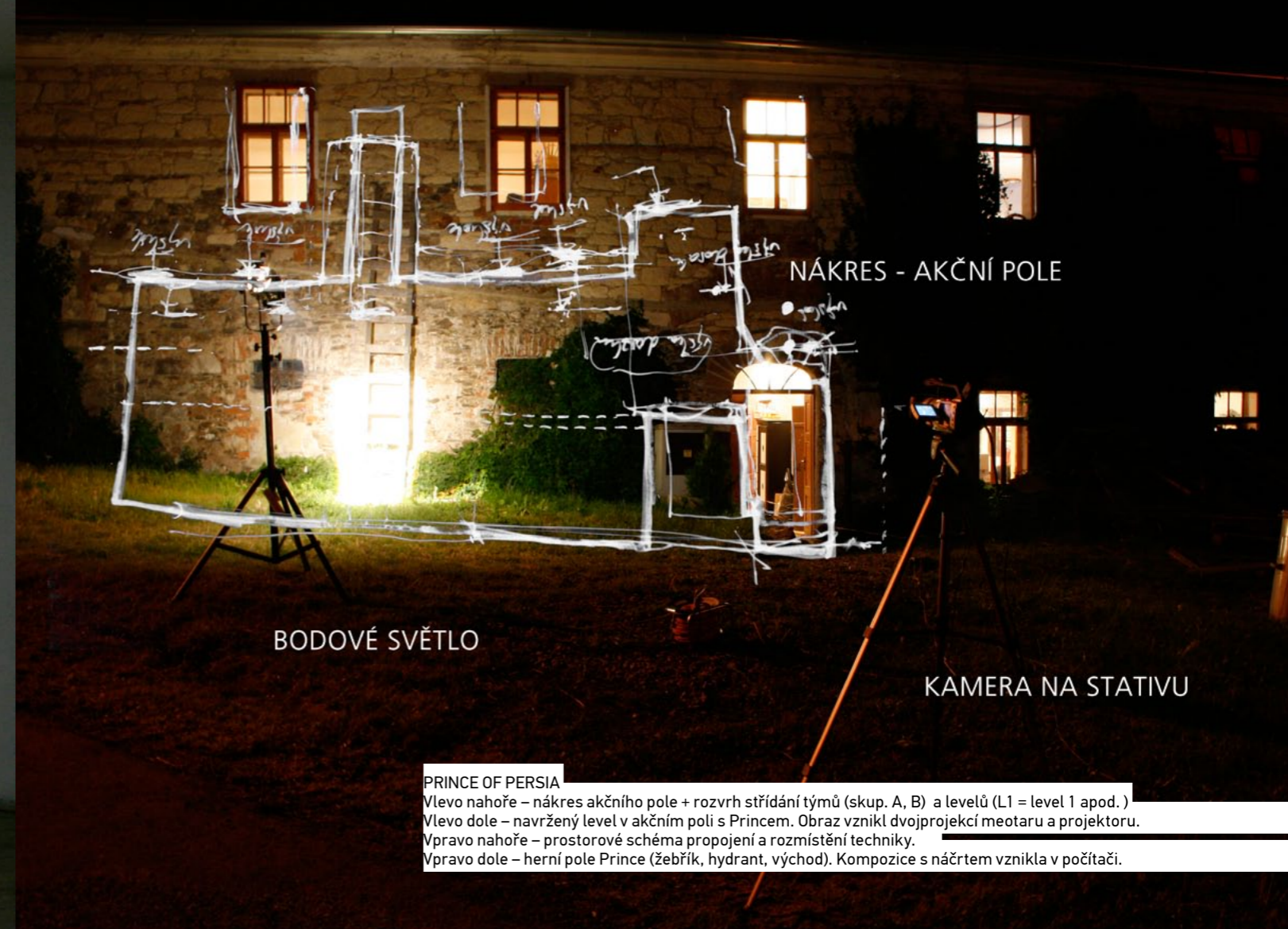
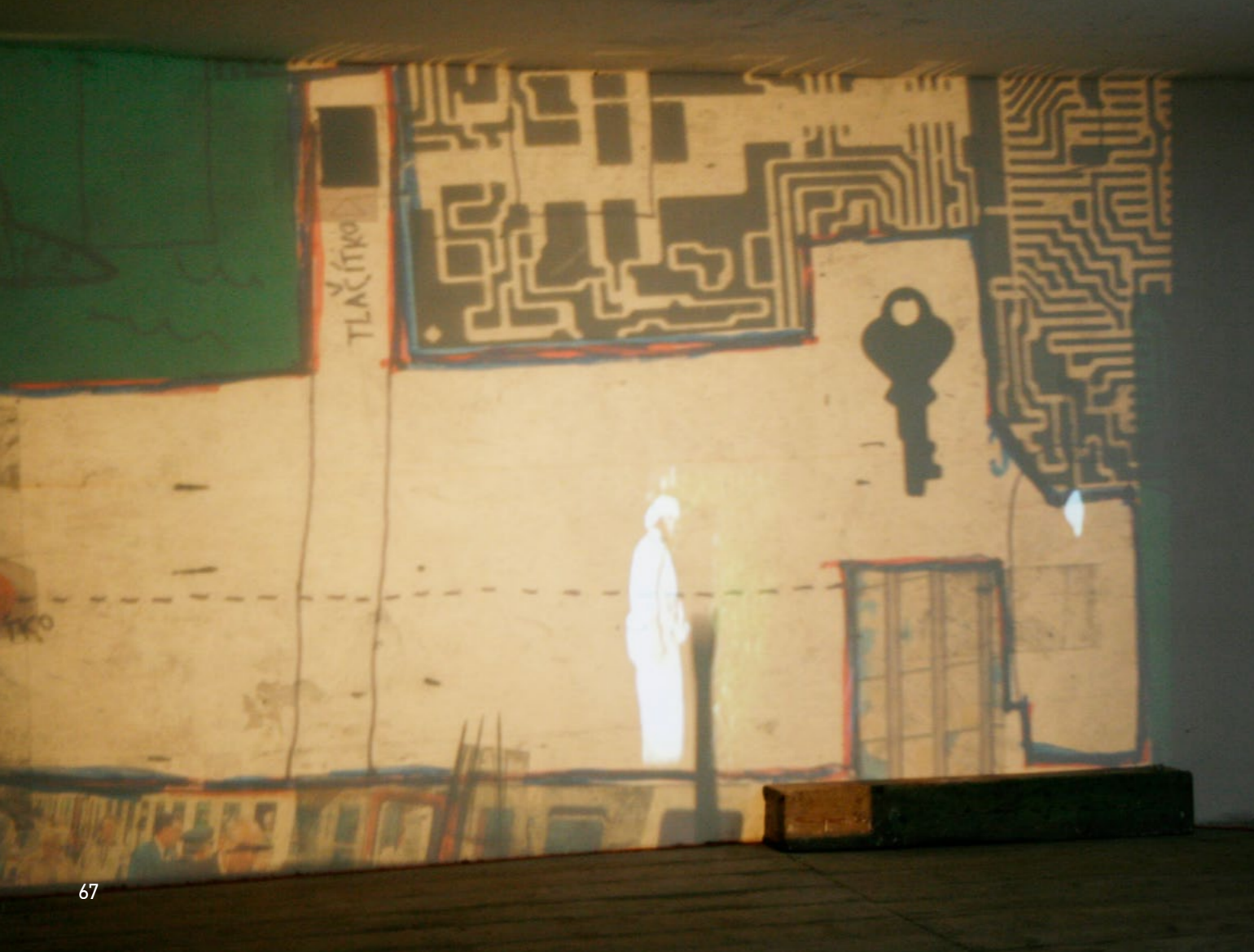
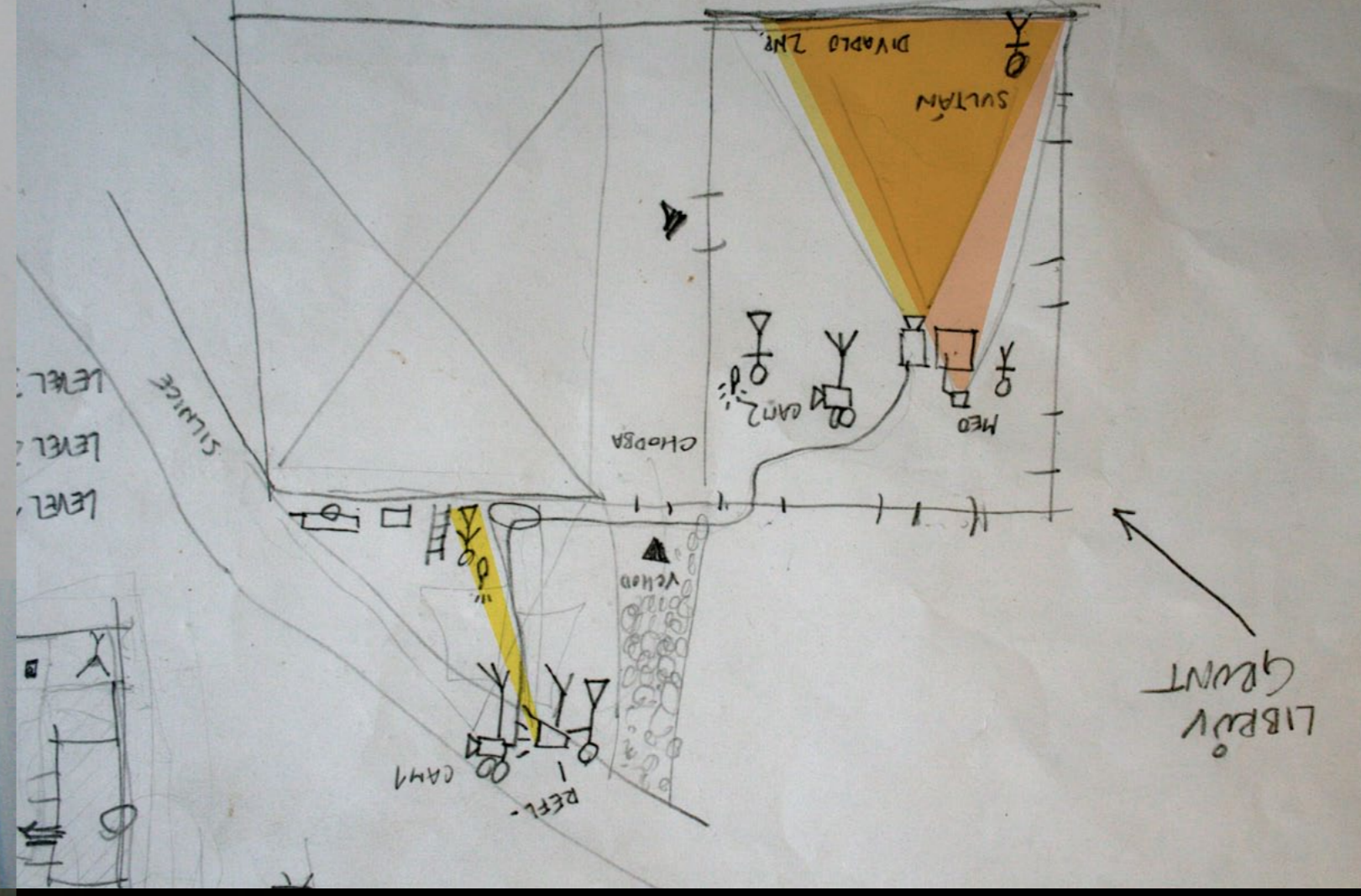
PROGRAMÁTOŘI

X HRAČI



MAX 20min 20min 20min 20min 20min 20min

SKUP. A	TVORÍ L1	HRAJE L1	TVORÍ L2	HRAJE L2	TVORÍ L3	HRAJE L3
SKUP. B	TVORÍ L1	TVORÍ L2	HRAJE L1	TVORÍ L3	HRAJE L2	+ HRAJE L3



BODOVÉ SVĚTLO

KAMERA NA STATIVU

PRINCE OF PERSIA
 Vlevo nahoře – náčrtení akčního pole + rozvrh střídání týmů (skup. A, B) a levelů (L1 = level 1 apod.)
 Vlevo dole – navržený level v akčním poli s Princem. Obraz vznikl dvojprojekcí meotaru a projektoru.
 Vpravo nahoře – prostorové schéma propojení a rozmístění techniky.
 Vpravo dole – herní pole Prince (žebřík, hydrant, východ). Kompozice s náčrtem vznikla v počítači.

PRINCE OF PERSIA

(POKRAČOVÁNÍ)

HRA! Lektor-převaděč odvádí Prince a osvětlovače ven. Lektor venku hlídá kameru, která bude snímat scénu s hrdinou a ukazuje osvětlovači práci s divadelním reflektorem na stojanu: *Míříš s ním tam, kam se pohybuje je Princ. Jsi důležitý, bez tebe Prince nikdo neuvidí.* Mezitím první tým v sále odkryl první nadesignovaný level ostatním. Navigátor dostává vysíláčku, lektor uvnitř zapíná kameru která zaznamenává celou dvojprojekci, pouští úvodní zvukové intro pro navození atmosféry a zařve: *Hra!* Sál v očekávání. Navigátor do vysíláčky řekne: „Krok!“ Do světla reflektoru vstupuje Princ. První moment, kdy se oba světy propojí je zázračný a v sále je slyšet „jééé“. „Krok, krok, a jen malý krok“ Odhaduje vzdálenost nebezpečné překážky navigátor. Princ stojí před pohyblivým bodcem, který protivníci periodicky vysouvají. Navigátor čeká na správný okamžik. Sál v napětí. Princovi je venku asi zima. „Skok!“ Sál jásá. Jakmile se Princ úspěšně dostane až na konec levelu (nebo dvakrát umře), týmy se prostřídají a na meotaru se objeví level druhého týmu. Každý tak má postupně příležitost stát se Princem i Hráčem. V posledním levelu jako překvapení pro všechny nastupuje před dvojprojekci navíc živý Sultán. Pokynem „Tyč! tyč! tyč!“ je po napínavé bitce nakonec zdolán a ze dveří utíká Prince obejmout vysvobozená princezna.

ZPRACOVÁNÍ VIDEO Po skončení dílny jsme záznam z dokumentární kamery naruchovali a prostříhali se záznamem z venku, společně s ilustračními fotografiemi a printscreeny z originální hry. Video-dokument naleznete na 2. DVD Klap! '09 pod názvem PRINCE OF PERSIA, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19558272>)

REFLEXE Atmosféra v týmu vývojářů byla tvůrčí, hráči vůdčí a program by vyžadoval jen cheat „+“, který by přidal čas. Hra skončila oproti původnímu plánu asi o hodinu později, než bylo plánováno (změny jsou již v metodickém listu zahrnuty) zvláště z důvodů vývojářů, kteří neustále prosili o čas, aby svůj level ještě vylepšili. Hra je silně atmosférická, tvořivá, s prvky tzv. „důvěrovek“. Vyžaduje důvěru v organizátory, kteří nenechají Prince spadnout ze žebříku, když se s důvěrou v hráče-navigátora natahuje pro klíč. Princové si odnášeli silné zážitky. Tvořivost se uplatnila zejména v roli Vývojářů, kteří „designovali“ a „programovali“ hladové příšery ze sponek do vlasů a vyžili se i s realizací prostředí levelu. Druhá realizace této hry proběhla v rámci akce Noc vědců v Brně, kdy nebylo možné vytvářet týmy, protože pohyb účastníků byl zcela nekontrolovatelný. Vytvořili jsme tedy s prvními účastníky demo-design, který se postupem večera proměňoval (Vývojáři za pochodu vymýšleli nové překážky). Akce přitáhla pozornost především mladších účastníků-děti, jejichž rodiče přihlíželi, fotili nebo natáčeli. Malí osvětlovači na žebříku osvětlovali hrdiny, jejichž kostým (bílá košile) jim byly až po paty a vysíláčka chrchlala cosi u kolen, protože nejlepším navigátorem byla čtyřletá bezzubá holčička, která neuměla říct „krok“ ale jen „ok“. Nejžádanější dívčí role byla princezna, která musela stát na konci každého levelu. Někdy stály i dvě.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE A TIPY Hra lze jakkoli proměňovat v osobách, místech i časech, je však časově náročná na přípravu. Nejvíce úsilí zabere sesazení a vyvážení obou světelných zdrojů (projektoru a meotaru) pro ideální dvojprojekci. Jak zajistit co nejlepší obraz pro zjevení Prince v dvojprojekci? Prince je třeba bodově osvětlit, bíle obléci, akci dělat po setmění, upravit kontrast obrazu na projektoru, snížit intenzitu osvětlení přidáním barevné fólie na meotar. A jak získat vyznačenou oblast pro vývojáře, která bude správně pasovat s reálným prostředím? Postavte a zapněte kameru, která bude snímat a přenášet scénu s Princem (cca 6 metrů od zdi) a už s ní dále nehýbejte. Obraz z kamery promítněte na zeď společně s meotarem, který je vhodné dát co nejbližší k projektoru. Tvrdým papírem na projektoru vykryjte čtvercový obraz tak, aby se přesně překrýval s obrazem z projektoru. Nalepte na meotar fólii. Akční pole na umístování funkčních prvků vzniklo tak, že jeden lektor-figurant ještě za světla (za tmy by musel se svítilnou) prohmatat celý prostor, kam až všude dosáhl (na zemi, ve výskoku, na žebříku a na hydrantu s nataženou paží), druhý lektor na fólii zaznačoval tečky nejzazších bodů, které pak spojil v oblast. Pro sesazení obrazu při hře při vyměňování levelů se nám osvědčilo najít v reálném prostředí „kotevní body“ a zakreslit je na fólii (konec žebříku a hydrant). Vybraný exteriér by měl předurčovat hrdinu k pohybu ve pouze ve 2 dimenzích (2D plošinovka). Z tohoto důvodu jsme vybrali v jednom případě zeď u domu, při druhé realizaci vyvýšenou zídku, po které bylo možné se bezpečně pohybovat a jejíž zadní stěnu tvořil pás keřů. Pro hráče i designéry je zajímavější, když prostor pro Prince je mírně členěn. Pohled z profilu jde zaměnit při vhodném nadhledu za pohled shora, tak jak bývá zvykem v jiných hrách (Dyna Blaster nebo Sokoban). Z důvodu náročné přípravy se tato aktivita hodí spíše pro happeningy či příležitosti oslav atp.

Jaký program vám přišel nejzajímavější?

TR: Asi nejzajímavější byl *Princ of Persie*. Spojení projekce z meotaru a videoprojekce. Spojení reálného prostředí před domem a imaginárního prostředí hry. Výstavba prostředí hry prostřednictvím triviálních prostředků a improvizace. Spolupráce hráčů při pohybu ve hře!

MK: *Princ of Persia!!! Skvělé prolnutí technických možností s reálným zážitkem...*

LP: *Princ of Persia – naprosto dokonalý nápad propojení exteriéru s interiérem, kdy člověk venku nemá ani ponětí, co se s ním děje. Fakt dost dobrý.*

PB: *Budu na vás vzpomínat, jako na hrdiny mého vzdělávání a každý rok, přesně na den od interaktivního "prince of persia" zapálím svíčku u pomníku neznámého videonadšence.*



(Prince of Persia na Noci vědců, Brno, 2010)

TAM A ZPĚT

Autor: Marta Svobodaová a Tomáš Doležal.

Věková skupina: 6+ (testovací skupina 12 účastníků 18+)

Cíle aktivity: studie lidského pohybu a vlivu gravitace na něj s využitím efektu „reverse“.

Získané dovednosti: rozšíření obzoru v možnostech práce s rychlostí, funkční propojení kamery, stříhového programu a projektoru a práce s nimi v reálném čase, seznámení s improvizací jako tvůrčím způsobem práce, rozvoj pohybových dovedností.

Výstupy: video se zvukem.

Celková doba trvání: 60 minut.

Příprava: 20 minut.

Počet lektorů: 1.

Organizace aktivity: skupinová (12 účastníků).

Materiál a pomůcky: nejsou nutné, příp. židle, lavice, věci na zatemnění oken.

Technické vybavení: kamera na stativu, kabel na propojení s počítačem (firewire) a projektořem (cinch-cinch), stříhový program (Premiere, MovieMaker apod.), projektor, popř. reflektor.

Organizace práce: Lektor vyzve účastníky k improvizaci:

Úkol 1 – „Přijď, zaujmi pozici a ztuhni“ na scéně, kterou natáčí.

Úkol 2 – „Opusť scénu tak, jak jsi přišel, ale pozpátku“.

Cílem je vytvořit zrcadlový obraz příchodů tak, aby záznam bylo možné pustit obráceně a přitom to nebylo poznat. Účastníci studují pohyb ze záznamu.

Prostorové podmínky: prostorný interiér pro volný pohyb, místo pro projekci.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence sociální a personální: žák dokáže pracovat v týmu, využívá svých dovedností k sebeuspokojení, dokáže přijmout svou roli, oceňuje práci druhého.

F/AV výchova: žák prokazuje aktivně vlastní zájem a individuální zaměření při práci na audiovizuálním projektu v týmu.

Obecná východiska programu: díky současným technologiím lze studovat rychlé i pomalé pohyby, projevy gravitace, experimentovat s rychlostmi. Pokusem ozrcadlit svůj pohyb tam i zpět vynakládá tvůrce myšlenkové a fyzické úsilí, jehož prostřednictvím pohyb studuje nejdříve intuitivně, poté si jej ověří na projekci.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: ¹Eadweard Muybridge – studie pohybu, Oldřich Lipský – ²Happy End – film pozpátku, ³Zdvořilý Woody – první český klip s využitím efektu tam a zpět, efekt reverse, zakódování ⁴Tajného vzkazu pozpátku – Led Zeppelin.

TAM A ZPĚT

MOTIVACE Tématem třetího dne bylo *KDY* a již od rána jsme manipulovali s časem. Některým osud do spacáku přinesl efekt „speed = 1000 – zrychlené stárnutí“, který měli účastníci prožít a zaznamenat. Jiní obdrželi efekt „loop“ s periodou 1 hodina, a tak se každou první minutu v nové hodině zopakovali. Snídaně už byla nachystána, v tom něco zaškrkalo (projev efektu „reverse“), pozpátku přišly kuchařky a začaly skládat nakrájenou okurku do původního tvaru, smazávat pomazánku z chleba... takže kdo si rychle neurval, nesnídal. Tyto „poruchy v čase“ se staly motivací pro celý den a zvláště pro následující aktivitu TAM A ZPĚT. Tato aktivita ukazuje jednoduchou a zajímavou práci s efektem „reverse- pozpátku“ a názorně se zabývá vlivem gravitace na pohyb člověka – jevy, které pečlivě studují animátoři s cílem vystihnout charakteristický pohyb postavičky a vyvarovat se fyzikálních prohřešků.

PŘÍPRAVA SÁLU A TECHNIKY Pracujeme ve velkém sále (divadle) všichni spolu. Program uvádí a vede jeden lektor. Polovina místnosti je připravena pro volný pohyb účastníků, snímána kamerou na stativu. Kamera je propojená s počítačem a projektorom tak, že v režimu nahrávání program v reálném čase zachycuje to, co vidí kamera a současně projektor obraz promítá na protější stěnu. Účastníci tak vidí a kontrolují své počínání jako ve velkém zrcadle.

PRŮBĚH, INSTRUKCE PRO ÚČASTNÍKY, NATÁČENÍ *Tohle je váš aktivní prostor, který snímá kamera (vyznačen křídou na zemi). Postupně, v jakémkoliv pořadí, jakoukoliv rychlostí, s jakoukoliv náladou či rekvizitou do něj vstupte a pokuste se „zaujmut“. Poté zaujmete stabilní pozici. Celá vaše akce od vstupu do stabilní pozice by neměla trvat déle než půl minuty.* Jde o improvizaci. Účastníci se chvíli rozmýšleli, někteří si upravili scénu (přinesli židli, žíněnku). Poté se „rozhoupal“ první a povedla se mu hvězda, druhá – veselá *letadlo* kolem židli, ...odhodlaný *náraz* do zdi, rychlý akční *přiskok* a ztuhnutí v obranné pozici, *přesný pohyb s židlí* na hlavu, dolů a sed na ni, *interakce s ostatními* a finální představení všech s úklonou. Pestré spektrum pohybů. Ti první, kteří se na scéně objevili, a zaujali nepohodlnou pózu, cedili mezi rty: „A co teď?“- *Ted se pokuste opustit prostor tak, jako bychom se na celou akci dívali pozpátku. Zrekonstruuje svůj pohyb – pořadí, rychlost, dynamiku, trajektorii. „Mhh, takže já tady budu tvrdnout nejdýl.“* Účastníci s „velkými chybami“ zrekonstruovali akci. *Děkuji vám, je zřejmé, že bylo složité akci přesně zopakovat, protože jste od začátku nevěděli, že máte svůj pohyb pečlivě sledovat. Podíváme se na záznam příchodu i odchodu nejprve „tak jak byl“, poté si přichod pustíme pozpátku a „nastudujeme jej“.* Sledování je provázeno komentářem lektora: *...v tomto případě je těžké zvednout se tak, abychom vypadali že padáme, protože nám gravitace nepomáhá...* Před zraky všech ve stříhové programu lektor vkládá na časovou osu záznam a nastavujeme přehrávání na „reverse“. Vstup na scénu vidíme v „ideální podobě pozpátku“ – tak, jak se ji budeme pokoušet reálně napodobovat. *Celou akci i s natáčením sjedeme ještě jednou, teď již poučeně, zopakujeme.* Někteří účastníci si zjednodušili příliš složité kreace. Druhý pokus byl výrazně zdařilejší a stal se materiálem pro další zpracování.

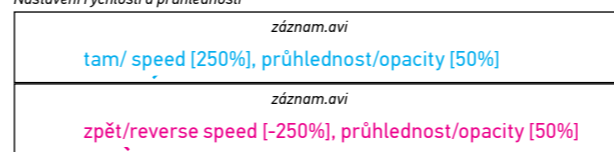
ZPRACOVÁNÍ VIDEO Účastníci byli svědky principu nastavení vrstev a rychlosti v programu. Samotný výpočet videa je časově náročný a z těchto důvodů probíhal již „v zákulisí“. Výsledné video je složeno ze dvou prolnutých identických záznamů (zdařilému druhému pokusu tam a zpět) jedoucích nad sebou. Záznam „v horní vrstvě“ jede rychlostí 250%, spodní 250% , oba s průhledností 50%. Zvuková stopa vznikla opět prolnutím obou stop doplněná autorskou hudební improvizací. Video TAM A ZPĚT si prohlédněte na 2. DVD KLAP!‘10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19526873>)

REFLEXE Z důvodů souběhu natáčení akce s projekcí není jednoduché prostor optimálně nasvítit. Jde o kompromis, který lze vyřešit částečným zatemněním místnosti a přisvícení akčního prostoru reflektorem. Program fungoval podle představ, technika nezradila. Překvapilo mě jen, že účastníci s hereckými zkušenostmi nadměrně řešili, „jak se na scéně objevit“, a se zadáním „jakkoli aby zaujali“ nebyli spokojeni. Po zvážení by mohli dostat zadání „úplně jinak než ostatní“.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Tam a zpět má silné aktivizační účinky díky zapojení celého těla do akce. Osvědčilo se mi využít je jako rozcvičku. K rozšíření této aktivity je možné, aby žáci dostali za úkol např. v konkrétním prostoru (louka, koupelna, silnice...) natočit a zpracovat několik pohyblivých jevů, které vypadají stejně pochodem vpřed i vzad a sérii jevů, kde je obrácení rychlosti zjevné. Debatou nad přinesenými úkoly se pravděpodobně dostanete k periodickým dějům nebo filmovým trikům. Zajímavé možnosti skýtá využití efektu pozpátku i v práci se zvukem. Která slova se píší stejně tam i zpět a jak zní, když se nahrají? Ke studiu pohybu tam a zpět můžete připojit i vyslovená slova.

TR: Nejpřínosnější byly „*Kroky do neznáma*“ a „*Tam a zpět*“. Docvaklo mně, jak moc jde „čarovat“ ve videu pouhou manipulací s časem zrychlováním a zpomalováním videa. Nebo pouštěním videa pozpátku. Celkem jednoduše můžu vytvořit zajímavý efekt. Je to sranda, která potěší.

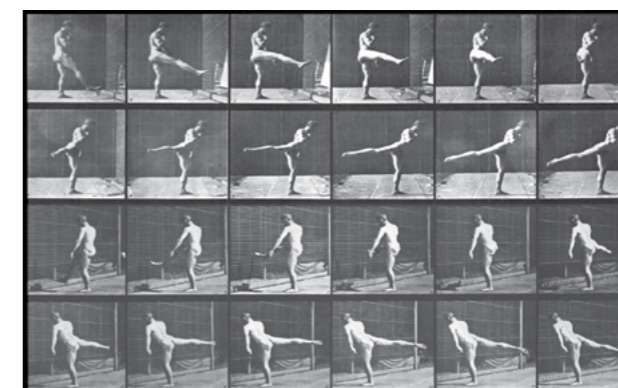
ilustrační schéma „záznam na časové ose programu ve vrstvách pod sebou. Nastavení rychlosti a průhlednosti“



výsledné působení: prolnutí obou vrstev – zdvojení postav a odhalení pohybových „prohřešků-rozdílností“ v cestě TAM a ZPĚT



'Eadweard Muybridge (* 1830) byl anglický fotograf a vynálezce. Věnoval se fotografii krajiny, ale proslavil se především svými studiemi pohybu, používáním množství fotoaparátů současně a také vynálezem zoopraxiskopu a kinematoskopu – což byla zařízení na promítání pohyblivých obrázků o mnoho let dříve, než přišel na trh celuloidový kinofilm. Muybridge se považuje za zakladatele vyskorychlostní fotografie – chronofotografie, která se zabývá fotografickým záznamem rychlých pohybů (pohyb zvířat, sportovců, střel, prasknutí balónku) s cílem je „zmrazit“ v jednotlivých fázích, aby byly pozorovatelné pro lidské oko.



<http://www.acmi.net.au/AIC/plate99.jpg>[online] 2011 [cit. 2012-01-02]
(Muybridge: Animal Locomotion Plate 99 1887.)

Happy End (1967) Komedie Oldřicha Lipského a Miloše Macourka je nezvyklým a odvážným experimentem, vypráví totiž děj pozpátku. Lidé zde chodí pozpátku, koně skáčou přes překážky pozpátku, smrt se stává zrozením a naopak, při jídle vycházejí potraviny lidem z úst na talíř... Jen tak se může stát, že po dopadu se ostří gilotiny zvedne, odsouzenova hlava opět sedí na krku a odsouzenec – řezník Bedřich Frydrych obživne, neboli podle jeho vlastního komentáře „se za poněkud zvláštních okolností narodí. (oficiální text distributora)“ (zdroj: <http://www.csfd.cz/film/5999-happy-end/>)

Zdvořilý Woody (1963) První český videoklip, který si pohrával se zpětným chodem videa do rytmu a vytvořil tak komickou iluzi tančících krav. režie: Vladimír Svitáček, Ján Roháč, interpret: Karel Gott text: Jiří Šlitr, hudba: Jiří Suchý. Ke shlédnutí zde: (<http://videoklip.osobnosti.cz/karel-gott--zdvorily-woody>)

Tajný vzkaz pozpátku Kritici tvrdí, že nejnámější píseň Led Zeppelin *Stairway to Heaven* (1971) obsahuje skrytý satanistický vzkaz, který je slyšitelný, když se píseň pustí pozpátku. Teorii nahrávají i verše „yes there are two paths you can go by“ a „cause you know sometimes words have two meanings“ (jsou dvě cesty, po kterých může jít a protože, jak víš, slova mají občas dva významy). Slovo satan zde pozpátku odpovídá slovu there's, které je v písni hojně užíváno. **Ukázka originální pasáže:** (<http://led-zeppelin.ic.cz/sth-orig.mp3>) – text: „If there's a bustle in your hedgerow, don't be alarmed now, it's just a spring clean for the May Queen. Yes there are two paths you can go by, but in the long run, there's still time to change the road you're on.“ **Ukázka pasáže pozpátku** (<http://led-zeppelin.ic.cz/sth-zpet.mp3>)- text: „Oh here's to my sweet Satan. The one whose little path would make me sad, whose power is satan. He'll give those with him 666, there was a little toolshed where he made us suffer, sad Satan.“ (zdroj: <http://led-zeppelin.ic.cz/zajimavosti.php>)

KROKY DO NEZNÁMA

Autoři programu: Marta Svobodová, Tomáš Doležal.

Věková skupina: 10+ (testovací skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: vizualizovat pomocí kamery a počítače myšlenku existence dvou paralelních světů. Natáčení v jasně definovaném rámci zapojuje do scénicky dramatického úkolu všechny zúčastněné a dává jim prostor k improvizaci. Výsledkem interdisciplinárního programu, spojujícího výtvarné řešení scény s prvky choreografie, režie, práce se zvukem a týmové spolupráce, je video, které ukazuje jednoduché, ale efektivní možnosti úprav videozáznamu v počítači.

Získané dovednosti: tvorba rámcového scénáře příběhu a jeho realizace s použitím rekvizit, aktivní účast při natáčení, úpravě videa a při tvorbě zvukové stopy. Konkrétně se účastník naučí vnímat přítomnost kamery, dokáže si rozvrhnout svoji akci v rámci vytyčeného prostoru a času, využívá významotvorných prvků při vizualizaci myšlenky, improvizuje s minimálními prostředky, dozvídá se podrobnosti o technice natáčení a jízdy, rozvíjí motorické schopnosti, koordinuje práci v týmu.

Výstupy: video.

Celková doba trvání: 140 minut – 30 minut příprava (motivace, pravidla, rozdělení rolí), 40 minut natáčení, 10 minut úklid, přesuny, 60 minut postprodukce a výroba zvukové stopy).

Příprava: 30 min – příprava kolejí, kamery, shromáždění dostupných rekvizit.

Počet lektorů: 1 – 2 (1 ovládá kameru, 1 vysvětluje pravidla a případně se účastní akce).

Organizace aktivity: hromadná 1 hlavní hrdina, 1 navíječ (není nezbytné, pro var. 1), ostatní se rozdělí na dvě skupiny: bílí-andělé, černí-démoni, úpravu videa a natáčení zvuku řeší všichni spolu.

Materiál a pomůcky: bílé a černé oblečení, oblečení pro hrdinu, rekvizity (deka, klobouk, hřebec, zrcadlo, rukavice, kbelí, židle, stůl, žebřík, dřevěné desky...), cokoli co je k dostání – jde o improvizaci, tudíž i příběh vzniká na základě toho, co je k dispozici na místě.

Technické vybavení: kamera (nebo fotoaparát s režimem natáčení), stativ, počítač se stříhacím softwarem, projektor (editace videa a výsledek ve velkém), zvukový záznamník nebo kamera s mikrofonom, reproduktory, (vozik, koleje, naviják – rumpál s provazem, gafa-páska – pro var. 1), příp. prodlužovací šňůra.

Organizace práce: Lektori vysvětlí základní myšlenku akce, nechají účastníky vytvořit kostru příběhu, rozdělí role (hrdina, démoni, andělé, navíječ), seznámí účastníky s pravidly, proběhne natáčení, úklid, přesun do interiéru, kde proběhne společné převedení záznamu z kamery do počítače a jeho zrychlení. Během exportování videa účastníci vytváří zvukovou stopu. Na závěr prezentace hotového videa.

Prostorové podmínky: volný exteriér nebo interiér 10 x 10 m, rovný povrch (v případě použití kolejí), přívod elektřiny pro počítač a projektor, místo pro projekci, tiché místo pro nahrávku zvukové stopy.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence sociální a personální: žák se přizpůsobuje měnícím se životním a pracovním podmínkám a podle svých schopností a možností je aktivně a tvořivě ovlivňuje;

aktivně spolupracuje při stanovování a dosahování společných cílů; přispívá k vytváření a udržování hodnotných mezilidských vztahů založených na vzájemné úctě, toleranci a empatii;

Kompetence komunikativní: žák rozumí sdělením různého typu v různých komunikačních situacích, správně interpretuje přijímaná sdělení a věcně argumentuje.

F/AV výchova: žák tvořivě využívá základní pojmy audiovizuální dramaturgie (námet, téma situace, motiv, typ, charakter; experimentuje se zvukovou složkou audiovize v její komplexnosti (hudba, zvukový a ruchový obraz snímaného reálu) a ověřuje její tvůrčí spojení s vizuálním materiálem; využívá systém audiovizuálních výrazových prostředků v jeho jednotě i druhové a žánrové pestrosti.

Obecná východiska programu: manipulace s časem v reálném světě a jeho důsledky a možnosti při tvorbě videa.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: Sever Gnasovskij: Kroky do Neznáma – sci-fi, efekt 'Bullet time', ruchařské umění

KROKY DO NEZNÁMA

MOTIVACE Odhalujeme další možnosti, jak je díky audiovizuálním prostředkům možné ovládnout čas. Už předchozí večer a ráno jsme si četli Kroky do neznáma – stejnojmennou povídku ruského autora Severa Ganskovského, který v ní rozvíjí myšlenku existence paralelních světů. Světy, které se stěží protínají, protože v každém z nich žijí bytosti jinou rychlostí. Hrdina z Ganskovského povídky se při bouři několikanásobně zrychlí vůči svému okolí. Nejdřív má pocit, že běh světa kolem se zastavil, při bližším pozorování ale zjišťuje, že všechno kolem žije – jen velmi, velmi pomalu. Zrychlený hrdina neustále trpí hladem, žízni a dalšími fyzickými obtížemi, disponuje však nezvyklou silou a díky své rychlosti-neviditelnosti má schopnost (pro ty pomalé) konat zázraky! Zážnam na kameru umožňuje tuto myšlenku vizualizovat. Stačí jenom zpomalit situaci, natočit ji, a poté zrychlit. Role jsme otočili, takže zpomalený hrdina se ocitl ve světě zázraků – osudově rychlých andělů a démonů.

PŘÍPRAVA PROSTORU, TECHNIKY K realizaci aktivity jsme vybrali zahradu Librova gruntu. Exteriér je vhodný (když stříká voda nebo hoří oheň) a navíc nabízí přirozenou scénu ke ztvárnění. V našem případně scénu tvořil trávník, šňůra na prádlo, rybízové keře, posezení pod švestkami, stará vana a ohniště se špalky. Nebylo nutné připravovat nic kromě kamery na kolejničích (viz schéma). V tomto případě je potřeba se věnovat **manuálnímu nastavení expozice na kameře**. Lektor před zahájením nastavil závěrku (shutter) kamery na dlouhý čas (1/30 sekundy), aby pohyb postav byl rozmazaný a po zrychlení se z nich stali duchové-šmouhy (motion-blur).

INSTRUKCE, ROLE A PRAVIDLA Lektor na zahradě promlouvá k účastníkům – jakoby o něco šlo, ovšem s jasnou nadsázkou: *Přátelé, nyní máme možnost podrobit se experimentu, který potvrzuje a vysvětluje „existenci osudu“ v našem životě. Přijmeme-li představu, že kromě našeho plynutí času existuje paralelně nějaké další, rychlejší, v němž se pohybují andělé a démoni, dokázali bychom vysvětlit, proč nám někdy osud přináší nevysvětlitelné zážitky. Vyberte ze svého středu jednoho, hlavního hrdinu, který by měl být fyzicky zdatný, odolný a trpělivý. Abychom mohli experiment fyzicky provést, musíme osudové situace zpomalit. Naš pomalý hrdina se bude pohybovat před kamerou asi desetkrát pomaleji, aby vzhledem k němu mohli andělé a démoni konat skutky zázračnou rychlostí. Ostatní z vás budou odlišeni oblečením. Pět z vás v černém budou démoni, kteří lživě kladou pasti a pět z vás v bílém budou andělé, kteří hrdinovi pomáhají v překonávání nástrah života. Pasti se ale nesmí ničit, musíte se pokusit je překonávat. Nastraženou slupku od banánu v cestě tedy neodnášet, ale postavit přes ni most.*

PŘÍBĚH *To, co se bude odehrávat na scéně, je zcela na vás. Důležitý je pohyb vpřed v prostoru, jehož začátek a konec určují kolejničky. Je záhodno, abyste společně vymysleli rámec příběhu, v němž budete improvizovat. Natáčení bude dlouhé a zvuk po zrychlení nepoužitelný, tudíž se přímo během akce můžete domlouvat a přinášet rekvizity. Účastníci prozkoumali možnosti prostoru a rozhodli se pro ztvárnění příběhu jednoho dne. Hrdinka ráno vstane z vany a anděl jí učeše a podá župan...*

NATÁČENÍ Natáčení by nemělo trvat déle než kazeta či paměť v kameře! Kamera jede velmi pomalu po kolejničích, plynulou jízdu zajišťuje jeden účastník s **rumpálkem** (viz obr. dole) v roli navíječe. Kameraman koordinuje rychlost hrdinky, protože v hledáčku vidí, co přesně kamera zabírá: „*Ted' zpomal, dostáváš se mimo záběr... nebo víš co, změň jen malinko směr, pojd' blíž ke mně.*“ Hrdinka se pohybuje na scéně po trase dlouhé 10 metrů po dobu 40 minut, to znamená průměrnou rychlostí 25 centimetrů za minutu. „*Vstávání mi normálně trvá dlouho, ale tohle...*“ Kdo to někdy zkusil, ví, že svaly bolí víc, než když se rychle utíká.

M: A co na to démon?

TV: Bylo sympaticky jednoduché, že my všichni ostatní krom hrdinky-
chudinky jsme mohli „být normální“ – tedy pohybovat se tak rychle, jak
jsme zvyklí. Jediným omezením bylo nezdržovat se příliš na jednom
místě – to abychom se na výsledném videu příliš konkrétně nezejvovali.

M: Jak se vám podařilo naplnit zadaný formát?

TV: Příběhu jsme dali jasný rámec. Jeden den jednoho
člověka. Hrdina na začátku trasy vstává, na druhém konci
usíná. Co zažije, bylo na nás – andělech a démonech.

M: Jak probíhala komunikace mezi vámi démony?

TV: Díky pomalému tempu celé akce jsme si mohli dovolit
improvizovat. Nápady padaly během natáčení, stejně tak jako jsme
si sháněli všechny potřebné věci: „Hele, dali ji kartáček do ruky, než
ho strčí do pusy, stihnem ho vyměnit za smeták“ – reagovali
jsme na práci andělů.

M: Jak dlouho natáčení trvalo?

TV: Natočili jsme 40 minut materiálu, které jsme
zrychlili přibližně na výsledné 4 minuty.

'Bullet time, v překladu „v rychlosti kulky“ je vizuální efekt – zpomalení, nebo zastavení času a otočení úhlu pohledu, který se poprvé objevil ve filmu Matrix (1999) pod vedením designéra vizuálních efektů John Gaeta (1968). Technologie, jejíž základ – vysokorychlostní fotografie (ovšem bez otáčení kamery) vyvinul Eadweard Muybridge (1878). První bullet-time scéna je vidět v úvodní scéně Matrixu, kdy Trinity svým typickým skokem vzlétne do vzduchu, kamera se zastaví, objedne jí a pak teprve sledujeme efektní výkop a dopad Trinity na zem. Většina lidí si ovšem tenhle převratný trik pamatuje kvůli zpomaleným kulkám, které víří vzduch a míjejí Nea na střeše mrakodrapu nebo v úzké chodbě v závěrečné scéně filmu. Před několika lety bullet-time vznikl takto: kolem místa, které se snímalo, bylo rozmístěno 120 fotoaparátů, které synchronizovaně pořizovali záběry dané scény. Pak se snímky museli ještě upravit v počítači, přidat jiné prostředí a doplnit mezery reálným obrazem. V dalším pokračování – Matrix Reloaded byla však vyvinuta technologie nová, která pracuje na principu virtuálních dvojníků s nasnímanými pohyby skutečných herců.



(Příklad improvizovaného technického řešení pro natáčení Bullet-time efektu)
<http://www.we-make-money-not-art.com/archives/2008/07/interactivos-workshop-immodest.php> [online] 2011 [cit. 2012-01-02]

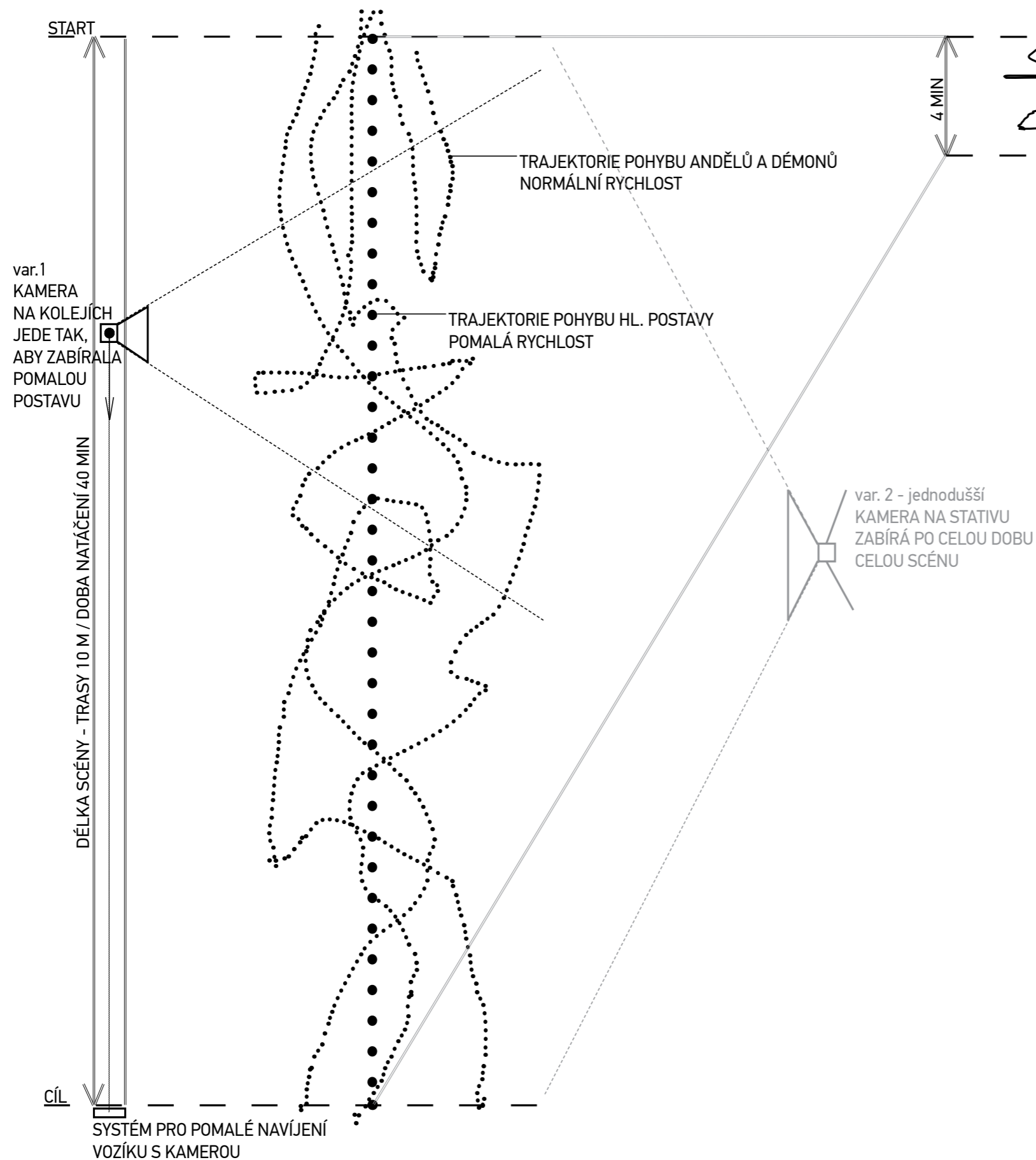
Manuální nastavení expozice na kameře Expozici je možné ovlivnit třemi způsoby: Nastavením závěrky, clony, ISO.

„**Závěrka** (čas), nebo také expoziční doba, je čas, po který je snímač vystaven světlu. Každý snímek je snímán po určitou expoziční dobu. Běžné expoziční doby jsou (v sekundách): 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/25, 1/50, 1/100, 1/250, 1/500, 1/1000, atd. Čím delší je doba závěrky, tím větší množství světla na senzor (či film) dopadá a tím více exponovaný (světlý) je pak záběr. Co je pro nás podstatné ve videu je fakt, že rychlost závěrky ovlivňuje ostrost obrazu. Při příliš malé závěrce (např. 1/30 se nám u rychlých pohybů obraz může příliš rozmazávat – tzv. motion blur (pohybová neostrost). Na rozdíl od fotografií si ale musíme dát pozor i na opačný jev – příliš rychlá závěrka způsobí, že každý snímek bude dokonale ostrý a přechod mezi nimi nebude plynulý (ve skutečnosti snímky videa mírně rozmazané jsou – tak lidské oko vnímá pohyb). Obecně se doporučuje nastvit závěrku přibližně na dvojnásobek frame-rate (snímková rychlost) aby se dodrželo pravidlo 180 degree shutter (počet fps × 2 = rychlost závěrky), např. při natáčení 25fps nastavíme závěrku na dvojnásobek, tedy 1/50

Clona – Clonové číslo vyjadřuje kolik světla proniká objektivem. Minimální hodnota clony, tedy světelnost, se na objektivěch uvádí, bývá to např. f/2,8 nebo f/4. Na zoomových objektivěch najdete většinou dvě hodnoty – pro nejkratší ohniskovou vzdálenost a pro nejdelší, tedy např. f/3,5-5,6. Clona je pro nás ještě zajímavější než závěrka, protože ovlivňuje nejen množství světla (na natáčení v noci se hodí hodně rychlé objektivy), ale taky hloubku ostrosti.

ISO – Hodnota ISO označuje citlivost snímače (či filmu) na světlo, její hodnoty bývají tyto: 160 – 320 – 640 – 1600 (u kvalitnějších snímačů lze pokračovat dále). Problémem vysokých hodnot ISO je, že vytvářejí v obraze šum, který nepůsobí nijak dobře. Proto je lepší držet se nízkých a nativních čísel (násobek 160 šumí méně než násobek 100), hodnota ISO 640 už je na hranici, vyšší pak použijeme jen pokud nemáme jinou možnost (noční či jiné velmi tmavé prostředí). (Straka, M., 2011: online)

NATÁČENÍ (REÁLNÝ ZÁZNAM 1:1)



POSTPRODUKCE V POČÍTAČI (10× ZRYCHLENÍ ZÁZNAMU)

POKYNY PRO PŘÍPRAVU

- VHODNÝ JE EXTERIÉR MIN. 10 × 10 m (DVOREK, ZAHRADA, PARK) S MOŽNOSTÍ NANOSIT BĚHEM HRY POTŘEBNÉ VĚCI (STŮL, ŽIDLE, DEKA, OBLEČENÍ, ŽEBŘÍK, KÝBL...-DLE PŘÍBĚHU)
- MÍRNÝ SVAH (V PŘÍPADĚ VYUŽITÍ KOLEJÍ). PŘITAHOVÁNÍ KAMERY DO KOPCE JE PLYNULEJŠÍ NEŽ ODVÍJENÍ Z KOPCE
- KOLEJE LZE VYROBIT Z NOHOU PARTY STANU (KOV - DOBRÉ SPOJE, SAMOVÁHOU DOBRĚ LEŽÍ, ALE MAX. 3 M) NEBO SLEPENÍM IZOLEPOU NĚKOLIKA UMĚLOHMOTNÝCH TRUBEK Z BAUHAUSU (PRŮMĚR 50 mm, VÍCE SE PROHÝBAJÍ, LÉPE PŘILEPIT K ZEMI NEBO PODLOŽIT SÁČKY S PÍSKEM)
- VHODNÝ OBJEKTIV - var. 1 - 50mm NEBO var. 2 - ŠIROKOUHLÝ - 18mm
- KAMERU JE VHODNÉ PŘICLONIT A ZÁVĚRKU NASTAVIT NA CO NEJDELŠÍ ČAS (ČÍM DELŠÍ ČAS - TÍM ŠMOUHOVATĚJŠÍ POHYB)

POKYNY PRO NATÁČENÍ

- UČASTNÍCI SE DOHODNOUT O ČEM PŘÍBĚH RÁMCOVĚ BUDE (PŘ. 1 DEN, 1 ŽIVOT, JAK SE STÁT MALÍŘEM, PROMĚNA ČLOVĚKA V MOLA...)
- DÁLE JDE O IMPROVIZACI, ANDĚLÉ I DÉMONI NAPLŇUJÍ OSUD PO SVĚM
- PŘI NATÁČENÍ (MIMO HL. POSTAVU) JE MOŽNÉ MIMO ZÁBĚR NORMÁLNĚ MLUVIT A DOMLOUVAT SE NA DÍLČÍCH ZÁMĚRECH
- ANDĚLÉ A DÉMONI SE V ZÁBĚRU MUSÍ NEUSTÁLE POHYBOVAT
- DÉMONI KLADOU PŘEKÁŽKY HL. HRDINOVÍ
- ANDĚLÉ HL. HRDINOVÍ POMÁHAJÍ PŘEKÁŽKY PŘEKONÁVAT
- PŘEKÁŽKY NEODSTRAŇOVAT, NÝBRŽ PŘEKONÁVAT (->KALUŽ->MOSTEK)
- HL. POSTAVA SE POHYBUJE POMALOU KONSTATNÍ RYCHLOSTÍ DOPŘEDU
- HL. POSTAVA VE SVĚM TEMPU REAGUJE NA PODNĚTY, PŘEKÁŽKY A PŘÍSLUŠNOU DOBU I DOZNÍVÁ (PŘ. ÚLEK)
- KAMERAMAN KONTROLUJE ZÁBĚR (KŘIČÍ KAM CO), PŘEOSTŘUJE
- NAVÍJEČ ZAJIŠTUJE ROVNOMĚRNÝ POHYB KAMERY PO TRASE KOLEJÍ

POKYNY PRO POSTPRODUKCI

- ZÁZNAM JE MOŽNÉ ZRYCHLIT V JEDNOM ZE STŘÍHOVÝCH PROGRAMŮ (ADOBE PREMIERE, ADOBE AFTEREFFECTS, SONY VEGAS, PINACLE STUDIO, MOVIE MAKER)
- HODNOTU ZRYCHLENÍ JE TŘEBA NASTAVIT CITEM - ZE ZKUŠENOSTI 5-10× (ABY HL. POSTAVA PO ZRYCHLENÍ VYPADALA, ŽE SE POHYBUJE NORMÁLNĚ)
- V PŘÍPADĚ, ŽE NEJSOU ANDĚLÉ DOSTATEČNĚ ROZMAZANÍ, LZE NA ZÁZNAM PŘED ZRYCHLENÍM APLIKOVAT EFEKT (MOTION BLUR, GHOSTING, TIME SLUR...)

KROKY DO NEZNÁMA

(POKRAČOVÁNÍ)

ZPRACOVÁNÍ VIDEOA Po úklidu zahrady a krátké přestávce, kterou jsme využili k přetažení natočeného záznamu do počítače, jsme se sešli s účastníky v sále. Lektor na počítači propojeném s projektorem demonstroval další postup práce: *V tomto případě se jedná o velmi jednoduchou operaci zrychlení videa.* Účastníci sledují lektorovo klikání. *Rychlost videostopy zvýšíme ve stříhovém programu Adobe Premiere, ale zvládne to i většina ostatních (Moviemaker apod.). Hodnotu rychlosti je ovšem potřeba určit citem – tak aby se zpomalená hrdinka ve výsledném videu pohybovala „normálně“ (záznam jsme zrychlili 10x).* Časová náročnost výpočtu zrychlení v počítači ovšem závisí na rozlišení záznamu a výkonu počítače. V našem případě, kdy jsme z paměťové karty kamery kopírovali záznam do počítače s čtyřjádrovým procesorem v rozlišení full HD (1920 × 1080 pixelů), tato akce trvala 20 minut, výpočet zrychlení v programu Premiere dalších 30 minut. Je mrzuté, že nemůžete vidět výsledek hned, ale i tento výpočetní čas lze efektivně využít. Využili jsme jej k popisu prostředí programu *Adobe Premiere* a k natočení zvukové stopy.

VÝROBA ZVUKOVÉ STOPY, 'RUCHAŘSKÁ DÍLNA' Rozhodli jsme se vytvořit autorskou zvukovou stopu: polovina účastníků zkomponovala sborový vokální soundtrack, který jsme nahráli na zvukový záznamník (Handy recorder Zoom H4) ve stodole. S druhou částí autorů jsme postavili v sále jednoduchou ručařskou dílnu. Ručařská dílna vyžaduje postavit citlivý zvukový záznamník a kolem umístit vhodné věci, které šustí, klechtají či se jinak zvukově projevují ve shodě s tím, co pak doprovází na videu. V debatě jsme znovu oživilí příběh hrdinky, každý přispěl nápadem, co by stálo za ozvučení a jak. Účastníci přišli z lovu ruchujících věcí se sáčkem, který zněl jako oheň, s novinami k roztrhání, se znělým oblečením, s vrzající židlí, s lavórem vody a brčkem, s motykou v kovovém kýblu a širokým spektrem ústních projevů. Když už jsme měli k dispozici zrychlené čtyřminutové video, spustili jsme záznam zvuku a sledující video jsme se v reálném čase trefovali ruchy do patřičných „hluchých“ míst. Ruchování jsme zopakovali asi třikrát, protože vždycky někdo „zaspal“. Zvuky je samozřejmě možné nastříhat a naposouvat v programu, ale zdaleka to není taková zábava, a zdaleka ne pro všechny! Hudební stopu jsme smíchali ve vhodném poměru s ruchy. Hudba ve výsledku dotváří atmosféru, ruchy zase podporují autentičnost a video „zpřítomňují“. Video naleznete na 2. DVD KLAP! '10 pod názvem KROKY DO NEZNÁMA nebo online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19557344>).

REFLEXE Pravdou je, že někteří andělé a démoni jsou vidět víc, než je žádoucí, a že se některá pravidla teprve během natáčení doladřovala... Z reflexe programu však vyplynulo, že se jednalo o nečekaně zábavné a tvůrčí natáčení: improvizace pro 12 lidí, kteří byli vybídnuti se pohybovat, přemýšlet, spolupracovat, reagovat na sebe, vytvářet a přetvářet v reálném čase scénu, přicházet s novými podněty a posouvat tak děj příběhu.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Poprvé jsme tento videoexperiment uskutečnili s účastníky letní dílny KLAP!, kteří ztvárnili „příběh jednoho dne“. Nabídnutá forma (zpomalená akce, prostor pro improvizaci s rekvizitami, jízda kamerou), je otevřená, ale svou strukturou sama nabádá k naplnění témat, jako je proměna, vývoj, cesta od něčeho někam apod. Když jsme realizovali KROKY DO NEZNÁMA podruhé, účastníci workshopu navrhli touto formou ztvárnit „celý život“ – od narození až po smrt. Video naleznete zde: (<http://vimeo.com/29873982>)

Několik tipů pro ručařskou dílnu:

*Kukuřičný škrob v koženém vaku zní jak křupání ve sněhu.
Rukavice zní jako když pták křídly mává.
Máchním tenkou tyčí vyrobíš svist uhánění.
Stará židle je ovladatelný vrzající zvuk.
Vodou nasáklý rezavý pant, umístěný na různých površích skvěle vrže též. Různé povrchy zvuk zanačně změní.
Těžká zbraň jako základ v kombinaci s jinými malými kovovými zvuky, pokryje škálu všech zvuků zbraní.
Kovové hrábě při přejezdu rukou zní jak plot.
Těžké dveře a blatník může vytvořit většinu zvuků vozu, ale mít celé auto ve studiu je lepší.
Plastové pytle na odpadky nakrájíme na nudličky a necháme hořet, kapky roztavené hmoty dopadající na zem vytvářejí skvělý zvuk.
¼ vymotané audio kazety svírané v dlani zahraje tahy štetce, nebo pohyb v trávě.
Želatina nebo mokré ruce s mýdlem dělají mlaskavé zvuky.
Mražený římský salát ozvučí velké kosti i puknutí lebky.
Rozpůlené vypošťované kokosové skořápky zahrají zvuky kopyt koně.
Mačkaný celofán praská jako oheň.
Sbírka dřevěných a kovových dveří se hodí k vytvoření všech druhů dveří a pro vrzání lodi.
Těžký telefonní seznam se hodí pro fyzické napadání těla.*

'Ručařská dílna' První ručařské studio vzniklo v Americe v roce 1927 s osobností Jacka Foleye (z něho anglické pojmenování ručařů – foley artists). Úkolem ručaře je vytvářet na mikrofon každodenní ruchy (kroky, rány při bitkách, výstřely, hrkání nádobím, padání sklenic, otevírání dveří, hoření ohně, let ptáka a jiné efekty), které není možné, nebo se nevyplácí točit přímo na place (pokyny režiséra, šruml kolem). Typické ručařské studio je vybavené pískovištěm se šterkem, nádrží s vodou, kusem betonu, kusem auta, řadou dveří, nádrží s vodou a neuvěřitelnou řadou rekvizit, které se používají k vytváření různých zvukových efektů. Ručaři tráví nespočetné hodiny před mikrofony, pokoušejí se zvukově oživit situace, které vidí na obrazovce. Jejich profese vyžaduje velkou praxi, mimořádnou soustředěnost a dobrý poslech.



<http://www.primacoustic.com/app-foley-room.htm> [online] 2009 [cit. 2012-01-02]



http://www.wired.com/magazine/2011/02/pl_screen_foley/ [online] 2010 [cit. 2012-01-02]
(Ručařská dílna, Citivý ručař-muž ruchuje kroky ženy)



KLIP LIP DUB

Autor: pro potřeby dílny známý formát LipDub upravili Marta Svobodová a Tomáš Doležal.

Věková skupina: 6+ (testovací skupina 12 účastníků 18-30 let, 70 účastníků svatby 1-100let).

Cíle aktivity: během čtyř hodin technikou LipDub natočit na jeden záběr krátké video k zadané písni.

Vytvořit příběh, obsadit role, promyslet choreografii a určit trasu pro kameramana.

Získané dovednosti: účastníci úzce spolupracují s kameramanem, učí se jak funguje steadicam. Společná tvorba scénáře scény, promyšlení choreografie pro videoklip na základě vybrané skladby.

Výstupy: videoklip technikou LipDub.

Celková doba trvání: 4 hodiny (240 minut).

Příprava: 30 minut, (výběr skladby, tisk textů, instalace kamery na steadicam).

Počet lektorů: 2 (1 uvádí program, učí píseň, 1 kameraman) ale obě funkce zastane i jeden.

Organizace aktivity: skupinová – všichni pracují společně.

Materiál a pomůcky: papírové plachty na scénář.

Technické vybavení: kamera (na steadicamu v automatickém režimu), steadycam (lze nahradit hrudní opěrkou, pevnou rukou), počítač s nahranou skladbou, silné reproduktory, prodlužovačka.

Organizace práce: Lektor se s celou skupinou učí píseň, účastníci samostatně vytváří scénář, scénu a rozhodují o hercekm obsazení, ve spolupráci s lektorem-kameramanem konzultují trasu pro kameru.

Prostorové podmínky: Libovolné. Interiér i exteriér. Čím členitější a různorodější prostor, tím bývá výsledek zajímavější.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

kompetence sociální a personální: žák se přizpůsobuje měnícím se životním a pracovním podmínkám a podle svých schopností a možností je aktivně a tvořivě ovlivňuje; aktivně spolupracuje při stanovování a dosahování společných cílů; přispívá k vytváření a udržování hodnotných mezilidských vztahů založených na vzájemné úctě, toleranci a empatii.

F/AV výchova: žák zpracuje písemný koncept vlastního audiovizuálního projektu, formuluje jeho námět, obsahovou strukturu, formální pojetí a téma (koncept projektu prohlubuje přípravným vizuálním materiálem – fotografiemi, kresbami, přípravnými záběry); prokazuje aktivně vlastní zájem a individuální zaměření při práci na audiovizuálním projektu v týmu.

Obecná východiska programu: hudební skladba, prostor, čas, lidé, jeden záběr – jako tvůrčí limity pro vznik společného díla. Interpretace textu a atmosféry skladby do scénické podoby.

Interpretační rámec, souvislost se uměním: Reakce formou videa, které převezme původní myšlenku někoho jiného, ale autor si obsah přizpůsobí a upraví. Remix kultura.

KLIP LIP DUB

MOTIVACE V tomto dni manipulujeme s rolemi. Dnes může každý přijmout i jinou roli, než dosud hrál. Nabízíme vám k naplnění zábavný audiovizuální formát. Shromáždili jsme se v sále, kde jsme pro účastníky nachystali inspirační projekci dvou videí vzniklých technikou **LipDub**. LipDub, v překladu „němá artikulace“, je označení krátkého videa natočeného na známý hit, kdy účinkující jako na playback otevírají ústa ve zpívaných pasážích. Je zvykem natáčet video na jeden záběr, v němž se veškerá akce odehrává. Tato forma je populární zvláště při příležitosti školních akcí a svateb, kde je potřeba zabavit velké množství lidí. Od roku 2006 vzniklo mnoho satebních a **školních LipDub** videí, kde jásající osoby vbíhají do záběru, zpívají a tančí. Méně už je těch, které nesou příběh a zpívají se na neznámou píseň. **Přátelé, výzva je jasná: Formát LipDub – zpívaný klip na jeden záběr, s vámi všemi v libovolných prostorách. Máte na to čtyři hodiny a kameramana.** Lektor-kameraman představuje účastníkům **steadicam**, tedy speciální držák na kameru, který při chůzi stabilizuje pohyby kamery. Já jako kameraman potřebuji znát trasu kudy půjdu a co mám zabírat, tedy co se bude dít. Ano, dostáváme se k tomu, že na vás bude vymyslet, co se bude dít. Píseň jsme vám vybrali, abyste se nehádali. Nikdo z vás ji pravděpodobně nezná. Lektor každému předá nacyklostylovaný text písně „Říká se o mně“ Budoáru staré dámy. Nyní se ji všichni společně naučíme. Během učení můžete přemýšlet o příběhu, který by mohla píseň nést.

UČENÍ PÍSNĚ Lektor, překvapivě autor písně, spouští zvukový program (Adobe Audition, lze i v obyčejném přehrávači) a přehrává píseň nejdřív vcelku, aby účastníci zachytili atmosféru a měli představu o vývoji skladby. Poté zpívá společně s účastníky píseň po jednotlivých částech, aby se ji všichni naučili. Situace je úsměvná, melodie není až tak zpěvná, jak se zdá, text je vizuálně podnětný, avšak poměrně rychle nazpívány. Účastníci setrvávají i po půl hodině vyčerpávajícího tréninku v dobré náladě a pusy otvírají stále mimo. *Jak se tak na vás dívám, nikdy předtím mě nenapadlo, že je to tak ukecaná píseň. Možná nemusíte umět všichni všechno, většinou každý zpívá nějakou část, kterou se naučí dobře. Záleží ale na příběhu, ze kterého se zřejmě odvine i to, kdo bude kdy a kde co zpívat.*

TVORBA PŘÍBĚHU, SCÉNÁŘ Účastníci se rozhodli pro skupinový brainstorming. Na základě poslechu a přečteného textu zapisovali na plachtu papíru volné asociace. Poté se po skupinkách vydali prozkoumat prostor, udělat obhlídky zajímavých míst, která by šla využít. Jeden z účastníků nadšeně svolal ostatní: *Na půdě jsem našel spoustu rámu, jsou volný, vyzbudou na každýho! Mohlo by to naplnit náš formát! Rám a rámování dveřmi a okny se stalo opakovaným motivem příběhu, který provázela ústřední postava dívky. Posloupnost vybraných scén účastníci zachytili v bodovém scénáři (viz obr. vpravo) a herecky se obsadili. Tvorba scénáře a jeho realizace v akci pro třiapůlminutový klip zabrala asi hodinu a půl.*

NATÁČENÍ Nejdůležitější je načasování. Aby kdokoli mohl kdekoli zpívat a orientovat se v písni, rozestavili lektori v prostorách čtyři silné reproduktory. Při běžném natáčení slyší herci pokyny režiséra či kameramana. V tomto případě se jedná o diktát skladby, kterou se jen někdy podaří překřičet. Tyto hlasité okolnosti vnášejí do procesu natáčení překrásný zmatek. Účastníci provedli nejprve „na sucho“ kameramana naplánovanou trasou a představili mu místa akce. Další pokus už byl nahlas. Účastníci se vyhecovali k velkému soustředění, každé zaváhání zkazí celek a není to kde stříhnout. *Takže chyba znamená jet to celé znovu!* Humorné a komplikované byly obzvláště hromadné přesuny osob „za kamerou“ z jednoho místa na druhé, které se při záznamu nechtěně ukázaly na kameře. Čtvrtý pokus byl úspěšný. Zpracování materiálu je v tomto případě velmi jednoduché. Záznam je třeba sesadit s originální hudbou a zvuk z natáčení pravděpodobně vyhodit. Video naleznete na 2. DVD KLAP! 09 pod názvem KLIP LIP DUB, nebo online (<http://vimeo.com/channels/klap09#19558924>).

REFLEXE Dvanáct účastníků dokázalo přes drobné rozpory vymyslet a ztvárnit za čtyři hodiny svoji myšlenku. Učení neznámé písně nebylo tak snadné, jak jsme si představovali (v případě, že by píseň všichni znali, by zcela odpadlo). Naším přáním však bylo nabídnout autorskou hudbu, ke které máme vztah a autorské právo. Nedokonalý LipDub (trefování se do úst) ve výsledku působí až rušivě, důraz je kladen na příběh, který je ve srovnání s ostatními LipDuby na internetu na vyšší úrovni.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Jak již bylo zmíněno v úvodu, technika LipDub může posloužit jako zábavné prezentační video, které představí zaměstnance, žáky i prostory školy. Jen je potřeba domluvit se na písni. Doporučuji tedy předně složit školní hymnu.

*Ztrácím se zcela už koukají z těla jen mé přední zuby
Je-li to znamení tak ať běží za ní, vždyť její šaty splývají s mořem.
Točím se, tolik bych toho chtěla říct. Ale nic. Zůstávám uvnitř
Říká se o mně... že už jsem umřela
Pojezu do té maličké země ve tvaru kraví skvrny
A když to čekáš zcela nejmíř – najednou roh! A co potom?
Den křížení, den kola, točím se, tolik bych toho chtěla, ale.
Říká se o mně... že už jsem umřela
Chtěl jsem vám jenom říct že jsem ráda na světě!
A kdyby to snad nebylo poznat... mmm tak mě klidně liskněte!
Totiž! Říká se o mně že už jsem umřela
(text písně Říká se o mě vybrané pro LipDub klip)*



(obr. bodový scénář účastníků k LipDub klipu)

Pohled na skupinu stojících lidí / postavy drží v ruce obraz / hledí nepřítomně / v posledním rámu dívka se svým mužem / jako na satebním obrázku / dívka z rámu vykukuje / vykročí z rámu ven / nadšeně kouká do nového rámu / výhled ji zaslóní jiná osoba / rám – jakoby televize / znechuceně odchází dveřmi / míjí hudebníka / v chodbě tančí společnost / přítomnost dívky ignorována / společnost odchází / dvojice před dívkou zavírá dveře / lomcuje dveřmi / podaří se otevřít / venku nikdo / rozhlíží se / nikde nikdo / otvřené okno / před ní se zavírá / utíká do zahrady / stůl opuštěný karbaníky / nachází kartu / na ní symbol touhy / v dále společnost / utíká na hostinu / společnost se baví / zpívají / její přítomnost nevnímána / chodí kolem nich / pohled kamery opět zarámovaný / přisedá si / všichni vstávají / připíjejí si / odcházejí / rám padá / u velkého stolu sama / pohled do kamery, zpívá: „Říká se o mně, že už jsem umřela.“ / odhodlaně vstává / jde k pumpě / omývá si obličej / rám, přes který se kamera opět dívá / bere do svých rukou / pohled do kamery – prozření / před zraky ostatních, kteří drží rámy a zpívají / jim jeden po druhém strhává. (přepis výsledného působení Klip LipDub po shlédnutí)

Jaký program vám přišel nejpřínosnější?

MK: Natáčení klipu (skvělá spolupráce, více technik pohromadě, reálný výstup, hodně jsme zabrali jako skupina).

JG: Lip dub videoklip – je z něho nejreprezentativnější výsledek a taky jeho příprava byla skvělým týmovým zážitkem.

PP: Točení klipu bylo super, hlavně asi kvůli tomu, že nás tolik tlačil čas. Výsledek je proto syrovější a má lepší atmosféru.

Školní LipDub „První Lip Dub označený tímto názvem vytvořil Jake Lodwick v prosinci 2006 (Lip Dubbing: Endless Dream). V roce 2008 tuto formu tvorby, jež je většinou založena na osobitě ztvárnění některé populární písně, použili jako první studenti katedry digitálních médií německé Hochschule Furtwangen ve svém University LipDub #1. Od té doby je natáčení podobných prezentací stále oblíbenější nejen u studentů škol vysokých, ale i středních. Je zvykem dodržovat původní formu, tj. natočit celé video jako jeden záběr, jehož prostřednictvím se divák seznámí s prostory celé školy. Výsledek tak slouží zároveň jako jakási neoficiální pozvánka ke studiu a dělá škole dobrou reklamu. Možná právě proto bývá vedení docela ochotné podobnou aktivitu podporovat a případně i umožnit natáčení místo výuky. (BRDÍČKA, B., 2011:online)“ Zpravodajský portál eSchool News v červnu roku 2011 uveřejnil svůj výběr deseti nejlepších školních LipDub. Výběrám z nich ty zajímavé:

Shorewood Lip Dub – vcelku dlouhé video je natočeno pozpátku, akteři se museli naučit zpívat píseň pozadu (<http://www.youtube.com/watch?v=177T1-AJi2O&feature=youtu.be>)
Shorecrest Decade Lip Dub Pop Culture Scavenger Hunt - video je natočeno na mix písní z minulosti až po současnost, pohyb kamery se vůči aktérům proměňuje, sledujeme je nejen zepředu, ale i z boku (<http://www.youtube.com/watch?v=nzDFuClcxtk&feature=youtu.be>)
Bloomington High School Teacher Lip Dub – LipDub, kde se nestydí zpívat učitelé (<http://www.youtube.com/watch?v=yW7s5x1BOtU&feature=youtu.be>)
SPŠ Třebíč natočila v roce 2011 též svůj LipDub: (http://www.youtube.com/watch?v=IO88_Vmvszk)

Steadicam slouží ke stabilizaci záběrů, které točí kameraman „z ruky“. Záběry ze stadicamu mají bezprostřední charakter a jsou krásně klouzavé jako při použití složitých jeřábových kamer, kolejiště nebo kamer zavěšených na laně. (...) Steadicam funguje na jednoduchém fyzikálním principu – akce a reakce. Hmotnost kamery je kompenzována hmotností závaží, které kompenzuje každý její pohyb. Samotné držení steadycamu se nachází v těžišti celé soustavy. (Hafnet, 2010, online)“



(Vlevo Steadicam Merlin 20 000 Kč, využit při natáčení Klip Lip Dub, uprostřed další, dražší varianta, vpravo vesta. <http://www.hafnet.cz/tag/steadicam>)

Návod na vlastní výrobu Stadicamu (<http://www.diycamera.com/stabiliser/index.html>)
Tipy pro dynamické záběry se stativem. I kamera na stativu může fungovat jako staeadicam, uchopí-li se v těžišti (<http://zrcadlovkou.cz/kolejnice-rameno-i-steadicam-ze-stativu>)
Jinou alternativou pro stabilizaci obrazu v pohybu malých kamer může být **hrudní operka Remes** za cca 900Kč. (<http://www.digikamery.cz/katalog-234-Hrudni-operka-Remes>)



(První scéna s obrazy – natáčení KLIPU LIP DUB)

POSELSTVÍ BADATELŮ

Autor: Marta Svobodová, Tomáš Doležal, Jan Kořínek.

Věková skupina: 15+ (testovací skupina 12 účastníků 18+).

Cíle aktivity: vytvoření autorské mediální zprávy a její prezentace.

Získané dovednosti: vytváření bodového scénáře, příprava natáčení, základní práce s kamerou, netradiční možnosti prezentace záznamu.

Výstupy: video.

Celková doba trvání: 12 hodin.

Příprava: 20 minut (za účelem motivace).

Počet lektorů: 3.

Organizace aktivity: skupinová (12 účastníků).

Materiál a pomůcky: dle námětů účastníků, průsvitné plátno nebo prostěradla pro zadní projekci, úchyty.

Technické vybavení: kamera, stativ, kabel na propojení s počítačem (firewire), projektořem (v případě multiprojekce více projektořů), střihový program (Premiere, MovieMaker apod.), reproduktory, další dle konkrétního záměru tvůrců.

Organizace práce: lektor motivuje účastníky k intenzivní samostatné práci na videu, funguje v roli konzultanta, v případě střihu jako asistent.

Prostorové podmínky: libovolné, pro zpracování videa v dosahu elektřiny.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkoušet nové a umí kriticky zhodnotit výsledky své práce.

Kompetence sociální a personální: žák dokáže pracovat v týmu, využívá svých dovedností k sebeuspokojení, dokáže přijmout svou roli, oceňuje práci druhého.

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence občanská: žák má pozitivní vztah a respekt k umění, akceptuje jiný umělecký názor a dodržuje pravidla.

Kompetence k podnikavosti: žák zvládá trénu, bezpečně užívá materiály a prostředky, medializuje svou činnost.

F/AV výchova: žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při

vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí;

žák prokazuje aktivně vlastní zájem a individuální zaměření při práci na audiovizuálním projektu v týmu;

žák experimentuje se zvukovou složkou audiovize v její komplexnosti (hudba, zvukový a ruchový

obraz snímaného reálu) a ověřuje její tvůrčí spojení s vizuálním materiálem;

prokazuje aktivně vlastní zájem a individuální zaměření při práci na audiovizuálním projektu v týmu.

Obecná východiska programu: vyústění příběhu.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: režisér jako tvůrce koncepčního rámce, na jehož obsahu ve stejné pozici spolupracuje více osob: ¹24, ²One Day on Earth, princip ³zadní projekce.

POSELSTVÍ BADATELŮ

SAMOSTATNÁ VÝROBA AUTORSKÉHO DÍLA

MOTIVACE Následující aktivita je vyvrcholením příběhu Klap! '09. Účastníci se stávali samostatnějšími, každý den prozkoumávali nové techniky za účelem ovládnout všechny dimenze, s nimiž „Generátor příběhů“ pracuje. Jejich úspěchy shrnovaly ZPRÁVY, na které se právě s účastníky v sále díváme: ...a v dalších 12 hodinách je teď čeká největší úkol – chtějí vytvořit mediální vzkaz, který by mohli do generátoru příběhů nahrát, aby se jim podařilo se spícími navázat komunikaci. Jak jste slyšeli, tohle je pro všechny velká výzva...

ROZVRŽENÍ PRÁCE Lektoři s účastníky probrali časovou náročnost jednotlivých úkonů (stříh, export), se kterými neměli zkušenost. Metodou společného brainstormingu zapisovali nápady, které následně hlouběji rozebírali. Ozývaly se různé náměty, jak vzkaz pojmout: *strašit, pozitivně motivovat, vtipně, instruktážně, jinak...* jak ilustruje obrázek vpravo. Debatu rozsekl tento názor: *Tak jako my jsme rozdílní a těžko se domlouváme, tak i spící jsou rozdílní a funguje na každého něco jiného. Bude nejučinnější rozdělit se podle toho, jak kdo smýšlí a natočit své poselství po skupinách. S každým pak třeba zarezonuje něco.* Dohodli se společně na třech základních formách (pozitivní motivace ke změně, odhalení pravdy a podobenství ohrožení), které ve výsledku propojí. Každá ze tří skupin tedy mohla pracovat na jedné části videa a zároveň využívat síly celku (pro obsazování hromadných scén).

NATÁČENÍ A ZPRACOVÁNÍ MATERIÁLU Práce v malých týmech (tři týmy po čtyřech lidech) bývá přínosnější, protože se k režii, kameře a stříhu dostanou všichni. Lektoři byli k dispozici pro vydávání techniky a materiálu, konzultace a pomoc se stříhem v Adobe Premiere.

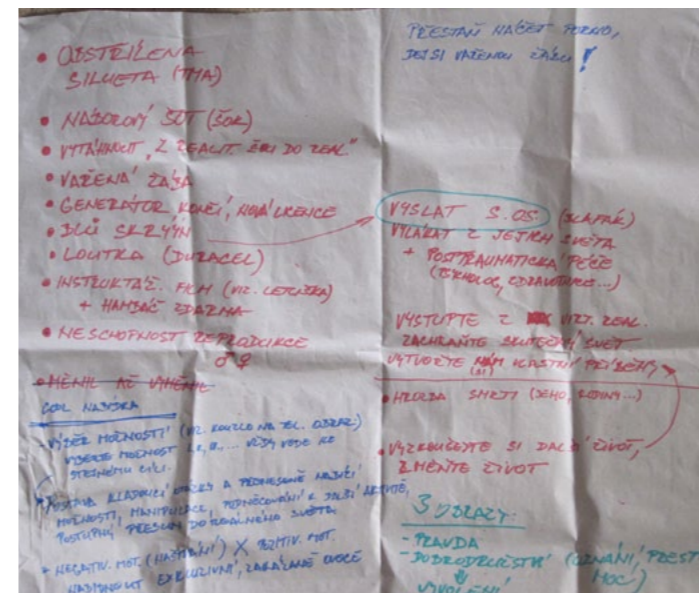
VÝSLEDNÉ VIDEO Všechny tři naplánované části účastníci propojili záběry na ruce popsané hesly (kurzívou): 1. *Váš současný život* / záběr z pohledu tleskajícího davu, přichází a sedá si někdo velmi ceněný, původní kontaktní zvuk. Interpretace – když nic neuděláte, zůstanete v řadě. Opět ruce – *Když nám pomůžete* / stejná akce, ovšem z pohledu ceněného člověka – vidíme tleskající dav (stanete se slavnými – pozitivní motivace). 2. *Pravda* / záběry se spícími bytostmi napojenými na hadičky, prostřednictvím nichž jsou udržovány základní fyziologické potřeby, ambientní zvuk. 3. *Zánik* / podobenství s housenkou, která chce být motýlem, ale protože je zakuklená, sežerou ji ještě před vylíhnutím mravenci. *Ruce: Víš, co se děje s příběhy?* Poslední část účastníci naručovali sami (chroustání mrkve k obrazu ohlodávané housenky) a připojili vlastní komentář – bajku. Následně proběhl export videa a přenos na USB-flash disk. Výsledné video, podobně jako zprávy nefungují sami o sobě, nýbrž v kontextu celého příběhu. Je tedy sporné, zda je vytrhávat ze souvislosti a prezentovat samostatně. Video POSELSTVÍ BADATELŮ naleznete na 2. DVD Klap! '09, online: (<http://vimeo.com/channels/klap09#19559836>)

CESTA KE GENERÁTORU Lektoři i účastníci se společně vydali hledat přípojku generátoru. S paměti flash v ruce a oděni do ochranných obleků se dle nalezeného plánu dostali k jednomu z přístupů do systému (nádrž přehrazená ponořeným plotem a nasvícený led-diodami). S nasazením všech sil získali nástroj (svítící čelovku uloženou v plastovém pouzdře pod hladinou), který jim pomohl dekodovat algoritmus, jenž generátor využívá pro svoji ochranu proti nabourání. Čtením kódu (svícení čelovkou na systém odrazných ploch umístěných po cestě) se dostali až k přípojce generátoru. Lektoři dlouho přemýšleli, kde poslední velkou projekci udělat (projekce na hladinu rybníka, na JZD, na louku, do mlhy), až se nakonec rozhodli pro přetvoření známého prostoru – stodoly Librova gruntu k nepoznání. Účastníci se tak neznámou cestou – zadním vchodem dostali zpět, odkud přišli. Uprostřed bílé krychle našli otvor na USB. Účastníci připojili ke generátoru flashku se svým videem. V tom okamžiku se na všech plochách kolem rozběhla jejich videozpráva. Stodola se stala 3D plátnem pro multiprojekci jejich výsledného videa, které symbolizovalo vysílání v různých formátech do světa. Takto skončila výprava. Po měsíci účastníkům opět přišel podivný mail s předmětem „volání o pomoc?“ a odkazem na jejich video, které bylo i součástí zpráv ten večer.

REFLEXE Účastníci v reflexi sdělili, že by na zpracování takto komplexního úkolu potřebovali více času. V původním plánu se tvorbě vzkazu měli věnovat 24 hodin. Z hlediska časové organizace práce a zapojení všech ale vyřešili úkol výborně.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Co z toho může být zajímavé pro využití ve škole, je organizace práce na jednom projektu, kdy různé tvůrčí skupiny přispívají do celku svým osobitým viděním, jak je tomu například u projektů **24** nebo **One Day on Earth**.

Vítáme vás u dnešních zpráv. Ze světa: z dalších výsledků námi sledované expedice je zřejmé, že experti pokračují úspěšně ve své práci (...) Ale to není vše, zbývá tu pořád ještě proč? Co se stalo? Jsou spící spíš živí nebo spíš mrtví? Lze je probudit? Potřebují a chtějí vůbec pomoci? Jak podotkl jeden z badatelů na místě, cituji: „Zvládli jsme již technologie k tomu, abychom zjistili, na jakých principech funguje Generátor příběhů a jakým způsobem jsou k němu spící připojeni.“ V dalších dvanácti hodinách je ale čeká největší úkol – chtějí vytvořit mediální vzkaz, který by mohli do generátoru příběhů nahrát, aby se jim podařilo se spícími navázat komunikaci. Jak jste slyšeli, tohle je pro všechny velká výzva, vzkaz musí být opravdu přesvědčivý, tak aby spící pochopili a uvěřili, že jsou spícími a mají možnost se probudit... Výzkumníci mají plné ruce práce a my zůstáváme v příslibu velkých očekávání. Další zprávy: káva se podává na požádání v kuchyni. (Ukázka ze zpráv, které motivují účastníky k poslednímu úkolu)



(Zápis z brainstormingu a společné porady účastníků)

Dala by se vysledovat nějaká proměna ve vás – před a po Klapu?

PB: Ano. Nadchlo mě, že bylo možné všechno řešit akademickou domluvou mezi účastníky. Byl to pro mě humanisticky zážitek :)

Nejzajímavější program?

AŠ: Nejzajímavější byly procházky a hádání nad brainstormingy.

Jak jste vnímali finále příběhu?

JG: Závěrečná cesta ke generátoru a návrat do stodoly z nějakého důvodu postrádal wow efekt. Průběžná motivace skrze pobyt na neznámé planetě a navazování kontaktu s obyvateli na jednu stranu odváděl pozornost, dával však inspiraci pro vlastní práci.

Dokázal bys jej po dvou letech zrekonstruovat?

JG: Na začátku jsme se sešli jako posádka rakety a cestovali jsme na neznámou planetu, která tuším nějakým způsobem volala o pomoc. Na planetě jsme každý den jako badatelé objevovali různé postupy, které nám přibližovaly možnosti komunikace s místními spícími obyvateli skrze filmové prostředky. Na konci jsme díky nabytým dovednostem natočili několik motivačních sdělení, které měly za cíl odhalit spícím obyvatelům jejich pravou podstatu a přimět je k probuzení. Po výpravě k rybníku a nahrání našich děl do generátoru příběhů byla tato díla promítnuta nám samotným, pěkný dramaturgický oblouk. :)

24 Koncept mladé režisérky a scenáristky Kamily Zlatuškové. „Dokumentární pásmo o čase jednoho českého dne, na němž se podílelo 24 režisérů a režiserek. Každý si vybral jednu denní či noční hodinu a k dispozici měl dvě minuty filmu. Vznikla dokumentární mozaika žánrů a témat, která portrétuje atmosféru současné České republiky. Zároveň je tento unikátní projekt přehlídkou odlišných filmařských stylů a filmového vidění nejlepších českých dokumentaristů dneška na ploše jednoho filmu. Autoři provázejí teenagery na diskotéce, sledují doktory na operačním sále, dělníky v továrně, věřící v synagoze nebo se noří do lidského jícnu. (ČT, 2011: online)“
více na: <http://rtds.jamu.cz/2012/01/05/kamila-zlatuskova-24/>

2One Day on Earth (<http://www.onedayonearth.org/>)

Lidé na celém světě dne 10. 10. 2010 na výzvu organizátorů projektu natáčeli video. Cokoliv z jejich života, jakkoli dlouhého a jakoukoliv technologii. Své videopříspěvky nasdíleli do on-line archivu, ze kterého si režiséři a střihači výsledného filmu One Day On Earth vybrali záběry pro sestřih celovečerního filmu. Archiv videí je rozdělen dle kontinentů a jednotlivých států a je přístupný komukoliv. Výsledný film ovšem běžel pouze jeden den zdarma na internetu, poté putuje v distribuci na DVD. Další kolo simultánního natáčení v jeden den na celém světě proběhlo 11. 11. 2011, záznamy z něj se zpracovávají. 12.12.2012 proběhne pravděpodobně poslední výzva.

3Zadni projekce je hojně využívána např. na výstavách, kde diváci nesedí a pohybují se i v blízkosti projekční plochy. Projektor je při zadní projekci umístěn za projekční plochou, takže ze strany pozorovatelů nedochází k nežádoucímu stínění. Obraz v projektoru je třeba stranově převrátit, aby byl správně orientován. Materiál pro zadní projekční plochu velmi ovlivňuje výsledné působení videa. Pro zadní projekce se používají difuzní nebo optické matice. V našem případě jsme použili bílý „vixlajvant“ a prostěradla.



(Z natáčení POSELSTVÍ BADATELŮ. Část druhá – Pravda)

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE KLAP! '09

Poslední den dílny jsme se sešli v uklizeném sále a promítli si s účastníky a pozvanými hosty všechna vytvořená videa a prezentaci fotek. Následovala závěrečná reflexe, kde jsme vyzvali účastníky, aby zhodnotili přínos dílny a navíc se vyslovili k následujícím otázkám: *Odnášíte si něco? Co? Vyhovovala vám skladba aktivit? Vyhovovala vám práce lektorů? Po dvou letech jsem účastníky požádala o zodpovězení dotazníku, který byl rozšířen o otázky: Co si prvně vybavíte, když se řekne KLAP! '09? Je to skutečně to, co ve vás zanechalo největší dojem? Inspiroval vás Klap k tomu, že jste začali sami tvořit videa? Co si pamatujete z příběhu, který se Klapem vinul? Jaký z programů vám přišel nejpřírodnější / nejzajímavější / úplně blbý a proč? Odpovědi na uvedené otázky jsem spojila do několika kategorií, kterým se budu podrobněji věnovat. Na závěr připojím zhodnocení akce samotnými lektory.*

ÚČASTNÍKOVA PROMĚNA

Z „OVČANA“ V OBČANA – Z DIVÍČÍHO SE DIVÁKA V POUČENÉHO DIVÁKA – Z VÁŽNÉHO V ODVÁŽNÉHO PANKÁČE – Z INDIVIDUÁLCE V KOLEKTIVCE

Při koncipování programu jsme chtěli dosáhnout proměny pasivního příjemce v aktivního tvůrce, což jsme našli hned v několika odpovědích, nejpěkněji řečeno „z ovčana v občana“. Z hlediska znalostního, vztaženého konkrétně k rozvoji audiovizuální gramotnosti, by nás mohla uspokojit odpověď „rozhodně jsem předtím nevěděla, čeho všeho lze v audiovizuálním médiu dosáhnout (...) co je za tím celkem, který můžeme vidět v kině.“ Jeden z nejzkušenějších účastníků mluví o „změně přístupu k natáčení a vlastní tvorbě“, která spočívá v nově nabyté odvaze k uskutečnění a dotažení nápadu. Výrokem „Punk is not death!“ přílehlavě popisuje mnoho situací (natáčení KLIP LIP DUB, focení CESTA RAKETOU, tvorba POSELSTVÍ BADATELŮ), kdy nebylo možné se věcmi zabývat do detailů, bylo potřeba spokojit se se syrovou variantou, která je přes „všechny chyby“ výmluvná a živá. Najít si své místo – „být sám sebou (...) v kolektivu ostatních“ odkazuje k proměně v psychologicko-společenské dimenzi nejmladšího účastníka, který, jako málokdo jiný, oceňoval programy zaměřené na osobní rozvoj. Tvorba ve skupině přináší mnoho kompromisů: „Pokud chceme uspět se skupinovou prací, musíme hodně obětovat ze svých cílů, ale nikdy nesmíme zradit vlastní postoj, hodnoty a sebe sama.“ Proměna v tomto případě znamená nalezení klíče k rozpoznání situace, kdy má smysl věnovat energii do přesvědčování ostatních o svojí pravdě, a kdy je naopak smysluplné přijmout názory ostatních.

INSPIRACE A REÁLNÁ ODEZVA

SMĚREM K ROZVOJI AV GRAMOTNOSTI: TECHNOLOGICKÁ – KONCEPČNÍ – METODICKÁ

Všichni až na dva účastníky uvedli, že se po dílně cítí „inspirovaně“ k vlastní video tvorbě. Ti dva uvedli: „Ne. Klap mi ukázal, jak časově náročné video je.“ Časová náročnost je s výrobou videa spojená, jediné, co je možné, a oč jsme se snažili, bylo pečlivě připravit techniku k natáčení, aby se účastníci mohli věnovat pouze zajímavé části natáčení a následně další aktivitě, v jejímž čase jsme videa v počítači doladřovali sami (mimo VYSNĚNÉ MÍSTO, TAM A ZPĚT, POSELSTVÍ BADATELŮ). Uvědomění si této obrovské disproporce trvání natáčení vs. trvání výsledku je pro postoj a hodnocení audiovizuálních děl cenná zkušenost. Druhá negativní odpověď: „Nenaučili jsme se stříhat, takže v podstatě ne... (neinspirovalo mě to k tvorbě),“ je zklamáním očekáváním, že jsme se programově stříhem na dílně zabývali. Záměrně jsme nabízeli aktivity, které pozdější stříh nevyžadovaly (mimo STÍNOVÁ ABECEDA). Tři z „inspirovaných“ účastníků se k vlastní tvorbě z různých důvodů „nedokopali“, zbylých osm uvedlo, že od KLAPU tvoří: „Ne umělecká videa (...) dokumentačního charakteru.“ Nebo si pohrávali s dvojprojekcí či animací. Animaci pro její jednoduchost a efektní výsledek oceňovali téměř všichni (8). Pro nás samotné bylo překvapující, jak málo účastníků (3) si tuto techniku předtím vyzkoušelo. Rozvoj audiovizuální gramotnosti ve vztahu k nabytým praktickým **dovednostem** na KLAP! '09 tedy znamenal zvládnutí **základní práce s kamerou** (STÍNOVÁ ABECEDA, HLEDÁNÍ DUCHA MÍSTA, POSELSTVÍ BADATELŮ), **světlem** (VYSNĚNÉ MÍSTO – klíčování) a **pokročilé práce s fotoaparát** (CESTA RAKETOU, ZÁZRAKY PIXILACE, DUCH MÍSTA). Znalosti stříhu uváděli pouze ti, kteří s ním již měli předchozí zkušenost. Účastníci měli též na starosti to, co se děje před kamerou (STÍNOVÁ ABECEDA, ZÁZRAKY PIXILACE, PRINCE OF PERSIA, KROKY DO NEZNÁMA, KLIP LIB DUB); vytvářeli scénář, vybírali vhodné osoby pro jednotlivé role, uplatňovali **komunikační dovednosti, organizační schopnosti v týmové práci a schopnost nápad vůbec realizovat** – využívané schopnosti tedy odpovídali pozici režiséra (na intuitivní úrovni). Herci bez nutnosti hrát byli téměř pokaždé. Zajímavé je, že téměř nikdo z účastníků nijak nekomentoval svoji roli v **pozici výtvarníka**. Je to zřejmě proto, že ačkoli byli výtvarně činní, byla tato role jakoby skryta, vždy podřízena vyššímu cíli (DIAPOZITY-VY, PRINCE OF PERSIA, KLIP LIP DUB). Dalším bodem naplňujícím AV gramotnost byla práce s technikou. Sem patří **pohyb kamery** – jízda na kolejkách (KROKY DO NEZNÁMA), Steadicam (KLIP LIP DUB), **nahrávání a zpracování zvuku** (RUCHAŘSKÁ A HUDEBNÍ DÍLNA), a **práce s efekty** (POSELSTVÍ BADATELŮ, VYSNĚNÉ MÍSTO). Co považuji za nejdůležitější vzhledem k pedagogické praxi, a ocenili to především účastníci sami tvůrčí je **inspirace metodická** – jak navrhnout, motivovat a realizovat aktivitu jako takovou.

Dala by se popsat nějaká proměna ve vás? Stav před a po?

MK: Znalostní – rozhodně jsem předtím nevěděla, **čeho všeho lze v audiovizuálním médiu dosáhnout** drobnostmi, **co je za tím celkem**, který můžeme vidět v kině, jak lze jednoduše docílit hromady různých efektů, případně změnit náladu celého filmu stříhem, světlem, **ruchem**. **Sociální** – pokud chceme uspět se skupinovou prací, musíme hodně obětovat ze svých cílů, ale nikdy nesmíme zradit vlastní postoj, hodnoty a sebe sama.

PP: Zjistil jsem, že dokážu fungovat v kolektivu cizích lidí a dokážu přitom být sám sebou. To jsem považoval za svůj velký psychický blok. Od té doby s tím nemám problém. :)

PH: Klap urcite napomohl me promene z ovcana v občana. A z toho, kdo se obava, v toho, kdo se jiz temer neobava.

PB: Změnil se můj přístup k natáčení a tvorbě vlastních věcí. Zdaleka se neberu tak vážně, jako dřív a nemám tak daleko k uskutečnění a dotažení nápadu do konce jako dřív. **Punk is not death!**

Inspiroval vás KLAP! k tomu, že jste po akci začali sami tvořit videa?

LP: No ty animace se dají zakomponovat do všeho – třeba k novoročnímu přání. Takže trochu.

MK: Po Klapu jsem začala tvořit vlastní videa, ale pouze dokumentačního charakteru pro účely prezentovatelného záznamu (vlastní projekty školního, pracovního nebo výzkumného charakteru) – nešlo o vlastní umělecká videa, ztvárnění příběhů apod.

PH: Ne. Klap me ukázal, jak casove narocne video je.

VH: Nenaučil jsem se stříhat, takže v podstatě ne. Nápadů bylo spousta, ale já pak zapomenou kde jsem je viděl. Klíčování mi přišlo vtipný, ale když bych to potřeboval do něčeho zakomponovat tak bych to sám nedokázal.

Naučili jste se něco nového? Využili jste to?

TR: V rámci výtvarné dílny pro žáky ZŠ a studenty SŠ jsem si pohrával s dvojprojekcí – projekce z meotaru nebo diaprojektoru v kombinaci s digitální projekcí z kamery. A záznamem výsledného obrazu na kameru nebo fotoaparát.

JG: Jasně, několikrát jsem si znova hrál s animací. Na dalším KLAPu jsem se pak bez rozpaků pustil do práce se zeleným pozadím. Dále jsem objevil luminografii a jak vlastně funguje práce s ruchy. Ano. Základy stříhu (ale pouze mechanického, nikoli významového).

MK: SteadyCam a točení bez stříhu – skvělý zážitek při přípravě takto koncipovaného klipu! Jinak jsem dostala především hodně informací a podnětů, technicky bych je ale sama nezvládla udělat (klíčování, efekty, doplnění ruchů do filmu) – úkoly jste finišovali především vy, lektoři... To cítím i jako částečné negativum. Stříh jsem využila. Stoptrik znala již z předchozí doby. Chápu techniku klíčování, ale nedokázala bych jí dát sama dohromady v počítači.

(Otázky a odpovědi z dotazníku s odstupem 2 let)



SPLNĚNÁ A NESPLNĚNÁ OČEKÁVÁNÍ

DOVEDNOSTI – NAHLÉDNUTÍ POD POKLIČKU – ZÁŽITEK

Očekávání účastníků je možné roztrdit do tří kategorií: **NAUČIT SE NOVÉ DOVEDNOSTI**, přičemž těmito dovednostmi rozumíme: 1. **VÝZNAMOVÝ STŘIH**: „Určitě jsem si myslela, že se naučíme videomateriál sami nějak zpracovávat,“ „...doufám, že dojde čas i na ty nůžky, kterými se stříhá film.“ Střih (mimo ZPRÁV) jsme opravdu při tvorbě prakticky nevyužili, chtěli jsme, aby výsledky byly vždy malým překvapením, protože jsme zhodnotili, že učit střih vyžaduje jinou koncepci a více času, což potvrzuje odpověď: „Ale nakonec se mi vlastně dost líbilo, že jsme si mohli jen tak hrát a materiál zpracovávali „neviditelní skřítci“; stejně bych hned všechno zapoměla, jakej čudlík na co atd.“ Dalším bodem očekávaných nabytých dovedností je 2. **VYTVÁŘENÍ SCÉNÁŘE**, který účastníci sestavovali dvakrát (KLIP LIP DUB, POSELESTVÍ BADATELŮ), ovšem pouze intuitivně, bez rad „jak na to“, opět proto, že šlo o experiment a rozepsání do technického či jiného scénáře nemělo v tomto případě smysl. Další kategorií je 3. **PRÁCE S KAMEROU**, kterou se podařilo naplnit na základní úrovni (*INSPIRACE A REÁLNÁ ODEZVA*). Jeden účastník čekal, že se dozví „základy kompozice, jak pracovat hloubkou ostrosti...“, která by ovšem vyžadovala individuální technické vybavení každého účastníka a zcela jinou koncepci dílny. 4. **PRÁCE S EFEKTY** je poslední kategorie, které jsme se dotkli jen okrajově v podobě využití greenscreenu (VYSNĚNÉ MÍSTO) a při dokončování posledního videa účastníků (POSELESTVÍ BADATELŮ), když jsme záběry barvili, rozmazávali a přidávali záblesky. Nabytá dovednost vyžaduje zafixování: „Zklamání souvisí s tím nedostatečným osvojením některých technik,“ to je ovšem daň za jednorázovou dílnu. Druhá kategorie očekávání by se dala schovat pod název **NAHLÉDNOUT POD POKLIČKU ŘEMESLA**, tedy poodhalit proces, jak AV dílo vzniká. Sem zařazují přání „používat terminologii na place“, tedy 1. **TERMINOLOGIE**, kterou jsme nikterak systematicky nazaváděli, protože aktivity byly koncipovány jako hry, ne jako filmová cvičení a nebyla nám k užítku. Další očekávání se týkalo 2. **ROZZÁBĚROVÁNÍ** a 3. **TEORIE KOMPOZICE**: „Čekal jsem trochu více teorie, jak natáčet – dělat záběry (...) základy kompozice.“ Tyto znalosti filmové řeči jsou důležité, chceme-li vyprávět příběh klasicky, a dotkly se účastníků pouze v posledním úkolu (POSELESTVÍ BADATELŮ), což jistě umocnilo jejich pocit „vždyť nás to neučili!“. Poslední bod – 4. **VYUŽITÍ TECHNIKY VE PROSPĚCH NÁPADU** se týká přičichnutí nad pokličkou řemesla – jedná se o získaný nadhled co je všechno s AV prostředky možné, co navíc získám, použiji-li je: „Čekal jsem, že uvidím, jak jde přistupovat k videu a jak s ním jde pracovat, a to se splnilo,“ „...naučil jsem se spoustu triků a poznal chuť, jak techniku objevovat a využívat ve prospěch nápadu, nikoli ji do předpřipraveného schématu tlačit.“ Schopnost vybrat myšlenku adekvátní techniku považuji za velmi důležitou v roli učitele tvořivých předmětů a mám radost, že se tato očekávání podařila naplnit. Tento získaný nadhled ocenili především účastníci s pedagogickou praxí. Poslední kategorii jsem nazvala **ZÁŽITEK VÍC NEŽ UŽITEK** a spadají do ní všechna očekávání jako: „Konkrétního nečekám nic (...) spíš si zažít srandu s natáčením,“ či: „Přijela jsem otevřená tomu něco se naučit a poznat nové lidi,“ „Budu rád, když něco zažiju,“ „Užívat si to,“ které jsem zastřešila pojmem **SPOLEČENSKÉ VYŽITÍ PŘI PŘÍLEŽITOSTI NATÁČENÍ**. Druhý pojem – **OSOBNÍ PŘÍNOS – PROŽITEK** zahrnoval očekávání osobního růstu (viz účastníková proměna z „individuálce v kolektivce“). „...To jsem považoval za svůj velký psychologický blok. Od té doby s tím nemám problém.“ Nebo: „Chtěl jsem se nechat překvapit a překvapen jsem byl.“ Z pohledu účastníků KLAP! '09 splnil očekávání po zážitkové stránce, v oblasti využití techniky v prospěch nápadu a v nabytých a zafixovaných dovednostech pouze co se týče zvládnutí techniky pixilace.

ZHODNOCENÍ DRAMATURGIE PROGRAMU

Otázkami *Vyhovovala vám skladba aktivit? Jestliže ne, co byste udělali jinak?* jsme se pokoušeli dopídit odpovědi, zda je nápad vytvořit kombinaci zážitkového a videoexperimentálního programu funkční. Závěrečná reflexe těsně po dílně přinesla méně kritické ohlasy než dotazník s odstupem dvou let. Obecně lze říci, že skladba aktivit a jejich hustota více vyhovovala těm, kteří neměli žádná očekávání, či těm, kdo přijeli něco zažít: „Tento promyšlený program by se mohl prodávat. Maximální obdiv.“ Účastníci s pedagogickou praxí podávali stížnosti: „Chybělo mi více volného času na relaxaci a zažít naučeného (program byl extrémně nabitý, v důsledku čehož jsme ztratili motivaci) – MÉNĚ JE VÍCE.“ Také: „Uvítala bych možná trochu víc fyzického odpočinku, volna jen tak, projít se po okolí.“ Jelikož důležitým cílem programu bylo představit možnosti využití videa (jinou než narativní formou) a inspirovat učitele ve funkčním a kreativním využívání AV prostředků v pedagogické praxi, jejich hlasy jsme si v závěrečné diskusi lektorů vzali k srdci při přemýšlení o další dílně KLAP!

Co jste očekávali že se naučíte a nenaučili?

TV: Čekal jsem trochu **více teorie jak natáčet – dělat záběry** apod. Něco jako se např. při kurzech fotografování vysvětlují **základy kompozice, jak pracovat hloubkou ostrosti** apod., analogie tohodle ve filmu.

MK: Čekala jsem a nedostala jsem **Střih – významový**, vůbec nevím, co všechno si musím ohlídat, abych v rámci filmu předala děj, který bude pochopen tak, jak já potřebuju:-) Myslím, že bych se nevyhnula logickým lapsům. A taky **Základ vytváření scénáře**. Přijela jsem otevřená tomu něco se naučit a **poznat nové lidi**. Stalo se. Takže trochu zklamání souvisí s tím **nedostatečným osvojením některých technik...**

PP: **Stříhat video**, vkládat do něj **efekty** a provádět další **triky**

JG: Chtěl jsem se **naučit stříhat video** a **používat terminologii na place**.

TR: Popravdě řečeno, neměl jsem očekávání, co se konkrétně naučím nebo nenaučím. Čekal jsem, že uvidím, **jak jde přistupovat k videu** a jak s ním jde pracovat a to se splnilo.

AŠ: **Určitě jsem si myslela, že se naučíme videomateriál sami nějak zpracovávat (ale nakonec se mi vlastně dost líbilo, že jsme si mohli jen tak hrát a materiál zpracovávali „neviditelní skřítci“; stejně bych hned všechno zapoměla, jakej čudlík na co atd.)**

PB: Očekával jsem podivnosti nůši, **naučil jsem se spoustu triků a poznal chuť jak techniku objevovat a využívat ve prospěch nápadu, nikoli ji do předpřipraveného schématu tlačit**.

PP: Chtěl jsem se **nechat překvapit a překvapen jsem byl**. (Otázky a odpovědi z dotazníku s odstupem 2 let)

Co očekáváte od Klapu?

TR: Konkrétního nečekám nic nemám ambice se naučit něco zásadního pro moji další kariéru, spíš si **zažít randu s natáčením**.

PG: Když to půjde, **rád se naučím něco nového k filmu a střihu**. Když ne, nevdá. **Budu rád když něco zažiju**.

LP: Žádné extra **NEMÁM. UŽÍVAT SI TO!** (Vyslovená očekávání při seznamování)

Vyhovovala vám skladba aktivit?

VH: Ano, **tento promyšlený program by se mohl prodávat**. Maximální obdiv. Perfektní akce. Po té době jsem byl na spoustě zážitkově, ale nic takového už sem pak nezažil. Nejlepší akce, se kterou jsem měl možnost se setkat.

PG: Skvělý, pestrý, naprosto jsem si to užil, jen bych uvítala **více fyzického vybití** a zapálených lidiček pro hraní fyzicky náročnějších her.

AŠ: Ano, ale uvítala bych možná trochu **víc fyzického odpočinku**, volna jen tak, projít se po okolí.

MK: **Chybělo mi více volného času na relaxaci a zažít naučeného (program byl extrémně nabitý, v důsledku čehož jsme ztratili motivaci) – MÉNĚ JE VÍCE**. (Ze závěrečné reflexe)



Konkrétní požadavky na případné změny v programu uvedl i ostřílený účastník zážitkových akcí: „Asi bych vynechal vysoká/nízká lana, strategické běhačky. Mám je hodně rád, ale na tuhle akci jsem jel pro něco jiného.“ K jeho názoru na uvádění běhacích her se připojuje i učitel, který by doporučil: „Omezit sportovní hry a psychologické aktivity, naopak dát větší prostor tvorbě videa a dalším aktivitám spojeným s tvůrčí činností.“ Zmiňuje se o psychologických aktivitách, které by společně s dalšími třemi účastníky do programu nezařazoval: „Zpětná vazba a skupinová reflexe je pro mě i s odstupem největším negativem celého Klapu.“ Tyto aktivity obecně ocenili spíše mladší účastníci: „Velký zážitek jsem měl programů, které byly zaměřeny na psychiku. Na dost věcí jsem díky tomu přišel a dost si toho uvědomil.“ Večerní zpětná vazba se skládala ze dvou částí – reflexe tvůrčí a psychologické. Uvědomovala jsem si, že je velmi obtížné hodnotit konkrétní tvůrčí práci účastníků, když je učíte pouze intuitivním přístupem řešit zadaný úkol **v roli badatelů, nikoliv umělců**. Tato rozpolcenost se projevila podle mého názoru v nedostatečně analytické tvůrčí reflexi a klouzala jen po povrchu – „z toho mám radost“ – a spíše se věnovala naplňování příběhu. Tvůrčí účastníci pak zřejmě postrádali hlubší reflexi své práce, a na místo toho je „obtěžovala“ psychologická část reflexe, která dávala prostor pro ventilování pocitů, např. při řešení týmových úkolů. Uvedu příklad, který situaci dokreslí. Je podle mne dobrou motivací při instruktáži k pixilaci (CESTA RAKETOU) účastníkům říci: *Při teleportu se nesmíte pohybovat, protože byste během něj ztratili cenné pixely vašeho těla, které by se nemuselo podařit na místě poskládat do celku!* Učitel-umělec-filmař, který již vidí výsledek (a jeho tvorbu nepovažuje za dobrodružství, nýbrž řemeslnou rutinu) by úkol provést animaci uvedl pravděpodobně takto: „Tak aby vznikl efekt letu – proměnlivého prostředí za vámi – je potřeba zachovat nehybný střed, fotit jednotlivé fáze v naprosto stejné kompozici vašich těl. V případě že pozici nedodržíte a někdo z vás se pohne, ve výsledném videu na sebe strhne větší pozornost než bude mít efekt letu.“ Reflexe takto rozdílně motivovaných úkolů se pak přirozeně liší. V prvním případě se opírá o zážitky z cesty, v druhém případě se rozebírá technické nedostatky výsledku. V našem případě znamená vystoupit z příběhu, jak cítí i jedna účastnice: „Asi bych vypustila ten příběhový rámec. Nápad na hru tohoto typu není špatný, ale to, že jsme se museli vejít do příběhu a směřovat k jeho vyvrcholení možná ubralo sil a moc nás i vás svazovalo.“ Jinak řečeno, na dílně KLAP! '09 jsme **skrze hru představovali** jinak odstrašující **rutinu, která vede** k zajímavému **výsledku**. „Více informací o programu dne“ jsme nepouštěli z důvodu udržení napětí a dynamiky akce, chápu ovšem, že ne na všechny působí dobře, když neví, co s nimi bude.

ZHODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH TVŮRČÍCH AKTIVIT

Otázka *Jakou aktivitu považujete za nejpřínosnější, nejzajímavější a úplně blbou?* nám opět pomohla zorientovat se v tom, co jednotlivé aktivity účastníkům přinesly či odnesly. Za nejpřínosnější program považovalo 5 účastníků ZÁZRAKY PIXILACE – samostatnou výrobu animací ve dvojicích: „Stoptrik mi přišel jako zajímavá a nenáročná technika, kterou si může každý vyzkoušet.“ I ve školách je pro svoji jednoduchost podle výzkumů Hlávkové (2011) nejvyužívanější. Tři účastníci považovali za nejpřínosnější natáčení videoklipu KLIP LIP DUB. Natáčení klipu vyhrálo i v kategorii nejzajímavější program: „Je z něho nejreprezentativnější výsledek a taky jeho příprava byla skvělým týmovým zážitkem.“ Oblíbený je zřejmě proto, že poměr zadaného/tvůrčího prostoru je vyvážený, proces natáčení je zábavný, stříh žádný (na jeden záběr) a výsledek je rychle k dispozici (bez čarování v počítači). Další tvořivé aktivity dostaly vždy po jednom hlase a je zajímavé, že každá byla zmíněna přesně jednou. Dva účastníci se vyjádřili v tom smyslu, že nemá cenu hodnotit jednotlivé aktivity, že neexistuje jedna lepší než druhá, ale: „Nejpřínosnější bylo celé to zažít. Včetně některých voprudentních situací.“ Celé zažít přirozeně považuji za nejpřínosnější, protože jsme celou dobu hledali vyváženost celku – optimální scénář dílny. Obecně lze říci, že za přínosné byly považovány aktivity přenosné, jako zajímavé byly hodnoceny ty, ve kterých měli účastníci velký prostor k realizaci a jejich výsledek byl reprezentativní. Největší dojem udělaly aktivity, které jsou sice komplikovanější na přípravu (IMAGINÁRNÍ A REÁLNÁ HOSTINA), ale mají silný „wow efekt“, tedy překvapily. Žádná tvůrčí aktivita nebyla uvedena jako „úplně blbý“ program.

Co byste udělali jinak?

PH: Asi bych **vynechal vysoká/nízká lana, strategické běhačky**. Mám je hodně rád, ale na tuhle akci jsem jel pro něco jiného.

TK: **Omezit sportovní hry a psychologické aktivity, naopak dát větší prostor tvorbě videa a dalším aktivitám spojeným s tvůrčí činností**. Celkově by neškodilo použít **víc informací o programu dne**.

MK: Asi **bych vypustila ten příběhový rámec**. Nápad na hru tohoto typu není špatný, ale to, že jsme se museli vejít do příběhu a směřovat k jeho vyvrcholení možná ubralo sil a moc nás i vás svazovalo. Dokončení zadaných úkolů souvisejících s vyřešením příběhu se podle mě stalo podstatnější než Klapavé audiovizuálně. Zážitkové aktivity byly fajn, ale více bych je zdobrovolnila nebo nenabízela tak často. Samotnou kapitolu pak představuje **zpětná vazba a skupinová reflexe**, je pro mě i s odstupem největším negativem celého Klapu.

Co považujete za největší přínos Klapu?

PP: **Velký zážitek jsem měl u programů, které byly zaměřeny na psychiku. Na dost věcí jsem díky tomu přišel a dost si toho uvědomil**.

PB: Hlavní přínos je tedy v tom, že jsem se mohl spolupodílet na vizuálním tvaru omezeném a vytvářeném (v dobrém smyslu). Interakce ve skupině i s odborným vedením na "natáčení" byla zdaleka nejzajímavější.

Jakou aktivitu považuje za nejpřínosnější?

PB: **Nejpřínosnější bylo celé to zažít. Včetně některých voprudentních situací**. Konkrétní program teď nevyhrabu z paměti. Myslím, že nejvíc jsme se pohlí na konci, přinuceni dokopat myšlenku k realizaci v malé skupince, každý dle svého naladění a schopností.

TV: Pixilace mi přišla jako zajímavá a nenáročná technika, kterou si může každý vyzkoušet.

Jakou aktivitu považujete za nejzajímavější?

PP: Lip dub videoklip – je z něho nejreprezentativnější výsledek a taky jeho příprava byla skvělým týmovým zážitkem.

TR: Asi nejzajímavější byl Princ of Persie. Spojení projekce z meotaru a videoprojekce. Spojení reálného prostředí před domem a imaginárního prostředí hry. Výstavba prostředí hry prostřednictvím triviálních prostředků a improvizace. Spolupráce hráčů při pohybu ve hře. A docela obyčejně mě zaujaly a bavily Kroky do neznáma.

LP: Vyzkoušení si věcí, o kterých se mi ani nezdálo. No ten klip k písnička a animace a režírování.

(Otázky a odpovědi z dotazníku s odstupem 2 let)



ZHODNOCENÍ PRÁCE LEKTORŮ

Většina účastníků si v dotazníku i během závěrečné reflexe stěžovala na to, že jsme měli tolik práce s přípravami programů, že nezbývalo na to jen tak si s účastníky popovídat: „Pamatuju si, že jsem hodně doufala ve větší propojení obou skupin účastníků a organizátorů.“ „Byli jste velmi záhadní a pořád jste pro nás něco ve skryších chystali.“ Zkušení instruktoři zážitkové pedagogiky říkali, že „tak už to na akcích bývá“, já osobně jsem tento pocit oddělených světů lektorů a účastníků neměla, jelikož jsem uváděla většinu aktivit a provázela účastníky celým programem, ale lektor v roli stříhače, který neustále zpracovával materiál, nedostatek pociťoval. Přípravu překvapení považuji za skvělé a účinné zpestření programu, jeho příprava by ovšem neměla dlouhodobě probíhat na úkor důležité komunikace lektorů a účastníků. Za těchto podmínek pak není možné vychutnat si radost z překvapení společně. Fakt nedostatečné „normální mezilidské komunikace“ mezi oběma tábory se stal velkým tématem při koncipování dalšího cyklu dílny KLAP!. K největšímu propojení lektorů a účastníků došlo při závěrečném úklidu, kdy bez rozdílu pozic, věku a motivací všichni drhli podlahu.

KLAP! '09 OČIMA LEKTORŮ

Cítili jsme obrovskou radost z povedené akce, kterou jsme velmi dlouho a pečlivě připravovali. Nikdy předtím to nebylo tak intenzivní. Poděkovala jsem všem spolupracovníkům, kteří svoji práci dělali z čirého nadšení bez nároku na honorář. Energii, kterou jsme vydali, se mnohanásobně vrátila. Několik dní po ukončení dílny (až jsme dospěli dluh) jsme se s lektorským týmem a supervizorem sešli, abychom s odstupem zhodnotili přínos celé akce a sdělili si svoje pocity. Následovalo neformální setkání s účastníky, na kterém dostali DVD s vytvořenými videi, fotkami, programem a kontakty. Ze setkání vyplynulo několik poznatků:

- Propagace akce na webu byla až příliš záhadná: „První co si vybavím je skupinu lidí, od kterých není jisté co přijde. Ale mělo by to být videoaktivní, hned vedle skupinové komunikace. Zvláště funkční a skutečně tvůrčí.“
- Lépe při propagaci vysvětlit o co půjde, získáme tím skupinu s podobným očekáváním.
- Někteří účastníci (především z řad pedagogicky činných) očekávali od akce více individuální práce s kamerou a stříhem pod vedením lektorů, postrádali odbornou terminologii a teoretická pravidla pro natáčení a stříh: „Také jsem čekala, že místo nepřehledné ochutnávky různých možností se po dvou dnech zaměříme více na vytváření vlastních věcí (třeba ve tvůrčích dvojicích, trojicích s vedením jednoho zkušeného borce/borkyně).“
- Je tu tedy výzva zkoušet postavit dílnu ještě více na spolupráci lektorů jako konzultantů a účastníků: „Hlavní přínos je tedy v tom, že jsem se mohl spolupodílet na vizuálním tvaru omezeném a vytvářeném (v dobrém smyslu), interakce ve skupině i s odborným vedením na „natáčení“ byla zdaleka nejzajímavější.“
- Technologická překvapení zachovat (aby nebyli ochuzeni o zážitky a zůstala úplná představa jak lze aktivitu motivovat a realizovat), ale poté vysvětlit knowhow (zvýšit opakovatelnost, využitelnost) Tento dluh splácím v metodických listech.
- Uplatňovali jsme pouze zkušenostní učení a učení zážitkem, bylo by vhodné doplnit vše metodikou a teorií.
- Příběhová linka byla zajímavá, ale někdy překážela a svazovala (reflexe, rozhovory u večeře – v rolích nebo bez nich?) – dovedeme si to představit i bez ní.
- Psychologické a fyziologické aktivity působily na různé účastníky různě. Jejich význam měl být především v uvolnění a odpočinku od tvorby. Učitelé uváděli, že je v programu nepotřebovali, uvítali by více času na zažití aktivit. Je třeba najít vhodnější poměr nebo ještě citlivější zapojení.
- Atmosféra se proměňovala příliš rychle, s měnícími se lektory. Přestože jsme se snažili udržet kontinuitu a návaznosti v příběhu, nepovedlo se to vždy nenásilně. Více se v týmu informovat o tom, kdo co kdy a jak účastníkům řekl, kde přesně může druhý navázat a v jaké náladě účastníci jsou.
- Program byl opravdu hodně plný, je možné jej zvolnit nebo dílnu udělat delší. Vyhradit čas pro propojení skupin účastníků a lektorů (oheň, volné večery, výlet) KLAP! '09 vyhrál v kategorii novátorská akce Instruktorů Brno. Videovýstupy jsme prezentovali na internetu, na přednáškách a konferencích zaměřených na současné technologie a výtvarnou výchovu. Vybrané aktivity byly publikovány v časopisech a na metodickém portálu učitelů. Aktivity KROKY DO NEZNÁMA a PRINCE OF PERSIA byly na přání pořadatelů vzdělávacích akcí zopakovány v jiném prostředí s jinými účastníky.

Vyhovovala vám práce lektorů?

MK: Pamatuju si, že jsem hodně doufala ve větší propojení obou skupin účastníků a organizátorů.

JH: Byli jste velmi záhadní a pořád jste pro nás něco ve skryších chystali. Nejvíce jsem poznal kuchařky.

JG: Dosud je mi záhadou kde se skrývají lidé s takovými schopnostmi, dovednostmi a nadšením. Nikde jinde než na KLAPu (a potom v IS Brno a spřátelených bandách) jsem je prakticky nepotkal. Je opravdu tak propastný rozdíl mezi lidmi, kteří rezignovali na tvořivost a dětskou odvahu a těmi, kteří si tohle kouzlo v dospělosti stále uchovávají?

AŠ: Největší dojem ve mně zanechala dokonalá spolupráce a souhra organizátorů a taky to, jak detailně měli organizátoři všechno připravené (příběh a z něj odvozené motivace ke všem aktivitám atd.)

(Ze závěrečné reflexe)

Co si vybavíte jako první, když se řekne KLAP! '09?

PB: První co si vybavím je skupinu lidí, od kterých není jisté co přijde. Ale mělo by to být videoaktivní, hned vedle skupinové komunikace. Zvláště funkční a skutečně tvůrčí.

Co považujete za největší přínos dílny KLAP! '09?

AŠ: Poznatek / důkaz, že rozdílní neznámí lidé se spolu dokážou na něčem domluvit a zrealizovat to.

TR: Vyzkoušel jsem si s videem věci, které by mě jinak nenapadly, neměl bych možnost vyzkoušet si je sám nebo bych byl línější hledat jak na to.

JG: Setkání s lidmi podobného ražení a nalezení inspirace, člověk se pak cítí, že s jejich pomocí zvládne daleko víc.

T: Konečně jsem si vyzkoušel s prima lidma experimenty, o kterých jsem snil.

Co jste očekávali že se naučíte a nenaučili?

MK: Také jsem čekala, že místo nepřehledné ochutnávky různých možností se po dvou dnech zaměříme více na vytváření vlastních věcí (třeba ve tvůrčích dvojicích, trojicích s vedením jednoho zkušeného borce/borkyně).

(Otázky a odpovědi z dotazníku s odstupem 2 let)





AKCE A REAKCE (PRAXE)

KLAP! '10

KLAP! '10

Dostáváme se na podzim roku 2009, dozrívají zážitky z K LAP! '09. Touha tvořit, hrát si s videem a předávat své zkušenosti ostatním zůstává živá. Co dobrého z minulého ročníku zachovat, a co udělat jinak? Několik měsíců po skončení dílny K LAP! '09 si autorskou dvojici M a T vyhledává zkušený lektor filmových kroužků a povoláním filmař (režisér, kameraman a střiháč) Roman Zmrzlý: „Slyšel jsem vyprávět o vaší dílně, chtěl bych vás pozvat lektorovat na moji filmovou akci. Učil bych filmovou řeč, natáčet ve štábu a střihat, váš prostor by byl program obohatit o zážitkové videoexperimenty.“ Po několika setkáních jsme se rozhodli, že spojíme síly. Romana jsme přizvali do týmu a ustanovili nová východiska pro dílnu K LAP! '10.

CÍLE A SPECIFIKA DÍLNY:

- Rozvoj AV gramotnosti účastníků prostřednictvím vhodných metod a dostupných technologií, které lze uplatnit v pedagogické praxi,
- provést účastníky celým procesem výroby AV díla tak, aby se stali samostatnými nezávislými tvůrci
- naučit účastníky točit, střihat, audiovizuálně přemýšlet (rozvíjet schopnost AV výmluvnosti),
- rozšířit představivost účastníků (estetická otevřenost, smyslová citlivost),
- vést účastníky k tomu, aby dokázali myšlenku vyjádřit vhodnými audiovizuálními prostředky (schopnost AV výmluvnosti),
- na základě rozboru filmu a poskytované zpětné vazby po cvičeních zvýšit schopnost kritického myšlení,
- **program bude zaměřen na tvorbu autorských filmů účastníků (pojetí filmová dílna).**

Aby autorská díla mohla vzniknout, účastníci potřebují:

- **vědět, co všechno výroba AV díla obnáší** (společné natáčení, přednášky + cvičení),
- **prostředky** k tvorbě (kamery, počítače, software k dispozici pro každého),
- vhodné **konzultanty** (zkušení kreativní lektori),
- někdy **spolutvůrce** (kameramani, aktéry, zvukaře – účastníci),
- vlastní **náměty** (přivezené, vzniklé v průběhu dílny – inspirace prostředím, vhodné aktivity),
- **motivaci** (vnitřní – něco se naučit, příslib promítání jejich videí v kině),
- **zázemí** (osvědčené prostory Librova gruntu),
- **čas** (4 dny se učí, konzultují nápady, 3 dny práce na vlastních dílech).

Jaké jsou tedy zásadní rozdíly v pojetí dílen K LAP! '09 a K LAP! '10?

K LAP! '09 – zážitkové pojetí, účastníci naplňují příběhovou linku vymyšlenou lektory v roli badatelů, kteří experimentují s AV prostředky, aby přesně formulovanou video-zprávou zachránili lidstvo.

K LAP! '10 – účastníci jsou ve své kůži tvůrců myšlenky svého AV díla, které s pomocí ostatních účastníků a lektorů od začátku do konce na dílně vytvoří. Celý proces výroby AV je vysvětlen a didakticky komentován. (Co jsme zachovali z K LAP! '09 černě, **modře vyznačeny změny pro K LAP! '10.**)

- **promyšlený program** (každá aktivita má svůj smysl, návaznost na další; co se naučím, dále využiji, stupňovaná náročnost),
- **intenzivní program** (osm dní s celodenním programem, na místě bude společné ubytování, stravování),
- **tvořivý program směřující k výrobě autorských filmů** (tvořivé aktivity doplněné interaktivními přednáškami, besedami),
- **směřovat ke společnému dílu** (natáčení videa, tvalý výsledek),
- **tvůrčí atmosféra** (motivovace k činnostem, společné experimentování v rámci aktivit, které budeme nabízet, skrze drobnosti, kterými budeme překvapovat),
- **charismatické prostředí** (využití nabídky pobytu v historickém stavení Librův grunt na Vysočině, max. 15 účastníků),
- **učení se** (teoretické – přednášky, zkušenostní – cvičení, vlastní dílo),
- **nabytí nových dovedností (přímou zkušeností – scénář, kamera, režie, zvuk, světla, skript, scéna, střih, efekty a postprodukce),**
- **setkání s inspirativními tvůrci** (lektori jsou zkušení tvůrci, různorodá skladba lektorů a účastníků 18+),
- výběr účastníků se provede na základě projeveného zájmu – vyplnění přihlášky s motivačními otázkami),
- **navzájem si být partnery** (vztah lektor-účastník je rovnocenný – všichni jsme tvůrci, lektori pouze v některých věcech zkušenější, program je dobrovolný).

Zápis ze chůze ke koncepci K LAP! '10
(únor 2010, přítomni M, T, R)

T: Vnímám určitá rizika takto postavené dílny – když budou točit jen svoje filmy. Co když nikoho nic nenapadne?
R: Musíme mít v záloze záchranný plán co točit
M: Napadne. Je potřeba je na začátku hodně inspirovat, ukázat možnosti, co se dá.
Navrhují vybrat nejlepší věci každého z nás a první večer ukázat.
Anebo i jinak. Tvůrčí psaní!
R: Ze kterého by vyšel scénář?
M: Může a nemusí, spíš zvyšuje citlivost k podnětům, a tak...
Zavolám našemu spisovateli Janovi, jestli by nejel s námi.
(...) Pojede
T: Co když budou jejich návrhy velkolepé, ale nerealizovatelné.
Nebudou pak spíš znechuceni, že to nejde nebo nevypadá jak si představovali?
M: Jejich nápady budeme od začátku (na večerních besedách) korigovat, citlivě usměrňovat a vysvětlíme jim, co je v těchto podmínkách možné.
T: Nebylo by lepší než vysvětlovat – přímo ukázat, společně něco natočit?
Aby měli představu co jak dlouho trvá...
R: Výborný nápad, první den sestavíme filmový štáb společně s nimi
M: Ještě něčeho se bojíš?
T: Že se budou hrozně trápit se střihem...
R: Ale tak to je!

R: Co tedy napíšeme na ten web?

Hledáme adepty na volná místa ve filmovém štábu (scénář, režie, kamera, zvuk, akce): pro studenty, učitele, filmové diváky a nadšence, kteří chtějí jít za hranice hlediště... na druhou stranu filmového plátna, kamery. Vyzkoušíte si vše, co vás bude bavit. Naučíte se vše, co potřebujete, vytvoříte si štáb a natočíte svůj vlastní film. Premiéra v kině Scala. Cestou od myšlenky k činu až kinu vás povedou zkušení a nadšení lektori.



(Grafika webových stránek s přihláškou na K LAP! '10)

ÚČASTNÍCI

Účastníci se na akci přihlašovali vyplněním přihlašovacího dotazníku na webových stránkách:

Dobrý den, na internetových stránkách KLAP! naleznete krátké info o nás, kteří KLAP! pořádáme. Ale my, kteří KLAP! pořádáme, bychom také rádi věděli pár věcí o vás, kteří se KLAP! zúčastníte. Chceme totiž KLAP! „stříhnout“ a předem nastehovat přímo na míru. Věnujte tedy prosím pár minut tomuto krátkému dotazníku.

Účastníky budu dále uvádět pod zkratkami (PD , PA , BŠ , JG , VH , VO , RA , PE , BK , TL , HZ , EV , JC , RS). Čísla v závorkách za jednotlivými kategoriemi udávají četnost výskytu.

A) Tohle potřebujeme vědět... :

Jaké je Vaše jméno a příjmení, příp. přezdívka?

Kdy jste se přesně narodil/a?

Jaká je adresa domu, kam chodíte vybírat dopisy?

Jaká je Vaše e-mailová adresa, kam chodíte číst elektronické dopisy?

Na jaké číslo je možno se Vás dovolat, aby se nemuselo nahlas křičet?

Skupinu tvořilo 14 účastníků ve věku 17-51 let, průměrný věk byl 25 let, tedy o šest let nižší než minule. Ve skupině bylo sedm žen a sedm mužů.

B) ...tohle bychom vědět měli... :

Máte nějaká zdravotní, nebo pohybová omezení? (např.: alergie, klaustrofobie, strach z výšek...)

Preferujete stravu masitou, vegetariánskou, nebo od všeho přiměřeně?

Jiné zvláštní požadavky, přání?

C) ...a tohle nás vážně zajímá:

Jak jste se o KLAP! dozvěděl/a?

Kam chodíte / jste chodil/a do školy, a jak moc rád/a?

Jakou profesi chcete dělat, až dostudujete? Jaká je Vaše profese teď?

Jaká byla Vaše vysněná profese, když jste byl/a malý/á?

Z dotazníků vyplynulo, že čtyři účastníci se o dílně dozvěděli z projekcí *Dobrý filmy*, které uváděl Roman Zmrzlý pro střední školy, další čtyři ve výuce ode mne ve škole a na veřejné přednášce v Domě pánů z Kunštátu, čtyři mailem od lektorů, tři od kamarádů a z webu opět pouze jeden. Jádro skupiny tvořili studenti a absolventi PdF MU v Brně (PA, VO , PE , HZ , EV , JC). Dva účastníci absolvovali již minulý ročník dílny (VH – student psychologie FF MU a JG – absolvent elektrotechniky FEKT MU). Jedna účastnice studuje sociologii a žurnalistiku na FSS MU (BŠ), nejmladší čtyřčlennou skupinu tvořili gymnazisté z Břeclavi (RA, BK, TL) a ze Vsetína (PD). Zahraniční účastník z Chile (RS) studuje ve své zemi publicistiku. Dvě účastnice v té době již učily (PH, PB), další účastníci by se rádi kromě učitelské profese viděli ve vlastním filmovém studiu (PD), v roli režiséra, herce nebo scénáristy (RA), psychologa (VH), publicisty (BŠ, RS), muzikanta nebo webdesignéra (RS), umělkyně (HZ), programátora (BK), vývojáře elektroniky (JG), manažerky (TL), překladatelky či filmařky (EV). V mládí si přáli být nejvíce učitelkami, popeláři, princeznami, superhrdiny, kominíky, cestovateli, vynálezci a posuzovateli filmů z hlediska jejich vhodnosti pro mládež. Většina účastníků si plní své sny z mládí.

Jakých je Vašich pět nejoblíbenějších filmů? Čím se vás dotkly?

Otázka zjišťovala, na jaké úrovni jsou účastníci schopni film vnímat, rozeznat a pojmenovat jednotlivé složky filmu, jaký mají vkus, a jak se jim své dojmy z filmů daří zdůvodnit. Vyzrálé a vyčerpávající zdůvodnění podalo pět účastníků: „Umělá inteligence – baví mě pozorovat směs Kubricka a Spielberga, považuji ho za výrazné umělecké dílo, vyvolává ve mě spustu emocí a otázek,“ jedno velmi pocitové a přitom přesné: „Americká krása (jde o pocit, přesný příklad nevím, cítím se v tom filmu dobře a rozumím všem postavám tak, že je dokážu pochopit),“ nebo odhalující citlivost na vystavení a změnu atmosféry: „Pleasantville – moc mě baví na pohled vystřídání čenobíle za barevnou, (...) Heima – protože dokáže zvukově i vizuálně přenášet klid.“ Přijatelné zdůvodnění podala čtvreřice účastníků stylem: „Vyjednač (příběhem),“ další tři filmy pouze vyjmenovali, jeden účastník nemá žádné oblíbené filmy a další uvedl, že: „Nemůžu sloužit – film ohodnotím po shlédnutí a dlouhodobě se jím nezabývám.“ Konkrétní titul Amélie z Montmartru se objevil jako nejoblíbenější hned třikrát, český film obecně byl uveden čtyřikrát. Z hlediska AV gramotnosti vnímání a analýza filmu spadá do předpokladů nazvaných *smyslová citlivost, estetická otevřenost a především schopnost kritického myšlení*. Jestliže bychom předpokládali, že každý účastník odpovídal podle svého nejlepšího přesvědčení, pak nám přijelo pět velmi vnímavých účastníků.



Jakých je Vašich pět nejoblíbenějších filmů? Čím se vás dotkly?

RS: 1. Umělá inteligence – baví mě pozorovat směs Kubricka a Spielberga, považuji ho za výrazné umělecké dílo, vyvolává ve mě spustu emocí a otázek; 2. Jesus Christ Superstar – skvělá hudba, propracované postavy; 3. Hvězdné války – Impérium vrací úder – dobře promyšlený film i postavy, skvělý překvapivý konec; 4. Pán prstenů – Dobře udělaný, kostýmy, osobnosti, foto..všechno; 5. Pink Floyd – Zeď – celkově skvělá, hudba i režie, animace.

TK: Americká krása (jde o pocit, přesný příklad nevím, cítím se v tom filmu dobře a rozumím všem postavám tak, že je dokážu pochopit).

JC: 1. Pleasantville – moc mě baví na pohled vystřídání čenobíle za barevnou; 2. z dokumentů Heima – protože dokáže zvukově i vizuálně přenášet klid; 3. Jakubskovi Vtáčkovia, sirotky a blázni – pro bláznovství a hravost i absurdnost situací, prostředí, obrázků, kostýmů...; 4. francouzský Galimatias – pro detailní dotaženost a promyšlenost příběhu i prostředí; 5. taky mě baví krátkometrážní filmy hrané i animované právě pro krátkost a výtažkovitost, např. I'm here od Spike Jonzeho.

BŠ: Vyjednač (příběhem), Vicky Cristina Barcelona (lehkost a naladění filmu), Obvyklí podezřelí (skvělá detektivka, kde posledních 10 minut obrátí celý děj naruby), Město bohů (téma, prostředí), Amélii z Montmartru (vším), Frida (hlavně dokonalá vizuální stránka).

VH: Nemůžu sloužit – film ohodnotím po shlédnutí a dlouhodobě se jím nezabývám

Jaké jsou Vaše tři nejoblíbenější knihy?

Otázku směřovanou ke knihám zařadil lektor tvůrčího psaní, aby se s účastníky čtenářsky sladil. V odpovědích lze vysledovat tři trendy, které jsem označila jako KLASIKA (2): „Jane Austen – Pýcha a předsudek, Emily Bronte – Větrná hůrka, Dostojevskij – Běsi,“ POETIKA (3): „Baví mě zkratky a náznaky – takže hodně poezie, např. Ivan Wernisch, Irena Dousková, Topol. Z prózy mě naposled moc bavil Bukowskiho Škvár.“ A za třetí FANTAZIE (4): „Brána Smrti, Zaklánač, Harry Potter.“ Bude zajímavé sledovat, jestli se tyto náklonnosti projeví i v autorské tvorbě a jak.

Čeho si na filmech nejvíc všímáte?

Zde opět vítězí myšlenka těsně nad výtvarným zpracováním. Uvedené pojmy jsou zařazeny do několika kategorií. Číslo v závorce opět určuje počet hlasů.

Děj, příběh, myšlenka (7), vizuálně (6), herecké výkony (5), originalita, netradičnost formy (4), propojení divák-film (3), kamera (3), střih (2), hudba (2), efekty (1) a barvy (1).

V jaké filmařské profesi byste se cítil/a nejlíp? Co by vás nejvíc bavilo a proč?

Kamera (4), střih (4), herec (4), režisér (3), scénárista (2), výprava (1), technik (1), hudba (1), triky (1), klapka (1). Tyto údaje byly pro nás orientační a uspokojivé, pokryly v podstatě všechny funkce štábu, potřebovali jsme vědět, jestli například nebudou chtít všichni být střiháči. (Všichni měli možnost vyzkoušet si všechny role a vybrat si, nebo vytvořit autorské dílo od začátku do konce sám.)

Jaké máte zkušenosti s kamerou, střihem nebo zvukem?

Škálu hodnocení vstupních zkušeností jsme oproti předchozímu ročníku museli rozšířit. Objevuje si kategorie úplný začátečník, která na minulá dílna nebyla zavedena.

- úplný začátečník (žádné) (4),
- začátečník (amatérská kamera na dovolených) (5),
- poučený začátečník (navíc základní střih, práce se zvukem) (4),
- pokročilý (navíc režie) (1).

Obtížnost aktivit jsme nastavili na úroveň úplných začátečníků, opět s vědomím, že budou mezi námi i zkušenější, kteří budou moci ostatním pomoci, nebo se budou nudit.

Podílel/a jste se už na natáčení nějakého filmu? V jaké pozici?

Můžete svou zkušenost krátce zhodnotit, nebo poslat odkaz?

Odpovědi na otázku zněly takto:

Na všech pozicích (sami vymysleli, natočili a sestříhali) (3), herec (2), kamera (2) produkce (1).

Všichni dotazovaní význam svých pozic i výsledných filmů bagatelizovali. Nejzkušenější účastnice BŠ poslala video s originální myšlenkou i zpracováním, zkušený střiháč PD poskytl odkaz na perfektně technicky zvládnutý rytmický střih v hudebním videu. Obě díla účastníků jsme se rozhodli pustit během prvního seznamovacího večera.

Čemu rád/a věnujete volný čas?

Zde se vyprofilovaly následující kategorie, kde přirozeně připadl i jeden člověk na dvě kategorie. Nulový průnik nastal v kategoriích technika-společenský život. (Nedokážu si to vysvětlit.)

Technika (3), tvůrčí činnost (7), filmový divák (3), společenský život (4).

Je něco, nač jsme se nezeptali, ale přesto bychom to měli vědět?

„Mám psa... vadilo by, kdybych ho chtěla vzít s sebou na klap?“
(Pes přijel, ale musel spát kvůli několika alergikům ve stodole.)

Jaké jsou Vaše tři nejoblíbenější knihy?

PH: Jane Austen – Pýcha a Předsudek, Emily Bronte – Větrná Hůrka, Dostojevskij – Běsi.

EV: Baví mě zkratky a náznaky – takže hodně poezie, např. Ivan Wernisch, Irena Dousková, Topol.. Z prózy mě naposled moc bavil Bukowskiho Škvár.

RA: Brána Smrti, Zaklánač, Harry Potter.

Čeho si na filmech nejvíc všímáte?

JG (vývojář elektroniky): Nedostatků, emocí, sdělení.

BK (programátor): Příběhu, zápletky, rozuzlení. Když film vyrazí dech svým koncem, je to pro mě velké plus :-)

JC (výtvarnice): Asi scén jako obrázků. Baví mě víc artové filmy, vizuálně zajímavé či netradiční.

RS (muzikant): Jestli cítím nějaké spojení s filmem.

VH (advokát, psycholog): Věrohodnost, autentičnost.

V jaké filmařské profesi byste se cítil/a nejlíp? Co by vás nejvíc bavilo a proč?

VO: Zaujala mě nezáživná a zdouhavá práce střiháče. Také bych se nebránil profesi herce.

Jaké máte zkušenosti s kamerou, střihem nebo zvukem?

BK: Velice žádné, ale velmi rychle se učím :-)

TL: Minimální – koukla jsem na ně za výlohou :-)

HZ: Umím natáčet krátká videa mizerné kvality na foťáku.

BŠ: Mám za sebou semestrální kurz ve škole pod vedením Rodriga Moralese, kde jsem si natočila pár věcí, a pak je střihala ve Vegasu (tzn. jsem něco jako pokročilý začátečník.) Co se týká zvuku, zvládám základy střihu na Audacity a kdysi jsem zkoušela i něco na Soundforge.

Podílel/a jste se už na natáčení nějakého filmu? V jaké pozici? Můžete svou zkušenost krátce zhodnotit, nebo poslat odkaz?

PH: Na kurzu, byla to dřina, ale za 3 hodky z nás přece jenom něco snad i zajímavého vypadlo.

TL: Projekt nebyl dokončen, nemám přístup k materiálům, taky je to úplně jiný obor než točit normální film, takže ne... snad jen děstky klip z 11 let pro Tatabojs (nedoporučuji).

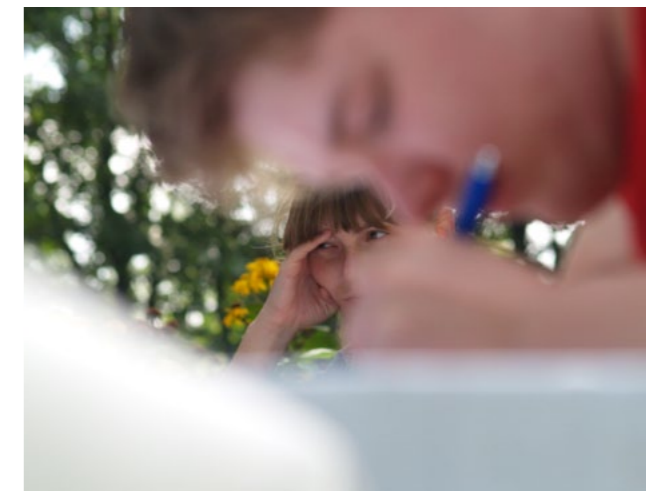
Čemu rád/a věnujete volný čas?

TL: Sledování filmů (ne, není to podlézání :-)

JC: Kresba, grafika, koukání na filmy a videa, foto, debatování o výmyslech, ochutnávání dobrot a vína.

PD: Filmy, seriály, (pokud je co, tak střihání), programování, paintball.

VH: Třeba právě své kameře.



SCÉNÁŘ KLAP! '10 1.- 8. srpna 2010

lektoři: M – Marta, T – Tom, R – Roman, J – Jan, H – Honza, asistenti a kuchaři: MI – Michal, MK – Mariana, RA – Radim, TO – Tomiš

	07:00	07:30	08:00	08:30	09:00	09:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00	21:30	22:00	22:30	23:00	23:30																		
Nečtěle																							příjezd účast. Bystré	ÚHEL POHLEDU focení nepozorovaně ostatních (cestou na grunt)	večeře	ubyto-vání	ÚHEL POHLEDU – PREZENTACE představení se na základě 3 cizích fotek (divadlo)	PREZENTACE ÚČASTNÍKŮ A LEKTORŮ představení vlastní tvorby, pravidla a organizace dílny (divadlo)	SEZNÁMENÍ S TECHNIKOU (kamery, instalace programu Vegas)											M+J	M	kuchaři	M + všichni	R + všichni	R+T+H							
Pondělí	ŠTÁB	budík	snídaně	ORGANIZACE FILMOVÉ VÝROBY, ŠTÁB PŘEDNÁŠKA (divadlo)	CASTING A VÝBĚR ROLÍ DO ŠTÁBŮ k natáčení znělky a filmu o filmu (o natáčení znělky)	SPOLEČNÉ NATÁČENÍ ZNĚLKY (DVD) (hl. štáb) a FILMU O FILMU (štáb FOF) účastníci jsou v asistentických a dalších rolích: asistent režie, kamery, zvukař, osvětlovač, skript, herci, ve štábu FOF zastávají hlavní funkce	oběd + rozhovory s předními protagonisty pro FOF											R+T+H – štáb Z, M – štáb FOF	večeře	5 SLOV LEKCE TVŮRČÍHO PSANÍ (divadlo, les, pole, divadlo)	SPOLEČNÝ STŘIH ZNĚLKY + ZVUK (divadlo)	DISKUSE NÁMĚTŮ ÚČASTNÍKŮ + REFLEXE DNE (divadlo)	PROJEKCE FILMU PSYCHO (HITCHCOCK) pro ranní rozbor (divadlo)																													
Úterý	REŽIE, STŘIH	budík	snídaně	FILMOVÁ ŘEČ - rozbor filmu Psycho základní pravidla: - velikost záběru - osa (divadlo)	VELIKOST ZÁBĚRU, PRAVIDLO OSY interaktivní přednáška s real-time kamerou a projektorem (divadlo)	PŘESTŘELKA DVOJČAT (DVD) cvičení ve dvojicích na velikost záběru a osu, střih v kameře (celý statek)	oběd	STŘIH PŘESTŘELKY 1 R – stříhá a komentuje vzorově na plátně, účast. – každý na svém PC vylepšuje střih, kt. vznikl pouze nahrubo v kameře (divadlo)	PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR (DVD) cvičení pro skupiny (3-4. os) – impro. s kamerou, konstrukce příběhu + vyhlášení soutěže o nejzajímavější film, kritéria: - 10 záběrů - omezený rozpočet (divadlo, celý statek)	PROJEKCE PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR formou soutěžního festivalu, komentáře poroty a debata s autory, vyhlášení vítězů, předání peněz (divadlo)	RAUT večeře formou hostiny (naceněná menu), utrácení peněz vítězů vs. žebrota poražených (zahradka)	DISKUSE NÁMĚTŮ + REFLEXE DNE (společně všichni v kruhu vysloví svá přání, chutě, nápady, reagujeme, posouváme myšlenky) (divadlo)	INDIVIDUÁLNÍ KONZULTACE STŘIHU																																							
Středa	KAMERA, STŘIH	budík	snídaně	KAMERA Interaktivní přednáška (pohyby, významotvorné prvky...) (divadlo)	EMOCE KAMEROU (DVD) cvičení pro dvojice – vyjádřit bez herectví – obrazem jednoho místa a kontakt. zvukem: <i>zasnění, nadšení, nervozitu, strach</i> střih v kameře (celý statek)	oběd	PROJEKCE EMOCE KAMEROU + REFLEXE (divadlo)	ÚVOD DO TRIKŮ (klíčování pro zájemce)	STŘIH PŘESTŘELKY 2 práce se zvukovou stopou (2 stejné sestřihy PŘESTŘELKY, pokud s jinou zvukovou stopou) - rychlost videa, vytváření titulků (divadlo)	PROJEKCE HOTOVÉ ZNĚLKY s autorskou hudbou + komentář (divadlo)	DEADLINE NÁMĚTŮ + REFLEXE DNE - prod. dram. reflexe nad náměty - rozdělení účast. a lektorů do tvůrčích skupin, produkční plán (divadlo)	OHEŇ zpěv, hra na kytary, buřty, myšlenky a inspirace (zahradka)																																								
Čtvrtek	SCÉNÁŘ, TVORBA	budík	snídaně	SCÉNÁŘ - přednáška jak napsat scénář, storyboard, jak se připravit na natáčení	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, odborné konzultace...)	oběd	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ + KONZULTACE SCÉNÁŘŮ (v tvůrčích skupinách) lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	TVORBA SCÉNÁŘŮ, NATÁČENÍ AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)																																							
Pátek	TVORBA	budík	snídaně	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	oběd	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)																																							
Sobota	TVORBA PROJEKCE	budík	snídaně	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	oběd	STŘIH A POSTPRODUKCE AUTORSKÝCH FILMŮ lektoři (1 lektor – 2 skupiny) neustále k dispozici autorům (vydávání, používání techniky, materiálu, odborné konzultace...)	VEŘEJNÁ PROJEKCE HOTOVÝCH AUTORSKÝCH FILMŮ (DVD) (divadlo, protože přšelo)	GRAMOFONPARTY S VJ-INGEM (DVOJPROJEKCE MEOTAR, PROJEKTOR)																																											
Nečtěle																							ÚKLID	odjezd účast. ÚČASTNÍKŮ											všichni	všichni																

SPOLEČNÁ AUTORSKÁ TVORBA (natáčení znělky, AV děl účastníků)	17%
CVIČENÍ (skupinky)	15%
STRAVOVÁNÍ (domácí)	14%
PROJEKCE + ZPĚTNÁ VAZBA (komentář k cvičení...)	8%
INSPIRAČNÍ PROGRAM (tvůrčí psaní, obhlídky...)	7%
PŘEDNÁŠKY (teorie)	4%
organizační záležitosti	

DEN 1. Účastníky jsme uvítali u autobusu, v ruce s klapkou, na kterou se všichni podepsali. Cestou na Librův grunt již účastníci plnili první úkol, o kterém věděli předem: „Nepozorovaně 1× vyfoť na svůj fotoaparát portrét člověka se jménem tím, tím a tím, v situaci, která Ti přijde pro něj typická, i když jej ještě neznáš.“ Aktivita (ÚHEL POHLEDU) probudila zájem účastníků o sebe navzájem, místo obvyklých seznamovacích her se nápadně představovali a nenápadně fotili. Po ubytování jsme se sešli v sále, kde jsme se na základě tajných fotoreportérů z cesty představili (ÚHEL POHLEDU – PREZENTACE). Každý tedy mluvil při projekci svých třech fotek, které nikdy neviděl (zábavné pro všechny, uvolněná atmosféra). Účastníci mluvili krátce o sobě a o svých očekáváních. Ti, kteří měli s sebou vlastní video, prezentovali i video. Na projekci účastníků navázali lektori, kteří se na základě několika vybraných videí ze své tvorby též představili (PREZENTACE ÚČASTNÍKŮ A LEKTORŮ). Všichni zjistili, kdo co umí, jak přemýšlí, a co si navzájem mohou nabídnout. Poté jsme se věnovali představení techniky (kamery, mikrofony...), kdo neměl nainstalován stříhový program Vegas, tomu jsme jej instalovali (seznámení s technikou).

DEN 2. – ŠTÁB: Po snídani se v sále konala první přednáška ORGANIZACE FILMOVÉ VÝROBY, která představila role ve filmovém štábu a jejich náplň. Na základě těchto informací si účastníci vybrali roli, kterou by chtěli ten den zastávat, s možností (krom herců) se vystřídat (CASTING a výběr rolí do dvou štábů). Přečetli jsme účastníkům synopsi smyšleného filmu Krev mé nevinnosti. Vybraný úsek filmu měl sloužit jako znělka dílny. Jelikož účastníků bylo čtrnáct, vytvořili jsme dva štáby – jeden hlavní a druhý dokumentární, který během natáčení znělky točil Film o filmu. Smyslem společného natáčení bylo ukázat účastníkům, jak časově náročné natáčení je a jak může probíhat spolupráce ve štábu. Po večeři proběhla lekce tvůrčího psaní (5 SLOV), zaměřená na hledání inspirace uvnitř sebe sama. Účastníci tvořili slova a věty. Výsledná interaktivní kompozice (otevřená dalšímu přeskupování) zůstala po celou dobu dílny na očích v sále (a nikdy nebyla vyfocena). Lektori zatím natáhli natočený materiál do počítače a provedli tzv. výběrku – první výběr materiálu pro stříh, kterou účastníkům s komentářem představili (společný stříh znělky). Během první společné večerní besedy (DISKUSE NÁMĚTŮ) někteří účastníci představili své náměty k autorské tvorbě, někteří si nechali čas do dalšího dne. Noční program komentované PROJEKCE FILMU PSYCHO připravil půdu k ranní přednášce.

DEN 3. – REŽIE, STŘIH uvedla přednáška FILMOVÁ ŘEČ, která na základě ukázek z filmu objasňovala použité výrazové prostředky filmu (druhy montáže, gradace napětí atd.). Druhá část přednášky (VELIKOST ZÁBĚRU, PRAVIDLO OSY) využívala real-time přenosu z kamery do projektoru. Figuranti z řad lektorů demonstrovali pravidlo osy a velikost záběru. Na přednášku navazovalo cvičení ve dvojicích (PŘESTŘELKA DVOJČAT), ve kterém měli účastníci s využitím všech velikostí záběrů a pravidla osy natočit honičku ve dvojroli. V prvním cvičení stříhu (STŘIH PŘESTŘELKY 1) se seznámili s programem Vegas. Materiál, který měli nahrubo sestříhaný v kameře, přeskupovali či doladřovali pod vedením lektorů každý na svém počítači. Odpoledne účastníky čekalo cvičení zaměřené na rozvoj fantazie (PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR) – ve čtyřech miništábech natáčeli deset vlastních záběrů, které uvozoval a uzavíral „producentem“ natočený první a poslední záběr. Natáčení bylo zpestřeno omezeným rozpočtem (v podobě herních peněz), který mohli čerpat na jednotlivé nezbytné úkony (přetočení záběru, půjčení světel, kostýmů, zaplacení herce). Projekce tohoto cvičení (PROJEKCE PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR) probíhala formou soutěžního festivalu s porotou, která udělila tři finanční odměny a jedny ančovičky (za nejhorší film). Zbytky rozpočtů a finanční výhru štáby utrácely na večerním rautu. Večerní DISKUSE NÁMĚTŮ přinesla nové podněty k přemýšlení nad vznikajícími autorskými scénáři. Noční hodiny jsme věnovali individuálním konzultacím ke stříhu, scénáři, kameře.

DEN 4. – KAMERA, STŘIH po snídani uvedla interaktivní přednáška zaměřená na výrazové prostředky kameramana (KAMERA). Následovalo cvičení (EMOCE KAMEROU), kde účastníci ve dvojicích vyjadřovali na vybraném místě bez herecké akce čtvero nálad: *zasnění, nadšení, nervozitu, strach*. Obraz mohl být doprovázen zvukem, který dokázali přímo na místě vyloudit. Jednotlivá cvičení jsme promítli (PROJEKCE EMOCE KAMEROU) a dohadovali se, který úsek vyjadřoval který pocit a diskutovali jeho lepší varianty. Odpoledne se účastníci rozdělili. Někteří se vydali na obhlídky okolí, aby našli pro svůj filmový nápad vhodné prostředí. Další skupina pod vedením lektora postavila scénu pro klíčování na greenscreen (ÚVOD DO TRIKŮ) a provedla několik zkoušek. Zároveň probíhaly individuální konzultace nápadů. Následovalo druhé stříhové cvičení (STŘIH PŘESTŘELKY 2), při němž se doladřoval stříh, a k obrazu se připojoval zvuk a titulky. Po večeři proběhly před zraky všech poslední stříhové úpravy a promítla se finální podoba Znělky (PROJEKCE HOTOVÉ ZNĚLKY). Společná produkčně-dramaturgická porada nad náměty přinesla organizační plán toho, co se bude v následujících třech dnech dělat. Plán zachycoval, kdo s kým a na čem bude pracovat, a co vzniklé tvůrčí skupiny potřebují k realizaci. Ukázalo se, že bude vznikat osm autorských děl, z toho pět samostatných (SAZE, DEN, PARALELA, DOKUMENT KLAP! '10), dvě díla v tvůrčích dvojicích (CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU, NAVŽDY, JINDY), a jedno ve čtyřčlenném týmu (PO-HÁDKA). Zahraniční účastník z Chile se rozhodl, že nebude natáčet vlastní dílo, nýbrž zkomponuje na zakázku hudbu k vybraným kouskům (ZNĚLKA, FILM O FILMU, DOKUMENT KLAP! '10). Noční program (OHĚŇ) byl oslavou vzniklých tvůrčích skupin a nabízel prostor pro povídání a zábavu. S půlnocí jsme slavnostně „odklapli“ 66 hodin non-stop času na výrobu autorských děl.

DEN 5. – SCÉNÁŘ, TVORBA. Situaci mírně zkomplikoval půdenní výpadek proudu v obci, o kterém jsme ovšem věděli a pečlivě nabili veškeré kamery. Po snídani proběhla krátká přednáška o tvorbě scénářů (SCÉNÁŘ). Následně jsme každou tvůrčí skupinu požádali, aby v poledne lektorům představila svůj scénář (ať už bodový či obrázkový) Každý z lektorů se přiřadil ke dvěma tvůrčím skupinám, na které průběžně dohlížel. Přirozeně ale všichni lektori též navštěvovali ostatní tvůrčí skupiny a byli jim k dispozici odbornými radami, případně si i ve filmech zahráli. První den tvorby byl ve většině případů (mimo DOKUMENT KLAP! '10) věnován dokončování scénářů a prvnímu natáčení.

DEN 6. – TVORBA. Skupiny pokračovaly podle svého rytmu v práci. Někteří spali, někteří méně. Někteří si přestěhovali věci, aby vytvořili prostor pro natáčení jiným (NATÁČENÍ A STŘIH AUTORSKÝCH FILMŮ). Podle doporučení začali někteří tvůrčí odpoledne stahovat své záznamy do počítače, aby se mohli věnovat stříhu, který ve většině případů trvá déle než samotné natáčení.

DEN 7. – TVORBA, PROJEKCE. Poslední den k dokončení děl. Ve většině tvůrčích skupin se stříhalo, nahrávalo a připojovalo zvuk a titulky (STŘIH A POSTPRODUKCE AUTORSKÝCH FILMŮ). Export zabral čas, který někteří účastníci podcenili. Prší. Zrušila se projekce na louce. Připravujeme slavnostně vyzdobený divadelní sál k závěrečné projekci. Na dvorku se griluje a vítají se přijíždějící hosté. Úvodní slovo organizátorů zahájilo závěrečnou projekci čerstvých autorských snímků vzniklých za 66 hodin (VEŘEJNÁ PROJEKCE HOTOVÝCH AUTORSKÝCH FILMŮ). Potlesk vystřídal vernisážové pochodování s talířky dobrot a diskutování. Na závěr se prostor proměnil v taneční místnost s DJ a VJ, na kterou přišli i některé celebrity z filmů.

DEN 8. Poslední den jsme věnovali rekapitulaci celé dílny prostřednictvím fotek a společné reflexe (PROMÍTÁNÍ FOTOGRAFIÍ + ZÁVĚREČNÁ REFLEXE). Následovala diskuse s autory o vzniklých filmech, na kterou byli pozváni i hosté, kteří přijeli, aby se k dílům vyjádřili a poskytli autorům cennou zpětnou vazbu zvenčí. Oběd, úklid.

PŘÍPRAVA

Myšlenka

Téma (např. proměna jednotlivce v důsledku síly doby)

Námět (např. tragický příběh dvojice za protektorátu)

Filmová povídka nebo **synopse** – text, ve kterém se shrne představa o filmu. Styl, technologie, doba, žánr, divácké skupina, představí se základní příběh a načrtne forma (např. prolínající se příběhy)

Scénář literární – obsahuje postavy a obsazení – konkrétní či uvažované herce, dialogy, je rozdělen na prostředí. Tvoří podklad pro všechny složky štábu (kameru, architekta, kostýmy atd.) Každý si udělá o filmu konkrétnější představu, z hlediska budoucího diváka a z hlediska své profese.

Po hotovém literárním scénáři jde scénář do výroby, což znamená, že se na samotnou výrobu hledají peníze. Buď scénárista hledá režiséra, či režisér i scénárista v jedné osobě společně oslovují producenta, či opačně.

Sestavení hlavních pozic štábu (režisér, kameraman, architekt či výtvarník, producent, produkční)

Casting – výběr z oslovených herců

Kamerové zkoušky – zkoušky s vybranými herci, jak vypadají na kameře
Kostýmové zkoušky



MIKROFONISTA

externí mikrofon na bambusu

OSVĚTLOVAČ

KAMERAMAN

HERCI

REŽISÉR

schovaný ZVUKAŘ
napojený na MIKROFONISTU

odrazová deska

schovaný SKRIPT s KLAPKOU

přednáška

ORGANIZACE FILMOVÉ VÝROBY

(autoři textu: Roman Zmrzlý, Marta Svobodová)

NATÁČENÍ ZNĚLKY a FILMU O FILMU

Autor: Jan Němec, Roman Zmrzlý, Marta Svobodová, Tomáš Doležal, Jan Kořínek.

Věková skupina: testovací skupina 14 účastníků 17+ (zvládnou 10+).

Cíle aktivity: představit jednotlivé profese funkční spoluprací filmového štábu.

Získané dovednosti: individuální zvládnutí náplně práce jedné či více profesí (viz přednáška ORGANIZACE FILMOVÉ VÝROBY).

Výstupy: video (cca 3 minuty).

Celková doba trvání: 9 hodin (včetně úvodní přednášky a castingu).

Příprava: 4 hodiny – dle náročnosti (scénář, storyboard).

Počet lektorů: 4 (dle zkušeností účastníků a počtu štábů).

Organizace aktivity: skupinová (14 účastníků ve dvou týmech).

Materiál a pomůcky: scénář s místem na poznámky – pro každého, kostýmy, rekvizity (dle scénáře).

Technické vybavení: (vybavení pro jeden natáčecí štáb): kamera (příp. zrcadlovka s režimem natáčení), videostativ, (vozík a koleje), externí mikrofon na bambusu, (příp. externí mikrofon na kameře), videoreflekory, odrazové desky (2cm tl. polystyrenové desky z Bauhausu), bílá čtvrtka pro vyvážení bílé, přípoň – externí monitor (pouze pro hlavní štáb), prodlužovačka (pro monitor).

Vybavení pro stříh: kamera, kabel na propojení s počítačem (firewire, USB), počítač + stříhový program (Vegas, Adobe Premiere, MovieMaker), reproduktory, projektor (instruktážní projekce obrazovky PC pro všechny).

Organizace práce: Lektor v přednášce objasní fáze výroby AV díla (viz přednáška organizace filmové výroby), účastníci si zvolí jednotlivé herecké role a role ve štábu, následuje společné natáčení, poté (částečně) společný stříh a přidávání zvuků a hudby.

Výstupy: video (cca 3 minuty).

Prostorové podmínky: (dle scénáře) libovolné, pro zpracování videa v dosahu elektřiny.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkusit nové a umí kriticky zhodnotit výsledky své práce.

Kompetence sociální a personální: žák dokáže pracovat v týmu, využívá svých dovedností k sebeuspokojení, dokáže přijmout svou roli, oceňuje práci druhého.

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence občanská: žák má pozitivní vztah a respekt k umění, akceptuje jiný umělecký názor a dodržuje pravidla.

Kompetence k podnikavosti: se v oblasti umění projevují tak, že žák zvládá trému, bezpečně užívá materiály a prostředky, medializuje svou činnost.

F/AV výchova: žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí;

žák analyzuje obsahovou a formální strukturu promítnutého audiovizuálního díla i produktu;

žák prokazuje aktivně vlastní zájem a individuální zaměření při práci na audiovizuálním projektu v týmu.

Obecná východiska programu: aktivita dává prostor každému vybrat si svoji roli a zodpovědnost za práci na společném díle.

Účastníci jsou v asistentských funkcích hlavního štábu a v rolích dokumentaristy, zkušeností a učením získávají praxi.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: práci filmařského štábu ukazuje česká komedie Trhák (1980) nebo americký film Living in Oblivion (1994) (<http://www.csfd.cz/>).

NATÁČENÍ ZNĚLKY

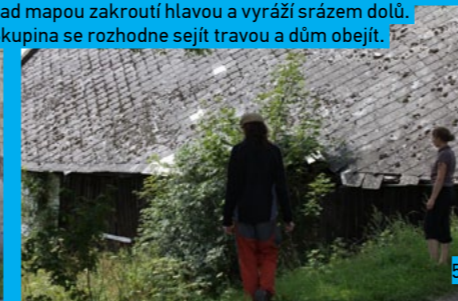
(úvodní scéna – herci na horizontu)



2 PC/ (dlouhý sklo, frontál. záběr) Přes postavy v neostrosti vepředu vidíme chlapce s batohy a dívku vzadu. Vidíme jejich tváře. Chlapci do půl těla, holka v plavkách, dívka v tričku s uzlem na břiše atd. Za skupinou holčina právě udělala hvězdu a je z toho celá vysmátá. Kluk ve slamáku jí předává batoh. Vepředu si kluk pohrává s prázdnou lahví, holka je zahleděná do mapy.



3 C/ Pohled na dům, kolem kterého skupinka projde. Holka s mapou je zmatená, otáčí mapu. + Detail na turistickou značku (u dveří)!



4 C/PD (rapid nájezd) Skupinka stojí na kraji srázu, nad mapou zakrouží hlavou a vyráží srázem dolů. Skupina se rozhodne sejít travou a dům obejít.



5 C/ Procházejí kolem plotu a dívají se na dům (studnu).



6 PC/ (švenk) V záběru se objeví pumpa, dívka se zastaví. + švenk subj. dívka kouká na dům a pumpu

1 VC/ Skupinka mladých lidí na výletě. Mají batohy. Jdou po horizontu v nepravidelné skupině za sebou. Jedna dívka je za nimi, batohu jí nese kluk se slamákem. Holčina skupinu dohání, kluk ve slamáku jí chce vrátit batoh, holčina kluka předběhne a udělá hvězdu.



7 C/ Kluk náhodně otevře vrátka a jde k pumpě s PET lahví a obavami...



8 PD/ Ostatní se lehce zdráhají, ale jdou za ním...



+9 D/ ..na rybíz 10.
10 PD/ ..holka si trhá rybíz

mozaiková montáž -současné děje



+ 11 D/ Do PET lahve teče voda.
12 PD/ Kluk nabírá vodu a oplachuje si obličej (případně strčí hlavu pod pumpu).

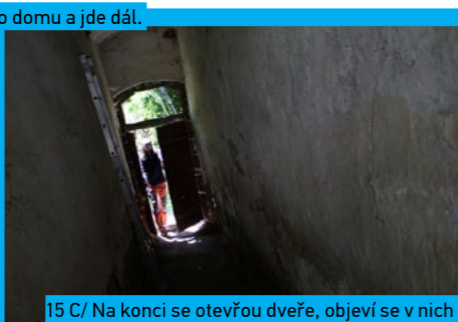
13 PD/ Z opačné strany holka nabídne klukovi ve slamáku, který si vezme, ale pak jí rybíz rozmáčkne o rameno; něco mezi nimi asi je, asi by jí tam radši dal pusu. Všimnou si holky, která otevřela dveře do domu a jde dál



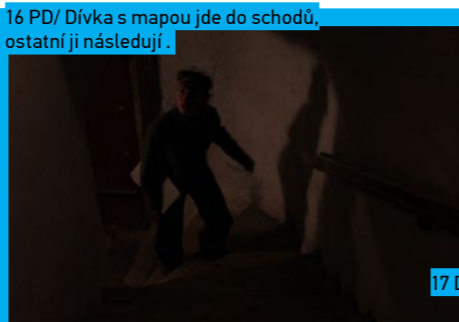
14 PD/ Holka opatrně otevře dveře a jde dál



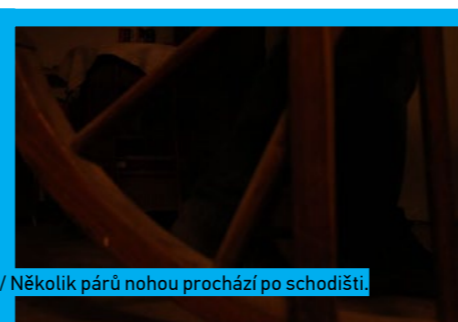
13 PD/ Všimnou si holky, která otevřela dveře do domu a jde dál.



15 C/ Na konci se otevřou dveře, objeví se v nich holka, poté všichni ostatní, jdou dovnitř.

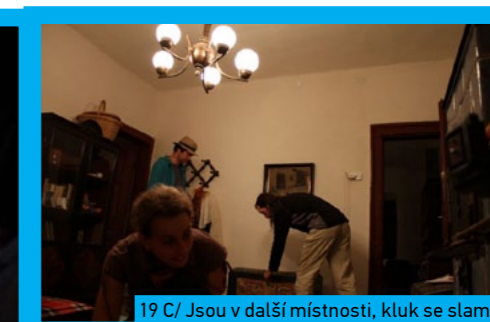
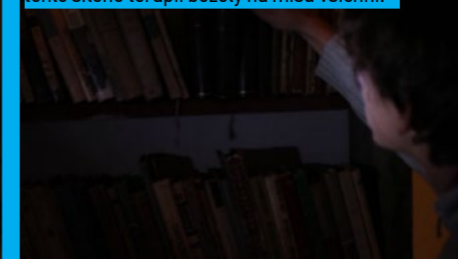


16 PD/ Dívka s mapou jde do schodů, ostatní ji následují.

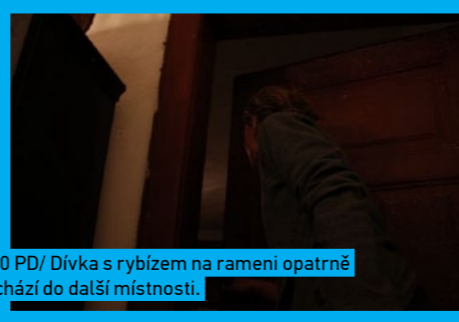


17 D/ Několik párů nohou prochází po schodišti.

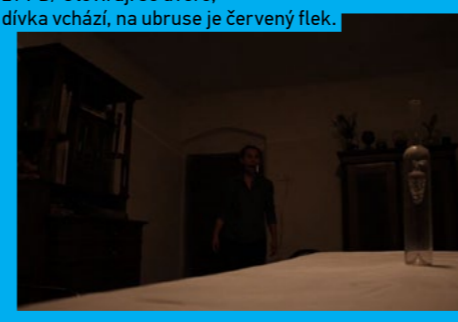
18 PD/ Kluk se slamákem bere knihu, přečte náhodnou větu: „Záchod je tam vedle schodů, řekla mu, jako by to věděla, jako by po téhle šílené terapii běžely na mísu všichni.“



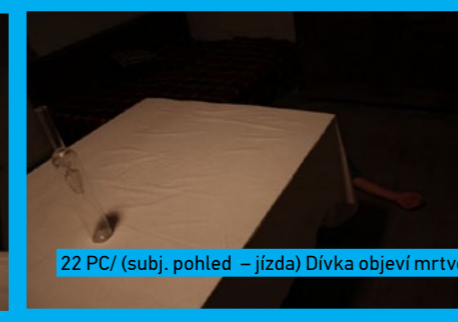
19 C/ Jsou v další místnosti, kluk se slamákem stojí u knihovny, ostatní si prohlížejí prostor, (detaily na obrazy, věci, panenky)



20 PD/ Dívka s rybízem na rameni opatrně vchází do další místnosti.



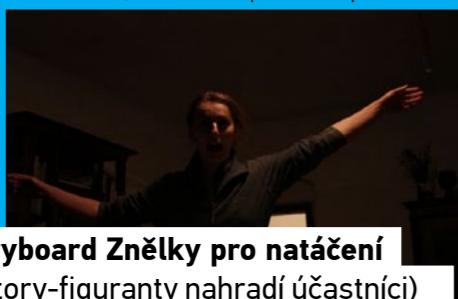
21 PD/ Otevírají se dveře, dívka vchází, na ubrusu je červený flek.



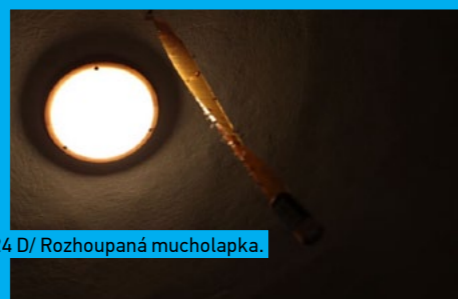
22 PC/ (subj. pohled – jízda) Dívka objeví mrtvolu.



23 PD/ Lekne se, rukou rozhoupe mucholapku.



storyboard Znělky pro natáčení (lektory-figuranty nahradí účastníci)



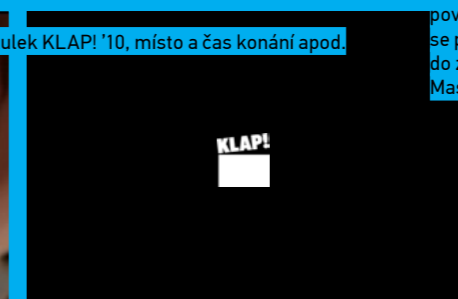
24 D/ Rozhoupaná mucholapka.



25 D/ Marmeláda na mrtvole.



26 D/ Marmeláda na rameni holky.



Titulek KLAP! '10, místo a čas konání apod.

27 C/ Uvolnění – vidíme celou místnost s mrtvolou, kolem herců vidíme štáb, režisér řekne stop, všichni po place začnou plnit své povinnosti: mikrofonista položí mikrofon, herci jdou za kameru se podívat na záběr, kameraman a osvětlovač jdou upravit světlo, do záběru vstává mrtvola a ochutnává rybíz, který má na sobě. Maskérka jí to zatrhne.





5 SLOV (LEKCE TVŮRČÍHO PSANÍ)

Autor: Jan Němec.

Cílová skupina: kdokoli, konkrétní skupina cca 5 – 15 účastníků 15+, (testováno na 14 osobách, 17+).

Cíle aktivity: introspekce, zvýšení citlivosti k sobě sama, sebevyjádření.

Získané dovednosti: přispívá k sebepoznání, učí se formulovat niterné obsahy a sdělovat je ostatním.

Výstupy: text, případně textová koláž.

Celková doba trvání: 140 minut.

Příprava: 0,5 hod, 1 osoba.

Počet lektorů: 1.

Organizace aktivity: skupinová.

Materiál a pomůcky: tužka, papír a klobouk.

Technické vybavení: kromě materiálu a pomůcek nic dalšího.

Organizace práce: skupina sedí v kruhu, poté by měl mít každý možnost najít si nějaké klidné místo v okolí.

Lekce se skládá ze tří částí, každá zabere zhruba 45 minut. Viz text na další straně pro bližší popis.

Prostorové podmínky: učebna, louka, park...

Požadované předchozí zkušenosti: žádné kromě gramotnosti.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkusit nové a umí kriticky zhodnotit výsledky své práce.

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence komunikativní: žák dokáže dekódovat sdělení v uměleckém jazyce, umí zdůvodnit svůj názor, umí využít k uměleckému vyjádření prostředků ICT.

F/AV výchova: žák zpracovává písemný koncept vlastního audiovizuálního projektu, formuluje jeho námět, obsahovou strukturu, formální pojetí a téma (koncept projektu prohlubuje přípravným vizuálním materiálem – fotografiemi, kresbami, přípravnými záběry).

Obecná východiska programu: přemýšleli jsme nad aktivitou, která by směřovala k vytvoření scénáře a chtěli jsme začít tím, aby účastníci hledali nějaké osobní téma.

Interpretační rámec, souvislost se (současným) uměním: lekce se inspirovala anketní otázkou, kterou společně se svými odpověďmi zachytil Albert Camus ve svých Zápiscích. Otázka zněla, jakých je jeho deset nejoblíbenějších slov. V rámci motivace jsme použili i jeho odpověď. Více viz **1Manifest o deseti slovech.**

5 SLOV (LEKCE TVŮRČÍHO PSANÍ)
(zahrada, jídelní i psací stůl)

5 SLOV (LEKCE TVŮRČÍHO PSANÍ)

MOTIVACE / CO? „Svět, bolest, země, matka, lidé, poušť, čest, bída, léto, moře. – V jakémkoli pořadí,“ dodal francouzský spisovatel Albert Camus v průvodním dopise, když odpovídal na otázku jisté revue po svých deseti nejoblíbenějších slovech. Deset slov... Vypadá to jako hloupá anketa, ale tento dekalog vystihuje gravitační pole Camusova světa překvapivě dobře. Jsou to přístupové body, díry do vnitřního světa.

Anketní odpověď Alberta Camuse se stala východiskem pro dílnu tvůrčího psaní na KLAP! '10. Dílna vycházela z osobní zkušenosti vedoucího dílny, který se kdysi rozhodl najít svých vlastních deset slov – a strávil tím několik dní. Deset slov nebo alespoň pět, která v člověku nejvíce rezonují, jejichž „fyzikální hustota“ je nejvyšší, svádí se k nim největší emocionální energie, jsou centrálními uzly jakési neuronové sítě významů. Jsou to zkrátka ta nejdůležitější slova, ta, která by si člověk vzal s sebou na opuštěný ostrov, kdyby všechna ostatní musel zapomenout... Na základě introspekce lze říci, že najít těchto několik slov je těžší, než by se mohlo zdát. Člověk musí různá slova považovat v mysli, jako když na dlouhé pláži vybírá kameny, některé postupně pouští mezi prsty, jiné ponechává. Některá slova člověka rychle přilákají, ale za hodinu už mu nemají co říci, jiná naopak svou důležitost odkrývají postupně a opakovat si je v duchu je jako hledět do tunelu, jehož druhá strana není vidět. Zvláštní přitom je, že – podobně jako u Alberta Camuse – téměř u všech lidí se míchají abstrakta s konkrétními pojmenováními, někdy přímo až s vlastními jmény. Ve výčtech se objevují charakterové vlastnosti, stavy, filozofické kategorie, příbuzní, místa, fenomény atd. Introspekce rovněž ukazuje, že daná slova vykazují relativní stabilitu v čase, ačkoli zcela neměnná nejsou – jako kterákoli jiná projektivní metoda odrážejí běžně hůře dostupné struktury psyché, mapují pomalé pohyby osobnostního vývoje. Zatímco v pubertě je vnitřním tématem mnoha lidí například „svoboda“, jen o málo let později může toto téma vyhasnout/ být zpracováno a na jeho místě začne silněji rezonovat například „sepětí“, „odpovědnost“ či „povolání“. Podrobnější výzkum by například mohl ukázat vztah slov, která lidé jmenují v určitém období, k životním stádiím Erika Eriksona.

PRŮBĚH AKTIVITY / JAK? Účastníci dílny se rozesadí v kruhu. V úvodu se dozvedí základní kontext, to, že dílna čerpá z pasáže v Zapisnících Alberta Camuse. Je možné přečíst přímo Camusových deset slov, neboť se tím předejde zbytečným otázkám, jaká všechna slova lze volit: všechna. Důležité je nastínit nikoli jaká slova, ale jak je hledat – že jde o ta, která se v člověku nejvíce rozezvučí, o slova-šemy, která, když si je vsadíš doprostřed čela, nejenže oživneš, ale poznáš i směr, kterým se vydat. To lze vysvětlit různými způsoby, záleží na charakteru skupiny, povaze jejích členů, zda je jim přístupnější imaginativní přístup, anebo přesné pokyny. Jako praktické se osvědčilo redukovat počet slov na maximálně pět – vedou k tomu jednak časové důvody, jednak skutečnost, že zvláště při práci s mladými lidmi se větší počet slov zdá být rozměňováním. Nemělo by dojít k tomu, že účastníci dílny budou slova usilovně hledat – měli by je spíše nacházet, snad s radostí, jako když člověk na pláži nalezne kámen, který mu mezi tisícem jiných padne do oka. Účastníci dostanou půlhodiny na to, aby se po svých slovech porozhlédli. Tuto půlhodinu tráví sami. Je vhodné, aby totéž učinil i vedoucí dílny, a poté, co se všichni opět sejdou, aby sám začal se svými vlastními slovy: „Tělo, světlo, samota, text, vzájemnost.“ Důvěru lze hned na počátku této části podpořit tím, že kdokoli se může čtení svých slov vzdát – jsou to koneckonců *jeho* slova, pro uskutečnění věci není podstatné, zda zazní nahlas. Pokud ovšem nahlas zazní mají, nechť jsou čtena zřetelně a pomalu, každé takové slovo, které je pro někoho zásadní, se po vyslovení potřebuje zešíroka protáhnout. Čtení probíhá v tichosti, bez jakýchkoli dalších komentářů: zazní seznam slov, která jsou pro shromážděné společenství klíčová. V další fázi dochází k rozvinutí. Účastníkům je řečeno, ať si každý mezi svými slovy vybere jedno, a to ať se pokusí přiblížit. Zatímco do této chvíle šlo o slovo s určitou základní verbální energií, nyní je úkolem specifikovat, jak dané slovo „chemicky“ reaguje s konkrétním člověkem, co *pro něj* znamená. Přibližování se děje tak, že každý účastník má vybrané slovo zasadit do pěti různých vět, které tento individualizovaný význam naznačují, postihují, evokují, vyjadřují atd. Kené přitom nezbytně nutné, aby se slovo ve vytvořené větě vůbec objevilo, věta se k němu může vztahovat jako ke svému mlčení, tmavému středu. Naopak je vhodné zdůraznit, že kontext, v němž se slovo ve větách ocitá, může být zcela nespojitý, ba mohou vzniknout výpovědi přímo protikladné – základní slova jsou často nabita rozporupně, podle okolností dochází k jejich přepólování. Například „samota“ může být jednou vnímána jako „cesta domů“, podruhé jako „vnitřek skleněné slzy, z níž na vás hledím“. Oba významy jsou stejně důležité a platné, tyto protiklady ve vnitřním světě generují hybnou sílu. Účastníci opět dostanou půlhodiny na to, aby slova zasadili do kontextu věty. Pro vedoucího platí totéž, co v předešlém případě: „Vzájemnost: slyším zájem, jemnost a most; ...a vzájemně si sdělili svá dětská tajemství, zatímco obloha pohasínala jako fosforové srdce v dětském pokoji; poplácejte se nejdřív každý sám a pak vzájemně, a nikdo ať se neulejvá; někdy, když se dívám do zrcadla, vidím různé lidi; nejvíce vzájemnosti v sobě cítím, když jsem sám.“ Účastníci opět své věty mohou, nebo nemusí

PŘÍKLADY:

SLOVA:

*já, svoboda, obraz, zdraví, oči
Bůh, chyba, rodina, milost, Praha
teď, otevřenost, nebe, já-ty, vina*

VĚTY:

svoboda půl zdraví; liberté, égalité, fráternité; svoboda znamená zodpovědnost; jsem tvoje svoboda; cuba libre; dívám se ti do očí, i když je máš zavřené; rozšířené oči těkají po úzké cele; oko je vůči sobě samému slepé; dej mi své oči; oko za zub, zuby za oko

ODSTAVEC:

Igor skládal prádlo. Pádlo mu padlo na dno. Na dně vadlo. „Madlo! Nezvedla bys to pádlo?“ Ale Madla není padlá, aby pro pádlo do vody padla. „Igor, ty magore! Bůh tě trestá, pádlo jak z těsta.“ Igor se městná do vody, řeka těsná, zima děsná. V řece pádlo patří. Zas mu patří, a má za tři.

'Manifest o deseti slovech – Když francouzský vydavatel Michel Gallimard 4. ledna 1960 otočil svůj vůz Facel Vega kolem stromu nedaleko městečka Sens, v kapse mrtvého spolujezdce se našel nepoužitý lístek na vlak. Ne dost na tom: ještě dříve se prý Albert Camus mezi přáteli vyslovil, že smrt v autě je tou nejnesmyslnější možnou. Ačkoli jako málokdo jiný ve smrt uvěřil a v její temnotě spatřil mihotavé světlo odrážející se na plochu života, ta jeho jako by definitivně stvrdila absurditu, o níž psal ve svých raných knihách. Camus jako filozof absurdity – největší omyl, jaký se o něm traduje. Nikdo už asi nezjistí, zda tehdy udělal chybu jeho vydavatel, nebo zda šlo o technickou závadu na vozidle. Cesta z Provence do Paříže se táhne, už se setmělo, vozovka vlhne. Říká se, že těsně před smrtí proběhne člověku před očima film jeho života. Co viděl Albert Camus ve zpětném zrcátku těsně předtím, než se roztrátilo?

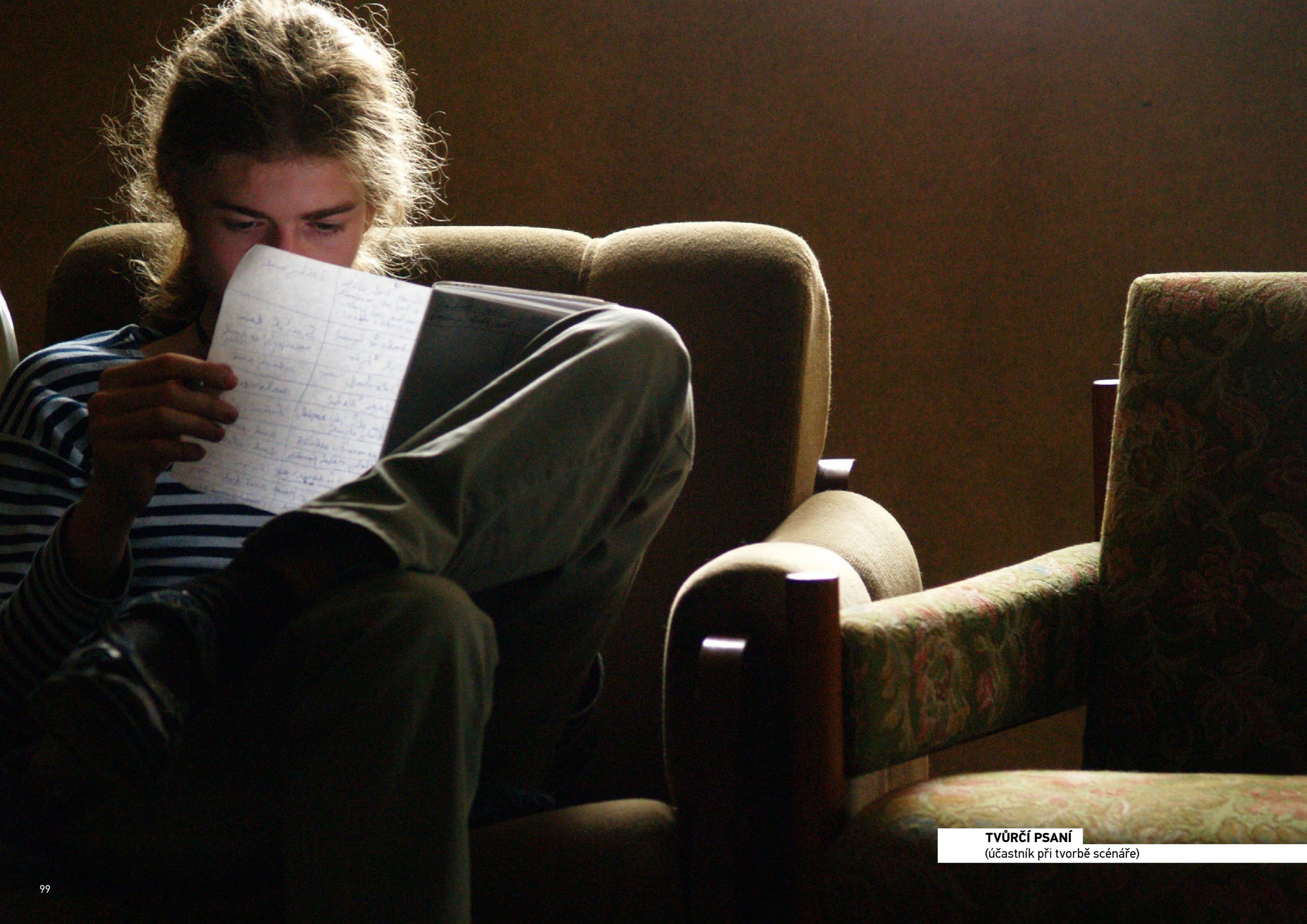
Stojí v brance školního fotbalového týmu, kůži sežehlou alžírským sluncem, obroušenou pískem. V hloubi pole zakládají protihráči útočnou akci, dvě tři rychlé přihrávky ze stínu do světla a na bránu se řítí útočník. Camus mu skočí pod nohy, ozve se píšťalka rozhodčího. Spoluhráči se chumlují, protestují. Rozhodčí však vytahuje červenou kartu: je na ní obrázek plic a nad ním nápis tuberkulóza. Právě kvůli ní musel Camus s fotbalem v sedmnácti letech skončit, chatrně zdravý ho bude sužovat celý život. Ačkoli jeho zájmy záhy ovládne literatura a filozofie, sport milovat nepřestane. Když v roce 1958 spatří v televizi radost prvních brazilských mistrů světa ve fotbale, pohne ho to k slzám. Jedny z nejsuggestivnějších stránek, které napsal, se týkají boxerských zápasů v alžírském Oranu.

Je to zkrátka někdo jiný než pařížský kavárenský filozof. Slavná roztržka se Sartrem se z tohoto pohledu jeví jako nutná. Konkrétní nehoda se sice týkala Camusova důkladného odmítnutí komunismu, jak ho již v roce 1951 podal v Člověku revoltujícím, ale neslučitelnost těch povah tkvěla daleko hlouběji. Pro Camuse byla Paříž „nehostinným severem“, kavárny ani bankety nevyhledával. Stejně jako jeho oblíbenci Friedrich Hölderlin a Nietzsche byl i Camus fanatikem jihu, světla a tepla. Do svého zápisníku si poznamenal, že talento znamená italsky touhu. A skutečně: u Camuse platí, že porozumět jeho nadání znamená pochopit, po čem toužil. Nebyl žádný zvláštní stylist, jeho vzdělání bylo průměrné. Důvěrně ovšem poznal nevysovitelnou krásu a zranitelnost lidských těl, vycídlilo ho slunce a moře; mládí strávené na alžírských plážích a dunách se do Camuse otisklo jako pečetní razítko. K těm konstitutivním momentům se bude vracet celý život, nikdy po nich nepřestane toužit a spatří je opět i ve zpětném zrcátku havarovaného auta: „Večery nad mořem neznaly míru. Slunečné dny na dunách byly zničující. Sto metrů chůze po žhavém písku ve dvě hodiny odpoledne přivodí stav opojení. Každou chvíli musí člověk padnout. To slunce zabije. Zrána krása snědých těl na plavých dunách. Strašlivá nevinnost oněch hrátek a těch nahých těl v poskakujícím světle.“ Camus byl v podstatě řecký filozof, jenž se omylem narodil o dva a půl tisíce let později. Středozemí bylo jeho náboženstvím. Použije-li někdy slovo štěstí, je kolem citit mořský vzduch.

(pokračování na další straně)



(Inspirace u otevřeného okna hledání 5. slova – vzduch)



TVŮRČÍ PSANÍ
(účastník při tvorbě scénáře)

5 SLOV (pokračování)

Následuje třetí a poslední část. Slova a věty všech zúčastněných jsou rozstříhány tak, aby se každé slovo/ každá věta ocitly zvlášť, a poté jsou vhozeny do velkého klobouku; černý semišový klobouk je nejlepší, protože nejvíc připomíná vesmír. Zatímco slova a věty v klobouku víří, ohmatávají se a vytvářejí rozličné hvězdokupy a soustavy, vedoucí vysvětluje, že v této části si každý z klobouku vytáhne pět útržků – jednotlivá slova nebo věty – a na jejich základě během další půlhodiny napíše krátký odstavec. Odstavec již žádným způsobem nemusí odrážet vnitřní stav autora, není to ani možné, protože každý teď pracuje s vylosovaným materiálem. Tato závěrečná část je už více hra a „tvůrčí psaní“ v obvyklém slova smyslu. Vedoucí opět začne se čtením: „Ticho a krása. Samota toho velkého domu, mrtvého města. Čas ve mně hmatatelně plyne a zase začínám dýchat. Nebe kolem Cordes spočívá na dokonalém kruhu kopců, něžné vzdušné, zároveň oblačné a zářivé. V noci nad kopcem na západě šílenou rychlostí zapadá Venuše, velká jako broskev. Chvilíčku se zastaví na hřebenu a pak najednou zmizí, zahučí tam jako žeton do škvíry. Okamžitě je hvězd jak naseto a Mléčná dráha zesmetanová.“ – Poslední příklad si hraje s tím, že v kruhu sedí také Albert Camus, odstavec pochází z jeho Zápisníků...

VÝZNAM / PROČ? Takto postavená lekce tvůrčího psaní odráží přesvědčení, že tvoření bez znalosti vlastního středu je – spíš jen pitvoření. **Slova:** nejdříve je potřeba nahlédnout do sebe, najít materiál, z něhož lze něco postavit, nalákat kámen, najít slova, která rezonují. **Věty:** materiál je třeba interpretovat, najít specifický význam a tonální hladinu slov, které vznikají ve střetu s osobní zkušeností. **Odstavec:** teprve pak má smysl něco psát, přetvářet svoji vlastní zkušenost promíchanou v černém semišovém klobouku se zkušenostmi ostatních do určitého tvaru. Pro tuto aktivitu jsme se v rámci KLAP! rozhodli, abychom ustavili nějaký smysluplný bod, od něhož se lze odrazit při následném tvoření scénářů. Chtěli jsme, aby každý účastník alespoň zběžně nahlédl do sebe jako v delfské věštírně – gnóthi seauton, poznej sám sebe – a teprve poté přistoupil k práci na konkrétním scénáři, v němž mohl a nemusel tento pohled dovnitř zúročit. Explicitně se to stalo pouze v jednom případě, když jedna z účastnic napsané věty učinila přímou součástí filmu.

REFLEXE Během této lekce tvůrčího psaní, která je vlastně lekcí tvůrčího psaní jen okrajově, se snadno a rychle vytvořila soustředěná atmosféra. Ze slov a vět jsme špedlíky vytvořili společnou kompozici na nástěnce, aby zůstaly na očích i během jiných aktivit. Propojení slov a vět takto symbolicky propojuje i účastníky kurzu. Pro vedoucího dílny i pro samotné účastníky může být podnětné, nakolik zvolená slova a věty naplňují, nebo naopak rozrušují vzájemné představy o tom kterém účastníku dílny. V tomto konkrétním případě vedoucího překvapilo, že člen skupiny, který působil navenek suverénně a choval se dominantně, přednesl spíše negativní, defenzivní a „měkká“ slova, kdežto méně výrazní členové skupiny „vycházeli“ sebejistěji. Racionálně založené jedince aktivita může znervóznit, neboť nejsou schopni ani vybrat (pouze) pět slov, ani (v další části) postihnout všechny konotace jednoho vybraného slova. „To přeče takhle nejde,“ prohlásil jeden účastník ve své touze po absolutní jasnosti a vyčerpávajícím vyjádření, příznačně poté, co již vše potřebné učinil. V dotazníku pro účastníky, který reflektoval dílnu, se objevila kritická reakce nejmladší účastnice: „Metody alá napiš deset slov, pak z nich udělej větu, která Tě vystihuje a zároveň vypoví vše o tvých pocitech mi přišly spíš trapné než o něčem...“ Tvůrčí psaní ocenili a dokázali v další tvorbě zhodnotit spíš starší, zkušenější účastníci: “Tvůrčí psaní mě nakoplo – odkudyvšud se dá nápad vyštátat se dá nápad vyštátat (...) a inspirovalo mě k mému autorskému filmu.”

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Vzhledem k tomu, že jde o technicky nenáročnou aktivitu, v její organizaci a provedení nejsou potíže. Vše záleží na vytvoření důvěrné a sdílné atmosféry. Lze ji podpořit jednak kruhovými uspořádáním účastníků, atmosféře napomůže třeba pár svíček. Lekce funguje samostatně nebo může být použita jako úvodní hodina k dalším aktivitám typu tvůrčího psaní. Vytvořená slova a věty lze dále zpracovat, například z nich vytvořit kompozici na papíře nebo nástěnce.

Manifest o deseti slovech (pokračování)

Deníkový zápis ze 17. října 1957: „Nobelovka. Zvláštní pocit sklíčenosti a tesknosti. Pravou slávu jsem zažil ve dvaceti, chudý a nahý. Maminka.“ Camus pravděpodobně zůstane jediným laureátem, kdo se o své pocity z Nobelovy ceny za literaturu ihned podělí s někým – jaký paradox – ngramotným. Tento obraz nemůže ve filmu chybět: čím dál slavnější a ženami obletovanější Albert Camus se znova a znova vrací k polohluché matce a na terase nuzného domku jí čte z novin nebo ze svých knih. Jeho vztah k ní je něžný a bolestný, otce v podstatě nezažil, pouhý rok po narození syna padl v bitvě na Marně.

Camus měl za to, že velká láska se vyskytuje jen jako láska tragická; city se pnou po nepřekonatelných překážkách a hynou pod vrcholem. S tím nemají nahá těla příliš co dělat. Po čem tedy toužil na existenciální rovině? Odkrývá to v Člověku revoltujícím: „Ti, kdo alespoň jeden den nevyžadovali absolutní neporušenost lidí i světa, nechvěli se lítostí a bezmocí nad její nedosažitelností, ti, kdo se v neustálých poryvech stesku po absolutnu neničili pokusy milovat polovičatě, ti nemohou pochopit potřebu revolvy a její zběsilou touhu ničit.“

Revolta proti lidskému údělu se Camusovi stala celoživotním tématem. V těchto intencích napíše dráždivě nesmyslnou větu, že kdybychom své blízké skutečně milovali, nikdy bychom jim nedovolili umřít. Jako pro tolik jiných myslitelů, i pro Camuse je smrt pramenem filozofie; nebo ještě radikálnější: smrt je začátkem života, přinejmenším toho sebe si vědomého. Absurdita smrti, jež u raného Camuse vrhla na život stín, netvoří nejzazší horizont jeho myšlení. Pokud o absurditě v pozdější době mluvil, mluvil proti ní a ve jménu něčeho jiného: světla, cti, důstojnosti. A na osobní rovině se světem absurdity uzavřel kompromis, který byl zároveň revoltou proti němu. Tímto kompromisem/revoltou se Camusovi stala tvorba.

Co z ní padesát let po autorově smrti žije? Nálada válečné generace, jež tak mohutně oslavila Cizince, dávno opadla. Pozdější román Mor lze však stále číst jako velkou metaforu toho, jak se zachovat v situaci krize. Hlavní hrdina, lékař Bernard Rieux je ve svém činném vzdorování osudu a neokázalé službě obci postavou antických rozměrů. Ještě cennější je zřejmě Camusovo esejistické dílo a jeho Zápisníky, rozechvělý, skleněný monument lidskosti v mužném provedení.

V posledním obraze, těsně předtím, než ztratí vědomí, spatří Albert Camus sám sebe, jak nohou do plážového písku píše deset nejdůležitějších slov. Je to jeho existenciální manifest a zároveň obolos: „Svět, bolest, země, matka, lidé, poušť, čest, bída, léto, moře. (Němec, Respekt 1/2010:64)“

PD: Přišla mi dobrá sezení s Honzou (lektor tvůrčího psaní), myslím, že mnoha účastníkům to pomohlo při tvorbě scénáře pro jejich závěrečné video.

TL: Nemyslím, že to mělo pro někoho nějaký přínos. Metody alá napiš deset slov, pak z nich udělej větu, která Tě vystihuje a zároveň vypoví vše o tvých pocitech mi přišly spíš trapné než o něčem...

JC: Tvůrčí psaní mě nakoplo – odkudyvšud se dá nápad vyštátat! Objevená slova mě inspirovala k mému autorskému filmu VDUCH.



přednáška

VELIKOST ZÁBĚRU, PRAVIDLO OSY

(autoři textu: Roman Zmrzlý, Marta Svobodová)

VELIKOST ZÁBĚRU

Lektor Roman sedí společně s účastníky v sále a uvádí svoji přednášku: „Nikdo z nás nevnímá okolní svět staticky... (rozhlédne se) Tak například v zorném poli mého oka mě zaujala tady gestikulující Marta. Sleduji směr jejího pohledu, za mými zády stojí kuchařka s tázavým výrazem upřeným na Martu, oči mně sklouznou na hromadu oplatků, které drží kuchařka na táce, a zpět na Martu, která si mne břicho a olizuje se, potom si poklepává na zápěstí a dvakrát rozevře dlaň se všemi pěti prsty. Otáčím se rychle ke dveřím, které se už zavírají. (Vyskočí a strhne kliku): „Chceme ty oplatky hned, ne až za 10 minut!“ (Zpět k posluchačům): „Okno rozložilo celou scénu do technického scénáře s panoramou, nájazdem, celkovými i detailními záběry. Zaujatý pozorovatel vnímá svět tak, že vybírá zajímavé akce, hledá mezi nimi návaznosti, příčiny a následky, hodnotí jejich důležitost a tím i celý jev. Akce, nafilmovaná statickou kamerou se synchronním zvukem, zůstává pasivním záznamem události. **Tvůrčí** zobrazení nějakého jevu vyžaduje jeho aktivní zhodnocení. Ve filmu toto zhodnocení probíhá ve dvou fázích: *analýzou* – rozkladem jevu na jednotlivé prvky, jejich hodnocením a výběrem ve stadiu scénáře a natáčení, a *syntézou* – ve střížně se jednotlivé prvky (záběry a zvuky) řadí, významově upřesňují a skládají v ucelený audiovizuální obraz. (Valušiak, 2005: 6)“ Na obrázcích vpravo vidíme jednotlivé velikosti záběrů, jejich způsob označení, jejich funkce a použití. Uvedené velikosti nejsou dogma, slouží k jednoznačnějšímu pojmenování představ a usnadnění komunikace mezi jednotlivými profesemi (zejm. mezi režisérem a kameramanem). Existuje ještě jeden druh speciálního záběru, který se nazývá **Subjektivní pohled** – kamera je na místě postavy a sleduje dění „jejíma očima“. Používá se velikost, ohnisko i rakurs kamery dle jejího vnímání. Tzn. ležící postava – podhled. Postava v okně 2. patra – nadhled. Postava skrývající se ve křoví pozorující okolí – dlouhý objektiv – v popředí větvičky.

RAKURS (ÚHEL) KAMERY

Normální – pohled z úrovně očí.

Nadhled – diváci mají jakoby převahu nad hercem, při subjektivním pohledu má pak herec převahu nad ostatními.

Podhled – postava působí jako respektuhodná, mocná, děsivá, při subjektivním pohledu se cítíme menší než postava.

Ptačí perspektiva – působí jako z jiného světa (odlet duše), úvodní celek z nadhledu pro orientaci a úvodní záběr nové scény v novém prostředí.

PRAVIDLO OSY

Pravidlo osy je základní filmařské pravidlo. Důležité je pro orientaci diváka ve (filmovém) prostoru při rozzáběrování scény. Při interakci dvou a více postav či pohybu jedné postavy apod. **Jde o to, aby divák nebyl prostorově dezorientován při stříhu z jednoho záběru na druhý.** Jak toho docílit? Uvedeme si jednoduchý příklad rozhovoru dvou postav: Vidíme dvě kamery (dva záběry přes rameno) na dvě postavy. Osou rozumíme směr vzájemného pohledu postav. Pravidlo osy říká, že všechny záběry rozhovoru těchto postav by měly být natáčeny z prostoru na stejné straně této osy. Úhly α a β se rovnají. Pokud by se úhly kamery odlišovaly, postavy se při stříhu pro diváka nebudou dívat vzájemně do očí.



Obrázek k vysvětlení pravidla osy (Valušiak, 2005: 56)

Pravidlo osy lze porušit také jako součást filmové řeči:

- K navození pocitu že došlo k časovému posunu, nebo posunu v ději. Chvilkové zmatení diváka v něm navodí pocit, že část děje, scény ve filmu není a on si ji musí domyslet.
- K navození pocitu myšlenkového posunu postavy – změny názoru, rozhodnutí postavy. Změnili jsme divákovi prostor, postava mění postoj.



VC (velký celek)

Funkce:

- postava a její vztah k prostoru,
- v převaze prostor, postava se téměř ztrácí.

Působení:

- extrémní velikost záběru, nepoužívá se příliš často, a proto je kořením filmové řeči, odpočinkem, výraznou změnou.



C (celek)

od hlavy k patě, (celek v koupelně má jiný rozměr než v kostele)

Funkce:

- orientace postav v prostoru, prostor pro pohyb,
- celkový pohled na postavu od hlavy až k patě (její kostým, hra těla, postoje).

Působení:

- hrou těla možno sdělit vnitřní rozpoložení,
- kompozicí více postav v prostoru lze vyjádřit jejich vztah.



AP (Americký plán)

od hlavy ke kolenům

Funkce:

- vidíme téměř celou postavu, narozdíl od celku přitom vidíme více do tváře,
- využíval se v groteskách, nebo při dialogu,
- vidíme trochu mimiku.



PC (polocelek)

od pasu k hlavě

Funkce:

- hlavní je postava, či postavy, vidíme jejich ruce, rekvizity, výrazy mimiky, hru těla omezeně.

Působení:

- divák se soustředí na obličej a ruce (jako při rozhovoru v reálném světě),
- záběr působí neutrálně,
- filmová řeč nevystupuje do popředí – divák není rušen.



PD (polodetail)

od hrudi nahoru

Funkce:

- divák vidí mimiku postavy (více postav v PD ojedinele),
- nevidí, co se děje od pasu dolů, nesleduje prostředí.

Působení:

- akcent na postavu a vnímání jejího prostředí PD – intimní atmosféra dvojice.



D (detail)

část postavy – většinou obličej nebo končetina, také část prostředí (dohasínající cigareta v popelníku)

Funkce:

- divák se soustředí pouze na výraz postavy,
- střížen po PD postavy funguje jako subj. pohled postavy. Nezáleží na úhlu.

Působení:

- extrémní velikost, stejně jako VC,
- používá se střídavě, silné sdělení, silný akcent na objekt v obraze – důležitost objektu pro další děj,
- divák předpokládá dějový, dramaturgický důvod k akcentu detailem.



VD (velký detail)

část obličeje (škrábanec, oční zornice...)

Funkce:

- divák se soustředí na objekt, vůbec nevidí prostředí, stavbou z VD a D vzniká napětí – divák se neorientuje v prostoru,
- vhodný pro sdělení silných emocí.

Působení:

- divák je zaujat detailem a může být (záměrně) zmaten v orientaci prostoru,
- velmi silný emoční náboj záběru (např. oči ve westernu).

PŘESTŘELKA DVOJČAT

Autor: Roman Zmrzlý, Marta Svobodová, Tomáš Doležal.

Věková skupina: testovací skupina 14 účastníků 17+ (zvládnou 10+).

Cíle aktivity: uplatnit různé velikosti záběrů a pravidlo osy v praxi.

Získané dovednosti: individuální rychlo-zkušenost v pozici scénáristy, režiséra, kameramana a herce.

Výstupy: video (cca 2 minuty).

Celková doba trvání: 4 hodiny (přednáška s ukázkami 50 minut, zadání a rozdělení 10 minut, natáčení – střih v kameře 2 x 45 minut, jemný střih na počítači a ozvučení 1,5 hodiny).

Příprava: 10 minut (materiály k přednášce).

Počet lektorů: 1-2 (druhý se hodí jako figurant).

Organizace aktivity: skupinová (14 účastníků tvoří po dvojicích).

Materiál a pomůcky: 7 pistolí, nebo podobných věcí (zbraně si mohou účastníci i sami najít, střílet se dá i banánem, okurkou, tavnou pistolí, vařečkou či polenem, klackem, sekyrou, houslemi), doplňky k rozlišení dvojčat (čepice, paruky, brýle, šála, šátek), papíry a tužky k nakreslení scénáře.

Technické vybavení: 7 kamer – pro každou tvůrčí dvojici pro natáčení:

kamera (příp. zrcadlovka s režimem natáčení), v případě, že budete přestřelku přestříhávat v počítači: kamera, kabel na propojení s počítačem (firewire, USB), počítač + stříhový program (Vegas, Premiere, MovieMaker), sluchátka, databanka hudby a zvuků, projektor (instruktažní projekce přenosem obrazovky PC).

Organizace práce: Lektor v přednášce vysvětlí, co to znamená děj rozzáběrovat, představí jednotlivé typy záběrů, úhlů, demonstruje pravidlo osy (viz přednáška TYPY ZÁBĚRŮ, PRAVIDLO OSY), účastníci se rozdělí do dvojic, každý si nakreslí jednoduchý scénář. Následuje natáčení (jeden za kamerou, druhý v herecké dvojroli), každý točí svůj režisérský kus. Střih probíhá v kameře. Lektor komentuje projekci hotových videí. Dle zájmu pokračuje střih najemno a doplnění zvukovou stopou – každý na svém počítači.

Prostorové podmínky: (dle scénáře) libovolné, vhodný členitější prostor s různými zákoutími (kde se dá schovat), pro zpracování videa potřeba elektřiny.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkoušet nové a umí kriticky hodnotit výsledky své práce.

F/AV výchova: žák zpracovává písemný koncept vlastního audiovizuálního projektu, formuluje jeho námět, obsahovou strukturu, formální pojetí a téma (koncept projektu prohlubuje přípravným vizuálním materiálem – fotografiemi, kresbami, přípravnými záběry);

žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí;

žák při stříhové montáži obrazových znaků – záběrů využívá znalostí ovlivňujících vnímání časoprostorových vztahů divákem a tyto možnosti uplatňuje při skladebném dokončování vlastního projektu;

žák experimentuje se zvukovou složkou audiovize v její komplexnosti (hudba, zvukový a ruchový obraz snímaného reálu) a ověřuje její tvůrčí spojení s vizuálním materiálem;

žák využívá systém audiovizuálních výrazových prostředků v jeho jednotě i druhové a žánrové pestrosti;

žák analyzuje obsahovou a formální strukturu promítnutého audiovizuálního díla.

Obecná východiska programu: jednoduchá a úderná aktivita využívající základní pravidla filmové řeči, procvičení rozzáběrování události a pravidla osy.

Interpretační rámec, souvislost s uměním: historie vzniku záběru, filmová orientace v prostoru, vytváření nových prostorů, bludišť, dvojrole.

PŘESTŘELKA DVOJČAT

(fotografie projekce při zpětné vazbě tvůrcům)

PŘESTŘELKA DVOJČAT

PŘÍPRAVA, MOTIVACE Rozdělíme skupinu účastníků do tvůrčích dvojic. Každá dvojice obdrží papír, tužku, kameru, „zbraň“ a téma přestřelka dvojčat. Klasická přestřelka začíná vykukováním ze skrýše, přemísťováním z místa na místo, hledáním strategických pozic a sledováním protivníka. Pokračuje naháněním a rychlejší akcí, která většinou ústí v otevřenou střelbu... Konec – pointa zůstává v rukou tvůrce. Dvojčata, tedy herecká dvojrole, jsou tu jednak proto, aby si účastníci vystačili ve dvojicích sami, ale hlavně, protože takto se divák nebude moci orientovat podle odlišných tváří, a tvůrci tak jsou přinuceni striktně dodržovat pravidlo osy. Dvojčata nechtě jsou ovšem odlišena viditelným doplňkem nebo rekvizitou.

POSTUP PRÁCE, INSTRUKCE ÚČASTNÍKŮM: *Nejdříve si každý na papír nakreslete svůj scénář. Potom natočte přestřelku dvojčat, tak abychom věděli, které je které, a abychom nebyli dezorientováni v prostoru. Režisér a kameraman v jedné osobě dle tvůrčího záměru instruuje herce k akci. Natáčení může probíhat kdekoliv. Po natočení první přestřelky si role vyměňte a pusťte se do natáčení druhé. Základní pravidla: využijte alespoň jednou všech velikostí záběru, nestříhejte stejnou velikost záběru na sebe. Stříhejte přímo v kameře, tzn. točte navazující záběr až po zdárném natočení předchozího záběru! Máte na to hodinu a půl (90 minut).*

SPOLEČNÉ PROMÍTÁNÍ A DISKUSE Po skončení lektoři dvojice požádali o přetočení kazet v kameře na začátek, aby se mohly záznamy pustit přímo z kamery propojené s projektorem. Lektoři po každém snímku diskutovali s autory jejich záměry, upozornili na nedostatky a vyzdvihli funkční a originální řešení (viz komentář níže). Záznam z kamery se stal zdrojovým materiálem pro první stříhové cvičení, při němž si účastníci zkoušeli, co se stane, když některé záběry zpřehází a zkrátí. Videá naleznete na 3. DVD K LAP! '10 s názvem PŘESTŘELKA, online: (<http://vimeo.com/channels/klap10cviceni>)

REFLEXE Pršelo. V interiérech Librova gruntu probíhalo současně sedmero natáčení současně, což někdy způsobilo nechtěný výkřik nebo vběhnutí cizího herce do záměru tvůrce. Čím více prostoru, tím méně čekání a zavazení si. Z reflexe vyplynulo, že natáčení přestřelky bylo zábavné, poučné, akční a tvůrčí cvičení.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Na chodbě se střílet ani běhat nesmí, doporučení směřuje za školu nebo na školní výlety. Nejlépe když bude na svačinu banán. Z vystřeleného banánu zůstává slupka, která je filmařsky také velmi vděčná. Další silný potenciál nabízí dvojrole – například: Natočte rozhovor sám se sebou v různých náladách... nebo si natočte otázky, dokud jste mladí, a odpovězte si na ně, až budete staří.

Scénář jedné z přestřelek (viz vpravo) s komentářem některých chyb

1 **C**/ Okáč (dvojče bez brýlí) vystřeluje z balkónu na brejláče.

2 **PD**/ Brejláč z kůlny se brání (následuje stříh téměř přes osu – divák znejistí, zda se jedná o téhož... a ano! na stejného hrdinu se totiž najednou díváme téměř zleva):

3a **C**/ Brejláč běží ke dveřím, kde číhá (dramaturgická nelogičnost – chybí tam prostřih, který by ukázal, že Okáč jde do domu. Nevíme co se s ním děje, ale víme, že ho ještě potkáme. Zároveň by měl Brejláč důvod opustit bezpečnou skrýš a bylo by logické, proč míří do domu. Tento chybějící prostřih na Okáče, jak mizí za dveřmi, a případně ještě jeden, jak jde Okáč po schodech dolů, měl být mezi záběry 2 a 3 a vyřešil by problém u záběru 4a, kde jej vidíme v detailu).

3b **PC**/ Brejláč číhá zpoza dveří (divák neví, co se děje s Okáčem, který byl na balkóně – chybí záběr na něj, že sestupuje ze schodů, nebo by se Brejláč mohl u dveří leknot, aby mohl logičtěji navázat následující detail! V průběhu záběru 3a-b došlo k překročení osy, oceňujeme správný stříh ze záběru 3 na 4).

4a **D**/ Střelba Okáče (aniž by tvůrce naznačil sestupující pohyb po schodech se ocitáme v detailu. Problém záběru je jeho krátké trvání. Nestačíme rozpoznat, kde se nacházíme, neboť se udála velká změna záběru na detail).

4b-4d **AP**/ Okáč se chrání (a bohužel mu nevidíme do očí, ale tušíme o koho se jedná) – míří zbraní směrem dolů, stoupá po schodech (a kamera s ním), znovu získává pozici na balkóně.

5 **D**/ Brejláč stoupá po témže schodišti a rozhlíží se, kde by mohl Okáč být.

6 **AP**/ výborný prostřih na pootevřené dveře (vznikl až ve střížně aby pomohl pochopení, kde nyní Brejláč je, a vidíme, že se chystá za dveřmi na balkóně a střílil).

7 **PD**/ Okáč se otáčí za výstřelem (odtud již děj plyne srozumitelně...)

8 **PC**/ Útok Okáče ze dveří (postupně vylézá).

9 **PD**/ Výstřel Brejláče od schodů v obraně.

10 **PC**/ Útok Okáče ze dveří (a je to poslední výstřel).

11a-11b **PC**/ Brejláč upouští zbraň a umírá na schodech.

Shrnutí: Největší chyba celé přestřelky je v absenci dvou prostřihů na Okáče, abychom viděli, že zmizel z verandy za dveře a chybí druhý záběr (stejný jako 4a-d), abychom viděli, že jde po schodech dolů Brejláč naproti!

(Video podle tohoto scénáře naleznete na 3. DVD K LAP! '10 s názvem PŘESTŘELKA, v pořadí druhé)

Jaký program byl pro vás nejzajímavější?

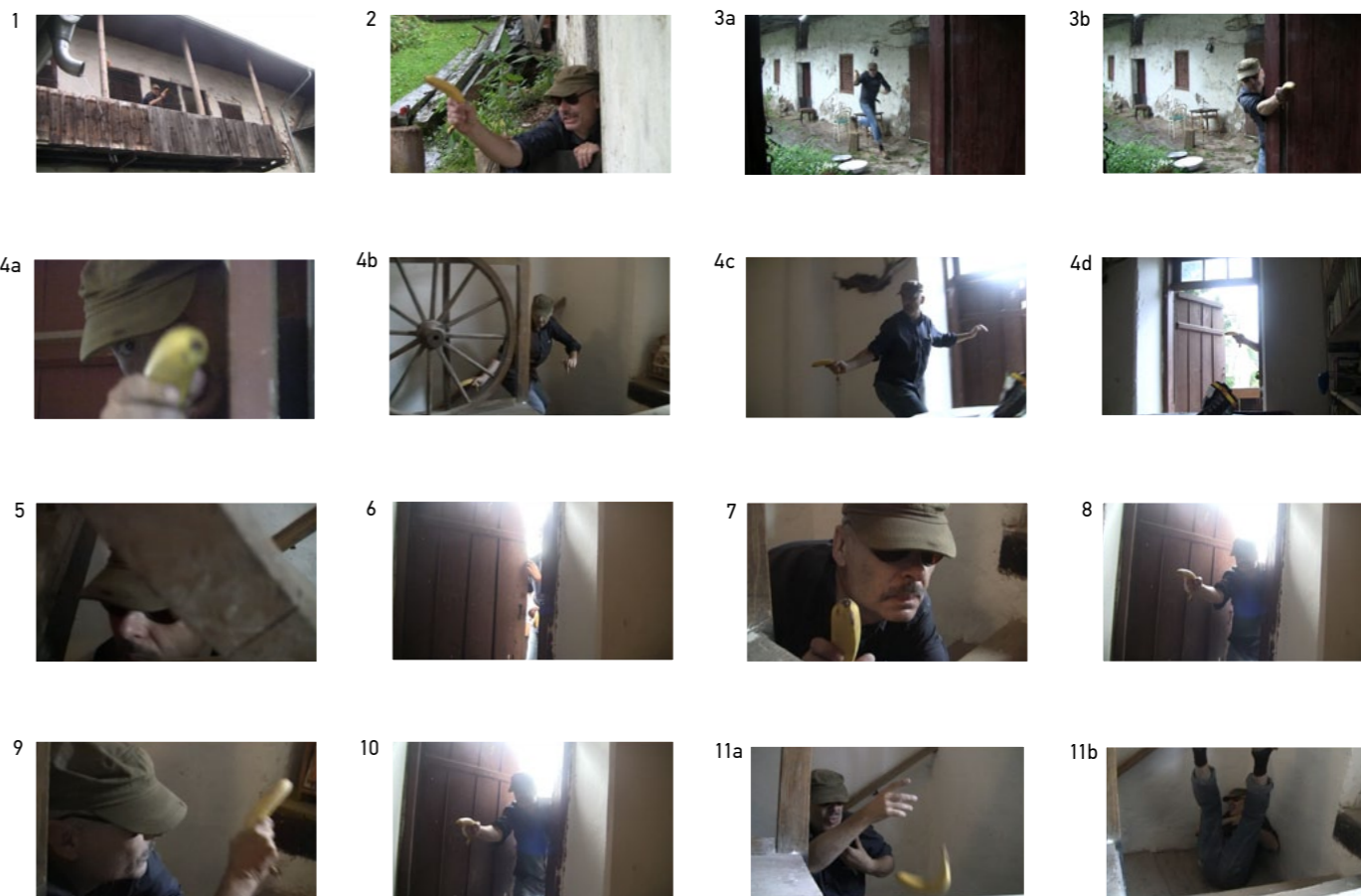
BŠ: určité autorské filmy – protože to byla výzva a možnost uvést teorii do praxe a ukázat, že i amatéři jsou (všeho)schopní – a přestřelka – praktická ukázka jak z mála udělat moc.

VH: Přestřelka. Několikrát jsem si to pak pouštěl a připadal jsem si schopnej, akční a se sebou spokojenej.

'historie vzniku záběru

Louis Jean Lumière (*1864) – Francouz, jeden z prvních filmových tvůrců. „Jeho první filmy byly doslova pohyblivými fotografiemi, zachycovaly nějakou situaci nebo událost v jednom záběru (Odchod z továrny, Příjezd vlaku, Pokropený Kropič, 1895). O nějaké skladbě zde nemůžeme mluvit. Ale ještě v témže roce spojil Lumière čtyři minutové obrazy ze života hasičů v jeden celek a vznikla dramatická reportáž: Výjezd stříkačky, Příprava k hašení, Zdolávání ohně, Zachraňování. Další reportáže následovaly a nutnost založit novou cívkou filmu nebo přesunout se s kamerou za sledovanou událostí (průvodem) vedla ke vzniku jednotlivých záběrů. Ale tyto záběry se ještě mechanicky přizpůsobovaly reprodukováné skutečnosti, nevyprávěly příběh. (Valušiak, 2005: 10)“

Georges Méliès (*1861) – Francouz, bývalý eskamotér, divadelní a později filmový režisér a „kouzelník“, specialista jevištních triků, který se pravděpodobně poprvé pokouší o vyprávění pomocí záběrů – ve snímku Popelka (1899) (<http://www.youtube.com/watch?v=Fb5W4CfbByo>) „inscenuje příběh v několika záběrech, z nichž každý vypráví ucelenou epizodu a jeden na druhý navazuje ústřední postavou i dějovou linkou. (Valušiak, 2005: 10)“



PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR

Autor: Marta Svobodová, Tomáš Doležal, Roman Zmrzlý, Jan Kořínek.

Věková skupina: testovací skupina 14 účastníků 17+ (zvládnou 10+).

Cíle aktivity: improvizace s kamerou, konstrukce příběhu, přiblížit natáčení realitě – hospodaří s rozpočtem.

Získané dovednosti: režijní, kameramanské, producentské.

Výstupy: video (od každé skupiny, v našem případě 4).

Celková doba trvání: 4 hodiny (natáčení 1hod a 45 min, soutěžní projekce 1 hod, raut 1 hod a 15 min).

Příprava: 10 minut (vymyslet popř. natočit první a poslední záběr).

Počet lektorů: 4 – do každé skupiny jeden producent s rozpočtem (může být i jeden pro všechny).

Organizace aktivity: skupinová (14 účastníků tvoří ve čtyřech týmech po trojicích až čtveřicích).

Materiál a pomůcky: natištěné peníze (v našem případě tzv. Librovy grundy – celkový rozpočet pro tvůrčí skupinu: 2000 LG, tj. celkový obnos potřebný do oběhu: 8000 LG), nabídka kostýmů a rekvizit, kostýmy, světýlka, zápisníky a tužky pro porotce, označení na 1., 2. a 3. cenu, sušené ančovičky nebo něco podobně podivného jako cena útěchy, jídlo a ceník na raut.

Technické vybavení: základní – 4 kamery s kazetami a stativ (pro každou tvůrčí skupinu).

Nabídka dalších „placených“ věcí k půjčení: externí mikrofón, světla, koleje, vozík atd., projektor na festival.

Organizace práce: lektorem – producentem je zadaný první a poslední záběr (předtočí všem stejný na začátek kazety). Tvůrčí skupiny natáčejí 10 záběrů mezi prvním a posledním (střih v kameře) pod dohledem producenta, který štábu vydává rozpočet na každé jetí (natočení, přetočení záběru), půjčení speciální techniky, anebo zaplacení herce. Je zcela na tvůrčí skupině, jak naloží s rozpočtem, který může získat zpět a třeba něco navíc výhrou v soutěžní projekci. Ta se odehraje po skončení natáčení za přítomnosti nezávislé poroty (kuchaři), která má po shlednutí děl možnost ptát se tvůrců a po diskusi rozhodne o vítězném snímku. Na večerním rautu tvůrčí utrácejí zbylé nebo vyhrané LG (platidlo) placením za jídlo, které je vhodně „naceněno“ tak, aby hráči byli nuceni smlouvat.

Výstupy: video (4 videa, každé 2-5 minut).

Prostorové podmínky: libovolné, aby se skupiny nerušily, prostor pro projekci, prostor na raut.

Požadované předchozí zkušenosti: žádné.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence sociální a personální: žák dokáže pracovat v týmu, využívá svých dovedností k sebeuspokojení, dokáže přijmout svou roli, oceňuje práci druhého.

F/AV: žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí;

žák při střihové montáži obrazových znaků – záběrů využívá znalostí ovlivňujících vnímání časoprostorových vztahů a tyto možnosti uplatňuje při skladebném dokončování vlastního projektu;

žák experimentuje se zvukovou složkou audiovize v její komplexnosti (hudba, zvukový a ruchový obraz snímaného reálu) a ověřuje její tvůrčí spojení s vizuálním materiálem;

žák využívá systém audiovizuálních výrazových prostředků v jeho jednotě i druhové a žánrové pestrosti;

žák analyzuje obsahovou a formální strukturu promítnutého audiovizuálního díla;

žák rozpozná autorský záměr, formuluje a obhájí svůj názor v diskusi,

rozpozná etické hodnoty prezentované dílem i komerční a manipulativní záměry a cíl;

žák prokazuje aktivně vlastní zájem a individuální zaměření při práci na audiovizuálním projektu v týmu.

Obecná východiska programu: vznik a zánik člověk neovlivní, ale to mezi tím...

Interpretační rámec, souvislost s uměním: režisér nebo producent jako tvůrce koncepčního rámce, který rozvíjejí různé tvůrčí skupiny: **The story beyond the still.**

PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR

(producent předtáčí poslední záběr – kapka padající na hladinu)

PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR

MOTIVACE Přibližujeme natáčení reálnému životu, kde výdaje za materiál a speciální vybavení svazují autorovu myšlenku a nutí práci dopředu více promyšlet. Jste začínající režiséři, kterým se poštěstilo dostat na svůj projekt od producenta finanční obnos, se kterým můžete svobodně naložit. Producent má jediné přání, aby výsledek začínal a končil záběrem, který určí.

PŘÍPRAVA Lektor v roli producenta před zraky účastníků natočil postupně na všechny kamery povinné záběry. Nejdřív poslední záběr – statický polodetail kapání kapky na hladinu (aby měli tvůrci vzor, podle kterého pak za svoje záběry dotočí tento). Na druhé místo (a od tohoto místa se pak snímky na festivalu pouštěly) předtočil první záběr – průchod kolem stěny v detailu.

INSTRUKCE, ROZPOČET Účastníky jsme rozdělili do čtyř tvůrčích skupin (po 3-4 osobách – aby měli všichni co dělat). Každá tvůrčí skupina dostala svého producenta s rozpočtem, kameru, kazetu s předtočenými záběry a stativ. *Milí tvůrci, vaším úkolem je vymyslet 10 záběrů mezi prvním a posledním. Váš rozpočet činí 2000 Librových gruntů. Zde visí ceník (viz vpravo) pronájmu dalších věcí, které byste mohli potřebovat. Dejte se do práce, o půl sedmé začíná soutěžní festival, kde váš snímek ocení nezávislá porota. Vaše náklady se mohou několikanásobně vrátit. Výhry jsou lákavé! První cena činí 3000 LG, druhá cena 2000 LG, třetí cena 1000 LG a čtvrtá jsou sušené ančovičky.*

PRŮBĚH, NATÁČENÍ Tvůrci přistupují k natáčení různými způsoby. Někteří tvoří scénář, jiní se nechávají inspirovat kompozicí prvního natočeného záznamu, který je inspirací pro další. Jedna skupina vymyslela, že skrze všechny záběry pojedí čtení z knihy a museli tedy velmi pečlivě hlídat nejen obrazovou, ale i textovou návaznost a hlasitost zvuku. Obchodníci-lektoři (majitelé kazet, světel, kostýmů) byli u natáčení své skupiny. Tvůrci jim platili za každé jetí, a další technické vymoženosti, které se jim obchodníci nezdráhali nabízet: „Chtělo by to přisvítit, mistři!“

FESTIVAL Ve velkém sále jsme přivítali pětičlennou porotu, které jsme sdělili, za jakých podmínek snímky vznikaly, a co všechno tvůrci museli splnit. Po projekci jsme postupně jednotlivé týmy pozvali „na deku“, kde jim porota mohla klást otázky, a tvůrci dostali prostor pro obhajobu. Na závěr porota slovně ohodnotila jejich práci. Po sečtení všech bodů byly slavnostně vyhlášeny ceny a na zahradě zahájen raut. Cvičení PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR naleznete na 3. DVD K LAP! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap10cviceni>) Autorský snímek DOKUMENT K LAP! '10, který zachycuje některé scény tohoto večera. naleznete na 3. DVD K LAP! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22597660>)

REFLEXE Aktivita se setkala s úspěchem ze stran tvůrců, porota byla oblíbená již méně. Bylo velmi obtížné z možných přístupů vybrat ten nejlepší. Nejlepší znamená, že jsme u jeho sledování neztratili nit, nebo že nejzajímavěji naplnil zadaný rámeček, nebo nás vytrhl svojí originalitou, nebo jsme se u něj zasmáli? Řešením by bylo zavést kategorie, ve kterých by mohli vyhrát všechny snímky, protože každý byl něčím povedený. Povinné záběry jsme vymysleli tak, aby jednoznačně nepředurčovaly, kam má děj směřovat, zda vyžaduje hereckou akci či nikoliv. Průchod kolem stěny v detailu jednou uvozoval opilcovu chůzi, podruhé začátek panoramy, kterou jsme se dostali do ráje, potřetí nás hrubá omítka se skulinami uvedla do tesařovy dílny, kde jsme našli to hlavní – loutkovou postavu, v posledním případě tvůrci navázali na pohyb a v dalším subjektivním záběru se hrdina dostal do temnoty.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Aktivitu lze různě obměňovat. Povinný záběr se může objevit i uprostřed děje a tvůrce domyslí před a po. Princip zadané kompozice osob nebo věcí v prostoru lze uplatnit i v malbě (zátiší teď, před a po), nebo jako jedna z scén, kterou musí projít vymyšlené divadelní představení. Další variace, kterou jsem s kamerou vyzkoušela, jsem nazvala „tichá video pošta“. Někdo řekne do kamery poselství – krátkou větu, já např. „Můžeš tady bydlet, ale nedělej pavučiny“. Kameru nosíte s sebou a každému, koho potkáte, přehrajete poslední záznam a požádáte jej, aby do kamery zopakoval, co slyšel. Pokračujte tak dlouho, dokud se poselství nepřestane měnit. Získáte nejen pěkný deník osob, které jste třeba za poslední týden potkali, ale i naprosto novou zprávu, v mém případě: „Flašku rumu.“

Ceník (cena uvedena v Librových gruntech – LG)

Platí se za:

filmový materiál – každé jetí (100 LG)

herci (kolik si řeknou)

světla (200 LG)

půjčení speciální techniky – vozík, koleje, filtry (200 LG)

rekvizity (100 LG)

Festivalové výhry:

1. cena 3000 LG

2. cena 2000 LG

3. cena 1000 LG

4. cena sušené ančovičky

Večerní raut:

Krajíc chleba, 2 veky (50 LG)

Pomazánka / máslo (100 LG)

Šunka / sýr – plátek (50 LG)

Zelenina / 3 olivy (20 LG)

Vejsce pněné kaviárem (200 LG)

Jednohubka (100 LG)

...

Fazole z oběda zdarma na výslovnou žádost v kuchyni

Kolik stojíš, herče?

Podle toho co bych hrál?

Mhhh... Bohá!

Bůh..., Bůh bude drahej....

.....

Panebože na to nemáme! ...hrál bys jenom stvoření, pak už můžeš jít...

(režisér smlouvá s hercem při natáčení)

Ty tady nabízíš ančovičky... proč?

No abych si vydělal na chleba.

(účastník z tvůrčí skupiny, která prohrála, na večerním rautu)

Jaký program vám přišel nejzábavnější / nejpřínosnější ?

TL: Bavilo mě, když měl program další návaznost, např. soutěž s odbornou porotou:) a následná večeře.

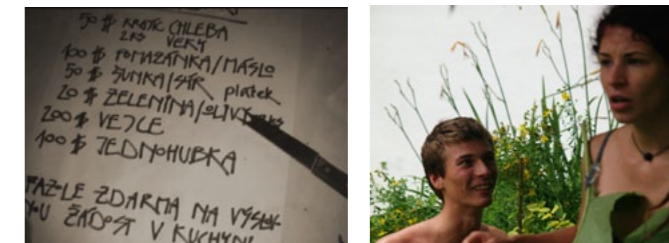
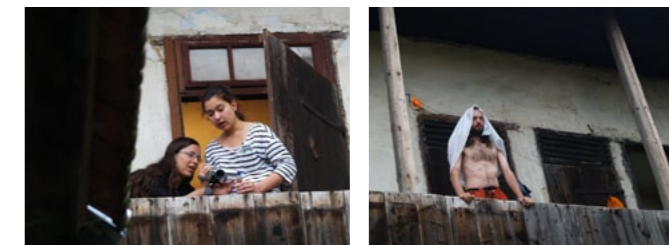
JG: První a poslední záběr, zaměření na kvalitu scény a připravenost herců, realita zvyšování nákladů. (...) ale soutěžní festival nebyl tak funkční, jak bych si dovedl představit. Porota až moc blábolila. (Z dotazníků po akci)

'The story beyond the still – Příběh za hranicí fotografie.

Největší, uživateli vymyšlená HD-video soutěž natáčení příběhu na pokračování s využitím zrcadlovky Canon, která v té době poprvé nabídl funkci video. Koncept soutěže vytvořil Vincent Laforet, který vytvořil první část příběhu s otevřeným koncem. Příběh taxikáře, medvídky a jeho dcery je nadále rozvíjen dalšími tvůrci, kteří vždy natočili pokračování předchozí části. Porota z příspěvků vybrala ty nejzajímavější a ve finále z nich poskládala celek. Výsledný film byl dokončen v roce 2011 a získal ocenění na Sundance Film Festivalu. Akce zároveň sloužila jako propagace nového produktu, který díky velikosti čipu svým obrazem dokáže konkurovat drahým filmovým kamerám. Vytvořte si vlastní názor a shlédněte film zde:

(<http://vimeo.com/groups/beyondthestill>)

The Story Beyond the Still – All Chapters – FINAL COLLABORATIVE FILM by Vincent Laforet



(Z natáčení EMOCE KAMEROU (vlevo nahoře), tvůrčí skupina při práci, vedle nich (vpravo nahoře) Bůh, vpravo dole Ráj, vlevo dole nabídka večerního menu)



přednáška **KAMERA**

(autoři textu: Roman Zmrzlý, Marta Svobodová)

POHYBY KAMERY

PANORÁMA

- rozhlíží se za účelem popisu prostředí (má začátek a konec, ale nevýznamový – nejede odněkud někam, nedává věci v souvislost, význam).

ŠVENK

- narozdíl od panorámy obsahuje tzv. vnitrozáběrovou montáž, kdy významově propojuje objekty a vytváří nový význam (např.: švenk z ležícího starce v posteli na stůl s pohřebními svíčkami a fotografií zesnulého),
- literární přepis významu: Postava neví o úmrtí, vstoupí do místnosti a vidí starce, za kterým si jde promluvit v naléhavé záležitosti. Poté oči sklouznou na stůl se svíčkami. Je pozdě.

TILL UP

- švenk směrem nahoru, vzbuzuje respekt, napětí,
- příklad z reálného vnímání světa – zvednutí očí nahoru (k nebi, věži, vysokému domu),
- dramatické prohlášení postavy generála od bot k čepici.

TILL DOWN

- švenk směrem dolů, evokuje opačný pocit než till up,
- příklad z reálného vnímání – sledujeme obličej muže přistiženého „in flagranti“ právě když mu samovolně spadnou kalhoty, pohled nám sklouzne po jeho postavě dolů, ke kalhotám u kotníků.

JÍZDA

- kamera v pohybu – na kolejích, nikoli na stativu, jako v předchozích případech,
- její využití je třeba opodstatnit významem,
- záleží na rychlosti jízdy kamery, může navozovat napětí, nebo pouze sleduje kráčející postavy,
- při pohybu kamery v kolmém směru na osu objektivu se mění úhel pohledu, tedy perspektiva prostředí, jízdu sdělujeme divákovi více informací o prostředí,
- příklady významu jízdy: jízda při hostině po tvářích postav sedících u stolu – sledujeme hosty, jejich projevy – charaktery postav se dostávají do vzájemných souvislostí. Po předchozím ději plném konfliktů mezi těmito postavami navozuje pocit usmíření; jízdu sledujeme postavu před něčím prchající, prcháme s ní, sdílíme její prožívání úprku,
- kamera na kolejích se používá i jako nájezd kamery (nezaměňovat s nájezdem pomocí proměny ohniskové vzdálenosti).

RUČNÍ KAMERA (natáčení z ruky)

- navození dokumentárnosti, autenticity.

OHNISKA OBJEKTIVU

Světlocitlivá políčka filmu nahradily v digitálních přístrojích světlocitlivé čipy. Ohnisková vzdálenost je údaj, který nám říká, jak daleko je střed optické soustavy objektivu od čipu – snímače digitálního fotoaparátu či kamery. Čím menší je ohnisková vzdálenost objektivu (tedy čím blíže je střed objektivu k snímači), tím větší je úhel záběru. Fotografické objektivy se podle ohniskové vzdálenosti rozlišují na *širokoúhlé* (s malou ohniskovou vzdáleností), *normální* (jejich úhel záběru zhruba odpovídá lidskému oku, takové snímky pak mají nejpřirozenější perspektivu) a *teleobjektivy* (ty jsou schopné „přiblížit“ i velmi vzdálené objekty, užívají se např. při natáčení sportu nebo zvířat). Volba ohniska objektivu pro jednotlivé záběry je podstatná část kameramanské práce na výsledném záběru a jeho působení na diváka.

Typy objektivů dle ohniska:

„ŠIROKÝ“ OBJEKTIV

Zesiluje efekt perspektivy: Objekty vzdálené se zdají být dále, objekty blízké se zdají být blíže. To platí i při pohybu směrem od/ke kameře. Vhodný pro popis prostředí v celkovém záběru, hodí se při natáčení v malých prostorách, kde není možný větší odstup kamery. Nevhodný pro PD a D postav, objektiv „nepěkně“ zkreslí jejich obličej, což lze na druhou stranu využít jako výrazový prostředek pro navození vyšínuté atmosféry (viz film Spalovač mrtvol, kde bylo použito tzv. **rybí oko** – extrémně široký úhel záběru (až 180°), výsledkem je zkreslený, vypouklý obraz).

NORMÁLNÍ OBJEKTIV

Úhel záběru odpovídá zhruba vnímání lidského oka. Podává obraz bez výrazného zkreslení perspektivy, lze jej považovat za nerušivé podání reality, které je shodné s vnímáním perspektivy lidského oka. To ale neplatí vždy, protože oko (mozek) vnímá prostředí proměnlivě. Každý člověk vnímá prostředí, v němž se nově objeví, nejdříve komplexně, jako celek (C) – jakoby širokým objektivem. Teprve po zmapování prostoru soustředí pozornost na konkrétní detaily (D) z prostředí a ostatní sleduje jen periferně. Tedy jakoby změní ohniskovou vzdálenost, udělá výřez pozornosti.

„DLOUHÝ“ – TELEOBJEKTIV

narozdíl od širokého objektivu perspektivu „zhušťuje“, tzn. předměty se zdají být bližší vzhledem k sobě.

- použitím delšího objektivu navodíme pocit, že kamera (postava) někoho sleduje z povzdálí (dalekohledem)
- prakticky se hodí také k dokumentárnímu natáčení tam, kde nechceme nebo nemůžeme chodit k aktérům do bezprostřední blízkosti.

*Některé objektivy mají ohniskovou vzdálenost měnitelnou. Tato funkce se označuje jako **zoom**.*

Kromě podání (zkreslení) perspektivy má vliv ohniskové vzdálenosti objektivu také na hloubku ostrosti.

HLOUBKA OSTROSTI

je charakteristika objektivu, jež vyjadřuje, jaká část prostoru (do hloubky obrazu) bude zaostřena. Obecně lze říci, že čím kratší je ohnisko objektivu (nejkratší má rybí oko), tím větší hloubkou ostrosti disponuje. Čím delší ohnisko, tím přesněji je třeba ostřit. U širokých objektivů tedy vidíme obraz ostrý téměř celý, zatímco u delšího ohniska je pozadí a popředí rozostřené.

MALÁ HLOUBKA OSTROSTI – obraz je plastičtější (postava ostrá, rozmazené pozadí), lze měnit pozornost přeastřováním (u dlouhých objektivů)

VELKÁ HLOUBKA OSTROSTI – umožňuje sledovat více plánů najednou, vše je ostré (u širokých objektivů)

PŘÍKLADY POUŽITÍ ROZDÍLNÝCH OBJEKTIVŮ

(digitální zrcadlovka Canon 550D)



Obraz pořízený „dlouhým“ objektivem (85 mm) – perspektiva není rušivě zkreslená, pozadí je rozostřené, popředí – sekyrka těž. Ostrost a pozornost je upřena na tvář.



Obraz pořízený „krátkým“ objektivem (22 mm) – dramatická perspektiva – objekty blíže k objektivu se zdají být ještě bližší, jsou větší, objekty v dálce zdají se být ještě dál. Obraz přenáší pozornost spíše na prostor a jeho zkreslení, obrovskou sekyrku, než na výraz tváře. Postava se oproti sekyrce téměř ztrácí.

Výpočet ohniskové vzdálenosti pro normální obektiv

Zjednodušení: obecně lze říci, že normální objektiv má ohniskovou vzdálenost (v mm) rovnou délce uhlopříčky okýnka, nebo čipu (taktéž v mm).

Čím menší je ohnisková vzdálenost objektivu (tedy čím blíže je střed objektivu k snímači) tím větší je úhel záběru. Digitální zrcadlovka Canon EOS 550D, ktreou jsme natáčeli ZNĚLKU a pořizovali i tyto fotografie je vybavena snímacím čipem typu CMOS, o velikosti 22,3x14,9 milimetru (čip je označován jako APS-C). Ve fotografii je normální objektiv myšlený takový objektiv, jehož ohnisková vzdálenost je přibližně ekvivalentní s úhlopříčkou obrazu projektovaného uvnitř fotoaparátu. Toto zhruba sblízuje perspektivu vnímanou lidským viděním.

normální ohnisková vzdálenost = velikost uhlopříčky okeničky filmu (v mm) tedy dle Pythagorovy věty $22,3^2 + 14,9^2 = f_{\text{normál}}^2$ vychází ccá 27 mm

V kinematografii (menší čip) je za normální považována ohnisková vzdálenost zhruba rovná dvojnásobku úhlopříčky obrazu projektovaném uvnitř kamery.

EMOCE KAMEROU

Autor: Marta Svobodová, Roman Zmrzlý, Tomáš Doležal.

Věková skupina: testovací skupina 14 účastníků 17+ (zvládnou 10+).

Cíle aktivity: pomocí kamery (různými záběry, pohyby...) vyjádřit emoce.

Získané dovednosti: vyzkoušení si manuálních funkcí kamery, praktické ověření.

působení použitých pohybů a sledu záběrů na diváka.

Výstupy: video (cca 2 minuty) od každé dvojice, tj. 7 videí.

Celková doba trvání: 4 hod. (interaktivní přednáška 2 hod., natáčení 2 hod., projekce 45 minut).

Příprava: 10 minut (materiály k přednášce).

Počet lektorů: 1 přednáší, následně 4 lektorů (učí účastníky individuálně zacházet s kamerou).

Organizace aktivity: skupinová (14 účastníků, tvoří po dvojicích).

Materiál a pomůcky: nic není nutné, pro zpestření hudební nástroje.

Technické vybavení: 7 kamer – pro každou tvůrčí dvojici pro natáčení: kamera

(příp. fotoaparát s režimem natáčení), projektor (na promítání hotových věcí).

Organizace práce: Lektor v přednášce představí jednotlivé pohyby kamery, funkce transfokátoru, manuálního ostření, clonění apod., věnuje se i typům objektivů a hloubce ostrosti. Rozdají se kamery, kdo neumí, naučí se ovládnout. Následuje natáčení – (jeden za kamerou, druhý vytváří zvuky, asistuje. Tvůrčí tým má vyjádřit čtyři zadané emoce: Zasnění, Nadšení, Nervozita, Strach.

Prostorové podmínky: (dle scénáře) libovolné, vhodný pěkné počasí, nebo členitější

prostor s různými zákoutími (kde se dá schovat), prostor pro projekci

Požadované předchozí zkušenosti: přednáška – Kamera.

NÁVAZNOST NA RVP:

Kompetence k učení: žák přiměřeně ovládá techniky pro umělecké vyjádření, orientuje se v související terminologii, umí rozpoznat kvalitu, nebojí se zkoušet nové a umí kriticky hodnotit výsledky své práce.

Kompetence k řešení problémů: žák je schopen tvořit samostatně, dokáže přenést své zkušenosti do podobných situací, nebojí se něco změnit, vnímá a přetváří prostředí své školy.

Kompetence komunikativní: žák dokáže dekodovat sdělení v uměleckém jazyce, umí zdůvodnit svůj názor, umí využít k uměleckému vyjádření prostředků ICT.

F/AV výchova: žák pracuje tvořivě se snímací technikou a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků bez používání automatických funkcí;

žák při stříhové montáži obrazových znaků – záběrů využívá znalostí ovlivňujících vnímání

časoprostorových vztahů divákem a tyto možnosti uplatňuje při skladebném dokončování vlastního projektu;

žák experimentuje se zvukovou složkou audiovize v její komplexnosti (hudba, zvukový a ruchový obraz snímaného reálu) a ověřuje její tvůrčí spojení s vizuálním materiálem;

žák využívá systém audiovizuálních výrazových prostředků v jeho jednotě i druhové a žánrové pestrosti;

žák analyzuje obsahovou a formální strukturu promítnutého audiovizuálního díla, rozpozná autorský záměr, formuluje a obhájí svůj názor v diskuzi, rozpozná etické hodnoty prezentované dílem i komerční a manipulativní záměry a cíl

Obecná východiska programu: kamera jako tvůrčí vyjadřovací prvek, navození stavu, pocitu obrazem a zvukem (bez herectví)

Interpretační rámec, souvislost s uměním: velice silný film natočený do poloviny jako subjektivní záběr ochrnutého člověka 'Skafandr a motýl' (2007).

EMOCE KAMEROU

(účastníci v poli natáčejí Zasnění)

EMOCE KAMEROU

PŘÍPRAVY Účastníci se v interaktivní přednášce dozvěděli o pohybech kamery a o jejich účinku na diváka, o typech objektivů a jejich vlastnostech. Lektoři vybrali čtyři emoce.

INSTRUKCE Ve tvůrčích dvojicích se pokuste pomocí pohybů kamery, použitím různých záběrů a jejich skladbou vyjádřit tyto emoce: zasnění, nadšení, nervozita, strach. K realizaci si vyberte jedno místo a pokuste se obejít bez herectví (lidského, loutkového, bez jakékoliv přímé ilustrace stavu). Snímaný obraz doplňte i zvuky, které budete schopni na místě vyloudit. Na natáčení máte dvě hodiny, pokud možno se při natáčení prostřídejte. Celková natočená stopáž by neměla překročit 2 minuty. Střih probíhá v kameře, jednotlivé emoce oddělte chvilku černou (posuňte pásek o kousek), abychom věděli, že emoce končí a začíná další.

Lektoři přináší účastníkům nabídku kamer, ze kterých si účastníci vybírají. Každý nabízený přístroj disponuje manuálními ovládacími prvky. Účastníci, kteří si neví rady, se učí obsluhovat kameru s lektory. K dispozici je účastníkům i sklad hudebních nástrojů a perkusí.

NATÁČENÍ Účastníci se rozprchnou na půdu, na dvorek, k rybníku, aby našli místo, které jim umožní ztvárnit všechny čtyři emoce. Mohou pracovat na přeskáčku, pořadí emocí není důležité. Jeden natáčí a druhý „přizvukuje“, poté se střídají.

PROMÍTÁNÍ Na velkoplošné projekci jsme sledovali každou autorskou sérii čtyř emocí ve dvou fázích – bez zvuku, pak se zvukem. Po každém promítnutí jsme hlasovali, v jakém pořadí se emoce objevovali. Lektoři vybízeli k aktivní diskusi všechny účastníky, sami přispívali komentáři, které vysvětlovali autorům, proč se jim povedlo nebo nepovedlo emoci přenést a případně jak jinak by se to ve vybraném prostoru dalo zrealizovat. Jako příklad uvedu komentář jedné série, kterou jsme považovali za nejsrozumitelnější. Tvůrci si vybrali prostředí v obilném poli. Cvičení EMOCE KAMEROU naleznete na 3. DVD KLAP! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap10cviceni>).

Nadšení (1)

Dva záběry prostříhané do sebe. Zoomování do dálky na hlavičky srnek na horizontu prostříhané vykukováním kamery z obilí. Ve zvuku slyšíme zaujaté šeptání a citoslovce sdíleného zážitku z objevu. Autoři vyprávěli, že začali natáčet a úplně náhodou si jeden z nich všiml srnek, tak s nadšením upozornil na objev druhého s kamerou. Ten tedy „jen“ zachytil kamerou pravdivou situaci, kdy se snaží srnky zabrat – utíkají – a druhý nadšeně šepotem upozorňuje, kde jsou...

Zasnění (2)

Dva dlouhé záběry. Detail na klasy, vyniká malá hloubka ostrosti – klasy vepředu jsou rozostřené, a jak fouká vítr, míhají se jako záclonky. Zní tiché nenucené prozpěvování. Pohled do nebe přes obilí, nevíme, co jsou klasy a co vlasy, obraz se rozostřuje.

Nervozita (3)

Video je jeden subjektivní záběr postavy stojící v poli, jakoby z výšky, kamera těkavě skáče ze země na budovu, z budovy na strom a zase na zem, budovu, strom – opakovaně, k tomu nervózní rytmické klapání dřívěk o sebe. Pocit, odkud na mne kdo přijde.

Strach (4)

Série čtyř krátkých skokových záběrů. Strom v dále, blíž, jen koruna, v koruně. Zvukový doprovod tvoří prdivá hra na hadici jako na didgeridoo a rychlé disharmonické přejezdy strun kytary. Napětí je gradováno skokovým přibližováním, strom působí jako hrozba.

REFLEXE „Emocvičení“ se stalo jedním z nejoblíbenějších. Jedna tvůrčí skupina nepochopila zadání, jinak se všichni poprali s úkolem více či méně úspěšně. Byli jsme rádi, že krom pohybu účastníci experimentovali i s rozostřením, zatemňováním, změnou barevnosti, na kterou si přišli sami. Někteří měli úkol hotov již za 1,5 hodiny. Zasnění bylo pro všechny nelehčí ztvárnit, těžké bylo oddělit strach a nervozitu.

DOPORUČENÍ PRO ČINNOSTI VE ŠKOLE Sadu nálad je přirozeně možno obměnit, přidat: předzvěst, tušení, obava, ponížení, zuřivost, vztek, radost, víra, odvaha, naděje, osamělost, veselí, smutek, překvapení, stud, apatie, euforie atd. Toto cvičení je možné provádět, i když je člověk doma, nemocný a nemůže se hnout z místa. Emoce přicházejí samy.

Jaký program vám přišel nejpřínosnější?

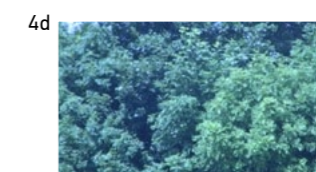
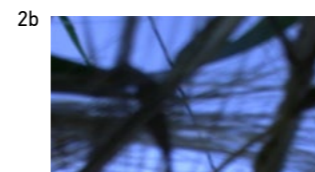
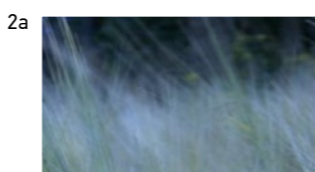
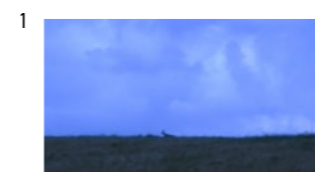
PB: Asi emo-cvičení. Umět vyjádřit emoce kamerou jenom se záběry bez herců je myslím hodně důležité. Bavilo mě samotné natáčení i střih tohoto cvičení.

JG: Emoce kamerou, práce s vnímáním diváka, časování záběrů, stupňování atmosféry, funkční střih.

Jaká emoce byla pro vás nejtěžší ztvárnit?

JC: Bála jsem se že nebude poznat nervozita.
M: Byla jsem nervózní jestli bude poznat strach.

'Skafandr a motýl – Francie / USA, 2007, 107 min
Režie: Julian Schnabel. „Jedno oko otevřené. Druhé otevřít nejde. Tělo paralyzované. Verbální komunikace nemožná. Vidět, slyšet, žít... Žít? Co je to za život poznáme skoro na vlastní kůži, kdy se ocitáme uvnitř hlavy Jeana-Dominique. Svět vidíme jeho levým okem, slyšíme, co si myslí, co by rád sdělil lidem, jež ho opatrují. Nemůže nic dělat a my sním. Není to ani trochu příjemné a ač by v rámci ještě silnějšího efektu mohl být takto natočen celý film, stejně bychom nikdy nepochopili, jaké to je. Být vězněm vlastního těla. Julian Schnabel proto po sugestivním úvodu od striktně subjektivního pohledu sem tam upouští a dává prostor své imaginaci výtvarníka. (Šrajer, M. 2009: online)“ (<http://www.csfd.cz/film/197198-skafandr-a-motyl/>)



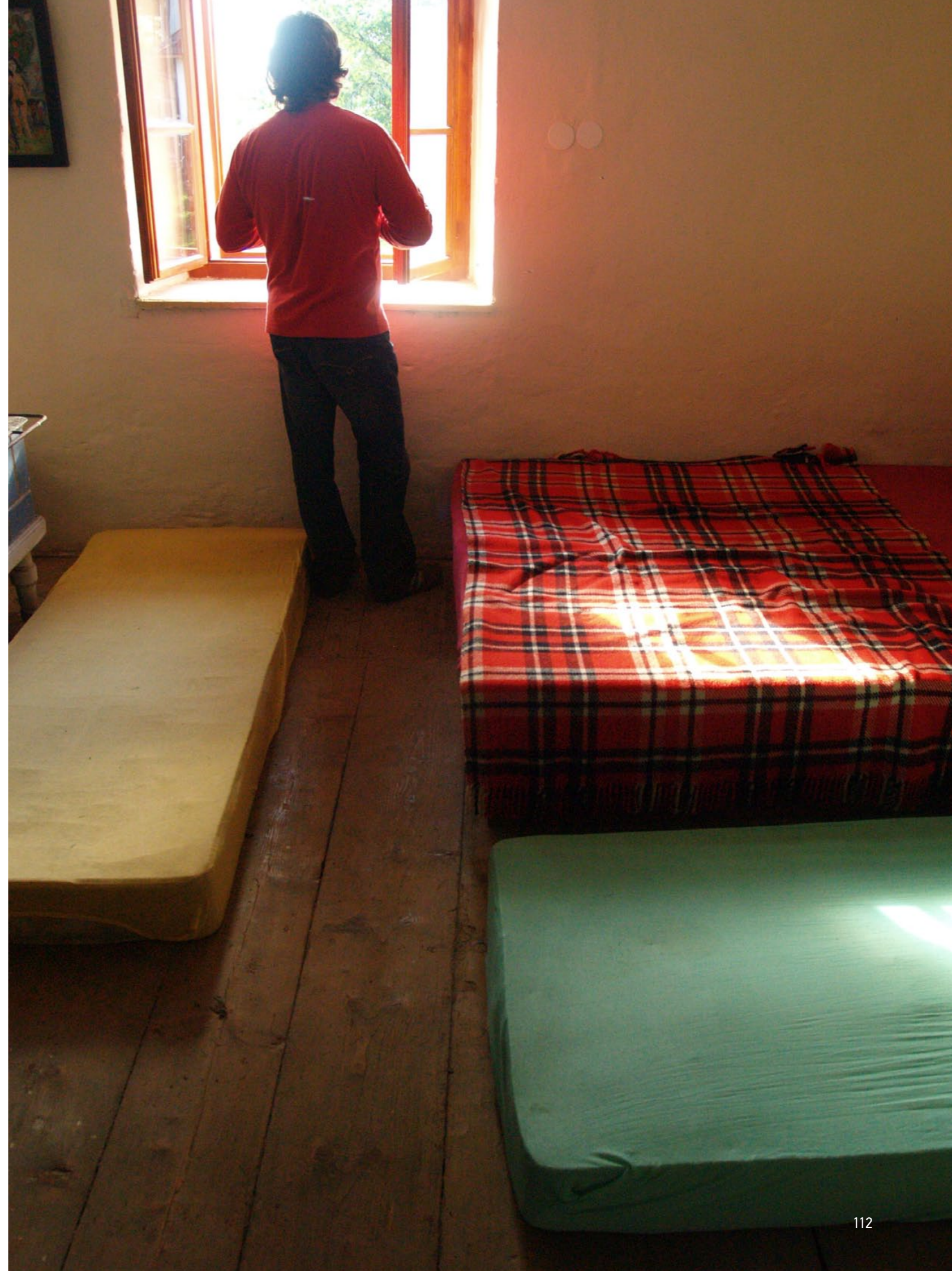


111

111

JAK VZNIKALY AUTORSKÉ FILMY

Během prvních čtyř dní, kdy účastníci zažili společné natáčení, kurz tvůrčího psaní, absolvovali přednášky a cvičení (viz scénář dílny KLAP! '10), jsme také při společných večerních besedách rozvíjeli náměty účastníků. Někteří si přivezli náměty z dřívějšíka, které dosud nerealizovali tak, jak by chtěli (CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU), někteří se inspirovali lekcí tvůrčího psaní a vlastní hadicí, kterou si přivezli (VZDUCH), další tým propadl vizuálním efektům (PO-HÁDKA), jeden z účastníků se rozhodl zpracovat všechny své dokumentární záběry, které na KLAP! '10 natočil (DOKUMENT KLAP! '10), další účastnice vytěžily ze vzájemné taneční a literární spolupráce (NAVŽDY, JINDY) a jeden účastník ovlivněn přemýšlením o svojí budoucnosti ve spojení s technickými možnostmi AV díla vytvořil paralelu dvou osudů programátora (PARALELA). Další účastník využil silných míst a atmosféry Librova gruntu a okolí ve spojení s vlastními emocemi (SAZE) a na základě obav lektorského týmu z vytváření velkovýpravných filmů v amatérských podmínkách se samostatná účastnice rozhodla děj svého snímku odvyprávět v detailech (DEN). Rozdělení do tvůrčích skupin vzniklo přirozenou cestou. Někteří chtěli tvořit dílo sami a jenom si „půjčovat herce“ (SAZE, VZDUCH, PRALELA, DOKUMENT KLAP! '10, DEN), dále vznikly dvě tvůrčí dvojice, které se ztotožnily se společným nápadem (NAVŽDY, JINDY a CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU) a v jednom případě se čtyřčlenná skupina rozhodla pro složitější produkci a sestavila si svůj celý štáb (PO-HÁDKA). Nyní se budu zabývat postupně vznikem jednotlivých autorských filmů společně s jejich tvůrci. Nejvíce času jsem strávila s tvůrcem dokumentu, jehož vznik i proměna myšlení autora mi přišla cenná a hodná podrobnějšího zápisu. Všechny vzniklé autorské filmy naleznete na 3. DVD KLAP! '10, nebo online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010>)





DOKUMENT KLAP! '10 (11'03'')

autor: Vladimír Hruška (*1960)

Co se stalo tak, jak to nebylo. Co se tedy stalo? Mystifikační dokument. (J)

O AUTOROVÍ Autor dokumentu (VH *1960) se účastnil již minulé dílny KLAP! '09, ze které odjížděl zklamán, protože se nenaučil stříhat. KLAP! '10 byl pro něj výzvou, jak naplnit svá očekávání, naučit se stříhat a zpracovat 20 let svého videoarchivu. Autor se od začátku pasoval do role kamaremana-dokumentaristy, který natáčel od prvního dne až do chvíle, kdy jsme odstartovali 66 hodin na tvorbu autorských filmů. Jeho záměr byl od začátku jasný – natočit dokument o dílně KLAP! '10. Jeho přístup k natáčení ovšem spočíval v pasivním, nezúčastněném pozorování z kouta, odkud snímal celek „aby mu nic nechybělo“. Při společném natáčení, kde dostal roli kamaremana dokumentárního štábu FILMU O FILMU, mu bylo vysvětleno, že kameraman není živý stativ pro kameru, nýbrž aktivní „lovce“ záběrů. Pokrok se odehrál hned v následujícím dni, kdy jej okřikli ostatní účastníci, že při večerní debatě v kruhu ruší, když prostředkem chodil a natáčel aktéry při diskusi zblízka. Ohradil se, že mu bylo vysvětleno, že když bude natáčet zdaleka, nebude rozumět zvuku. Otázka lektorů směřovala k autorovi, zda chce mít natočené opravdu všechno, zda není efektivnější natáčet výběrově. Na základě odpovědi „všechno je důležité, protože nikdy nevíme, co zajímavého se může stát (...) a místo na kartě nic nestojí,“ jsme situaci vyřešili umístěním kamery na nízkou stoličku, kterou jsme vždy pouze natočili směrem k mluvící osobě. Věděla jsem, jak moc velkou potřebu cítí – „jako své poslání v životě“ – dokumentovat (tvrdil, že hlavně pro ostatní, když situaci točil někdo jiný, byl klidný). Rozhodla jsem se mu intenzivně věnovat a společnými silami vykřesat z jeho záměru to nejlepší, s ohledem na to, aby se co nejvíce naučil.

HLEDÁNÍ První den, kdy většina ostatních psala scénáře a začínala s natáčením, jsem musela VH opět odtrhnout od kamery: *Když budeš pořád natáčet, nikdy se nedostaneme ke stříhu.* „Tohle bylo poslední, ta snídaně,“ řekl a představil mi 6 hodin pořízeného materiálu: „A nepočítám tam ty cvičení, co jsme dělali společně, ani natáčení filmu o filmu a včera, to je mi líto, jsem byl půl dne pryč.“ V první fázi jsme si společně prohlédli všechny záznamy, přiměla jsem jej dělat si poznámky. Ani to nebylo jednoduché: „To si mám psát jako všechno, co kdo řekl?“ *Všechno ne, jenom to zajímavé a nemusí to být jen něco, co někdo řekl... všiml sis třeba tady toho pohledu?* Hledali jsme společně zajímavé momenty a popisovala jsem mu, proč jsou pro mne zajímavé. VH hledal a popisoval zajímavé momenty se mnou. Již na začátku jsem autora vyvedla z jeho původní představy, že ze svého natočeného záznamu bude schopen postříhat popisný, shrnující dokument o KLAP!. Chybělo mu spousta detailů, zvuk byl velmi slabý a nesrozumitelný, věděla jsem, že budeme k práci muset přistoupit jinak. Souhlasil, i když věta *jinak, a ještě nevím jak; podle toho, co se nám ukáže* jej znervózňovala. Nechala jsem ho se záznamem a poznámkami, ať si chvíli hledá a zapisuje sám. Po nějakém čase mě s nadšením volal, že už ví, a že našel „gró“ – situaci, na které by celý dokument nějak rád postavil. Měla jsem radost z jeho rozhodnosti a přesvědčení, zároveň jsem s napětím čekala, co to bude. Jednalo se vsuktku o zcela unikátní, vzhledem k ostatním událostem nesmírně dlouhý (téměř dvouminutový – viz prostřední sloupec) komentář jednoho z porotců na soutěžním festivalu (v rámci cvičení PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR). *Proč ti to přijde tak úžasné?* „Protože mluví strašně dlouho, složitě a vlastně vůbec nic neřekne. Ten člověk mě naprosto fascinuje, něco takového jsem nezažil.“ *Chceš o něm natočit dokument? On taky dělá videa, mohli byste se navzájem zdokumentovat. Ty o něm a on o Tobě.* „A co ta spousta materiálu, co už máme – byla by škoda ho nevyužít.“ Rozhodli jsme se vydat se jinou cestou. *Jsou tam ještě jiné zajímavé komentáře poroty?* VH zaznamenal další věty: „Byl tam záběr na holčičku bez hlavy (...) to záleží na interpretaci (...) jinak jsem se bavil (...) já jsem se bavil taky (...) herecké výkony byly relativně dobré (...) chyběly tam detaily boha, který měl být v blízkém záběru (...) vlastně se mi líbilo, že tam ten opilec nebyl (...) na můj vkus trochu moc rozklepaných záběrů (...) oceňuji rurální prostředí (...) a barokní dichotomii světla a tmy (...) mohlo tam být víc záběrů se svíčkama (...) potlesk...“ A měli jsme základ.

OBJEV A AUTOROVA PROMĚNA Hodnocení poroty (namísto skutečného sledu událostí které se na dílně odehrály) se stalo novým scénářem pro autorův dokument. Porota v dokumentu jakoby vystupuje a hodnotí autorovu práci, kterou dokládá jednotlivými záběry. Asociativní přístup. Autor byl nadšen, já též. Pak se mě zeptal: „Ale jak to uděláme?“ *Sestříháme to!* Když jsem mu ukázala, jak je možné oddělit zvuk od obrazu a přiřadit ho třeba k jinému, svítily mu oči štěstím. Zjistila jsem, že mu otevírá zcela nový svět, zároveň že jsme víc na začátku, než jsem si myslela. Následovalo další kouzlo, záběr zezadu jsme přesunuli dopředu, rozkrájeli větu tak, že dávala jiný smysl. „Mě by nenapadlo, že by se daly věci do dokumentu strkat jinak než chronologicky, to jsou možnosti, který mi byly ukryty.“ Našla jsem před jeho zraky pár záběrů, které jsem spojila a ukázala, že se v jeho filmu mohou bavit i postavy které se spolu nebavily (sestříhali jsme do sebe řeč poroty při hodnocení na festivalu a řeč autora (viz pravý sloupec) při prvním seznámení s ostatními. Uvedený sestřih jsme použili na závěr. Autor dělal pokroky, v programu Vegas samostatně stříhal, ovládal hlasitosti jednotlivých stop, stmíval a rozetmíval, co však bylo nejdůležitější, s nápady přicházel sám. Nejzdlouhavější pro něj bylo zpětné dohledání opoznámkovaných míst a přesné vyříznutí potřebného momentu – což začátečníkovi přirozeně trvá dlouho. Nechala jsem ho opět samostatně tvořit. Nápady opravdu vnesl. Dokonce tak promyšlené, že jsem jim nerozuměla až do poslední chvíle, než stopy umístil na správná místa. Měla jsem obrovskou „pedagogickou radost“, autor se posunul, a navíc mě překvapil. Autor na začátek dokumentu ještě přidal fabuli, jak získal kameru, a po dokončení k němu napsal text pro distributora (viz prostřední sloupec). DOKUMENT naleznete na 3. DVD, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22597660>) Ocenili jej především ti, kteří na KLAP! byli, znají souvislosti a rozumí místy velice nesrozumitelnému zvuku.

M: Proč se k nim taky nezapojíš?

VH: Nemůžu, musím to točit, vždyť to nikdo z vás netočí!

M: To nevádí, ono to není tak zajímavé. Příznosnější by i pro Tebe bylo, kdyby ses k nim připojil... Navíc je s tou kamerou znervózňuješ...

VH: Ale to já jsem nervózní, nervózní z toho, že nevím, kdy to všechno postříhám.

„Mě zajímá vlastně... nebo... víceméně estetická rovina práce s... vlastně s kamerou v porovnání... nebo... a zároveň při udržení nějakého významu... ale já nevím, co je důležité pro ten film... jakože z hlediska... pro produkci je nejdůležitější, aby tam měla všechny záběry, co si přeje mít a aby to dávalo pro diváky smysl... a takže za sebe bych řekl, že nejvýraznější záležitost z těch čtyřech byla právě ta druhá především z hlediska... ale já mám asi teď mluvit o té první, že? Ano, ee.. dobře, tak mě na tom nejvíc bavilo, dejme tomu na tom všem projektu to, jakým způsobem dokážete pracovat se zvukem a s tím... že vlastně najednou hraje roli ten obraz... teda hraje roli ta tma v tom obraze a zároveň tam hraje nějakým způsobem ten zvuk... což mi přišlo jako cenné, ale přemýšlel bych z hlediska bohatosti těch záběrů jako pro diváka, nebo více méně... jestli to odpovídá vašemu záměru?“ (Přepis z videozáznamu porotce, první inspirace pro VH)

VH: Takže ještě jednou, já jsem Vladimír a moje role tady na místě / ...zbejvala jediné role kamaremana, protože já vlastně nic jiného nedělám, že tou kamerou natáčím / Porota: Kamera byla dobrá / Porota: Mně se to líbilo, pobavili jsme se / VH: No co se jako žánru týče tak jako jednoznačně dokument mě zajímá / Porota: Mě zajímá vlastně... nebo víceméně estetická... rovina práce s... vlastně s kamerou v porovnání... nebo... a zároveň při udržení nějakého významu... (+ 1,5 min.)... nebo více méně, jestli to odpovídá vašemu záměru? / VH: No tu podstatu jsem řekl / tak (potlesk) díky. (Další fáze: sestřih porotci / autor při představování)

Co bys o svém hotovém díle napsal?

VH: Záznam krádeže kamery, zveřejnění pravděpodobného pachatele a jeho tajných nahrávek zabavených při odhalení. Vše autentické, žádná inscenace. Interpretace fragmentů čeká na další výklady a nezachycené souvislosti..

M: Co si prvně vybavíš, když se řekne KLAP! '10?

VH: To si vybavím, jak jsme seděli u počítače a stříhali

M: A největší přínos pro Tebe?

VH: Stříh, ale tady nejde o techniku, jde o nápady, které by člověka nenapadly, kdyby se to učil podle návodu.

Mě by nenapadlo, že by se daly věci do dokumentu strkat jinak než chronologicky nebo vytvářet úplně jiné příběhy, které je sestaven z reálných záběrů. Když jsem pak natáčel

povodně, tak jsem byl úplně nadšen ze záběrů, že už jsem si při natáčení říkal, že tento záběr bych spojil s tím, co jsem natáčel předevčírem, prostě úplně jiný pohled.

Předtím bych to rozdělil asi chronologicky, místně, personálně nebo tematicky, ale třeba ne aby to bylo vtipný nebo zajímavý.

M: Sestříhal jsi ty záběry z povodní, které jsi po Klapu udělal?

VH: Nedokázal jsem to, protože jsem si to hned nezopakoval a zapomněl jsem to, na co se mačkalo, protože jsem zapomněl jak dělat s tím programem. Ano, naučili jsme se všechno, ale nebylo

na to dost času, abych si to dostatečně osahal, procvičil. Potřeboval bych tak ještě týden věnovat se jen stříhání a procvičování

M: Hmmmm...

VH: Ale i tak, koukám se na to už při natáčení jinak, protože mám jinou představu, co kam by se dalo použít.



CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU (06'49'')

autoři: Eva Vyškovská (*1989) & Hana Zudová (*1984),

Portrét namalovaný dálkově naváděným slepcem – krutý sled scén pojednávajících o poněkud sadomasochistickém pojetí univerza. Erotické video. (J)

NÁPAD ZAPOJIT OSTATNÍ Autorkami videa jsou dvě studentky výtvarné výchovy a hudební výchovy. Jedna z nich se na večerní kruhové besedě svěřila s tím, že by chtěla provést výtvarný experiment, jehož průběh by natáčela. Potřebuje ovšem dobrovolníky. V čem experiment spočívá? EV se svěřila, že si přeje kreslit poslepu, podle instrukcí někoho druhého. Její myšlenku jsme rozvíjeli dál a nápad dostal podobu sbírky postupů a výsledných obrazů jednotlivých účastníků dílny. Zachycený postup vypovídá mnoho – jak z vizuálního hlediska (odkud kdo táhne čáru, jak měří vzdálenosti, navigátorův postoj) tak z hlediska zvuku (instrukce pro slepou kreslířku) o myšlení navigátora. Dalším bodem bylo najít, co budou kreslit? To stejné? Ne. Co jiného by měli kreslit než vlastní autoportrét? A co ti, kteří neumí kreslit? Všichni, kdo na experiment půjdou, se vyfotí (tak aby to slepá neviděla) v pozici, která je vystihuje, fotka se převede ve Photoshopu do „kresby“ a všichni navigátoři, výtvarníci i nevýtvarníci budou pracovat s touto předlohou. I takto zde zbývá dost volnosti. Dobrovolníci se našli velmi rychle. Nebyli to z časových důvodů nakonec všichni, jak bychom si přáli, ale čtyři: dva výtvarníci, spisovatel a reportérka, tedy tři účastníci a jeden lektor.

PŘÍPRAVA SKLEPA Hledali jsme vhodné médium, na němž bude kresba pro kameru dostatečně kontrastní a ve všech místech a denních dobách stejně osvětlená. Vzpomněli jsme si na animátory s jejich podsvícenými destičkami. Kresbu jsme tedy prováděli černou fixou na meotarem podsvícených papírech. Akci snímaly dvě kamery, jedna podsvícenou plochu meotaru (viz vlevo), druhá s větším odstupem oba aktéry s externím mikrofonem.

REALIZACE – NAVIGOVANÁ KRESBA Autorky trávily dlouhé hodiny potmě ve sklepech, jedna obsluhovala kamery, druhá poslepu kreslila podle pokynů dobrovolníků. Časovým limitem pro navigátory byla 1 kazeta – 1 hodina, která všem až na precizního spisovatele nestačila (založili jsme druhou). Aktivita je pro oba – slepce i navigátora silným zážitkem. Kreslíte něco, co nevidíte, víte jen, že se tam někde snad skrývá obličej, jste odkázáni na pokyny, nemůžete uplatnit nic z vaší pozorovací schopnosti, svůj výtvarný talent jste zredukovali na dovednost držet fixu a jezdit s ní dle pokynů. Umělci jsou oni – navigátoři, vy jen jejich ruce. V roli navigátora chcete být přesní a rychlí, ale ono to nejde, protože jsou to cizí ruce a impuls, který vede z vašeho oka do mozku a do ruky, impuls, který je pro vás samozřejmý, pro slepce takový není a vy se jej pomocí „tak neobratných slov“ pokoušíte rekonstruovat. Akce končí, když je kresba hotová. Slepce si sundává šátek, vidí společnou kresbu, kde je kus jeho a kus navigátora.

STŘIH A VELKÝ SMÍCH Autorky si stáhly čtyři a půl hodiny z každé kamery, tedy dohromady devět hodin záznamu do počítače. Co s tím? Měl by se záznam akce stříhat? Tohle nebude snímek do kin. Nakonec se rozhodly vsadit všechny čtyři záznamy do jednoho obrazu, zrychlily jej a nabídly divákovi srovnání. Zvuk ze všech čtyř videí přes sebe se spojil v nesrozumitelný chuchvalec v doprovodu hukotu meotaru. Ke zvuku přistoupily výběrově a vybraly pouze jednu stopu, kterou vyhodnotily v daném okamžiku jako nejzajímavější. Tento postup je diskutabilní, protože zde zvuk přesně nedoprovází obraz (je zrychlený) a jde tedy spíš o ilustrování principu, než o „pravdivý záznam“. Během toho, co dívky vykrajovaly ze zvukové stopy „zajímavé hlášky“, strašně se smály. Našla jsem je ubrečené v křečích smíchu – nevěděla jsem, co se děje. „Pojď my Ti to pustíme, bez obrazu.“ „Dobrý a zase zpátky, dobrý a zase zpátky... a teď... pojeděš jemně k sobě... dokud neřeknu stop! Pomalu dolů. A hele, teď Ti řeknu co nás čeká v několika dalších minutách...“ Aha, tu se objevil úplně nový rozměr díla! Rozhodli jsme se tedy divákovi tuto polohu akce zprostředkovat – je slyšet podivná navigace (viz výše), video začíná ve tmě a velmi pomalu, asi po minutě a půl se začínají vynořovat rozetmívačkou spojenou s rozostřovacím efektem reálné obrysy – vidíme šátkem zaslepenou dívku u meotaru, která tužkou čará tak jak osoba nad ní velí. Druhá část videa (záběry na desku meotaru) pak prozrazují, o co v navigaci šlo.

PREZENTACE Dílo shledává úspěch u osob, které se zúčastnily dílny. Proč? Protože jeho celá první polovina je založena na hře dvojsmyslu, a pokud na tuto hru divák přistoupí, baví se, pokud ne, brzy se nudí. Může ovšem cizí divák, který nebyl svědkem situace při natáčení, odhalit dvojsmysl? Ano, pokud je trpělivý a vydrží se dívat jednu minutu do temnoty. Video naleznete na 3. DVD Klap! 10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22602379>).

T: Hele jak se to bude jmenovat?

J: Mohlo by se to jmenovat Chirurgicky přesný milenec.

T: A co kdyby se to jmenovalo Chirurgicky přesná cesta k vrcholu?

J: To se tak jmenovat nemůže, protože cesta k vrcholu je dvojsmysl a chirurgicky přesná funguje jenom v jednom významu toho dvojsmyslu. (Část diskuse dvou lektorů s autorkami nad názvem díla. Tento dialog nakonec uvádí celý film)

M: Co bys řekla divákovi, který se chystá shlédnout vaše dílo?

EV: Nechte se unášet na ambivalentních vlnách emocí s konečným vyplivnutím až na samotném Chirurgicky přesném vrcholu. Jedná se o počín s krutým sledem scén pojednávajících o poněkud sadomasochistickém pojetí univerza. Nadčasový snímek, ovšem jen pro diváky se zvláštně posunutým vkusem.

M: Kde se nápad kreslení poslepu vzal?

EV: Na námět jsme přišly při večeri se spolužačkou, když jsme vymýšlely, co si připravit pro spoluúčastníky kurzu malby a kresby. Šlo o kresbu poslepu ve dvojicích, kdy druhý naviguje podle náhodné fotky z časopisu pro ženy.

M: Jak se odchýlil výsledek od vaší představy?

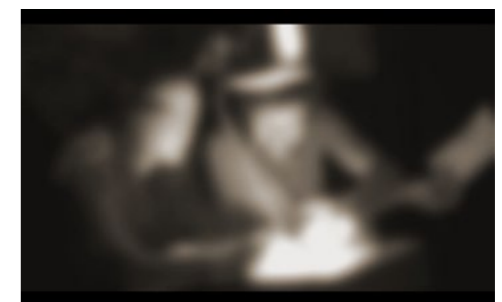
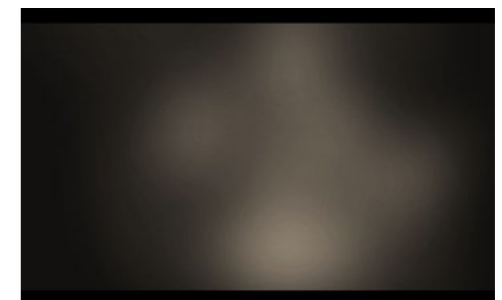
EV: Výsledek se odchýlil ve způsobu zpracování, z původního plánu udělat jemný dokument se stal sestřih scén do účesu interního humoru, který jen tak někdo nepochopí.

M: Vyberte jeden zajímavý moment při vzniku díla.

EV: Zajímavý moment nastal při stříhu, kdy po x hodinách únavného natáčení a rozbratření se týmu (v počtu 2) nás opět sjednotil humor, kdy jsme začali náš počín stříhat a skládat podle asociací, aby výsledek získal jiný význam.

M: Jak se lišila navigace jednotlivých aktérů?

EV: Přístup každého navigátora byl krásně jiný. Jedna to měla hned, proto je ve videu i první hotové a dlouho stojí, druhý se mnou strávil hodinu a půl, než byl spokojený. Výtvarníci mi vedli ruku jinak, dělali dlouhé čáry a pojmenovávali zatáčky jako tvary, ne doprava a doleva. Fakt zajímavý.



(Snímky z videa CHIRURGICKY PŘESNÁ CESTA K VRCHOLU. Postupně odkrývání skutečnosti)



SAZE (05'00'')

autor: Vojtěch Hrubý (*1989)

Není důležitý příběh filmu, ale příběhy lidí, kteří jej sledují, a pocity, které navozuje. Asociativní střih, jehož výklad může být různý.

Autor se od začátku dílny projevoval jako trochu tajemný – a vždycky svůj – pozorovatel s odstupem. S potěšením přečetl Zolova Zabijáka, Kafkovu Proměnu a Nietzscheho Antikrista. Ve volném čase se věnuje: „Svým psům, polehávání, pití piva... taky někdy maluju a poslední dobou si rád hraju s kamerou.“ Na dílnu přišel „ztvárnit myšlenku videem a umocnit ji střihem“. „Nevím, co jsem očekával, to už si nepamatuju.“ Na filmech si nejvíce cení atmosféry, která se přenáší na diváka: „Myslím že to je pro mě stěžejní pocit z filmu.“ Již při první besedě zdůraznil, že jej zajímá především střih: „Zaujala mě nezáživná a zdlouhavá práce střihače.“ Vyprofiloval se jako autor, který chce mít pod palcem vznik celého díla – námět, režii, kameru i střih. „Rád bych natočil hororový experimentální film.“

SCÉNÁŘ NEPOTŘEBUJU Přesto jsme jej přiměli sestavit scénář, v němž autor ve dvou dimenzích (obraz/zvuk) popsal svůj záměr (viz obr. vpravo dole). Pokouším se níže o přepis vlastními slovy. Jako básník, ovšem s využitím AV prostředků. tma / náhrobek beze jména, zapálená svíčka / masky a řvavý smích / nápis „Tak bylo“ / sekýra do jabka / plot pohybem sekýry seká / dva stíny – siluety – on a ona, velká vypjatá gesta / kolovrátek se točí, poskakuje, hraje / listí padá na kamennou zem / škvíry ve tmě – v obraze a škvíry ticha v hučivém zvuku / pavučiny / hledání světla mezi nimi / ta dvojice – zase stín – gesta / cesta / zeď / cesta / zeď / cesta / zeď, dlouho zeď / spláchnutá krev / zpět / krev zpět ne svět / stín dvojice / pytel smetí letí do popelnice / odpadní roura, výtok z ní / samo otevření popelnice / řvavý smích a masky / smetí zpět, z popelnice ven / letí a zastavuje kolovrat / plot, židle a opuštěné boty / on ze dvojice – sám, v obraze rozpívá se / náhrobek beze jména a svíce. rozpívá se / tma

SVĚDEK – VÝSLEDEK Na díle je poznat autorovo výtvarné cítění. Oblíbil si kameru, která umožňovala nastavit expozici tak, aby s ní mohl záběry jako štětcem rozmývat. Rozpité masky, nejasnou cestou, tápaní ve tmě a rozostřené siluety surově střídá se syrovými záběry s kontaktním zvukem – popelnice, sekýra, zeď a záchodová mísa s krví. Podobně a snad ještě krutěji zachází se zvukovou stopou, která se dostává až na hranici toho, co divák vydrží – hukot přebuzený v basech při tápání ve tmě střídá zkreslený smích masek – nahlas zlý, vratký a agresivní kolovrat. Žádné hlazení, žádné usazování, čisté saze. Autor poslal své dílo na festival Brněnská šestnáctka, kde byl zařazen do nesoutěžní sekce experimentálních filmů. Video SAZE naleznete na 3. DVD KLAP! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22603525>).

M: Jak vznikl Tvůj film? A co bys o něm řekl?

VO: Film Saze je sestaven z asociativních a symbolických záběrů. Výklad může být různý. Každý má v sobě svoje příběhy, které ovlivňují jeho vnímání. Záměrem tohoto filmu není vnútit divákovi do hlavy myšlenky autora, na kterých je film vystaven. Důležitý není příběh tohoto filmu, ale pocit, který má navodit.

M: Jak jsi na námět filmu přišel? Kde se vzal, co ho ovlivnilo?

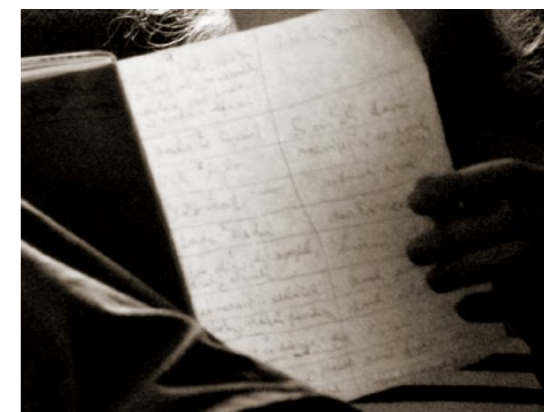
VO: Rakovina. Nechci se o tom šířeji rozepisovat.

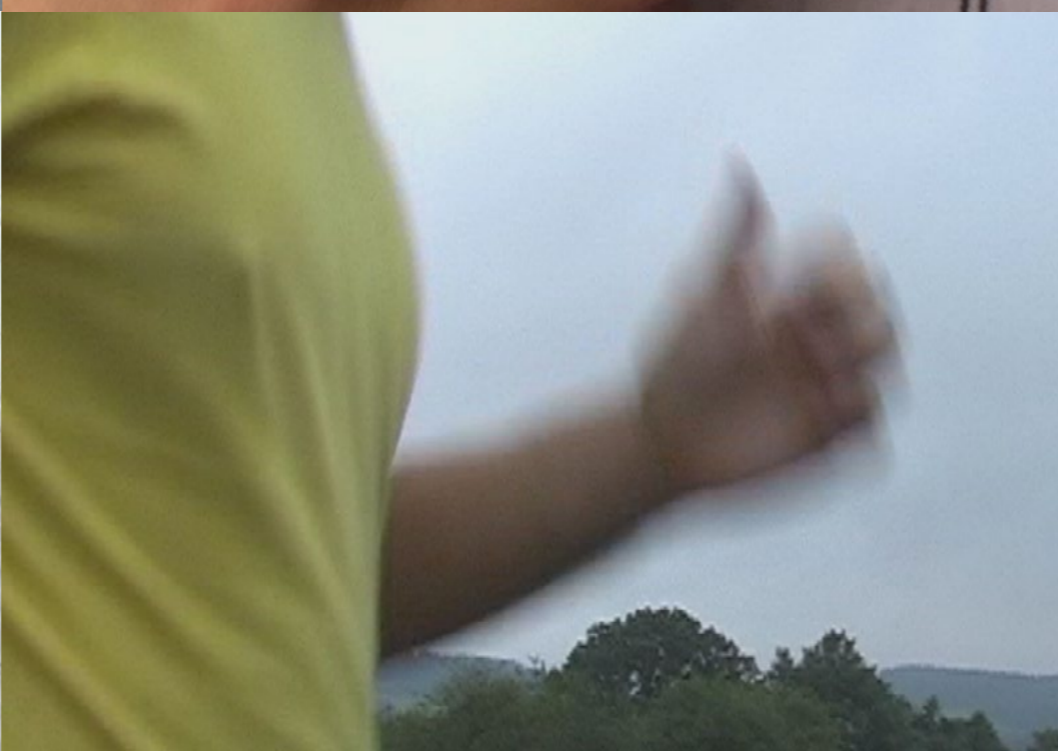
M: Jak se odchýlil výsledek od Tvé představy?

VO: Představa nebyla myslím nijak silná, takže mě výsledek nezklamal. Možná byl výsledek lepší než moje představa.

M: Něco co Ti z procesu výroby filmu zůstalo v hlavě?

VO: Natáčení otevírací a závěrečné scény na místním hřbitově. Náhrobek, který tam je zachycen, na sobě nemá žádný text, žádné jméno, a přitom je starý a rozpadající se. Taky si silně vybavuji napětí jiných tvořících skupin, když nestíhaly. Tomuto stresu jsem se zdárně vyhnul.





DEN (03'25'')

autor: Barbora Šlapáková (*1987)

Jeden den v životě několika rukou – příběh předávaný z ruky do ruky. Chiromantické video (J)

HLEDÁNÍ Autorka byla jednou z nejzkušenějších účastnic dílny. Od začátku přemýšlela v rovině vlastního autorského projektu, který sama dotáhne do konce. Byla i jednou z prvních, ke které přiletěl nápad. Jak? „Vymýšlela jsem, jak v čase protnout několik paralelních linií... a najednou se vynořily ruce (a příznám se, že už ani nevím, jestli prvotní idea rukou vylezla přímo z mé hlavy).“ Odvyprávění příběhu s použitím rukou – převážně v detailech – řešilo mnoho omezení, které dílna přinášela: žádní zkušení herci, omezené možnosti výpravy. (Ze sálu neuděláme kancelář, z kuchyně kavárnu – ale v detailu ano!) Autorka stála před úkolem svoji vizi přenést na papír a z papíru do kamery. Nakolik bude jen naplněním zadaného formátu a nakolik přinese „něco navíc“ zůstávalo až do posledního okamžiku pro všechny překvapením. Realizace se od myšlenky liší jen v nedomyšlených detailech. A co když je video celé točené v detailech?

„UKAŽ, JAKÝ MÁŠ RUCE!“ Herci, a i ti špatní, mají ovšem tu velkou výhodu, že vypadají, a i když hrají špatně, alespoň nějak vypadají. Dokážeme rozlišit jednoho od druhého. Ruce jsou si mnohem podobnější. Autorka s napsaným scénářem pro dvě mužské a pro dvě ženské ruce pobíhala po gruntu od osoby k osobě: „Ukaž jaký máš ruce! Potřebuji najít čtyři různé: „Tebe, tebe, tebe a tebe potřebuji!“ Ruce, které i v reálu vypadaly velice odlišně: ženské dlouhoprsté opálené, ženské pihaté s prsty tvaru mrkví, mužské extrachlupaté s výraznými klouby a mužské metrosexuální, na kameře někdy splývají.

DEN – VÝSLEDEK ZA 3 DNY Autorka doprovodila svůj snímek z nedostatku času nepůvodní hudbou, což mi přijde škoda, sama je si toho vědoma: „Možná bych uvítala i něco víc o práci se zvukem. A chtěla bych se dozvědět ještě nadstavby Vegasu.“ Hudba ve spojení se syrovým, místy šedivým obrazem (scény se většinou nesvítily, obrazová postprodukce neproběhla) posouvá snímek atmosférou někam do osmdesátých let a jaksi klipovitě jej zplošťuje. Dává umělý rytmus střihu, který by mohl být pomalejší, snímek by mohl více pracovat s atmosférou a dát větší prostor pro hereckou akci rukou (náročné na režii). Chybí tu napětí, promyšlenější propojení záběrů, třeba v pohybu. V posledním záběru divák nestihne zaregistrovat, že ruka, která zhasíná televizi, je ta, která se ráno probudila a uzavřela tak příběh čtyř rukou a jednoho dne. Autorka v roli kameramanky potřebovala sledovat kompozici, časování, hereckou akci, což je úkol náročný i pro zkušené. Na tomto snímku jsme ocenili především nápad, jehož zpracování si ale zaslouží ještě více péče, které se mu během dílny nedostalo. Jak sama autorka uvádí: „Myslím, že bylo málo času věnovat se nám všem víc individuálně.“ Video DEN naleznete na 3. DVD KLAP! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22596313>).

M: Jak jsi na námět filmu přišla? Kde se vzal a co ho ovlivnilo?

BŠ: Mám ráda filmy, kde je několik paralelních linií, které se občas protnou. Chtěla jsem si zkusit něco podobného. Mám taky ráda minimalismus a jednoduchost – ruce mi tady přišly jako dobrá symbolika člověka a více či méně náhodné dotyky jako symbolika setkání. Celé to měl být takový uzavřený koloběh – jak časový (den) tak lidský (propojení první a poslední ruky).

M: Jak se odchýlila tvoje představa od výsledku?

BŠ: Jen v předem nedomyšlených detailech, takže vlastně neodchýlila :)

M: Největší zážitek z natáčení?

BŠ: Nejspíš natáčení „běžících“ rukou z jedoucího auta. Romanovy ruce vypadaly sportovně. A tedy Roman, který nikdy moc sport nedělal, dostal roli sportovce. Čekal ho běh. Jak natočit běh tak, aby byly v záběru pořád ruce, aby je nepřeběhl? Použili jsme jízdu – s kamerou z otevřeného odbrzděného auta v protisměru jsme zabírali běžící ruce. Láhve s postříkem (jako pot) jsme ani nemuseli použít.

M: Co jsi se na naučila?

BŠ: Zopakování základů střihu ve Vegasu a vyzkoušení si různých pokročilých nabídek, o kterých jsem předtím neměla tušení. - že některé věci je potřeba naprosto detailně naplánovat, protože improvizace požadovaný výsledek nemusí zařídit - vyzkoušení práce se steadicam, nebo jak se tomu říká (natáčení z jedoucího auta) - že když běží čas, je občas potřeba pracovat i s nápadem, s nímž bych normálně nebyla spokojená.

M: Co jsi se nenaučila na KLAP! '10?

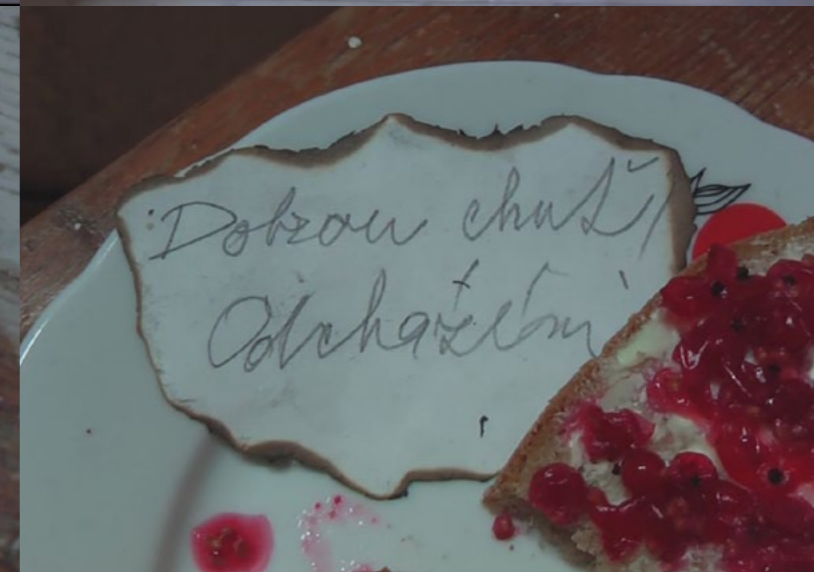
BŠ: Možná bych uvítala i něco víc o práci se zvukem. A chtěla bych se dozvědět ještě nadstavby Vegasu.

M: Co bys udělala jinak?

BŠ: měla jsem občas pocit nedostatku času u střihu, možná i kvůli sdílení techniky a nutnosti se u ní střídat. Úplně nevím, jak jinak to udělat, ale při autorských filmech bylo kvůli vytížení jejich vlastní tvorbou opravdu komplikované zastihnout některé potřebné lidi (zejména jako herce) a tím více s nimi zopakovat záběry a neplést se přitom druhým pod nohy (obrazně i zvukově).

BŠ: Myslím, že bylo málo času na věnovat se nám víc individuálně.





PO-HÁDKA (05'08'')

autoři: Pavel Drábek (*1992) Pavlína Beneshová (*1986) Jarda Grochal (*1980) Richard Antl (*1992)
Metamorfóza ve psa a morfologie několika trpaslíků utržených z řetězu.
Ztvárnění reality života pohádkových postav.

NÁMĚT Šikovný střihač, technický typ, výtvarnice a ambiciózní herec spojili své síly. Zaujati technikou klíčování se rozhodli natočit vlastní příběh, který bude obsahovat všechny triky, které si kdy přáli vyzkoušet. Pustit se do hraného filmu postaveného na vizuálních tricích byla v bojových podmínkách Librova gruntu velká výzva. Jejich nadšení ovšem umlčelo veškeré naše pochybnosti pustit se do takto ambiciózního projektu.

NATÁČENÍ Již první noc skoro celou pronatáčeli. Natáčeli další den a další noc, zapojili téměř všechny účastníky do role tančících skřítků. Jejich smysl pro detail a dokonalost je přivedla ovšem do značné časové tísně: „Vybavuji si moment, kdy Roman už poměrně silně tlačil na to, že už se chýlí čas, a že nám vezme kameru, což ve filmovém štábu zvedlo vlnu emocí a na nějakou dobu nás to paralyzovalo. Časový stres byl vůbec průvodním jevem celého natáčení. Náš hravý štáb však ani v krušných nočních hodinách nepodleh splínu a dotáhl produkci až do vítězného konce, byl to zážitek.“
V místnosti – veřejné střížně, kde již ostatní stříhali svá videa, pohádková tvůrčí skupina stále natáčela. Navíc s kontaktním (synchronním) zvukem. Ozývalo se tedy neustálé „Prosím ticho,“ kdy všichni přítomní museli znehybnět... po chvíli „děkuji dobrý,“ a opět se mohli dát do práce. Tyto situace můžete ve videu doslova slyšet (velký prostor, sem tam kliknutí, prasknutí podlahy a jakoby dýchání) – velmi to narušuje intimní atmosféru pokojíčku, kterou se jim jinak v posledním volném rohu velkého sálu podařilo vizuálně velice dobře ztvárnit. Plán jejich práce byl nabitý, zatímco natáčeli, dávali triky průběžně na výpočet v počítači, aby zkontrolovali zda fungují: „Co se týče filmových triků, tak výsledek předčil mé očekávání. :) V takřka polních podmínkách vznikly úžasné scény, na které jsem byl opravdu hrdý. Podle mého názoru však vývoj příběhu a jeho zakončení bohužel až příliš podlehl samotnému experimentování a nedostatku času.“

VÝSLEDEK Všem nám bylo jasné, že se zde rodí veselé video bez uměleckých ambicí, které ovšem využívá funkční spolupráce štábu (kameraman, režisér, zvukař, skript a herci), prostředky filmové řeči, a tedy potvrzuje pochopení a uplatnění základních filmařských dovedností. Za povšimnutí stojí chytře rozzáběrovaný přilet kouzelníka, vtipně uplatněný stop-trik „Zkopu tě jako psa!“ či tančící skřítek na dlani a jeho smrt. Video PO-HÁDKA naleznete na 3. DVD KLAP! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22604518>).

M: Jak vznikl Tvůj film? A co bys o něm řekl?

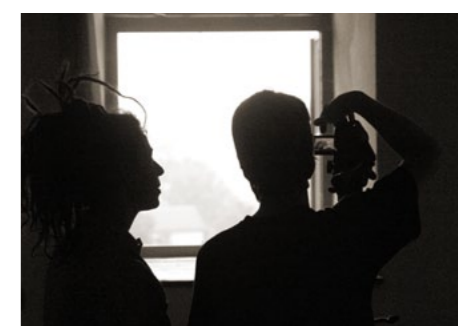
JG: Po-hádka je milostně laděné pohádkové drama mladé čarodějky a jejího partnera čaroděje, který ji na nočním flámu docela nepokrytě podvádí. Příkladným vyústěním pohádek o tom, kde jste včera byli a s kým, je závěrečná hádka a nečekaný trest.

M: Jak jsi na námět filmu přišel? (kde se vzal, co ho ovlivnilo)?

JG: Námět vznikl z touhy vyzkoušet si různé filmové triky (zelené pozadí, kouzelné proměny, použití laserů a LED světla), protože už před natáčením snímku jsme realizovali pokusy s létáním na koštěti. Po sestavení kostry pohádkového příběhu jsme dále kromě létání na koštěti našli využití i pro čarovnou televizi, magický videotelefon, kouzelné proměny či báječný noční flám s trpaslíky.

M: Co ti KLAP! '10 přinesl?

JG: Pořád váhám, zda je lepší pracovat rychle/zbrkle a odvážně, nebo pomalu a precizně. :) Technicky jsem se trochu naučil pracovat s osvětlením scény, vymýšlet a realizovat trikové scény, pracovat s kamerou a švenkováním. Mentálně – získal jsem trochu nadhled, jak to probíhá od začátku do konce. Organizačně – zjistil jsem, že dobrá příprava a plán je půl úspěchu. Sociálně – kooperovat s ostatními týmy na place, potřebu spolehnout se na ostatní členy týmu, i když bych chtěl nejrady všechno dělat sám a precizně. :)



Poslední noc střihače krmili, aby měl volné ruce a neusnul



NAVŽDY, JINDY (05'21'')

autoři: Petra Hoydenová (*1976) & Tereza Leskovjanová (*1992)
Samota až na půdu. Dance for camera.

AUTORKY Petra přijela na dílnu bez předešlých zkušeností s natáčením, jako začátečnice otevřená naučit se něco nového. Baví ji organizovat lidi, technika není její silná stránka, ba někdy ji až děsí. Možná reže? To ji táhne asi nejvíc. Tereza si již na střední zkusila zrežírovat dokument a teď by se ráda vrhla do něčeho hraného. Také ji láká vrátit se k výrazovému tanci, který kdysi dělala.

SPOLU NA PŮDĚ Na poslední večerní debatě jsme autorky spojily. Žádná z nich nechtěla tvořit sama, zároveň je nelákalo nic z témat ostatních. Petra přišla s námětem: „Končí vztah, ale neustále se vztahuje a natahuje pořád k sobě – prostřednictvím zpráv. Dvě osoby od sebe, nekonečný konec, dlouhý sled přání už naposled, navždy, jindy.“ Text útržků zpráv se stal nosítkem a vodítkem pro choreografii Terezy. Místem počínání fotogenická půda. Půda umožňovala volný pohyb, odstup pro kameru, víření prachu, slámu, rámy a klid od ostatních na soustředěnou práci. Lektor Jan, fotograf a spisovatel tanečnicki pomáhal na trám a režisérce najít místo pro kameru. Za doprovodu hudby udělali několik zkoušek, než se rozhodli dílo uchopit více rozumověji. Tančili a přemisťovali, dokud obličej a bílé šaty nebyly celé od prachu šedé. Zapojili několik rekvizit, například starý psací stroj.

STŘIH – HUDBA, SLOVA A ONA Autorky pořídily poměrně mnoho materiálu bez přesnější představy jak dlouhý by celek měl být. Hledaly klíč, podle kterého jej sestříhají. Zajímavé pro mne bylo, že k obrazu vsadily jinou hudbu, než na kterou celou dobu tančili. Nově vybraná hudba ovlivnila střih. Znovu se tančilo, teď už ale s kusem natočené choreografie na časové ose, aby se vzájemně podpořily některé události v obraze i zvuku. Autorky konzultovaly střih s každým z nás lektorů, a každý jim poradil jinak. *Sestříhejte materiál tak, ať v různých záběrech pohyby a děj navazují / Sestříhejte to spíš jako klip, ať se na to dá dívat, nenechte se návaznostmi svázat / Budujte především atmosféru a nebojte se ji ve zlomových chvílích zničit.* Slova, další podstatná věc, která se měla ve videu objevit. Nejsm si jistá, zda bylo vhodné řešení je umístit do spodní části a nechat běžet v celku (působí jako zprávy), i když to zprávy jsou. Ve vzniklé časové tísní, kdy celý střihový projekt spadl a nešel otevřít, jsme si nevybudovali takový odstup, abychom z materiálu dostali maximum. Z mého hlediska zůstal někde na půli cesty a zasloužil by si více času ve střihu. Kompozice jednotlivých obrazů a choreografie je podle mého názoru skvělá, autorky využívají přirozeného světla a prostoru, tanec je výrazový, text sdělný, jenom klíč, jak to všechno dát funkčně dohromady jsme ještě nenašli.

KDYŽ SLEDUJEME VIDEO Ve velkém celku z nadhledu sedí v tichu tanečnice. S pohledem nahoru do kamery začíná hrát hudba. Dívá se z okna, klidná. Pak v sledech krátkých záběrů hystericky bouchá dveřmi, mačká seno, leží, převaluje se, špinavá od sena, máchá hlavou mezi trámy dolů, vlasy vzduchem, napětí až do vypětí, až do nehybnosti na trámu, ve velké výšce, ztichne hudba, slyšíme psací stroj, (titulky): Nech mě jít / nemysli si, že / nikdy nebude / jsi / jistě, Ty jsi / ne / jak to říct / protože / není / možné / možná že, ale spíš / jistě, jsi / že / totiž / nemysli si, že ne / nech mě být / jsi / prosím / tak si bud' / jak to říct? / jak to? / nedělej, že / kdo z nás víc / snad ne? / někdy / možná že ne, ale spíš / jistě, jsi / že / totiž / nemysli si že ne / nech mě být / jsi / prosím? / tak si bud' / jak to říct / jak to? / nedělej, že / kdo za nás víc / snad ne? / někdy / možná že ne / ale spíš / jsi, jistě / není možné / není možné / možná, že ne / navždy, jindy / jsem / sama / Brano, co zavírá samo / když projdu / tak pojď / zmiz / mír, mír, mír / přiměř / přitiskni mě / přiměří / zmiz / zima / tma / neptej se mě / nech mě / žít / jak to říct...

Video NAVŽDY, JINDY naleznete na 3. DVD Klap! '10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22601473>).

M: Co jste vašim snímkem chtěli říct?

TL: U mě ani nešlo moc o obsah jako zkusit si něco vyrobit. S vlastní myšlenkou se nijak neztotožňuji, byl to jednoduchý námět, který umožnil rychle začít s prací.

PH: Osudy nás všech se různě kříží a prolínají a tím vytváří neopakovatelné příběhy. Nikdy dopředu nevíme, co nám ten druhý přinese či odnese. Ani my sami netušíme, jak svým chováním ovlivníme životy těch druhých. I přes tuto složitou pavučinu lidských osudů, ve které jsme chyceni společně s někým blízkým, se můžeme lehce ocitnout na úplném dně, osamoceni. Možná podobně jako dívka v příběhu, která se s náhlým osaměním vyrovnává snad možná poprvé v životě. Jenomže někdy to sami prostě nezvládneme.

M: Jak jste na námět filmu přišli? (Kde se vzal, co ho ovlivnilo)

TL: Námět napadl Petru. Myslím, že než něco promyšleného, to byl jen aktuální nápad. Nejvíc ho asi ovlivnila nutnost něco mít.

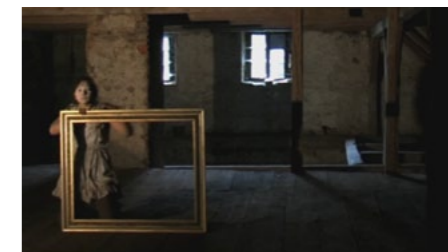
PH: Přišel ze života.

M: Jak se odchýlil výsledek od vaší představy?

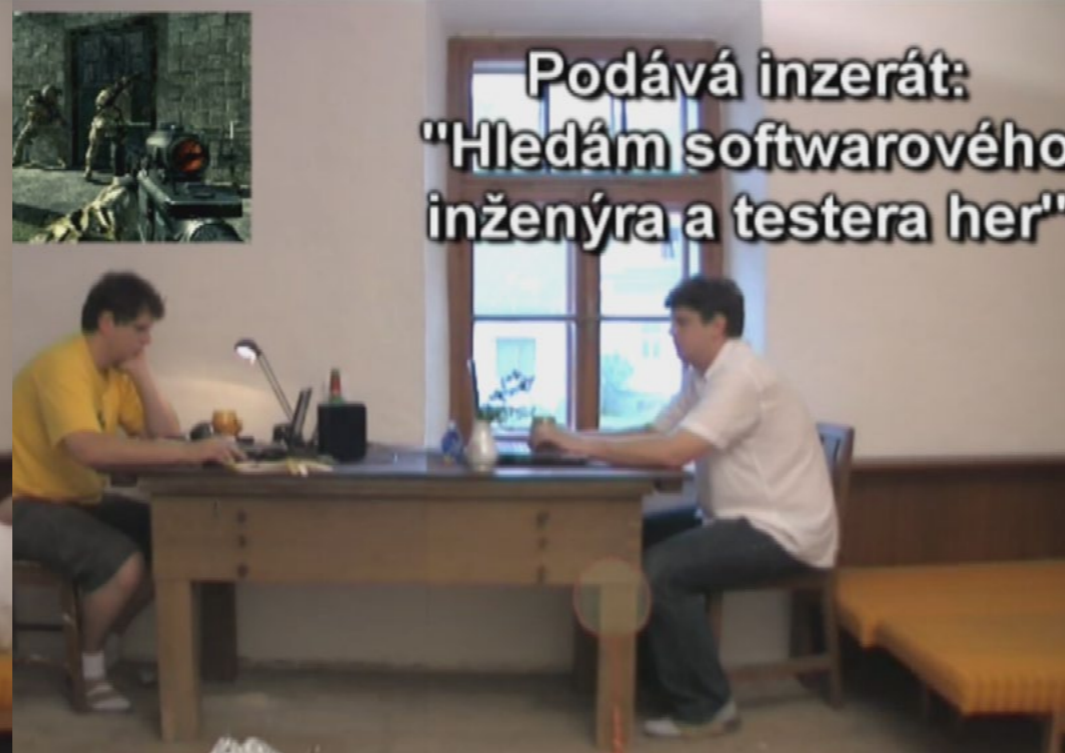
TL: S filmem moc spokojená nejsem, a právě má neschopnost splnit své představy o vlastním filmu mě přivedla k tomu již nic netočít.

M: Zajímavý moment při výrobě filmu?

TL: Zajímavé bylo k filmu hledat a přidávat hudbu. Bylo to obtížné, protože jsme potřebovali spojit již natočený pohyb s hudebním doprovodem tak, aby vše sedělo.



(Snímky z videa NAVŽDY, JINDY)



PARELELA (05'13'')

autor: Benjamin Král (*1992)

Když dva vypadají stejně, není to totéž, a když dva dělají totéž, mohou každý dopadnout jinak. „Informatický“ film.

Benjamin byl nejmladší mužský účastník dílny, student gymnázia a jazykové školy: „Budu programátor. Již více než 3 roky programuji v několika programovacích jazycích (hlavně PHP). Mimo to již asi 4 roky chodím pravidelně celoročně na brigádu do počítačové firmy K-soft computer, tudíž mám celkem hodně zkušenosti v oblasti PC.“ *A Máš nějaké zkušenosti s natáčením?* „Velice žádné, ale velmi rychle se učím.“ *Co čteš?* „Zvládl jsem toho hodně přečíst. Většinu Mayovek, úplně všechny Foglarovky, co Foglar vydal. Prostě klasiky.“ *A Tvoje oblíbené filmy?* „Řeknu nějaké dobré, co mě právě napadají: Les mytág (Robert Holdstock) – Velice promyšlený první díl fantasy trilogie. Úžasné zpracovaný nápad. Harry Potter série.“ *Čeho si na filmu nejvíc všímáš?* „Příběhu, zápletky, rozuzlení. Když film vyrazí dech svým koncem, je to pro mě velké plus.“ *Jaké filmařské profesi by ses chtěl na dílně věnovat?* „Asi stříh. Vzhledem k mým zkušenostem s výpočetní technikou bych se rychle naučil jak, a pak už jen doladoval. Ale asi bych byl skoro schopný dělat cokoliv.“

NÁMĚT Autor od začátku až nekompromisně věděl, co chce: „Natočím video, ve kterém budou zobrazeny dva možné životy programátora.“ Využil technického triku, který spočíval v tom, že scénu rozdělil na dvě poloviny – pravou a levou, přičemž v každé z nich nechal hrát jednoho a toho samého aktéra, jehož příběh se ovšem odvíjel pokaždé trochu jinak.

NATÁČENÍ Takovéto natáčení vyžaduje perfektní načasování, zvláště když mají dvě osoby interagovat. Autor si stejně jako scénu rozdělil i scénář na dvě poloviny (viz scénář). Jelikož chtěl v snímku zobrazit dlouhý časový úsek, kus života, ne jen jeden den, rozhodl se točit dlouhé úseky, které pak groteskně zrychlí. Natáčení probíhalo přirozeně po částech, nejprve život napravo, poté život nalevo, a tyto části se poté v počítači spojily v paralelu. Natáčení bylo omezeno pouze na denní dobu, aby se neměnilo světlo. Kameru na stativu přilepil k zemi a těžkému nábytku, aby jej někdo omylem neposunul. Ze všeho nejvíce se ale těšil na stříhačskou práci.

PŘEDSTAVA Autorova představa byla taková, že oba aktéři začnou od nuly – s malým notebookem, v tričku a kraťasech, v prostém pokoji. Jednoho chytanou hry a propadne jim, hraje a nevnímá, co se kolem děje, nikam se nevyvíjí, neroste. Jeho dvojník se stejnými startovními podmínkami se krom počítače věnuje i jiným činnostem – čtení, hra na nástroj, cvičí, píše, uklízí, zajímá se o společnost, žije bohatším životem. Hráč je čím dál tím víc zaměstnán hrami, dívka mu uteče, zůstává sám se svými hrami, kolem lem nepořádku. Dvojče v pravém okně už nosí košili a rifle, donese si lepší počítač, podává si inzerát: „Hledám softwarového inženýra a testera her.“ Chytne se na něj ten druhý, setkají se, uzavřou smlouvu, pracuje pro něj, dál ve svém světě her, s pivem, sluchátky, spokojený se stavem, zatímco druhý se stal úspěšným podnikatelem.

REALITA Autor věděl, že bude těžké v tomto rurálním prostředí vytvořit uvěřitelný pokoj programátora. Při natáčení měl pod palcem časování, ovšem ne už instrukce pro herce. Jinak se hraje v reálném čase, jinak s vědomím toho, že se video několikanásobně zrychlí. Autor nebyl bohužel důsledný ani v proměně prostoru, kterou nám v představě popisoval: „Pokoj podnikatele se bude zútulňovat, na zdi přibudou obrazy, na stůl květiny, vybaví si knihovnu, potáhne postel, nakoupí polštáře.“ Tyto všechny drobnosti, které by více odlišily oba světy, zůstaly jen v představě. Autor ve střížně s materiálem nepracoval výběrově, což by situaci zachránilo, nýbrž záznam celkově zrychlil. Díky rychlosti se mnohá zásadní gesta a situace ztratily. Za zásadní považoval printscreeny obrazovek, které umístil hráčům nad hlavy, aby divák viděl, na čem pracují. Celý snímek by mohla ještě zachránit pointa, která ovšem vyzněla do prázdna. Divák zůstává v nejistotě, co chtěl autor vyjádřit. Pracoval velmi samostatně, tvrdě a přesně, jeho představa byla ovšem nedotknutelná, rady lektorů neakceptoval. Co je cenné a nepředatelné, důležitější než samotný výstup – autorova zkušenost a reálná zpětná vazba. Video PARELELA naleznete na 3. DVD KLAP! 10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#19562021>).

M: Co si z dílny odnášíš?

BK: Splnilo to všechna má očekávání, jel jsem jako jelimánek a teď už vím. První tři dny byly velmi intenzivní, vyžadovali od nás velké nasazení. Ale zvládli jsme to.

M: Chybělo Ti něco?

BK: Stříh bych potřeboval cvičit víc, zatím to umím jen povrchově a taky efekty bych umět chtěl.

Byla jsem přizvána na natáčení...

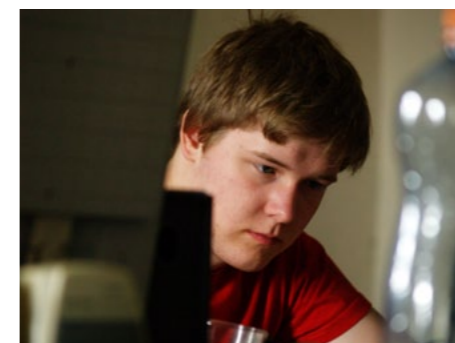
Autor povídá:

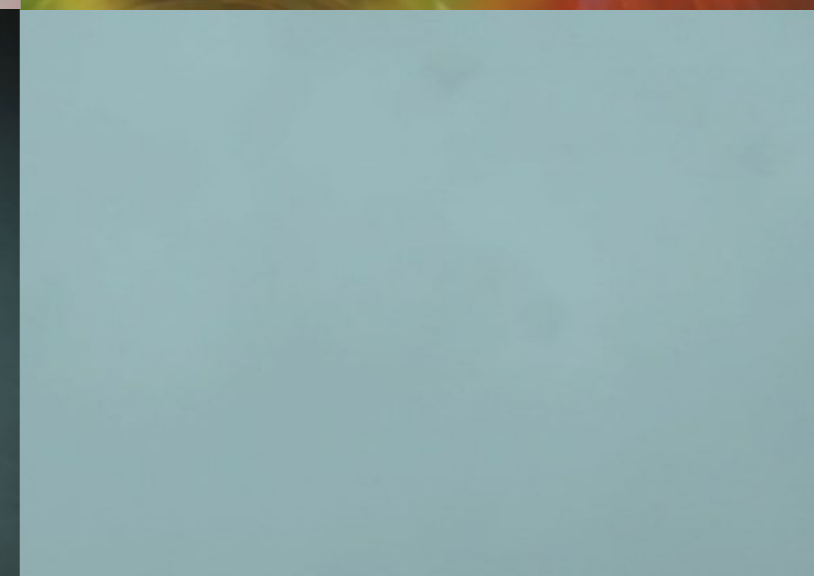
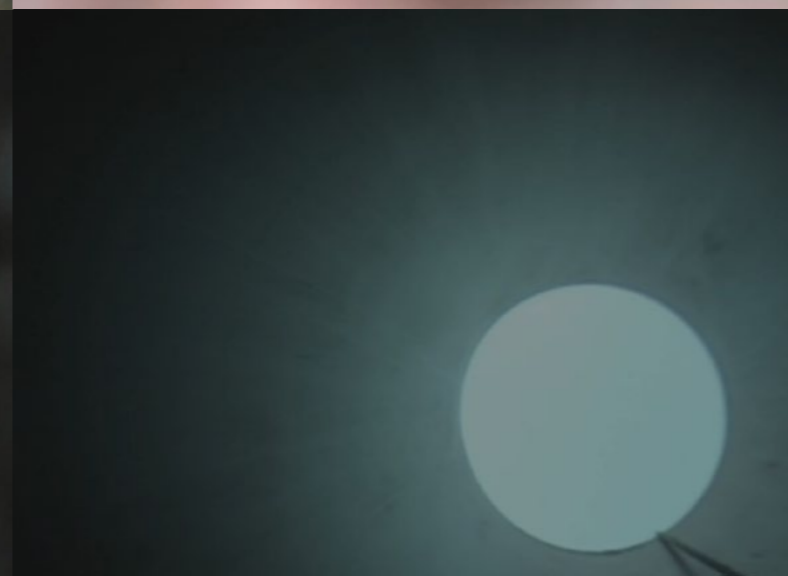
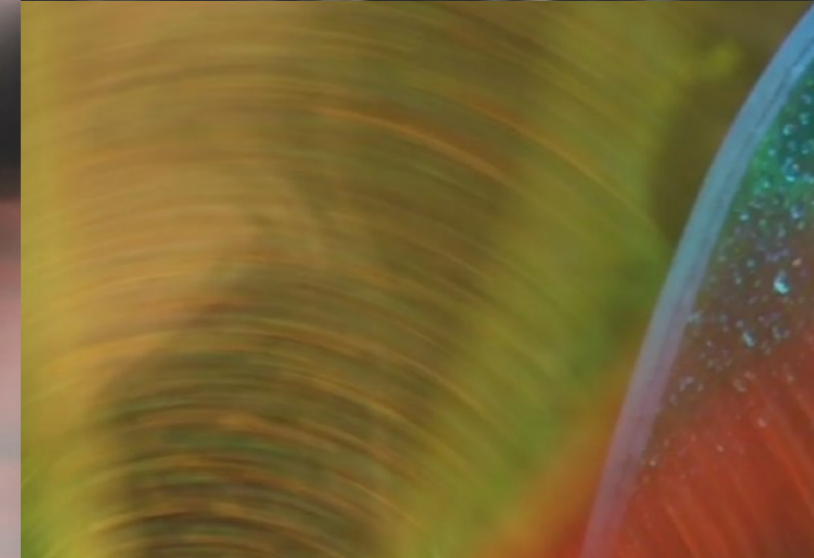
„Počkej prosím, herci se budou ještě 10 minut objímat na posteli...

...tak, ruku na záda...“

a s profesionálním výrazem ve tváři instruoval herce, kam má položit ruku na jeho vlastní přítelkyni.

1. vypadají stejně, stejné vybavení – notebook
2. hraje hry
3. hraje hry, jí brambůrky
4. hraje hry, přináší si pivo
5. jí a hraje
6. je zažranej
7. něco mu nejde, zuří, začíná být dost agresivní, lomcuje rukama
8. přijde dívka
9. ukazuje jí hru, nový externí disk, pouští ji hrát hru
10. dívka našťavaně odchází
11. hraje hry, odhazuje papírek, dělá bordel
12. kouká na inzeráty
13. hraje hry, odpovídá na inzerát
14. zažranej hraje hry
15. telefonuje s druhým
16. schází se, výměna smluv, potřesení ruky
17. něco dělá na počítači
1. notebook, stejná činnost
2. čte si, jde pryč
3. převléká se, čte si
4. píše ve wordu, učí se
5. hraje na kytaru, cvičí
6. chystá svíčky, připravuje se na návštěvu
7. čeká, přináší si badminton. pátku
8. přijde dívka
9. povídá si s dívkou, pak jsou na posteli,
10. objímačka na posteli
11. dívka zůstává, pak jde
12. inzerát: "Hledám soft. inženýra a testera her!"
13. vytahuje stativ, fotí,
14. přichází dívka, baví se, jí
15. telefonuje s druhým
16. schází se, výměna papírů, potřesení ruky
17. něco dělá na počítači





VZDUCH (02'29'')

autor: Jolana Chalupová (*1986)

Kdo někdy pohlédl do lůna vysavače, toho už v životě nic nepřekvapí. Suprerealistické video.

KDO Jolana přijela na dílnu s větou: „Neumím nic a zajímá mě vše!“ Její herecký talent se projevil při natáčení společné znělky, schopnost učit se a zužitkovat nové poznatky v praxi prokázala při každém cvičení. Co autorka čte? „Baví mě zkratky a náznaky – takže hodně poezie, např. Ivan Wernisch, Irena Dousková, Topol... Z prózy mě naposled moc bavil Bukowskiho Škvár.“ Čím jiným se baví? „Kresbou, grafikou, debatování o výmyslech, ochutnávání dobrot a vína, fotografováním a koukáním na filmy a videa.“ A čeho si všímá na filmech? „Asi scén jako obrázků. Baví mě víc artové filmy, vizuálně zajímavé či netradiční. A co očekává od Klapu? „Bavilo by mě asi vyzkoušet vše, zajímala by mě určitě kamera a střih.“

CO Co budeš točit? „Chtěla bych vytvořit nějakou iluzi, kterou mi právě video dovolí. Dostat se obrazem a zvukem do nového prostoru, třeba do místnosti s nekonečnou zdí a utéct její prohlubní. Intenzivně tuším co, ale nevím vůbec jak... Musím ještě dozrát.“ Autorčin nápad nás zaujal, podpořili jsme její zrání několika způsoby, jak lze například ve videoobrazu navazovat prvky a vytvářet „prostor“, aniž by ve skutečnosti spolu jakkoli sousedily. Následovala lekce tvůrčího psaní, ze které si autorka přinesla slova a zvláště nové způsoby jak slovy oslovit, kam je postavit. Každý z účastníků si měl navíc přivést inspirativní rekvizitu a hudební nástroj. Autorka splnila oba požadavky v jedné hadici od vysavače, na kterou se dalo hrát jako na didgeridoo. Hadice nakonec text, prostor a intenzivní tušení propojila. Jak dostat kameru do hadice? Autorce jsme na kameru pomohli přidělat kus objímky s černým kartonem, aby záběr vypadal tak, že se ocitáme uvnitř hadice vysavače. Byl to pěkný pohled na člověka, který s takto upravenou natáčecí oblodou čichá v záhoně ke květinám. Autorka chytrě využila blízkých detailních záběrů (úvodní obraz v trávě), kdy i obyčejné kamery disponují malou hloubkou ostrosti a podávají „měkký“ obraz.

STŘIH HADICE Nastříhat materiál tak, aby představoval promíchávání obrazů z různých míst, a vyloupnout novou kompozici je v představě jednodušší než v počítači. vyžaduje zkušenosti s prolínáním obrazu, hraní si s různými rychlostmi. Autorka věděla, co chce, a tak se místy lektoři stali jejíma zkušenějšíma rukama, přičemž ona si hlídala a korigovala výsledek. Jelikož v programu byla z časových důvodů práce se zvukem předvedena jen okrajově, lektor autorce pomohl i s natáčením zvuku, jeho střihem a hledáním vzájemných hlasitostních poměrů.

HOTOVÉ VIDEO Hadice šmejdí u země mezi rostlinami jako psí čumák, šustí o listy, zastaví se a nasaje. Jsme uvnitř hadice: „Krádež vzduchu způsobuje dušení.“ Objevujeme se jinde. Hadice, teď už v polocelku – vidíme jak je dlouhá – jako chobot ohmatává prostor seníku. Prostříh zevnitř: „Cukrová vata,“ zvuk vcuc! „Město, nedělní oběd a vy mi voníte“ Jsme zase jinde, hadice na balkóně, rozhlíží se přes zábradlí, kouká na střechy a na oblohu: „Nad střechami hrdličky cukrují hlasitěji,“ ... „Prostor pro létání.“ Vcuc a cukání, otáčení se a míchání – v obraze i zvuku, slova do vět jinak sestříhaná: „Cukrová vata způsobuje udušení, vy mi, hrdličky, voníte. Krádež hrdličky, udušení, hrdličky.“ Hlasité vydechnutí, pohled na čistou oblohu a slovo „Vzduch“.

Hadice ochutnávala a nasála atmosféru z různých prostředí, které si ve své dutině poválela, vychutnala a nakonec vydechla. Ze snímku mám svěží pocit, možná proto že jde čistě o nádech a výdech. Video VZDUCH naleznete na 3. DVD KLAP! 10, online: (<http://vimeo.com/channels/klap2010#22603159>).

M: Co bys o svém filmu napsala?

JC: Cesta do útrob vysavače a zase zpět. Různé podoby vzduchu, založené na osobních asociacích převedené do vět, vysáté a promíchané – nová seskupení slov vytvářejí nové významy, ale ze vzduchu jsou a vzduchem zůstanou. Můj zvuk vzduchu a jeho vizuální hrátky.

M: Jak vznikl námět?

JC: Námět filmu vznikl na hodině tvůrčího psaní s Honzou Němcem, kdy jsme měli napsat 5 slov, která se nás osobně dotýkají a na jedno z nich napsat 5 vět. Vybrala jsem si slovo VZDUCH a o něm napsala 5 vět, a ty pak použila ve filmu. Slova z těchto 5 vět se v něm míchají a přeskupují a vytvářejí tak nové významy. (Na hodině psaní jsem ještě nevěděla, že je to můj budoucí námět.)

M: Jak se odchýlil výsledek od Tvoji představy?

JC: Možná jsem měla nějaké divoké představy záběrů v hlavě, které se mi pak nepodařilo převést do skutečnosti... jinak nevím.

M: Okamžik při tvorbě, který Tě překvapil?

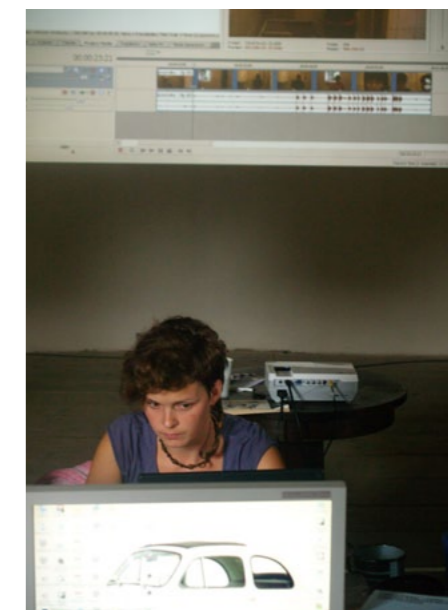
JC: Nejzajímavější asi pro mě obecně bylo balamutění oka divákova – myslím tím používání různých záběrů, detailů, pomůcek a „efektů“ které umí navodit žádoucí dojem a přitom zůstanou neodhalené a třeba vypadají jako něco úplně jiného. Klíčový okamžik je pro mě asi ten, kdy se vše začne skládat do konkrétnějších tvarů a stávat jasnější, ale to nevím přesně, kdy se vlastně stalo.

M: Jaký program obecně na dílně Tě bavil nejvíc?

JC: Mě hrozně bavily emoce, nevím proč :-)) a pak asi ta vlastní tvorba, protože si člověk mohl dělat sám podle sebe a pak taky společné promítání a debatování... to mě vždy zajímá.

M: Co si z dílny odnášíš?

JC: Tolik informací o filmu jsem se dozvěděla! Budu si toho tolika nového všimnout na filmech! Cvičení byly bezva. Příjemný taky bylo, že naše myšlenka tři dny zrála a že jste mi ji pomáhali vyklubat. Vůbec – že zde vládla příjemná tvůrčí atmosféra.



(Autorka střihá VZDUCH)

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE KLAP! '10

Poslední den dílny jsme se sešli s účastníky v sále a promítli si vybrané fotky. Následovala závěrečná reflexe, na níž jsme vyzvali účastníky, aby zhodnotili přínos dílny a navíc se vyjádřili k následujícím otázkám: *Co si z dílny odnášíte? Co jste se konkrétně naučili a nenaučili? Vyhovovala vám práce lektorů? Otázky a odpovědi směřující k autorské tvorbě účastníků (Co byste ke svému dílu řekli, kde se vzal námět, jak se odchýlil výsledek od představy a zajímavý moment z výroby)* jsem zařadila přímo k jednotlivým autorským filmům. S odstupem jednoho roku jsem účastníky požádala o zodpovězení dotazníku, který byl rozšířen o otázky: *Co si prvně vybavíte když se řekne KLAP! '10? Je to skutečně to, co ve vás zanechalo největší dojem? Inspiroval vás KLAP! k tomu, že jste začali sami tvořit videa? Jaký z programů vám přišel nejpřírodnější / nejzajímavější / úplně blbý a proč? Dva z dotazovaných mi neodpověděli (RS – z Chile, BK – nedostupný).* Uvedené otázky jsem spojila do několika kategorií, kterým se budu podrobněji věnovat. Na závěr připojím hodnocení akce samotnými lektory.

ÚČASTNÍKOVA PROMĚNA

MOJE MOŽNOSTI A NEMOŽNOSTI; DŮVĚŘUJI OSTATNÍM; VÍC SLEDUJI VĚCI KOLEM; VÍM, CO STOJÍ ZA VYTVOŘENÍM VIDEO

Dala by se vysledovat v několika rovinách: První je poznáním toho, co člověk sám dokáže, přiblížení se svým hranicím: „Naučit se o sobě samé, o svých možnostech či nemožnostech,“ jak píše účastnice, která se děšila techniky a nakonec stála za kamerou a s pomocí sestříhala vlastní dílo. Jiná, zkušenější, uvádí, že jí narostla „trochu větší sebedůvěra při práci s kamerou a stříhem“. Vyzkoušení práce v týmu, nalezená důvěra v ostatní je zvláště u perfekcionista ceněná proměna. Jeden z účastníků uvádí, že se naučil „kooperovat s ostatními týmy na place, spolehnout se na ostatní, i když bych chtěl nejrady všechno dělat sám a precizně“. Proměnu můžeme najít i na smyslové úrovni jedince, teoretici by řekli, že se nám podařila zvýšit smyslová citlivost: „Asi mám tendenci víc sledovat věci kolem sebe a uvažovat o tom, jak by se s nimi dalo pracovat.“ „Vím, co stojí za vytvořením videa,“ to zní též jako splněný ideál, který zvyšuje schopnost kritického myšlení a estetickou otevřenost. „Hodnotím filmy úplně jinak.“ Posledním předpokladem AV gramotnosti, mimo kulturní habitus, je schopnost AV výmluvnosti rozvíjená především tvorbou a reflexí: „Mám zabalený kufřík s nástroji stvořit něco svého,“ nebo „Do té doby jsem si docela myslel, že by se měla dodržovat přísná pravidla, aby vznikl dobrý kousek.“ Více o získaných a AV dovednostech se dočteme v dalším odstavci.

INSPIRACE A REÁLNÁ ODEZVA

Vlnu inspirace k tvorbě zaznamenali všichni až na dvě účastnice: „...je to spíše o upřednostnění jiných priorit. Do budoucna bych si zas ráda něco zkusila.“ „Jsem velký puntičkář a žádná kamera nenatočí přesně to, co si představuji, o hercích (nehercích) nemluvě. Zároveň chci ale říct, že jsem u sebe nepostřehla žádný velký talent a to, že nic podobného netvořím, mě vůbec nemrzí.“ Tři inspirovaní účastníci uvedli, že by tvořit chtěli, „ale bohužel nemám vlastní kameru“, další tři se omlouvají nedostatkem času nebo dostatkem lenosti. Další čtyři tvořit začali: „Sbírám zajímavé materiály a hledám si v nich jen tak, např. prasečí zabijačka, slunce na objektech výstavy, cesty,“ případně svoji dosavadní tvorbu rozvíjejí a zužitkovávají v pedagogické praxi: „Snažím se. (...) Animace.“ „Pár videoanimací z fotek pro projekty na PdF a s dětmi. Nyní tvořím i cosi autorského, jsem zatím ve fázi natáčení.“ Velmi mě pobavila odpověď, v níž se autor vrhá do experimentu a současně se i kárá: „...doma jsem si vyzkoušel Stop Motion, skončilo to otřesně, protože jsem se vykašlal na scénář, ale poučil jsem se.“ Největším úspěchem ovšem bylo, že účastníci po skončení dílny sestavili z vlastních řad tým, který natáčel na soutěžním festivalu vlastní film (ve složení JC-režie, VH-kamera a PD stříh). Závěrem by se dalo říci, že odhalení procesu výroby AV díla má dvojitý efekt – odstrašující nebo motivující, dle typu osobnosti a jejich schopností či důvěry v sebe a ostatní. Jelikož ale osoby odstrašené ani před dílnou netvořili, můžeme s úspěchem říci, že jsme nikoho neznetvořili. Naopak máme svět bohatší o čtyři nové tvůrce, o tři líné tvůrce a o tři, kteří šetří na kameru.

Odehrála se nějaká proměna, něco se změnilo – před a po Klapu?

PH: Nemyslím si, že bych mohla mluvit o nějaké hlubší proměně... ale pomohlo mi to si uvědomit, že člověk má pořád co objevovat a to nejen ty vnější věci, ale i to co je uvnitř jeho samotného. Klap mi pomohl se zase něco naučit o sobě samé, o mých možnostech či nemožnostech.

BŠ: Možná o trochu větší sebedůvěra při práci s kamerou a stříhem.

PD: Do té doby jsem si docela myslel, že by se měla dodržovat přísná pravidla, aby vznikl dobrý kousek. Jak jsem poté zjistil, tak to není pravda. Hlavně jsem konečně vyzkoušel pracovat v týmu, což je super.

JG: Kooperovat s ostatními týmy na place, potřebu spolehnout se na ostatní, i když bych chtěl nejrady všechno dělat sám a precizně. :)

PB: Asi mám tendenci víc sledovat věci kolem sebe a uvažovat o tom, jak by se s nimi dalo pracovat.

HZ: Vím, co stojí za vytvořením videa, které má hlavu a patu. Neměla jsem ani poněti o jakémsi post-procesu, který přetransformuje porůznu natočené záběry do výsledného (většinou) srozumitelného a (snad) něco říkajícího tvaru. Představa o tvoření filmů je nyní mnohem konkrétnější.

RA: Určitě, chtěl jsem zjistit jak natáčení probíhá a taky že jsem zjistil. Od toho momentu hodnotím filmy úplně jinak, všímám si stříhu, kamery, hudby, tempa, efektů a stylizací a všeho, o čem jsem předtím neměl nejmenší tušení. Byl to pro mě obrovský skok, protože předtím jsem o filmech skoro nic nevěděl a nikdy žádný nestvořil, nyní již mám zabalený kufřík s nástroji stvořit něco svého :)

Inspiroval vás KLAP! '10 k vlastní tvorbě? Začali jste po Klapu točit?

PD: Video už jsem točil i před tím, každopádně jsem dostal mnohem větší chuť. Ano. Vládla tam tvůrčí atmosféra. Od KLAPu jsem natáčel s Jolou a Vojtou v Ostravě, potom jsem stříhal pár drobných prezentací a natáčel videoportrét na přijímačky. Pak se mi podařilo rozbít kameru...

HZ: Ano, inspirace by byla, ale bohužel nemám vlastní kameru.

BŠ: Ani ne, ale je to spíše o upřednostnění jiných priorit. Do budoucna bych si zas ráda něco zkusila.

TL: Ne, spíš mi došlo, kolik to znamená práce natočit něco kvalitního, za co bych se nemusela stydět. Chybí mi čas i dobrý nápad. Zároveň postrádám motivaci, protože jsem velký puntičkář a žádná kamera nenatočí přesně to, co si představuji, o hercích (nehercích) nemluvě. Zároveň chci ale říct, že jsem u sebe nepostřehla žádný velký talent a to, že nic podobného netvořím, mě vůbec nemrzí.

JC: Sbírám zajímavé materiály a hledám si v nich jen tak... př. prasečí zabijačka, slunce na objektech výstavy, cesty.

EV: Ještě větší chuť tvořit s novými médii. V rámci projektu speciální výtvarné výchovy, Například. Animace.

PB: Asi málo, ale ano, snažím se. Pár videí-animací z fotek pro projekty na PdF a s dětmi. Nyní tvořím i cosi autorského, jsem zatím ve fázi natáčení.

RA: ...doma jsem si vyzkoušel Stop Motion, skončilo to otřesně, protože jsem se vykašlal na scénář, ale poučil jsem se.



SPLNĚNÁ A NESPLNĚNÁ OČEKÁVÁNÍ

DOVEDNOSTI – NAHLÉDNUTÍ POD POKLIČKU – VÝSLEDEK – SETKÁNÍ S TVŮRČÍMI OSOBNOSTMI

Jedno z hlavních očekávání, se kterým přijeli účastníci na dílnu, bylo **NAUČIT SE NOVÉ DOVEDNOSTI**.

Na otázku, zdali se účastníci naučili vše potřebné k vlastní samostatné tvorbě, odpověděli v podstatě čtyřmi způsoby: stoprocentně! (4); povrchně a zběžně (3); ano, ale chyběla fixace naučeného v tak krátkém čase (3); chybí mi základní dovednosti (1). Dlouhodobá fixace získaných dovedností spadá mimo rámec dílny a je jedním z otázek, zda má smysl takto krátkodobě dílnu organizovat. Jejich efekt je bezesporu inspirující, fixace je pak v rukou samotných účastníků: „...dál už je to o vlastním snažení.“ *Tvoříš?* Na tuto otázku s odstupem jednoho roku po dílně mi nadšený kameraman, účastník obou ročníků dílen a autor DOKUMENTU KLAP! '10 VH řekl: „Ne, protože jsem zapomněl jak dělat s tím programem.“ Technická dovednost – zmáčknout tlačítko – není to stejné jako vědět, jak je s materiálem možné ve střížně naložit. Autor tedy již má „stříhačův mozek,“ ale chybí mu „stříhačovi ruce,“ nebo osvěžující kurz „kam kliknout“. Druhý účastník obou ročníků taktéž odpověděl, že jsme jej „...naučili všechno, ale nebylo na to dost času, abych si to dostatečně osahal, procvičil.“ Účastníci si nejčastěji stěžují, že zapomínají „kam kliknout“, což je může do jisté míry paralyzovat, ale při dostatečné motivaci si s knihou, tutoriálem nebo cizí pomocí poradí. „Když si nevím s čímkoliv rady, napíšu jakémukoliv z kamarádů, které jsem si na KLAPu udělal. Jsou mi vždy ochotni pomoci.“

Další otázkou splněného očekávání je **VÝSLEDEK** nebo spíše „kvalita výsledku“, jak správně uvádí nejzkušenější účastnice. Z reakcí vyplynulo, že čtyři autoři se svým dílem nebyli vůbec spokojeni. Důvodem byl hlavně omezený čas, který nutil autory „...spokojit se i s nápadem, se kterým bych vůbec spokojená nebyla.“ Nebo: „Bohužel se mi na klapu nepodařilo natočit moje autorské video, což bych asi teď ocenila víc (...) nápad se jaksí nedostavil.“ Pocit nutnosti „něco mít“ jsme rozhodně vytvořit nechtěli, naopak jsme si byli vědomi, že bude mnohem náročnější obstarat osm kvalitních projektů místo např. čtyř plánovaných, týmových. Situace se ovšem přirozeně vyvinula jinak a rozhodli jsme se nakonec podpořit všechny projekty. Výsledky komentuje nejmladší účastnice: „Podle mě totiž na Klapu žádné významné dílo nevzniklo. Aspoň ne takové, které by mělo cenu i pro někoho z venku, někoho, kdo není ani náš příbuzný, ani kamarád.“ Co se týče technické kvality, tak jsme v popsáných podmínkách rezignovali např. na nejvyšší možné rozlišení, kterého bychom mohli dosáhnout, stejně tak jako na další technické požadavky kladené na obraz a zvuk. Vše se odehrávalo v amatérských podmínkách, přidanou hodnotou byli lektoři. Samotné sdělení, že vznikl výsledek (video), nemluví o jeho obsahu a smyslu, informuje pouze o tom, že tvůrce dokázal ovládnout technologické prostředky a dokončit práci. Z tohoto důvodu uvádím v textu s komentářem a zvláště na DVD všechna vzniklá autorská díla, aby mluvila svojí kvalitou sama za sebe.

Na obecnější úrovni se pohybuje očekávání účastníků **NAHLÉDNOUT POD POKLIČKU ŘEMESLA**, které se, až na výjimky, podařilo naplnit: „Čekal bych větší důraz na představení workflow filmářského štábu a nějakou mind mapu a time plan, jak to ideálně probíhá a jak se realizačně liší různé typy produkce (dokument, hraný film, animace, art video, videoklip, experimentální video, atd.)“ Na dílně jsme se neorientovali pouze na umělecké filmy, experimenty, klipy či jinak, výchozím bodem pro nás byla autorova myšlenka, kterou jsme se pokoušeli společně AV prostředky adekvátní formou ztvárnit tak, aby byla co nejvýmluvnější. Účastník měl získat „kufřík s nástroji“, tak aby mohl samostatně tvořit, a zároveň aby se dozvěděl, jak funkčně může v rámci štábu zapojit ostatní.

Naučili jste se vše potřebné?

RA : Stoprocentně! Dostal jsem úžasný základ (hlavně ohledně efektů) a nyní když si nevím s čímkoliv rady, napíšu jakémukoliv z kamarádů, které jsem si na KLAPu udělal. Jsou mi vždy ochotni pomoci.

PD: Určitě. Sice **povrchně a zběžně**, ale myslím, že ano. (S drobnými technickými radami.)

BŠ: Základy jsem sice znala už ze školy, ale KLAP přispěl k jejich upevnění a myslím, že předané znalosti k tomu stačily. **Otázkou je kvalita výsledku.)**

JG: **...stále si myslím, že mi chybí základní dovednosti.** naučili všechno, ale **nebylo na to dost času abych si to dostatečně osahal, procvičil.**

PH: **Pro mne úplného začátečníka to bylo velmi krátké na to, abych se něco naučila pořádně.** Zejména technická stránka věci mi připadá náročná, ale vím, že je to všechno o cviku.

TL: Snahu jste určitě měli. Ale vzhledem k tomu, že s počítači si rozumím tak na 50%, možnost naučit se profesionálně stříhat jsem vzdala sama. Přednášky o teorii dělání filmu mě na Klapu bavily hodně. **V rámci jim vyhrazeného času, jsme se určitě naučili vše podstatné.** Klidně bych je ale protáhla a dozvěděla se něco víc.

HZ: **Ano, vše na amatérské úrovni samozřejmě.** Zdokonalování se je pak na každém zvlášť, nicméně **Klap! je velmi dobrým odrazovým můstkem pro začátečníky.**

JC: **Ano, základy určitě a myslím, že dál už je to o vlastním snažení**

TL: Více bych se zaměřila na výuku a pak bych točila třeba jen dva projekty. Podle mě totiž na Klapu žádné významné dílo nevzniklo. Aspoň ne takové, které by mělo cenu i pro někoho z venku, někoho kdo není ani náš příbuzný, ani kamarád.

PB: **Bohužel se mi na klapu nepodařilo natočit moje autorské video,** což bych asi teď ocenila víc, než společné video. Ale i to je důležitá zkušenost. A byl to spíš můj osobní problém, než problém KLAPu jako takového, protože možnost byla, jen **nápad se jaksí nedostavil. :)**

JG: Čekal bych větší důraz na představení workflow filmářského štábu a nějakou mind mapu a time plan, jak to ideálně probíhá **a jak se realizačně liší různé typy produkce** (dokument, hraný film, animace, art video, videoklip, experimentální video, atd.).



ZHODNOCENÍ DRAMATURGIE PROGRAMU

Otázkami: *Vyhovovala vám skladba aktivit? Jestliže ne, co byste udělali jinak?* jsme se pokoušeli dopídit odpovědi, zda takto koncipovaný program je funkční. Program jsme nachystali pro začátečníky s vědomím účasti několika zkušenějších, na které bude možné se spolehnout např. při tvoření druhého štábu při natáčení znělky apod. Z mého hlediska chyběla v programu plánovaná přednáška a cvičení věnovaná zvuku, jak potvrzují účastníci v odpovědi na otázku *Co vám na dílně chybělo?* „Možná bych uvítala i něco víc o práci se zvukem,“ či „Nějaký známý host k besedě?“ Host k besedě byl též v plánu, ale nakonec nevyšel, zůstává jako výzva pro příště. Zkušenější účastníci (2) uvedli, že by uvítali „Jít více do hloubky v semináři,“ což by ovšem vyžadovalo více času. Časovou tíseň pociťovala polovina účastníků (7): „Skoro všem účastníkům, včetně mě, připadal týden málo...“ „Více času na promyšlení a vypracování zadaných cvičení,“ „Chybělo mi, že jsme nechodili do hospody, ale uznávám, že bysme udělali prd. Mohlo to být delší. Tak 10 dní. Aby si každý zkusil jednu autorskou věc, pak i něco spolu.“ Při závěrečném setkání lektorů jsme na základě požadavků ze strany účastníků uvažovali o prodloužení dílny a zároveň o zorganizování tzv. „Předklapu“, který by byl věnován začátečníkům: „Naučit je základy, aby se tím potom neztrácel čas a aby se i pokročilejší účastníci naučili něco víc, než co už znají, a kde by se probraly základy Vegasu.“ Závěrem lze říci, že začátečníci pociťovali větší časovou tíseň než pokročilejší účastníci, což by vyřešilo setkání předem, které by alespoň trochu vyrovnalo startovní podmínky všech. Kombinace přednášek, cvičení a práce na vlastním filmu vyhovovala, jen by bylo vhodné celkově ji více rozvolnit. K jednotlivým programům: Za nejzajímavější program považovali čtyři účastníci **SPOLEČNÉ NATÁČENÍ ZNĚLKY A FILMU O FILMU**, dvakrát bylo zmíněno cvičení **EMOCE KAMEROU** a **PŘESTŘELKA**, další dva uvedli, že pro ně bylo nejzajímavější společné **PROMÍTÁNÍ** a **debatování (DISKUSE NÁMĚTŮ)**. Za nejpřínosnější byl považován obecně cvičení (5), natáčení **ZNĚLKY** (3), všechny programy (2), konzultace k výrobě vlastních děl (2), tvůrčí psaní (1), přednášky a projekce (1).

ZHODNOCENÍ PRÁCE LEKTORŮ

Z reakcí účastníků vyplynulo, že se nám podařilo navázat přátelský tvůrčí vztah: „Za největší přínos Klapu považuji přátelství s Romanem,“ „Pozorovat schopné organizátory a ‚učitele‘, jak dokáží předat informace, zkušenosti...“ „Martiny budičky mně budou chybět,“ „Lidi byli moc milí, vstřícní na mě.“ „...a když si nevím s čímkoliv rady, napíšu jakémukoliv z kamarádů, které jsem si na KLAP udělal. Jsou mi vždy **ochotni pomoci**.“ S účastníky jsme byli v podstatě nepřetržitě, řešili s nimi problémy, chystali s nimi věci, což vedlo (narozdíl od KLAP! '09) k vyrovnanějšímu vztahu (nic nebylo tajemstvím, ale ani překvapením). „Líbilo se mi tvůrčí nasazení všech!“ hodnotí účastník lektory, kteří se na práci na autorských filmech podíleli velmi aktivně, když bylo potřeba: zahráli, podrželi světlo, nastavili kameru, poradili... Fungovali jako spolutvůrci, ne jako fundovaní odborníci s nadhledem, kteří jen kontrolují chod dílny. „Chci pochválit celý realizační tým za přípravu a dobré nápady, ochotu poradit a pomoci a jmenovitě Martě a Romanovi za entuziasmus a podporu. => Nevešlo by se více účastníků? Šlo by KLAP natáhnout na dva týdny? :) A co výpravy do terénu?“ Z hlediska metodického chyběl čas na individuální konzultace pro všechny. Zde je řešení jasné, nedělat tolik projektů (snížení počtu účastníků ruší skupinovou dynamiku, 12-14 je optimum, na kterém jsme se shodli). Dalším rysem naší práce byla **motivace ve formě zadání**. Účastnice (výtvárnice a studentka PdF) uvedla: „Potřebovala bych víc nad sebou bič!“ Čímž myslela, jak mi později vysvětlila „více omezení, přesnější úkoly“. „Když můžu dělat cokoli, nedělám nic.“ Vzhledem k tomu, že se o akci dozvěděla na veřejné prezentaci minulého ročníku, očekávala více zážitkové pojetí, naplňování námi předchystaných forem. Její kolegyně si naopak pochvalovala: „Líbilo se mi, že myšlenka 3 dny zrála a že jste mi ji pomáhali vyklubat“. Řešením by mohlo být zadání nebo konkrétní promyšlenější projekt, na kterém by ti, na které nepřípadl nápad (nebo s ním nejsou spokojeni), mohli pracovat. Tento nápad samozřejmě v záloze byl, necítili jsme ovšem potřebu jej vnucovat, jelikož se rysovalo několik autorským myšlenek, kterým jsme samozřejmě dali přednost. Až zpětně jsme se dozvěděli, že mnozí se svými nápady nebyli spokojeni. Zajímavý postřeh vyslovil účastník z Chile, na kterého působilo tvůrčí hemžení na závěrečných dílech díky jazykové bariéře ještě silněji (neuměl moc dobře anglicky): „Byl jsem v úžasu, jak z této formy **tvůrčího bordelu se líhnou výsledky**. V Chile to tak asi není.“ Formu „tvůrčí dílny“ ve spojení s hrami (PRVNÍ A POSLEDNÍ ZÁBĚR + HOSTINA) ocenili i ostatní: „Líbilo se mi, že to byla dílna a ne tábor.“ A i účastník minulého ročníku: „Tohle pojetí KLAP u jako filmářské dílny je mi bližší, než pojetí zážitkové.“

M: Co byste udělali jinak?

TL: Více času na promyšlení a vypracování zadaných cvičení. Spíš jsme něco točili, abychom něco měli. To podle mě znehodnocovalo i vaši kritiku po zhlédnutí natočeného materiálu, protože kdybychom měli víc času, mohli bychom to udělat mnohem líp a příběhy by měly i lepší pointy.

RZ: Setkání před Klapem – aby se nezasvěcení zaučili a netápali během týdenního pobytu (tohle se řešilo už během posledního sezení na Klapu). Naučit je základy, aby se tím potom neztrácel čas a aby se i pokročilejší účastníci naučili něco víc, než co už znají. I samotná tvorba potom bude rychlejší, plynulejší a efektivnější.

EV: Delší klap. Předklap, kde by se probraly základy vegasu, atd.

PD: Jít více do hloubky v semináři. (Na to by to ale chtělo více času.)

PB: Taky si pamatuji, že skoro všem účastníkům, včetně mě, připadal necelý týden málo, dost se nestíhalo a videa se dodělávala i po skončení klapu.

VO: Chybělo mi že jsme nechodili do hospody, ale uznávám, že bysme udělali prd. Mohlo to být delší. Tak 10 dní. Aby si každý zkusil jednu autorskou věc, pak i něco spolu.

M: Co považuješ za největší přínos KLAPu?

VH: Přátelství s Romanem.

EV: Pozorovat schopné organizátory a „učitele“, jak dokáží předat informace, zkušenosti atd. dál.

PB: Setkání se zajímavými tvůrčími osobnostmi.

RA: Úžasní lidi tady byli, každý uměl něco, Marta, Roman, Tom – efekty, přednášek bych chtěl víc, Honza – tvůrčího psaní víc, bylo to rychlé.

M: Co vám chybělo?

BŠ: Málo času na nás na všechny, věnovat se víc individuálně.

EV: Potřebovala bych víc nad sebou bič!

M: Jak vám vyhovovala dílna z hlediska koncepčního a organizačního?

TL: Líbilo se mi, že to byla dílna a ne tábor.

HZ: Líbilo se mi tvůrčí nasazení všech!

JC: Líbilo se mi, že myšlenka 3 dny zrála a že jste mi ji pomáhali vyklubat.

RS: Byla to pro mne excelentní zkušenost. Lidi byli moc milí, vstřícní na mě. Líbila se mi forma práce – hra. A byl jsem v úžasu jak z této formy tvůrčího bordelu se líhnou výsledky. V Chile to tak asi není.

JG: Tohle pojetí KLAPu jako filmářské dílny je mi bližší, než pojetí zážitkové. Chci pochválit celý realizační tým za přípravu a dobré nápady, ochotu poradit a pomoci a jmenovitě Martě a Romanovi za entuziasmus a podporu. => Nevešlo by se více účastníků? Šlo by KLAP natáhnout na dva týdny? :) A co výpravy do terénu?



„Jen kdybych věděla, že to bude o trochu jiných filmech, nevím, jestli bych se přihlásila.“

V dotazníku s odstupem roku se objevila odpověď nejmladší účastnice, která mě velmi překvapila: Otázka zněla *jaké bylo největší zklamání z Klapu?* „Přílišný obdiv k alternativní tvorbě. Je dost možné, že mi prostě něco uniká, ale různé směsice záběrů nebo vysavač chrlící poetická slova, mě nijak neohromily. Nanejvýš jsem byla frustrovaná a zmatená a nevím, proč bych takové pocity měla vyhledávat.“ Překvapením (vzhledem k věku a osobnostnímu zaměření účastnice) nebylo ani tak to, co píše, ale fakt, že jsme její silné pocity – „frustraci“ na dílně nevnímali. Večerní zpětná vazba dávala prostor i pro sdělení vlastních pocitů.

KLAP! '10 OČIMA LEKTORŮ

Několik dní po ukončení dílny jsme s lektorským týmem sešli, abychom s odstupem zhodnotili dílnu a sdělili si svoje pocity a poznatky z našeho pohledu.

Spolupráce v týmu

Práce s novým lektorem – Romanem byla, co se filmařských aktivit týče, skvělá. Někdy pokulhávala organizace z jeho strany, protože ne vždy využil možnosti rozdělit práci i mezi ostatní lektory, kteří mu byli schopni s leccím pomoci. Odehrála se i nečekaná rozhodnutí v průběhu programu, která byla nakonec ku prospěchu, ale přinesla s sebou několik rozpačitých situací. Mimo výše uvedené okamžiky se z funkčního hlediska skladba týmu osvědčila, lektoři projevili zájem dále spolupracovat na dalších ročnících. Za cenné považují i to, že se vytvořila komunita osobností s podobnými zájmy, která ví o svých schopnostech a dokáže je zhodnotit.

program

Při zachování stávající koncepce je sedm dní na tvorbu málo. Zvažujeme zorganizování tzv. předKLAPu, setkání, které zajímavou formou (např. rozšířením videa pozpátku) naučí účastníky-začátečníky základy střihového programu a dostanou se alespoň technicky na podobnou startovní pozici. Na dílně se tak budeme moci více věnovat tvorbě – netradičnímu řešení nějakého audiovizuálního problému. V tvůrčích týmech se budou řešit jednotlivosti, bude čas na „fázi B“, nebudeme se spokojovat s prvním náhozem, nýbrž opravovat, rozvíjet a hojně diskutovat. Výsledkem bude dílo, které je srozumitelné i pro diváka zvenčí. Tvůrci budou účastni procesu, ve kterém se pečlivě, didakticky, experimentálně i teoreticky zvažuje každý krok. Součástí dílny bude beseda s pozvaným hostem. Tvorbě samotné a jejím výstupům se podrobněji věnuji ve srovnávací diskuzi v závěru.

výstupy

Zorgnizovali jsme setkání s účastníky, na kterém dostali památeční DVD s videi, fotkami, programem a kontakty. Setkání jsme taktéž využili k ověření některých závěrů pro koncepci dalšího ročníku dílny KLAP! Všechna autorská videa jsme umístili na veřejný server autorských videí Vimeo – kanál KLAP! '10 – <http://vimeo.com/channels/klap2010>. Na podzim roku 2012 jsme uspořádali promítání vzniklých videí v kině Scala a Art i s besedou s autory. Účastníci sami iniciovali další promítací pásma ve školách a klubech. Dva autorské filmy z dílny jsme přihlásili na studentské filmové festivaly (VZDUCH, SAZE).

Zklamání z Klapu?

TL: Přílišný obdiv k alternativní tvorbě. Je dost možné, že mi prostě něco uniká, ale různé směsice záběrů nebo vysavač chrlící poetická slova mě nijak neohromili. Nanejvýš jsem byla frustrovaná a zmatená a nevím, proč bych takové pocity měla vyhledávat. Na druhou stranu, vím, že jsem hodně realisticky založená a konzervativní, proto mám možná problém pochopit, co chtěl básník svým počinem říci. Každopádně si myslím, že by bylo pro příště dobré toto částečné zaměření sdělit účastníkům, ještě před přihlášením.

TL: Chtěla bych ocenit vaši důkladnou přípravu programu na Klap. Myslím, že jste odvedli dobrou práci. A celkově od místa konání až po skvělé jídlo to bylo fajn. Jen kdybych věděla, že to bude o trochu jiných filmech, nevím, jestli bych se přihlásila. Samozřejmě je dost možné, že to všechno vyplynulo samo ze sebe (z lidí, kteří se účastnili), ale i tak bych radši dělala klasický film, klidně s předem připraveným scénářem. Také bych nechala trochu více osobního času na poznání se se všemi lidmi. Pokud jsem s nimi něco netočila, prostě jsem ani neměla dobrou příležitost se k nim dostat, obzvlášť když jsem spíš introvert.

Chtěli byste něco vzkázat organizátorům?

PD: Líbilo se mi rozdělení do skupin, že jsme tvořili všichni, a že jsem si mohl vzít na starost jen kameru a mít štáb. Splnilo to moje očekávání do detailu jsem rád, že jsem si zkusil i Vegas, organizace Skvělá, vědomostí posbíraných hodně, udělal bych klap na 2 týdny, 1 týden jen přednášky

JC: Tolik informací o filmu jsem se dozvěděla! Budu si toho tolika nového všimnout na filmech! Cvičení byly bezva. Příjemný taky bylo, že naše myšlenka 3 dny zrála a že jste mi ji pomáhali vyklubat. Vůbec že zde vládla příjemná tvůrčí atmosféra

PH: Překvapilo mě to, že skupina lidí, která se vlastně nějak neznala, vytvořila spoustu zajímavých věcí a to i v tak krátké době. A také to, že z toho potom ještě dlouho žila.

EV: Skvělá péče o účastníky, která dovolila tvořit bez omezení. Nové informace. A taky, je to pro mě osobně hodně velká inspirace.

VH: Nad očekávání to splnilo mé představy. Jsem nadšený. Vyhovovalo mi, že program nebyl tak nabíjet jak minule.



(Plakát k veřejné projekci autorských filmů z KLAP! '10)



ODPOVĚDI (ZÁVĚRY)

SROVNÁNÍ KLAP! '09 A KLAP! '10

Práci uzavírám diskusí se dvěma s osobami, které se aktivně účastnili obou dílen KLAP! a jejichž názory jsou pro mne důležité pro přípravu dalších ročníků. Názory do diskuse přispěl Tomáš Doležal (T), architekt, kameraman, lektor a spoluvůdce koncepce a veškerých aktivit na dílnách, a Pavel Baďura (PB), režisér, produkční kulturního prostoru Trojka, účastník dílny KLAP! '09 a host v roli supervizora dílny KLAP! '10.

Z POHLEDU ZVENČÍ Pavel Baďura v dopise lektorům shrnuje své dojmy ze závěrečné projekce KLAP! '10: „Sledování závěrečných projekcí mělo pro mě, jako skalního Klapáka a velkého přívržence celé této události, dvě polohy. Jedna byla fanfarónsky hrdopyšná a druhá, neméně silná rovina, se opírala o jisté zklamání, a rád bych nějak použil i pojem „hrozivá“. Pokusím se pojmenovat a rozebrat tyhle dvě roviny a snad mi mou neznalost a přechytralost prominete. Otázka, kterou si kladu, zní – jestliže mám téma, nápad, motiv – jak ho vyjádřím, jakými prostředky, aby byl srozumitelný nejen mně a mým spolupracovníkům, ale především divákovi? Kolik mám možností, jaké, co nejkonkrétnější postupy mi pomůžou? Dokážu vymyslet co nejjednodušší variantu? A poutavou? Většina lektorů užívá poučky, nikoli konkrétní myšlení. Protože **tvůrčí myšlení podle mě nespočívá ve schopnosti něco vymyslet, ale vybrat si z mnoha vymyšlených variant tu nejpoutavější, tu nejsdělnější. Jde tedy spíše myšlení v konkrétnostech** než o vršení dojmů. Alespoň pro mne. **Loni jsem si přesně toto na všech vašich zadáních dosyta užil, letos mi tato poloha ztelně chyběla.** (PB, 2010)“

HODNOCENÍ TVORBY „Viděl jsem dvě cvičení, snad ta nejpovedenější, jeden dokument, který bohužel neměl konkurenci, a několik filmů. Přesto nevím, co přesně se měli účastníci naučit. Trochu arogantně opomím fakt, že **všechny ty práce byly na hodně dobré technické úrovni od záběru, přes nastříhnutí, po zvuk. To mi přijde jako vaše velká a neocenitelná danost, že to dokážete do lidí dostat a tady jste dostali.** Bylo cílem, aby se účastníci naučili pár postupů a ty pak uplatnili ve svých autorských filmech? Pak se domnívám, že je dobré vědět, že záměr, vidění, kamera a střih prostor či téma nepopisují, ale vytvářejí. Že jsou to podmínky, které mohou pomoci, ale neměly by se lámat přes koleno. Kamera zaznamenává skutečnost, to co nevidíme (střih), skutečnost dotváří, zkracuje, posunuje. Rytmus viděného, či neviděného otevírá emoci. Co chci natočit? Tohle bylo vidět na filmu s maskou a kolovrátkem (SAZE). Naprosto to ale selhalo u tanečního filmu (NAVŽDY, JINDY). Film, nebo video, to je hlavně pohyb – rychleji se taky dostáváme k emoci a poutavosti toho, co vidíme. Ale natočit stylizovaný pohyb, tak aby skutečně zachytil emoci a význam, to je vyšší dívčí. Na to už musí být člověk točomen. A zvládnout to bez střihu na detail, to je asi nemožné. Absence detailu tady úplně pohřbila záměr, ať byl jakkoli skutečně před kamerou prožitý. Naopak to zas pěkně fungovalo u filmu básně – u té hadice (VZDUCH). Tam střih a různý úhel pohledu dokázaly emoci krásně nasát a vydechnout. Tedy měli si účastníci osvojit nějaké praktické filmařské dovednosti a pomocí nich natočit svůj malý film? Nebo se jen nechat inspirovat a mít možnost natočit svou věc s tím, že vy jim budete spíše technickou oporou? Oporou jste myslím byli výraznou. Otázkou ale je, jestli chcete takovouto oporou být v pravidelných intervalech svých workshopů. Motivace k točení jsou různé. A je dobré je odhadnout a podchytit. Pokud téma přesahuje chtění a je silnější, tak to je podle mě, důvod to natočit. Film vydá na spoustu trpělivosti a práce a asi není jednoduché dokopat i malou věc k smysluplnosti a úplnosti. **Vám se to daří v myšlení i samotné práci. Akorát mám pocit, že loni, když jste se opírali o své nápady a řešení (konkrétní postupy, které jste chtěli vyzkoušet), které jste nám nabízeli – se to dařilo mnohem více. A funkční věci by se měly zachovat a rozvíjet. Nezahazovat. Myslím, že bych se rozhodně rád vyhnul popisování nápadu, a raději se držel netradičního řešení nějakého vizuálního problému, tak jako to bylo minule s vámi na KLAP! '09.** (PB, 2010)“

Co Ti cyhbělo na KLAP! '10?

EV: Potřebovala bych víc nad sebou bič!

PB: A byl to spíše můj osobní problém, než problém KLAPu jako takového, protože možnost byla, jen nápad se jaksi nedostavil. :)

Autorské náměty účastníků na KLAP! '10 (diskuse M a T)

T: Kromě nachystaného společného natáčení, cvičení a přednášek byla **východím bodem autorů při své tvorbě naprostá svoboda.** Tabula rasa. Na začátku autoři neměli žádné omezení (krom předem rozmluveného potenciálního nápadu natočit celovečerní hraný velkofilm), tedy ani inspiraci. Inzerovali jsme: „Máte možnost natočit svůj první film, se kterým vám pomůžem.“ Měli tisíc možností co dělat, prostředků mnoho, hlavy jak balón. **Bud' si nápad přivezli nebo staršně tápali.** Jan je tvůrčím psaním pomohl nastartovat. Ale jen Jolana na to navázala. Jolana skloubila ty věci dohromady. Něco si přinesla – hadici, a zároveň vytěžila z tvůrčího psaní. Společně s Vojtou dva případy, kdy to zaklaplo!
M: Proč jen Ti dva, jaké měli jiné předpoklady než ostatní?
T: Asi nějaké výtvarné nadání.
M: Co to znamená pro video (mimo to, že cítí kompozici, mají smysl pro rytmus, cit pro barvy a zvýšenou senzitivitu k podnětům?)
T: Docela mnoho.
M: To nejdůležitější je asi v tom, že vidí prostředky k tvorbě v jednoduchých věcech kolem sebe, rozhlédnou se a sáhnou po tom, co je přirozeně kolem: hadice, já, zem a vzduch, prostředí kolem.

Inspiroval Tě KLAP! '10 k vlastní tvorbě?

TL: Ne, spíš mi došlo, kolik to znamená práce natočit něco kvalitního, za co bych se nemusela stydět. Chybí mi čas i dobrý nápad.

Kritika koncepce – filmařská škola (diskuse M a T)

T: Koncepce KLAP! '10 v podstatě spočívala v tom, že jsme namačkali do 10 dnů látku několika semestrů filmařské školy. Vede to k tomu, že má účastník **povědomí „o všem“, ale pořádně zažité nic.** Chtěli jsme, aby vznikla autorská díla, ale většina, která vznikla, nebyla příliš dotažená.
M: Vadí to?
T: Důležitých rozhodnutí je ve všech fázích výroby AV díla pro začátečníka tolik, že nemá šanci všechny uhlídat a je téměř jasné, že na první pokus vznikne jen omrvenina a autora to spíše odradí. Výsledky Klapu! '10 odpovídají situaci.
M: A není první omrvenina přirozeným prvním krokem k druhému podařenému kusu? Já jsem to asi tak měla.
T: Jistě, nikdy neodhadneš dopředu na koho to jak zafunguje.

Výsledek – pro koho? Dvnitř nebo ven? (diskuse M a T)

T: Některé výsledky z KLAP! '09 pro nás i pro ně byly něco, co mohli ukázat ostatním bez vysvětlení. **Výsledek nebyl dokonalejší, ale byl nějak výmluvnej.** Tím jsme šli snad dobrým příkladem. Myslím si, že se nám povedlo náš záměr vždy naplnit. Nemeli jsme očekávání, které by převyšovalo to, co se na KLAP! '09 událo. Spíš naopak, někdy jsme byli mile překvapeni. Očekávání zahrnovalo i míru koukatelnosti výstupů pro někoho cizího, kterou jako autor zavazuješ. Děláš-li pokus, děláš ho jen pro sebe. Chceš-li něco říct, myslíš taky na sdělnost. Slibovat začátečníkům projekci v kině mi přijde pohledem zpátky jako zbrklé lákadlo.
M: Jistě, ty filmy do kina nepatří, ale víš sám, že vidět svůj film na velkém plátně ti poskytne důležitou zpětnou vazbu. Dojdou ti najednou věci, který sis v malém neuvědomoval.



TVŮRČÍ VZTAH LEKTOR – ÚČASTNÍK Na tomto místě pro mne vyvstaly následující otázky: Co je pro účastníka přínosnější – podílet se v průběhu dílny na jednom celku, jehož základní rámec přináší lektor, nebo od začátku dokonce řešit svůj projekt se všemi jeho fázemi? Otázka otevírá téma lektora v pozici iniciátora nebo konzultanta a vede k další: **Jak by měl vypadat funkční tvůrčí vztah lektora a účastníka? Jak je vlastně pro lektora důležité, aby s myšlenkou, kterou někomu pomáhá realizovat, rezonoval?** V případě, že se na dílně realizuje projekt, jehož autorem je lektor, nadšený lektor-iniciátor seznamuje účastníky s vlastní vizí a motivuje je ke spolupráci. V případě, že s námětem přichází účastník, lektor je v roli konzultanta, který nápad hodnotí a doporučuje nebo nedoporučuje k realizaci. Nedojde-li s účastníkem k určité myšlenkové shodě a „rezonanci“, a to na jakékoli úrovni představy, stává se dle mého názoru jako konzultant nefunkční. Výroba autorských filmů na dílně KLAP! '10 byla hledáním „rezonančních pásem“ mezi jednotlivými účastníky a lektory. Tím, že lektorů bylo více (a každý jiný), šance na rezonance, na nalezení svého konzultanta, byla vyšší.

ZADÁNÍ VS. HLEDÁNÍ Tomáš Doležal, lektor, komentuje dopis Pavla Baďury: „Pavel docenil, že na KLAP! '09 zadání obsahovala pravidla, která už byla souborem některých tvůrčích rozhodnutí a určitě „špatné možnosti“ eliminovala. Účastníci do procesu tvorby vstoupili formou společenské hry a některými problémy se tak nemuseli zabývat. To by ani nebylo možné, aby dvanáct lidí udělalo jedno tvůrčí rozhodnutí. Dělalí svá dílčí tvůrčí rozhodnutí, ale nemuseli řešit celek. Těm, kteří brali KLAP! '09 jako zážitkovku, to vyhovovalo. Ti, kteří přijeli s očekáváním, že budou ztvárňovat vlastní myšlenku, byli zklamáni. Výhoda i nevýhoda. (T, 2012)“ Z dotazníku vyplynulo, že kromě zážitkových účastníků tato pravidla ocenili i zkušenější účastníci, kteří již technologie ovládají a mohou si vychutnat nabízenou nadstavbu – jak si s prostředky hrát, bez pocitu zrady, že jim přesně neukážeme kam mačkáme, když z počítače video exportujeme.

Každá z koncepcí dílen ZADÁNÍ – KLAP! '09 a HLEDÁNÍ – KLAP! '10 klade jiné nároky na čas, lektory i účastníky. Každá má své silné a slabé stránky a vede k získání jiných schopností a dovedností, jiným výstupům. Troufám si říci, že obojí zkušenost je důležitá. Účastník s „omezenými pravomocemi“ v roli spolutvůrce se soustředí na svoji část práce a má více prostoru pozorovat a diskutovat. Učí se z „modelového“ příkladu, kterému rozumí a jehož je součástí. Hlavní zodpovědnost za výsledek má lektor a účastník sleduje, jaké režijní a technické prostředky k tomu využívá. Účastník tvořící vlastní autorské dílo prochází sám (lektorsky veden) celým procesem výroby AV díla a jsou na něj kladeny nároky stát se v krátkém čase režisérem, kameramanem a střihačem. Tyto schopnosti a dovednosti na velmi základní úrovni získává a je-li schopen si je podržet, stává se samostatným nezávislým tvůrcem. Jeho první výsledek zpravidla nebývá dotažený, výmluvný, prezentovatelný bez komentáře. Cena tvorby jde tedy dovnitř, v podobě autorovy jinak nenahraditelné zkušenosti. Vzhledem k časté „stížnosti“ účastníků, že jim „nepřišel nápad, tvořili ve stresu, s výsledkem nebyli spokojeni a získané dovednosti nedokázali zafixovat“, považuji program filmové dílny KLAP! '10 vhodnější rozpracovat do osnov pro pravidelné setkávání (výuku), na rozdíl od zážitkového pojetí dílny KLAP! '09 (s připraveným autorským projektem lektorů), které se v týdenním rozsahu osvědčilo. Vhodným řešením by mohla být krátká „iniciační“ dílna spíše prožitkového charakteru (jako KLAP! '09), na které se vytvoří tým zainteresovaných osob. Skupina „iniciovaných“ se pak pravidelně setkává a podobně jako v případě KLAP! '10 vede k realizaci vlastních námětů účastníků.

VIZE Přes všechny navržené a popsané scénáře cítím nutkavou potřebu neustrnout a tvarovat podobu dílny stále dál. Z dalších uvažovaných scénářů uvádím vybrané dva: site specific akce – video-performance vytvořená přímo pro místo Librova gruntu se zapojením živé akce v propojení s dalšími obory (divadlo, tanec apod.). Druhý nápad si pohrává s částečně dokumentárním a částečně inscenovaným pojetím: účastníci se dostávají do netradiční situace, kterou řeší pomocí audiovizuálních prostředků. Výrazná, společně prožitá událost se stává odrazovým můstkem a zároveň součástí dalšího procesu tvorby. Každý pohled jednotlivce je důležitý. Dokumentární záznam se stává zdrojovým materiálem pro další zpracování a interpretaci.

Věřím, že když to lektory bude bavit, budou těmi nejlepšími učiteli.

Co Ti chybělo?

TL: Více bych se zaměřila na výuku a pak bych točila třeba jen dva projekty. Podle mě totiž na Klapu žádné významné dílo nevzniklo. Aspoň ne takové, které by mělo cenu i pro někoho z venku, někoho kdo není ani náš příbuzný, ani kamarád.

KLAP! '10 – tvůrčí vztah lektor – tvůrce (diskuse M a T)

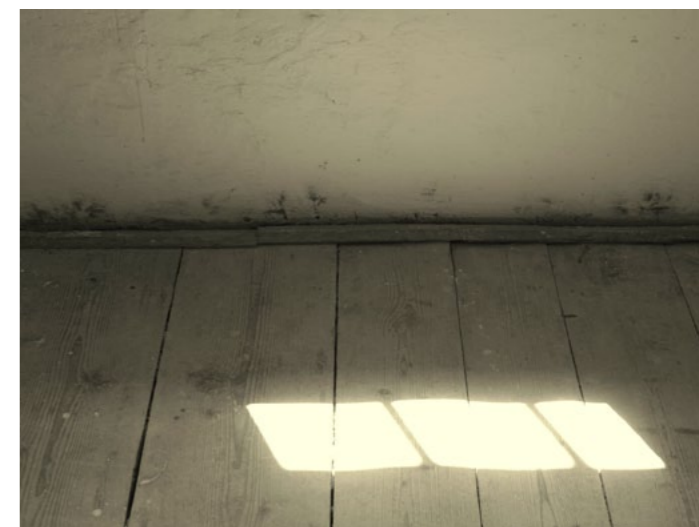
T: Jak je vlastně pro tebe důležité, aby jsi s myšlenkou, kterou někomu pomáháš realizovat, rezonovala?

M: Když se mnou tvůrce přichází konzultovat svůj nápad, snažím se jej debatou rozvíjet tak dlouho, dokud k rezonanci na nějaké úrovni nedojde. Abych tomu prostě rozuměla. Když k rezonanci nedojde, bývá mou radou – to nedělej, zkus to ještě jinak nebo běž za jiným učitelem, který je na podobné vlně. Myslím si, že bylo skvělé, že nás lektorů na dílně bylo tolik – každý jinak smýšlející. Každý jsme našel své rezonátory.

PD: Líbilo se mi na KLAP! '10 rozdělení do skupin, že jsme tvořili všichni

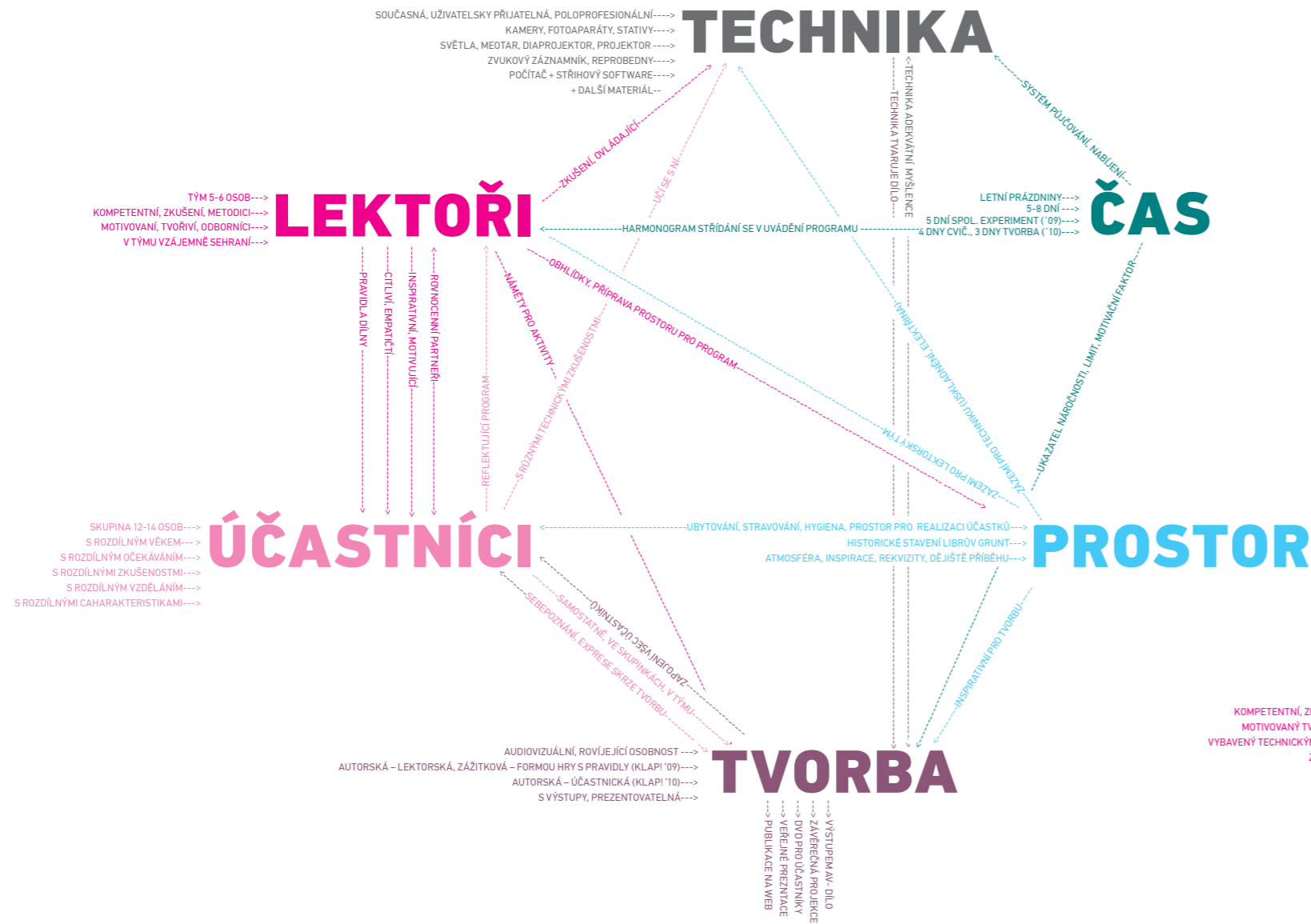
EV: Trochu mi připadá, že jsme my, jako účastníci KLAP! '10, měli moc svobodnou ruku při tvoření a že často proto vznikly trochu pochybné věci.

JG: Já jsem se dozvěděl všechno co jsem chtěl a všechno co jsem nedostal na minulém KLAPu.



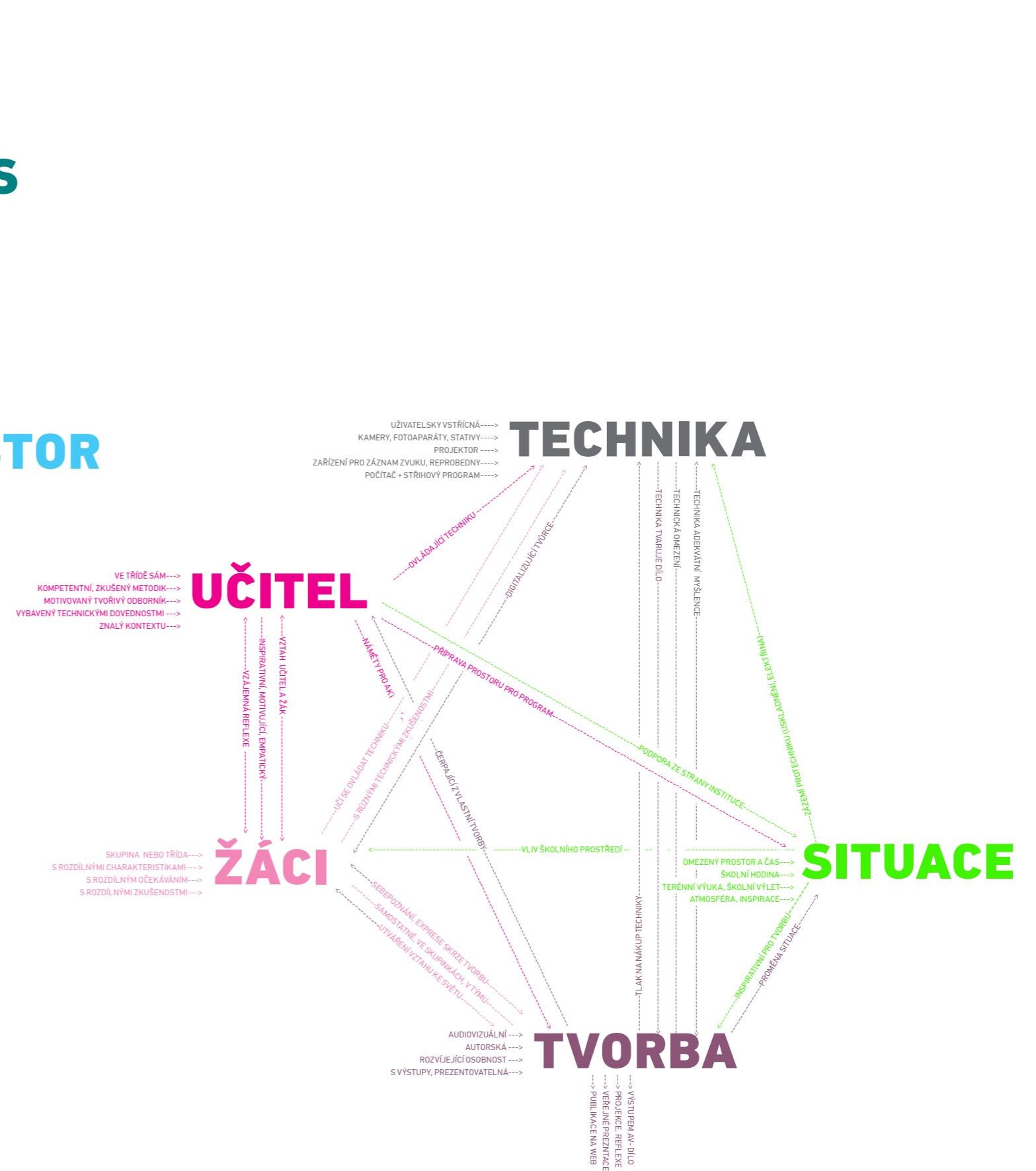
DÍLNA

DIAGRAM – URČUJÍCÍ PODMÍNKY PRO AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBU



ŠKOLA

DIAGRAM – URČUJÍCÍ PODMÍNKY PRO AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBU



ZÁVĚR

Dvacáté první století. Svět poblikává, čas letí. Technologie uváděné v první části práce zastaraly, kamery a střížny jsou už i v telefonech. Připojení funguje a myšlenky v této práci propadly sítem digitalizace, aby se mohly opět seskládat čtenáři kdekoliv a kdykoliv zpět. Z pozice audiovizuálního tvůrce jsem vstoupila do role lektora audiovizuálních dílen, která mě přiměla zamyslet se i nad věcmi, které jsem do té doby vnímala pouze intuitivně. Zabývala jsem se tím, co vše je možné, vhodné a nutné udělat proto, aby se narodily nové myšlenky, našly příležitou formu sdělení a neztratily se v davu.

PŘÍLEŽITOST Nevytvořila jsem univerzální recept, jak udělat z každého člověka zapáleného audiovizuálního tvůrce. Ale to samozřejmě ani nebylo mým cílem. Jsem ráda, pokud jsem pomohla na obecnější úrovni rozvinout osobnost jedince a nabídla mu možnost projevit talent v oblasti, která pro něj dříve byla nedostupná. Ten, koho audiovizuální techniky osobně neoslovily, měl alespoň možnost nahlédnout do zákulisí a díky tomu změnit svůj pohled na běžnou audiovizuální produkci, která je součástí každodenní mediální masáže. Vytvořila jsem a pokusila se kontrolovat určující podmínky – obsah, lektorský tým, účastníci, prostor, čas. Navrhla jsem dva scénáře dílen, v rámci nichž jsem otestovala jednotlivé aktivity s využitím audiovizuálních prostředků. Velkou péčí jsem věnovala (místy až vyčerpávajícímu popisu) podmínek, za kterých díla vznikala. Považovala jsem za důležité, vzhledem k nedostupné metodice v této oblasti vzdělávání, aby čtenář a potenciální učitel „viděl do procesu“, a neznal pouze zadání a výsledek. Výstupy na přiložených DVD jsou určitým ukazatelem naší neúspěšnosti, ovšem bez vědomí toho, za jakých okolností vznikly, by byly didakticky bezcenné.

ŠKOLA NENÍ DÍLNA V průběhu mé práce se postavení audiovizuální tvorby (díky podpoře mnoha osobností, které se zasloužily o zavedení vzdělávacího obsahu doplňujícího oboru Filmové/audiovizuální výchovy) zlepšilo. Cenná teoretická báze s oporou v kurikulárních dokumentech existuje, praktická metodická podpora ovšem stále chybí. Mou snahou bylo pokusit se přispět k jejímu vzniku a srozumitelně popsat a zhodnotit vlastní zkušenosti z praxe. Budu ráda, když učitel shledá moji práci přínosnou, ať už v rovině inspirace, nebo se pokusí vlastními silami zopakovat některé aktivity. Uvědomuji si samozřejmě, že určující podmínky ve škole jsou diametrálně odlišné od těch, které popisuji na dílně (viz schéma). Učitel je v hodině sám „odborníkem na všechno“ bez opory v lektorském týmu. Čas je ve škole krájen do třicetivteřminových bloků a neumožňuje tak hluboké ponoření se do práce a soustředění stejně jako několikadenní dílna. Školní prostředí není tak inspirativní jako mimoškolní už jen tím, že je stále stejné a žáci jsou pod neustálým dohledem. Stejně tak vztah učitele a žáka je poznamenaný okolnostmi a nemůže být tak samozřejmě tvůrčí jako víceméně rovnocenný vztah lektora a účastníka. Třída žáků rovněž není tak motivovaná jako skupina účastníků, kteří jedou na dílnu z vlastní iniciativy. A konečně i samotné postavení audiovizuální výchovy je ve vztahu k jiným předmětům vnímáno jako okrajové. Přesto všechno, bez ohledu na to o jakou hodinu se jedná, na úrovni „nadšení se pro věc“ existují shody a podobnosti. A věřím tomu, že nadšený učitel vytvoří podmínky pro audiovizuální projekt i v hodině vaření.

OSOBNÍ ZKUŠENOST JE NENAHRADITELNÁ Učitel může čtením této práce nabýt dojem, že je práce s audiovizuálními prostředky složitá a že než by se dostal k tomu, co ho zajímá, vyčerpá se učení s technologiemi. Uvědomuji si, že se nabízejí i dostupnější metody, jak žáky vést k audiovizuální gramotnosti. Další výzvou je adaptovat vybrané aktivity na formát školní hodiny. Bílé místo, prostor pro rozvoj, shledávám i v posílení některých aspektů dílny KLAP! tak, aby mohla sloužit i jako tvůrčí didaktická dílna. Přínos dílny (ve smyslu jejího absolvování) je ve srovnání se čtením příruček (jakkoli důsledně formulovaných) několikanásobně větší, protože některé situace se prostě musí zažít a určité věci se musí zkusit zapojit.

BEZ NÁROKU Nekladu si žádný nárok na to, že postupy, které využívám, jsou ty nejvhodnější a obecně platné. Byly podle našeho nejlepšího přesvědčení nejvhodnější v tu chvíli, na tom místě s těmi lidmi. Ocením proto kritickou reflexi, která mě posune dál nebo vytrhne ze zažitých přesvědčení o tom, co je vhodné a správné. Svoje poslání považuji za splněné, tak jako každý tvůrce, až v okamžiku, kdy se dílo dostane k aktivnímu divákovi. Proto při exportu využiji vlastností digitální informace a ponechám tuto práci v editovatelné textové podobě tak, aby si v ní případný čtenář mohl dělat poznámky, zuřivě škrtat nebo si vybarvovat černobílé obrázky. Provedete-li změnu, prosím pošlete mi práci zpět na adresu marta.svoboda@gmail.com. Třeba díky vašim zásahům dospěji k druhému, rozšířenému vydání. Heslo je: digitální socializace. Děkuji za pozornost. Ještě více za reakci.

Autorka

T: Jak se dá změřit to zvýšení AV gramotnosti?

Zvážíme účastníkům disk před tím než začnou tvořit, a pak po tom, co na něj nahrají video, které vytvořili.

T: Nebylo by lepší měřit volnou kapacitu disku?

Ano. Rozdíl před a po získáme přesné číslo.

T: 3,2 GB.

To znamená, že jsme je nenačili slušně komprimovat, - gramotnost poloviční.

(Z rozhovu lektorů o problémech měření AV-gramotnosti)

Dear Marta,

I wanted to thank you once again for coming to visit us at our office and for taking the time to present your fascinating project work to us.

(...)

The aims and objectives of your work are aligned with ours in many ways: in embedding moving image education in initial teacher training; in freeing teachers' creativity to try new approaches in the classroom, and in fostering a critical understanding and appreciation of the moving image.

(...)

Emma Bull
Education Team Leader
Film Education

(Povzbuzující dopis lektorky z výukového týmu
Film Education. Londýn, 25. 8. 2010)

PS.: Zjistila jsem, že jít se projít bez kamery je taky fajn...
....protože si totiž můžete dělat stříhy mrkáním.





Papírové zdroje:

- ARNHEIM, R. (1990) Zamyšlení nad výtvarnou výchovou. In Příležitostné eseje. Prah: PdF UK
- BENJAMIN, W. (1979) Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti. Dílo a jeho zdroj (ed. Grebeníčková, R.) Praha: Odeon, 1979
- CALHOUN, E. F. (1993) Action Research: Three Approaches. Educational Research, 51(2), s. 62-65.
- DANIELOVÁ, M. (2007) Nová média a jejich principy v kontextu transformace výukového prostředí předmětu výtvarná výchova in Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace, ISBN 2-1201.325
- EJZNSTEJN, S. M. (1961) Kamerou, tužkou i perem, Orbis, Praha. D-13 10104
- EVANS, R. (2001) The Human Side of School Change: Reform, Resistance, and the Life Problems of Innovation. San Francisco, CA: Jossey-Bass, Inc.
- FILIPOVÁ, M. (2007) Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace, ISBN 2-1201.325
- FRANCOVÁ, J. (2011) Umění nových médií ve vysokoškolské pedagogice. Disertační práce. Brno, Masarykova univerzita. Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce: doc. PhDr. Jiří Havlíček, Brno 2011
- HLÁVKOVÁ, M. (2011) Videoart a výtvarný experimentální film, disertační práce. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně, Katedra výtvarné kultury. Vedoucí práce: Doc. PhDr. Jaroslav Vančát, Ph.D.
- HORÁČEK, R., ZÁLEŠÁK, J. (2008) Veřejnost a kouzlo vizuality, Rozvoj teoretických základů výtvarné výchovy a otázky kulturního vzdělávání, MU, ISBN 978-80-210-4722-8.
- HOSMAN, Z. (2001) Výtvarná výchova operátorů? Výtvarná výchova, roč. 41, č. 2.
- Chocholová, L., Škaloudová, B., Štůlová-Vobořilová, L. (2008) ICT a současné umění ve výuce, Národní galerie v Praze, ISBN 978-80_7035-378-3
- INSTRUKTOŘI BRNO (2007) Fond her (52 nejlepších her z akcí a kurzů), Nakladatelství: Computer Press, str. 80. ISBN: 978-80-251-1675-3
- IWANOWICZ, J. (2007) Polský videoart v době totality, Bakalářská diplomová práce. Brno, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce: Mgr. Jana Horáková, Ph.D.
- JANÍK, T., JANÍKOVÁ, M. Akční výzkum: výzkum prováděný učitelem. In Švec, Štefan a kol. Metodologie věd o výchově: Kvantitativně-scientistické a kvalitativně-humanitní přístupy v edukačním výzkumu. Vyd. 1. Brno : Paido, 2009. Edice pedagogické literatury, 302. publikace, ISBN 80-88778-73-5, s. 255-265.
- JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ B. (2007) Média a společnost, Praha, Portál, druhé vydání, 207s. ISBN 978-80_7367-287-4
- KEMMIS, S. (1983) Action research. In: Husen, T., Postlethwaite, T. (Eds) International Encyclopaedia of Education: Research and Studies. Oxford: Pergamon.
- KESNER, L., ml. (2000) Muzeum umění v digitální době, 1. vyd. Praha: Argo. 259 s. ISBN 80-7035-155-1.
- KESNER, L., ml. (2005) Vizuální teorie, 1. vyd. Jinočany: H & H, 2005. 265 s. ISBN 80-86022-17-X.
- KÚST, F. (2007) Estetická role nových médií In Filipová Marta , Rampley Matthew. Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace, ISBN 2-1201.325
- LANKSHEAR, C., Knobel, M. (2004) Teacher Research, From design to implementation, Open University Press
- LINAJ, E. (2001) Dvě skryté tendence výtvarné pedagogického uvažování. Výtvarná výchova, roč. 41, č. 2, s.3-4. Macků J, Klemra P. (1990) Převezmou počítače evoluci na Zemi? Elektronika, 4, č. 7, s. 6
- MCNIFF, J. (1988) Action research: Principles and Practice. London: Macmillan Education. isbn 141290854
- MONACO, J. (2004) Jak čist film. Albatros, Praha ISBN 978-80-00-01410-4
- NEZVALOVÁ, D. (2002) Some Ways towards Quality Improvement. Paper presented on International Conference ECER, Lisbon 2002, s. 9.
- NEZVALOVÁ, D., Parker, D. (2002) 'Leading and sharing the process of change'. An Interim Report. Brussels, EU Commission.
- NEZVALOVÁ, D. (2003) Akční výzkum ve škole, Pedagogika, 2003, roč. LIII, s. 300-308. ISSN 3330-3815.
- PLAZEWSKI, J. (1967) Filmová řeč. Orbis. Praha 1967, 1.vyd. str. 19, 457-462. D-01 70050. 403-22-875
- ROSELOVÁ, V. (2003) Didaktika výtvarné výchovy, UK v Praze, ISBN 80-7290-129-X
- SAGOR, R. (1992) How to conduct collaborative action research. Alexandria, V.A: Association for supervision and Curriculum Development.
- SCHMUCK, R.A. (1997) Practical action research for change. Arlington Heights, Illinois: SkyLight Professional Development.
- SLAVÍK, J., NOVÁK, J. (1991) Informace, databáze a výtvarná výchova, UK Praha, ISBN 80-7066-502-5
- SLAVÍK, J. (1997) Od výrazu k dialogu ve výchově. Artefletika. 1. vyd. Praha: Karolinum, 199 s. ISBN 80-7184-437-3.
- SLAVÍK, J. (1999) Hodnocení v současné škole. 1.vyd. Praha: Portál, 90 s. ISBN 80-7178-262-9.
- SLAVÍK, J. (2001) Umění zážitku, zážitek umění : teorie a praxe artefletiky. 1. díl. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 281 s. ISBN 80-7290-066-8.
- STRINGER, E.T. (1996) Action research: a handbook for practitioners. Thousands Oaks, California: Sage Publications.
- Uždil, J. (1988) Mezi uměním a výchovou. SPN Praha, 462 s. ISBN 14-692-88.
- VALUŠIAK, J. (2005) Základy střihové skladby, Nakladatelství AMU, Praha, ISBN 80-7331-039-2
- VANČÁT, J. (1996) Uvidět čtvrtý rozměr: výtvarná výchova pro počátek příštího tisíciletí. [sborník] symposia České sekce INSEA. 1.vyd. Praha, 93 s.
- VANČÁT, J. (2000) Jak konečně začít? Výtvarná výchova, listopad roč. 40, č. 4, s.3-4.
- VANČÁT, J. (2000B) Tvorba vizuálního zobrazení. 1. vyd. Praha: Karolinum, ISBN 80-7184-975-8. b.
- Vančát, J. (2000C) Symposium České sekce INSEA v Plzni, Rámcový vzdělávací program a výtvarná výchova 1/2000, roč. 40. Praha: PdF UK, 2001. RS 5096 ISSN 120-3691
- VANČÁT, J. (2001) Výtvarná výchova oportunistů. Výtvarná výchova, roč. 41, č. 3, s.13.
- VANČÁT, J. (2004) Výtvarný výraz, symbol - stavební kameny řeči o výtvarné výchově? Výtvarná výchova, roč. 44. a.
- WHITHEAD, J. (1993) The growth of educational knowledge. Bournemouth: Hyde Publications.
- ZAJÍC, J. (2011) Důvěra některým institucím veřejného života. Kulturní noviny 12/2011. 12. prosince 2011, ISSN 1804-8897
- ZIKMUNDOVÁ, V. (2004) Multimedia a možnosti jejich využití ve výtvarné výchově. In Miscelanea doctorandica I. Sborník. Olomouc: PedF UJEP. Umělecké centrum UP, s. 141-144. ISBN 80-244-0921-6
- ZIKMUNDOVÁ, V. (2006) Multimediální tvorba a současná výtvarná výchova. In Současné metodologické přístupy a strategie pedagogického výzkumu. Plzeň: Západočeská univerzita, s. 6 s. anotace s.52. ISBN 80-7043-483-X.

Fotografické zdroje:

Jan Němec, Petr Čáslava, Šimon Řeřucha, Marta Svobodová, Jaroslav Grochal, Richard Antl, Roman Zmrzlý



Digitální zdroje:

ADLER, Rudolf. Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak. Metodický portál: Články [online]. 14. 03. 2011, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/10785/FILMOVAAUDIOVIZUALNI-VYCHOVA-PROC-A-JAK.html>>. ISSN 1802-4785.

BRDIČKA, Bořivoj. Už jste slyšeli o Lip Dub? Metodický portál: Články [online]. 11. 07. 2011, [cit. 2012-01-27]. Dostupný z WWW: <<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/c//13179/UZ-JSTE-SLYSELI-O-LIP-DUB.html>>. ISSN 1802-4785.

BREGANT, Michal. První poznámky na téma filmová výchova. Metodický portál: Články [online]. 08. 10. 2007, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1634/PRVNI-POZNAMKY-NA-TEMA-FILMOVA-VYCHOVA.html>>. ISSN 1802-4785.

BULL, Ema. Film Education. [online]. 5.3. 20109,[cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.filmeducation.org>>.

ČIHÁK, . Filmová výchova. Metodický portál: Články [online]. 15. 10. 2007, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/1652/FILMOVA-VYCHOVA.html>>. ISSN 1802-4785.

FELDMAN, Tony. An Introduction to Digital Media [online]. London : Routledge, 1997 [cit. 2012-05-02]. Dostupné z WWW: <<http://www.tradebit.com/filedetail.php/109659937-an-introduction-todigital-media-tony>>.

ZLATUŠKOVÁ, Kamila. 24. Dokweb. [online]. 11. 07. 2011, [cit. 2012-02-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.dokweb.net/cs/dokumentarni-sit/profesionallove/zlatuskova-kamila-5718>>.

JANEČEK, Vít. Teze ke koncepci výuky filmu na základní škole. Metodický portál: Články [online]. 17. 10. 2007, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1656/TEZE-KE-KONCEPCI-VYUKY-FILMU-NA-ZAKLADNI-SKOLE.html>>. ISSN 1802-4785.

MASON, Rachel. Výtvarní pedagogové a akční výzkum. Metodický portál: Články [online]. 21. 02. 2009, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/3013/VYTVARNI-PEDAGOGOVE-A-AKCNI-VYZKUM.html>>. ISSN 1802-4785.

Mazanec, Martin. Koberce a záclony [online] 17.2.2012 [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/carpet-curtaains>>.

Michael, Heim. Alternate World Disorder [online] 1.1.1996 [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.mediamatic.net/5708/en/alternate-world-disorder>>

PASTOROVÁ, Markéta. Filmová/audiovizuální výchova; metodická podpora – informační zdroje. Metodický portál: Články [online]. 28. 01. 2011, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/10717/FILMOVAAUDIOVIZUALNI-VYCHOVA-METODICKA-PODPORA---INFORMACNI-ZDROJE.html>>. ISSN 1802-4785.

PRAHA, VÚP. Filmová/audiovizuální výchova - diskuse. Metodický portál: Články [online]. 10. 04. 2010, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/8691/FILMOVAAUDIOVIZUALNI-VYCHOVA---DISKUSE.html>>. ISSN 1802-4785.

Raney, Karen. Visual Literacy and the Art Curriculum. [online] 16 .12.2002, [cit. 2012-01-20]. Dostupný z WWW: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1468-5949.00152/abstract>>.

Smolíková, Kateřina. VÚP. Rámcový vzdělávací program [online] 1. 2 [cit. 2012-01-20]. Dostupný z WWW: <<http://aplikace.msmt.cz/hm/MJRVPPVdoVestnikupokorekture1.htm>>.

Štraka, Martin. Co je to: Expozice. Zrcadlovkou.cz. [online]. 19. 06. 2011, [cit. 2012-01-20]. Dostupný z WWW: <<http://zrcadlovkou.cz/co-je-to-expozice>>.

Svobodová, Marta. Tvůrčí dílna pro audio, video a slovo Klap!. [online]. 5.11. 2010,[cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.klap.nu/>>.

Šrajer, Martin. Skafandr a motýl. [online] 13.4.2009 [cit. 2012-01-27]. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/197198-skafandr-a-moty>>.

ŠTEFFLOVÁ, Jaroslava. Co přinášejí do školy doplňující vzdělávací obory? Učitelské noviny 28/2010 : Články. [online]. 12. 11. 2010,[cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://www.ucitelskenoviny.cz/?archiv&clanek=5426&PHPSESSID=4ac63d6ebd32f9f5b3698c4a70f855b5>>.

VANČÁT, J., PASTOROVÁ, M. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Vzdělávací oblast Umění a kultura. Vzdělávací obor Výtvarná výchova. 2004. [online]. [cit. 2012-07-02]. Dostupný z WWW: <<http://www.vuppraha.cz>>.

Vlasák, Jiří. Steadycam. [online]. 24. 09. 2010, [cit. 2012-02-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.hafnet.cz/steadicam>>

Výzkumný ústav pedagogický v Praze. Filmová/Audiovizuální výchova pro gymnázia. Metodický portál: Články [online]. 05. 11. 2010, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/G/9953/FILMOVAAUDIOVIZUALNI-VYCHOVA-PRO-GYMNAZIA.html>>. ISSN 1802-4785.

Výzkumný ústav pedagogický v Praze. Filmová/Audiovizuální výchova pro gymnázia. Metodický portál: Články [online]. 05. 11. 2010, [cit. 2012-02-15]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/9953/FILMOVAAUDIOVIZUALNI-VYCHOVA-PRO-GYMNAZIA.html>>. ISSN 1802-4785.

Výzkumný ústav pedagogický v Praze. Vymezení pojmu ICT gramotnost. Metodický portál: Články [online]. 14. 09. 2011, [cit. 2012-02-17]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13395/VYMEZENI-POJMU-ICT-GRAMOTNOST.html>>. ISSN 1802-4785.

Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy
Disertační práce:
Sociální digitalizace, digitální socializace
Audiovizuální tvorba a její uplatnění v pedagogické praxi

autor: MgA. Bc. Marta Svobodová
vedoucí práce: prof. PaedDr. Radek Horáček, Ph.D.
Brno, 2012