

VYUŽITÍ ELEKTRONICKÝCH MÉDIÍ V TVORBĚ A REALIZACI
DOPROVODNÝCH GALERIJNÍCH AKTIVIT, TVORBA
INTERAKTIVNÍCH PROGRAMŮ, JEJICH VZTAH KE KLASICKÝM
VÝTVARNÝM TECHNIKÁM

Veronika Štěrbová, 397102
GP3MP_MGP Metodika galerijní pedagogiky
vyučující: Mgr. Alice Stuchlíková
jaro 2012

Elektronická média

- PC – internet, programy, atd.
- televize, video

„Na rozdíl od všech jiných technik dokáže elektronické médium nejen tlumočit reprodukci obrazu, ale také umí zachytit pohyb podobně jako film, dokáže reprodukovat třídímenzionálně a zejména je schopno uchovat spolu s obrazem nesmírně rozsáhlé množství informací. Navíc je tu i možnost reprodukci z obrazovky i s příslušnými textovými informacemi vytisknout.“¹

-Radek Horáček

Elektronická média-využití

- zvyšují prvek interaktivity
- přístup k většímu počtu informací – obraz i text
- přístup i ke sbírkám, které nejsou vystaveny
- obohacují a rozšiřují prožitek z originálu – zvětšení; různé druhy pohledů, které jinak nejsou dostupné
- flexibilnější pro méně zručné a tvůrčí návštěvníky
- marketingový nástroj - zpřístupnění muzea návštěvníkům

1) VYUŽITÍ V GALERII/MUZEU

2) VYUŽITÍ Z DOMU

Elektronická média-v galerii

- různé druhy prezentací, videosouborů, obrázků a textů – například na úvod/závěr galerijní animace/doprovodného programu
- filmy/dokumenty** (o umělci, uměleckém směru, ...)– běžící přímo na výstavě
- práce s **PC programy** –následně možný i tisk
 - PC programy: malování, grafické programy, programy na tvorbu animací, úpravu videí, atd.
- práce s **internetem**
- hry**
- průvodce ke stažení** do Smartphone, Nintendo 3DS, ...
([průvodce ke stažení - Louvre](#))

Elektronická média-v galerii

-**hypermédia** – „kombinují multimediální prezentaci - text, statický obraz, pohyblivý obraz, zvuk a prvky počítačové animace a modelování, s hypertextovou strukturou, tedy nelineárním textem spojovaným odkazy“²

- základem je **obrazová databáze výtvarných děl** ze stálých sbírek, doplněna hypertextovým komponentem obsahujícím **obsáhlé komentáře o výtvarných dílech, jejich autorech, slovník pojmů, historický atlas, časovou přímku, ...**

-výhody: -přístup k většímu množství informací

-zesilují prvek interaktivity

-mohou být fyzicky umístěny v sousedství expozice, nenarušují vlastní vnímání děl

Elektronická média-z domu

- většinou pomocí [www stránek](#) dané galerie/muzea
 - [virtuální prohlídky](#) galerie/muzea, výstavy
 - [hry](#) s uměleckým zaměřením, [malování](#)
 - [on-line katalog děl](#); [galerie obrazů](#) i s popisky a informacemi o autorovi– návštěvník si v některých může sestavit i vlastní galerii uměleckých děl; [hypermédia](#)
 - [inspirace](#) pro vlastní tvorbu doma (domácí animační program)
 - [videa](#) z galerie/muzea/animačních programů

„Samotný koncept muzea zde prochází zásadní změnou: místo aby divák přicházel do muzea, muzeum přichází za ním.“³

-Ladislav Kesner ml.

Elektronická média

„Veškerá zařízení mají smysl jen tehdy, pokud napomáhají vnímání – pokud jakkoliv obohacují či rozšiřují skutečný prožitek reálného uměleckého díla. Médium nebo technologický systém tohoto typu se mívá svým cílem, jestliže upoutává pozornost samo na sebe či dokonce začíná nahrazovat bezprostřední kontakt s exponáty. „ 4

„Soustředěné, solitérní prohlížení obrazu na obrazovce počítače může za jistých okolností divákovi přinést intenzivnější estetický a emotivní prožitek než letmý pohled na obraz z metrové vzdálenosti, přes ramena davů v turisticky zaplněném sále.“ 5

-Ladislav Kesner ml.

Elektronická média-příklady

TATE gallery

<http://kids.tate.org.uk/>

sekce pro děti:

INSPIRE ME – jednoduché nápady na kreslení

-např.: Použij 4 barvy a nakresli nesmělého draka, který letí velmi rychle.

MY GALLERY - děti zde mohou nahrát vlastní obrázky, přímo zde malovat, komentovat a hodnotit ostatní, prohlížet si obrazy ze sbírek TATE

GAMES – hry s motivem umění

FILMS - krátké filmy – animované postavičky představí umělecké dílo a děti na něj následně dostanou výtvarný úkol

TATE CREATE – výtvarné úkoly, které děti mohou dělat doma, povětšinou na základě uměleckého díla ze sbírky TATE

Elektronická média-příklady

ZOOM kindermuseum

<http://www.kindermuseum.at/jart/prj3/zoom/main.jart?rel=en&content-id=1127101351515>

ZOOM Animated Film Studio

-pro děti 8-14 let

-děti (i bez předchozí zkušenosti s novými technologiemi)
pracují ve skupinách a tvoří animované filmy se zvukem

MoMA

sbírka

<http://www.moma.org/explore/collection/index>

Tvorba interaktivních programů

- interaktivní programy - založeny na divákově spoluúčasti; kromě vnímání zrakově se zaměřuje i na ostatní smysly
- interaktivní mohou být: animace, doprovodné programy, interaktivní zóny, dětská muzea, „laboratoře“, atd.

„Na výstavě s interaktivními exponáty se animace s návštěvníky odehrává pochopitelně v osobité podobě, neboť právě u exponátů, které jsou k přímé manipulaci a kontaktu určeny, hrozí ze strany animátorů jisté riziko nadbytečných a rozptylujících aktivit. Působení animátora by nemělo nevhodně konkurovat možnostem aktivních projevů, které svou instalací nabízí umělec.“ 6

-Radek Horáček

Tvorba interaktivních programů

- proč je interakce důležitá:

- každé dílo vystupuje a působí jako smyslová skutečnost

- přirozená potřeba člověka a dětí nezůstat u vizuálního vnímání

- motivační působení a objevování významu

„Je prokázáno, že z toho, co člověk vidí, je schopen si zapamatovat podstatně více než z toho, co čte nebo slyší. Ovšem ze skutečnosti, které sám svou činností, a tedy i vlastním hmatem uskutečňuje, si může zapamatovat téměř dvojnásobek než při pouhém vizuálním vjemu.“ 7

-Radek Horáček

Tvorba interaktivních programů

„Protože mnohdy skutečně není možné dotýkat se samotných obrazů či soch, jsou praktické výtvarné etudy s pomocnými výtvarnými materiály zástupnými prostředky, které hmatový zážitek umožňují.“ 8

„Dotykové a další smyslové etudy nemohou samozřejmě zůstat izolované, protože by vedly k příliš velké redukci na jednotlivosti. Dílčí praktické činnosti musí být vhodně začleněny do animace jako celku a napomáhat tak celkovému kontaktu s výtvarným dílem.“ 9

-Radek Horáček

Tvorba interaktivních programů

„I když se tedy nedotýkáme exponátů přímo, můžeme hebkost papíru, pevnost a chlad kamene i další materiálové vlastnosti uměleckého díla pocítit zprostředkovaně při animaci. Tím bude prohlouben nejen zážitek z výtvarného díla a jeho poznání, ale může tak dojít i k intenzivnějšímu prožitku sama sebe a svého vnitřního smyslového a duchovního světa.“ 10

-Radek Horáček

Interaktivní program - příklad

MoMA – materiálová laboratoř

<http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1146>

-předchozí laboratoře: Color Lab, Line Lab, Shape Lab
-interaktivní prostředí, kde se návštěvníci mohou dotýkat, hrát si, tvořit, experimentovat s malířskými technikami a materiály (i pomocí speciálního programu od Microsoftu - **využití elektronických médií**)



Obr. č. 1

Zdroj:

<http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1146>

LITERATURA:

KESNER ml., Ladislav. *Muzeum umění v digitální době : vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*, Praha: Argo, 2000. 259 s.

ISBN: 80-7035-155-1

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. 142 s.*

ISBN 80-7204-084-7

INTERNET:

•MoMA / The Museum of Modern Art. *MoMA / The museum of Modern Art* [online]. 2012.

Dostupné z: <http://www.moma.org/>

•Current programme | ZOOM Children's Museum Vienna. *ZOOM Children's Museum Vienna* [online]. 2011.

Dostupné z: http://www.kindermuseum.at/whats_on_at_zoom/current_programme

•Masterpieces of the Collection | The Leopold Collection | Leopold Museum. *Leopold Museum* [online]. 2011.

Dostupné z:

http://www.leopoldmuseum.org/en/leopoldcollection/masterpiecesn_at_zoom/current_programme

•Junior Centre Pompidou. *Junior Centre Pompidou* [online]. 2011.

Dostupné z: http://www.junior.centrepompidou.fr/waouh_loader2.php?lg=en

•Online Tours / Louvre Museum / Paris. *Louvre Museum* [online]. 2011.

Dostupné z: <http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>

•Learn / Tate. *Tate* [online]. 2011. Dostupné z: <http://www.tate.org.uk/learn>

CITACE:

1. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7, str.*
2. KESNER ml., Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obraz a prožitek umění v soudobé společnosti, Praha: Argo, 2000. ISBN: 80-7035-155-1, str. 233*
3. KESNER ml., Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obraz a prožitek umění v soudobé společnosti, Praha: Argo, 2000. ISBN: 80-7035-155-1, str. 239*
4. KESNER ml., Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obraz a prožitek umění v soudobé společnosti, Praha: Argo, 2000. ISBN: 80-7035-155-1, str. 235*
5. KESNER ml., Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obraz a prožitek umění v soudobé společnosti, Praha: Argo, 2000. ISBN: 80-7035-155-1, str. 236*
6. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7, str.94*
7. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7, str.94*
8. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7, str.95*
9. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7, str.95*
10. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. 1. vyd. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7, str.96*