
MASARYKOVA UNIVERZITA

FILOSOFICKÁ FAKULTA

UČITELSTVÍ ESTETICKÉ VÝCHOVY PRO STŘEDNÍ ŠKOLY

ESTETICKÁ VÝCHOVA JAKO CESTA KE KAŽDODENNOSTI
PROSTŘEDNICTVÍM ZVUKŮ MĚSTA



MODELOVÝ VÝUKOVÝ BLOK ZPRACOVALY:

ADÁMKOVÁ KLÁRA 261760

KOPŘIVOVÁ JANA 261629

KUBOVÁ VERONIKA 262087

V BRNĚ 2011

DEFINICE ESTETICKÉ VÝCHOVY:

Estetická výchova je předmět, který v sobě spojuje výchovu hudební, výtvarnou, dramatickou, literární, zabývá se mimo jiné i filmem, fotografií, tancem a rovněž se zaměřuje na osobnostní rozvoj jedince. Snaží se tak studenta rozvíjet skrze individuální přístup k uměleckým artefaktům. K poznávání uměleckých děl dochází skrze prožitek, který pod vedením pedagoga otevírá studentům nové pohledy na umění a skutečnost. Student si z hodin odnáší, kromě prožitků a nových přístupů, i konkrétní fakta z dějin umění. Dokáže charakterizovat jednotlivá období dějin umění, získá a utříbí si i nové poznatky o tvorbě a metodách vybraných umělců. Hodiny estetické výchovy by pro studenta měly být také inspirací pro jeho umělecké zájmy, jak aktivní tak pasivní; a měly by ho vést k dobrovolné návštěvě kulturních institucí.

CÍLE ESTETICKÉ VÝCHOVY:

Osobnostně-sociální – hodiny estetické výchovy rozvíjí mezi studenty spolupráci a zlepšují jejich komunikační dovednosti.

Kognitivní - estetická výchova přináší studentům poznatky ze světových i českých dějin umění. Nezapomíná také na umělecké dění v daném regionu školy.

Psychomotorické – student si během některých hodin osvojuje i dovednosti praktické. Učí se pracovat s různými materiály, využívá různé výtvarné techniky, učí se ovládat některé audiovizuální přístroje, dokáže se nejen dramaticky, ale i pomocí pohybu vyjádřit.

ZASAZENÍ V RÁMCI RVP:

Estetická výchova v našem pojetí spadá do vzdělávací oblasti Umění a kultura. Samotná hodina svým prožitkovým charakterem zahrnuje i průřezové téma Osobnostní a sociální výchova, speciálně témata: Poznávání a rozvoj vlastní osobnosti; Sociální komunikace; Morálka všedního dne; Spolupráce a soutěž.

ROZVÍJENÉ KOMPETENCE V RÁMCI HODINY JSOU:

Kompetence komunikativní, sociální a personální, k podnikavosti.

CÍLE HODINY:

- Student popíše zvuk nejen jako s fyzikální veličinou, ale také jako umělecký výrazový prostředek.
- Student rozliší jednotlivé zvuky okolního hluku každodenních situací a následně je expresivně vyjádří.
- Student použije alternativní hudební nástroje a ruchadla.
- Student popíše teoretické pozadí dané problematiky.
- Student zvaží zvuky všední reality jako předmět estetického zkoumání.

ČASOVÁ DOTACE:

Estetická výchova se vyučuje 2 x 45 minut každý týden. Jedná se o tzv. dvouhodinovky.

TŘÍDA:

Hodina je vhodná pro studenty gymnázia, zejména pro ročníky, které se zabývají v hodinách fyziky mechanikou (většinou první ročníky). I přes tuto spojitost je možné hodinu použít i v jiných obdobích na jiných školách, záleží pouze na kolektivu třídy a odvaze pedagoga.

KONTEXT HODINY:

Hodina je koncipována jako samostatně stojící jednotka, která je pouze v rámci interdisciplinární vazby fixována na tu část fyziky, ve které se probírá mechanika, speciálně zvuk.

1. ČÁST VÝUKOVÉHO BLOKU:

E-UR	Čas-min	Aktivita	Cíl	Co se děje	Instrukce	Pomůcky
E	3	Formality	Zápis do třídnice, zjištění chybějících studentů.	Učitel zapíše do třídnice, co bude na programu, zjistí, kdo chybí. Usměrní třídu.	Zapíšeme do třídnice, zeptáme se, kdo chybí, dáme studentům vědět, že už začala hodina.	Třídnice
	2	Prostor ve třídě	Odklizení lavic.	Za pomoci studentů dáme lavice kolem učebny, aby byl uprostřed dostatečný prostor.	Poprosíme studenty, aby dali lavice kolem třídy a před lavice dokola židle. Studenti vytvoří prostor pro výuku a postaví se do kruhu v nově vytvořeném prostoru.	
	5	Body R'n B	Ice breaker – aktivizace a rozproudní žáků.	Učitel na tělo vybudovává pravidelný rytmus, studenti jej napodobují, mohou se rozdělit do více skupin.	Předvedeme studentům jednoduše uspořádané pohyby našeho těla, které při bouchnutí vydají zvuk. Dojde k určité rytmizaci zvuku. Poté vyzveme studenty, aby daný soubor zvuků zopakovali. Utvoříme pár variací rytmů. Rozdělíme studenty na dvě poloviny, pokusí se poté předávat rytmus z jedné strany na druhou.	Vlastní tělo
	20	Kooperativní bingo	Evokace toho, co studenti vědí o zvuku (nejen	Učitel rozdává pracovní listy, kde je na jedné straně kooperativní bingo s 16 otázkami	Rozdáme studentům pracovní listy, na jedné straně je kooperativní bingo. To obsahuje 16 otázek, které se týkají fyziky, a to konkrétně	Pracovní list, kde je kooperativní

			z hodin fyziky).	zaměřenými na téma zvuk. Po přesném zadání práce mají studenti co nejrychleji, ale také co nejpřesněji získat od svých spolužáků správné odpovědi. Pokud někdo zavolá bingo, vypršel čas, studenti spočítají počet odpovědí. Za pomoci učitele dají dohromady správné odpovědi. Spočítají počet správných odpovědí.	zvuku (viz příloha). Řekneme studentům pravidla, jak bingo vyplnit, pravidla píšeme na tabuli: <i>1. Co nejrychleji získat od svých spolužáků všechny odpovědi na položené otázky. 2. Odpovědi by měly být správné. 3. Jeden spolužák nám na náš papír může napsat pouze tři odpovědi. 4. Kdo získá všechny odpovědi, zavolá bingo. Tím vyprší čas. 5. Učitel také hraje, může říkat pravdu i ne. 6. Máme právo odmítnout někomu odpovědět, ale také nemusíme přijmout odpověď, o které si myslíme, že je špatná.</i> Hry se také účastníme, kontrolujeme při tom hladký chod, korigujeme hluk apod. Ve chvíli, kdy první student vykřikne bingo, soutěž končí. Požádáme studenty, aby si spočítali počet získaných odpovědí. Za pomoci studentů projdeme jednotlivé otázky a zjistíme na ně správné odpovědi. Po té je poprosíme, aby si sečetli správné odpovědi. Zeptáme se, kdo dosáhl stejného čísla u počtu odpovědí a počtu správných odpovědí? Jednou z otázek je rovněž: Co je to zvuk? Přesuneme se do středu učebny.	bingo, tabule.
E-U	10	Tvorba zvuků	Ozkoušení různých nástrojů (i alternativních)	Rozdání krabice s Orffovými, ale i jinými nástroji, zvukadly a ruchadly. Studenti si je mají možnost ozkoušet, každý si jeden vybere, představí ho ostatním, učitel ho	Dáme do středu třídy krabici plnou různých nástrojů (dle vybavení hudebny a osobní sbírky učitele, včetně kuchyňských potřeb). Vyzveme studenty, aby si nástroje vyzkoušeli, po dvou minutách je zastavíme a řekneme, aby si každý vybral jeden nástroj, ten	Orffovy nástroje, různá ruchadla, zvukadla, kazu, pokličky a jiné

				doplní o nějaké další podrobnosti.	prozkoumal. Po té v kruhu poprosíme každého studenta, aby nám nástroj stručně předvedl, řekl, co si o něm myslí a proč si ho vybral. Pokud student neví, jak se používá, předvedeme mu to, popř. doplníme název nástroje. Na konci poprosíme studenty, aby vše vrátili zpět do krabice.	zvučící náčiní z kuchyně.
E	5	Fotka	Zamyšlení, jaké zvuky najdeme v pokoji, na ulici a v parku.	Rozdají se fotky (místopis v bytě, rušná ulice, park) tak, aby měl každý student jednu a přitom byl vyrovnaný počet studentů, kteří obdrželi stejné fotky. Studenti mají během samostatné práce vymyslet a zapsat co nejvíce zvuků, které se v té situaci na fotce mohou objevit.	Využijeme toho, že studenti sedí v kruhu, pošleme po kruhu volné papíry, tužky a štos s fotografiemi, na nich je vyobrazen pokoj, rušná ulice, park, každý student si jednu vezme a pošle kupičku kolegovi. Vyzveme studenty, aby na papír napsali co nejvíce zvuků, které se v situaci na fotce mohou objevovat. (Př. Tramvaj cinká na chodce, uvnitř tramvaje slyšíme hlásit zastávku, zvuk, zavírání dveří...)Tento papír společně s fotkou pak bude potřeba na další část hodiny. Na psaní dáme studentům čas dle konce hodiny.	Staré papíry, kde je jedna strana volná, tužky, fotografie (dle počtu studentů)
10 minut přestávka						
	3	Aktivizace po přestávce	Cílem je vytvoření skupin a aktivizace studentů po přestávce.	Vydávání zvuků, podle toho, jakou fotografii v předchozí hodině. Zvuky by měly dát dohromady skupiny se stejným tématem na fotografii.	Usměrníme studenty tak, že jim zadáme, aby každý vydával zvuky takové, jakou měl fotografii (pokud pokoj – tik tak, park – píp, ulice – cink). Zvuky se rozejdou a ty stejné zůstanou stát u sebe. Studenti se nám tak rozdělí do skupinek.	
E	5	Skupinové zvuky	Ozvučení tichých prostorů na fotografiích, společná škála zvuků.	Skupina dohromady má vymyslet jaké zvuky z těch, co si napsali, popř. nějaké nové se na fotce objevují. Proběhne i nácvik – skupina pomocí nástrojů	Vyzveme studenty, aby si v jednotlivých skupinách řekli, jaké zvuky situaci fotografie přiřadili. Zadáme jim, aby pomocí nástrojů, které si v předchozí hodině vyzkoušeli, a také za použití vlastního těla, zkusili	Zvukadla atd., fotografie.

				vytváří zvukovou kulisu dané fotografie	fotografie ozvučit. Skupiny obcházejí a kontrolujeme jejich práci. Inspirací jim může být scéna z pohádky Lotrando a Zubejda.	
E-U	5	Předvedení zvuků	Poslech zvuků k jednotlivým fotografiím, utvoření zvuku města.	Předvedení jednotlivých skupin a jejich zvukových kulis. Fotografie dané skupiny je vystavena před celou třídou (pomocí projektoru či nástěnky). Zvuk všech skupin dohromady.	Poprosíme jednotlivé skupiny, aby předvedly zvuky, kterými doplnily fotografii, mohou svůj výkon nějak okomentovat, dovysvětlit, rozvést situaci na fotografii atd. Fotku máme buď v PowerPointu před třídou, nebo v nějaké jiné verzi (dle vybavení třídy). Po té, co se nám předvedou všechny skupiny (dle velikosti třídy buď 3, nebo 6), se zeptáme, kde všechny zvuky z jednotlivých fotografií můžeme najít. Postupně se dopracujeme k tomu, že se jedná o město (fotky mohou být z daného města, tak aby bylo jasné, že jde o jedno město). Skupiny pak všechny zkusí vydávat zvuky svých fotografií – vznikne nám zvuk rušného města?	Zvukadla atd., fotografie (projektor či nástěnka).
U	2 5	Výklad	Převedení předchozích aktivit do teoretické části.	Reflexe předchozích aktivit v teoretické části s četnými ukázkami. Postup od preparovaných nástrojů – ticha jako důležité součásti hudebních skladeb – projektů zachycujících ticho v místech lidské zkázy – až k zvukové mapě českých měst. Zmíněna budou jména jako John Cage, John Grzinich, Jacob Kirkegaard, Peter	Viz pod textem část výkladu, který je prokládán ukázkami (hudebními, zvukovými i videi).	Data projektor, plátno, PowerPoin tová prezentac e.

				Cusack a Miloš Vojtěchovský.		
R	5	Reflexe kvíz	Zopakování teorie z předchozí části. Upevnění poznatků. Kvíz může sloužit jako zápis.	Studenti si každý zvlášť vyplní zadní část pracovního listu, kde je kvíz autorů, záměrů, děl, snah, atd., o kterých se mluvilo v předchozí části. Může sloužit jako zápis nejdůležitějších bodů hodiny.	Po výkladové části vyzveme studenty, aby si doplnili zadní část pracovního listu. Zadáme jim, aby pospojovali části se jmény a směry - s částmi psaných odstavců. Tato část je jakýmsi zápisem z hodiny. Společně si zkontrolujeme správné odpovědi.	Pracovní list s kvízem
R	2	Zadání DÚ	Zadání úkolu na další hodinu, cílem bude vytvoření vlastní zvukové mapy města. Všímání si každodennosti našeho dne.	Je zadán úkol na další dvouhodinovou, který nabídne studentům zamyšlení se nad vlastní cestou do školy a jejími zvuky.	Zadáme studentům úkol na další hodinu, zadání mají rovněž na pracovním listu. Chceme po nich, aby vytvořili písemný záznam zvuků své cesty do školy. Cesta se počítá od chvíle, co zavřeli dveře domu. Úkol musí mít minimálně třicet vět. Zvuky se snažíme popsat okolí, kterým téměř denně procházíme. Vyzveme studenty, aby se snažili o co nejrozmantější popisy zvuků – vrznutí, skřípnutí, škrknutí atd. Úkol bude vypracován na samostatném listu, v hlavičce bude jméno a číslo studenta podle třídnice. Poprosíme, aby si studenti na další hodinu donesli šátek, čtvrtku A4 a tužku! Vše je uvedeno na pracovním listě.	Pracovní list

2. ČÁST VÝUKOVÉHO BLOKU

	5	Video ukázka	Navození správné nálady na hodinu, kdy učitel vybere úkoly, zapíše	Během ukázky z filmu Ray, kde je slepý Ray Charles, zapíše učitel do třídnice, vybere domácí úkoly.	Vyzveme studenty, aby své úkoly poslali po lavicích dopředu třídy, zatím zapíšeme do třídní knihy a pustíme filmovou ukázku z Raye, kde se slepý zpěvák	Mapa města, polepky popsané čísly (1 - počet
--	---	--------------	--	---	---	--

			do třídnice.		orientuje pomocí sluchu v místnosti. Chceme po studentech, aby si všímali toho, jak se za pomoci zvuku orientuje v prostoru. V době, kdy se studenti dívají, dáme na nástěnku mapu, kde je zaznačena poloha školy, připneme na nástěnku i očíslované úkoly.	studentů). Na mapě zaznačená poloha školy. Špendlíky, tlustý fix.
15	Diskuse u nástěnky.	Prohlídka nástěnky s mapou a úkoly.	Dodělání mapy, debata nad zvuky, které vidáme každý den cestou do školy. Zvuky našeho města. Zeptáme se, zda se někdo díval na zvukovou mapu Prahy, o které jsme mluvili v předchozí hodině.	Vyzveme studenty, aby se přesunuli k mapě, každý nalepí polepku se svým číslem na místo, odkud přibližně začíná popis jeho cesty v domácím úkolu. Fixem každý vyznačí trasu do školy. Během této činnosti studentů přečteme některé ukázky prací (zejména, pokud se trasy do školy u některých studentů protínají). Klademe studentům, kteří jsou již hotovi, otázky a diskutujeme: Najdeme nějaké společné prvky a zvuky? Objevuje se nějaký zvuk často? Vnímali jsme jen ty zvuky silné nebo jsme se zaposlouchávali dál? Byla pro nás tahle cesta jiná? Posloucháme při běžné cestě do školy třeba MP3? Ruší nás okolní zvuky?		
70 Práce v terénu						
5	Obutí, oblečení.	Dostat se před školu zcela v tichosti.	Přesun ze třídy do šatny, přezutí a oblečení studentů, přesun před školu.	Vyzveme studenty, aby se v tichosti odebrali do šatny, sebou mají mít šátek, který si měli donést, čtvrtku A4 a tužku, cestou posloucháme zvuky školy, hlasy kantorů, které se ozývají ze tříd. V šatně se studenti převlečou a vyjdou před školu, kde na ně čekáme.		
10 (záleží)	Přesun	Přesun na potřebnou	Přesuneme se na ulici, která je	Vyzveme studenty, aby se během cesty na danou ulici		

na poloze školy)		ulici ve městě.	bezpečná (méně aut, pěší zóna atd.). V Brně například ulice Roosveltova. Cestou se studenti rozdělí do dvojic.	rozdělili do dvojic – a to takových, že danému spolužákovi alespoň trochu důvěřujeme. Během tohoto se přesuneme se studenty na ulici, na kterou potřebujeme.	
15	Slepec	Naslouchání zvukům města, pohyb městem díky zvukům, zvuková krajina.	Jeden student z dvojice si zaváže oči, druhý jej musí dovést na dané místo (sloup ulice atd.). Po pěti minutách se dvojice vymění.	Poprosíme, aby si jeden student z vytvořené dvojice zavázal oči šátkem, druhý jej má opatrně vést za ruku po ulici, například ke sloupu, dělá mu pouze berličku. Studenta se zavázanýma očima vyzveme, aby vnímal zvuky kolem sebe, aby si všímal, že jich najednou slyší mnohem víc. Po pěti minutách se ve dvojici vymění. Pravidlem je, že mluvit může pouze ten, který naviguje a může sdělovat jen instrukce ohledně terénu.	Šátky
5	Had	Přesun na místo sezení.	Studenti se zavázanýma očima vytvoří hada, přesunou se k přechodu, kde si šátek rozvážou.	Vyzveme ty, co nemají zavázané oči, aby si je také zavázali a utvořili dlouhého hada (všichni se společně drží za ruce). Přesuneme se s nimi na konec ulice k přechodu, kde si šátky rozváží a přesuneme se přes přechod (apod.) na místo, kde si můžeme posadat. (Volíme Moravské náměstí, v jiném městě může jít o park, střed náměstí, kašna atd.) V případě problematičtější třídy poprosíme jednoho studenta, aby byl na konci hada a nechal si otevřené oči. Tuto aktivitu můžeme také udělat v případě velkého kolektivu ve dvou skupinách.	Šátky
10 přestávka (dáme ji i v tomto prostoru, čas na pití, vypovídání se atd.)					
5	Kresba na základě	Pokus o výtvarný záznam zvuků města.	Na místě určení budou studenti vytvářet kresbu zvuků, které slyší.	Vyzveme studenty, aby si každý sedl někam na lavičku, na trávu atd. a pokusili se na papír zakreslit zvuky	Tužka, čtvrtka A4.

	sluchového vjemu – bez zavázaných očí		Úkolem bude zaměřit se na ty méně zřetelné zvuky.	(zejména ty méně zřetelné a vzdálenější), které kolem sebe slyší. Můžou využívat nepřerušovanou linku, změť různých geometrických tvarů. Měli by se však vyvarovat konkrétním vyobrazením (dům, auto apod.). Můžeme studenty vyzvat, aby se pokusili o vytvoření vlastní notace zvuků – symboly pro hlasité zvuky, tiché, překrývání, vzdalování...	
5	Kresba na základě sluchového vjemu – zavázané očí	Pokus o výtvarný záznam zvuků města se zavázanými očima, oproštění od jiných smyslů.	O to samé se na druhou stranu papíru pokusí se zavázanými očima.	Zopakujeme to samé, co u předchozí aktivity akorát s tím rozdílem, že budou mít žáci zavázané oči. Chceme po nich, aby se zaposlouchali, zda uslyší i něco víc, než v předchozí situaci a pokusili se to zaznamenat na papír.	Tužka, čtvrtka A4.
15	Reflexe, diskuse	Utříbení, porovnání informací a zážitků.	Porovnávání obou kreseb, hledání rozdílů, sdělování pocitů, osobní přínos, těžký úděl slepce, orientace v prostoru a ději na základě sluchu, atd. Zvuky města, které díky jejich všednosti nevnímáme.	Vyzveme studenty, aby se seskupili. Probereme, jak se jim kreslilo, zda byly při práci se zavázanými očima i nějaké jiné zvuky, které slyšeli. Bavíme se o tom, zda je mezi kresbami nějaký rozdíl a proč. Je možné vytvářet notaci zvuku? Jak značíme jednotlivé zvuky, jejich barvu, délku atd. Povíme jim něco o hluku města, bavíme se o nejhlasitějších zvucích, ptáme se, zda můžeme zvuky používat například v hudbě, jako to dělá například Björk.	
10	Přesun zpět	Přesun zpět do školy.	Přesuneme se zpět do školy.	Vyzveme studenty, aby se společně s námi přesunuli do školy.	

„ZNALOSTNÍ KOOPERATIVNÍ BINGO

Lze je využít jak pro úvodní průzkum, co o daném tématu žáci již vědí z dřívějších, tak pro průběžné či závěrečné opakování k danému tématu. Je to soutěž, v níž vítězí žák, jenž jako první získá od svých spoluhráčů odpovědi na všechny otázky obsažené v hracím plánu. Tím má také automaticky maximální počet vyplněných řad/linií.

POSTUP AKTIVITY

Každý žák dostane od učitele týž hrací plán (zatím rubem nahoru – aby všichni začali zároveň).

Na hracím plánu je tabulka a v ní 4 x 4 otázky z různých předmětů. (Pro svůj předmět si pak učitel chystá otázky už monotematicky.)

Na tomto hracím plánu jsou tedy 4 řady vodorovné, 4 svislé a 2 řady úhlopříčné.

Každý žák si svůj hrací plán podepíše.

Po odstartování soutěže učitelem má každý žák pokládat svým spolužákům konkrétní otázky (podle hracího plánu) s cílem získat na ně správnou odpověď.

Tázaný nabídne odpověď (nebo řekne, že neví – hlavně nezdržovat, jde o čas).

Tázající se zvaží, zda je nabízená odpověď správná. Pokud ano, nechá si ji do svého hracího plánu zapsat odpovídajícím. Pokud ne, nenechá si ji zapsat.

Pokud žák zjistí nebo si během aktivity uvědomí, že má některou z již zapsaných odpovědí ve svém hracím plánu špatně, nic už s tím nemůže dělat.

Počet otázek, jež smí žák položit jednomu dotazovanému, není limitován.

Žák smí od jednoho spoluhráče získat zápis odpovědí na maximálně 3 otázky.

Dotazovaný nesmí záměrně odpovídat mylně, neúplně či jakkoli „mlžit“.

Učitel, který hraje se svými žáky, SMÍ odpovídat jakkoli mylně či neúplně a také smí přijmout na svůj hrací plán mylnou odpověď. (Bylo by to pro žáky velmi jednoduché zeptat se učitele...) Jakmile někdo ze zúčastněných obdrží poslední chybějící odpověď, zvolá „BINGO“ – tím hra končí a všichni se vracejí na svá místa k vyhodnocení.

POSTUP PO SKONČENÍ AKTIVITY

Učitel vyzve žáky, aby si spočítali všechny řady, v nichž mají všechny odpovědi. Toto číslo si žáci zapíší do bubliny „První součet dosažených řad“

Učitel vyzve žáky, aby ukázali počet řad počtem zvednutých prstů.

Nyní prochází učitel jednotlivé otázky binga a sjednocuje se se žáky na požadovaných odpovědích. (Pozor na otázky, jež umožňují více odpovědí...)

Učitel opět vyzve žáky, aby si spočítali všechny řady, v nichž mají kompletní SPRÁVNÉ odpovědi. Toto číslo si žáci zapíší do bubliny „Počet správných řad“.

Učitel vyzve žáky, kteří souhlasí se zveřejněním svého prvního součtu, aby se na jeho pokyn přihlásili: Kdo má 1 správnou řadu? Kdo má 2? ... Kdo má 10 správných řad?

Co ovlivnilo můj dnešní výsledek? Co mohu udělat příště jinak, abych byl úspěšnější?...

V AKTIVITĚ TEDY JDE O:

Volbu správné strategie

Dobrý odhad, kterému spolužákovi položit kterou otázku.

Vlastní znalosti

Schopnost prosadit se a zeptat se opravdu těch, o jejichž spolupráci žák stojí.

Odhalení chyby ve spoluhráči nabízené odpovědi

Tento postup pro jeho neobjektivnost zcela jistě nelze brát jako podklad pro klasifikaci. Může ale učitelé pomoci shrnout či zopakovat určité téma nefrontálně a hravě. Bingo lze použít jak ve fázi evokace, tak reflexe. Postup lze použít i jako zakončení individuálního či skupinového studia žáků (např. Učíme se navzájem...) a žáci pak díky němu získají kromě svých/skupinových poznámek i takovýto „centrální zápis.

Podle „seznamovacího binga“ manželů Janíkových (Výchova ke zdravému životnímu stylu) upravil Libor Kyncl (liborkyncl@seznam.cz)“

Text čerpán z:

https://is.muni.cz/auth/dok/rfmgr.pl?fakulta=1421;obdobi=5026;studium=538661;kod=UEV_11;furl=%2Fel%2F1421%2Fjaro2011%2FUEV_11%2Fum%2F;info=

Počet správných odpovědí:

..... z 16 otázek.

Počet získaných odpovědí:

..... z 16 otázek.

PRACOVNÍ LIST KOOPERATIVNÍ BINGO



1. Jak nazýváme energii, která pochází z kmitání např. kytarových strun, lidských hlasivek apod.?	2. Jakou hodnotu musí mít frekvence zvuku, aby byla slyšitelná pro lidi?	3. Jak nazýváme sluchový orgán a jak jej dělíme?	4. Jak se nazývá jednotka, kterou se měří hlasitost?
5. Jaká je rychlost zvuku?	6. Jak se nazývají zvuky, které jsou pod hranicí slyšitelnosti člověka?	7. V jakém prostoru se bude šířit zvuk nejrychleji? a) ve vzduchu b) ve vodě c) ve vakuu	8. Při pohybu zdroje zvuku a pozorovatele, slyší pozorovatel jinou frekvenci, než je frekvence zdroje (nižší, vyšší). Jak se nazývá tento jev?
9. Jak se nazývá zvuk, který je nad hranicí slyšitelnosti člověka?	10. Vyjmenuj alespoň 3 oblasti, kde se používá ultrazvuk.	11. Dopln slovo: Periodické kmity se označují jako	12. Dopln slovo: Neperiodické kmity se označují jako
13. Jak se nazývá působení 2 oscilátorů, kdy je jeden zdrojem nuceného kmitání, a druhý se působením zdroje nutně rozkmit?	14. Vyjmenuj alespoň 3 smyčcové nástroje.	15. Do jakého druhu hudebních nástrojů řadíme Cembalo? a) úderné b) smyčcové c) klávesové	16. Jak se nazývá obor zabývající se studiem zvuku, mechanického vlnění i zvukových vlastností prostoru?

SPRÁVNÉ ODPOVĚDI

1. Zvuk.
2. Frekvence zvuku má hodnotu mezi 20 až 20 000 HZ, což je rozsah slyšitelný pro lidi.
3. Ucho. Dělí se na vnější ucho, střední ucho a vnitřní ucho.
4. Decibel – dB.
5. Asi 330 m/s.
6. Jedná se o podzvukové, nebo-li infrazvukové zvuky.
7. Správně je b).
8. Jedná se o Dopplerův jev pojmenovaný podle jeho objevitele Christiana Dopplera.
9. Ultrazvuk.
10. V konzervárenství, k čištění předmětů, spojování materiálů, ke komunikaci (delfíni, netopýři), k odpuzování holubů, k diagnostice: v lékařství, zjištění vad materiálu a měření jeho tloušťky, určení polohy a vzdálenosti předmětů (sonar).
11. Tóny.
12. Hluk.
13. Rezonance.
14. Housle, viola, violoncello, kontrabas, smyčce aj.
15. Správně je c).
16. Akustika

Práce s Orffovým instrumentářem

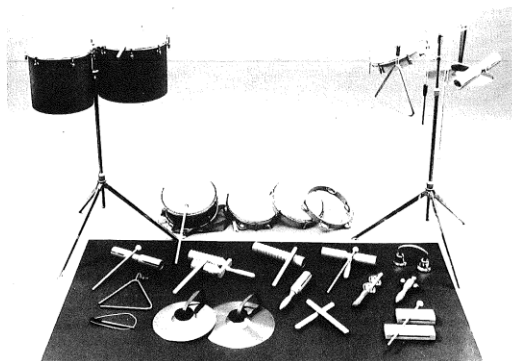
PaedDr. Alena Tichá

Elementární hudba, provozovaná na snadno ovladatelných hudebních nástrojích, je každému dostupná. Do aktivního muzicírování se tak mohou zapojit i méně zkušení jedinci. Náročnost hry je vždy potřebně přizpůsobit jejich individuální úrovni.

Děti s nástroji rády experimentují. Těší se ze zvukových nuancí, které přitom objevují. Je dobré vycházet z jejich přirozené hravosti a zvědavosti. Čím rozmanitější škálu zvuků naleznou, tím pravděpodobněji pak budou jejich pokusy o vykreslení děje nebo atmosféry příběhu. Po nějaké době většina z nich dospěje k osobitnému způsobu, jak danou situaci nebo zkušenost „zahrát“. Bezdělně přitom sdělují pocity, které právě prožívají.

Pro děti je nejdostupnějším nástrojem jejich vlastní tělo. Různými způsoby tleskání, pleskání, dupání, luskání, ale i dalšími zvuky vytvořenými pomocí jazyka, úst a hlasu mohou velmi emotivně „dokreslit“ dramatickou situaci.

K doprovodu písní děti používají tzv. **hru na tělo**. Opakují-li stále stejný rytmický motiv, vznikne tzv. ostinato. To se opakuje buď v průběhu celé písně, nebo pouze v některé její části. Hra na tělo by vždy měla předcházet hře na nástroj. Nacvičená koordinace pohybů pak usnadní pohořelější a přesnější instrumentální hru.



Základní sestava Orffových nástrojů (nabíží Štiller – Muzikservis, tel. 02 / 692 1758, 0603 / 532 641, e-mail: muzikservis@volny.cz, www.muzikservis.cz)

Prstové činelky (Čin.). Uchopíme-li činelky vně za poutka a cinkneme-li lehouce okrají talířků vzájemně o sebe, ozve se třpytlivý zvuk, který vyvolá představu jasu, lehkosti, optimismu. Zvuk činelků v doprovodu často „svílí“ na první dobu v taktu, jindy naopak pomůže zdůraznit pomlky nebo lehké doby v taktu (vše je podřízeno síle úderu). Výraznějšího zvuku docílíme, udeříme-li celou plochou, jako bychom hráli na velké činely. Při tanečním pohybu užíváme činelky místo kastanet. Navlékáme je poutkem na palec a ukazovák (nebo prostředníček) pravé i levé ruky a pružně s nimi střídavě Źukáme o sebe.

Činel (Čin.). Je nástrojem s dlouhým dozvukem. Jeho barva závisí na velikosti rezonujících ploch, větší nástroj působí tajemněji. Na činel hrajeme různými paličkami: čím tvrdší palička, tím jasnější a zářivější zvuk. Udeříme vždy na okraj rezonující plochy (zvuk můžeme nechat vyznít nebo jej utlumit dotykem ruky). Činel držíme za řemínek v prostoru nebo ho zavěsíme na stojan. „Magický“ zvuk činelu (hrajeme pěstími paličkami) navozuje atmosféru neznáma, ale také uklidnění a relaxace, vnímáme-li jeho dozvukování v tichu a s uvolněností. Různý úder naopak vyvolá údiv nebo představu hromu v divoké bouři.

Dřlho (Drl.). Dřlho tvoří dutý váleček s vyplovanými příčnými drážkami, po nichž se přejíždí dřtílkem jedním nebo oběma směry (krátce nebo dlouze). Jeho použití je v partiturách označováno vlnovkou. Je to vitpný zvukomalebný nástroj.

Dřevěný blok rourový, dutý rourový bubínek (Dr. bl. r.) se vyskytuje ve dvojném provedení. Buď jako jednoduchý, drží se palcem a ukazovákem za zúžený střed „roury“, která má z jedné strany vyšší a z druhé nižší zvuk, nebo dvoudílný, tvoří ho dvě různě laděné roury spojené rukojetí, kratší část je vždy vlevo (vyšší tón). V obou případech hrajeme dřevěnou paličkou. Zvuk může připomínat cval koně, ale i „hru“ deště na okap. V doprovodech využíváme rozdílně laděných částí nástroje k podpoře metru. Ve dvoudobém metru to představuje odlišnou hru těžké doby a příznávky, ve třídobém metru pak těžké doby a dvou příznávky.

Dřevěné bloky ploché (Dr. bl. pl.). Mají tvar zaobleného hranolu. Vyrábějí se dvě velikosti (vyšší, nižší). Buď hrajeme na jeden blok, který držíme v dlaní, nebo na oba dva a pak si je položíme na desku před sebe. Nejlepšího zvuku docílíme, hrajeme-li dřevěnou paličkou na straně, kde je ozvučný otvor. Dřevěné bloky plní stejnou úlohu jako dutý rourový bubínek.

Rolníčky (Rol.). Představují příjemný zvukomalebný nástroj navozující atmosféru Vánoc, domova, pohody, ale i divokou jízdu saní s koňskými spřežením. V doprovodu je nutno užívat rolníčky s citem, protože mají pronikavý zvuk. Pro rytmicky přesnou hru je dobré, když ruka držící rukojeť rolníček naráží v předepsaném rytmu na sevěnou pěst druhé ruky, nebo rolníčky držíme v jedné ruce a druhou shora Źukáme dvěma prsty. Běžně užívané „polřásání“ rolníčkami v prostoru většinou nebývá tempově ani rytmicky příliš přesné.

Pandeiros, talířky (Pan., Tl.). Tvoří ho talířky připevněné na dřevěné rukojeti. Jeho razantní zvuk má v doprovodu obdobnou roli jako tamburína. Při dramatizaci znázorňuje divoký tanec, řičení řetězů atp. Přeřezáme-li se intenzitá hry, vzniká nepřijemný zvuk, který lze využít pro výraz křiku, nevrzlivosti, násilí.

Dětské tympany (Tym.). Z uvedených hudebních nástrojů je tento jediný, který hraje v hromadné poloze. Používá se ve dvojném provedení: buď jako dva samostatné stolící větší bubny (od-

Orffovy nástroje

Orffovy nástroje dělíme na dvě skupiny: na nástroje rytmické a melodické. V následujících státech řadíme nástroje podle četnosti jejich využití v praxi (před názvem nástroje je značka a za ním zkratka, pod nímiž bývá uváděn v partiturách). Spolu se zvukovou charakteristikou jednotlivých nástrojů popíšeme i správnou techniku hry. Stručně naznačíme, jak daný nástroj použít v doprovodu k písním a při dramatizaci.

RYTMICKÉ NÁSTROJE

Rytmické nástroje pomáhají časově organizovat hudební materiál, při dramatizaci umocňují atmosféru děje nebo prožívané situace.

Hlítky, ozvučná dřívka, claves (Hlk.). Mají krátký zvuk, a proto jsou předurčeny pro svěží, pohyblivě pasáže (často v osminových hodnotách) nebo pro znázornění pravidelnosti (dešť, tikot hodin atp.). Drží se mezi ukazovákem a palcem pravé a levé ruky tak, aby konce zůstaly volné. Zručnější děti mohou otočit ruku dlaní vzhůru a jednu hlítku položit na okraj misky, kterou tvoří konečky ohnutých prstů a část dlaně na straně palce. Druhým ozvučným dřívkem Źukají pokud možno *kolmo doprostřed* této položené hlítky.

Triangl (Třt.). Má dlouhý dozvuk, jehož intenzita závisí na typu úderu. Výrazný tón získáme krátkým úderem kovové tyčinky shora na vodorovnou část nástroje. Užíváme ho často na začátku nebo na konci hudební fráze. Při dramatizaci může tento výrazný zvuk znázornit např. záři, vzplanutí ohně nebo prudkou, nečekanou změnu. Jemnějšího zvukového odstínu docílíme krátkým, lehkým „dotekem“ kovové tyčky na šikmou odvěsnou trianglu. Uvedený způsob hry „osvěží“ doprovod v místě, kde mohou zniť delší rytmické hodnoty, např. půlové a celé noly nebo pomlky (případně přeznívacím tlučím uchopením trianglu rukou). Jemný, třpytlivý, do prostoru dozívající tón trianglu působí velmi zvukomalebně – např. při líčení jasně letní noci. Naopak drama a nervozitu navozuje „tremolo“, jehož docílíme rychlým kmitáním kovové tyčinky mezi svislými odvěsnami uvnitř trianglu.

Bubínek (Bk.). Barva zvuku závisí na tom, zda udeříme do středu (je více dutá), nebo na okraj bílý bubínku (pak je ostřejší). Bubínek držíme za rám (palec na vnější straně, ostatní prsty dovnitř). Nejčastěji hrajeme palcem nebo ukazovákem druhé ruky. Ta by měla být v zářepěti uvolněná, aby mohl prst pružně po úderu odskočit a zbytečně netlumit zvuk. Z výrazových důvodů lze hrát i pěstí nebo dřevěnou paličkou. Velmi často je úlohou bubínku udržovat pravidelnou pulzaci, a proto jsou mu svěřovány základní počítací hodnoty v taktu (např. noty čtvrtové ve dvojtřetím taktu). Bubínek jako prostředek dramatického výrazu nabízí širokou paletu možností – od strohosti pravidelně se opakujícího úderu, který neúprosně „odměřuje“ čas, nebo jemného „tremola“, značícího blížící se nebezpečí (vytvoří se poklepáváním prstů do bílého), po útek (rázný úder tvrdou paličkou) a rezignaci (šustlivý zvuk vznikající třením prstů o bílou) atp.

Tamburína (Tamb.). Má dvě varianty. První tvoří bubínek s chrastivými talířky na rámu. Držíme ho stejně jako klasický bubínek, jen při hře střídáme úhoz palce do bílého s úderem natažených prstů do rámu. Silnějším nárazem o dlaň druhé ruky dosáhneme současného rozeznání bílého i talířků (např. znázornění bouře). Druhou variantu představuje tamburína bez bílého. V doprovodu tamburína často hraje příznávku na lehkou dobu nebo výrazně rytmické ostinato. Chvěním tamburíny v prostoru můžeme vyjádřit jak vzrůstající napětí, tak divokou radost. Aby tamburína „nechřestila“ ve chvíli, kdy má být naprostě ticho, je výhodné držet ji ve vodorovné poloze. Talířky tak leží v klidu na sobě.

lišné velikosti, a tedy i odlišné výšky tónu), nebo v menší podobě, a pak je tvoří dvojice bubínků, které jsou připevněny na stojanu. Dají se naladit na 1. a 5. stupeň tónin C dur, D dur, u mužských F dur. Hrou na tympany se děti učí vnímat střídání tónů a dominanty v doprovodu písně. Používá se celá řada paliček od měkkých po tvrdé. Udeříme-li pěstí nebo rukojetí na okraj bílého, docílíme u velkých tympanů měkký, „kulatý“ a rytmicky přesný tón. Dynamické „rozpětí“ tympanů je velké. Lze jimi vyjádřit např. blížící se nebezpečí – od vzdálených tichých kroků přes výraz napětí vystupňovaného až do strádajícího hrůzy. Menší tympany na stojanu jsou vhodné pro vyjádření „dialogu“, v doprovodech mohou nahradit úlohu bonga.

Bonga, „africké bubny“ (Bng.). Rozšiřují základní řadu Orffových nástrojů. Na bonga hrajeme nejčastěji palci nebo bříšky prstů na vnější okraj bílého bubínku. V průběhu hry však lze měnit kvalitu zvuku v závislosti na místě a intenzitě úderu. Bonga navozují exotickou atmosféru rituálu, divoké tance kolem ohně atp. Při doprovodu písně je jim často svěřován výrazný rytmus.

MELODICKÉ NÁSTROJE

Melodické nástroje jsou tvořeny řadou vyladěných kamenů. Základní ladění je u *diatonických nástrojů* v C dur. Chceme-li hrát v ostatních tóninách, nahradíme zvýšené nebo snižené tóny příslušnými kameny. *Chromatické nástroje* mají vizuální podobu klaviatury. V obou případech lze u těchto typů podle potřeby vyndat kameny a zanechat pouze ty, které jsou k hraní nezbytné. Na nástroje hrajeme paličkami, které držíme v jejich druhé třetině palcem a ukazovákem (hřbet rukou směřují vzhůru, palička je pod nimi skryta v dlaní). Pokud možno hrajeme vždy oběma rukama (jsou od ramene uvolněné, lokty mírně od těla) a dbáme, aby palička hned po úderu odskočila a netlumila rozě-zvučený kámen.

Zvonkohra (Zv.). Altové i sopránové zvonkohry bývají chromatické. Děti mají ve velké oblibě diatonickou sopránovou zvonkohru s barevnými kameny. Oproti notovému zápisu (v jednočárkováné a dvoučárkováné oktávě) znějí ve skutečnosti zvonkohry výše: altová v poloze c_2-a_2 , sopránová c_3-a_3 . Hraje se na ně dřevěnými paličkami. Jasný, nápadný zvuk zvonkohry dobře zvýrazní melodii písně. Hodí se též pro hru „hybného“ melodického ostinata tvořeného osminovými notami. Zvonkohry často hrají i hlavní melodii. V dramatizaci je zvonkohra spojena s výrazem lehkosti, jasu, třpytu.

Metalofon (M.). Užívá se sopránový a zejména altový. Zahrájeme-li na altový metalofon měkkými (nejlépe filcovými paličkami), příjemně nás překvapí sametový, v prostoru dlouho znějící tón. Jeho „magický“ dozvuk pozitivně ovlivňuje psychiku, vyvolává pocit souznělosti, rodné pohody, tepla, ale i okouzlení. Při instrumentaci pěkně působí, hraje-li altový metalofon základní tóny doprovodných akordů (především tónů základních harmonických funkcí: tóniky, subdominanty a dominanty). Melodie nebo dvojzvuky hrané na altový metalofon příjemně „změkčí“ doprovod pomalých písní.

Xylofon (X.). Při úderech gumovými nebo tvrdými filcovými paličkami se rozezní dřevěné destičky (kameny) xylofonu krátkými, až úžasnými tóny. Hodí se pro hru drobných hodnot (osminových a šestnáctinových). Využití xylofonu závisí tak jako u ostatních nástrojů především na charakteru písně: u pochodu nebo v živých tanečních melodických podtrhuje jeho krátký zvuk pulzaci (tj. pravidelnost pohybu), u písní středního tempa je mu často svěřováno rytmicky nápadné ostinato. Chceme-li zdůraznit melodii u veselých a bybných písní, záměrně ji svěříme právě xylofonu. Je možno hrát jednohlasně nebo dvojhlasně. Při dramatizaci může xylofon „zastoupit“ ovšem s větší barevnou paletou, ozvučná dřívka. Zajímavým výrazovým prostředkem je *glissando*. Vytvoří se klouzáním paličkou směrem nahoru a dolů po kamenech xylofonu (obdobně i u ostatních melodických nástrojů). Lze jím naznačit např. směr pohybu v prostoru.

Metalofon a xylofon se vyrábějí v sopránové, altové a basové podobě. Při nákupu je vhodné vylořitombrově odlišné nástroje, např. k sopránové zvonkohře zvolíme altový metalofon nebo altový xylofon. Basové nástroje jsou zvukově velmi příjemné, finančně jsou však pro běžnou školní praxi nedostupné.

FOTOGRAFIE – MĚSTO, PARK, KUCHYNĚ







VÝKLADOVÁ ČÁST

Nezabíháme do všech podrobností, které jsou v následujícím textu, ten tvoří spíše opěrný základ pro pedagoga, který z textu vytáhne to nejpodstatnější a doplní svůj výklad ukázkami.

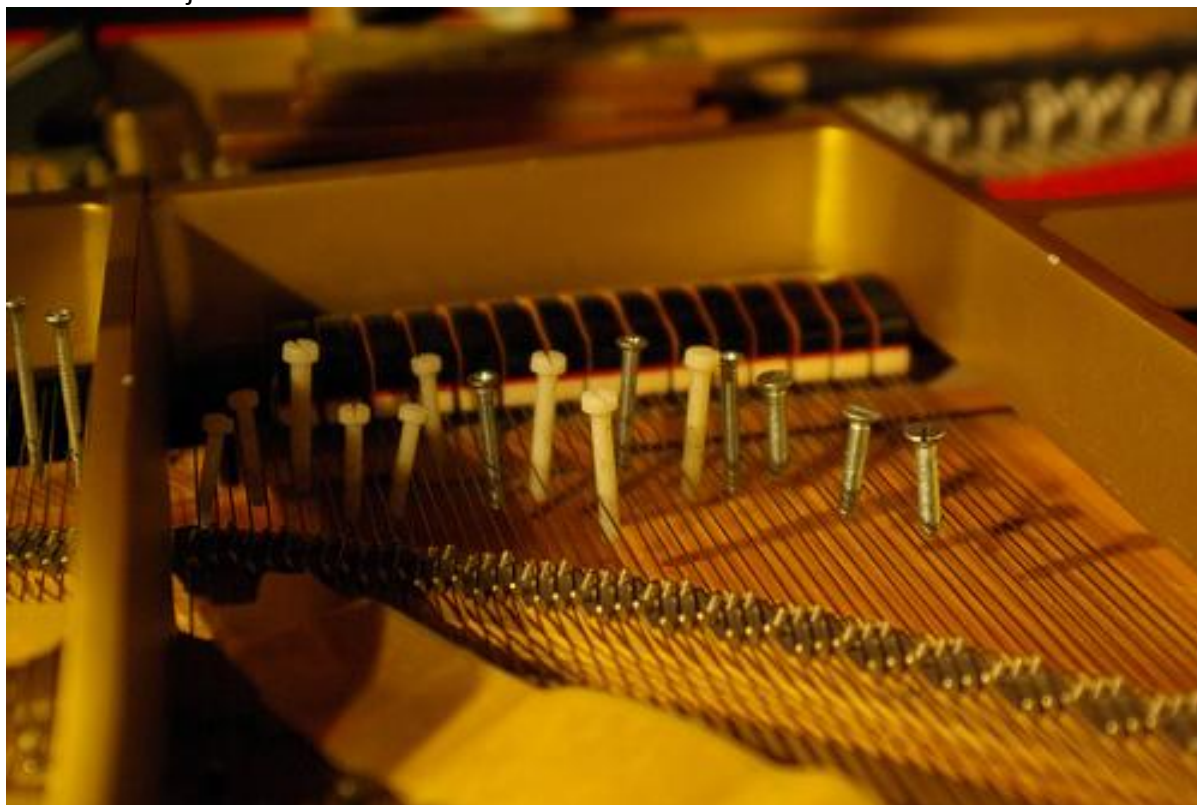
Nejprve pustíme část ukázky:

http://www.youtube.com/watch?v=gN2zclBr_VM&feature=related

John Cage

Objevil fenomén ticha, prosazoval rovnoprávnost zvuků a hluků vydávaných úmyslně, ale také těch vydávaných neúmyslně. Organizoval zvuky, události. Vrchol v r. 1952 – premiéra 4:33. Pracoval s tím, že odpovědnost za hudbu už není vyložena na umělci ale na divákovi, jak si to přebere – decentralizoval autorovu moc. Skladba 4:33 nutí posluchače vytvářet si svět zvuku z ticha – pianista sedí 4 minuty a 33 vteřin za piánem. Skladba 4.33 měla upozornit na nedostatek ticha v hudbě.

Cage také přetvářel některé hudební nástroje, na fotografii je zachyceno preparované piáno, kde Cage vložil hřebíky a snažil se tak objevit nové zvuky tohoto nástroje.



Tichem se podobně jako Cage zabývala řada dalších umělců, za zmínku stojí jistě počin dvou zajímavých autorů - **Jacoba Kirkegaard a Johna Grziniche**.

*„**Jacob Kirkegaard** se narodil v Dánsku v roce 1975, žije v Německu a Dánsku, jeho instalace a performance jsou v posledních letech součástí výstav a festivalů v řadě zemí. Kirkegaardova práce zahrnuje performance, hudbu pro film, zvukové site specific instalace a hudební kompozice. Zabývá se hledáním, záznamem, percepcí a fenomenologií těžce slyšitelných částí*

spektra zvuku, zesilováním jemných zvukových membrán a interferencí, provázejících různé typy krajin a skrytých prostor v architektuře. K záznamu používá akcelerometry (měřiče vibrací), hydrofony (přístroje pro příjem zvuků přenášených vodou) a další vlastnoručně vyrobené přijímače zvuku na elektromagnetické bázi.

Ticho rozprostřené v čase

Kirkegaard natočil 10 ti minutové záběry čtyř opuštěných místností - bazénu, koncertního sálu, gymnázia a kostela v opuštěném Černobilu. Potom opakovaně zaznamenal jejich přehrávání v každé z místností. Opakoval tento proces desetkrát, zvukové vrstvy se sčítaly a v jednotlivých pokojích se objevilo hučení a škála alikvotních tónů. Kirkegaard odešel během nahrávání z místností a čekal, co se vynoří z hloubky jejich ticha.

Černobyl po 20 letech

Místnosti, které v Černobyli Jacob navštívil a zachytil, byly opuštěny ve spěchu jejich obyvateli. Evakovala je sovětská armáda a museli na místě zanechat všechn svůj majetek. Výbuch čtvrtého reaktoru atomové elektrárny 26. dubna roku 1986 zmařil možnost pro obyvatele širokého okolí vrátit se někdy do svých domovů. Po 20 letech Kirkegaard zkoumá fenomén radiace prostřednictvím zvuku. Záznamem a jeho zrcadlením, i vrstvením ticha utkvělého ve čtyřech radiací ozářených místnostech se pokusil odhalit zlomek plynutí času, postupujícího Zónu.

John Grzinich je hudebník, skladatel, zvukový umělec a videoumělec. Narozen v USA 1970, žije na vesnici Mooste v Estonsku. Od 90 let cestuje jako hudebník, v poslední době pracuje s digitální fotografií. Vydává CD, a DVD, organizuje dílny, sociální projekty hlavně v Estonsku, jako host také v Evropě, USA a v Japonsku. Grzinichova poetika a estetika vychází ze inspiračních zdrojů mikrotonální hudby a psychoakustiky. Snímá, dekomponuje a kombinuje sonické, morfologické a chromatické aspekty přírodních procesů a hledá jejich vzájemnou provázanost a nové významy.

John Grzinich: Location Sound Films (2006)

Co vidíš, je to co slyšíš. Co slyšíš, je to co vidíš.

Koncept projektu Location Sound Films vychází z umělecké aktivity site-specific a využívá současné metody záznamu zvuku, od "performance", "nahrávání v terénu", "improvizace" a "dokumentace". Umělec, se zřetelem na klíčovou úlohu místa samotného, jako herec a iniciátor akce, využívá zvuku k průzkumu charakteru okolního prostoru včetně vlastní role v něm.

Používané techniky zahrnují řadu z existujících koncepcí, vztahujících se k záznamu zvuku a/nebo procesů v experimentální hudbě při simultánní vazbě s videozáznamem. Ve většině případů je zvuková nahrávka pořízena přímo kamerou a ponechána v původním stavu, nebo je zpracována během editace. K vytvoření záznamu jsou používány různé, více či méně známé techniky, v závislosti na druhu nahraného zvuku (stereo mikrofony, nebo piezo kontaktní mikrofony). Video v tomto případě více souvisí s filmem, protože využívá obrazu k vytvoření nenarativní dokumentace daného místa s přítomností zvuku.

Tři DVD přehrávají náhodné sekvence 6 různých stop (filmů). Celkový dojem vytváří náhodná operace, mixáž mezi DVD. K udržení dynamiky jsou ve filmech vloženy černé pasáže.

Jedno DVD přehrává zvuky prostředí trajektu mezi Talinem a Helsinkami, řeky v Portugalsku, opuštěné zbořeniny statku v Estonsku, mraveniště a ohniště.

Druhé DVD přehrává zvuky generované větrem, vysílačem mobilních telefonů, telefonními dráty v Estonsku a sestrojenou větrnou harfou v Portugalsku.

Na třetím DVD jsou záznamy zvukových nahrávek aktivit v daných místech (site-specific), zejména v opuštěné ruině statku v Estonsku. Na jedné stopě je záznam hry na vlastnoručně autorský vyrobený nástroj, který vznikl ve spolupráci s japonským umělcem Hitoshi Kojo.“

Ukázka z jeho tvorby: <http://www.skolska28.cz/page.php?event=357>

Celý text o autorech čerpán z: <http://www.skolska28.cz/page.php?event=67>

Tito dva autoři se rovněž zabývají zvuky měst a podíleli se na tvorbě Nejmilejších zvuků Prahy.

„Projekt nejmilejší zvuky Prahy.

Myšlenka sluchového pozorování vznikla v sedmdesátých letech v kanadském Vancouveru a jedním z jejích prvních průkopníků byl vědec a skladatel Murray Schafer. Ten jako první užil termín soundscape, odvozeného od anglického landscape (krajina) pro označení zvukového prostředí, které člověka bezprostředně obklopuje.

Schafer se také podílel na vzniku kompozice Vancouver Soundscape 1973, která je určitou poslechovou procházkou po tomto přístavním městě.

Teorie zvukového prostředí v sobě snoubí hudební, psychologické a filozofické poznatky. Stejně jako u hudebních kompozic se u krajiny určuje její celková tonalita, ze které poté vystupují výrazné zvuky jako určující orientační body. Důležitou roli hraje také tónová a rytmická vyváženost.

Skladatel a teoretik Barry Truax uvádí pojem zvukového horizontu, který udává vzdálenost, na kterou jsme schopni "doslechnout", co se děje v našem okolí. V hlučném prostředí se tento horizont zmenšuje až na velikost menší než lidské tělo, kdy například nejsme schopni slyšet vlastní kroky na ulici.

Zvuky okolí už neinformují člověka o dění kolem něj, ale stává se z nich jednolitý hluk, od kterého se snaží izolovat, nebo jej přehlušit například pomocí hudby, která je někdy s nadsázkou označována jako "zvukový parfém".

Přirozené zvuky v hudbě

S praktickým využitím přirozených zvuků k tvorbě akustického prostředí se lze setkat například u japonských zahrad, kde jsou zvuky tekoucí nebo padající vody zesilovány pomocí vhodných rezonančních nádob a desek. Rozšířené jsou také větrné zvonkohry vyrobené z bambusu nebo rybích šupin.

Industriální zvuky nejsou ničím cizím ani v populární hudbě. Hojně je využívá například islandská experimentátorka Björk, v jejíchž písních je možné zaslechnout například monotónní hučení lisovny plastů, klapot železničních pražců nebo houkání zaoceánských parníků v Reykjavíku.

Historie

Projekt Your Favourite Sound byl iniciován v Londýně v roce 1998 zvukovým umělcem, pedagogem a hudebníkem Peterem Cusacem. Vznikl jako pravidelný program pro místní

nekomerční umělecké rádio Resonance FM a pokračuje v různých verzích dodnes. Cílem bylo zjistit a zachytit, který zvuk a místo obyvatelé určitého města, nebo jeho části považují za "pozitivní".

Odpoředi tvoří on-line archiv, obsahující informace o proměnlivé městské zvukové krajině. Tvoří portrét města a naznačuje, jak lidé v tomto ohledu vnímají svoje okolí. Výsledek může odhalit řadu překvapivých souvislostí o významu zvuku v každodenním životě. Projekt "Favourite Sound" a jeho další verze zkoumaly například Chicago, nebo Peking. Praha je prvním místem ve střední Evropě, kde zvukově sociální výzkum s uměleckou ambicí probíhá.“

Čerpáno z: <http://www.novinky.cz/cestovani/172446-lovci-zvuku-vybiraji-nejmilejsi-melodie-prahy.html>

„Do projektu se zapojilo několik desítek lidí, a databáze obsahuje několik stovek zvukových pohlednic různých míst v pražské krajině. Nahrávky nejsou vždycky jen pozitivní, ale jde o otevřený nekurátorský projekt a archiv reflektuje široké spektrum osobních pohledů a poslechů. Ve spolupráci s berlínským internetovým projektem aporee.org je možné umístit nahrané zvuky přímo do virtuální kartografie Prahy a ozvučit tak město pomocí individuálních záznamů a interpretací.

Mezinárodní projekt NZP (Nejmilejší zvuky Prahy) reflektuje fenomén zvuku v prostředí současných měst. Zvuk úzce souvisí s problematikou současné architektury, hudby, audiovizuálního umění, literatury, zdravotní péče, technologii, s výzkumnými tendencemi v sociálních, přírodních a environmentálních vědách.“

Práce Cusaca: <http://www.petercusack.org/>

Ukázka zvuků Prahy:

<http://aporee.org/maps/?lat=50.0792171453329&lng=14.4186919927597&zoom=19&type=s&locid=5254&title=Quiet%20passage%20way%20ambience>

http://www.panto-graph.net/favouritesounds/sound_list.php

Z českých autorů je nutné zmínit i **Miloše Vojtěchovského**, který se na projektu nejmilejší zvuky Prahy také podílí. Je autorem velké části nahranych zvuků.

Tento umělec začínal jako vrátný, doručovatel, kurátor, dopisovatel do novin, pedagog a vydavatel. V letech 1991 až 1995 působil v Amsterdamu. Přednášel zde umění zemí východní Evropy v The Center for History of Art a provozoval výstavní galerii *Oko Production*. Přednášel také v New Yorku na Hofstra University a Rutgers University. Jeho práce zahrnuje nejen obrazové, ale i zvukové umění. Je také spoluautorem multimediálního učebního projektu *Orbis Pictus Revised* a *Colorum Natura Variae*. Podílel se i na založení internetového projektu *Nejmilejší zvuky Prahy* v roce 2009. Tento projekt reflektuje fenomén zvuku v prostředí současných měst. Zvuk úzce souvisí s problematikou současné architektury, hudby, audiovizuálního umění, literatury, zdravotní péče a dalších oblastí.

KVÍZ

Přiřaď správně jméno k textům popisující významné umělecké osobnosti zabývající se studiem a tvorbou zvuku.

John Cage

Miloš Vojtěchovský

John Grzinich

Jacob Kirkegaard

1.

Tento umělec se narodil v Dánsku v roce 1975. Jeho práce zahrnuje performance, hudbu pro film, zvukové site specific instalace a hudební kompozice. Zabývá se hledáním, záznamem, percepcí a fenomenologií těžce slyšitelných částí spektra zvuku, provázejících různé typy krajiny a skrytých prostor v architektuře. Proslavil se nahrávkami zvuků v Černobylu po 20 letech od tragické události v jaderné elektrárně. Zkoumá zde fenomén radiace prostřednictvím zvuku. Tento umělec

3.

Tento umělec je hudebník, skladatel, zvukový umělec a videoumělec. Narodil se v USA v roce 1970, žije na vesnici Mooste v Estonsku. Od 90 let cestuje jako hudebník, v poslední době pracuje s digitální fotografií. Vydává CD, a DVD, organizuje dílny, sociální projekty hlavně v Estonsku, jako host také v Evropě, USA a v Japonsku. Proslavil se projektem *Location Sound Films*, kde vychází z umělecké aktivity site-specific a využívá současné metody záznamu zvuku, od "performance", "nahrávání v terénu", "improvizace" a "dokumentace". Umělec, se zřetelem na klíčovou úlohu místa samotného, jako herec a iniciátor akce, využívá zvuku k průzkumu charakteru okolního prostoru včetně vlastní role v něm

2.

objevil fenomén ticha, prosazoval rovnoprávnost zvuků a hluků vydávaných úmyslně, ale také těch vydávaných neúmyslně. Proslavil se dílem *4:33*, což je skladba, kde pianista sedí 4 minuty a 33 vteřin za piánem při absolutním tichu. Tato skladba tak měla upozornit na nedostatek ticha v hudbě. Známy je též preparování různých hudebních nástrojů. Snaží se tak objevit nové a dosud nepoznané zvuky těchto nástrojů.

4.

Tento umělec začínal jako vrátný, doručovatel, kurátor, dopisovatel do novin, pedagog a vydavatel. V letech 1991 až 1995 působil v Amsterdamu. Přednášel zde umění zemí východní Evropy v *The Center for History of Art* a provozoval výstavní galerii *Oko Production*. Přednášel také v New Yorku na Hofstra University a Rutgers University. Jeho práce zahrnuje nejen obrazové, ale i zvukové umění. Je také spoluautorem multimediálního učebního projektu *Orbis Pictus Revised a Colorum Natura Variae*. Podílel se i na založení internetového projektu *Nejmilejší zvuky Prahy* v roce 2009. Tento projekt reflektuje fenomén zvuku v prostředí současných měst. Zvuk úzce souvisí s problematikou současné architektury, hudby, audiovizuálního umění, literatury, zdravotní péče a dalších oblastí.

LITERATURA:

- CLARK, John. *Fyzika*. Praha : Svojtka a Vašut, 1997. 160 s. ISBN 8071802107.
(Teorie použita v kooperativním bingu)
- FIŠER, Zbyněk. *Tvůrčí psaní : malá učebnice technik tvůrčího psaní*. Brno : Paido, 2001. 164 s. ISBN 8085931990.
(Inspirace ze strany 86-89 – oživení scény na fotografiích)
- MACHKOVÁ, Eva. *Metodika dramatické výchovy : zásobník dramatických her a improvizací*. 10. vyd. Praha : Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 2005. 153 s. ISBN 8090166067.
(Inspirace k aktivitám ze strany 91-92 – od slyšení k poslouchání)
- NYMAN, Michael. *Experimental music : Cage and beyond*. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2001. 196 s. ISBN 0521652979.
(Informace o Cageovi)
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk. *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie ve výchově, sociální práci a klinické praxi*. Vyd. 2. Praha : Portál, 2001. 246 s. ISBN 8071785571.
(Inspirace na stranách 47 – hra na tělo, 207 – ticho)
- ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk; TICHÁ, Alena. *Lidové písničky a hry s nimi*. Vyd. 1. Praha : Portál, 1999. 146 s. ISBN 8071783234.
(Inspirace ze stran 20-23 – co jsou to Orffovy nástroje)

INSPIRACE Z WEBU:

<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/9667/projects-in-sound-zvuky-okolo-nas-ve-tride-i-mimo-ni.html/>

https://is.muni.cz/auth/dok/rfmgr.pl?fakulta=1421;obdobi=5026;studium=538661;kod=UEV_11;furl=%2Fel%2F1421%2Fjaro2011%2FUEV_11%2Fum%2F;info=

<http://www.skolska28.cz/page.php?event=67>

<http://www.skolska28.cz/page.php?event=265>

<http://maaheli.ee/main/>

http://www.panto-graph.net/favouritesounds/sound_list.php

<http://www.novinky.cz/cestovani/172446-lovci-zvuku-vybiraji-nejmilejsi-melodie-prahy.html>

HODNOCENÍ:

Součástí hodnocení je portfolio, do kterého jsou zakládány pracovní listy a nejméně tři vstupenky z kulturních akcí včetně krátkého popisu (proč jsem si akci vybral, co se mi na ní líbilo, kdo tam účinkoval, jaký byl program apod.). Nenačtení portfolio reportážemi ze tří akcí a vstupenkami znamená snížení závěrečné známky o jeden stupeň.

Jednou za tři týdny proběhne krátký test na ověření teoretických znalostí osvojených v hodinách. Tyto známky budou rovněž započítávány do závěrečného hodnocení.

Student má možnost se jedenkrát do půl roku zřeknout účasti na aktivitě, v tom případě je ve třídě a dělá si individuální práci. Pokud se zřekne vícekrát, popř. vyrušuje, sabotuje apod. výuku, je mu zadán individuální domácí úkol. Jeho nesplnění = za pět.