

AKO POŠTEKLIŤ UMELECKÉ ČREVO?!

Ako začať tvoriť spoločný (umelecký) projekt? Čím sa inšpirovať pri téme ZVUK x TICHŤO? Ako rozprúdiť kreativitu? Odpovede na tieto otázky, ale aj ďalšie typy a inšpirácie nájdete v článku, ktorý pripravili galerijné pedagogičky Vendy Kováčová a Miroslava Hlaváčová. Ponúkané námety sú využiteľné v škole i vo voľnom čase, pre pedagogickú podporu, ale aj pre tímy bez nej.



ČÍM VIAC, TÝM LEPŠIE

Skvelým začiatkom, nielen umeleckej, spolupráce v tíme je **BRAINSTORMING**, ktorý pomôže pri premýšľaní, motivácii pustiť sa do dlhodobého projektu, ale aj prebudení chuti objavovať a niečo vytvoriť. Pri brainstormingu neexistuje len jedna správna odpoveď, cieľom je zoskupiť čo najviac nápadov a asociácií. Dôležitá je dôvera a vzájomný rešpekt. Vyskúšajte jeden z týchto spôsobov:

BURZA NÁPADOV je zameraná na zber nápadov a spontánnu diskusiu, ktorej cieľom je vyprodukovať čo najviac nápadov k vybranej téme. V prvej fáze má prednosť kvantita pred kvalitou, bez obmedzovania sa akýmkoľvek pravidlami. V druhom kroku prebieha racionálna diskusia, logické triedenie a vyhodnocovanie. Idea burzy nápadov stojí na tom, že skupina toho vymyslí viac ako jednotliviec.

AKO NA TO? Vezmite veľký papier a fixku a napíšte: Čo pre mňa znamená téma Zvuk x ticho? Posúvajte si fixku v smere hodinových ručičiek a zapíšte čo najviac nápadov. Následne ich prediskutujte a podčiarknite tie najlepšie. Tento typ brainstormingu uvoľňuje stres, podporuje kreativitu, sebadôveru, vzájomné vzťahy v skupine a dáva priestor pozitívnym emóciám a fantázii.

GENERÁTOR OTÁZOK sa snaží zozbierať čo najväčší počet otázok k danej téme a v druhom kroku ich aj zodpovedať.

AKO NA TO? Vezmite väčší papier a fixkou naň napíšte Zvuk x ticho. Niektoré z vás skúste položiť otázku a asociatívne pokračovať vo vytváraní ďalších v skupine. Po vyčerpaní si podčiarknite tie najzaujímavejšie. Následne začnite na otázky odpovedať, čím rozprúдите zaujímavú diskusiu. Na záver podčiarknite najlepšie nápady. Otázky sú dôležitou súčasťou života, treba si však dávať pozor na ich bagatelizovanie či zosmiešňovanie, neexistuje zlá otázka, len neprimeraná reakcia. Každý vieme niečo iné, a tým vnášame rôzne témy, skúsenosti a pohľady na svet do pléna. Tento typ brainstormingu rozvíja analytické myslenie a zvedavosť.

MYŠLIENKOVÁ MAPA je metóda na hľadanie logických väzieb medzi pojmami, hierarchické triedenie do skupín a podskupín. Metóda pomáha orientovať sa v téme, vyjasniť si pojmy a ich významy a chápať kontext.

AKO NA TO? Vezmite väčší papier a fixku a do stredu elipsy napíšte tému Zvuk x ticho. Od témy odvodzujte ďalšie podtémy a rozmieňajte ich na menšie do ďalších elíps. Vzťahy medzi témou a podtémami znázorníte čiarami medzi elipsami. Na záver podčiarknite najlepšie nápady. Výhodou myšlienkového mapy je, že prepája skúsenosti a znalosti z rôznych odborov, ale aj zo života – tému vidíme v jej komplexnosti, akoby z vtáčej perspektívy. Metóda rozvíja argumentáciu v skupine a vyjednávanie.

ODVODZOVANIE je technika na hľadanie doterajších väzieb k téme a na asociatívne myslenie v skupine.

AKO NA TO? Vezmite väčší papier a fixkou naň hore napíšte Zvuk x ticho. Následne zapisujte pod seba slová, slovné spojenia či otázky, ktoré vám k téme napadnú. Na záver podčiarknite najlepšie nápady. Metóda aktivizuje a prebúdzá túžbu po ďalších informáciách.

VYHODNOTENIE

Na záver vybraného brainstormingu si položte otázky: Aké to pre vás bolo? Ako vnímate výsledok aktivity?

ROLA PEDAGOGICKEJ PODPORY

v procese tvorby projektu: Aktivizovať študentstvo, predstaviť cieľ, prebudit vnútornú motiváciu, zvedavosť a záujem o tému, zamerať pozornosť aj na potrebu znalostí, zistiť súčasné znalosti v skupine, vytvoriť kontext k téme, pripraviť skupinu na ďalšie učenie sa, zmapovať názory v skupine a otvoriť nové otázky.

PODNECUJÚCE VNÍMANIE

Začať môžete aj utlmením najdominantnejšieho zmyslu – zraku. Skúste si previazať cez oči šatku a zamerajte svoje vnímanie na zvuky v okolí. Vystriedajte viacero prostredí. Čo všetko zachytili vaše uši?

Vyskúšajte aj verziu vidieť bez zvuku, využite štipce do uší či slúchadlá s aktívnym potlačením hluku a pozrite sa na rôzne situácie okolo vás. Vyskúšajte opäť rôzne prostredia, napríklad aj digitálne.

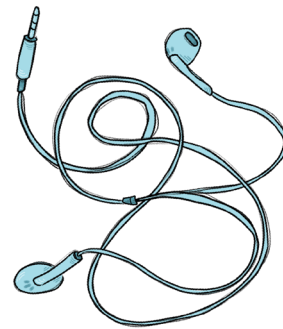
Aby sme dokázali čo najdetailnejšie zachytiť všetko okolo nás, musíme sa sami stíšiť, k čomu patrí aj to, že sa budeme čo najmenej pohybovať. Pohyb totiž znamená zvuk. Hýbe sa všetko okolo nás, ale aj v nás. Vo zvukotesnej komore by nás asi veľmi nepríjemne prekvapili rôzne silné zvuky nášho organizmu. Dosať najtichším zachyteným zvukom je tzv. Brownov pohyb – neustály neusporiadaný pohyb častíc.



ZO SVETA UMENIA

OD VIZUALITY K HUDBE A SPÄŤ

Jednou z najvýraznejších osobností slovenskej umeleckej scény druhej polovice 20. storočia bol intermediálny umelec Milan Adamčiak, ktorý sa venoval prepájaniu vizuálneho a hudobného umenia. Príkladom sú jeho grafické partitúry využívajúce netradičné symboly aj hudobné nástroje, ktoré vyrábal z bežných vecí v duchu jeho uvažovania o hudbe: „Nemyslím si, že hudobné nástroje sú jediným prostriedkom, ako robiť muziku.“ Spolu s Robertom Cyprichom je tiež autorom hudobného happeningu s názvom Vodná hudba. Skupina hudobníkov hrala skladbu na motívy barokového skladateľa G. F. Händla, ktorá bola zložená pre kráľa Juraja I. a zaznela v roku 1717 na Temži. V pozvánke na túto udalosť sa uvádza: „Vychádzajúc z nápadu G. F. Händla, ktorý k slávnostiam na vode napísal preslávenú Vodnú hudbu, rozhodli sme sa vytvoriť jej súčasnú analógiu a včleniť ju do jej adekvátneho prostredia.“ Akcia sa konala na plavárni, kde hudobníci hrali aj priamo pod vodou. „Vodná hudba“ tak získala nový rozmer.



TICHO V ÚVAHÁCH

Porozprávajte sa, ako vnímate ticho. Sú miesta, kde vás prekvapí, a naopak, kde sa vyslovene vyžaduje? Prečo? Aké pocity vo vás vyvoláva? Ticho nepredstavuje iba absenciu zvukov, je tiež silným výrazovým a významovým prostriedkom. Pozrite si nasledujúce frazeologizmy a diskutujte, aké významy v nich ticho nesie: Kto mlčí, ten svedčí. Tichá voda brehy myje. Ticho pred búrkou. Mlčať je zlato. Mnohé sa spájajú s ľudským hlasom a našim prehovorom. Čo myslíte, kedy je lepšie prehovoriť nahlas a kedy radšej ostať ticho?

SPOLUPRÁCA sa v súčasnosti radí medzi dôležité mäkké zručnosti. Vďaka nej rastie naša osobná motivácia posúvať sa, vzdelávať sa a diskutovať o rôznych témach, ale aj pochopenie pre vzájomný rešpekt a empatiu. Využite tému tohto ročníka Zvuk x Ticho na zdôraznenie dôležitosti vzájomného počúvania sa a vytvorenia bezpečného priestoru pre zaznenie všetkých hlasov v skupine. Zapojte sa do umeleckej súťaže Máš umelecké črevo? a dajte nám vedieť, čo si myslíte.



Pustite si časť Händlovej skladby. Aké obrazy či pocity vo vás vyvoláva? Spája sa vám s vodou, riekou? Pokračovať môžete imaginatívno-výtvarným cvičením: vyberte ľubovoľnú skladbu a nechajte ju na seba s ceruzkou v ruke voľne pôsobiť. Zaznamenávajte v akejkoľvek podobe graficky na papier to, čo počujete. Ako sa prepája zvukový a výtvarný vnem? Vidíte na jednotlivých vizuálnych záznamoch rovnakej hudby nejaké podobnosti?

ZVUKY SVETA

Ako znejú procesy či priestory okolo nás?

Americká autorka Annea Lockwood sa v jednej zo svojich zvukových prác zamerala na zvuky Dunaja. [Zvuková mapa Dunaja](#) sa nahrávala na 59 miestach od prameňa až po ústie rieky do Čierneho mora. Okrem ponorenia sa do rôznych zvukov prostredia Dunaja, ktoré máme takto možnosť vnímať sústredenejšie a detailnejšie, fotografie ponúkajú pohľad na proces nahrávania, ako aj to, ako je možné takýto typ diela inštalovať v priestore.

Iný spôsob práce so zvukom prírodného prostredia prináša český audiovizuálny umelec Jiří Suchánek. Projekt [Worm-storm](#) sprostredkúva inak nepočuteľné zvuky procesov v pôde, ktoré vďaka technológiám zaznievajú priamo naživo v galérii. V kurátorskom texte k dielu sa dočítame, že „prináša ozveny zo skutočného života do inak sterilného prostredia galérie. Dáva hlas tým, ktorých bežne nepočujeme ani nevidíme – nedocenenému ekosystému dažďoviek, bez ktorého by ten globálny nemohol vôbec existovať.“



MATERIÁLOVÉ SKÚŠKY

Keď už máte nápad na tému a aj jeho umelecké prevedenie, nezabudnite na materiálové skúšky, ktoré vás môžu posunúť dopredu, alebo aj inými cestami... A to je dobre, pretože vybrané materiály sa vôbec nemusia správať tak, ako si predstavujeme, vďaka čomu zistíme, že by sa hodil úplne iný materiál. Dokonca možno zistíte, že použitím iného materiálu viete lepšie vyjadriť aj daný umelecký koncept! Materiálové skúšky pomáhajú tiež nastaveniu harmonogramu plánovania tvorby projektu, ale aj lepšej komunikácii v tíme. Predsa len, niekedy je raz vidieť lepšie ako desaťkrát počuť.

VYHODNOTENIE

Nezabudnite spraviť po materiálovej skúške spoločnú evaluáciu. Vyhodnot'ite vaše očakávania a realitu. Prekvapilo vás niečo? Je proces tvorby výhodný aj z časového hľadiska? Urobili by ste nabudúce niečo inak? Viete vďaka materiálovej skúške jednoduchšie vysvetliť váš umelecký zámer?



BZZZZZ

Započúvajte sa do zvukov predmetov a prostredí. Nahrajte na mobil najzaujímavejšie zvukové kompozície, náhodné či zámerné, ktoré nás bežne obklopujú a my ich často nevnímame. Následne si ich spoločne prehrajte. Dokážete jednotlivé zvuky identifikovať? [Je možné vnímať iba ich zvukovú stránku oslobodenú od toho, čo zvuk predstavuje?](#) S nahrávkami je možné ďalej experimentovať aj postproduktne – zvuky môžete strihať, kombinovať, spomaľovať či zrýchľovať. Možno vás prekvapí ich melodickosť alebo nový význam, ktorý takto získajú.

ROZOSVUČAŤ UMENIE

Inšpirujte sa tiež dielami, ktorých rozosvúčanie potrebuje istý zásah, niekedy aj priamo interakciu s publikom.

Inštalácia Petra Barényiho [Zvonkohra](#) predstavuje autorovu spomienku a vyrovnávanie sa so stratou matky. Drobné predmety pôsobivo visiace zo stropu nesú stopy vzťahu autora a jeho mamy (formičky na pečenie, ihlice na pletenie, šperky). Hoci vizuálna stránka diela je sama osebe silná, naplno ju podporí až zvukový moment – ventilátor, ktorý rozhýbe inštaláciu a rozosvúči zvonkohru, vytvorí intímnu, poetickú, no zároveň i ťaživú atmosféru. [Aký zvuk pre vás predstavuje najvýraznejšie spomienku na čas strávený s blízkymi?](#)

Zvukový objekt [Jamky](#) intermediálneho umelca Jána Šicka je akýmsi špecifickým hudobným nástrojom. Skladá sa z drevenej konštrukcie s jamkami na hornej doske a niekoľkých kameňov, pričom aj tu hrá dôležitú úlohu estetika objektu. Pri rôznych umiestneniach jednotlivých kameňov do mriežky zaznie nejaký tón. Rôznymi kombináciami a rýchlosťou premiestňovania môže publikum vytvoriť zakaždým inú „skladbu“. Dielo tak prináša do zväčša tichého a kontemplatívneho prostredia galérie zvuky hry a kreativity publika všetkých vekových kategórií.

[Už to hrmoce, chod'te to vypnúť](#) je názov inštalácie umelca Fera Királyja, ktorú vytvoril pre Schaubmarov mlyn v Pezinku, vysunuté pracovisko Slovenskej národnej galérie. Autor využíva pôvodný stroj – dômyselnú mlynsku technológiu na mletie múky, z ktorej sa prostredníctvom rôznych predmetov a hudobných nástrojov stáva akýsi hudobný automat. Stačí len zapnúť gombík, mechaniku uviesť do pohybu a nechať sa unášať zvukmi mlyna.



Text: Vendy Kováčová,
Miroslava Hlaváčová
Jazyková korektúra: Janka Juračka
Ilustrácie: Simona Ožvaldová
Grafický dizajn: Vendy Kováčová