

## **Dvojborové a trojborové umělecké projekty (výtvarná, hudební, dramatická a pohybová výchova)**

**Doc. PaedDr. Hana Babyrádová, Ph.D.**

**Modelové výukové příklady pro tvorbu školního vzdělávacího programu na základních a středních školách**

**Obr. 1**



- I. Principy tvorby mezioborových projektů**
- II. Příklady mezioborových projektů v oblasti umění a kultury**
- III. Materiál, prostor, činnosti a způsoby prezentace mezioborové tvorby**
- IV. Modely mezioborových projektů se zaměřením na komunikaci, sebereflexi, environment, dějiny umění a na zpřístupňování umění v muzeích a galeriích**
- V. Doporučená literatura**

### **I. Principy tvorby mezioborových projektů**

**Podstata a význam prolínání uměleckých vyjadřovacích prostředků**

**Oddělení jednotlivých umění je výsledkem dlouhého historického vývoje kultury, v určitých epochách dějin umění byly jednotlivé druhy umění přirozeně propojeny a**

umění bylo chápáno jako organická součást života obce. Jednotlivé umělecké druhy byly součástí společně prováděných rituálů, v nichž se zrcadlily v symbolech klíčové události života každého jednotlivce (zrození, iniciační přechody, partnerský život, slavnosti a svátky, výchova dětí, smrt atd.). Integrace výtvarného vyjadřování, spontánně a často kolektivně provozované hudby a společně sdíleného tance posilovala spiritualitu člověka, který nacházel přirozený obraz svých bohů ve své vlastních materiálové činnosti. Návrat k těmto principům provozování umění v umělecké výchově dnešní doby. Umění bylo v už od počátku svého zrodu účinným prostředkem komunikace mezi lidmi. Tato komunikace skrze umění nebyla nikdy zcela průhledná, byla opředena magickými úkony a jistá sdělení šířící se skrze tuto komunikaci byla spojena s tajemnou řečí symbolů, jejichž významy byly tušeny a odhadovány a zpravidla ne vždy vyčerpávány. Povaha komunikace současnosti je zcela jiná. Výstižně ji charakterizuje například Lohisse - v knize Komunikační systémy vyjadřuje charakter komunikace dnešní počítačové generace na příběhu:

*Nebude člověk budoucnosti, který denně pracuje s počítačovými programy, nakonec vidět v jiném člověku pouhý program, možná trochu neposlušný, ale jehož odpor lze vždycky zlomit, jen když bude dostatečně analyzován? Vztáhneme samozřejmě tuto myšlenku k představě „vztahu syntézy“ zmíněné v předešlém bodě. Často jsem měl příležitost ilustrovat tuto vizi historkou Suzan a Franka. Ivan Illich, který mi ji sdělil, se ji dozvěděl od Morrisa Bermana. Suzan je učitelkou v jedné high school na Floridě. Její žáci při plnění domácích úkolů často využívají databank podle klíčových slov tématu práce. Jednoho dne, kdy bylo takovým tématem „sucho a hladomor na jižní Saharu“, se Suzan zeptala Franka, co cítí, když o tom všem píše. Odpověď, již se jí od Franka dostalo, uvádí Suzan do hlubokého zmatku: „Nechápu, co chcete říct.: Suzan totiž vidí za každým slovem někoho, kdo myslí na to, co říká, ale také kdo něco cítí. Pro ni jsou slova tvořící větu jako stavební prvky, z nichž se buduje most k citům druhého. Pro Franka jsou slova naopak informačními jednotkami, které on spojuje, aby vytvořil sdělení. Modelem, který strukturuje jeho způsob vnímání, je software osobního počítače, čistě formální referenční systém vylučující subjektivní konotace. Suzan vrhá bolestný a solidární pohled na svět svých bližních. Frank nemůže překonat prostou hru spojení technologizovaných dat. Příklad vede přímo k celulárnímu schématu, v němž jedinec osamělý se svým počítačovým monitorem dosahuje dialogu se světem pouze prostřednictvím povelů vytvářených do klávesnice (Lohisse, 2003, s. 180).*



Umění už ve svém zrodu mělo „intermediální povahu“. Výraz médium chápeme v souvislosti se zkoumáním povahy umění v původním etymologicky podloženém významu jako prostředek specificky lidského vyjádření za účelem komunikace člověka s přírodou, s bohem nebo za účelem dorozumívání se mezi lidmi. V první fázi semináře se mluví o povaze jednotlivých klasických médií výtvarného vyjadřování a o nových médiích – tj. o médiích založených na užití digitálních technologií. Inspiraci k vytváření vlastních autorských projektů založených na kombinaci jednotlivých výrazových prostředků původně užívaných odděleně hledáme v jednotlivých skupinově iniciovaných

akcích, které nemají pouze povahu racionální rozvahy ale podobají se spíše originální tvorbě. Namísto dlouhého teoretizování o mezioborovosti si uveďme příklad. Žáci nebo studenti sedí ve skupině v kruhu na zemi a poslouchají postupně kratší hudební ukázky. První z nich je gregoriánský chorál – hudba klidná ale přitom silně výrazová.

V průběhu poslechu si zapisují slova, která jim hudba asociuje. Vazby mezi významy jednotlivých slov jsou zdánlivě náhodné. Po ukončení poslechu si slova nahlas čteme a každý přemýšlí o hlavním spojovacím prvku jejich významů. Tento prvek se stane inspiračním jádrem k projektování intermedialního modelu. Máme-li konkretizovat inspirativní sílu gregoriánského chorálu, může vypadat podoba jím inspirovaného projektu následovně: Na základě slov vyvolaných jeho poslechem: prostor, krajina, chrám, modrá, bílá, voda, sypký, kruh, vzduch.... Pomalu vzniká úvaha o podobě umělecké činnosti, jejímž základem se stane pohyb těla, land art, kresba a fotografie případně video. Z hlediska užití jednotlivých médií jde o vztah mezi tancem (prvním prostředkem je výrazový tanec) a výtvarným projevem zastoupeným akcí v krajině, kresbou a fotografií či videm. Jde tedy o dvouoborový model s převahou výtvarna.

Projekt je plánován asi na pět dnů. V první fázi je věnována pozornost putování krajinou a nalezení vhodného místa k realizaci landartové instalace – jsou vyhledána tři na dohled propojená místa, na nichž jsou vytvořeny jednoduché znaky symbolizující duchovní obsah výchozí hudby. Skupina autorů zapojená do projektu se pak rozdělí na dvě části – někteří se pokusí o pohybovou improvizaci na vybraných místech, ostatní se budou věnovat reflexi pohybové akce v kresbě, fotografii nebo videu. Médium vyjádření je zvoleno individuálně dle osobního zaměření autorů. V následujících dnech dochází ke spolupráci obou skupin na zvolených místech. Práce v exteriéru je prostrídána soustředěným zpracováním plošných prací (kreseb a fotografií, případně videonahrávek v ateliéru). Vyvrcholením projektu je společná prezentace. Ta může být kombinací procházky exteriérem, kde jsou zopakovány některé pohybové improvizace a pobytu ve výstavní galerii, do které byly umístěny všechny záznamy vzniklé v průběhu konání projektu. Dále následuje ukázka jiného druhu hudby, která vyvolává jiné asociace a tím i jiné představy o možné realizaci projektu.

V průběhu konání seminářů v podzimním semestru vznikla celá řada takto pouze slovně koncipovaných projektů, z nichž mnohé by jistě stálo za to realizovat. Vzájemná rozprava o možných cestách realizace vymyšlených projektů je mnohdy velmi živá. Studenti si vyměňují zkušenosti z vlastních výtvarných aktivit, navzájem se doplňují ve svých dílčích nápadech.

Dílčí improvizované úvahy o podobě intermediality v umění a pedagogice jsou pak východiskem důslednější koncepce seminární práce, která má podobu návrhu dlouhodobého nebo pro kratší časový úsek modelovaného intermediálního projektu. Při koncipování tohoto návrhu pak student zohledňuje několik aspektů – například pro koho je model určen (pro jakou věkovou skupinu), zda je navázán na lokalitu, kterou účastníci projektu dobře znají, zda mají účastníci projektu už za sebou nějaké výtvarné zkušenosti, v jakém smyslu má projekt oslovit širší veřejnost. Konkrétní řešení projektu, která student ve své práci navrhuje (v některých případech se autoři pokoušejí projekt realizovat v rámci své pedagogické praxe).

Základní umělecké školy už svou povahou – jsou založeny na soužití více uměleckých oborů pod jednou střechou – poskytují pedagogům pro intermediální projekty ty nejlepší podmínky. Je sice faktem, že intermediální výukové modely nemohou v programech těchto škol zcela převládat. Protože smyslem výuky v jednotlivých oborech – výtvarném, hudebním, literárně-dramatickém a tanečním – je učit žáky také řemeslu, rozvíjet jejich individuální umělecký výraz a některé z nich také připravovat na střední a vysoké školy s uměleckým zaměřením. Intermediální projekt se však může stát příležitostí uplatnit dovednosti a znalosti nabyté v individuální nebo specializované výuce ve vztahu k tomu, co dovedou spolužáci z jiných oborů a příležitostí prezentovat mezioborovou spolupráci na veřejnosti v podobě vymykající se zavedeným formám vystoupení jakými jsou klasický koncert, divadlo či taneční představení. Intermediální prezentace má vliv na emocionální účinek vnímání diváka a navíc může být vítaným zpestřením standardního programu školy. V tomto smyslu by také výukové programy základních uměleckých škol měly být inovovány v duchu návaznosti jejich působení na současné umění. Intermediální projekty jsou často provozovány také na středních a vysokých uměleckých školách s uměleckým zaměřením. Dá se tedy předpokládat, že učitelé za ZUŠ mají v dnešní době k jejich projektování plné profesní předpoklady a spolu s dětmi a studenty mohou přicházet na zcela neobvyklé aktuální možnosti v koncepci takových druhů uměleckého projevu, v nichž je využito vzájemné souvislosti jednotlivých médií vyjadřování.



## II. Příklady mezioborových projektů v oblasti umění a kultury

Obr. 3



### A/ Projekty výtvarně – hudební

#### Obrazy hudby

Hudba se může stát přímou nebo nepřímou motivací vzniku výtvarných prací.

V případě projektu Obrazy hudby jde o projekt, který je složen nejméně ze tří pravidelných setkání – vždy nejméně na dvě hodiny se setkává skupina lidí, kteří se věnují poslechu vybraných krátkých hudebních ukázek, které vzápětí reflektují v grafických a malířských záznamech. Začínáme jednoduchými ukázkami ze staré hudby. V kontrastu této hudby můžeme nechat uchazeče poslouchat jazz nebo lidové písně. Tyto ukázky jsou zaznamenány v podobě drobných abstraktních kreseb na formáty A4 nebo A3, volíme kresbu štětcem nebo uhlem. V počáteční práci se snažíme o náhodný přepis těchto ukázek. Vzniklé práce reflektujeme v rozhovorech a vzájemně je porovnáváme, všímáme si zajímavých detailů a uvažujeme, jak bychom je mohli dále rozvést ve větších formátech případně v jiných technikách.

V dalších fázích grafické a malířské reflexe hudebních ukázek volíme různé postupy, které mohou vypadat následovně: po zaposlouchání se do delšího úseku skladby

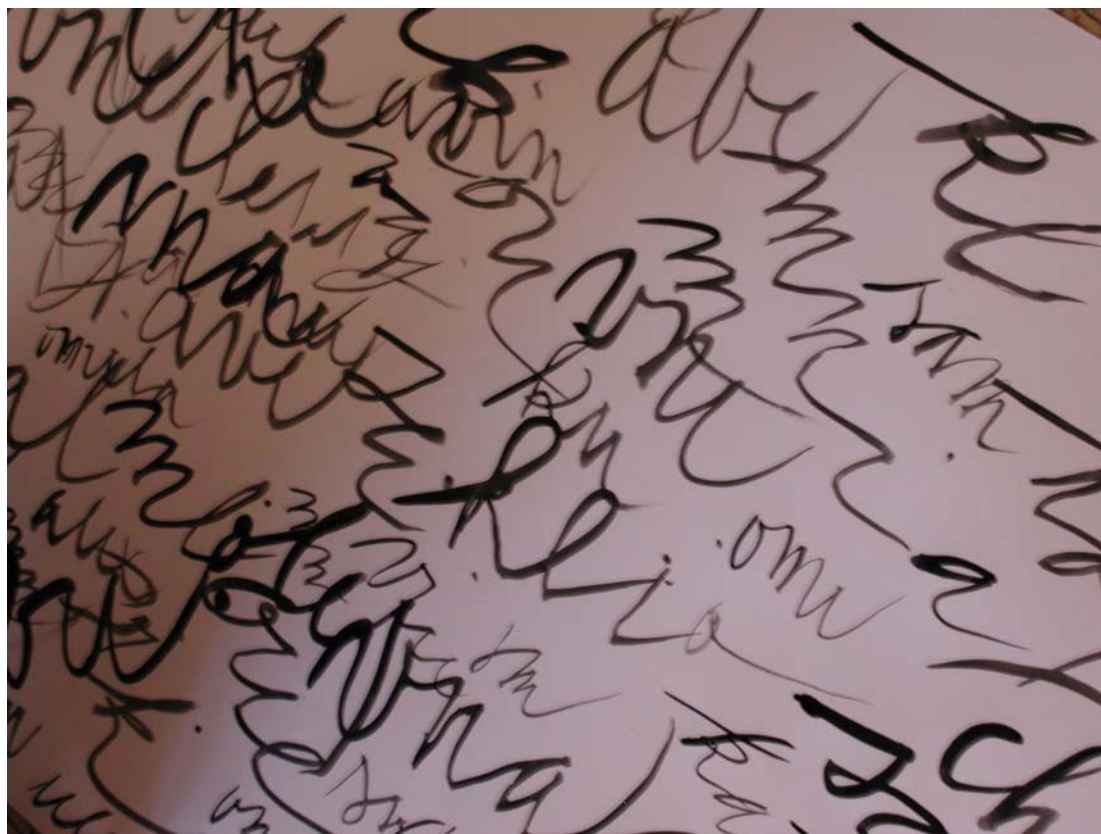
malujeme abstraktní kompozice na předem připravená plátna napnutá na zdech, nebo použijeme jako podklad dlouhé pruhy balícího papíru rozložené na zemi.

#### Gestické záznamy

Pokoušíme se jednotlivě nebo i ve skupině vytvářet různá gesta a pozorujeme je jako stínohru. Pozvolně k těmto gestům přidáváme zvukové improvizace – může se jednat o hlasové improvizace nebo o improvizace prováděné jednoduchými hudebními nástroji. Souběžně se zvukovými improvizacemi provádíme gestickou kresbu – tzn., že na větší kusy papíru (nejlépe nepravidelného formátu) zaznamenáváme v několika vteřinách sluchové počítky. Pro způsoby zaznamenávání můžeme zvolit rozličné materiály a techniky (jako podklad použijeme vertikálně zavěšené průhledné textilie, nebo fólie, průsvitné papíry větších formátů apod. , pro kresbu volíme rozředěnou tuš, přírodní uhl, ale i barvy, přírodní pigmenty)-

Práci v průběhu dokumentujeme digitálním fotoaparátem a pozorujeme fotografické záznamy, které dále zpracováváme (vybíráme detaily, zvětšujeme je a dále upravujeme, případně improvizovaně vystavujeme a inspirujeme se jimi při rozvíjení dalších pokusů gestické kresby).

Obr. 4



## **Motivované improvizace**

Vymyslíme několik klíčových námětů, které souvisí například s psychickými stavy (klid, vzruch, rozčilení, sdílení, obdiv), postupně rozvíjíme improvizace nejprve pohybově (mimika obličeje, gesta, pohyby těla, náznaky tance), pořídíme z pohybových improvizací několik desítek fotografií, které zpracujeme dále digitálně v některém z běžných programů. Vybranou sérii fotografií vytiskneme na větších formátech a prezentujeme ve skupině, dále se pak zkusíme vrátit k motivujícímu námětu a oživit fotografie hudební produkcí. Není nutné aby šlo o vlastní autorskou hudební produkci. K výrazu některých fotografií můžeme najít adekvátní hudbu mezi již známými nebo méně známými hudebními díly, při hledání hudebních ukázek objevujeme povahu hudby soudobé, která experimentuje a je mnohdy velmi zajímavá a vynalézavá v hledání nových výrazových prostředků. Hudba takto nalezená či přímo objevená nás znovu inspiruje k tanečním improvizacím. Výsledná prezentace projektu by mohla vypadat následovně: V prázdné místnosti jsou rozvěšeny volně od stropu několikametrové pruhy průsvitných pláten a na těchto pruzích jsou nalepeny nebo lépe přímo natištěny fotografie tváří. V prostoru mezi pruhy je dost místa na taneční improvizace motivované náladami. Z taneční improvizace pořizuje opět fotografie.

## **Zvukové objekty**

Zvukové objekty jsou asambláže vytvořené z nejrůznějších materiálů tak, aby splňovaly dvě funkce – funkci estetickou a funkci hudebního nástroje (jde o jednoduchou konstrukci materiálů schopných při určitém rozechvění vydávat zvuk, nejde přímo o složité konstrukce napodobující určité skutečné nástroje). Výtvarná podoba zvukových objektů je v tomto případě stejně důležitá jako jejich sice jednoduché ale zajímavé „hudební funkce“. Nejjednodušší téměř tradiční podobu takových objektů představují lidové nástroje zvané „ozembouchy“. Jsou konstruovány tak, že kolem silné tyče (může jí být ořezaná větev stromu) jsou navěšeny soustředně kruhy a na tyto kruhy jsou zavěšovány drobné předměty, které se při bouchnutí tyčí o zem rozechvívají a při tomto pohybu vydávají zvuky. Podle toho, jaké předměty jsou použity je rozlišována povaha zvuků. Koordinovaným pohybem jednotlivých ozembouchů je možno vytvořit jakousi hudební kompozici. Konstrukční řešení tohoto typu je však pouze jednou z možností, jak hudebně-výtvarné objekty připravovat. Nabízí se zde ještě celá řada dalších možností. Je možné například vytvářet objekty – nástroje zavěšené ve volném prostoru a rozehrávané pak v duchu jakéhosi body-artu. Nebo také lze takové nástroje zavěšovat



na stromy venku a nechat je přímo rozechvívat větrem. Takto náhodně stvořené skladby jsou velmi působivé i bez přímého zásahu autorů. Nabízí se zde úvahy o vytvoření drobných nástrojů do ruky – tyto nástroje je pak možno jednoduše rozehrávat v menších nebo ve větších „skupinách“ hráčů.

Pro hudebně zdatnější účastníky projektu bychom mohli připravit jakési multimediální představení – improvizované zvukové objekty a jimi vydávané zvuky bychom propojili s improvizacemi prováděnými na klasické hudební nástroje. Celou produkci bychom pak mohli doplnit drobnými scénickými efekty hraničícími s výtvarnou performance.

Obr. 5



### Zvukové prostory

Podobně jako asambláže, které jsou jakýmsi jednoduchými objekty, můžeme ozvučovat i celé prostory a zároveň tyto prostory estetizovat ve smyslu vytváření určitých obrazů nálad zvoleného prostoru. Materiálová „výzdoba“ prostoru se tak může stát hudebním nástrojem, skrze nějž je prostor rozezvučován. Existují prostory, které samy o sobě vybízejí ke zvukovým improvizacím (staré opuštěné továrny, jeskyně, prázdné sály).

Některé zvolené prostory je třeba pro ozvučování připravit – to znamená lze v nich rozmístit větší kusy starého nábytku, ten je možno sestavit tak, že vytvoří jakési vnitřní improvizované prostory uvnitř velkého rámcového prostoru. Ve skupinách nebo jednotlivě pak vytváříme jakési pokusy o rozezvučení celého komplexu malých sestav. Produkci vytvářenou „na živo“ doplníme nahrávkami připravenými předem – může jít o počítačové pokusy uměle koncipované „hudby“ digitálními technologiemi. Jakékoliv improvizované kreativní zásahy během „celkového představení“ jsou vítány.

## **B/ Projekty výtvarně dramatické**

### **Scénické improvizace**

Každé divadlo je spojeno s vytvářením scény, na kterém je zainteresován výtvarník. V experimentálním divadle se ovšem samotná výtvarná podoba scény stává součástí dramatického výrazu. Při koncepci projektu postupujeme tak, že pro volné scénické doplnění hudby vybereme poezii nebo spíše beletrii, protože v rámci scénografie určité divadelní hry bychom museli spíše vytvářet „kulisy“ v jistém dle scénáře předepsaném duchu. Scénu k poezii (přednesu poezie) tvoříme na základě volného zpracování fantazijních představ – asociací vyvolaných četbou textu. Spíše než „výtvarně doslovné pozadí“ nás zajímá náznak obsahu básně zvoleným materiálem či neotřelým výtvarným zpracováním materiálu klasického.

### **Body-art jako kostým**

Výraz – gesto – obraz je trojice elementů, na jejímž základě lze vytvořit opět netradiční pojetí scénografie nebo jen scénografického experimentu. Motivací k této činnosti může být četba charakteristiky některých literárních hrdinů. Po poslechu krátkých ukázek z literárních textů tvoříme kostým pro zvolené hrdiny, i když se přímo nemusí jednat o dramatické postavy. Kostým by měl být spíše volným výtvarným vyjádřením povahy hrdiny než nějakou dobovou replikou ošacení. „Svérázný kostým“ lze vytvořit pouze malbou na tělo nebo malbou na obličej. Pro tyto účely je třeba použít speciální tělové barvy. Body-painting – celý jeho průběh dokumentujeme na fotografiích i způsob jakým jsou „kostýmy“ vyfotografovány, postavy zasazujeme do zajímavých prostředí a experimentujeme se světlem apod. , může přispět k dotvoření výrazu body-artového kostýmu.

## **C/ Projekty výtvarně – literární**

### **Grafika a báseň**

Grafická ilustrace básně je běžnou metodou výtvarné práce ve školách. S grafikou jako ilustrací textu lze úspěšně experimentovat. Můžeme zkusit simultánní čtení textu a kreslení představ spojených s tímto čtením.

### **Hrdinové – mýtus a současnost**

Přitažlivým námětem výtvarných činností jsou mytologičtí hrdinové a jejich vlastností. Při četbě mýtu si uvědomujeme řadu klíčových momentů lidské psychiky. Tyto momenty se mohou stát rovněž námětem výtvarných aktivit – volné kresby a malby či prostorového vytváření.

### **III. Materiál, prostor, činnosti a způsoby prezentace mezioborové tvorby**

V mezioborových projektech můžeme využívat jak materiály klasické, tak i materiály netradiční, nalezené jako něco odloženého, materiály, u nichž znovu objevujeme jejich minulý život. Za klasické výtvarné materiály dnes považujeme například grafit, uhlí, barvy, plátno, hlinu atd. Dnes už mezi klasické materiály řadíme ale například také fotografie, videofilmy, umělé hmoty, biologické hmoty ale i produkty dnešní spotřební společnosti (obrazové materiály jako například billboardy atd. Za nové, netradiční materiály považujeme produkty digitálně vyrobených obrazů nebo jakési ve skutečnosti hmotně neexistující materiály – záznamy internetových rozhovorů, koláže vznikající v nejnovějších počítačových programech, útržky rozhovorů na chatu apod. Uvažujeme-li o hudebním materiálu, mohou se jím stát náhodně vyrobené nebo jen posbírané zvuky, hlasové improvizace, laptopové koláže. Rovněž počítáme v projektech vznikajících na pomezí jednotlivých uměleckých oborů s tzv. novým tancem, u něhož se předpokládá využití přirozených pohybů těla.

Prostor, ve kterém jsou mezioborové projekty přímo realizovány nebo následně prezentovány by měl odpovídat obsahové náplni projektů. Bude jistě zajímavé volit takové prostory, které dotvářejí obsahový záměr, to znamená, že i nenápadné výtvarné objekty mohou v určitých prostorech působit pozoruhodně a smysluplně. Co se týká běžných školních budov, dotváříme výtvarnými díly jejich interiéry a exteriéry tak, abychom neopakovali otřelá výstavní schémata.

## **Citovaná literatura**

*Lohisse, Jean: Komunikační systémy. Karolinum. Praha 2003. s. 180*

## **Doporučená literatura**

**David, J.: Výtvarná výchova jako smyslový a duchovní fenomén. Fantisk. Polička 1993**

**Pohnerová, M.: Duchovní a smyslová výchova.**

**Horáček, R.: Galerijní animace.**

**Babyrádová, H.: Symbol v dětském výtvarném projevu. Nakladatelství Masarykovy univerzity. Brno 1999**

**Babyrádová, H.: Rituál, umění a výchova. Nakladatelství Masarykovy univerzity. Brno 2002**

**Výtvarná výchova a mody její komunikace. Sborník sympozia České sekce INSEA. Univerzita Palackého v Olomouci. Olomouc 2004**

**Slavík, J.: Artefiletika. Karolinum. Praha 1997**

**Zhoř, I. – Horáček, R. – Havlík, V.: Akční tvorba. Olomouc, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého 1991**

**Média a obraznost. Sborník sympozia České sekce INSEA.**

**Ergo. Rozvíjení teorie a didaktiky výtvarné výchovy. Katedra výtvarné výchovy PdF UJEP v Ústí n. Labem. 2001**

**Roeselová, V.: Řady a projekty ve výtvarné výchově. Sarah. Praha 1997**