

PROJEKCJA

scenariusz inspirowany pracami „Pływak na uwięzi” i „Let me Jump (40 s.)”

Dominika Lejmana

PRZEBIEG ĆWICZENIA

Wprowadzenie

Spróbuj wyświetlić obraz z rzutnika na różne podłoża. Co się stanie kiedy rzucisz go na ciemne, a co kiedy na jasne tło? Jak zachowa się biały motyw projektowany na czerni i odwrotnie, co stanie się gdy zamienisz go na czarny? Jak zmieni się obraz gdy część czarnego tła pokryjesz bielą?

Teraz obejrzyjcie prace Dominika Lejmana. Zwróćcie szczególną uwagę na „Let Me Jump (40 s.)” oraz „Pływak na uwięzi”. Jakim medium posłużył się artysta? Czy Dominik Lejman jest malarzem, czy filmowcem? Co na obrazach się porusza, a co jest nieruchome? Czy prace mają początek i koniec? Jak myślisz, co było pierwsze tło czy projekcja? Czy obraz malarski i obraz wideo mogłyby istnieć osobno? W jaki sposób te obrazy są ze sobą połączone?

Zadanie

Podczas warsztatu połączycie projekcje wideo z dziełem malarskim, stworzycie w ten sposób instalację składającą się z ruchomych i nieruchomych obrazów.

Przygotowanie

Potrzebne będą czarne kartony (w rozmiarze 100x70 cm), biała farba i pędzle, rzutnik, kamera (lub aparat z możliwością nagrywania filmów), czarne tło (wystarczy rozwieszona czarna tkanina, albo ciemna ściana, ale najlepsze byłoby tło fotograficzne), statyw, komputer, przyda się punktowe oświetlenie (może to być np. lampka led).

Działanie

Podzielcie się na kilkuosobowe grupy. Jedni z was będą występować, inni będą odpowiedzialni za obraz filmowy, a jeszcze inni malować. Wymyślcie projekt własnej instalacji. Nagrana postać ludzka zostanie dopełniona przez

działanie malarskie na kartonie. Zaplanujcie co będzie wyświetlane, a co narysujecie białą farbą przy użyciu pędzla na czarnym papierowym ekranie. Zdecydujcie co będzie ruchome a co nieruchome. Pamiętajcie o tym, żeby elementy malowane i filmowana postać tworzyły jedną całość.

[My posłużyliśmy się książką autorstwa Cesare Ripy p.t. „Ikonologia”. Jest to zbiór alegorii, czyli figuratywnych obrazów, które ukazują abstrakcyjne pojęcia. Uczniowie odtworzyli niektóre z nich (moc, głupota, kłamstwo, dobrotliwość). Filmowali siebie w układach z ilustracji w książce i domalowywali atrybuty.]

Nagrywanie wideo

Znajdźcie miejsce do wykonania nagrania. Wybierzcie kadr. W filmie może występować tylko głowa. Postać może być przedstawiona od pasa w górę. Figura w całości jest możliwa jeśli znajdziecie wystarczającą ilość miejsca, aby móc odsunąć się z aparatem.

Zadbajcie o to jak będziecie wyglądać. Gdy ubierzecie się na czarno najważniejsze będą wasza głowa i ręce, jeśli na biało to cała sylwetka będzie widoczna na tle. Jeśli się przebierzecie to wasz kostium będzie coś znaczył. Stanie się częścią opowieści.

Korzystając ze światła (lamp fotograficznych, ledowych i innych) pamiętajcie aby nie świecić zbyt mocno na tło lub zachować odstęp oświetlanej postaci od ściany. Skupcie się na osobach występujących w filmie tak, aby były jak najlepiej widoczne.

Ruch w waszej instalacji może wzbogacić efekt. Nie musi być znaczny. Wystarczą drobne, powtarzalne gesty, mruganie oczu, włosy poruszane podmuchem powietrza z suszarki, czy przenośnych wentylatorów. Obraz ruchomy będzie odtwarzany w pętli. To oznacza, że gdy nagranie się skończy zacznie się od początku. Wydarzenie (zaplanowana akcja) będzie się powtarzać. Możecie zgodzić się, że ruch będzie się urywał. Jeśli zależy wam na tym aby uniknąć skoków w obrazie zaplanujcie wejście i wyjście z kadru, albo ograniczcie ruch do takiego, w którym zmiany mają nieznaczny charakter. Gdy będziecie gotowi nagrajcie film!!!

Wyświetlanie obrazu wideo

Zorganizujcie miejsce na instalacje. Przygotujcie ekran. Czarny karton może znaleźć się na sztaludze, albo możecie przykleić go do ściany. Nagrany materiał zapiszcie na dysku komputera, a następnie wyświetlcie go na kartonowy ekran. Ustawcie rzutnik w takiej odległości by wielkość projekcji była odpowiednia do rozmiaru papieru. Zwykle ich proporcje będą się różnić. Szeregi papieru są inne niż proporcje ekranu. Jeśli chcecie możecie wtedy przyciąć karton.

Przyłóżcie, na próbę, białą kartkę, żeby zobaczyć różnice gdy tło staje się białe. Przyjrzyjcie się jak zmienia się obraz gdy znów widzimy go na czerni.

Zaplanujcie co, jak i gdzie chcecie namalować. Jeśli to potrzebne zaznaczcie ołówkiem, w których miejscach powinny znaleźć się malowane elementy.

Działanie malarskie

Zacznijcie malować. Interwencja plastyczna może mieć różny charakter. Gdy domalujecie atrybuty nadacie portretom wideo dodatkowe sensory. Jeśli pochłapięcie obraz farbą przydadzie mu ekspresji. Geometryczne wzory uporządkują, stworzą ramy dla postaci ludzkiej. Kolory niosą ze sobą rozmaite znaczenia, gdy ich użyjesz, istotnie wpłynię to na odbiór dzieła. Powtórzenie kształtu rzucanych elementów zespoli dwa typy obrazu. Dopisane litery lub całych napisów rozszerzy znaczenie pracy.

Wyświetlcie wideo na przygotowany obraz. Zobaczcie jak dwa elementy składają się w jedną pracę. Zróbcie dokumentację swoich dzieł. Najlepiej użyć do tego statywu i przez chwilę nagrać zmiany zachodzące w utworze. Jeśli to możliwe ustawcie statyw za rzutnikiem i umieśćcie w kadrze całą pracę unikając zbędnego tła.

Zakończenie

Porozmawiajcie o waszych realizacjach. W czym jest podobny obraz wideo do obrazu malarskiego? Jakie są między nimi różnice? Czy wasze prace mają początek i koniec?

Czy stworzone przez was obrazy malarskie i obrazy wideo mogłyby istnieć osobno? W jaki sposób są ze sobą połączone?

Słownik

MEDIUM - tworzywo, z którego powstaje dzieło sztuki. Niesie ze sobą nie tylko cechy materialne, ale charakterystyczne dla niego znaczenia i sensory. W medium fotografii, na przykład, mamy do czynienia z kontrastem, dwuwymiarowością, ale też postrzegamy dzięki niemu w swoisty sposób rzeczywistość, upływ czasu, doświadczamy przeszłości.

FAKTURA - powierzchnia dzieła sztuki, np. w malarstwie może być gładka, czy chropowata, zależnie w jaki sposób kładziemy farbę na płótno

PĘTLA (LOOP) - film wideo odtwarzany wciąż od początku, film wideo odtwarzany wciąż od początku, film wideo odtwarzany wciąż od początku

INSTALACJA - dzieło sztuki, które jest zaaranżowane w przestrzeni. Może składać się z wielu obiektów. Łączy w sobie różne media z których powstają poszczególne elementy (np. projekcję wideo z olejnym obrazem). Każdy z nich może być osobnym obiektem do poznania. Często zakłada interakcje. Jest nie tylko do oglądania, ale można w nią także wejść, wymusza lub prowokuje określone zachowania. Czasem trzeba przejść konkretną drogę, punkt po punkcie, aby zrozumieć albo poczuć intencję autora.

KADR - fragment obrazu, który wybieramy i rejestrujemy przy użyciu aparatu fotograficznego lub kamery.

PROPORCJE EKРАНU - stałe relacje pomiędzy szerokością i wysokością ekranu. Najbardziej popularne to 16:9 i 4:3 (mają je często starsze monitory i telewizory)

SZEREG PAPIERU - zestaw formatów papieru z których każdy kolejny jest dwa razy większy od poprzedniego np. W szeregu A - A4 jest tak duży jak dwa formaty A5, a dwie kartki A4 będą miały wielkość papieru o formacie A3

Wzornik 2.0 - rozszerzony katalog narzędzi do praktycznego posługiwania się obrazem

www.wzornik.edu.pl



Zrealizowano w ramach stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.