

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

**ANIMACE JAKO VÝTVARNÝ PROJEKT TÁBOROVÉ ČINNOSTI
ANIMATION LIKE AN ART PROJECT FOR CAMP ACTIVITY**

Bakalářská práce

LUCIE ZIKOVÁ

Vychovatelství

Kombinované studium

Vedoucí práce: Mgr. Linda Arbanová, Ph.D.

PRAHA 2013

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně pod vedením
Mgr. Lindy Arbanové, Ph.D.

V práci jsem použila informační zdroje uvedené v seznamu.

V Praze dne: 5. 12. 2013

.....
vlastnoruční podpis

Anotace

Téma této bakalářské práce se týká animace jako výtvarného projektu na dětském letním táboře.

Součástí práce je teoretická část, která se zabývá základy animace, jejími druhy, významnými osobnostmi animovaného filmu a táborovou činností.

Praktickou část bakalářské práce tvoří podrobně popsáný projekt od jeho počátku (myšlenková mapa, vymezení cílů projektu), přes motivaci a inspiraci, jednotlivé části projektu až po průběh a závěrečné hodnocení projektu. Celý projekt doplňuje obrazová dokumentace.

Klíčová slova: animace, projekt, námět/téma, práce ve skupince, práce se snímky, digitální fotoaparát, scénář, hry s otisky, mandala, barvy, koláž, přírodniny (přírodní materiály), diskuse, dialog.

Abstract

ANIMATION LIKE AN ART PROJECT FOR CAMP ACTIVITY

The theme of this bachelor's thesis concerns the animation as art project on children's summer camp.

First part of the work is a theory that covers the basics of animation, its types, prominent personalities of animated film and camp activities.

The practical part of the bachelor's thesis contains detailed description of the project from its beginning (mind map, defining the objectives of the project) through motivation and inspiration, each part of the project to process and final evaluation of the project. The project complements the visual documentation.

Keywords: animation, design, theme/topic, working in group, working with snapshots, digital camera, script, game with print, colours, collage, product of nature, dialogue, discussion.

Obsah

Úvod.....	5
1. Animace	7
1.1. Druhy animace:.....	8
1.2. Osobnosti animace.....	9
2. Táborová činnost.....	14
3. PROJEKT JANOVÁČEK 2012	17
3. 1. Vymezení záměrů a cílů projektu.....	17
3. 2. Myšlenková mapa.....	18
3. 3. Plán projektu.....	21
3. 4. Inspirační a motivační východiska projektu.....	22
3. 5. Struktura a specifikace jednotlivých částí projektu.....	25
3. 5. 1. NÁMĚT č. 1: ŽIVÁ HLÍNA - STOPA.....	27
3. 5. 2. NÁMĚT č. 2: MANDALY	34
A. ANIMACE PŘÍRODNÍCH MANDAL	36
B. ANIMACE SYPANÝCH MANDAL	38
C. ANIMACE KOLÁŽOVÉ MANDALY	39
4. Závěrečné hodnocení celého projektu – Janováček 2012	41
Závěr	45
Literatura:.....	47
Přílohy:.....	49
A. Obrázková příloha k tvorbě předlohy mandal	49
B. Dotazník k celotáborovému projektu a táboru jako celku	50
C. ANIMOVANÉ FILMY – v příloze na CD	51

*Loutky úžasně poslouchají,
jste vůči nim bohem,
velkým hybatelem, manipulátorem...*

Jan Švankmajer

Úvod

Již osmým rokem pracuji jako pedagog volného času v Domě dětí a mládeže v Modřanech. Vedu zde pravidelnou zájmovou činnost v umělecké sekci a jezdím jako hlavní vedoucí na umělecký tábor. A to je tím hlavním důvodem, proč jsem si vybrala téma animace pro svou bakalářskou práci.

Každým rokem připravuji výtvarný projekt, který pak realizuji na uměleckém táboře. Před 4 lety mne animace zaujala na hodinách výtvarné výchovy a didaktiky výtvarné výchovy na pedagogické fakultě. Pokusila jsem se tedy poznatky z přednášek a samostudium přenést do praxe a zpřístupnit animaci dětem. Cílem bakalářské práce tak je popsat a vysvětlit projekt klasické animace. Propojit výtvarnou a filmovou výchovu s volnočasovými aktivitami na letním táboře.

Další důvod zabývat se animací na letním táboře byl čistě motivační, neboť v dnešní mediální a technické době je stále obtížnější zaujmout a vést děti k něčemu smysluplnému, a animace je pro děti jednou z velkých motivací. Kdo by nechtěl si vytvořit vlastní animovaný film,

Cíl mé bakalářské práce je vlastně cíl mého táborového projektu a ten je, aby děti smysluplně strávily umělecký tábor, aby se jim projekt líbil, aby je bavil, a aby se také něco naučily i přes to, že budou prázdniny.

Dalším cílem je prostřednictvím animace děti seznámit s některými výtvarnými technikami a v neposlední řadě cílem této práce je, aby projekt animace na letním táboře posloužil i dalším pedagogům, kteří by měli zájem se do něčeho podobného pustit. Tato práce je jednoduchý návod, jak se takového projektu ujmout a zrealizovat jej. Chtěla bych poukázat na to, co se nám povedlo a čeho se naopak vyvarovat. Samotný projekt bych chtěla nabídnout k uveřejnění na některém z veřejných portálů zaměřených na táborovou či výtvarnou činnost.

V této práci jsem popsala projekt od samého začátku. Vysvětlila některé z pojmů – klíčových slov této práce, jako jsou: animace, táborová činnost, volnočasová aktivita a další. Popsala jsem jednotlivé cíle a záměry projektu, plány a myšlenkovou mapu, inspirační a motivační východiska projektu. V další části jsem se zabírala samotnou přípravou projektu – rozpracováním jednotlivých částí. Pak již následovala realizace samotného projektu. V souvislosti se samotným tvořením animovaného filmu bych chtěla upozornit na fakt důležitosti výtvarného procesu, který by měl převládat nad výsledkem. Ve výtvarné výchově neexistuje „správný“ či „špatný“ výsledek, důležité je, aby děti měly svobodu v tvorbě, využily svůj potenciál fantazie, kreativity, rozumové poznání, zručnosti a dovednosti, aby nenapodobovaly díla dospělých, či svých kamarádů.

V závěru práce nechybí reflexe, zhodnocení projektu mnou, dětmi a ostatními vedoucími na letním táboře.

Jako jednu z forem hodnocení jsem dětem dala dotazník, který vyhodnocuji v příloze mé bakalářské práce. Slouží především pro mou sebereflexi a pro další projekty na táborech. Další hodnocení byla reflexe přímo na táboře jak dětí, tak i vedoucích a v neposlední řadě bylo zhodnocením i vyhodnocení a udělení cen táborové akademie animovaného filmu – Janováček 2012, kde nejen že byly předány ceny, ale také veden dialog na jednotlivé animované filmy, které děti vytvořily.

1. Animace

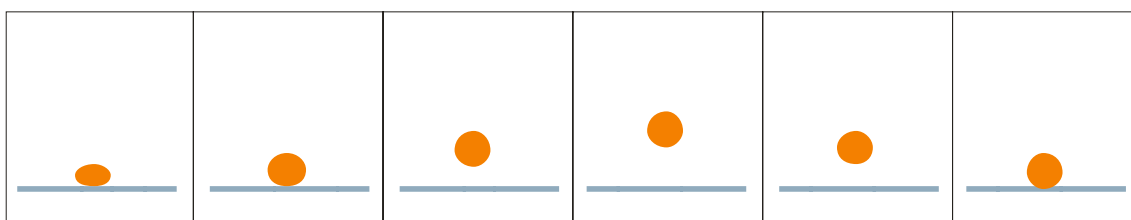
Animace je tím nejdůležitějším pojmem této práce, proto bych ji zde chtěla podrobněji popsat tak, aby vysvětlení tohoto pojmu porozuměly především děti, které animaci budou vytvářet a také pedagogové, kteří by mohli mít můj projekt výtvarné animace jako inspiraci k výuce, či projektům ve volném čase.

Pojem ANIMACE pro mne byl i inspirací pro projekt k letnímu táboru, na základě teoretických poznatků jsem pak stavěla celý projekt. Abych vše pochopila a mohla správně předat informace dětem, musela jsem nastudovat spousty odborné literatury, jelikož jsem neměla s animací žádné zkušenosti, mimo pár přednášek a diskuzí s kolegy, kteří animaci učí např. v zájmových kroužcích.

Kladla jsem si otázky, CO to vlastně animace je, za jakých podmínek vznikne. JAK spojit výtvarnou výchovu s filmem a podat to dětem zajímavou formou. A díky literatuře jsem si odpověděla.

Bořivoj Dovnikovič ve své knize Škola kreslení píše: „Animace je snímání „okénko po okénku“ (image par image) obrázek č. 1. Pochází z latinského slova ANIMA = duše. Podle toho animovat znamená dávat něčemu duši, něco oživovat, a animátor je u filmu tvůrce, který oživuje kresbu nebo předmět (loutku) k tomu, aby vznikl film. Nestačí jen objektem pohybovat, ale je nutné mu dát duši“. (Dovnikovič, 2004, str. 4)

Animace je tedy způsob vytváření zdánlivě se pohybujících věcí.



Obrázek 1 Princip animace

1.1. Druhy animace:

- a) **Kreslená animace** – jednotlivá políčka filmu nevznikají časově kontinuálně a čas jejich pořízení není vůbec důležitý. Z hlediska vnímání pohybu je potřebné, aby „pohybující se“ objekty znázorněné na políčku byly posunuty o správnou velikost – fázi, takže při jejich sekvenční projekci vznikne dojem pohybu. U kreslené animace vzniká každé políčko snímáním nakresleného obrázku. Takže pokud promítačka promítá 24 obrázků za vteřinu, musíme nakreslit na jednu vteřinu filmu 24 obrázků, každý s jinou fází pohybu.
- b) **Loutková animace** – je v zásadě širší pojem, který v sobě zahrnuje oblasti animovaného filmu postavené na snímání materiálních objektů. Rozdělením těchto objektů do několika skupin můžeme zhruba definovat základní podskupiny loutkové animace:
- **Klasická loutka** – je trojrozměrný artefakt. Loutka vytváří postavu, a proto se jí, zejména v anglicky mluvících zemích říká „charakter“. Aby loutka měla svůj charakter, musí mít zejména svoji výtvarnou tvář, kterou jí dá výtvarník podle role, kterou postava hraje. Aby se mohla loutka vůbec pohybovat, musí mít v sobě zařízení, které jí drží tvar a fázi pohybu – kostru.
 - **Plastelína** – tvar plastelínové loutky se o moc neliší od loutky klasické. Plastelínová loutka v sobě obsahuje kostru a tělo i povrch loutky je tvořen plastelínou. Při animaci její jednotlivé části posouváme, ale také přemodelováváme. Tato technologie je náročná jak na čas, tak prověří sochařské schopnosti animátora. Animátor může ale na druhou stranu vymodelovat jakýkoliv výraz a loutka je tak více akčnější než klasická loutka.
 - **Poloplastická loutka** – klasické loutky nemohou vykonávat některé pohyby, nebo je velmi náročné tyto pohyby u loutek tvořit (např. létání, prodloužení části těla), proto tvůrci přemístili loutku z trojrozměrné scény na ležící průhledné sklo a zploštili ji. Postava je složena z několika dílků, a pokud se má např. protáhnout ruka, stačí vyměnit příslušný dílek za jiný. K vrcholným ukázkám poloplastické technologie patří Zahrada od Břetislava Pojara a jeho Medvědi (Potkali se u Kolína).

- c) **Plošková animace** – je svým způsobem mezním druhem poloplastické technologie. Kamera je umístěna vertikálně nad stolem. Loutky jsou ploché, nakreslené a vystřižené z papíru a animátor je pak sestavuje na nakreslené pozadí. Jedná se o jakýsi mix kreslené a loutkové animace. Je zde částečně, či úplně potlačen 3D prostor.
- d) **Animace předmětů** – dostáváme se k tomu, že naším animovaným hercem není loutka, ale jakýkoliv předmět. V zásadě můžeme snímat pohyb čehokoliv od nábytku, přes rekvizity až po auta, jídlo atd. Nejznámější animaci předmětů najdeme ve filmech Jana Švankmajera.
- e) **Pixilace** – loutkou je tu člověk, který se hýbe po malinkých úsecích na pokyn animátora.
- (Kačor, 2010)

Ptáme-li se Jak?, neměli bychom nikdy zapomenout na adresáta: KOHO se náš film bude týkat, s kým chceme vést dialog tvůrce – divák, prostě, koho chceme svým filmem oslovit? To jsou otázky, které si klademe již u námětu a na jejichž odpovědi nezapomínáme ani při psaní scénáře a konečně ani při samotné realizaci filmu. (Dutka, Scénáristika animovaného filmu, 2012, str. 33).

Abych dětem mohla přiblížit animaci, musela jsem projít historii animace a myslím, že tam najdu spoustu legend animovaného filmu a dětem tak přiblížím animaci na tom, co znají od malička, jako jsou Medvědi z Kolína, Krteček, Broučci a mnoho dalších. Chtěla bych se zaměřit na nejznámější osobnosti jak světové, tak české animace, na osobnosti, které znají děti, aby se něco o nich dozvěděly a měly srovnání a inspiraci pro své animované filmy.

1.2. Osobnosti animace

- Vznik animace a dnešní podoba
- Proslulý Walt Disney
- Jíří Trnka
- Zdeněk Miler
- Jan Švankmajer
- Terry Gilliam

Historii animovaného filmu zaznamenáváme počátkem 20. Století. Vznik animace se datuje rokem objevu pookénkového snímání obrazu. Tímto mezníkem se stal rok 1906, kdy neznámý mechanik Edisonovy firmy Vitagraf zhotovil kameru schopnou vyhovět tomuto požadavku. J. S. Blackton touto technikou, tzv. americkým pohybem, oživil tvář, a pak i čáru plnicího pera. Již před tímto datem lze vidět filmy s použitím triků. Psal se rok 1907. Prvními herci byli jen jednoduché postavy kreslené v bílé kontuře na černém pozadí. Autorem prvního loutkového filmu z roku 1909 Čtyři ďáblové je polský Rus Vladimír Starevič. V roce 1909 se v animaci objevuje i animace předmětů. Ožili také komiksové figurky. V roce 1917 byl uveden v Argentině první celovečerní animovaný film El apostol. (Plass, str. 12).

Ve 30. letech již byly ostře vymezeny dva základní přístupy k tématu, tedy základní dva žánry (groteska a pohádka jako klasické drama). Tento problém se plně otevřel s nástupem zvuku a s objevem jeho ohromných možností i v animovaném filmu. (Dutka, 2004, str. 23).

Dnešní animovaný film v posledních letech zažívá velký boom, především komerční filmy pro děti. Jsou vytvářeny nové 3D a teď již i 4D formáty animovaných filmů. I my máme zastoupení v dnešních celovečerních animovaných filmech pro děti (Autopohádky 2011 – na filmu se podílel i Břetislav Pojar (významný animátor, výtvarník, režisér. S filmem začínal jako animátor u Jiřího Trnky – mimo jiné na filmech Staré pověsti české nebo Sen noci svatojánské), Fimfárum, Kuky se vrací (2010)), a nejen pro ně, ale i pro dospělé (film Alois Nebel 2011).

K nejznámějším světovým animátorům patří **Walt Disney**, jehož éra se datuje v průběhu válečných let a i po válce a jehož filmy jsou známé a oblíbené dodnes. Walt Disney – velký inovátor se srdcem dítěte se narodil v Chicagu roku 1901. Svůj první kreslený film natočil se svými



Obrázek 2 Sněhurka a sedm trpaslíků

kamarády doma v garáži. Disney se okamžitě osamostatnil, ale vzápětí zkrachoval a přestěhoval se do Hollywoodu, kde znovu začal v roce 1923. Prosadil se až postavíčkou Mišáka Mickeyho (kterou nakreslil Ub Iwerks). Disney zavedl do grotesky stylizovaný

zvuk a hudbu, ale také konvenci a předpis. Byl také nadšeným inovátorem technických postupů. Zavedl multiplán, rychloběžnou kameru, experimentoval se složením barev a nosiči kresby. Je zároveň autorem a producentem prvního celovečerního barevného animovaného filmu Sněhurka a sedm trpaslíků (1937). Následovaly další filmy Pinocchio, Fantazie, Bambi, popelka a další. Disney je držitelem dvaceti šesti ocenění - Oscarů. Dovedl industrializaci práce řemeslo animace k dokonalosti, i když jej využíval ne vždy vkusně, avšak často komerčně úspěšně. (Dutka, 2004, stránky 23-27)

O tom kde se vzal, tu se vzal Jiří Trnka...

Jiří Trnka je právem považován za jednoho ze zakladatelů českého animovaného filmu. Byl to český výtvarník, ilustrátor, sochař, scenárista a režisér animovaných filmů. Již od malička byl v kontaktu s loutkami, které se vyráběly v jeho



Obrázek 3 Sen noci svatojánské

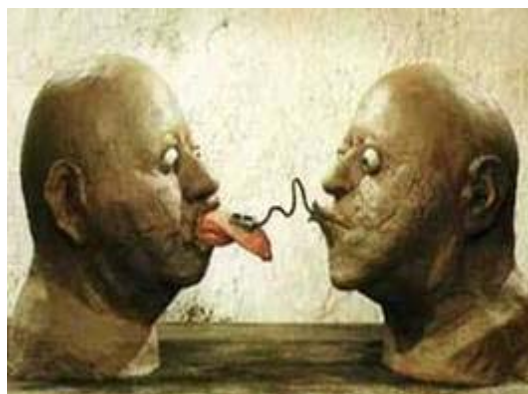
rodině (prababička J. Trnky malovala loutky a hračky, které vyráběl dědeček). Zpočátku navrhoval a vytvářel kulisy pro divadla. V roce 1945 byl spoluzakladatelem studia kresleného filmu Bratři v triku. Jeho nejvýznamnějšími animovanými snímky jsou pováleční Zvířátka a Petrovští, pohádka Bajaja (1950), film Staré pověsti české (1952), Osudy dobrého vojáka Švejka (loutkovou verzi svým hlasem doprovodil J. Werich), Sen noci svatojánské (obrázek č. 3), Ruka, která mu vynesla řadu domácích i mezinárodních ocenění a je považována za vrchol jeho tvorby. Vytvořil také jedinečné knižní ilustrace: Karafiátovy Broučky, Špalíček veršů a pohádek, Míša Kulička a mnoho dalších. (Kačor, 2010)

Zdeněk Miler je dalším významnou osobou české animace. Byl to režisér a výtvarník, který hned po válce přišel ze Zlínských ateliérů, debutoval kolektivní Červenou Karkulkou. Do povědomí jej zanesla až jeho skvělá adaptace pohádky Jiřího Wolкера O milionáři, který ukradl slunce (1948). V roce 1957 vznikl jeho první „Krteček“ – Jak krtek ke kalhotkám přišel (obrázek č. 4.), který získal hlavní cenu v Benátkách. Svou bohatou výtvarnou činností rozšířil i o ilustrace dětských knížek. Ilustroval např. i Petiškova Pohádkového dědečka a mnohé další knížky. (Dutka, Scénáristika animovaného filmu, 2012, str. 92).



Obrázek 4 Jak krtek ke kalhotkám přišel

Za další osobnost animovaného filmu jsem si vybrala **Jana Švankmajera** jako představitele plastelínové loutky (obrázek č. 5) a pixelace. Jeho tvorba je dle mého názoru dobrou inspirací především pro starší děti (13 – 16 let) na našem táboře. Animátor, výtvarník a režisér Jan Švankmajer v roce 1964 vytvořil svůj první film Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara. Poté se zaměřil na krátké filmy, v nichž kombinuje prvky loutkářství a animaci s prvky hraného filmu. Světového úspěchu dosáhl z části hraným z části animovaným filmem Něco z Alenky. Mezi další jeho významná díla patří: Tma/Světlo/Tma (zde je použita plastelína jako základní materiál), Možnosti dialogu (film je složen ze tří samostatných příběhů, film byl zcenzurován a v ČR nebyl prakticky promítán, dostal řadu vysokých ocenění).



Obrázek 5 J. Švankmajer – plastelínová loutka

V dnešní době pan Švankmajer pracuje na celovečerním animovaném filmu Hmyz. Jeho dílo ovlivnilo jak domácí, tak i několik zahraničních umělců, jako je Tim Burton, Terry Gilliam, kterého bych ráda starším dětem uvedla jako další zdroj inspirace. (www.csfd.cz)

Terry Gilliam je americký filmový režisér, animátor a výtvarník, který se proslavil především jako člen skupiny Monty Python a je autorem animovaných pasáží v jednotlivých dílech Monty Pythonova létajícího cirkusu. Začínal svoji kariéru jako kreslíř, tvůrce komixů a animátor. Jeho první krátký animovaný film byl Storytime (1968) – plošková animace. Pro naše účely je přínosné video: Jak vytvořit animaci, kde detailně popisuje jak vytvořit ploškovou animaci. (www.csfd.cz)

Chtěla bych zde zmínit, že i ženy mají své nezastupitelné místo v českém animovaném filmu např. Hermína Týrlová (její tvorba je spojena s Filmovým studiem ve Zlíně, patří k zakladatelům českého animovaného filmu), Vlasta Pospíšilová (pokládána za první dámu animace, spolupracovala s Trnkou, Švankmajerem. Její díla jako Lakomá Barka, Fimfárum, Broučci patří právem k legendám animovaného filmu).

2. Táborová činnost

Je dalším pojmem v mé práci. Prázdninová táborová činnost je jako jedna z náplní činností Středisek volného času – rozumí se jimi domy dětí a mládeže a stanice zájmových činností (DDM). DDM jsou zřízeny jako jedna z možných forem středisek volného času dětí a mládeže. Jejich posláním je naplňovat rekreační a výchovně – vzdělávací funkci s širokou zájmovou působností.

Náplň činností Středisek volného času:

- Pravidelná zájmová činnost – je organizována v zájmových útvarech: kroužek, soubor, klub, oddíl, kurz.
- Zájmová činnost příležitostná – zahrnuje nabídku organizovaných příležitostných nebo cyklických akcí výchovně – vzdělávacího nebo rekreačního charakteru. Je organizována nebo přímo vedena pedagogem a je časově vymezena.
- Nabídka spontánních aktivit – je to průběžná nabídka činností, které jsou pedagogicky a organizačně ovlivňovány pedagogy nepřímo. Spontánní činnosti nemají pevně stanovený začátek a konec. Jsou přístupné všem zájemcům např. sportoviště, dětské herny, posilovny, dopravní hřiště apod.
- Práce s talentovou mládeží
- Odborná pomoc – střediska pro volný čas dle vyhlášky umožňují poskytování odborné pomoci ostatním subjektům pečujícím o volný čas dětí a mládeže, jak v resortu školství, tak občanským sdružením pracujícím s dětmi a mládeží. DDM poskytují pomoc formou seminářů, kurzů, přednášek.
- Garance a organizace soutěží a přehlídek vyhlašovaných nebo doporučených MŠMT ČR

Prázdninová táborová činnost – rozumíme tím organizovanou činnost s dětmi, mládeží i rodiči, provozovanou v době dlouhodobého volna – tj. o letních, jarních či vánočních prázdninách. Doba trvání tábora je zpravidla delší než 5 dnů. Vyhláška ministerstva zdravotnictví ČR č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti a mládež, ve znění pozdějších předpisů, stanoví pro tento typ akcí kritérium minimálně čtyř dnů společného organizovaného pobytu dvaceti a více dětí. Kratší akce považujeme za

příležitostné. Prázdninová a víkendová činnost by měla být proporcionálně mezi 10 – 20% celkové činnosti DDM. (Pávková, 2002, stránky 121-125).

Prázdninová činnost dle Školního vzdělávacího programu DDM Praha 12 – Monetu:

- Příměstské tábory jsou koncipovány jako soubor workshopů, dílen, výletů nebo sportovních aktivit s různým zaměřením v určitém cyklu. Mají i sociální charakter pro děti zaměstnaných rodičů o prázdninách. V době letních a jarních prázdnin jsou v rámci příměstských táborů pořádány i celodenní tematické výlety.
- Tábory klasické pořádáme v letním a v zimním období, v délce trvání více jak 5 dní s programem pro účastníky každého věku. Zimní tábor je zaměřen na lyžování a zimní sporty a je pořádán v době jarních prázdnin. Letní tábory jsou zaměřeny buď obecně, nebo na specifické činnosti.
- Soustředění je několikadenní akce nebo výjezd účastníků se společným zájmem v průběhu celého školního roku.
- Výjezdové akce jsou jednodenní akce pořádané mimo DDM a většinou i mimo Prahu. Akce jsou zaměřeny na pobyty dětí v přírodě, na poznávání kulturních památek, na návštěvy společenských a sportovních akcí atd.

Umělecký tábor při DDM Praha 12 – Monet

Tento tábor jsem zakládala v DDM před 7 lety na základě osobní zkušenosti s jinými tábory. Chtěla jsem zorganizovat tábor dle mých představ, zkušeností a dovedností. Každým rokem se tak pouštím do zpracování táborového projektu – celotáborové hry, která obsahuje nějaký výtvarný motiv, výtvarnou techniku, výtvarný námět. Tady jsou některá témata, která již na letním táboře proběhla jako celotáborový projekt:

Po stopách slavných umělců r. 2007 – děti si tu hrály na umělce a osobnosti z řad výtvarníků, malířů, architektů apod.

Lidová řemesla r. 2009 – v průběhu tábora se děti seznamovaly s uměleckými řemesly jako např. hrnčíři, skláři, řezbáři, tiskly na látky.

EKO projekt r. 2010 – byl zaměřen na to, jak využít různý již použitý materiál a použít jej ve výtvarné výchově. Děti tvořily šperky, reliéfy budov, koláže.

Každý rok se snažím dětem nabídnout jinou výtvarnou aktivitu, jiné výtvarné i rukodělné činnosti, techniky, které pak zakomponuji do celotáborové hry. Máme jedno táborové pravidlo, že večerní činnosti na uměleckém táboře jsou zaměřeny především na výtvarnou činnost. Dětem vždy nabídnu a ukážu spoustu výtvarných technik, materiálu a je pouze na nich do čeho se pustí, zda budou malovat, tvořit pohlednici rodičům, či linoryt, modelovat z hlíny, nebo tvořit šperk. S sebou vozíme spousty materiálů, pomůcek, nápadů a výtvarných technik.

Zaměřujeme se také na práci s textilem, různé druhy batiky, malby na textil, tvorby z textilu. Tuto výtvarnou činnost se snažím zařadit vždy v rámci projektu a pokaždé se děti seznámí s jinou technikou batiky, malby na textil, tisku, či dekorování textilu. Při projektu animace jsem zvolila techniku savové batiky. Naše táborové projekty jsou zpravidla tvořeny tak, aby základ uchopil některou z výtvarných technik, výtvarné téma. K tomu pak přidružíme další táborové aktivity (výlety, inspirační procházky, hry, soutěže, rukodělná tvoření atd.) zapadající do celotáborového projektu.

3. PROJEKT JANOVÁČEK 2012

3. 1. Vymezení záměrů a cílů projektu

Na tento projekt bychom se měli dívat z více úhlů pohledu, jak výtvarného, tak z pohledu využití volného času v době prázdnin. A tak i záměry a cíle jsou různé:

1. Záměr a cíl z hlediska volného času, táborové činnosti.
2. Výtvarný záměr a cíl.

Ad. 1.

- ✓ Smysluplně strávit volný čas při prázdninové činnosti.
- ✓ Strávit čas se svými vrstevníky.
- ✓ Získat nové vědomosti a dovednosti.
- ✓ Uspokojit dětské zájmy a potřeby v době letních prázdnin, splnit jejich očekávání.
- ✓ Radost z činnosti.
- ✓ Naučit se spolupracovat ve skupině, dokázat se domluvit a prosadit mezi ostatními vrstevníky. Umět zorganizovat práci ve skupince.

Ad. 2.

- ✓ Hlavním cílem je nabídnout dětem nové – jiné pohledy na výtvarnou výchovu, nabídnout jim „alternativu“ ve výtvarné výchově v dnešní technické době. Nabídnout jim něco, co je bude bavit bez rozdílu věku, pohlaví, školy.
- ✓ Cílem je, aby děti pochopily základní princip tvorby animovaného filmu.
- ✓ Vyzkoušet si rozmanité techniky animace.
- ✓ Rozvíjet v dětech smysl pro estetično, pečlivost a přesnost.
- ✓ Procvičovat prostorové cítění, smysl pro barvy, tvary, proporce, kompozici, linii.
- ✓ Naučit je schopnosti samostatného kritického úsudku a rozhodnutí.

3. 2. Myšlenková mapa



Nové aktivity

- již 6. ročník letního tábora
- každý rok nová celotáborová hra
- nové výtvarné techniky a aktivity

Zajímavá témata, výtvarné techniky

- projekt musí zaujmout jak dívky, tak kluky
- musí být pro všechny věkové kategorie

Výtvarné aktivity, které se dají aplikovat do podmínek pobytu na horách, v přírodě

- vybavení na výtvarné aktivity
- rozpočet letního tábora
- prostorové podmínky

Důraz na volnočasové aktivity

- zábava
- prázdniny
- dobrovolnost

Výtvarné aktivity

- práce s hlinou
- tvorba s textilem
- přírodní materiály
- práce na pc
- estetika

Rozbor myšlenkové mapy:

Ráda bych zde vysvětlila některé úvahy v myšlenkové mapě, jak jsem došla k projektu animace. Spojením umělecké složky a táborového projektu jsem si kladla otázky, které jsem pak převáděla do úvah, co by měl projekt obsahovat, na co se zaměřit a jakým směrem se vydat, abychom splnili cíle, které jsme si vytyčili. Jako první byla úvaha nad něčím novým, jelikož to bude již 6. Ročník letního uměleckého tábora a pokaždé máme nějaký projekt směřovaný na umění. Za 5 let fungování těchto táborů jsme již vyčerpali spousty výtvarných a uměleckých témat... od malby a kresby, kdy jsme si „hráli“ na slavné umělce, přes lidové umění a řemesla, až po ekologicky zaměřený výtvarný projekt z minulého roku, kdy smyslem bylo recyklovat materiál a vytvořit z něj umělecká díla). Důležité bylo najít „novou“ výtvarnou aktivitu, která by zaujala jak holky, tak kluky, kteří s námi jezdí (poměr kluků k holkám byl na tomto táboře 12:22) a také by měla v různých stupních obtížnosti zaujmout všechny věkové kategorie dětí na našem táboře. Tudíž by projekt měl být pro děti od sedmi do šestnácti let, což je věkové zastoupení na všech našich táborech.

Další úvaha byla zařadit do celotáborového programu takové výtvarné aktivity, které budou vhodné do prostředí Školy v přírodě v Jizerských horách a přizpůsobit tyto aktivity prostředí:

- prostorovým možnostem, k dispozici je jedna společenská místnost, venkovní prostor objektu a lesy. Aktivity se tedy musí rozvrhnout tak, aby každá skupinka měla svůj prostor k tvorbě. Vše také závisí od počasí, aby se mohl využít i venkovní prostor.
- vybavení, které se musí přivést z Domu dětí a mládeže, nebo určit dětem co přesně si mají na tábor vzít za pomůcky a zajistit tyto věci z hlediska bezpečnosti práce.
- rozpočet tábora, na umělecký tábor bylo žádáno na MHMP o grant, který nám byl udělen, bohužel ne v takové výši, aby pokryl některé z finančně nákladných výtvarných projektů. Proto i v tomto ohledu animace splňuje naše požadavky.

V neposlední řadě mých myšlenkových toků je důraz na volnočasovou aktivitu, kterou bezpochyby letní umělecký tábor je a tudíž všechny činnosti tábora by měly být v rovnováze. Měl by být vyvážen poměr mezi uměleckou složkou letního tábora a ostatními aktivitami jako např.: sportem, volnou zábavou, výlety, procházkami a odpočinkem. I to je pak hodnotný zdroj inspirace pro výtvarné počiny a výtvary. Důležitým faktem je i to, že děti mají prázdniny a tak by měli být všechny aktivity zábavné, odpočinkové a z větší části dobrovolné. Měli bychom děti správně namotivovat, aby si užily výtvarnou tvorbu a nenásilně je vést k získávání nových poznatků z oblasti výtvarné výchovy a umění. Je pak úžasné vidět, že na táboře tvoří sami od sebe i ve volném čase (např. poledního klidu).

Poslední mou úvahou pak je najít výtvarnou aktivitu, výtvarné téma, či techniku, kterou dětem mohu odborně vysvětlit buď osobně, nebo někdo z týmu vedoucích. A proto jsem si kladla otázku, co kdo z vedoucích může nabídnout, v čem je dobrý a v čem vyniká a tyto jejich dovednosti zakomponovat do celotáborového animačního projektu.

Když jsem si odpověděla na všechny tyto otázky, tak animace byla jednoznačný vítěz jako výtvarné téma uměleckého tábora 2012. Na tomto ročníku uměleckého tábora bylo mým cílem dětem zadat téma animace, aby vytvořily animované filmy, které jim budou připomínat právě toto leté, tyto prázdniny, tento tábor. Chtěla jsem navodit atmosféru filmového festivalu, dostatečné podmínky a prostor k tvorbě filmů a výtvarnému tvoření. Také bych chtěla ukázat rodičům, co se dá za týden s dětmi vytvořit a co jejich děti na táboře vlastně dělaly, a že čas na táboře strávily něčím smysluplným a naučily se dalším možnostem, jak se výtvarně vyjádřit.

3. 3. Plán projektu

- a) Zvolit tři nosná témata – výtvarné řady, které děti uchopí a vytvoří animovaný film. Témata zvolit tak, aby odpovídala myšlenkové mapě a splňovala podmínky Uměleckého tábora jako celku. Vše musí do sebe zapadat, být promyšlené a připravené dopředu. Dát celotáborové hře jméno, obsah, formu.
- b) Rozplánovat tyto výtvarné řady a zakomponovat je do celotáborového programu. Promyslet motivační a inspirační prvky projektu jako celku, tak i jednotlivých výtvarných řad.
- c) Vymyslet a vytvořit počátek, průběh, zakončení nejen celotáborového projektu, ale i tábora jako celku.
- d) Zhotovit prezentaci o animaci pro děti a vedoucí oddílů. Prezentace by měla být jasná a čitelná. Měla by být s ukázkami animátorské činnosti našich, ale i zahraničních výtvarníků (animátorů). Prezentace by měla navodit motivaci v dětech a být i dobrou inspirací. Měla by představit techniky animace, výtvarnou stránku a v neposlední řadě i návody a postupy jak vytvořit animovaný film. Vše v podmínkách letního tábora.
- e) Vytvořit podrobný plán (program) jednotlivých dnů letního tábora. Když již budeme mít všechny důležité aspekty projektu, tak je zakomponujeme spolu s ostatními vedoucími do jednotlivých dnů letního tábora. Zvolíme další motivační prvky a vyvážíme jednotlivé složky – jednotlivé volnočasové aktivity na dětském letním táboře.
- f) Sepsat, nakoupit materiál a pomůcky potřebné k tomuto projektu. Důležité je materiální a prostorové zajištění projektu. Některé výtvarné pomůcky, či materiál mohou vzít z DDM, další věci se musí zabezpečit z táborového rozpočtu. Pokud bude třeba a bude vše splňovat i podmínky bezpečnosti práce, tak některé potřebné pomůcky (jako např. fotoaparáty) si děti mohou vzít za určitých podmínek z domu.
- g) Samotná realizace projektu. Reflexe vedoucích a dětí po jednotlivých dnech. Úpravy projektu přímo na místě, dle aktuálního stavu a podmínek.
- h) Promyslet a vytvořit závěrečné hodnocení. Nejen projektu jako celku, ale i dílčích výtvarných řad.

3. 4. Inspirační a motivační východiska projektu

Jaké zdroje mne inspirovaly a motivovaly k vybrání tématu animace pro celotáborový projekt – celotáborovou hru? Co mne inspirovalo a jak jsem tuto inspiraci použila k přípravě projektu tak, abych namotivovala děti a tím je zapojila do projektu? Myslím si, že dobrá motivace, je jednou z nejdůležitějších složek ve výtvarné výchově, při výtvarných projektech i obecně pedagogické činnosti s dětmi. Motivace by neměla být jen monologem pedagoga, ale měla by zaktivovat děti k rozhovoru, k nápadu na různost řešení a k dialogu. Měla by vycházet z podstaty úkolu a námětu, měla by být krátká a promyšlená. Během výtvarné činnosti bychom měli dětem ponechat dostatek prostoru k vlastnímu sebevyjádření, ponechat jim prostor ke spontánnímu vyjádření, neurychlovat řešení, dát dětem prostor, aby objevovaly způsoby zpracování daného tématu, nenásilnou formou děti vést k výtvarné činnosti.

Motivace dětí vychází z jejich vnitřních potřeb a vnějšího popudu. Vzniká vzbuzením potřeb poznávacích, sociálních a výkonových, ale také obsahy, úkoly, náměty výtvarné činnosti, výtvarnými materiály, nástroji, výtvarnými technikami.

Motivovanost dětí ve výtvarné výchově podporuje zajímavě zvolený **námět / téma**. Měl by být pro děti přitažlivý, vzbudit jejich zájem, zvědavost. Název by měl naznačovat „o co v úkolu půjde“. Věra Roeselová ve své knize *Námět ve výtvarné výchově* říká: „*Námět a jeho motivace vyvolávají u žáků představu výtvarného řešení a současně nabízejí i podobu jeho ztvárnění. Ta je dále ovlivněna postoji a individuálními zkušenostmi každého jednotlivého dítěte, jeho výtvarným citěním i dosavadními zkušenostmi. Čím je myšlenka přitažlivější a závažnější, tím snáze vyvolá v očích dítěte zřetelnou představu o vlastním výtvarném pojetí úkolu. Je proto nutné, aby si byl pedagog tohoto procesu dobře vědom a důsledně zvažoval, jak vyvolat zájem dítěte, jak jim obsah námětu a jeho nosnou myšlenku předat a jak ji motivovat.*“ (Roeselová, 1995)

Co inspirovalo mně k zadání tématu Animace jako výtvarný projekt na letní tábor? Chtěla jsem spojit výtvarnou činnost s něčím, co by děti zaujalo, s něčím moderním, s něčím co děti baví, co hojně využívají v dnešní době a to jsou počítače a technika. Velkou inspirací přímo pro obsah celotáborové hry jsou různé filmové festivaly, ať už komerčně známé, tak i ty „nezávislé“, jako např. Anifest, Anifilm, jak u

nás, tak v zahraničí. Chtěla bych dětem přiblížit atmosféru samotného festivalu, tak i tvorby animovaného filmu.

Další mou inspirací byly animované filmy jak dětské, tak pro dospělé, kterých je v dnešní době spousta a které jsem již popsala v první části mé bakalářské práce. Na ně bych také chtěla navázat při motivaci dětí, jelikož každé z dětí zná minimálně jeden animovaný film. Chodí na ně do kina a v dnešní přemodernizované době děti opravdu stráví více času u televizi a počítačů a tudíž jsem chtěla dětem nabídnout alternativu tohoto způsobu trávení volného času. A ukázat jim, jak se dá takový animovaný film vyrobit a přizpůsobit jej prostorovým podmínkám a prázdninové činnosti.

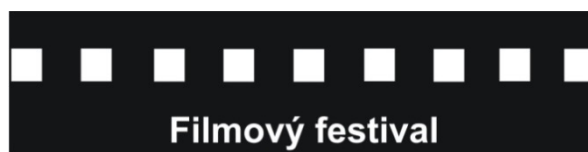
Inspirační zdroje, také musím přizpůsobit výtvarné činnosti ve volném čase a proto jsem zvolila práci ve skupinkách. A i když je to forma dané činnosti, tak si myslím, že je to i inspirace pro děti, které rády tvoří něco se svými kamarády. Navíc v horizontu trvání Uměleckého tábora (7 dnů) by bylo skoro nemožné, aby každé dítě vytvořilo svůj vlastní animovaný film. Další důležitou složkou je věk dětí, který je různorodý a já musím namotivovat jak děti sedmileté, tak šestnáctileté a tam jsou již velké rozdíly v motivaci dětí. Proto jsem se rozhodla menší děti motivovat jejich známými animovanými filmy. Větší děti a mládež budou moci nahlédnout pod pokličku krátkých animovaných filmů a nezávislé tvorbě.

Jako jeden ze zdrojů motivace pro děti jsme navrhli název, design a animovaný film pro celotáborový projekt. Vymysleli jsme název celého projektu a to je také název našeho filmového festivalu: JANOVÁČEK 2012. Jezdíme na Umělecký tábor do krásného penzionu Školy v přírodě do Janova nad Nisou v Jizerských horách, proto název Janováček. Chtěli jsme dát celému projektu nějakou „tvář“, nakonec jsme vytvořili sošku Janováčka, obrázek č. 6.,



Obrázek 6 Janováček, tvorba: L. Ziková

5., která bude zároveň jako odměna v závěru projektu. Každé dítě, které vytvářelo animovaný film, by pak mělo obdržet Janováčka.



Také jsme vytvořili grafiku (logo) „našeho“ filmového festivalu obrázek č. 7. V tomto duchu se ponese celý projekt, logo použijeme na

Janováček 2012



Obrázek 7 Logo festivalu, grafika L. Ziková diplomy, pamětní listy, jednotlivé programy festivalu a další. Bylo vytvořeno tak, aby zaujalo jak mladší děti – barevný název, tak formát kinofilmu, což zaujme starší děti a mládež.

Jako další zdroj inspirace jsme pro děti vytvořili animovaný film, který má za úkol:

- přiblížit tvorbu animovaného filmu dětem
- použijeme jej jako úvodní znělku našeho festivalu
- má nám vedoucím poskytnout zkušenost, jak se takový film vytváří, abychom naše zkušenosti z tvorby mohli předat dál dětem

Scénář ke krátkému filmu Janováček 2012:

- Jak vzniká soška Janováčka – proces tvorby, a její jednotlivé úseky.
- Materiál: keramická hmota - hrnčířská hlína světlá, různé přírodní materiály (klacíky, papír, korálky).
- Keramické pojetí modelování - tvorba Janováčka, který pak postupně přivede písmenka svého názvu na „filmové plátno“. Písmenka jsou z různých materiálů a předmětů, různých tvarů, barev a linií – přibližují dětem vše, co se dá použít jako výtvarný materiál, výtvarný prostředek k animaci.
- Konečná fáze, je pak vypálená a naglazovaná soška spolu s názvem festivalu.
- Hudbu ke krátkému filmu vytvoří děti z kroužku elektronické hudby, na základě shlédnutí animovaného filmu, což bude motivací i pro tyto účastníky našich zájmových aktivit během školního roku.

Tvorba Janováčka z keramické hlíny mne přímo inspirovala k jednomu ze tří témat, které bych chtěla dětem zadat při tvorbě animovaného filmu:

1. Živá hlína - stopa
2. MANDALY
 - plošková animace – koláž
 - animace předmětů

3. 5. Struktura a specifikace jednotlivých částí projektu

Pro všechna témata projektu Janováček jsem vybrala jednotnou strukturu projektu, která obsahuje:

ČASOVÝ ROZSAH: 6 dní, minimální dotace 4 hodiny / 1 den tábora

VĚK: 7 – 16 let, výtvarnou činnost budeme přizpůsobovat jednotlivým věkovým skupinám, které na táboře máme. Věkové rozpětí dětí je velké a jsme zvyklí, že starší děti pomáhají těm mladším. Mladší děti tedy mohou oživit modelínu, starší děti budou pracovat s hlínou, taktéž plošková animace bude odlišná dle věku.

ZADÁNÍ: vytvořit krátkou animaci z fotografií. Na výběr jsou tři různá témata: Živá hlína, Plošková animace, Volná tvorba. Děti by měly během tvorby pochopit základní principy a různé techniky animovaného filmu, osvojit si práci s digitálním fotoaparátem. Důraz bude kladen na výtvarné pojetí filmu, na linie, barvy, tvary a výtvarné techniky. Starší věková skupina by pak měla umět pracovat s jednoduchým programem na úpravu fotografií a tvorby animovaného filmu Windows Movie/DVD Maker.

Výstupem projektu pak bude krátký animovaný film – animace z fotografií se zaměřením na jeho výtvarnou podobu. Děti budou pracovat ve skupinkách, aby se učili vzájemné komunikaci a společné tvorbě. Rozdělí si profese, které jsou potřebné při tvorbě jakéhokoliv animovaného filmu, ať už je to večerní film pro děti či dospělé, nebo krátký animovaný dokument:

- ❖ **Producent** – vytváří projekt jako takový, definuje jeho parametry a záměry. V našem projektu jsem to byla já, kdo dětem připravil celý projekt, zorganizoval tak, aby měly čas a prostor k tvorbě.

- ❖ **Režisér** – *koordinuje všechny tvůrčí složky, a ty pracují dle jeho představ.* Děti ve skupinkách si samy zvolí svého režiséra, může to být někdo ze starších dětí, nebo může být jeden režisér na více snímků.
- ❖ **Výtvarník** – *je druhým základním kamenem animovaného filmu. Animovaný film je především stylizovaný výtvarný projev. Výtvarné pojetí zásadně ovlivňuje látka, námět, příběh může být temný, veselý nebo lyrický. Je na výtvarníkovi, aby atmosféru příběhu vhodně interpretoval.* Děti si samy zvolí, kdo se bude nejvíce podílet na výtvarném projevu animace, nemusí to být jeden člověk, měl by to být někdo, kdo má výtvarné citění.
- ❖ **Animátor** – *třetí základní kámen animovaného filmu. Vdechuje život do loutky nebo předmětu. Především by měl jeho pohybu dát charakter a výraz, měl by vystihnout podstatu pohybu a podstatu hry animované postavy.*
- ❖ **Kameraman** – *další základní kámen animovaného filmu. Spolu s výtvarníkem vytváří obrazovou stránku filmu. Má zásadní podíl na tom, jak dílo na plátně vypadá. Je to technik, kutil a vynálezce v animovaném filmu.* Pro naše účely to bude někdo, kdo bude fotit. Nemusí to umět perfektně, děti se mohou prostřídat, vyzkoušet si fotit. Myslím si, že tohle bude profese v našem animovaném filmu, která se bude líbit každému. Necháme na dětech, aby se toho ujaly, a jen vysvětlíme některé zásady fotografie a hlavně dostanou informace o obsluze fotoaparátů.
- ❖ **Příprava** – *jsou to ty činnosti, které je potřeba provést než se začne točit. Scéna, dekorace, rekvizity.* V našem projektu to mohou být všechny děti ve skupince a mohou se zapojit a dávat vše dohromady.
- ❖ **Stavba** – *zní to jednoduše – udělej pokoj horské chaloupky podle skici výtvarníka. Tito lidé musí vědět, jak udělat např. podlahy chaloupky, aby po nich mohla loutka kráčet, jak udělat nábytek a další.* Děti si tedy samy připraví vše potřebné, jestli to bude celá stavba, či jen pozadí k animaci.
- ❖ **Dramaturg** – *je nastaveným zrcadlem autora, režiséra, výtvarníka, producenta i produkčního. Všem pomáhá svojí radou.* Našimi dramaturgy budou vedoucí oddílů. Budou dětem radit, pomáhat, spolupracovat. Mohou být prostředníkem mezi producentem a dětmi.

- ❖ **A nakonec autor** – děti si samy dle námětu zvolí někoho, kdo napíše scénář, který je alfou a omegou pro naše animované filmy. Děti si mohou sednout a dát scénář dohromady, tady se fantazii meze nekladou. Dramaturg (v našem případě vedoucí oddílu) by měl děti nenásilně vést a směřovat je „správným“ směrem. (Kačor, 2010, stránky 205-209)

MOTIVACE: viz. stránky výše: 18. – 20. Dále budeme mít pro děti připraveny ukázky krátkých animovaných filmů, prezentaci o animovaném filmu. První večer našeho Uměleckého tábora zahájíme projekt „velkou tiskovou konferencí“, tak jako na filmových festivalech. Dětem představíme celý projekt, budeme s nimi diskutovat na daná témata, děti nám budou klást otázky a my je budeme zodpovídat. Otázky budou klást tak, aby se vlastně dozvěděly, co bude tématem projektu a na co se zaměříme. Další motivace bude na jednotlivých vedoucích, kteří budou mít za úkol dětem vše objasnit, pomoci jim, diskutovat s nimi v průběhu tvorby.

ZÁVĚR/HODNOCENÍ: hodnotit budeme tvorbu již v jejím průběhu, povzbuzovat a pomáhat dětem během tvorby. V závěru projektu pak společně shlédneme všechny dokončené animované filmy a budeme diskutovat nad hotovými díly. Udělíme ceny poroty, všechny děti od nás obdrží sošky Janováčka za krátký animovaný film.

Jednotlivé části projektu pak budou obsahovat: námět, zadání, výtvarný problém, klíčová slova, druh výtvarné činnosti a technické realizační prostředky. Děti budou pracovat ve skupinkách a každá skupinka si vybere námět a techniku animace dle svého uvážení, svých možností a schopností.

3. 5. 1. NÁMĚT č. 1: ŽIVÁ HLÍNA - STOPA

Toto téma vzniklo na základě mých dlouholetých zkušeností a studií s tvorbou z keramické hlíny a na základě tvoření mé animované „prvotiny“ a tím byl úvodní spot k našemu filmovému projektu. Mohu tedy dětem podat pomocnou ruku při tvorbě a práci s keramickou hlínou. Jako nosnou výtvarnou techniku při tvorbě z hlíny jsem zvolila hru s otisky – děti poznávají stopy zvířat za pomocí přírodnin, materiálů, drobných předmětů, které se liší tvarem, texturou a velikostí. Děti se seznámí s principem otisku. Hry s otisky v dětech probouzí výtvarnou fantazii a tvořivost.

ZADÁNÍ: vytvořte animaci keramické hmoty (hlíny) na jakékoliv téma, za použití otisků do hlíny, deformaci tvarů, rytí. Pokuste se objevit a pochopit, co všechno hmota dokáže. Sbírejte, porovnávejte, pozorujte, vytvářejte sbírky otisků, komponujte nálezy na ploše, kterou Vám pro tento účel bude keramická hmota. Můžete si vytvořit i svá razidla, můžete na otisk navázat kresbou – rytím do hmoty dřívkem, bodcem. Oživte hlínu a vdechněte jí život pomocí animovaného filmu:

- Napište jednoduchý scénář, dle kterého vytvořte animovaný film na motivy stop zvířat.
- Nasbírejte vhodný materiál k otiskům: přírodniny, předměty s různými texturami (např.: makovice, klacíky, rydla, knoflíky, provázky, listy, květiny, potraviny), vytvořte si matrici (přilepte vhodné materiály a předměty na pevný podklad).
- Pomocí digitálního fotoaparátu nafotěte jednotlivé části filmu „okénko po okénku“ a zpracujte na PC.

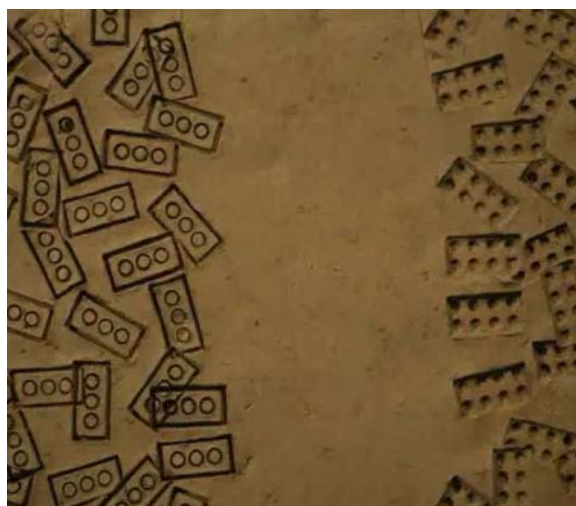
MOTIVACE: přizpůsobena věkovým kategoriím dětí a byla vedena ve dvou rovinách:

1. Dialog nad animovanými filmy vyjadřující princip otisků a práci s hmotou.

2. Stopy zvířat – poznávání.

Ad. 1. Dialog na téma animované filmy, které znáte? Ukázky krátkých animovaných filmů pracujících s hmotou (hlínou, modelínou), či otisky Matyáše Trnky, Jana Švankmajera – vést dialog nad těmito ukázkami.

Ad. 2. Obrázky a zvuky zvířat a ptáků. Procházka v lese – hledání otisků stop. Naučné hry. Dialog o stopách, kde se s nimi setkáváme, co to vlastně stopa je, přiřazování otisků top k jednotlivým zvířatům.



Obr. 8 Matyáš Trnka (anim.film Absurp)

VÝTVARNÝ PROBLÉM: samotným výtvarným problémem u této animace je hra s povrchovými strukturami, otisky – zanechávání stop na povrchu hmoty – plynulé,

s přitlakem, odlišná síla, či délka stop, tvar, prolínání linií, vztah několika linií, kombinace směrů, vztah k ploše, její textura.

KLÍČOVÁ SLOVA: keramická hmota, otisk, stopa, digitální fotoaparát, práce se snímky.

ORGANIZACE VÝUKY: práce ve skupince, oddílu.

PŘIDANÁ HODNOTA: aktivní znalost stop ptáků, zvířat, člověka. Fantazie při hledání vhodného předmětu, materiálu k otisku jednotlivých stop a tvorbě filmu.

TECHNICKÉ REALIZAČNÍ PROSTŘEDKY: prostorové podmínky - za deště společenská místnost, při dobrém počasí se může tvořit ve venkovních prostorech, digitální fotoaparát, stativ, počítač s programem k tvorbě filmů. Výtvarný materiál a pomůcky potřebné k tvorbě: keramická hlína (na výběr světlá/tmavá, s šamotem/bez šamotu), podložka, voda, drobné předměty s různými texturami, přírodniny: špachtle, dřevo, klacíky, listy, květiny, kameny, jídlo, provázky. Další výtvarný materiál dle potřeby jednotlivých animovaných filmů např.: voda, engoby (hliněné barvy), štětce.

POSTUP:

- děti si nejprve vytvořily skupinky, ve kterých pracovaly na projektu. Skupinky tvořily převážně holky a kluci zvláště (proto je z filmů i vidět, především na scénářích, jak jsou filmy tvořeny, kterým směrem směřují).
- společně ve skupince si zvolily téma a dle něj si vytvořily jednoduchý scénář animovaného filmu. V mnoha případech šlo o jednoduché kresby scénáře. Nejlepší scénář vznikl přímo při samotném tvoření. Děti vymyslely, o čem film bude, a pak začaly zkoušet různé otisky do hlíny – tím se jim navozovaly představy a některé pasáže filmu vznikaly přímo při samotné tvorbě otisků. Zjišťovaly, co jak který předmět otiskne vzhledem k tvarové podobnosti se stopami zvířat. Jaká je síla otisku, dle přitlaku ruky, či např. hození předmětu z výšky – jaký se udělá otisk do hmoty.
- dle scénáře si děti navrhly podklad, vybraly druh keramické hmoty a našly, či vytvořily matrice stop zvířat. Stopy si pak zkoušely otisknout na cvičnou

hliněnou plochu. Zjišťovaly jaký předmět, či materiál je k otiskům nejlepší, který vyhovuje tvarově dané stopě zvířete.

- vše konzultovaly se svými vedoucími, kteří jim pomáhali při přípravě jednotlivých filmů.
- děti si určily ve svém realizačním týmu, kdo, co bude při tvorbě filmu dělat. Kdo bude fotit, kdo bude animátor, výtvarník.
- když měl tým vše připraveno, začala samotná tvorba filmu: dle scénáře děti tvořily otisky do připravené hmoty a jednotlivé úseky tvorby zaznamenávaly na fotoaparát „okénko po okénku“.
- mohl se používat stativ a byly obeznámeny, jak fungují jednotlivé fotoaparáty. Radami a názornými ukázkami jsme jim pomáhali při tvorbě – z jakého úhlu fotit, aby se zabírala celá scéna filmu, jak postupovat časově při tvorbě, který pohyb – v našem případě otisk zabrat na fotoaparát. Důležité bylo ponechat dětem při tvorbě „volnou ruku“, aby to byla jejich práce a nezasahovat příliš do focení a tvorby animovaného filmu. Spíš pomáhat s technickými záležitostmi při tvorbě.
- po nasnímání určitého počtu snímků děti předaly fotky k dalšímu zpracování. Jako technickou podporu a pomoc při tvoření již konečné podoby filmu nám vypomáhali starší chlapci, kteří v závěru tábora měli opravdu co dělat, abychom filmy dokončili a mohli je předvést na naší přehlídce filmů poslední večer našeho uměleckého tábora.

ZHODNOCENÍ PRÁCE – ŽIVÁ HLÍNA: animace hrou s otisky děti velmi bavila a zaujala. Především postupné mazání otisků, či vyrytých nápisů a kreseb bylo pro děti zábavné. Práce ve skupinkách nebyla problémem, děti se vždy zapojovaly do tvorby jakékoliv části filmu. Sem tam vznikaly taškařice, kterou stopu kdo bude otiskovat. Od toho tu byli po ruce vedoucí, aby zakročili. Děti pochopily techniku otisků, zjistily, že do keramické hmoty se dají otisknout jakékoliv předměty i materiál. Otisky je zaujaly natolik, že vytvořily animovaný film z otisků rukou a jmen každého účastníka tohoto uměleckého tábora.

Obrazová dokumentace k námětu Živá hlína - STOPY



Animovaný film „Oříšek“ – práce dívek ve věku: 7 – 8 let

Scénář:

- otisk oříšku zanechá stopu v labyrintu – zakutálí se uprostřed
- veverka hledá oříšek a jde labyrintem
- cesta je dlouhá a tak si ji zkrátí
- dojde k oříšku a ten se uvolní a odkutálí pryč
- důlek po oříšku se začne plnit vodou a zatopí vše kolem

Postup tvorby:

- vytvořila se plocha z tmavé keramické hmoty bez šamotu technikou přikládáním kousků hlíny, následným vyhlazením pomocí rukou a houby namočené ve vodě.
- následovalo rytí jmen autorek a názvu filmu pomocí špejlí s hrotem a postupné umazávání jmen.
- otisk provázku do tvaru labyrintu.
- otisk oříšku – různé polohy.
- otisk stopy veverky za pomoci špachtlí a dřívěk, které vytvořili její stopu (tvarové odlišnosti jednotlivých stop v závislosti na tlaku rukou, úchopu špachtle/dřívka).
- zalitý plochy vodou a postupné mazání stop: veverky, labyrintu.

Obrazová dokumentace k animovanému filmu „Oříšek“





3. 5. 2. NÁMĚT č. 2: MANDALY

Mandaly byly kresleny, malovány, tesány do kamene a stavěny ve všech dobách a končinách (Čína, Indie, Amerika – Indiáni, Tibet) atd.). Mandala má v každé civilizaci své podstatné místo a její význam se v různých kulturách mění, ale u všech je spjata s duchovnech, s přírodní harmonií. Tvorba mandaly (kreslené) začíná od středu směrem ven. Zničení mandaly probíhá opačným směrem. Mandalu lze pro účely výtvarné výchovy rozdělit následovně:

KRESLENÉ MANDALY – pastelky, pastely, vodové barvy, tempery, tempery rozmíchané v uvařeném škrobu, barevné křídly...

PŘÍRODNÍ MANDALY – šišky, lesní plody, kamínky, dřevo, kůra, mech, listí, květiny...

VYSYPÁVANÉ MANDALY – obarvená rýže, kroupy, papírové konfety, barevné korálky a knoflíky, mušle...

HAPTICKÉ MANDALY – fazole, hrách, kukuřice, proso, těstoviny, vločky...

PÍSKOVÉ A SNĚHOVÉ MANDALY

TANEČNÍ MANDALY – namalovaným labyrintem můžeme procházet či tančit a hledat „svoji“ vlastní cestu.

ŽIVÉ MANDALY – vytvořené z lidí (skupina lidí si lehne na zem, tak aby vytvořila kruhový tvar).

(Svobodová, Mandalu a jejich využití v arteterapii, str. 77)

Pro účely animovaného filmu jsme využily přírodních a vysypávaných mandal. Jednou z důležitých složek při tvorbě mandal vedle symbolů, tvarů a čísel jsou BARVY. Vladimíra Svobodová ve své diplomové práci píše: „Při práci s mandalami je důležité si všimnout nejenom volby jednotlivých barev, ale i jejich umístění.“ Jsou rozděleny na primární, sekundární, terciální a neutrální barvy. Barvy v mandalách získávají vícerozměrný smysl:

Primární: žlutá - symbol světla, tepla, slunce

Červená – znamená oheň a krev

Modrá – značí nekonečnost, hloubku, nebe, svobodu, harmonii

Sekundární: oranžová – energie

Fialová – moudrost, rovnováhu

Zelená – harmonii, uklidnění

Terciální: hnědá – zemitost, solidnost

Neutrální: bílá – čistota, světlo, dokonalost

Černá – smrt, smutek, temnota

Také já jsem volila téma mandal především pro jejich barevnost, barevnou škálu a vztah člověka k barvám po všech stránkách, jak po stránce významu mandal, tak výtvarné výchovy.

ZADÁNÍ: vytvořte animaci MANDAL/LY pomocí kolážové techniky, či techniky animace předmětů. Všimněte si barev, tvarů, používaných předmětů, jejich vzájemné působení, využijte hry s barvami. Při tvorbě mluvte o svých pocitech a symbolech barev na Vaší mandale, o vzájemném působení různých předmětů a materiálů, které jste při tvorbě mandaly použili.

- Vytvořte mandaly technikou vysypávání, přírodní mandaly, či koláže.
- Utvořte jednoduchý „scénář“ k animovanému filmu mandal
- Nasbírejte si potřebný materiál a přírodniny, připravte barvy. Vytvořte scénu „základnu“ pro mandaly (prostředí, ve kterém budete mandaly tvořit a fotit).

MOTIVACE: povídání o mandalách: co to mandala je? Něco málo z historie. Názorné ukázky mandal z různých končin světa. Krátké video ukázky mandal, jak se tvoří.

Diskuse o barvách, povídání o vyjádření svých pocitů pomocí barev. Která barva se Ti líbí, kde se s kterou setkáváme, co barvy v mandalách symbolizují.

Procházka lesem – spojení pocitů, přírody a výtvarné výchovy. Sbírání přírodnin, povídání si co vše můžeme na mandaly použít, co najdeme v lese.

ORGANIZACE VÝUKY: práce ve skupince, oddílu i jednotlivci.

TECHNICKÉ REALIZAČNÍ PROSTŘEDKY: výtvarný materiál a pomůcky potřebné k tvorbě: papíry, kartony, látky, filcový papír, korálky, tužky, fixy, tuš, přírodniny: květiny, provázky: kamínky, klacíky, šišky a další, knoflíky, drátky, rýže (potravinářské barvivo). Další výtvarný materiál dle potřeby jednotlivých animovaných filmů. Prostorové podmínky - za deště společenská místnost, při dobrém počasí se může tvořit ve venkovních prostorách (les, louka, cesta, hřiště atd.), digitální fotoaparát, stativ, počítač s programem k tvorbě filmů.

POSTUP TVORBY PŘEDLOHY MANDAL: zvolila jsem a vysvětlila dětem jeden z postupů tvorby předlohy mandal. Tento postup se může použít při jakékoliv tvorbě mandaly, ať je to mandala přímo v přírodě (např. v lese), či kreslená, sypaná a další.

- 1) Zvolíme si podklad pro mandalu: může to být karton, papír, látka, sklo, venkovní prostor: v lese, na louce, na zahradě, na cestě atd.
- 2) Představíme si, jak by měla být mandala velká a číslo, které ji bude provázet.
- 3) Vytvoříme hranice – kruh a osnovu (výseč) mandaly dle zvoleného čísla. Linie mohou být různého tvaru, šířky a budou tvořit hranice jednotlivých výsečí.
- 4) Do vzniklé osnovy tvoříme (kreslíme) další tvary dle fantazie, či které máme rádi, nebo se s nimi setkáváme v běžném životě.
- 5) Takto vzniklou předlohu (viz. fotografie postupu v příloze bakalářské práce str.49) můžeme použít při tvorbě kreslených, přírodních, sypaných, haptických a dalších mandal.

A. ANIMACE PŘÍRODNÍCH MANDAL

VÝTVARNÝ PROBLÉM: jak spolu přírodniny reagují, porovnáváme různé druhy materiálu, jejich strukturu, povrch, kvality, živé a neživé materiály, drobné plody. Dialog mezi předměty, význam spojení přírodnin do mandal. Pravidelné a nepravidelné linie předmětů. Animace předmětů.

KLÍČOVÁ SLOVA: přírodniny, linie, kruh, digitální fotoaparát, práce se snímky.

PŘIDANÁ HODNOTA: co vše mohu použít k tvorbě mandal, či jakékoliv jiné výtvarné činnosti, co mi mohou nasbírané přírodniny dát?

POSTUP:

- Nasbírali jsme si na procházce lesem různé druhy živých a neživých přírodnin.
- Děti si vytvořily scénáře, do kterých zahrnuly materiál z lesa dle jejich fantazie, pocitů, co je jim líbilo.
- Našly si místo, kde mandalu tvořily a fotily, většinou to bylo ve venkovním prostoru (cesty, chodníky, louka)
- Ohraničili si mandalu a pak začaly tvořit a přikládat různé přírodniny do linií mandaly. Pracovaly bez předlohy.

- Každý krok tvorby mandaly byl nafocen a dán ke zpracování v animaci.

Obrázková dokumentace k animaci přírodních mandal – první obrázek: co vše jsme na animaci mandaly nasbírali, druhý obrázek: výsledná mandala pod názvem „lesní slunce“ – postup tvorby animace: z nasbíraných přírodnin se okénko po okénku snímala tvorba mandaly, mandalu se pak podařilo animátorům roztočit.



ZÁVĚR: Děti tyto animace tvořily jak ve skupinkách, tak i jednotlivě. Líbilo se jim skládat různé materiály to tvaru mandal a vše si fotit. Bavilo je tvořit přímo v přírodě, a jak mandaly zapadly do okolního prostředí. Tvorba této mandaly je inspirace např. na vycházky škol, školek, zájmových kroužků do přírody, stačí s sebou vzít fotoaparát.

B. ANIMACE SYPANÝCH MANDAL

VÝTVARNÝ PROBLÉM: barevné asociace, symbolika barev v mandalách, barvy, které mám rad/a – oblíbené barvy, barevná kompozice, spojení pocitů a barev při tvorbě mandaly, hra s obrazci – zvětšování/zmenšování obrazců.

KLÍČOVÁ SLOVA: barva, výběr barev, pocity, symboly, mandala, předloha, digitální fotoaparát, práce se snímky.

PŘIDANÁ HODNOTA: moje barevná škála – co o mně barvy vypovídají.

POSTUP:

- Obarvíme si rýži potravinářskými barvami. K dispozici je nepřeborná škála barev. Barvy můžeme míchat, či přidávat na intenzitě, mít světlejší a tmavší odstíny jednotlivých barev (intenzitu barev získáme dle toho, jak dlouho ponecháme rýži namočenou v potravinářské barvě).
- Vytvoříme si scénář k tvorbě animovaného filmu mandal, tak aby důraz byl kladen na barevnost sypané mandaly.
- Vytvoříme si předlohu mandaly (viz. tvorba předlohy, str.35) na námi zvolený podklad. Již v této fázi se může začít se snímáním fotografií jednotlivých částí tvorby mandaly. Vše záleží na fantazii při tvorbě scénáře.
- Když máme předlohu hotovou, zvolíme si barevnou škálu, nebo můžeme volbu barev nechat na našem pocitu, fantazii a barvy volit přímo až při samotné tvorbě – vysypávání mandaly.
- Při sypání barevné rýže dle předlohy, snímáme okénko po okénku jednotlivé úseky tvorby, můžeme barvy zkusit a pak je zas pryč. Můžeme snímat po menších úsecích sypání, či zvolit snímání jednotlivých nakreslených úseků mandaly.
- Když je mandala dokončena, můžeme snímat jakýkoliv pohyb, točení, vzájemné propojení dvou či více mandal (viz. příloha C - animace), zánik, rozfoukání atd.
- Při tvorbě a snímání sledujeme, jak se mění barevnost mandaly, její velikost, prolínání obrazců.

ZÁVĚR: tvorba tohoto typu animace mandal bavila především starší děti a především holčičky. Tvorba je náročnější na přípravu, i průběh je časově náročný. Proto menší děti

animaci nedokončily, pracovaly bez předlohy, jen dle své fantazie. Závěrem vznikly krásné animace mandal převážně od starších dívek s barevnými asociacemi, se vzájemným propojováním obrazců a děti se zajímaly i o to, co která barva na mandale symbolizuje.

C. ANIMACE KOLÁŽOVÉ MANDALY

VÝTVARNÝ PROBLÉM: kompozice materiálů, vrstvení, stříhání, trhání, mačkání, volba různých druhů materiálů – kontrast textur (papíru, látek, filcového papíru) a jejich spontánního tvarování do linií mandal. Kolážová technika animace. Kompozice barev

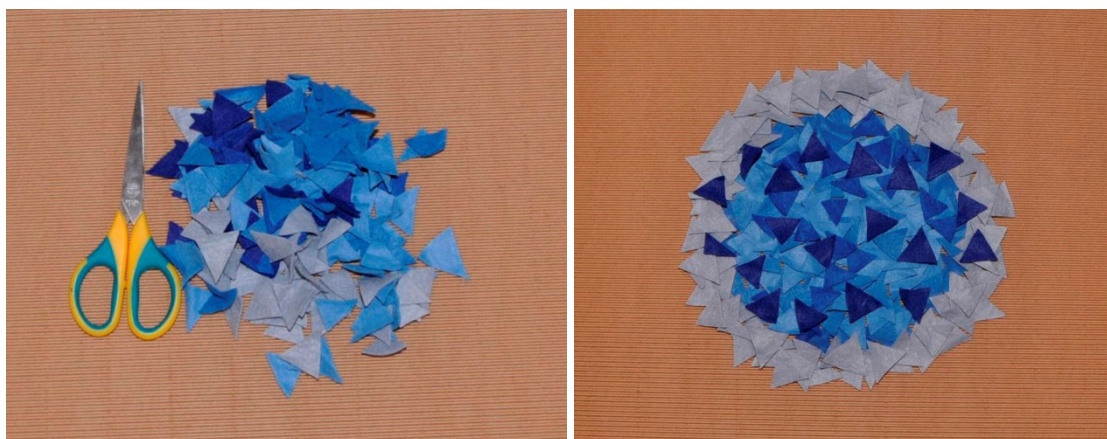
KLÍČOVÁ SLOVA: koláž, mandala, stříhat, papír, látka, předloha, digitální fotoaparát, práce se snímky.

PŘIDANÁ HODNOTA: netradiční technika pro tvorbu mandaly.

POSTUP:

- Nejprve si děti většinou ve skupinkách, které si samy zvolily, navrhly scénář. Ten obsahoval především, jaký výtvarný materiál budou k tvorbě používat, jak jej budou vrstvit, zda-li bude mít mandala nějaký konkrétní příběh.
- Pak si děti zvolily podklad mandaly a připravily si potřebné pomůcky, materiál, fotoaparát.
- Některé skupinky mandalu tvořily pomocí předlohy (viz. tvorba předlohy mandal, str.35), některé skupinky/děti tvořily bez předloh, pouze dle své fantazie.
- Poté začalo samotné focení a tvorba mandal. Děti stříhaly, trhaly a tvarovaly výtvarný materiál do linií mandal. Lepily jej na podklad a jednotlivé úseky tvorby zaznamenávaly na fotoaparát.
- Některé skupinky vytvářely příběhy a mandaly použili jako scénu pro své filmy.

Obrazová dokumentace ke kolážovým mandalám:



ZÁVĚR: děti pracovaly, jak ve skupinkách, tak i jednotlivě. Výtvarnou animaci na téma koláží jsme zhodnotili v závěrečné reflexi se všemi dětmi, které se na kolážových mandalách podílely. Naučily se pracovat s různými materiály, menší děti si zdokonalovaly techniku stříhání (zde jsem zjistila, že některé děti věku: 1. – 2. třídy ZŠ nejsou schopny ustříhnout jakýkoliv daný tvar, např. kolečko, trojúhelník atd.). Těm, kterým stříhání nešlo, tak používaly metodu trhání (u papíru). Celkově děti tvorba animovaných koláží velmi bavila a vytvořily velmi zdařilé výtvořky.

4. Závěrečné hodnocení celého projektu – Janováček 2012

Týdenní táborový projekt animovaného filmu jsme hodnotili v několika úrovních:

- 1) průběžné hodnocení během projektu
- 2) večerní reflexe po každém dni projektu
- 3) diskuse nad jednotlivými animovanými filmy
- 4) předávání cen – Janováček 2012
- 5) dotazník/dopis k celotáborové hře a táboru jako celku
- 6) mé osobní hodnocení celého projektu i uměleckého tábora

Tyto všechny stupně hodnocení jsou dobré pro mou samotnou reflexi, pro pořádání dalších ročníků uměleckého tábora, ale také pro děti i vedoucí, protože bez nich by vlastně ani projekt nevznikl.

Průběžné hodnocení během projektu

Již od samého začátku projektu jsme se snažili formou diskusí hodnotit spolu s dětmi průběh jejich tvorby. Samotné diskuse vznikaly i v jednotlivých skupinkách dětí, které pracovaly společně na projektu. Snažili jsme se dětem do tvorby příliš nezasahovat, ale na druhou stranu jsme je nenásilně vedli k finálnímu výtvoru.

Každý vedoucí pedagog sledoval tvorbu dětí ve své skupině, kdy se s každým snažil hovořit o jeho animovaném filmu. Zjišťoval, jakou mají představu o finální podobě animovaného filmu, pomáhal dětem radami, postřehy a svými zkušenostmi.

Večerní reflexe po každém dni projektu

Večerní reflexe jsou již rituálem našich uměleckých táborů. Probíhají každým rokem a hodnotíme vždy události, tvorbu, či průběh celého uplynulého dne. Každý den před večerkou se celý tábor sejde v příjemném prostředí klubovny, či venkovního ohniště a společně rozebíráme uplynulý den. Reflexe je dobrovolná, ale nikdy se však nestalo, že by děti nechtěly nic říci. Většinou, když začne jeden hodnotit, přidá se většina dětí. U vedoucích oddílů je to pak samozřejmost, že hovoří o tom, co se jim na tvorbě dětí líbí, s čím pomáhali, kde je potřeba něco vylepšit, či jak každá skupinka na projektu pracovala.

Dětem se tento druh hodnocení velmi líbí, možná také proto, že na umělecký tábor jezdí z 75% ty samé děti a již se naučily tvorbu formou reflexe hodnotit a nové děti se rády přidají k hodnocení. Nikdo děti nekritizuje a mohou si vlastně samy zhodnotit, jak jednotlivé dny pracovaly, co vylepšit, jak jsou s projektem daleko, či jak jsou celkově se svou tvorbou spokojeni. Na letním táboře s projektem animovaného filmu jsme formou reflexe především hodnotili:

- co se dětem dařilo, nebo naopak nedařilo v průběhu dne při tvorbě filmů
- s čím mají při tvorbě potíže a jak je společně vyřešíme
- co se jim obecně za ten jednotlivý den nejvíce, či nejméně líbilo

Když bych měla já jako hlavní vedoucí jak tábora, tak projektu zhodnotit naše večerní reflexe k animovanému filmu, tak je to hodnocení jen kladné. Děti otevřeně mluvily o animovaných filmech, bylo vidět, že je tvorba opravdu baví, byly rády, že se naučily vytvořit si svůj vlastní animovaný film a oceňovaly práci se svými kamarády ve skupinkách.

Diskuse nad jednotlivými animovanými filmy

Tato část hodnocení probíhala v závěru našeho uměleckého tábora. Poslední večer patřil slavnostnímu ukončení projektu Janováček 2012 přehlídkou vzniklých animovaných filmů, následnou diskusí nad každým z nich a předáváním ocenění (o tom bude ještě zmínka na další straně mé bakalářské práce).

Neboť jsme diskusi nad jednotlivými filmy brali více odborně, měli jsme jako porota filmového festivalu připravené otázky, jak na autory jednotlivých děl, tak i ostatní děti, které jsme tímto zapojili do diskuse.

Připravené okruhy otázek:

- ❖ Téma/námět – jaký námět a jakou techniku si určitá skupinka zvolila a na základě čeho tak učinily? Měly s výběrem témat nějaký problém?
- ❖ Jak se nám jako porotě, ale i ostatním dětem líbí výtvarné zpracování animovaného filmu? Zda děti dodržely výtvarnou/animační techniku, zda jim vyhovovala, nebo zkusily jinou?
- ❖ Role ve skupince – kdo byl autorem scénáře, výtvarníkem atd.? Jak a kdo se podílel na animovaném filmu, jak se jim s dětmi ve skupince

pracovalo? Nastaly nějaké problémy v komunikaci mezi dětmi ve skupince? A co jejich vedoucí, pomáhali jim, povzbuzovali a podporovali jejich tvorbu?

Průběh diskuse:

Po zahájení závěrečného ceremoniálu našeho projektu děti zhlédly celkem dvanáct animovaných filmů, které za týden projektu vytvořili. Čtyři z nich vznikly z námětu Živá hlína – stopa, tři animované filmy byly animace předmětů – přírodní mandaly, další tři byly tvořeny kolážovou animací a dvě byly technikou sypaných mandal. Délka jednotlivých filmů se pohybovala většinou do jedné minuty. Délka jednotlivého animovaného filmu nebyla na začátku určena, více méně jsme v průběhu tvorby zjistili, že některé počty snímků jsou malé a vzniklé filmy opravdu jen kraťoučkové. Dle mého názoru to bylo dáno tím, že jsme se celkově hodně zaměřili na výtvarné zpracování filmu a pak nám již zbývalo méně času na samotnou tvorbu filmu. Ale i tak vznikly obdivuhodné filmy a práce celkově byla úžasná.

Po zhlédnutí každého jednoho filmu se k němu vedla diskuse na dané otázky viz. výše. Navíc každá skupinka měla svého zástupce, který jejich animovaný film uvedl a řekl o něm pár vět. K prvnímu bodu se děti vyjadřovaly spíše tak, že žádné problémy s výběrem tématu neměly. V druhém bodě jsme se především ptali my, jako porota. Hodnotili jsme výtvarné zpracování, které v některých případech bylo úžasné a děti si s přípravou k filmu jak výtvarně, tak i časově vyhrály. Vznikly i animované filmy náhodně, kdy na základě práce ve skupince a na jednom druhu animační techniky si děti zkusily i jinou techniku ve svém volném čase. Některé děti také pomáhaly v jiných skupinkách.

Rolí ve skupinkách se děti zhostily velmi dobře. Většina z nich tvořila se svými kamarády a žádné výraznější neshody nenastaly. Spíše naopak děti si pomáhaly, především starší děti těm mladším. Bylo opravdu hezké je vidět při práci. I většina vedoucích se své role zhostila na výbornou. Pokud nebylo v jejich moci dětem nějak odborně poradit, tak jsme vše řešili dohromady a případné nedostatky jsme odstranili společně. Děti se do diskuse na toto téma zapojily tím, že hodnotili pedagogickou práci

svých vedoucích na jedničku. Po celou dobu tvorby (dle názoru dětí) vedoucí děti ve skupinkách povzbuzovali a pomáhali jim.

Předávání cen Janováčka

Náš malý filmový festival byl zakončen udělením cen poroty v těchto kategoriích:

- ❖ Výtvarné zpracování filmu
- ❖ Za kreativitu ve filmu
- ❖ Za nejlepší scénář k filmu
- ❖ Za nejlepší film
- ❖ Za technickou podporu

Malými soškami Janováčka jsme ocenili všechny děti, jelikož jejich tvorba a nasazení byly obdivuhodné. A na obrázku č. máme již oceněné děti filmového festivalu Janováček.



Obrázek 9 Předávání cen Janováček

Závěr

Tato bakalářská práce měla několik dílčích cílů. Jedním z nich byla snaha popsat a vysvětlit projekt klasické animace, propojit výtvarnou a filmovou výchovu s volnočasovými aktivitami na letním táboře.

Dalším cílem bylo nabídnout dětem v dnešní mediální a technické době takovou výtvarnou aktivitu, která by děti zaujala, a aby pochopily, že výtvarná výchova může nabídnout nepřeborné množství výtvarných technik, materiálů a kompozic. Tudiž cíl bakalářské práce byl i cílem mého táborového projektu.

V neposlední řadě bych ráda tuto práci nabídla i svým kolegům, kteří připravují celotáborové hry, učí v zájmových kroužcích, ať už výtvarné či keramické dílny, nebo v kroužcích technického charakteru tj. fotografie, PC grafika a další. Někteří již projeví zájem si práci přečíst, aby měli inspiraci pro svou pedagogickou činnost.

V teoretické části bakalářské práce jsem objasnila pojem animace, jak se tvoří a co to vlastně samotná animace je. Dále jsem se zajímala o principy a druhy animace a také jsem uvedla něco málo z historie animovaného filmu. Důležitou složkou teoretické části práce jsou představitelé animovaného filmu, jak z naší, tak světový výtvarníci v tomto oboru. Zaměřila jsem se především, na ty nejznámější, ale také na ty animátory, kteří představují vždy některou z animovaných technik, pro příklad uveďme Z. Miler – kreslená animace, J. Švankmajer – plastelínová loutka atd. V závěru teoretické části jsem popsala co je to táborová činnost, tato činnost při DDM Monet a v souvislosti se Školním vzdělávacím programem našeho zařízení.

Pak následovala praktická část, která vlastně zaujímá převážnou část mé bakalářské práce a která podrobně vysvětluje celý táborový projekt výtvarné animace – Janováček 2012. V úvodu této části jsem se zaměřila na vymezení cílů tohoto projektu a cestu k těmto cílům pomocí myšlenkové mapy, kterou jsem pak dopodrobna rozebrala. Následoval plán celého projektu a snad jedna z nejdůležitějších didaktických činností a to je motivace a inspirace. Součástí praktické části je pak podrobný popis samotné animace našich filmů a výtvarných činností včetně výtvarných problémů, popisů a závěrů jednotlivých animovaných technik, tak jak jsme je s dětmi tvořili.

Celá bakalářská práce je provázena obrázky a fotografiemi z naší tvorby, některé jsou pro přehlednost ponechány přímo u samotného textu, aby lépe propojily psané

slovo se samotnou tvorbou. Ostatní fotografie, jsou dány jako příloha práce a jsou řádně označeny.

V samotném projektu jsem si ověřila, jak je důležité dětem nabízet zajímavé „alternativy“ výtvarných činností, obzvlášťňovat výuku výtvarné výchovy na táboře, v kroužku i ve škole něčím novým, pro děti zajímavým, přitažlivým tak, aby se splnil výtvarný záměr činnosti a aby děti výtvarná výuka bavila alespoň natolik, jako na našich táborech.

Literatura:

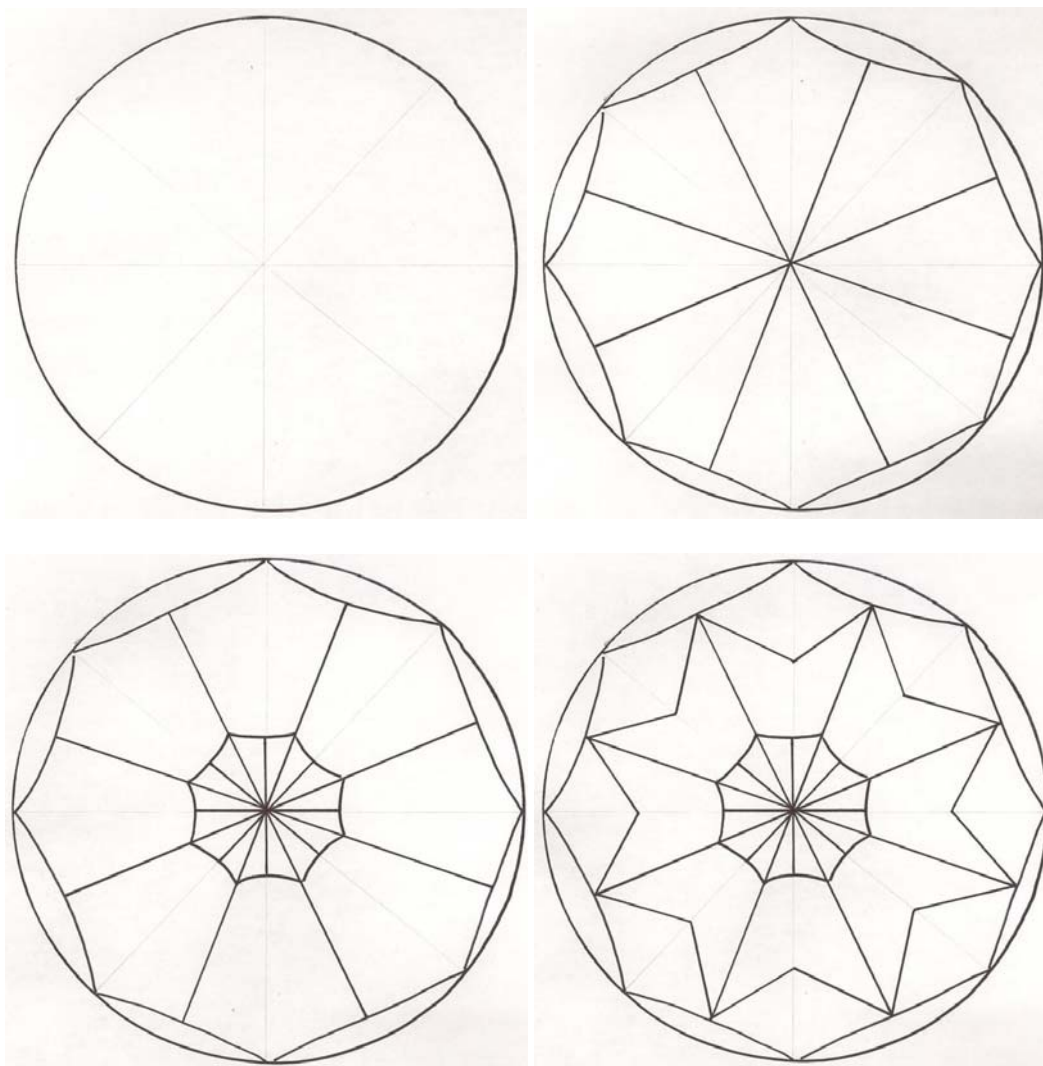
1. KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČ. *Zlatý věk české loutkové animace*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2010, 221 s. ISBN 978-802-0421-906.
2. PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.
3. DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-733-1012-0.
4. DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, 137 s., [4] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-252-7.
5. DOVNIKOVIČ, Borivoj [ze srbochorvatštiny přeložil Jiří JAROŠ]. *Škola kresleného filmu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animovaného filmu, 2007. ISBN 978-807-3310-912.
6. KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2004, 110 s. ISBN 80-733-1019-8.
7. Terry Gilliam. In: *Česko-slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2013-12-04]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/2910-terry-gilliam/>
8. Jan Švankmajer. [online]. [cit. 2013-12-04]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/3305-jan-svankmajer/>
9. ROESELVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, c2004, 265 s. ISBN 80-902-2675-2.
10. ROESELVÁ, Věra. *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1996, 241 s. ISBN 80-902-2671-X.
11. ROESELVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2003, 56 s. ISBN 80-729-0121-4.
12. ROESELVÁ, Věra. *Námět ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1995, 195 s. ISBN 80-238-3744-3.

13. ROESELVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, c1997, 219 s. ISBN 80-902-2672-8.
14. SVOBODOVÁ, Vladimíra. *Mandaly a jejich využití v arteterapii*. Praha, 2000. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce PhDr. Jana Jebavá.
15. [Http://www.centrum-mandala.cz](http://www.centrum-mandala.cz). [online]. [cit. 2013-12-05].
16. PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 80-717-8711-6.
17. HÁJEK, Bedřich. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007, 65 s. ISBN 978-80-7290-265-1.
18. HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, 176 s. ISBN 80-717-8927-5.
19. TOMKOVÁ, Anna, Jitka KAŠOVÁ a Markéta DVOŘÁKOVÁ. *Učíme v projektech*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009, 173 s. ISBN 978-807-3675-271.

Přílohy:

- A. Obrázková příloha k tvorbě předlohy mandal
- B. Dotazník k celotáborovému projektu a tábora jako celku
- C. Animované filmy – v příloze na cd (Roeselová, 1995) (Roeselová, 1995)

A. Obrázková příloha k tvorbě předlohy mandal



B. Dotazník k celotáborovému projektu a tábora jako celku

Tuto metodu hodnocení jsem vybrala na samotný závěr našeho pobytu. Jednak posloužil této bakalářské práci a především je to odkaz k zamyšlení pro mne jako hlavního vedoucího tábora, jelikož mne děti každým rokem usvědčují v tom, že pořádat umělecký tábor je vlastně posláním, které dělám především z lásky k mé práci a také k těmto dětem. Většina z nich s námi jezdí pravidelně, a proto dotazník byl takovým zhodnocením mé práce a práce všech vedoucích. Cílem tohoto dotazníku bylo:

- Zda se dětem celotáborový projekt animace líbil
- Co by chtěli dělat v dalších ročnících tohoto tábora

Formu dotazníku jsem zvolila anonymní a metoda diagnostiky byl dotazník s uzavřenými i otevřenými otázkami. Děti mohly své odpovědi házet do naší poštovní schránky, kterou máme již několik let a využíváme ji na případné dotazy, připomínky, či naopak pochvaly od dětí. Otázky byly uveřejněny na společné nástěnce, takže k nim měl přístup každý člen tábora. I když byl dotazník anonymní, tak se nakonec podepsala většina z dětí. Tím nám daly najevo velkou důvěru, kterou v nás mají.

Znění dotazníku:

- a. Tvořili jste již někdy animovaný film? Pokud ano, kde to bylo?
- b. Líbil se Vám celotáborový projekt na téma animovaného filmu?
- c. Která technika animovaného filmu Vám byla nejbližší a proč tomu tak bylo?
- d. Co byste rádi uvítali z uměleckých a výtvarných činností v dalším ročníku tábora?

Vyhodnocení dotazníku:

- Odpovědělo 27 dětí z 34. Většina z nich se do dotazníku i podepsala.
- Věkové rozmezí dotázaných 7 – 16 let (je nepřesné, udávám tu věkové rozmezí, které měly v termínu konání tábora. Někteří měli na táboře narozeniny).
- Na otázku č. 1 odpovědělo 22 dětí, že animovaný film nikdy netvořily. Tři děti jej tvořily ve škole (2 na základní škole, jeden na gymnáziu) a dvě děti navštěvovaly kurz animovaného filmu.

- Při otázce č. 2 všichni odpověděli, že se jim projekt líbil. Některé děti, co s námi jezdí pravidelně, zhodnotily projekt jako nejlepší celotáborovou hru.
- Otázka č. 3 – techniky animovaného filmu vyšly ve výsledku dotazníku takto: první byly přírodní mandaly a hra s otisky, které byly nejbližší největšímu počtu táborníků a nejvíce děti bavily. Jako druhé děti určily kolážové mandaly spolu se sypanými. Na otázku proč tomu tak bylo, některé děti neodpověděly, 18 dětí napsalo, že je tvorba dané animace bavila a líbily se jim výsledné animované filmy, měly z nich radost.
- Na poslední otázku děti psaly různé návrhy na celotáborové projekty, jako např.: že by chtěly hrát divadlo, tvořit kulisy, loutky a že by pak výsledné divadelní hry mohly natáčet na video. Jeden z návrhů byl, zaměřit projekt více na keramiku a zhotovit si vlastní přírodní pec a v ní zkusit vypálit výtvary z hlíny. Uvidíme, co nám příští ročníky uměleckého tábora nabídnou, a doufám, že budou tak úspěšné, jako ten 2012.

C. ANIMOVANÉ FILMY – v příloze na CD