

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE / CHARLES UNIVERSITY IN PRAGUE  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA / FACULTY OF EDUCATION  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY / DEPARTMENT OF ART EDUCATION

DIPLOMOVÁ PRÁCE

# ANIMACE A ANIMOVANÝ FILM VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ ANIMATION AND ANIMATED FILMS IN ART EDUCATION

**Kateřina Hausenblasová / rozená Kofránková**  
Pujmanové 889/11, Praha 4, 14000

3. ročník

Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů  
pro základní školy, střední školy a základní umělecké školy — výtvarná výchova

Prezenční studium

Červen 2014

**Vedoucí diplomové práce**

PhDr. Raudenský Martin, Ph.D.

**Konzultantka**

Mgr. Linda Arbanová, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně za použití literatury uvedené v seznamu literatury.

V Praze, dne 17. 6. 2014

Děkuji svému vedoucímu diplomové práce PhDr. Martinu Raudenskému, PhD. za inspirativní a trpělivé vedení. Děkuji vedoucím animačních školiček Mgr. Lindě Arbanové, PhD, MgA. Zuzaně Bukovinské a Mgr Martině Voráčkové za ochotu při konzultacích. Dále děkuji Šimonu Brejchovi a dalším pedagogům, kteří mi poskytli materiál ze svých praxí. V neposlední řadě děkuji svému muži a celé rodině za trpělivost a veškerou pomoc při dokončování práce.

## **ANOTACE**

Hausenblasová, Kateřina: Animace a animovaný film ve výtvarné výchově. [Diplomová práce] Praha 2014 – Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 102 s.

Práce mapuje současnou praxi i teoretické možnosti a potenciální problémy animace ve výtvarné výchově. Práci doplňuje internetová stránka, která prezentované informace a zkušenosti zpřístupňuje formou blogu široké veřejnosti a zejména všem pedagogům, kteří by chtěli animaci do výuky zařadit. Ve výtvarné části autorka představuje dva vlastní animované filmy a s nimi provázané autorské knížky.

**KLÍČOVÁ SLOVA:** animace, animovaný film, vzdělávání, výtvarná výchova, výtvarné umění, výtvarné techniky, školičky animace.

## **ANNOTATION**

Hausenblasová, Kateřina: Animation and Animated Films in Art Education. [Diploma thesis] Prague 2014 – Charles University in Prague, Faculty of education, art education department, 102 ss.

The thesis presents practical, theoretical and potentially problematic aspects of using animation in education. The text is supplemented by a blog website that makes all the information and experience accessible to the general public and especially to teachers interested in incorporating animation in their teaching. The artwork part consists of two short animated films, each with an artists' book related to the film.

**KEYWORDS:** animation, animated film, schooling, art education, visual art, art technique, animation courses.

## **ABSTRAKT**

Práce se zabývá využitím prostředků animovaného filmu v rámci výuky výtvarné výchovy. Představuje animaci jako moderní a dostupnou formu výuky, která stimuluje tvůrčí schopnosti dětí a rozvíjí jejich sociální a komunikační dovednosti při práci v kolektivu. Mapuje její možnosti a reflektuje potenciální problémy a jejich možné řešení. Autorka se opírá o praxi domácích i zahraničních pedagogů, kteří se výukou animovaného filmu zabývají, ale staví též na vlastních zkušenostech. Práci doplňuje také internetová stránka, která tyto zkušenosti zpřístupňuje formou blogu všem pedagogům, kteří by chtěli animaci do výuky zařadit, i široké veřejnosti. Ve výtvarné části autorka představuje dva vlastní animované filmy a s nimi provázané autorské knížky.

## **ABSTRACT**

The thesis deals with the use of animated films in art education. It presents animation as a modern and accessible form of education which stimulates children's creativity, social and communication skills and their ability to teamwork. It describes the positive potential of animation in education as well as some problematic issues and their feasible solutions. The author builds on the best practise of Czech and foreign teachers and practitioners of the education of animation but also on her own experience in the field. The text is supplemented by a blog website that makes the experience accessible to teachers interested in the topic and to the general public. The artwork part consists of two short animated films, each with an artists' book related to the film.

<b>OBSAH</b>	
<b>1. ÚVOD</b>	<b>8</b>
<b>2. ANIMOVANÝ FILM A JEHO MÍSTO VE VZDĚLÁVÁNÍ</b>	<b>10</b>
<b>2.1 ANIMACE A RVP</b>	<b>11</b>
<b>3. ANIMACE A JEJÍ MOŽNOSTI</b>	<b>15</b>
<b>3.1 ANIMACE JAKO PROSTŘEDEK SOUČASNÉHO VIZUÁLNÍHO VYJÁDŘENÍ</b>	<b>17</b>
OD OBJEKTU K PLOŠE A ZASE ZPÁTKY	18
<b>3.2 ANIMACE A JEJÍ UPLATNĚNÍ V PROFESIONÁLNÍM ŽIVOTĚ</b>	<b>26</b>
REKLAMA	27
HUDEBNÍ VIDEOKLIP	28
SERIÁLOVÁ A KOMERČNÍ FILMOVÁ TVORBA	29
POČÍTAČOVÉ HRY	30
ANIMOVANÁ ZNĚLKA	31
<b>4. ŠKOLIČKY ANIMACE</b>	<b>32</b>
<b>4.1 ZAHRANIČNÍ ŠKOLIČKY ANIMACE</b>	<b>33</b>
ITALSKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA AVISCO	34
RUSKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA DA	35
BELGICKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA CAMERA E.T.C.	36
BELGICKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA KIDSCAM	37
DÁNSKÁ ŠKOLIČKA CAP	38
<b>4.2 TUZEMSKÉ ŠKOLIČKY ANIMACE</b>	<b>39</b>
<b>4.3 AKREDITOVANÉ KURZY ANIMACE PRO PEDAGOGY</b>	<b>41</b>
<b>5. TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU S DĚTMI</b>	<b>42</b>
<b>5.1 ANIMACE V ZÁJMOVÝCH KROUŽCÍCH, VE ŠKOLÁCH A NA JEDNODENNÍCH DÍLNÁCH</b>	<b>43</b>
KURZY ANIMACE	45
ANIMAČNÍ KURZ V AEROŠKOLE	45
FILM MOŘE	47
ANIMACE V ZŠ, SŠ, ZUŠ A NA GYMNÁZIÍCH	50
PROJEKT KRESBA V ANIMACI NA GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE	51
NÁVAZNOST NA ŠVP	52
KRESBA V ANIMACI / ZÁZNAM KRESBY	53
REFLEXE HODINY	54
KRESBA V ANIMACI / RUCHAŘSKÁ DÍLNA – ZVUK A OBRAZ	56
REFLEXE HODINY	57
JEDNODENNÍ DÍLNY A WORKSHOPY	59
ANIMAČNÍ DÍLNA V PODBRDSKÉM MUZEU	60
VAZBA NA RVP PRO ZV	62
REFLEXE DÍLNY	62
<b>5.2 ANIMOVANÝ FILM JAKO PROJEKT VE VÝUCE</b>	<b>65</b>
SOFTWARE A VYBAVENÍ PRO ANIMACI	66
JAK ZAČÍT S VÝUKOU ANIMACE	67
HUDEBNÍ VIDEOKLIP	70
NÁMĚT A PŘÍBĚH V ANIMOVANÉM FILMU	71
OD STRIPU KE KLASICKÉMU STORYBOARDU	72
PŘÍPRAVA SCÉNY A VLASTNÍ ANIMACE S DĚTMI	73

ZVUK V ANIMOVANÉM FILMU	74
POSTPRODUKCE A TRIKOVÁ TVORBA	75
PREZENTACE FILMŮ	76
LITERATURA PRO PEDAGOGY ANIMACE	77
<b>6. VLASTNÍ VÝTVARNÁ ČÁST</b>	<b>78</b>
<b>6.1 CESTA VLAKEM</b>	<b>79</b>
<b>6.2 ZIMA V PEŘINÁCH</b>	<b>81</b>
<b>7. ZÁVĚR</b>	<b>83</b>
<b>SEZNAM LITERATURY</b>	<b>85</b>
<b>SEZNAM VYOBRAZENÍ</b>	<b>89</b>
<b>ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE</b>	<b>91</b>
<b>PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ</b>	<b>93</b>

# 1. ÚVOD

V době, kdy dochází k masivní digitalizaci škol a kdy se současně začínají i ozývat i hlasy proti tomuto trendu (KOMÁREK, Michael nedatováno), přicházím s tématem tvorby animovaného filmu a jejím zařazením do běžné výuky. To dnes právě díky této digitalizaci možné. Na druhé straně nabízí tento způsob výuky i možnost práce s materiálem, akční práci v prostoru a nutí žáky a studenty komunikovat a spolupracovat spolu navzájem. Hlavním cílem je rozvíjení kreativity a kritického myšlení ve vztahu k audiovizuálním mediálním výstupům, které nás každodenně obklopují. Skrze tvorbu animovaných filmů se děti učí tvůrčím způsobem smysluplně využívat digitální technologie, které jsou pro ně zcela bezprostředně přirozené. Vyžaduje však od pedagogů teoretické znalosti i praktické dovednosti týkající se vytvoření celého filmu, schopnost komunikace s žáky na partnerské úrovni a maximální nasazení během příprav hodin, v průběhu výuky i po ní.

Ačkoliv se dnes s výukou animace setkáváme na mnohých školách, zdaleka ještě není běžnou součástí výuky v rámci plošného uplatnění na základních a středních školách. Navíc filmy, které vznikají, mají velmi rozdílnou úroveň, ať už se jedná o výtvarné či obsahové kvality. Je to způsobeno mnoha faktory, od nevyhovujícího technického vybavení škol, přes neochotu či neschopnost některých učitelů držet krok s novými technologiemi, až po nedostatek spolupráce učitelů mezi sebou. Z výše zmíněných důvodů vyvstává otázka, zdali je bezpodmínečně nutné tvorbu animovaného filmu autoritativně zařazovat do výuky i tam, kde o ní samotní učitelé z různých důvodů zájem nemají, a zdali není v takovém případě lepší zvolit formu animačních workshopů pořádaných některou z profesionálních školiček animace. Práce vychází na jedné straně z teoretického podkladu, který byl definován v rámcovém

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

*Jako doplněk hlavního textu uvádím formou postranního panelu příklady některých konkrétních děl a obrazové ukázky z nich.*

*Část uvedených filmů a videí přikládám též v elektronické části práce z důvodu snazšího dohledání s časovým odstupem od vzniku této práce. O zařazení těchto filmů jsem se s autory osobně dohodla nebo jsem filmy dostala pro výukové účely od filmových festivalů nebo animačních školiček. V případě filmů publikovaných na internetu pak uvádím odkaz na webové stránky, kde byly v době přípravy této práce k prohlédnutí.*



vzdělávacím programu (RVP) Filmovou a audiovizuální výchovou pro základní školy a gymnázia (Výzkumný ústav pedagogický v Praze 2010) a ze současných kurikulárních dokumentů týkajících se výtvarné výchovy, na druhé straně ze zkušeností řadových pedagogů, kteří se aktivně věnují ve své výuce fenoménu animace či animovaného filmu a z dlouholetých zkušeností pedagogů školiček animace našich i zahraničních. V neposlední řadě čerpám, jako jeden z pedagogů animační školičky, i ze zkušeností svých vlastních a to jak autorských, tak pedagogických.

Podobně jako Linda Arbanová (ARBANOVÁ 2010), vycházím ze situace výtvarného pedagoga, který se snaží ukotvit svou práci v rámci výtvarné výchovy. Uvádím ale i možnosti mezioborové spolupráce a spolupráce škol se školičkami animace a jejich dílnami. Cílem je představit animaci a animovaný film jako jednu z možností, jak nově uchopit vzdělávací obsah výtvarné výchovy a poukázat na přesahy, které animace může ve výuce mít stejně tak, jako se děje v současném výtvarném umění. Práce se zaměřuje na animaci jako jednu ze současných metod výuky výtvarné výchovy, která v sobě obsahuje jak sociální aspekty, tak mediální výchovnou složku. Jejím cílem však není vytvoření ucelené a přísně strukturované metodiky animace, ale spíše jakéhosi otevřeného zdroje pro pedagogy, kteří by si chtěli sami něco takového ve výuce vyzkoušet. Jedním z výstupů by proto měla být jednoduchá forma online prezentace s odkazy, která by byla přístupná nejen pedagogům, ale třeba i samotným žákům nebo studentům, kteří by se o tuto tematiku chtěli více zajímat. Tato prezentace je přístupná na metodickém portále RVP na <http://animace.blogy.rvp.cz/>.

## 2. ANIMOVANÝ FILM A JEHO MÍSTO VE VZDĚLÁVÁNÍ

Se zařazením animace do výuky výtvarné výchovy se v současné době setkáváme stále častěji (HLÁVKOVÁ 2011, 2012). Je to způsobeno zvyšující se dostupností digitální technologie, díky které může filmový záznam vzniknout, změnami v koncepci vysokoškolských studijních programů, které připravují budoucí pedagogy výtvarné výchovy a v neposlední řadě i současnou podobou vizuální kultury, v jejímž rámci je multimediální tvorba dnes zcela přirozeným nástrojem vyjadřování. Narůstající povědomí a zájem o digitální technologie platí stejně tak i pro většinu dnešních dětí.

V zahraničí je trend zavedení animace jako nástroje výuky do škol zpracováván v celých programech pro budoucí pedagogy. Dánská VIA University College dokonce nabízí jako jeden z výměnných programů pro studenty pedagogických fakult právě takovýto semestrální kurz (VIA University College nedatováno). Mimo jiné nabízí možnost akreditovaných kurzů vedených profesionálními animátory, vede kurzy pro děti, pořádá semináře, přednášky a workshopy pro dospělé a v neposlední řadě pořádá každoročně i festival, který probíhá po celém městě Viborg a má široký doprovodný program. V České republice zatím není takto celistvě zpracovaná metodika filmové a audiovizuální výchovy. Pro ty, kteří ale o ní mají zájem, plní tuto funkci filmové školičky, které pořádají mimo jiné i akreditované kurzy pro pedagogy.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Viz kapitola AKREDITOVANÉ KURZY ANIMACE PRO PEDAGOGY (s. 43).



OBR. 1: Z FILMU KOLOBĚH PŘÍRODY

pedagog: Markéta Slachová

asistent: Veronika Stojanová

*Prezentace odučených lekcí na metodickém portálu RVP ukazuje, že změna kurikula výtvarné výchovy spolu se zařazením filmové výchovy do vysokoškolských programů pro pedagogy se promítá do způsobu výuky mladých pedagogů. Na katedře výtvarné výchovy na PedF UK v Praze se s praktickou i teoretickou výukou filmu setkávají studenti již v bakalářských programech. Proto většina mých kolegů s dětmi občas animované filmy tvoří. Článek kolegyně Markéty Slachové na metodickém portále RVP popisuje přípravu a průběh hodiny na ZUŠ Čakovice. Autorka projektu ve své prezentaci uvádí vazby na různé klíčové kompetence, průřezová témata i mezioborové přesahy včetně očekávaných výstupů a možnosti variabilně zadání upravovat pro různé věkové skupiny žáků.*

*Pramen:*

*<http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/16355/JAK-JSME-ANIMOVALI-NA-ZUS-CAKOVICE.html/>*

## 2.1 ANIMACE A RVP

Jak v úvodu zmiňuji, animace na školách dnes už není žádnou novinkou. Nesporná je zde vazba na průřezová témata, rozvoj pěti klíčových kompetencí ZV (sociální a personální, komunikativní, k učení, k řešení problémů, pracovní / u středoškolského vzdělávání – k podnikavosti) i možnost mezioborových přesahů a spolupráce.<sup>2</sup> V současné době má dokonce již vymezený prostor ve své vlastní vzdělávací oblasti *FILMOVÉ a AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVĚ*, která je v RVP jasně definována. (Výzkumný ústav pedagogický v Praze 2010, s. 91) Stejně tak se ale dá uplatnit v rámci běžné výuky výtvarné výchovy a fungovat i jako prostředek posilování prevence socio-patologických jevů, na kterou většina škol nevyčleňuje dostatečný časový prostor.<sup>3</sup>

Ačkoliv se celá práce zaměřuje na výuku animace v rámci výtvarné nebo filmové/audiovizuální výchovy, její interdisciplinární charakter je patrný z většiny dětských filmů, které jsou prezentovány na nejrozličnějších přehlídkách a festivalech. Některé školy si dokonce zvou lektory animačních školiček na celotýdenní projekty vztahující se přímo k exaktním oborům, jako je například chemie (ZŠ Jungmanovy sady v Mělníku již tímto způsobem spolupracuje několik let s animační školičkou ULTRAFUN).

<sup>2</sup> Několik ukázkových hodin v kapitole ANIMACE V ZÁJMOVÝCH KROUŽCÍCH, VE ŠKOLE A NA JEDNODENNÍCH DÍLNÁCH (s...)

<sup>3</sup> Z osobního rozhovoru s Michalem Žmolíkem metodikem prevence a školním psychologem na ZŠ nám. Jiřího z Poděbrad, Praha 3



OBR. 2: VYUŽITÍ ANIMOVANÉHO FILMU V HODINÁCH CHEMIE

*ZŠ Jungmanovy sady v Mělníku letos pořádala již druhý ročník projektu PŘÍRODNÍ VĚDY MODERNĚ A V TÝMU, ve kterém spolupracovala s animační školičkou ULTRAFUN a kde mimo jiné v průběhu jednoho týdne vytvořili žáci společně film, který vycházel z předchozích chemických pokusů a měl upevnit jejich znalosti a zároveň vytvořit multimediální výukový materiál pro další ročníky.*

*Pramen:*

<http://www.moderneavtymu.estranky.cz/>

Projekt ANIMACE – IMAGINACE, ŠKOLA ANIHROU, který organizovala animační školička ANIMANIE ve spolupráci s animační školičkou ULTRAFUN, zahájil letos v únoru na základních školách v Ústeckém kraji více než dvouměsíční dílnu animovaného filmu. Během této doby navštívili lektori z ANIMANIE a ULTRAFUNU na dvě stovky školáků v Duchcově, Teplicích, Mostu, Krupce, Hrobu nebo Oseku. Animační maraton spojoval filmový workshop s výukou. „Děti totiž točí témata, která s pedagogy probírají. Samy vyjádří látky, kterými se ve škole zabývají. Zároveň vznikají filmové materiály. Ty pak slouží i jako učební pomůcky pro další děti. Severočeské děti točily animované snímky s námětem severočeských či českých pověstí a bájí, hudební videoklipy, literární povídky a náměty, snímky s tématem životního prostředí a ekologie a další motivy učebních látek. Současně s dětmi si rozšiřují kvalifikaci v oblasti mediální výchovy i učitelé.“ (ANIMANIE nedatováno).

Pro příští ročník plánují organizátoři větší zapojení pedagogů. Měli by mít možnost pracovat na svém vlastním projektu, který by se pak začlenil do celkové práce třídy. Díky tomu by pak měly být učitelé, kteří tímto workshopem projdou, sami schopni animaci ve výuce využívat i po skončení týdne.<sup>4</sup>



OBR.: 3 ANIMACE – IMAGINACE, ŠKOLA ANIHROU

*Dětské filmy z projektu zatím nejsou ještě publikovány, ale na konci června budou prezentovány na malém animačním festivalu v Duchcově, posléze na festivalu Podzimní sklizeň, který Animánie každoročně pořádá. Také budou k nalezení na youtube kanálu Animánie. Severní Čechy byly prvním regionem, ve kterém workshopy proběhly. Celý projekt zastřešuje ještě větší projekt ANIMACE – IMAGINACE, ENERGIE BUDOUCNOSTI, který má ambice navštívit s podobným způsobem i další regiony. Podrobně metodicky definuje cíle a tematické okruhy workshopů a dále je pro školy popsán i postup a průběh celé práce s dětmi. Vzhledem k tomu, že se jedná o velice zajímavý materiál, který není volně přístupný, přikládám ho do elektronické části práce.*

*Pramen:*

*<https://www.youtube.com/user/animaanie>*

<sup>4</sup> Z osobního rozhovoru s Martinou Voráčkovou – hlavním koordinátorem celého projektu

Mimo běžné základní vzdělávání se můžeme setkat i s takovými projekty, jako jsou projekty pro výuku animace na školách pro sluchově postižené. Jednou z takových škol, která spolupracovala dlouhou dobu s animační školičkou ULTRAFUN, je Střední škola, základní škola a mateřská škola pro sluchově postižené Holečkova v Praze 5. Během celého roku docházely lektorky do školy a vedly kurz animovaného filmu zcela bez jakéhokoliv tlumočníka. Projekt měl pomáhat začleňovat neslyšící do běžného života mezi slyšící.<sup>5</sup>

Martin Peroutka, který po několik let pracoval jako asistent v Jedličkově ústavu, dokázal, že animovat mohou i vážně postižené děti. Zorganizoval ve škole během jednoho vyučovacího bloku s dětmi pixilaci. Třída byla nadšená a z výsledku měla radost větší, než většina zdravých dětí. Jeden chlapec s Aspergerovým syndromem, který se zajímal o informatiku, výsledný film sám nahrál na server youtube.co. Na škole v přírodě pak již bez jakéhokoliv pedagogického vedení zorganizoval další pixilaci s celou třídou, která se posloužila jako představovací video třídy na maturitním plese (JUS 2011).<sup>6</sup>



OBR. 5: PIXILACE STUDENTŮ JELIČKOVA ÚSTAVU

<sup>5</sup> Z vlastního rozhovoru s Klárou Marešovou, zakládající lektorkou ULTRAFUNU.

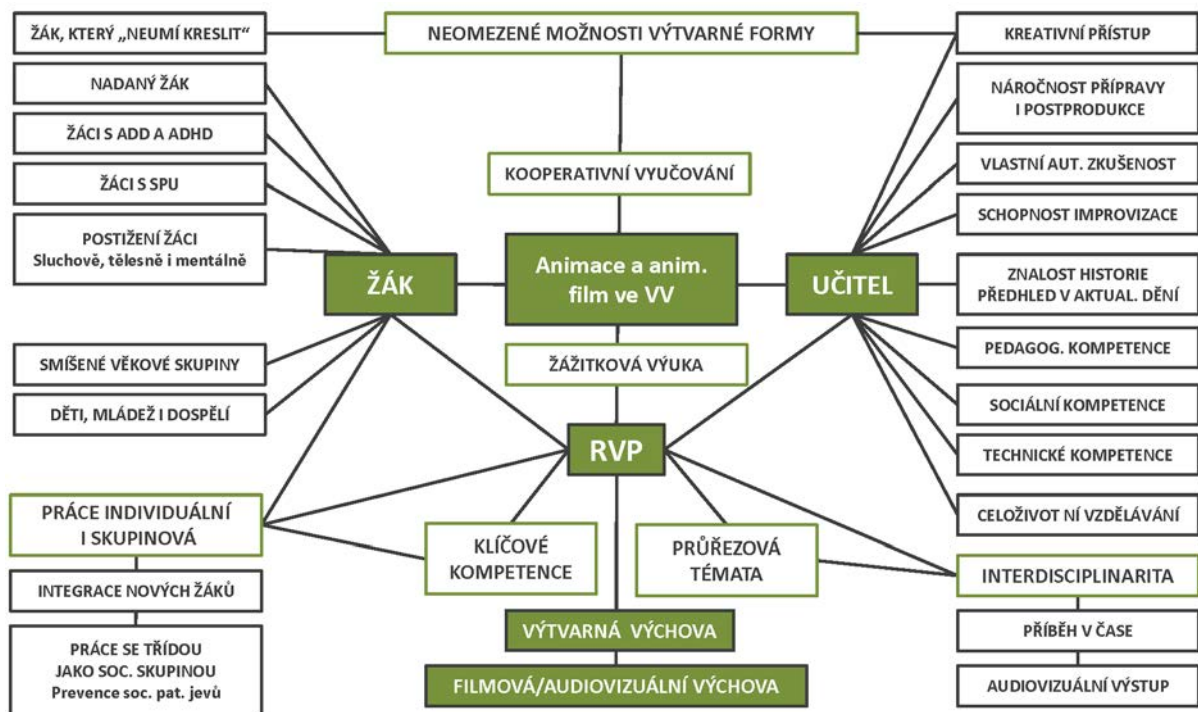
<sup>6</sup> Z vlastního rozhovoru s Martinem Peroutkou.



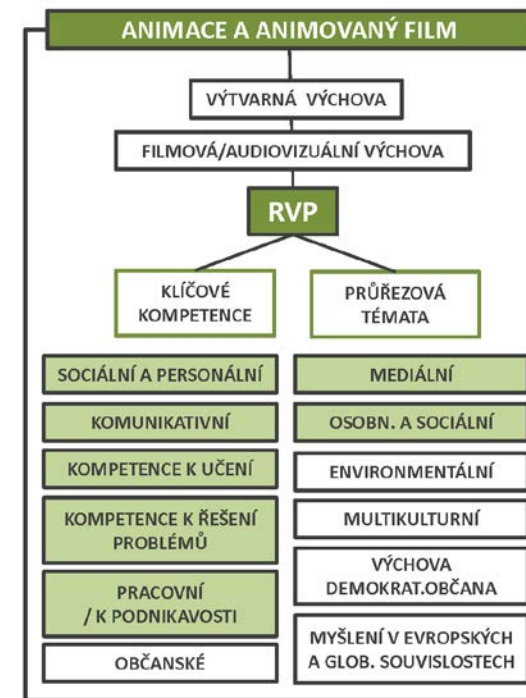
OBR. 4: Z FILMU „CO O MNĚ VĚCI VYPOVÍDAJ...?“

*Šimon Brejcha, který v současné době působí jako pedagog výtvarné výchovy na Gymnáziu Na Pražačce, využívá principy animace, videoartu a dokumentu ve své práci s žáky a studenty již řadu let. Film, či spíše audiovizuální výpověď, žákyně Markéty „Co o mě věci vypovídají...?“ vznikla v programu Flash již v roce 2004 na ZŠ Lyčkově náměstí s rozšířenou výukou výtvarné výchovy. Jednalo se o speciální třídu, kam byly vyčleněny výrazně školně neúspěšné děti, jejichž přístup ke škole a ke vzdělávání vůbec byl ovlivněn dlouhodobě negativním hodnocením ze strany vyučujících, rodiny i jejich okolí a jejich nemožností je pro výuku nadchnout. Film je důkazem toho, že takováto forma práce je adekvátní a možná i ve třídě s dětmi s SPU a ADHD. Ačkoliv, jak sám Brejcha tvrdí, nebylo pro něj tenkrát podstatné vědět o každém dítěti přesnou diagnostiku z poradny: „Hledal jsem možnosti, jak s nimi pracovat bez ohledu na postižení.“*

*Film je součástí elektronické přílohy.*



Ve svém grafu jsem se pokusila ukázat na možnosti, které animovaný film v rámci výuky výtvarné výchovy poskytuje. Je zde vyznačen vztah mezi učitelem a žákem, který by měl být partnerský a jedná se tedy o kooperativní vyučování. Forma výuky patří k zážitkovým, kdy se žáci učí formou vlastní tvůrčí činnosti. Nabízí skupinovou práci, ve které spolu musí žáci spolupracovat mezi sebou, dohodnout se o tom, kdo bude co dělat a rozvrhnout práci mezi sebe podle individuálních možností každého. Jsou zde vyznačeny také různé varianty žáků, se kterými se dá animace provádět a neomezené výtvarné formy, které animace pro své zpracování nabízí. Animace tedy může fungovat i jako metoda mostu (Roeselová 2001, s. 26) pro žáky nejistě ve svém výtvarném projevu. Pro žáky s ADD a ADHD se musí správně vybrat forma a odhadnout jejich možnosti, přesto však lze i s takovými žáky animovaný film vytvořit.



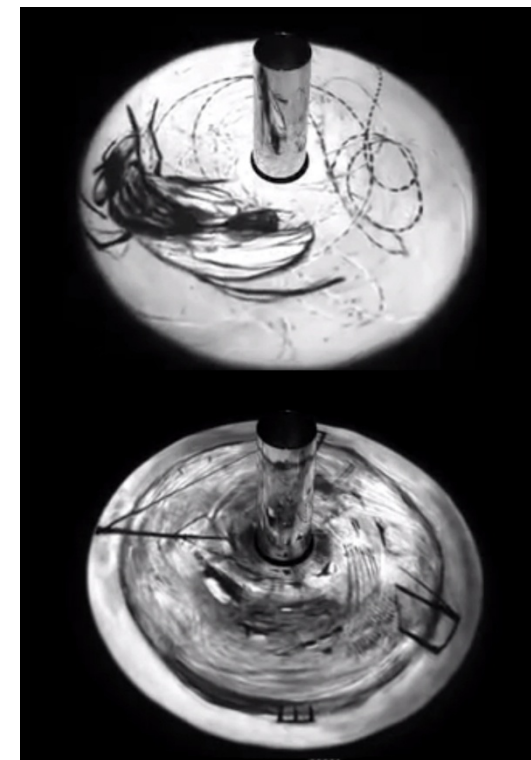
V grafu jsou vyznačeny všechny klíčové kompetence a průřezová témata, která obsahuje RVP pro základní vzdělávání a pro gymnázia.

Barevně zvýrazněné jsou položky, které jsou při výuce animace obsaženy vždy, tedy jedná se o pět klíčových kompetencí a dvě průřezová témata. Ostatní kompetence a průřezová témata jsou možná v závislosti na tématu, které se filmem zpracovává.

### 3. ANIMACE A JEJÍ MOŽNOSTI

Pasivnímu přijímání záplavy animovaných filmů a reklam a her jsou dnes děti vystaveny od útlého věku a díky běžné dostupnosti přenosných tablet PC a chytrých telefonů se tento pasivní příjem stává téměř kontinuálním proudem a je otázkou, jaké dopady to může mít na vývoj celkové osobnosti dítěte (SPITZER, Manfred 2014). Výuka animace však nabízí možnost aktivního zapojení do procesu tvorby, učí děti kriticky číst v tomto proudu a umět hledat mezi spoustou manipulativních spotů, skečů a reklam, která nás každodenně obklopují, kvalitní audiovizuální díla, které nám mají co říci. Dále děti učí lépe teoreticky porozumět filmové řeči. Vlastní filmová tvorba stimuluje jejich tvůrčí schopnosti a imaginaci, kolektivní tvorba pak učí děti spolupráci, zodpovědnosti, trpělivosti a respektu k druhým, ale i schopnosti se v kolektivu prosadit. S možnostmi, které forma animace skýtá, ale také přicházejí rizika, která při špatném pedagogickém vedení a nedostatečné přípravě mohou vést k celkovému zhroucení hodiny nebo alespoň k izolaci méně aktivních a nezainteresovaných žáků.<sup>7</sup> Pro současnou generaci jsou digitální technologie zcela bezprostřední a samozřejmé. Nová média pronikají do všech oborů lidské práce a tudíž přirozeně i do současného umění. Animace dnes již zdaleka není záležitostí jen velkých filmových studií, produkuje převážně dětské celovečerní filmy či 3D fantasy, ale dostává se zcela přirozeně též do uměleckých děl. Jak tvrdí Matěj Smetana, „používat jazyk digitální animace je nyní stejně snadné, jako používat tužku.“ (SMETANA Matěj 2013).

<sup>7</sup> Více viz kapitola TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU S DĚTMI .



OBR. 6: ANIMOVANÁ FILMOVÁ INSTALACE

*William Kentridge celý život experimentuje s animovaným filmem a jeho vztahem k umění. Na internetu se dá najít mnoho jeho videí, které si může kdokoliv on-line prohlédnout. V posledních letech experimentuje s formou animace. „Animovaná filmová instalace“ z roku 2007, možná může trochu připomínat Neprašovy videosochy (s. 18). Zde však jde stále spíše o film než o objekt.*

*Pramen:*

*<http://www.youtube.com/watch?v=vOeId5bQDo>*

Pokud má výtvarná výchova reflektovat současný stav umění a společnosti a má být prostředkem mediální výchovy, nemůže se novým médiím dnes již vyhýbat. Jak uvádí Zikmundová, kurikulum musí respektovat změny, které se ve společnosti odehrávají a reagovat na ně. Autoři jako Vančát „pojímají počítačové technologie jako komplexní prostředek vyjadřování, který do sebe zahrnul předchozí typy médií a je pouze dalším velmi důležitým vývojovým stupněm v procesu, který dozajista bude i nadále pokračovat.“ (Zikmundová 2008, s. 780). Jedná se však opět pouze o nástroj a je otázkou, jak tento nástroj smysluplně a kreativně využívat.

Následující kapitola není historickým přehledem animace ani animovaného filmu.<sup>8</sup> Zaměřuji se zde především na vztah mezi animovaným filmem a dalšími médii výtvarného vyjadřování, od klasických plošných technik přes instalace, umění streetartu a komiks až po experimentální umění a kreativně zpracovaný dokument či záznam akce. Zajímá mě jejich prolínání v současných audiovizuálních projektech i komerční využití animace v praxi. Kapitola by měla být inspiračním zdrojem pro pedagogy, ukázat, jakým způsobem se dnes animace využívá jako současný vizuální vyjadřovací prostředek, jak je k ní možné přistupovat a využít třeba i v rámci předmětu výtvarná výchova.



OBR. 7: ZÁBĚR Z VIDEOKLIPU „TODAY IS THE SAME AS YESTERDAY. BUT YESTERDAY IS NOT TODAY“.

*Animace a digitální postprodukce videa se dnes velmi často doplňují a prolínají. BOLD CREATIVE STUDIO v hudebním klipu pro Noiserf experimentuje s vnímáním prostoru a vytváří iluzi malého vlakového modelu. Pro dosažení iluze využívá zrychlení, vnechání každého druhého snímku, rozmazání a klíčování spolu s kamerou z ptačí perspektivy za bravurního použití střihové skladby.*

*Pramen:*

<http://www.boldcreativestudio.com/163999/1546162/film/noiserv>

<sup>8</sup> Domnívám se, že toto téma bylo již mnohokrát zpracováno. Historii animovaného filmu se věnoval například (Dudka 2012). Prolínání animace v historii umění se určitým způsobem věnuji ve své bakalářské práci (Kofránková 2010).



### 3.1 ANIMACE JAKO PROSTŘEDEK SOUČASNÉHO VIZUÁLNÍHO VYJÁDŘENÍ

V současném umění lze jen těžko určit hranice mezi formami vizuálního vyjádření, které umělci využívají. Kresba, malba a objektová tvorba se prolínají v multimediálních celcích. Využívání hudby, dialogů i ruchů či práce se světlem a projekcí dnes využívají umělci nejen v prostorách galerií, ale přesouvá se v hojně míře i do veřejného prostoru. Fenomén animace můžeme najít nějakým způsobem dnes téměř na každém bienále současného umění.<sup>9</sup> Hranice mezi tím, kdy se jedná o umění a kdy o formu propagace či zábavy se stírají. Umělci, kteří jsou světově uznávaní, se proti označení „umělec“ vyhraňují a označují se raději popisem své tvorby.<sup>10</sup>



OBR. 8: THE SOUND OF COLORS

*Dave McKean je jedním ze současných multimediálních tvůrců. Je to autor velké řady plošných, objektových i filmových koláží. Experimentuje se všemi vyjadřovacími prostředky, které mu přijdou pod ruku. Proslul především jako tvůrce knižních obálek, ale tvoří komiksy, autorské knihy, závěsné obrazy, ilustruje, pracuje jako propagační grafik, vytváří instalace a objekty, které pak dává dohromady ve svých komiksových či filmových scénografiích. Využívá hojně možnosti počítačové postprodukce nejen pro filmy, ale i pro své obrazy a ilustrace. Jak sám říká, hledá vyjádření abstraktní myšlenky skrze jakoukoliv formu. U nás měl v rámci komiksfestu 2011 výstavu s příznačným názvem „MOŽNOSTI JSOU NEKONEČNÉ“.*

*Pramen:*

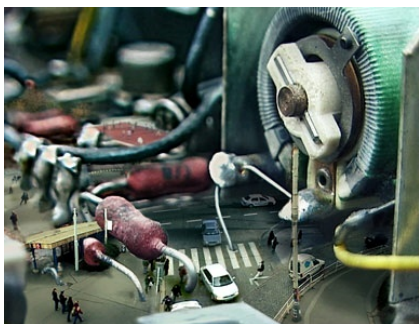
*<http://www.davemckean-collector.co.uk/>*

<sup>9</sup> Viz například díla autorů Helen Martenové, Ed Atkinse, Jamese Richardse na bienále v Benátkách v roce 2013.

<sup>10</sup> Například autoři Jakub Nepraš či Dave MacKean tímto uvádějí téměř každý svůj rozhovor.

## OD OBJEKTU K PLOŠE A ZASE ZPÁTKY

Pokud bychom měli hledat mezi našimi mladými umělci někoho, kdo využívá nová média, experimentuje s novými technologiemi a zároveň je propojuje s klasickou ručně tvořenou objektovou a sochařskou tvorbou, pak musíme zmínit Jakuba Nepraše. V současné době patří k našim světově nejznámějším umělcům, vzhledem k jeho velmi úspěšné účasti na Expu v Šanghaji. Své plastiky vytváří převážně z recyklovaných materiálů, ale využívá často i dřevo a kámen. Ty pak mappinguje videokolážemi vytvářenými přímo pro aktuální „video-sochu“, jak své plastiky nazývá. Zdeněk Pešánek, jako průkopník světelné plastiky, využíval ve svých objektech rozpohybované světlo, které transformovalo a rozhýbávalo celý okolní prostor (Felix 1930). Tuto formu rozvádí Jakub Nepraš dál za plného využití všech možností, které dnes nová média nabízí. Vytváří pro své objekty animované videokoláže, které rozhýbávají sebe i celé okolí. Většinou se jedná o jakési živoucí organismy naší společnosti inspirované energií měst, ve kterých žijeme a reflektující náš současný výskyt na této zemi ([Nepraš 2014](#)).



OBR. 10 GENERÁTOR P730 JAKUBA NEPRAŠE

Téměř 10 let starý projekt GENERÁTOR p730 byl jednou z prvních videokoláží, které Jakub Nepraš vytvořil. Formou videokoláže zakomponoval do makrofotografií generátoru videa lidí z ulice. Film trochu připomíná staré sci-fy, kde se podobný princip triků využíval a může být inspirativním materiálem pro nějak transformovanou tvorbu s dětmi.

Pramen: <http://jakubnepras.com/generator-p-730/72>

Pražský SIGNALFESTIVAL oslovuje audiovizuální umělce z celého světa a vybrané projekty pak prezentuje kromě Prahy i v Brně, Kutné Hoře, Olomouci a v Českém Krumlově. Vloni představil mimo jiné,



OBR. 9 UKÁZKY INSTALACÍ JAKUBA NEPRAŠE

*Poslední video-objekt Můra byl prezentován v rámci festivalu SIGNALFESTIVAL v Praze. Jde o zavěšenou světélkující plastiku můry, která se choulí pod naším nejslavnějším pražským mostem a jakoby se snaží splynout s okolím. Reaguje na současný stav, ve kterém se ocitají centra měst, která se halí do lákavé masky, která je šitá na míru turistům a zbohatlíkům. „V druhém plánu se pak tiše rozvíjí podivný obchod v kasínech, prodej drog, prostituce, růst mafie a kriminality. Předražené nájmy odsud postupně vystrnadí původní obyvatele a přirozenou kulturu. Původní duch postupně zcela zmizí a zůstane jen okrasná slupka, kamufláž živěná hlavně dávnou tradicí a současným konzumem.“ ([Nepraš 2014](#))*

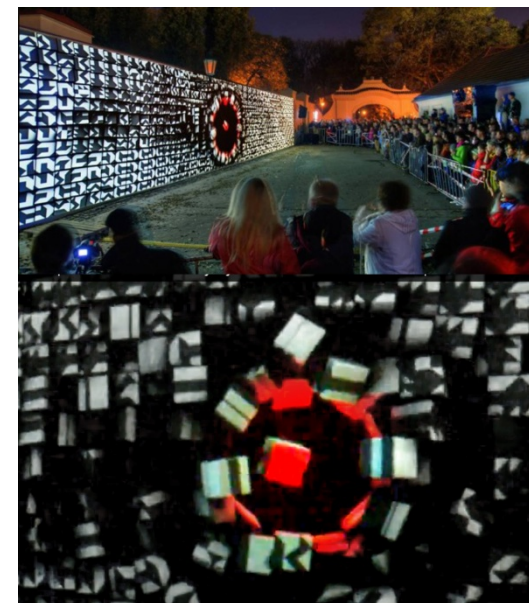
Pramen:  
<http://jakubnepras.com/moth/1076>

kromě Maculy a jejich videomappingu „Khôra“, například skupinu SPAM a jejich „Interpretaci černobílých struktur Zdeňka Sýkory“ (viz postranní panel). Vytváří také bohatý doprovodný program plný nejrůznějších workshopů (Fresh Films nedatováno). Švýcarský MAPPINGFESTIVAL představuje letos desítky audiovizuálních projektů po celé Ženevě. Od klasických video-mappingových projekcí na budovy přes nejrůznější VJprojekce až po různá audiovizuální díla fungující samostatně jako pohyblivé obrazy či objekty (Mapping 2014).



OBR. 11 COLLECTIF COIN: CYCLIQUE

Jedním z netradičních mappingových projektů je „Cyclique“ od francouzské skupiny COLLECTIF COIN. Jedná se o světelnou kinetickou instalaci stojící na hranici digitálního minimalismu, kterou tvoří 256 balónků nafouknutých heliem vybavených LED diodami. Animace rozsvěcuje a zhasíná větrem zmítané balónky v pravidelných i nepravidelných intervalech a tvoří jakousi synestetickou krajinu pohybující se a v přímé závislosti na zvuku (Hout a Nohista 2014).



OBR. 12 TROJROZMĚRNÁ MAPPINGOVÁ ANIMACE

*Skupina SPAM se s padesátiletým odstupem od vzniku prvních struktur Zdeňka Sýkory pokusila vloni s využitím vlastních výrazových prostředků o jejich nové „přečtení“ a interpretaci. Na Kampě tak mohli diváci v rámci SIGNALFESTIVALU vidět nevšední projekci vycházející ze Sýkorovy tvorby, a transformovanou do trojrozměrné mappingové animace, která jí posouvá zas do jiné roviny.*

*Pramen:*

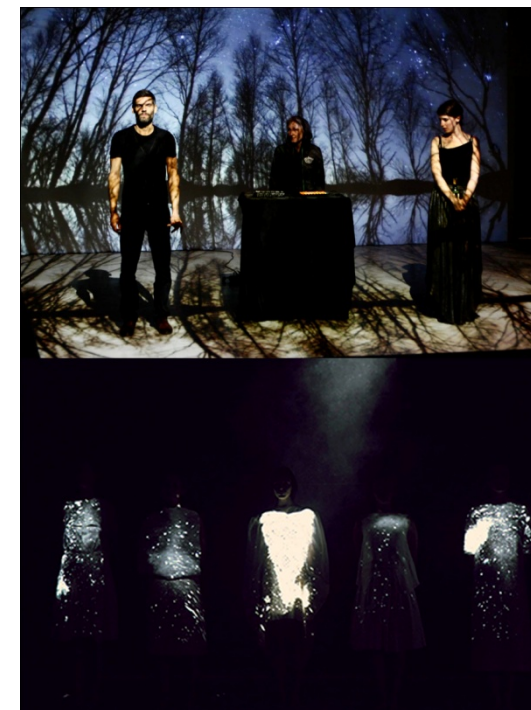
*<http://www.signalfestival.com/installation/spam/>*

Mapping se dnes objevuje také v choreografii. Interaktivita mezi animací, hudbou a tanečníkem, hercem nebo zpěvákem zbytruje všechny divákovy smysly. V rámci projektu Jiřího Buriana a Lenky Kovaříkové – BOHEMIA, obnovující české tradice v nové moderní formě ve spolupráci s českými umělci, proběhla mappingová projekce a vznikl videoklip k singlu „Černé oči jděte spát“. Mapping vytvořilo tvůrčí duo Sexi Světla za kterým stojí Alica Gurinová a Erik Bartoš (viz postranní panel).



OBR. 13 UKÁZKY Z PROJEKTU BLACK SUN

Duo umělce Nobuyuki Hanabusa a japonského tanečníka Katsumi Sakakura, známé jako Kagemu, představilo v roce 2009 projekt Black Sun. Pečlivě připravená choreografie reaguje na animovanou projekci. Katsumi Sakakura kombinuje tradiční a moderní prvky japonské kultury a bojových umění. Během svých vystoupení s projektem skupina stále experimentuje a zapojuje nové prvky (Nobuyuki Hanabusa 2012). Od té doby byl mnohokrát napodoben mnohými dalšími tanečníky včetně například Beyoncé.



OBR. 14: BOHEMIA – ČERNÉ OČI JDĚTE SPÁT

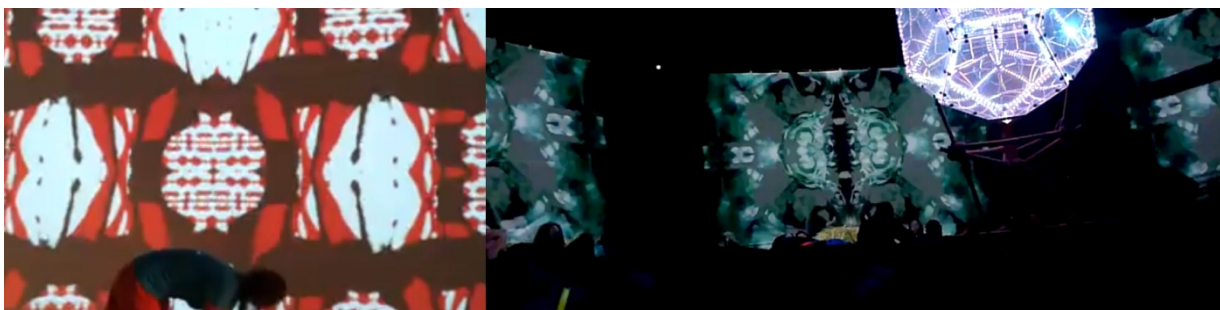
*Mappingová projekce pracuje s choreografií zpěváků a tanečníků a je samozřejmě přímo závislá na hudbě a zvuku, který ji podtrhuje. Alica Gurinová jako ilustrátorka a animátorka přináší do mappingu kresebný, ženský přístup. Rozhodně jde o originální vizuální projekt.*

*Pramen:*

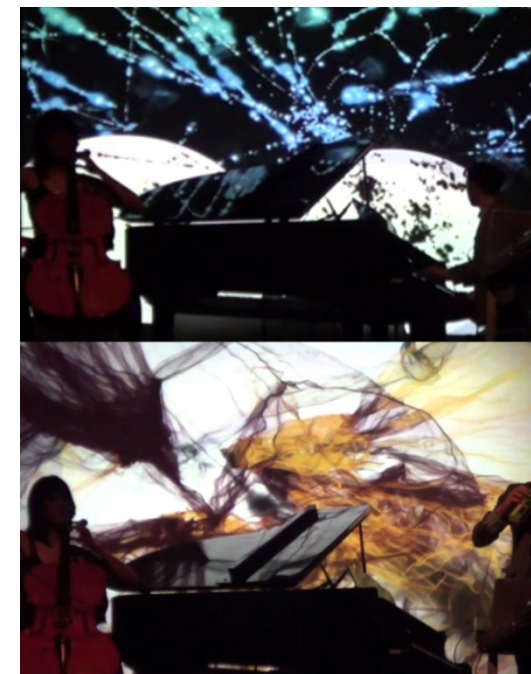
<https://www.youtube.com/watch?v=Fhyk3HasqDg>

<http://artikl.org/hudebni/zpivanky-jiriho-buriana>

Na německém festivalu vjingu,<sup>11</sup> VJ Festival,<sup>12</sup> se každoročně představuje divákům několik interaktivních instalací, vycházejících z VJ projektů, které stojí za pozornost. Ačkoliv se u VJingu nejedná přímo o klasickou animaci, vizuální zážitek je podobný a většina vjů z animace nějakým způsobem vychází. VJ Juladi, německá vjka, ve své práci propojuje hudbu s analogovým snímáním pohybu rukou, celého těla a dalších jiných rozpohybovaných objektů (jako např. peří, listy, tkaniny, oheň), které jsou transformovány přes videomixer do vizuálů, které se promítají kaleidoskopicky na zeď. Na letošním festivalu v Norimberku kromě svých vlastních představení vytvořila interaktivní instalaci s hudbou, ve které mohli diváci sami tvořit své vizuály na zeď (Juladi 2014).



OBR. 16: UKÁZKA Z INTERKATIVNÍ PROJEKCE V NORIMBERKU



OBR. 15: Z IMPROVIZACE NA IMAGINARIA FESTIVAL

*Alba G Corral, španělská vjka, která se u nás představila před dvěma roky na Lunchmeat festivalu 2012 v současné době spolupracuje s islandským violončelistou Bjort Runasdottirem. Její digitální vizuály jsou velmi osobité a zároveň velmi citlivě tvořené vzhledem k hudbě. V jejím případě je její vizuální stopa zcela rovnocenná té hudební.*

*Pramen:*

*<http://www.lunchmeat.cz/oldfest/2012/cs/umelci/alba-g-coral--visuals--26.html>*

*<http://vimeo.com/albaqcorral>*

<sup>11</sup> VJing je obrazová stopa, která je přímo závislá na stopě zvukové. Spolu s DJingem, kde DJ míchá hudbu, se rozvíjel i VJing, založený na mixování obrazů pro umocnění prožitků při poslechu. Nástrojem VJe je režie na mixování videosignálů, jejichž zdrojem jsou zpravidla videa. Snaha je, co nejvíce se přiblížit a napojit se na hudbu a spolu se světlý sledovat nálady a barvy hudby. Z rozhovoru s VJ KERMES (<http://www.partylife.cz/party/8879/www.jp.cz>).

<sup>12</sup> Viz web festivalu (<http://vj-festival.de/>).

Jan Šrámek z ANYMADE studia, známý jako VJ Kolouch, je animátor, ilustrátor a v současné době asi náš nejnámější VJ, se ve své tvorbě zabývá převážně experimenty s animovaným filmem, vektorovou grafikou, ilustrací a zkoumáním vztahu mezi statickým a pohyblivým obrazem (Galerie Chodovská tvrz 2012). Poslední dobou spolupracuje s Veronikou Vlkovou. V galerii Školská uspořádali společnou výstavu NEMUSÍ SE HNED ROZEDNÍT. Leitmotivem výstavy byl konec civilizace, svět po apokalypse. Trosky a ruiny, fragmenty souvislého obrazu světa tvořily instalační vstup, jakýsi pretext krátkého filmu BUBI (Šrámek a Vlková 2012), k němuž odkazují. Na výstavě tak fikční svět animace nezůstával pouze „na plátně“, ale otevřel se hned za dveřmi galerie a každý, kdo jimi prošel, se stal jeho součástí. (ZÁLEŠÁK a Vlková 2014) Dalším artefaktem, který z apokalyptického filmu BUBI vychází, je autorská kniha ZTRACENÁ PERSPEKTIVA (Šrámek 2012), která mimo jiné dokazuje, že animovaný film a autorská kniha jsou velmi blízké fenomény, které se spolu velmi dobře doplňují.



OBR. 18: ZTRACENÁ PERSPEKTIVA JANA ŠRÁMKA A VERONIKY VLKOVÉ

Pramen: (Šrámek 2012; Galerie Chodovská tvrz 2012)



OBR. 17: UKÁZKA Z KONCERTU S VJ PROJEKČÍ

*Veronika Vlková se už od dob studií pohybuje napříč mezi různými médii vizuálního umění, dlouhodobě je ale základem jejího rukopisu jemná kresba a akvarelová malba se silným poetickým nábojem, také často pracuje s videem a propojuje ho s animací. Spolupracuje často s dalšími umělci, dlouhodobě mimo jiné se skladatelem Tomášem Dvořákem známým pod pseudonymem FLOEX, pro kterého vytváří VJ projekce. Sama je na hudební scéně známá jako členka elektroakustického dua TEVE, které tvoří společně s Antonínem Koutným. Jejich dvorním VJem je VJ Kolouch.*

*Pracuje i jako kurátorka současného umění pro děti. Z jejích počinů můžu zmínit například výstavu OHROŽENÝ DRUH, která představila díla současných umělců pracujících s tématem dětství. Koncepte výstavy byla sestavena na poetickém konceptu pohádky a byla určena nejen dětskému divákovi.*

Pramen:

<http://www.chodovskatvrz.cz/upload/1339099667.pdf>

<http://galerie-tic.cz/autor/veronika-vlkova/>

Od autorské knihy se dostávám k autorkému komiksu. Matyáš Trnka dokončil v roce 2012 interaktivní komiks MALÝ ALENÁŠ (Trnka 2012b) vycházející z knížky Ivana Vyskočila. Opět se zde ukazuje, že pokud jsou digitální technologie využívány kreativním výtvarníkem účelově jako nástroj, mohou díky nim vzniknout velmi zajímavé umělecké artefakty, které na sebe upoutají pozornost. Elektronické práci předcházela interaktivní autorský komiks, který Matyáš celý nejdříve rukou nakreslil a následně animoval (taktéž ručně na papír, metodou tzv. totální animace). Teprve pak proběhla jejich digitalizace. Výstupem jsou tedy dva artefakty – interaktivní komiks pro iPad tvořený počítačovým programem Flash a dále ručně tvořený komiks plný flipbooků a interaktivních okének, který si může divák prohlédnout a vyzkoušet v klasické papírové formě ([FeedIT.cz](http://FeedIT.cz) 2012).



OBR. 19: M. TRNKA V PLZEŇSKÉ ANIMÁNIÍ

Matyáš Trnka absolvoval Vyšší odbornou školu Václava Hollara a v současné době studuje 3. rokem na pražské FAMU. Jako animátor, výtvarník, režisér i grafik na sebe upozornil, kromě Malého Alenáše, vizuálem a znělkou 11. ročníku Mezinárodního festivalu animovaných filmů AniFest. Momentálně již třetím rokem pracuje se svým otcem na unikátním projektu Trnkova Zahrada 2. Půjde o jakousi interaktivní výstavu z díla Jiřího Trnky v Západočeském muzeu v Plzni a bude otevřena v roce 2015, kdy se stane Plzeň Evropským hlavním městem kultury. Kromě studia a práce na výstavě spolupracuje Matyáš Trnka s plzeňskou animační školičkou Animánie a dělá pro děti workshopy klasické animace. Trnkova zahrada.



OBR. 20 UKÁZKY Z KOMIKSU MALÝ ALENÁŠ

Pramen:

[www.chodovskatvrz.cz/upload/1339099667.pdf](http://www.chodovskatvrz.cz/upload/1339099667.pdf)

[www.lidovky.cz/trnkuv-syn-a-vnuk-vzkrisi-zahradu-v-multimedialnim-projektu-pti-](http://www.lidovky.cz/trnkuv-syn-a-vnuk-vzkrisi-zahradu-v-multimedialnim-projektu-pti-)

[/kultura.aspx?c=A140505\\_133402\\_In\\_kultura\\_hep#utm\\_source=rss&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=ln\\_kultura&utm\\_content=main](http://kultura.aspx?c=A140505_133402_In_kultura_hep#utm_source=rss&utm_medium=feed&utm_campaign=ln_kultura&utm_content=main)

Pouliční italský umělec BLU, který v současné době žije v Bologni, začínal malovat svá graffiti sprejem, brzy však přešel na barvu a začal experimentovat s válečky a teleskopickými holemi. Svá graffiti velikostně zmnohonásobil a svůj sarkastický komiksový styl zanechal na zdech v mnoha světových destinacích (BLU nedatováno). V současné době patří k nejzámějšší streetartovým umělcům a bývá zván na všechny mezinárodní streetartové festivaly. K animovaným graffiti, které ho proslavily po celém světě, se dostává přes záznam své kolorované kresby na legály. Jde o takzvanou časoměrnou animaci, která se dnes hojně využívá právě pro dokumentaci různých akcí, trvajících delší dobu (m dyan a kol. nedatováno). V posledním projektu BIG BANG BOOM jde už o klasickou stop-motion animaci. Na rozdíl od předchozího filmu MUTO, kde si blu jen tak surrealisticky hrál a pracoval převážně s pohyblivou kresbou, v BIG BANG BOOM vypráví BLU příběh naší civilizace a mnohem více zapojuje pohyb kamery a stop-motion animaci předmětů.



OBR. 22: BIG BANG BOOM

Pramen: BIG BANG BOOM



OBR. 21: PREZENTACE PENĚŽENEK ZN. RETART

*Hranice mezi designem, propagační grafikou a animací nikdy nebyly ostré. Přestože propagační a reklamní tvorba je spojená většinou s počítačovou motion animací, dnes se opět vrací trend klasické ruční práce. Alica Gurínová, již zmíněná v projektu BOHEMIA MAPPING, je grafická designérka a animátorka v jedné osobě. Pro prezentaci peněženek Retart, na kterých jsou použity mimo-jiné i její ilustrace, zvolila klasickou formou stop-motion animace a pixilce, tedy velmi jednoduchých forem, které však současného diváka a potencionálního zákazníka zaujmou.*

Pramen:

<http://www.alicaurinova.sk/?p=animation&sn=124>



Časoměrná animace se dnes využívá často také jako dokumentace akcí či happeningů. Petra Jackmannová Kučmašová využila této formy pro ilustraci a doplnění své instalace. Formu flipbooku prezentovala „Usínání panelového domu“. Flipbook zde byl doprovodnou složkou instalace „Dozvěny“, ve které se zaměřila na fenomén původních oken panelových a činžovních domů, které lidem po mnoho let sloužily, ale během jednoho dne se jejich funkce mění. Stávají se odpadem a končí v kontejnerech, posléze na skládkách. Nová plastová okna je jen na dalších několik let nahradí. Jejich osud však bude stejný. Světelná instalace pracuje s personifikací těchto oken. Světlo prosvěcuje skla, kterých se tolik lidí dotýkalo, když se dívalo ven, a asociuje pohled na zasvěcená okna panelových domů zachycených v doprovodném časoměrném flipbooku (Jackmannová 2010).



OBR. 24: USÍNÁNÍ PANELOVÉHO DOMU, DOZVĚNY

Pramen: (Jackmannová 2010)



OBR. 23 HAPPENING A TVORBA FILMU SPOLEČNÁ ANIMACE

*Matěj Smetana, který zkoumá fenomén animace jako současného vyjadřovacího prostředku napříč v celé své tvorbě, uspořádal večírek za účelem vzniku krátkého animovaného filmu Společná animace v roce 2007. Šlo o jakýsi happening, kde vznik filmu byl záminkou pro setkání lidí. „Účastníky jsem požádal, aby si s sebou přinesli libovolný předmět, který budou chtít animovat. Neurčil jsem žádné omezení ve výběru předmětů ani v animačních postupech. Animaci jsem fotografoval po jednotlivých snímcích v průběhu sedmi hodin.“*

Pramen:

<http://vimeo.com/14306087>

<http://www.matejsmetana.net/spolecna-animace>

## 3.2 ANIMACE A JEJÍ UPLATNĚNÍ V PROFESIONÁLNÍM ŽIVOTĚ

Předcházející kapitola se zabývá animací ve vztahu k umění. Tuto kapitolu zařazuji proto, že je důležité aby učitel věděl o aktuálních zajímavých komerčních projektech a uměl je představit dětem. Pro obhájení animace ve výuce je podle mého názoru tato stránka stěžejní. A to nejen pro ředitele škol a rodiče dětí, kteří zaplatí svému dítěti kroužek, ale právě pro děti. Při svých praxích jsem se mnohokrát setkala s tím, že velmi dobře fungovaly motivační ukázky z profesionálních komerčních studií. Pokud jsem navíc dětem představila vlastní volnou i komerční tvorbu, zájem o výuku se minimálně zdvojnásobil i u dětí, které zprvu vypadaly nezaujatě.

V přehledu se zaměřuji na ukázky z komerční produkce, které nějakým způsobem obsahují takzvanou ruční práci, tedy nejen na čistě počítačovou tvorbu. Propojení těchto dvou složek, ruční a technické, je stěžejní v rámci celé mé práce. Zajímavých reklam, hudebních klipů i her a filmů využívajících ruční animaci je však takové množství, že není v kapacitách práce všechny představit, představuji jen výsek mnou vybraný s ohledem na možnosti uplatnění příkladů ve výuce. Navazuji přitom na svou předcházející práci, kde jsou uvedeny ukázky další (Kofránková 2010).

## REKLAMA

Návrat ke klasické ruční stop-motion animaci či pixilaci je v současné době patrný v reklamě i hudební video produkci. Oproti iluzi dokonalého pohybu digitálně generovaných objektů, kterými je divák často přesycen, nabízí stop-motion animace zábavné triky odvozené z principů analogové trikové kamery. Proto jsou dnes animační studia, využívající tuto formu animace reklamními producenty velmi vyhledávaná.

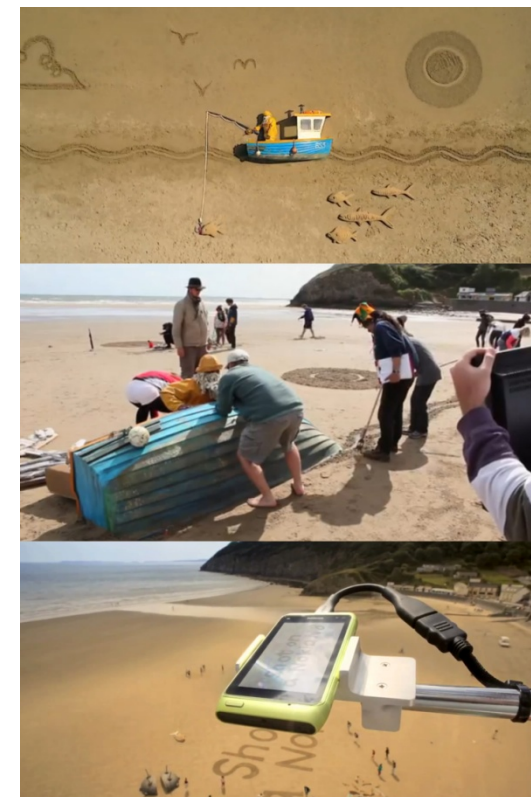
Animační studio PES sklídilo v roce 2009 celosvětový úspěch filmem *Western Spaghetti*. Od té doby má za sebou velké množství reklamních spotů pro světové značky. Velmi originálním způsobem pracuje se všemi možnostmi, které klasická ruční animace nabízí a kombinuje je s digitální postprodukcí.<sup>13</sup>



OBR. 26: REKLAMNÍ SPOT SPRINT BY PES PRO ZNAČKU PIVOT

Pramen: <https://www.youtube.com/watch?v=iC6Wd15OIAI>

<sup>13</sup> Všechny filmy z dílny studia PES jsou k nahlédnutí na serveru [youtube.com](https://www.youtube.com) pod heslem [PESfilm](https://www.youtube.com).



OBR. 25: REKLAMA NA MOBILNÍ TELEFON NOKIA N8 A JEJÍ TVORBA

*Producenti reklamy na mobilní telefon Nokia N8 proto požádali o spolupráci Marling Crossinghama, který pracuje jako umělecký režisér ve studiu Wallace and Gromit. Výsledkem je videoklip, který má v současné době na youtube 2 222 384 zhlédnutí.*

Pramen:

<https://www.youtube.com/watch?v=ieN2vhsiTTU>

## HUDEBNÍ VIDEOKLIP

V hudební video produkci existuje celá řada brilantních klipů, které tvoří studenti animace nebo profesionální animátoři, kteří se chtějí zviditelnit nebo prostě jen vytvořit klip své oblíbené kapele. Některé klipy vznikají z popudu výtvarníka, jiné zase na objednávku od hudebníků k umělcům, jejichž vizuální styl je dané hudbě blízký. Tobias Stretch patří k velmi kontroverzním autorům. Upozornil na sebe před pěti lety svým klipem WEIRD FISHES pro hudební skupinu RADIOHEAD ([Stretch 2008](#)). Ve stejném roce pak vytvořil i pobuřující klip ILUMINANT pro kapelu EFTERKLAND ([Stretch 2009](#)). Je inspirativní tím, že animuje v exteriéru a pracuje s pohybem světla, trávy i mraků. V jeho tvorbě neexistuje prostor pro chybu, neboť vše se dá využít, příroda se sama animuje. Také může být pro práci s dětmi inspirativní jeho způsob střihové skladby.



OBR. 28: ZÁBĚR Z VIDEOKLIPU K PÍSNĚ WEIRD FISHES OD RADIOHEAD

Pramen: ([Stretch 2008](#))



OBR. 27: LOST THINGS

*Klip LOST THINGS pro zpěvačku A FINE FRENZY z dílny komerčního studia ANGELA AND ITHYLE pracuje s klasickou stop-motion animací, která je dnes velmi populární (pixilace a stop-motion animace v leže na zemi), ale zároveň se mi zdá inspirující a reálná při práci s dětmi.*

*Z reklamní produkce musím ještě jen zmínit inspirativní reklamu pro TARGET 100.*

Pramen:

<http://angelaandithyle.com/FILMS/1/thumbs/>

<https://www.youtube.com/watch?v=IVqo9WEUEc>

## SERIÁLOVÁ A KOMERČNÍ FILMOVÁ TVORBA

Animované seriály a filmy již nejsou zdaleka jen dětskou zábavou. U starších dětí, které už nesledují večerníčky, je důležité k jejich motivaci využívat výhradně filmy a seriály pro dospělé nebo takové, které sami žáci aktuálně sledují. FANTASTICKÝ PAN LYŠÁK (FANTASTIC MR FOX) od respektovaného režiséra Wese Andersona představuje současný způsob loutkové stop-motion animace v dokonalém splynutí s trojrozměrnou digitální animací. Ta je zde využita pouze jako nástroj, díky kterému už neexistují žádné hranice toho, co by šlo v rámci animace vytvořit. Loutky a část prostředí jsou animovány převážně ručně, zadní plány a efekty jsou vytvářeny v počítači. Některé složité kaskadérské akce loutek jsou vytvářeny propojením stop-motion a třírozměrné počítačové animace. Stejně tak je tomu například v Balejově filmu MALÁ Z RYBÁRNY<sup>14</sup> nebo ve filmech Tima Burtona či britského studia Aardman, které stojí například za již zmíněným filmem Wallace and Gromit.



OBR. 30: Z FILMU ÚŽASNÝ PAN LIŠÁK

Pramen: <https://www.youtube.com/watch?v=n2iqjYFoiUo>



OBR. 29: UKÁZKA Z FILMU PANIKA V MĚSTEČKU

*Seriál a film PANIKA V MĚSTEČKU (PANIQUE AU VILLAGE) -<http://www.paniqueauvillage.com/> zmiňují už ve své předcházející práci. Vzhledem k tomu, jak dobře funguje jako motivace pro všechny věkové kategorie dětí i dospělých a tomu, že jsou téměř všechny díly seriálu přístupné on-line na kanálu youtube.com, zmiňují zde tentokrát film a jeho proces vzniku. Autoři Stéphane Aubier et Vincent Patar porušují všechna pravidla animace, která mohou, animují s postavičkami, které animovatelné v podstatě ani nejsou (často problém dětské loutkové animace), a přesto film funguje dokonale. Nic nevypadá jako chyba, vše je dokonale promyšleno. I tady je klíčování součástí téměř každého většího záběru.*

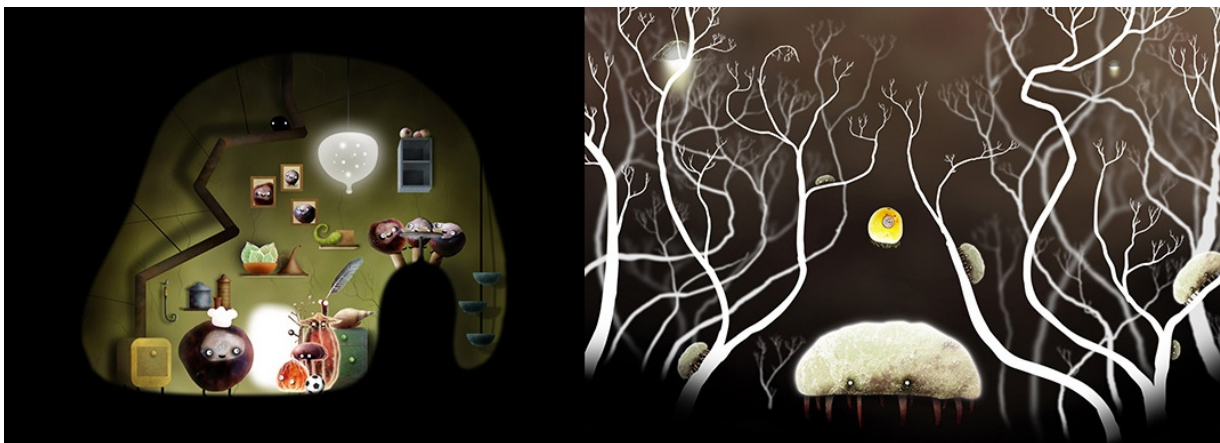
Pramen:

[http://www.dailymotion.com/video/x8rkck\\_panique-au-village-le-making-of-acc\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/x8rkck_panique-au-village-le-making-of-acc_shortfilms)

<sup>14</sup> Viz část ŠKOLIČKY, s. 32.

## POČÍTAČOVÉ HRY

Třírozměrných počítačových her je nepřeborné množství. Pokud je cílem děti zaujmout, je nejlepší vycházet z jejich vlastních zkušeností a bavit se o jejich oblíbených hrách. Přesto však může být vhodné předložit jim něco nového. Brněnské studio Amanita Design patří mezi světové špičky ve tvorbě logických *point-and-click adventur*.<sup>15</sup> Pod jednou z her s názvem *Botanicula* je jako výhradní autor podepsán Jaromír Plachý, který na předchozí hře studia, *Machinariu* (*Amanita Design 2012*), animoval příběhové komiksy. Je to právě prolnutí výrazného autorského animačního rukopisu a principů dobrodružných her, které dělá z *Botaniculy* hru pro každého, včetně těch, kteří hry obvykle nehrají.



OBR. 32: ZÁBĚR ZE HRY BOTANICULA

Pramen: *Amanita Design*



OBR. 31: POČÍTAČOVÁ HRA THE NEVERHOOD

*THE NEVERHOOD*, hra vytvořená již téměř před dvaceti lety, v roce 1996, a stále výborně hratelná a vizuálně zajímavá. Jedná se o jednu z nejvtipnějších, nejstylovějších a zároveň nejbizarnějších her všech dob. Patří mezi nejzajímavější hry tvořené claymation animací (jako je tvořen například *Wallace a Gromit*). Autor od *DreamWorks* se skladatelem *Terry S. Tailorem*, který vytvořil ke hře tak ojedinělý soundtrack, který dodnes zaujme téměř každého, kdo ho uslyší.

Pramen:

<http://neverhood.etomite.cz/home.htm>

<sup>15</sup> Adventura je typ dobrodružné hry se silným, často lineárním, příběhem přerušovaným krátkými zápletkami nebo hádankami.

## ANIMOVANÁ ZNĚLKA

Dnes se stírají hranice mezi animací a dalšími formami audiovizuálního vyjadřování. Televizní a festivalové znělky nás obklopují každý den. Jejich tvůrci musí ovládat dokonale práci s kamerou, postprodukci, stříhovou skladbu a často využívají také prvky animace. V síle krátké znělky se však velmi dobře pozná, zda autor ovládá jen technickou stránku věci, či do ní vkládá svůj vlastní umělecký potenciál.

Matyáš Trnka, kterého jsem už v práci zmiňovala v souvislosti s jeho Malým Alenášem,<sup>16</sup> vytvořil v roce 2011 znělku a celý grafický manuál pro festival animovaných filmů Anifest (Trnka 2012a). Od té doby má již za sebou celou řadu dalších projektů mimo jiné i jako lektor v animační školičce ANIMÁNIE (Trnka nedatováno). Matyáš Trnka je příkladem mladého tvůrce, který kromě časově náročného studia na FAMU zvládá vytvářet vlastní volnou i komerční filmovou tvorbu.



OBR. 34: ZNĚLKA NA ANIFEST 2011

Pramen: (Trnka 2012a)



OBR. 33: ZNĚLKA NA FESTIVAL STRUNY PODZIMU 2013

*Tereza Tydlitátová, mimo jiné zkušená lektorka animace z animační školičky ULTRAFUN, má za sebou řadu profesionálních projektů. Znělka a grafický vizuál, které v loňském roce vytvořila pro Struny podzimu, jí však otevřely cestu k dlouhodobější spolupráci s tímto festivalem.*

Pramen:

<https://www.youtube.com/watch?v=af5dSUsBank>

<sup>16</sup> Viz str. 23.

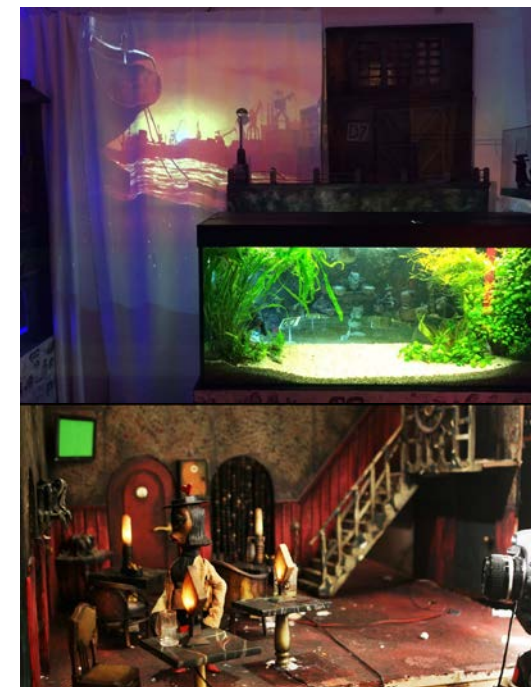
## 4. ŠKOLIČKY ANIMACE

Výuka animovaného filmu má dnes již letitou tradici. Úplně na počátku se jednalo o nadšené animátory – profesionály, kteří po večerech brali do svých studií děti, aby si animaci samy vyzkoušely. Postupně tak začaly vznikat první školičky animace. S nástupem digitálních technologií a jejich masovým rozšířením se animace stává čím dál tím dostupnější. V současné době už není technický problém zařadit animaci i do výuky na běžné základní škole.<sup>17</sup> Animovat dnes může každý. Díky digitálním fotoaparátům a současným mobilním telefonům si děti mohou tvořit filmy doma nebo před školou na ulici. Je přirozené, že s novými technickými možnostmi přicházejí i jistá úskalí. Bez kompetentního pedagogického vedení se děti dopouští při své tvorbě často zbytečných chyb, jejichž následkem filmy nefungují, tak jak by chtěly a děti pak bývají zbytečně výsledkem zklamány a často i odrazeny od další práce.<sup>18</sup> Tajuplný svět filmových studií, kde žáci mohou vidět celý filmový štáb i všechny loutky a jejich malé scénografie, působí magicky na všechny děti a výuka v takovémto prostředí má zcela jinou atmosféru. Proto i dnes školičky animace často spolupracují s profesionálními animátory a nabízejí možnost jejich studia navštívit.<sup>19</sup>

<sup>17</sup> Tím není myšleno jen animované filmy, ale využití principů animace v jiných audiovizuálních dílech – viz část Animace v ZŠ, SŠ, ZUŠ a na gymnáziích na str. 51.

<sup>18</sup> Více viz v podkapitole Animovaný film jako projekt ve výuce na str. 66.

<sup>19</sup> Více viz v části o animační školičce ULTRAFUN na str. 39.



OBR. 35: Z NATÁČENÍ FILMU MALÁ Z RYBÁRNY

*Jan Balej, který jako jeden z mála animátorů pokračuje v tradici české loutkové animace, dlouhodobě spolupracuje s animační školičkou ULTRAFUN. Letos měly díky tomu možnost děti z Mělnické ZŠ, kde v rámci projektu PŘÍRODNÍ VĚDY MODERNĚ A V TÝMU vidět filmové studio, kde se natáčela MALÁ Z RYBÁRNY (více o projektu v Mělníce na str. 11)*

*Pramen:*

*[http://www.malazrybarnyfilm.cz/cz/about\\_01.html](http://www.malazrybarnyfilm.cz/cz/about_01.html)*



## 4.1 ZAHRANIČNÍ ŠKOLIČKY ANIMACE

V zahraničí existuje celá řada animačních školiček. Každá z těchto institucí má trochu jiný přístup, pracuje na jiných projektech a má i jiné technické a prostorové zázemí. Některé školičky se zaměřují spíše na práci mimo vlastní studia a jezdí po školách, nemocnicích nebo různých sociálních zařízeních včetně například věznic, jiné jsou naopak více studiové a častěji pořádají kurzy ve svém vlastním zázemí. Mohou být tvořeny týmem profesionálních animátorů, kteří vedou kroužky z vlastního zájmu, nebo jsou zakládány pedagogy, kteří s profesionály spolupracují. Tato úzká spolupráce, je, podle mého soudu, stěžejní nejen pro školičky animace, ale pro jakoukoliv pedagogickou činnost.

Není mým cílem ani v možnostech této práce představit všechny zahraniční školičky.<sup>20</sup> Vybrala jsem jen ty, které mě nějakým způsobem zaujaly, které reflektují aktuální dění, jsou otevřeny mezinárodní spolupráci a zároveň představují různé tvůrčí přístupy. Ať už se jedná o výtvarnou a technickou stránku výuky, pedagogický přístup či práci na různých humanitních projektech.

<sup>20</sup> Situace se na mezinárodní scéně mění doslova každý den a pedagog, má možnost si najít další školičky přes odkazy v programech festivalů. Na část z širšího mezinárodního výběru také odkazuji ve webové prezentaci, která je součástí této práce.

## ITALSKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA AVISCO

Italské sdružení pro výzkum a experimentování s audiovizuálními vyjadřovacími prostředky ve školním prostředí AVISCO (Avisco nedatováno) vzniklo již v roce 1986 z iniciativy skupiny učitelů a ředitelů škol, kteří se domnívají, že v dnešní době je mediální gramotnost velmi důležitou složkou edukace. Činnost sdružení zprostředkovává prohlídky profesionálních filmových ateliérů a studií se kterými spolupracuje. Vytváří semináře filmové výchovy pro školy i veřejnost, ve kterých promítá filmy a následně je rozebírá. Jako školička animace vede kurzy tvorby animovaných filmů s dětmi a zaměřuje se důsledně i na vzdělávání a doškolování učitelů a vychovatelů.<sup>21</sup> Reprezentuje evropskou školu audiovizuální výchovy, která spolupracuje s mnoha dalšími mezinárodními festivaly, organizacemi a sdruženími.<sup>22</sup> Poslední projekt, který mě zaujal, je spolupráce s italskou civilní nemocnicí Brescia, která letos trvá už třetím rokem (Avisco 2012).



OBR. 37: ANIMACE NA V NEMOCNICI V BRESCIA

Pramen: (Avisco nedatováno)

<sup>21</sup> Prezentace dětských filmů je dostupná na kanálu AVISCO na serveru Vimeo.

<sup>22</sup> Viz například (Cias 2008) a (PlnAC nedatováno).



OBR. 36: Z TVORBY PLOŠKOVÉ ANIMACE NA DĚTSKÉM ODDĚLENÍ CHIRURGIE

*Projekt v nemocnici Brescia vznikl díky mnoha příznivcům a donátorům v roce 2012. Jedná se o formu filmových seminářů pro pacienty na dětských odděleních chirurgie, psychiatrie, onkologie, ortopedie, ORL a pediatrie, kde si děti nejprve promítají filmy a posléze tvoří své vlastní. Potvrdilo se, že produkce filmů je pro pacienty poutavá a pomáhá dětem lépe zvládat jejich situaci nemocnici. Navíc stimuluje kreativitu a sebevědomí a vytváří prostor, ve kterém se mohou setkávat v tvůrčí činnosti děti z oddělení, díky tvorbě děti zapomínají na svou nemoc. Také je takováto tvorba příležitostí, jak se v době hospitalizace něco nového naučit. V současné době má AVISCO ambice vytvořit zde trvalou laboratoř filmové tvorby.*

Pramen:

<http://vimeo.com/90840081>

## RUSKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA DA

Ruské sdružení DA se, na rozdíl od italského AVISCO, věnuje pouze práci s dětmi v obtížných životních situacích. Jedná se o neziskové sdružení stávající se z týmu umělců, profesionálních režisérů a animátorů, psychologů a pedagogů ([Animation studio DA 2010](#)). Více než stovka pacientů z dětského hospice v Petrohradu, děti s kognitivní dysfunkcí, sirotci a postižené děti vytváří filmové štáby, které spolu pracují na krátkých animovaných filmech. Na dokumentárních snímcích je vidět, jak si děti navzájem pomáhají a jak mají z tvůrčí práce radost. Díky profesionalitě lektorů jejich filmy získávají ceny na mezinárodních filmových festivalech a ony se pak díky svým filmům dostanou na místa, na která by se jinak nikdy nedostaly. Tato školička reprezentuje podle mého soudu vyváženost profesionálního vedení a zásahu ze stran lektorů s tvůrčí prací dětí. Je to dáno jistě spoluprací a vzájemným respektem všech lektorů – pedagogů, psychologů i profesionálních umělců.



OBR. 39: ANIMOVÁNÍ V PETROHRADSKÉM DĚTSKÉM HOSPICI

Pramen: ([Animation studio DA 2010](#))



OBR. 38: NAHOŘE A DOLE

Kromě práce v nemocnicích se animační školička DA účastní i mnoha kulturních akcí. Profesionální režiséři a animátoři ze dvou hlavních animačních petrohradských studií organizují mistrovské kurzy pro dobrovolníky a pedagogy, aby mohly projekt rozšířit a vytvořit podobné filmové ateliéry i v nemocnicích a dalších městech.

Pramen:

<http://vimeo.com/89026522>

<http://flyani.ru/>

[http://www.studio-da.info/en\\_studio](http://www.studio-da.info/en_studio)

## BELGICKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA CAMERA E.T.C.

V současné době asi nejúspěšnější evropská animační školička CAMERA e.t.c. (Camera-etc nedatováno). zastupuje školičku, která má vysoce vypracovanou technologickou i pedagogickou stránku výuky animace a zároveň je ve své práci hodně sociálně orientovaná. Jak zmiňuji již ve své předcházející práci, animační studio, kromě workshopů pro děti, mládež a dospělé, vytváří také profesionální animované filmy v koprodukcí s dalšími organizacemi a pracuje i za hranicemi své země. Organizuje letní kurzy a workshopy, spolupracuje se školami, sdruženími a kulturními centry. Pořádá také mezinárodními školení partnerů. Cílem školičky je mezinárodní osvěta v oblasti audiovizuální tvorby, školení pedagogů a spolupráce se zeměmi třetího světa. Profesionální umělecké vedení do značné míry ovlivňuje dětské filmové výstupy, které mají často téměř profesionální úroveň (Camera-etc nedatováno). Je to však dáno tím, že tato škola je zacílena opravdu na výuku, nejde jen o volnočasovou aktivitu, při které se děti baví.



OBR. 41: PRÁCE NA FILMU BUTOYI

Pramen: (Camera-etc nedatováno)



OBR. 40: UKÁZKA Z FILMU BUTOYI

V africké Burundi využili lektori CAMERA e.t.c. animovaného filmu (BUTOYI) k boji za lepší postavení mladých žen. Dvanáct dívek, kterým nebylo umožněno získat základní vzdělání a na rozdíl od chlapeckých vrstevníků muselo pracovat, mohlo skrze vlastnoručně zhotovený animovaný příběh upozornit na tento závažný společenský problém. Film v regionu, kde není běžná ani televize ani obyčejný papír a tužka, aktivizoval mnoho lidí a snad tím i nějakým způsobem pomohl jeho ekonomicko-sociálnímu rozvoji.

Pramen:

[http://www.dailymotion.com/video/x1quk8u\\_butoyi-english\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/x1quk8u_butoyi-english_shortfilms)

[http://www.dailymotion.com/video/x14uj25\\_making-of-butoyi-english-version\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/x14uj25_making-of-butoyi-english-version_shortfilms)

## BELGICKÁ ANIMAČNÍ ŠKOLIČKA KIDSCAM

Další inspirativní školičkou je belgické studio KIDSCAM (Kidscam vzw 2014), které též vzniklo z potřeby profesionálních animátorů předávat své zkušenosti dětem. Jedná se o mobilní studio, které má své zázemí ve vlastním studiu v Mechelenu. Převážně však jezdí po školách, festivalech a veletrzích. Ačkoliv pracuje v prostředí školních tříd, vytvoří úplně kdekoliv profesionální zázemí pro tvorbu filmů. Jeho výstupy jsou, podobně jako u CAMERA e.t.c., se kterými spolupracuje, vždy na hranici profesionality. Experimentuje ale s technikami a všemi možnostmi, které animace nabízí.

Studio je zaměřeno převážně na edukaci. Skrze své filmy se dotýká různých závažných společensko-kulturních a jiných problémů. Vytváří také dílny školám na míru. Každoročně pracuje na nových projektech a pořádá letní animační soustředění pro všechny věkové kategorie dětí.



OBR. 43: STUDIO KIDSCAM

Pramen: (Kidscam vzw 2014)



OBR. 42: Z PROJEKTU FAIR KIDS

Na mezinárodním projektu FAIR KIDS, který vznikl ve spolupráci KIDSCAM s Miel Maya Honing a Camera e.t.c., se podílely děti z Belgie, Burkina Faso, Brazílie, Mexiko, Quebec a Tchaj-wanu. Vzniklo zde dvanáct krátkých filmů, které z různých pohledů nahlíží na problematiku fair trade a nad důsledky spotřeby dnešní společnosti. Scénáře tvořily děti ve spolupráci s profesionálními umělci. Výsledkem celé jejich práce je výukové DVD zaměřené na zmíněnou problematiku.

Pramen:

<http://kidscam.be/projecten/fair-kids/>

<http://www.camera-etc.be/accueil/dvd/nouveau-film-13/>

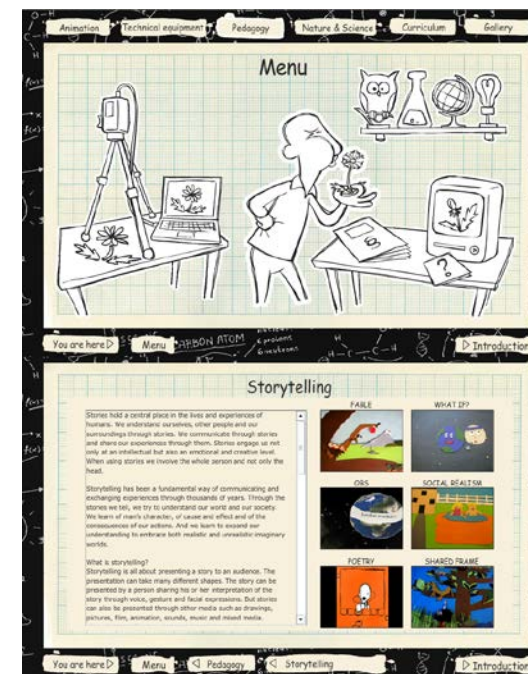
## DÁNSKÁ ŠKOLIČKA CAP

Dánskou školičku CAP zmiňují už v úvodu své práce a to vzhledem k jejímu propojení s univerzitou ve Viborgu a vysokoškolským vzděláváním pedagogů (VIA University College 2009). Má vysoce propracovanou metodiku animace ve výuce a to nejen ve výuce výtvarné výchovy, ale i předmětů jako jsou chemie, fyzika, biologie či zeměpis (The Animation Workshop 2010). Ukazuje animaci jako nástroj, kterým se dají s dětmi velmi dobře zpracovávat i aktuální sociální a politicko-ekonomické problémy. Pořádá kurzy a workshopy pro děti i širokou veřejnost, filmový festival pro děti a angažuje se v oblasti edukace semináři a kurzy pro pedagogy, kteří mají zájem si rozšířit své pole působnosti. Kromě toho také pořádá také workshopy animace s dětmi po celém světě.



OBR. 45: DÁNSKÁ ŠKOLIČKA CAP

Pramen: (VIA University College 2009)



OBR. 44: UKÁZKY Z INTERNETOVÉ PREZENTACE PROJEKTU ANIMATED SCIENCE

Školička vytvořila unikátní stránky shrnující v podstatě všechny možnosti, které výuka animace nabízí. Na stránkách nalezne pedagog vše, co potřebuje vědět o animaci ve výuce včetně ukávek prací žáků, užitečných technických rad a základních principů animace, které by měl znát.

Pramen:

[http://animatedscience.dk/Files/AniSci\\_UK\\_1.html](http://animatedscience.dk/Files/AniSci_UK_1.html)

## 4.2 TUZEMSKÉ ŠKOLIČKY ANIMACE

Na naší scéně jsou v současné době nejznámější a nejaktivnější tři školičky animace **ULTRAFUN**, **AEROŠKOLA** a **ANIMÁNIE**. Orientují se převážně na dětskou animovanou tvorbu, ale nabízí i kurzy pro dospělé. **ANIMÁNIE** s **AEROŠKOLOU** se orientují také na metodické vzdělávání učitelů. Kromě těchto školiček se ale objevují stále nové a nové projekty menšího měřítka. Ty většinou vznikají z iniciativy nějakých animátorů – profesionálů a jejich potřeby předávat své zkušenosti laické veřejnosti a pořádat různé animační akce a workshopy pro veřejnost. K takovýmto novějším projektům patří například **KREUS** (KREUS 2012).

**ULTRAFUN** (**ULTRAFUN** nedatováno), první česká školička animace, vychází z řad profesionálních animátorů a studentů animace na VŠUP. Spolupracuje s profesionálními animačními studii a podílí se na řadě projektů plzeňské **ANIMÁNIE**. V muzeu Karla Zemana pořádá pravidelné dílny animace pro veřejnost, letos zde otevřela i semestrální kurzy pro děti. Zaměřuje se však převážně na výjezdy do škol, kde seznamuje děti s tvorbou animovaného filmu a tvoří dílny na míru. Je zde kladen důraz na to, aby výuka nebyla hlavní pracovní náplní lektorů, ale aby všichni lektoři pracovali na svých projektech, ze kterých mohou čerpat inspiraci pro výuku, a zároveň pro ně bylo učení milým zpestřením jejich profesionální práce.<sup>23</sup>

**AEROŠKOLA** (Kino Aero nedatováno) je zaměřena na filmovou výchovu obecně a animovaný film je u ní jen jedna součást velkého celku. Můžeme se s ním setkat v rámci kurzů **MALÉ ŠKOLY ANIMACE**,



OBR. 46: RALLY KAMPA - PETŘÍN

*KREUS („Kreativně univerzální studio“) je umělecké sdružení mladých lidí s audiovizuálním, grafickým či jiným výtvarným/dramatickým vzděláním, kteří se vyznačují kreativitou a mají za sebou řadu profesionálních projektů. Pořádají animační workshopy, eventy, happeningy, výstavy a symposia. Všechny tyto programy jsou určeny pro širokou veřejnost. Zaměření studia je však spíše na dospělé zájemce. Inspirativní akce, které pořádají (například ANIMARATON 2011 a 2012) by však mohly zajímat učitele, kteří se chtějí výuce animace věnovat.*

Pramen:

[http://www.kreus.cz/rally-kampa-petrin\\_105.html](http://www.kreus.cz/rally-kampa-petrin_105.html)

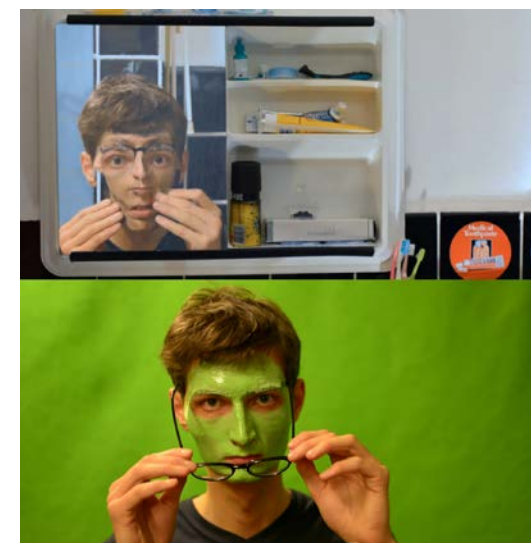
[http://www.kreus.cz/animacn-maraton\\_99.html](http://www.kreus.cz/animacn-maraton_99.html)

<sup>23</sup> Z osobních rozhovorů se Zuzanou Bukovinskou, Klárou Marešovou a ostatními členy školičky.

workshopů pro školy a animačních dílen, které pořádá vždy v rámci nějakého festivalu či podobné akce. V současné době rozšířila své působení i ANIMAČNÍM KURZEM PRO DOSPĚLÉ a nově i PŘÍMĚSTSKÝM ANIMAČNÍM TÁBOREM pro děti. Lektoři MALÉ ŠKOLY ANIMACE jsou převážně z řad nadšených pedagogů, ale ti se samozřejmě snaží v rámci různých workshopů a jednodenních akcí spolupracovat i s profesionálními animátory.

Plzeňská **ANIMÁNIE** (ANIMÁNIE 2014) je zaměřena, podobně jako ULRAFUN, výhradně na animovanou a experimentální audiovizuální tvorbu. Její zakladatelka Martina Voráčková patří mezi nadšené pedagogy, kteří se nebojí spolupracovat s lidmi z profesionální produkce a se zahraničními kolegy. Oslovuje často mladé profesionální tvůrce a studenty animace a ti se také z velké části podílí na workshopech ANIMÁNIE. Pořádá každoročně festival Podzimní sklizeň, spolupracuje s našimi i zahraničními festivaly animovaného filmu a pravidelně promítá různé ozvěny filmových festivalů v plzeňské Kinokavárně. Jedinečně také vyučuje postprodukci a trikovou tvorbu<sup>24</sup> a to i v rámci akreditovaných kurzů pro pedagogy.

<sup>24</sup> Viz kapitola



OBR. 47: PSYCHO

*Vojtěch Žák, studující v současné době animovanou a interaktivní tvorbu pod vedením Jiřího Bárty v Plzni, představuje jednoho ze stálých lektorů ANIMÁNIE, kteří svou experimentální tvorbu dokážou transformovat do práce s dětmi.*

*Jeho Parafraze na Americké psycho z roku 2000 a pocta Peteru Campusovi odkazuje ke ztrátě autenticity v době zeleného plátna a digitální manipulace obrazu. Snímek získal první cenu na Kingston Arts London student festival 2014 v sekci experimentálních filmů.*

*Pramen:*

<http://voitazak.cz/detem-a-ucitelum/>

<https://www.youtube.com/watch?v=FGRXn1hCIZ8>



### 4.3 AKREDITOVANÉ KURZY ANIMACE PRO PEDAGOGY

Přestože se dnes animace zařazuje i do běžné výuky na základních a středních školách, je velice důležité, aby se pedagog sám aktivně zajímal o animovaný film a současné tendence a byl schopný sám animovaný film vytvořit. Animátor – profesionál studuje svůj obor několik let na vysoké škole. Pedagog, který chce tvořit filmy s dětmi, si musí své znalosti alespoň elementárně doplnit, aby byl schopen dětem pomoci v realizaci jejich vizí. Zároveň by se měl snažit sledovat aktuální dění v profesionální filmové produkci i v aktuálních pedagogických tendencích a nových technologických trendech. K tomu slouží mimo jiné akreditované kurzy, které některé školičky animace nabízí.

AEROŠKOLA nabízí kromě Animačního kurzu pro dospělé<sup>25</sup> také akreditovaný Kurz filmové a audiovizuální výchovy, který je zaměřen na filmovou výchovu obecně, takže převážně na hraný film. Učitel si během kurzu vyzkouší filmovou analýzu, i samotnou práci s kamerou, psaní scénáře, postprodukcí filmu na počítači. ANIMÁNIE nabízí akreditovaný kurz Animace v kostce pro učitele ZŠ, víceletých gymnázií, ZUŠ a pedagogy mimoškolních aktivit (Kino Aero nedatováno). V rámci kurzu se učitelé seznámí s teorií výuky animace a zároveň projdou i praktickými cvičeními. Na závěr si vytvoří svůj film včetně závěrečné postprodukce.

<sup>25</sup> Kurz je veden Martinem Kublákem, dvorním animátorem Jana Švankmajera a koná se v pozdních večerních hodinách, aby mohl přijít opravdu každý (Kino Aero nedatováno).



OBR. 48: PROMĚNY LIDSKÉ TVÁŘE, ANIMACE HLÍNY

*Spolupráce s profesionálními animátory se odráží i v animačních etudách, které v rámci ANIMÁNIE každoročně vznikají. Krátké animované filmy vytvořené při podzimním festivalu ANIMÁNIE 2008 by bez Bedřicha Glasera asi sotva vznikly. „Chtěli jsme jen nějakou dílnu animace hlíny, a on přivezl formy, přímo Steinerja, které používal ve Švankmajerově filmu TMA, SVĚTLO, TMA. Každý měl možnost pracovat s odlitkem pod foťákem a animovat proměny.“ (z osobního rozhovoru s Martinou Voráčkovou)*

Pramen:

<https://www.youtube.com/watch?v=KBcaKvwSnFc>

## 5. TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU S DĚTMI

Tato kapitola je zaměřena na didaktiku animace v praxi. V první části nazvané „**ANIMACE V ZÁJMOVÝCH KROUŽCÍCH, VE ŠKOLE A NA JEDNODENNÍCH DÍLNÁCH**“ srovnávám práci pedagoga v několika odlišných prostředích. Ukazuji, jak se liší výukové cíle, které si v nich pedagog na počátku výuky klade, jaké jsou časové i technické možnosti a omezení těch kterých míst a nabízím způsob, jak zajistit zpětnou vazbu nutnou k dosažení výukových cílů.

V druhé části „**ANIMOVANÝ FILM JAKO PROJEKT VE VÝUCE**“ pak zobecňuji zkušenosti své i zkušenosti dalších zkušených pedagogů a vytvářím mustr, který by měl pomoci začínajícím učitelům animace vyvarovat se zbytečných chyb a zároveň je inspirovat k vlastnímu tvůrčímu zpracování výuky. Navazuji přitom na svou předcházející práci, která by měla sloužit jako prvotní literatura pro učitele, kteří se animací ve výuce nikdy nezabývali (Kofránková 2010).

## 5.1 ANIMACE V ZÁJMOVÝCH KROUŽCÍCH, VE ŠKOLÁCH A NA JEDNODENNÍCH DÍLNÁCH

S výukou animace se dnes již zdaleka nesetkáváme jen v profesionálních studiích školiček animace, kam děti dochází do kurzů. Animace je již často zařazována do výuky na základních či středních školách a gymnáziích nebo se s ní můžeme setkat v rámci doprovodných programů galerijní a muzejní pedagogiky (HLÁVKOVÁ 2012). Na některých ZUŠ či v DDM se také otvírají samostatné kurzy s tímto zaměřením. Vyšší odborné a Vysoké vzdělávání, kde je animace předmětem profesního vzdělávání, úmyslně není předmětem této práce, ačkoliv i v této oblasti dochází k rychlému rozvoji a prudkému nárůstu nabídky.

Každé prostředí má své vlastní technické i prostorové možnosti a též specifické výukové cíle. V kurzu zaměřeném přímo na tvorbu animovaného filmu jsou výukové cíle jiné než v galerii, kde je animační dílna doprovodným programem k výstavě a má pomoci hlouběji pochopit a poznat vystavenou expozici. V rámci výuky na základních školách, středních školách či gymnáziích se zase cíle odvíjí od RVP a ŠVP pro tu kterou vzdělávací instituci a často se mohou také výukové cíle násobit a vrstvit v rámci mezioborové spolupráce.<sup>26</sup>

V rámci této kapitoly představuji reflexe tří různých animovaných filmů tvořených dětmi, které vznikly v průběhu mé školní praxe na všech třech zmíněných místech. U semestrálního kurzu, kam děti docházely několik měsíců, byla možnost získat zpětnou vazbu od dětí jak v průběhu hodiny, tak při každém dalším setkání. Složitější to bylo se získáním zpětné vazby na praxích, kde jsem s jednou třídou prac-

<sup>26</sup> Viz kapitola Animace v ZŠ, SŠ, ZUŠ a na gymnáziích, s. 51.

vala vždy maximálně třikrát, ale jako vůbec obtížnější se ukázalo reflektovat práci při doprovodné dílně v muzeu, kde jsem pracovala se zcela neznámými dětmi a na jejich poznání a zachycení zpětné vazby jsem měla k dispozici pouze čas v průběhu dílny.

Během školních dílen na gymnáziu i v muzeu jsem měla možnost pracovat s věkově vyrovnanými skupinami dětí (13 a 14 let). Ovšem v průběhu dílny v Podbrdském muzeu jsem si uvědomila, jak propastný může být mezi vrstevníky rozdíl ve schopnosti samostatného myšlení a práce a že pro úspěšný průběh výuky musí pedagog umět okamžitě reagovat na potřeby a možnosti jednotlivých dětí a přizpůsobovat své vytčené cíle jejich individuálním možnostem (Fulková 2008, s. 105).

Z prestižního pražského gymnázia, kde jsou nové trendy ve výuce výtvarné výchovy zcela přirozeně začleňovány do praxe a kde působí zkušený vyučující Šimon Brejcha,<sup>27</sup> jsem pracovala s dětmi, které uměly samostatně pracovat, kreativně řešit vzniklé problémy a stačilo je motivovat jen málo, aby se samy pustily s nadšením do práce. Děti z rožmitálské základní školy bylo naopak velmi těžké motivovat ke spolupráci. Zde byl přístup dětí ke škole a vzdělávání vůbec ovlivněn od počátku permanentně negativním hodnocením ze stran vyučujících, kteří pravděpodobně neměli zájem jakkoliv dětem s horšími intelektuálními možnostmi a neutěšeným rodinným zázemím pomoci. Z celého průběhu dílny i z dotazníků, které jsem dala žákům po dílně vyplnit pro obohacení své zpětné vazby<sup>28</sup>, se však jen utvrdila má domněnka, že školně neúspěšní žáci s výrazně podprůměrným verbálním projevem mohou excelovat v projevu vizuálním a skrze skupinovou práci na filmu si mohou zapamatovat informace, které by je frontálním způsobem výuky zcela minuly.

<sup>27</sup> Výtvarný pedagog, který s animací ve výuce pracuje již přes 10 let. Více viz kapitola ANIMACE A RVP (s. 11).

<sup>28</sup> Nejedná se tu však o kvalitativní výzkum, jak o něm píše (Hendl 2005, s. 186) ani o jakýkoliv jiný výzkum, dotazníky mi sloužily jen jako další forma zpětné vazby od dětí pro kvalitnější reflexi mé praxe

## KURZY ANIMACE

Kurzy animace pořádají většinou filmové školy a školičky,<sup>29</sup> ale můžeme se s nimi setkat i v jiných výukových zařízeních jako jsou různé DDM nebo některá divadla či muzea zaměřená na tvorbu animovaného filmu.<sup>30</sup> Jejich výukové cíle se jistě kurz od kurzu mírně liší, mají však společné zaměření přímo na animaci a animovaný film jako takový.

Tyto kurzy mají většinou velmi dobré technické, prostorové i časové možnosti a proto je možné projít s dětmi všechny kroky vedoucí k hotovému filmu od námětu až po postprodukcii a podrobněji se jim teoreticky i prakticky věnovat.<sup>31</sup> Většinou je také vedou profesionální animátoři nebo ti, kteří s profesionály spolupracují a mají s tvorbou animovaného filmu nějakou osobní zkušenost. Z toho logicky vyplývá i větší zainteresovanost do problematiky animace a hlubší zaměření na technickou stránku věci. Tyto předpoklady s sebou však přinášejí i riziko přílišného zaměření na formu, zvláště pokud je skrytým cílem kurzu představit film na některé z mezinárodních přehlídek a úspěšně se s ním umístit.<sup>32</sup>

## ANIMAČNÍ KURZ V AEROŠKOLE

Po dokončení své bakalářské práce (Kofránková 2010) jsem dostala nabídku pracovat pro jednu z našich animačních školiček – AEROŠKOLU. Jednalo se o semestrální kurz MALÁ ŠKOLA ANIMACE, ve kterém byly věkově i zkušenostně smíšené děti. Byly zde děti, které už do kurzů docházely dříve a ab-

<sup>29</sup> Různé pedagogické přístupy ve výuce animovaného filmu rozebírám více v kapitole ŠKOLIČKY (s. 32).

<sup>30</sup> Patří mezi ně např. pražské divadlo Dobeška (Studio Dobeška nedatováno) nebo pražské Muzeum Karla Zemana (Muzeum Karla Zemana nedatováno).

<sup>31</sup> Více viz v části Animovaný film jako projekt ve výuce (s. 66).

<sup>32</sup> Více viz v části PREZENTACE FILMŮ (s. 77).



OBR. 49: DÍLNY ANIMACE V MUZEU KARLA ZEMANA

*V nedávno otevřeném pražském muzeu Karla Zemana, probíhají pravidelně doprovodné programy, ve kterých mají návštěvníci, mimo jiné, možnost navštívit workshopy animace a trikové tvorby, kterou Zeman ve své práci používal. Tyto dílny jsou jednak otevřené veřejnosti, ale nabízejí také programy pro školy. Dílny vedou profesionální animátoři z pražské školičky ULTRAFUN. Kromě těchto jednodenních akcí, nabízí muzeum také klasické semestrální kurzy animace, ve kterých děti mohou hlouběji poznat, co takový animovaný film opravdu obnáší. Tereza Peroutková, která je autorem celé koncepce současných animačních dílen v muzeu, ve své práci ODRAZY PRVOPOČÁTKŮ KINEMATOGRAFIE V SOUČASNÉ VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ popisuje podrobně celou formu dílen a kurzů.*

*Pramen: (Muzeum Karla Zemana nedatováno)*

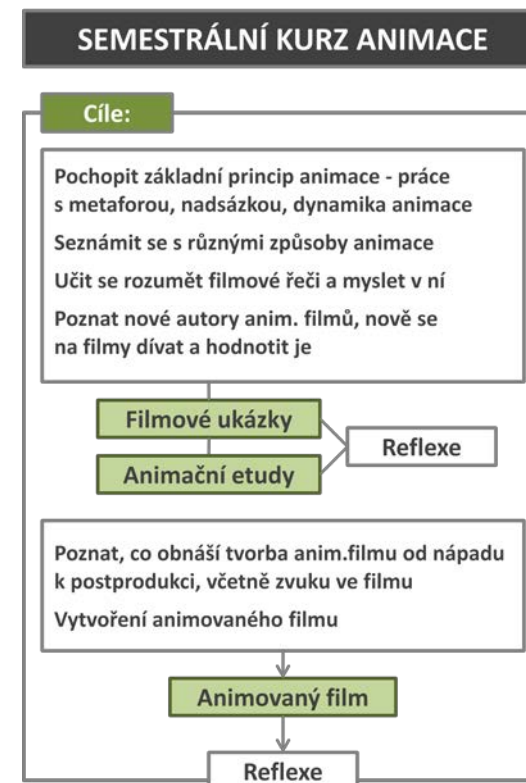
solvovaly již několik kurzů, dále děti, které měly zkušenosti z letního tábora Aertěk,(2014) ale také děti, které si animaci předtím ještě nikdy nevyzkoušely.

Na konci kurzu se nám podařilo dokončit film Moře a obeslat jím festival i festival animovaných filmů Anifest.<sup>33</sup> Ačkoliv je můj postoj k těmto přehlídkám rozporuplný, pro děti byla tato zdrojem další inspirace a srovnání a dostaly díky ní možnost krátkého představení svého filmu v České televizi, což pro ně byl obrovský zážitek. Jelikož se však jednalo o mou první větší lektorskou praxi, dostala jsem se v průběhu kurzu často do situací, které mě zaskočily, a v mnoha případech se má pedagogická nezkušenost značně projevila a to ať už se jednalo o výuku či o kázeňské problémy. Přesto se mi snad nakonec podařilo splnit základní cíle, které jsem si vytyčila a z chyb jsem se mohla poučit pro další praxi.

Před tím, než jsme se pustily s dětmi do tvorby samotného filmu, věnovala jsem několik hodin jednoduchým animačním etudám se záměrem snížit rozdíly mezi zkušenými a nezkušenými dětmi a také abych ověřila míru poznání a dovedností jednotlivých dětí v oblasti animace. Jelikož zmíněné etudy zastávaly v rámci celkového konceptu přípravnou roli, zaměřím se v následujícím textu na přiblížení podstaty projektu, tedy cíle, podmínky a okolnosti tvorby samotného filmu Moře. Vzhledem k časovému rozsahu kurzu jsem zvolila stručnou paralelní prezentaci přípravy (viz postranní sloupec), která doplňuje hlavní text reflexe. Propracovanější příprava je pak dále rozvedena a zobecněna v následující kapitole.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Více viz v kapitole ŠKOLIČKY ANIMACE (s. 32).

<sup>34</sup> Viz část Animovaný film jako projekt ve výuce (s. 66).



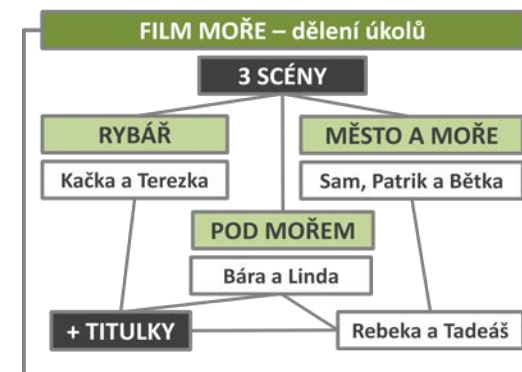
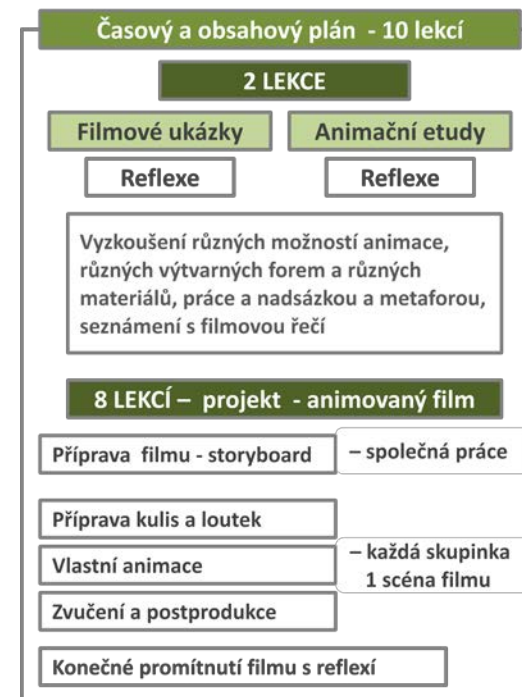
## FILM MOŘE

**ČASOVÝ A PRACOVNÍ HARMONOGRAM** – Po dvou lekcích příprav a seznamování se se základními animačními technikami jsem měla k dispozici osm lekcí s časovou dotací 180 minut. Děti se rozdělily do skupin spontánně už při práci na zkušebních etudách. Jednalo se o devět dětí ve věku 7 – 12 let. Ačkoliv jsem si přípravu přichystala již před začátkem celého kurzu, musela jsem ji v průběhu kurzu několikrát měnit a upravovat podle toho, jak dětem ta či ona část trvala dlouho. Ke konci kurzu se stávalo, že některé děti nechtěly přerušovat práci a zůstávali o hodinu déle. I přesto jsem musela finální postprodukcí filmu dokončit sama.

**ZKUŠENÍ A NEZKUŠENÍ V RÁMCI JEDNÉ SKUPINY** – Ve skupince bylo několik dětí, které navštěvovaly kurz již po několikáté a měly pocit, že se již nepotřebují nic nového učit a že mohou jít rovnou animovat svůj film. Tyto děti však základní principy stále ještě nechápaly. Naopak některé zcela nezkušené děti se během kurzu velmi rychle zlepšovaly a na konci již byly schopné pracovat i s dynamikou a nadsázkou animace.

**NÁMĚT A PŘÍBĚH FILMU** – Nejslabším místem přípravy celého kurzu se ukázalo být nedostatečně jasné a jednoduché zadání tématu. Chtěla jsem, aby děti samy přišly s tématem, které je zajímá a bude jim vlastní. Od první lekce jsme měly vždy na konci hodiny čas na zhodnocení práce, kterou jsme v ten den odvedly a zároveň jsme pak společně vymýšlely příběh budoucího filmu. Bylo mi jasné, že pokud chci mít na konci kurzu hotový film a pokud chci, aby si děti vyzkoušely všechno, co tvorba takového filmu obnáší, nemohu chtít, aby si každá skupinka vytvořila svůj vlastní film. Proto jsem práci na filmu rozdělila a naplánovala tak, aby každá skupinka pracovala na jedné scéně, za kterou bude zodpovědná, ale ke které může kdykoliv kohokoliv přizvat, pokud to bude potřeba.

## SEMESTRÁLNÍ KURZ ANIMACE

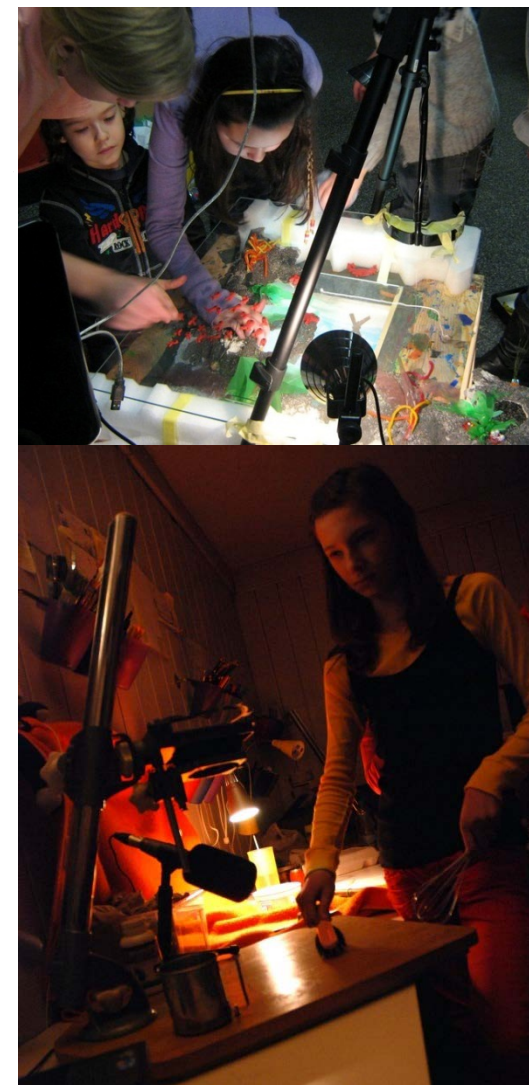


Problém nastal v synchronizaci představ dětí. Každá skupinka měla jinou představu o tom, co chce dělat a proto jsem musela zasáhnout a pokusit se jim navrhnout řešení. Starší děvčata, Linda s Bárou, chtěla dělat příběh o mořském světě, zatímco mladší děti zajímal svět techniky a města. Tyto nápady se spojily příběhem o rybáři, sociálním případu, se kterým přišla Kačka s Terezkou. Bohužel jsem tenkrát ještě nevěděla téměř nic o scenáristice a vedení dětí při tvorbě storyboardu, což se značně projevilo v celkovém vyznění příběhu.<sup>35</sup>

**PŘÍPRAVA KULIS A LOUTEK** – Během práce na animačních etudách v prvních hodinách kurzu jsem v podstatě žádné kázeňské problémy řešit nemusela, protože děti byly tak zaměstnány, že neměly žádný prostor jakkoliv zlobit. S přípravou kulis a rozdělením práce se začalo projevovat, kdo je zvyklý samostatně pracovat a kdo ne, pro koho je kurz jen místem relaxace od rodičů a kdo se chce něco opravdu naučit. Také se ukázalo, že nejmladší sedmiletá holčička Bětka odvede za kurz víc práce než většina jejích starších kolegů. Musím přiznat, že po některých hodinách jsem odcházela zcela vyčerpaná a vážně jsem pochybovala o tom, že výuka je opravdu to, co mám v životě dělat. Většinou pak ale následující hodina probíhala v překvapivě dobré atmosféře a po skončení hodiny dokonce některé děti zůstávaly a pomáhaly mi s úklidem, abych mohla jít domů dřív a při práci mi vyprávěli o tom, jak si teď doma dělají „švankmajerovské“ filmy.

**VLASTNÍ ANIMACE** – K animaci jsme se s dětmi dostaly mnohem později oproti původnímu plánu. Protože jsem nechtěla, aby děti pracovaly zcela samostatně, a díky časové tísní jsem potřebovala animo-

<sup>35</sup> Více o scenáristice viz v části



OBR. 50: VLASTNÍ ANIMACE A ZVUČENÍ FILMU MOŘE

*Pramen: autor*



vat na několika scénách současně. Proto jsem poprosila kolegyni Lindu Arbanovou, aby mi pomohla při dohlížení na práci. Díky tomu pak vše probíhalo hladce a film jsme stihli ještě přihlásit na festival animovaných filmů – Anifest<sup>36</sup>, kde byl nakonec vybrán a promítán v rámci přehlídky dětské filmové tvorby.

**ZVUČENÍ** – Díky zkušenostem získaným při předchozím studiu jsem se rozhodla nechat děti, aby si film samostatně ozvučily tak, jak se to dělá v profesionálním ručařském studiu.<sup>37</sup> Zvuk jsme tedy nenatáčely synchronně, ale odděleně a zvukové stopy jsme posléze spojovaly v počítači. Tím jsme dostaly možnost pracovat s dynamikou zvuku.

<sup>36</sup> *V současné době již neexistující festival, ale svého času jeden z mediálně sledovaných mezinárodních festivalů animovaného filmu u nás. Česká televize pak na základě účasti filmu na tomto festivalu vybrala náš film a požádala děti o rozhovor, po kterém promítla jejich film v rámci dopoledního nedělního programu pro děti, Studia Kamarád.*

<sup>37</sup> *Více viz část ZVUK V ANIMOVANÉM FILMU (s. 75).*

## ANIMACE V ZŠ, SŠ, ZUŠ A NA GYMNÁZIÍCH

V současné době se kromě dílen na míru, které si může každá škola objednat u profesionálních školicek animace,<sup>38</sup> setkáváme i se zařazováním animace do výuky samotnými učiteli a to především v rámci výtvarné výchovy nebo ITC. Jak ale uvádí (ARBANOVÁ 2010, s. 1), ze současných výzkumů je vidět, že se filmem zabývají převážně učitelé na ZUŠ, což logicky vyplývá z časové dotace předmětu výtvarné výchovy na běžné základní škole a na základní škole umělecké. Učitelé, kteří se věnují výuce animace na základních školách, mají buď větší časovou dotaci předmětu, nebo animaci vyučují po škole v rámci nepovinného kroužku. Také se často jedná o učitele, kteří se umělecky sami angažují a tvoří, jako například Šimon Brejcha, František Topinka, který ale zároveň učí také v AEROŠKOLE, nebo učitelé z okolí ANIMÁNIE.



OBR. 51: PITVA MIMOZEMŠTANA

*Z gymnázia Na Pražačce se každý rok dostávají někteří studenti na prestižní výtvarné školy. Je to mimo jiné zásluhou Šimona Brejchy, u kterého jsem měla možnost provádět následující školní praxe. Pitva mimozemšťana je aktuální pololetní prací Anny Dobřemyslové z maturitního ročníku. Jedná se o krátký animovaný snímek vytvořený za pomoci techniky stop-motion, který byl sestaven a hudbou doplněn v počítačovém programu Movie maker.*

*Pramen:*

*<http://simonbrejcha.wix.com/deprimace#!pololetn-prce/c1nlp>*

<sup>38</sup> Více viz části ANIMACE A RVP (s. 11) a ŠKOLÍČKY ANIMACE (s. 32).

## PROJEKT KRESBA V ANIMACI NA GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE

Po absolvování kurzu v Malé škole animace jsem se rozhodla, že využiji své zkušenosti při školních praxích a vyzkouším si animaci přímo v hodinách výtvarné výchovy. Vybrala jsem si Gymnázium Na Pražačce, které má třídy s rozšířenou výtvarnou výchovou a tudíž je časová dotace těchto hodin dvojnásobná oproti gymnáziím a základním školám bez rozšíření.

Vzhledem k tomu, že se jednalo o mé vůbec první praxe, rozhodla jsem se pro spolupráci s kolegyní Pavlou Peroutkovou, která mi dělala ve třídě asistenta. Přestože jsme byly na celou třídu dvě, ukázalo se, že i tak je velice náročné udržet celou třídu aktivní a zamezit tomu, aby se někteří žáci izolovali a nespolupracovali a aby v hodině nevznikly zbytečné prostoje. Přesto však jsme byly schopné během dvou vyučovacích bloků vytvořit s žáky krátké animované filmy včetně závěrečné postprodukce a nahrávání zvuků a ruchů. Následující příprava hodiny volně vychází ze skript Heleny Hazukové (Hazuková a Šamšula 2005), ale je pro větší přehlednost mírně upravena.



OBR. 52: ZAZNAMENÁVANÁ KRESBA „LIGHTSABERS“, GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE, 2010.

*Pramen: autor*

## NÁVAZNOST NA ŠVP

Projekt **KRESBA V ANIMACI** byl dotován dvěma vyučovacími bloky o dvou vyučovacích jednotkách a byl odučen v prvním ročníku šestiletého gymnázia (13–14 let). Byl začleněn do dlouhodobějšího projektu Šimona Brejchy, KRESBA, a měl rozšířit možnosti využití kresby jako média ve výtvarném projevu. V projektu jsem vycházela z ŠVP gymnázia Na Pražačce (Slípková 2009) a to konkrétně z těchto bodů:

**Obsahové vymezení předmětu Estetická výchova – Výtvarná výchova** > Do výuky postupně zavádíme aktivity směřující ke kreativnímu využívání nových médií, digitálního obrazu a práci s ním

**Učební plány a osnovy** > Osvojování VOP: kresba, malba, foto, nová media > Žák chápe vliv médií a masové kultury ve výtvarném umění a své poznatky je schopen využít ve vlastní tvorbě.

**Kompetence** > **k učení** (výuka je realizována prostřednictvím tvůrčích činností), **k řešení problémů** (zadávanými úkoly vedeme žáky k ochotě experimentovat, objevovat nové postupy a kontexty), **kommunikativní** (rozdělujeme komunikaci a práci v týmu zařazováním skupinového vyučování), **sociální a personální** (zařazováním skupinových úkolů vedeme žáky ke spolupráci s druhými, k respektu názoru druhého a jeho práci), **pracovní** (žáky seznamujeme s pracovními postupy různých technik)

**Průřezová témata – Mediální výchova** – Mediální produkty, účinky a vliv médií.



OBR. 53: OZVUČENÁ TABULE, ZAZNAMENÁVANÁ KRESBA, GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE 2010

*Pramen: autor*

## KRESBA V ANIMACI / ZÁZNAM KRESBY

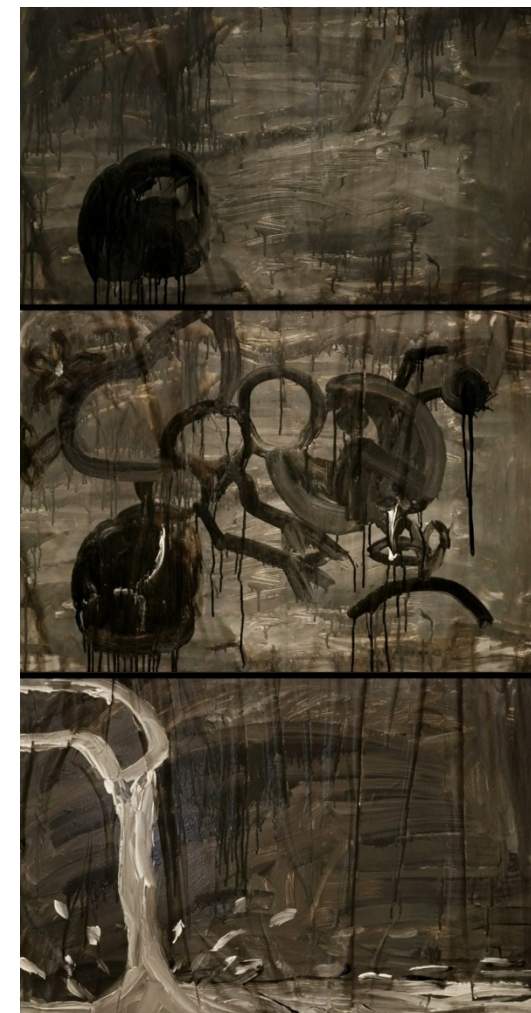
Příprava hodiny – KRESBA V ANIMACI – ZÁZNAM KRESBY		
<b>Téma hodiny</b>	KRESBA V ANIMACI – ZÁZNAM KRESBY	
<b>Časová dotace</b>	2 x 45 minut	<p><b>Scénář:</b></p> <p>vysvětlení cíle hodiny,            úvod do principu animace,            ukázka motivačních filmů,            pauza,            vlastní animace,            zadání úkolu,            rozdělení do skupin,            zadání tématu,            uspořádání třídy,            příprava materiálu i techniky,            vysvětlení práce s technikou,            1. zkouška animace,            záznam kresby,            uklízení třídy,            zpětná vazba</p>
<b>Věk žáků</b>	Prima B – 1.ročník šestiletého gymnázia (13–14 let – 2 skupiny po 16 dětech)	
<b>Východisko</b>	navázání na předchozí hodiny Š.Brejchy, téma KRESBA z různých úhlů pohledu	
<b>Cíl</b>	seznámení se základními zásadami při focení digitálním fotoaparátem, vytvoření krátkého animovaného filmu	
<b>Klíčová slova</b>	kresba, animace, dynamika pohybu, záznam, hudba, spolupráce, technika, film	
<b>Úkol</b>	Vytvořte ve skupině záznam kresby, pracujte s dynamikou pohybu, možnostmi záznamu kresby – principem objevování a mizení. Pokuste se vnímat ostatní a reagovat na ně, improvizujte jako hráči v jazzové kapele.	
<b>Technika</b>	zaznamenávaná kresba, fotografie > film	
<b>Materiál, instrumenty</b>	tabule + křída + houba, balicí papír+křída, černá a bílá temperová barva – kelímky, štětce, lepenka, fotoaparát, stativ, notebook pro každou skupinu (nutno vše předem vyzkoušet)	
<b>Motivace</b>	vysvětlení pojmu animace, základního principu, promítnutí filmů od Jenni Rope a Blu	
<b>Organizační forma</b>	práce ve skupinách po 8 / fotograf se v průběhu práce mění, střídá se s ostatními ve skupince	
<b>Forma hodnocení úkolu</b>	ústní, reflexe práce žáků v průběhu práce, reflexe nad hotovým filmem	
<b>Výstup</b>	krátký animovaný film	

## REFLEXE HODINY

**VÝHODY PRÁCE S ASISTENTEM** – Než začnu s reflexí průběhu hodiny, musím zmínit, že velmi důležitou roli hrálo to, že byly v hodině dva lektori – já a moje asistentka Pavla Peroutková. Navíc byl přítomen i kmenový učitel třídy Šimon Brejcha, který se sám pro práci nadchnul a zapisoval všechny důležité pojmy na tabuli. Dalším významným bodem byla možnost práce se třídou, kterou jsme osobně znaly a ve které byli žáci zvyklí pracovat ve skupinách. Jako výtvarný ročník měli žáci také větší hodinovou dotaci (2x45 minut) než je běžné.

**TECHNIKA** – Projekt by nemohl vzniknout bez technického vybavení, které jsme si sami do hodiny přinesly. Použily jsme vlastní počítače a pracovalo se v jednoduchých freewarových programech. Děti vše rychle chápaly a neměly problém s ovládáním programů, ovšem bez pečlivé přípravy a vyzkoušení techniky na místě, by mohl být hladký průběh výuky velmi ohrožen.

**MOŽNOST VYZKOUŠET SI HODINU DVAKRÁT** – Po prvním vyučovacím bloku jsme měly s Pavlou možnost si své role asistentek vyměnit a tvořit s druhou polovinou třídy to samé co s před tím s první polovinou – tentokrát ovšem se zapracovanou zpětnou vazbou a s možnostmi ve výuce udělat některé změny. Průběh hodiny nebudu podrobněji rozebírat, jen příkládám v příloze videa ke srovnání. Na první pohled se možná mohou zdát výsledky z první hodiny zajímavější, převládala zde více precizní kresba. Druhá, akčnější, hodina, kde jsme mírně změnilly zadání a vyměnily kresebný materiál, ale více strhla pozornost všech žáků a dala prostor i těm méně průbojným žákům se více zapojit. Dle mého soudu navíc kresba vedená v duchu tvorby Williama Kantridže štětcem, Dialog 2, byla navíc i výtvarně nesrovnatelně zajímavější než kresba křídami z předcházející hodiny.



OBR. 54: DIALOG 1, ZAZNAMENÁVANÁ KRESBA-ŠTĚTCEM, GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE 2010

*Pramen: autor*

**DĚLENÍ DO SKUPINEK** – Dělení do skupinek vypadalo zprvu jako bezproblémové. Děti si samy dokázaly rozdělit práci. V průběhu práce však v jedné skupině některé aktivnější děti vytlačily ty méně aktivní a začaly prosazovat jen svojí vlastní ideu příběhu. To vedlo k odtržení a rezignaci méně extrovertních žáků a byl nutný zásah lektora.

**MATERIÁL A ZADÁNÍ** – Po první hodině, kdy měli žáci k dispozici spíše kresebné materiály, se ukázalo, že tenká čára křídly ve velké ploše tabule či balicího papíru žáky svazuje. Díky zpětné vazbě Š. Brejchy jsme na další hodinu připravily kelímky s vodou, houbu a štětce pro skupinku u tabule a černou a bílou barvu se štětci pro skupinku u balicího papíru. Také jsme se rozhodly částečně změnit zadání. Potřebovaly jsme kresbu dětí dostat více rozfázovat, a proto jsme začali tleskat. Na každé tlesknutí děti příběhly a udělaly čáru. Fotografií pak bylo mnohem více a odpadl problém rozdělení ve skupince. Na druhou stranu se děti přestaly tolik soustředit na samotnou kresbu a začaly zbrkle „čmárat“ bez rozmyslu.

**VÝSTUP VŠECH ČTYŘ SKUPINEK** – Krátké filmy, které vznikly v obou hodinách, nakonec dopadly relativně dobře. Děti pochopily princip animace (což se pak projevilo později během jiné hodiny při pixilaci) a z hotových filmů měly radost. Za velmi krátký čas stihly relativně dost práce. Zde je třeba započítat skutečnost, že se pracovalo s dětmi nadanými a inteligentními. Zpětnou vazbu jsme od dětí získávali během hodiny, ale samotné zhodnocení práce a rozbor chyb jsme provedly až v následující hodině s týdenním odstupem, kde si děti své filmy mohly obohatit zvukem.

## KRESBA V ANIMACI / RUCHAŘSKÁ DÍLNA – ZVUK A OBRAZ

Příprava hodiny – RUCHAŘSKÁ DÍLNA – ZVUK A OBRAZ	
<b>Téma hodiny</b>	RUCHAŘSKÁ DÍLNA – ZVUK A OBRAZ
<b>Časová dotace</b>	2 x 45 minut
<b>Věk žáků</b>	Prima B – 1.ročník šestiletého gymnázia (13–14 let – 2 skupiny po 16 dětech)
<b>Východisko</b>	navázání na práci z minulé hodiny – multimédia, práce s obrazem a zvukem – jak pomocí zvuku umocnit/ovlivnit vnímání obrazu (souvislost i s předminulou hodinou – kresba podle hudby – obrácený postup
<b>Cíl</b>	práce s vlastním dílem, jeho reflexe a nové zpracování, interpretace, nové významy, vztah mezi obrazem a zvukem
<b>Klíčová slova</b>	zvuk, obraz, jejich synchronizace, multimédia, film
<b>Úkol</b>	vytvoření zvukové stopy k animaci za pomoci nejrůznějších předmětů a materiálů
<b>Technika</b>	Práce se zvukem různých nástrojů – interdisciplinární úkol
<b>Materiál, instrumenty</b>	nejrůznější předměty z domácnosti a učebny (nádobí, nářadí...), materiály (papír, igelit, plech, dřevo, voda...), dále deky, textil, tech. vybavení: počítač, mikrofon, sluchátka, jednoduchý software pro záznam zvuku (nutno vše předem vyzkoušet)
<b>Motivace</b>	Promítnutí pixilace z minulé hodiny bez hudby, po té s hudbou (Jak působí film bez zvuku, jak se zvukem?)
<b>Organizační forma</b>	práce ve dvou skupinách po 8 dětech (druhé skupince pomáhá asistentka)
<b>Forma hodnocení úkolu</b>	ústní – slovní hodnocení, diskuse
<b>Výstup</b>	autorská zvuková stopa k vlastnímu filmu

**Scénář:**  
připomenutí minulé hodiny,  
promítnutí výsledků,  
seznámení s cílem hodiny,  
ukázky,  
stručně o zvučení filmů,  
vysvětlení postupu práce,  
rozdělení do skupin,  
uspořádání učebny,  
vytvoření „nahrávacího studia“,  
výběr ručařských nástrojů,  
tvorba scénáře,  
návčik synchronizace zvuku  
a obrazu,  
vlastní nahrávání,  
úklid,  
reflexe



## REFLEXE HODINY

**MOTIVAČNÍ ČÁST** – Vzhledem k tomu, že jsme navazovaly tématem hodiny na předchozí práci, na film, který žáci sami vytvořili, byla pro nás daleko snazší motivační část. Hned na úvod jsme pustily filmy z minulé hodiny, což vytvořilo ve třídě nadšenou atmosféru. Ukázky z dílny zvukaře Iva Špalje, spousta „haraburdí“ přineseného z domova a možnost vytvořit si ve třídě vlastní ručařskou dílnu, díky které si své filmy žáci mohli nazvučit, nadšení dovršily.

**ORGANIZAČNÍ USPOŘÁDÁNÍ TŘÍDY** – Přeuspořádání třídy a vytvoření „zvukového studia“ bylo z naší strany chaotické, protože jsme neměly jasnou představu o tom, jak přesně bude „studio“ vypadat. Tím jsme první skupinku trochu připravily o čas, nicméně ta alespoň dostala více času na přípravu spočívající v nacvičování synchronního nahrávání ruchů. To dopadlo nad očekávání dobře. Zapálení pro činnost bylo tak veliké, že děti odmítly udělat přestávku mezi vyučovacími hodinami.

**NEDOSTATEK ČASU NA REFLEXI** – Na konci hodiny jsme se přes veškerou ohleduplnost, nasazení a poslušnost dostaly do časové tísně. Děti chtěly mít své filmy dokonalé a stále zvuk ladily. V podstatě jsme se k reflexi vůbec nedostaly, stačily jsme pouze pustit výsledný film a pochválit je za vzornou spolupráci, velikou invenci a trpělivost.

**ZPĚTNÁ VAZBA V RÁMCI DALŠÍ HODINY** – Zpětná vazba od dětí přišla až v průběhu dalších praxí, kde jsem mimo jiné chtěla zkusit s dětmi i další možnosti digitálního zpracování animace. Na gymnáziu mezitím začala moje kolegyně Pavla tuto třídu pravidelně učit a tak jsme se vzájemně dohodly, že mi bude při práci opět asistovat.



OBR. 55: ZVUČENÍ FILMŮ

*Pramen: autor*

Jednalo se o prodloužený katalog k výstavě Glamour<sup>39</sup> s názvem „Šaty dělaj člověka“. Žáci byli seznámeni hned na počátku s tím, že se s pixilovanou sekvencí bude dále pracovat v počítačovém programu Flash a proto mohly focení zcela podřídit své představivosti. Studenti pracovaly většinou ve skupinkách po dvou až třech dětech, ale měly možnost si postprodukci dokončit jako jednotlivci (viz animace Matěje P. v bočním sloupku). Z důvodu omezení rozsahu textu nebudu hodinu dále podrobněji rozebírat a jen zmíním, že během práce jsem zaznamenala posuny v chápání principu animace i v aktivitě a zájmu dětí hned od počátku hodiny. Navíc rozdělení do menších skupin se výborně osvědčilo a eliminovalo u žáků riziko nezapojení se do práce.



OBR. 56: ANIMACE NA TÉMA ŠATY DĚLAJ ČLOVĚKA

*Ve filmové sekvenci žáka Matěje je vidět, že pracuje kreativně s nafoceným materiálem a využívá náhodných událostí vzniklých v průběhu focení (viz zvedající se loket slečny vlevo a náhodný smích děvčat).*

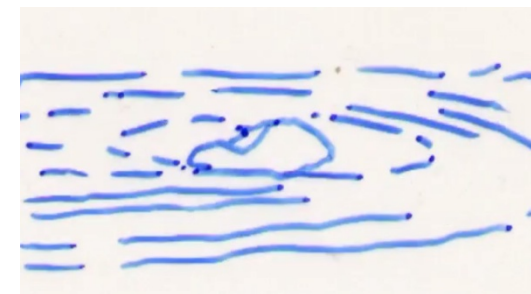
*Pramen: autor*

<sup>39</sup> Výstava Glamour se konala od květena do září roku 2011 v Umělecko-průmyslovém muzeu v Praze ([UMPRUM 2011](#)).

## JEDNODENNÍ DÍLNY A WORKSHOPY

Jednodenní dílny a workshopy se většinou odehrávají mimo technické zázemí animačních školiček a mívají často charakter doprovodného programu k nejrůznějším festivalům či výstavám. Také zde bývá nejméně času na práci a autoři dílen nikdy předem neznají počet a věk dětí, které se programu mají zúčastnit. Ze stran organizátorů bývá často i velký tlak na to, aby výsledná forma výstupů skýtala možnost následné veřejné prezentace výstupů těchto dílen a proto se jedná asi o nejnáročnější formu výuky animace.<sup>40</sup>

Výukové cíle se liší podle toho, kde se workshop odehrává a za jakým účelem. Pokud se jedná o doprovodný program k festivalu nebo k výstavě, cíle vycházejí právě z ústředního tématu celé akce. Pokud se jedná o workshop objednaný školou, cíle vycházejí z jejího ŠVP a jsou většinou upravovány každé třídě na míru. Tento typ dílen dělají dnes v podstatě všechny naše i zahraniční školičky animace, a pokud má škola zájem, je možné si dílnu objednat přímo do školy. Pak záleží jen na škole, v jakém rozsahu bude dílna probíhat. Ačkoliv se většinou jedná o jednodenní workshopy, tak například letos byl zahájen první ročník projektu ANIMACE – IMAGINACE, ŠKOLA ANIHROU pořádaného animační školičkou ANIMANIE, ve kterém mělo možnost několik škol v Ústeckém kraji celý týden pracovat s dětmi na přípravě multimediálních videí, které pak mohou být využívány jako výukový materiál pro následující ročníky.<sup>41</sup>



OBR. 57: Z FILMU „JE TO JENOM FILM“

*Doprovodný program Matěje Smetany ANIMOVANÝ FILM A MINIMALISTICKÉ SKLONY, nabízí Národní galerie školám ve Veletržním paláci. Tento program vznikl na základě jeho filmu - JE TO JENOM FILM z roku 2004 a předchází práce, ve které zkoumal minimalistická díla velkých umělců. „Cílem programu je seznámit žáky s animací, jako typem vizuálně obrazného vyjádření uplatňovaným v současném umění a také jako jednou z možností vlastního tvůrčího vyjádření. Během programu se žáci seznamují prostřednictvím tvůrčích aktivit s minimalistickými díly v expozici Národní galerie a vytvářejí jednoduchou kreslenou animaci.“*

*Pramen:*

<http://www.matejsmetana.net/je-to-jenom-film>

<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/G/2831/ANIMOVANÝ-FILM-A-MINIMALISTICKÉ-SKLONY.html/>

<sup>40</sup> O problematice prezentování filmů více viz v části PREZENTACE FILMŮ (s. 77).

<sup>41</sup> Více o projektu viz v části ANIMACE A RVP (s. 11).

## ANIMAČNÍ DÍLNA V PODBRDSKÉM MUZEU

O připravované expozici starého ložního prádla „Z babiččiny truhly“ v Podbrdském muzeu jsem se dozvěděla přímo v Rožmitále, kde jsem tou dobou pracovala na své výtvarné části práce – Zima v peřinách.<sup>42</sup> Dostala jsem od tamní ředitelky muzea Hany Křepelkové nabídku vystavit své práce vycházející právě ze stejných materiálů, jako byly v expozici. Kromě svých starších kolážových obrazů, jsem zde vystavila i krajiny z nově vznikajícího filmu a knihy. Následně jsem pak vedla společně s muzejní pedagožkou Petrou Peštovou před Vánoci animační dílnu pro žáky z místní Základní školy Jakuba Jana Ryby. Jednalo se o žáky třídy 8. A, přičemž časová dotace byla 3 x 60 minut včetně prohlídky expozice.

**Druh projektu:** animační dílna

**Termín konání:** 6. 12. 2013

**Cílová skupina:** žáci ZŠ – druhý stupeň

**Místo konání:** sál pro tvůrčí aktivity Podbrdského Muzea

**Asistent:** Muzejní pedagog – Mgr. Petra Peštová

**Předpoklady naplnění: dispoziční připravenost** – atraktivní téma animace blízké dané věkové skupině → možnost využití animace v profesním životě (reklama, počítačové hry, produkce filmů pro děti)

**Metodicko-organizační připravenost** – pracovní sál vyhovuje potřebám motivační projekce (velká projekce na stěnu, na kterou všichni vidí) i volnému pohybu při práci (uspořádání stolů tak, že je každý na jednom konci místnosti a uprostřed je materiál a prostor pro práci po stranách pracovního sálu).

<sup>42</sup> Viz VLASTNÍ VÝTVARNÁ ČÁST (s. 79).



OBR. 58: ANIMAČNÍ DÍLNA V PODBRDSKÉM MUZEU

<b>Příprava hodiny – ANIMAČNÍ DÍLNA K ČASOVÉ EXPOZICI V PBM</b>	
<b>Téma hodiny</b>	Animační dílna k časové expozici „Z babiččiny truhly“.
<b>Časová dotace</b>	180 minut
<b>Věk žáků</b>	8. B – 13–14 let (2 skupiny po 10 dětech)
<b>Východisko</b>	Časová expozice Podbrdského Muzea „Z babiččiny Truhly“ – ukázka ložního prádla z konce 19. a začátku 20. Století + doprovodná expozice „Zima v peřinách“ – opět využití starých lůžkovin po předcích, nová realita krajek a výšivek v krajině z peřin, ukázky z nově vznikajícího filmu ve fotografiích scén.
<b>Cíl</b>	Bližší seznámení se s materiálem starých bavlněných lůžkovin a krajek, které děti viděly na výstavě, haptická práce s nimi, zaměření na ruční výšivku a krajkou, pevnost materiálu, vztah k ruční práci, srovnání s dnešním konzumním vztahem k oblečení; seznámení se základními principy tvorby animovaného filmu, seznámení s ploškovou a stop–motion animací, vytvoření krátké animační etudy na téma „náš rybník“ jedna skupina tvoří ploškový film, druhá stop-motion loutky.
<b>Klíčová slova</b>	Plošková a stop-motion animace, dynamika pohybu, čas, transformace, krajina, přírodní materiál, krajka, ruční výšivka, tkané látky.
<b>Úkol</b>	Animovaný film, za použití původních lůžkovin z počátku 20. Století a autentických materiálů, které jsou užity ve filmu Kateřina Hausenblasové „Zima v peřinách“ na téma NAŠE KRAJINA – KRAJINA RYBNÍKA / co se děje nad hladinou a co pod ní?
<b>Technika</b>	plošková animace, klasická stop-motion animace – materiálová a prostorová tvorba
<b>Materiál, instrumenty</b>	staré lůžkoviny, krajky, přírodniny, recyklovaný karton, plastelína , izolepa technické vybavení: 2 počítače, 2 stativy a 2 digitální fotoaparáty s propojením do počítače, freeware software pro záznam animace, skleněný animační stůl, lampy
<b>Motivace</b>	výstava „Z babiččiny truhly“ a doprovodná výstava „Zima v peřinách“, dále pak ukázky z tvorby animačního studia PES – Human skateboard a trailer k filmu DEEP, úvod do animovaného filmu, diskuse o tom, co všechno může dělat takový animátor → jeho uplatnění v profesním životě
<b>Organizační forma</b>	práce ve dvou skupinách po 10 dětech (druhé skupince pomáhá asistentka)
<b>Forma hodnocení úkolu</b>	ústní – slovní hodnocení, diskuse
<b>Výstup</b>	animované PF 2014 pro školu

## VAZBA NA RVP PRO ZV

Vzdělávací obsah UMĚNÍ A KULTURA / VV – *Rozvíjení smyslové citlivosti* – práce se světlem, kompozicí, možnostmi digitálního fotoaparátu, *Uplatňování subjektivity* – vymyšlení příběhu, tvorba kulís a loutek, *Ověřování komunikačních účinků* – jakým způsobem na mě film působí, jakým na okolí – online zpřístupnění hotového filmu s možností komentářů.

**PRŮŘEZOVÁ TÉMATA – Mediální výchova** – jak funguje animace, využití iluze v reklamě, **Osobnostní a sociální výchova** – jak funguje týmová práce při tvorbě filmu, hodnota spolupráce.

**KLÍČOVÉ KOMPETENCE – Sociální a personální, komunikativní** – vlastní týmová spolupráce, rozdělení rolí mezi sebou, prosazení vlastního nápadu v konfrontaci s ostatními, schopnost komunikace při práci, **Pracovní** – uplatnění animátora na trhu práce.

## REFLEXE DÍLNY

**PROSPĚCH A PŘÍSTUP ŽÁKŮ KE VZDĚLÁVÁNÍ** – Dílny se účastnili žáci 8. A. Jednalo se o třídu s nejhorším prospěchem na škole, třídu, kde žáci získali nálepkou „hloupý“ již v první třídě při rozřazování do tříd podle jejich intelektuálních možností. Paní učitelka mě na to upozornila s dodatkem, že chlapci se mnou určitě spolupracovat nebudou. Spolupracovali, ale zprvu jsem měla velký problém přesvědčit je, že ten den nebudou jen pasivně přijímat nebo spíše nepřijímat to, co se je má učitelská autorita bude snažit naučit, ale že budou tentokrát něco sami vytvářet. Na druhou stranu jsem byla ale ve výhodě oproti učitelům ve škole, protože díky mé dílně přišli o celou řadu nenáviděných předmětů, jak mi sami několikrát opakovali.

### Příprava hodiny – SCÉNÁŘ DÍLNY

Žáci se rozdělí do dvou skupin, jedna bude pracovat se skly, druhá v prostoru s loutkami. Společně se pokusí vymyslet na zadané téma: „Náš rybník“ krátký příběh s jednoduchou pointou, který rozkreslí do stripu se třemi okénky. Pak společně vytvoří storyboard k celému filmu. Následně budou žáci pracovat na přípravě kulís a loutek, kde si sami rozdělí své role, vytvoří scénu a nafotí animaci. Finální postprodukce bude z časových důvodů provedena lektorem po skončení dílny.

**CHYBY V MOTIVAČNÍ FÁZI** – S ohledem na zmíněné doporučení třídní učitelky jsem se hned v úvodu zbytečně zaměřila na chlapeckou část třídy. Tuto zásadní chybu jsem si uvědomila až po dvaceti minutách motivace, kdy dostali žáci úkol společně vymyslet základní příběh a nakreslit si prvotní *strip* s hlavní pointou.<sup>43</sup> Dívky seděly se založenými rukama a projevovaly absolutní nezájem a znechucení. Jedna dívka dokonce zcela odmítla pracovat, s odkazem na pohmožděný kotník.

**MALÝ DŮRAZ NA VÝSTAVU** – Vzhledem k vlastní nervozitě jsem udělala ještě jednu zásadní chybu. Zaměřila jsem se příliš na vlastní animaci a výstavě jsem věnovala jen malou pozornost. To se odrazilo ve vzniklých filmech tím způsobem, že krajina, ani krajka v nich nijak významně nedominuje. Bylo to způsobeno mými obavami, že téma výstavy není dost atraktivní pro chlapeckou část. Mimo jiné jsem podlehla velmi rychle otráveným obličejům dětí. Ještě nikdy jsem tak znechucené tváře neviděla a trvalo mi téměř celou jednu hodinu, než jsem žáky přesvědčila ke spolupráci.

**ROZDĚLENÍ DO DVOU TÝMŮ** – Původní záměr bylo vytvořit jeden film, který se bude skládat ze dvou scén. Žáci si měli společně vymyslet hlavní příběh, rozkreslit jej do storyboardu a pak měla každá skupinka pracovat na jedné ze scén. To se však ukázalo jako nemožné s ohledem na časové omezení a schopnosti žáků něco samostatně vytvářet či vymýšlet. Očividně se tímto způsobem s žáky nikdy nepracovalo. Nevěděli, jak mají reagovat, styděli se před sebou navzájem a odmítali se jakkoliv zapojit. V tu chvíli bylo nutné, abychom se s asistentkou Petrou Peštovou rozdělily a každá z nás si vzala jednu skupinu žáků, kterým se bude více individuálně věnovat.

<sup>43</sup> *Strip* je forma krátkého komiksu o délce tří až pěti panelů. Více viz na str. 72.



OBR. 59: UKÁZKY Z DĚTSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU PF 2014 – 8. A, ZŠ JAKUBA JANA RYBY

*Pramen: autor*

**NÁPAD S PAVOUKEM** – Dále už mohu reflektovat práci jen své skupinky, ve které byla převážně děvčata a která dostala jako pracovní prostor skleněný stůl na ploškovou animaci. Rozdělení velmi pomohlo, ale stále byl problém s nalezením tématu, které by se líbilo všem. Pomohlo zaměření se na místní rybník a diskuse o tom, kdo a kdy k němu z žáků chodí. Rozhodujícím momentem bylo to, že se ozvala jedna nenápadná dívka a začala vyprávět o pavoukovi, který si nosí kuličky kyslíku pod vodu a bydlí na vodních rostlinkách těsně pod hladinou, kde čeká na hmyz. Nápad vycházel z vlastního zážitku, tudíž byl velice silný a zaujal celou skupinku.

**ZAPOJENÍ PASIVNÍCH ŽÁKŮ** – Po rozkreslení storyboardu už všichni účastníci pracovali ze své vlastní vůle. Svě role si spontánně rozdělili a každý pracoval na něčem, co bylo potřeba. Najednou bylo cítit, že se mezi námi prolomily ledy a žáci se mnou začali komunikovat jiným způsobem. Při animaci se pracovní nálada ještě vystupňovala a bylo cítit, že nikdo nechce odejít dřív, než bude film hotov. Dokonce i slečna se zraněným kotníkem, která dostala na starost focení, se neudržela a několikrát seskočila z židle dolů a posunula nějakou plošku, na kterou ostatní zapomněli.

**REFLEXE ŽÁKŮ V PRŮBĚHU DÍLNY** – Od žáků jsem získávala zpětnou vazbu v průběhu celé dílny: od počátku, kdy se mnou neměl nikdo zájem spolupracovat, přes zapojení chlapců, na které jsem se zaměřila, a nespolečnosti děvčat, která jsem v motivaci nezaujala, až po prolomení ledů, kdy začala celá třída aktivně a s nasazením pracovat na svých filmech. Na konci dílny pak celá třída křičela, že nechce na tělocvik, protože ještě potřebují fotit. Naštěstí třídní učitelka toto zařídila a oba filmy jsme dokončili. Další zpětnou vazbu jsem pak dostala od žáků v dotaznících po té, co jsem jim poslala hotové filmy (viz sloupek vpravo).

## REFLEXE ŽÁKŮ PO DÍLNĚ

*Zvuk do filmů a jejich výsledný export jsem prováděla až po dílně doma stejně tak, jako to dělá většina školicích animace na jednodenních workshopech. Věděla jsem, že efekt jedné lekce animace nemůže být pro žáky nijak zásadní, přesto mě zajímalo, jak celou dílnu vnímali s odstupem. Definovala jsem si několik otázek, které mě osobně nejvíce zajímaly a ty jsem formou dotazníku nechala žáky anonymně vyplnit.*

*Zajímalo mě, jak žáci zvládali spolupráci, co pro ně bylo nejtěžší, zda se dozvěděli něco nového o filmu a jestli by chtěli dílnu znovu zopakovat. Také mě zajímalo, jak hodnotili on-line zpřístupnění na webu.*

*Celá třída hodnotila v dotaznících animaci v muzeu kladně a ocenila by i další pokračování. Překvapilo mě však, jak nedůležitá byla pro většinu prezentace filmů na webu. Někteří žáci dokonce neměli ani zájem se na hotové filmy podívat a většina se s nimi ani neclubila. Myslím, že to bylo způsobeno velmi špatným sebehodnocením všech dětí ve třídě.*

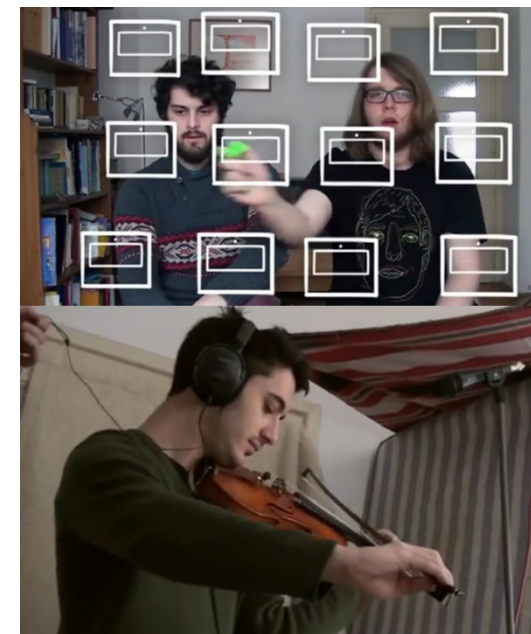
*Přesto pár žáků ocenilo umístění na youtube. Podle pravopisných chyb a stylu verbálního projevu se jednalo o prospěchově nejslabší žáky. Z jednoho dotazníku mi dokonce vyplynulo, že žák, prospěchově asi velmi slabý, byl z dílny i z celé dílny nadšen tak, že by se chtěl animací zabývat hlouběji.*



## 5.2 ANIMOVANÝ FILM JAKO PROJEKT VE VÝUCE

Pokud chce pedagog vytvořit s dětmi animovaný film, je nutné, aby si nejprve ujasnil, co přesně je jeho cílem. Jestli mu jde primárně o techniku animace a experimentování s formou či o zachycení určitého obsahu nebo zda chce zvládnout o obojí zároveň. Musí vědět, zda má být výstupem krátký animovaný film, klip či jen animační etuda. Dále pak musí vycházet ze svých technických i časových možností. Omezujícím faktorem je také počet žáků a prostor, ve kterém může animace probíhat. Nelze očekávat, že by osmileté děti vytvořily film na profesionální úrovni. Pokud je hlavním, a třeba i nepřiznaným, cílem pedagoga uspět na prestižní přehlídce, je zde velké riziko, že bude mít na děti nepřiměřené nároky. Snadno pak práce může sklouznout k tomu, že bude pedagog děti příliš řídit a nenechá je pracovat samostatně. Taková práce se však zcela mine s cíly, které v průběhu této práce zmiňuji. Pro děti je velice důležité, aby měly možnost chyby udělat a sami je pak identifikovat a reflektovat. Na druhou stranu je důležité, aby se zbytečně nedopouštěly chyb banálních, kterým se dá snadno předejít a které mohou celý dojem z animace kazit a v důsledku děti od animace zcela odradit.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Mezi tyto chyby patří například nezaletovaný stativ, nepřichycený podklad, špatně nastavený fotoaparát či nedostatečně promyšlený zachycovací systém v animační zóně. Pokud po hodinové práci dítě zjistí, že mělo celou dobu špatně nastavený fotoaparát a animace se na půl odehrává mimo prostor objektivu, pak už nebude mít chuť celou animaci vytvořit znova a radost, kterou by mělo z animování, vystřídá vztek nad zbytečnou námahou. Těmto triviálním chybám se dá předcházet řádnou přípravou, důsledností a s pomocí současných animačních aplikací, které propojují počítače s fotoaparátem či videokamerou. Dále viz boční sloupek.



OBR. 60: AMATÉRŠTÍ TVŮRCI - VŠECHNY TECHNIKY

*Adam Josefus a Kristián Kopřivník ze SPŠ sdělovací techniky vytvořily krátký film o svém animovaném filmu, ve kterém vysvětlují celý proces jeho vzniku. Vzhledem k tomu, že jde o amatérský film vytvářený v amatérských podmínkách, může být inspiračním zdrojem pro práci s dětmi. Ve filmu vysvětlují krok za krokem postup, kterým musí projít každý, kdo chce vytvořit autorský animovaný film.*

*Pramen:*

*<https://www.youtube.com/watch?v=P5h2ywukvp8>*

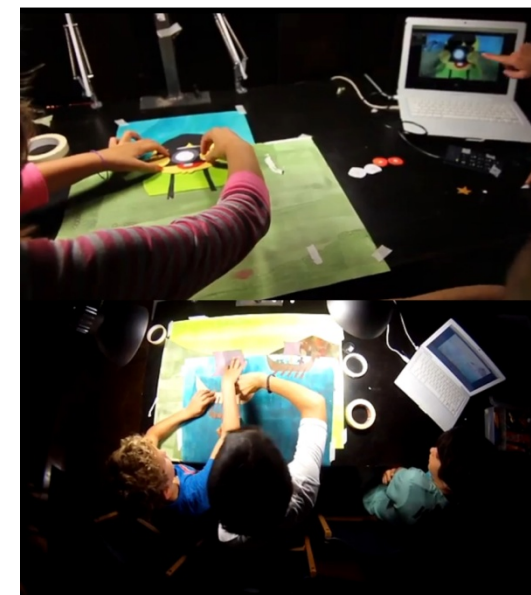
## SOFTWARE A VYBAVENÍ PRO ANIMACI

Ačkoliv jde animovat pouze za pomoci mobilního telefonu s fotoaparátem a následného zpracování fotografií v aplikaci Movie Maker, který každému součástí systému Windows, specializovaný software animaci s dětmi velmi ulehčuje a navíc nabízí vyšší kvalitu exportovaného výstupu a možnost zajímavějšího postprodukčního zpracování. Většina placených programů nabízí i bezplatnou verzi pro vyzkoušení a dále pak často výrobci nabízejí slevu pro nekomerční využití ve výuce. Z těchto důvodů takovou investici mohou jen doporučit.

**ANIMACE S LV** DRAGON FRAME, <http://www.dragonframe.com/>  
STOP MOTION PRO, – <http://www.stopmotionpro.com/>  
ANIMATOR HD, <http://animatordv.com/>  
SINGLEFRAME, <http://www.zachpoff.com/software/singleframer/>

**ZVUK** SOUNDCLOUD, <https://soundcloud.com/>  
AUDACITY, <http://audacity.sourceforge.net/?lang=it> (zdarma)

**POSTPRODUKCE** ADOBE PREMIERE PRO, <http://www.adobe.com/cz/products/premiere.html>  
ADOBE AFTER EFFESTS, <http://www.adobe.com/cz/products/aftereffects.html>



OBR. 61: PRÁCE S FUNKCÍ LIVE VIEW

*Díky programům s tzv. funkcí live view můžeme předejít některým zbytečným chybám v animaci. Děti si mohou samy jednoduše kontrolovat velikost kroku ze snímku do snímku, protože na obrazovce vidí předchozí snímek ostře i aktuální stav scény v průsvitné vrstvě současně. Vidí tam také své ruce, takže se většinou nestane, že by si je omylem vyfotily. Důležité je, že tuto funkci live view musí mít i fotoaparát či kamera, kterou fotíme. Naštěstí v současné době však téměř všechny digitální zrcadlovky touto vlastností disponují. Tento typ animačních programů dnes používají v podstatě všechny školičky animace.*

*Pramen: autor*

## JAK ZAČÍT S VÝUKOU ANIMACE

Pokud se učitel chce s dětmi pustit do tvorby filmu a nemá zatím žádné vlastní zkušenosti s touto formou výuky, může mu k tomu posloužit literatura a internetové zdroje, ale vhodné je navštívit některý z akreditovaných kurzů, které pořádají školičky animace.<sup>45</sup> Tyto kurzy dávají možnost při vlastní tvůrčí práci zjistit, co všechno animace obnáší a na co všechno mohou děti při práci narazit. Od zkušených pedagogů se také dozvíme cenné rady, co je osvědčené a čemu je lepší se vyhnout, který software je vhodný a spolehlivý, a v neposlední řadě je takový kurz obrovským inspiračním zdrojem, protože reaguje na aktuální filmové dění a je zpravidla veden profesionálními tvůrci.

Jestliže děti nemají zatím žádnou zkušenost s vlastní animovanou tvorbou, je důležité jim nejprve o animaci něco říci obecně a pokusit se vysvětlit na filmových ukázkách základní principy animace. Pro rychlé pochopení pomáhá ukázat nějakou z prvních animačních hraček, na flipbook, thaumatrop či praxinoskop.<sup>46</sup> Dále je vhodné se zaměřit vždy jen na jeden konkrétní problém. Pokusit se ho rozebrat na určité ukázce a posléze nechat děti aplikovat ho prakticky v zadané etudě. Pedagog také musí v motivační části vždy reflektovat věk a zaměření dětí. Pokud je dětem šest let, motivační ukázka i celková zahajovací diskuse bude jiná, než pokud jde o čtrnáctileté „teenagery“. Po nafocení určité sekvence je velmi důležité, aby měly děti okamžitou zpětnou vazbu při promítnutí etudy a následného rozboru.

<sup>45</sup> Viz kapitola AKREDITOVANÉ KURZY ANIMACE PRO PEDAGOGY (s. 41).

<sup>46</sup> Možnostmi, jak začít s výukou animace se zabývám ve své předcházející práci (Kofránková 2010). O podobném principu, ale s využitím praxinoskopu viz např. (Peroutková 2014).



OBR. 62: PLZEŇSKÝ ANIMARATON 2013

*Inspirací pro plzeňský Animaraton 2013 byl pravděpodobně pražský Animaraton pořádaný KREUSEM (s. 39). Plzeňský Animaraton, který pořádala animační školička ANIMÁNIE, byl mezinárodního měřítka. „Jednoho srpnového víkendu 2013 se účastníci animačního soustředění ANIMÁNIE z Chorvatska, Moldavska, Slovenska i Čech sešli s dalšími „animaniaky“, aby ho strávili výrobou mimoplzeňských plavidel a nepřetržitou 24-hodinovou animací jejich přiletu do města.“ V době tvorby této práce se chystá další ročník plzeňského Animaratonu, který opět proběhne v Plzni, tentokrát ve Smetanových sadech a okolí.*

*Pramen:*

<https://www.youtube.com/watch?v=AfhGP-emzEs>

Pokud děti sami identifikují svou chybu, většinou na ni již dále dávají větší pozor. Klára Marešová, animátorka a spoluzakladatelka animační školy ULTRAFUN, která se začala výuce animace věnovat před více než deseti lety a konfrontuje se s různými přístupy v zahraničních školičkách, dokonce tvrdí, že tato zkušenost s chybou je klíčová, nezbytná a posouvající vývoj dítěte dál. A to nejde jen o chyby triviální v jednoduché etudě, ale i o závažnější chyby v celém filmu. Někdy dokonce nechává děti postavit celou scénu, pak stačí jen mrknout na scénář a přichází tzv. „aha moment“, kdy děti sami volají: „Ale vždyť to máme obráceně! Kovboj musí jít z druhé strany!“ Celou scénu pak rychle mění, aby se už konečně mohlo začít natáčet.<sup>47</sup>

### VĚTŠÍ POČET ŽÁKŮ NA JEDNO STANOVIŠTĚ

Mezi animační techniky, které jsou osvědčené pro seznamování s animací, dají se zvládnout i s větším počtem žáků na jedno stanoviště a zároveň nevyžadují žádnou speciální technickou přípravu, patří pixilace a jednoduchá stop-motion animace.<sup>48</sup> Tyto techniky nabízejí nekonečné množství možností, jak s nimi mohou děti pracovat. Vždy je ale dobré zaměřit se na jeden konkrétní problém, nenabízet vše a zadat jednoduchý úkol celé skupině. Pohyb je vhodné oživit metamorfózou či jiným jednoduchým trikem (například mizení, objevování, deformace, atd.), který při běžném natáčení kamerou není možný.

U pixilace je dobré zdůraznit, že pohyb bude zajímavý zejména tehdy, pokud bude abnormálně nereálný (například posun s nohama snožmo, poloha na hranici stability apod.). U stop-motion animaci

<sup>47</sup> Z osobního rozhovoru s Klárou Marešovou.

<sup>48</sup> Inspirací mohou být filmy popsané v kapitole ANIMACE A JEJÍ MOŽNOSTI (s. 15) nebo další filmy ve výše zmíněných pracích



OBR. 63: ANIMAČNÍ WORKSHOP V KRUPCE

*Jako jedna z možností, jak seznámit děti s animací je také záznam malby či kresby, o kterém píše v úvodu své práce. V rámci sobotní animace při ANIFESTU vytvořili lektori z AEROŠKOLY s dětmi v Krupce několik animačních etud, ve kterých pracovali mimo jiné s transformací uměleckých děl.*

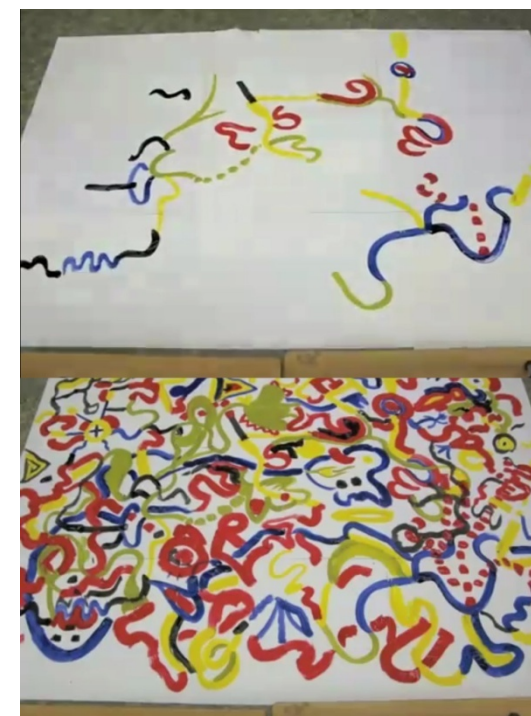
*Pramen:*

<http://vimeo.com/65556051>

s předměty zase dobře funguje, pokud má každý účastník na starost jeden předmět, který si hlídá a který animuje.<sup>49</sup> Šimon Brejcha, působící v době psaní této práce jako pedagog výtvarné výchovy na gymnáziu Na Pražačce, využívá k seznámení s animací záznam kresby nebo akční malby. Každý z žáků má jeden štětec a za rytmického tleskání sloužícího k synchronizaci všech žáků běhajících najednou k velkému plátnu nebo archu papíru postupně přibývá kresba. Rytmičtý způsob záznamu pomáhá udržet pozornost dětí a zároveň zaručuje dostatečně malé změny na každém snímku a výslednou plynulost pohybu.

### ANIMAČNÍ ETUDY PŘI MOŽNOSTI DĚLENÍ DĚTÍ DO SKUPIN

Pokud technické zázemí školy dovoluje děti rozdělit do skupin, otvírá se učitelům možnost individuálnější práce a zároveň i možnost práce na složitějším projektu. Objevuje se tu ale i riziko nekontrolované práce, kdy učitel v zaujetí pro jednu skupinu zapomene na druhou, která se zbytečně dopustí triviální chyby a celá animace se musí přetáčet. Vždy záleží na zkušenostech lektora i dětí. Ze své praxe, jsem si ověřila, že pro začátek jsou ideální triviální etudy s omezeným materiálem a abstraktními tématy jako je růst, dialog, zrození, požívání, přeměna apod. S prosvětlovacím pultem se dají výborně dělat jakékoliv materiálové experimenty a to i s předškolními dětmi. Dále se nabízí malba na sklo či kresba do písku (Kofránková 2010).



OBR. 64: MALBA NA PLÁTNO

*Jednoduchý vznik a zánik malby na plátno, který znamenal Šimon Brejcha se studenty na šestiletém gymnáziu Na Pražačce, ukazuje možnost prvního seznámení s animací a zároveň se určitým způsobem dotýká i akční malby.*

*Pramen: Šimon Brejcha*

<sup>49</sup> Viz Animaraton 2013 (s. 39) či film Společná animace od Matěje Smetany (s. 25).

## HUDEBNÍ VIDEOKLIP

Animační etudy jsou výborným materiálem pro experimenty se zvukem a pro první zkušenost s nahráváním ruchů a zvučením.<sup>50</sup> Správně zvolená skladba nebo píseň však také velmi dobře slouží jako doprovod k animaci a vždy jí výrazně pozvedne.<sup>51</sup> Šimon Brejcha používá běžně hudební podklad pro video prezentace z tvorby žáků. Použití hudby jako doprovodu k již hotové animaci však s tvorbou hudebního videoklipu nelze zaměňovat. Tvorba hudebního klipu může sloužit jako předstupeň k práci na animovaném filmu neboť ačkoliv dnes už videoklip není jen popisná ilustrace písně či skladby, vždy z ní do jisté míry vychází.<sup>52</sup> Proto je dle mého názoru je v případě videoklipu snazší vytvořit scénář. Navíc se dají některé jednotlivé sekvence využít i několikrát. Klip slouží také jako výborný materiál pro seznámení se základy postprodukce.<sup>53</sup> Animácie, která se postprodukcí ve výuce zabývá, pracuje s podobnými projekty často. V době psaní této práce začíná projekt ŘEMESLA NÁS BAVÍ, který má ambice oživit tradice českého řemesla. Animácie v něm bude mít za úkol vytvořit s dětmi hudební videoklipy k devíti písním nazpívanými pro tuto akci českými herci a zpěváky.<sup>54</sup>

<sup>50</sup> Jedno synchronní nahrávání se třídou rozebírám v kapitole KRESBA V ANIMACI / ručařská dílna – zvuk a obraz (s. 57).

<sup>51</sup> Výborně funguje hudba, která je pro animaci přímo tvořená, např. soundtrack ke hře THE NEVERHOOD (s. 30).

<sup>52</sup> O hudebním videoklipu v profesionální produkci se zmiňuji též v kapitole HUDEBNÍ VIDEOKLIP (s. 28).

<sup>53</sup>

Viz

kapitola

POSTPRODUKCE A TRIKOVÁ TVORBA (s. 75).

<sup>54</sup> Z rozhovoru s Martinou Voráčkovou.



OBR. 65: HUDEBNĚ-VÝTVARNÝ PROJEKT, GYM. NA PRAŽAČCE

*Jako zástupce mezioborové spolupráce s hudební výchovou musím opět zmínit gymnázium Na Pražačce, které každoročně pracuje v rámci školní akademie na hudebně výtvarném projektu. V době mých praxí měl výročí úmrtí skladatel Jaroslav Ježek a v rámci celoročního projektu vznikly i hudební videoklipy k jeho písním, které si žáci sami nahráli a nazpívali v hodinách hudební výchovy.*

Pramen:

<https://www.youtube.com/watch?v=z19TXHIO6E>

## NÁMĚT A PŘÍBĚH V ANIMOVANÉM FILMU

V klasických hodinách výtvarné výchovy většinou nejde zvládnout více než etudu. Pro práci na filmu, který má sdělit nějakou složitější myšlenku, už musí být učitel velmi zkušený a musí mít velmi promyšlený časový plán. I profesionální školičky na svých workshopech pracují v týmu dvou lektorů. Záleží vždy na časových a technických možnostech.

Vymyslet příběh, který bude dávat smysl a bude mít v sobě nějaký hlubší obsah, je asi to nejtěžší na animovaném filmu vůbec.<sup>55</sup> Proto je dobré dětem pomoci při jeho hledání. Zpracovat se dá jakékoliv téma. Od ekologických problémů přes historii či současné ekonomicko-politické problémy. Příběhů, které stojí za to zaznamenat a prezentovat je totiž velké množství. Jen děti často nevědí, kde je hledat. Koordinátoři projektu Paměť národa vyhlásili soutěž, ve které vyzývají žáky a studenty starší 13 let, aby autorsky zpracovali celoživotní příběhy pamětníků 20. Století, na které by se nemělo zapomenout, a dávají též indicie, kde takové pamětníky hledat (Post Bellum, o. s. a PANT, o. s. 2014).



OBR. 66: PAMĚŤ NÁRODA – PŘÍBĚH MILUŠKY HAVLŮJOVÉ

*Příběh Milušky Havlůjové vznikl v rámci Příběhů 20. století k příležitosti předávání cen politickým hrdinům – mimo jiné také právě Miluše Havlůjové. Ukazuje jednu z možností, kde je možné se inspirovat. Také zde můžeme vidět, jakým způsobem funguje spolupráce animátora s umělcem a scénáristou (výtvarník TOY BOX, animace – VOJTĚCH PECKA, scénář – JAN SVĚRÁK, MIROSLAV KROUPA).*

*Pramen:*

<https://www.youtube.com/watch?v=MHny2DqKYGI>

<sup>55</sup> Význam příběhu Edgar Dudka zdůrazňuje i na začátku svých skript o scenáristice pro studenty FAMU. Nejlepší filmy většinou vznikají za spolupráce scénáristy, výtvarníka a dalších profesionálů v oboru, kteří si spolu rozumí.

## OD STRIPU KE KLASICKÉMU STORYBOARDU

Naučit myslet děti ve filmové řeči je cíl dlouhodobý. I děti, které jezdí na filmové tábory a dochází pravidelně do kurzů, se stále učí. Vymyslet základní kostru příběhu je mimochodem obtížné i pro vysok školské studenty animace.<sup>56</sup> Proto je dobré začít nejprve s filmovým skečem, groteskou a pro přípravu využít nejjednodušší formu obrázkového scénáře, storyboardu, komiksový strip, kde si děti do třech políček rozkreslí počátek, hlavní pointu a závěr filmu.<sup>57</sup> S těmito stripy je dobré pracovat již při tvorbě animačních etud, aby si na ně děti zvykly a postupem času mohly zvládnout jejich rozvedení do složitějšího děje. Samozřejmě, že v průběhu animace vznikají spontánní situace, které do filmu zasahují a je dobré na ně kreativně reagovat. Na druhou stranu děti potřebují mantinely, aby se film nerozpadl a držel pohromadě. Proto je vždy nutné si pro složitější příběh vytvořit s dětmi storyboard, ten nalepit na zeď, aby byl dětem neustále na očích v průběhu práce, a neustále se k němu vracet. Jakmile začnou animovat, mají děti tendence vymýšlet nové a nové věci. Pokud by se neměly čeho držet, snadno by se do děje zamotaly a film by pak neměl jednotný smysl. Většina lektorů z animačních školiček proto pracuje se storyboardem i na půldenních dílnách a workshopech a nepustí děti k animaci dřív, než jsou rozmyšleny a rozepsány všechny scény.<sup>58</sup>



OBR. 67: FOTO KOMIKS JAKO STORY-BOARD

*Jednou z možností, jak připravit děti na tvorbu storyboardu je focený komiks. Šimon Brejcha na ZŠ Lyčkovo náměstí pracoval tímto způsobem s programy MS Powerpoint a Adobe Flash. Děti v ukázce zcela přirozeným způsobem používají filmovou řeč a stříhovou skladu. Podobným způsobem pak budou pracovat při tvorbě storyboardu k filmu. Bez takové zkušenosti se však budou příliš častým stříhům vyhýbat. Film lze nalézt v el.příloze práce.*

<sup>56</sup> Z rozhovoru se Zuzanou Bukovinskou, která pracuje mimo ULTRAFUN jako asistentka v ateliéru Filmové a televizní grafiky na VŠUP v Praze.

<sup>57</sup> Více o storyboardu v (Plass 2010, s. 57). Strip je původně novinový formát, v jehož rámci je obrázkový příběh autorem rozkreslen do několika okének-vinět obvykle řazených v jedné řádce. Šimon Brejcha tuto formu komiksu používá ve své praxi často právě jako přípravu pro krátký animovaný film.

<sup>58</sup> Z osobního rozhovoru s Klárou Marešovou.



## PŘÍPRAVA SCÉNY A VLASTNÍ ANIMACE S DĚTMI

Už při vymyšlení námětu filmu a při rozpracovávání příběhu musí každý režisér animovaného filmu přemýšlet o volbě vhodné techniky. Děti často neodhadnou, co je realizovatelné a co není, a proto je nutné, aby bylo vše jasně stanoveno ve storyboardu. Ten by měl učitel korigovat, aby po jeho vytvoření již mohly děti samostatně pracovat při přípravě scény a loutek. Je totiž velmi důležité, aby byl učitel přítomný u animačních prací a mohl dětem v průběhu radit. Pokud nemáme možnost práce s asistentem, je důležité dokonale promyslet synchronizaci práce. Tu se pedagog může naučit při pracích na jednodušších etudách. Klára Marešová tvrdí, že je důležité, aby děti od začátku věděly, co kdo má dělat a aby jim byly přiděleny role stejně tak, jako se to dělá v profesionálním filmovém štábu. Pokud správně odhadneme, kdo se na co hodí, může výuka probíhat bez komplikací a děti se dokážou sami navzájem vést.

Pokud máme jedno stanoviště, nevzniká problém s hlídáním dvou animací. Můžeme děti rozdělit i na dvě skupinky. Jedna chystá loutky a prostředí pro svůj film, druhá dělá jednodušší animace ze svého filmu. Po té se vymění. Když máme stanoviště dvě, můžeme na jednom nechat děti animovat jednodušší etudy, které zvládají už samostatně. Správně zvolenou etudou si mohou děti vyzkoušet takový typ animace, který se jim bude hodit ve filmu.<sup>59</sup>

<sup>59</sup> Z osobního rozhovoru s Klárou Marešovou a Martinou Vávrovou.



OBR. 68: PRÁCE S RECYKLOVANÝMI MATERIÁLY

*Při svých praxích jsem s dětmi často vytvářela objekty z recyklovaných materiálů. V rámci jedné vyučovací jednotky na gymnáziu Na Pražačce to bylo asi dvanáct malých pokojíčků, které by mohly být využity jako scéna pro loutkovou animaci. Bohužel už nebylo z časových důvodů možno vyzkoušet si s dětmi loutkovou animaci. Etuda však byla hravá, zábavná a pro všechny inspirativní. Pracovalo se ve dvojicích. Děti si na začátku vytáhly papírky s názvem profesí či sociálního statusu pomyslné osoby, pro kterou měly za úkol vytvořit v kartonové krabici byt. Na konci pak ostatní hádali, kdo kde bydlí. Vymýšleli, kdo s kým bude sousedit, a vytvořily z bytečeků panelový dům. V následující hodině pak učitel Šimon Brejcha, prostřednictvím focení domečků, seznamoval děti s možnostmi fotografie.*

*Pramen: autor*

## ZVUK V ANIMOVANÉM FILMU

Pokud nechce pedagog jen připojit k filmu hudbu a má ambice vytvořit s dětmi vlastní zvukovou stopu reagující na obraz, musí sám o zvučení něco vědět a imitovat ve školním prostředí alespoň improvizovaně podmínky zvukařského studia.<sup>60</sup> Zvuk má v animovaném filmu důležité místo. Spadají do něj ruchy, dialogy a hudba, které se u profesionálních filmů natáčejí vždy odděleně (jde o tzv. mezinárodní pás) kvůli možnosti jednoduchého dabingu a zachování atmosféry celého filmu i v jiných jazykových mutacích (Kuchařík 2008). U dětských filmů je však většinou lepší nahrávat všechny ruchy synchronně s filmem, aby byl ihned vidět výsledek. Nahrávat ruchy zvlášť má cenu jen tehdy, když víme, že se budou opakovat a pokud máme čas a prostor na to, aby mohly děti na postprodukcii pracovat samy. Zde se pak otevírá prostor pro experimentování se zvukovou stopou.

Dobrý animovaný film nepotřebuje příliš mnoho vysvětlivek. Pokud používáme dabing, musíme si dát pozor na to, aby děti nechtěli vše popsat jen slovy, ale aby pracovaly s filmovou řečí a zvuk používali jen účelově. Pokud nemáme prostor a čas ruchy nahrávat, ale chceme s ním v postprodukcii pracovat, existuje celá řada ruchových bank, kde si můžeme ruchy stáhnout a bez obav použít.<sup>61</sup>



OBR. 69: IVO ŠPALJ VE STUDIU

*Ivo Špalj, mistr zvuku a přední český zvukař a ručař, stojí za většinou našich animovaných filmů a večerníčků. Pracuje i na hraných filmech a je dvorním zvukařem Jana Švankmajera. V rozhovoru pro český rozhlas popisuje Špalj celou svou práci. Video, která jsou přiložena, jsou velmi inspirativní materiál pro výuku a příkládám je v elektronické části své práce.*

*Pramen:*

*[http://www.rozhlas.cz/leonardo/anonce/\\_zprava/527864](http://www.rozhlas.cz/leonardo/anonce/_zprava/527864)*

<sup>60</sup> Adam Josefus a Kristián Kopřivník ve svém filmu ukazují, jak takové studio snadno vyrobit (s. 66).

<sup>61</sup> Například banka [Freesound](#) je zcela zdarma.

## POSTPRODUKCE A TRIKOVÁ TVORBA

Postprodukce je podle mého soudu často zanedbávaná a přesto stejně důležitá jako všechny ostatní fáze filmu. Pokud postprodukcí dělá z časových důvodů učitel sám, žák o mnoho přichází. Není pak totiž schopen sám vytvořit a dokončit svůj film. Postprodukce obsahuje seřazení fotografií za sebe, práce se stříhovou tvorbou, zakomponování zvukové stopy do filmu a jeho export do vhodného video formátu. V některých případech, pokud se pracuje například se zeleným plátnem, obsahuje klíčování a digitální práci s obrazem, případně s přidávanými efekty.

ANIMÁNIE pracuje s počítačovými efekty a postprodukcí často. V rámci kurzu pro pedagogy se jí může naučit každý, kdo má zájem.<sup>62</sup> Z vlastní zkušenosti mohu říci, že děti velmi rádi pracují s klíčováním a oceňují, pokud jim učitel nabídne participaci na dokončování celého filmu. Tu nejjednodušší formu postprodukce, tj. export filmu s přidáním zvukem do vhodného formátu, by však děti měly mít možnost udělat vždy, aby byly schopné vytvořit svůj film sami. Se současným specializovaným softwarem to není složité,<sup>63</sup> ale učitel by jim určitě měl ukázat i způsob práce v jednodušších programech jako je například Movie Maker, který každému součástí základní instalace systému Windows a díky kterému si opravdu jakékoliv dítě může vytvořit film i v domácích podmínkách.



OBR. 70: TRIKOVÁ TVORBA

*Pokud chceme pracovat s trikovou tvorbou a nechceme při tom používat složité digitální technologie, můžeme se inspirovat u Karla Zemana nebo George Méliése. AEROŠKOLA spolupracuje již několikátým rokem s pražským Francouzským lyceem. Následující filmy vytvořila jediná třída v rámci čtyř dvouhodinových workshopů.*

*Pramen:*

<http://vimeo.com/68627176>

<http://vimeo.com/68627174>

<http://vimeo.com/68627175>

<http://vimeo.com/68627173>

<sup>62</sup> Viz část AKREDITOVANÉ KURZY ANIMACE PRO PEDAGOGY (s. 41).

<sup>63</sup> Viz část SOFTWARE A VYBAVENÍ PRO ANIMACI (s. 67).

## PREZENTACE FILMŮ

Prezentace práce dětí je podle mého názoru důležitá součást výuky a to nejen animace.<sup>64</sup> Aby však měla dostatečný efekt, musí se dělat pravidelně, aby na ní žáci byly zvyklí. Vyžaduje ale aktivitu nad rámec učitelských povinností a proto bývá často vynechávána. S prezentací animovaných filmů se dostáváme také k problematice filmových soutěží a festivalů animovaných filmů. Většina školiček animace funguje na základě různých grantů nebo jako příspěvková organizace. Úspěšná prezentace filmů, které ve školičkách vznikají, je často existenční otázkou celých projektů. Pokud chce školička od donátora peníze, usiluje často o to, představit se mu v nejlepším možném světle. Proto se mohou lektoři mnohdy dostat pod určitý tlak někdy až zbytečně zasahat do práce dětí. Na druhou stranu může být těžké bez určitých zásahů udržet pohromadě práce na filmu, na kterém se podílí větší množství dětí. Jde to však i nenásilnou formou, například omezením výběru materiálu, vyhrazením prostoru pro animaci apod. K problematice soutěživosti a snaze o dokonalost dětských filmů Martina Voráčková dodává, že problém bývá často na straně festivalové poroty, která se často skládá z profesionálních režisérů a animátorů. Ti většinou nemají znalosti o dětském výtvarném projevu ani o vývojových stádiích dítěte a nepovažují tyto faktory za důležité při hodnocení.<sup>65</sup>

<sup>64</sup> Šimon Brejcha patří k učitelům, kteří kladou na prezentaci žákovských prací velký důraz. Dokumentuje všechny práce, které děti vytváří. Pracuje s dětmi na projektech, které prezentuje ve veřejném prostoru, pořádá dětem výstavy – viz Dny vysazených dveří (Brejcha 2012). Všechna videa (dokumenty i filmy) pak prezentuje na stránkách školy (Brejcha nedatováno). Pro studenty má velký význam fakt, že mohou svoji práci vidět s odstupem, mohou o ní říci lidem ve svém okolí a mít tak od nich další zpětnou vazbu.

<sup>65</sup> Z rozhovoru s Martinou Voráčkovou.



OBR. 71: FESTIVALOVÉ ŠKOLIČKY ANIMACE

*Mezinárodní festival animovaných filmů Anifest ukončil letos svoji činnost a spojil se s konkurenčním Anifilmem. Ten ale nepokračuje v tradici přehlídky dětských animovaných filmů. Pořádá jen pro školy a veřejnost školičky animace. Ty nezrušil proto, že jsou kladně přijímány veřejností. Vystává otázka, kam posílat své filmy. ZLATÉ SLUNCE reprezentuje celostátní přehlídku dětských filmů, která má formu soutěže. Postupuje se od krajských kol až k celorepublikovému a porota bere v potaz věk dětí a jejich reálné možnosti.*

*Přehlídka vzniká ve spolupráci s FILMDATEM, který představuje server neprofesionálního filmu, a můžeme zde hledat další inspiraci.*

*Pramen:*

<http://www.filmdat.cz/2014050006-zlate-slunce-2014-informace>

<http://www.filmdat.cz/filmy.php>

## LITERATURA PRO PEDAGOGY ANIMACE

Kromě festivalů a profesionálních školiček animace je literatura jedním z důležitých inspiračních zdrojů pro pedagoga, který sám animaci nestudoval. Kromě širokého spektra zahraniční literatury existuje i celá řada českých knih a skript pro studenty animace a filmové tvorby, které mohou začínajícímu učiteli pomoci. Knihovna FAMU obsahuje dostatek dostupné literatury, pro začátek bych ale chtěla doporučit začínajícím pedagogům několik knih, které mně samotné při výuce pomáhají a jsou mi při výuce inspirací.

Základy filmové řeči postihuje kniha UMĚNÍ FILMU; ÚVOD DO STUDIA FORMY A STYLU (Brodwell a Thompsonová 2011). Kniha THE TEACHERS ANIMATION TOLKIT (Pollmüller a Sercombe 2011), se zabývá přímo výukou animace a je orientovaná nejen na technickou stránku věci, ale zabývá se i scénářistickou prací. Z našich autorů je to Jiří Plass, který nedávno vydal první ucelená skripta pro studenty animace ZÁKLADY ANIMACE (Plass 2010). Postupuje v nich zcela od začátku a věnuje se v nich důsledně všem principům animace a technikám kreslené totální animace. Přehledová kniha mapující veškeré současné animační dostupné techniky ANIMATION BIBLE (Furniss 2008) může sloužit k prvotnímu seznámení s technikami. Z našich autorů je to Edgar Dudka, který se zabývá technikami, ale zároveň i scénářistikou ve svých skriptech pro studenty FAMU. SCÉNÁRISTIKA ANIMOVANÉHO FILMU (Dudka 2012). Nedávno vyšla v českém jazyce také dvousvazková kniha SNÍH NA TRÁVĚ (Norštejn 2013), která je životní výpovědí Jurije Norštejna a dokonale ukazuje možnosti klasické ploškové animace. Zsvěcení do tajů stop-motion animace a tvorby našeho předního animátora Jana Švankmajera zase můžeme hledat v nově vydané monografii JAN ŠVANKMAJER – MOŽNOSTI DIALOGU / Mezi filmem a volnou tvorbou (Švankmajer 2013).

## 6. VLASTNÍ VÝTVARNÁ ČÁST

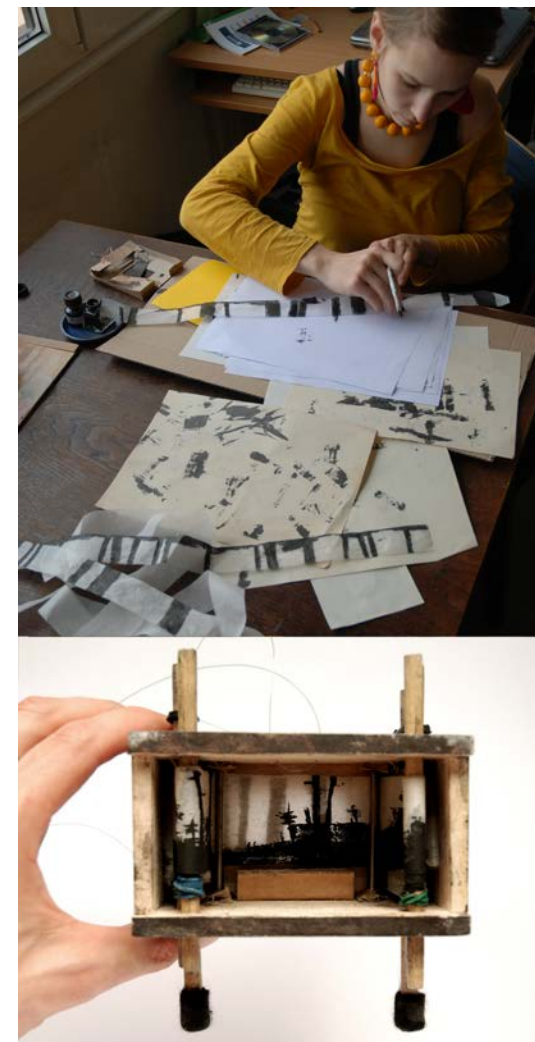
V práci se snažím ukázat, že animovaný film se ve výtvarné výchově nemusí být jen jediným výstupem práce dětí, ale že může být doplněn i celou řadou dalších materiálních artefaktů, jako je například flip-book, kniha či objekt. Proto jsem chtěla, aby výstupem mé výtvarné činnosti byl film v propojení s uvedenými fenomény.

Vypracovala jsem dva projekty, které propojují krátký animovaný film s autorskou knihou a využívají tradičních výtvarných technik ve spojení s novými digitálními audiovizuálními technologiemi. První autorská kniha má formu uměleckého objektu. Doprovodný film je tvořen klasickou ruční ploškovou animací a je spojen s instalací, která má meditativní charakter. Druhá kniha je interaktivní knihou pro děti. Film pak zde představuje klasickou počítačovou animaci a v tomto případě celá kniha z filmu přímo vychází. Spojujícími prvky obou projektů jsou okno a krajina. V případě projektu s názvem CESTA VLAKEM je to krajina ubíhající. Krajina, kterou člověk míjí každý den cestou do práce či do školy. V druhém projektu s názvem ZIMA V PEŘINÁCH je to krajina měnící se v průběhu dne, kterou oknem pozoruje nemocné dítě.

## 6.1 CESTA VLAKEM

Na počátku práce na projektu byla vize propojení animace a autorské knihy, spojení klasických technik kresby a grafiky s novými technologiemi, které nabízí digitální fotografie a počítačové animační programy. Výstupem pak měly být dva artefakty – interaktivní objekt a krátký animovaný film, či spíše animovaná etuda, doplňující instalaci. Nápad vznikl již dávno při dlouhých cestách vlakem. Míhající se krajina za oknem s několika pásy horizontu pohybujícími se nezávisle různou rychlostí se objevuje v animovaném filmu velmi často. Většinou se však jedná pouze o dokreslení iluze pohybu někoho, či něčeho. Já jsem tuto cestu krajinou povýšila na to hlavní, o co ve filmu jde. Další inspirací byly filmy *Jurije Borisoviče Norštejna* (Norštejn 2013) a čínské svitkové knihy s tušovými kresbami krajiny.

Pracovala jsem s průsvitnými pásy papíru, na které jsem tiskla monotypy stromů. Měla jsem několik různě velkých matric, které jsem různě kombinovala. Každý pás měl stromy jinak velké, podle toho, kde měl být umístěn. Předem jsem počítala s možností prosvícení vrstev. Průsvitnost papírů vytvářela při jejich vrstvení iluzi prostoru. Nejsvětlejší byl zadní plán, nejtmaší a nejkontrastnější byl plán přední. Když byly pásy hotové, nafotila jsem krátkou animaci na skle (snímek po snímku), kde jsem pásy rozpohybovala. V počítači jsem pak snímky spojila v krátký film, který jsem následně doplnila zvukem vlaku, a umístila jej do výřezu vlakového okna. Paralelně s filmem jsem začala vytvářet autorskou knihu – interaktivní objekt. Z pásů papíru jsem vytvořila svitky, které jsem umístila do krabičky za sebe. Uprostřed krabičky jsem vyřízla okno, kterým je možné krajinu sledovat. V zadní části krabičky jsem pak nainstalovala zdroj světla, které pásy prosvětluje. Pomocí jednoduchých převodů jsem na sebe navázala všechny svitky tak, aby divák, který jedním z nich otáčí, otáčel všemi pásy najednou a to v různých rychlostech. Nejrychleji běží pás vepředu, nejpomaleji pás zadní.



OBR. 72: PŘÍPRAVA ANIMOVANÉHO FILMU CESTA VLAKEM

*Pramen: autor*

## VÝSTAVA V GALERII TRAFKA

Při prvním vystavení práce jsem vytvořila jakousi malou instalaci v místnosti, kde jsem umístila objekt a zároveň jsem nechala spuštěnou projekci animace v malém okénku přehrávače. Později jsem měla možnost práci vystavit i na výstavě MY PLACE – Pobyť v prostoru intertextu,<sup>66</sup> která se konala v galerii TRAFKA a jejích přílehlých prostorách. Jednalo se o netradiční typ výstavy, kde jsme všichni vystavující účastníci byli vyzváni ke spolupráci mezi sebou a která vznikala přímo v galerii. Byli jsme nuceni konfrontovat navzájem své práce a hledat si pro ně vhodná místa tak, aby spolu vzájemně interagovali. Navíc jsme měli možnost jeden druhému zasahovat do instalací dalšími výtvarnými vstupy. Pro novou výstavu jsem potřebovala vytvořit intimní místo, kde by mohla projekce na diváka působit. Instalaci jsem vytvářela na míru místu, které jsme s kurátorkou Romanou Bartůňkovou pro projekci vybrali. Vytvořila jsem jakési vlakové kupé, které mělo na místě okénka plátno, kam se promítal film ze zadní projekce. Jelikož se jednalo o smyčku, iluze vcelku dobře fungovala. Mnohonásobné zvětšení animace v projektoru v kombinaci s absolutní tmou v kupé a do nekonečna se opakujícím zvukem jedoucího vlaku mělo působit na diváka meditativně. Vyžadovalo to ale od něj ochotu na chvíli si sednout a jen se dívat. Pak mohl být vtažen stejným způsobem do obrazu jako divák v kině. Vedle instalace byla zavěšená miniaturní prosvětlená bedýnka, kde si mohli diváci sami prohlédnout reálnou velikost pásů.

<sup>66</sup> Více o výstavě viz v [\(Trafačka Aréna a Trafo Gallery 2012\)](#).



OBR. 73: CESTA VLAKEM: INSTALACE VLAKOVÉHO KUPÉ A AUTORSKÉ SVITKOVÉ KNIHY – SVĚTELNÉHO OBJEKTU – NA VÝTAVĚ MY PLACE V ZÁŘÍ 2012

*Pramen: autor*



## 6.2 ZIMA V PEŘINÁCH

Druhá část práce, kterou bych zde chtěla představit je autorská interaktivní knížka pro děti ZIMA V PEŘINÁCH. Je určena dětem od 3 let a je celá vymyšlená tak, aby se s ní dalo hrát hlavně v posteli, když musí být dítě v klidu, ale zároveň je těžké ho v klidu udržet. Měla by být alternativou k tabletům a notebookům, které často plní tuto uklidňující funkci, ale které nutí dítě přijímat podněty pasivně, nebo jen s omezenou aktivitou v podobě „mačkání“ a „klikání“ jedním prstem. Tím je ochuzeno o haptické zážitky, které mu klasická kniha přirozeně poskytuje. Forma adjustace knížky je vytvořena hravou formou domečku, který sám slouží jako další artefakt, který stimuluje dětské tvůrčí myšlení a který si mohou děti dle libosti samy vybavit a dotvořit.

Inspirací byla jednoduše krajina z peřin a moje oživená vzpomínka na dětství, kdy jsem byla jako malá často nemocná. Ležela jsem a sledovala krajinu peřiny. Vytvářela jsem si v ní své hory a kopce, které se objevovaly v plánech za sebou. Mezi ně jsem stavěla domečky z krabiček od léků a představovala jsem si, kdo v nich asi bydlí. Další inspirací byly kufříky, se kterými jsem si v dětství často hrála a které znovu objevily moje děti, které mi dávali během práce neustále zpětnou vazbu. Z ilustrátorů, kteří mě ovlivnili, musím jmenovat Dagmar Urbánovou, kterou jsem původně znala jen jako autorku knížek z nakladatelství Baobab, ale v průběhu studia se mi naskytla možnost vytvořit k její výstavě doprovodný program pro děti. Její práce i její osobnost mě velmi oslovila a proto jsem velmi ocenila její nabídku konzultace.



OBR. 74: MAKETA DĚTSKÉ KNIŽKY ZIMA V PEŘINÁCH

Krátký film doprovází knížku o jednom zimním dni v peřinách. Ptáci si sedají na okno v zimní krajině, do které děti nemohou, protože jsou nemocné. Mohou jim ale nasypat zrní či drobků od snídaně a pozorovat, jak za sebou nechávají ve sněhu stopy, které pak pomalu mizí, když začne padat sníh. Film je pouze ilustrací knížky, která je hlavním výstupem celého projektu. Jedná se o dětské leporelo, které obsahuje kromě domečků na peřinku také flipbook z filmu.



OBR. 76: Z FILMU ZIMA V PEŘINÁCH

*Pramen: autor*



OBR. 75: MAKETA DĚTSKÉ KNÍŽKY ZIMA V PEŘINÁCH

*Pramen: autor*

## 7. ZÁVĚR

Na rozdíl od některých zemí západní Evropy, kde je tvorba animovaných filmů v rámci výuky běžnou praxí a je dokonce zpracovávána i v kompletních vysokoškolských programech, je u nás zatím tato forma výuky ještě velmi málo teoreticky prozkoumaná. Vzhledem k technické náročnosti této formy výuky a díky intenzivní vlastní autorské tvorbě nezbyvá pedagogům a lektorům animace čas na teoretický popis a formalizaci své práce. Realizují však řadu workshopů a kurzů, ve kterých předávají své zkušenosti ústní formou a praktickými cvičeními. Tato práce čerpá z těchto zkušeností, neboť jsem v průběhu její tvorby navázala úzkou spolupráci se všemi našimi školičkami animace a měla jsem možnost aktivně se účastnit jejich výuky. Díky vstřícnosti a otevřenosti ze stran vedení jsem mohla těžit informace nejen z oficiální prezentace, publikací a ústních rozhovorů, ale též i z interních materiálů, na základě kterých žádají tyto instituce o financování. Dále práce staví na zkušenostech pedagogů, kteří vytváří animované filmy s dětmi v rámci výuky výtvarné výchovy na základních školách a gymnáziích, a čerpá z archívů jejich tvorby.

Práce upozorňuje také na řadu úskalí, které animace s dětmi přináší a na které jsem narazila při své vlastní pedagogické praxi. Dokumentuje a nabízí možnosti, jakým způsobem může tvorba animovaného filmu fungovat i ve třídách s velmi nízkými školními výsledky a jak tvůrčím způsobem děti mohou pracovat, pokud jsou motivováni atraktivním výstupem své tvorby v podobě vlastního filmu. Práce na animovaném filmu také výrazně přispívá ke schopnostem třídy spolupráce ve skupině, kdy si děti mezi sebe přirozeně rozdělují dílčí specifické úkoly podle individuálních schopností každého z nich.

Z vlastní zkušenosti vím, že řada učitelů by ocenila publikaci, která by se výukou animovaného filmu metodicky zabývala. Taková práce by však vyžadovala letité osobní zkušenosti z praxe, nicméně tato diplomová práce spolu s blogem na metodickém portále RVP, který je na webu přístupný všem učitelům, je jistým začátkem.

Výzvou do budoucna v této oblasti zůstává hlubší zaměření na tvorbu animovaných filmů právě s problémovými a školně neúspěšnými dětmi, pro které škola v jejich současné situaci často představuje stres a každodenní frustraci. Osobně bych chtěla nadále spolupracovat se školičkami animace a na základě zkušeností zahraničních kolegů se pokusit zrealizovat další projekty, které by mohli pomoci sociálně vyloučeným dětem (ať již z důvodu nemoci, osiření či domácího násilí). Ve spolupráci s katedrou sociální pedagogiky by bylo zajímavé zmapovat i možnosti primární prevence sociálně patologických jevů a aplikovat je do praktických programů pro školy.

# SEZNAM LITERATURY

- AERTEK, 2014. *AERTEK* [online]. Dostupné z: <http://www.aertek.cz/>
- AMANITA DESIGN, 2012. *Machinarium – Amanita Design* [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: [amanita-design.net](http://amanita-design.net)
- ANIMANIE, nedatováno. Začal severočeský maraton Animánie. [www.animanie.cz](http://www.animanie.cz) [online]. Dostupné z: <http://www.animanie.cz/2013/index.php/31-aktuality/aktuality/130-zacal-severocesky-maraton-animanie>
- ANIMÁNIE, 2014. *ANIMÁNIE* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.animanie.cz/>
- ANIMATION STUDIO DA, 2010. *Animation studio DA* [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.studio-da.info/en\\_studio](http://www.studio-da.info/en_studio)
- ARBANOVÁ, Linda, 2010. *Filmový obraz jako předmět výchovy a vzdělávání*. Praha. Disertační práce. Univerzita Kalova v Praze, Pedagogická Fakulta.
- AVISCO, 2012. *Audio Visivo SCOLastico - AVISCO* - [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.avisco.org/index.php?ctrl=pagina&sezione=3&pagina=cartoni\\_animati\\_in\\_corsia](http://www.avisco.org/index.php?ctrl=pagina&sezione=3&pagina=cartoni_animati_in_corsia)
- AVISCO, nedatováno. *Audio Visivo SCOLastico - AVISCO* - [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.avisco.org/index.php?ctrl=pagina&sezione=1&pagina=chi\\_siamo](http://www.avisco.org/index.php?ctrl=pagina&sezione=1&pagina=chi_siamo)
- BLU, nedatováno. *BLU* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.blublu.org/>
- BREJCHA, Šimon, 2012. *art prazacka 2012 4c dvere* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=vaKy7T3KzfU>
- BREJCHA, Šimon, nedatováno. *prazacka-artist. prazacka-artist* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://simonbrejcha.wix.com/prazacka-art>
- BRODWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ, 2011. *Umění filmu; Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-217-6.
- CAMERA-ETC, nedatováno. *All videos from Camera-etc on Dailymotion* [online] [vid. 22. červen 2014 a]. Dostupné z: <http://www.dailymotion.com/user/Camera-etc/1>
- CAMERA-ETC, nedatováno. *Camera-etc homepage* [online] [vid. 22. červen 2014 b]. Dostupné z: <http://www.camera-etc.be/home/>
- CIAS, 2008. *CIAS Coordinamento Italiano Audiovisivi a Scuola - Chi siamo* [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.ciasit.org/default.asp?sec=1>
- DUDKA, Edgar, 2012. *Minimum z dějin světové animace*. 3. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-252-7.
- FEEDIT.CZ, 2012. Malý Alenáš – knížka Ivana Vyskočila ožívá formou interaktivní komiksu. [www.FeedIT.cz](http://www.feedit.cz) [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.feedit.cz/wordpress/2012/12/11/maly-alenas-knizka-ivana-vyskocila-oziva-formou-interaktivni-komiksu/>
- FELIX, Adolf, 1930. Umění v pohybu. In: *Světlo a výtvarné umění v díle Zdenka a Jöny Pešánkových* /. B.m.: Praha : Elektrické podniky hlavního města Prahy.
- FRESH FILMS, nedatováno. *SIGNAL | Základy video-mappingu* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.signalfestival.com/zaklady-video-mappingu/>
- FULKOVÁ, Marie, 2008. *Diskurs umění a vzdělávání*. Vyd. 1. B.m.: H & H,. ISBN 978-80-7319-076-7.
- FURNISS, Maureen, 2008. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. 1 edition. New York: Harry N. Abrams. ISBN 9780810995451.

GALERIE CHODOVSKÁ TVRZ, 2012. *ZTRACENÁ PERSPEKTIVA* [online]. Dostupné z: <http://www.chodovskatvrz.cz/upload/1339099667.pdf>

HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA, 2005. *Didaktika výtvarné výchovy I*. B.m.: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. ISBN 9788072902378.

HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum*. B.m.: Portál. ISBN 8073670402.

HLÁVKOVÁ, Marie, 2011. *Videoart a výtvarný experimentální film a jejich aplikace ve výtvarně edukativní oblasti*. Ústí nad Labem. Disertační práce. Univerzita J.E. Purkyně.

HLÁVKOVÁ, Marie, 2012. *Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu* [online]. [vid. 26. duben 2014]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/k/ZKD/13935/ANALYZA-SOUCASNEHO-STAVU-VYUKY-VIDEOARTU-NA-SKOLACH-A-ZAKLADNI-VYCHODISKA-PRO-VZNIK-METODIKY-VIDEOARTU.html>

HOUT, Maxime a NOHISTA, 2014. *Maxime Houot & Nohista - Collectif Coin* [online]. 2014. [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.mappingfestival.com/2014/en/events/collectifcoinnohista/>

JACKMANNOVÁ, Petra, 2010. *Osobní stránka Petry Jackmannové* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.petra-jackmannova.euweb.cz/instalace17.html>

JULADI, Elke, 2014. *VJ Juladi ----- Stuttgart ----- vj.juladi@gmx.de* [online]. [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://juladi.blogspot.de/>

KIDSCAM VZW, 2014. *Kidscam animatiefilmstudio voor kinderen en jongeren* [online] [vid. 23. duben 2014]. Dostupné z: <http://kidscam.be/>

KINO AERO, nedatováno. *aeroškola | Filmová výchova pro děti, školy i dospělé* [online] [vid. 22. červen 2014 a]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/>

KINO AERO, nedatováno. *Kurz animace pro dospělé v Oku | aeroškola* [online]. [vid. 22. červen 2014 b]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz/kurz-animace-pro-dospELE-v-okU/>

KOFRÁNKOVÁ, Kateřina, 2010. *Flipbook - jak začít s dětmi animaci*. Praha. bakalářská práce. b.n.

KOMÁREK, MICHAEL, nedatováno. Hrozí našim dětem digitální demence? Druhý díl diskuse: Kdo o tablety vůbec stojí? *Literární noviny* [online]. [vid. 1. květen 2014]. Dostupné z: <http://www.literarky.cz/politika/domaci/17332-hrozi-naim-dtem-digitalni-demence-druhy-dil-diskuse-kdo-o-tablety-vbec-stoji>

KREUS, 2012. *KREUS.CZ* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.kreus.cz/>

KUCHAŘÍK, Marek, 2008. *Ruchy a ručaři* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/leonardo/anonce/\\_zprava/527864](http://www.rozhlas.cz/leonardo/anonce/_zprava/527864)

M DYAN A KOL., nedatováno. *Street Art Bio | Street Art Bio | Street Artists Biographies* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.streetartbio.com/>

MAPPING, 2014. *Mapping Festival. Mapping Festival 2014* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.mappingfestival.com/2014/>

MARTIN PEROUTKA, 2011. *Pixilace JUS* [online]. 2011. MARTIN PEROUTKA.

MUZEUM KARLA ZEMANA, nedatováno. *Workshopy animace a trikové tvorby - Muzeum Karla Zemana* [online] [vid. 26. duben 2014]. Dostupné z: <http://www.muzeumkarlazemana.cz/cz/workshopy-animace/workshopy-animace-a-trikove-tvorby>

NEPRAŠ, Jakub, 2014. *Jakub Nepraš* [online] [vid. 15. červen 2014]. Dostupné z: <http://jakubnepras.com/>

NOBUYUKI HANABUSA, 2012. *Black Sun By Kagemu* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.youtube.com/watch?v=Amkx9Djo1Po&feature=youtube\\_gdata\\_pla yer](http://www.youtube.com/watch?v=Amkx9Djo1Po&feature=youtube_gdata_pla yer)

NORŠTEJN, Jurij, 2013. *Sníh na trávě*. B.m.: APZ Production, Akademie múzických umění v Praze, Jakub Hora. ISBN 978-80-7331-124-7.

PEROUTKOVÁ, Tereza, 2014. *Odrazy prvopočátků kinematografie v současné výtvarné výchově*. Karlova Univerzita v Praze, Pedagogická fakulta. manuskript. b.n.

PINAC, nedatováno. *Pinac - Site* [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.pinac.it/pinac/>

PLASS, Jiří, 2010. *Základy animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus. ISBN 978-80-7238-884-4.

POLLMÜLLER, Britta a Martin SERCOMBE, 2011. *The teachers' animation toolkit*. New York: Continuum. ISBN 9781441145253 1441145257 9781441147967 1441147969.

POST BELLUM, O. S. a PANT, O. S., 2014. Soutěž Příběhy 20. století. [www.pribehy20stoleti.cz](http://www.pribehy20stoleti.cz) [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.pribehy20stoleti.cz/>

ROESELVÁ, Věra, 2001. *Didaktika výtvarné výchovy - nejen pro základní umělecké školy*. ISBN 80-7290-058-7.

SLÍPKOVÁ, Alena, 2009. *Školní vzdělávací program pro gymnáziální vzdělávání* [online]. 2009. B.m.: Gymnázium Na Pražacce. [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.gymnazium-prazacka.cz/documents/svp.pdf>

SMETANA MATĚJ, 2013. GALERIE LABYRINT 65. roč. 33–34, Labyrinth revue.

SPITZER, MANFRED, 2014. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. 1. vyd. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-872-7.

STRETCH, Tobias, 2008. *Radiohead - Weird Fishes* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://vimeo.com/2323231>

STRETCH, Tobias, 2009. *Illuminant - Efterklang* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://vimeo.com/3291563>

STUDIO DOBEŠKA, nedatováno. *Studio Dobeška - Výtvarné kurzy* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.divadlodobeska.cz/studio/vytvarne-kurzy.html>

ŠRÁMEK, Jan, 2012. *Ztracená perspektiva / Lost perspective* [online]. Brno: Fiume/PAF [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://vimeo.com/44262651>

ŠRÁMEK, Jan a Veronika VLKOVÁ, 2012. *BUBI* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://vimeo.com/36690879>

ŠVANKMAJER, Jan, 2013. *Jan Švankmajer - Možnosti dialogu / Mezi filmem a volnou tvorbou*. 1. vyd. B.m.: Arbor vitae. ISBN 978-80-7467-015-2.

THE ANIMATION WORKSHOP, 2010. *Animated Science Guide* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.animatedscience.dk/Files/AniSci\\_DK\\_1.html](http://www.animatedscience.dk/Files/AniSci_DK_1.html)

TRAFACKA ARÉNA a TRAFACKA GALLERY, 2012. *MY PLACE: pobyt v prostoru intertextu* [online]. [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://trafacka.cz/trafacka-arena/my-place-pobyt-v-prostoru-intertextu/>

TRNKA, Matyáš, 2012a. *AniFest 2012* [online] [vid. 21. červen 2014]. Dostupné z: [http://www.youtube.com/watch?v=LCh5YHhAh4c&feature=youtu\\_gdata\\_pla\\_yer](http://www.youtube.com/watch?v=LCh5YHhAh4c&feature=youtu_gdata_pla_yer)

TRNKA, Matyáš, 2012b. *Malý Alenáš* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.malyalenas.cz/Maly-Alenas-interaktivni-komiks-trailer.html>

TRNKA, Matyáš, nedatováno. *Osobní stránka Matyáše Trnky* [online] [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.drevonos.cz/>

ULTRAFUN, nedatováno. *ULTRAFUN. Ultrafun.eu* [online]. Dostupné z: <http://ultrafun.eu/>

UMPRUM, 2011. Uměleckoprůmyslové museum v Praze. *Glamour, dámská společenská móda* [online] [vid. 22. červen 2014]. Dostupné z: <http://www.upm.cz/index.php?language=cz&page=123&year=2011&id=162&img=1364>

VIA UNIVERSITY COLLEGE, 2009. *CENTRE FOR ANIMATION AND EDUCATION* [online]. Dostupné z: <http://cap.animwork.dk/en/>

VIA UNIVERSITY COLLEGE, nedatováno. *ANIMATION AS A LEARNING TOOL* [online]. Dostupné z: <http://www.viauc.com/schools-faculties/faculty-of-education-and-social-studies/exchange-programmes/Pages/animation-as-a-learning-tool.aspx>

VÝZKUMNÝ ÚSTAV PEDAGOGICKÝ V PRAZE, 2010. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online] [online]. Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV-pomucka-ucitelum.pdf>

ZÁLEŠÁK, Jan a Veronika VLKOVÁ, 2014. Jan Šrámek, Veronika Vlková: Nemusí se hned rozednit. In: [online]. B.m. 26.6. Dostupné z: <http://skolska28.cz/jan-sramek-veronika-vlkova-nemusi-se-hned-rozednit>

ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra, 2008. Digitální technologie jako zásadní faktor proměny kurikula vzdělávacího oboru Výtvarná výchova. In: *Pedagogický výzkum jako podpora proměny současné školy: sborník sdělení 16. konference ČAPV Pedagogická fakulta UHK 2.-4.* [online]. s. 779–791 [vid. 19. červen 2014]. Dostupné z: [http://vytvarka.zcu.cz/clanky\\_zikmundova/CAPV\\_08\\_Zikmundova.pdf](http://vytvarka.zcu.cz/clanky_zikmundova/CAPV_08_Zikmundova.pdf)



# SEZNAM VYOBRAZENÍ

OBR. 1: Z FILMU KOLOBĚH PŘÍRODY	10	OBR. 19: M. TRNKA V PLZEŇSKÉ ANIMÁNI	23
OBR. 2: VYUŽITÍ ANIMOVANÉHO FILMU V HODINÁCH CHEMIE	11	OBR. 22: BIG BANG BOOM	24
OBR.: 3 ANIMACE – IMAGINACE, ŠKOLA ANIHNROU	12	OBR. 21: PREZENTACE PENĚŽENEK ZN. RETART	24
OBR. 5: PIXILACE STUDENTŮ JELIČKOVA ÚSTAVU	13	OBR. 24: USÍNÁNÍ PANELOVÉHO DOMU, DOZVĚNY	25
OBR. 4: Z FILMU „CO O MNĚ VĚCI VYPOVÍDAJ...?“	13	OBR. 23 HAPPENING A TVORBA FILMU SPOLEČNÁ ANIMACE	25
OBR. 6: ANIMOVANÁ FILMOVÁ INSTALACE	15	OBR. 26: REKLAMNÍ SPOT SPRINT BY PES PRO ZNAČKU PIVOT	27
OBR. 7: ZÁBĚR Z VIDEOKLIPU „TODAY IS THE SAME AS YESTERDAY. BUT YESTERDAY IS NOT TODAY“.	16	OBR. 25: REKLAMA NA MOBILNÍ TELEFON NOKIA N8 A JEJÍ TVORBA	27
OBR. 8: THE SOUND OF COLORS	17	OBR. 28: ZÁBĚR Z VIDEOKLIPU K PÍSNĚ WEIRD FISHES OD RADIOHEAD	28
OBR. 10 GENERÁTOR P730 JAKUBA NEPRAŠE	18	OBR. 27: LOST THINGS	28
OBR. 9 UKÁZKY INSTALACÍ JAKUBA NEPRAŠE	18	OBR. 30: Z FILMU ÚŽASNÝ PAN LIŠÁK	29
OBR. 11 COLLECTIV COIN: CYCLIQUE	19	OBR. 29: UKÁZKA Z FILMU PANIKA V MĚSTEČKU	29
OBR. 12 TROJROZMĚRNÁ MAPPINGOVÁ ANIMACE	19	OBR. 32: ZÁBĚR ZE HRY BOTANICULA	30
OBR. 13 UKÁZKY Z PROJEKTU BLACK SUN	20	OBR. 31: POČÍTAČOVÁ HRA THE NEVERHOOD	30
OBR. 14: BOHEMIA – ČERNÉ OČI JDĚTE SPÁT	20	OBR. 34: ZNĚLKA NA ANIFEST 2011	31
OBR. 16: UKÁZKA Z INTERKATIVNÍ PROJEKCE V NORIMBERKU	21	OBR. 33: ZNĚLKA NA FESTIVAL STRUNY PODZIMU 2013	31
OBR. 15: Z IMPROVIZACE NA IMAGINARIA FESTIVAL	21	OBR. 35: Z NATÁČENÍ FILMU MALÁ Z RYBÁRNY	32
OBR. 18: ZTRACENÁ PERSPEKTIVA JANA ŠRÁMKA A VERONIKY VLKOVÉ	22	OBR. 37: ANIMACE NA V NEMOCNICI V BRESCIA	34
OBR. 17: UKÁZKA Z KONCERTU S VJ PROJEKČÍ	22	OBR. 36: Z TVORBY PLOŠKOVÉ ANIMACE NA DĚTSKÉM ODDĚLENÍ CHIRURGIE	34
OBR. 20 UKÁZKY Z KOMIKSU MALÝ ALENÁŠ	23	OBR. 39: ANIMOVÁNÍ V PETROHRADSKÉM DĚTSKÉM HOSPICI	35
		OBR. 38: NAHOŘE A DOLE	35
		OBR. 41: PRÁCE NA FILMU BUTOYI	36

OBR. 40: UKÁZKA Z FILMU BUTOYI	36	OBR. 59: UKÁZKY Z DĚTSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU PF 2014 – 8. A, ZŠ	
OBR. 43: STUDIO KIDSCAM	37	JAKUBA JANA RYBY	63
OBR. 42: Z PROJEKTU FAIR KIDS	37	OBR. 60: AMATÉRŠTÍ TVŮRCI - VŠECHNY TECHNIKY	65
OBR. 45: DÁNSKÁ ŠKOLIČKA CAP	38	OBR. 61: PRÁCE S FUNKCÍ LIVE VIEW	66
OBR. 44: UKÁZKY Z INTERNETOVÉ PREZENTACE PROJEKTU ANIMATED SCIENCE	38	OBR. 62: PLZEŇSKÝ ANIMARATON 2013	67
OBR. 46: RALLY KAMPA - PETŘÍN	39	OBR. 63: ANIMAČNÍ WORKSHOP V KRUPCE	68
OBR. 47: PSYCHO	40	OBR. 64: MALBA NA PLÁTNO	69
OBR. 48: PROMĚNY LIDSKÉ TVÁŘE, ANIMACE HLÍNY	41	OBR. 65: HUDEBNĚ-VÝTVARNÝ PROJEKT, GYM. NA PRAŽAČCE	70
OBR. 49: DÍLNY ANIMACE V MUZEU KARLA ZEMANA	45	OBR. 66: PAMĚŤ NÁRODA – PŘÍBĚH MILUŠKY HAVLŮJOVÉ	71
OBR. 50: VLASTNÍ ANIMACE A ZVUČENÍ FILMU MOŘE	48	OBR. 67: FOTO KOMIKS JAKO STORY-BOARD	72
OBR. 51: PITVA MIMOZEMŠŤANA	50	OBR. 68: PRÁCE S RECYKLOVANÝMI MATERIÁLY	73
OBR. 52: ZAZNAMENÁVANÁ KRESBA „LIGHTSABERS“, GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE, 2010.	51	OBR. 69: IVO ŠPALJ VE STUDIU	74
OBR. 53: OZVUČENÁ TABULE, ZAZNAMENÁVANÁ KRESBA, GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE 2010	52	OBR. 70: TRIKOVÁ TVORBA	75
OBR. 54: DIALOG 1, ZAZNAMENÁVANÁ KRESBA- ŠTĚTCEM, GYMNÁZIUM NA PRAŽAČCE 2010	54	OBR. 71: FESTIVALOVÉ ŠKOLIČKY ANIMACE	76
OBR. 55: ZVUČENÍ FILMŮ	57	OBR. 72: PŘÍPRAVA ANIMOVANÉHO FILMU CESTA VLAKEM	79
OBR. 56: ANIMACE NA TÉMA ŠATY DĚLAJ ČLOVĚKA	58	OBR. 73: CESTA VLAKEM: INSTALACE VLAKOVÉHO KUPÉ A AUTORSKÉ SVITKOVÉ KNIHY – SVĚTELNÉHO OBJEKTU – NA VÝTAVĚ MY PLACE V ZÁŘÍ 2012	80
OBR. 57: Z FILMU „JE TO JENOM FILM“	59	OBR. 74: MAKETA DĚTSKÉ KNÍŽKY ZIMA V PEŘINÁCH	81
OBR. 58: ANIMAČNÍ DÍLNA V PODBRDSKÉM MUZEU	60	OBR. 76: Z FILMU ZIMA V PEŘINÁCH	82
		OBR. 75: MAKETA DĚTSKÉ KNÍŽKY ZIMA V PEŘINÁCH	82

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení: **Kateřina Hausenblasová**

studijní program: **Učitelství pro střední školy**

studijní obor: **Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro základní školy, střední školy a základní umělecké školy**

Děkan fakulty Vám podle zákona č. 111/1998 Sb. určuje tuto diplomovou práci:

Název práce: **Animace a animovaný film ve výtvarné výchově.**

Zásady pro vypracování:

ve výtvarné části:

- Vytvořte krátký animovaný film.
- Vytvořte s filmem tematicky provázanou autorskou knihu.
- Vytvořte webovou prezentaci mapující didaktickou část práce, představující animaci jako jednu z možností výuky výtvarné výchovy.
- Při tvorbě animací využijte možnosti a postupů daných tradičními animačními technikami ve spojení s digitálními technologiemi.
- Prezentujte soubor filmové projekce, knižního objektu a elektronické prezentace ve vhodném formátu.

v teoretické části:

- Proveďte sběr a třídění informací z tuzemské i zahraniční literatury z daného oboru.
- Zaměřte se na vymezení východisek, vývojových aspektů a výrazných tendencí současné animační tvorby.
- Postihněte rozšíření technologických prostředků tvorby i nové formy distribuce autorských děl.
- Zmapujte přístupy k výuce animace u nás i v zahraničí a reflektujte aktuální trendy v oboru vzhledem k možnostem jejich využití ve výtvarné výchově na SŠ, ZŠ a ZUŠ.

v didaktické části:

- Uplatněte získané zkušenosti k vytvoření výtvarného projektu.
- V projektu navrhněte, jak lze v nových souvislostech uplatnit některé techniky animace v rámci pedagogického procesu výtvarné výchovy na SŠ, ZŠ a ZUŠ.
- Zohledněte prosředky vhodné k motivaci žáků a studentů pro účast na tvorbě animace.
- Projekt alespoň částečně ověřte v praxi výtvarné výchovy na SŠ, ZŠ a ZUŠ.

Seznam odborné literatury:

- ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Flash CS4 Professional – Oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2009.
- ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Premiere Pro CS4 – Oficiální výukový kurz. Brno: Computer Press, 2009
- BOURRIAUD, N. Postprodukce. Praha: Tranzit, 2004.
- DUTKA, E. Minimum z dějin světové animace. Praha : Akademie múzických umění, 2004.
- ECO, U. Jak napsat diplomovou práci. Olomouc: Votobia, 1997.
- FULKOVÁ, M. Diskurs umění a vzdělávání. H&H, Praha. 2008.
- FURNISS, M. The animation Bible: A Guide to Everything - from Flipbooks to Flash. 1. London: Laurence King, 2008.
- KUBÍČEK, J. Úvod do estetiky animace., AMU, Praha 2004.
- McLUHAN, M. Člověk, média a elektronická kultura. Brno: Jota, 2000.
- MEYER, T., MEYER, CH. Adobe After Effects, výukový průvodce. Brno: Computer Press, 2009.
- POKORNÝ, M. Movies without Cinema. Brno: Moravská galerie, 2003.
- POŠ, J. Výtvarníci animovaného filmu. Praha: Odeon, 1990.
- RAUDENSKÝ, M. Hra v grafickém umění. Ústí n. L.: FUD UJEP, 2008.
- ŠVANKMAJEROVI, E. A J. Anima animus animace: mezi filmem a volnou tvorbou. Praha: Nadace arbor vitae, Slovart, 1997.
- ULVER, S. Animace a doba : sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2003.
- WHITHAKER, H. Timing for Animation. Oxford: Focal Press, 1981.

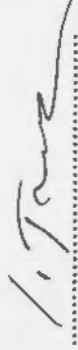
Vedoucí diplomové práce: **PhDr. Raudenský Martin, Ph.D.**

Oponenti:

Konzultanti: **Mgr. Arbanová Linda, Ph.D.**

Datum zadání diplomové práce: 4.11.2010

Termín odevzdání diplomové práce: dle harmonogramu příslušného akademického roku



.....  
Vedoucí katedry

.....  
Děkan

V Praze dne 9.2.2012

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Mně se to líbilo máu dílna byla krásná,  
bavilo mě tvorování a fungování. Nikdy jsem

to nechtěl a teď bych se tomu chtěl  
věnovat.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Ne všichni se zapojili do tvorby, ale  
nejvíce jsme pracovali 3 osobami z naší skupiny  
se tam jsem směl a přesně to udělal.  
Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu?

Určitě ano všem se to líbilo nikdo nebyl  
odstrčený film byl směšný a hezký

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání  
sekvencí, zvucení a export filmu)?

Ano sám vytvořím v počítači animace  
ale paní mě naučila mnoho nových věcí  
chtěl bych se naučit více věcí a pokračovat  
v tom

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na  
YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Byla to užasně že je to zpřístupněný  
posíli. Jo to poslal skoro všem  
a znám ~~z~~ přítel

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Je pořád ~~stejný~~ se mi líbí stejně  
točí se hodiny možná i dny i týdny.  
Upravování tvorování atd

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

to by byla dobře kdyby se udělovaly  
film, udělovaly se z modelů nebo  
něco realistického. Určitě bych takovou akci  
započal

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Naučil jsem se něco nového.  
Bavilo mě polybovat s figurkami a papíry.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Ano bylo těžké jsme vymysleli, o čem příběh  
bude ale každý všechno navrhl.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu?

Ne podle mě nikdo nebyl odstrčen  
Ano měl jsem radost.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání  
sekvencí, zvučení a export filmu)?

Ne. Možná by to bylo zajímavé se něco nového  
dozvědět.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na  
YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Ano bylo. Ne neposílal. Ne ~~ne~~ zaznamenal.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Ne nemám. To fakt nemám ani mě  
nenapadá.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Ano bylo to zajímavé. Ne co mě nic  
nenapadá.

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Překvapilo mě, jak náročná je to práce  
a to mě na tom bavilo.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Ani to moc těžké nebylo, ale dohodnout vymyslet  
myšlenku filmu, to bylo se podle mě nejtěžší.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu?

Všichni se spojili. Měl jsem radost.

Dozvěděl /a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukcí filmu (skládání  
sekvencí, zvučení a export filmu)?

Ano, hodně jsem se o animaci dozvěděl.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na  
YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Ano, přišlo mi to dobré. Odkaz jsem poslal kamarádovi.  
Říkali, že se jim to líbí.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Změnil. Teď už o tom mám představu.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Ano, bylo ale nevím, jak by se to dalo oživit.

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Byla to zábava vyrábět film moc jsem mi to líbilo.

Nejvíce mě bavilo se houkat na ten film který jsme vyrobili.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Každý měl svůj nápad, ale nakonec jsme se domluvili že začátek jsme nevěděli jak začít.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odtržený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

Byl to velký zážitek. Film mi líbí si že všem co do toho daly svou energii se líbí.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?

Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukcí filmu (skládání sekvencí, zvučení a export filmu)?

Na učil jsem se pracovat s jednoduchými věcmi jako je např. papír, modelína, barvy, ale moc mě to nebavilo tak že bych se odem víc nechtěl dozvědět.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na

YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Ano určitě je hezké že jsem na náš výtvor mohli houknout i jiné lidi. Ale mě nikdo odkaz neposlal takže jsem to neviděl ale já jsem ho viděl ve škole a to se mi líbilo.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď

představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Ne nemám představu, ale animovaný film jsem mi moc líbí takže představu už bych neměl.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém

problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě

nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Ano bylo by pěkné mít svůj film. Bouřel mě záchranný pomník nemám ale kdybych ho měl tak se ho určitě chopím.



# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Ans, Nejvíce mě bavilo vyrábět 3D modely.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Dozvěděl jsem se, že to nebylo problém ale spíše myšlenka toho filmu byla obtížnější.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odtržený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

Myslel jsem že s filmem byly spokojeni všichni.  
Ans.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukcí filmu (skládání sekvencí, zvucení a export filmu)?

Naučila jsem se o něm víc postupně a pomalu pokřoval.  
No nebylo by špatné si vyzkoušet celou produkci filmu.  
Ale myslím ještě bych na celou produkci filmu měla srpnostlivost.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Ans bylo dobré že to bylo online dostupný.  
Ne nikomu jsem nic neposílala. Ne.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Teď vím jakou práci si s tím ději.  
Ans ten animovaný film se musí točit dlouho.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Bylo by to zajímavé. Ne.

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

~~dívka~~

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Byl pro mě zajímavý. Nejvíce se mi líbilo  
jak se vše povedlo, a přitom se naučovalo.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Nehlo se těžké. Nechtal jsem se ani spolupracovat

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu?

Myslím si ano. Nikdo podělel se viděním. Měl  
byl přehled.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání  
sekvencí, zvucení a export filmu)?

Dozvěděl jsem se spoustu nových věcí. Pak bych  
se naučil něco nového. To bych asi nechtěl.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na  
YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Je to dobré. Poslal. Nezapomněl.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Je to celkem těžký. Protože dá to asi hodně práci.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

To bych nechtěl, ale dobrý by to bylo.

PRÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Byla pro mě zajímavá a měl jsem ji rád.  
Modelování těch zvířátek.)

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Něbylo to těžké se domluvit protože mě  
to bylo jedno.)

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu?

Jo měl jsem radost.)

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání  
sekvencí, zvucení a export filmu)?

Ano naučil jsem se hodně věcí.)

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na  
YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Jo opravdu to hodně mělo.)

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

To nemám jako dlouho se film točí ale  
bavilo mě to.)

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Nenapadá mě nic.)



# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Opravdu je to zajímavá práce, ale je to časově náročné a na takovéto dlouhé práce moc nejsem. Zaujalo mě, to jak ve skutečnosti to dá velkou a časovou práci. Člověk by si na první pohled myslel že taková reklama je snadné udělat.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

~~Myslím~~ Myslím že by nám chvíle trvalo než by se ta daná práce rozděli. Řekl bych že na vymyšlení filmu by nebyl žádný problém. Určitě by se nám líbilo nějaký dobrodružný film. Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil ostrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu? Já určitě byl spokojen, každý se zapojil do tvorby a opravdu jsem se necítil ostrčený.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?  
Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukcí filmu (skládání sekvencí, zvučení a export filmu)?

Dozvěděl jsem se mnoho naučil film a určitě bych se chtěl naučit dříve.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Přišlo mi v pořádku, ale nikomu jsem neposílal odkaz. Myslel jsem si že to není taková bomba.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Pochopil jsem jako dá velkou práci udělat i krátký film. No... dlouho... opravdu dlouho se točí. :D

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Zajímavé by to určitě bylo hlavně po audio, ale natočit to opravdu přesně. Ale nic mě nenapadá...



# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Byla pro mě zajímavá tím, že jsem takovéto filmování ještě nikdy neviděl.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Ze začátku bylo těžké vymyslet příběh, ale nakonec jsme se všichni dohodli.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

Myslím si, že s filmem byli všichni spokojení. Měl jsem radost, že se nám to vše podařilo.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu? Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání sekvencí, zvučení a export filmu)?

Dozvěděl jsem se všechno <sup>nové</sup> na dílně. Nechtěl bych se dozvědět víc.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Přišlo mi dobře, že se na to mohl dostat kdo chtěl. Neposílal jsem odkaz nikomu. Nezaznamenal jsem žádné reakce okolí.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Můj pohled se moc nezměnil. Nevím jak dlouho se může točit animovaný film.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Myslím, že by to bylo zajímavé.

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

*Či práci mi nejvíce bavilo dělat scény.*

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

*ano*

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

*Podle mě byli s filmem spokojeni všichni stejně jako já.*

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?

Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání sekvencí, zvučení a export filmu)?

*ano*

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Poslal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

*ano*

*cdka jsem nikomu neposílal.*

*Reakce ostatních jsem si moc neuvědomoval.*

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

*ano poslal jsem jak je takový animovaný film těžký udělat*

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

*možná ano*

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?  
Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

vytváření postav a okolí

bavilo mě sázení jeho postav

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem? *nebyl problém se mezi sebou domluvit*

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu? *ano měl jsem radost a nemuselo to být moc těžké, ale fakt mě to bavilo a přeji si aby těch akcí bylo více. do kinu se zapojili všichni členové týmu*

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu? Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukcí filmu (skládání sekvencí, zvučení a export filmu)? *chtěl bych se dozvědět víc asi bych se rád naučil vyzkoušet. Dobrá když jsme nepotkali tak miloupaní tak by jsme nevěděli nic.*

Děkujeme



Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí? *asi by jsme se mohli podělit o náš film s celým světem. ne posílal sem nic nevím kde to je.*

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí? *asi hodně dlouho. My jsme dělali jeden film 2 hodiny. podle velikosti filmu kolik postav celkem došlo.*

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit? *ano školní film. mož by to bavilo ale klidně.*

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Určitě, když se mi jak se dá o přírodních věcech  
povídalo.

Jelikož ráda fotím tak mě nejvíce bavilo fotit,  
ale také mě bavilo povídat o zvířátkách.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

S naší třídy je většina čistá domluva, ale <sup>určitě nejsou</sup> asi nejdříve...  
protože každý by chtěl poradit svou  
myšlenku. Nakonec jsme se domluvili i kompromisem.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu? Za sebe bych řekl, že odstrčený se nikdo nebyl,  
každému jsme dali možnost, aby něco zkusil, i když kluci  
spíš seděli.

S filmem jsem byla docela spokojená, netušila jsem, že je  
o tom taková práce. Myslí si, že se nám povedl!

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?

Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání  
sekvencí, zvucení a export filmu)?

Určitě jsem se naučila, že to není nic lehkého, je  
o tom docela práce. ~~Netušila jsem~~ Ten film co jsme  
vyrobili mě bavil, ale není to nic co by mě hodně  
bavilo. Jelikož nejsem moc dytka na technologii, tak  
asi ne.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na

YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Určitě, alespoň <sup>se</sup> všichni mohli podívat co jsme vyrobili.  
Reagovali.

Asi jen komentáře mají brýdy, že jsme dobří.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Změnil, dříve jsem si neuvědomovala co o tím  
je práce.

To nemám, ale určitě dlouho.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Asi ano, třeba by se lidem více otevřeli oči, možná  
si ani neuvědomovali, že náš den problém dělá,  
dálhle by si to uvědomili.

Nenapadá.



# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Rozhodně byla zajímavá. Bavilo mě vytvářet video, protože v každém videu byl příběh a vše kolem filmu je zajímavé. Líbily se mi kresby a přírodní rekvizity, které byly do videa zakomponovány.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Nejdříve jsme se nemohli dohodnout, ale nakonec jsme si vybrali dobře. Skoro každý má své místo. Ale spolupráce je v naší třídě slabá stránka.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

V našem filmu byla dohoda těžká a lidé se moc nezapojovali. Ale když by někdo spokojený nebyl, tak se určitě ozve.

Z konečné verze jsem měla velkou radost. Své věci k filmu byla i hudba, která film vystihovala.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu? (skládání sekvencí, zvucení a export filmu)?

Určitě ano. Práce na filmu hraném a animovaném se od sebe liší snad vším. S animovaným filmem jsem dosud neměla žádnou zkušenost a to nic lehkého.

Kolem filmu mě baví skoro vše, protože mi to daleko hodně.

Klidně bych si to vyzkoušela, ale nejsem moc na techniku.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Pošlal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Myslím si, že bylo jen dobře, že byla práce zveřejněna, protože jsme mohli inspirovat a pobavit jiné lidi.

Odkaz jsem dávala na třídní stránky a ukazovala doma. Někteří lidé to nepochopili, ale ostatní reakce nebyly špatné.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Vždycky jsem viděla, že animovaný film nemá lehkou stránku a obdivovala jsem tvůrce. Je to docela pipláni.

Myslím si, že práce na hraném i animovaném filmu je stejně náročná...

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

šivka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

nejvíce mě zaujalo a nejvíce se mi líbilo vyprávění  
scény.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní  
nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

možná

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost  
z hotového filmu?

film jsem neviděla ale tvorba se mi líbila a práci měli  
všichni

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?

Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání  
sekvencí, zvucení a export filmu)?

něco jsem se dozvěděla ale většinou už jsem věděla  
včetně bych si chtěla vyzkoušet celou postprodukci

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na  
YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

já jsem hotovou práci neviděla ale ohlasy se od spolužáků  
že to bylo super, mě třeba děvčata to viděly a byli překvapeni  
že to máš takhle zvládnout

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď  
představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

už se mi líbí víc. Když jsem viděla práci a usiloval jsem se dostat  
do každé ho smyslů a každé scéně tak se mi to výsledky líbí víc.  
Film se ani točí dlouho a je v něm hodně práce.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém  
problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě  
nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

určitě je to dobrý nápad. Určitě by se tím dalo třeba dějepis nebo  
přírodopis.

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Bavilo mě modelování, ~~bavilo mě ma~~  
~~kom se~~ bavila me celá animace.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Ano bylo to těžké se domluvit kdo co bude dělat.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

Myslel jsem si že se líbily všem co na něm pracovali, mě se hotový film líbil.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?

Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukcí filmu (skládání sekvencí, zvucení a export filmu)?

Dozvěděla jsem se toho víc o animaci, a někdy bych to i zkusit chtěla.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Posílal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

hezar mamemala, neposlala jsem nikomu odkaz. Ano přišlo mi to celkem dobré. ~~protože se na to~~  
~~mnoho lidí dívali, a mohli by to sít zkusit~~  
tedy

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Ano, myslím jsem se změnil.

Dlouho.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Možná by to být zajímavé.

# PŘÍLOHA: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ REFLEXE ŽÁKŮ

Chlapec

x

dívka

Byl/a pro tebe animační dílna v muzeu nějakým způsobem zajímavá?

Co konkrétně tě při práci nejvíc zaujalo nebo bavilo?

Bylo to zajímavé všeobecně.

Všechno mi bavilo a nejvíce mi bavilo to kolik práce je o tom známém filmu.

Myslíš, že bylo pro vás těžké se domluvit se spolužáky a rozdělit si práce, vymyslet hlavní nosnou myšlenku filmu, která by se líbila všem?

Bylo to těžké, ale nakonec po delší době jsme se domluvili.

Myslíš, že byly s filmem spokojeni všichni nebo se někdo cítil odstrčený? Měl/a jsi radost z hotového filmu?

Všichni byli spokojeni, protože se Davidův podíl na tom filmu. ~~Bylo to těžké~~ Já i ostatní jsme měli radost.

Dozvěděl/a nebo naučil/a ses na dílně něco nového o animaci a animovaném filmu?

Chtěl/a by ses o něm dozvědět víc, vyzkoušet si třeba celou postprodukci filmu (skládání sekvencí, zvučení a export filmu)?

Dozvěděla jsem se, že malování filmu dá hodně práce, hodně času ~~je to těžké~~, než všechno se to naučí. Jo, bylo by to velmi zajímavé.

Přišlo ti dobré, že byl výstup vaší práce on-line zpřístupněný pro veřejnost na YouTube.com? Poslal/a jsi někomu odkaz? Zaznamenal/a jsi na film nějaké reakce okolí?

Moji ~~práci~~ práci jsem měl na stránkách E.A. a Davidův se na to mohl souhlasit nebo poslat někomu, nikomu jsem neposílal.

Změnil se nějak tvůj pohled na animovaný film po průběhu dílny? Máš třeba teď představu, jak dlouho se takový animovaný film točí?

Ano, například.

Dlouho.

Myslíš, že by bylo zajímavé vytvořit v rámci nějakého projektu vytvořit svůj film o určitém problému, který se stal v minulosti nebo který řeší naše společnost dnes? Napadá tě nějaký předmět, který by se dal touto formou oživit?

Mohlo by to být zajímavé.

Momentálně mi nic nenapadá.