

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

PROPOJENÍ GALERIJNÍ EDUKACE A FILMOVÉ VÝCHOVY V PRAXI

vedoucí diplomové práce: PhDr. Linda Arbanová, PhD.

studijní program: Výtvarná výchova pro ZŠ, SŠ a ZUŠ

Amálie Horváthová

červen 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci s názvem *Propojení galerijní edukace a filmové výchovy v praxi* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného titulu.

20. 6. 2019, Litoměřice

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování vedoucí práce PhDr. Lindě Arbanové, PhD. za spolupráci, za cenné rady a vstřícnost při vedení mé diplomové práce a za pomoc při získání potřebných informací a podkladů. Rovněž bych chtěla poděkovat Mgr. Haně Dočkalové ze vzdělávacího oddělení Veletržního paláce, vedoucím mé oborové praxe - Mgr. Janu Chouroví ze ZUŠ v Litoměřicích, Bc. Františku Topinkovi a Mgr. Kateřině Borovičkové z Gymnázia Elišky Krásnohorské v Praze a také filmovému muzeu NaFilm za ochotu při spolupráci.

NÁZEV/TITLE: PROPOJENÍ GALERIJNÍ EDUKACE A FILMOVÉ VÝCHOVY V PRAXI
/THE CONNECTION OF GALLERY EDUCATION AND FILM EDUCATION IN PRACTICE

AUTOR/AUTHOR: AMÁLIE HORVÁTHOVÁ

KATEDRA/DEPARTMENT: KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY, PEDF UK

VEDOUcí PRÁCE/SUPERVISOR: MGR. LINDA ARBANOvÁ, PHD.

ABSTRAKT/ABSTRACT: DIPLOMOVÁ PRÁCE SE ZABÝVÁ FENOMÉNEM POHYBLIVÉHO OBRAZU, FILMOVÉ VÝCHOVY, UKAZUJE RůZNÉ PŘÍSTUPY. DÁLE ZKOUMÁ PROPOJENÍ GALERIJNÍ EDUKACE S PRVKY FILMOVÉ VÝCHOVY V PRAXI, PŘEDSTAVUJE ČESKÉ I ZAHRANIČNÍ INICIATIVY A INSPIRUJE SE JIMI V DIDAKTICKÉM PROJEKTU, KTERÝ PROPOJUJE FILMOVOU VÝCHOVU S VÝSTAVNÍ PRAXÍ. DIPLOMOVÁ PRÁCE HLEDÁ, A NA KONKRÉTNÍCH PROJEKTECH UKAZUJE, ROZLIČNÉ MOŽNOSTI PROPOJENÍ GALERIJNÍ EDUKACE S FILMOVOU VÝCHOVU V RÁMCI VÝTVARNÉ VÝCHOVY. AUTORSKÁ ANIMACE A SOUVISEJÍCÍ PRACOVNÍ LISTY JSOU UKÁZKOU ZPRACOVÁNÍ JEDNOHO Z TÉMAT, KTERÉ PŘI TOMTO SPOJENÍ VYVSTÁVAJÍ.

THE DIPLOMA THESIS DEALS WITH PHENOMENONS OF MOVING IMAGES AND FILM EDUCATION AND SHOWS DIFFERENT APPROACHES TO THIS TOPICS. FURTHERMORE, IT EXAMINES THE CONNECTION OF GALLERY EDUCATION WITH ELEMENTS OF FILM EDUCATION IN PRACTICE THROUGH THE INTRODUCTION OF CZECH AND FOREIGN INITIATIVES WHICH STANDS AS AN INSPIRATION FOR THE EDUCATIONAL PROJECT THAT ABSORBS BOTH ART AND FILM EDUCATION AND ITS RELATIONSHIP TO GALLERY PRACTICE. THE DIPLOMA THESIS OBSERVES SPECIFIC PROJECTS AND SHOWS A VARIETY OF POSSIBILITIES OF THE CONNECTION OF FILM AND ART EDUCATION. A SHORT ANIMATION, REALTED EXERCISE BOOKS AND OTHER MATERIALS ARE EXAMPELS THAT RELEASE FROM THIS CONNECTION.

KLÍČOVÁ SLOVA/KEY WORDS: FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA, POHYBLIVÝ OBRAZ, VÝTVARNÁ VÝCHOVA, ANIMACE, VZDĚLÁVACÍ PROGRAMY A PROJEKTY, GALERIJNÍ EDUKACE, ANIMACE

: FILM AND AUDIOVISUAL EDUCATION, MOVING IMAGE, ART EDUCATION, EDUCATIONAL PROGRAMS AND PROJECTS, GALLERY EDUCATION, ANIMATION

HORVÁTHOVÁ, Amálie. Propojení galerijní edukace a filmové výchovy v praxi Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Pedagogická fakulta. Vedoucí práce ARBANOvÁ, Linda. Praha 2019.

I. TEORETICKÁ ČÁST /13

: PRÁCE S POHYBLIVÝM OBRAZEM/FILMEM V PROSTŘEDÍ GALERIE/KINA

pohyblivý obraz, film, video, animace, animovaný film /14

přerozdělení rolí a funkcí pohyblivého obrazu, jeho percepce a prezentace /19

animace, animovaný film /21

: SPECIFIKA PROPOJENÍ POHYBLIVÉHO OBRAZU A GALERIJNÍ EDUKACE, FILMOVÁ VÝCHOVA

galerijní/muzejní edukace a její specifika /25

galerijní/muzejní edukační programy a film/pohyblivý obraz /34

: VYUŽITÍ NOVÝCH MÉDIÍ A DIGITÁLNÍCH TECHNOLOGIÍ VE VV /35

: PŘÍLOHA – PŘÍKLADY DOMÁCÍ A ZAHRANIČNÍ PRAXE /43

edukační programy zaměřené na film a pohyblivý obraz v rámci galerie/muzea

II. DIDAKTICKÁ ČÁST /90

: GALERIJNÍ EDUKACE ZAMĚŘENÁ NA ANIMOVANÝ FILM

filmové muzeum Na Film! /93

Alena Kotzmannová: Králík a královna /108

výstava Český kubismus /114

III. PRAKTICKÁ ČÁST /123

: PRACOVNÍ SEŠITY, LISTY A DALŠÍ DIDAKTICKÉ POMŮCKY /124

grafická úprava didaktických pomůcek, edukační materiály pro galerijní edukaci

: AUTORSKÁ ANIMACE /125

příklad zpracování edukačního programu

úvod

Cílem této práce je zachytit fenomén filmu, jeho prezentování v rámci různých institucí a jeho tvůrčí využití v rámci edukace. Film, video, pohyblivé obrazy, obrazy na internetu, v televizi... v současné době jsou nám neustále nablízku, jsou již pevnou součástí našich životů, naší kultury, jsou způsobem, kterým komunikujeme, ovlivňují naše myšlení, naše vnímání a prožívání. Jejich optikou vidíme svět kolem nás, jsou všudypřítomné, prožívané, očekávané a žádané nebo pouze proplouvající a pomíjivé.

Diplomová práce je rozdělena do tří hlavních částí: teoretické, didaktické a praktické. První část se pokouší vymezit teoretický rámec interpretace filmu jako technického obrazu a znakového systému, zamýšlí se nad postavením pohyblivých obrazů v galeriích umění, relokací filmového média a propojením filmové a výtvarné výchovy v rámci galerijní edukace. Dále přináší přehled práce s filmem, videem, animací a pohyblivým obrazem v praxi tuzemských i zahraničních galerií, muzeí a dalších institucí nebo v rámci festivalů a přehlídek filmové a animované tvorby. V části druhé pak představuje didaktický projekt propojující prvky filmové, audiovizuální i výtvarné výchovy a galerijní edukace v rámci programu věnujícího se tvůrčí práci s animovaným filmem. Třetí (praktická) část je tvořena ukázkou vlastní autorské animace jako variantou ztvárnění navrhovaného programu pro žáky. Součástí jsou také edukační materiály, pracovní listy a další metodické pomůcky pro práci s animovaným filmem v prostředí školy i galerie.

Diplomová práce svým obsahem volně navazuje na bakalářskou práci s názvem *Filmová výchova v ČR a zahraničí v souvislosti s výtvarnou výchovou* (Horváthová), která se podrobněji zabývala propojením výtvarné a filmové výchovy a ukotvením animovaného filmu v Rámcovém vzdělávacím programu. Představila důležité české i zahraniční projekty zabývající se praktickou výukou animovaného filmu a navrhovala projekt tvorby animace pro žáky základních škol v návaznosti na galerijní výstavu. Důležitou součástí byly dva pracovní sešity, které měly žákům i jejich pedagogům projekt animovaného filmu lépe přiblížit a usnadnit vlastní tvůrčí práci. Diplomová práce v otázkách bakalářské práce v mnohém pokračuje, zároveň se však snaží lépe reagovat na současnou situaci filmového a pohyblivého obrazu a jeho postavení v našich životech. Snaží se o postihnutí aktuálních názorů a diskuzí a o jejich využití při tvorbě didaktického programu pro žáky základních i středních škol.

teoretická část

1. pohyblivý obraz, film, video, percepce pohyblivého obrazu, způsoby jeho prezentace /14
2. přerozdělení rolí a funkcí pohyblivého obrazu, relokace pohyblivého obrazu /19
3. animace, animovaný film /21
4. propojení galerijní edukace s filmovou výchovou, filmová výchova /25
5. specifika galerijní edukace /30
6. filmová výchova v galerii/muzeu, propojení s výtvarnou výchovou /34
7. výtvarná výchova v souvislosti s filmovou/audiovizuální výchovou a galerijní edukací, nová média ve výuce /35

I. pohyblivý obraz, film, video

V současné době jsme neustále obklopeni filmem a jeho formami, pohyblivým obrazem, který vidáme na televizních obrazovkách, displejích našich mobilních telefonů, v kinech, na ulicích v rámci výloh a reklamních panelů i v uměleckých galeriích jako součást instalací nebo videí. Filmem jsme obklopeni permanentně, nevycházíme z kinematografické reality, film jako určitý interface informací a audiovizuálních informací je nám neustále nablízku (Poláková). Obrazy často pouze „míjíme“, jsou zrychlovány, fragmentarizovány, současně s tím dochází i ke změně našeho vnímání, myšlení a způsobu, jakým získáváme informace.

Pohyblivý obraz je tak pevnou součástí naší každodenní reality, je všedností, kterou cíleně vyhledáváme i se kterou se mimoděk setkáváme. S pohyblivými obrazy se setkáváme za specifických podmínek, které pak ovlivňují naše předpoklady, ty se zpětně do obrazů promítají. Naše divácká zkušenost nás připravuje na určitý zážitek, který v souvislosti s návštěvou kina nebo galerie očekáváme. Hranice filmu, animace a dalších audiovizuálních děl jsou dnes ale rozostřené. Nevymezené hranice žánru vedou k pluralitě názorů a přístupů, samotné zkoumání formy se pak může stát východiskem pro vznik audiovizuálního díla a naopak, následkem toho může dojít k obohacení zažitých klasifikací (Nekvindová, Štěláková, Takáč). Naše filmová zkušenost zase vytváří most mezi tím, co nově poskládané automatismy, nová média, mohou přinášet, př. tendence vracení se k příběhu, hledání narativních možností ve videomappingu a VJingu (Poláková).

V médiích jsou pohyblivé a technické obrazy zdrojem informací, pevnou součástí, bez které by pro diváky a čtenáře nebyly doprovodné články a texty dostatečně lákavé a poutavé. Tzv. technické obrazy, jejich „nadpřirozená pestrost, barevnost a magická přitažlivost jim postupně získává převahu nad textem“ (Pokorná). Často se tak obracíme k pohyblivým a technickým obrazům jako rychlému zdroji informací, bezmezně věříme v jejich pravdivost. Technický obraz je vytvářen přístroji – počítači, fotoaparáty, kamerami, současnému diváku je bližší než obrazy tvořené tradičními technikami, zároveň vítězí i nad texty. Rozumět technickým obrazům je ale velmi obtížné a jak se zdá, tak tyto obrazy „nemusí být vůbec dešifrovány, neboť jejich význam se zdánlivě automaticky zobrazuje na jejich povrchu“ (Flusser). To, co obrazy vytvořené technikou zobrazují, se nejeví jako symboly, které bychom museli složitě rozklíčovat. Tyto obrazy k nám přicházejí spíše jako otisky reality, světa. Jsou zdánlivě objektivní, divák jim slepě důvěřuje, nevidí před sebou obrazy, dívá se na ně jako na okna. Nepodrobuje je kritice, právě „tato nekritičnost vůči technickým obrazům se v situaci, kdy technické obrazy vytlačují texty, stává nebezpečnou. Nebezpečnou proto, že „objektivita“ technických obrazů je klam“ (Flusser). Flusser tyto obrazy charakterizuje jako metakódy textů znázorňující abstraktní komplexy symbolů, obrazy, které nám přinášejí zakódované pojmy světa „tam venku“, pojmy překódované z textů do obrazů (Flusser).

Noël Carroll dává přednost idiomu *pohyblivý obraz* před termínem film, jelikož předpovídá, že film a filmová historie budou v příštích generacích chápány jako součást většího historického celku zahrnujícího také médium videa, televize, počítačově generovaných snímků apod., celku pohyblivých obrazů, ve kterém byl film pouhou vývojovou epizodou (Carroll). Definuje tak pohyblivý obraz jako všechna díla na pomezí filmu, výtvarného umění a jiných vizuálních forem. Tato definice nám dovoluje oprostít se od tradičních svazujících termínů filmu, videa a reklamy, jelikož dnes již není možné jednotlivá díla odlišit, hranice mezi médii se stírají, umělci je záměrně překračují (Poláková).



Georges Pierre, Loni v
Marienbadu, 1960;
www.galerierudolfinum.cz

Výstava *Loni v Marienbadu: Film jako umění*, kterou mohli diváci vidět v pražském Rudolfinu v roce 2016, zkoumala kreativní dialog mezi filmem a vizuálním uměním. Představila díla současných umělců, kteří se odkazují k filmové klasice *Loni v Marienbadu* režiséra Alaina Resnaise, jenž svojí vizuální přitažlivostí inspiroval mnohé filmaře i další výtvarné umělce a hudebníky. Diváci se tak setkali s filmem v galerijním prostředí, filmové dílo, jeho vizuální podoba s mnoha geometrickými formami a repetičními kompozičními principy, zde sousedilo s instalací, fotografií a videem současných umělců i klasickou malbou, kresbou a dalšími výtvarnými díly podobné avantgardní estetiky umělců jako je Alberto Giacometti,

Technické obrazy, ať už pohyblivé nebo statické, jsou divákům blízké, jsou divácky žádané. Všechny lidské aktivity, umělecké, vědecké i politické i naše každodenní jednání nutně chce být filmováno, fotografováno, nahráváno na video (Flusser). I z toho čerpá síla sociálních sítí a platform, které své uživatele směřují k tomu tyto fotografie a videa vytvářet. Toužíme vše uchovat, archivovat, vše směřuje na televizní obrazovky, mobilní displeje, filmové plátno, na fotografii. „Neboť všechno chce zůstat v paměti věčně a být věčně opakovatelné. (...) Tím však zároveň každé konání ztrácí historický charakter a stává se magickým rituálem a věčně opakovatelným pohybem“ (Flusser).

Film se dnes stává východiskem pro práci mnoha umělců, je inspirací pro práci s videem a pohyblivým obrazem v rámci výtvarného umění. Film určený pro kinosály a film/video/pohyblivý obraz určený pro galerie se často liší v práci s narací, časem, obrazem i apelem na diváka, mnohdy však i tyto složky splývají. Výtvarníci pracují s filmem, s filmovými postupy nebo samotnou filmovou surovinou, odkazují ke kultovním filmům. Filmaři naopak používají specifické techniky a koncepce práce s pohyblivým obrazem, které byly původně určené pouze pro výtvarnou scénu. Umělci jako např. Bruce Conner, Chris Marker nebo Martin Arnold si přivlastňují galerie i kinosály. Nam June Paik pracoval s filmovou surovinou v rámci výtvarného umění, např. *Zen pro TV*, *TV postel* nebo *Video ryba* (Kršňák). Česká umělkyně a teoretička Lea Petříková se ve své tvorbě zabývá pohyblivým obrazem, který prezentuje v kontextu galerie i kinosálu. Přibývá umělců, kteří propojují své umělecké i filmové vzdělání. Jen v českém kontextu se nabízí se možnost studovat ateliéry supermédií, intermediární konfrontace, nových médií, time-based media, digitální média, interaktivní média apod., absolventi těchto oborů pracují s pohyblivými obrazy a jejich díla často míří daleko za hranice galerií – do kinosálů, na internet nebo do veřejného prostoru.

Řada umělců postmoderní doby využívá ve své tvorbě samplování, remix a další „Džské metody“ a propojuje tak hudbu, výtvarné umění i film. Takovéto techniky jsou typické pro Paula D. Millera vystupující pod pseudonymem DJ Spooky That Subliminal Kid, Johna Cage, Pierre Schaeffera nebo Edgara Varése. Guy Debord vytvořil film *Société du Spectacle* jako remix fragmentů hollywoodských filmů, informací z novin, dokumentů, reklam a mnoha dalšího. Metodou odklánění, tedy montáží zvukových a obrazových samplů, střihem a juxtapozicí prvků tvořil nové významy, často se jednalo především o kritiku konzumní společnosti závislé na pouhém pasivním „dívání“ (Labuda). O strategiích současného umění, které se podobají Džským technikám, píše i Nicolas Bourriaud. Umělci mixují výrazové techniky, používají známá díla a artefakty z různých oblastí a vytváří s nimi své vlastní kompozice. Autorství děl již není tak podstatné, hranice původního díla a autorského přínosu se stírají, stejně jako hranice mezi filmem a výtvarným uměním (Bourriaud).

Předtechnickými metodami samplování jsou umělecké citace, aropriace, parafráze a ready made. Průnik reálného pohybu do oblasti výtvarného umění zaznamenaly už filmové experimenty Marcela Duchampa, Fernanda Légera nebo Man Raye. Mnoho světelných projekcí zase stavělo na vztahu pohybu, světla, barvy a zvuku (Dohnalová). Umělecké dílo se tak objevilo na pomezí různých uměleckých druhů a ve věku masové reprodukovatelnosti postupně docházelo ke ztrátě aury jedinečného uměleckého díla, jak popisuje Walter Benjamin. Situace kolem filmu je trochu jiná v tom, že film sám je fikcí složenou ze samplovaných úseků, které vždy vnímáme v kontextu, zde tedy hraje velkou roli, zda se jedná o kontext kinosálu, galerie, televizní reklamy, zpravodajství apod. (Labuda). Dnešní práce s pohyblivým obrazem, video, instalace, animace nebo i VJing, nabádá diváky k vlastnímu dosazování významů a divák se tak místo pasivního příjemce stává aktivním tvůrcem. Samotné sledování filmu je pak spíše rituálem spojeným s určitými činnostmi. Diváci se musí soustředit na plátno či obrazovku, vnímat děj, nechat se jím vtáhnout nebo se odpoutat od svých každodenních starostí (Pikkov).

Pohyblivé obrazy nás obklopují na každém kroku, ať už díky televizním obrazovkám, displejům mobilních telefonů nebo monitorům počítačů. Tyto „nové obrazy“ nejsou, na rozdíl od tradičních obrazů, vytvářeny člověkem, mezi diváka a obraz vstupuje technologie – ta, která obraz pořídila a ta, která nám obraz prezentuje. Této technologii jsme schopni bezmezně důvěřovat a obrazy, které produkuje, vnímáme jako otisky reality. Film i pohyblivý obraz k nám promlouvá vlastním jazykem, kódem, pouze jeho dešifrováním se můžeme dopátrat významu a smyslu obrazu. Filmové dílo je stejně jako obraz nositelem informací, je proto klíčové jej analyzovat, hledat významy obsahu sdělení i formy.

K dílům nikdy nepřistupujeme jako tabula rasa, ale už s jistým očekáváním. Jiná očekávání máme, pokud vcházíme do galerie, jiná, pokud usedáme do kinosálu. Jsme schopni přizpůsobit své mentální nastavení různým prostředkům, naladit se na různé styly. Styl se tak staví na horizont očekávání, který stanoví naše kultura, společnost, zaznamenáváme všechny odchylky a modifikace od souhry očekávání a pozorování. Otázkou zůstává, zda můžeme vždy věrně vidět a rozumět umění, nikdy jej nevidíme ve stejných kontextech, vždy skrze naše vlastní zkušenosti, společnost, kulturu (Gombrich). Naše znalosti jsou pak přímo ovlivněny tím, co vidíme a jak to vidíme. Naše vidění je ovlivněno kulturou, klimatem názorů a mentálních nastavení, jsme naučeni a přizpůsobeni k tomu vnímat umění jistým způsobem, to platí i pro pohyblivé obrazy a místo jejich prezentace. Například staré umění tak přežívá jen jako mýtus, je „proměněné tak, jak jej vidíme ve věčně se měnících kontextech historického kaleidoskopu“ (Malraux in Gombrich).

Umělci jsou vždy ovlivněni současnou kulturou, stylová pravidla převládají i tam, kde chce být umělec věrný a podat věrnou reprodukci světa, umělcova svoboda je omezena také

Giorgio de Chirico či René Magritte. Fotografie a ilustrace Gerharda Richtera navázaly na film rozbitím reality, Vito Acconci zase z filmu *Loni v Marienbadu* převzal roztrhanou narativní linii, fotografie Cindy Sherman i objekt Jeffa Koonse odkázaly na vztah a iluzi reality. Film ve svých kresbách přímo cituje Marie Harnett nebo Pablo Bronstein. Módní návrhář Karl Lagerfeld se inspiroval filmovou estetikou a architekturou barokních zahrad a navázal tak na tvorbu Coco Chanel, která navrhla kostýmy k původnímu filmu. Na výstavě se představily i inspirační zdroje pro samotný film, např. díla Paula Delyauxe nebo fotografie Versailleských zahrad Eugéna Atgeta, které tvoří paralelu s několika sekvencemi filmu (Rudolfinum). Na výstavě se tak diváci ocitli v prostoru plném parafrází, citací, kontextů a odkazů, sledovali přirozený dialog mezi jednotlivými díly a uvědomili si vzájemnou spojitost mezi filmovými a výtvarnými postupy a



Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*,
1993; www.gagosian.com

24hodinové Psycho Douglase Gordona je minimalistické video, které prodlužuje Hitchcockovo slavné drama do 24 hodin. Film je vytrhnut z běžného prostředí kina a nově vystaven v galerijním prostoru, diváci mají možnost vnímat detaily, které při běžné frekvenci uniknou a přemýšlet o svém vnímání. V roce 2008 také Gordon navázal na vlastní práci s dílem *24hour Psycho back and forth and to and fro*, kdy se jeho původní verze objevila po boku druhého plátna, zrcadlovým efektem se film zdvojnásobil a převrátila se tak jednosměrnost příběhu i jediný úhel pohledu. Gordonova díla, videoinstalace a textové instalace zabývající se především zkoumáním vnímání, vystavilo v roce 2009 i Centrum umění DOX v Praze v rámci výstavy s názvem *Douglas Gordon: Krev, pot, slzy* (DOX).

technikou a stylem doby, ve které tvoří. Dnešní digitální technologie umělcům poskytují nespočet možností, jak vytvořit díla, o kterých se jim v minulosti ani nezdálo. Umělec ale vždy zůstává závislý na předchůdcích a modelech, které zná, je součástí tradice. Nedokáže se oprostit od obrazů a zobrazení, která za svůj život spatřil, ač podvědomě, vždy nutně vychází z minulosti a tradice společnosti (Gombrich). Umělci jsou si této skutečnosti vědomi, mnohdy se úmyslně obrací k významným tvůrcům, známým obrazům a filmům, odkazují na ně, parafrázují je, přetváří ve své vlastní tvorbě, pracují s klišé a diváckými prekoncepty.

Umění postprodukce vědomě využívá těchto návratů k tradicím, ke známým zobrazením. Od počátku 90. let 20. století už umělci vystavovali a využívali díla dalších umělců nebo je jinak interpretovali. Ruší se tak hranice mezi kopírováním a tvorbou, umělci reprodukují již existující díla, takovým příkladem může být video *Fresh Acconci* od Mikea Kellyho a Paula McCartyho, nebo užívají historických stylů, forem a obrazů, př. dílo Douglase Gordona *24 hodin psycho*. Podobným přisvojováním se zabýval už i Pop Art, který zkoumal vizualitu reklam, Nový realismus nebo Dadaismus (Bourriaud).

Pohyblivé obrazy nejsou pouze uměleckou výpovědí filmařů a výtvarníků, jsou především mocným nástrojem médií a internetu. Vystupují jako zdroj rychlých informací převažujících nad texty. Na otázku vlivu médií, dekontextualizace nebo výběru zjednodušujících informací a jejich zdánlivé „pravdivosti“ naráží John Berger ve své knize *Způsoby vidění*. Jak jednu událost vidí každý z nás? Reprezentuje fotografie přesně realitu? Co vůbec realita je a jak ji můžeme vnímat? Fotograf snadno ovlivní pohled diváka, provádí „výběr“ z určité události, nic není vždy zcela objektivní. Jsme zvyklí nekriticky přijímat vše, co vidíme, slepě důvěřujeme tomu, co vidíme na fotografiích, plakátech, v televizi, věříme, že obrazy vždy přinášejí pravdu. Ale co je pravdou? Lidé jsou ochotni uvěřit všemu, co je možné vypočítat, změřit, vědecky podložit, pravda je jistotou, je certitudo, přijímáme jasná fakta. Už postmodernistické chápání ale otevřelo otázku manipulace s fakty, s dějinami a událostmi, otázku multiplikace a relativity pohledu, kriticky se stavělo k mocenské roli a ideologii, která formovala vnímání a prožívání, postmodernismus věří, že neexistuje jediná objektivní pravda. Berger má podobná východiska, zamýšlí se na tím, jak vidíme obrazy. Způsoby vidění nejsou spontánní, jsme manipulováni četnými vnějšími vlivy a závislí na kulturních konvencích. Berger se obrací na obraz Reného Magritta *La clef des songes*, Klíč ke snům, jenž vyjadřuje stálý rozdíl mezi viděným a vyřčeným. Slova, která vyslovíme, nikdy přesně neoznačují to, co vidíme. Existuje mezera mezi tím, co vidíme a tím, jak obraz popisujeme slovně. I pravdivost vědecké ilustrace závisí na jejím titulku, může se tak stejně jako obrazy, stát nástrojem manipulace (Berger). Současná média využívají a zneužívají především pohyblivé obrazy, které jsou pro diváky lákavé, mnoho lidí dá přednost rychlé poutavé reportáži před novinovým článkem, informace tohoto druhu pohodlně přijme, nepodrobují je analýze a kritice.

V galeriích jsou originály doplněny komentářem, informacemi kustodů a audioprůvodců, jsme vedeni k tomu, jak se na obraz dívat, jak pochopit. Obrazy jsou doplněny textem, který nám podává vysvětlení, směřuje nás k tomu, jak se na obraz dívat a jak rozumět jeho významu. Stejně tak nás ale ovlivňuje mnoho dalších podnětů, př. okolní díla a vazby, které mezi nimi nalézáme, prostředí galerie a prostory výstavních sál, další návštěvníci, jejichž komentář často slyšíme, kustodi i naše momentální rozpoložení. Ani reklamní a mediální obrazy nikdy nepostrádají chytlavý text, filmové obrazy mohou být doplněny komentářem tvůrců. Samotný význam textu, který se nám k obrazům v podobě komentářů dostává, může nést různé zakódované významy a může být těžké mu porozumět. Roman Jakobson rozlišuje tři typy překladu v komunikačních soustavách, jedním typem je právě intersémiotický překlad, kdy se jedná o interpretaci lingvistického znaku pomocí non-verbálního znakového systému nebo naopak, o interpretaci non-verbálního znaku skrze slovní znak, například právě popis uměleckého díla (Jakobson). Oba znaky, lingvistický i nonverbální znakový, jsou na sobě přímo závislé a jinak budou působit, pokud je od sebe odtrhneme a vnímáme odděleně. Jestliže čteme komentář kurátora před vstupem na výstavu, jsme vedeni k tomu v dílech spatřit to, co by sedělo kurátorským popiskům. Naše vlastní interpretace je následně také plně ovlivněna tím, co je nám o dílech řečeno, předneseno. To, co žákům před vstupem do galerie učitel sdělí, nutně ovlivní jejich vidění, zde opět zaznívá důležitost vést žáky ke kritickému zkoumání různých zdrojů informací, na základě kterých si lze vytvořit vlastní chápání předložené skutečnosti. Reakce na díla jsou ale také spontánní, obrazy působí na naši zkušenost, zážitky, skrze různé asociace vytváříme a hledáme další významy.

Texty a slovní komentáře, které běžně doprovází obrazy jsou v dnešní době v ohnisku zájmu mnoha umělců i odborníků z různých oblastí, kteří se čím dál častěji zabývají důležitostí jejich porozumění, tázání se a kritickému zhodnocení toho, co se nám předkládá. Pro žáky je podstatné otevírat diskuzi, hledat významy, vystoupit z pasivity a snažit se o interpretaci vycházející z různých ověřených zdrojů. Postupování a soustavné uvažování právě tímto způsobem je v dnešní době více než žádoucí a ve výuce nepostradatelné. Je podstatné vyvolat proces dotazování a kladení kritických otázek o naší společnosti a kultuře. Bergerovy myšlenky apelují na kritické zhodnocení našeho vidění, neustálé tázání a interpretaci toho, co se jeví jako dané, jasné. Diváci musí být skeptičtí, jelikož významy, které se k nám dostávají, jsou zprostředkované, aranžované (Berger). Apelovat na kritické myšlení a neustálé ověřování informací je důležité pro žáky, měli bychom je vést k tomu, aby si hledali vlastní názory, zkoumali zdroje poznatků, přemýšleli o tom, co se jim předkládá. I to je jedním z cílů filmové, výtvarné i mediální výchovy, základem mediální a filmové gramotnosti.

Vztah slovních a nonverbálních znaků je i otázkou vizuální gramotnosti. Noam Chomsky přišel s myšlenkou, že vizuální podněty jsou strukturovány stejně jako jazykové znaky se specifickou gramatikou, kterou se postupně učíme. Na jeho názory navazuje Dondis (1973), který tak definuje vizuální gramotnost, tedy jako set univerzálních vizuálních jazykových vzorů umožňující číst a produkovat obrazy jako vizuální texty. Felman a Flory shrnují hlavní tendence vizuální gramotnosti, její hlavní důvod je podle nich schopnost číst obrazy identifikováním jazyka, jeho elementů a jejich užití k produkci komunikativních zpráv. Umělecké dílo definují jako vizuální text, který může být čten, pokud jsou diváci kompetentní k použití konceptuálních a syntaktických slov zakotvených v díle. Tento přístup vnesl do vzdělávání možnost analýzy fotografií, reklam i filmu užitím specifického jazyka každého média a přemýšlení o komunikačních komponentech obrazů. Debrey však tvrdí, že obrazy nelze přeložit do slov, stejně jako slova nelze přeložit pomocí obrazů (Hernández, překlad Horváthová). Milena Bartlová se v souvislosti s výzkumem snů vyjadřuje k nemožnosti přeložit tyto vizuální snové obrazy do slov, stejně jako naší neschopnosti přenést obrazy a umělecká díla do pravdivého komentáře.

II. pohyblivé obrazy v galerii/muzeu, přerozdělení jejich rolí a funkcí, relokace pohyblivého obrazu, způsoby jeho prezentace

Pohyblivé obrazy se dnes volně pohybují mezi kinosály a galeriemi, jejichž rozdílnost se v případě současných kurátorských počínů stírá. V galerii se setkáme s kopií estetiky a principu kinosálů, např. ve formě tzv. black boxů, zatemňováním prostoru a výmalbou na černo. Rozdíl je pak především v kontextu, do kterého se pohyblivý obraz skrze svou prezentaci dostává a který ji významově ukotvuje (Nekvindová, Střeláková, Takáč).

Dispozitiv kina předpokládá distanci, odstup diváka od plátna, naopak výstavní praxe nabízí divákovi intimnější vztah prostřednictvím různých instalačních řešení. Divák je v galerii konfrontován s technikou, dataprojektorem nebo jiným promítacím zařízením, snáze pak chápe pohyblivý obraz jako vykonstruovaný produkt technického aparátu, který je od díla často neoddělitelný. Příkladem mohou být videa Mariny Abramovič, která jsou distribuovaná na vlastních televizních obrazovkách nebo videoartová díla a instalace Nam June Paika (Nekvindová, Střeláková, Takáč).

Relokací filmového obrazu dochází zároveň k proměně divácké recepce, na to reagují umělecké i kurátorské projekty, které se často zaměřují na významy implikované různými typy prezentace pohyblivých obrazů. „Hranice mezi vystaveným a promítaným filmem je ohledávána, narušována anebo zvýrazňována zvoleným režimem projekce, formátem instalace anebo třeba i tematizací samotných předpokladů a podmínek institucionálního fungování (muzea, kina, festivalu)“ (Střeláková). Výstavní praxe a prezentace pohyblivých děl v současné době reaguje na výstavní praxi prvních vystavovaných videí, které chápe jako zdroj inspirace, odkazuje na významná díla minulých let, často také ale stojí v opozici a reaguje spíše na naši současnou situaci všudypřítomných elektronických obrazů.

Již videoart 70. let a 80. let, expanded cinema, od 90. let mediální umění, time-based media art a další nový typ děl přiměl instituce redefinovat výstavní praxi. Avantgardní umění znamenalo přechod k filmu, experimentování s časem, rytmem, formou a světlem, film se stával živým obrazem. V návaznosti na konceptuální umění 60. let se objevovaly nové intermediaální tendence se snahou propojovat video se sochařskou instalací. U minimalistických děl se objevil pojem decentrace, tedy závislosti významu díla na okolnostech a charakteru jeho recepce. Videoart se také vztahoval k místu prezentace, vnějšímu prostoru, prostřednictvím přenosů obrazů a těl, Yoko Ono např. vytvořila instalaci *Sky TV*, která do galerie přenášela oblohu a obrazy z vnějšku výstavního prostoru, který tím negovala (Dohnalová). Aktuální výstavní praxe se snaží reagovat na současné požadavky uznání rovnocennosti filmu a pohyblivých obrazů ve vztahu k tradičnějším uměleckým médiím, nutno přiznat, že tak činí se zpožděním a zkrácenými představami. Výstavní



Nam June Paik, TV ryba, 2000;
www.thomafoundation.org



Yoko Ono, Sky TV, 1966, NY;
andreasengallery.com

praktiky ozkoušené časem se zdají správné, tedy i opakovatelné, ale film, pohyblivý obraz i video je pak stavěno do nerovnoprávné pozice vůči ostatním druhům umění (Střeláková).

Digitální tvorba produkuje obrazy jako výsledky technologické a sémiotické konvergence filmu, videa, počítačového zobrazování a word processingu. Zároveň dochází k míšení vizuálních, verbálních, hudebních, zvukových i psaných forem (Horáková). Koncepce tradičního umění a jeho prezentace již není pro nová média a pohyblivé obrazy dostačující. Pohyblivé a filmové obrazy jsou založeny na čase, jsou v neustálém pohybu, na našich obrazovkách jsou dokola obnovovány, rekonstituovány. Film se pak také stává prostředkem, jak udržovat kontakt s novými technologiemi a se světem, který tvoří, jelikož nahrazuje lineární zobrazení spojováním „technoobrazů“ (Bystřický in Horáková).

Současné pohyblivé obrazy a videa závisí na tom, s jakými percepčními podmínkami dílo počítá a jak chápe své hranice. Kinosálový model prezentace se nutně liší od galerijního modelu, kinosálová projekce „publikum časoprostorově ukotvuje a sama se vůči němu i vůči projekčnímu prostoru vymezuje, má své hranice“ (Střeláková). Galerijní instalace pohyblivých obrazů pracuje naopak s předpokladem přímého kontaktu s obrazem, divák je přítomen objektu, umělci dále vtahují diváky i v rámci obsahu – využívají, dekonstruují i odkazují na tradiční filmové postupy, reklamy, divácká klíše a očekávání, která filmy vytváří. V galerii má divák navíc jistou možnost selekce, není upoután do křesla, nemusí zhlédnout vše, záleží jen na něm, kolik svého času je videosmyčce v galerii ochoten věnovat.

Pohyblivý obraz se často stává součástí prostředí, ve kterém se vystavuje a mnohdy je vytvořen tzv. „na míru“ pro určitý prostor. To ale přináší otázku, jak pohyblivé obrazy uchovávat, jak je dokumentovat či jak s nimi obchodovat. Dominantním prostorem pro prezentaci videí, filmů a pohyblivých obrazů je dnes především internet. Ten také ovlivňuje to, jak vnímáme pohyblivé obrazy mimo internetový prostor v kinech a galeriích. „Prostor internetu, kde se videoobsah nachází, je hypermediován dalšími obsahy – facebookem, skypem, při sledování videí děláme další věci. Došlo ke změně vnímání, kterou přinesla digitální kultura, to především silnou zkušeností vnímání pohyblivých obrazů skrze plochu počítače, mobilu, jsme zvyklí na neustálý flow proces pohyblivých obrazů“ (Poláková, Nekvindová, Císař, Blažíček). Naše pozornost je roztržštěná, sdílení s dalšími lidmi, propojená s dalšími vjemy, v galeriích se k nám ale dostává opatrný obsah z kurátorského i uměleckého hlediska. Umělci i kurátoři počítají s tím, že určitá lokace je spjata s řadou předpokladů, diváci přicházejí do kin a galerií s jinou sadou vzorců, vyžadují tak jiný typ narativu, jiný typ trvání a koncentrace. Jak je ale pohyblivý obraz ovlivněn tím, kde je prezentován? „Může být jeho děj sémantizován místem? Nebo naopak filmová událost sémantizuje prostředí?“ (Poláková, Nekvindová, Císař, Blažíček, Svoboda).

Guggenheimovo muzeum v New Yorku připravilo v roce 2010 výstavu složenou z YouTube videí s názvem *I Can Haz Art?: YouTube in Museum* kurátora Gregory Zinmana. Výstava narážela na problematiku kurátorství a vystavování amatérských videí v galerijním a muzejní prostředí, kde je zcela odstraněna typická interaktivita, tempo sledování a výběr videí je určen autorem výstavy. Diváci ztrácí svobodu, kterou jim internet poskytuje, setkávají se se známou formou v novém prostředí, mění se způsob vnímání i účinek, který jednotlivá videa mají.

Z podobných principů vychází i Arthur Jafa, který svá videa skládá z různých záběrů – z koncertů, policejních zásahů nebo scén z Youtube, využívá současné snímky a nalezené záběry, se kterými se snaží o zpřítomnění obrazu afroamerické kultury (Rudolfinum).



Arthur Jafa: A Series of Utterly Improbable, Yet Extraordinary Renditions, 2019;
www.galerierudolfinum.cz



Manifesto, Julian Resenfeldt,
www.ngprague.cz

Manifesto Juliana Rosenfeldta zobrazující třináct uměleckých manifestů, které pronáší v různých rolích herečka Cate Blanchett, si našlo místo v řadě světových galerií jako videoinstalace, kde se jednotlivá videa prezentovala souběžně na třináct pláten. Dílo se takto představilo například ve Washingtonu, Jeruzalémě, muzeu současného umění v Montréalu, v Národní galerii v Budapešti, Buenos Aires, Helsinkách, Berlíně nebo v Centru pohyblivého obrazu v Melbourne. Do kin se ale dostala i filmová podoba díla, 94minutová lineární verze, která měla světovou premiéru na festivalu Sundance v roce 2017. V českém prostředí se s instalací mohli diváci setkat v Národní galerii, filmovou verzi pak promítlo Kino Lucerna.

Dílo má své mantinely, ač je značně flexibilní, umělci a kurátoři pracují s diváckými zkušenostmi. Autoři svá díla vytváří pro specifické instituce a platformy, mají jasnou představu o tom, zda se jejich dílo bude promítat v kině, vystavovat v galerii, bude součástí instalace nebo umístěno na internet. „Zkušenosti s promítáním v kině, vystavováním v galerii či s intervencemi pohyblivého obrazu do dalších veřejných prostorů se mohou prolínat, vzájemně obohacovat, kritizovat či rušit“ (Poláková, Nekvindová, Císař, Blažiček, Svoboda). Otázkou zůstává, zda má relokovaný film potenciál přesouvat divácké automatismy, zda dokáže čelit prostředí, ve kterém se vystavuje. A jak se dále formální a obsahová stránka přizpůsobuje a řídí prostředí, ve kterém se pohyblivý obraz prezentuje?

Martin Mazanec vidí výchozí oblastí „socio-kulturní kontext“ filmu, potažmo pohyblivého obrazu. Kontext je vymezen na historické a teoretické úrovni uvažování o filmu, ale také prostorem, ve kterém se dílo prezentuje a způsobem této prezentace. „V rámci kurátorsky vedené programové skladby filmové přehlídky lze uvažovat o významu počítačových her, koncertních vizualizací nebo internetové prezentace. Nastavená proměna role takového pohyblivého obrazu je dána způsobem jeho prezentace v rámci kontextu filmu“ (Mazanec). Mazanec se odkazuje na Manoviche, který píše o rozhraní prezentace, interface, prostřednictvím které vnímáme médium. V současné době je televize, kinosál, kniha i galerie nahrazena monitorem počítače, oknem internetového prohlížeče. „Veškerá kultura je filtrována skrze počítač a jeho jedinečné rozhraní (human-computer interface)“ (Mazanec). Otázka, která nutně vystává, je ale uchovávání a archivování pohyblivých obrazů. Video, která se mohou snadno šířit prostřednictvím internetu, pohyblivé obrazy, které je možné stahovat, sdílet. Pohyblivé obrazy dominují internetovým platformám jako je Youtube, Vimeo nebo Artyčok.tv. Mohou být také cennou surovinou, se kterou umělecký trh obchoduje? Jakým způsobem? V České republice jsou současní umělci tvořící pohyblivé obrazy zastoupeni např. galerií Hunt Kastner, díla mohou být součástí videoarchivu VVP Akademie výtvarného umění nebo Národního filmového archivu NFA. Podmínky pro vystavování a prezentaci pohyblivých obrazů pak zajišťují především soutěže a přehlídky jako je Festival dokumentárních filmů v Jihlavě, Přehlídka animovaného filmu PAF v Olomouci nebo Anifest a Animácie.

III. animace, animovaný film

Zvláštní kategorii v rámci pohyblivých obrazů pak tvoří samotná animace, která je zároveň součástí většiny filmové tvorby. Animace dnes neznamená jen tradiční snímání jednotlivých políček, není pouhým nástrojem k rozpohybování statických předmětů, ale je složkou postprodukční práce digitálně vytvářených obrazů a triků. Digitálními technologiemi je

možné konstruovat význam formou záznamu, střihem, postprodukcí nebo výslednou projekcí díla. Animace, tak jako pohyblivé obrazy, podléhá různým prezentačním modům a lokacím své prezentace, tedy kinu, televizi, internetu, veřejnému prostoru. Mazanec se zmiňuje o tzv. „živé animaci“, která pracuje v reálném čase s proměňujícím se referentem a která se přímo vztahuje k prostředí prezentace, tedy k „socio-kulturnímu kontextu filmu“ (Mazanec).

Dnes je běžná komunikace mezi jednotlivými médii, interaktivita a práce s odkazem, fotografii můžeme vnímat skrze kód filmu, film zase v rámci kódu internetu. Filmovým kódem rozumíme projekci ve filmovém sále s pasivní rolí a odstupem diváka, rámování obrazu plátnem, strukturu pohyblivého obrazu nebo významové asociování filmu (Mazanec). Živá animace, videomapping a VJing má blíže k uměleckým instalacím v galeriích, k asociaci filmu postačí málo, př. filmové plátno nebo samotná projekce. Je jen těžko rozpoznatelné, jak jsou obrazy vytvořeny, s jakými nástroji a metodami média pracují. S digitálními technologiemi se mění také publikum, způsoby recepce pohyblivých obrazů i samotná tvorba a myšlení o filmu a filmovém obrazu. (Poláková).

Hranice se rozostřují i mezi různými technologiemi, což je výsledkem bezmezní důvěry v digitální technologie ve filmové výrobě. Někdy pak bývá téměř nemožné rozlišit například loutkovou a počítačovou animaci, postprodukcce obrazy upravuje natolik, že digitální zpracování obrazů v současné době jasně převažuje. Stejně tak mizí i hranice mezi hraným a animovaným filmem, jelikož filmy živé akce se často s animací kombinují, využívají různé počítačové efekty a animované prvky (Pikkov). Tohoto efektu rády využívají i média a reklamy, pro diváky je obtížné rozlišit, kde končí realita a začíná práce počítače, které obrazy a sdělení jsou pouhým výplodem digitálních technologií.

Animace je univerzálním jazykem, znakovým systémem, coby médium popisuje a kritizuje současné svět i sama sebe. V dnešní době je animace chápána převážně jako zábava, umělci ji však běžně využívají jako způsob vyjádření. Paul Wells, jeden z nejvýznamnějších současných teoretiků animace, poznamenal, že animace, ač se to na první pohled nezdá, je dnes všude kolem nás. „Je to všudypřítomná obrazová forma moderní doby“ (Wells in Pikkov). Animace se ve formě emotikonů a gifů stává součástí naší každodenní psané komunikace, představuje univerzální znakový systém, který je schopný překonat lingvistické i kulturní bariéry. Animace a pohyblivé obrazy se dnes masivně šíří, jsou nástrojem ke sdělování různých druhů poselství, čehož zneužívá reklama a PR, Pikkov dále předpovídá, že se postupně stane součástí nového univerzálního jazyka (Pikkov). Animace jako nový vizuální jazyk také upozorňuje na jinak neslyšné hlasy a životní příběhy, zároveň zdůrazňuje konstruovanost povědomí, které je vydáváno za pravdu. Animované dokumenty mohou zobrazit to, co by jinak zůstalo skryté a skrze reprezentaci aktuálního dění ukázat současnou

Projekt *8bitový syndrom* Adama Širokého a Tomáše Nadymáčka přinesl v rámci Signal festivalu legendární počítačové hry přímo na budovu Nové scény Národního divadla, hráčem, potažmo i tvůrcem instalace, se stal díky aplikaci každý kolemjdoucí se smartphonem nebo tabletem (Signal festival).



Adam Široký, Tomáš Nadymáček,
8bitový syndrom;
odbornecasopisy.cz

kulturu novým způsobem. Animace může pomoci přehodnotit „reality“, které nás obklopují a uvědomit si, že změna je opravdu možná (Ehrlich).

Současná popularita animace jde ruku v ruce s popularitou počítačových her. Animace i PC hry nás umí přenést do kouzelných světů, za pomoci moderní technologie a speciálních programů je možné vytvořit vše, co bychom si na plátně a monitoru přáli vidět. Počítačové hry a animace využívají tytéž technologie a jejich obliba se zrodila s rozvojem digitálních technologií. Možná i z toho důvodu dokáže animace strhnout, fascinovat a oslovovat především mladší generaci. Počítačová animace také umožňuje tvorbu virtuálních světů nerozlišitelných od skutečných předobrazů (Pikkov). Pikkov se dále zmiňuje o rostoucím počtu experimentálních animovaných filmů, které nejsou založeny na narativu a tradičních estetických principech, ale využívají postupy videa a nových médií. Animace nabízí prostor pro experimenty s interaktivními filmy, které přímo vtahují diváky a umožní jim zapojení do průběhu filmu a jeho ovládání (Pikkov). To vše jasně přispívá k popularizaci animovaných filmů a pohyblivých obrazů, které jsou stále silnější a přesvědčivější ve svém sdělení. Diváci je nevnímají jako pouhé konstrukty, jsou jimi naplno okouzleni.

Obliba, které se animace těší, je také důsledkem toho, co sledování animovaných filmů svým divákům přináší. Diváci při sledování animace prožívají celou škálu duševních stavů, pohyblivý obraz poskytuje zejména estetické potěšení a prožitok, podněcuje zvědavost a zrod nových myšlenek. Animace je pro diváky také způsobem sebevyjádření, je výzvou při prožívání napětí, výzvou k překonání strachu a možností, jak čelit neznámým situacím. V neposlední řadě přináší divákům srovnání filmů s jinými díly nebo s osobností autora. V současné době animátoři kriticky zkoumají hranice filmového políčka, útočí na rigidnost tradiční dějové linie (Pikkov). Nedochozí tak pouze k překračování hranic prostorů a okolností, za kterých je možné dílo vystavit, překračují a porušují se i meze samotného díla, to pak často splývá s dalšími uměleckými druhy, obrazy jsou součástí instalací a videí, ze statických obrazů se stávají obrazy pohyblivé.

Koexistence vyjadřovacích prostředků v digitálním kontextu ztěžuje jasné definování hranic mezi různými formami, které jsou pomocí animace asimilovány do nového celku. Pro většinu animátorů a autorů pohyblivých obrazů je použití digitálních nástrojů naprostou nutností, technologie jsou považovány za nezbytný krok při zpracování obrazu. Obtíž jsou požadavky na technické dovednosti a používání softwarů, které mohou zabránit tvůrčímu vyjádření umělců. V jiných případech se neochota umělců naučit se používat speciální programy může stát tím největším problémem, který limituje jejich svobodné výtvarné vyjadřování (Sarrat, Hernandez). Pro mladou generaci je ale snadné udržet krok s rychlým technologickým vývojem, používání nových digitálních technologií je pro žáky přirozené.

Novou zkušeností se pro ně ve výuce může stát využití těchto technologií tvůrčím způsobem, kdy musí vystoupit ze svého uživatelského rozhraní, z pozice, kdy jsou v procesu interakce s pohyblivým obrazem zcela neteční a pokusit se o kreativní práci s digitální technologií, animací a pohyblivým obrazem.

Důležitosti animované tvorby a její percepce se v současné době zabývá řada teoretiků, pořádají se odborné diskuze, které vyzdvihují nutnost teoretického ukotvení pohyblivých obrazů současného umění. Animaci se věnuje řada odborných periodik, které dokládají důležitost teoretického zakotvení a pevné základny, animovaná tvorba je běžně pojmána pouze jako řemeslo spojené s uměleckou dovedností. Začínají se ale objevovat teoreticko-praktické výzkumy publikujících animátorů nebo tzv. umělecké výzkumy, např. kolektivní animovaná díla se sociálními přesahy reflektující zároveň způsob své produkce (Děcká). Z výzkumů se ukazuje, že pro pevnější pozici a ukotvení postavení animace a pohyblivých obrazů je důležité vytvořit teoretický aparát, o který se bude praxe opírat. Děcká představuje řadu autorů, kteří propojují svou uměleckou a teoretickou činnost, především Paula Wellse, Samanthu Moore, Brigittu Hoseay, Marii Hernández nebo Ivanu Laučíkovou.

Nutnost teoretického ukotvení je pro pohyblivé obrazy klíčová i z důvodu jejich obsahů a témat, kterých se dotýkají. Teoretik pohyblivého obrazu Paul Ward umísťuje animaci na křižovatku různých diskurzů, pohled na pohyblivé obrazy je obohacován v různých kontextech, zároveň ale samotná animace zasazuje do nových souvislostí poznatky pro další oblasti vědy, historie, literatury nebo mediálních studií. „Animace existuje na křižovatce širokého spektra diskurzů, tyto diskurzy uchopuje a rekontextualizuje, ale současně je jimi uchopována a rekontextualizována“ (Ward in Pikkov). Pohyblivé obrazy se neomezují pouze na uměleckou oblast, mohou se stát součástí vědních oborů, propojovat poznatky různých odvětví, umělcům je tak v rámci tohoto média poskytnuta téměř neomezená svoboda pro vlastní kreativní vyjádření.

Animaci, která se objevuje na mnoha platformách populární kultury, považujeme za neškodnou zábavu, ale právě zde se daří zjednodušeným ideologiím přiživujícím celou řadu předsudků (DaCosta). DaCosta staví animaci jako formu výrazu do dilematu, které nazývá vědomí – nevědomí. Tato dvojice významů popisuje situaci při tvorbě animace, kdy animátor vědomě tvoří umělecká díla, které ve filmu použije, „zároveň do nich ale nevědomky nebo podvědomě promítá své hluboko zakotvené, latentní, vnitřní, ideologické imperativy, které jej vedly, ovlivňovaly nebo tvarovaly, aby dodávaly energii nosným tématům narativu. Krátce řečeno, lidé aktivně vyrábějí věci – loutky, kresby atd. – jenž tyto předměty bezděčně zobrazují prizmatem vlastních kulturních nástrojů“ (DaCosta). Divákům se dostává celá řada obsahů a významů, ne vždy tak nevinných, jak se na první pohled zdá. Animace může být použita jako jednoduchá vizuální zkratka, která vypouští nebo přidává

Mezi periodika, které sledují situaci na poli současného vymezení animovaného filmu, patří časopis *Animation Practice, Process and Production* založený Paulem Wellsem. Cílem je analyzovat, jak je současná animace produkována a prezentována publiku. Mezi další odborná periodika patří *Animation: an interdisciplinary journal*, který se snaží ukázat, jak může animace napomoci pochopení dnešního světa. Za zmínku také stojí španělský *Noc A de Animación* nebo slovenské odborné periodikum *Homo Felix* (Děcká).



Maria Lassnig, Má animace je
umělecká tvorba, Kantáta, 1992;
[youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Animované filmy Marie Lassnig s lehkostí a vtipem zkoumají úlohu žen ve společnosti i technologie, které prostupují náš život. Lassnig nastavuje zrcadlo nejen sama sobě ve svých experimentálních autoportrétech, ale i druhým, a především společnosti jako celku. Zajímá se o mezilidské vztahy nebo vliv mužského myšlení na umění, výsledkem jsou vtipné a sarkastické postřehy o lidech a současných tématech (NG Praha).

žádoucí prvky, usnadňuje tak tvorbu kulturních stereotypů. Právě z tohoto důvodu ji často využívá propaganda a reklama. Zároveň ale z úplně stejných důvodů může animace pomoci odhalit zažitá předsudky a kulturní stereotypy jako konstruované a falešné, ukazuje je v komické a přemrštěné podobě, tak, aby bylo jasné, že daný výklad je jen jedním z mnoha a existuje více různých pohledů, kterými je nutné se zabývat. Převážně ve výuce lze pak využít zřejmou konstruovanost animace a pomoci žákům odhalit i konstruovanost různých stereotypů (Ehrlich).

Animované filmy a pohyblivé obrazy jsou stále častěji využívány v oblastech, které se zabírají komunikací nebo sociálně-politickou kritikou a komentářem. V takových případech se většinou jedná o nenarrativní animaci, tedy animaci, „jejímž prostřednictvím lze kriticky zkoumat abstraktní, historické nebo současně sociálně-politické, ekonomické a industriální agendy, systémy a praktiky, stejně tak ji však lze využít na konkrétní fenomény, jakými jsou imigrace, homofobie, úmrtí v rodině nebo problémy dospívajících“ (Lavine). Animace se tak stává něčím podstatnějším, opouští svou auru pouhé zábavy a trávení volného času, ale ukazuje své možnosti a přínos v diskuzích a vzdělávání v daleko složitějších otázkách a problémech současné společnosti. Pohyblivé obrazy a animované filmy zabývající se těmito tématy diváky informují, poukazují na určité společenské problémy, zároveň zahrnují praktiky reklamy, propagandy a přesvědčování a odkrývají, co za mediálními konstrukty stojí a jak fungují. Animované informativní a propagandistické filmy mají za úkol své diváky nejen informovat, ale především vybídnout k jednání a akci, jenž má být přímým důsledkem sdělených informací (Lavine). Animovanou tvorbu je proto vhodné zařazovat do vzdělávacího procesu, v teoretické rovině se pro žáky stává poutavým zdrojem informací, ozvláštňením výuky, výpovědí umělců i nástrojem, který lze interpretovat, analyzovat a reflektovat, při praktickém využití animovaného filmu se žáci naopak mohou sami výtvarně vyjádřit, vyzkoušet teoretické znalosti filmové a mediální řeči na vlastní kůži a odhalit principy, na kterých pohyblivé obrazy, tedy i reklamy a různá internetová sdělení, fungují.

IV. specifika propojení galerijní edukace a filmové výchovy filmová/audiovizuální výchova

Internetový slovník základních pojmů filmové a audiovizuální výchovy označuje filmovou výchovu jako „oblast vzdělávání zaměřenou na rozvíjení kompetencí a znalostí recepce, analýzy, kritického hodnocení a tvorby filmových děl“, jejímž cílem je kultivovat esteticko-etický vztah ke kinematografii, umění a kultuře (Slovník – film/výchova). Film nemá přinášet pouhou zábavu, jeho úkolem je naplňovat estetickou a výchovnou funkci.

Předmět filmová a audiovizuální výchova se začal vyučovat na základních školách a gymnáziích v září 2010, kdy se stal novým doplňujícím, tedy nepovinným vzdělávacím oborem poskytujícím školám možnost obohatit vzdělávací obsah v oblasti Umění a kultura. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání vymezuje filmovou/audiovizuální výchovu především jako podporu rozvoje žáků – uživatelů filmových a audiovizuálních produktů, který rozvíjí jejich vnímavost, hodnocení vizuálních produktů a tvůrčí schopnosti skrze filmové/audiovizuální prostředky (RVP, 2017). Zařazením do RVP získala filmová/audiovizuální výchova jako předmět jasnou koncepci a oporu v cílech a vzdělávacím obsahu. Na Metodickém portálu RVP je navíc k dispozici řada materiálů, ze kterých je možné čerpat pro vlastní výuku, např. databáze informačních zdrojů nebo příklady dobré praxe. Především praktickou stránku filmové/audiovizuální výchovy, tvorbu vlastního filmového/audiovizuálního díla, je vhodné využít v rámci výtvarné výchovy.

Pohyblivá obrazová média, tedy filmy, televize, internetové stránky i počítačové hry jsou prostředkem pro vyjádření, jsou dominantním zdrojem příběhů, myšlenek a názorů a jsou stále důležitější částí našeho kulturního dědictví. Televize a video patří mezi první kulturní zkušenosti většiny dětí, v raném věku se naučí vytvářet smysl pro rychle se měnící obrázky na obrazovce, zvuky a hudbu, která signalizuje napětí nebo nebezpečí. Děti si rychle osvojí filmový a televizní jazyk, naučí se jeho kódy a konvence, díky kterým se pohyblivé obrazy mění v příběhy. Pochopí ale jen málo z toho, co vidí ve zprávách, televizních pořadech a seriálech, nejsou přesvědčeni o tom, co je skutečné a co předstírané. Proto je více než smysluplné, aby školy využily těchto znalostí a nadšení, které děti pro film, televizi a média mají a zapojily je do vzdělávacího procesu (Look Again).

Snaha propojit filmologickou tematiku, mediální edukaci a související pedagogické, umělecké a sémiotické aspekty má za cíl přispět k teoretické konceptualizaci a praxi filmové a audiovizuální výchovy (Mašek, Zikmundová). V současné školní praxi sílí tendence k propojování mediální, výtvarné, osobnostní a sociální výchovy s audiovizuálními médii, s rozvojem technologií pak graduje především podpora animované tvorby a videoumění (Hlávková in Mašek, Zikmundová). Kromě samostatného předmětu filmové a audiovizuální výchovy se ve školní praxi uplatňuje souvislost audiovizuální komunikace s obsahem vzdělávací oblasti Umění a kultura rámcových vzdělávacích programů. Na základních školách se vzdělávací obsah oboru Výtvarná výchova zabývá při rozvíjení smyslové citlivosti nejen klasickou uměleckou výtvarnou tvorbou, ale také fotografií, filmem a televizí. Okruh činností spočívajících v uplatňování subjektivity zase řeší audiovizuální typy vizuálně obrazných vyjádření jako je animovaný film, fotografie a elektronický obraz. V RVP pro gymnázia je v rámci Výtvarného oboru okruh Obrazové znakové systémy, který se zaměřuje na vytváření aktivních, individuálně založených postojů k obsahům obrazové komunikace a

V roce 2012 vyšla zpráva *Screening Literacy* jako výsledek výzkumu o stavu filmové výchovy v zemích EU. Doprovodné brožury *Country Profiles* a *Case studies* přinesly mimo jiné přehled stavu a případové studie filmové výchovy v jednotlivých zemích. V České republice se podobná iniciativa uskutečnila v roce 2015, kdy byla zpracována studie *Charakteristika pojetí filmové výchovy, příklady dobré praxe v evropských zemích a možnosti implementace v České republice*, která vychází ze zmiňované zprávy *Screening Literacy Report* a dokumentu *Framework of Film Education of Europe*. Další detailní zpráva *FilmED* z Univerzity v Barceloně přinesla výsledky výzkumu zkoumajícího problémy filmové výchovy a dobrou praxi evropských škol. Cílem studie byl souhrn dat pro Evropskou komisi a analýza používání FAV na školách.

Filmové médium je možné využít jako pomůcku a názornou ukázkou v hodinách dějepisu, literatury, přírodovědy nebo zeměpisu, a i přes to, že má v rámci kurikula filmová výchova své samostatné postavení, pohyblivé obrazy se často integrují do ostatních předmětů.

Miroslav Petříček hovoří o přínosu filmové výchovy, která dovoluje porozumět světu. Znalost filmového média a jazyka žákům přispívá v orientaci v realitě, která je mediálně zprostředkovaná a umožňuje pochopit film jako druh umění a médium uměleckého vyjádření. Panofsky už v roce 1934 uvádí, že právě film je faktorem, který nejvíce ovlivňuje názor, vkus, jazyk, oblečení, chování i fyzický vzhled obecnosti (Horváthová).



dílo Vincenta van Gogha, digitální expozice pařížského Atelier des Lumières, malby jako vizuální a hudební produkce pohyblivého obrazu; atelier-lumieres.com

doporučuje tvůrčí využití všech dostupných technologických prostředků, fotografie, filmu nebo počítačů (Mašek, Zikmundová).

Zásadním zlomem pro školní i amatérskou audiovizuální tvorbu byl příchod finančně dostupné technologie, audiovizuální a další pomocné techniky a nabídka velkého množství programů pro zpracování videa, které jsou jednoduché na osvojení. Animaci a pohyblivé obrazy lze dnes vytvořit pomocí běžného počítače a fotoaparátu, vlivem pokročilé digitalizace se zase zpracování a postprodukce audiovizuálních dat dostává na uživatelsky přívětivou úroveň a úprava videí je podobná úpravě digitálních fotografií, kterou žáci často již sami ovládají (Mašek, Zikmundová). Příchod digitální filmové tvorby tedy vedl k možnosti diváků stát se filmovými tvůrci. Práce s filmem zahrnuje i využití vzdělávacích možností, které digitální technologie nabízí, zároveň vede k uvědomění si všech omezení, který se s filmovou produkcí pojí a samotná tvorba se stává zásadní pro pochopení celého filmového průmyslu (Framework for Film Education). Žáci vychází z pozice, kdy je pohyblivé obrazy pouze mýj, vlastní filmovou tvorbou porozumí, jak filmy fungují, uvidí, že si média a reklamy přivlastňují mnohé filmové postupy s cílem apelovat na diváky-konzumenty, naučí se jejich principy analyzovat a odkrývat vše, co předkládají.

Digitální technologie nabídly umělcům i výtvarným pedagogům možnost propojení jednotlivých výtvarně-uměleckých disciplín. Multimediální umělecká díla se řadí do oblasti výtvarného umění díky své hmotné povaze, fotografie jsou tištěny na papír, videa promítána díky projektoru, kladou si nárok na čas a prostor, svou „hmotnou existenci“ naplňují starodávnou ideou o prostorové zabydlenosti umění“ (Babyrádová). Zároveň vzniká velké množství děl, která se šíří po internetu, rozděluje se tak prezentace výtvarných činností na prezentace virtuální a prezentace umístované do reálně existujícího času a prostoru. Úkolem výtvarné i filmové/audiovizuální výchovy je sledovat obě polohy, často se pak obě výchovy prolínají. Digitální technologie jsou prostředkem, které podporují fantazii a obohacují možnosti výtvarného vyjadřování, tradiční obory, př. malba a kresba, se propojují s digitální fotografií, videem a počítačovými programy (Babyrádová). Filmová/audiovizuální výchova by měla vést nejen k hodnotnému využívání těchto technologií a veškeré mediální produkce, ale zároveň ke snížení rizik, které mediální a audiovizuální produkce představuje. Je potřeba kriticky vnímat všechna mediální sdělení, reklamní i umělecké pohyblivé obrazy, rozlišit mezi nimi, interpretovat vztah mediálních sdělení a reality a poznat funkci a vliv médií na společnost (Mašek, Zikmundová). Současně také vnímat roli autora, jeho osobnost a názory, jako způsob sebevyjádření a způsob sdělení různorodých obsahů.

Pohyblivý obraz hraje důležitou roli také v rozvoji schopnosti kreativně a účelně myslet, mluvit, psát a tvořit. Žáci se učí pochopit konvence, kódy a pravidla výstavby pohyblivého obrazu, znalostí filmového jazyka a termínů mohou žáci provádět smysluplné analýzy, získat

sebedůvěru a pochopit klíčové koncepty, které vedou k vlastní produkci pohyblivých obrazů. Práci s pohyblivými obrazy se žáci dotýkají otázek týkajících se občanství a sociálních dovedností, filmy jsou ideálním zdrojem pro zkoumání emocí a pocitů, práce s médii nabízí řadu příležitostí k rozvinutí koncentrace a motivace k učení. Produkce pohyblivých obrazů ve skupině, jak se to v případě animované tvorby nabízí, může zahrnovat rozvoj uvědomění si svého já, svých pocitů a postavení v rámci třídního kolektivu, potažmo i celé společnosti. Žáci mohou experimentovat s celou řadou materiálů, vytvářet loutky a rekvizity pro vlastní animovaná díla, pracovat se zvukem, pořizovat a analyzovat zvukové stopy a rozvíjet tak svou tvořivost a fantazii (Look Again).

Kreativní proces tvorby pohyblivých obrazů zahrnuje analytické, experimentální, technické, praktické i expresivní dovednosti, estetické porozumění a kritický úsudek, intelektuální i imaginativní schopnosti a pochopení vzájemných vztahů mezi pohyblivým obrazem a jinými uměleckými formami a disciplínami. Filmová tvorba také vyžaduje porozumění pozici, kterou film v současném světě zastává a uvědomění si kontextu, ve kterém filmová produkce probíhá (Framework for Film Education). Žákům nabízí možnost experimentovat s filmovou surovinou a rozšířit tak chápání pohyblivých obrazů, stávají se živým procesem, materiálem, který je možné přetvořit, podrobovat kritice nebo využít v rámci vlastní tvorby, opouští se představa jejich srchovanosti i bezmezná důvěra v média, která tyto obrazy produkují a využívají ke svému cíli.

Mezi klíčové dovednosti, které žákům filmová tvorba přináší, patří schopnost sebevyjádření a nezávislost při zkoumání tvůrčích postupů a myšlenek, osvojení technických, tvůrčích i analytických zkušeností různých forem a stylů pohyblivého obrazu, schopnost demonstrovat a organizovat své myšlenky a nápady a užívat filmařskou techniku. Prostřednictvím zkoumání a experimentování s filmovými procesy žáci rozvíjí své myšlení, kreativitu, nachází spojení mezi vlastní prací a prací ostatních i vazby na další umělecká díla a kulturní artefakty. Naučí se produkovat celistvé dílo pro širší publikum a následně vyhodnocovat jeho účinnost a pochopení diváky (Framework for Film Education). Dále se otevírá otázka prezentace pohyblivých obrazů, žáci poznají, jak způsob a lokace prezentace působí na samotné dílo, uvědomí si, že každé prostředí má své požadavky, kterým se dílo a jeho autor snaží vyhovět.

Film a pohyblivý obraz ve výuce žákům pomáhá k sebeuvědomění, k pochopení vlastních pocitů, myšlenek i kulturní a národní identity a historie. Současně může naučit mnoho o ostatních kulturách a společenských hodnotách napříč světem i dobou. Film je společenskou formou zakořeněnou do historie, je sociálním rámcem, prostorem pro sekání lidí různých názorů i společenských vrstev, prostředkem pro pochopení mezikulturních a mezigeneračních rozdílů a pro zapojení do společenských debat a diskuzí (Framework for

Styčné body a výstupy mezi F/AV a výtvarnou výchovou lze nalézt mezi očekávanými výstupy pro 2. období 1. stupně ZV, žák:

: experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace
: vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářející pohybový efekt.

Výtvarné prvky v rámci F/AV ustanovuje RVP mezi *Učivem*, jsou jimi: kresby vytvořené různými technikami, pořízené v sériích pro vytvořené iluze pohybu, vizuální hry s těmito prvky.

Očekávanými výstupy 2. stupně ZV pro F/AV, které se pojí s prvky výtvarné výchovy, jsou mimo jiné i dovednosti užívat barvu jako výrazový a dramaturgický prostředek pohyblivého obrazu při vlastní tvorbě a schopnost pracovat samostatně s kamerou nebo fotoaparátem a ovládat jejich funkce pro svůj tvůrčí záměr (RVP ZV in Horváthová).

RVP pro gymnázia věnuje pozornost především tvorbě a záměru filmového nebo audiovizuálního díla, individuální tvůrčí zkušenosti a prožitku z ní.

Očekávané výstupy pro F/AV v RVP G, které využívají výtvarné prvky, jsou např. experimenty s užitím barvy v barevné dramaturgii vlastního projektu, fotografie s klasickým filmovým materiálem nebo digitální fotografie.

V sekci *Učivo* pro toto období se uplatňují výtvarné postupy jako animace a videoart, práce s kamerou a fotoaparátem, práce se světlem, výtvarný koncept audiovizuálního projektu, kreativní práce se stříhovým programem, téma umělecké dílo versus komerce a manipulace nebo umělecké kontexty (RVP G in Horváthová).

Díky F/AV dochází k rozvoji žáků jako uživatelů filmových/ audiovizuálních prostředků, F/AV podporuje schopnost vnímat a formulovat názor na díla vytvořená těmito výrazovými prostředky. Důležitá je i vlastní tvůrčí zkušenost, činnosti, při kterých se uplatňuje subjektivita, rozvíjí se schopnosti pozorování, smyslové vnímání a fantazie a prohlubují se komunikační schopnosti. Žáci díky F/AV pochopí fyziologickou podstatu vnímání pohyblivých obrazů, propojení s ostatními obory, naučí se užívat audiovizuální sdělení, osvojí si specifický jazyk pro vlastní vyjadřování a naučí se využívat digitální technologie jako prostředku k realizaci vlastního záměru.

Film Education). Filmové médium se stává užitečnou pomůckou vzdělávacího procesu, která je aktuální v každém životním období, doprovází žáky dětstvím, dospíváním, jednotlivé filmy a pohyblivé obrazy se věkem mění, filmová řeč, principy, znaky a kódy zůstávají. Pohyblivé obrazy budou vždy vyhledávaným médiem, ke kterému mají diváci blízko, proto je nutné, aby jeho obsahu rozuměli a správně jej interpretovali.

Reflexí, diskuzí nad filmovými díly a uměním pohyblivých obrazů jsou žáci vedeni k filmové a mediální gramotnosti. Ta je repertoárem porozumění, znalostí a dovedností, které nám umožňují účastnit se veškerého společenského, kulturního i politického života. Tento repertoár nutně zahrnuje schopnost číst a psát v rámci jiných médií než tištěných, tedy v médiu pohyblivého obrazu a zvuku a v hypertextu struktury digitálního světa (Reframing Literacy). Žáci by měli umět identifikovat různé filmové postupy stojící mimo mainstreamovou filmovou produkci, např. experimentální, umělecké, amatérské a televizní filmy, pohyblivé obrazy, digitální a internetovou videotvorbu a pochopit, jak tyto kontexty ovlivňují filmovou formu. Zároveň by se žáci měli seznámit s historickým i současným technologickým vývojem v oblasti filmové produkce od předchůdců pohyblivých obrazů, jako je fotografie, laterna magika a původní optické hračky, přechod od němého ke zvukovému filmu, od analogové k digitální filmové tvorbě a rozsah, nakolik současná tvorba digitálních médií otevřela, nebo naopak omezila, možnosti filmové tvorby (Framework for Film Education). Optické hračky, př. thaumatrop nebo flipbook, žákům jednoduchým způsobem představí princip animovaných filmů, srovnáním prací vytvořených moderními technologiemi mohou žáci pochopit, jak funguje současná produkce animovaných filmů a práce velkých animátorských studií oproti nezávislým tvůrcům umělecké animace.

Filmové vzdělání je základem pro rozvoj celé řady životních dovedností, žáci jsou vedeni ke zvědavosti, empatii, toleranci a radosti z tvorby. Tyto dispozice jsou klíčem k osobnímu rozvoji, občanské zodpovědnosti a dovednostem důležitým pro spokojený život, př. schopnost spolupráce, komunikace, organizace, řešení problémů kreativním způsobem nebo přijetí odpovědnosti za vlastní i společnou práci. Film nás nutí k dialogu, ať už k dialogu mezi tvůrcem a divákem, dialogu se samotným filmovým médiem nebo dialogu s ostatními diváky, cítíme potřebu sdělit, jaké pocity v nás film vyvolal. K tomu je zapotřebí porozumět filmovému jazyku a diskurzu, který nám umožňuje vyjádřit názory, zážitky a pocity v různých kontextech – během vyučování, při diskuzi s přáteli, na internetových fórech a sociálních sítích nebo při veřejné prezentaci (Framework for Film Education

Cílem výuky filmu a pohyblivého obrazu je rozvinout osobní kritický rámec, který žákům umožní nahlížet na filmy z estetické, kulturní, kreativní i emocionální perspektivy. Zásadní je také schopnost rozeznat, jak film reflektuje různé kultury a jejich hodnoty, jakým tématům se film věnuje, rozpoznat kulturní reference i zkušenosti z vlastního života a

zasadit film do specifického sociálního a historického kontextu (Framework for Film Education). Filmová výchova je prostředkem k rozvoji vizuální gramotnosti. Žáci by měli být vedeni ke schopnosti posoudit, co je záměrem tvůrce a dospět ke komplexnímu zhodnocení všeho, co nám film a pohyblivé obrazy přinesly. Hlubší filmová analýza zahrnuje vědomé vyjádření jednotlivce a kolektivu i vliv řady sociálních faktorů, socio-ekonomického prostředí a technologické inovace. Žáci by měli dokázat popsat sociální, kulturní a ekonomické kontexty filmu i konkrétní kontexty, které přímo ovlivňují estetiku filmu a pohyblivého obrazu, např. jak vývoj kinematografie ovlivňuje návyky diváků nebo jak vývoj společnosti souvisí s televizí, videem a online sledováním na internetu (Framework for Film Education).

V. galerijní edukace

Radek Horáček popisuje výtvarné umění jako osobitý typ komunikace a kontakt s ním lze tedy nejlépe navazovat různými komunikativními postupy. Součástí umění vždy byly různé komentáře, interpretace a další výklady, které doplňují a podmiňují prožitek z uměleckých děl. Interpretace se vždy tvoří ze tří hlavních zdrojů informací, tedy 1. ze samotného díla, jeho dobového kontextu a osobnosti autora, 2. z názorů historiků umění a 3. našeho vlastního vnímání (Horáček). Galerijní programy se snaží zprostředkovat všechny tři zdroje najednou, tedy fyzicky přítomné dílo, popisek nebo komentář lektora, průvodce, kurátora i prožitek – zážitek – ze samotného díla. K tomu slouží různé typy galerijní edukace, které vedou účastníky skrze kontakt s uměleckým dílem a zážitek k lepšímu rozmanitějšímu poznání a k nabytí nových zkušeností.

V rámci galerijního vzdělávání vymezuje Horáček pojem „animace“, kterým vyjadřuje proces oživení osobní tvořivé aktivity, ta je nutným prostředkem k otevření cesty k vnímání současného umění. Animace v galeriích jsou „oživující činnosti, při nichž návštěvníci pomocí různých materiálů či předmětů vytvářejí dílčí výtvarné etudy, které svým principem, technologií nebo obsahovým zaměřením navazují na sledované výtvarné dílo“ (Horáček). Mezi běžnou praxí galerijní animace najdeme různé kurzy, tvůrčí dílny, workshopy i ateliérové dny, jejichž náplní je praktická činnost žáků a dalších účastníků. Výtvarné aktivity jsou většinou koncipovány jako týmová práce, vytváření vlastního názoru by ale mělo být individuální záležitostí, formovat se může při diskusi nad výtvarnými díly, která je prostředkem vedoucím k rozvoji individuality a k upevnování vlastních názorů. Galerie by tedy měly být místem přímého kontaktu s uměním, místem zážitků, vzdělávání, setkání a společenského dění (Horáček). Vzdělávací úloha galerií a muzeí je dnes jejich nedílnou součástí, nabídka edukačních programů se pak řídí současnými výstavami. Výjimkou tak nejsou ani galerijní programy zaměřené na práci s pohyblivým obrazem a animací.

Využití filmu, animace a audiovize ve výuce je přínosné pro všechny vzdělávací obory a je důležité, aby si každý obor dokázal nalézt svou interpretační rovinu. Mašek a Zikmundová navrhuje řadu specifických oblastí a otázek, které se otevírají s využitím filmu a audiovize ve výuce, např. reflexe jazyka a audiovizuální komunikace a analýza paradigmatické a syntagmatické stavby audiovizuálních sdělení, dále interpretace vztahu audiovizuálního díla ke skutečnosti, role filmu v životě jedince i společnosti, vliv audiovize na kulturu a politiku, etické poselství a kontroverze obsahů, žánrová reflexe, vztah literárního, filmového a dalších druhů umění k audiovizi nebo role narace, fikce a manipulace v audiovizi. (Mašek, Zikmundová).

Výuka v muzeu a galerii přivádí žáky do jiného kontextu, podmínky nejsou stejné jako ve školním prostředí. Řada pedagogů využívá galerijní nabídky aktivit jako doplňku k formálnímu vzdělávání ve škole. Aktivity mají edukační charakter, zároveň obsahují zážitek a zanechávají u žáků emoce, pro které se budou do galerie/muzea znovu vracet (Pešková). Muzejní a galerijní pedagogika sleduje současné filozofické, psychologické, sociologické a komunikační aspekty a ve svých aktivitách z nich vychází. V muzeích a galeriích se formuje i pochopení vztahů mezi kulturou, komunikací, vzděláním a vlastní identitou (Hooper-Greenhill in Pešková). Vzdělávání v galerii nebo muzeu umění probíhá skrze komunikaci s cílem zprostředkovat informace, obsahy a významy vystavených děl i skrze vlastní výtvarnou tvorbu žáků, snadno se tak snoubí teorie s praxí. Galerijní edukace chce ukázat cestu k různým interpretacím daných obsahů a srozumitelně přiblížit díla širokému publiku se zachováním kvality sdělovaných informací (Jagošová, Mrázová).

Pešková navrhuje výukové metody, které jsou vhodné právě do prostředí galerie a muzea. Metoda, která má v muzeu nebo galerii ideální podmínky, je objektové učení. Muzeum nebo galerie zprostředkovává přímý kontakt s uměleckými předměty, které jsou nositelem informací, originály uměleckých děl navíc umožňují pochopit jedinečnost a hodnotu vystavených předmětů. Z koncepce konstruktivistické pedagogiky vychází metoda kritického myšlení, v muzeu a galerii si žáci konstruují nové poznatky na základě svých zkušeností, navazují na znalosti a informace, které získali ve škole. Svě pevné místo má v galerii/muzeu dále metoda výuky zážitkem. Se zážitkem dochází k probuzení emocí, které upevňují prožitek a dochází k lepšímu a trvalejšímu zapamatování. Zároveň se podporuje samostatné vzdělávání, které je motivováno vlastním zájmem a je tedy přínosnější, vede k reflexi dané problematiky i učení o sobě samém a vlastních způsobech uvažování (Pešková). Jagošová, Jůva a Mrázová vidí důležitost muzejní edukace v jejím přispění k humanizaci a kultivaci široké vrstvy obyvatelstva, které umožňuje setkání s uměleckými originály a přináší vizuální, taktilní, auditivní, mnohdy i čichové nebo motorické zážitky, často s využitím moderních technologií (Jagošová, Jůva, Mrázová). Tím jsou tyto aktivity přitažlivé pro co nejširší publikum, pro návštěvníky různých generačních i společenských vrstev a návštěva muzea/galerie může sloužit jako hodnotný způsob trávení volného času i prostředek socializace.

Edukační činnost spojená s návštěvou galerie/muzea by měla být třífázová, první fáze probíhá před návštěvou galerie nebo muzea v rámci výuky ve škole, kde vyučující připravuje žáky na návštěvu instituce. Druhou fází tvoří galerijní program k výstavě, probíhá různými výukovými metodami, často právě výtvarnou tvorbou, která se odehrává přímo v prostoru galerie/muzea. Třetím krokem je reflexe a rozšiřující aktivity opět ve školním prostředí, kdy pedagog navazuje na program galerie (Fulková, Jakubcová, Hajdušková, Sehnalíková). Samotnou expozici chápeme jako hlavní prezentační formu galerie nebo muzea, je ale také

prostředím, ve kterém se mohou návštěvníci účastnit řízeného edukačního procesu a zároveň se učit i spontánně. Expozice je tak edukačním médiem, které by mělo zohledňovat vzdělávací hledisko, vyjít vstříc vzdělávacím potřebám návštěvníků, poskytnout podmínky pro vzdělávací aktivity a nabízet pro školy i veřejnost edukační programy, textové a jiné edukační pomůcky (Šobáňová).

V rámci galerijní edukace se využívá celá řada různých edukačních materiálů. Nejčastěji se využívají speciální pracovní listy, se kterými mohou žáci pracovat přímo v galerii, v přípravné fázi ve škole i po návštěvě galerie v rámci reflexe. K dalším principům a strategiím, které se uplatňují v rámci expozic, patří aplikace různých inovativních prvků, uplatňuje se princip interaktivity, zásady „hands-on“, využívají se digitální média i didaktické a zábavní prvky, které mohou zohledňovat specifické vzdělávací potřeby návštěvníků. Didaktické pomůcky a zábavní prvky také odpovídají na potřebu poznávat prostřednictvím hry a manipulace, vlastním zážitkem, představují možnost, jak naplnit požadavek interaktivity a vlastního smyslového zážitku, expozice jsou díky tomu atraktivnější a v návštěvnících se utváří pozitivní vztah k instituci muzea a galerie (Šobáňová). Nové technologie v expozicích žákům přinášejí informace o vystavených artefaktech jazykem a způsobem, kterému žáci dobře rozumí, žáci jsou zvyklí na virtuální prostředí a získávání informací touto formou je pro ně zcela přirozené. Využití digitálních technologií v expozici má řadu výhod, které podporují didaktičnost a zároveň vzbuzují zájem návštěvníků. Jsou prostředkem, který může přinášet doplňkové informace, překlad do jiných jazyků (včetně znakového jazyka pro neslyšící nebo auditivní stopy pro zrakově postižené), podporují kontextualitu a zvyšují atraktivitu celé expozice. Nová média a digitální technologie v galerii také zvyšují dramatickosti a iluzivnost prezentace, umocňují celkový prožitek a svou interaktivitou umožňují participaci návštěvníků (Šobáňová). V současné praxi je rozšířeným trendem používání tabletů a nejrozličnějších mobilních aplikací (viz. následující kapitola).

Edukační materiály a přístupy k výstavě by měly navazovat na příslušné rámcové a školní vzdělávací programy a na školní výuku, měly by poskytovat náměty a témata pro další rozvíjení obsahu ve školní výuce. Vzdělávací program v galerii nebo muzeu by měl zahrnovat také materiály pro pedagogy, např. ve formě katalogů k výstavě, obrazových reprodukcí, které lze využít v rámci školní výuky, teoretických textů k výstavě a informačních materiálů a manuálů, jak didaktické materiály použít a jak pracovat se žáky na výstavě a jak na program navázat během výuky ve škole (Fulková, Jakubcová Hajdušková, Sehnalíková). Návštěvu galerie učitelé zasazují do širšího kontextu, do tematického plánu, řady, nejedná se o jedinečnou událost odtrženou od školní reality, ale naopak o její přímou součást.

Samozřejmostí vzdělávacích programů v galerii je reflexe, ta může být verbální nebo výtvarná, individuální nebo skupinová, může mít formu reflektivního dialogu mezi žáky nebo

Metodika realizace vzdělávacího galerijního/muzejního programu definuje různé typy edukačních přístupů a materiálů, kterými jsou:

1. pracovní listy a sešity;
2. tzv. Bílé desky, tzn. didaktické materiály pro učitele;
3. CD/DVD pro školy;
4. projekce filmů;
5. aktivní zóny ve výstavě;
6. digitální hry ve výstavě
7. objekty k haptickému a jinému smyslovému vnímání;
8. herní zóny;
9. komentované prohlídky s kurátory nebo umělci;
10. přednášky;
11. výtvarné ateliéry a dílny;
12. mobilní dílny ve výstavě;
13. dětmi vedená komentovaná prohlídka;
14. performativní aktivity ve výstavě;
15. umělcem vedené aktivity k výstavě.

(Fulková, Jakubcová Hajdušková, Sehnalíková).

mezi pedagogem a žáky, kdy si účastníci sdělují své zkušenosti a poznatky z výstavy. Pedagog klade reflexivní otázky, tedy otázky, které motivují žáky, pomáhají jim sdělit své dojmy, zážitky a zkušenosti a uvědomit si, co se během programu naučili a jakým způsobem, své zjištění formulovat (Fulková, Jakubcová Hajdušková, Sehnalíková). Prvotní reflexe může probíhat ihned po skončení programu v galerii, další s odstupem v následující hodině ve škole. Muzejní a galerijní obsah tedy staví na konstruktivistickém postupu a procesu E-U-R, který je zahájen evokací. Žáci si sdělují, co o tématu ví, vybavují si znalosti, podílí se s ostatními o své poznatky a tím jsou motivováni k nabývání dalších. Proces pokračuje uvědoměním, kdy žáci pracují s novými informacemi a propojují je se svými znalostmi. V závěru celého procesu přichází reflexe, kdy žáci reflektují celý proces učení (Šobáňová).

Při reflexi se rozvíjí schopnost žáků mluvit o uměleckých dílech, rozvíjí se metakognice, vizuální gramotnost, tedy soubor kompetencí, pomocí kterých se jedinec orientuje ve světě vizuálně vnímaných jevů a vizuální komunikace, zároveň je její aktivní uživatel i tvůrce. V galerijní edukaci, která žákům zprostředkovává přímý kontakt s uměním, dosahují žáci vizuální gramotnosti snáze, při setkání s uměleckými díly se rozvíjí percepční senzitivita, prostředí galerie a muzea napomáhá utvářet životní styl a pozitivní vztah k návštěvám galerijních a muzejních institucí, požadavek kritického myšlení se rozvíjí v rámci diskuzí první fáze galerijní edukace i v závěrečných reflexích. Přímý kontakt s uměleckými exponáty také snáze vyvolá řadu emocí, které jsou silnější, než by kdy poskytly tištěné reprodukce. Návštěva galerie v žácích zanechává silné prožitky a vzpomínky, na které mohou zpětně navázat v rámci svého výtvarného sebevyjádření.

Vizuální gramotnost je charakterizována jako percepční senzitivita vůči prostředí života a vztahů jedince, jako kulturní habitus, prostor, v němž se utváří životní styl, jako schopnost kritického myšlení, jako estetická otevřenost k emocionálním stránkám vizuálního díla a emočním vztahům a procesům nebo jako schopnost vizuální působivosti ve smyslu kreativní činnosti (Jakubcová Hajdušková, Fulková, Sehnalíková).

V současné galerijní a muzejní praxi je kladen důraz především na tzv. „edutainment“, tedy doslova propojení vzdělávání a zábavy, *education a entertainment*, pojem vystihující druh zábavy, jejímž prostřednictvím se může účastník vzdělávat, často nevědomky. V galeriích a muzeích to znamená především využívání různých divácky zajímavých prostředků, nových technologií a interaktivních prvků přímo v expozicích. Už samotné webové stránky institucí se mohou stát zdrojem edutainmentu, často obsahují interaktivní prvky, př. virtuální prohlídky ve formě počítačové hry vedoucí uživatele k poznávání vystavených artefaktů, filmové klipy a upoutávky, poutavě zpracované informace o umělcích, online práci s exponáty apod. Příkladem mohou být webové stránky galerie Centre Pompidou „*Click Art*“ nebo stránky Britského muzea „*Young Explorers*“ (Šobáňová, 2012). Galerijní praxe dnes v rámci edutainmentu zapojuje nové technologie přímo do výstavních prostor, svým interaktivním rozhraním žákům tyto média zprostředkovávají informace a stávají se tak žádaným zdrojem vzdělávání i zábavy.

VI. filmová výchova v galerii/muzeu

Galerijní programy zaměřené přímo na film a pohyblivý obraz jsou typické především pro filmová muzea a stálé expozice pohyblivého obrazu, nejsou ale výjimkou ani u krátkodobých výstav v galeriích současného umění, které se zaměřují na audiovizuální a multimediální práci umělců, video a pohyblivé obrazy. Během těchto programů jsou návštěvníci seznámeni např. se základy filmové řeči, pochopí, jak se pracuje s velikostí záběrů, s vyprávěním, střihem, zvukem nebo hudební složkou. Během diskuze nad projekcemi se může rozvinout diskuze týkající se obsahu filmového sdělení i možnostmi vnímání a různých interpretací pohyblivého obrazu z různých úhlů pohledu (Chaloupková). Žáci se mohou učit vymežit filmové žánry, zasadit díla do širšího historického i společenského kontextu, propojit své znalosti z dějepisu, literatury nebo občanské výchovy. V jiných programech se pracuje s praktickým využitím pohyblivých obrazů pro vlastní výtvarné sebevyjádření, žáci se učí základům hrané i animované filmové tvorby, videoartu, VJingu apod. Programy zaměřené na filmové projekce v galeriích i kinosálech nutí diváka formulovat vlastní názor, přemýšlet nad prezentovaným dílem, zdokonalit se pozorovací, interpretační a analytické schopnosti. Divákům pomohou pochopit filmové vyjadřovací prostředky a jejich užití pro vyprávění příběhů (Chaloupková). Získané teoretické zkušenosti z filmových analýz a interpretací mohou žáci využít v řadě praktických programů zaměřujících se na tvorbu pohyblivých obrazů. V galerijní/muzejní pedagogice se často užívá především animovaného filmu.

Animované filmy slouží v rámci galerijní edukace jako vzdělávací prvek a plní funkci obdobnou hranému filmu, který lze podrobně analyzovat, žáci tak mohou zkoumat obsahové i formální aspekty pohyblivých obrazů. Běžná je také přímá realizace vlastního pohyblivého obrazu, krátké animace nebo kompletního animovaného filmu, využívají se například fotografické reprodukce exponátů z výstavy, které se uvádí do pohybu. Při práci s animací a pohyblivým obrazem získávají účastníci muzejního nebo galerijního programu teoretické i praktické základy, vyzkouší si, jak pracovat s fotoaparátem, kamerou a počítačovým softwarem, naučí se zpracovat příběh a filmařsky jej převyprávět, získají informace o uměleckých dílech, lépe poznají výstavu a její koncepci a otestují své schopnosti spolupráce, komunikace a práce v týmu. Díky praktické činnosti také lépe pochopí základní principy animovaného filmu, poznají možnosti pohyblivého obrazu, triky i různé animační techniky. Mohou se dostat až k práci s kostýmy a scénografií, naučit se pracovat s filmovou řečí a převést vlastní příběhy do vizuální podoby filmu. Při animování rozvinou svou fantazii a představivost, vyzkouší si různé role ve filmové produkci, naučí se pracovat s rozličným výtvarným materiálem, se zvukem, hudbou a dabingem a naučí se pečlivě a trpělivě pracovat. Součástí doprovodných programů výstav pohyblivého obrazu a kinematografie mohou být i prekinematografické přístroje a optické hračky jako thaumatrop, flipbook, zootrop nebo

S novými médii a pohyblivým obrazem v galerii se žáci mohli setkat v řadě projektů, ze kterých dnes učitelé i lektori čerpají inspiraci do svých hodin a dalších aktivit. Příkladem je projekt *Film aktivně*, který probíhá od roku 2006 v kině Aero v Praze a na základě filmových ukázek žákům přibližuje základní principy filmu. Multimediální vzdělávací projekt *Artcrossing* (2006-2008) realizovala Národní galerie v Praze, jehož součástí byl program *Digitální hrátky a záludnosti interpretace*, který zprostředkoval teoretickou i praktickou stránku fotografie a její interpretace nebo program *Dílo (v) pohybu* autora Pavla Mrkuse, ve kterém se zpochybňovala pasivní konzumace současné audiovizuální kultury. Projektem, který se zabýval kurikulárními dokumenty výtvarné a občanské výchovy a jejich zavádění do praxe, je mezinárodní projekt *Obrazy a identita*. Projekt zkoumal mimo jiné i využití fotografie ve výtvarné výchově, praktické úkoly pro žáky se zaměřovaly např. na technické parametry fotoaparátů nebo hledání souvislostí fotografií (Sekyrková).

praxinoskop, které poslouží jako ukázka principu, na kterém vznikají současné animace a některá mediální sdělení (Chaloupková). Pohyblivé obrazy v rámci galerijní edukace žákům přiblíží postupy současného umění a v poměrně krátkém čase jim umožní vytvářet působivé výtvary. Řada galerií a muzeí také disponuje prostředky, které nejsou ve školní výuce přístupné, moderní technologie, příslušenství a softwary tak obohatí školní praxi a umožní žákům poznat způsoby, jak současní umělci pracují a rozšíří obzory pro jejich vlastní výtvarné vyjádření. Výtvarná složka pohyblivých obrazů a animovaných filmů se stává základním vyjadřovacím prostředkem, skrze který žáci komunikují a vytváří své fiktivní světy. Prostřednictvím animace se žáci naučí pracovat i s dalšími médii, např. hudbou, zvukem a mluveným slovem. Pochopí, jak může zvuk a vhodný hudební doprovod ovlivnit atmosféru díla, dodat autenticitu a stát se významotvorným prvkem (Hanuš).

VII. výtvarná výchova v souvislosti s filmovou/audiovizuální výchovou a galerijní edukací, nová média ve výuce

Výtvarná výchova reaguje na rozvoj nových technologií, v současné praxi do výuky a umělecké tvorby proudí digitální technologie čím dál častěji. Výtvarná výchova tak již nelpí na zručnosti a dovednostech estetického charakteru, dnes se předmět výtvarné výchovy mění, mění se diskurz reprezentovaný novými pojmy jako je výtvarná a vizuální kultura, vizuální gramotnost, které původní rámec dalece přesahují, rozšiřují a odráží požadavky nových kompetencí kladených na současného člověka. Nové technologie změnily celou oblast umění, prolínají se různé proudy a techniky, dochází k rekontextualizaci samotného pojmu umění a úkolem výtvarné výchovy je na tyto procesy adekvátně reagovat (Francová). Práci s novými médii a digitálními technologiemi se žáci vymaní z pasivního přijímání prezentované obraznosti i hodnot, které zprostředkovávají, stávají se tvůrci a aktivními uživateli audiovizuálních sdělení.

Média jsou pro žáky přístupnějším prostředkem sebevyjádření, rozšiřují výrazové možnosti, otevírají prostor pro novou expresivitu. Tradiční prostředky jsou pro žáky cizí, vyžadují více času a ovládnutí výtvarné techniky, proto žáci raději pro tvorbu často volí digitální technologie, tedy cestu relativně jistou a uživatelsky komfortní. Digitální technologie nabízí možnost vyjádřit se dokonalou formou a nezabývat se problematikou formálních dovedností. S novými technologiemi mohou žáci experimentovat a snadno opravit své chyby, bojí se proto překážka tvořivosti (Štěpánková). Využití fotoaparátů, mobilních telefonů, kamer a počítačů tak žákům poslouží v případě krize dětského výtvarného projevu, kdy se žáci snaží o co nejrealističtější napodobení skutečnosti, zároveň se setkávají s neschopností tohoto cíle dosáhnout. To podlamuje jejich sebevědomí i chuť jakéhokoli

výtvarného vyjadřování. Avšak právě moderní technologie ve výtvarné výchově pomohou toto období nejistoty a nezájmu k výtvarné tvorbě lépe překlenout.

Vančát vidí důsledky užití nových technologií ve výtvarné výchově také především v demokratizaci možnosti tvorby obrazu a s tím i rozšíření vizuální gramotnosti, dále pak v demytizaci reflexivního vztahu zobrazení ke skutečnosti. Žáci se naučí chápat souvislosti obrazu a jazyka a jejich vzájemné podmíněnosti. V neposlední řadě znamená příchod moderních technologií plynulý přechod mezi koncepty DBAE a VCAE, tedy disciplined-based art education, výtvarnou výchovou založenou na dějinách výtvarného umění a visual culture art education, VV založenou na vizuální kultuře (Vančát).

Výtvarná výchova může využít nová média i jako prostředek tvorby se záměrem větší distance od světa a jeho problémů, prostředek, který žákům pomůže zaujmout objektivní hledisko. Jako autoři pohyblivých obrazů se žáci stávají spíše vnějšími pozorovateli situace než jejími účastníky. Tento distanční postoj se pojí s téměř bezkontaktním prostředkem záznamu pomocí mobilního telefonu, kamery nebo fotoaparátu, blíží se odosobněnému analytickému způsobu uvažování. V současné umělecké praxi je důležitý především koncept díla, ten je vždy nedílnou součástí a mnohdy fyzické dílo zcela zastupuje, estetický požadavek se vytrácí, zůstává pouze racionální rovina (Štěpánková).

Nové technologie tak žákům pomáhají zprostředkovat novou vizualitu, ve výuce by ale neměly vstoupit na místo všech stávajících prostředků. Především ve výtvarné výchově je nenahraditelná přímá zkušenost s materiálem, zapojení smyslů a manuální práce, sebezkušenost při práci tradičními výtvarnými technikami, trpělivost, ponoření se do činnosti, tzv. flow zážitek, zapomnění se v čase, prožití emocí a jejich využití v samotné tvorbě i přijetí výsledků tvorby, které nelze zvrátit, pouze dále tvořivě využít (Štěpánková). Právě práce s animovaným filmem v sobě nese propojení tradičních výtvarných prostředků při tvorbě kulís, scén i postav a moderních technologií, které uvedou statické obrazy do pohybu. Využitím filmové produkce jako výukového materiálu je možné do výuky integrovat současné trendy a ikony, které jsou žákům důvěrně známé, zároveň rozkrýt jejich symbolickou podstatu a ukázat, jakou výpověď o dnešní kultuře v sobě nesou. Žákům je tak usnadněn přechod do celého symbolického a metaforického světa umění (Besmáková).

Počítačová umělecká animace, videa a další pohyblivé obrazy sblížily oblasti technologií a umění. Digitální postprodukce a úprava obrazů usnadnila dosažení originální estetiky a speciálních efektů, animace může interagovat s vizuálními efekty, kombinovat ruční estetiku s 3D objekty a tím dosahovat větší působivosti. Moderní technologie animátorům ulehčily přechod k jiným platformám, které destabilizují hranice animace, výtvarného umění a kinematografie. Technologie usnadnily transformaci malby, kresby, grafiky a

dalších tradičních výtvarných technik prostřednictvím editačního procesu do pohyblivých obrazů a filmů (Sarrat, Hernandez). Žáci mohou snadno probudit svá díla k životu, speciální počítačové programy jim umožňují rozpohybovat statické obrazy a tím i zvýšit zájem o uměleckou tvorbu.

Digitální technologie zároveň umožňují prolínání vzdělávacích oborů, např. práce s počítačem, která funguje jako samostatný předmět informatika, se může stát vyjadřovacím prostředkem v rámci výtvarné výchovy. Počítačovou tvorbu lze využít v kombinaci s jinými médii, může posloužit k úpravě fotek, videí i obrazů vytvořených tradičními technikami nebo ji lze využít zcela samostatně, např. při tvorbě počítačové grafiky (Sekyrková). Ve výtvarné výchově najdou nové technologie bohaté uplatnění, usnadní fúzi různých oborů, příkladem může být tvorba animovaného filmu, kde dochází ke kombinaci rozličných technik a postupů i otevírání současných otázek a problémů.

S novými technologiemi se mění i samotná produkce animovaných filmů a pohyblivých obrazů, přesto se mnoho softwarů a příslušenství pro digitální animaci stále zaměřuje na produkci stylů a textur, které se zdají být vytvořené ručně a pro své uživatele představují iluzi práce s tradičními nástroji. Příkladem mohou být nástroje tužky, gumy nebo štětce ve Photoshopu, použití výřezů v programu Flash nebo práci s vrstvami v After Effects, která připomíná původní tvorbu animovaných filmů za pomoci tzv. multiplane kamery. Vzniká tak paradoxní vztah mezi digitální revolucí a řemeslnými technikami, navzdory své virtualitě poskytují editační programy taková pracovní rozhraní, která napodobují ruční výtvarné techniky, zároveň však umožňují animátorům vyjadřovat své záměry mnohem přímějším a snazším způsobem (Sarrat, Hernandez). Žáci si práci s technologiemi a počítačovými programy osvojují podobně jako si osvojují různé tradiční výtvarné techniky, v rámci výtvarné výchovy se pak naučí chápat obě roviny jako prostředky tvůrčí práce a kreativity.

Současný digitální kontext ustanovil pravidla animované produkce, která vyžaduje větší dělbu práce, ztrácí se umělecké hledisko a otevírá se diskuze, zda je animace i nadále médiem, ve kterém lze individuálně autorsky tvořit. Hybridizace různých uměleckých forem charakterizující současnou kulturu a digitální revoluce otevřely animované tvorbě nové obzory. V současné nezávislé a experimentální animaci naopak začalo hrát hlavní roli opět výtvarné umění, animace se stala způsobem, jak do pohyblivých obrazů začlenit různé výtvarné disciplíny (Sarrat, Hernandez). Žáci se při praktické tvorbě animovaného filmu naučí ocenit výsledky vlastní tvorby a chápat pohyblivé obrazy jako hodnotná umělecká díla i přes to, že se s nimi setkávají v prostředí na internetu, TV nebo ve veřejném prostoru.

Umělecká animace našla spojení v potenciálu vizuálních a vyprávěcích aspektů filmu. To posílilo formální aspekt a možnost expresivních gest, autoři získali větší kontrolu nad

výrobním procesem, neustálé přezkoumání záběrů zase usnadňuje improvizaci a dává umělci svobodu opakovaného nahrávání. Autoři zkoumají možnosti nových zdrojů, různé softwary, kamery a digitální kreslicí tablety, které zlepšují kvalitu obrazu a rozšiřují formální a vyprávěcí možnosti média. Celý filmový proces může být neustále kontrolován, chyby lze snadno napravit, filmová tvorba se tím stává živým neuzavřeným procesem. Současné technologie jsou pro umělce přímější, nabízí větší svobodu, zároveň umožňují zachovat svůj autorský výraz ve finální podobě animace. Pro většinu filmařů a výtvarných umělců tak zůstává nejprůběžnějším faktorem kombinace tradičních a digitálních technik a výrobních procesů (Sarrat, Hernandez). Pro žáky je kombinování tradičních a digitálních technik velmi přínosné, pochopí, že nové digitální technologie nejsou jen prostředkem komunikace, zábavy a způsobem trávení volného času, ale i prostředkem pro vlastní výtvarné vyjádření.

LITERATURA, ZDROJE

A Framework for Film Education. British Film Institute (BFI). London, 2015. PDF soubor.

BABYRÁDOVÁ, Hana Stehlíková. „Digitální oko“ – kompletní vzhled a reprezentace reality. In *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

BERGER, John, Sven BLOMBERG, Chris FOX, Michael DIBB a Richard HOLLIS. *Způsoby vidění*. Praha, 2016. Labyrinth Fresh Eye. ISBN 978-80-87260-78-4.

BESMÁKOVÁ, Jana. *Remytologizace v umění – filmový příběh a možnosti jeho využití ve výtvarné výchově*. In *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. PDF soubor.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004. Navigace. ISBN 80-903452-0-4.

Reframing Literacy. British Film Institute (BFI). London, 2008. PDF soubor.

CARROLL, Noël. *Theorizing the moving image*. University of Wisconsin, Madison. New York: Cambridge University Press, 1996. ISBN 0-521-46049-2. PDF soubor.

CHALOUPKOVÁ, Martina. *Filmová výchova jako prostředek muzejní pedagogiky*. Brno, 2017. Diplomová práce. Masarykova univerzita v Brně. Filozofická fakulta. Vedoucí práce MRÁZOVÁ, Lenka. PDF soubor.

DACOSTA, Charles. *Zobrazovat neviditelné: Všechny barvy britskosti*. Ostrovy animace: Islands of animation. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.

DOHNALOVÁ, Lenka. *Vstup pohyblivých obrazů do galerie*. Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu, č. 4 [online]. Praha: Národní filmový ústav, 2003. [cit. 2018-12-10]. ISBN

DĚČKÁ, Eliška. *Důležitost propojení animační teorie s praxí*. In PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Akademie múzických umění. Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

EHRlich, Nea. *Sebe-representace a současný animovaný dokument v éře rasové profilace*. Ostrovy animace: Islands of animation. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložil Božena KOSEKOVÁ, přeložil Josef KOSEK. Praha: Hynek, 1994. Punkt. ISBN isbn80-85906-04-x. PDF soubor.

FRANCOVÁ, Jana. *Terminologické rozhraní nových technologií v umění a v teorii výtvarné výchovy*. In *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

FULKOVÁ, Marie, Lucie JAKUBCOVÁ HAJDUŠKOVÁ a Vladimíra SEHNALÍKOVÁ. *Metodika III, Metodika realizace vzdělávacího galerijního/muzejního programu (pro gymnaziální vzdělávání)*. Možnosti realizace vzdělávacího programu v galerii a muzeu ve spolupráci se školou. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2013. PDF soubor.

GOMBRICH, E. H. a Lubomír KONEČNÝ. *Umění a iluze: studie o psychologii obrazového znázorňování*. Ilustroval Jan MALÝ, přeložil Miroslava GREGOROVÁ. Praha: Odeon, 1985. ARS.

HANUŠ, Jiří. *Aplikace technologií klasické a počítačové animace v SZUŠ*. In *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

HERNÁNDEZ, F. *From Visual Literacy to Visual Culture. Critical Understanding*. In *Veřejnost a kouzlo vizuality. Rozvoj teoretických základů výtvarné výchovy a otázky kulturního vzdělávání*. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4722-8. Olomouc. PDF soubor.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících*

programů na výstavách. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7. PDF soubor.

HORÁKOVÁ, Zuzana. *Pohyblivé obrazy – ilustrace procesu myšlení*. Praha, 2008. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce BYSTRČÍKÝ, Jiří. PDF soubor.

HORVÁTHOVÁ, Amálie. *Filmová výchova v České republice a zahraničí v souvislosti s výtvarnou výchovou*. Praha, 2015. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Pedagogická fakulta. Vedoucí práce ARBANOVA, Linda.

HRUBÁ, Tereza. *Specifika nových médií v oblasti vnímání vizuální informace*. In *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

JAKOBSON, Robert. *On Linguistic Aspects of Translation – full text*, 1956. Cultural Reader: Article Summaries and Reviews in Cultural Studies [online]. 2011 [cit. 2018-06-21]. Dostupné z: <http://culturalstudiesnow.blogspot.com/2011/10/roman-jakobson-on-linguistic-aspects-of.html>.

JAKUBCOVÁ HAJDUŠKOVÁ Lucie, Marie FULKOVÁ a Vladimíra SEHNALÍKOVÁ. *Metodika II, Metodika realizace vzdělávacího galerijního/muzejního programu (pro základní vzdělávání)*. Možnosti realizace vzdělávacího programu v galerii a muzeu ve spolupráci se školou. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2013. PDF soubor.

JAGOŠOVÁ, Lucie a Lenka MRÁZOVÁ. *K rozšíření muzejní pedagogiky na muzeologii Filozofické fakulty Masarykovy univerzity*. In *Acta musealia Supplementa 2007: Sborník příspěvků z konference Muzeum a škola Zlín 20.-21. března 2007*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2007. PDF soubor.

JAGOŠOVÁ, Lucie, Vladimír JŮVA a Lenka MRÁZOVÁ. *Muzejní pedagogika: Metodické a didaktické aspekty muzejní edukace*. 1. vyd. Brno: Paido, 2010. PDF soubor.

KRŠŇÁK, Jan. *Nam June Paik/„Nikdy se nedívám na video“*. Cinepur. Časopis pro moderní cinefily. No. 44, 14. ročník,

březen 2006. FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, Praha. ISSN 1213-516X.

LABUDA, Radim. *[in da] re:mix*. Cinepur. Časopis pro moderní cinefily. No. 44, 14. ročník, březen 2006. FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, Praha. ISSN 1213-516X.

LAVINE, Seymour. *Aspekty sociálního aktivismu v britském animovaném filmu*. Ostrovy animace: Islands of animation. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.

Look Again! A teaching guide to using film and television with three – to eleven-year olds. Primary Education Working Group – bfi Education. British Film Institute (BFI). 2003. ISBN 1-903786-11-8. PDF soubor.

MAŠEK, Jan a Vladimíra ZIKMUNDOVÁ. *Využití audiovizuálního sdělení v mediální výchově*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2012. ISBN 978-80-261-0090-4. PDF soubor.

MAZANEC, Martin. *Animace filmu*. Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu, 21, č. 4 (76) [online]. Praha: Národní filmový ústav, 2009. [cit. 2019-02-09]. PDF soubor.

NECHVÍLOVÁ, Kateřina, Lenka STŘELÁKOVÁ a Viktor TAKÁČ. *Rozhovor o Jiných vizích CZ (2007-2015)*. Pohyblivé obrazy a jiné vize. In: *artycok.tv – Současné umění online* [online]. [cit. 2019-02-16]. Dostupné z: artycok.tv/29890/pohyblive-obrazy-2.

NG. Národní galerie Praha. Moving Image Department: Maria Lassnig, Lukáš Karbus [online]. Národní galerie Praha, 2018. [cit. 2019-06-15]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/>.

PEŠKOVÁ, Jitka. *Muzeum a jeho edukační potenciál*. Museologica Brunensia, 2013, roč. 2, č. 3 (Podzim 2013), s. 4-8. ISSN 1805-4722. PDF soubor.

PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÄRIPEA. Praha: Akademie múzických umění. Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

POKORNÁ, Anna. *Fenomén zvaný pohyblivý obraz*. Praha, 2008. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta humanitních studií. Vedoucí práce KRTILOVÁ, Kateřina. PDF soubor.

POLÁKOVÁ, Sylva, Terezie NEKVINDOVÁ, Karel CÍSAŘ, Martin BLAŽÍČEK, Martin a Tomáš SVOBODA. *Pohyblivé obrazy, 1/3 Události*. Pohyblivé obrazy a jiné vize. In: artycok.tv – Současné umění online [online]. [cit. 2019-02-16]. Dostupné z: <https://artycok.tv/29890/pohyblive-obrazy-2>.

POLÁKOVÁ, Sylva. *Relokace filmového obrazu/Svět mediálních fasád*. Cinepur [online]. 2009, (62) [cit. 2019-02-18]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=1623>.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělání [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání, 2017. 164 s. [cit. 2018-12-02]. Dostupné: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2017.pdf.

SARRAT, Sara Álvarez a María Lorenzo HERNANDEZ. *How Computers Re-Animated Hand-Made Processes and Aesthetics for Artistic Animation*. Animation Studies – Vol.7, 2012. ISSN 1930-1928. PDF soubor.

SEKYRKOVÁ, Dita. *Využití nových médií ve výtvarné edukaci*. Hradec Králové, 2016. Diplomová práce. Univerzita Hradec Králově. Pedagogická fakulta. Vedoucí práce MUNZAROVÁ, Magda. PDF soubor.

Slovník – film/výchova [online]. filmvýchova, Praha 2019. [cit. 2018-12-10]. Dostupné: filmvychova.cz/cz/metodika/slovník/.

STŘELÁKOVÁ, Lenka. *Pohyblivý obraz v muzeu: mezi projekcí a vystavením*. In: Dok.revue [online]. ©2012-2019 MFDF JI.HLAVA. 3. 9. 2015.[cit. 2019-02-10].

Dostupné z: <http://www.dokrevue.cz/blog/pohyblivy-obraz-v-muzeu-mezí-projekci-a-vystavením>.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Edutainment na webových stránkách muzeí*. In Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Expozice jako místo vzdělávání*. Metodika k tvorbě expozic zohledňujících vzdělávací potřeby návštěvníků. Brno: Moravské zemské muzeum, 2017. ISBN 978-80-7028-494-0. PDF soubor.

ŠTĚPÁNKOVÁ, Kateřina. *Přínosy, ztráty a rizika nových médií ve výtvarné výchově*. In Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]. Olomouc: Univerzita Palackého, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

TOMEŠKOVÁ, Kateřina. *Využití motivačních filmů pro dětského návštěvníka v muzejní edukační praxi*. Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků. Olomouc: Univerzita Palackého, Olomouc 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

VANČÁT, Jaroslav. *Změnily nové technologie výtvarnou výchovu?* In Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II: sborník příspěvků: [využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově]. Olomouc: Univerzita Palackého, 2012. ISBN 978-80-244-3222-9. PDF soubor.

Následující stránky jsou věnovány programům galerijní edukace zaměřující se na fenomén pohyblivého obrazu, workshopům a kurzům animované tvorby, filmovým muzeím, galeriím a krátkodobým výstavám pohyblivých obrazů v České republice i v zahraničí.

obsah

- 1. asociace, podpůrné organizace, webové portály podporující filmové vzdělávání v ČR /44**
 - 2. kurzy, workshopy, programy filmové tvorby a animovaného filmu /45**
 - 3. festivaly a přehlídky animovaného filmu s doprovodnými animačními programy /52**
 - 4. soutěže a přehlídky dětské animované tvorby v ČR /55**
 - 5. filmová muzea, galerie a výstavy pracující s pohyblivým obrazem v ČR /60**
 - 6. zahraniční programy a kurzy animované tvorby /67**
 - 7. filmová muzea a instituce pohyblivého obrazu v zahraničí /71**
 - 8. festivaly filmové tvorby a animovaného filmu v zahraničí, cena pro animované filmy /79**
-
- 9. aplikace pro tvorbu videa, animace a pohyblivých obrazů /81**
 - 10. nová média a digitální technologie v galerijní expozici /83**

I. ASOCIACE, ORGANIZACE, WEBOVÉ PORTÁLY A JINÁ PODPŮRNÁ OPATŘENÍ PRO FILMOVÉ VZDĚLÁVÁNÍ V ČR

Národní filmový archiv

Národní filmový archiv (NFA) zprostředkovává veřejnosti filmové dědictví a snaží se o rozvoj českého audiovizuálního průmyslu a filmové kultury. Vedle archivní role se také podílí na zpřístupňování audiovizuálního kulturního dědictví veřejnosti, zabývá se vědeckou a publikační činností, prezentací a rozvojem současné české kinematografie a pohyblivého obrazu. Pro filmovou výchovu je podstatné, že *NFA* nabízí různé možnosti využití českých filmů a filmových materiálů, přístup ke sbírkám v rámci školních projekcí a aktivity filmové výchovy, kdy pro pedagogy a lektory připravuje metodické materiály a pracovní listy k jednotlivým filmům (volně dostupné na webových stránkách NFA).

Národní filmový ústav v roce 2013 inicioval vznik vzdělávací platformy **Program otevřeného filmového vzdělávání**. Tato platforma (*POFiV*) je koncipována jako společný projekt NFA, Filmové a televizní fakulty AMU a Free Cinema, vzdělávací aktivity *NFA* soustředí do kina Ponrepo, snaží se o efektivní rozvoj metodiky a edukace v audiovizuální oblasti, o filmovou výchovu pro školy a pro veřejnost. *NFA* a Ponrepo nabízí programy jak pro mateřské školy, pro studenty a pedagogy, nedělní programy *Ponrepo dětem* nebo celoroční filmový kurz. V práci s dětmi se Ponrepo zaměřuje hlavně na oblast prekinematografie, rané kinematografie a grotesku, dále pořádá pololetní kurzy filmové/audiovizuální výchovy, konference a semináře o F/AV, například v květnu 2015 proběhl seminář *Filmová výchova: od praktických zkušeností k didaktice*, který byl dostupný pro pedagogy a všechny ostatní zájemce o tuto oblast vzdělávání (*NFA*).

Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu

Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu sdružuje neziskové organizace a školy působící v oblasti F/AV, pedagogy, lektory a další experty, kteří se věnují výuce filmu. Asociace podporuje rozvoj oboru filmové a audiovizuální výchovy, chce zvyšovat povědomí o F/AV v České republice, zlepšit podmínky pro její realizaci, prohloubit mezioborový dialog o filmové výchově a podílet se na tvorbě dokumentů, které povedou k systematizaci podpory filmové a audiovizuální výchovy v ČR. Asociace je od roku 2018 také vydavatelem webového portálu film/výchova (film/výchova).

Webový portál **film/výchova** se může stát užitečným výchozím bodem pro pedagogy, kteří chtějí zahrnout film a pohyblivý obraz do svých hodin, učit filmovou výchovu na škole nebo ve volnočasovém kroužku. Stránky film/výchova prezentují aktuality v oblasti vzdělávání filmem včetně pozvánek na semináře, konference a festivaly. Nabízejí komentovanou českou i zahraniční literaturu o filmové výchově, slovník základních pojmů i právní poradnu v oblasti autorského práva. Články, rozhovory a aktuality jsou obohacovány většinou organizací, které se rozvojem filmové výchovy zabývají, pedagogové a další zájemci tak mohou čerpat praktické informace, spolupracovat s konkrétními institucemi a inspirovat se pro vlastní práci. Web dále nabízí metodické materiály, které jsou k dispozici pro použití ve vlastní výuce nebo při filmové projekci a představuje přehled institucí, projektů, volnočasových aktivit a festivalů, které se věnují činnosti v oblasti F/AV v České republice.

Portál *film/výchova* přináší na ukázkou doprovodné materiály pro aktivity a workshopy pořádané *Národním filmovým archivem* ve spolupráci *Free Cinema*, patří mezi ně například workshopy *Principy pohyblivého obrazu*, *Filmová analýza*, *Literatura ve filmu*, *Zvuk ve filmu* nebo *Ideologické aspekty filmu*. Pracovní listy napomáhají studentům k lepšímu pochopení daného tématu, filmové řeči, filmovým technikám a principům (film/výchova).

II. KURZY, WORKSHOPY, PROGRAMY FILMOVÉ TVORBY A ANIMOVANÉHO FILMU

Publikace *Filmová/audiovizuální výchova v ČR*, jejímž autorem je Pavel Bednařík a kterou v roce 2016 vydala Kancelář Kreativní Evropa MEDIA, shrnuje současný stav filmové a audiovizuální výchovy u nás i v zahraničí. Uvádí přesný přehled všech institucí a subjektů zabývajících se problematikou filmové výchovy a jejich aktivity, patří mezi ně např. Animánie, Aeroškola, Ultarfun, kino Art, Ponrepo, Scala, projekty Jeden svět na školách, CinEd, My Street Films nebo zahraniční instituce jako Doc Alliance Academy, KineDok apod. Následující přehled vychází z této publikace, současně se zaměřuje pouze na projekty s možností praktické tvorby pohyblivých obrazů, animovaných filmů především (Bednařík).

Aeroškola

Aeroškola je škola animovaného filmu sídlící v Praze, která již 10 let organizuje aktivity pro děti, dospělé, základní a střední školy a pro všechny ostatní zájemce, kteří se chtějí filmově vzdělávat, ať už sledováním filmů nebo jejich samotnou tvorbou. Pro školy *Aeroškola* nabízí řadu speciálních projekcí, animační a filmovou dílnu, hudební workshopy filmové hudby a zvuku. Pro děti organizuje školu animovaného filmu, filmový tábor *Aertěk*, filmový kroužek, youtuberský kroužek, animaci a multimédia s angličtinou, kurz komixu, scenáristiky a tvůrčího psaní nebo kurz animovaného videoklipu. Nezapomíná se ani na dospělé, kteří se mohou zúčastnit kurzu komixu, animace, filmového herectví a filmové tvorby nebo kurzu *Laterna magika*. Senioři se mohou přihlásit na kurz filmové animace a videotvorby. *Aeroškola* funguje v rámci pražského kina Aero a její aktivity se často přímo pojí a navazují na zážitek filmové projekce. V *Aeroškole* se účastníci seznamují se základy animované tvorby, učí se animačním technikám, zkouší různé podoby animovaných filmů, procházejí celým procesem filmové produkce, stávají se scénáristou, režisérem, filmovým výtvarníkem, animátorem, kameramanem, zvukařem i střihačem filmového materiálu (*Aeroškola*).

Anima Roztoč

Roztoč je malá nezisková organizace sídlící v Roztokách u Prahy, která pracuje s dětmi i dospělými s cílem propojovat profesionální umělce a amatéry, nově příchozí a starousedlíky, různé generace mezi sebou i umění s každodenním životem. Mezi kroužky organizace má své stálé místo i *Animační studio Roztoč*, které pořádá kurzy animace pro děti od 1. třídy základní školy až po dospělé, kteří se chtějí seznámit s klasickým animovaným filmem a základními technikami jeho tvorby. Zájemci si mohou vyzkoušet kreslenou animaci, pixilaci, práci s plastelínou, ploškovou, loutkovou i materiálou animovanou tvorbu, nahrávání zvuků nebo střih videí. Při tvorbě si vyzkouší různé výtvarné techniky, práci s digitálními technologiemi a počítačovými programy a naučí se spolupracovat s ostatními na produkci kompletního animovaného filmu (*Sdružení Roztoč*).

Animácie

Animácie je neziskovou organizací z Plzně, která působí na poli vzdělávání dětí a mládeže prostřednictvím filmové výchovy. Pořádá kurzy, kroužky a workshopy animace a oborů s využitím multimédií i kurzy pro pedagogické pracovníky, kteří chtějí s animací pracovat v rámci své výuky. Mezi pravidelnými kurzy organizace jsou kroužky *Klasická animace*, *Experimentální animace*, *Animace – pohyb, rytmus, zvuk*. *Animácie* pořádá i každoroční festival animovaných filmů s přehlídkou audiovizuální tvorby dětí a mládeže. Součástí je bohatý doprovodný program, speciální workshopy, projekce nových i archivních filmů a semináře audiovizuální výchovy. Festival představuje metodiku filmové výchovy, kterou rozvinula pařížská *Cinémathèque française*, součástí jsou filmy evropského projektu *CinEd* pro školy i kina se speciálními pedagogickými nástroji pro práci se žáky a mladými diváky. Semináře v rámci *Animácie* jsou akreditovány MŠMT v rámci dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků a jsou určeny pedagogům se snahou o zařazení filmové a audiovizuální výchovy do výuky, kulturním pracovníkům, kinům, lektorům i všem ostatním nadšencům a zájemcům o filmovou výchovu.

Formou příměstských táborů *Animácie* organizuje letní animační soustředění s cílem seznámit děti s tvorbou i percepcí filmové tvorby. Během programu *Umění pozorovat a tvořit* se děti učí porozumět filmu jako systému, klást si takové otázky, které posílí a obohatí divácké zkušenosti. Poznatky se pak procvičí prakticky ve vlastní filmové tvorbě. V dalším programu s názvem *Recykluj, rozhybej a oživ* se děti zabývají koláží, montáží a recyklací starých materiálů a vytváří vlastní autorskou ploškovou animaci. *Animácie* nabízí i jednodenní a vícedenní workshopy pro knihovny, firmy, školy, neziskové organizace i jednotlivce. Příkladem může být animační dílna *Zahrada*, která s pomocí plastelíny a techniky stop-motion uvede v pohyb dobrodružství na motivy knihy Jiřího Trnky. *Cirkus*, animační dílna inspirovaná animovaným filmem Jiřího Trnky, naopak využívá kreslené ploškové animace. Děti si mohou vytvořit vlastní rodinný cirkus a natočit o něm krátký animovaný film. Mezi další aktivity patří dílny *Od scénáře k animaci*, *Postprodukce* nebo *Camera obscura* (*Animácie*).

Nabídka programů pro školy je velice bohatá, rozděluje se mezi filmovou výchovu a praktickou animaci a první a druhý stupeň. Programy pracují s různými, pro žáky aktuálními, tématy – zařazení do kolektivu, schopnost týmové spolupráce a tolerance, téma jinakosti, migrace, sebehodnocení, hledání svého místa ve skupině, v životě, během programu je možné nahlédnout sociální klima třídy, zabývat se problematikou ekologie nebo pochopit souvislosti a propojenost s dalšími obory. Rozvíjí se schopnosti komunikace, kooperace, schopnost formulovat svůj názor, umění vymezit se vůči reklamě a mediálním prostředkům, posuzovat různé informace, vyjádřit děj obrazem a porozumět obrazovému vyjádření. Programy jsou vázány na průřezová témata RVP a různé vzdělávací oblasti. Pro 1. stupeň je to například program *Neboj se, nejsi sám, Ztracený a nalezený, Reklama a její vliv, Spotřeba a recyklace*. V programu praktické animace se žáci mohou seznámit s klasickou kreslenou animací, vyzkouší si práci s digitální technikou, pixilací, ploškovou animací, reklamní spot, tvorbu scénáře nebo techniku stop-motion. V kurzu *Česká animace v souvislostech* se žáci seznámí s historickým vývojem i současným stavem animované tvorby v českých zemích za různých politických, ekonomických a společenských okolností; v dalších kurzech žáci pracují s rozborem textů, principy dramatické výchovy, zkouší si postupy práce ve filmovém týmu, seznamují je s hudebním, výtvarným a filmovým jazykem skrze poslech a rozbor hudby a hledají obrazové vyjádření zvuku, experimentují, tvoří scénář, storyboardy, propojují literární podklad s

animovaným obrazem nebo si zkusí osvojit základy animace spojené s výukou angličtiny při tvorbě *Anglicko-českého animovaného slovníku* (Animánie).

Animánie se zabývá i filmovým vzděláváním pro učitele, nabízí akreditované programy *Animace v kostce*, kde se učitelé seznámí s problematikou audiovize v rámci výuky a možnostmi využití filmové a audiovizuální výchovy jako prostředku výuky a výchovy. Mezi hlavní témata programu patří nejnovější tendence ve filmové výchově, základní principy filmu a animace, interpretace filmu, druhy animačních technik, digitální technika a její využití nebo animace ve výuce jako prostředek rozvoje klíčových kompetencí. Cílem kurzu *Postprodukce* je seznámit vyučující se základy postprodukčního zpracování videozáznamu, učitelé zkusí možnosti střihání a ozvučení animace, práci v dostupných softwarech na úpravu videí i publikování hotových výtvorů. Na konkrétních filmových ukázkách se účastníci obeznámí se základními

Animuj.cz

Animuj.cz jsou webové stránky věnované animované tvorbě, které založila v roce 2013 Karolína Čížková při studiu na FAMO v Písku. Stránky jsou určeny široké veřejnosti, pro kterou blíže představují svět animovaného filmu, součástí je i specializovaný e-shop pro animátory. *Animuj* dále pořádá intenzivní odborné kurzy, praktické workshopy a teoretické přednášky, lekce pohybové kresby dle živých modelů a zvířat, kurzy postprodukčních softwarů i dílny zaměřené na tradiční animační postupy nebo výrobu flipbooků. Přednášky jsou zaměřeny na historii české a světové animace, trikového filmu a vizuálních efektů. Webové stránky *Animuj.cz* svým čtenářům přináší čerstvé novinky ze světa animovaného filmu, objevují nové projekty, akce a animované filmy, radí s výrobou vlastní animace, jsou zdrojem inspirace (*Animuj.cz*).

Většina workshopů, přednášek a dílen je nabízena prostřednictvím facebookového profilu *Animuj.cz*. Příkladem programů, které *Animuj.cz* pořádá, je dvoudenní *kurz Adobe After Effects: motion grafika*, jedná se o intenzivní workshop věnující se ploškové animaci a motion grafice v animačním a postprodukčním softwaru Adobe After Effects. Účastníci se seznámí s důležitými funkcemi programu, pracují s vrstvami, kompozicemi, blending mode, maskováním, trackováním. Naučí se aplikovat efekty, animovat s puppet toolem a vytvoří krátký příběh s rozpohybovanými loutkami a grafikou, součástí kurzu je také práce s efekty a příkazy v textovém editoru – expressions. Dalším z nabízených kurzů je *Flipbook: vlastní výroba a animace*, při kterém si zájemci vyzkouší tuto animační techniku a vyrobí vlastní originální flipbook. Workshop *Dragonframe: úvod do stop-motion softwaru od A do Z* naučí ovládat profesionální stop-motion software Dragonframe. Účastníci vyzkouší základní nastavení záběru a kamery, seznámí se s možnostmi, které software nabízí a vytvoří vlastní animaci loutky včetně lip syncu. Další z kurzů nabízí naopak rozhraní softwaru Blender 2.8. Kurz *Blender: úvod do softwaru od A do Z* naučí vytvářet jednoduché modely, poznat základy technik 3D modelování, vytváření UV a následné texturování. Účastníci kurzu si vyzkouší 3D animaci, způsoby, jak nasvítit scénu a jak správně renderovat. Teoretických znalostí se zájemcům dostane v rámci pořádaných přednášek, př. interaktivní přednáška *Animační techniky 20. a 21. století* o animačních technikách od počátku až po současné trendy představuje všechny klasické techniky, i ty méně známé a experimentální (*Animuj.cz* in Facebook).

CinEd

CinEd je mezinárodní program filmové výchovy, který zpřístupňuje evropské filmy divákům ve věku 6-19 let, nabízí filmy pro školní projekce přímo ve školách, v kinech a dalších institucích. Mezi partnerské země projektu *CinEd* patří Bulharsko, Česká republika, Finsko, Francie, Itálie, Litva, Rumunsko a Španělsko. Projekt se zaměřuje na umělecké filmy a snaží se je přiblížit nejmladším divákům pomocí metodiky vyvinuté v rámci *Cinémaèque française*. *CinEd* nabízí kromě filmů i metodické materiály, pracovní listy, školení pro pedagogy nebo pedagogické bonusy – videa a tutoring, tedy celoroční metodickou podporu a konzultace tutorů a expertů filmové výchovy *CinEd*. Aktivita jsou nabízeny zdarma za finanční podpory Ministerstva kultury, Kreativní Evropy a Státního fondu kinematografie. Semináře jsou certifikovány MŠMT a jsou určeny pro pedagogy i jiné zájemce o F/AV (*CinEd*).

Filmy jsou v rámci projektu *CinEd* vybírány odborníky pro filmovou a audiovizuální výchovu s ohledem na zvyšování filmové gramotnosti žáků, jsou vhodné pro první i druhý stupeň základních škol, střední, vyšší odborné i vysoké školy. Všechny filmy jsou doplněny metodickými materiály, nabídka projektu lze využít v rámci vzdělávacího oboru filmová a audiovizuální výchova, ve výtvarné výchově, literatuře, při výuce cizích jazyků nebo v rámci průřezového tématu Mediální výchova. Pedagogické materiály následují metodický přístup *Cinémaèque française*, soustředí se na zprostředkování estetických hodnot filmu skrze filmovou analýzu a rozbor. Pozornost je věnována střihu, režii, práci s kamerou a zvukem, při analýze se zkoumají jednotlivé záběry, scény nebo filmové sekvence s přesahem tématu od filmu do jiných druhů umění, kulturní přesahy dovolují zasadit interpretaci do rozličných kulturních kontextů. Cílem je poskytnout dostatek prostoru pro formování vlastního estetického názoru a metodika se stává odpovědí na snahu Evropské unie o zvyšování filmové gramotnosti (*CinEd*).

FREE cinema: program otevřeného filmového vzdělávání

V roce 2012 vznikla platforma *Free Cinema*, kterou spoluzakládala produkční společnost Nyla, s.r.o. *Free cinema* je nezisková společnost složená z filmařů, pedagogů a studentů filmových oborů, kteří společně tvoří projekty na pomezí filmové výchovy a práce s publikem. Snaží se o rozvoj filmového vnímání u širší veřejnosti, uznání kinematografie jako důležité společenské hodnoty, cílem je vést děti k lásce filmu, pomáhat talentovaným amatérům ve filmové tvorbě a diváky vzdělávat a kultivovat. Ideovým předobrazem aktivit *Free Cinema* je činnost francouzské skupiny *Lidé a kultura* s organizátory André Brazinem a Chrisem Markerem (*Free Cinema*).

Free Cinema nabízí řadu workshopů, kurzů, seminářů a autorských inscenací. Ve svých workshopech pro děti a žáky se *Free cinema* snaží upozornit na absenci filmové výchovy na školách. Tvrdí, že digitální věk změnil mnohé a točit dnes může téměř každý, stírá se ale hranice mezi filmem a pouhým videem. Bohužel, na většině školách se děti o filmu neučí a může se velmi rychle stát, že pro ně bude film mrtvým neinteraktivním médiem. *Free Cinema* tak chce bojovat za filmovou kulturu v českých kinech a na školách a podělit se o film se všemi – s dětmi, studenty, filmovými profesionály i amatéry. Kurzy jsou nabízeny pro školy i veřejnost, pro školy jsou zajišťovány různé speciální workshopy a semináře, během kterých *Free cinema* dokazuje, že prostřednictvím filmu můžeme zaujmout stanovisko ke světu jako autor i jako divák (*Free Cinema*).

Základním školám *Free Cinema* nabízí workshopy ploškové animace, pixilace, kreslené animace, workshopy *Jak se dělá animace?*, *Okno do dokumentaristiky*, *Film a literatura*, *Lunapark filmových vynálezů* nebo *Filmová laboratoř*, ve které jsou účastníci zasvěceni do postupů experimentálních filmařů, zkouší výrobu analogových efektů za použití tradičních výtvarných technik. Pro střední školy navíc nabízí kurzy *Film Noir*, *Rebelové bez svatozáře*, *Italský film*, *Současný český dokument*, *Zvuk ve filmu* nebo program *Surrealismus, dadaismus, futurismus a jejich vliv na film*. Veřejnost si může vybrat z kurzů *Jak vidět film?* a *Jak stvořit film?*, případně jednorázové kurzy *Camera obscura*, *Postprodukce v digitálních střížnách*, *Barevná korekce videa* a kurz *Malí fotografové*. Ve své nabídce *Free cinema* propojuje praktické i teoretické znalosti filmu, využití tradičních výtvarných i digitálních technik a snaží se svým účastníkům zajistit komplexní zážitek z různých oborů filmové tvorby (*Free Cinema*).

Impuls Hradec Králové

IMPULS Hradec Králové, centrum podpory uměleckých aktivit, je příspěvkovou organizací zřizovanou Královohradeckým krajem od roku 2009. Základním posláním je vytvářet podmínky pro rozvoj umělecké tvorby dětí i dospělých a podílet se na zkvalitnění nabídky pro aktivní využití volného času v oblasti kultury. Organizace realizuje aktivity spojené s divadlem, filmem, fotografií a výtvarným uměním. Na poli filmového vzdělávání nabízí *Kurz audiovizuální a filmové výchovy*, filmovou dílnu *Základy natáčení a střihu* k seznámení se základními postupy pro práci s kamerou, střihem a videem, seminář *Postprodukce filmu v Open source*, *Filmový seminář Ondřeje Kepky*, *Seminář Youtube* nebo *Pinnacle Studio*. Nabídka se tak snaží pokrýt celé pole filmového vzdělávání v teoretické i praktické rovině (*Impuls HK*).

Impuls dále nabízí řadu vzdělávacích programů v rámci festivalu nezávislých filmů *CinemaOpen* v Hradci Králové. Festival se snaží o propagaci českého nezávislého filmu, jeho osvětu a popularizaci, vznikl se záměrem představit a konfrontovat nezávislou filmovou scénu v České republice a zahraničí. Součástí festivalu jsou teoretické semináře a kurzy i praktické workshopy, během kterých mají účastníci možnost vyjít ze své divácké pasivity a stát se aktivními tvůrci pohyblivých obrazů nebo filmových animací. V nabídce je například program *Masterclass Jana Hřebejka* cílený na filmovou režii, *Masterclass Petra Jarchovského* nebo animační dílny lektorů pražské *Aeroškoly* (*Impuls HK*).

My Street Films

Projekt *My Street Films* nabízí filmové workshopy a semináře s předními českými dokumentaristy a propojuje tak mladou generaci s filmovými profesionály. V průběhu celého roku pořádá *My Street Films* veřejná promítání a semináře vedené filmovými tvůrci. Cílem projektu je pomoci všem účastníkům reflektovat aktuální společenská témata skrze videotvorbu a produkci pohyblivých obrazů, zvýšit mediální gramotnost mladé generaci a posílit kritický náhled na média. Skrze semináře a konzultace s odborníky se jejich účastníci seznámí se základy dokumentární tvorby s důrazem na dramaturgickou výstavbu filmu, naučí se reflektovat vybraná témata, artikulovat své myšlenky, postoje a stanoviska a komunikovat skrze filmové médium (*My Street Films*).

My Street Films také zajišťuje edukativní platformu *My Street Films@school*, která probíhá na vybraných gymnáziích a středních školách. Jedná se o 3–5denní workshopy, v rámci kterých studenti spolupracují s profesionálními dokumentaristy na natočení společného snímku. Díky teoretické a praktické části se studenti učí základům mediální gramotnosti a kritického myšlení, cílem workshopů je rozšířit povědomí o různých filmových žánrech, vyzkoušet si

natočit vlastní film a tento film propagovat na internetu. Tematickým okruhem námětů studentů je “My Street”, tedy místa, která jsou pro studenty blízká a důležitá. Teoretická část se skládá z úvodu do filmové teorie a představení filmových žánrů s použitím konkrétních ukázek, na kterých si studenti osvojí schopnost jednotlivé žánry rozlišit, pochopí význam stříhové skladby a filmové řeči. V praktické části si studenti ověří, jakým způsobem své nápady na film a pohyblivý obraz zpracovat a jaký má režie vliv na interpretaci skutečnosti okolo nás. Studenti by po absolvování měli porozumět filmové řeči a skladbě, získat praktické zkušenosti, které jim usnadní vlastní sebevyjádření a dodají tvůrčí odvaze, dále by kurzy měly rozvíjet kritické myšlení a sociální citlivost, schopnost interpretovat film, rozlišovat mezi propagandou a manipulací ve filmu oproti čisté informaci, nahlížet na dění kolem sebe a projevovat své názory pomocí audiovizuálního díla (My Street Films).

Studentská akademie

Studentská akademie je neziskovou organizací, která nabízí mladým lidem kreativní program pro trávení volného času formou různých uměleckých workshopů. Jejich prostřednictvím lze nahlédnout do kulturního světa, na vysoké školy, do divadel, studií, klubů a seznámit se s tradičními i netradičními uměleckými směry. *Studentské akademie* jsou určeny pro mládež ve věku 12-26 let, pod heslem „*Dělej, co tě baví*“, nabízí různé umělecké a sportovní kurzy, motivují ke vzdělávání a připravují na studium středních a vysokých uměleckých škol. Ve speciálních workshopech se studenti mohou naučit základům VJingu, herectví, nahrát vlastní píseň ve studiu, vyrobit designové šperky, vytvořit animovaný film nebo rozhlasovou hru. Od roku 2016 je pořádán kurz *Filmové animace* v Národní Technické knihovně společně s Kampusem Prahy. Pod vedením Pavly Šnajdrové si účastníci vyrábí vlastní film technikou klasické animace pomocí současných médií, propojují se tradiční výtvarné techniky s digitálními technologiemi, studenti postupují od námětu a scénáře přes samotné natáčení, animování a realizaci filmu až po jeho závěrečnou postprodukcii v PC programech. Studenti pracují v malých skupinách, zkusí si ruční 2D a 3D animaci v propojení s počítačovou animací a green screenem a prochází si celým procesem výroby animovaného filmu (Studentská akademie).

Studio Scala

“STUDIO SCALA je místem pro kreativní nadšence, kteří mají chuť se bavit a experimentovat s filmem při volnočasových programech, či v rámci školní výuky” (Studio Scala). Brněnské kino *Scala* nabízí řadu volnočasových aktivit pro filmové nadšence, filmové a animační tábory, výtvarné dílny a další aktivity během celého roku. Pro školy jsou určeny vzdělávací programy, které seznamují žáky a studenty s filmovou a audiovizuální výchovou. Programy jsou určeny všem stupňům škol a snaží se pomoci učitelům v realizaci a rozvoji filmové a audiovizuální výchovy ve výuce. *Scala* dále spolupracuje s různými kulturními akcemi, kde pořádá filmové a animační dílny. Všechny vzdělávací programy jsou realizovány pod záštitou Katedry výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity v Brně.

Mezi nabízené programy patří například program *Fenomém “Prekinematografie” (optické hračky)* pro žáky 1. a 2. stupně základních škol. Cílem programu je seznámit žáky s optickými vynálezy, které umožnily vyvolat iluzi pohyblivého obrazu a stály tak na počátku kinematografie. Tvorbou optických hraček žáci lépe pochopí základní fyziologické a technické principy “pohyblivých obrázků” a seznámí se s vynálezy jako je camera obscura, thaumatrop, praxinoskop, flipbook, phenakistoskop, zootrop nebo laterna magica. Teoretické znalosti animovaného filmu získají žáci během přednášky *Fenomém animovaný film*, kde se představí druhy animované tvorby, významné osobnosti animovaného filmu a nechybí

ani stručný vhled do její historie. Zároveň si účastníci vyrobí vlastní optické hračky, thaumatrop nebo flipbook, získají tak teoretické i praktické informace o vzniku animovaného filmu, na které mohou ve výuce snadno navázat. S postupy klasické animace se mohou účastníci seznámit při programu *Animační dílna (audiovizuální dílna s praktickými úkoly)* nebo *Animační dílna inspirovaná příběhem obrazu*. Dílny představují techniky ploškového, loutkového nebo pixilovaného filmu, důraz je kladen na experiment a zábavnou formou jsou žákům představeny principy animovaného filmu. Při workshopu *Oživ obraz! (dílna animovaného filmu ve spolupráci s lektory ze Špilberku)* žáci rozpočívají díla z expozic starého a moderního umění Muzea města Brna na hradě Špilberk technikou ploškové animace (Studio Scala).

Se základy filmového jazyka se účastníci mohou seznámit při *Filmové dílně*, která žákům představuje především práci s kamerou, filmovou řečí a základy postprodukčního zpracování natočeného materiálu. Dalším programem je třístupňový program *Filmová/audiovizuální výchova na 1. stupni ZŠ prostřednictvím animované tvorby ve třech krocích*: A) první fáze vychází z praktických her, které podnítl zájem žáků o audiovizuální výraz a jeho komunikativní možnosti, prostřednictvím společně vytvářených artefaktů jako je thaumatrop, zootrop nebo flipbook žáci pochopí fyziologické a technické principy existence “pohyblivých obrázků”. Ve druhé fázi se žáci učí o filmovém obraze a základech jeho kompozice. Cílem je, aby si osvojili práci s filmovým obrazem, uměli vymezit filmový prostor a umístit prvky v prostoru záběru. Ve třetí fázi jsou žáci vedeni k pochopení příběhu, jeho výstavbě a struktuře, principu vizuálního “vyprávění”, porozumí důležitosti zápletky a základní ovládnutí techniky – fotoaparátu, kamery, příslušného softwaru. Mezi dalšími nabízenými programy je například dílna *Film aktivně – Romeo a Julie*, kdy dochází k adaptaci textu do filmového díla, zároveň také k vysvětlení základních vyjadřovacích prostředků filmu, struktury filmového vyprávění, diskuzi nad postavením filmu ve společnosti a jeho balancováním mezi realitou a fikcí nebo program *Fenomén “Československý plakát”* s výrobou vlastního filmového plakátu na konkrétní film (Studio Scala).

Ultrafun

Spolek *Ultrafun* se skládá z absolventů Ateliéru Filmové a televizní tvorby na pražské UMPRUM. Spolek pořádá řadu workshopů s cílem šíření povědomí o animovaném filmu. Záměrem *Ultrafunu* je rozvíjení dětské kreativity a imaginace v rámci týmové spolupráce. *Ultrafun* věří, že i nejmodernější technologie jsou ukotveny na základech znalosti filmové řeči a klasických postupů využívaných v animovaném filmu, proto s účastníky prochází filmovým jazykem od stavby scénáře až po postprodukcí. *Ultrafun* organizuje dětské workshopy, pracuje ale také s dospělými, zájemcům z řad pedagogů nabízí zaškolení pro práci s animovaným filmem ve škole, například dvoudenní workshop *Jak učít animaci*. Ve spolupráci s Národním informačním a poradenským střediskem pro kulturu NIPOS pak připravuje kurzy pro učitele základních škol, kde představuje možnosti animovaného filmu, animační techniky a postupy pro zapojení animované tvorby do výuky. *Ultrafun* se zaměřuje především na ploškovou i loutkovou animaci, ilustraci, videospoty a grafiku, pracuje i s přesahy do jiných oborů výtvarného umění (Ultrafun).

Lektorky *Ultrafunu* působí také v řadě dalších institucí, v muzeích, galeriích a v rámci krátkodobých výstav a akcí. *Ultrafun* má animační laboratoř ve Sladovně Písek, kde si mohou návštěvníci vyzkoušet celé patro filmových triků, kreslení a pohyblivé zábavy, pořádá také dopolední kurzy pro školy. Od října 2018 se dále pod vedením lektorek *Ultrafunu* otevřel kroužek filmové animace ve Ville Pellé. Kroužek trikové tvorby a klasické animace představuje autory české i zahraniční tvorby a provází své účastníky celým procesem výroby animovaného filmu. Kurz je určen pro děti od 6 do 13 let, kteří si

postupně vyzkouší roli scénaristy, kameramana, režiséra i mistra zvukových a speciálních efektů. *Ultrafun* dále spolupracuje s festivaly, při kterých organizuje workshopy pro děti i učitele, pravidelně se účastní Letní filmové školy v Uherském Hradišti, festivalu ilustrace Lustr v Praze, Anifilmu v Třeboni, animační dílna proběhla také na Mezinárodní výstavě panenek a loutek Doll Prague na Festivalu ilustrace a komiksu v kině Hraničář v Ústí nad Labem, na MFF Juniorfestu v Domažlicích, na Litomyšlských dvorcích nebo na festivalu Povaleč. Animace se spolkiem *Ultrafun* byl součástí interaktivní výstavy Trnkova zahrada na zámku Ctěnice a od roku 2014 je také pevnou součástí workshopů a vzdělávacích kurzů v Muzeu Karla Zemana v Praze (Ultrafun).

III. FESTIVALY A PŘEHLÍDKY ANIMOVANÉHO FILMU A POHYBLIVÉHO OBRAZU V ČR s nabídkou doprovodných animačních programů

LFŠ – Letní filmová škola

Letní filmová škola v Uherském Hradišti se dlouhodobě zabývá filmovým vzděláváním svých návštěvníků, v roce 2018 pak ve spolupráci s filmovým muzeem *NaFilm* připravila první ročník *Industry programu* filmové a audiovizuální výchovy. Učitelé základních, středních a uměleckých škol, lektori kroužků a dílen pro děti, filmaři a další zájemci o filmovou výchovu se během programu mohli seznámit s českými a zahraničními tvůrci, jejich projekty a různými přístupy k F/AV v rámci diskuzních panelů a ukázek práce hostů (LFŠ).

V roce 2018 LFŠ představila různé formáty audiovizuální výchovy a možnosti rozvoje filmové a mediální výchovy ve výstavní a muzejní praxi, čeští a zahraniční kurátoři prezentovali své zkušenosti s tvorbou expozic a vedením vzdělávacích programů pro školy a veřejnost. Diskuzní panel *Filmové dílny jinak!* vedený Lidnou Arbanovou se zaměřil na možnosti inovace filmových dílen za využití současných technologií. Čeští i zahraniční lektori se podělili o nabídku kurzů a způsoby, jakými jsou tyto dílny vedeny, cílem bylo sdílet zkušenosti a inspirovat ostatní. Představené postupy bylo možné vyzkoušet v rámci navazujících praktických workshopů. Zkušenosti prezentovala Tessa Stoke z vedoucího oddělení pro vzdělávání nadace *Cinekid* z Holandska, která pořádá vzdělávací dílny v rámci programu MediaLab. V dílně, kterou pro Letní filmovou školu připravila, si účastníci vyzkoušeli, jak pro projekci využít chytré telefony a vytvořit si vlastní hologram, jenž zprostředkuje princip jednoduché 3D projekce v odlišnosti od klasického promítání v podobě laterny magiky. Dalšími lektory byli Sandra Camara a Marco Olim, kteří se zabývají možnostmi využití současných technologií ve vzdělávání při *Institutu interaktivních technologií* na Madeiře. Představili, jak pracovat v rámci vzdělávacích dílen s virtuální realitou, součástí jejich prezentace byl workshop zaměřený na výrobu vlastního VR setu a tvorbu videa pro vlastní virtuální realitu s informacemi, jak docílit efektivního výsledku s různými věkovými skupinami. Čeští lektori, František Týmal a Jan Kulka, naopak představili způsoby oživení téměř zapomenutých analogových postupů (LFŠ).

Druhý diskuzní panel *Na film do muzea: Filmová výchova s interaktivními exponáty* se zaměřil na rozvoj filmové a mediální výchovy ve výstavní praxi, na možnosti, které nabízí filmové výstavy a expozice s různými přístupy k filmovému médiu. Stefanie Plappert, kurátorka filmového muzea *Filmmuseum Frankfurt*, se podělila o své zkušenosti při tvorbě stále expozice muzea i dočasných výstav, nové dílny muzea představil edukátor muzejních filmově-vzdělávacích programů

Sebastian Rosenow. Ředitelka *Estonského filmového muzea* Marie Mang prezentovala vzdělávací programy a koncepci muzea, které se otevřelo v roce 2017. Svůj příspěvek o přístupu ke vzdělávání formou interaktivních expozic představila autorka filmového muzea *NaFilm*, Adéla Mrázová, a kurátor putovní výstavy *Trnkova Zahrada – Maytáš Trnka* (LFŠ).

Mezinárodní festival dokumentárních filmů Ji.hlava

MFDF, Mezinárodní festival dokumentárních filmů v Jihlavě, pořádá v rámci festivalu konferenční setkání distributorů, galeristů, kurátorů a festivalů experimentálních filmů. Mimo jiné přinesly konference přehled nejvýznamnějších společností distribuce experimentálních filmů z celého světa, zabývaly se i tématem kurátorského aspektu ve vztahu ke specializovaným festivalům a způsobu poskytování a šíření děl v galeriích. Zástupci filmové a galerijní scény mluvili o kurátorském, mediálním i institucionálně-ekonomickém aspektu prezentace této části kinematografie ve vztahu ke hledání a prosazování nových talentů, diskuze se věnovaly také tématu umění v prostoru virtuální reality nebo způsoby šíření a prezentace děl vyhotovených rozličnými technologiemi a na různorodých médiích – od filmového pásu po interaktivní filmy a umělecká díla v prostředí VR. Témata jsou zkoumána z kurátorské, technologicko-produkční i vzdělávací perspektivy (MFDF).

Hlavními tématy konferencí v rámci *MFDF* jsou možnosti distribuce, prezentace a prezervace experimentálních filmů a různé možnosti jejich zpřístupňování kurátorům a publiku. Zástupcům distributorů, festivalů a galerií jsou prezentovány české experimentální filmy (soutěžní sekce *Exprmntl.cz*) a zároveň speciální program experimentálních filmů z vybraného teritoria. *MFDF Ji.hlava* se tak stává první platformou pro systematickou prezentaci českých experimentálních filmů, zároveň se věnuje kinematografiím východní Evropy; ambicí je pomoc mezinárodnímu rozšíření východoevropských a českých děl, umožnit spolupráci se zkušenými zahraničními distributory, galeriemi a festivaly (MFDF).

Konference *Fascinace 2018* v rámci diskuzních panelů nabídla témata kurátorského aspektu s otázkami, jak galerie a festivaly vybírají VR/AR projekty k prezentaci a jaká kritéria jsou při výběru důležitá. Prezentačně-technologicko-organizační aspekt rozvinul otázku vystavování filmové suroviny. Jak se vystavuje film a jak se vystavuje VR/AR? Jak je tomu v galeriích a jak na festivalech? Součástí byly praktické příklady a popis instalací. Diskuzní panel *Filmové laby* nastínil, jak fungují laby, sdružení, které se věnují tvůrčí práci s filmovým materiálem, v různých zemích na všech kontinentech. *Filmové laby* půjčují filmovou techniku, učí, jak s filmem natáčet, jak ho vyvolávat a stříhat, starají se také o distribuci projektů na filmu. Otevřelo se téma možnosti prezentace filmu a vystavování filmů v prostoru galerie. Další příklady z praxe se zaměřily na film, výtvarné umění, audiovizuální instalace a interaktivní instalace ve virtuální realitě, ukázalo se, jak je možné tento různorodý obsah prezentovat v galeriích a na filmových festivalech, jak vytvořit prostředí, v němž může díla vnímat více diváků, jak přistupovat k instalacím, které zahrnují i senzickou zkušenost anebo inscenační či performativní aspekt ve „vnějším“ světě díla, jaký je typický ekonomický model uvádění těchto děl, zda se liší díla určená pro galerie nebo site-specific uvedení vs. filmové festivaly a jaké trendy a směřování vývoje VR/AR uměleckých instalací jsou teď nejaktuálnější a na co se festivaly/galerie musí připravit (po stránce organizační, kurátorské i technologické) (MFDF).

PAF v Olomouci

Přehlídka animovaného filmu v Olomouci byla poprvé uspořádána v roce 2000 a je tak nejstarším festivalem věnujícím se fenoménu animace v České republice, od roku 2015 je PAF Přehlídkou filmové animace a současného umění, festival se věnuje animaci v celém kontextu kinematografie a vizuálního umění. PAF je současně stejnojmennou kulturní platformou zabývající se filmem a současným uměním. Mezi aktivity PAFu patří editorská, publikační a nakladatelská činnost, prezentace audiovizuálního umění, projekce, workshopy, semináře a kurátorská činnost (PAF).

Během svého dlouhého fungování nabídl PAF svým návštěvníkům řadu odborných přednášek a prezentací tuzemských i zahraničních hostů, např. na téma mapování vazeb české a zahraniční tvorby, sepětí animovaného filmu a hudby v sekci *Živá animace: barevná hudba*, oblast průniku animovaného filmu a jiných žánrů, experimentální film, videoart, cyklus *Animace a výtvarné umění*, prolínání animovaného filmu s filmem hraným, cyklus *Animace s hvězdičkou*, *Animace ve službách propagandy* nebo téma historie předních studií věnujících se tvorbě animací. Dále se návštěvníci mohli seznámit s fenoménem Vjingu, tvorbou počítačových her, projít kurzem počítačové animace a grafické průpravy nebo se zamyslet nad vztahem animace k realitě v sekci non-fiction a (de)animací a rozklíčování klasických hollywoodských snímků odhalovat podtexty a významy za běžných okolností divákovi skryté. Část přehlídky je také věnována dynamicky se rozvíjejícím technologiím a médiím a jejich využitím v oblasti animace. Festival má také soutěžní sekci *Jiné vize*, která je nejvýznamnější přehlídkou českého umění pohyblivého obrazu (PAF).

Během festivalu jsou pořádány workshopy animace pro děti i dospělé. V roce 2018 festival nabízel workshop Miloše Tomice *Komandanímace*, ve kterém děti experimentovaly s neobvyklými způsoby kresby pro své animované filmy, workshop chtěl prostřednictvím zábavných her ukázat, že dílo lze tvořit za jakýchkoliv nestandardních okolností. Účastníci *(C)hybného workshopu pro děti a dospělé* od Free Cinema si mohli osvojit tvůrčí způsoby práce se zdánlivými chybami, které se mohou stát zlatým hřebem filmu, vyzkoušet tvorbu kresleného filmu nebo animaci s různými materiály. Dílna *Malí animátoři: Nepředvídatelná hra*, pod vedením Pavly Baštanové, nabídl možnost vytvořit kolektivní animovaný film podle vlastních kreseb účastníků, skrze vlastní zkušenost se dětem přiblížila hravost, ale i náročnost, která se pojí se vznikem animovaného filmu (PAF).

Zlín Film Festival

Animační dílny probíhají tradičně i v rámci doprovodného programu Mezinárodního festivalu filmů pro děti a mládež ve Zlíně. *Zlín Film Festival* je nejstarší a největší filmovou přehlídkou svého druhu, festival je aktivním členem European Children's Film Association a organizuje široký doprovodný, odborný a charitativní program. Pro školy je připraven doprovodný program *Filmové workshopy*, při kterých si žáci mohou vyzkoušet kreslenou či pixelační animaci a workshopy na téma *“how to make a film”* ze kterého žáci odejdou se základními znalostmi o filmové tvorbě. *Studio Scala* v rámci festivalu také připravilo pro školní skupiny exkurzi do tvorby animovaného filmu, žáci se seznámí s technikou ploškové a loutkové animace, vyzkouší si základní principy tvorby animovaných filmů a techniky ruční animace. Veřejnost má také možnost natočit krátký film, vyzkoušet videokoutek nebo nahlédnout do filmových střížen (Zlín Film Festival).

V rámci festivalu dále probíhají speciální semináře, přednášky a konference. V sekci Film Industry probíhá například *Kulatý stůl k animaci*, konference *Média dětem, média s dětmi*, v roce 2018 zaměřená na vztahu dětí a rozhlasového vysílání a konference filmové a audiovizuální výchovy *Kino za školou: Inspirace pro filmovou výchovu (nejen) ve školách*. Konference filmové výchovy je organizována Asociací pro filmovou a audiovizuální výchovu, Ateliérem tvorby FMK Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, Zlín Film Festem a společností Kreativní Evropa – MEDIA. Rok 2018 přinesl příspěvky na téma *Jak rozvinout filmovou výchovu v malé evropské zemi – Filmová výchova v Severním Irsku (Bernard McCloskey)*, *ve Slovinsku (Petra Gajžler)*, *Práce s dětmi a mládeží v Litvě (Jurgita Sarnickienė)* a *Česká republika: lze prosadit filmovou výchovu na národní úrovni ve 21. století? (Tereza Dvořáková)*. Sekce *Filmové festivaly a podpora mladých diváků* o významu filmových festivalů a jejich roli v oblasti filmové a audiovizuální výchovy přinesla příspěvky *Tradice dětských filmů a festivalu ve Zlíně* Markéty Pášmové, *Toč světem!* Martina Vejvody a Markéty Vondráškové a příspěvek Pavla Bednaříka *Jak mohou filmové festivaly přispět k audiovizuální gramotnosti*. Blok *Tvůrčí filmové výchovné a audiovizuální projekty pro nejmladší publikum* představil aktuální trendy, nové formáty a postupy, jak přistupovat k nejmladšímu publiku. Jiří Forejt představil *Filmový kabaret a principy kinoklaunství*, Štěpánka Sunková *Web Děčka - co, jak, proč*, Jiří Madzia *Zlínský filmový uzel dětem* a Martina Mlichová *Filmový kabinet dětem* (Zlín Film Festival).

IV. PŘEHLÍDKY A SOUTĚŽE DĚTSKÉ ANIMOVANÉ TVORBY V ČR

Animované filmy vytvořené žáky nejsou určeny pouze pro školní projekce, žáci mohou své filmy vyslat na některou z přehlídek animovaných filmů a porovnat tak vlastní postupy, nápady, náměty a východiska s tvorbou dalších začínajících tvůrců. Existuje celá řada soutěží a festivalů, kam lze studentské filmy přihlásit, ať už v rámci soutěžní či nesoutěžní sekce. V rámci přehlídek jsou často nabízeny také praktické workshopy a teoretické lekce, žáci i ostatní návštěvníci se mohou dále vzdělávat, poznávat nové techniky a seznámit se s dalšími nadšenci animované tvorby. Kromě již zmiňovaných mezinárodních festivalů jako je Anifilm v Třeboni, PAF v Olomouci, Animánie v Plzni nebo Zlín Film Festival se žákům a studentům nabízí celá řada příležitostí, kde vlastní animovaný film představit.

Animág Kroměříž

Celostátní soutěžní přehlídka Animág Kroměříž se snaží děti a mladé tvůrce upozornit na možnost vyjádřit své myšlenky a názory prostřednictvím animovaných filmů. Animág má tři základní soutěžní kategorie a jednu nesoutěžní. Kategorie jsou rozděleny dle věku účastníků a dle institucí, které se o animace zasloužily, variantou je snímek přihlášený školou, snímek přihlášený ZUŠ nebo jiným volnočasovým zařízením a samostatný autorský snímek, který přihlásil zákonný zástupce autora. Zároveň jsou pro jednotlivé kategorie vyhlášeny motivační témata, v roce 2019 témata *1. Kreslí, stíhej, domaluj – překvapení vyčaruj..., 2. Správně roztočená fantazie a 3. Prostor-prostory-pro-story*. Do soutěže se mohou přihlásit pouze díla vytvořená klasickými animačními postupy – technikou stop motion, ploškovou, loutkovou nebo kreslenou animací a délka od 1.30 do 4 minut. Ostatní snímky jsou řazeny do nesoutěžní přehlídkové sekce. Soutěž je tak postavena především na výzvě základním, středním a základním uměleckým školám a dalším volnočasovým institucím. Mezi hodnotící kritéria patří především příběh, jeho vztah k motivačnímu tématu, práce se scénářem a myšlenková a dějová linka. Dále výtvarné a technické zpracování a v neposlední řadě i celkový dojem, vyznění a výrazová stránka, tedy komplexní působení díla. Pro tvůrce snímků jsou v rámci Animágu zajištěny praktické dílny

s profesionálními animátory a řada doprovodných seminářů, žáci mají možnost setkat se s dalšími začínajícími autory i získat pro svůj film účast na některém z filmových festivalů a mezinárodních přehlídek animovaného filmu (Animág).

Černá věž

Filmový festival Černá věž se koná v Českých Budějovicích, jedná se o soutěžní přehlídku nekomerčních filmů – amatérských, studentských a nezávislých filmů z Česka a Slovenska. Festival podporuje filmové tvůrce v jejich tvorbě, umožňuje jim prezentovat autorské filmy veřejnosti i odborné porotě. Program festivalu je obohacen o praktické dílny, semináře a diskuze s tvůrci. Hlavní soutěž festivalu nabízí amatérským filmařům možnost přihlásit svůj film do sekce *Malý* (do 10 minut) nebo *Velký film* (10-45 minut), studenti odborných a vysokých škol, které souvisí s filmovou tvorbou, mohou svá díla přihlásit do kategorie *Studentský film*, absolventi filmových škol, poloprofesionálové a další tvůrci s delšími filmy pak spadají do sekce *Nezávislý film* a autoři dokumentů do vlastní kategorie *Dokument*. O dalších dvou speciálních soutěžních kategoriích rozhoduje realizační tým napříč všemi kategoriemi, jsou jimi kategorie *Horor* a kategorie *Mladá tvorba* určená tvůrcům mladším 15 let, všechny filmy zároveň spadají do soutěže o cenu diváků. Výtěžek festivalu putuje do Centra BAZALKA, kde pomůže dětem s postižením (Černá věž).

V rámci doprovodného festivalu si diváci mohou vyzkoušet kouzlo dabingu na workshopu Na zkoušku dabérem pod vedením dabérů z Fénix ProDabing nebo se ponořit do virtuálního světa na praktickém semináři Virtuální realita. Součástí festivalu jsou speciální výstavy, např. masek a modelů z animovaných filmů a sci-fi snímků nebo sci-fi laděné vizualizace města (Černá věž).

Český videosalon

Český videosalon je celostátní soutěží neprofesionální filmové tvorby, jednou z nejstarších amatérských filmových soutěží v ČR vůbec, kterou pořádají NIPOS-ARTAMA Praha, město Ústí nad Orlicí a Klubcentrum v Ústí nad Orlicí, kde je soutěž konána, ve spolupráci s Českým výborem UNICA – Celostátním svazem neprofesionálního filmu. V roce 2019 se konal 66. ročník této soutěže, která je každým rokem vyvrcholením dění v oboru, k jehož rozvoji přispívá formou porovnání umělecké úrovně filmů z celé ČR. Do soutěže postupují filmy z krajských soutěží a je určena pro autory starší 15 let. Filmy se mohou utkat v 7 kategoriích – dokumenty, reportáže a publicistika, hrané snímky, animované snímky, experimentální snímky, videoklipy a snímky filmových škol. Sami diváci a další zájemci se mohou také aktivně zapojit a zúčastnit se soutěže *Minuta-film*, která je určena snímkům s maximální délkou 60 vteřin, o vítězi této sekce pak rozhodují diváci formou tajného hlasování. Součástí soutěže jsou rozborové semináře jednotlivých filmů, které slouží jako reflexe autorské tvorby i motivace pro další filmování (Český videosalon).

Dětský filmový a televizní festival Oty Hofmana

Další příležitostí, kam zaslat studentský film, je filmový festival Oty Hofmana v Ostrově, v roce 2019 se koná již 51. ročník. V soutěžní části festivalu se uvádí české i slovenské filmy, které vznikly v posledních dvou letech, dále česká studentská tvorba (hraná i animovaná), oceňují se také nejúspěšnější večerníčkové písničky a nejzajímavější treatmenty/synopse na film pro děti a mládež. Nesoutěžní část přináší evropskou tvorbu pro děti a mládež, animované i hrané filmy pro nejmenší diváky, děti a mládež, letošním motivem přehlídky je téma *Žijeme sportem*. Festival svým účastníkům nabízí i bohatý doprovodný program, ve kterém jsou připraveny besedy a setkání s herci a filmovými tvůrci, odborné semináře

pro pedagogy a studenty základních a středních škol, projekce filmů Oty Hofmana, tematicky zaměřené výstavy, workshopy a zábavné pořady pro děti nebo nesoutěžní projekce v partnerských městech (Festival Ostrov).

Festivalu se mohou účastnit děti a mládež z České republiky, kulturní a pedagogičtí pracovníci a členové dětských filmových klubů. Hosty festivalu jsou filmoví, televizní a literární tvůrci, příznivci filmů a literatury pro děti a mládež a další aktivisté v mediální činnosti dětí. Ceny jsou udělovány na základě výběru dětské i dospělé poroty, dětská porota pro hraný film je složena z dětí ze základních a středních škol Karlovarského kraje, dospělá porota pro hraný film je složena z televizních profesionálů a odborníků z oblasti psychologie a pedagogiky. Studentskou videotvorbu a animované filmy hodnotí dospělá porota složená z filmových a televizních profesionálů a odborníků z oblasti zájmové činnosti pro děti a mládež, stejně jako dospělá porota pro treatment/synopsi a pro nejúspěšnější večerníčkové písně. Mimo to hlasují i diváci v sále bezprostředním hodnocením po každém soutěžním filmu (Festival Ostrov).

Hlavní cena *Ostrovský Dudek* je udělována pro nejlepší film v kategorii do 12 let a v kategorii o 13 do 18 let, dále za nejlepší dívčí a chlapecký herecký výkon i za nejlepší dílo nebo dílčí přínos. Cena se uděluje také za nejlepší studentskou tvorbu a animovaný film, za nejlepší večerníčkovou písničku, filmy mohou získat i Cenu dětského diváka za nejlepší audiovizuální dílo, Zvláštní cenu dospělé poroty audiovizuálnímu dílu s nejvýraznějším morálním aspektem nebo Festivalovou pečeť s doporučením pro treatment/synopsi na film pro děti a mládež (Festival Ostrov).

Kraťasy Pelhřimov

Kraťasy jsou mezinárodním festivalem krátkého filmu, kde se představují nejlepší krátké filmy (max. 30minutové) z celého světa, od pohádek a komedií až po horory a dramata. Pro diváky i tvůrce jsou navíc připraveny přednášky, diskuze s režiséry a filmaři nebo praktické workshopy. Promítané filmy soutěží o Cenu odborné poroty, Cenu města Pelhřimov, Čestné uznání a o Cenu diváků. K vidění jsou filmy různých žánrů od zahraničních i českých autorů, cílem festivalu je ukázat, že díky své krátké stopáži je děj krátkých filmů často mnohem poutavější. V roce 2018 putovala hlavní cena festivalu do Kyrgyzstánu za film *In Love with Cinema* režiséra Askara Narukana Uulu, čestná uznání získaly filmy z ČR, Ruska a Německa (Kraťasy).

Mladá kamera Uničov

Mladá kamera Uničov je mezinárodní festival krátkých filmů autorů do 30 let, který se koná již od roku 1975. Soutěžní přehlídka je určena všem autorům, amatérským filmařům, studentům a nezávislým tvůrcům do 30 let s filmy do 30 minut. Festival je příležitostí k veřejné prezentaci vlastní tvorby, setkání s filmovými tvůrci a dalšími odborníky, účastníci dostanou bezprostřední feedback od odborné poroty v rámci rozborové diskuze, který je posune v jejich další tvorbě. Dále je v nabídce možnost individuální konzultace své tvorby i nových nápadů s profesionály z oboru. Vyhrát lze Hlavní cenu Mladé kamery, Cenu diváků nebo Cenu v rámci konkrétní kategorie. Mladá kamera má celkem 9 kategorií, které jsou určeny věkem autora (do 15, do 20 a do 30 let) a žánrem (hraný film, animovaný film a ostatní, př. dokumentární a experimentální film, videoklip a další). V rámci festivalu je na programu také projekce snímků finalistů soutěže *Jiné vize* z filmové přehlídky *PAF* v Olomouci, projekce snímků z filmového projektu Muzea umění Olomouc *VARY(ace)* nebo výběr z filmové soutěže *Brněnská 16* (Mladá kamera).

V roce 2019 se konal již 45. ročník soutěže, přihlásilo se celkem 175 snímků filmů z České republiky i zahraničí a do samotné soutěže jich bylo vybráno 57. Hlavní cenu získal artový film *Božská alegorie* Ondřeje Trojana, který zachytil

koloběh vnitřního života každého člověka a cenu diváků film *Až skončí léto* Rudolfa Mašaty o magickém vztahu malého chlapce a jeho strýce. Tematický záběr dalších filmů byl široký, od hraných filmů, anekdotických minipříběhů, grotesku, krimi, psychologické drama, portrétní dokument až po pohádku, zvláštní kategorie je potom vyhrazena animovaným filmům. U vítězných filmů porota ocenila zejména sjednocení tématu s použitými výrazovými prostředky, zájem, hravost a nadšení pro médium filmu. Důraz je kladen i na dovednost sebe prezentace a obhajoby vlastního díla, názorů, postupů a motivace k tvorbě (Mladá kamera).

Náchodská Prima sezóna

Festival Prima sezóna v Náchodě (NPS) je celostátním festivalem studentské umělecké tvořivosti. Studenti základních, středních a vyšších odborných škol zde mohou představit svou tvorbu v různých uměleckých oborech, od divadla, literatury, filmu, fotografie, hudby až po výtvarnou tvorbu. Součástí festivalu jsou workshopy a odborné dílny pro samotné tvůrce i diváky a ostatní účastníky. Soutěž studentských filmů je určena studentům základních a středních škol, základních uměleckých škol a vyšších odborných škol, filmy mohou soutěžit v kategorii Hraný film, Dokument a reportáž, Animovaný film a Experimentální film a videoklip. Soutěžní snímky hodnotí odborná i studentská porota a za zajímavý tvůrčí počín mladého autora uděluje svou cenu také Východočeské volné sdružení pro amatérský film a video. Po projekci každého soutěžního bloku se uskutečňuje rozborový seminář pod vedením filmových odborníků a členů poroty, kde mohou žáci reflektovat svou vlastní tvorbu a posoudit práci ostatních (NPS).

Pražský filmový kufr

Pražský filmový kufr je další příležitostí pro žáky, studenty a další začínající filmaře k prezentaci své tvorby a nápadů. Je určen všem zájemcům o filmování, dokument, animaci, filmové herectví, režírování i maskérskou práci. Cílem je vytvořit inspirativní prostor pro děti podobných zájmů a platformu pro vzájemné sdílení a získávání nových zkušeností s partnerskou zpětnou vazbou od filmových odborníků, která žákům pomůže získat sebedůvěru a lépe porozumět a proniknout do filmového řemesla. Zvláštní důraz je kladen také na vyhledávání filmařských talentů a pomoc dětem v jejich filmařských začátcích (PFK).

Mladí filmaři se mohou projevit bez cenzury, kontroly a školních pravidel. Soutěž probíhá v kategoriích Hraný film, Dokumentární film a reportáž, Animovaný film a Film do minuty ve třech věkových kategoriích – žáci mateřských škol a I. stupně ZŠ, žáci II. Stupně ZŠ a odpovídajících tříd víceletých gymnázií a studenti středních škol do 20 let. Zároveň jsou v rámci soutěže vyhlášeny i vedlejší sekce, v roce 2019 *Moje místo* (Cena CAMPu – Centrum architektury a městského plánování), *Zeleným objektivem* (Cena Botanické zahrady hl. m. Prahy) a *(Ne)bezpečnej svět* (Cena hl.m. Prahy, Odbor zdravotnictví, sociální péče a prevence). Všechny zařazené snímky posuzuje festivalová porota, která rozhoduje o nominacích na ceny v jednotlivých kategoriích i diváci, kteří mohou na webových stránkách festivalu hlasovat o cenu diváka. Vyhlášení výsledků je spojeno s projekcí oceněných filmů, besedami s filmovými profesionály, řadou tvůrčích dílem apod., příkladem mohou být animační workshopy mediálního partnera Filmového kufru *Free Cinema*, které probíhají v Muzeu Karla Zemana. Filmový kufr zároveň pořádá i víkendové dílny, jejichž cílem je povzbudit děti v tvorbě a poradit v uměleckých i technických otázkách z oblasti hraného, dokumentárního i animovaného filmu. Na oficiálním

webu je k dispozici také rubrika *Filmařské okénko* s informacemi ze světa filmu, které začínajícím tvůrcům pomohou v jejich vlastní tvorbě (PFK).

Start Film Fest

START FILM festival pořádá Kinematograf bratří Čadíků v Bystřici pod Pernštějnem, je určen především pro studenty, kteří stojí na startu vlastní umělecké tvorby, jejich pedagogy a všechny nadšence mladé filmové tvorby. Festival je příležitostí k setkání s dalšími milovníky filmové tvorby a získání důležitých kontaktů, jádrem festivalu jsou praktické i teoretické workshopy vedené profesionálními režiséry, scenáristy a animátory, kteří se podělí o své znalosti a zkušenosti. K festivalu je připojena soutěž nejlepších studentských filmů v kategorii Středoškolská animace, Středoškolský dokument, Středoškolský hraný film a Vysokoškolská tvorba. Mezi speciální ceny patří Cena české televize, Cena za nejlepší filmovou kolekci, která se uděluje školám a pedagogickému vedení (v roce 2018 ji obdržela Súkromná stredná umělecká škola animovanej tvorby, to za vysokou úroveň animace a snahu vyjadřovat se k problémům současnosti) a Zvláštní cena festivalu (Start film).

Účastníci festivalu si mohou vybrat z 11 praktických dílen, např. workshop *Dokument* pod vedením Apoleny Rychlíkové, který se snaží změnit všední a nudnou realitu v zajímavou a překvapivou zkušenost, *Experiment*, ve kterém se žáci seznámí s avantgardními postupy, *Filmové herectví*, *Fotografie* pod záštitou firmy FUJI, *Hraná tvorba* s lektorem Tomášem Pavlíčkem, ve kterém je cílem natočit a sestříhat krátký hraný snímek, *Kamera*, také ve spolupráci s firmou FUJI, kde si účastníci pod vedením Petra Hajna vyzkouší profesionální natáčení a techniku, dále workshop *On-line reklama* s Veronikou Svobodovou o současných reklamních trendech na internetu, podobně na workshopu Jakuba Třešňáka *Současné televizní formáty*, kde si mohou žáci vyzkoušet nové trendy hrané i non-fikční televize, poprvé se na festivalu přiblíží také funkce střihu ve filmovém díle na workshopu *Střih, Tvůrčí psaní* s lektorkou Kateřinou Šardickou je naopak určen všem, kteří chtějí vyjádřit psaným slovem a ti, kteří si chtějí vyzkoušet tvorbu hudebního videa, tak mohou učinit na workshopu *Videoklip* s Ondřejem Urbancem (Start film).

Svitavská Klapka

Svitavská Klapka je neziskovým festivalem neprofesionálního filmu. Svou tvorbu zde mohou prezentovat mladí autoři z České republiky i Slovenska. Samotný festivalový večer je především setkáním tvůrců, poroty a diváků, kde odborná porota uděluje ceny v jednotlivých kategoriích i hlavní cenu festivalu pro nejlepší film. Další cenou je cena diváků a cena starosty města Svitavy. Svitavská klapka se uděluje v kategoriích Nejlepší hraný film, Nejlepší animovaný film a Nejlepší dokumentární film, na festival je možné přihlásit filmy nezávislé, studentské i neprofesionální s maximální délkou 40 minut. Žákům základních a středních škol je určena filmová soutěž Svitavská klapka Junior. Filmy v této kategorii hodnotí porota odborníků z oblasti filmu a filmové vědy, hodnotí se výtvarná, myšlenková i technická kvalita díla. Tvůrci nejlepších filmů mají možnost se představit veřejnosti a v rámci programového bloku svůj film promítnout na velkém plátně svitavského kina (Svitavská klapka).

Zlaté slunce

Zlaté slunce je celostátní přehlídkou filmové tvorby dětí a mládeže, rovněž pod záštitou Ministerstva kultury a NIPOS-ARTAMY Praha, kterou pořádají ve spolupráci s městem Blansko, Kulturním střediskem města Blanska a Českým výborem UNICA. V roce 2019 proběhl 16. ročník přehlídky, která je výsledkem dění v oboru filmové výchovy a filmové

tvorby dětí a mládeže v daném roce. Do celostátního kola *Zlatého slunce* je možné pouze úspěchem v zemském kole, svou tvorbu může přihlásit každý autor, který není starší 19 let. Přehlídka je rozdělena na A. tvorbu dětí a žáků do 15 let a B. tvorbu mládeže a studentů do 19 let a handicapovaných autorů, autoři mohou soutěžit v kategorii dokumentárního, hraného, animovaného a experimentálního filmu nebo videoklipu (Zlaté slunce).

Porotou 16. ročníku *Zlatého slunce* byli Milan Šebesta, Tereza Czesany Dvořáková, Linda Arbanová, Pavel Bednařík a Martin Čihák, první místo v kategorii animovaného filmu autorů do 15 let získal film *Nenasoupili* Josefa Suka ze ZUŠ Benešov. Vítězství v kategorii experimentální film získala ZUŠ ve Vimperku za svůj filmový počín *Voda*. Ve starší skupině obstály např. animovaný film *Bubák* ze SUŠ Ostrava Poděbradova, dokumentární film Natali Bublové *Tomáš Pětník* a experimentální počín *Tico-tico no fubá aneb co se může přihodit* od Zdeňka Picpauera (Zlaté slunce).

V. FILMOVÁ MUZEA, GALERIE A VÝSTAVY PRACUJÍCÍ S POHYBLIVÝM OBRAZEM V ČR

Galerie Rudolfinum

Galerie Rudolfinum má pro své návštěvníky připraveno mnoho doprovodných aktivit, které se vztahují k právě probíhajícím výstavám. Nechybí tedy ani kurzy a programy pro školy a veřejnost, které využívají pohyblivého obrazu a animované tvorby. V Rudolfinu probíhají pravidelné *Nedělní workshopy*, tedy tematické výtvarné díly pro děti ve věku 4 až 12 let, workshopy a dílny k aktuálním výstavám v rámci *Artparku*, *Artparking* – kurzy současného umění pro děti a celá řada dalších speciálních programů pro mateřské, základní, střední školy a gymnázia zahrnující komentované prohlídky, workshopy a výtvarné dílny. *Artpark* je vzdělávací a relaxační zónou Galerie Rudolfinum a reflektuje právě probíhající výstavy. Například v období ledna až března 2019 navazoval na výstavu **Arthura Jafy: *A Series of Utterly Improbable, Yet Extraordinary Renditions (featuring Ming Smith; Frida Orupabo and Missylanyus)***. Podoba *Artparku* se mění s každou novou výstavou, cílem je interaktivním způsobem přiblížit práci vystavujících umělců všem návštěvníkům a poskytnout pravidelné dětské dílny a doprovodné programy pro školy a veřejnost. Arthur Jafa se ve svých videích snaží vytvořit svébytnou verzi filmové vizuality, návštěvníci *Artparku* mohli na výstavu přímo reagovat - např. podílet se na interaktivní audiovizuální instalaci *Můj manifest* od Free Cinema (Galerie Rudolfinum).

K výstavě Arthura Jafy připravilo *Free Cinema* celkem tři doprovodné programy, které se věnovaly filmovému umění a pohyblivému obrazu. *Jak natočit film*, praktický workshop filmových profesí, provedl své účastníky všemi fázemi realizace filmu od práce s kamerou, se zvukovou technikou, přes herectví až po režii krátké povídky. Dílna *Rukodělný film* představila, jak kreativně a zábavně pracovat se starými nalezenými filmy a tvořit z nich nová díla, účastníci se naučili, co je to filmový stříh, jak funguje promítačka, naskytla se otázka setkání kinematografie s výtvarným uměním. Poslední z trojice workshopů k výstavě Arthura Jafy, *Zvuk ve filmu*, přiblížil problematiku zvukového doprovodu k filmu, jeho podoby, způsob využití a přinesl možnost vytvořit vlastní zvukovou stopu. K výstavě byly pro školy v nabídce i speciální komentované prohlídky a další programy, např. *Spolu sami* reagující na Jafovy videa připomínající estetiku hudebních

klipů afroamerické hudby nebo *Vizuální identita* navazující na téma jinakosti. S Free cinema se zájemci mohli zúčastnit také *Animačního workshopu* a vyzkoušet ploškovou animaci (Galerie Rudolfinium).

Pohyblivému obrazu se v Rudolfinu věnovala řada dalších významných výstav, jednou z nich byla výstava **Loni v Marienbadu: Film jako umění**, která probíhala od září do listopadu 2016. Výstava zkoumala kreativní dialog mezi filmem a vizuálním uměním, film *Loni v Marienbadu* režiséra Alaina Resnais z roku 1961 svou vizuální přitažlivostí a neobvyklým zpracováním inspiroval další filmové tvůrce i řadu výtvarných umělců, fotografů, návrhářů i hudebníků a stal se nejcitovanějších filmových klasik poválečné kinematografie. Výstava představila díla současných umělců, kteří se k této filmové klasice ve svém díle odkazují i díla tvůrců klasické moderny – Alberta Giacomettiho, Giogia de Chirico nebo Reného Magritta, které s filmem spojuje avantgardní estetika a kritická forma. Film rozbíjí tradiční struktury času, prostoru a reality, samotný styl a jeho geometrické formy, architektonické linie a repetice kompozičních principů se stávají obsahem. Výstava zahrnovala sochy, prostorové instalace, fotografie, videa i klasickou malbu a sochu. Gerhard Richter navázal na film rozbitím reality pomocí fotografií a ilustrací vytržených ze svého kontextu, Vito Acconci ve svém videu zase převzal roztrhanou narativní linii. Vztah iluze a reality zpracoval soubor fotografií Cindy Sherman nebo objekt Jeffa Koonse. Výstava *Loni v Marienbadu* také zahájila provoz **Kina Rudolfinum**, společného projektu Galerie Rudolfinum a České filharmonie, jehož záměrem je představovat snímky, které svým obsahem nebo zaměřením navazují na aktuální výstavy v Galerii Rudolfinum. Kino se pak zaměřuje na ty filmy, které představují umělecká témata a snímky, jejichž autoři se objevují na mezinárodní výtvarné scéně. Součástí projekcí jsou i debaty s hosty a komentáře k představovaným dílům (Galerie Rudolfinum).

V roce 2009 v Rudolfinu probíhala další výstava zaměřující se na pohyblivý obraz – výstava **Andy Warhol: Motion Pictures**. Výstava představila filmové dílo Andyho Warhola, jehož experimenty s mechanickým záznamem obrazu hrají klíčovou roli v celku jeho práce. Diváci měli možnost zhlédnout rané Warholovy filmy, ve kterých hraje hlavní roli fascinace časem, např. sérii *Kamerových zkoušek*, na kterou navazoval i doprovodný vzdělávací program pro žáky.

Výstava **Mata Collishawa: Standing Water** se v Galerii Rudolfinum představila v roce 2018 a ukázala tradiční téma dějin umění aktualizované v kontextu dnešní doby s využitím rozmanitých možností použitých médií. Hlubší, historicky prověřená témata se skrývají pod vizuálně přitažlivým povrchem, tak snadno, při zachování vysoké estetické kvality, upoutají pozornost diváka. Přiblížením ikonických děl dějin umění současnému divákovi posouvá Mat Collishaw realitu umění a jeho reprezentace do nového kontextu. Jedním z doprovodných programů, který na výstavu navazoval, byl workshop *Loutkohra*, kde si děti mohly vyrobit vlastní netradiční loutku za použití různých materiálů a oživit ji vlastním příběhem. Workshop *Co se děje za oponou* naopak nabídl vytvořit vlastní scénu pro příběh, kterého byly děti samy součástí. Artpark se zaměřil především na práci s animací, různé typy projekce a na fenomén parafráze ve výtvarném umění. Jednou z nedělních dílen byla dílna *Filmové kulisy*, kde si děti vyzkoušely tvorbu filmové scény nebo dílna *Animujeme!*, během které se děti seznámily s praxinoskopem a vytvořily vlastní minifilm nebo flipbook.

Od ledna do března 2018 vystavila Galerie Rudolfinum projekt **Domestic Arenas**. Syntéza videoartu, angažovanéo dokumentu a hudebních klipů reagovala na sociální a demografické problémy společnosti, mezietnické vztahy a napětí.

Výstava byla sondou do těchto problémů v médiu videoartu, který se jeví ideálně svou emoční bezprostředností, možností proměňovat rytmus děje i tón vyprávění, obrazovou věrohodností a hudebním doprovodem. V návaznosti na výstavní projekt *Domestic Arenas* představilo Rudolfinum také nový cyklus prezentací mezinárodních i českých současných umělců působících na poli time-based médií, tedy filmu, videa a animace – **Rudolfinum_Time-Based**. Cílem je ukázat nejrůznější umělecké strategie současného pojetí časových médií, subjektivní pohledy na realitu současnosti jako stavu konstantního posunu postrádající pevné body, což reprezentuje samotné médium pohyblivých obrazů. Filmy, videa a animace, se pohybují na ostří kritiky stávajícího dominantního socio-politického stavu společnosti (Galerie Rudolfinum).

Muzeum Karla Zemana v Praze

Muzeum Karla Zemana představuje celoživotní dílo tvůrce Karla Zemana a jeho filmové triky, expozice mapuje jeho tvorbu od prvních animací ve 40. letech až po jeho poslední filmová díla. Výstava je koncipována jako filmové scény a ateliéry s kulisami, ve kterých je možné přímo natáčet, zapojit se a vyzkoušet trikové postupy. Cílem muzea je šířit odkaz díla Karla Zemana nabídkou aktivit a programů pro širokou veřejnost.

Pro návštěvníky jsou k prohlídce připraveny tematické hry, ve kterých se s tvorbou Karla Zemana seznámí hrou formou, např. dobrodružná hra *Cesta do pravěku*, objevovací hra *Vynález zkázy* nebo hra mezi literaturou a filmem. Muzeum nabízí bohatý doprovodný program – komentované prohlídky, kurzy animace a trikové tvorby pro děti i pro dospělé, narozeninové oslavy, kreativní výtvarné dílny, filmové letní příměstské tábory, semináře a přednášky nebo plavbu lodí po Čertovce. Workshopy a kurzy animace a trikové tvorby jsou pod vedením spolku *Ultrafun*, v nabídce je dvouhodinový workshop pro veřejnost, individuální workshop klasické animace a trikové tvorby nebo individuální workshop animace greenscreenem. Workshopy jsou určeny pro všechny věkové skupiny, účastníci si mohou vyzkoušet práci scénáristy, režiséra i mistra speciálních efektů, seznámit se se základními principy animace a triky, které ve svých filmech používal Karel Zeman. Zahrnuta je klasická plošková animace, animace s loutkami v prostorové scéně, křídlová animace, klasická kreslená animace, pixilace, objektová animace v prostoru, animace se syrkými materiály, metody klíčování s greenscreenem a práce v programu *After Effects* (Muzeum Karla Zemana).

Lektorky z *Ultrafun* vedou v muzeu kromě workshopů také celoroční kroužky animace pro děti, při kterých se účastníci seznámí s filmovou řečí a základními postupy tvorby animovaného filmu. Dětem se nabízí např. kroužek klasické animace se základy počítačové animace, kroužek kreslené a počítačové animace, kroužek animace a trikové tvorby nebo kroužek kombinovaných technik a počítačové animace, při kterém se děti učí práci v programech *Adobe Premiere* a *After Effects*. Nejen děti, ale i dospělí se mohou zúčastnit některého z pořádaných kurzů, rozšířit si tak své filmové vzdělání, naučit se základům animované tvorby a experimentovat s možnostmi, které jim poskytuje práce s pohyblivým obrazem. Vybrat si mohou kurz klasické animace a trikové tvorby nebo kurz kombinovaných technik a počítačové animace. Pro školy je v muzeu připraven speciální vzdělávací program, kromě komentované prohlídky, specializované prohlídky a motivačních her čekají na žáky především kreativní výtvarné dílny a workshopy animované tvorby, např. klasický workshop animace, workshop předanimačních technik s výrobou flipbooku, thaumatropu a zootropu nebo filmové projekce a speciální metodické listy (Muzeum Karla Zemana).

NaFilm

Projekt *NaFilm* založili Adéla Mrázová, Terezie Křížkovská a Jakub Jiříšřtě, ještě jako studenti Katedry filmových studií na FF UK v Praze. Cílem projektu je založení filmového muzea pro širokou veřejnost i odborníky, které bude mimo jiné doplňovat filmovou a mediální výchovu na školách. První výstava *Na film!* probíhala v roce 2015 v Museu Montanelli na Malé straně. Pilotní výstava ukázala, jak lze film vystavit v galerii/muzeu, tak, že nejen baví, ale i vzdělává. V muzeu se kromě výstavy konaly filmové projekce, přednášky, workshopy, debaty a filmové dílny. V rámci výstavy byl připraven i speciální vzdělávací program pro školy, ve které se žáci mohli seznámit s českým filmem, objevit tajemství filmového obrazu a zapojit se do příprav budoucí podoby filmového muzea. Školy mohly volit mezi z nabídky filmových dílen, které vedli lektori z *Aeroškoly* a *Ultrafunu*, např. Dílna animace, ve které se žáci seznámili s tradičními technikami a principy animovaného filmu nebo Filmový workshop s možností natočit vlastní krátký film. V dílně Filmový trik si účastníci vyzkoušeli práci s technickými prostředky k vytvoření filmového kouzla, Dokumentární tvorba znamenala realizaci vlastních námětů za využití dokumentárních postupů a reportáže, Zvuk ve filmu zasvětil účastníky do tajemství výroby ruchů a postsynchronů. Kromě filmových dílen se školy mohly zúčastnit i speciálních přednášek s filmovými ukázkami, například Film nikdy nebyl němý: Od němému filmu ke zvukové konzervě, Avantgardní filmy jinak, Exilové odcházení: Osudy filmových tvůrců, kteří odešli do zahraničí na přelomu 60. a 70. let. Přednášky byly určeny především studentům středních škol, kteří při nich mohli navázat na své znalosti literatury, umění a dějepisu (NaFilm).

Druhá výstava, *Na film! 2: V pohybu*, se uskutečnila v Paláci Chicago. Téma pohybu v sobě odráží technickou podstatu filmu, základní princip filmové animace i dynamiku moderního světa, která byla inspirací raných snímků a předválečné avantgardy. Program pro školy měl za cíl seznámit studenty s českým filmem a proniknout k výrazovým prostředkům kinematografie skrze interaktivní prvky výstavy, podpořit schopnosti v oblasti digitálních technologií a kulturního povědomí a vyjádření. Program pro školy doplnil učební osnovy např. českého jazyka (literární adaptace a období avantgardy), fyziky (optické přístroje a vývoj filmové techniky), informatiky (práce s digitálním vybavením komunikačními a filmovými efekty), občanské nauky (člověk a svět práce se zaměřením na filmový průmysl) a výtvarné výchovy (principy animace a estetika pohyblivého obrazu). Programy sloužili pedagogům v realizaci filmové a audiovizuální výchovy (NaFilm).

Stálé filmové muzeum se podařilo otevřít v lednu 2019 v budově Mozaretum u Františkánské zahrady. I zde se návštěvníci setkají s principy filmové tvorby, interaktivní a zábavnou formou poznávají film, jeho historii a fungování, výstava pracuje s řadou současných technologií, vše je možné prakticky vyzkoušet. Expozice je doplněna projekcemi českých a zahraničních filmů, návštěvníci vyzkouší principy laterny magiky, klasické 35 mm promítačky na kliku nebo ruchové studio, kde je možné si po vzoru mistrů ruchu z Barrandova „brunclíků“ vytvořit vlastní zvukovou nahrávku. Součástí je laboratoř Jana Evangelisty Purkyně pro experimentování se zrakem i prostor pro tvorbu vlastního animovaného filmu. *NaFilm* také pořádá ve spolupráci s Letní filmovou školou pořádá mezinárodní program *Industry – program filmové a audiovizuální výchovy*, kdy připravuje speciální diskuzní panely a filmové dílny za účasti českých i zahraničních odborníků na filmovou tvorbu a výchovu (NaFilm).

Národní galerie v Praze – oddělení pohyblivých obrazů ve Veletržním paláci

Národní galerie v Praze nabízí svým návštěvníkům širokou škálu doprovodných programů, komentované prohlídky, přednášky, debaty, výtvarné dílny, semináře a kurzy. Speciální dílny animované tvorby a pohyblivých obrazů pak

obstarává Veletržní palác v rámci svého experimentálního ateliéru oddělení pohyblivých obrazů. Galerie se prezentuje jako prostor pro setkávání, vzdělávání a trávení volného času pro děti i dospělé, zaměřuje se tedy na vzdělávání široké veřejnosti a důležitou cílovou skupinou jsou především školní skupiny a pedagogové. Komentované prohlídky mají formát tzv. „hovorů o umění“, kdy výstavou provází její autor nebo lektor a jeho hosti, pamětníci, umělci, galeristi a další odborníci. Edukační programy vždy navazují na konkrétní sbírkové celky a expozice. Programy jsou interaktivní, pracují s různými interpretacemi uměleckých děl, kombinují diskuzi a tvůrčí aktivity. Galerie se tak stává místem, které je otevřené pro zážitek, duchovní obohacení, vzdělávání, tvorbu a vzájemné sdílení umění v respektujícím prostředí. Prohlídky expozic jsou doplněny pracovními listy a pomůckami, které slouží k lepšímu prozkoumávání uměleckých děl a usnadňují jejich porozumění (NG).

Výtvarné herny jsou určeny pro děti do 5 let a jejich rodiče. Jsou místem, kde si mohou rodiče s dětmi společně hrát a tvořit, zaměřují se na různá umělecká díla nebo výstavy. Pro starší děti, mládež a dospělé jsou připraveny výtvarné ateliéry, které nabízí různé umělecké aktivity inspirované vystavenými díly. Účastníci si vyzkouší celou škálu klasických technik od kresby, malby, grafiky, sochařství a fotografie až po multimediální techniky s možností jejich přesahů a experimentů, získají také základní orientaci v oblasti vývoje dějin umění. Pro žáky 8. a 9. tříd je otevřen přípravný kurz k talentovým zkouškám. Víkendové dílny pro rodiče s dětmi umožňují setkání s uměleckými díly, jež se mohou stát inspirací k přemýšlení o vlastní tvorbě. Další aktivitou jsou přednáškové cykly a kurzy, např. *Základy dějin umění*, *Neděle s uměním*, *Zaostřeno na umění*, *Od gotiky po modernu*, tradiční malířský výtvarný kurz *Portrét a figura podle mistrů* nebo program *Cesta k mistrům* (NG).

Speciální workshopy, výtvarné ateliéry a komentované prohlídky jsou připraveny pro školní skupiny. Pro učitele jsou pořádány komentované prohlídky k aktuálním výstavám, kde se představí záměr výstavy a nabídka pro školy, pedagogové mají k dispozici studijní materiály s informacemi o výstavě, obsahují tipy na souvislosti se stálou sbírkou, rozkrývají různé kontexty uměleckých děl, poskytují otázky do výuky a výtvarné činnosti, které lze zahrnout při návštěvě výstavy nebo ve škole. Oddělení vzdělávání a programů pro veřejnost dále pořádá semináře pro učitele výtvarné výchovy zaměřené na metodiku zprostředkování umění, využití médií a technologií ve výuce nebo spolupráci se současnými umělci. Mezi programy zabývající se filmovou a audiovizuální výchovou se řadí doprovodný program ***Pohyblivé obrazy***, který je určen pro 1. stupeň základních škol. Žáci v tomto programu porozumí, jak vzniká animovaný film, naučí se používat digitální fotoaparát k tvůrčí práci a získají možnost vdechnout duši neživým objektům prostřednictvím metody pixilace (NG).

Program ***Umění (v) pohybu*** nabízí práci v multimediální laboratoři, kde si žáci vytvoří krátký klip s rozpořbovanými fotografiemi abstraktních maleb Františka Kupky, pracují se třemi základními elementy – obrazem, zvukem a pohybem. V závislosti na hudebním podkladu žáci stvoří různé audiovizuální kompozice s použitím snímků detailů Kupkových obrazů, fragmenty fotografií promění v pohyblivá videa s rytmickým zvukem, dostanou se tím na pole uměleckých postupů koláže, citace, dekonstrukce či rekontextualizace. V programu se poučí o souvislosti Kupkových abstraktních obrazů a soudobého avantgardního filmu, o možnostech VJingu a příkladech umění nových médií, o filmu a jeho složkách, které tvoří obraz, pohyb a zvuk, jejich vzájemný vztah a vliv na obsah a formu filmu. Dále o vzniku iluze pohybu a možnostech videa ve výtvarném umění. Využívá se pracovních postupů tvorby videa z fotografií ve vazbě na zvuk, ukáže

se rozdíl mezi výtvarným uměním a klasickým filmem a postupy manipulace s hotovým audiovizuálním obsahem v současném výtvarném umění. Takovým příkladem je práce Nam June Paika, např. ve filmech *Electronic Super Highway* a *TV Garden*, kde Paik využívá hotových televizních nebo videosignálů ve tvorbě komplexních sochařských instalací. Po absolvování programu dokáží žáci určit základní složky animovaného filmu, znají možnosti, jak s nimi dále tvůrčím způsobem manipulovat, použít existující vizuální materiál k vytváření nových vizuálně obrazných vyjádření a ovládat základní principy synchronizace hudební ukázky a doprovodného obrazu v programu *ArKaos VJ*, který umožňuje přímou manipulaci s obrazovým a zvukovým materiálem. Fragmenty obrazů a videosekvencí je možné přiřadit ke klávesám a hrát na ně jako na klavír, místo tónů jsou ale spouštěny obrazy. Žáci experimentují s rozpohybováním fotografií pomocí programových efektů a jejich synchronizací s rytmem zvoleného zvuku. Využívají se možnosti překrývání několika vrstev s odečítáním barev nebo světla, žáci manipulují s obrazem v reálném čase pomocí přidávání prostorových a pohybových efektů a přechodů. Informační koláž, asambláž či dekonstrukce jsou principy v umění dlouho a stále využívány, prostředky výpočetní techniky zase pomohou najít žákům zájem o staré umění v novém kontextu (NG).

Dalším vzdělávacím programem zabývajícím se animací byl program ***Animovaný film a minimalistické sklony***. Žáci v tomto programu prozkoumali obrazy a objekty umění minimalismu 70. let 20. století. Dojmy a prožitky, které v žácích díla vyvolaly, se vizualizovaly kreslenou animací v programu *Moviemaker*. Cílem bylo, aby žáci porozuměli motivům vzniku minimalistického umění, naučili se pracovat s fotoaparátem za účelem vytvoření animace a pokusili se jejím prostřednictvím o sebevyjádření. Skrze pracovní listy žáci konkretizovali své pocity z díla a ve skupinách následně tvořili animaci, ve které vizualizovali dojem z vybraného výtvarného díla. Program vznikl jako součást multimediálního vzdělávacího projektu *ArtCrossing*, multimediálního vzdělávacího projektu po žáky, studenty a učitele, který poukazyval na možnosti využití informačních technologií ve vzdělávání žáků v prostředí galerijního a muzejního provozu. V širším horizontu se jednalo o inspiraci a využití aktivit v hodinách výtvarné výchovy na základních školách a gymnáziích (NG).

Doprovodné programy, workshopy a dílny navazují na aktuální výstavy, programy zaměřující se na pohyblivý obraz tedy nejsou výjimkou. Příkladem může být výstava ***Maria Lassnig 1919-2014***, která ve Veletržním paláci probíhala od února do června 2018. Retrospektivní výstava představila tvorbu umělkyně Marie Lassnig pokrývající média malby, sochy, filmu a filmové animace. Součástí doprovodných programů byly materiály pro učitele, které zasazovaly tvorbu Lassnig do širšího mezinárodního kontextu, nabídly paralelu s českým uměním, přiblížily život a dílo Marie Lassnig a základní témata jejích prací. Dále nabídly aktivity a náměty, které mohly posloužit jako inspirace k aktivitám na výstavě nebo pro práci ve škole po absolvování výstavy. Součástí expozice byly dva samoobslužné animační stoly s jednoduchým ovládním, a tak si návštěvníci mohli vyzkoušet tvorbu jednoduché animace vlastní kresby nebo připravených materiálů. Na výstavu přímo navazovaly doprovodné programy, např. *Herna: Ani oko ani nos*, kde děti pracovaly s rozfázovaným pohybem nebo letní ateliér *Anima sensitiva*, ve kterém účastníci pracovali s vlastními portréty, ultrafánem, pixilací a jednotlivými fázemi, vše vyvrcholilo v závěrečné instalaci (NG).

Další výstavou, která přímo propojovala film s výtvarným uměním, kinosály a galerie, byla filmová instalace ***Manifesto***, třináctikanálová instalace, který skládá poctu uměleckým manifestům a zamýšlí se nad rolí umělce v dnešní společnosti. Julian Rosefeldt sestavil třináct koláží představujících individuální umělecká kréda do kterých zasadil ústřední postavu herečky Cate Blanchett přetvářející se do různých postav a výroků manifestů dává v nových souvislostech dramatické vyznění. Rosefeldt odhaluje performativní složku a politický význam těchto prohlášení, zabývá se naléhavostí

historických deklarácí a klade si otázku, zda tato slova obstojí i v dnešní době, kdy se změnila dynamika mezi politikou, uměním a životem. Julian Rosefeldt je umělcem, který svými pohyblivými uměleckými díly stírá hranici filmu a výtvarného umění, často se inspiruje dějinami filmu, umění a popkultury, využívá filmové tropy a přisvojuje si kinosály i prostředí galerií. *Manifesto* je tak přímým příkladem práce, která je pojímána zároveň jako umělecká instalace a experimentální film, dílo bylo vystavováno jako instalace v rámci muzeí a galerií po celém světě, zároveň jej mohli diváci vidět v jeho plných 95 minutách, tedy běžné filmové stopáži, na plátně v kinosálech, svou premiéru měla filmová verze v roce 2017 na Sundance festivalu, u nás se promítala např. v kině Lucerna (NG).

V roce 2015 uvedla Národní galerie nový dlouhodobý program *Moving Image Department* první výstavou *Jak je důležité být v pohyblivém obraze*, jejíž název odkazoval k přednášce Mieke Bal reflektující sémiotiku a ontologii obrazu. Prostor pro pohyblivý obraz zaměřující se primárně na video a film reaguje na dosavadní absenci těchto médií ve sbírkách NG v Praze.

Národní galerie se podrobně věnuje výuce pohyblivých obrazů, vychází ze vztahu, které děti s audiovizuálními médii mají. Zajímají je otázky, jak děti na pohyblivý obraz reagují, často jsou fascinovány médiem samotným a řada programů experimentálního studia NG pracující s projekcí v prostoru a asociací jim umožňuje objevit se ve filmovém médiu, na obrazovkách televizí, projektorů a počítačů. Žáci se učí, jak funguje pohyb v animovaném filmu a příslušné software, pomocí her se světlem a optikou jsou přiblíženy principy animace nebo vyzkouší, jak funguje klíčování greenscreen. Součástí dílen jsou často i prekinematografické aparáty, uplatňuje se práce s praxinoskopem nebo tvorba flipbooků, která vede k pochopení principu animovaného filmu. V rámci workshopů se pracuje i se zvukem, žáci porozumí tomu, jak ruchy a zvuky dotváří atmosféru filmu a jak působí na diváky. Prvky filmové a audiovizuální výchovy se nacházejí v mnoha doprovodných programech a reagují tak na díla současného umění, zároveň žákům přibližují mediální tvorbu a ostatní díla využívající moderních technologií a filmových a animačních principů a postupů (Dočkalová).

S pohyblivým obrazem pracují samozřejmě i další galerie a muzea, které k výstavám připravují speciální doprovodné programy. Příkladem může být **GASK – Galerie Středočeského kraje v Kutné Hoře**, která má celou řadu edukačních programů pro mateřské, základní i střední školy a širokou veřejnost, *Gask* vystavuje kromě tradičních výtvarných médií také experimentální práce využívající nejnovější technologické poznatky v audiovizuální a multimediální oblasti spojující VJing, videomapping a zvukové či světelné interaktivní sochařství, na tyto díla pak reaguje mnoho z nabízených programů pro školy a veřejnost. Principy pohyblivého obrazu pak přinesla v roce 2017 mimo jiné výstava **Aurel Klimt – Lajka: Od filmu k divadlu a zpět**. Na výstavu navazovaly edukační programy zabývající se animovaným filmem, př. *Moje cesta do vesmíru*, kdy žáci pomocí storyboardů rozehráli vlastní vesmírné příběhy, nebo edukační program *Na scéně!*, který seznámil s loutkovou tvorbou Aurela Klimta pomocí tvorby vlastního příběhu a hrdiny k animovanému filmu (GASK). S pohyblivým obrazem a animovaným filmem se mohou pravidelně potkávat také návštěvníci **DOXu – Centra pro současné umění**. To spolu s organizací **Krutón film** pro děti v srpnu 2016 připravilo příměstský tábor Krutón, během kterého účastníci vytvořili krátké filmy a stali se skutečnými filmaři, kteří animují, fotí a natáčejí. Děti se seznámili s principy animovaného filmu, filmovými, své filmy nastříhali, upravili ve speciálních softwarech a uvedli na společném závěrečném promítání (DOX). Pohyblivý obraz je součástí i řady výstavních projektů **Galerie hlavního města Prahy**. V roce 2016 *GHMP* nabídla workshop animace v Colloredo-Mansfeldském paláci k výstavě **Davida Cronenberga: Evolution**. Výstava představila tvorbu kanadského režiséra Davida

Cronenberga, jejíž součástí byly skici, fotografie, kresby, rekvizity a řada nikdy nezveřejněných filmových záběrů. V galerii bylo zbudováno speciální kino, kde se promítaly Cronenbergovy rané filmy, filmy, které překročily hranice kinosálu a ocitly se v galerijním prostředí, přesto si jeho prostředí přinesly na výstavu s sebou. Výtvarný workshop navazující na výstavu probíhal ve spolupráci s Aeroškolou, nabídl experimentální prostor pro hru se základními motivy autorových filmů, tedy metamorfóza, cyberpunk, mutace nebo propojení těla a technologie. Technikou klasické stop-motion animace s využitím různých materiálů včetně masa, hlíny a fotografických podkladů z Cronenbergovy výstavy, si účastníci vyzkoušeli stvořit vlastní animované klipy technikou ploškové animace, materiálové animace a jejich kombinací (GHMP). **Moravská galerie v Brně** je jednou z dalších institucí, která svými edukačními programy pružně reaguje na současnou výstavní praxi pohyblivých obrazů. V roce 2016 se konal ateliér *Úžasný filmový svět* navazující na tvorbu filmových plakátů Zdeňka Zieglera. Účastníci propojili film a grafický design a vytvořili vlastní „pohyblivé“ plakáty. Na výstavu rozsáhlé tvorby Zdeňka Zieglera v oblasti filmového plakátu také reagoval letní výtvarný kurz, v jehož rámci si děti natočily animovaný film a ten pak propagovaly sérií plakátů (Moravská galerie).

VI. ZAHRANIČNÍ ORGANIZACE A PROJEKTY ZAMĚŘENÉ NA ANIMOVANOU TVORBU, FILMOVÁ VÝCHOVA V ZAHRANIČÍ

Avisco

AVISCO, asociace pro výzkum, experimentování a aktualizaci audiovizuálních médií ve školách a v sociálně-vzdělávacích organizacích, byla založena v roce 1986 v Brescii skupinou učitelů a lektorů přesvědčených o důležitosti vést děti k porozumění pohyblivým obrazům a aktivní schopnosti je vytvářet. Činnosti sdružení se pohybují od komentovaných prohlídek a projekcí, audiovizuální produkce a fotografické workshopy pro děti a mládež, až po školení pro učitele a pedagogy. *Avisco* produkuje vzdělávací videa ve spolupráci s vědeckými a veřejnými institucemi, řídí provinční mediální knihovnu v Brescii, pořádá audiovizuální, produkční a fotografické laboratoře nebo komentované projekce celovečerních a krátkých filmů, které podporují vědomé a kreativní využití audiovizuální technologie žáků, učitelů, školitelů i dalších zájemců. *Avisco* spolupracuje se vzdělávacími institucemi, muzei a filmovými festivaly v Itálii a zahraničí a festivaly se zaměřením na animované filmy přímo organizuje. Kromě festivalů *Avisco* pořádá školení pro pedagogy, fotografické dílny, audiovizuální a animační dílny, konzultace, přednášky a setkání s filmovými tvůrci, workshopy probíhají nejen na školách, ale například i v nemocnicích a lékařských odděleních. *Avisco* dále spolupracuje na projektu *MO.CA 0-18*, projektu plného divadelních představení, koncertů, projekcí a workshopů pro děti a jejich rodiny s cílem mezigeneračního porozumění prostřednictvím uměleckého jazyka (*Avisco*).

Účastníci workshopů pořádaných *Aviscem* mohou vyzkoušet různou filmovou techniku a naučit se porozumět filmovému jazyku a užívat animovanou tvorbu při vymýšlení příběhů a postav, pracovat se zvuky, ruchy a soundtracky. Zkušenost, kterou získávají prostřednictvím hry, vzájemného sdílení a vyjádření svého vnitřního světa využijí při produkci filmu. Produkovat animovaný film je činnost, která podporuje spolupráci a socializaci, stimuluje tvořivost a sebeuvědomění, nabízí možnost experimentovat, pomáhá vyjádřit vnitřní hlas a rozvíjet dialog a naučí děti využívat nové technologie kreativním způsobem. Workshop *Animovaný videoklip* představuje dětem způsoby, jakými hudebníci a animátoři

spolupracují, jak se vytváří scénář videoklipu nebo jaký je vztah mezi obrazem, zvukem a textem. Cílem dílny *Design charakteru* je pochopit mechanismy, které vedou k vytvoření hlavních postav svého příběhu a pokusit se skrze ně o sebevyjádření. Během workshopu *Věci z jiného světa* se nehybným předmětům vdechne život díky technice stop-motion, optické hračky, které předvídalý zrození kinematografie a animovaného filmu, mohou účastníci vyzkoušet během workshopu *A přesto se pohybuje!*. Další filmové dílny jsou zaměřeny na televizní a mediální gramotnost, žáci se v různých kurzech seznamují s televizním jazykem, fungováním reklam i možnostmi tvůrčího využití mobilních telefonů. Experimentovat je možné během dílen *Videoattivo*, *Umění ve videu* nebo *Zvukové stopy a vizuální grafy*, kdy žáci realizují své neobvyklé vize skrze nejrůznější materiály, magické oko fotoaparátů a počítačové programy (Avisco).

British Film Institute

Britský filmový institut BFI funguje již od roku 1933, jedná se o charitativní organizaci, která kombinuje kulturní, tvůrčí a průmyslové role, propojuje aktivity Národního filmového archivu BFI s knihovnou filmového institutu BFI Reuben, filmovou distribucí, výstavami, nakladatelstvím, festivaly, kinem BFI IMAX a filmovým vzděláváním v BFI Southbank. *BFI* představuje pětiletý strategický plán *BFI2022* navržený tak, aby vytvořil a zajistil další kapitoly pro film, televizi, animaci a pohyblivý obraz v rámci vzdělávání a využilo se tak všech možností, které tato média nabízí. Strategie podporuje širší interpretaci filmu a mediálních sdělení, podporuje kreativní filmovou tvorbu a rozšiřuje možnosti práce na různých platformách a v různých médiích. *BFI* se zavazuje zdokonalit edukační aktivity, které demonstrují vzdělávací a kulturní význam umění filmu a jeho úlohu jako inspirace tvorby nové generace (BFI).

V současné době patří mezi vzdělávací projekty *BFI* kurz *Tvorba pohyblivých obrazů* určený pro pedagogy, kteří se zajímají o využití videa a digitálních technologií ve škole. Kurz představuje produkci pohyblivého obrazu, včetně filmových a animačních technik, kombinuje teorii s praktickými aktivitami. Cílem je, aby učitelé dokázali seznámit studenty se zásadními otázkami současné výroby filmu, se základními teoretickými tématy, sémiotikou filmu, teorií multimodality a tvořivosti, především jim ale poskytuje praktické zkušenosti s technikou pro tvorbu filmů, např. digitálními kamerami, editačními programy a animačními technikami. *BFI* podporuje učitele pro zavádění filmu a pohyblivého obrazu do výuky sdílením znalostí, technik a kritických přístupů, mohou se účastnit kurzů, konferencí a seminářů, k dispozici mají výukové materiály a celou řadu vzdělávacích zdrojů (BFI).

Camera-etc

Camera-etc byla založena v roce 1979 v Lutychu za účelem výroby a produkce krátkých animovaných filmů. V současné době je uznávána jako výrobní dílna a centrum pro vyjádření a tvořivost, *Camera-etc* pořádá kreativní skupinové workshopy pro děti, mládež a dospělé, zároveň sama produkuje krátké animované filmy, které jsou vzdělávacími i socializačními a kulturními projekty realizovanými na školách, v místních agenturách sociální péče, sdruženích nebo nevládních organizacích a stávají se tím sociálně-kulturním nástrojem a prostředkem pro vyjádření (camera-etc).

Camera-etc podporuje tvorbu filmů tím, že povzbuzuje každého, aby se učil filmovému a audiovizuálnímu jazyku a dále ho šířil. Veřejnosti nabízí prostředky k dekódování audiovizuálního jazyka, povzbuzuje výraz a kreativitu každého jednotlivce prostřednictvím filmové tvorby, podporuje rozvoj vzdělávání, produkuje a distribuuje filmy, informuje veřejnost o aktuálních tématech s cílem podnítit rozvoj odpovědného a uvědomělého občanství. *Camera-etc* sleduje

dosažení tohoto cíle tím, že pořádá prázdninové kurzy a workshopy, spolupracuje se školami, sdruženími, kulturními centry, národními i mezinárodními vzdělávacími partnery a produkuje a distribuuje filmy. Vzdělávací aktivity sahají od jednorázových workshopů, seminářů a přednášek až po animační školu – skupinový projekt, během kterého žáci základních a středních škol vytváří animované filmy, zábavnou a praktickou výukou získávají celou řadu poznatků, know-how a společenských dovedností. *Camera-etc* koordinuje workshopy v důsledku vyhlášky o kultuře/školství valonsko-bruselské federace. V programu “školy” si žáci během deseti dnů vyzkouší práci s kamerou, objevují každý krok procesu natáčení filmu od psaní scénáře, vytváření postav a scén, natáčení až po tvorbu filmového zvuku (dialogy, zvukové efekty, hudba) (camera-etc).

Kidscam

Holandské studio *Kidscam* je mobilní animační filmové studio, ve kterém děti a mládež tvoří animované filmy za doprovodu audiovizuálních umělců a rozvíjí tak své dovednosti a tvůrčí schopnosti prostřednictvím animovaných stop-motion filmů. Podstatou *Kidscam* je imaginace, experimentování a audiovizuální výcvik. Účastníci sami tvoří a graficky zpracovávají scénář, filmují a přidávají zvukové efekty. Ve svých uměleckých projektech využívá *Kidscam* přístup, který aktivně zapojuje děti do všech kroků tvůrčího procesu a vychází z již existujících kompetencí jednotlivých účastníků. Studio posílá nejlepší animované filmy na tuzemské filmové festivaly i do zahraničí, své animační projekty realizuje na školách, v uměleckých centrech a na filmových festivalech. V každé dílně absolvují účastníci celý proces tvorby filmů: psaní scénářů, vytváření grafického designu postav a scenérie, filmování a vytváření zvuku (*Kidscam*).

Školní projekt *Animatiefilm* připravuje *Kidscam* pro základní i střední školy, jedná se o třídenní animační filmové studio, ve kterém mají žáci příležitost využít svou představivost a vdechnout život svým nápadům pomocí techniky stop-motion. Profesionální filmoví animátoři pomáhají studentům při používání moderních audiovizuálních technik. Cílem je, aby byli studenti aktivní a rozvinuli kreativní přístup k vizuálnímu jazyku, získali náhled do filmové problematiky, experimentovali s audiovizuálním jazykem a posílili tak své kompetence v této oblasti, zvýšili své znalosti z umění a kultury a dokázali převést své emoce a nápady do univerzálního vizuálního jazyka. Filmová dílna *Animovaný dokument* umožňuje přechod od dokumentárního k animovanému filmu. Studenti se učí transformovat své myšlenky v obrazy, experimentovat s různými filmovými žánry, vyzkouší práci scénáristy, kameramana, animovaného filmaře nebo herce a naučí se upozornit filmem na důležitá společenská témata a problémy. Kromě ploškové animace se v dalších animačních workshopech účastníci dostanou k loutkové animaci, 3D animaci, tvorbě postav i vyjádření emocí pohybem a výrazem a pochopí důležitost osvětlení, zvuku a správného načasování (*Kidscam*).

Mezi další projekty filmového vzdělávání v zahraničí patří například **Kinobalon**, vzdělávací program slovinského *Kinodvoru*. **Kinodvor** sídlící v Lublani je kinem, které nabízí pestrý program projekcí a doprovodných akcí, mnoho z nich je určeno přímo žákům a školním skupinám. Pro jednotlivé filmy jsou připraveny speciální katalogy a vzdělávací materiály, které informacemi a zajímavostmi pomáhají pedagogům i studentům, osvětlují témata, kterými se film zabývá a poskytují výchozí body pro filmové analýzy a diskuze. *Kinobalon* se zaměřuje na děti ve věku už od 2-3 let, pro které jsou připraveny projekce vybraných filmů v klidné atmosféře. K filmům jsou pro děti i žáky připraveny speciální brožury podporující nezávislé myšlení a vzbuzující zájem o další průzkum a filmovou analýzu (*Kinodvor*).

Dalším příkladem projektu zabývajícího se filmovou výchovou je polská **Kinoszkola**, interdisciplinární program mediálního a sociálního vzdělávání složený z různých vzdělávacích forem, jejichž hlavním cílem je zvýšit mediální gramotnost a sociální kompetence (Kinoszkola).

Le Cinéma, 100 ans de jeunesse

Jedním ze zahraničních projektů, který zprostředkovává filmovou výchovu je francouzský projekt *Le Cinéma, cent ans de jeunesse*. Projekt chce vzdělávat, šířit informace a předávat chuť a zájem o kinematografii. Prostřednictvím filmů, výstav, školení, konferencí a workshopů umožňuje všem zájemcům objevovat přístupy k filmu a pohyblivému obrazu ve všech jeho různých aspektech a představuje tak kino jako jedinečnou uměleckou formu, která má svou kulturu, estetiku a praxi. *Le Cinéma, cent ans de Jeunesse* založeno v roce 1995 je vzdělávací iniciativa patřící pod *Cinémathèque Française*, funguje jako specifický praktický a inovativní vzdělávací projekt na evropské i mezinárodní úrovni. Nabízí filmový výcvik, kultivuje způsoby vidění a tvůrčího projevu, zřizuje školicí skupiny, ve kterých mladí lidé pracují praxí filmových řemesel. Workshopy probíhají na základních a středních školách, jsou vedeny učitelem společně s filmaři a animátory. V průběhu roku se mísí sledování filmových úryvků a analýzy ve třídě s praktickými cvičeními, které vyvrcholí realizací krátkého kolektivního filmu (*Le Cinéma, 100 ans de jeunesse*).

Leeds Animation Workshop

Leeds Animation Workshop je nezisková organizace, která produkuje a distribuuje animované filmy zabývající se sociálními a vzdělávacími otázkami. Filmy se zabývají tématy jako je úmrtí v rodině a smutek pozůstalých, domácí násilí a sexuální zneužívání, gender a rovné příležitosti, rasismus a šikana na školách, stres na pracovišti, otázky rodičovství homosexuálních párů, náhradní rodinná péče, zdraví a bezpečnost při práci, životní prostředí nebo bezdomovectví. Všechny filmy se konzultují s organizacemi a odborníky, kteří se příslušnou oblastí zabývají. Organizace se specializuje na složité a citlivé otázky, které se snaží publiku zpřístupňovat nebo nabízet alternativní pohled na danou problematiku (*Leeds Animation Workshop*).

Leeds Animation Workshop se podílí na mnoha dalších aktivitách, pořádá promítání filmů nebo semináře animace pro dospělé i děti. Mezi praktické workshopy patří například kurz *Úvod do animace*, který je prvotním seznámením s různými animačními technikami, kurz *Ilustrované rozhovory o animaci* nebo *Animace s mladými lidmi* se speciálními materiály pro učitele a lektory, kteří chtějí s dětmi vytvářet jednoduché animované filmy. V této příručce o animovaném filmu se dospělí dozví o různých technikách, které jsou pro práci s dětmi vhodné nebo o softwarech, ve kterých lze s animací jednoduše pracovat, což jim usnadní implementaci výroby animovaného filmu do výuky. Příručka provází celým procesem od příprav animačního workshopu, vytváření postav, rekvizit a modelů, plánování příběhu a akce, kreslení storyboardu a psaní scénáře, záznam zvuku, práci s kamerou a světlem až po samotné animování a závěrečné titulky. V příručce se učitelé blíže seznámí s technikou stop motion, pixilací a počítačovou animací v programu Flip Boom (*Leeds Animation Workshop*).

Studio Da

Animační studio Da je charitativní organizace založená v roce 2008 v Petrohradu. Studio se zabývá společensky orientovanou tvorbou, prací s dětmi v krizových situacích a tvoření s dětmi se speciálními potřebami. Tým ředitelů,

umělců, animátorů a psychologů pravidelně organizuje animační kurzy v nemocnicích, dětských domovech, azylových domech nebo na internátních školách, tedy místech, kde se ocitli lidé v obtížných životních situacích. *Studio Da* spolupracuje se zdravotně postiženými dětmi, dětmi s nevyléčitelnými nemocemi, dětmi z internátních škol a krizových center, pro které realizuje původní metodu "Cartoon-terapie" zaměřenou na rehabilitaci a kreativní socializaci dětí v těžké životní situaci. Děti vychází ze scénářů, tvoří postavy svých filmů, animují a zaznamenávají zvuk, zajímají se tedy o tvůrčí proces, který hraje důležitou roli při poskytování psychologické podpory dětem s těžkými zkušenostmi. Studio organizuje kurzy animovaného filmu a videa, při kterých mají děti možnost učit se, poznávat novou techniku, komunikovat a socializovat se. Důležitá je tak práce v tvůrčích týmech, spolupráce, vzájemná pomoc a pocit sounáležitosti (Studio Da).

Vanima

Vanima vznikla už v polovině 90. let jako sdružení při základní škole ve Varaždinu s cílem zapojit místní děti do výuky animovaného filmu. Workshopy a animační dílny doprovází celý školní rok i letní prázdniny, *Vanima* také organizuje festival *VAFI – Mezinárodní festival animovaného filmu pro děti a mládež ve Varaždinu*. Aktivita společnosti *Vanima* sahají od vzdělávacích filmových workshopů, prezentace a propagace odborných publikací a literatury, přednášky, filmové semináře, promítání vzdělávacích filmů, výstavy komiksů a ilustrací až po další doprovodné akce. Cílem programů je vychovávat děti a mládež k mediální gramotnosti, podpora mediální kultury, zvýšení zájmu o kulturu a film prostřednictvím dynamických animačních dílem, získání základních filmových dovedností a rozvoj nezávislé kulturní scény v dalších městech. Během školního roku *Vanima* pracuje s dětmi základních a středních škol na tvorbě animovaných filmů, které se následně prezentují na státních filmových festivalech i festivalech animovaného filmu po celém světě. Letní filmové workshopy se zaměřují na dílnu animovaného filmu, dokumentárního i celovečerního hraného filmu. *Vanima* dále stojí za projektem *VAR-T-EX*, projektem tvorby experimentálních filmů, který je určený především studentům středních škol (*Vanima*).

VII. FILMOVÁ MUZEA V ZAHRANIČÍ

Australian Centre for the Moving Image

Národní australské muzeum filmu, televize, videoher, digitální kultury a umění *ACMI – Australian Centre for the Moving Image* sídlící v Melbourne je domovem nejstarší australské sbírky pohyblivých obrazů. Cílem muzeum je stát se předním světovým muzeem pohyblivého obrazu – napříč uměním, filmem a televizí, PC hrami, digitální kulturou a dalšími nově vznikajícími formami. Cílem je spojit tvůrce, diváky a všechny návštěvníky muzea v živém prostoru – fyzickém i digitálním, který zahrnuje budoucnost, odkazuje na minulost a odhaluje nové typy kreativních přístupů. Muzeum usiluje o to, aby se společnost stala tvůrčím a kritickým spotřebitelem i producentem pohyblivého obrazu (*ACMI*).

Kromě stálé interaktivní expozice *Screen Worlds*, dočasných výstav, rozhovorů, projekcí a seminářů je velký prostor věnován vzdělávacím programům pro školy i veřejnost. Pro školní skupiny pořádá *ACMI* workshopy, soutěže, konference, komentované prohlídky, festivaly a další akce a programy, které se vážou na kurikulum a učební osnovy

vědy a techniky, cizích jazyků a angličtiny, umění, humanitních oborů, mediální výchovy a digitálních technologií. Workshopy umožní žákům kódování a programování počítačových her, prohlubují porozumění narace, jsou prostředkem pro zkoumání konvencí ve známých příbězích a pohádkách, žáci vytváří vlastní stop-motion animace a zkouší klasické animační techniky nebo se stávají režiséry, scénáristy, herci i editory během workshopu filmové tvorby. Cílem vzdělávacích programů je rozvíjet dovednosti a zkušenosti, které podporují kritické a kreativní myšlení a přinášejí vizuální a digitální gramotnost, což je zásadní pro řešení problémů současné společnosti. Programy posilují spojení mezi školou, filmovým průmyslem a umělci z oblasti televize, filmu, animace, PC her a digitálních technologií, umožňují žákům setkání s reálným světem a jsou praktickou podporou školního kurikula. Speciální programy dále pomáhají studentům číst, rozumět a analyzovat filmové a televizní texty, prozkoumat různá aktuální témata včetně rasové a etnické příslušnosti, identity, kulturních stereotypů nebo sociálních a historických kontextů. Muzeum žákům zprostředkovává setkání s filmovými tvůrci a společně diskutuje a debaty na aktuální témata (ACMI).

Učitelé mají možnost využít programy, ve kterých se seznámí s praktickými způsoby, jak zprostředkovat filmy během své výuky a zasadit je do učebních osnov. Pedagogové tak porozumí síle a účinku digitálních technologií, filmu a důležitosti vizuální a digitální gramotnosti, aby mohli vytvořit smysluplné, inovativní a kreativní náplně svých hodin. Zajímavé jsou rovněž online zdroje a kurzy, například online modul *Film It!* určený začínajícím filmovými tvůrcům, který své zájemce provede celým procesem filmové tvorby od psaní scénáře a formování charakterů, vizualizaci pomocí storyboardu, záznam zvuku a vizuální efekty až po konečné editační úpravy. Každá z online lekcí obsahuje videa, teoretické uvedení do problematiky a praktické postupy. Studenti a začínající filmaři se mohou se svou tvorbou zapojit do každoroční přehlídky *Screen It!*, národní soutěže pro filmaře, animátory a herní vývojáře z řad studentů (ACMI).

Deutsche Kinemathek v Berlíně

Filmové muzeum *Deutsche Kinemathek* v Berlíně bylo založeno v roce 1963, spojuje vše, co souvisí s filmovou historií, technologií, kinem, televizí i filmem – filmové plakáty, scénické návrhy a návrhy kostýmů, fotografie, scénáře a další dokumenty. Muzeum má stálé i dočasné výstavy, návštěvníci se mohou seznámit se s filmovou historií německé filmografie nebo vztahem mezi Berlínem a Hollywoodem. V současné době má muzeum ve svém archivu přes 26 000 filmových titulů, jedná se o zahraniční němé filmy, avantgardní, experimentální a dokumentární filmy, archiv se podílí i na rekonstrukci, distribuci a produkci filmů. Speciální kolekci tvoří animované a fantasy filmy, triky a speciální efekty, které jsou prezentovány od svých počátků až do současnosti (Deutsche Kinemathek).

Součástí muzea je široká nabídka vzdělávacích aktivit pro školy i veřejnost, např. speciální komentované prohlídky, workshopy, filmové projekce a debaty, narozeninové oslavy a speciální kurzy pro učitele a žáky. Vzdělávací aktivity mohou být pouze receptivní nebo i produktivní, zaměřené na historii nebo současnost. Workshopy a kurzy se zaměřují na témata filmové historie i na praktické aspekty filmové tvorby, jsou speciálně vytvořené pro děti, mládež a mladé dospělé s cílem podpořit jejich samostatné experimentování a kreativní přístup. V nabídce teoretických a analytických kurzů jsou kurzy *Hocus Pocus! Speciální filmové efekty a magie v pohyblivých obrazech*, kurz *Ideologie a manipulace ve filmech zábavního průmyslu*, *Setkání s mladými filmaři*, *Pojďme mluvit o filmech* a filmový kurz *Film a jeho témata*. Kurzy filmové tvorby a animace umožňují setkání s praktickými otázkami výroby filmu, například *Můj vlastní animovaný film* je kurz, jehož cílem je tvorba vlastního filmu technikou ploškové animace. Workshop *Animace s nůžkami, světlem a*

imaginací navazuje na tradici německého autora Lotte Reiniger, průkopníka speciálních efektů ve filmové tvorbě, i dalších tvůrců animovaných filmů. Účastníci si během workshopu vyzkouší tvorbu animovaného filmu stínovou nebo ploškovou technikou a práci digitálním softwarem. Kurz *Chytré filmy – kreativní práce se smartphony* se zaměřuje na práci s mobilními telefony a tablety, které jsou součástí každodenního života mnoha lidí. Tato zařízení nejsou pouhým zdrojem zábavy a komunikace, jsou také zdrojem základního filmového vybavení, experimentováním se základními technikami je tvorba audiovizuálních produktů mladé generaci snadno přístupná. Ve workshopu účastníci pochopí také skrytý potenciál všech moderních technologií, včetně telefonů, k jejich kreativnímu využití. Dalšími kurzy v nabídce jsou kurzy *Zaměřeno na kameru, námět – světlo – pohyb (práce s digitální kamerou)* a *Od vidění fotografie k fotografickému vidění*, který pracuje s fotografickým obrazem (Deutsche Kinemathek).

Muzeum je místem nejen pro žáky, ale i pro celé rodiny. Návštěvníci mohou prostřednictvím prohlídek a workshopů prozkoumat filmové médium a jeho historii nebo vytvářet vlastní filmy. Prohlídka s názvem *Animované filmy a techniky* seznamuje s historií animované tvorby v prostředí televize i kina a počátky německého filmu. Návštěvníci mohou pokračovat na workshop animace, vymyslet vlastní storyboard, vyzkoušet si různé stop-motion techniky a odnést si vlastní krátkou animaci. Muzeum dále nabízí speciální kurz pro učitele a lektory o historii filmu a televize, kurzy filmové analýzy a interpretace. Během workshopu analogového filmu využívají účastníci klasickou filmovou techniku, jejímž prostřednictvím tvoří krátké filmy a zkouší si roli režiséra a kameramana. Muzeum je zároveň místem řady festivalů, odborných přednášek a konferencí. Přednášky a workshopy, které se zaměřují na otázku digitalizace filmového dědictví, se konají v rámci festivalu *Film:ReStored*. Festival je zajímavý z hlediska filmové výchovy, nabízí řadu odborných příspěvků na téma filmového vzdělávání, zachování filmové tradice, vztah filmu a televize nebo možnosti využití filmového archivu a přiblížení děl filmových počátků současnému divákovi (Deutsche Kinemathek).

Deutsches Filminstitut Filmmuseum Frankfurt

Filmové muzeum ve Frankfurtu je věnováno filmovému médiu, představuje jeho historii i současnost, jeho specifickou estetiku a vliv na společnost, to vše prostřednictvím výstav a projekcí. Stálá expozice *Filmová vize* se zabývá otázkou, jak funguje kinematografické vnímání. Návštěvník vstupuje do světa optických iluzí a efektů světla a pohybů vytvořeného pomocí aparátů a zařízení z 16. až 19. století. *Filmový příběh* tvoří druhou část stálé expozice, zaměřuje se na efekt, který film vytváří, výstava osvětluje základní prvky filmového vyprávění – ukazuje, jak hudební a zvukové efekty ovlivňují vnímání obrazu, jak výraz obličeje a gesta pomáhají k identifikaci diváka s hrdiny, jak osvětlení a kamery usměrňují chápání příběhu nebo jak filmová architektura a speciální efekty přetváří fiktivní místa v hodnověrná (DFF).

Vzdělávací oddělení muzea nabízí speciální komentované prohlídky pro učitele, žáky, rodiče, děti a další zájemce. Prohlídku je možné spojit s workshopy a vyzkoušet získané teoretické informace v praxi v malém filmovém studiu. Oddělení pro činnost v oblasti filmové gramotnosti a vzdělávání chce během výstav, projekcí a vzdělávacích seminářů seznámit děti, mládež i dospělé s filmem jako uměleckou formou i kulturním dědictvím a zvýšit povědomí o způsobech, jakými na nás pohyblivé obrazy působí. Na rozdíl od pasivního a izolovaného užívání médií prostřednictvím počítačů, televize a mobilních telefonů představuje muzeum společenské místo, ve kterém mohou být návštěvníci aktivní, zapojit se do vzájemné diskuze a pochopit tak a prožít mnoho aspektů médií a filmu. Muzeum také vytvořilo společně s dětmi a studenty multimediálního průvodce expozic. Návštěvníci se jeho prostřednictvím pomocí širokého spektra rozhovorů, zvukových klipů, filmových ukázek, fotografií a her seznámí s mnohými tématy týkajícími se filmu a filmové historie.

Hlavním cílem bylo vytvoření nových přístupů k obsahu a jednotlivým exponátům muzea a zpřístupnění a přiblížení muzea dalším cílovým skupinám (DFF).

Filmové muzeum ve Frankfurtu není pouze výstavním prostorem, je především místem pro interakci a získávání zkušeností. Expozice jsou interaktivní, návštěvníci mohou sami vyzkoušet různé filmové efekty a triky, rozšířit své obzory a mediální gramotnost prostřednictvím praktických experimentů, vytvořit vlastní filmovou sekvenci a porozumět tak základním filmovým principům. Mohou se přenést do filmového světa fikce nebo proměnit své fantazijní filmové nápady v realitu v jednom z digitálních studií, během víkendových dílen také vytvořit vlastní optické hračky a vyzkoušet speciální filmové efekty. Pro školy a další skupiny jsou připraveny praktické workshopy, semináře, komentované prohlídky a zvláštní filmové projekce. Během *Filmové analýzy* žáci sledují krátké filmy a následně o nich diskutují, naučí se, jak se filmy tvoří, jaké jsou možnosti práce s filmovým médiem, jaké jsou mediální narativní zdroje a jak velkou sugestivní sílu filmové obrazy mají. Filmové série *BRITFILMS* a *Cinéfête* určené žákům spojují jejich fascinaci filmem s jazykovými schopnostmi a výukou cizích jazyků. Další speciální projekce a programy přináší žákům filmy přímo do škol a tím jsou semináře pohyblivého obrazu zprostředkovány i takovým žákům, kteří by se k filmům a návštěvě filmového muzea jinak nedostali (DFF).

EYE Filmmuseum v Amsterdamu

Filmové muzeum EYE v Amsterdamu vzniklo v roce 2010 sloučením čtyř společností – Filmmuseum, Holland Film, Filmbank a Nizozemského institutu pro filmové vzdělávání. *EYE* zahrnuje sbírku filmové historie, od klasických snímků po současnou produkci, organizuje různé aktivity, programy a debaty pro všechny zájemce o filmovou kulturu. *EYE* se snaží stimulovat zájem a vášně o film, aktivity muzea jsou určeny co nejširšímu publiku, znalcům, odborníkům, ale i filmovým nadšencům, školám a celým rodinám (EYE).

Pro děti je prohlídka muzeem ozvláštněna speciálními programy. *Panorama* představuje stálou expozici filmových zařízení vymezujících důležité momenty v historii kinematografie, např. první fotoaparáty filmové kamery, mutoskopy, laterny magiky a další přístroje, které ukazují hledání vynálezců a vizionářů pro zachycení pohyblivého obrazu. Děti i jejich rodiče se v expozici dozví, jak byly filmy vyráběny v minulosti, jak vypadalo filmové vybavení nebo jakým technologickým vývojem film prošel. Interaktivní instalace ukazuje flipbooky, greenscreen, se kterým se mohou návštěvníci sami objevit ve filmové scéně, virtuální realitu nebo miniaturní kina s projekcemi. *EYEWalk* je videoprohlídka pro děti ve věku od 7 do 12 let, která oživuje filmy. Děti se s tabletem vydávají na „video procházku“ a sledují různé filmové postavy, které se zdají být přítomny v místnostech muzea. Během *EYEWalk* děti odhalují, co činí filmy tak působivé, jak mohou filmy oklamat smysly a jak ve filmech působí speciální efekty. *Puzzle Tour* je prohlídka plná optických iluzí, zábavných úkolů a hádanek, kdy se za pomoci speciální brožury děti vydávají na výzkumný projekt v budově muzea. Samy zkouší, jak funguje pohyb ve filmech, jak film využívá iluzí a optických triků a stává se tak divácky přitažlivějším (EYE).

EYE je také obzvláště aktivní v oblasti vzdělávání pro školní a další zájmové skupiny. Vzdělávací oddělení muzea úzce spolupracuje s filmovou produkcí, vzdělávacími institucemi a knihovnami, které stimulují mediální gramotnost mladých lidí. *MovieZone* a *Klassefilm* jsou příklady jen některých z dlouhodobých vzdělávacích projektů zaměřených na střední a

základní vzdělávání. Film je představen z různých hledisek – jako umění, jako zábava, kulturní dědictví, ale také jako komunikační nástroj. Workshop *Film Magic* je připraven pro žáky, kteří chtějí prozkoumat a objevit, jak se uvádí statické snímky do pohybu. *Filmový make-up* je workshopem, při kterém žáci pochopí, jak filmoví tvůrci pracují s realitou a jak ji mohou zkreslovat. *Soundtrack Studio* je určen pro žáky, kteří chtějí vytvořit zvukovou stopu pro fragment z klasického filmu. Krátké animované filmy mohou žáci vytvořit během workshopu *Stop-motion Studio*. Workshop se zaměřuje na podstatu audiovizuálních médií a žáci získají odpovědi na otázky, jak vytvořit pohyb pomocí statických obrazů a jak přeložit svou myšlenku a nápad do filmového jazyka. Vyzkouší si, jak funguje iluze pohybu ve filmu a naučí se na úkolu spolupracovat jako jeden tým. Kurzy a dílny pro střední školy jsou vhodným doplňkem občanské výchovy, historie nebo výuky jazyků. Ve workshopu *Tvorba krátkého filmu* studenti diskutují o aspektech krátkého filmu, jsou vysvětleny různé techniky a účastníci společně vytváří a točí krátký film, kdy má každý svou roli, od zvukové techniky až po herecké obsazení (EYE).

EYE chápe filmové vzdělávání jako stimulaci vášně a znalostí o filmu, toho se snaží docílit především tím, že učí, pomocí analýzy a reflexe, filmu a pohyblivým obrazům rozumět a prostřednictvím výroby filmu a souvisejících médií pohyblivé obrazy využívat. Muzeum umožňuje všem zájemcům sledovat, natáčet, společně zažívat a sdílet film a pohyblivý obraz. Kromě programů rozvíjí vzdělávací oddělení také učební materiály pro základní, střední a další vzdělávání. *EYE* představuje filmy jako široké kulturní téma, film může být uměním, zábavou, součástí našeho kulturního dědictví nebo médiem pro objevování a porozumění světa. Pochopení vizuálního jazyka filmu se stalo nezbytnou dovedností naší společnosti, ale klíčové je také pochopení způsobu, jakým jsou obrazy používány a prezentovány médii (EYE).

Kinomuzeum v Lodži

Filmové muzeum v Lodži je jediné polské muzeum zaměřené na film a filmovou kulturu, samostatně působí už od roku 1986. Muzeum a jeho exhibice jsou místem pro semináře pohyblivého obrazu, přednášky, setkání a konference. Muzeum má rozsáhlou sbírku filmové techniky, filmové kamery z různých období, projektory a promítačky, plakáty, fotografie, scénáře, scénické návrhy hraných i animovaných filmů a prekinematografické vynálezy, muzeum zahrnuje i bohatý filmový archiv hraných a animovaných filmů. Stálá výstava představuje filmovou tvorbu od raných let kinematografie až po současnost (Kinomuzeum).

Muzeum hraje důležitou roli ve filmovém vzdělávání v Polsku. Pro návštěvníky organizuje semináře, praktické workshopy, přednášky, komentované prohlídky a filmovou akademii. Muzeum připravuje např. speciální program *Malý kinematograf* (Mały Kinematograf) pro děti od 3 let, ve kterém děti sledují projekce animovaných filmů z polské produkce, seznamují se s historií polské animace a společnými silami vytváří vlastní animované filmy (Kinomuzeum).

La Musée de la Cinémathèque, Paris

Filmové muzeum v Paříži obsahuje rozsáhlou sbírku filmů od počátků kinematografie až do současnosti, filmové kostýmy a doplňky, prekinematografické vynálezy, optické filmové triky z 18. století, fotoaparáty, kamery, projektory, plakáty, fotografie, rukopisy a další modely, celý soubor patří k nejstarším na světě a je neustále obohacován novými kousky. Návštěvníci mohou experimentovat s různými filmovými vynálezy a dekoracemi, vyzkoušet filmování s původní filmařskou technikou nebo se obléci do šatů hollywoodských hvězd. Kolekce filmů je také jednou z největších na světě, obsahuje přes 40 000 filmových titulů (Le Musée).

Cinémathèque nabízí cestu do historie kinematografie prostřednictvím projekcí, výstav, festivalů, knihovny a vzdělávacích aktivit. Pro školy a další zájemce jsou připraveny komentované prohlídky na určitá témata výstav, například *Byl jednou Sergio Leone*, která představí Leonovy kultovní filmy, jeho inspiraci i vizuální a zvukové inovace jeho děl nebo prohlídka *Fellini/Picasso*, kde se odhalí společná témata těchto umělců. Další z prohlídek provede návštěvníky devatenáctým stoletím plným vynálezů vytvářejících iluzi pohybu. Žáci i další zájemci pak mohou sami vyzkoušet zoetrop, fenakistoskop a praxinoskop nebo první optické přístroje, *cameru obscura*, *laternu magiku*, vrátí se k původu pohyblivého obrazu a objeví první kroky kinematografického jazyka (vyprávění, střih, editaci). Každý den navíc probíhá v muzeu projekce některého z důležitých filmů v historii kinematografie, kde návštěvníci zakončí svou návštěvu muzea. Pro zájemce je připravena i architektonická návštěva budovy filmového muzea, kterou v roce 1993 navrhl Frank Gehry (Le Musée).

Součástí *Cinémathèque* je vzdělávací centrum s nabídkou speciálně navrženou pro mateřské školy, ve které děti poprvé objevují kino a filmy. Pro děti ve věku od 3 do 6 let jsou určena *Filmová setkání s Marie Bobine*, během kterých se naučí, jak se stát filmovým divákem a jak porozumět pohyblivým obrazům. Praktický workshop *Laterna magika* ukazuje slavné příběhy, povídky a legendy, kde se žáci zamýšlí nad rozdělením příběhů do jednotlivých obrazů a vyzkouší kreslení na průhledné desky *laterny magiky*. Další workshop, *Je to kouzlo*, představí filmové iluze a triky, které vynalezl Georges Méliès. Ve workshopu *Velký/malý* pracují žáci s proporcemi, perspektivou, hloubkou a ostroť. Pochopí rozsah záběrů, velikosti a hranice filmového okénka, filmové triky a další filmové zásady, které vytváří život v imaginárním světě filmového plátna. Workshop *Kino, svět emocí* přibližuje emoce u dětských filmových postav, žáci se učí, jak filmové médium, jeho nastavení, inscenování záběru a pohyb kamery, vytváří silné emoce postav a předává je divákovi (Le Musée).

Museo Nazionale del Cinema, Torino

Národní filmové muzeum v Turíně patří k nejdůležitějším muzeím svého druhu na světě, především kvůli svým různorodým vědeckým a vzdělávacím aktivitám a bohatým expozicím. Muzeum má své vlastní vzdělávací oddělení, které nabízí seznámení s kinematografií a její historií skrze různé workshopy, animační programy, přednášky a hry. Doprovodné aktivity jsou určeny všem návštěvníkům, školním skupinám, rodinám s dětmi i seniorům. Muzeum mimo jiné propaguje a organizuje projekty, které se zabývají sociálním a interkulturním dialogem a všemi komunikačními možnostmi, které filmové médium nabízí. Prostřednictvím seminářů a tvůrčích dílen se otevírá prostor, který dokáže své účastníky strhnout, vyvolat jejich emoce a vytvářet příležitosti pro setkávání různorodých skupin lidí a jejich vzájemnou diskuzi (Museo Nazionale del Cinema).

Speciální vzdělávací aktivity jsou v muzeu navrženy pro školní skupiny různého věku, jsou založeny na objevování a aktivním experimentování neformálním a zábavným přístupem. Školy si mohou vybrat mezi komentovanými prohlídkami *Od stínového divadla po bratry Lumièry*, *Objevování 3D efektů*, *Od nápadu po výsledný film*, *Emoce ve filmech* a *Kino na papíře* nebo prohlídkou ve formě hry typu hledání pokladu v různých částech expozice, při které žáci pátrají po ztraceném filmovém materiálu. S filmem a pohyblivým obrazem se žáci dále seznamují během workshopů a seminářů na téma filmové historie a filmového jazyka. Praktickou filmovou tvorbu nabízí různé

workshopy, např. dílna triků a efektů *Magie na plátně: speciální digitální efekty* nebo workshop *Jak natočit film*, který žáky provede celým procesem filmové tvorby od počátečního nápadu, přes scénář až po výsledný film. Animovanou tvorbu mohou žáci vyzkoušet na workshopu animačních technik *Hýbej se, toč, animuj!* nebo *Podívej kdo mluví!*, práci se zvuky, ruchy a filmovou hudbou zase v dílně *Zvuk a hudba ve filmech*. Speciální projekt *#SOUNDFRAMES: Film a hudba na výstavě* zkoumá vztah mezi hudbou a pohyblivým obrazem prostřednictvím historie filmu a kinematografie. Hlavním aspektem je multimediální charakter výstavy, která je speciálně navržena tak, aby návštěvníkům nabídla pravý experimentální zážitek. Výstava představuje různé cesty, kterými je zvuk a obraz ve filmu propojen (Museo Nazionale del Cinema).

Museum of the Moving Image New York

Muzeum filmu a pohyblivého obrazu (MoMI) v New Yorku si klade za cíl rozvíjet porozumění pohyblivému obrazu, přinášet zážitky a potěšení, podporovat schopnost uznání a ocenění umění, historie, techniky a technologie filmu, televize a digitálních médií skrze své stálé i doprovodné výstavy, vzdělávací a interpretační programy a shromažďování a uchování pohyblivých obrazů a artefaktů, které s nimi souvisí. Muzeum organizuje diskuze *The Pinewood Dialogues*, sérii rozhovorů, ve kterých se setkávají odborníci z oblasti filmu, televize a digitálních médií. Další výraznou aktivitou jsou pravidelné projekce nových i historicky významných filmových a televizních snímků, jejich analýza a interpretace. Stálou expozici muzea *Behind the Screen* tvoří více než 1 400 artefaktů, mezi nimi optické hračky z 19. století, současné videohry, interaktivní audiovizuální materiály a umělecká díla. Krátkodobé výstavy představují video a umělecké instalace, performance a jedinečné živé akce, například interaktivní výstava *Video Games Blast Off* oslavila 50. let od vydání první digitální videohry. Galerie muzejního amfiteátru je domovem výstav a instalací o díle Jana Švankmajera, animačního studia DreamWorks a dalších umělců i velkých studií (MoMI).

Vzdělávací program muzea je založen na kurikulu a učebních osnovách, pro žáky základních i středních škol a jejich učitele nabízí muzeum komentované prohlídky, edukační projekce, otevřená víkendová a letní studia, dílny, tábory, kurzy a workshopy. Muzeum dále nabízí semináře profesního rozvoje, workshopy pro učitele a mimoškolní programy pro rozvoj akademických a technických schopností. Prohlídky, filmové a televizní projekce a praktické workshopy jsou oporou pro pedagogy, kterým umožní naplnit základní učební osnovy s podporou dynamického a interaktivního prostředí. Vzdělávací programy naplňují obsahy kurikula anglického jazyka, sociálních studií, matematiky, vědy a techniky a umění. Žáci nižších stupňů se mohou zúčastnit prohlídky *Behind the Screen*, ve které se dozví, jak se tvoří pohyblivé obrazy, jak se uvádí na trh a jaké profese jsou k jejich vzniku zapotřebí. Žáci aktivně zkoumají a diskutují o jednotlivých artefaktech a uměleckých dílech, experimentují a získávají tak zkušenosti díky praktickým a interaktivním demonstracím. Spolu s prohlídkou hlavní výstavy mohou žáci zhlédnout filmy a následně o nich diskutovat, nebo se zúčastnit workshopu a získané znalosti prakticky ověřit při výrobě prekinematografických a optických hraček, experimentování jim pomůže porozumět vědě a fyzikálním zákonům, které jsou základem našeho vnímání pohyblivých obrazů. Pro starší žáky je mimo to navržen program *Video Game Design*, během praktického workshopu mohou prozkoumat svět digitálních her. Studenti jsou seznámeni se základními pravidly herního designu a pomocí programovacího softwaru vytváří vlastní jedinečné verze videohry. Studenti vyšších ročníků se pro rozšíření prohlídky stále expozice mohou dále zúčastnit workshopu politické reklamy, ve kterém prozkoumají základní principy

videoprodukce z pohledu na reklamní politické kampaně, během dílny remixují a editují reálné historické i současné prezidentské kampaně (MoMI).

Učitelé základní i středních škol a lektori mohou v rámci muzea využít programy osobního a profesního rozvoje. Programy zahrnují komentované prohlídky expozic, workshop *Film a televize ve výuce*, ve kterém pedagogové s odborníky diskutují o možnostech, jak využít pohyblivých obrazů a televize při svých hodinách nebo workshop *Prezidentské kampaně, televize a internet*, kde účastníci získají informace z historie propagačních prezidentských kampaní a diskutují o cestách, jak integrovat internetové zdroje do učebních osnov. Další z nabízených programů pro učitele sociálních studií, umění, vědy a matematiky je kurz *Videohry a učení*, kde prostřednictvím praktických ukázek a demonstrací technologie videoher získají účastníci praktické informace a tipy, jak začlenit videohry do výuky. Muzeum nabízí i víkendové kreativní programy, při kterých si návštěvníci vytvoří vlastní flipbooky, thaumatropy, vlastní stop-motion animaci, počítačovou animaci i videohru. Zájemci mají možnost vyzkoušet, jak funguje technologie pohyblivých obrazů, například projektory, filmové pásy a videokazety nebo konzoly pro videohry (MoMI).

Zajímavá je nabídka, kterou má muzeum připravenou pro mládež, některé programy jsou nabízeny ve spolupráci s konkrétními školami a komunitními organizacemi, jiné jsou přístupné široké veřejnosti. Pro mladé lidi jsou připraveny různé vzdělávací aktivity, semináře, jednorázové workshopy a dlouhodobé kurzy – například *Teen Digital Media Lab* určený pro žáky starší 14 let, kteří mohou v muzeu experimentovat s novými filmovými nástroji při řešení návrhu různých designů a výzev. Muzeum také zve studenty, aby se zapojili do *Rady mládeže* a pomohli vytvořit nabídku programů pro mládež a teenagery. Účastníci se dozví více o práci v umělecké a kulturní organizaci, setkávají se s odborníky a získávají praktické zkušenosti při plánování a řízení událostí a projektů. Program *Future Lab* umožňuje studentům partnerských škol a komunitních organizací, aby se kreativně vyjádřili, rozšířili své schopnosti při práci s moderními technologiemi a zdokonalili své kritické a analytické dovednosti. Studenti využívají své matematické a vědecké dovednosti k tvorbě animovaných videí a videoher. Pro studenty středních škol jsou mimo jiné připraveny kurzy *Design digitálních her* s možností práce na digitálním i analogovém herním designu (MoMI).

Kromě kurzů a dílen pořádá muzeum i letní *Mediální tábory*, které jsou skvělou příležitostí k prozkoumání moderní technologie v kreativním a vzdělávacím prostředí. Účastníci táborů spolupracují na výrobě filmů, animací a videoher pod vedením umělců, lektorů a dalších odborníků ze světa filmu a médií. Táborové týdny jsou rozděleny podle nabízených kurzů, například *Nová generace animátorů* nabízí seznámení s různými stop-motion technikami, práci s počítači, tablety, kamerami a spolupráci v malých produkčních týmech za účelem vymyslet a natočit vlastní originální animovaný film. Kurz *Tvůrci claymation* je příležitostí pro všechny začínající tvůrce k seznámení s animací plastelíny, účastníci navrhnou vlastní hrdiny a filmové dekorace a natočí svou vlastní krátkou filmovou sekvenci technikou animace s modelínou. Další možností jsou táborové programy zaměřené na tvorbu digitálních her, například *Indie Game Makers* a *Digital Game Designers*. V programu *Future Filmmakers* se žáci v muzeu učí o tom, jak vzniká film, získají zkušenosti s filmovou videotvorbou, spolupracují v produkčních týmech a natočí vlastní němý film. V dalším nabízeném programu studenti vytvoří vlastní loutky, experimentují s různými styly a materiály a natočí vlastní loutkový animovaný film (MoMI).

Mezi další významná filmová muzea patří například **China National Film Museum** v Pekingu, **Dubai Moving Image Museum** v Dubaji, **The Hollywood Museum** v Los Angeles, **London Film Museum** nebo **Museum of the Cinema** v Odesse. Speciální vzdělávací programy zaměřené na film, video a animaci včetně praktických workshopů organizuje také **Museum of the Modern Art** v New Yorku nebo **National Science and Media Museum v Bradfordu**.

VIII. FESTIVALY ANIMOVANÉ TVORBY A POHYBLIVÉHO OBRAZU V ZAHRANIČÍ

Následující výčet festivalů vychází z webového portálu *filmcenter.cz*, který přináší přehled zahraničních i tuzemských přehlídek animovaného filmu a pohyblivého obrazu. Zároveň informuje o všech novinkách ze světa současné animované produkce, o nominovaných animovaných filmech z českého prostředí a animátorům, tvůrcům pohyblivého obrazu i studentům animované tvorby nabízí přehled všech podmínek pro přihlášení vlastních filmů do soutěžních sekcí světových festivalů (filmcenter).

Anima Brussels International Film Festival

Belgický festival *Anima*, založený v roce 1982, je festival krátkých i celovečerních animovaných filmů pro děti i dospělé. Festival zahrnuje mezinárodní i národní soutěže v různých kategoriích, studentské sekce, tematické nesoutěžní sekce a konferenci *Futuranima* zaměřenou na historii a současnou produkci animovaných filmů. *Anima* je zároveň jedním z festivalů, na kterém se mohou animované filmy nominovat na udílení ceny Oscar. Filmy soutěží v kategoriích *Profesionální filmy*, *Studentské filmy*, *Filmy pro děti*, *Reklamy a videoklipy*, *Krátké filmy ve virtuální realitě* a další (*Anima*). Festival usiluje o propagaci animovaných filmů z celého světa, o podporu dialogu mezi profesionály, tvůrci a veřejností a zvýšení povědomí o kvalitní animaci filmových a televizních distributorů. Součástí speciálních doprovodných programů jsou semináře, přednášky, workshopy, setkání s tvůrci, výstavy a diskuze. Při workshopech si účastníci zkusí práci animátorů, seznamují se s animačními technikami jako je stop-motion animace, pixilace nebo experimentální animovaná tvorba (*Anima*).

Animafest Zagreb – World Festival of Animated Films

Významným festivalem je animace je *Animafest Zagreb*, festival animovaného filmu v Záhřebu založený v roce 1972. Festival zahrnuje soutěžní sekce animovaných filmů, výstavy, retrospektivy, lekce, workshopy a další doprovodné aktivity. Na festivalu se prezentují animace ve všech různých podobách – od tradičních kreslených animací, stop-motion, digitální animace a výstupy určené pro internet až po experimentální pokusy s různými médii. Součástí festivalu je bohatý doprovodný program plný teoretických seminářů, přednášek a praktických workshopů, které probíhají pod vedením zkušených pedagogů a animátorů a seznamují účastníky s různými animačními technikami a současnou animovanou praxí (*Animafest*).

Annecy Festival – Festival International du Film d'Animation d'Annecy

Festival animovaného filmu ve francouzském Annecy byl založen už v roce 1960 a je jedním z největších a nejvýznamnějších festivalů animovaného filmu současnosti. Festival má soutěžní sekci, ceny jsou udělovány pro nejlepší

celovečerní filmy, krátké filmy, televizní filmy, studentské filmy a od roku 2002 také pro filmy vytvořené speciálně pro internet. Mimo soutěž probíhá promítání řady animovaných filmů pro děti i dospělé, zároveň se koná veletrh pro filmové profesionály, *International Animated Film Market*, kde mohou jednotlivá studia, národní instituce a regionální fondy prezentovat své programy podpory animace a možnosti distribuce animovaných počinů. Součástí je také řada doprovodných činností, konference, koprodukční setkání, prezentace animovaných projektů, praktické dílny a další aktivity určené široké veřejnosti. Na letošním ročníku (2019) slavil úspěch film *Dcera* studentky FAMU Darie Kascheevy, který vyhrál Cristal za Nejlepší absolventský film a také Cenu mladé poroty v sekci absolventských filmů. Z katedry animace FAMU byl v letošním roce oceněn také film Martina Smatany *The Kite*, ten získal Cenu dětské poroty (Annecy).

Hiroshima International Animation Festival

Mezinárodní festival animovaného filmu v Hirošimě byl založen v roce 1985 na počest 40. výročí atomového útoku na Hirošimu, od té doby probíhá jako bienále. V roce 2018 se uskutečnil 17. ročník festivalu na téma *Láska a mír* a jediným postupujícím filmem z České republiky byl film *SEA*, absolventský film Marharity Tsikhanovich z Fakulty designu a umění v Plzni. Festival se věnuje rozvoji vizuální mediální umělecké kultury podporou mezinárodní a mezikulturní výměny prostřednictvím vývoje animačního umění. Dnes je Hirošimský festival považován za jeden z nejuznávanějších animačních festivalů na světě. Usiluje o podporu mezinárodního vzájemného porozumění a prosazování věčného světového míru skrze rozvoj animačního umění, které je společným prostředím pro všechny lidské bytosti bez ohledu na různé národy a jazyky (HIAF).

Hirošimský festival obsahuje soutěžní programy, přehlídku nejnovějších animačních krátkých filmů z celého světa, řadu speciálních programů včetně retrospektivy známých filmových tvůrců, studentské práce, semináře, symposia, workshopy, výstavy a vzdělávací filmový trh. Dále festival nabízí volný prostor *Frame In* pro studenty animace a *Nexus Point* pro profesionály v oblasti animace, aby mohli prezentovat svá díla, sdílet nápady a navzájem se inspirovat. Vzdělávací filmový trh je určen mladým lidem, kteří se chtějí stát profesionálními tvůrci animace, poskytuje prostor pro podporu talentů a získání šancí na mezinárodní spolupráci. Animační školy a kurzy, univerzity a další organizace mohou propagovat své studijní programy. V doprovodných animačních programech a workshopech mohou zájemci vytvářet animace pomocí jednoduchého softwaru, vlastních kreseb a fotografií. Příkladem je dílna *Kid's Clips*, ve které si děti vyrobí vlastní flipbooky, fenakistoskopy a krátké filmy technikou stop-motion (HIAF).

Ottawa International Animation Festival

Mezinárodní festival animovaného filmu v Otavě byl založen v roce 1975. Program festivalu se skládá ze základních kategorií mezinárodní soutěže, nesoutěžní sekce a konference animovaného filmu *TAC*. Mezi soutěžní sekce festivalu patří *Animace pro mladé publikum* s kategorií pro předškolní děti a pro děti ve věku 6 až 12 let, jejíž porotu tvoří samotní dětská diváci, sekce *Kanadská animace*, *Zvuk*, *Kanadská studentská soutěž*, *Scénář*, *Nejlepší design*, *Virtuální realita*, *Non-narativní animace*, *Cena Vimeo*, *Divácká cena*, *Studentská animace* nebo *Nejlepší krátký film*. Součástí festivalu jsou různé semináře teorie animovaného filmu, praktické dílny a workshopy, přednášky, diskuzní panely nebo konference *TAC*. *TAC* je animační fórum pro oblast vývoje, výroby, distribuce a marketingu animovaného filmu, sdružuje klíčová studia, profesionály a odborníky a poskytuje platformu pro networking, výměnu informací a obchodování s animovaným médiem (OIAF).

Stuttgart International Festival of Animated Film

Festival animovaných filmů ve Stuttgartu je považován už od svého založení v roce 1982 za jednu z předních světových událostí pro animovaný film. Mezinárodní soutěž prezentuje pouze krátké animované filmy, festival ale představuje celé spektrum současné animované produkce, včetně propojení s uměním, vizuálními efekty, digitálními hrami, designem, hudbou a architekturou. Festival nabízí platformu pro režiséry, produkční společnosti a distributory, kteří zde mohou prezentovat své filmy a projekty širokému publiku. Během festivalu probíhá i koprodukční trh *Animation Production Day* a konference *FMX*, která je zároveň platformou pro financování a rozvoj animovaných projektů. Festival se zaměřuje především na umělecké animované filmy, inovace v oblasti interaktivních a transmediálních projektů a na propagaci mladých talentů. V rámci festivalu se také prezentují renomovaná animační studia a univerzity. Pro děti, především žáky 1. stupně základních škol, jsou připraveny speciální dílny a doprovodné semináře, ve kterých se seznámí s prvními kroky při tvorbě animovaného filmu a různými možnostmi, které jim animovaná tvorba nabízí (ITFS).

CENY PRO ANIMOVANÉ FILMY

Mezinárodní asociace animovaného filmu *ASIFA-Hollywood* od roku 1972 uděluje ceny **Annie Awards** (Annie Awards), tedy cenu za úspěchy v animaci v oblasti režie, scénáře, zvuku, dabingu apod. Původně byla cena určena k ocenění celoživotního přínosu v oblasti animované tvorby, od roku 1992 se ale ocenění uděluje jednotlivým filmům a jejich tvůrcům. Evropské období se cena Annie dočkala v roce 2017 a to v podobě ceny **Emile Awards, European Animation Awards** (EAA).

IX. APLIKACE PRO TVORBU VIDEO, ANIMACE, POHYBLIVÉHO OBRAZU

Dostupnou možností, jak jednoduše pracovat s animací ve škole je animování pomocí mobilních telefonů a tabletů. Využití moderních technologií je ve výuce stále častější, žáci se učí, jak tyto technologie smysluplně využívat. Pořizování fotografií a videí chytrými telefony je pro žáky běžnou denní praxí, práce s mobilním telefonem je pro ně přirozenější a snazší než manipulace s fotoaparát a kamerou. Obsluha telefonů nebo tabletů je pro žáky přirozená, ve výuce bychom je ale měli vést k tomu, aby o moderních technologiích začali uvažovat nejen jako o zdroji zábavy, ale aby je dokázali vnímat jako zdroj informací, poznání, učení se novým dovednostem, komunikace i prostředek pro vlastní tvorbu a sebevyjádření. Právě na kreativní způsob práce s chytrými telefony může klást důraz předmět výtvarné výchovy, který žákům ukáže, že jejich smarphony se snadno stanou médii pro výtvarné vyjádření. Díla vytvořená za pomoci těchto technologií jsou v současném umění běžnou praxí a rovnají se výtvarům produkovaným tradičními výtvarnými technikami, tedy technikami, které jsou žákům vzdáleny, nejsou součástí jejich životů a spojují si je pouze s praxí výtvarné výchovy ve škole.

Na trhu se nachází i nepřeberné množství aplikací, které žákům usnadní práci a dovedou je k působivým výsledkům, což je pro mnoho žáků silnou motivací. Žáci si mohou aplikace stáhnout do známého prostředí svého telefonu a užívat je kreativním způsobem. Existují aplikace, díky kterým lze pořizovat videa, stříhat a editovat, animovat nebo pracovat se zvukem. Aplikace jsou většinou velmi snadné na obsluhu, intuitivní, žáci si práci s nimi velmi rychle osvojí. Tyto aplikace

jsou také dobrým řešením, pokud na animování není ve výuce dostatek prostoru, umožňují žákům alespoň rychlý náhled do světa animovaného filmu a seznámí je s hlavními animačními principy.

COUB app je aplikace, díky které lze tvořit a sdílet krátké videolooopy. Jakékoliv video může posloužit jako výchozí bod, uživatel pak s videem téměř neomezeně pracuje – může jej stříhat, upravovat, propojit s dalším videem, přidat zvukovou stopu nebo hudbu a vytvořit vlastní krátkou animaci, gif, filmovou citaci, koláž nebo video smyčku, své výtvořiny následně sdílet na sociálních platformách (Coub).

Aplikace **Animation Creator Express** umožňuje svým uživatelům oživit vlastní fantazii prostřednictvím řady nástrojů pro editaci pořízených snímků. Snímky lze různě upravovat, ořezávat, spojovat, využít nabídku kreslicích nástrojů. Uživatelé je pak jejich spojením jednoduše oživí a vytvoří působivou stop-motion animaci nebo filmovou sekvenci (iTunes Apple).

FlipaClip je aplikace, která nahrazuje tradiční animaci ve stylu flipbooků. Kombinací jednoduchých kreslicích nástrojů a pořízených snímků umožňuje vytvářet efektní animace (Google Play). Žáci animují své vlastní kresby po jednotlivých snímcích a docílí podobného výsledku jako vytvořením tradičního flipbooku.

Další volbou pro animování je aplikace **Plastic** (iTunes Apple). Plastik je animační studio, které umožňuje rozpohybování vlastních fotografií nebo obrázků a vytvoření kompletní animace s jedním výkresem. Vyfotografovaný obraz se stane pozadím pro animaci, které lze různě upravovat, editovat a propojovat s dalšími obrázky. Postavy lze jednoduše izolovat od pozadí, také upravit do požadovaného výsledku a následně vytvořit jejich skeletové struktury. Ty umožní rozpohybování postavy, její protahování, ohýbání a další deformování a animaci svého hrdiny bez nutnosti dalšího překreslování. S jednotlivými fázemi se poté pracuje na časové ose, snímky se propojují, překrývají, ovládá se jejich rychlost. V závěru je snadné přidat hudbu nebo zvukovou stopu a vytvořit si tak kompletní animaci.

Stop Motion Studio je aplikací, díky které lze dosáhnout stop-motion animací bez počítačů, fotoaparátů a další techniky (Google Play). V této aplikaci je možné pracovat jako v klasických počítačových programech pro tvorbu animací. Aplikace má režim překrývání, který ukazuje rozdíly mezi jednotlivými snímky, možnost automatického pořizování snímků dle zvoleného časového intervalu, nastavení počtu snímků za sekundu, funkci rotoskopie, zelené obrazovky, editace snímků nebo využití dalších efektů, díky kterým nabyde animace na profesionalitě. K videu lze přidat vlastní hudbu a zvukové efekty nebo si vybrat z celé knihovny vzorků a zvuk pak i přímo v aplikaci upravovat.

Další aplikací, která své uživatele seznámí s technikou stop-motion je **StickDraw**. StickDraw je nástroj pro jednoduchou animaci kreslených obrázků, které lze nakreslit přímo na obrazovku telefonu nebo tabletu. Jako pozadí animace lze využít jeden z nabízených motivů nebo použít vlastní výtvořiny. Flipbookové animace lze vytvořit také v aplikaci **Animation & Drawing by Do Ink**, která je určena i úplným začátečníkům. Aplikace zahrnuje vektorové nástroje, vytvoření dráhy pohybu křivkami, řadu kreslicích nástrojů, barevných přechodů, kreslení ve vrstvách nebo nastavitelné snímkové frekvence a intuitivní časovou osu a rychlost přehrávání snímků (Google Play).

Na podobném principu funguje také animační aplikace **Animation Desk** určená především pro iPady (iTunes Apple). Aplikace umožňuje vytvářet ručně kreslené animace, importovat videa a fotografie do digitálního prostředí nebo použít kresby vytvořené přímo v aplikaci bohatou nabídkou kreslicích nástrojů. Animation Desk dále podporuje techniku rotoskopie a umožňuje přeměnu jednotlivých snímků videa na lineární kresbu. V aplikaci lze kombinovat různé animační sekvence, animovat pozadí, exportovat jednotlivé vrstvy do Photoshopu a následně upravovat, přidávat hudbu a zvukovou stopu a editovat ji v souladu s videem.

X. MOBILNÍ APLIKACE V PROSTŘEDÍ MUZEA, GALERIE

V dnešní době je běžné, že galerie a muzea využívají speciální aplikace, které poslouží coby audioprůvodce pro návštěvníky, poskytují komentář a další doprovodné i vzdělávací aktivity. Některé galerie v Praze využívají aplikaci *UMA Audioguide* nebo aplikace vytvořené speciálně pro vlastní výstavy a sbírky, jak je tomu u Národního muzea nebo Národního technického muzea.

UMA Audioguide: You Make Art

UMA: You Make Art chce přiblížit současné umění širokému publiku ve vybraných galeriích, projekt *Audioguide* pak představuje platformu pro neformální vzdělávání v oblasti současného umění. Galerie, které se do projektu zapojily, tak umožnily svým návštěvníkům přístup k *UMA Audioguide*, tedy nahrávkám, jenž formou dialogu s umělcem nebo kurátorem výstavy pomáhají porozumět a podkrýt význam současného umění (UMA).

UMA Audioguide divákům zprostředkovává komentované prohlídky výstav skrze audiozáznam – záznam rozhovorů vedených lektory platformy *UMA: You Make Art* a poskytuje tak návštěvníkům galerií informace o vystavených dílech i celkové koncepci výstavy. Audiozáznam je rozhovor vedený s odborníkem, který nepodává pouhý komentář, ale snaží se o interakci, dialog otevírající otázky o roli umění v našem životě. Cílem je vytváření pozitivního vztahu veřejnosti k současnému umění a snazší orientace v současné umělecké scéně. *Audioguide* lze stáhnout z platformy *SoundCloud*, z webových stránek *UMA: You Make Art* nebo pomocí QR kódu přímo v galeriích. Zároveň je vytvořen archiv nahrávek a zájemci a pedagogové se mohou zpětně vrátet k proběhlým výstavám. V současné době využívají této aplikace například Karlín Studios, MeetFactory, Galerie Jelení, Galerie ETC, Galerie 35m2, INI Gallery, Futura, Pragovka, Galerie Industra Art, Galerie Mimochodem, GAMU, Galerie Ferdinanda Baumanna, Galerie Kurzor, Fotograf Gallery, Galerie Kostka, Entrance Gallery, v Brně například Galerie OFF/FORMAT nebo Galerie mladých TIC, Galerie Emila Filly v Ústí nad Labem a další (UMA).

Národní muzeum v Praze má svou vlastní aplikace, kterou lze volně stáhnout přes Google Play nebo AppStore. Aplikace obsahuje základní informace o vystavovaných exponátech, orientační plány expozic a výstav, rozmístění objektů Národního muzea na mapě, obrázky, fakta, audio a video nahrávky ke stálým expozicím i dočasným výstavám (Google Play). S aplikací lze také sdílet informace se svým okolím, což je vhodné využít i ve výuce.

Národní technické muzeum v Praze připravilo pro své návštěvníky, žáky především, program *V technice je budoucnost*, který využívá moderní techniku k přiblížení expozice muzea. Aplikace v tabletech nabízí úkoly různých typů, komentáře a doprovodná videa k exponátům nebo interaktivní edukativní hry, žáci si tak zábavnou formou doplňují znalosti ze školy a získávají nové vědomosti (Národní technické muzeum).

Existuje celá řada světových uměleckých galerií a muzeí, které se nezaměřují na film a filmovou výchovu, ale ve svých expozicích také nabízí možnost práce s animací prostřednictvím speciálních aplikací a programů. Příkladem může být **National Gallery of Art ve Washingtonu** s programem *NGAkids*, interaktivním programem nabízejícím zábavný a informativní úvod do světa umění. Galerie pracuje s aplikací *Art Zone* a aplikací *NGAkids* pro mobilní telefony, k dispozici jsou online hry podporující kreativitu a další počítačové aktivity pro všechny věkové kategorie. Žáci a další návštěvníci pracují s fotografiemi vystavených exponátů, ze kterých vytváří krátké animace, statické předměty a obrazy uvádí do pohybu a tvoří příběhy. Aplikace *Faces and Locks* povzbuzuje děti k tomu, aby vytvářely a personalizovaly vystavené portréty, upravovaly jejich výrazy, stylizovaly interiéry i krajinné prvky žánrových obrazů a svou animaci oživily i tradiční lidovou hudbou (*NGAkids Art Zone*).

LITERATURA, INTERNETOVÉ ZDROJE

ACMI. Australian Centre for the Moving Image. Film, TV, Videogames, Digital Culture and Art Museum [online]. [cit. 2019-01-19]. Dostupné z: <https://www.acmi.net.au/>.

Aeroškola. Aeroškola: Filmová výchova pro děti, školy i dospělé [online]. Kino Aero [cit. 2019-02-11]. Dostupné z: <http://www.aeroskola.cz>.

Anima. Anima: The Brussels Animation Film Festival [online]. Folioscope, 2018 [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <http://www.animafestival.be/>.

Animafest. Animafest Zagreb: World Festival of Animated Film [online]. [cit. 2019-03-06]. Dostupné z: <http://www.animafest.hr/en>.

Animág. Animág. Soutěž pro děti a mládež, 2019 [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: animag-kromeriz.cz

Animánie. Animánie [online]. [cit. 2019-02-10]. Dostupné z: <http://www.animanie.cz/>.

Animuj.cz. Animuj.cz – vše o animovaném filmu [online]. 2019 [cit. 2019-03-01]. Dostupné z: <http://animuj.cz/>.

Annecy. Annecy Festival: Site officiel du Festival et du Marché international du film d'animation d'Annecy [online]. Studio Ponoc, 2018 [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://www.annecy.org/>.

Annie Awards. 46th Annual Annie Awards [online]. ASIFA Hollywood, 2019 [cit. 2019-02-17]. Dostupné z: <https://www.annieawards.org/>.

AVISCO. Avisco: AudioVisivoScolastico [online]. [cit. 2010-02-11]. Dostupné z: <http://www.avisco.org/>.

BEDNAŘÍK. Pavel. *Filmová/audiovizuální výchova v ČR 2016*. Kancelář Kreativní Evropa – MEDIA, Praha, 2016. PDF soubor.

Camera-etc. Camera-etc [online]. Djm digital, 2018 [cit. 2018-12-02]. Dostupné z: <http://www.camera-etc.be/en/>.

CinEd. CinEd.cz - Evropský vzdělávací program v oblasti filmové výchovy [online]. [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <http://www.cined.cz>.

Coub. Hot Coubs – GIFs with sound [online]. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.coub.com/>.

Černá věž. Filmový festival Černá věž [online]. České Budějovice, 2018 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://festivalcernavez.cz/>.

Český videosalon. NIPOS, Český videosalon [online]. NIPOS – Národní informační a poradenské středisko pro kulturu. Wordpress, 2018 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.nipos.cz/?p=33588/>.

Deutsche Kinemathek. Deutsche Kinemathek: Museum für Film und Fernsehen [online]. Stiftung Deutsche Kinemathek Berlin, 2019 [cit. 2018-12-20]. Dostupné z: <https://www.deutsche-kinemathek.de/en/>.

DFF. DFF – Deutsches Filminstitut und Filmmuseum [online]. Deutsches Filminstitut, 2019 [cit. 2018-11-30]. Dostupné z: <https://deutsches-filminstitut.de/>.

DOX. DOX – Centrum současného umění [online]. 2008-2019 DOX Prague, a.s. [cit. 2019-02-22]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/cs/>.

EAA. European Animation Awards – Emile Awards [online]. European Animation Awards [cit. 2019-02-03]. Dostupné z: <https://www.animationawards.eu/>.

EYE. EYE Filmmuseum Amsterdam [online]. [cit. 2019-02-01]. Dostupné z: <https://www.eyefilm.nl/en>.

Festival Ostrov. 51. dětský filmový a televizní festival Oty Hofmana. festivalostrov.cz [online]. Dům kultury Ostrov [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://festivalostrov.cz/>.

Film/výchova. film/výchova [online]. filmvýchova, 2019 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://filmvychova.cz/>.

Free Cinema. Free Cinema – program otevřeného filmového vzdělávání [online]. Free Cinema, 2018 [cit. 2018-12-10]. Dostupné z: <https://freecinema.cz>.

Galerie Rudolfinum. Galerie Rudolfinum [online]. Galerie Rudolfinum, Praha, 2019 [cit. 2019-02-10]. Dostupné z: <http://galerierudolfinum.cz/cs/>.

GASK. Galerie střeđočeského kraje [online]. [cit. 2019-03-01]. Dostupné z: <http://gask.cz/cs/>.

GHMP. Galerie hlavního města Prahy [online]. Galerie hlavního města Prahy, 2019 [cit. 2019-02-11]. Dostupné z: <http://ghmp.cz/cs>.

Google Play. Google Play [online]. Google, 2019 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://play.google.com/store>.

HIAF. International Animation Festival Hiroshima: The 18th International Animation Festival Hiroshima 2020. 広島国際アニメーションフェスティバル HIROSHIMA 2020 [online]. International Animation Festival Hiroshima, 2006 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: http://www.hiroanim.org/index_en.php.

Impuls Hradec Králové. Impuls Hradec Králové, centrum podpory uměleckých aktivit [online]. [cit. 2019-02-13]. Dostupné z: <https://www.impulshk.cz>.

ITFS. ITFS 2019 – Stuttgart International Festival of Animated Films [online]. Internationales Trickfilm Festival Stuttgart. Film – und Medienfestival gGmbH, 2014-2019 [cit. 2019-02-13]. Dostupné z: <https://www.itfs.de/en>.

iTunes. iTunes – Apple [online]. Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc., 2018 [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: <https://www.apple.com/itunes/>.

Kino Szkola. KinoSzkola: Interdyscyplinaryny Program Edukacji Medialnej i Społecznej [online]. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://www.kinoszkola.pl>.

Kinomuzeum. Kinomuzeum: Muzeum Kinematografii w Łodzi [online]. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://www.kinomuzeum.pl/>.

Kinodvor. Kinodvor. Mestni kino [online]. Kinodvor [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.kinodvor.org/en/>.

Kidscam. Kidscam: Animatiefilmstudio Voor Kinderen en Jongeren [online]. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://www.kidscam.be/>.

Kraťasy. Kraťasy – festival krátkých filmů [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://festivalkratasy.cz/>.

Le Cinéma, cent ans de jeunesse. Programme International d'Éducation au Cinéma [online]. La Cinematheque Francaise [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.cinematheque.fr/cinema100ansdejeunesse/>.

Le Musée de la Cinéma. La Cinéma theque francaise [online]. Cinéma theque, Paris [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <http://www.cinematheque.fr/>.

Leeds Animation Workshop. Leeds Animation Workshop [online]. [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: <https://www.leedsanimation.org.uk/>.

LFŠ. Festival Letní filmová škola Uherské Hradiště 2019–26/07 – 04/08/2019 [online]. Asociace českých filmových klubů, 2018 [cit. 2019-02-18]. Dostupné z: <https://lfs.cz/>.

MFDF Ji.hlava. Ji.hlava: Mezinárodní festival dokumentárních filmů [online]. [cit. 2019-02-10]. Dostupné z: <http://www.ji-hlava.cz/>.

Mladá kamera. Mladá kamera Uničov. 45. ročník mezinárodního festivalu krátkých filmů autorů do 30 let [online]. Spolek pro film a video Uničov [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <https://mladakamera.cz/>.

Moravská galerie. Moravská galerie v Brně [online]. Moravská galerie v Brně, 2010 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <http://moravska-galerie.cz/>.

Museo Nazionale del Cinema. Museo Nazionale del Cinema Torino [online]. Domino, 2016 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <http://www.musiocinema.it/>.

Museum of the Moving Image. Museum of the Moving Image [online]. 2019 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <http://www.movingimage.us/>.

Muzeum Karla Zemana. Muzeum Karla Zemana [online]. Praha: C&Com Advertising s.r.o., 2012-2019 [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz>.

My Street Films. My Street Films: Tvoje ulice. Tvůj film. [online]. [cit. 2019-02-13]. Dostupné z: <https://www.mystreetfilms.cz>.

NaFilm. NaFilm – Národní filmové muzeum [online]. [cit. 2019-01-07]. Dostupné z: <http://www.nafilm.org>.

Národní galerie. Národní galerie Praha [online]. Praha, 2018 [cit. 2018-12-17]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz>.

Národní technické muzeum. V technice je budoucnost – Prohlídka expozic s tabletem. Národní technické muzeum [online]. Národní technické muzeum, 2000-2016 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <http://www.ntm.cz/aktivity/programy-pro-skoly/v-technice-je-budoucnost/>.

NGAkids Art Zne. National Gallery of Art [online]. National Gallery of Art, 2018 [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.nga.gov/education/kids.html>.

NPS. Náchodská Prima sezóna [online]. Prima Sezóna Náchod, 2018 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.primasezona.cz/>.

OIA. Ottawa International Animation Festival [online]. [cit. 2019-03-10]. Dostupné z: <https://www.animationfestival.ca/>.

PAF. PAF – Přehlídka filmové animace a současného umění [online]. PAF, z.s., Olomouc, 2003 [cit. 2019-01-20]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/>.

PFK. Pražský filmový kufr [online]. Dům dětí a mládeže Praha 6, Pražský filmový kufr, 2019 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <https://www.prazskyfilmovykufr.cz/>.

Sdružení Roztoč. Roztoč [online]. TOVARNA CZ s.r.o. [cit. 2019-02-11]. Dostupné z: <https://www.roztoc.cz>.

START FILM Fest. Festival studentské tvorby [online]. SONEBOY [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <http://www.startfilm.cz/>.

Studentská akademie. SA Studentská akademie [online]. Studentska-akademie.cz, 2011-2019 [cit. 2019-02-16]. Dostupné z: <https://www.studentska-akademie.cz>

Studio Da. Studio DA [online]. Animation Studio DA, 2010-2017 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: https://www.studio-da.info/en_studio.

Studio Scala. Studio Scala – Univerzitní kino Scala [online]. [cit. 2018-12-17]. Dostupné z: <https://www.kinoscala.cz>.

Svitavská klapka. Festival neprofesionálního filmu [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.svitavskaklapka.cz>.

UMA: You Make Art. TZ: UMA: You Make Art představuje Audioguide. Artalk.cz – Aktuálně o výtvarném umění [online]. Artalk.cz, 2007-2019, 13.12.2013 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2013/12/13/tz-uma-you-make-art-predstavuje-audioguide/>.

Ultrafun! Ultrafun [online]. [cit. 2019-02-11]. Dostupné z: <https://www.ultrafun.eu>.

Vanima. International Children and Youth Film Festival Varaždin [online]. [cit. 2019-02-11]. Dostupné z: <https://www.vafi.hr/>.

Zlaté slunce. NIPOS – Zlaté slunce 2019 [online]. NIPOS – Národní informační a poradenské středisko pro kulturu [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <https://www.nipos.cz/?p=33608/>.

Zlín Film Festival. Zlín Film Festival: Mezinárodní festival filmů pro děti a mládež [online]. Zlín: Filmfest, s.r.o. [cit. 2019-02-10]. Dostupné z: <https://www.zlinfest.cz/>.

didaktická část

1. filmové muzeum NaFilm /93
2. Alena Kotzmannová – Králik a královna /108
3. Český kubismus /114

úvod

Didaktická část diplomové práce je rozdělena na dvě části, první představuje návrh edukačního programu pro filmové muzeum *Na Film* v Praze a výuku animovaného filmu v návaznosti na návštěvu muzea. Návrh edukačního programu se opírá o nově vznikající filmové muzeum a zaměřuje se na animovanou tvorbu a pohyblivý obraz jako na soudobý způsob výtvarného vyjádření. Druhá část se zabývá návrhy programů galerijní edukace, které pracují s animovaným filmem a reagují na dvě konkrétní výstavy: Alena Kotzmannová: Králík a Královna v Colloredo-Mansfeldském paláci v Praze a výstavu Kubismus v Domě U Černé Matky Boží v Praze. Programy vychází ze současných tendencí, tedy těsného propojení galerijních a muzejních institucí s animací, videem a videoartem.

Výtvarná výchova je součástí rozsáhlé vizuální tvorby a komunikace, důraz je v dnes kladen spíše na sociální a kulturní zdroje obsahů a významů díla a jejich aktualizace v procesu vnímání v různých kontextech. V současné době je rozhodující vlastností díla jeho tvůrčí, komunikační a reflektivní potenciál. Kromě tvorby a recepce uměleckých děl je podstatnou složkou výtvarné výchovy především reflexe, tedy reflexe vlastní tvorby i celého vzdělávacího procesu. Tvůrčí procesy jsou během reflexe analyzovány, vizuální sdělení se transformuje do verbálního, zkoumá se působení díla na v různých kontextech, ověřují se informace a tvorba se přibližuje osobním zkušenostem žáků. Ve výtvarné výchově je tak důležitý celý tvůrčí proces včetně jeho ukotvení v osobnostních předpokladech a zkušenostech žáka, komunikace výsledků a reflexe všech dějů, které ve vzdělávacím procesu proběhly (Kitzbergerová).

Přímým setkáním s uměleckými díly a vstupem do prostor galerie se žákům dostává nového nenahraditelného zážitku, fyzická přítomnost děl může mít až magický účinek na formování poznatků žáků a jejich názorů na kulturní dění. Návštěva galerie se může stát doplňkem školní výuky i jejím zpestřením, galerijní a muzejní pedagogika pak pracuje s motivací v podobě názornosti výuky a poskytuje speciálně připravené edukační programy (Gamuedu in Kitzbergerová). Zároveň mohou často aktivně vstoupit do řady interaktivních expozic, účastnit workshopů a výtvarných dílen nebo odborných přednášek a seminářů. Výstava poskytuje návštěvníkům navíc čas projít expozicí vlastním tempem, možnost vracet se k vystaveným objektům a zkoumat nové kontexty, souvislosti s dalšími díly a nové cesty k porozumění. Součástí galerijní návštěvy je také zážitek z prostoru expozice, pohyb mezi díly, možnosti prohlížení z různých stran a úhlů a vystavit se jejich vlivu. Žáci, zvyklí na útržkovité vnímání a rychlé vytváření úsudků, výstavou ale často jen procházejí, aniž by vystavená díla déle zkoumali a pozastavovali se nad jejich obsahy. Proto je třeba pohyb žáků

Marie Fulková, Vladimíra Sehnalíková a Lucie Jakubcová Hajdušková vydaly tři metodiky (pro předškolní, základní a gymnaziální vzdělávání) jako součást *Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity* Ministerstva kultury ČR s cílem poskytnout informace, jak realizovat vzdělávací obsahy propojující různé složky výtvarného umění. Mají sloužit jako odborný i praktický nástroj edukace pedagogům ve škole, muzeu i galerii, inspirovat je a stát se podkladem pro spolupráci institucí galerie, muzea a školy. Formulují tři obecné principy pro tvorbu vzdělávacích programů, navazují na požadavky školského kurikula a jsou v souladu s požadavky na provoz a funkci galerií a muzeí. 1.principem je diskursivní model edukačních programů, který odkazuje na konstruktivistický přístup vzdělávání, měl by obsahovat reflektivní rovinu otázek, dialogu a odkazy k dalším artefaktům kultury, tedy vizuálním, verbálním, zvukovým a dalším kulturním textům.

výstavou řídit, začít od ovlivnění a změn zažitých stereotypů a zabránit povrchnímu pohledu. Právě současné umění ale diváky vyzývá k akci, snaží se je vytrhnout z pasivity a zbortit zažité předsudky. Příkladem jsou současné videoprojekce, dnes záměrně koncipovány jako zásah do diváckých zvyklostí a stereotypů, při kterých se otevírá otázka, jak naše vnímání ovlivňují okolnosti sledování díla a jaký je rozdíl mezi sledováním pohyblivých obrazů v galerii, v kinosále nebo ve virtuálním prostředí Youtube apod. (Kitzbergerová).

Na současnou výstavní praxi, relokaci pohyblivých obrazů, rušení hranic mezi galerií, kinem a internetovým prostředím i na potřebu rozvoje mediální gramotnosti v dnešní době překypující vizuálními podněty se snaží reagovat didaktický projekt propojující výtvarnou a filmovou výchovu s galerijní edukací. Cílem didaktického projektu je seznámení žáků s principy animovaného filmu, podnícení jejich smýšlení o animaci a videu jako o svébytném vyjadřovacím prostředku a porovnání a ověření možnosti práce s animací a pohyblivým obrazem v galerii a ve škole. Část projektu byla realizována s žáky 2. stupně ZŠ a odpovídajících ročníků víceletého gymnázia i s žáky 1. a 2. ročníku čtyřletého gymnázia během souvislé oborové praxe na Gymnáziu Elišky Krásnohorské v Praze a Základní umělecké škole v Litoměřicích. Prezentovaná díla jsou dále výsledkem práce žáků různých základních a středních škol i gymnázií, kteří se účastnili animačních workshopů pod vedením lektorů Aeroškoly v rámci výstavy *Na Film 2: V pohybu!* v Paláci Chicago v Praze od roku 2016 do 2018.

Didaktický projekt se prostřednictvím principů tvorby animovaného filmu a pohyblivého obrazu snaží o rozvoj vizuální gramotnosti, komunikačních schopností, kritického myšlení, chce vést žáky ke zkoumání a analýze reklamních a mediálních sdělení, ke spolupráci, ke schopnosti sebevyjádření skrze pohyblivý obraz a k porozumění principu fungování současných médií a uměleckých děl využívajících pohyblivého obrazu.

2.principem je třístupňový model edukačního programu, který představuje vazbu mezi školní výukou a edukací v galerii.

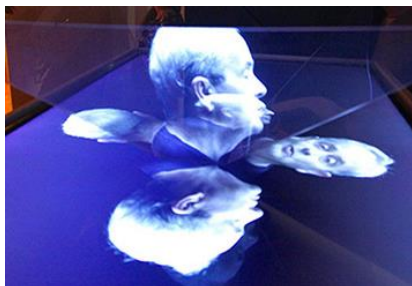
3.principem galerijní edukace je propojení výtvarného umění s dalšími uměleckými formami a jejich kulturními kontexty, výtvarná výchova probíhající v galerii se tak přirozeně stává mezipředmětovým celkem s reflexivní složkou (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková).



ČÁST PRVNÍ. DIDAKTICKÝ PROJEKT – filmové muzeum Na Film

Na Film

Na přelomu roku 2018 a 2019 se Česká republika dočkala svého prvního filmového muzea. Stal se jím projekt *NaFilm*, který si své fungování vyzkoušel v rámci dvou předchozích krátkodobějších výstav, první výstava *Na film!* proběhla v roce 2015 v Museu Montanelli, mezi lety 2016-2018 pokračovala výstava *Na film!: V pohybu* v Paláci Chicago a od ledna 2019 zakotvil NaFilm se stálou expozicí ve Mozaretu ve Františkánské zahradě. Na otevření filmového muzea se složily stovky lidí na portálu Hithit a svou netradiční interaktivní výstavou se stává lákavým místem nejen pro filmové nadšence, ale pro všechny děti i dospělé, kteří se mohou zajímavou formou dozvědět mnohé ze světa filmu. Projekt NaFilm vznikl z iniciativy tří studentů filmové teorie – Adély Mrázové, Terezie Křížkovské a Jakuba Jiříšče, kteří chtějí návštěvníkům přiblížit filmovou historii i technické postupy zábavnou a interaktivní formou (NaFilm).



Filmové muzeum *NaFilm* je místem propojujícím teoretické i praktické učení, žáci si mohou řadu samoobslužných přístrojů sami vyzkoušet, seznámit se s různými technikami vzniku pohyblivého obrazu a lépe tak porozumět filmovým principům a způsobu, jak média, filmy i současné umění fungují, zároveň tak rozvíjet svou filmovou a mediální gramotnost. Muzejní instalace propojuje historii se současnými technologiemi, představuje prekinematografické techniky pohyblivého obrazu, cameru obscura, zoetrop, laternu magiku, 35mm promítačku na kliku, ale i virtuální realitu nebo holografickou projekci. Expozice dále vysvětluje fyzikální principy našeho vnímání pohyblivých obrazů, seznamuje s experimentální a avantgardní filmovou tvorbou, filmovým zvukem i animovaným filmem. Výstava je dále doplněna o projekce českých a zahraničních filmů, v ruchovém studiu si návštěvníci mohou vytvořit vlastní zvukovou nahrávku, v laboratoři J. E. Purkyně vyzkoušet různé zrakové experimenty a závěrem také natočit vlastní animovaný film.

Cílem muzea je vzdělávat, doplnit rozvíjející se filmovou a mediální výchovu na školách a přístupnou formou představit národní kinematografii českým i zahraničním návštěvníkům. Kromě veřejné sbírky otevření muzea podpořil také Státní fond kinematografie, Ministerstvo kultury, Magistrát hl. m. Prahy a Univerzita Karlova, která projekt NaFilm ocenila za mimořádný přínos cenou Miloslava Petruska (NaFilm).

NaFilm nabízí školám speciální programy, ve kterém se účastníci aktivně zapojují do prohlídek a dílen a učí se tak vlastní zkušeností. Vzdělávací programy jsou zaštitěné

Ministerstvem kultury, Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy a Státním fondem kinematografie, kladou důraz na rozvoj tvořivosti a mediální gramotnosti. Programy doplňují učební osnovy a filmovou/audiovizuální a mediální výchovu. Výtvarná výchova využije důraz na estetiku pohyblivého obrazu a část expozice, která je zaměřená na principy animace. V rámci českého jazyka se lze zaměřit na část výstavy související s obdobím československé meziválečné avantgardy a na vztah literatury a filmu. Vlastnosti lidského zraku a základy optiky lze zapojit do výuky fyziky, ke které se odkazuje část expozice zaměřené na vynálezy Jana Evangelisty Purkyně a první optické a promítací přístroje. Vývoj filmu v souvislosti s proměnami světa a společnosti v minulém století se uplatní v hodinách dějepisu, práci s digitálními technologiemi, filmovými efekty i analogovými prostředky k tvorbě pohyblivého obrazu nebo holografickou projekci a virtuální realitu naopak v informatice. Návštěva muzea v rámci filmové a audiovizuální výchovy se přímo vybízí, *NaFilm* se může stát úvodem do historie filmového média a seznámit žáky s výrazovými prostředky filmu včetně analýzy vybraných děl z historie filmové tvorby. Roli zvuku ve filmu lze uplatnit v hudební výchově, stejně jako část výstavy s nahrávacím studiem, která se zaměřuje na praxi filmových ručařů (*NaFilm*).

V současné nabízí *NaFilm* školám komentované prohlídky, během kterých žáci sami zkoušejí, jak fungují jednotlivé exponáty, důraz je kladem na týmovou práci a společné poznávání a tvorbu. Další variantou je komentovaná prohlídka s rozšířením o filmovou dílnu, kdy je základní prohlídka obohacena o tvorbu zvukové nahrávky k vybraným filmovým ukázkám a o natočení vlastního animovaného filmu. Možností je také *Dílna předanimačních technik a optických triků: Od laterny magiky po hologram*, která prohlídku doplní o tvorbu optických přístrojů, holografických projekcí a animační a ruchové studio, *Dílna hraného filmu*, *Dílna dokumentárního filmu* nebo *Dílna animace pro pokročilé*. Pro studenty středních a vysokých škol jsou pořádány teoretické semináře i praktické workshopy, př. *Crowdfunding v praxi*, *Efektivní PR a marketing ve vzdělávání v kultuře* nebo *Kapitoly z dějin filmu* (*NaFilm*).

Níže uvedený didaktický projekt představuje plán vyučovacích hodin propojujících výtvarnou a filmovou/audiovizuální výchovu s galerijní edukací. Hlavním bodem je pak právě návštěva filmového muzea *NaFilm*, které je svou formou jedinečné, krom vzdělávacího přínosu se svou interaktivitou může snadno stát motivačním prostředkem k umělecké tvorbě žáků a obecně napomoci vypěstovat pozitivní přístup k muzejní nebo galerijní instituci jako takové. V úvodní hodině se žáci seznámí se základy animovaného filmu skrze principy ploškové a objektové animace a prostřednictvím ukázek tvorby českých a zahraničních tvůrců. Druhým krokem je návštěva muzea *NaFilm*, které tvoří základní kámen pro seznámení s animací a filmem v teoretické i praktické rovině. Záměrem je, aby žáci

uvažovali o animaci a pohyblivém obraze jako o možnosti pro vlastní vyjádření a své zkušenosti a poznatky z návštěvy muzea dokázali využít ve vlastní tvorbě. Teoretický základ a zkušenosti získané na výstavě pak slouží jako výchozí bod pro další práci ve třídě, kde žáci zkouší další techniku animování – pixilaci. Úkolem je vytvořit vizitku třídy, pomocí techniky pixilace vystihnout své osobní zájmy nebo ztvárnit společné třídní zážitky. Dalším (doplňujícím) krokem v projektu je rozvinutí příběhu vlastní animace do formy komiksu a práce na filmovém plakátu pro vlastní animované dílo. V závěrečné hodině proběhne společné promítání a reflexe celého projektu, všech procesů, které se v rámci řady uskutečnily a otázek, které během něj vyzvstaly.

téma didaktického projektu/ ANIMOVANÝ FILM V GALERII, VE ŠKOLE cíle didaktického projektu

- : seznámit žáky s principy a technikami animovaného filmu, pohyblivého obrazu
- : podnítit žáky ke smýšlení o animaci a videu jako svébytném vyjadřovacím prostředku
- : ověřit a porovnat možnosti práce s animací v galerii a ve škole
- : rozvoj mediální a filmové gramotnosti

plán vyučovacích hodin

1. úvod k animovanému filmu, seznámení se základy – objektová animace, animace malby
2. návštěva filmového muzea Na Film, plošková animace / thaumatrop, flipbook
3. pixilaxe (vizitka třídy)
4. postprodukce, zvuk k animovanému filmu, promítání
5. komix (v návaznosti na animaci, rozvinutí příběhu)
6. plakát k vlastnímu animovanému filmu, reflexe

plán vyučovací hodiny 1

téma: základy animovaného filmu

klíčová slova: animace, animační techniky a principy, skupinová práce, akční malba

hodinová dotace: 45 + 45 min

výtvarný úkol: skupinová malba, fotografování fází; stop motion animace

námět: skupinová malba a její záznam – animace vzniku díla; rozpohybování osobních předmětů – stop motion animace

motivace: ukázky animovaných filmů: kreslená animace (Miyazaki, Jenni Rope), plošková animace (Terry Gilliam, Karel Zeman), objektová animace (PES, Running Sushi – Aquarius Pictures), loutková animace, pixilace (Jan Švankmajer), wall-painted animace (Blu, Kiptoe)

cíle hodiny: žák: rozpozná druhy animovaného filmu



Monty Python's Flying Circus, Terry Gilliam; www.bbc.co.uk



Fresh Guacamole, PES, 2012. Stop motion animace; <https://pesfilms.com>

: zná základní animační principy : dokáže rozfázovat pohyb
: seznámí se s PC programem pro tvorbu animovaného filmu

výtvarný úkol: formulace: žáci tvoří společné dílo, jeden z žáků fotografuje fáze vznikajícího díla; z fotografií vytvoří krátkou animaci

formulace pro žáky: vytvořte společné třídní dílo; rozfázujte své výtvarné zásahy a vyfotografujte je; v PC programu převedte fotografie do animace

2. úkol: formulace: vytvoření krátké stop-motion animace z osobních předmětů (předmětů, které jsou ve třídě k dispozici); pokus o dialog, sdělení, vlastní vyjádření

pro žáky: rozpohybujte své osobní předměty (věci, které máte v dosahu), fáze fotografujte, pokuste se vyjádřit myšlenku, sdělení, komunikujte se spolužáky prostřednictvím předmětů
materiálně technická příprava: fotoaparát, stativ, počítač, balicí papír velkého formátu, plechovky s barvami, štětka, štětce

metodicko-organizační příprava:

očekávané výstupy (RVP G)

: **obrazové znakové systémy:** v konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky

: na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci VOV

: aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu

učivo: uplatnění vizuálně obrazného vyjádření v úrovni smyslové, subjektivní a komunikační

: **znakové systémy výtvarného umění:** nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů

: samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění

učivo: umění jako experimentální praxe z hlediska inovace prostředků, obsahu a účinku

: vývoj uměleckých vyjadřovacích prostředků podstatných pro porozumění aktuální obrazové komunikaci

: iluze prostoru, pohybu (film), proměnlivost obrazu v čase, proměnlivost tvaru (animovaný film), princip náhody, zapojení těla, pohybu a gest do tvorby (akční tvorba)

očekávané výstupy (RVP ZV): vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků VOV a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků

: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – fotografie, video, animace

učivo: ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI: prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury; vztahy a uspořádání prvků v ploše, objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření



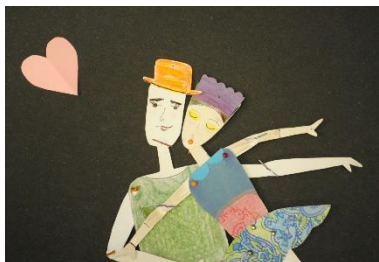
Running Sushi, Stop motion animace, Aquarius Pictures;
<https://aquariuspictures.cz>



MUTO, Blu, Wall-painted animation;
<https://www.blublu.org>



Jenni Rope; Yolla kello kolme / 3 AM, animace malby;
<http://jenniropo.com>



animace plošková, stop motion,
malovaná, žáci 1. a 2. ročníku,
Gymnázium Elišky Krásnohorské
v Praze; vlastní archiv

: smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření – fotografie, film, tiskovina, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY: typy vizuálně obrazných vyjádření – volná malba, animovaný film, fotografie, elektronický obraz, reklama, vizualizované dramatické akce; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry

: přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením – hledisko jejich vnímání (vizuální, haptické, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionálně konstruktivní, expresivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ: osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování

popis, postup práce, časování: 00-05 – organizace, zahájení výuky

05-15 – přednesení tématu, navození problému, práce s pracovními listy

15-35 – prezentace, představení autorů a jejich děl, ukázky

35-45 – ustanovení společného myšlenkového prostoru pro shodu v chápání problému, společná formulace možných tvůrčích východisek, formulace tvůrčího úkolu

40-45 – výběr materiálu, příprava na práci

00-30 – realizace práce, asistence

30-40 – reflektivní dialog, charakteristika prací a snaha o přesné vyjádření dojmu

40-45 – závěr hodiny, poděkování za spolupráci, zhodnocení procesů, které proběhly

úvod: pracovní listy: *Co se vám vybaví při slově animace? Jaký je rozdíl mezi animací a hraným filmem? Co všechno můžete při animaci použít? Jak asi vznikl animovaný film? Co mu mohlo předcházet? Znáte některé tvůrce? Liší se české a zahraniční animované filmy?*

výtvarný úkol: společné výtvarné dílo/malba: jeden z žáků se stane fotografem, ostatní si vyberou svou výtvarnou techniku – malba, sprej, křídly apod. – na velký balicí papír postupně vytváří společné dílo – gestická, akční malba // *Co je to akční kresba/malba? Kde vznikla? Pro které autory je typická?*

Fotografují se fáze malby; na konci hodiny se žáci seznámí s programem pro animaci (Stop Motion Studio) a jeho možnostmi; dojde k promítnutí a zhodnocení animace a závěrečné reflexi.

2. žáci si vyberou jeden z vlastních předmětů (z předmětů ve třídě) - vymyslí specifický pohyb a pokusí se komunikovat s předměty spolužáků prostřednictvím animace. Fotografují se fáze pohybu, vzniká iluze pohybu. Fotografie se mohou dále upravit, propojit v animačním programu, následuje společné promítání, reflexe výtvarné tvorby i celé hodiny.

forma a cíle hodnocení: zapojení do úvodní diskuze a závěrečné reflexe, ochota spolupráce při výtvarném úkolu; závěrečná reflexe: *Jak se vám spolupracovalo? Navázali jste svými výtvarnými zásahy nějaký dialog? Pokoušeli jste se ztvárnit něco konkrétního nebo byly vaše tahy čistě náhodné? Jak vnímáte závěrečné dílo? Vypovídá něco o vaší třídě?*

plán vyučovací hodiny 2

téma: návštěva filmového muzea *Na Film*

klíčová slova: výstava, muzeum, výtvarná výchova v galerii, animovaný film

hodinová dotace: 60 + 60 min /*varianta 2: 45 + 45 min*

výtvarný úkol: mapování galerijního prostoru, fotografie, plošková animace v galerii na zadané téma, využití animačních principů, práce s pracovními listy /*varianta 2: v případě omezeného času – výroba thaumatropů, flipbooků*

námět: filmové muzeum *Na Film*, plošková animace v galerii
/*varianta 2: thaumatrop, flipbook*

motivace: návštěva galerie; tvorba navazující na komentovanou prohlídku, filmové ukázky
cíle hodiny: žáci se seznámí s předanimačními a prekinematografickými technikami, přístroji a dalšími filmovými principy

: žáci se zamyslí nad využitím digitálních technologií v umění i každodenním životě

: žák dokáže zpracovat ploškovou animaci, spolupracuje s ostatními na společném úkolu

/*varianta 2: žák samostatně tvoří optické hračky – thaumatrop, flipbook*

: pochopí principy animovaného filmu, teoretické znalosti prakticky vyzkouší

výtvarný úkol: formulace: žáci tvoří ploškovou animaci na zadané téma v návaznosti na komentovanou prohlídku filmového muzea, využijí představené principy animace
/*v návaznosti na prohlídku žáci využijí animační principy k tvorbě thaumatropu, flipbooku*

formulace pro žáky: mapujte své kroky výstavou, pomocí mobilních telefonů vyfotografujte díla, která vás zaujmou, pracujte s pracovními listy; vytvořte ploškovou animaci, využijte poznatky z prohlídky /*vytvořte optickou hračku – thaumatrop, flipbook*

materiálně-technická příprava: tužky, papíry, výtvarné reprodukcce, časopisy, pracovní listy; stativ, PC s animačním softwarem, fotoaparát, stativ, lampa

metodicko-organizační příprava:

očekávané výstupy (RVP G)

: **obrazové znakové systémy:** v konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky

: na příkladech uvede vliv společenských kontextů a jejich proměn na interpretaci obsahu vizuálně obrazného vyjádření a jeho účinku v procesu komunikace, aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu

: na příkladech vizuálně obrazných vyjádření uvede, rozliší a porovná osobní a společenské zdroje tvorby, identifikuje je při vlastní tvorbě

: na příkladech uvede vliv společenských kontextů a jejich proměn na interpretaci obsahu vizuálně obrazného vyjádření a jeho účinku v procesu komunikace

učivo: vizuálně obrazné znakové systémy z hlediska poznání a komunikace

: interakce s vizuálně obrazným vyjádřením v roli autora, příjemce, interpreta

: **znakové systémy výtvarného umění:** na příkladech vysvětlí, jak umělecká VOV působí v rovině smyslové, subjektivní i sociální a vliv tohoto působení na utváření postojů a hodnot



ploškové animace, které vznikaly v rámci oborové praxe na výstavě *NaFilm 2: V pohybu!*; vlastní archiv

: vytváří si přehled uměleckých VOV podle samostatně zvolených kritérií

učivo: umění jako experimentální praxe z hlediska inovace prostředků, obsahu a účinku

: vytváření iluze prostoru, objemu a pohybu (fotografie, film), proměnlivost obrazu v čase (nová média), proměnlivost tvaru (animovaný film, nová média), pohyblivé stanoviště diváka a změny úhlu vidění, požadavek a meze obecné srozumitelnosti, vliv reklamy, masovost a autenticita projevu, citace a metaznak; relativita barevného vidění

očekávané výstupy (RVP ZV): užívá VOV k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie

: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá metody uplatňované v současném umění a digitálních médiích – fotografie, video, animace

: porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace VOV; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů

učivo: ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI: smyslové účinky VOV – fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY: typy VOV – animovaný film, fotografie, elektronický obraz, reklama, vizualizované dramatické akce; výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry

: přístupy k VOV – hledisko jejich vnímání (vizuální, haptické, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionálně konstruktivní, expresivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ: osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování

: komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace

popis, postup práce, časování: 00-10 – úvod k výstavě, instituci; zadání úkolu

10-40 – komentovaná prohlídka výstavy, interakce s exponáty, pracovní listy, fotografie

40-50 – skupinová činnost – diskuze nad pracovními listy a pořízenými fotografiemi

50-60 - zadání další činnosti, rozdělení do skupin, příprava na animaci

00-45 – plošková animace na vylosované téma

45-60 – závěrečná reflexe, reflexe činnosti, zhodnocení procesů, které proběhly

/varianta 2 v případě omezené časové dotace: v druhé vyučovací hodině žáci místo animování tvoří vlastní thaumatropy a flipbooky z připravených materiálů

popis činnosti: Žáci se účastní komentované prohlídky, součástí výstavy je řada interaktivních exponátů, teoretické informace tak sami prakticky vyzkouší. Po prohlídce pracují s pracovními listy, jedním z úkolů je pořídit v expozici fotografii a zaměřit se přitom na **detail**. Mohou využívat své telefony i digitální fotoaparáty. S fotografováním na svůj mobilní telefon mají žáci bohaté zkušenosti, většinou fotografují často a téměř vše, co mají v dosahu, v mnohých případech poté sdílejí fotky na sociálních sítích. Cílem – zamyslet se

nad postavením fotografie ve svém životě. Zároveň učitel vede žáky k zamyšlení nad jejich vnímáním, výběrem detailu, manipulací.

Poznáte z fotografie, o jaký objekt se jedná? Je fotografie jednoznačná? Co všechno by mohla představovat? Jak se naše vnímání promění, když vidíme pouze část celku? Fotografovali jste předmět z jednoho či více úhlů? Jsou na fotografiích rozdíly? Jaké? Bylo náročné vybrat pouze jedinou fotografii jako reprezentaci celého objektu?

Otázka zprostředkování reality skrze fotoaparát, manipulace a moci médií. Otázka času, i když mezi jednotlivými fotografiemi existuje rozdíl několika vteřin, minut, můžeme hovořit o shodných snímcích? *Jak média představují "realitu", jak používají snímky, jak je dále upravují? Manipulují s nimi? S námi? Můžeme věřit tomu, co nám média předkládají? Nejde vždy pouze o část celku bez kontextu? Můžeme mít na jednu událost rozdílné pohledy? Jaký jste si vybrali detail při pořizování fotografií – proč, na základě čeho? Vypovídá stále o celku? Vybírají si média pouze detaily nějakých událostí? Okleštují informace od širšího kontextu?* Odkaz i na další umělecké autority, př. Barbara Probst – multiplikace, jeden moment z několika úhlů (*Úplné znejistění*, Rudolfinum, 2014), myšlenkou zastaveného času, aranžování reality; Alena Kotzmannová – nejistá přítomnost, realita a její fotografování (př. série *Cyclone*, *Pokusy o znovunalezení skutečnosti*).

V návaznosti na komentovanou prohlídku žáci tvoří ploškovou animaci, na zadané téma (dialog, přeměna apod.). Úkolem je využít jeden z 12 představených animačních principů. Žáci se rozdělí do skupin k animačním stolům, z připravených časopisů, uměleckých reprodukcí a barevných papírů vytvoří pozadí a loutky pro svou animaci, fotografují fáze pohybu, pracují v animačním softwaru. V závěru probíhá reflexe výtvarné činnosti i celého procesu galerijní návštěvy. Krátká animace slouží jako úvod do světa animovaného filmu, žáci mohou její téma rozvíjet ve školní výuce, přidat ruchy, zvuky a hudební doprovod.

/varianta 2: V případě omezeného času pro galerijní animace je vhodná výroba optických hraček – thaumatropů a flipbooků. Žáci mohou pracovat s připravenými šablonami, koláží, kterou doplní o vlastní kresbu apod. Žáci si uvědomí princip animovaných filmů, učí se rozfázovat pohyb. Prosvícením papírů žáci tvoří jednotlivé fáze pohybu, využívají šablon a tisku pro tvorbu osobitých výtvorů.

forma a cíle hodnocení:

zapojení do úvodní diskuze a závěrečné reflexe, ochota spolupráce, vyplnění pracovních listů a zapojení se do skupinové práce



Barbara Probst, *Úplné znejistění*,
Rudolfinum, 2014;
<https://barbaraprobst.net>



Alena Kotzmannová, *Pokusy o znovunalezení skutečnosti III.*;
www.kotzmannova.cz



thaumatrop, Gymnázium Elišky
Krásnohorské v Praze, prima;
vlastní archiv

plán vyučovací hodiny 3

téma: pixilace

klíčová slova: pixilace, spolupráce, pohyb a jeho možnosti, digitální technologie

hodinová dotace: 45 + 45 min

výtvarný úkol: vytvoření společné animace technikou pixilace

námět: tvorba animace technikou pixilace – možnosti pohybu

motivace: ukázky pixilace – Norman McLaren, Jan Švankmajer, PES, videoklipy, reklamy vytvořené touto technikou

cíle hodiny: žák zná techniku pixilace a dokáže ji užít pro vlastní vyjádření

: žák dokáže koordinovat vlastní práci s prací svých spolužáků, žák spolupracuje, komunikuje s ostatními, obhájí své názory, účastní se skupinové práce

: žák umí dokončit film v animačním programu (př. Stop motion studio)

výtvarný úkol: formulace: žáci si vyzkouší techniku pixilace, spolupracují na krátkém filmu
formulace pro žáky: ve skupině vytvořte krátkou pixilaci – vymyslete vlastní originální pohyb, kterým vyjádříte svou osobnost nebo charakterizujete třídu, spolupracujte na celku;

materiálně-technická příprava: fotoaparát, stativ, počítač s programem pro animaci

metodicko-organizační příprava:

očekávané výstupy (RVP G)

: **obrazové znakové systémy:** při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí VOV

: rozpoznává specifické vizuálně obrazné znakové systémy a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci

učivo: uplatnění vizuálně obrazného vyjádření v úrovni smyslové, subjektivní a komunikační
: **znakové systémy výtvarného umění:** nalézá, vybírá a uplatňuje prostředky pro uskutečňování svých projektů

: využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy

: své aktivní kontakty a získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů jak s aktuálními i historickými uměleckými výtvarnými projevy, tak s ostatními vizuálně obraznými vyjádřeními, uplatňovanými v běžné komunikaci

: samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění

učivo: umění jako experimentální praxe z hlediska inovace prostředků, obsahu a účinku
: vytváření iluze prostoru, objemu, pohybu (fotografie, film); proměnlivost tvaru (animovaný film, nová média), zapojení těla, jeho pohybu a gest do procesu tvorby

: požadavek a meze obecné srozumitelnosti, vliv reklamy, masovost a autenticita projevu (pop-art, televize, nová média – akční umění, postmodernismus), citace a metaznak (postmodernismus), moduly, jejich spojování, rekombinace, struktury (umění nových médií)



Jídlo, Jan Švankmajer, 1993;
www.youtube.com



Human skateboard, PES;
www.youtube.com

očekávané výstupy RVP ZV: užívá VOV k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie

: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá metody uplatňované v současném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace

: vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření

učivo: ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI: smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY: prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností – pohyb těla a jeho umístění v prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace

: typy VOV – animovaný film, fotografie, elektronický obraz, reklama, vizualizované dramatické akce; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ: komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace

popis, postup práce, časování

00-05 – organizace, zahájení výuky

05-15 – opakování z minulých hodin, připomenutí témat, která při návštěvě muzea vyvstaly

15-25 – představení techniky pixilace, ukázky animací, filmů

25-30 – společná formulace možných tvůrčích východisek, formulace tvůrčího úkolu

30-45 – výběr materiálu, příprava na práci, konzultace zvoleného tématu

00-30 – realizace práce – animace

30-40 – reflektivní dialog, charakteristika prací, jejich promítání

40-45 – závěr hodiny, zhodnocení procesů, které proběhly

popis činnosti:

Žáci pokračují v rozvíjení a upevňování poznatků z předchozí hodiny, která proběhla ve filmovém muzeu, svůj zážitek z muzea vztáhnou k vlastnímu výtvarnému vyjádření. V úvodu pracují s pracovními listy, které v muzeu vyplňovali, reflektují návštěvu a evokují zážitek z expozice pro upevnění získaných poznatků. Následuje vlastní výtvarná činnost, ve které žáci vychází ze svých poznatků z *Na filmu*.

Žáci rozdělí do dvou skupin. Úkolem žáků je vytvoření krátké animace technikou pixilace. Tématem je „vizitka třídy“ – žáci se zamyslí nad tím, co je pro ně typické, co charakterizuje jejich třídu, jak tyto vlastnosti převést do formy animace a své nápady zkonzultují. Každý vymyslí svůj specifický pohyb, který vystihuje jejich zájmy, osobnost. Zároveň žáci spolupracují, aby jejich výsledná animace tvořila jeden celek – vizitku třídy. Důraz je kladen také na rozdílnost pixilace a hraného filmu, jelikož obě formy pracují s živým hercem. Žáci



pixilace na téma „vizitka třídy“
Gymnázium E. Krásnohorské v
Praze, oborová praxe 2018
vlastní archiv

jsou vedeni k pochopení pixilace jako prostředku, který jim umožní vytvářet triky, kouzla a specifické pohyby, kterých by klasickou kamerou ve hraném filmu nebylo možné docílit. Žáci pracují samostatně, fotografují fáze pohybu a pořízené fotografie zpracují v animačním programu. V závěru hodiny dojde k promítnutí výsledků, reflexi filmů i vlastní činnosti žáků.

forma a cíle hodnocení:

zapojení do procesu animované tvorby, spolupráce se spolužáky, obhajoba vlastních nápadů, využití animačních prostředků, prezentace výsledků, zapojení do reflexe

plán vyučovací hodiny 4

téma: postprodukce, zvuk, hudba

klíčová slova: postprodukce filmu, zvuk, ruchy, hudba, titulky, digitální technologie

hodinová dotace: 45 + 45 min

výtvarný úkol: dokončení animací, úprava fotografií a videa, zvuk, titulky

námět: postprodukce vlastní práce, dokončení finální animace

motivace: žáci pracují s vlastní animací z předchozí hodiny, ukázky práce se zvukem, hudbou

cíle hodiny: žák umí upravit video a fotografie, dokončit film v animačním programu

: žák umí obhájit své nápady, diskutovat, dojít ke společnému řešení

: žák rozpozná důležitost zvuku ve filmu, dokáže s ním pracovat

výtvarný úkol: formulace: žáci dokončí své animace z předchozích hodin, zabývají se postprodukcí videa, zvukem, ruchy, hudbu, úvodními i závěrečnými titulky, své filmy připraví k promítání

formulace pro žáky: ve skupině dokončete vlastní animovaný film, upravte fotografie, nahrávejte zvuk, vyhledávejte hudbu, vytvořte úvodní nebo závěrečné titulky

materiálně-technická příprava: fotoaparát, stativ, počítač s animačním programem (dostupný program pro PC i mobilní telefony je např. Stop Motion Studio)

metodicko-organizační příprava:

očekávané výstupy (RVP G)

: **obrazové znakové systémy:** při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí VOV

: rozpoznává specifčnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci

učivo: uplatnění vizuálně obrazného vyjádření v úrovni smyslové, subjektivní a komunikační

: **znakové systémy výtvarného umění:** nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů

: využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy

učivo: umění jako experimentální praxe z hlediska inovace prostředků, obsahu a účinku

: vytváření iluze prostoru, objemu a pohybu (fotografie, film), požadavek a meze obecné srozumitelnosti, vliv reklamy, masovost a autenticita projevu; moduly a jejich spojování, rekombinace, struktury (umění nových médií)

očekávané výstupy (RVP ZV):

: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá metody uplatňované v současném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace

: vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření

: ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci

učivo: ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI: smyslové účinky VOV – fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY: prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností – pohyb těla a jeho umístění v prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ: komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace

popis, postup práce, časování

00-05 – organizace, zahájení výuky

05-20 – možnosti práce s úpravou animace, ukázky práce se zvukem a ruchy (návaznost na návštěvu filmového muzea)

20-30 – společná formulace možných tvůrčích východisek, formulace tvůrčího úkolu

30-15 realizace práce – postprodukce, pořizování zvuku, vytváření titulků, konzultace

15-35 – promítání, představení a obhajoba výsledků práce, reflexe filmů a společná diskuze

35-45 – reflexe celku, zhodnocení procesů, které proběhly

popis činnosti:

Otevírá se diskuze nad problémem zvuku a hudby v animovaném filmu, žáci naváží na poznatky z návštěvy filmového muzea, kde měli možnost vyzkoušet práci v ručníkém studiu. Učitel představí mistry zvuku, ukáže, jak zvuk ovlivní atmosféru filmu a jak se hudební doprovod stává nositelem významu. Žáci jsou dále seznámeni s možnostmi animačního softwaru, pracují samostatně, dokončují své pixilace z minulé hodiny, upravují fotografie, propojují je, využívají vrstev, přechodů apod. Ke své animaci přidávají ruchy, nahrávají zvuky, vyhledávají hudbu a dokončují své filmy. V závěru hodiny se promítají hotové práce, žáci představují své filmy ostatním, reflektují svou činnost. Po promítání výsledků nastává reflexe všech proběhů, které proběhly, témat, které se během práce vynořily.



práce se zvukem a ruchy, výstava
Na Film!; www.nafilm.org

plán vyučovací hodiny 5

- jedna z variant, jak navázat na plán animovaného filmu – rozvinutí příběhu

téma: komix v návaznosti na vlastní animaci, rozvinutí příběhu

klíčová slova: komix, příběh, pixilace, animovaný film

hodinová dotace: 45 + 45 min

námět: žáci naváží na vlastní práci z návštěvy muzea, kdy tvořili animovaný film ploškovou technikou nebo na osobní pixilované vizitky a rozvinou příběh do podoby komixu

motivace: ukázky komixové tvorby, animovaných filmů, které vznikly na základě komixu

cíle hodiny: žák zná typické prvky komixu

: žák umí převést své nápady do komixové podoby

: žák dokáže vystihnout podstatu příběhu, vyprávět příběh pomocí obrazů

: žák prezentuje a obhájí svou činnost a výsledek své práce

výtvarný úkol: formulace: žáci samostatně /ve dvojicích/ tvoří komix v návaznosti na předchozí hodiny, rozvíjí námět své animace

formulace pro žáky: ve dvojicích/samostatně vytvořte komix, který rozvíjí jednu z vašich animací z minulých hodin; využijte prvky typické pro komixovou tvorbu, zamyslete se nad příběhem a vystihněte hlavní myšlenku

materiálně-technická příprava: barevné papíry, čtvrtky, nůžky, tužky, fixy, barvy

metodicko-organizační příprava:

očekávané výstupy RVP ZV: užívá VOV k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie

: vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobitě vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření

Učivo: ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI: uspořádání objektů do celků v ploše, prostoru a časovém průběhu – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření

: smyslové účinky VOV – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY: typy vizuálně obrazných vyjádření – animovaný film, comics; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry; reflexe a vědomé uplatnění při

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ: komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby

popis, postup práce, časování:

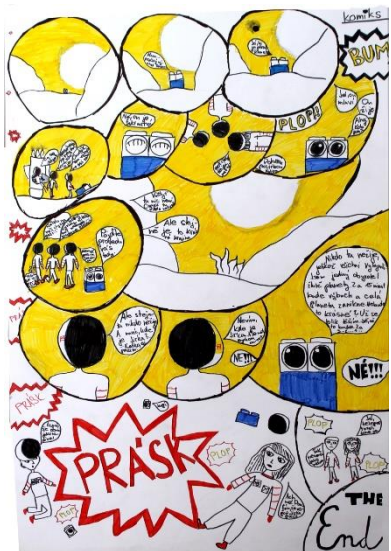
05-15 – připomenutí výstavy, ploškových animací, pixilací, přednesení nového tématu

15-25 – prezentace, ukázky komixové tvorby

25-35 – společná formulace možných tvůrčích východisek, formulace tvůrčího úkolu

35-45 – výběr materiálu, příprava na práci, vymýšlení příběhu

00-30 – realizace práce



Život na jiné planetě, komix,
Gymnázium Elišky Krásnohorské,
prima; vlastní archiv

30-40 – reflektivní dialog, charakteristika prací a snaha o přesné vyjádření dojmu

40-45 – závěr hodiny, reflexe, zhodnocení procesů, které proběhly

popis činnosti: Žáci se rozdělí do dvojic nebo pracují samostatně. Úkolem je navázat na vlastní animaci, rozvést její příběh a převést jej do podoby komixu. Žáci se seznámí s hlavními prvky komixové tvorby, které při tvorbě využijí. Důležitá je práce s příběhem, žáci mohou vycházet z vlastního storyboardu pro animaci a zároveň si uvědomit rozdíl mezi těmito formami. Nabízí se propojení s českým jazykem a literaturou i mediální výchovou. Důraz je kladen na ozvláštňování formy komixu, originalitu a netradiční výtvarné řešení. Žáci mohou spolupracovat a propojit své animace, seznámit své hrdiny. V závěru hodiny žáci představí svůj komixový příběh ostatním, následuje společná reflexe. Diskutuje se nad rozdílem příběhu v podobě statického a pohyblivého obrazu.

formy a cíle hodnocení: zapojení do diskuze a závěrečné reflexe, vyplnění pracovních listů, spolupráce se spolužáky nebo schopnost samostatné práce

plán vyučovací hodiny 6

- jedna z variant, jak navázat na plán hodin věnujících se animovanému filmu

téma: filmový plakát

klíčová slova: film, plakát, grafika, koláž, typografie

hodinová dotace: 45 + 45 min

námět: filmový plakát k vlastní animaci, vystihnout hlavní myšlenky, práce s textem

motivace: ukázky plakátové umělecké tvorby

cíle hodiny: žák zná typické prvky plakátové tvorby

: žák zná české i zahraniční tvůrce grafického designu

: žák vyzkouší práci s typografií, kombinuje text a obraz

: žák prezentuje a obhájí svou činnost a výsledek své práce

výtvarný úkol: formulace: žáci tvoří plakát k animovanému filmu, pracují technikou koláže, využívají šablony, tisk, dokreslují, doplňují malbou a snaží se docílit osobitého výrazu

formulace pro žáky: vytvořte plakát pro vlastní animaci, využijte prvky typické pro plakátovou tvorbu, zamyslete se, jak vystihnout hlavní myšlenku vaší animace, převedte ji do plakátové podoby pomocí koláže, šablon, grafiky

materiálně-technická příprava: barevné papíry, čtvrtky, nůžky, tužky, fixy, barvy, časopisy

metodicko-organizační příprava:

očekávané výstupy RVP ZV: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika

: vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření

Učivo: ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI: prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury; vztahy a uspořádání prvků v ploše, objemu,

106



Život na jiné planetě, komix,
thaumatropy, Gymnázium
Elišky Krásnohorské, prima;
vlastní archiv

prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření

: smyslové účinky VOV – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY: typy VOV – ilustrace textů, elektronický obraz, reklama, komunikační grafika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ: komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace

: proměny komunikačního obsahu – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti

popis, postup práce, časování:

00-10 – přednesení nového tématu, které navazuje na animovanou tvorbu

10-25 – prezentace, představení významných českých i zahraničních tvůrců plakátů, prvky typické pro plakáty v současné době/v minulosti

25-35 – společná formulace možných tvůrčích východisek, formulace tvůrčího úkolu

35-45 – výběr materiálu, příprava na práci, vymýšlení příběhu

00-30 – realizace práce

30-40 – reflektivní dialog, charakteristika prací a snaha o přesné vyjádření dojmu

40-45 – závěr hodiny, reflexe – zhodnocení procesů, které proběhly

popis činnosti:

Žáci tvoří plakát pro svou animaci. Jsou seznámeni s významnými českými i zahraničními tvůrci, na jejich dílech jsou prezentovány prvky typické pro toto médium. Žáci hledají podobné/odlišné znaky, zamýšlí se nad účelem plakátů, srovnávají s reklamou. Při tvorbě využívají časopisy, různé druhy papíru, látky, lepenky a tvoří koláž, zapojují písmo, tisknou přes šablony, pokouší se o poutavé vystihnutí hlavní myšlenky jejich animace. V závěru hodiny – společná reflexe.

formy a cíle hodnocení: aktivní zapojení do hodiny, do průběžné i závěrečné reflexe, konzultování nápadů, ochota spolupracovat

ČÁST DRUHÁ

Druhá část představuje projekty navazující na výstavu Aleny Kotzmannové – *Králík a královna* v Colloredo-Mansfeldském paláci a výstavu *Český kubismus* v Domě U Černé Matky Boží. Cílem je ukázat způsoby, jak na konkrétní výstavu navázat programem využívajícím animovaného filmu a pohyblivého obrazu.

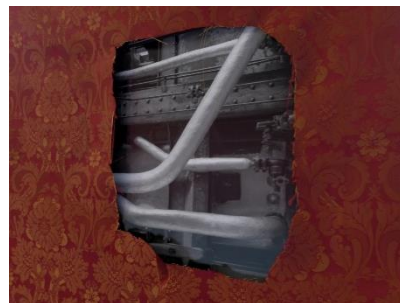
I. Alena Kotzmannová – *Králík a královna*, Colloredo-Mansfeldský palác

klíčová slova: site-specific, zpochybňování, fotografie, znovunalezení skutečnosti, čas

Výstavní projekt Aleny Kotzmannové v Colloredo-Mansfeldském paláci „oživuje“ autorčiny projekty *Pokusy o znovunalezení skutečnosti* a také samotný prostor objektu výstavy. V jedné části výstavy *Králík a královna* tedy Kotzmannová reaguje na prostory paláce, zvolila cestu nenápadných intervencí, pracuje s vrstvami paláce a odkazem, který na místě zanechaly jiné doby. Tento postup práce je patrný i v jejích dalších projektech, kdy se zabývá fenoménem času – ať už minulostí či budoucností. Čas a jeho popření prostupuje jejími fotografickými sériemi, př. série *Dočasná osoba*, který směřovala k fenoménu UFO a pořizovala fotografie, které působily jako z jiného času, snažila se zachytit vize z budoucnosti. V sérii *Klasika* zase naopak čas ukazoval dozadu do minulosti, zabývala se tématem anulování času a v současnosti vytvářela fotografie, které připomínaly staré doby. V projektech *Pokusy o znovunalezení skutečnosti* se ústředním motivem stává nalezený předmět a následné fotografické asociace z autorčina archivu. Svými fotografiemi tak reaguje na konkrétní předmět. Obdobný přístup využívá Kotzmannová i v druhé části výstavy *Králík a královna* – svými zásahy ale v tomto případě reaguje na prostor paláce a skrze své dílo vede s prostorem určitý dialog.

východiska: site specific, komunikace, fotografie, videoart, videosmyčka, asociace

„Site specific bylo beze sporu inspirováno land artem jako prostorem vnějším a body artem jako prostorem vnitřním, niterným. Východiska vedoucí umělce ze zavedených prostor však mají počátky i v daleko vzdálenějších společenských projevech, jako jsou rituály. Na nich můžeme sledovat vztah mezi umělcem a prostorem, mezi umělcem a vlastním tělem“ (Václavová, Žižka). Genius loci se vtiskává do autorovy tvorby a do výsledného díla. Prostor se stává prostředkem tvorby. Site specific projekty pak často záměrně poukazují na taková místa, která jsou zdevastovaná či nevyužívaná, ať už se jedná o kulturní památky, industriální budovy nebo opuštěná místa.



Alena Kotzmannová, *Králík a královna*, Podium, 2016-17;
www.kotzmannova.cz



Alena Kotzmannová, *Dočasná osoba*, fotografie, 1998;
www.kotzmannova.cz

Pozornost site specific se posouvá i na socializovaného a enkulturovaného diváka, který si klade otázky vyplývající z jeho rasy, třídy nebo pohlaví. V site specific instalacích je důležitá komunikační složka umění, mezi autorem a divákem, mezi autorem a místem i mezi diváky a místem. Dominantní roli v site specific projektech má i fotografie, stává se jediným či hlavním prostředkem, skrze který je můžeme i zpětně zkoumat. Vlastní fotografická tvorba Aleny Kotzmannové a genius loci Colloredo-Mansfeldského paláce k vytvoření site specific instalace přímo vybízel. Miwon Kwon vymezuje tři paradigmatata, které definují typy site-specific artu. Dílo Aleny Kotzmannové by odpovídalo paradigmatu fenomenologickému či experimentálnímu, které respektuje hlavně fyzický charakter daného místa (Kwon).

Nicolas Bourriaud ve své knize Postprodukce trefně přirovnává práci umělce s DJem. Umělec pracuje s již existujícími díly, s objekty, které se objevují na trhu, zasazuje své dílo do díla druhých, ruší se hranice mezi tvorbou a kopírováním, mezi ready-made a originálem. Mezi typologií postprodukce patří například programování již existujících děl, pobývání v historických stylech a formách, užití obrazů, využívání společnosti jakožto repertoáru forem nebo vstup do světa módy a médií. V 90. letech umělci pojmají výstavní prostory jako místo soužití, jakou otevřenou scénu na půli cesty mezi kulisou, filmařským placem a dokumentačním sálem.

Alena Kotzmannová postupuje podobným způsobem, když ke své tvorbě využívá nalezené předměty. Jedná se o věci každodenní potřeby – pohlednice, ústřížek z novin, hrníček, fotografie apod., prostřednictvím asociací na předměty reaguje a zároveň je „povyšuje“ na umělecká díla. Kotzmannová nám k výstavě dává jistá vodítka, např. svým komentářem, či tiskovým doprovodem k výstavě, významy ale nejsou jednoznačné, naopak přímo podporují svou mnohoznačnost a aktivitu diváka. S tímto východiskem je nutné pracovat při tvorbě edukačního programu. Předpokladem pro rozvíjení dialogu je tedy nutné rovnocenné postavení učitele a žáka.

Měli bychom umělecká díla užívat, nabízejí různé scénáře, umění je určitou formou užití světa, nekonečným vyjednáváním mezi různými hledisky. Je na divácích, aby tyto vztahy ozřejmili, aby umělecká díla posuzovali v závislosti na vztazích, která díla utvářejí uvnitř specifického kontextu; umění je aktivita, která spočívá ve vytváření vztahů ke světu, ve zhmotňování svých vlastních vztahů k prostoru a k času, ať tou či onou formou. Bourriaud zároveň uvádí, že umělecké dílo „není terminálem, konečnou fází, je okamžikem v nekonečném řetězci příspěvků“. I z těchto důvodů je snadné chápat dílo Aleny Kotzmannové jako jedno z východisek pro vlastní tvorbu žáků.

V dnešním světě dochází k prolínání umění do každodenního života, zároveň neexistuje jeho jedinečný význam, ale posiluje se pluralitní nahlížení uměleckého díla. Stírají se hranice mezi uměním a lidovou kulturou, potlačuje se významu originálu. Dominantou je hlas diváka s jeho individuálními zkušenostmi. Při galerijní edukaci se hodnota a smysl vizuálního vyjádření teprve ustavuje skrze dialog. Žák je chápán jako originální subjekt-tvůrce, neexistuje hierarchická struktura, ale zaznívají hlasy všech zúčastněných (Štůlová Vobořilová). Dnešní galerijní vzdělávání tedy staví na konstruktivistických a postmodernistických základech, žák sám si konstruuje nové znalosti, na základě svých zkušeností, učitel je pouhým „průvodcem“ tohoto procesu. Přítomný je tedy i postmodernistický přístup, který odmítá univerzální a jedinečnou pravdu, ale podporuje pluralitní chápání skutečnosti.

Z tohoto chápání vychází i navržený edukační program. Současný výtvarník často přímo využívá originály jiných umělců, nebo k nim odkazuje, kombinuje je a přetváří, stará díla jsou recyklována a vznikají díla nová. Zároveň je program postaven na užití digitálních technologií. Využití moderních technologií je pro žáky přirozené a snadné, jelikož jsou s nimi v každodenním kontaktu, mnohé techniky digitálních nástrojů jsou pro žáky „přijatelnější“ než techniky klasické. Při využití těchto technologií ve výtvarné výchově se z žáků-konzumentů stávají tvůrci a celý proces může dopomoci k pochopení užití digitálních technologií v reklamě, žáci pochopí, jak mohou média přetvářet realitu a měnit náš pohled na svět. Nejen současní umělci čerpají z mediálního průmyslu, ale i samotní žáci, je nutná jistá mediální gramotnost, která žákům umožní dekodovat mediální sdělení, porozumět mu a tvořivě do něj vstupovat.

na výstavě:

Na výstavě se učitelé se svými žáky nacházejí v jiném dispozitivu: „je to společný, intersubjektivní prostor sdíleného prožitku vnímání díla, prostor předchozí zkušenosti a aktuálního vytváření významů a smyslu“ (Fulková). Výstava v Colloerdo – Mansfeldském paláci, kde prostor je již koncipovaný jako scéna, vytrhává žáky z všednodennosti školy. Při prohlídce výstavy jsou žáci nabádáni k tomu, aby si mapovali své kroky a myšlenky výstavou (myšlenkové mapy, terénní poznámky, otázky, mapování vlastního pohybu po výstavě atd.). Cílem aktivity je, aby žáci podrobně prozkoumali prostory paláce a instalace Aleny Kotzmannové. Poté s žáky navážeme dialog. Chceme se dopracovat k pojmům site-specific, asociace, zabýváme se i postavením fotografie v našem životě.

Naše kroky výstavou a prohlížení jednotlivých instalací vytvářejí mezi objekty časové vztahy. Pokud se k již viděným instalacím postupně vracíme, z „předtím“ se stává „poté“: „čas

S jakými médii autorka pracuje? Mohla by být stejná instalace přenesena kamkoli jinam? Je důležitý prostor výstavy? Jaké prostředky autorka využívá? Existuje mezi fotografiemi nějaká souvislost? Na jakém základě k sobě autorka přikládá předměty a fotografie? Kde všude se setkáváte s fotografiemi? Je mezi tím nějaký rozdíl? (*fotografie umělecké vs. dokumentární, propagační atd.*) Co fotografie zobrazují? (*realita vs. zkršenost, zkršenost prostoru, času, objektu, reality*)

Vyfotografovali jste místo pouze jednou? Vícekrát? Z jednoho či více úhlů? Jsou na fotkách rozdíly? Jaké? Zaměřili jste se pouze na fotografování výstavy, nebo vás zaujal samotný prostor paláce? Proč? Jaký je rozdíl mezi pořizováním snímků telefonem a fotoaparátem? Je mezi pořízenými fotografiemi nějaká souvislost? Mohou se rozdělit do skupin? Na základě čeho?

rekonstruovaný je časem věčného návratu téhož“. Při procházení výstavou si tvoříme i jisté vztahy mezi prvky, objekty a celými instalacemi. Tím, že se k nějakému prvku výstavy vrátíme opakovaně, ať už reálně, či pouze v myšlenkách, jej povýšíme na hlavní bod, na nositele významu. „Vznikají komplexy významů, v nichž jeden prvek propůjčuje význam druhému a získává od něj svůj význam. Prostor je prostorem vzájemně propůjčovaného významu“ (Flusser).

Dílo nám samo o sobě ale nic neříká, pokud s ním nenavážeme rozhovor, pokud neklademe otázky. Současný divák, který vidí současné umělecké dílo, něco, co nepřipomíná klasický obraz, se zkouší podívat na věc jinak, z jiného úhlu, vzdálenosti a hledá místo, ze kterého věc uvidí právě jako klasický obraz. Snaží se zaujmout a tu perspektivu, která dala vzniknout právě tomuto obrazu. „Pokud ji nenalezne, je ztracen, odchází z galerie a spílá současnému umění; pokud ji nalezne a pokud si tento jiný způsob pohledu sám osvojí, vidí tento obraz nejen jako obraz, nýbrž (poté, co výstavu opustí) je schopen dívat se tímto úhlem pohledu i sám. Pochopil způsob zobrazování, na jehož základě se mi tato věc najednou ukázala jako obraz, a nikoli jako zmatená změť čar a barev, nikoli jen jako nahodilé seskupení nesmyslných předmětů na podlaze; vidí, že se na něm či v něm nějak ukazuje to, čemu říkáme skutečnost“ (Petříček).

pomůcky: mobilní telefony, fotoaparáty, stativ

Žáci se seznámí s tím, jak se manipuluje s příslušným typem fotoaparátu, jakou úlohu má stativ, navážeme diskuzi nad rozdílem digitální fotografie a klasické (tu pro svou tvorbu využívá Alena Kotzmannová). Úkolem žáků je vyfotografovat to, co je v paláci zaujme, nezaměřovat se pouze na výstavu. Mohou využívat své telefony i digitální fotoaparáty. S fotografováním na svůj mobilní telefon mají žáci bohaté zkušenosti, fotografují často a téměř vše, co mají v dosahu, své fotografie v mnohých případech poté sdílejí na sociálních sítích. S digitálním fotoaparátem už mají zkušeností méně. Žáci by se při tomto úkolu měli zamýšlet nad postavením fotografie v jejich životě, cílem je, aby si žáci osvojili práci s digitálním fotoaparátem, pojmenovali rozdíly mezi analogovou a digitální fotografií.

Zároveň vyvstává otázka zachycení „reality“ – zprostředkování reality skrze fotoaparát. Podobně je to i s otázkou času, i když mezi jednotlivými fotografiemi existuje rozdíl několika vteřin, minut, můžeme hovořit o shodných snímcích? Dále se můžeme zamyslet, jak nám představují „realitu“ média, které moderní technologie využívají a snímky dále upravují. Učitel odkazuje na další umělecké autority, příkladem může být fotografická práce již zmiňované Barbary Probst (výstava Úplné znejistění, Rudolfinum, 2014). Žáci si následně vyberou jednu ze svých fotografií a zamyslí se, co jim snímek asociuje. Okomentují svůj

výběr ostatním, porovnávají, jaká místa výstavy vyfotografovali jejich spolužáci, jaké interpretace, asociace a myšlenky je napadají k vlastním fotkám i fotkám ostatních. Do dalších hodin výtvarné výchovy mají žáci za úkol přinést osobní předměty, fotografie, novinové články, výstřižky z časopisů a další objekty, které se vážou k jejich chápání výstavy.

ve třídě:

pomůcky: časopisy, obrázky, pohlednice, předměty, stativy, fotoaparáty, PC, animační software

V úvodní diskuzi se ožíví a připomenou témata, která při návštěvě výstavy vyvstala. Žáci se poté zamýšlí nad vlastní pořízenou fotografií a volí jeden motiv, který si s danou fotografií spojují. Pokud si žáci vybrali stejný výchozí moment výstavy, mohou pracovat společně. /Při větším počtu žáků by bylo vhodné, aby se rozdělili do skupin na základě podobnosti výchozích motivů – přímo (vztahují se ke stejnému místu, ke stejnému prvku instalace) či nepřímo (např. reagují na předměty ve stejné místnosti, na různé části shodné instalace).

V souvislosti s instalací Aleny Kotzmannové – *Krb (2016)*, tedy videoprojekcí mraků evokující mramorovou zeď paláce (obrazovka umístěna na zemi před krbem s videosmyčkou, která zachycuje plynoucí mračna, jež přecházejí do stěny krbového obložení), budou žáci tvořit vlastní video, videosmyčku nebo animaci, která se váže k jejich vybranému motivu z výstavy. Na základě svých asociací si vybírají z vlastních přinesených předmětů, z časopisů a obrázků, mohou tvořit koláže, dokreslovat apod., snaží se vystihnout své myšlenkové pochody. Ve skupině diskutují nad svými nápady a snaží se usnést na řešení, netřeba připomínat, že svůj podíl do práce musí vložit každý žák (případně mohou žáci tvořit individuálně a propojit svá díla až v závěru). Učitel s žáky konzultuje jejich nápady, nabízí vhodná řešení. Z přinesených předmětů mohou žáci vytvořit stopmotion animaci, z obrázků a koláží naopak ploškovou animaci, případně pracují pouze s natáčením a na základě svých asociací točí video. Učitel představuje postup práce, ukazuje, jak pohybovat s obrázky a předměty k vytvoření plynulého pohybu. Za pomoci učitele přenesou žáci své fotografie do stříhového programu, nastaví časování svého videa.

V závěru hodiny proběhne promítání videí žáků, žáci se vyjadřují, jaké myšlenky se snažili zpodobnit, kam by mohlo být jejich video ve výstavě v paláci umístěno. Spolužáci mohou rozvíjet téma dál, mluví o tom, jaké myšlenky a asociace se jim s videi pojí, co jim to připomíná. V úplném závěru se žáci vyjadřují nejen ke svému dílu a dílu ostatních, ale i k procesu práce, zda to pro ně bylo snadné, náročné, zajímavé, podnětné apod.



Krb, Alena Kotzmannová, 2016;
www.kotzmannova.cz

vazba na RVP ZV:

očekávané výstupy (2. stupeň ZŠ): žák: užívá VOV k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie

: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá metody uplatňované v současném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace

: rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu

: porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů

: ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci

učivo: *Rozvíjení smyslové citlivosti:* uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu

: vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření

: smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

Uplatňování subjektivity: typy vizuálně obrazných vyjádření – objekty, animovaný film, fotografie, elektronický obraz, reklama, komunikační grafika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry

Ověřování komunikačních účinků: osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování

II. Český kubismus – Dům U Černé Matky Boží

ÚVODEM

Výstava, která návštěvníkům přináší ukázkou českého kubismu, jeho hlavní představitele a díla je zasazena do první kubistické stavby v Praze, do Domu U Černé Matky Boží. Český kubismus ztělesňuje specifickou podobu tohoto směru, jedinečné je především zastoupení v oblasti designu, užitého umění a architektury. Výstava je nejen jedinečnou příležitostí spatřit významná kubistická díla a dozvědět se více o českém kubismu, ale také poodhalit základní chápání dobové kultury, vést je k zamyšlení nad tehdejšími životem. „Kulturu chápeme jako celek, jako „celý způsob života“: je to integrovaný systém významů, hodnot a norem chování, které vznikají v každodenní životní praxi a jsou předávány z generace na generaci prostřednictvím socializace nebo enkulturace. (...) Umění nikdy nepřestalo být součástí kulturního dědictví a bohatství naší současnosti“ (Fulková, Sehnalíková, Jakubcová Hajdušková). Právě přesah českého kubismu do užitého umění přímo vybízí k zamyšlení nad dobou jeho vzniku a nad jeho samotným účelem, funkcí, kdy právě kubismus představuje východisko při budování československého státu. Přitom se zároveň můžeme pozastavit nad naším současným životem, nad dnešní dobou a kulturním dědictvím, které přineslo specifikum českého kubismu.

Kubismus má bohatá východiska a odkazuje nás na hlubší filozofické myšlenky, které je nutné žákům otevřít a vést je k plnosti poznání. „Principy, které s kubismem spojujeme, mají hluboké kořeny. Ať už máme na mysli geometrické a konstruktivní (stavebné) principy, tendenci k autonomii vyjadřovacích prostředků a jejich organizaci, artikulační možnosti obrazového prostoru a pojmání obrazu jako obsahově i formálně trojrozměrného objektu, princip fragmentárnosti, kubické pojetí předmětu atd. Kubismus postupně ruší rozdíl mezi předmětem a prostorem, objemem a „prázdnem“ kolem něho. Vzniká tak nový, relativizovaný a rekonstruovaný prostor...“ (Veselý). Kubismus tak otevírá spoustu otázek, myšlenek a idejí, které se mohou vztahovat k minulosti i našemu dnešnímu životu, pochopit a poznat vše v celistvosti je pro žáky v časovém horizontu stanoveném školou téměř nemožné, důležité je ale vést je k zamyšlení a otevřít jim cesty, po kterých se dále mohou vydat sami.

Pierre Francastel uvádí, že na kubismus existuje mnoho protichůdných názorů. Jedni trvají na tom, že se odvracel od reality a zaměřil se na sestavování umělých objektů. Pro jiné kubismus vytváří realitu viditelného světa, jehož záměrem bylo vytvořit věrné reprodukce toho, co tvůrci viděli, cílem kubismu se podle nich stalo zobrazování objemu, tak jak je spatřen lidským okem. Další namítají, že kubismus naopak založil nový realismus tehdy, když

opustil geometrického ducha renesance. Dle Francastela je kubismus „...realismem a zároveň nahodilým obrazem světa, není konkrétní metodou, ale obecnou orientací výtvarného myšlení kolísající často mezi protichůdnými tužbami (...) Kubismus není možné definovat, protože procesy, které založil, ve skutečnosti dosud pokračují“ (Francastel). I z tohoto chápání kubistické tvorby je třeba vycházet při práci s žáky, vést je k tomu, že kubismus, i přes své krátké trvání, není něco “mrtvého” a statického, ale stále jej nacházíme, ať už v náznacích, i mezi námi v dnešní době.



expozice Český kubismus, Dům U
Černé Matky Boží,
www.czukubismus.cz

Mimořádnost českého kubismu by nevznikla bez teoretického základu, který stojí na textech a myšlenkách hlavního teoretika Skupiny výtvarných umělců Pavla Janáka. Jeho stať Hranol a pyramida pak představuje jeden ze zásadních textů východisek českého kubismu. Janák říká, že “nejkrásnějším případem jest krystalizace”, při níž vznikají tvary charakterizované šikmostí plochy. “Jestliže svislé a vodorovné dvojploši je tvarem klidu a osamocené rovnováhy hmoty, předcházely šikmo utvářeným tvarům dramatické děje a složitější svazy více sil” (Janák). Janák dále uvádí, že pohled na plochu roviny představuje mrtvý klid, ale šikmé útvary v přírodě vyvolávají pocity dramatické. Právě kubističtí autoři se pak začali zabývat výtvarným překonáním mrtvé plochy, způsobem, jak do ní přinést děj, akci, a to právě plochami šikmými.

Další důležitou rovinou českého kubismu je především oblast užitého umění. Stejně jako v architektuře, tak i zde, a možná i více, platí, že „nábytek nemá jen vyhovovati při jakési účelnosti jen dobrému vkusu, jak se s tím ještě nedávné moderní umění spokojovalo a spokojuje, ale že má být vážným uměním podstatného obsahu“. Zároveň chápe užité umění jako „přírodu rukou člověka rozšířenou“, vznikající ze „součinnosti techniky a umění, tj. je společným polem oblasti přírodní a duchovní“ (Janák). Kubistické stavby se proto často stávaly celkem, který v sobě pojil kubistický exteriér i interiér, jehož nedílnou součástí byl kubistický nábytek, obrazy, nádobí atd. a český kubismus tak získal své mimořádné postavení.



Josef Gočár, pohovka, 1913;
Allesandro Mendini, 1978

V domě U Černé Matky Boží vidí návštěvník exponáty české kubistické tvorby zasazené do první pražské kubistické stavby, původně obchodního domu. Návštěvníci výstavy tak mohou rozpoznávat kubistické znaky nejen na vystavených dílech, ale v celé stavbě, ať už zábradlí na schodišti, vstupu nebo v interiéru kavárny, kde mohou ochutnat i “kubistický” věneček. Naši percepce a sdělení, které si z výstavy odnášíme, ovlivňuje nejen práce kurátora, pedagoga a dalších odborníků, ale i celkové působení exponátů v prostoru a naše asociace k jednotlivým dílům i výstavnímu celku. Tím, že se k nějakému prvku či exponátu výstavy vrátíme opakovaně, ať už reálně, hmotně, či pouze v našich myšlenkách, jej povýšíme na hlavní bod, na nositele významu, který je pro každého jiný, individuální. Z toho vyplývá i následující edukační program, jehož hlavním východiskem se stal textilní design.

EDUKAČNÍ PROGRAM

Navržený edukační program pracuje s variabilitou, ukazuje více možností pro zpracování tématu, přítomný je tedy postmodernistický přístup, který odmítá univerzální pravdu, nepředstavuje jediné možné a jisté řešení, ale podporuje pluralitu názorů. Pracuje s prekoncepty žáků, inspiruje se v dnešním galerijním vzdělávání stavícím na konstruktivistických základech, kdy se učitel stává průvodcem vzdělávacího procesu, během kterého si žáci konstruují nové znalosti na základě svých předchozích zkušeností.

Při galerijní edukaci se hodnota a smysl vizuálního vyjádření teprve postupně ustavuje skrze dialog. Žák je chápán jako originální subjekt-tvůrce, neexistuje hierarchická struktura, ale zaznívají hlasy všech zúčastněných. Dominantou je hlas diváka s jeho individuálními zkušenostmi (Štůlová Vobořilová). Zároveň není žádný platný a jednoznačný význam děl, potlačuje se význam originálu, ale i reprodukci, hranice mezi uměním a lidovou kulturou jsou rozostřené. Proto se snaží i následující edukační program otevřít s žáky dialog, vést je k zamyšlení, nenabízí odpovědi a jasná řešení, ale odkazuje na další a další podněty a kontexty, které s k jednotlivým krokům vážou.

1.fáze – ve škole – přípravná, motivační fáze

V motivační části se otevírá diskuze, ve které vyvstávají prekoncepty žáků, žáci sdělují vlastní zkušenosti, zážitky a představy, které se s tématem kubismu i užitého umění pojí. Žáci se rozdělí do skupin, spolupracují na vyplnění pracovních listů, které představují exponát z výstavy Českého kubismu z oblasti užitého umění (židli, lampu, skříň apod.). Obraz je doplněn následnými otázkami, na které žáci v rámci své skupiny hledají odpovědi. Následně žáci představují svůj předmět a závěry svých myšlenkových procesů ostatním skupinám. V závěrečné reflexi se k předmětům vyjadřují všichni žáci.

Učitel je připravuje na nadcházející hodinu, ve které žáci navštíví expozici v Domě U Černé Matky Boží, seznamuje s příklady kubismu i výjimečností českého kubismu v podobě kubistického užitého umění a architektury. Cílem je dospět s žáky dospět k jistým principům a východiskům kubistické tvorby a připravit se tak na návštěvu výstavního prostoru. Žáci se v úvodní hodině seznámí s tvůrci a uměleckými díly, ať už z užitého umění, tak i architektury, sochařství a malířství i s teoretickými východisky kubistického chápání.

Je předmět na fotografii něčím specifický? Co vám předmět připomíná? Liší se nějak od předmětů, které se nacházejí u vás doma? Pokuste se jej co nejpodrobněji popsat – z jakých stavebních prvků se skládá? K jakému účelu by mohl sloužit – kde si jej umíte představit?



fotografie detailu, geometrický znak, vlastní archiv

2.fáze – na výstavě

Před vstupem do Domu U Černé Matky Boží jsou žáci vedeni ke zkoumání této stavby, její fasády, snaží se vyhledat kubistické stavební prvky, se kterými se seznámili ve škole. Připomínají se témata a otázky, které vyvstaly v úvodní hodině ve škole. Následně jsou žáci uvedeni do expozice, která představuje vzácnost kubistických děl v kubistickém prostředí, pojí se kubistický exteriér i interiér. Žáci se účastní komentované prohlídky, setkávají se s reálnými díly, jejichž reprodukce viděli v rámci školní výuky. Během prohlídky se žáci jim odhalí mnohé o českém kubismu, lépe pak pochopí dobovou kulturu a tehdejší život.

Při prohlídce výstavy jsou žáci nabádáni k tomu, aby si mapovali své kroky a myšlenky výstavou (myšlenkové mapy, terénní poznámky, otázky, mapování vlastního pohybu po výstavě atd.). Žáci rozpoznávají kubistické znaky na vystavených dílech i v rámci celé stavby. Cílem aktivity je, aby žáci podrobně prozkoumali jednotlivé exponáty a následně se nad nimi zamysleli v reflektivním dialogu.

Je vaše fotografie jednoznačná? Co může představovat? Jak se naše vnímání promění, když vidíme pouze část celku? Fotografovali jste předmět z jednoho či více úhlů? Jsou na fotografiích rozdíly? Mění se podoba exponátu a reality při fotografování z jiného úhlu pohledu? Mají fotografie vypovídající hodnotu? Mohou sloužit jako reprezentace předmětu a reality?

Můžeme věřit tomu, co nám média předkládají? Nejde vždy pouze o část celku bez kontextu? Můžeme mít na událost rozdílné pohledy? Vypovídá fotografie detailu stále o celku? Je možné, aby byla fotografie objektivní? Vybírají si média pouze detaily? Nabízejí nám více pohledů na dané problémy nebo ukazují jednu stranu mince? Oklešťují informace od širšího kontextu?

(I) FOTOGRAFIE DETAILU/CELKU

Úkolem žáků je vyfotografovat vybrané umělecké dílo a zaměřit se na celek i detail, mohou využívat své telefony i digitální fotoaparáty. Žáci se zamyslí nad postavením fotografie ve svém životě, nad její všudypřítomnou povahou. Otevírají se otázky současné fotografické praxe, fotografuje se vše a bez hlubšího zamyšlení, můžeme pořídit nespočet fotografií jednoho objektu, jedné „reality“, ruší se hranice mezi uměleckými fotografiemi a snímky, které jsou dokumentací života. Čím dál častěji dochází k fotografickému inscenování, toho využívají média, reklamy i sociální sítě. Jak nás ovlivňují? V čem spočívá jejich síla a kouzlo? Učitel vede žáky k zamyšlení nad vlastním vnímáním, nad manipulací a schopností fotografie ovlivnit diváky. Vyvstává otázka zprostředkování reality, otázka moci médií. Jak nám představují realitu, jak používají snímky, jak je dále upravují? Manipulují s nimi? S námi?

(II) TEXTILNÍ DESIGN

Žáci nyní pracují s vlastními fotografiemi – detailem, který vyfotografovali a pokusí se o jeho maximální zjednodušení. Vytvoří tak vlastní kubistický „znak“. Žáci si svůj znak nejdříve navrhnou na papír, poté s ním dále pracují. Při této práci se mohou otevřít sémiotické otázky nad funkcí znaku v naší kultuře. Secesní ornamentální dekorace postupně střídala geometrická secese značící střizlivost, řád, kázeň. Ve stejném duchu vznikala i kubistická díla, důraz se kladl na jednoduchý grafický znak, který byl často tvaru hvězdy nebo kosočtverce” (Lahoda). Textilie vycházely například z návrhů Pavla Janáka nebo Františka

Kysely, kubistické tendence opět oživil postmodernismus, příkladem může být tvorba Allesandra Mendini z umělecké skupiny Alchimia, který se českým kubismem inspiroval a vytvářel „redesigny“ konkrétních kusů nábytku. V českém prostředí docházelo k podobným závěrům například Milan Knížák s autorskou sérií nábytku Cocub.

Úkolem žáků je vytvořit návrh na textil, který by mohl být použit jako vzor tapety, potahu, čalounění, ubrusu, koberců, šatů atd. Žáci tak učiní pomocí multiplikace svého znaku – jeho opakováním a znásobením – hra s ornamentem, s kompozicí. Žáci pracují technikou frotáže, svůj znak předkreslí na karton a vytvoří šablonu – vytvoří různé kompozice frotováním a užitím šablony. S žáky rozvedeme diskuzi na téma reprodukcí a originálů. Žáci vytvoří dvě verze návrhu pro své textilie – první verzi černobílou, ve druhé mohou experimentovat s barevností. Žáci mohou vyzkoušet tisk svých šablon i na textil a porovnat jeho působivost a autenticitu ve srovnání s papírem.

(III) INTERIÉR

Poslední úkol na výstavě vychází z návrhů žáků – jejich úkolem bude vytvořit návrh kubistického interiéru. Frotáže žáků poslouží jako tapeta – pozadí pokoje. Nábytek budou tvořit obrázky exponátů, které žáci do svého interiéru umístí. Mohou spolupracovat a zapůjčit si návrh spolužáků jako textil pro potahy křesel, závěsy, koberce atd. Následná reflexe otevírá otázku dobového života a vystavování uměleckých děl.

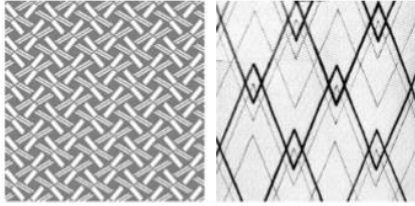
3. fáze – ve škole

Na návštěvu galerie navazuje ve třídě úkol zabývající se ploškovou animací. Žáci stále pracují se svými znaky, které vytvořili z pořízených fotografií a vzájemně spolupracují. Ve skupinách natočí krátký animovaný film za pomoci svých geometrických znaků, případně i celých frotáží, které poslouží jako podklad jejich animace. Tématem může být pojem krystalizace, vznikání složitějších struktur, transformace, zrození něčeho nového, složitějších struktur, např. i kusů nábytku či celých budov z kombinace znaků, krystalizace jako tříbení/vyhraňování názorů. Žáci mohou vytvořit vlastní “kubistické” předměty či budovy. Nejprve se zamýšlí nad funkcí budovy, poté se pustí do samotného animování. Další možností je použít kubistické interiéry, které stvořili na výstavě a na jejich podkladě vymyslet příběh, jenž by se mohl v tomto prostoru odehrávat. Součástí tohoto úkolu by byla i tvorba hlavních hrdinů a soudobé módy, kde by žáci opět využili vlastních navržených textilií.



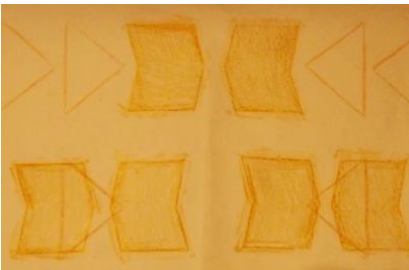
Milan Knížák, židle, 1972;
milanknizak.com

Jaké znaky běžně používáme? Které znaky jsou běžné v jedné kultuře a v jiné jsou nečitelné? Vypovídá váš znak o něčem konkrétním? Co vám připomíná? Mohl by něco zastupovat? Jak se změní naše vnímání, pokud vidíme znak samostatně/opakovaně? Dodává mu to sílu nebo ubírá jeho efekt? Co je originál a co kopie? Dříve byl obraz viděný pouze v muzeu, galerii, dnes ho díky fotografickým reprodukcím vidíme všude kolem sebe, kontext se změnil (Berger). Všimáte si v interiéru textilií? Pokud ano, kde? Vypovídají textilie něco o své době? Mohly by být textilie, které jsou k vidění na výstavě, užity i v dnešních interiérech? Jak by asi působily u vás doma? Proměnily se nějak nároky na textilní tvorbu?



Pavel Janák, návrhy na tapety a textilie, 1911, 1913

K jakému účelu slouží váš pokoj? Co může vypovídat o životě v době kubismu? Pokud umístíme stejné exponáty do jiných tapety – promění se jejich působivost? S tím souvisí otázka vystavování v galeriích – jak se exponáty mění, když jsou umístěny do galerie/muzea a jak asi vypadaly, když byly součástí domácností? Reagují umělecká díla na prostor, ve kterém se vystavují? Na okolní díla? Jsou kladena do souvislosti? Jak vnímáme obrazy či informace bez kontextu? Pracují média s dekontextualizací? Často jsou nám předkládána fakta, přijímáme je automaticky bez hlubšího pochopení?



Žáci animují za použití digitálních fotoaparátů, fotografie se následně spojí v počítačovém programu. Využití moderních technologií je pro žáky přirozené a snadné, mnohdy jsou pro žáky „přijatelnější“ než techniky klasické. Z žáků-konzumentů se stávají tvůrci. Díky procesu animování se žáci zamyslí nad užíváním digitálních technologií v každodenním životě, ale i v rámci reklamy a médií. Žáci pochopí, jak mohou média jednoduše přetvářet realitu a měnit náš pohled na svět, učitel by je měl vést ke schopnosti dekódovat mediální sdělení, porozumět mu a tvořivě ho využít pro vlastní výstupy.

S tématem krystalizace se pojí i zamyšlení nad propojeností a neoddělitelností umění od vědeckých disciplín, zdroje inspirace a základní kameny umění mohou žáci nalézt kdekoli – v přírodě, matematice (geometrická abstrakce), fyzice (op art), zeměpisu (land art), inspirace může vycházet z historie, umělecká díla lze chápat jako výpovědi o kultuře a době svého vzniku. Diskuzi na toto téma je vhodné zavést zejména se žáky, kteří mají pocit, že výtvarná výchova “není nic pro ně”, “nejde jim”, “nerozumí jí” nebo “je nezajímavá”. Upozornit je můžeme na to, že v každém uměleckém díle lze nalézt něco, co jim svět umění přiblíží, že umění není elitní záležitostí pro vyvolené, ale naráží na problémy celé společnosti.

Během animování učitel přibližuje i historii animovaného filmu, např. první celooanimovaný film *Fantasmagorie* režiséra Émila Cohla vznikl v roce 1908, tedy ve stejném roce, kdy se datuje počátek českého kubismu. Francouzský umělec Fernand Léger vytvořil pod vlivem kubismu a dadaismu experimentální film *Mechanický balet*, na podnět Dudleye Murphyho, ve kterém využívá abstraktní animace geometrických tvarů. Podobných výsledků dosahovali i tvůrci německého abstraktního filmu (Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter a další). Ze současného umění lze zmínit animované filmy umělkyně Jenni Rope - např. *The Climbing Tree*. V závěru hodiny dojde k promítání výsledných animací, žáci prezentují svá díla, diskutují nad vlastní tvorbou. Reflektují celý program, včetně návštěvy Domu U Černé Matky Boží, všechny procesy, otázky, témata a kontexty, do kterých je program zavedl a spolu s učitelem se usnesou na dalším rozšiřování a navázání v dalších hodinách i napříč předměty.

vazba na RVP ZV (2. stupeň ZŠ): očekávané výstupy: žák: užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace

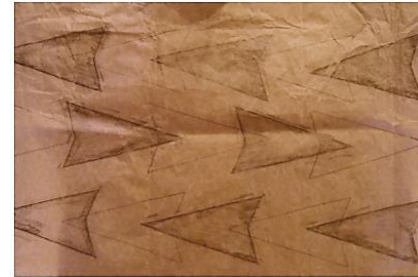
: ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci

učivo: *Rozvíjení smyslové citlivosti*: uspořádání objektů do celků v ploše, prostoru a časovém průběhu – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamické vyjádření

: smyslové účinky VOV – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

Uplatňování subjektivity: typy VOV – objekty, animovaný film, fotografie, elektronický obraz, reklama, vizualizované dramatické akce, komunikační grafika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry

Ověřování komunikačních účinků: osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování



ukázka návrhu textilie, práce se šablonami, vlastní archiv



Viking Eggeling, Diagonální kompozice, abstraktní animovaný film, 1921



Jenni Rope, animace The Climbing Tree, práce s geometrickými znaky

LITERATURA, ZDROJE

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit, 2004. Navigace. ISBN 80-903452-0-4.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložil Božena KOSEKOVÁ, přeložil Josef KOSEK. Praha: Hynek, 1994. Punkt. ISBN 80-85906-04-X.

FRANCASTEL, Pierre. *Malířství a společnost: výtvarný prostor od renesance ke kubismu*. Brno: Barrister & Principal, 2003. Dějiny a teorie umění. (str. 116-117). ISBN 80-8659849-7. PDF.

FULKOVÁ, Marie, Lucie JAKUBCOVÁ HAJDUŠKOVÁ a Vladimíra SEHNALÍKOVÁ. *Metodika III. Metodika realizace vzdělávacího galerijního/muzejního programu (pro gymnaziální vzdělávání)*. Možnosti realizace vzdělávacího programu v galerii a muzeu ve spolupráci se školou. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2013. PDF soubor.

FULKOVÁ, Marie, Lucie JAKUBCOVÁ HAJDUŠKOVÁ a Vladimíra SEHNALÍKOVÁ. *Galerijní a muzejní edukace 1. Vlastní cestou k umění*. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového musea v Praze a Galerie Rudolfinum v roce 2011. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta a Uměleckoprůmyslové museum v Praze, 2012. ISBN 978-80-7290-535-5 a ISBN 978-80-7101-111-8.

FULKOVÁ, Marie, Lucie JAKUBCOVÁ, Leonora KITZBERGEROVÁ a Vladimíra SEHNALÍKOVÁ. *Galerijní a muzejní edukace 2. Umění a kultura ve školním kontextu/Učení z umění*. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového musea v Praze a Galerie Rudolfinum v letech 2012 a 2013. ISBN 978-80-7290-700-7 a ISBN 978-80-7101-127-09.

FULKOVÁ, Marie, Vladimíra SEHNALÍKOVÁ a Lucie JAKUBCOVÁ HAJDUŠKOVÁ. *Metodika II: Metodika realizace vzdělávacího galerijního/muzejního programu (pro základní vzdělávání)*. Součást Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity Ministerstva kultury ČR – NAKI – DF11P01OVV025. Univerzita Karlova, Praha, 2013. PDF soubor.

FULKOVÁ, Marie. *Když se řekne... Vizuální gramotnost*. In *Výtvarná výchova*, 42, č. 4, 2002, s. 12–14. PDF soubor.

JANÁK, Pavel. *O nábytku a jiném*. Umělecký měsíčník II, 1912-1913. In Jiří Padrta, *Osma a Skupina výtvarných umělců 1907-1917*. PDF soubor.

JANÁK, Pavel. *Hranol a pyramida*. Umělecký měsíčník. 1912, 1(6). PDF soubor.

KWON, Miwon. *One place after another: site-specific art and locational identity*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts. 2002. PDF soubor.

KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy*. Ústav profesního rozvoje pracovníků ve školství, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014. 91 s. PDF soubor.

LAHODA, Vojtěch. *Český kubismus*. Praha: Brána, 1996. 203 s. ISBN 80-85946-33-5. PDF soubor.

MŘÁZOVÁ, Lenka. *Tvorba pracovních listů: metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, metodické centrum muzejní pedagogiky, 2013. ISBN 978-80-7028-403-2. PDF soubor.

PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. RVP G. Výzkumný ústav pedagogický v Praze. 2007. ISBN 978-80-87000-11-3. PDF.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. RVP ZV platný od 1. 9. 2017. Výzkumný ústav pedagogický. Praha, březen 2017. PDF soubor.

ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie. *Galerijní vzdělávání na počátku 21. století*. ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy. Národní galerie v Praze, 2008. ISBN 978-80-7035-378-3. PDF soubor.

VÁCLAVOVÁ, Denisa, ŽIŽKA, Tomáš a kol., Dvořák, Jan (ed.) *Site specific*. 1. vydání. Praha: Pražská scéna, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3. PDF soubor.

VESELÝ, Petr. *ZLATÝ VĚK. Reminiscence kubismu v současném výtvarném umění*. Dům umění města Brna [online]. Dům umění města Brna, 2019 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <http://www.dum-umeni.cz/cz/vystavy/detail/id/200>.



výtvarná část

- 1. pracovní listy /124**
- 2. autorská animace /125**

Výtvarná část diplomové práce představuje vlastní výtvarné řešení v podobě krátkého animovaného filmu a doprovodných optických hraček, které poslouží jako demonstrace výsledků didaktického projektu. Součástí jsou také autorské pracovní listy, které žákům přiblíží práci s pohyblivým obrazem na výstavě i ve škole a učitelům poslouží jako praktická pomůcka při výuce.

PRACOVNÍ LISTY

Muzejní a galerijní pracovní listy se od materiálů pro školní výuku liší především v provázanosti s výstavou, vazbou na vystavená díla a také svým zaměřením na vnímání a zkoumání jednotlivých exponátů. Jejich cílem je usnadnit návštěvníkům cestu k pochopení vystavených předmětů i celé výstavní koncepce a podnítit u diváků zájem, pečlivější vnímání, tázání a hledání významů jednotlivých exponátů i celého galerijního prostoru, kontextů a vazeb na další díla i společenské otázky.

Pracovní listy by měly ukázat cestu, jak na exponáty nahlížet, slouží pro vlastní poznámky, úvahy a jejich záznam. Zároveň jsou námětem, jak s výstavou pracovat, měly by obsahovat záznam a utřídění poznatků, jejich zafixování pomocí různých úkolů a aktivit. Takové pracovní listy pak slouží jako inspirace k samostatnému zkoumání, dalšímu rozvoji, pro práci s postoji a názory i prostředek, jak podnítit vlastní výtvarnou tvorbu a vyjádření (Tvorba pracovních listů).

V expozicích existují různé druhy pracovních listů, mohou být samoobslužné nebo posloužit při práci s lektorem a učitelem. Jůva navrhuje jejich rozlišení dle způsobu užití, tedy motivační pracovní listy sloužící k přípravné práci před návštěvou výstavy, pracovní listy pro aktivity přímo v muzeu/galerii a pracovní listy po absolvování galerijního programu. Křístková, Křístek navrhují rozdělení na informační a aktivizující pracovní listy, případně jejich kombinaci. Pracovní listy mají funkci orientační, jsou návodem, jak pracovat s výstavou, dále funkci poznávací a systemizační, jelikož nabízí prostor pro záznam a utřídění základních poznatků. Zastávají také funkci upevňovací, výchovnou, kontrolní a rozvíjející při fixaci poznatků pomocí úkolů a dalších aktivit. V neposlední řadě pobízejí k samostatnému bádání a práci s postoji, hovoří se tak o jejich motivační, koordinační a sebevzdělávací funkci. (Tvorba pracovních listů).

Čím dál více pedagogů zařazuje prvky filmové a audiovizuální výchovy do vlastních hodin, problémem je ale stále nedostatek materiálů a pomůcek, které by jim cestu k pohyblivému obrazu a animaci usnadnily. Na tuto skutečnost se snaží reagovat sada didaktických materiálů a pomůcek, které jsou součástí diplomové práce. Edukační materiály vychází z návštěvy filmového muzea NaFilm a zaměřují se především na animaci a pohyblivý obraz. Slouží při návštěvě galerie pro přímou realizaci pohyblivých obrazů v rámci expozice i pro práci ve škole, kdy se žáci seznamují se světem animovaného filmu a tvoří vlastní animovaná sdělení ve školním prostředí. Hlavní myšlenkou je přiblížit expozici filmového muzea NaFilm, seznámit s principy animace, pomoci s vyjádřením pomocí pohyblivého obrazu, snáze propojit návštěvu instituce se školní výukou i motivovat žáky k získávání informací mimo školu.

Učebnice i ostatní didaktické materiály musí žáky zaujmout nejen poutavým obsahem a informacemi, ale i grafickou úpravou. Soutěž *Nejkrásnější česká kniha* hodnotí každým rokem grafické, ilustrační i polygrafické zpracování knih vydaných v českých nakladatelství, jednou ze sekcí soutěže jsou právě učebnice pro školy a ostatní pomůcky (Horváthová). V roce 2018 byl oceněn česko-anglický abecedář *ABCZ aneb H jako Havel* Denisy Šedivé, který přibližuje českou kulturu, gastronomii, geografii, historii, umění nebo design (PNP).



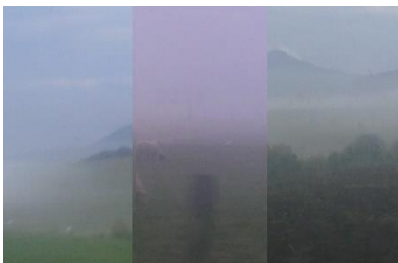
ABCZ aneb H jako Havel, Denisa Šedivá; www.denisediva.cz

VÝTVARNÝ PROJEKT – ANIMACE



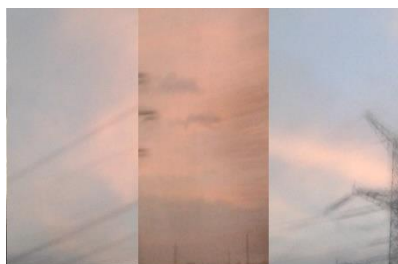
Krátká autorská animace demonstruje vlastní zpracování didaktického projektu představeného v předchozí kapitole. Zároveň slouží jako praktická ukázka různých animačních technik, které lze snadno zapojit do výuky. Součástí jsou i optické hračky – flipbook a thaumatropy, jenž žákům pomohou při vstupu do světa animované tvorby a umožní lépe pochopit animační principy.

projekt *Cesta / The Journey* – autorská animace



klíčová slova: fotografie, snapshot, horizont, krajina, autobus, všednost, snění

technické parametry: fotoaparát Nikon D3100, Olympus PEN E-PL6, stativ, mobilní telefon; programy: Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Max 7.1, Audacity



Projekt *Cesta* se snaží přivést pozornost k tématům mediální a filmové gramotnosti, sociálních médií, reality a postavení fotografie v dnešní době. Animace propojuje různé animační techniky a může tak posloužit jako pomůcka při výuce animovaného filmu ve škole. Krátká animační sekvence vychází ze zkušenosti dojíždění z Litoměřic do Prahy po dálnici D8. Šedá všednost dojíždění, čas, který neubíhá, hustý provoz dálnice a míhající se auta v kontrastu s pohledem z oken autobusu do ubíhající krajiny, její magická atmosféra, vlnící se horizont, jasná obloha, mraky a snový svět viděný skrze zamlžená okna. Animace se zaměřuje na atmosféru tohoto výjevu, scénérií mraků, východ a západ slunce, který je pozorován z projíždějícího autobusu. Pohledem z okna můžeme upadnout do snění a nechat naši představivost a fantazii volně běžet. Východ nebo západ slunce, který si obvykle asociujeme s romantikou letní dovolené, okamžikem, který sdílíme s přáteli a rodinou, lidmi, které milujeme, je v šedé realitě autobusu sdílen s neznámými cestujícími. Animace spojuje vlnící se krajinu s pohybem vln oceánu a propojuje tak mé zkušenosti a pocity se studiem a životem v Praze a v Portu.



„snapshots“ krajiny, fotografie,
vlastní archiv

Série fotografií vznikla během září 2017 a lednem 2018, skládá z více než 300 „snapshotů“ krajiny pořízených z projíždějícího autobusu, každá fotografie reprezentuje nezachytitelný moment cesty. Nepatrný moment je fotografií zvěčněn, ale pohled se okamžitě mění. Různá roční období, různé části dne, fotografie se snaží zachytit snovou atmosféru, pocit, vyvolat vzpomínky, uvolnit myšlenky a dát prostor fantazii. Vždy byly pořízeny tři fotografie patřící k sobě, jejich spojením vznikne uměle vytvořený horizont, typický formát pro fotografie krajiny. Přesto mají jednotlivé fotografie formát pro krajinu neobvyklý, formát, jenž je ale typický pro současné obrazy a pro mladou generaci, tedy formát mobilní obrazovky. Tyto

snapshoty spontánně zachycující naši každodenní realitu, bez předchozího plánování, mají své pevné místo mezi fotografickou produkcí 20. a 21. století a šíří se globálně po sociálních sítích. Na problematiku těchto „insta“ snímků upozornila v Rudolfinu už v roce 2014 výstava *Only the Good Ones: The Snapshot Aesthetics Revisited*. Výstava následovala amatérské snapshoty, které se staly inspirací umělecké fotografie v americkém kontextu, vyprávěla příběh těchto snímků jako příběh provokativního intimního deníku a každodenní poezie obyčejných předmětů (Rudolfinum).

Prvním krokem projektu byla série náčrtů, kreseb a maleb, které posloužily jako východisko pro řadu grafických listů. Krátká sekvence vytvořená z těchto obrazů umístěných za sebou vytváří iluzi pohybu, kresby a grafiky se vrství, mění, plynou. Video Lindy Čihařové *Migromat* z roku 2011 se také inspirovuje měnící se krajinou a sny, migrujícími tvory, kteří si přetváří krajinu podle svých potřeb. Jak vnímáme to, co se děje v našem prostředí? Může se místo změnit naší přítomností nebo pohybem v něm?

Další pozorování je spíše konceptuální, tvoří ho video 60minutové cesty. Video má svůj začátek, konec, nic není modifikováno, zachycuje samotnou cestu, pohled z okna, soustředí se na východ slunce. Východ/západ slunce jako něco příjemného, romantického, něco, co sdílíme s přáteli, rodinou, láskou... Je tedy pravým opakem šedé reality autobusu a neznámých pasažérů, cestujících, kteří společně pozorují krásu vycházejícího slunce, ponoření ve svých myšlenkách, vzpomínkách, snech a představách, zvuk autobusu připomínající šumějící moře, zvláštní ticho, které se mezi lidmi v takové chvíli rozprostře, pohyb krajiny a autobusu, který může připomínat vlny...

Finální animace je tvořena „snapshoty“ krajiny se zvukovou stopou, která kombinuje analogový zvuk, reálný zvukový záznam z autobusu, s digitálně vytvořeným „magickým“ zvukovým doprovodem. Tento zvuk je přímým zvukem každého obrázku – každá fotografie je v programu Audacity převedena na zvukový soubor. Video je také doplněno hudbou prezentující snovou atmosféru cesty. Vybízí diváky k ponoření se do vlastních vzpomínek, představ, do snění a snaží se inspirovat pro další tvorbu a sebevyjádření, ukazuje cestu, na kterou lze navázat a dále ji rozvíjet.



Nan Goldin, Heart-shaped bruise, 1980, výstava Only the Good Ones, Rudolfinum;
www.galerierudolfinum.cz



Linda Čihařová, Migromat, 2011;
www.lindacihar.com

LITERATURA, ZDROJE

HORVÁTHOVÁ, Amálie. *Filmová výchova v České republice a zahraničí v souvislosti s výtvarnou výchovou*. Praha, 2015. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Pedagogická fakulta. Vedoucí práce ARBANOVÁ, Linda.

Only the Good Ones: the Snapshot Aesthetic Revisited [online]. Galerie Rudolfinum. 24. 1. 2014 - 6. 4. 2014. Galerie Rudolfinum, 2019. [cit. 2019-03-20]. Dostupné z: <http://www.galerierudolfinum.cz/cs/vystavy/archiv-vystavy/only-the-good-ones-the-snapshot-aesthetic-revisited>.

PNP. Památník národního písemnictví [online]. 2019 [cit. 2019-06-16-15]. Dostupné z: <http://www.pamatniknarodnihopisemnictvi.cz>

Tvorba pracovních listů. Metodický materiál. Moravské zemské muzeum – metodické centrum muzejní pedagogiky. ISBN 978-80-7028-403-2. PDF soubor.

Film, video, reklama, internet, galerie, kinosály i veřejný prostor – pohyblivý obraz je všude kolem nás. Diplomová práce *Propojení galerijní edukace a filmové výchovy v praxi* se pokusila postihnout a přiblížit aktuální otázky pohyblivého obrazu, způsobu jeho vnímání, relokace a prezentace v rámci různých médií a institucí i současný stav této problematiky v České republice a zahraničí. Práce vyzdvihla nutnost kritického přijímání pohyblivých obrazů, požadavek neustálého dotazování a ověřování jejich účinků a obsahů a nezbytnost vizuální a mediální gramotnosti. Diplomová práce dále poukázala na zajímavé české i zahraniční iniciativy, projekty, festivaly a přehlídky, které se zabývají médii pohyblivého obrazu a animovaného filmu. Zaměřila se také na muzea, galerie a výstavy, které se k fenoménu pohyblivého obrazu, filmu a animace vztahují a pro žáky a další návštěvníky připravují edukační programy s ohledem na výtvarnou i filmovou/ audiovizuální výchovu.

Didaktická část diplomové práce se zabývala propojením filmové/ audiovizuální a výtvarné výchovy v rámci filmového muzea NaFilm v Praze. Zároveň představila další edukační programy animovaného filmu pro konkrétní výstavy – výstavu Aleny Kotzmannové: Králík a královna v Colloredo-Mansfeldském paláci a pro expozici Český kubismus v Domě U Černé Matky Boží. Navržené programy galerijní edukace se věnují tvůrčí práci s animovaným filmem a jsou jednou z možností, jak zařadit pohyblivý obraz do

výuky. Propojují školní realitu s aktuální výstavní praxí a stávají se tak jednou z variant, jak žákům přiblížit postupy filmové, audiovizuální i mediální produkce.

Diplomová práce je doplněna o praktickou výtvarnou část, kterou tvoří metodické materiály, pracovní listy a další edukační pomůcky. Ty blíže seznamují žáky se základními filmovými i animačními postupy, metodami a technikami a přímo navazují na školní i galerijní výuku. Pracovní listy a další materiály jsou určeny především žákům a jejich učitelům, záměrem je usnadnit jejich společnou cestu při zařazení animovaného filmu a pohyblivého obrazu do výuky a vést k pochopení a vnímání pohyblivého obrazu jako možnosti vlastního vyjádření a výtvarného experimentování. Praktická část je zároveň tvořena i vlastní autorskou animací propojující různé animační postupy. Animace i doprovodné optické hračky tak slouží jako manifestace různých animačních technik a vlastního řešení navrhovaného didaktického projektu.

Význam filmové/ audiovizuální výchovy a pohyblivého obrazu ve výuce je v dnešní době zcela nezpochybnitelný. Film, animace, video i veškerá další produkce spadající pod termín pohyblivého obrazu se stává možností, jak žákům zcela přirozeným způsobem zprostředkovat svět, ve kterém žijeme a porozumět otázkám a tématům, které se nám takto otevírají.

