

Zrození barvy

Animovaný film ve výuce výtvarné výchovy

Diplomová práce

Bc. Magdalena Capková

Navazující magisterské studium

Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 15. června 2017

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování:

Děkuji především panu PhDr. Janu Maškovi Ph.D. za vedení práce, velkorysost a sdílené nadšení pro film.

Dále chci poděkovat celé své rodině za nebeskou trpělivost a všestrannou pomoc. Děkuji i přátelům z oblasti filmu, divadla a hudby za cenné rady a nezištnou pomoc. Mé poděkování patří i AMU v Praze za zapůjčení technických prostředků k natočení filmu. V neposlední řadě děkuji i vedení školy FZŠ Trávníčkova v Praze 13 za velkou podporu a vstřícnost.

Anotace:

Tato práce se snaží představit animovaný film jako plnohodnotný prostředek vizuálního vyjadřování, který je vhodný pro výuku ve výtvarné výchově. Práce obsahuje nejen zdůvodnění pro vhodnost využití animace metodou stop motion v rámci všeobecného vzdělávání, ale především základní metodiku a technické postupy. Součástí práce je i autorský animovaný film „Zrození barvy“, který se stal základem pro navrhované výukové jednotky.

Abstract:

This work is trying to present an animated film as means of visual expression, which is suitable for arts education. The work includes not only the justification for the suitability of the use of stop motion animation within the general education, but first of all the basic method and technical proceedings. The work also includes an animated film "The Birth of a Colour", which was used as a basis for the suggested educational units.

Obsah	1
1. Úvod	3
2. Princip animovaného filmu	
2.1. Technologie od historie k dnešku	4
2.2. Metoda stop motion animace	7
2.3. Druhy animace pookénkovou metodou	
2.3.1 Kreslená	9
2.3.2. Plošková	9
2.3.3. Poloplastická	10
2.3.4. Plastická	10
2.3.5. Objektová	11
2.4. Pixilace	12
3. Animovaný film ve VV	
3.1. Animovat i na ZŠ?	14
3.2. Pedagog animátor	
3.2.1. Jaký zprostředkujeme animací žákům zážitek?	19
3.2.2. Motivace žáků k animaci	20
3.2.3. Animace jako technika výtvarného projevu	21
3.2.4. S čím počítat?	22
3.3. Animující žák	23
3.4. Nejčastější úskalí animace ve výuce VV	23
4. Animace ve VV	
4.1. Technické zajištění pro animaci ve výuce	25
4.2. Postupy práce s žáky, aneb jak to zvládnout	
4.2.1. Základ je organizace, plánování a příprava	29
4.2.2. Od nejsnazšího k náročnějšímu	30
4.2.3. Od nápadu k realizaci	36

5. Zrození barvy, vlastní film	
5.1. Volba tématu	40
5.2. Analýza obsahu	45
5.3. Postup práce	47
6. Návrhy výukových jednotek	
6.1. Pohyb	52
6.2. Nálada	57
6.3. Metamorfóza	63
7. Závěr	67
8. Seznam zkratk	69
9. Seznam vyobrazení a zdrojů	70
10. Seznam použité literatury	73
11. Elektronické zdroje	74
12. Přílohy jsou řazeny a číslovány samostatně na konci práce	

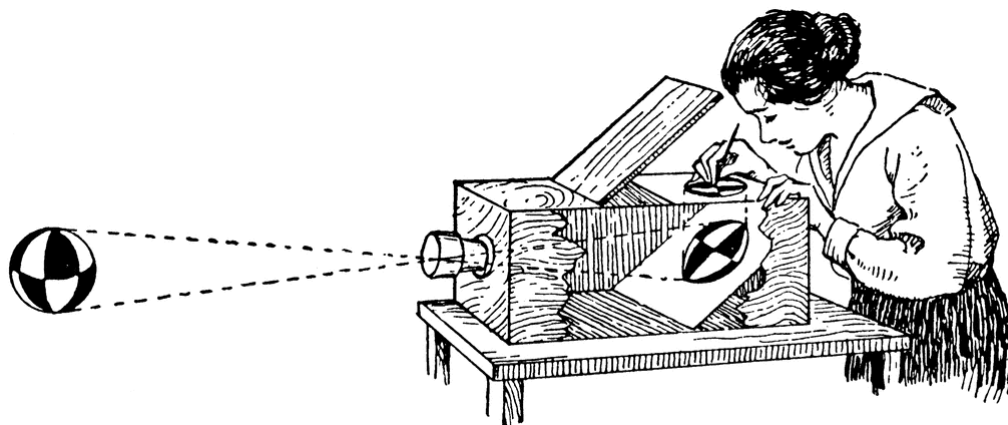
1. ÚVOD

Animovaný film je stále živé umění. Děti, naši žáci, se s ním setkávají při mnoha příležitostech v roli konzumentů v reklamě, hudebních klipech, filmu, na sociálních sítích, ale i ve výukových materiálech. My pedagogové máme možnost přidat roli aktivních tvůrců, která žákům rozvíjí mnohé potřebné kompetence. Animovaný film, jak se konkrétněji zmíním níže, je i součástí kurikulárních dokumentů primárního i sekundárního vzdělávání českého školského systému. Nabízí nám nejen možnosti vědomého čtení obrazných vyjádření, ale také možnosti sebevyjádření a reflexe, které jsou tolik potřebné pro další osobně-sociální rozvoj našich žáků.

Po celou dobu své pedagogické praxe, která se datuje od roku 1994, tvořím s žáky animace. Začala jsem s tím tedy již v době, kdy byly technické možnosti velmi omezené a animace nebyla součástí osnov výtvarné výchovy. Obrovský pokrok v dnešních možnostech nahrává tomu, že se tato technika stala jedním z nástrojů obrazného myšlení a vyjadřování současnosti, a tedy se může stát i nedílnou součástí vzdělávací oblasti umění a kultura. Současně ovšem digitalizace tohoto média vyvolává u mnohých pedagogů (vyjma absolventů z posledních let, kteří se s tím již setkávají při svém vysokoškolském studiu) značný respekt. Ten pak ovlivňuje jejich ochotu k zařazení animace do výuky. Ku prospěchu není ani momentálně neexistující systematická edukace pedagogů z praxe. Otázkou je, jakou roli sehrávají i technické možnosti škol.

Tato diplomová práce se alespoň částečně snaží vyplnit chybějící metodiku tohoto oboru. Ve své diplomové práci si kladu za cíl především přispět ke zmenšování strachu českých pedagogů z animace jako techniky. Ukazuji technické možnosti a nabízím popis metod základních animačních technik, upravených pro využití v praxi běžných ZŠ, SŠ i ZUŠ. Problematikou *proč* animovat se ve své diplomové práci zabývám okrajově, jelikož ji dobře řeší jiné dokumenty, viz níže. Akcentuji zde spíše polohu praktickou, tedy *jak* s žáky animovat. Tak jako nemusí být pedagog malby barokním malířem, aby pochopil principy malby šerosvitu a dovedl je žákům zprostředkovat, tak nemusí být ani animátorem, aby mohl s žáky animovat. Jako důkaz tohoto tvrzení zde slouží můj animovaný film. Ten se pak také stal hlavním východiskem pro navrhované výukové jednotky.

2.PRINCIP ANIMOVANÉHO FILMU



Obrázek 1 Camera obscura

2.1. TECHNOLOGIE OD HISTORIE K DNEŠKU

Chceme-li pochopit základní princip animovaného filmu, není od věci vrátit se v čase až na samý počátek, do doby vzniku filmu. Zde totiž nalezneme jednoduché mechanické hračky - předchůdce, které nám i žákům pomohou pochopit, jak to celé funguje. V této kapitole proto jsou popsány některé historické zobrazovací a promítací postupy.

Od pradávna se člověk pokoušel zachytit pohyb. Šlo jen o míru iluze, kterou se mu podařilo vytvořit. Pračlověk malující na stěny jeskyně zvířata s větším počtem nohou v různých fázích běhu, Egypťané malující fáze lovu, Řekové, kteří ryli na amfory tanečnice, ti všichni zachycovali fáze pohybu, stejně tak jako Leonardo da Vinci i další renesanční mistři, u nichž se nám dochovaly skici k obrazům. V těchto svých kresebných studiích také zachycovali pohyb. Skicovali často např. gesto ve více polohách, když hledali jeho optimální výraz. Zachytili tak vlastně také jednotlivé fáze a jejich kresby tím získaly obrovskou dynamiku.

Již výše zmíněný Leonardo da Vinci popsal **Camera obscura** (z lat. temná komora) v druhé polovině 15. století. Nebyl však zdaleka první, kdo pochopil přenos obrazu za pomoci světla. Leonardem popsaný mechanismus pracuje s malým otvorem, kterým proniká světlo do zcela temného prostoru. Ten může být libovolně velký, počínaje krabicí až po celou místnost. Světlo pronikající malým otvorem přenáší – odráží na bílé protější straně obraz prostoru vně temného boxu. Tento odraz je sice převrácen vzhůru nohama, ale zachovává přesně

zobrazení perspektivy, což bylo právě to, co renesanční umělce zajímalo. Jak tedy víme: „Cameru obscuru popsal Leonardo da Vinci. Roku 1550 Girolamo Cardano umísil do prostého otvoru komory skleněnou čočku a vytvořil tak kouzelnou svítilnu – laternu magiku.“ (Plass, 2010, s. 12) **Laterna magica** (z lat. kouzelná lampa) je jakýsi předchůdce diaprojektoru. Zdrojem světla však byla původně svíčka. Osvěcovala a přes čočku zobrazovala ručně malované obrázky na skle. Posléze při objevení silnějších světelných zdrojů bylo možné zvýšit efekt promítáním např. do kouřové clony.

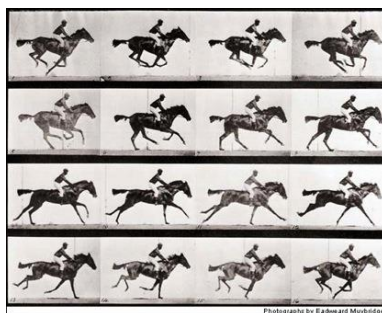


Obrázky 2, 3 a 4 Laterna magica - různé druhy

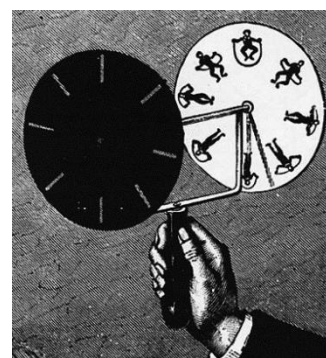
Stroboskopický jev je zásadním přelomem od obrazu statického k pohyblivému. Objevil jej na počátku 19. století přírodovědec Michael Faraday. Snažil se objasnit, proč při pozorování jedoucího vozu paprsky loukot'ového kola v některých okamžicích vytvářejí dojem otáčení v protisměru či zastavení, ačkoliv pozorovatel jasně vidí, že vůz jede stále vpřed. Objevil a mnohými dalšími pokusy potvrdil fakt, že sítnice lidského oka uchovává obraz déle, než trvá v reálu. Dojde-li pak k výměně obrazů dříve, než „otisk“ na sítnici pomine, mozek je sváže ve vidění pohyblivého obrazu. „Roku 1892 promítal E. Reynaud.....v divadle světelných pantomim barevné pohyblivé obrázky přístrojem, který nazval praxinoskop.“ (Plass, 2010, s. 12)



Obrázek 5 Praxinoskop

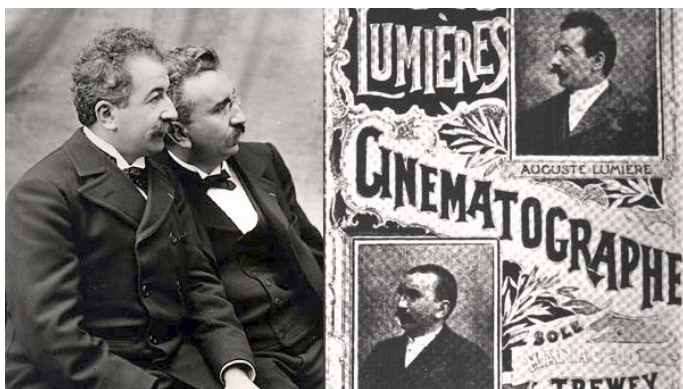


Obrázek 6 Zoopraxiskop

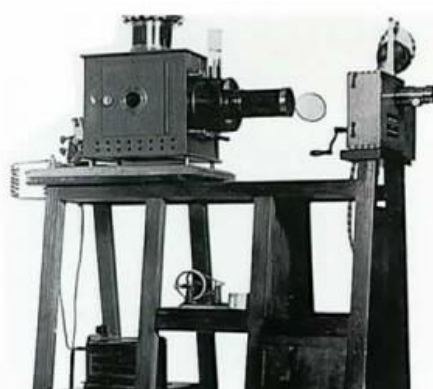


Obrázek 7 Fenakistoskop

Praxinoskop, zoopraxiskop, fenakistoskop a mnohé další pracují buď s otáčivým kotoučem, nebo pásem. Na nich jsou nakresleny nebo vyfotografovány fáze pohybu jednoduchých figur člověka, zvířat, ale i objektů, které při rychlém otáčení vytvářejí pohybovou smyčku.



Obrázek 8 Bratři Lumiérové



Obrázek 9 Kinematograf

V této mini historii nelze pominout zásadní vynález bratrů Lumiérů. Ti zdokonalili Edisonovy vynálezy a v roce 1895 si patentovali **kinematograf**. „Přístroj bratří Lumiérů dosáhl jako první takové technické dokonalosti, že ho bylo možné veřejně představit.“ (Plažewski, 2009, s. 26) Jednalo se o víceúčelové zařízení, které umožňovalo zachycovat, kopírovat a následně i promítat pohyblivé děje téměř kdekoliv. Princip zachycování spočíval v zaznamenávání statických fází pohybu rychlostí 16 obrázků za sekundu. Ty se pak stejnou rychlostí i promítaly, což vytvářelo dojem trhavého pohybu. Pozdějším standardem pro zaznamenávání a promítání souvislého pohybu se stalo 24 snímků v jedné sekundě. Základní princip je tím odhalen. Vznikl film, který je tvořen sérií statických snímků s drobnými změnami, které naše oko a mozek spojují při rychlém promítání v pohyb.



Obrázek 10 Méliés v sekvencích svého filmu

Georges Melies je posledním z řady průkopníků filmu, kterého zde chci zmínit. Zabýval se divadelní magií. Vynález bratrů Lumiérů ho naprosto okouznil a dokonce v něm shledával jako první, a mnohem více než sami vynálezci, převratný prostředek k novým druhům umění. Lumiérové svůj vynález vnímali více technicky a dokumentárně. „V době, kdy teprve začínal,...filmoval pohyb kočárů na Place de l'Opéra. Aparát se mu přitom na chvíli zasekl a na plátně se pak dostavník náhle proměnil v pohřební vůz, který v době zastavení kamery zaujal jeho místo.“ (Plažewski, 2009, s. 30) V podstatě náhodou tak objevil tento tvůrce **stop trik**, který je základním kamenem animace dodnes.

Po této historické exkurzi si uvědomujeme, jak to muselo být obtížné, když se jednotlivé fáze zaznamenávaly na klasický filmový – fotografický pás, který bylo nutné správně exponovat a pak čekat na jeho vyvolání. Teprve pak bylo možné uvidět, zda se pohyb podařil či nikoliv. Až tehdy byly také patrné chyby technického rázu, jako odlesky, třas kamery a podobné.

Dnes máme situaci velice usnadněnou díky digitální fotografii. I ty zcela nejjednodušší amatérské fotoaparáty umožňují rychlé prohlížení nafocených snímků, které již poměrně dobře simulují budoucí pohyb. To nám dává možnost velmi operativně se vracet, mazat nevyhovující záběry a případně je lépe opakovat.

„Vznik animace se datuje rokem objevu pookénkového snímání obrazu. Tímto mezníkem se stal rok 1906, kdy neznámý mechanik Edisonovy firmy Vitagraf zhotovil kameru schopnou vyhovět tomuto požadavku. James Stuart Blackson touto technikou, tzv. americkým pohybem, oživil lidskou tvář a pak i čáru plnicího pera.“ (Plass, 2010, s. 11)

2.2. METODA STOP MOTION ANIMACE

„Pojem **animace** má původ v latinském základu slova animo – duše. V animaci je vykládán jako oduševnění, vložení duše, přítomnosti mysli do kreslené.....figury, do předmětu i objektu.“ (Plass, 2010, s. 90) **Stop motion** je animace po jednotlivých okénkách filmu. Jde tedy o mechanické posouvání – animování objektu a fotografování každé z těchto fází. Následné rychlé promítání takto vzniklých snímků vytváří iluzi souvislého pohybu. Před vznikem digitálního filmu a fotografie byla tato technika hlavní technikou animovaného a trikového filmu. S digitálními technologiemi a možností práce na PC přišlo do animace mnoho dalších možností. Těmi se však v této práci nezabývám.



Obrázek 11 Jan Švankmajer



Obrázek 12 Tim Burton

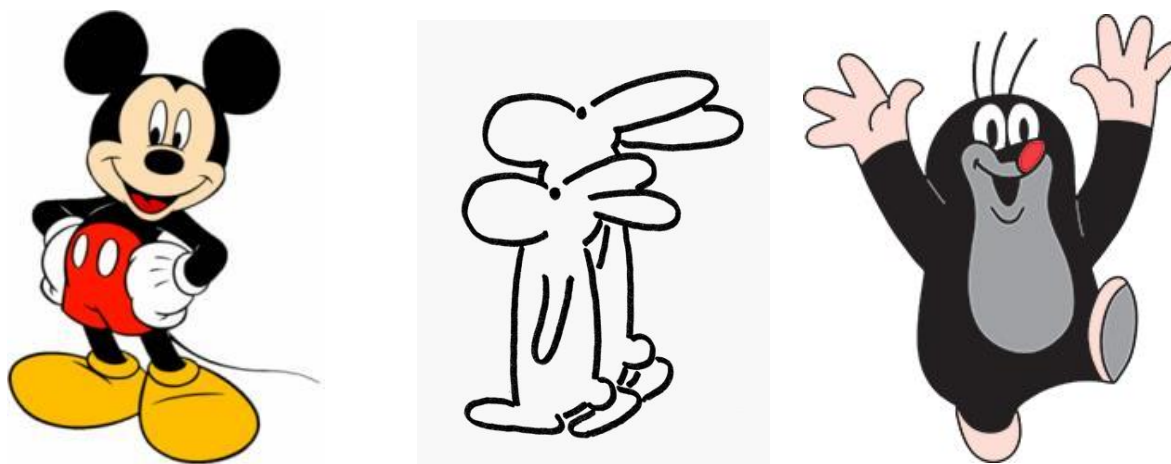
Dodnes však někteří autoři tvoří své filmy klasickou stop motion technikou, a to i celovečerní filmy. Z českých je to především Jan Švankmajer a ze zahraničních Tim Burton. Tato technika je časově náročná. Zároveň však umožňuje vytvořit opravdu fantastický fikční svět, ve kterém se může odehrávat, cokoli si jen naše fantazie dokáže vytvořit. Metoda stop motion je využívána v několika animačních technikách, jako jsou kreslená, plošková, poloplastická a plastická, objektová a pixilace. Animačních technik je daleko víc, ale v této práci se zabývám pouze těmi, které využívají pookénkovou animaci.



Obrázek 13 Normen McLeren

2.3. DRUHY ANIMACE POOKÉNKOVOU METODOU

2.3.1. KRESLENÁ



Obrázek 14, 15 a 16 Ukázky původně kreslené animace od Disneyho, Jiránka a Milera

Tato technologie byla dlouhé roky nejčastější animační metodou. Kreslíř animátor pracoval při rozkreslování jednotlivých fází s průsvitným papírem či fólií a prosvěcujícím stolem, aby dobře viděl jednotlivé fáze. Většinou však na takovém filmu nepracoval jeden tvůrce, ale mnoho dalších kresličů, kteří realizovali mezifáze pohybu podle autorem stanovených předloh. S digitalizací se tato technika přesunula do PC a kreslicích tabletů.

2.3.2. PLOŠKOVÁ



Obrázek 17, 18 a 19 Ukázky ploškové animace českých tvůrců Zemana, Lady a Smetany

Plošková animace pracuje na ploše s plošným materiálem. Většinou animátor pracuje ve dvou až třech vrstvách. Statické pozadí je pevně přichyceno k animačnímu stolu a na něm

se pohybují figury vytvořené z papíru, textilu a dalších plošných materiálů. Pro vícevrstvý pohyb se používají skleněné desky, které jsou ukotveny tak, aby animátorovi umožňovaly pohyb s figurami pod i nad sklem. Tato technika je velice široká a dává velký prostor fantazii.

2.3.3. POLOPLASTICKÁ



Obrázek 20 Poloplastickou animaci vymyslel Břetislav Pojar

Poloplastická animace pracuje stejnými metodami jako plošková, tedy figury se pohybují po ploše, ale jsou částečně plastické. Tak jako i další technika, umožňuje využití plastelíny k tvorbě figur. Mohou však být tvořeny z textilií, plastu, ale i plochých objektů denní potřeby.

2.3.4. PLASTICKÁ

Zde animátoři pracují s loutkou, nebo s plastelínou. Figury se pohybují v prostoru.



Obrázek 21 Z filmu Frankenweenie – domácí mazlíček Tima Burtona

Tato animace vyžaduje možnost zastavovat figury v jednotlivých fázích pohybu.



Obrázek 22 Jiří Trnka při práci na animovaném filmu Dobrý voják Švejk

V některých pozicích loutek, jako je stání na jedné noze, komplikuje práci animátora gravitace. Proto jsou profesionální loutky vybaveny speciální kostrou, která umožňuje loutku dobře fixovat v gestu, pohybu, případně uchytit k podložce.



Obrázek 23 Nick Park při animaci filmu Wallace a Gromit



Obrázek 24 Aurel Klimt při práci na animačním stole

2.3.5. OBJEKTOVÁ

Objektová animace dává život jakýmkoliv trojrozměrným předmětům. Neživé předměty začínají díky animaci nejen ožít, ale především dostávají nové významy, vlastnosti živých organizmů.



Obrázek 25, 26 a 27 Objektová animace autorů Barty, Švankmajera a Týrlové

Česká škála expertní tvorby je opravdu velká a není cílem této práce ji zde celou představit. K doplnění celkového obrazu je však potřebné říci, že mnozí autoři kombinují jednotlivé techniky mezi sebou, nebo vymýšlejí techniky nezařaditelné do předchozích kategorií. V historii animovaného filmu „byl animován jemný písek rozprostřený na podsvícené skleněné desce v různé síle vrstvy, špendlíky napíchané ve statisícovém počtu do měkké desky a v bočním světle snímaná stínohra zasunovaných a povytahovaných špendlíkových hlaviček.“ (Plass, 2010, s. 17)

2.4. PIXILACE

Pixilace je velmi speciální druh stop motion animace, který objevil Norman McLaren. McLaren, prvně „.....použil tzv. metodu pixilace (film vytvořený z jednotlivých fotografií, 12-25 za vteřinu) či překrývání a vytvořil nevšední reportáž z vysokoškolského plesu.“ (online, <https://www.csfd.cz/tvurce/13568-norman-mclaren/>, 15.5.2017) Byl to skotsko-kanadský animátor, režisér a producent. Přistupoval k filmu hodně vědecky, výzkumně a experimentálně. Jako první začal experimentovat s animací živého herce. Jeho pixilační prvotinou byl film Neighbours – Sousedé. Pixilace pracuje s živým hercem jako loutkou. Logicky nás musí ihned napadnout otázka, proč natáčet živého herce tak složitě, když jeho pohyb lze zaznamenat klasickou filmovou technikou. Častým omylem bývá domněnka, že slovo pixilace souvisí s pojmem pixel, tedy nejmenší jednotkou bitmapové grafiky. Slovo pixilace je však odvozené od anglického slova pixilated. Po pohledu do slovníku zjišťujeme, že to znamená praštěný, zmatený, popletený. Jde tedy o ztřeštěný pohyb. Tím začínáme chápat, proč takto filmovat živého herce. Neobvyklý pohyb, to je to, co nás na pixilaci zajímá. Nesporným benefitem této techniky je současná kombinace animace člověka s neživými objekty. Ty pak v jeho přítomnosti ožívají a vzájemně na sebe mohou reagovat.



Obrázek 28 Z filmu Krvavý Hugo Aurela Klimta

V profesionálním filmu je tato technika herecky velice náročná. Proto jsou často využíváni mimové nebo tanečníci, kteří mají vyvinutou pohybovou paměť. Jsou schopni opakovat přesně stejný pohyb, i když ho musí přerušit. Představme si např. sekvenci z filmu „Krvavý Hugo“. Jedná se o studentský film Aurela Klimta, který byl nominován na studentského Oscara. Hlavní postava zde jezdí na tělocvičném koni. Ten se vzpíná a pohybuje krajinou. Všichni víme, že tělocvičný kůň je velice těžký. Hýbat s ním i s hercem současně by nebylo možné. Herec musel opakovaně sesedat a nasedat a být schopen se pak vrátit do minulého pohybu a mírně ho variovat. (U tohoto natáčení v roce 1996 jsem byla přítomna.) Při dnešních technologiích je to o trochu snazší v tom, že mnohé umožňují pohled na minulý krok a jejich porovnání. Je tedy jednodušší herce vrátit do potřebné polohy.

Ať už však autoři tvoří svůj animovaný film kteroukoliv technikou metody stop motion, je dobré si uvědomit, že „...autor animovaného filmu nepracuje s úryvkami autentické reality alebo štylizovanej akcie pred kamerou, ako to robí režisér živého filmu, ale vytvára prostredníctvom pohybu nový život, nezávislý na fyzických a biologických zákonoch. Prvky

biologického pohybu animátor štylizuje umelecky tak, aby špecifickými prostriedkami média vyjadril akciu, myšlienku, emócie a nálady.“ (Benešová, Urc, 1995, s. 4)



Obrázek 29 a 30 Sekvence z filmu Neighbours

3. ANIMOVANÝ FILM VE VV

3.1. ANIMOVAT I NA ZŠ?

Oporu samozřejmě nalezneme v RVPZV: „VV-9-1-03 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, fotografie, video, animace.“ (online, <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>, 15. 5. 2017) Upřímně řečeno, to přesto ještě nemusí být dostačující argument.

Žáci se běžně fotografují svými mobilními aparáty. Tyto své snímky hojně sdílejí. Na sociálních sítích se obdivují GIFům, které jsou často vytvořeny ze série snímků. Stejně tak je fascinují videa čehokoliv, co vznikalo dlouho, jako jsou stavby domů, destrukce přírodními živly, vznik 3D kresby, časosběrné snímkování atp. My učitelé máme výbornou možnost tuto jejich fascinaci přetavit v cílenou práci, o kterou budou mít zájem, a navíc jí přidat myšlenkovou a výtvarnou hodnotu naším vedením. My můžeme zajistit, aby nebyli pouhými konzumenty, ale aby se stali aktivními a vědomými tvůrci a přitom používali jazyk, který je jim tak blízký. Přiblížíme se tím k naplňování jednoho z našich úkolů, tj. rozvoji smyslové citlivosti díky schopnosti reflektovat smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření. O tom, že zde žáci velmi široce uplatňují subjektivitu a následně mají při promítání výsledku a reflexi i možnost ověřit si komunikační účinky, asi není pochyb.

„Protože interpretace a komunikační ověření jsou základními procesy zjišťování účinnosti vytvořených znaků...“ (*Vančát in Jašurková, 2015, s. 151*)

Velmi detailně problematiku z pohledu kurikulárních dokumentů zpracovala Kateřina Hausenblasová ve své diplomové práci na Pedagogické fakultě UK v Praze v roce 2014. Tato práce, zabývající se celou širokou oblastí animace, se hodně soustřeďuje na animační školičky. K. Hausenblasová v nich shledává hlavní pole působnosti pro dětskou animační tvorbu. Dle mého názoru jsou však animační školičky dobrou volbou pro menší žákovské skupiny. Jejich nespornou nevýhodou ovšem zůstává nutnost úhrady. Základní škola, ale i střední škola, tím spíše ta státní, by měla odolávat selekci dětí při vzdělávání na základě finančních možností rodin. Dvouhodinový blok animace v pražských ani-školách stojí průměrně 150,- Kč na žáka. Kdo někdy zkoušel animaci, ví, že dvě hodiny jsou velmi málo. Tato cena je pro mnohé rodiny problematická, pokud takto hrazených aktivit pořádají školy více. Proto se domnívám, že je vhodné hledat cesty, jak žákům tuto možnost nabídnout přímo v rámci školní výuky. Vede mne k tomu hluboké přesvědčení, že právě široký vzorek žactva napříč sociálním, kulturním i intelektovým rozvrstvením společnosti obsažený v základních školách, by měl dostat možnost učit se vyjadřovat jazykem animace a díky tomu i rozvíjet schopnost číst vizuální sdělení dnešní doby. Zatím jedinou mně známou výjimkou v animačních školičkách je organizace Metaculture, z. s., která školám nabízí víkendové animační pobyty, jež jsou plně hrazené z grantů EU. Jejich velkou předností je i sociální přesah témat, kterým se věnují, jako jsou předsudky, etnická různost atp. Součástí jejich programů je i beseda s etopedem a dramatické hry, které napomáhají přemýšlení o tématu.

Nyní se chci pozastavit u drobného popisu reality na českých základních školách. Za tímto účelem jsem si udělala mini dotazníkové šetření. Vytvořila jsem dva elektronické dotazníky. Jeden byl určen ředitelům ZŠ (viz. přílohy č. 2 a č. 3), druhý žákům 2. stupně ZŠ (viz. přílohy č. 4 a č. 5). Podle odpovědí ředitelů na první otázku je patrné, že se mi podařilo oslovit poměrně rovnoměrně školy zcela malé, střední i velké. U ředitelského dotazníku jsem chtěla získat představu o tom, zda se v posledních pěti letech někdo z pedagogů animací s žáky zabýval. Pokud ano, pak mne zajímalo, zda to byl pedagog VV, nebo jiného předmětu. Pokud ne, chtěla jsem znát podíl alespoň některých pravděpodobných důvodů. Předpokládala jsem, že pokud animaci někdo dělá, budou to výtvarní pedagogové. Dále jsem očekávala, že spíše se animace na základních školách nedělá. Také jsem se domnívala, že hlavními důvody budou needukovaní pedagogové a přesvědčení o nutnosti speciálního

vybavení. V zásadě se mi mé předpoklady potvrdily. Příjemně mne však překvapilo, že více než třetina škol už někdy animaci dělala. V drtivé většině to byli pedagogové VV. Nejvíce ředitelů uvedlo jako hlavní důvody, proč se u nich animací nikdo nezabýval, vůli a schopnost pedagogů se tomuto tématu věnovat. Teprve dalším důvodem bylo technické vybavení. Lze se tedy domýšlet, že vůle vedení škol k případnému zajištění je přímo vázána na iniciativu pedagogů. Jsem si vědoma toho, že mám velice zanedbatelný výzkumný vzorek. Konec konců výzkum není stěžejní částí této mé práce. Slouží jen jako dokreslení stavu.

Trochu přesnější představu nám poskytuje žákovský dotazník, kde je již respondentů více. Zde jsem si chtěla udělat relevantnější představu o technických možnostech, které mají přímo žáci. Z mé praxe totiž vyplývá, že děti mají digitální technologie velmi dobře přístupné. Chtěla jsem si ověřit, že zkušenost, kterou mám, je platná širěji. Proto tento dotazník nevyplňovaly děti ze školy, kde učím, ale z jiných škol. Víím s jistotou, že se mi podařilo oslovit školu na pražském sídlišti, velkou školu na pražské periferii, malou středočeskou vesnickou školu atd. Nejedná se tedy jen o jeden typ žákovské klientely. Výsledky v podstatě potvrdily mou zkušenost tím, že 94% žáků má mobilní telefon s fotoaparátem a 82% žáků fotí nejčastěji právě jím. Jen 10% dětí vůbec neumí stáhnout takto vzniklé fotografie do PC. Nejzajímavější výsledky přinesly poslední dvě otázky. Z první vyplynulo, že 40% respondentů již někdy animaci zkoušelo, 56% nikoliv a zbytek neví, co animace je, což ovšem neznamená, že se s ní nesetkali. To je vcelku dobrá půda pro pedagoga. Lze proto očekávat, že ve skupině bude několik dětí s vyšší mírou předporozumění problematice, které se mohou stát značnou oporou. V poslední otázce jsem se žáků ptala, pokud již animovali, zda si pamatují v jakém programu. Z výsledků shrnutých v tabulce níže vidíme, že škála jejich zkušeností je opravdu velká a dá se předpokládat, že u středoškoláků bude ještě větší.

Žáci uvedli mnoho programů, se kterými mají zkušenost. Ne všechny jsou vhodné pro stop motion animaci. V otázce jsem tuto problematiku nerozlišovala, ptala jsem se na animaci jako celek. Proto mezi odpověďmi jsou i programy animující např. text v prezentaci atp. V tabulce níže uvádím všechny relevantní odpovědi žáků 2. stupně ZŠ s počtem zmínek.

Programy uvedené
žáky ZŠ

Program	Počet žáků
PowerPoint	10
Winows Movie Maker 2.6	8
Viva Video	7
Neupřesněná mobilní aplikace	6
Power Director	4
Zoner Photo	4
Flipagram	4
Video Show	3
Video Star	3
Retrica	3
Picasso	2
Adobe Premiere Pro	2
Cinema 4D a 4X	2
Pivot animator	1
IMovie	1
Dragon frame	1
Video FX	1
Video Memories	1
Stop Motion Studio	1
Stickman Animator	1
Macromedia Flash 8	1
Camtasia Studio 8	1
Musical.ly	1
Gifme.com	1

Je tedy dobře patrné, že škála programů použitelných více či méně laickou veřejností je značná a děti k ní mají dobrý přístup.

„Ze současných výzkumů je vidět, že se filmem zabývají převážně učitelé na ZUŠ, což logicky vyplývá z časové dotace předmětu výtvarné výchovy na běžné základní škole a na základní škole umělecké.“ (Arbanová, 2010, s. 1) Po úpravě RVP došlo k přidání 2. cizího jazyka jako povinného a pro VV byla snížena hodinová dotace. Některé třídy tak mají pouze 45 minut týdně.

Studentská oborová rada KVV Pedagogické fakulty UK pořádá cyklus přednášek výtvarných pedagogů z praxe. Takové setkávání je velmi obohacující pro všechny zúčastněné, měla jsem zde možnost poznat velmi inspirující a rozmanité pedagogicko výtvarné styly. Nikdo krom mne však zatím nehovořil o animaci. Ze zájmu pedagogů a následné diskuse, šlo dobře vysledovat, že přítomní animaci nedělají. Přitom se zdaleka nejednalo jen o pedagogy ZŠ. Jsem také v dlouholetém kontaktu s MgA. Ivanem Látalem, fotografem a režisérem, který vyučuje fotografii na ZUŠ Černošice, a současně má i dlouholetou praxi na základní škole. Z rozhovorů s ním také vyplynulo, že pro animaci nachází více prostoru při práci na ZUŠ. Překážkou není pro pedagogy technické zázemí. Ostatně jak víme již z knihy K. Brucknerové „„Skici ze současné estetické výchovy“, čeští pedagogové jsou dlouhodobě zvyklí pracovat tzv. v „limitujícím prostředí“ nebo dokonce „bez ničeho“ (viz. kapitola: „Vliv kontextu školy“). Je jednoznačné, že ti, kteří mají motivaci k této práci, nacházejí i technická řešení, jak ji realizovat. Věřím proto, že svou práci k tomu ještě přispějí.

Rozhodujícím problémem jsou velikosti žákovských skupin. Já například učím na velké škole, kde se běžně počet žáků pohybuje mezi 26 a 30 v jedné skupině. To je situace velmi obtížná pro mnoho technik a i pro animaci. Ale i zde je možné animaci zařadit, jak se pokusím doložit níže.

3.2. PEDAGOG ANIMÁTOR

3.2.1. JAKÝ ZPROSTŘEDKUJEME ANIMACÍ ŽÁKŮM ZÁŽITEK?

Je třeba si uvědomit, že animovaný film je na pomezí čistě výtvarného a dramatického umění. Kromě vizuálních prvků pracuje vědomě s dramatickou linií a výrazně fikčním světem. Jak již bylo řečeno, nezobrazuje realitu, i když ji často reflektuje. Přemýšlíme-li o tom, proč je tato činnost pro žáky lákavá, ale také užitečná, jedno z vysvětlení nalezneme u Josefa Valenty. Ten se zabývá dramatickou edukací žáků i pedagogů dlouhá léta a říká: „Člověk je živočich, pro nějž je evolučně výhodné vytvářet vlastním jednáním virtuální realitu. Je to nesporně jeden z principů, který člověku umožnil, aby jako druh zatím leccos přežil a kamsi se stále rozvíjel. Ale opustíme-li pole evoluční výhodnosti takového jednání, pak musíme též ještě konstatovat další: Schopnost scénovat fiktivní realitu je pro člověka výhodná nejen evolučně, nýbrž velmi konkrétně sexuálně či zase mrzce materiálně, ale též je vzrušující, zábavná, obsahuje prvek kreativity a hry, má kompenzační funkci, či terapeutický potenciál atd. A dokonce může být tato schopnost užitečná nejen pro nás, ale i pro jiné lidi...“ (*Valenta in Komzánková, Slavík, 2009 s. 58*) Schopnost scénovat využíváme i u animace. Zásadním rozdílem však je, že objektem dramatické hry nejsme my či žáci v rolích herců, ale animované objekty, kterým vdechneme život. Tento posun umožňuje žákům uplatnit osobní zkušenosti, ale zůstat přitom v lehkém distancu. Je výhodný především ve větších žákovských skupinách a u žáků v období dospívání. Také to odpovídá více konstruktivní složce zážitku, jak o ní píše J. Slavík. Jako příklad takového přístupu uvádí koncepci DBAE (Discipline Based Art Education) a říká: „Výhodou všech pojetí typu DBAE je zřetel ke specifčnosti určitého typu umělecké tvorby.“ (*Slavík, 1997, s. 64*) Pro každého pedagoga, který svůj styl ladí tímto směrem, je animace velmi vhodným prostředkem. Prožitková složka výuky je při animaci oslabena technologickou náročností. Platí však také že: „Pod vlivem zadaného námětu a úkolu je žák nejprve postaven do expresivní tvůrčí situace. Z nesnází a konfliktů, které se přitom objevují, pak vyrůstá logicky snaha po reflexi.Napětí mezi expresí a její doprovodnou komunikací je přirozeným motivem pro dialogy ve skupině žáků a žáků s učitelem.“ (*Slavík, Praha, 1997, s. 64*) Tedy ani prožitkové a expresivní komponenty zážitku nejsou zcela pomínuty. Pátráme-li tedy, jaký druh zážitku animací žákům poskytneme, docházíme k tomu, že toto všestranné umění

poskytuje stejně všestranné druhy zážitků a záleží jen na nás, jak budeme výukovou situací stavět, zda s větším příklonem ke konstrukci, či k prožitku.

3.2.2. MOTIVACE ŽÁKŮ K ANIMACI



Obrázek 31 a 32 Žáci při první animační studii s keramickou hlinou na téma Příšera

Obava z toho, že žáci nebudou motivováni k animaci, není na místě. Hledáme-li oporu v odborné literatuře, nalézáme ji např. u H. Hazukové v samotné didaktice VV. V kapitole *Nálezy výzkumů tvořivosti a pedagogické zvládnání krizových momentů ve výtvarných aktivitách dětí a mládeže* a to v části věnující se žákům v období formálních operací, tedy prepubescence a pubescence, což odpovídá cílové skupině žactva 2. stupně ZŠ a odpovídajících ročníků víceletého gymnázia. Zde nacházíme doporučení pro výtvarné činnosti této věkové skupiny. Např.: „Nalézt takové úkoly, které se nebudou zdát příliš jednoduché, ale na úspěšné řešení většina žáků dosáhne. Je zřejmé, že učitel může do určité míry žákům úspěch nebo uspokojivý výsledek... umožnit.... Někdy se na něm podílí technika, jindy možnost spolupráce více žáků na totéž téma,.....“ (Hazuková, 2010, s. 105) Dalším doporučením je: „ Vybírat takové činnosti, které jsou svým zadáním relativně nové, zajímavé.....a zároveň nevyžadují velké množství předchozích výtvarných znalostí, zkušeností, dovedností.“ (Hazuková, 2010, s. 105) Toto kritérium animace splňuje cele. Její možnosti výtvarného projevu jsou tak široké a použití výtvarných technik tak neomezené, že lze motivovat žáky k volbě materiálu na základě znalosti jejich možností. Samozřejmě toto autorka dále zpřesňuje a jako možné technické prostředky uvádí fotoaparát a počítačové programy. V neposlední řadě nám animace umožňuje: „ Nabízet instrumenty techniky a

pravidla hry, které neumožní přílišné soustředění na naturalistické detaily, popisnost. Pracovat častějis náznakem, nadsázkou, využívat širší škály nejen materiálně technických, ale i dalších výtvarných prostředků (výtvarných elementů, jejich vztahů, přístupů k tvorbě).“ (Hazuková, 2010, s. 105) V neposlední řadě zde autorka zmiňuje i vhodnost realizace projektů integrujících další disciplíny – předměty, vzdělávací okruhy a dále také vhodnost podpory týmové práce. Obojí animace také nabízí. Vidíme tedy, že s animací bychom měli u žáků uspět a neměli bychom mít problém je k této práci zmotivovat.

3.2.3. ANIMACE JAKO TECHNIKA VÝTVARNÉHO PROJEVU

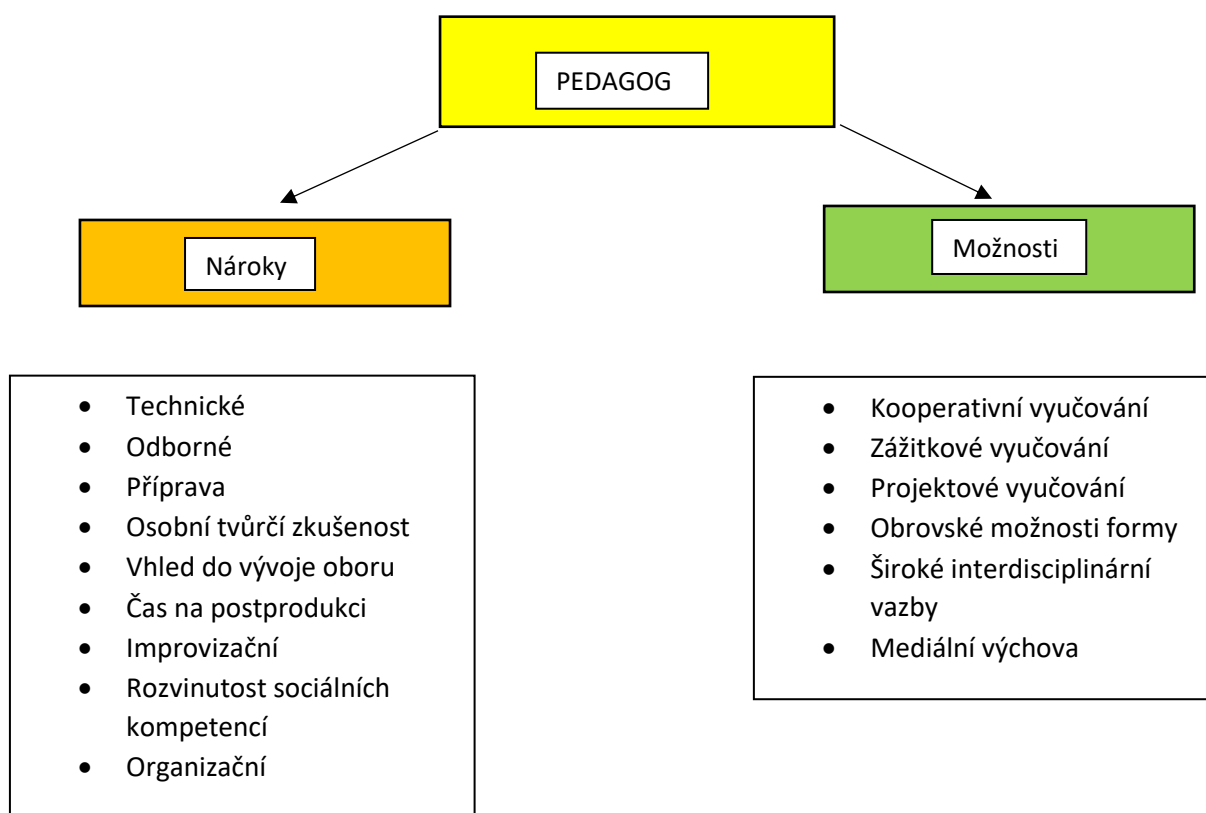
Tak jako žádnou techniku žáci nezvládnou při prvním setkání s ní, tak ani tuto. Je třeba mít na mysli, že pronikání do zákonitostí tohoto výtvarného vyjadřování musí být pozvolné. Je třeba začít od naprostých základů a postupovat ke složitějším tvarům. Každého jen trochu zkušeného pedagoga proto nutně napadne, že bude třeba na animaci vyčlenit větší časový úsek a začne mít pochybnosti, zda je to možné. Když si však uvědomíme, že při této práci uplatňují žáci i jiné výtvarné dovednosti, zákonitosti a techniky, můžeme ji použít jako rozšířený nástroj edukace.

Pro pochopení základních principů stop motion animace je proto možné využít i dokumentárních možností tohoto média. Například vznik nějakého land artového dílka na školní zahradě, které bude časem podléhat zkáze, jež může být zaznamenávána, včetně jeho zániku. Já jsem např. využila časosběrné možnosti pookénkové metody k záznamu akční malby svých žáků. Při obdobných činnostech jsem se totiž dříve setkávala se situací, že žáci reflektovali svou práci např. slovy: „ Tam, jak to bylo jen takový cákaný, ještě než Honza udělal tu červenou, to bylo hodně zajímavý.“ Nebo „ Měli jsme dřív skončit.“ a podobně. Žáci se snažili popsat již zaniklé části tvorby. Animace vzniku více umožňuje vracet se v reflexi práce k jednotlivým fázím. Také jsem si ověřila, že pokud jsou žáci vtaženi do dění nějaké tvorby, neregistrují vždy všechny okolnosti. Takto se snáze vracejí a upamatovávají se na celý průběh. Pookénkový záznam pracuje s časovou zkratkou, což je velká výhoda. Umožňuje také žákům reflektovat i průběh a nejen výsledek práce i jiných týmů, než v kterém byli sami. Takto vzniklý film ještě samozřejmě není animací, kterou jsme vytvářeli záměrně. Popírá totiž to, co jsem opakovaně již řekla, že animace nezachycuje realitu. Ale

je dobrým nástrojem k pochopení techniky stop motion animace. Jako u každé techniky, je třeba se zbavit strachu z ní. A protože systémy naší současné výuky žáků již dávno neprobíhají středověkými formami, tedy předáváním jednoho vyhraněného řemesla, ale spíše společnou cestou za poznáním, nemusíme se bát, že sami „to“ málo umíme na to, abychom „to“ mohli učit. Stále je „to“ především vizuální řeč, kterou žáky učíme mluvit a číst v ní. A jestli si k tomu vezmeme za nástroj tužku, štětec, nebo kameru, to už je méně rozhodující. Vždycky budeme pracovat s pojmy jako kompozice, barva, světlo, modelace prostoru, narativ, znak, symbol, vizuální sdělení, výraz a další. I zde se tedy můžeme opřít o oborové kompetence, které máme. Pak stačí, abychom jako pedagogové techniku párkrát prověřili svou vlastní výtvarnou hrou, což děláme u jiných technik zcela běžně, a velmi rychle zjistíme, jaké jsou její možnosti.

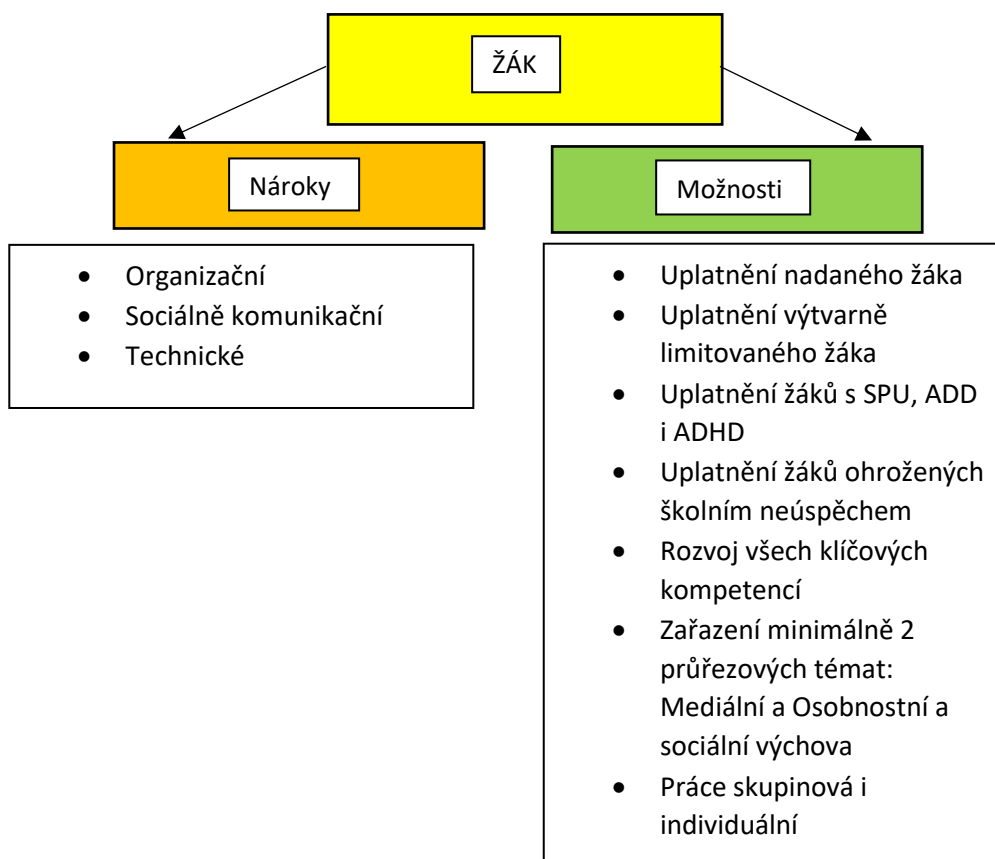
3.2.4. S ČÍM POČÍTAT?

V diagramu níže uvádím nároky, které animace na pedagoga klade, a také možnosti, které mu k jeho práci nabízí.



3.3. ANIMUJÍCÍ ŽÁK

Animující žák je doprovázen pedagogem. Ten předvídá možná úskalí a žáka podporuje. Proto není nutná větší argumentace, vše podstatné již bylo řečeno. Následuje tedy shrnutí nároků na žáka a možností, které mu animace ve výchovně vzdělávacím procesu nabízí.



3.4. NEJČASTĚJŠÍ ÚSKALÍ ANIMACE VE VÝUCE VV

U každé látky, tématu, techniky je největším úskalím **formalismus**. Vzhledem k technickým nárokům může animace svádět získávat uspokojení ze zvládnutí samotné technologie. Rizikem pak je mělkost zobrazovaného tématu, či neřešená výtvarná hodnota zpracování. Předejít se tomu dá v zásadě třemi způsoby. Prvním z nich je dostatečný trénink techniky na drobných etudách bez akcentace výtvarné hodnoty, ale se zdůrazněním, že se jedná o cvičení pro zvládnutí technologie. Druhou možností je předvídavost pedagoga, který, má-li dostatek

zkušeností, včas odhalí úskalí a zakročí při vznikající technické chybě tím, že žákům pomůže nalézt optimálnější řešení. Ti se pak mohou více soustředit na samotné výtvarné vyprávění děje. Třetí možnost, která se mi osobně velmi osvědčila a používám ji proto nejčastěji, předpokládá akceptaci toho, že naše vzniklé animace vždycky ponese znaky chyb animátorů začátečníků i neprofesionálního vybavení. Pak můžeme nedostatky použít jako prostředek k učení technice. Pracujeme tak s chybou ve formativním smyslu. Při samotné práci proto žáci nemají tak velké obavy z nezvládnutí techniky. Z mé zkušenosti navíc plyne, že s každým dalším filmečkem technických chyb ubývá. Žáci nestresovaní strachem z chyby se také více zabývají obsahem i formou a obojí lépe reflektují.

Technické chyby, kterým lze snadno předejít, jsou především třas obrazu, nestálá světelná intenzita, neostrost fotografií, cizí předměty či ruce v záběru, kompozice záběru. Začnu od konce.

Kompozici záběru je třeba s žáky zkontrolovat. Z mé zkušenosti vyplývá, že se děti řídí více pohledem na realitu, jež je trojrozměrná, a výsledná fotografie ji pak výrazně zkresluje. Proto je dobré s nimi před započítím focení diskutovat o tom, zda opravdu využijí celé zabírané pole, nakolik budou vidět detaily, atp. Jinými slovy: „Já vím, že vy víte, že to tam je, protože jste to vytvořili. Uvidí to ale i divák, který to neví?“ Nazývám to principem zjevnosti.

Cizí předměty a ruce animátorů v záběru, případně stíny, jsou naprosto běžným úskalím a zcela se jim nevyhneme nikdy. Stačí je mít na paměti a občas připomenout, že máme nějaké animační pole, které by mělo být chráněno.

Neostrost fotografií vzniká z více důvodů. Pokud žáci fotí se zapnutým automatem ostření, může se jim lehce stát, že při pohybu ruky animátora před objektivem se fotoaparát přeostří. Je-li fotograf netrpělivý a hned mačká spoušť, nedojde k opětovnému zaostření. Dalším důvodem bývá změna plánu, ve kterém se děj odehrává. Pohybující se figury se přesunou více vpřed či vzad a fotograf zapomene přeostřit. Pojímám jmenovatelem těchto nedostatků je zaujetí žáků samotnou animací a spěch, netrpělivost, těšení se na výsledek. Je dobré jim zdůraznit, že spěchem si svou práci kazí.

Nestálá světelná intenzita se nedá ovlivnit při focení v exteriéru. Tam ji však vnímáme více jako přirozenou. V interiéru je rozhodně vhodnější zvolit umělé světlo k vytvoření stálejších světelných podmínek. V učebně totiž při zaujetí prací málo vnímáme měnící se světelné podmínky venku, na fotografiích je to pak ale patrné hodně a film nepříjemně bliká.

Třas obrazu, který vzniká pohybem fotoaparátu při mačkání spouště, můžeme minimalizovat i pokud nedisponujeme profesionálnějším vybavením. Dobrým pomocníkem pro fixaci fotoaparátu je papírová samolepící páska, která dobře fixuje a zároveň

nezanechává stopy lepidla. Moji žáci však úspěšně používali i keramickou hlínu, oboustrannou lepenkou zafixované drobné amatérské stativy a jiné prostředky. Profesionálnější řešení je samozřejmě možnost propojení a ovládní přes počítač.

Samostatnou kapitolou by jistě byla volba tématu. Té se však zde nebudu věnovat zcela záměrně, a to proto, že ji my pedagogové řešíme vždy, ať už budujeme jakoukoliv herní situaci pro naše žáky. Domnívám se tedy, že jsme v tom poměrně zblhlí, a tudíž nám zde hrozí stejná nebezpečí, jako u jiných technik a úkolů. Osobně se držím dvou pravidel. Zaprvé, že v jednoduchosti je síla! A zadruhé se snažím, aby téma, které se rozhodnu s žáky v animaci realizovat, pro ně nebylo zcela cizí. Tedy buď jsme se mu již věnovali vícekrát, nebo vyhradím dostatek času na dramatické hry, myšlenkové mapy, diskuzi a další způsoby, jak téma otevřít a začít o něm přemýšlet.

Mnohým úskalím se dá dobře předcházet pečlivou přípravou. Nemyslím tím pouze nás pedagogů, předpokládám, že ta je samozřejmostí. Především jde o přípravu animačního pole. Je dobré motivovat žáky k soupisům rekvizit, předvídání průběhu natáčení a případně i drobnému zkoušení průběhu focení, aby se odhalila možná rizika.

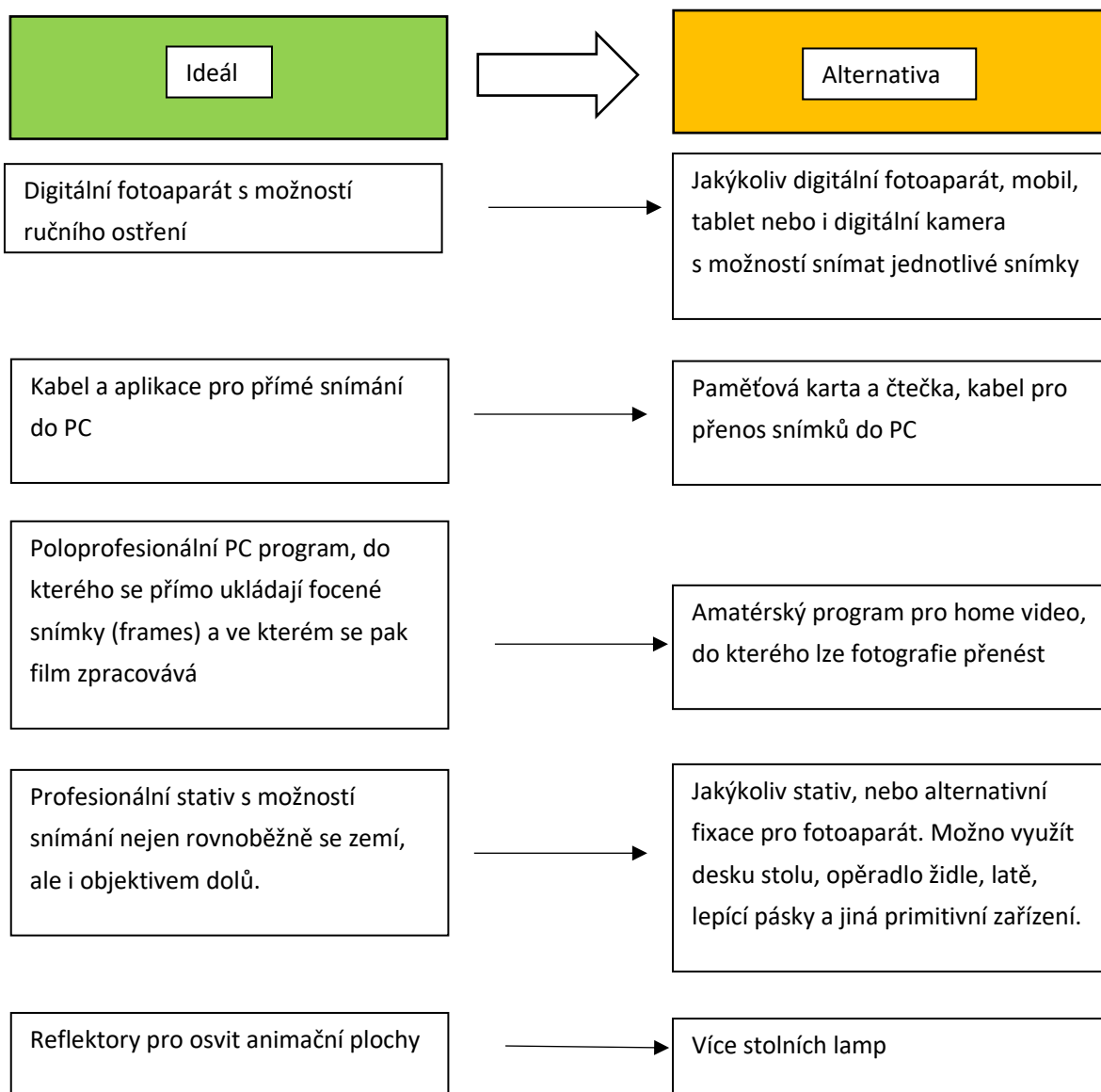
4. ANIMACE VE VV

4.1. TECHNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ PRO ANIMACI VE VÝUCE

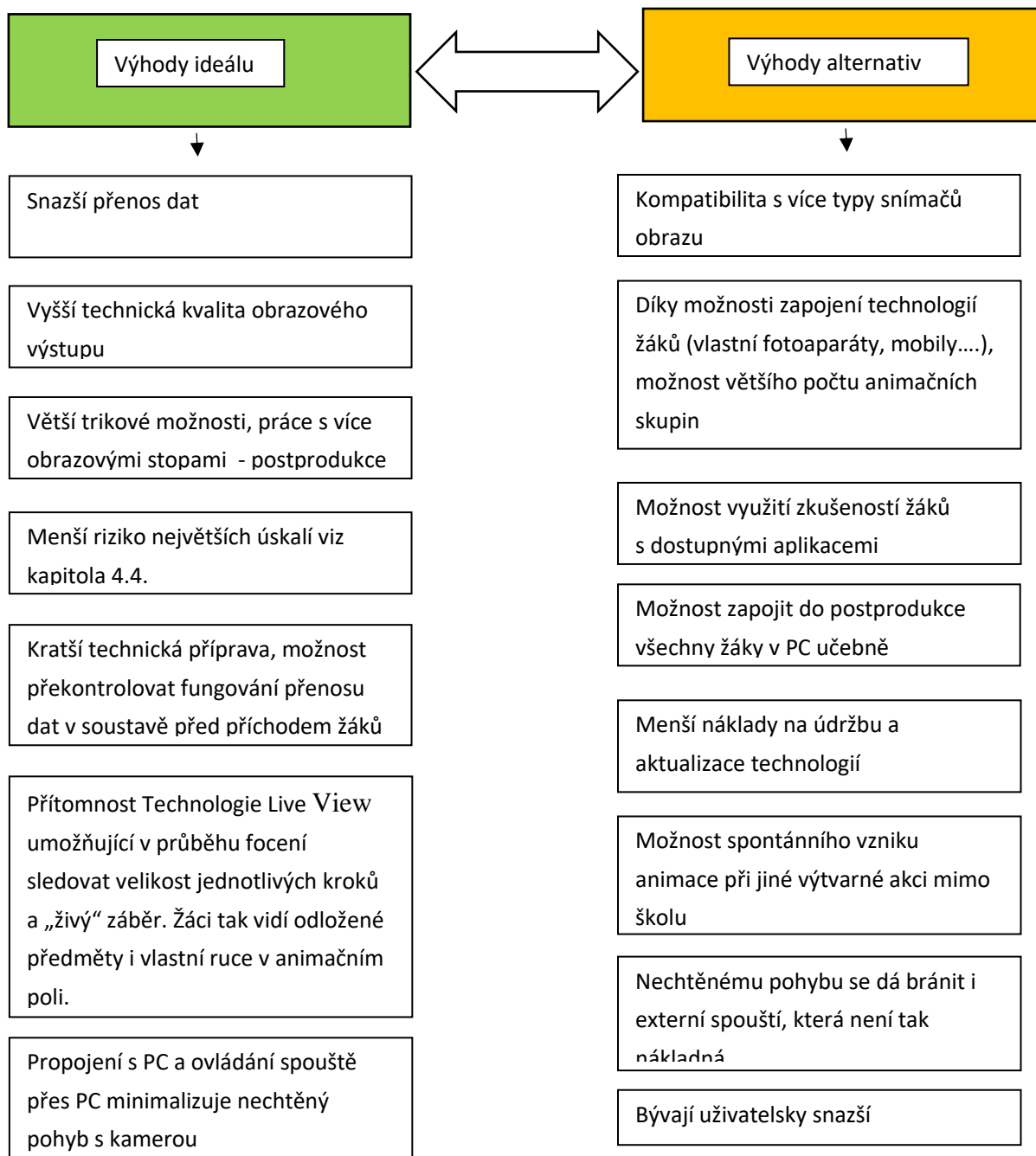
Platí jistá přímá úměra mezi kvalitou výstupu a kvalitou použitých programů a dalších technických prostředků. Osobně bych ji však nepřeceňovala. Při malbě s žáky také nepoužíváme profesionální oleje či šepsované plátno, a přece mohou žáci malovat a dosahovat dobrých výsledků a především dobré výukové cesty, která mění jejich myšlení a nahlížení. Tedy ani zde není třeba přeceňovat nutnost kvalitního vybavení. Spíše bych to viděla jako bonus pro pedagoga, protože čím má vybavení profesionálnější, tím má animaci s žáky snazší.

Profesionální programy jsou pro běžné státní (tím spíše základní) školy hůře finančně dostupné. Konzultovala jsem možnost pořízení takových programů pro školu, kde učím. Vedení školy, ačkoli dobře chápalo přínos pro žáky i využitelnost a nepovažovalo takovou investici za zbytečnou, nenalezlo zatím v rozpočtu školy na ni prostředky. Díky tomu jsem objevila další možnosti. Většina profesionálních programů má verze zdarma na rok, nebo verze s výraznou slevou či zcela zdarma pro školy. Hodně zde záleží na angažovanosti pedagoga a schopnosti takové zajištění vyjednat.

V diagramu níže představuji ideální vybavení (profesionální a poloprofesionální) a k němu přiřazuji možné alternativy (laické, amatérské).

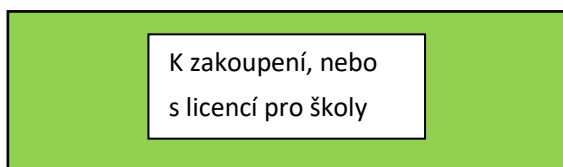


Než se však pedagog začne rozhlížet po profesionálnějších vybavení, není na škodu začít s volně stažitelnými programy nebo programy, které jsou běžnou součástí školského softwaeru, např. Windows.



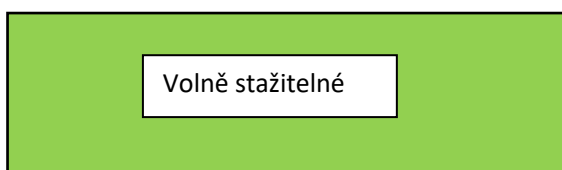
Nevýhodou kvalitnějších a složitějších programů je, že většina tíhy postprodukce leží na pedagogovi. Nejen proto, že pravděpodobně bude program jen v jeho počítači, ale i pro náročnost obsluhy. Jednodušší free technologie umožňují zapojit do všech fází animace více žáky a využít tak i jejich zkušenosti.

Technologie, které máme k dispozici:



Dragon frame	Pro přímé focení propojením PC a fotoaparátu s fcí. Live View
Stop motion pro	Pro přímé focení propojením PC a fotoaparátu s fcí. Live View
Animator HD	Pro přímé focení propojením PC a fotoaparátu s fcí. Live View
Single frame	Pro přímé focení propojením PC a fotoaparátu s fcí. Live View
Adobe Premiere Pro	Pro postprodukci v PC
Adobe Premiere Effests	Pro postprodukci v PC
Pinnacle studio	Pro postprodukci v PC (existuje i free verze)
Zoner Photo Shop X a 18	Pro velmi jednoduchá videa z fotek v PC

Ve všech těchto výše uvedených případech lze přidat i alespoň jednu zvukovou stopu.



Video FX	Pro Android nebo účet Google
Viva Video	Pro Android nebo účet Google,
Viva Video Pro	Pro Android nebo účet Google,
Video Show	Pro Android nebo účet Google,
Power Director	Pro Android nebo účet Google,
Power Director 15	Pro PC
IMovie	Pro Mac, iPad, iPhone
Pivot Animator	Pro PC
Winows Movie Maker 2.6	Pro PC
Video Memories	Pro PC i mobilní zařízení
Video Star	Pro iPhone, iPad

Postupem času každý pedagog zjistí, že principy ovládání jsou velmi podobné. I pokud nemůže škola zakoupit kurzy ovládání těchto programů, nahradí je velmi dobře tutoriály, které jsou volně dostupné na internetu. Jak jsem si ověřila v rozhovorech s profesionálními

animátory, i oni je využívají mnohem více než kurzy. Jejich nespornou výhodou je možnost přeskokovat části, které již ovládáme, a opakovat ty části video návodu, které se učíme.

Nemá-li žák možnost stahovat data do PC (např. z důvodu nekompatibility) je možné data sdílet za pomoci účtu Google nebo se mi velmi dobře osvědčilo chráněné prostředí Edmodo. Zde je možné vytvářet skupiny a pedagog rozhoduje o členech těchto skupin a má plnou kontrolu nad obsahem. Prostředí je velmi intuitivní a připomíná některé sociální sítě. Děti se v něm pohybují bez potíží.

4.2. POSTUPY PRÁCE S ŽÁKY, ANEK JAK TO ZVLÁDNOUT

4.2.1. ZÁKLAD JE ORGANIZACE, PLÁNOVÁNÍ A PŘÍPRAVA

Organizace zahrnuje:

- uspořádání učebny tak, aby si jednotlivé animační skupiny nevstupovaly do animačního pole a neměnily si vzájemně podmínky.
- dobrou volbu členů animačních skupin dle znalosti žakovského kolektivu. Ne vždy je dle mých zkušeností výhodou ponechat žáky ve skupinách podle vzájemných sympatií. Násilné dělení však také není ku prospěchu. Tento okamžik vyžaduje dostatek pedagogického taktu.
- dělení úloh, funkcí, práci s členy animačních skupin.
- důsledné vedení žáků k plánování a přípravě.

Plánování obsahuje:

- práci na tématu, brainstormingy.
- výběr animační techniky.
- kreslení či psaní storyboardu nebo jiných forem návrhů.
- soupisy rekvizit a pomůcek.

Připravit je nutné:

- technické zázemí a odzkoušet ho.
- všechny pomůcky a rekvizity.

- animační figury a pozadí.
- možnost uschovy nedokončené animace např. v kabinetě. Předem zajistit přenositelnost.
- prostředky pro sdílení nebo stahování dat.
- alespoň jeden PC s programem pro postprodukcí.
- fotografickou a světelnou soustavu.

Čím preciznější jsou tyto fáze, tím větší je klid na samotnou animaci. Protože nejen z mých zkušeností, ale i ze zkušeností např. animátorů z Metaculture (věnují se animačním dílnám pro školy, viz kapitola 3.1.), tyto fáze žáci považují za méně záživné, je tedy dobré je v nich podpořit, motivovat a dopomáhat. Vhodné jsou k tomu drobné animační hry, které sytí touhu po animaci a tlumí nedočkavost.

4.2.2. OD NEJSNAŽŠÍHO K NÁROČNĚJŠÍMU

První optické zákonitosti poznávají žáci 2. stupně ZŠ ve vzdělávací oblasti Fyzika v učivu o světle a optice. Zde lze zkonstruovat velmi jednoduché zařízení, viz obrázek č. 33 a č. 34. **Cameru obscuru** je také možné využít k demonstraci základů perspektivy. Žáci v ní dobře vidí linie rovnoběžek a sbíhání do úběžníku, převedené z prostoru do plochy.



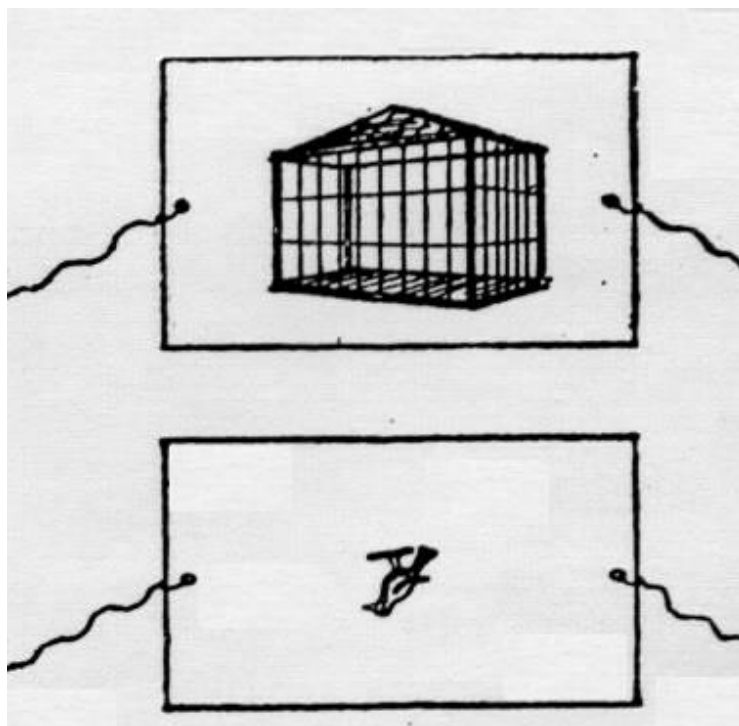
Obrázek 33 a 34 Cameru obscuru lze snadno vyrobit z krabice a průsvitného papíru

I **Laternu magiku**, jako další ještě nepohyblivé zařízení můžeme dobře využít k přípravě dětí na animaci. Zdrojem světla může být baterka, obrázek dětmi malovaný na fólii mohou jednoduše promítat skrz lupu na stěnu učebny. Při této práci si žáci dobře uvědomí ohniskovou vzdálenost, tedy souvislost mezi velikostí a ostrotí promítaného obrazu. Stejná

pravidla platí při snímání, i když si to díky mechanice současných fotoaparátů málo uvědomujeme.

Jen krůček od pohybu je drobná hračka, která již zajistí dětem první hmatatelný zážitek stroboskopického efektu. Rychlým kroucením šňůrek se dva nespojitě obrázky iluzivně spojí. Děti vidí ptáčka v kleci.

S žáky lze vymýšlet další varianty jako např. jablko na misce, ale i mnohem ztřeštěnější.



Obrázek 35 Iluze vytvořená stroboskopickým efektem – pohyblivý obrázek

Stroboskopický efekt lze také dobře žákům demonstrovat na **pohyblivém obrázku** či flipbooku. První z nich se vytvoří jen ze dvou polí. Kresba je jednoduchá, např. obličej, jednoduchá figurka, kde obě kresby leží na stejném místě, ale nejsou totožné. Horní obrázek se rohem namotá na tužku, kterou se pak rychle pohybuje tam a zpět. Opakované rozbalování a zabalování horního obrázku vytváří iluzi pohybu. Pro pohyblivý obrázek je vhodný běžný měkký kancelářský papír.



Obrázek 36 Stroboskopický efekt vytvořený žákem 6. ročníku – otvírající se oko

Flipbook je již náročnější. Vyžaduje vytvoření malé knížky s jednotlivými fázemi pohybu. Je dobré, aby taková knížka obsahovala alespoň 30 stran. Z praxe mohou říci, že tuto techniku je vhodnější netvořit kreslenou. Žáci základní školy nedosahují pro ně uspokojivých výsledků, mají-li knihu nakreslit. Museli by mít velmi dobré kreslířské schopnosti a velkou trpělivost. Lépe jsou na tom studenti středních škol. Obrázky pro knihu ale lze velmi dobře vytvořit jinými technikami, ať už opět v jednoduchých PC grafických programech, nebo koláží, ale i malbou. Důležitá je volba formátu – obdélník na šířku, umístění obrázku k vnější straně a dobré seříznutí hran knihy.



Obrázek 37 Flipbook

Mnohé školy mají ve svých fyzikálních kabinetech zařízení, na kterých jde také stroboskopický efekt dobře demonstrovat. Vlastní-li škola takové zařízení, je to ideální příležitost, jak si žáci mohou v praxi vyzkoušet fungování animace. Lze pak vytvořit náhradní kotouče, či pásy s vlastními kresbami, ale i obrazy vytvořenými digitální cestou, např. v programech malování na PC, a na nich si ověřovat fungování plynulosti takto vytvořené iluze pohybu. Důležité je, aby vznikla pohybová smyčka, čili aby poslední a první obrázek na sebe logicky navazovaly.

Objektová animace je první skutečnou animační technikou. Pro první seznámení s metodou stop motion je asi pro žáky nejvhodnější. Umožňuje nám rozpohybovat v podstatě jakékoliv předměty a tím již transformovat jejich obsah. Velice se mi osvědčily předměty a nástroje z kuchyně. Nejrůznější otvíráky, kleště, vařečky, nože (v případě, že se jedná o ukázněnou žákovskou skupinu) a další, které dostávají role predátorů, a pak například školní sešity a jiné pomůcky jako role obětí. Pedagog se může dobře inspirovat ve Švankmajerově filmu „Možnosti dialogu“.



Obrázek 38 Švankmajer – Možnosti dialogu



Obrázek 39 Reminiscence na Švankmajera – ZUŠ Pohořelice

Začínat je dobré na ploše, protože animaci nekomplikuje gravitace. Objekty se nám nekutálejí, nepadají, neohýbají atp. a postupně s dalším úkolem např. s plastelínou, či keramickou hmotou přejít do prostoru.

Plošková animace nabízí žákům nepřeberně výtvarné možnosti. Pracovat se dá s velmi různorodým materiálem, počínaje klasicky vystříhanými kresbami na papíře, přes fotografie, obrázky z časopisů, ale i s textilem a dalším plošným materiálem, jako jsou knoflíky, krajky, nitě, igelity, ale i přírodní.



Obrázek 40, 41 a 42 Žáci FZŠ Trávníčkova Praha 13 – při ploškové animaci

Pokud žáci pohybují jen v jedné vrstvě, jak to vidíme na obrázcích č. 40, 41 a 42, je nutné jednotlivé části animačních figur fixovat drobnými kuličkami plastické lepicí hmoty. S takto připevněnými částmi se dá pohybovat, ale přitom nedochází k nežádoucímu pohybu okolních částí.



Obrázek 43 Profesionální animační stůl



Obrázek 44 Improvizovaný animační stůl

Ploškovou animaci je možné dělat i ve více vrstvách. Pak máme na spodní vrstvě pozadí a zadní plán pohybu. Nad tím máme skleněnou desku pro pohyb figur v horním plánu. Profesionální stůl lze nahradit např. konferenčním stolem se skleněnou deskou, nebo sklem v rámu, podloženým v rozích atp. Důležité však je, že nesmíme svítit světlem pouze seshora, ale musíme osvětlit i spodní plán. Pokud bychom to neudělali, figury z horního plánu by vrhaly stín, který by kazil iluzi pohybu po pozadí.

Pixilace žáky obvykle velmi baví. Není statická, nevyžaduje dlouhé sezení. Má však několik úskalí. K ní je třeba již dobře znát princip stop motion animace. Fázování pohybu živého herce je dobré natrénovat. Dle mé letité zkušenosti mají žáci sklon dělat příliš velké posuny mezi fázemi, pohyb je pak trhaný. Při pohybu od kamery nebo k ní, mohou být posuny výrazně větší. Při pohybu od kraje ke kraji záběru, je třeba mít pohyb menší. Nejmenší pohyb snímáme při detailním záběru, větší fáze snímáme při záběru z dálky. Důležité také je přesvědčit žáky, že je zbytečné pixilovat běžný pohyb a je třeba je motivovat k vymýšlení pohybu neobvyklého, jako jsou nejrůznější jízdy snožmo, jízdy v leže, létání díky focení výskoku atp. Výhodou pixilace může být i kombinace s animací objektovou. Herec se pak dostává do interakce s neživými objekty, které se mu stávají hereckými partnery.



Obrázek 45 Žáci FZŠ Trávníčkova Praha 13 – při snímání pixilace

Kombinace technik je tou nejtvůrčivější součástí animace. Animovat lze malbu, kresbu, ale i mouku či písek, bláto, štěrk, listí, krátce vše, co nás s žáky osloví. Důležité je, aby se pohyblivý obraz nestal samoúčelným. Stále je třeba mít na paměti, že animací vytváříme fikční svět a transformujeme obsah běžně chápaný do nového kontextu. Stále by nás ve výtvarné výchově měla zajímat kvalita vizuální metafory.



Obrázek 46 Sekvence z animace studentů gymnázia na téma živly

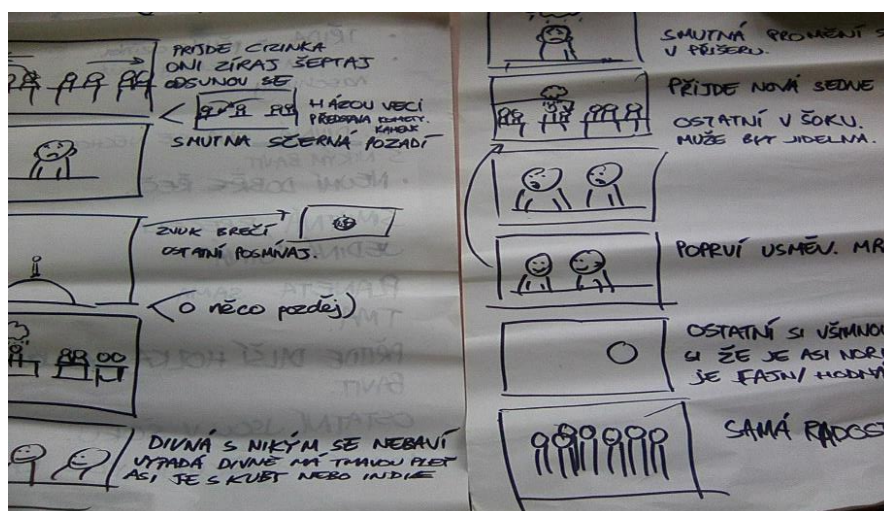
4.2.3. OD NÁPADU K REALIZACI

Praxí jsem si ověřila, že neexistuje přesně stanovitelný a na všechny žákovské skupiny aplikovatelný postup, jak natočit ve škole animaci. Zde je třeba vycházet ze znalosti žákovské skupiny a z cílů, které si klademe v naší výukové jednotce.

Obvyklým postupem, který kopíruje práci profesionálních animátorů je:

- Téma
- Nápad
- Volba techniky
- Brainstorming
- Storyboard
- Příprava
- Animace
- Postprodukce
- Prezentace

Na SŠ jsou již obvykle žáci schopni i samostatně kreslit storyboard. Mladším žákům ZŠ storyboard činívá potíže. Zaměřují ho často s komiksem. Dobrým řešením bývá situace, kdy dospělý kresebně a slovně zaznamenává nápady žáků. Je třeba se jich u toho stále ptát, zda to odpovídá jejich představě. Opakovaně se mi stalo, že po několika okénkách žáci pochopili míru kresebné zkratky a ve storyboardu pokračovali sami. S mladšími žákovskými skupinami často storyboard vynechávám.

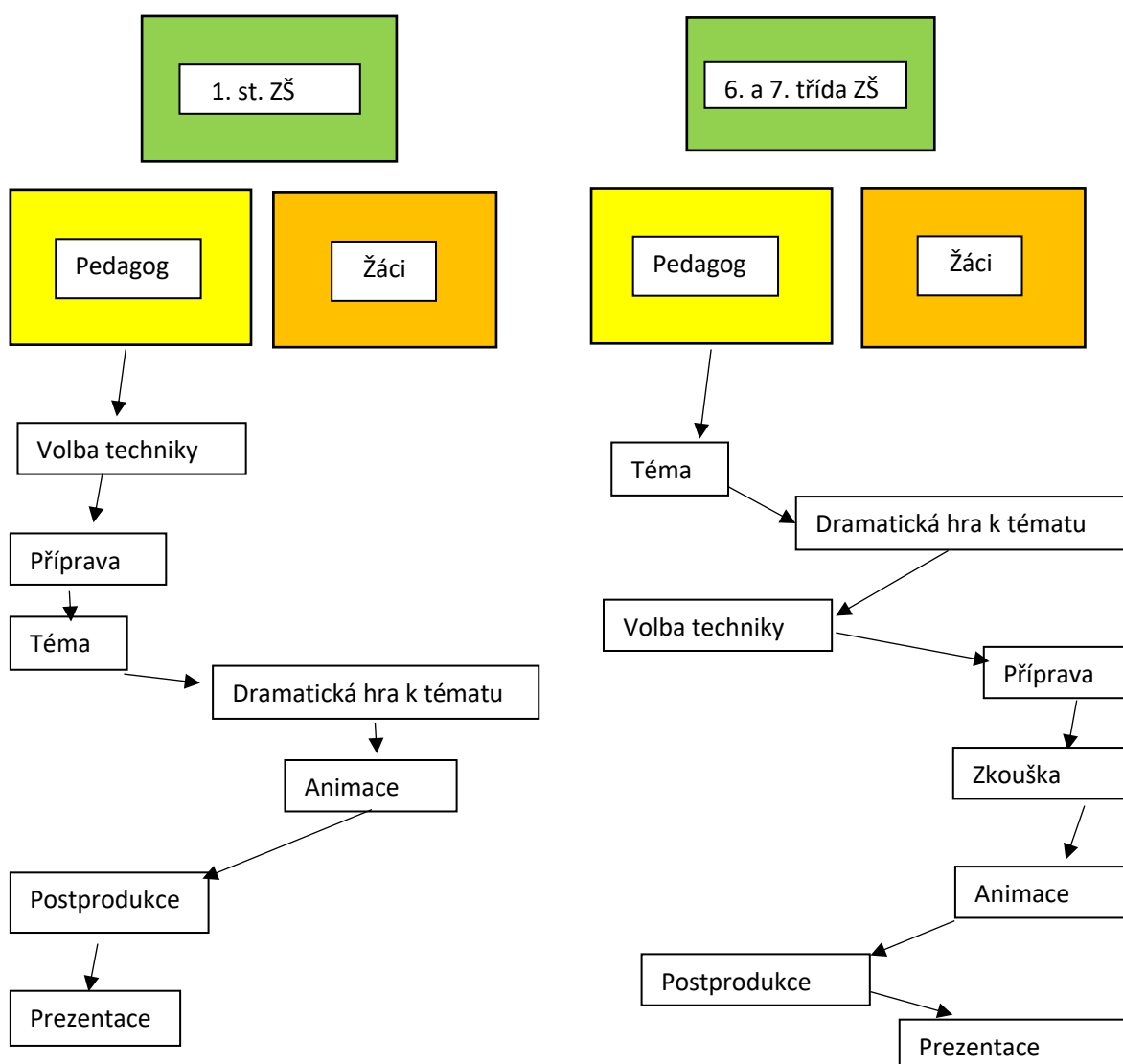


Obrázek 47 Storyboard kreslený M. Carringtonem na základě nápadů našich žáků

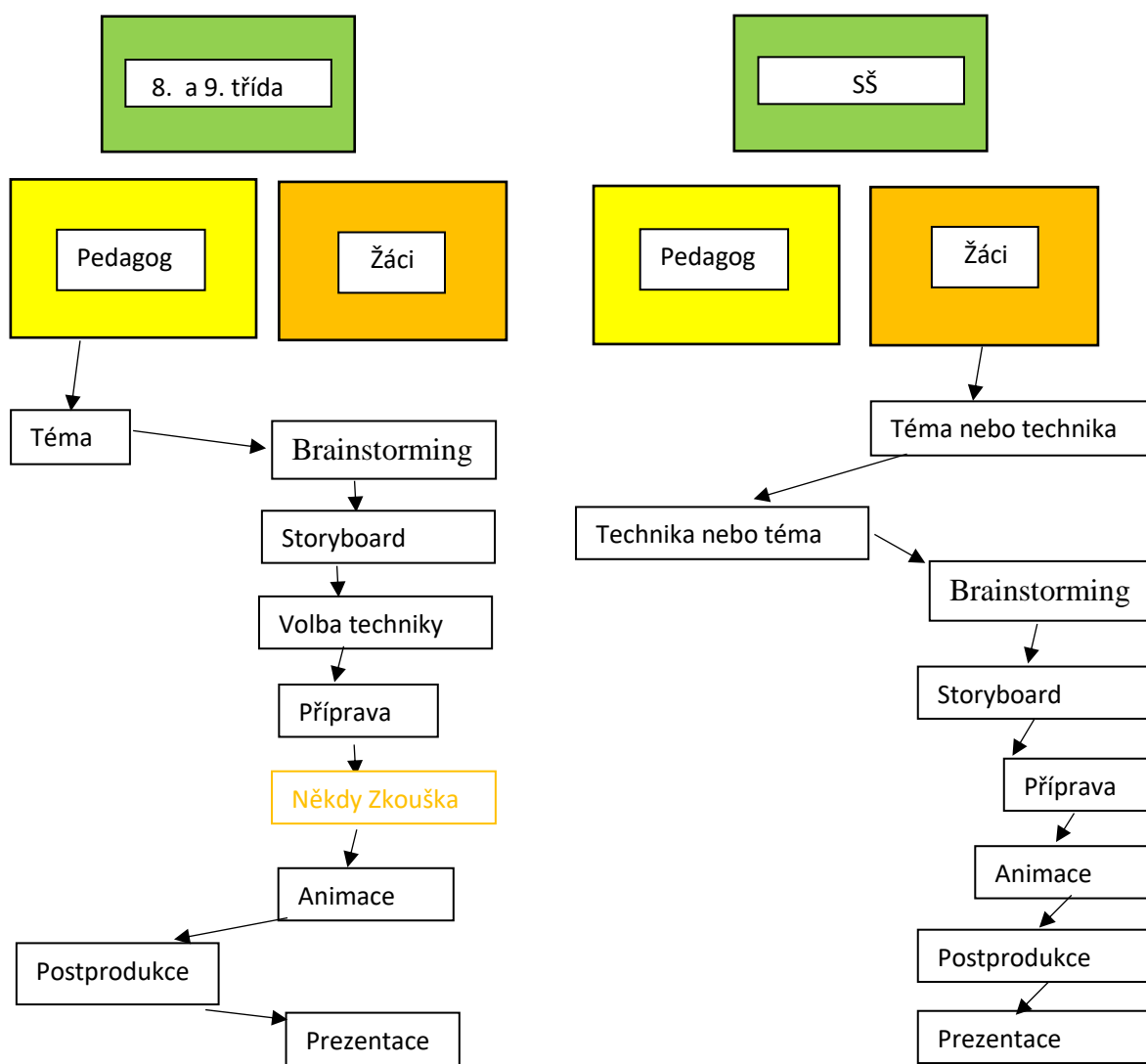
Dějové linky je dobré udržet prosté a zaměřit se na výtvarný výraz. Možnost improvizace v průběhu animace bývá pro děti prospěšná. Je to stejný princip jako s malbou. Někdy aplikuji trochu divadelní postup, a tím je zkouška. Děti si připraví vše, co si myslí, že budou potřebovat, a pak si animaci vyzkoušejí na nečisto bez snímání fotoaparátem. Průběžně si poznamenávají, co jim ještě chybí, nebo nápady, které u toho dostaly. Zkouška také velmi nenásilně vytrídí role v animačním týmu. Rychle se ukáže, kdo je na co šikovný a čeho se kdo ujme.

Čím jsou děti mladší, tím více složek procesu přejímám na sebe já jako pedagog.

Pak postup vypadá takto:



Na všech diagramech dobře vidíme, jak s věkem přibírají děti více částí celého procesu. Také je tu ale dobře patrné, do jaké míry se volba tématu přizpůsobuje technice animace a naopak. Čím jsou děti menší, tím spíše volíme nejdříve techniku a teprve pro ni téma. S přibývajícimi kompetencemi našich žáků můžeme volit techniku podle tématu.



Další diagramy ukazují pokračující přejímání celého procesu animace žáky, ale také i nadále měnící se závislost techniky na tématu. U žáků v posledních ročnících ZŠ se mi osvědčilo nabídnout téma a animační techniku navrhnout až po vzniku nápadu. Pokud bychom to udělali obráceně, vystavujeme se většímu riziku bezbřehého hýbání předměty bez jasné

obsahové myšlenky. Oproti tomu na střední škole (myšleno žáci starší 15 let) mohou pod vedením pedagoga přebrat prvotní impulz více studenti. Pokud je impulzem od studentů technika, pak se mi osvědčilo, když téma doporučí pedagog. Naopak přijdou-li studenti s tématem, je dobré, když techniku nabídne pedagog. Stále zde platí, že tato vazba mezi tématem a technikou vyžaduje určitou míru zkušenosti a předvídavosti pro optimální volbu výrazových prostředků. Zde zůstává výhradní postavení pedagoga neoslabeno. V diagramech sledujeme oslabování pedagogovy organizační úlohy, nesmíme však oslabit jeho úlohu průvodce. Je to stále on, kdo žáky vede, směřuje, radí jim a napomáhá v celém průběhu práce.

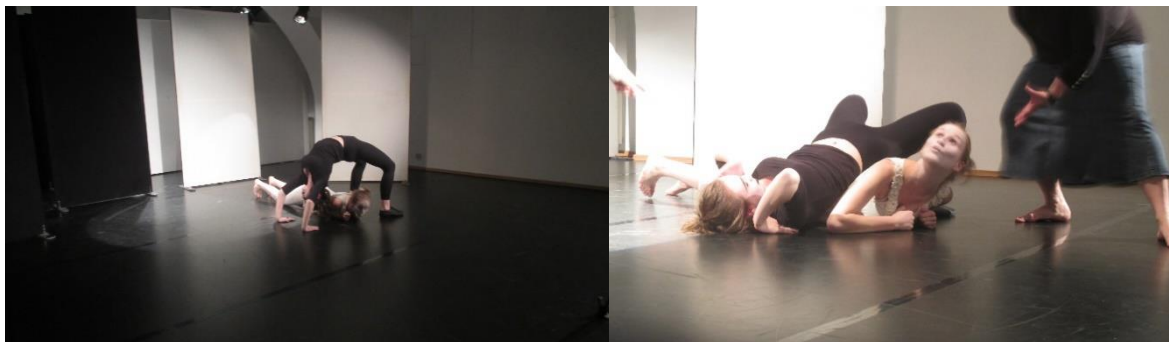
Všechny tyto závěry jsem učinila během dlouhých let animování s žáky, ale i na základě rozhovorů s pedagogy ZUŠ a animačních kurzů. Naše poznatky se překvapivě shodovaly.

Výsledkem animace není jen film, ale především výrazně aktivizovaný žák s široce se rozvíjejícími kompetencemi.



Obrázek 48, 49 a 50 S žáky jsem absolvovala animační víkend s Metaculture - při animaci, prezentaci a dabingu

5. ZROZENÍ BARVY, VLASTNÍ FILM



Obrázek 51 Z natáčení pixilované části mého filmu

5.1. VOLBA TÉMATU

Pro vlastní animovaný film jsem si jako téma vybrala teorii barev. Barvy jsou častým nástrojem reklamního marketingu, pracují s nimi psychologové, návrháři všeho druhu, umělci a také příroda. Jsme jimi obklopeni, a ať si to uvědomujeme či ne, barvy k nám promlouvají a působí na nás. Barvami se naši žáci snaží sebevyjádřit při mnohých výukových situacích. Vědomá práce s jejich působením může žákům pomoci při následném čtení obrazných sdělení. Chápu „..... barvu z hlediska diváka jako barevný vjem a z hlediska výtvarné činnosti jako výrazový prostředek, jehož možnosti musíme poznat, máme-li kultivovat cítění dětí pro barvu.....“ (Brožek, 2009, s. 4)

Toto téma nalezneme v RVPZV v podobě učiva rozvíjejícího smyslovou citlivost: „Prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury – jejich jednoduché vztahy (podobnost, kontrast, rytmus), jejich kombinace a proměny v ploše, objemu a prostoru.“ (online, <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>, 15. 5. 2017) Jedním z pilířů výtvarné výchovy je ověřování komunikačních účinků. Při reflexích s žáky se často dostávám do situace, kdy žák není se svou prací spokojen, protože barevně nevyjádřil, to co chtěl, případně proto, že jeho spolužáci jeho výtvarné sdělení čtou jinak, než jak zamýšlel. Děti si dle mé zkušenosti velice dobře uvědomují, že barva je nositelkou emocí podobně jako hudba. Bývají si rovněž vědomy, že vnímání barev je subjektivní, tedy

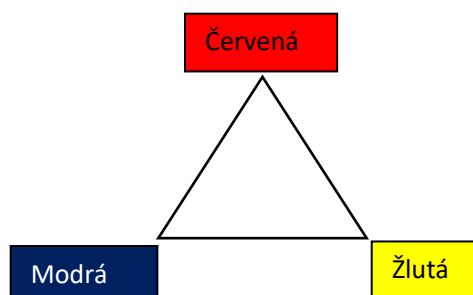
závislé na míře barvocitu a psychologických okolnostech. Dokonce mají i určitou míru předporozumění. Tuší, že řeč barev může být ovlivněna historicky, sociokulturně, zvykově, ale i módními vlivy. S autorem „Úvodu do výtvarné teorie barev“ souhlasím v názoru, že: „...výbušnému rozvoji všeobecného zájmu o barvu zůstávala a dodnes zůstává všeobecně vzdělávací škola mnoho dlužna.“ (Brožek, 2009, s. 4)

Z praxe vím, že žáci nakládají s barvou a barevnými pigmenty hodně intuitivně. Větší záměrnosti ve svém výtvarném projevu dosahují u prací, kde mají k dispozici předem danou barevnou škálu ať už např. v barevných papírech, nebo při práci na PC. Jiná situace nastává v okamžiku mísení pigmentů a při vytváření vlastních barevných tónů. Zde často společně zjišťujeme, že intuice nestačí. Dětem schází základní povědomí o vzniku barevných tónů, tedy základy teorie barvy.

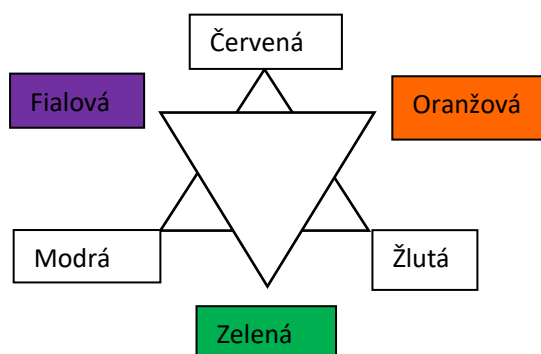
Když se ohlédneme do expertní tvorby, co způsobilo největší převrat v dějinách umění? Co bylo tím okamžikem, kdy se klasické umění přerodilo v modernu? V malbě to rozhodně byli umělci souznící s impresionismem, kteří začali z nejrůznějších důvodů zacházet s barvou nově, jinak. Když vznikala styl malby s používáním čistých barevných skvrn, umělcům zdaleka nešlo jen o potřebu malovat rychle, pro zachycení okamžiku, dojmu, impresie. Mnozí autoři si byli velice dobře vědomi vzájemného působení barev na sebe a také principů, jakým naše oko barvy vnímá, případně skládá ve vjem, není-li schopno rozlišit jednotlivosti. Fyzikální zákonitosti byly popsány, ale autoři jako Seurat a Cézanne se touto problematikou zabývali do hloubky z pohledu využitelnosti v malbě. Každý z nich k tomu přistoupil trochu jinak. Oba však začali u teorie barev, kde nutným postupem je studium od Newtonovy „Optiky“ přes Goetheho „Teorii barev“ až k Chevrelovým „Zákonům barevných souzvuků a kontrastů“ a mnohých dalších. Tato díla řešila fyzikální, fyziologické a chemické zákonitosti barev, jejich mísení a našeho vnímání. Časem se vyvinuly i obory zabývající se psychologíí barev. Seurat a Cézanne pochopili a aplikovali zákonitosti, které můžeme našim žákům předat. Otázkou u pedagogů ovšem vždy zůstává kolik a jak. Tedy kolik toho jsou naši žáci schopni vstřebat natolik, aby to dokázali také využít, a neméně důležitá je i forma, kterou jim to nabídneme.

Z celé velké **teorie barev** jsem si v průběhu své dlouhé praxe zúžila obsah pro žáky ZŠ a SŠ takto:

- Dělení barev na základní – nevznikají mísením. Pořadí uvádím po směru hodinových ručiček počínaje červenou, protože tak jdou barvy za sebou v barevném spektru, a žákům je demonstruji na duze. Tím se liším od běžných nákresů, které obvykle v horní části mají žlutou, coby představitelku nejsvětlejší barvy. Jinak se má grafická znázornění podobají nejvíce systému Jany Danhoferové. (Danhoferová, 2012, s. 158)

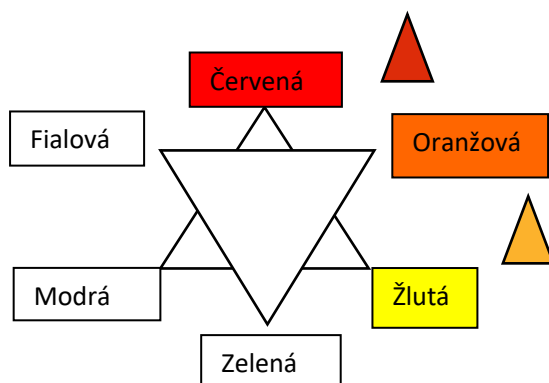


- Dělení barev na sekundární – vznikají mísením základních barev.



- Barvy přechodové – velká škála odstínů mezi každou barvou sekundární a sousední barvou základní. Vše co je mezi dvěma základními barvami, jsou barvy příbuzné.

Př.:



- Barvy vedlejší – vznikají mísením kontrastních barev, tedy protilehlých.

Př.:



- Barvy nepestré – jsou bílá a černá. Z nich vzniká celá škála odstínů.



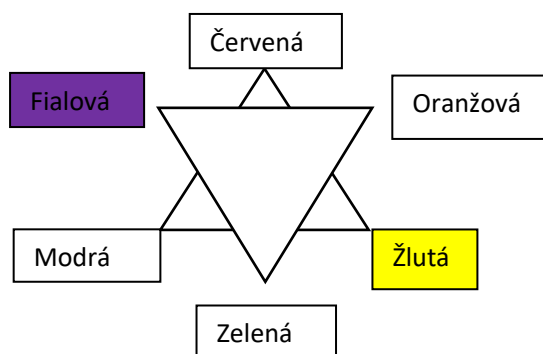
- Světlost – Světlost je určena množstvím pohlceného či odraženého světla. Světlost ovlivňujeme mísením barevného tónu se škálou barev nepestrých.
- Teplotní dělení barev – zde žákům pomáhá výrazně spojení s fyzickou zkušeností tepla a chladu, tedy barvy sněhu a vody jsou chladné a barvy slunce a ohně jsou teplé. Je to značné zjednodušení, ale osvědčilo se mi. Postupem času jsou díky němu děti schopny pochopit, že přechodové barvy mezi základní studenou a teplou, mohou být za určitých podmínek studené, ale jindy vnímané jako teplé. Dalším krokem bývá díky tomu schopnost vidět a cítit, že teplotu barev posuzujeme v kontextu barev ležících vedle nich.

Př.: Fialová je teplá, nebo studená? Je to ještě fialová?



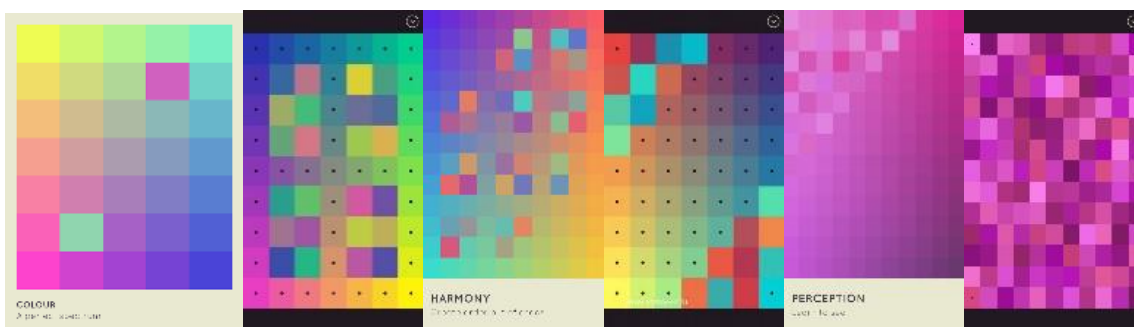
- Barevný kontrast – žákům z celé velké škály jich uvádím jen několik: komplementární, světlostní, teplotní a proporční.
- Komplementární kontrast – obvykle ho pro žáky nazývám přímým barevným kontrastem, nebo základním – tvoří ho barvy nepestré a pak kombinace barev ležících ve znázornění proti sobě:

Př.:



- Světlostní kontrast – bývá obvykle snadno pochopitelný, světlá versus tmavá barva.
- Teplotní kontrast – kontrast barev teplá versus studená je pro žáky obtížnější.
- Proporční kontrast – kontrast tvořený proporcemi – plochou, objemem jednotlivých zvolených barev.

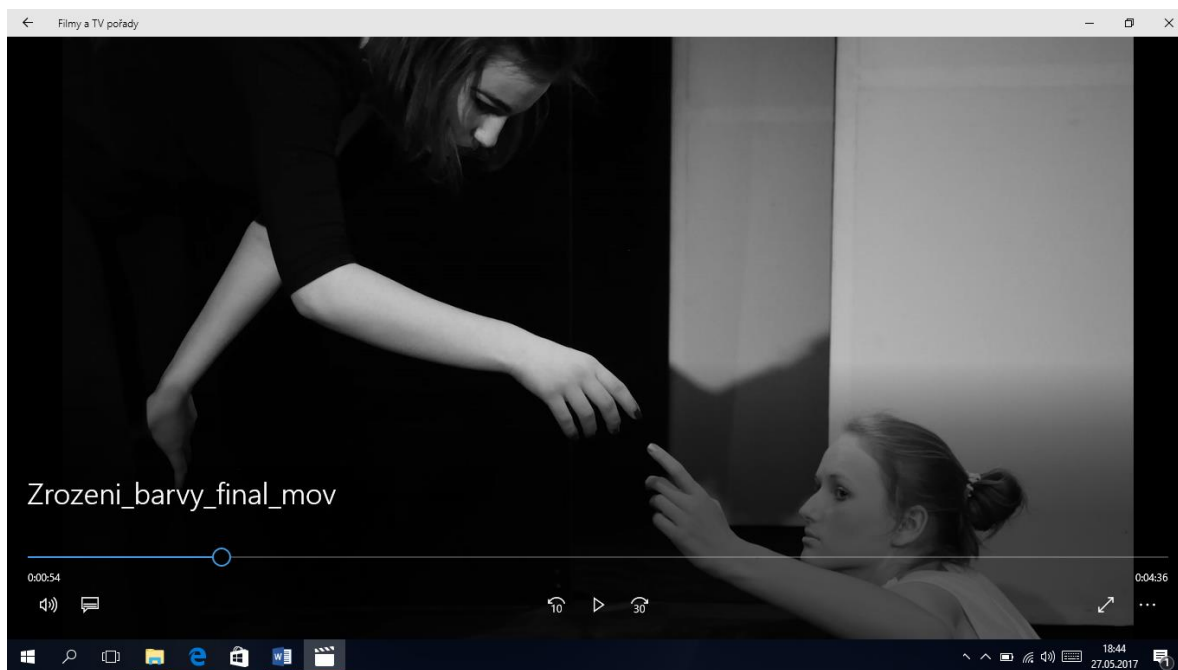
K tréninku barvocitu a ověřování barevného vyzařování používám např. hru I Love Hue.



Obrázek 52 I Love Hue, hra ve které lze trénovat cit pro barvu a schopnost nenechat se oklamat jejím vyzařováním. Považuji za nesmírně potřebné, aby si žáci uvědomili, že: „Objektivní příčinou barevného vjemu je světlo.“ (Brožek, 2009, s. 14) Obvykle na to mám připravenou škálu drobných pokusů, jako např. fotozáznam dětského pokojíčku v různých částech dne atp., na kterých lze dobře demonstrovat vliv světla na barevný vjem. Odtud je již jen kousek k tomu, aby si někdo z žáků povšiml vlivu úhlu světla, pod kterým proniká vzduchovou vrstvou. Pak se zabýváme otázkou barvy světla. Můžeme experimentovat s mísením barev světla – 2 komplementární světla (doplňková, tedy jedno základní a jedno složené) = bílé světlo. Děti si začínají uvědomovat, že světlo má vliv i na malířské míchání barev. Jde o okamžiky pronikání světla jednou barvou do druhé, nebo odraz barvy díky světlu z jedné do druhé, jak uvádí: (Brožek, 2009, s. 16) „...přetření jedné barevné plochy průsvitnou vrstvou jiné barvy (lazování) a nebo pointilisticky – kladením drobných skvrn vedle sebe.“

Je patrné, že teorie barev je velkým tématem. Není žádoucí ji pojmout čistě frontálně, protože praktická využitelnost takto získaných informací by byla velmi nízká. Naopak je velmi potřebné se k tématu opakovaně vracet a nahlížet ho z různých úhlů. Proto každým rokem rozšiřuji svůj archiv činností a metod, jak toto téma dětem nabídnout. Tak také vznikl nápad, zvolit si teorii barev jako téma svého magisterského animovaného filmu.

5.2. ANALÝZA OBSAHU



Obrázek 53 Screenshot pixilace

Záměrem filmu rozhodně nebylo vyložit teorii barvy. Cílem tohoto filmu je spíše pomocí metafory vyjádřit osobní postoj k tématu a pootevřít několik náhledů na ně. V první černobílé části filmu vidíme dvě postavy. Bílá symbolizující světlo, černá tmu. Děj se odehrává v priznaném divadelním prostoru. Ten je také rozdělen na bílý a černý. Hned v úvodu vidíme, že figura – světlo, vrhá stín. Oproti tomu černá – tma, na své temné ploše stín nemá. Světlo a tma se potřebují. Tma by nebyla bez světla, stejně jako nemůže být bez něho stín. Tma a světlo se neustále přetlačují. Den střídá noc. Stíny věcí se posouvají podle slunce. Neustálé proměny světla a tmy, které v našich životech zažíváme nejen fyzicky, ale i obrazně, připomínají tanec nebo souboj, který nemá vítěze ani poražené. Stín má trvale v zádech světlo. Bílé světlo je sloučeninou všech barevných tónů. Černý pigment je také nositelem všech pigmentů. Kde se tedy rodí barva? A jak? Světlo rozložené hranolem se

rozpadá na barvy spektra. Kdo rozloží barvu? Kdo je nositelem barvy? Jsou to chemické a fyzikální vlastnosti věcí, které ovlivňují barevný tón viděného? Je to fyziologie našeho oka? Ale kdo je ten, kdo rozhodne, že právě tenhle tón je vhodný právě sem a nikam jinam? Umělec. Ten je tou veličinou, která neopakovatelným způsobem určuje co, kdy, v jakém množství a kam. On je tím potrubím, jímž současně protéká zkušenost lidstva, jeho osobní zkušenost, ale i jakési předvídání zkušeností budoucích generací. V tom je smysl celého umění, v té neopakovatelné předčasovosti. Malý chlapec, který pojídá nositele základních barev, polyká je, žvýká a tráví, aby se mu pak samovolně rozbíhaly po tváři, aby je mohl všechny olíznout a znovu přežvýkat, je symbolem všech umělců trávících vše viděné, zažité i předjímané, aby to „plivli“ do své tvorby. A barva ožívá, žije si svým životem. Stéká, schne, zraje, reaguje na světlo a my na ni. A pak? Pak k nám promlouvá. Nejsou dva lidé, kteří by ji slyšeli stejně. Jsou jen lidé s různou citlivostí sluchu, s různou mírou ochoty naslouchat její řeči. Galerie je zastaveným divadlem. Není to místo, kde se nic neděje, ale všechno to, co se odehrálo kdysi, je zastaveno v umělcově díle a má mnoho pokračování v myslích návštěvníků, a to naprosto stejně jako příběhy divadelní. Celý život jsem rozkročena mezi divadlem, školou a výtvarným uměním, a tak tomu zůstává i v tomto filmu.

Pozornému diváku jistě neunikl ani drobný odkaz na umění renesanční. Michelangelův Adam, téměř se dotýkající či přijímající boží sílu je jako most mezi Stvořitelem, který řekl: „Budiž světlo“, a renesančními umělci, kteří modelovali svůj fikční svět právě světlem, až k malbě impresionistů malujících a zachycujících okamžik, neopakovatelný, tetelící se pod měnícím se světlem. To je můj vzkaz pro žáky, pokud by měli tendenci žít v bezčasí a bez vědomí kontinuity a neuvědomovali si, že jsou její součástí a jejími spolutvárci ať chtějí či nikoliv.

Mladí diváci jistě nebudou takto doslovně číst narativ tohoto příběhu. Jejich polovědomá registrace a rozeznávání snad povede k funkčnímu rozpoznávání. Na základě takových postů již lze založit výukovou situaci.

5.3. POSTUP PRÁCE



Obrázek 54 Snímání pixilace

Na samém začátku bylo tzv. **volné psaní**. Po vyslovení tématu, jsem zcela volně zaznamenávala tok asociací a myšlenek tématem evokovaných. Zde uvádím ukázkou části mého volného textu na téma barva: „.....pančelko je bílá barva? Já jsem čet, že ne. Bílá, bílá, bílá, komu by se nelíbila, bílé světlo, barevné spektrum, světlo a stín, černá, jakou barvu má stín, má tma stín, existují barvy? Stín potřebuje světlo, bílé světlo bílá barva.....“

Od volného psaní jsem přešla k psaní dějové linky a **kreslení storyboardu** (viz příloha č. 1). Vymyslela jsem základní děj a rozmyslela tři základní příběhy o barvě pro tři krátké filmy. První o světle a stínu, o bílé a černé, druhý o barevném kontrastu a třetí o vzájemném působení barev, který dal celému výslednému filmu název – Zrození barvy. Čím déle jsem pracovala na scénáři, tím více jsem si však uvědomovala, že nechci tato témata pojednávat samostatně, protože jsou příliš logicky provázána. Proto jsem se rozhodla je nakonec spojit v jeden delší film, jeden příběh, kdy každá další část je logickým pokračováním té předcházející. Základní struktura tří logických celků byla však zachována a věřím, že je rozpoznatelná.

Následovalo důkladné plánování jednotlivých natáčecích dnů, rekvizit, prostoru atp. Navzdory tomu bylo v průběhu realizace nutné několikrát improvizovat. Jak jsem si však ověřila i u zkušených animátorů, to je zcela běžné, protože ani s velkou zkušeností není možné předvídat vše. Denní práce bylo třeba zvládnout za 6 dní. Po tu dobu jsem měla objednaný taneční sál Avalon v podzemí pražské HAMU. Ten je vybaven světelným parkem, černými i bílými paravany a především do něho neproniká měnící se denní světlo. Je zde tedy možné **světelné podmínky** více méně fixovat. Díky rezervaci bylo také možné

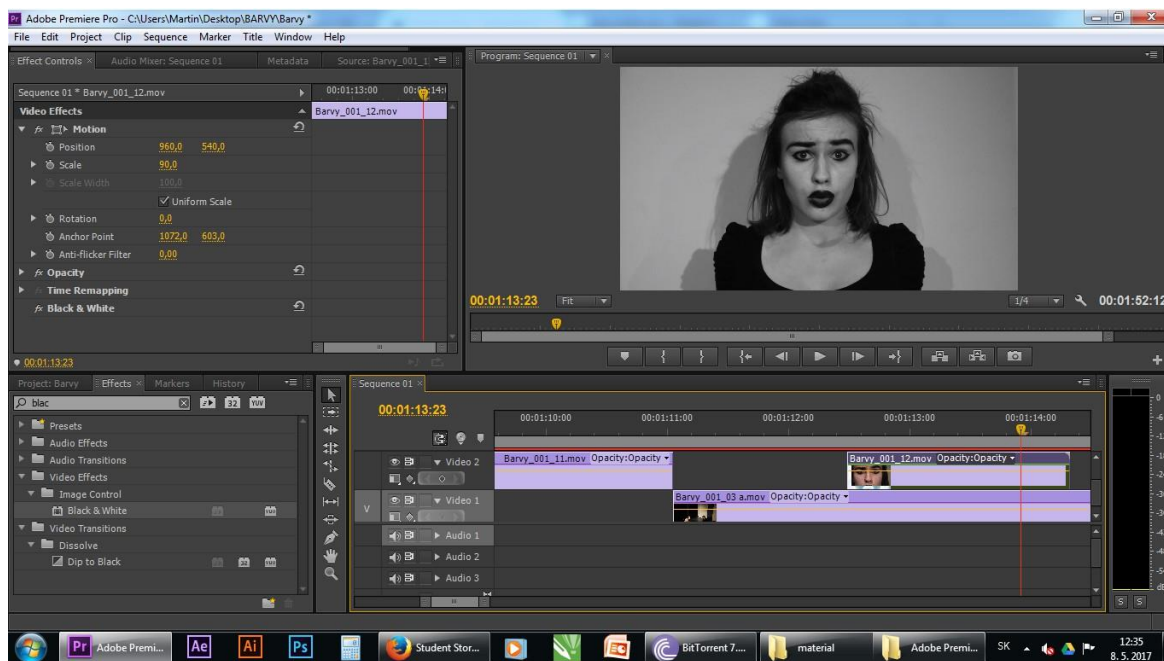
zajistit, že mi s rozdělanou prací nikdo nepohne. Pracovala jsem s fotoaparátem Nikon D90, zapůjčeným z katedry animace na pražské FAMU. **Fotografie** byly z fotoaparátu přímo exportovány kabelem do programu Dragon frime a spoušť jsem ovládala entrem na klávesnici PC. Tím se minimalizovalo riziko třasu obrazu při dotyku spouště fotoaparátu. Největší problém jsem měla s velkou citlivostí této technologie na světlo. Velmi mnoho času zabralo svícení jednotlivých scén a práce s expozicí.

Nejvíce jsem bojovala s přesvícením a bludnými stíny. Ty se mi nepodařilo vždy zcela odstranit ani po dlouhém pátrání po jejich zdroji. Např. na židli, na které se odehrává hra černých a bílých čtverců nebyl pouhým okem patrný žádný stín. Po exportu fotek do PC jsem si všimla tmavšího pásu a dosud nevím, čím byl způsoben. Nejspíš opěradlem židle. Další světelný oříšek nastal při focení malby na sklo. Nenamalované sklo odráželo světlo, to dopadalo na fotografickou soustavu, a ta se odrážela zpět ve skle. Jinými slovy, ve skle jsem se viděla, jak sedím za počítačem. To rozhodně nebylo žádoucí. Musela jsem z černých paravanů vytvořit „**black box**“ tak, abych zcela zabránila odrazu technického zázemí do skla určeného k malbě.



Obrázek 55 Black box pro focení malování na sklo

Některé pasáže neobstály při posuzování v náhledu na PC a fotila jsem je se změnami opakovaně. Odtud pocházejí odchylky výsledného filmu od storyboardu. Nutnost technicky zvládnout animaci v omezeném čase mne velmi výrazně omezila ve výtvarném projevu. Navíc na animovaném filmu reálně nikdy nepracuje jeden člověk, ale celý tým. Můj byl složen z mého manžela, který zajišťoval technické zázemí, a našich dětí v rolích herců a pomocníků všeho druhu. Já jsem však kromě výtvarné práce musela řídit všechny činnosti a přiznávám, že to bylo velmi náročné. Jako výtvarník tedy vidím chyby a nemohu být zcela spokojena. Jednou z těchto chyb je např. fakt, který jsem si zprvu neuvědomila. Dragon frime fotografuje s větším množstvím pixelů, než je běžné Fool Hd. Při střihu pak dochází k automatickému ořezu na běžných 1.920 krát 1080 pixelů, což mi způsobilo změnu kompozice při celkovém záběru na černou a bílou figuru. Proto občas dochází k situacím, kdy záběr v přední části pod nohama figur je příliš velký a hlavy figur mi vycházejí ze záběru. To celé navzdory tomu, že jsem to ještě částečně ovlivňovala výběrem výřezu v programu Adobe. Nakonec je film výsledkem možného. Celková **stopáž** nafocených sekvencí bez zdvojování obrázků činí téměř 20 minut. Tedy je patrné, že jsem měla hodně velký „odpad“ záběrů, které jsem se rozhodla v zájmu filmu nepoužít.



Obrázek 56 Screenshot ze střihu detailu do celku

Při střihu mi pomohl radou student FAMU Martin Smatana. Pomáhal mi realizovat mé nápady střihů a úprav pořízených fotografií. K postprodukcí jsem přistoupila v programu Adobe Premiere Pro. Nejprve bylo nutné celou první část upravit do monochromní podoby za pomoci efektu Black and White a pohrát si i s kontrastem. Program umožňuje upravovat celou sekvenci naráz, není tedy nutné měnit jednotlivé fotografie.

Při příchodu červené ruky dochází k postupnému návratu do barevné podoby fotografií. Toho jsem dosáhla za pomoci překrytí dvou totožných sekvencí - barevné a černobílé a za použití klesající opacity – tedy průsvitnosti barevné vrstvy.



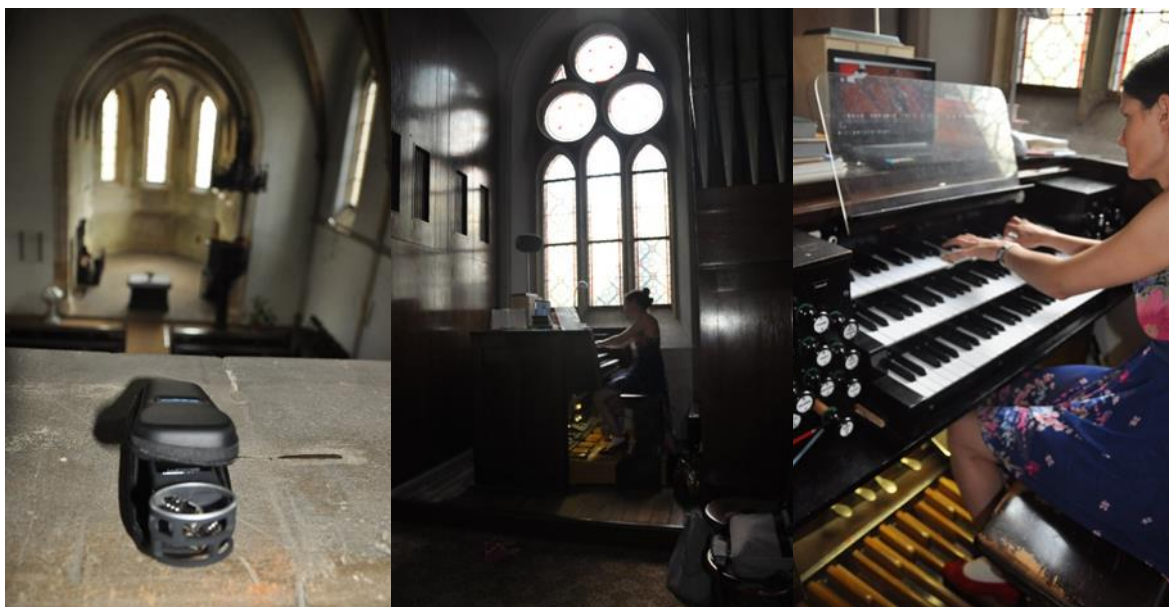
Obrázek 57 Screenshot z efektu probarvení červené ruky

V první části, která je celá čistě pixilovaná, čili je zaznamenáván fázovaný pohyb živých herců, bylo nutné natočit také detaily. Ty byly pak vloženy do hlavní sekvence. Pro dobré navázání logiky pohybu jsem využila nejen základní techniku – vkládání ve střední části pohybu postavy. Použila jsem v jednom případě i efektu Reverse speed, tedy zpětného chodu. Díky němu došlo k lepšímu navázání střižených záběrů.

Další část tvoří pixilace kombinovaná s malbou na obličej. Ta byla nesmírně náročná technicky i pro herce. Na ni navazuje část, kdy chlapec olíznuté barvy polyká a plive před sebe. Mezi těmito dvěma sekvencemi byla při natáčení časová prodleva. Navzdory nezměněnému nastavení počítače i fotoaparátu, se mi nepodařilo dosáhnout stejné expozice

a bylo nutné to řešit postprodukčně s balancem bílé barvy. V jednom místě filmu se mi také nepodařilo dobře uhlídat pozici herce. Jednou byl umístěn více vpravo, jednou více vlevo. V počítači jsem proto využila efekt Horizontal flip, který obraz převrátil. V Poslední části, ve které se obraz sám maluje, jsem nejdříve zvažovala prolínání, aby k malbě obrazu docházelo co nejměkčeji. Nakonec jsem to však zavrhla, efekt nebyl takový, jaký jsem očekávala. Prolínání jsem použila pouze u závěrečných snímků diváků v galerii.

Poslední fází bylo **ozvučení**. To vzniklo jako volná improvizace přímo na již hotový film. Slečna Eckertová po opakovaném zhlédnutí a na základě výkladu mé ideje, nahrála několik verzí hudebního doprovodu. Nahrávku jsme uskutečnily v Kostece Svatého Klimenta v Praze 1. K výběru a ke stříhu hudební stopy jsem jako u obrazového stříhu opět použila postprodukční program Adobe.



Obrázek 58, 59 a 60 Nahrávání hudebního doprovodu

6. NÁVRHY VÝUKOVÝCH JEDNOTEK

6.1. POHYB



Obrázek 61 Žáci při dokončování kresby fázovaného pohybu

ZŠ 2. stupeň, 6. ročník (odpovídající ročníky víceletých gymnázií)

2 vyuč. hodiny po 45 minutách

Žáci objevují a zaznamenávají fázování pohybu.

Klíčová slova: Pohyb, fázování pohybu, záznam pohybu

Východiska: Chceme-li s žáky animovat, a tím spíše volíme-li pixilaci, je potřebné, aby dobře pochopili fázování pohybu

Výtvarná disciplína:

Kresba, malba, dramatizace

Návaznost na výtvarné směry:

Chronofotografie, animovaný film – pixilace, okrajově futurismus (není akcentován)

Okruhy učiva RVP: Rozvíjení smyslové citlivosti a Ověřování komunikačních účinků

Kompetence RVP k: řešení problémů, sociální a personální, pracovní, komunikativní

Průřezová témata RVP a mezipředmětové vztahy:

OSV

Okrajově fyzika, dějepis

Smysl a cíle úkolu:

Pochopení pohybu jako nekonečného množství dílčích fází. Schopnost fázovat vlastní pohyb jako příprava pro následnou pixilaci v dalších hodinách.

Dispoziční předpoklady žáka:

Nevyžaduje zvláštní dispozice, dostačují odpovídající věku. Při nedostačivosti jedince mu lze velmi snadno dopomoci díky skupinové práci.

Materiály:

- Vodou ředitelné pigmenty, vhodné jsou např. Remakol, které jsou určeny k probarvování malířských barev a jsou neškodné zdraví
- Houbičky na nanášení barev na chodidla
- Balicí papír
- Úklidový materiál – vědra na vodu, mýdla, papírové utěrky na očistu nohou, hadry na úklid podlahy
- Černé papíry, bílé pastelky a suché pastely
- Ukázky chronofotografií
- Film Zrození Barvy – pixilovaná úvodní část
- Fáze filmu v prezentaci

Forma práce:

Skupinová

Metody práce:

Experiment - pozorování - vyvozování, demonstrace, výtvarná činnost, řízená diskuze, reflexe, dramatická hra

Motivace k 1. úkolu: Když teď tady rychle procházím učebnou, co vidíte a cítíte? Jak by ten rychlý pohyb zaznamenal např. kreslíř komiksu?

Formulace 1. úkolu: Zkusíme jiný způsob. Tady vidíte velký papír a připravené barvy. Všichni si pojdme sednout okolo. Kdo má chuť, nabarví si nohy barvou, která vyjadřuje jeho dnešní náladu, a libovolně přejde či přeskáče papír. Ostatní prosím pozorujte volbu barev i vznikající stopy.

Reflexe po 1. úkolu: Co vidíte na papíře? Pamatujete si každého, jakým způsobem papír přešel? Dá se to zpětně vypořádat podle barvy a směru stop? Dalo by se říci, že jsme zaznamenali pohyb? Je tam záznam celého pohybu? Čeho tedy? Ano jeho částí, budeme jim říkat fáze.

Motivace pro 2. úkol: Na našem papírovém chodníčku zůstaly stopy vaší chůze. I z nich se můžeme domýšlet, jak jste šli, zda pomalu, rychle nebo jste skákali. Reálně jsme však celý pohyb nezaznamenali. Nyní se pokusíme zaznamenat nejen otisk pohybu, ale pohyb sám.

Formulace 2. úkolu: Vytvořte tříčlenné skupinky. Vyberte toho nejmenšího z každé skupiny. Zde máte připraveny velké černé papíry. Celá plocha je pro všechny skupiny. Rozdělte se tak, aby si vybraný malý člen skupiny mohl na papír lehnout a zbývalo mu ještě nějaké volné místo. Nyní si ho naaranžujte do jakékoliv polohy připomínající začátek nějakého pohybu. Může to být skok, krok, pád, hod, předklon, cokoliv vás napadne. Domluvte se s ním, jak a kterým směrem svůj pohyb povede. Obtáhněte jeho tělo bílou pastelkou. Zaznamenejte co nejvíce fází pohybu. Nyní, když máte všichni hotovo, můžete suchými pastely zvýraznit vzduch a jeho pohyb kolem figur.

Reflexe po 2. úkolu: Prosím přihlaste se, které skupiny jsem upozorňovala na příliš velké kroky mezi fázemi. Můžete nám to ukázat? V čem se změnila vaše kresba, když jste začali dělat menší posuny? Připomíná vám to něco? Jak jste volili barvu a směr vybarvování okolo postav? Hýbalo se vždy celé tělo? Co např. tímto způsobem nedokážeme zaznamenat? Napadá vás způsob, jak by to šlo včetně mimiky? Ano fotografie.

Motivace pro 3. úkol: Tady vidíte obrázek z takzvané fotografické pušky, tu vynalezl jeden chytrý Francouz na koci 19. století. Dokázal tak zaznamenat 12 snímků do jedné fotografie za 1 sekundu. Jeho obrázky sloužily k studiu pohybu lidí a zvířat. Zaznamenal tedy fáze pohybu.



Obrázek 62 Originál fotozánamu z historické fotoapušky

Obrázek 63 Současná chronofotografie

I v současnosti moderními fotoaparáty je možné fotit takové snímky, říkáme jim chronofotografie. Chronos – je latinské označení pro čas, ale nikoliv jako okamžik, ale jako jeho běh. Chronofotografie zaznamenává tedy něco v průběhu času. Dělá do velkých detailů totéž, co jste dělali vy. Napadá vás ještě nějaký jiný způsob? Už ho tu někdo dříve řekl, ale nerozebírali jsme ho. Ano film. I skutečný film nedokáže zaznamenat všechny části pohybu. Také pracuje jen s velkým množstvím fází, které, když je pustíme rychle za sebou, vnímáme jako skutečný pohyb. Já vám nyní však pustím film, který je celý natočený z velkého množství fotografií, tedy statických – stojících fází. Nejprve vám ukáži jednotlivé záběry malé části tohoto filmu, abyste se přesvědčili, že se jedná o fotografie fází, kde části pohybu chybí. Navzdory tomu naše oko je pak vnímá spojitě.

Formulace 3. úkolu: Teď vám pustím opakovaně malinkou část tohoto filmu. Pozorujte, jaký pohyb vykonávají postavy zde zobrazené. Nyní si ve skupinkách po celé učebně, ať

máte dost místa, zkoušejte tento pohyb rozfázovat. Tedy zastavovat v jeho jednotlivých částech. Vzájemně si radíte a pomáháte. Zpřesňujete pohyb.

Reflexe po 3. úkolu: Která skupina by se chtěla pokusit ukázat, jak vymyslela fáze pohybu? Děkuji! Ještě někdo? A nyní to porovnáme s filmem. Ukážeme si fáze, tedy jednotlivé snímky. Je v tom velký rozdíl? V čem ano? A v čem jste to vystihli? Má k tomu někdo nějaké otázky nebo připomínky? Bylo to těžké? Těšilo Vás to? Nyní, když již chápete, jak se dá dělit – fázovat pohyb, zkusíme si ho příště nafilmovat – animovat. Děkuji Vám za pozornost.

Kritéria a forma hodnocení:

Základním kritériem je aktivní zapojení všech žáků. Slovní hodnocení

Popis průběhu:

1. vyuč. hodina:

1. úkol – cca 20 minut
2. úkol – pouze část s obtahováním pohybu – cca 25 minut

2. vyuč. hodina:

dokončení a reflexe 2. úkolu – cca 25 minut

výklad o chronofotografii – cca 10 minut

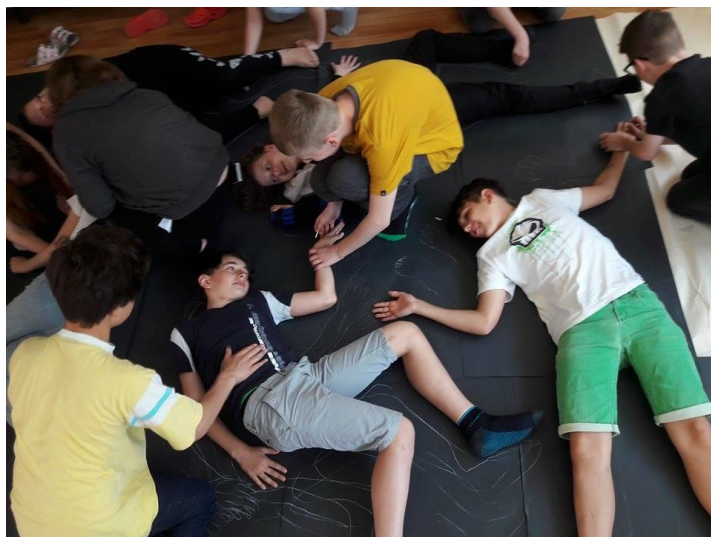
3. úkol – cca 10 minut



Obrázek 64, 65 a 66 Průběh kresby fází pohybu

Poznámky:

Tuto výukovou jednotku jsem ověřovala na obou paralelkách školy, kde učím. V jedné se mi cíle hodiny podařilo naplnit jen částečně. Ke třetímu úkolu jsme nedošli. Jedná se o žákovskou skupinu, které vyhovuje klidnější individuální práce. Je zde hodně osobností, které nerady ustupují ze svého individuálního postoje a zároveň nejsou ochotny či schopny prosazovat ho jinak než silou. Vzniklo tu tedy velké množství konfliktních situací, které zbrzdily výrazně celý průběh i ovlivnily prožitek žáků z celé výukové situace. Tato žákovská skupina potřebovala k naplnění stejných cílů o 45 minut více. Druhá skupina je celkově intelektově výrazně slabší. Jejimi členy jsou žáci z velmi odlišných sociálních i kulturních prostředí, obsahuje i několik cizinců. Mnoho žáků této skupiny má výrazně oslabené sebevědomí a nerado se projevuje samo za sebe, většinou ze strachu z neúspěchu. Jako skupina však umí obdivuhodně spolupracovat. Nejen že je tato práce zaujala, cele se do ní ponořili, všichni byli aktivní a nevznikla jediná konfliktní situace, navíc došlo na velmi zajímavá prohlášení při reflexích. Uvedu zde jen jednu, tu co mne nejvíce ohromila. Při prvním úkolu se některým žákům nechtělo barvit si nohy („Pančelko, já si je včera nemyl!“), ale svou stopu zanechat chtěli. Než jsem stihla zareagovat, otiskly na výkres své ruce. Rozpoutala se velmi spontánní debata, zda je to správně. Část žáků tvrdila že ano, protože: „Facka je taky pohyb“, část tvrdila že ne, protože „Mělo se zaznamenat projít“. Zkusila jsem se zeptat, zda by mi někdo uměl vysvětlit co je to symbol. Zcela bez váhání se ozval romský chlapec a řekl: „To je znak, který něco zastupuje.“ Velice mne tím překvapil. Když jsme si to ještě ujasnili, ptala jsem se, zda může být otisk nohy stejný symbol jako otisk ruky. Zaznívalo mnoho názorů pro i proti. Uzavřel je jeden chlapec slovy! „ Projít něčím a osahat si něco, není totéž. To druhé mi dává možnost zůstat trochu stranou.“



Obrázek 67 Panovala velmi ohleduplná a nekonfliktní atmosféra

6.2. NÁLADA

ZŠ 2. stupeň, 8. ročník (odpovídající ročníky víceletých gymnázií)

3 vyuč. hodiny po 45 minutách

Žáci ověřují dosavadní znalosti o mísení pigmentů v malbě, kterou následně využijí k seznámení s principy ploškové animace.

Klíčová slova: mísení barev, teorie barev, barevné vyjádření emoce, plošková animace

Východiska: Je mnoho způsobů, jak opakovat s žáky základní fakta z teorie barev i mnoho způsobů, jak je aplikovat. Toto je jeden z nich.

Výtvarná disciplína:

malba, plošková animace

Návaznost na výtvarné směry:

Animovaný film – malba, okrajově impresionismus

Okruhy učiva RVP: Rozvíjení smyslové citlivosti, uplatňování subjektivity a ověřování komunikačních účinků

Kompetence RVP k: řešení problémů, sociální a personální, pracovní, komunikativní

Průřezová témata RVP a mezipředmětové vztahy:

OSV , MeV

Fy

Smysl a cíle úkolu:

Jedná se o první animační etudu. Zároveň jde o formu, jak opakovat dovednosti související s teorií barev s vědomým využitím těchto znalostí k vyjádření emocí.



Obrázek 68 Záběry z průběhu první žákovské animační etudy

Dispoziční předpoklady žáka:

Základní povědomí o teorii barev, běžná práce s vodovými barvami, schopnost ovládat fotoaparát v mobilním telefonu

Materiály:

- Drobné lístečky v počtu žáků
- Vodové barvy
- Štětce a kelímky na vodu
- 2 kreslicí čtvrtky na žáka – formát A3
- Nůžky
- Mobilní telefony s fotoaparátem (běžné, co má většina žáků u sebe)
- Wifi pro přenos dat
- Alespoň 2 PC s běžným photoshopem
- Dataprojektor na promítání
- Film Zrození barvy – část s ploškovou animací

Forma práce:

Samostatná i skupinová práce

Metody práce:

Dramatická hra, řízená diskuze, výtvarná činnost, prezentace, reflexe

Motivace k 1. úkolu:

Dnes si připomeneme, co jsme se již učili o barvách a jejich působení. Budeme malovat. Vaše malba však následně poslouží k další práci, tu vysvětlím později. Nyní prosím každý postupně řekne jednu lidskou emoci. Pokuste se neříkat jen záporné, které vás budou nejspíš napadat rychleji. Ty je prosím zapisuj na připravené lístečky. Teď si všichni jednu vylosujete. Postavme se prosím zde do kruhu. Každý z vás se zamyslí, jak by mimicky a jednoduchým pohybem, ale beze slov, vyjádřil svou emoci a předvede nám ji. My ostatní budeme zkoušet přijít na to, jakou emoci si vylosoval. Když jsme všichni předvedli své emoce, zkuste se rozpomenout, k jakým pohybům vás vedly. Byla zde nějaká podobnost? Kdy a ve kterých případech? Jak? Daly by se tyto principy, které jste popsali jako uzavřenost, nebo naopak otevřenost, rozpínavost, výbušnost nebo rozvláčnost a další vyjádřit barvou?

Formulace 1. úkolu:

Vaším úkolem je namalovat svou vylosovanou emoci. Prosím nepoužívejte konkrétní znaky. I když by se u zamilovanosti nabízelo srdíčko, nebo u smutku křížek, dnes se tomu vyhneme. Budeme své emoce vyjadřovat pouze volbou barvy a jejím rozmístěním po papíře. Za pomoci tahů štětce zkuste připomenout pohyby z naší dramatické hry. Přemýšlejte o barvách, které použijete. O tom, zda jsou studené či teplé, jaké jsou příbuzné barvy, jaký je mezi nimi kontrast, aby vám vaše volba dobře posloužila k vyjádření vašeho záměru.

Reflexe po 1. úkolu:

Máme před sebou vaše výkresy. Na jeden stůl zkuste umístit všechny obrázky, o kterých si myslíte, že vyjadřují kladné emoce, na druhý ty záporné. Nikdo nebude zařazovat svůj vlastní obrázek. Nyní když myslíte, že je hotovo, každý se podívá, zda je jeho obrázek zařazen správně. Pokud ne, prosím ukažte nám ho. Je možné poznat podle použitých barev a způsobu malby, zda se jedná o kladnou či zápornou emoci?

Motivace pro 2. úkol:

Určitě jste zažili situaci, že jste se ráno vzbudili a měli jste dobrou náladu. Přes den se něco stalo a vaše nálada se změnila. Mohla se zlepšit, mohli jste zažívat euforii, lásku, vděčnost, nebo vás někdo naštvál a vaše nálada se postupně zakalila, změnila ve vztek nebo jen lhostejnost atd. Stalo se vám to někdy? Jak se to děje? Rychle, nebo pozvolna? Co u toho cítíte?

Formulace 2. úkolu:

Nyní vytvořte dvojice. Zcela jak vám to vyhovuje, nezáleží na tom, zda máte obrázky z protilehlých nebo shodných skupin emocí. Představte si navzájem své emoce. Dohodněte se prosím, která emoce bude výchozí a která ta, v níž se nálada změní. Položte si obrázky na sebe. První emoci budete destruovat. Můžete libovolně stříhat, trhat, mačkat - až se vám změní v emoci druhou. Na postupu se dohodněte. Jeden z dvojice bude tvořit změnu a druhý bude průběh zaznamenávat. Na fotoaparáty ve vašich mobilech zachycujte každý krok, který uděláte. Z vašich fotek, když je pustíme rychle za sebou, vznikne kraťoučkový film. Říká se tomu plošková animace. Teď si promítneme krátkou ukázkou toho, jak takový pohyb v ploše může vypadat. Je potřeba, abyste zaznamenali minimálně 30 kroků své „změny nálady“. Tak bude mít váš film cca 1 vteřinu. Doporučuji, aby se fotograf pokusil hlídat si stejný úhel a vzdálenost od obrázku. Nejsnazší způsob je, hlídat si záběr určený velikostí obrázku.



Obrázek 69 a 70 Žáci při snímání animace

Reflexe po 2. úkolu:

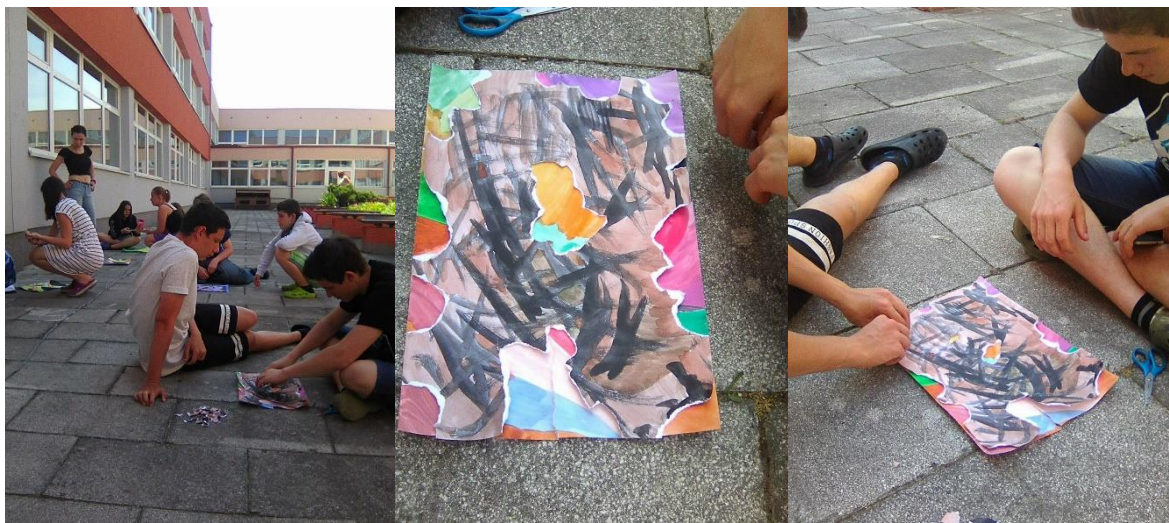
Viděla jsem, že většina z vás si už v průběhu focení simulovala animovaný film rychlým prohlížením nasnímaných obrázků. Jak to na vás působilo? Bylo něco, co vás u toho překvapilo?

Formulace 3. úkolu:

Nyní postahujeme vaše fotografie do těchto počítačů a promítneme si je.

Reflexe po 3. úkolu:

Budu ráda, když budete ochotni říci nejdříve vy ostatní, co vidíte, o jakou myslíte, že by mohlo jít změnu nálady. Pak by bylo fajn, kdyby to autoři animace okomentovali.



Obrázek 71, 72 a 73 Z průběhu animace

Kritéria a forma hodnocení:

Základním kritériem je aktivní zapojení všech žáků. Slovní hodnocení, společná reflexe.

Popis průběhu:

1. vyuč. hodina:

- motivace a zadání 1. úkolu - cca 5 minut
- dramatická hra cca - 15 minut
- zadání 1. úkolu a výtvarná činnost – cca 25 minut

2. vyuč. hodina:

- reflexe po 1. úkolu – cca 10 minut
- motivace a formulace 2. úkolu – cca 10 minut
- příprava animačních skupin – cca 5 minut
- animace – výtvarná činnost – s přesahem do 3. vyuč hodiny

3. vyuč. hodina

- animace – výtvarná činnost – dle potřeb jednotlivých skupin
- rychlejší skupiny již stahují data do počítače a spojují v souvislý film
- promítání a reflexe – cca 20 minut

Poznámky:

Deváté ročníky mají jen 1 hodinu VV týdně. Díky vstřícnému vedení školy bylo možné rozvrhově zajistit, že předmět ČSP je zařazen do bloku s VV a po 14 dnech se střídají jako dvouhodinové, což prospívá oběma předmětům. K této výukové jednotce bylo zapotřebí však ještě o jednu hodinu více. Naskytla se příležitost v suplované hodině před mou dvouhodinovou, kterou jsem po dohodě s kolegyní věnovala svému předmětu a následně další týden jsem na oplátku jejímu předmětu věnovala jednu svou hodinu. Hodinová dotace obou předmětů tak nebyla narušena a obě jsme získaly příležitost k soustředěnější blokové výuce, ke které na druhém stupni nebývá mnoho prostoru.

Zaujmut žakovskou skupinu 9. ročníku, po přijímacích zkouškách, v době, kdy jsou všichni již přijati na střední školy, je velmi náročné. Jejich koncentrace i motivace jsou z pochopitelných důvodů velmi nízké. V první části při malbě se to výrazně projevovalo. Až když jsem opakovaně zdůrazňovala, že malba není cíl naší hodiny, ale prostředek k další práci, žáci byli ochotni spolupracovat. Samotné malby sice naplňovaly všechna mnou stanovená kritéria, ale nebyly nijak překvapivé, bylo patrné, že malířsky nedošlo k velkému osobnímu zaujetí, samostatně by nebyly adjustovatelné. Motivovanost a zaujetí žáků pro práci stoupala přímo úměrně s pronikáním do animace – tedy techniky s možností využití technologie, která je žákům blízká. V ten okamžik přistoupili na výtvarnou hru a bylo možné zaslechnout např. taková žakovská vyjádření: „ Já bych chtěla, aby to působilo jako, že...“ „ A co kdybych to páčil ohněm, jako, že ten vztek prohořel skrz a sežehnul, to co bylo předtím?“ „Počkej, a co kdyby se to tam ještě chvíli jako trásl, přece se to nemění skokem...“

„Lakmusovým papírkem“ této skupiny je žák s Tourettovým syndromem. Je-li prací zaujat, jeho tikové projevy mizí. Nejhůře snáší okamžiky konfliktu, kterým obvykle při VV nelze zcela předejít, a okamžiky frontálního výkladu, kdy je nucen být pasivní. Při tomto bloku se jeho handicap projevoval pouze v úvodní části hodiny. To často souvisí i s jeho tenzí z očekávání věcí příštích, kterou se mi nepodařilo ani za dva roky, co ho učím, zcela odstranit. Ta se ale většinou ve výtvarné činnosti sama rozpustí.

V závěrečné reflexi žáků zaznívalo. „Nikdy bych neřek, že to bude tak dobře vypadat, když ty naše obrázky jsou jinak nic moc.“ „To bylo pačelko fakt dobrý, netušil sem, že se dá tak snadno vyprávět příběh. Najednou to celý vožilo.“ „Mně se na tom líbilo, že je animování jednodušší než jsem si myslela. Určitě doma něco zkusim“ „Paní učitelko, jak se dá udělat, aby se to tak netráslo?“ „Paní učitelko, proč.....?“ Následovala celá sada otázek, většinou technického rázu, které řešily množství snímků do minuty, velikost jednotlivých kroků, nutnost stativu a možnosti jiných animačních technik. Je zde tedy krásně patrné, že rozhodně není nutné zasvětit děti nejdříve do celé problematiky, ale je možné nabídnout jim část techniky a nechat je, aby samy objevovaly její možnosti. Jsem přesvědčena, že se pak jedná o velmi účinné problémové učení, které přitom neopomíjí vizuální jazyk.



Obrázek 74 Při animaci

6.3. METAMORFÓZA

SŠ 1. nebo 2. ročník, nebo ZUŠ 2. cyklus

Vyučovací blok cca 6 hodin (respektive 2 x 3 hodiny u ZUŠ a 3 x 2 hodiny u SŠ)

Žáci pomocí pixilace a objektové animace vytvářejí metaforu na vlastní existenci.

Klíčová slova: Metamorfóza – proměna, pixilace, objektová animace, metafora

Východiska: Tvorba vlastní metafory a zamýšlení se nad zjevnými a méně zjevnými fakty vlastního bytí vede žáky k lepšímu čtení vizuálních sdělení moderního i postmoderního umění.

Výtvarná disciplína:

Animovaný film

Návaznost na výtvarné a další kulturní směry:

Animovaný film, existencialismus, F. Kafka

Okruhy učiva RVP:

RVPG :

OBRAZOVÉ ZNAKOVÉ SYSTÉMY

- vizuálně obrazné znakové systémy z hlediska poznání a komunikace
- interakce s vizuálně obrazným vyjádřením v roli autora, příjemce
- uplatnění vizuálně obrazného vyjádření v úrovni smyslové, subjektivní a komunikační

ZNAKOVÉ SYSTÉMY VÝTVARNÉHO UMĚNÍ

- výtvarné umění jako experimentální praxe z hlediska inovace prostředků, obsahu a účinku světonázorové, náboženské
- filozofické a vědeckotechnické zázemí historických slohů evropského kulturního okruhu
- vývoj uměleckých vyjadřovacích prostředků podstatných pro porozumění aktuální obrazové komunikaci

SPOLEČNÝ VZDĚLÁVACÍ OBSAH HUDEBNÍHO I VÝTVARNÉHO OBORU
(integrující téma oborů) - UMĚLECKÁ TVORBA A KOMUNIKACE

- umělecký proces a jeho vývoj
- role subjektu v uměleckém procesu
- úloha komunikace v uměleckém procesu

RVPZUV:

VZDĚLÁVACÍ OBSAH OBLASTI VÝTVARNÁ TVORBA

Žák:

- samostatně řeší výtvarné problémy
- pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování
- dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojaté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností

VZDĚLÁVACÍ OBSAH OBLASTI RECEPCE A REFLEXE VÝTVARNÉHO UMĚNÍ

- zajímá se o vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění, vnímá je v širších souvislostech, samostatně vyhledává náměty a inspiraci z různých oblastí světové kultury a vědy, individuálně si z nich vybírá podněty pro svou tvorbu
- prezentuje práci vlastní i druhých, volí vhodné formy adjustace a výstavní koncepce

Kompetence RVP :

RVPG

K: řešení problémů, sociální a personální, pracovní, komunikativní, učení, částečně i občanská

RVPZUV:

K: umělecké komunikaci, kulturní, osobnostně sociální

Průřezová témata RVPG a mezipředmětové vztahy:

OSV, MeV a částečně MuV

ČJL, HV

Mezioborové vztahy RVPZUV:

Hudební obor, taneční obor, literárně-dramatický obor

Multimediální tvorba

Smysl a cíle úkolu:

Sebevyjádření žáků pomocí metafor v animovaném filmu

Dispoziční předpoklady žáka:

Základní dovednosti nejen ve fotografii, ale i v animaci, práce s fotoaparátem a s PC, znalost pojmu storyboard

Materiály a další potřeby:

- Fotoaparáty a stativy do pracovních skupin (při 3 osobách ve skupině, přibližně 5 sad)
- Dataprojektor
- Alespoň 2 PC s postprodukčním programem, lépe stejný počet, jako je animačních skupin
- Kresebný materiál
- Běžný výtvarný materiál
- Věci dle záměrů žáků, po dohodě
- Reflektory, nebo stolní lampy
- Větší volný prostor (tělocvična, školní zahrada, koncertní sál atp.)

Forma práce:

Skupinová

Metody práce:

Frontální výklad, demonstrace, řízená diskuze, výtvarná činnost s individuální konzultací, reflexe

Motivace:

Promítání filmu „Zrození barvy“, diskuze o metaforách v něm obsažených. Společná analýza animačních technik v něm obsažených. Promítání dalších ukázek filmů tvořených pixilací a objektovou animací. Čtení povídky F. Kafky „Proměna“. Co je metamorfóza? Zažil jste již někdo svou proměnu? Byla chtěná? Kafkova je nadsázkou literární. My se pokusíme o nadsázku vizuální – obraznou.

Formulace 1. úkolu:

Přemýšlejte o metafoře proměny člověka ve zvíře, věc, obludu, vlastnost a jiné. Kdy se člověk mění ve zvíře? Kdy se stává kamenem, kdy radostí? Zkuste vymyslet jednoduchý

příběh nějaké takové proměny. Je-li to příběh, má vývoj, děj. Na to nezapomeňte! Zaznamenejte ho formou storyboardu – kresleného scénáře.

Reflexe po 1. úkolu:

Představme si vzájemně své první nápady na vlastní příběh metamorfózy. Můžete si klást vzájemně otázky, případně komentovat, co vás na nápadech ostatních zaujalo.

Formulace 2. úkolu:

S vědomím otázek a komentářů, které zde padly, můžete své nápady ještě zpřesnit. Nyní začněte přemýšlet o provedení svého nápadu. Rozkreslujte podrobněji scénář, tvořte seznamy pomůcek, rekvizit, materiálů.

Formulace 3. úkolu:

Vytvořte si všechny rekvizity, připravte prostředí. Pamatujte přitom, že se stále jedná o výtvarný projev. Přemýšlejte o celkové kompozici i o všem, co se vám očitne v zabíraném fotografickém poli. K vašemu vyjádření hodně přispějí barvy a tvary, které zvolíte. Dejte si pozor na nechtěný průnik znaků, které by mohly divákovo vnímání odchýlit od vašeho záměru (např. značka obuvi, sportovního oblečení, nápoje atp.) Pamatujte, že světlo je nositelem atmosféry a ovlivňuje celkové vnímání barev.

Formulace 4. úkolu:

Vše si připravte a animaci si bez fotografování vyzkoušejte. Poté udělejte několik zkušebních záběrů, které si zkontrolujete v PC. Je-li vše dle vašich představ, začněte s animací.

Formulace 5. úkolu:

Čeká nás postprodukce. Po stažení a zpracování fotek představte svůj film a vysvětlíte záměr spolužákům z hudebního oboru (u G z hudební výchovy).

Poznámky:

Tato výuková jednotka vychází z mé zkušenosti s prací se studenty staršími 15 let. Na gymnáziu i v ZUŠ se jedná o menší skupiny žáků. Přesvědčila jsem se, že je potřebné mít dobře připravený rámec, motivační zdroje a podmínky k práci. Zároveň je však potřebné nemít strukturu vyučovací jednotky příliš striktně stanovenou, aby byl pedagog schopen pružně reagovat na iniciativu a invenci žáků. V obou případech se různou měrou mohou zapojit i další skupiny žáků jiných oborů, či předmětů. Jedná se zde spíše o formu projektového vyučování, které bývá ovšem značně závislé na možnostech a ochotě spolupráce více pedagogů.

7. ZÁVĚR

Problematika animovaného filmu, který je zmiňován v RVP pro ZŠ, G i ZUŠ, ale ve kterém je zatím minimální edukovanost pedagogů, je více méně polem neoraným. Zároveň v něm však existuje dostatečně velké množství inspirativní expertní tvorby i poměrně rozsáhlý „nadšenecký“ prostor. Obojí je skvělým potenciálem pro práci s dětmi v této oblasti.

Původní autorské video „Zrození barvy“ ukazuje dvě didaktické možnosti využití animace. Může posloužit jako inspirační zdroj pro téma barvy, ale zároveň jako návodné video pro některé animační techniky metodou stop motion, především pixilace, která je doplněna ploškovou, objektovou a malovanou animací. Snažila jsem se jím dokázat, že i při použití základního poloprofesionálního vybavení lze dosáhnout zamýšleného výsledku.

Textová část práce okrajově prezentuje teorii barev zjednodušenou pro výuku na 2. stupni ZŠ, tak jak jsem si ji ustálila v průběhu své praxe. Dále se zde čtenář může seznámit se základními technikami stop motion animace a jejich významnými tvůrci. Kapitoly 3,4 a 6 jsou vedeny snahou zaplnit částečně mezeru v metodice tohoto oboru. Za pomoci malého výzkumu a rozhovorů s pedagogy z praxe se mi podařilo potvrdit, že animace je zanedbávaným tématem. Tato práce předkládá nabídku animačních technik včetně jejich výhod a úskalí. Dále nabízí možnosti technického zajištění od nejprimitivnějších technologií až po profesionální a poukazuje na výhody každé z nich. Nabízí postupy pro organizační zvládnutí techniky animace tak, aby žáky minimálně zatížila a maximálně jim nabídla prostor k sebevyjádření, tedy nestala se cílem ale prostředkem. Nastínila jsem zde také možnosti zjednodušení celého tvůrčího procesu v závislosti na věku dětí, ale i na velikosti žákovské skupiny. Poukázala jsem na provázanost volby techniky a tématu, která by měla zůstat nejvíce v gesci pedagoga hlavně proto, aby se animace nestala samoúčelným pohybováním jinak statických obrazů, obrazových prvků. Nabízím zde i tři výukové jednotky, ze kterých je patrné nejen použití mého autorského filmu, ale také různé přístupy k animaci u různě starých žáků.

Věřím, že touto prací se mi podařilo prokázat, že animovaný film je velmi komplexní způsob vizuálního myšlení a vyjadřování. Také to, že k jeho realizaci nepotřebujeme expertní vybavení, stejně jako ho nemáme k dispozici v jiných oborech výtvarné práce. Dále pak, že je animování velmi dobrým nástrojem k rozšiřování všech žákovských kompetencí. Na ověřených hodinách a přiložených drobných reflektivních bilancích dokládám, že se v takových hodinách žáci výrazně aktivizují. V neposlední řadě pak můj mini výzkum mezi žáky jednoznačně doložil, že se základními nástroji animace (digitální fotografie a práce s ní v PC) dovede většina žáků zacházet a má k tomu vlastní prostředky, o které se může pedagog alespoň částečně opřít.

Tak jako i u jiných výtvarných technik je myslím nyní i zde zcela patrné, že není potřeba, aby byl pedagog špičkovým tvůrcem animací, ale spíše aby byl schopen v žácích zažehnout jiskru radosti z tvorby, poznávání a experimentování prostředky jim mimořádně blízkými, vycházejícími z jejich každodenní zkušenosti. Jsem přesvědčena, že animace výrazně posiluje znakové vyjadřování, tedy schopnost metafory, tvorby fikčního světa, světa „jako“. Tím žáky osvobozuje od pouhého zvládnání klasických výtvarných technik a lépe naplňuje záměry dnešního pojetí výtvarné výchovy. Takto pojatá výtvarná výchova přestává být

prostorem pouze pro vyvolené – talentované (což je zvláště u základního všeobecného vzdělávání důležité), ale stává se prostorem pro aktivní tvorbu a čtení vizuálních sdělení a jejich následnou reflexi. Přispívá tak k získávání takových dovedností žáků, které je pomohou ochránit před rolí pasivních konzumentů mnohdy pochybných obsahů mediálního digitálního prostředí.

8. SEZNAM ZKRATEK

ADD - Attention Deficit Disorder - porucha pozornosti bez hyperaktivity

ADHD - Attention Deficit Hyperactivity Disorder – hyperkinetická porucha (HKP)), porucha chování s hyperaktivitou

ČJL- Český jazyk a literatura, předmět na gymnáziu

ČSP- Člověk a svět práce, předmět na základní škole, dříve pracovní činnosti

Fy- Fyzika

G- Gymnázium

HV- Hudební výchova

MeV- Mediální výchova

MuV- Multikulturní výchova

OSV- Osobnostní a sociální výchova

PC- Stolní počítač

RVP – Rámcový vzdělávací program

RVPG- Rámcový vzdělávací program pro gymnázia

RVPZUV- Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání

RVPZV- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

SPU – Specifické poruchy učení

SŠ- Střední školy

VV- Výtvarná výchova

ZŠ- Základní škola

ZUŠ- Základní umělecká škola

9. SEZNAM VYOBRAZENÍ A ZDROJŮ

(online odkazy byly funkční k datu 15. 5. 2017)

- 6 Camera obscura: <https://cz.pinterest.com/pin/213780313541486632/>
- 7, 3 a 4 Laterna magica - různé druhy: <http://keywordsuggest.org/gallery/1115311.html>
- 5 Praxinoskop: <http://www.filmspot.cz/2016/09/disneyland-paris-walt-disney-studios-park-pariz-navod-co-a-jak.html>
- 6 Zoopraxiskop: <http://ticheudoli.blog.cz/1002/eadweard-muybridge>
- 7 Fenakistoskop: <https://encyklopediapoznania.sk/clanok/6310/historia-pohyblivych-obrazkov-1-od-fenakistoskopu-ku-kinetoskopu>
- 8 Bratři Lumiérové: <http://pocatky-kinematografie.wz.cz/bl.htm>
- 9 Kinematograf: <http://www.historiasztuki.com.pl/strony/015-00-01-FILM-TECHNIKA.html>
- 10 Méliés v sekvencích svého filmu: <http://www.explore-science-fiction-movies.com/georges-melies.html#axzz4iPNugynV>
- 11 Jan Švankmajer: <https://www.csfd.cz/tvurce/3305-jan-svankmajer/>
- 12 Tim Burton: <http://collider.com/tim-burton-beetlejuice-2-sequel-big-eyes-interview/>
- 13 Normen McLaren: <https://alchetron.com/Norman-McLaren-1382191-W>
- 14, 15 a 16 Ukázky původně kreslené animace od Disneyho, Jiránka a Milera: <https://cz.pinterest.com/explore/mickey-mouse/>
<http://skratt-och-liv.blog.cz/1012/bob-a-bobek>
<http://www.zlate-mince.cz/Krtecek.htm>
- 17, 18 a 19 Ukázky ploškové animace českých tvůrců Zemana, Lady a Smetany: <http://animuj.cz/druhy-animace/ploskova-animace/>
- 20 Poloplastickou animaci vymyslel Břetislav Pojar: <http://www.serialzone.cz/serial/pojdte-pane-budeme-si-hrat/epizody/potkali-se-u-kolina-1x01/>

- 21 Z filmu Frankenweenie – domácí mazlíček Tima Burtona:
<https://www.tumblr.com/search/tim%20burton%20movie%20gif>
- 22 Jiří Trnka při práci na animovaném filmu Dobrý voják Švejk: <http://animuj.cz/druhy-animace/trikovy-film/1-dil-prolog/>
- 23 Nick Park při animaci filmu Wallace a Gromit: <http://animuj.cz/making-of/wallace-gromit/>
- 24 Aurel Klimt při práci na animačním stole:
http://jindrichohradecky.denik.cz/kultura_region/sladovne-loutky-aurela-klimta-skutecne-20100429.html
- 25, 26 a 27 Objektová animace autorů Barty, Švankmajera a Týrlové:
<http://animuj.cz/druhy-animace/animace-objektu/>
<https://cz.pinterest.com/pin/355432595567581532/>
<http://www.popelky.cz/prave-ted/k-ranni-kave-to-jeste-klubicka-kapesniky-a-knofliky-zili.html>
- 28 Z filmu Krvavý Hugo Aurela Klimta: Archiv autorky
- 29 a 30 Sekvence z filmu Neighbours: <http://nishikataeiga.blogspot.cz/2010/09/tochka-works-2001-2010.html>
- 31 a 32 Žáci při první animační etudě s keramickou hlinou na téma Příšera: Archiv autorky
- 33 a 34 Cameru obscura lze snadno vyrobit z krabice a průsvitného papíru:
<http://www.pinholephotography.org/camera%20obscurer.htm>
http://etc.usf.edu/clipart/49700/49736/49736_cam_obscura.htm
- 85 Iluze vytvořená stroboskopickým efektem:
<http://fyzikalnijarmark.wikifoundry.com/page/Optika+10>
- 36 Stroboskopický efekt vytvořený žákem 6. ročníku – otvírající se oko: Archiv autorky
- 37 Flipbook: <https://cz.pinterest.com/pin/289778557258730224/>
- 38 Švankmajer – Možnosti dialogu: <https://www.csfd.cz/film/8788-moznosti-dialogu/prehled/>

- 39 Reminiscence na Švankmajera – ZUŠ Pohořelice:
<http://www.zuspohorelice.cz/fotoalbum/vytvarny-obor/moznosti-dialogu---inspirovano-dilem-jana-svankmajera/>
- 40, 41 a 42 Žáci FZŠ Trávníčkova Praha 13 – při ploškové animaci: Archiv autorky
- 43 Profesionální animační stůl: <https://www.generace20.cz/kultura/jednoduchy-animovany-pribeh-lze-vytvorit-i-za-nekolik-minut>
- 44 Improvizovaný animační stůl: <http://animace.blogy.rvp.cz/2011/05/>
- 95 Žáci FZŠ Trávníčkova Praha 13 – při snímání pixilace: Archiv autorky
- 46 Sekvence z animace studentů gymnázia na téma živly: Archiv autorky
- 47 Storyboard kreslený M. Carringtonem na základě nápadů našich žáků: Archiv autorky
- 48, 49 a 50 S žáky jsem absolvovala animační víkend s Metaculture - při animaci, prezentaci a dabingu: Z archivu a s povolením od Metaculture, z. s
- 101 Z natáčení pixilované části mého filmu: Archiv autorky
- 52 I Love Hue, hra ve které lze trénovat cit pro barvu a schopnost nenechat se oklamat jejím vyzářováním:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zutgames.ilovehue&hl=cs>
- 53 Screenshot pixilace: Archiv autorky
- 54 Snímání pixilace: Archiv autorky
- 55 Black box pro focení malování na sklo: Archiv autorky
- 56 Screenshot ze střihu detailu do celku: Archiv autorky
- 57 Screenshot z efektu probarvení červené ruky: Archiv autorky
- 58, 59 a 60 Nahrávání hudebního doprovodu: Archiv autorky
- 61 Žáci při dokončování kresby fázovaného pohybu: Archiv autorky
- 62 Originál fotozáznamu z historické fotopušky:
https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotografick%C3%A1_pu%C5%A1ka
- 63 Současná chronofotografie: <https://petapixel.com/2013/03/05/choros-a-hypnotic-short-film-featuring-single-dancer-with-32-visual-echos/>
- 64, 65 a 66 Průběh kresby fází pohybu: Archiv autorky
- 67 Panovala velmi ohleduplná a nekonfliktní atmosféra: Archiv autorky

68 Záběry z průběhu první žákovské animační etudy: Archiv autorky

69 a 70 Žáci při snímání animace: Archiv autorky

71, 72 a 73 Z průběhu animace: Archiv autorky

74 Při animaci: Archiv autorky

10. SEZNAM

POUŽITÉ LITERATURY

ARBANOVÁ, Linda, 2010. *Filmový obraz jako předmět výchovy a vzdělávání*. Praha. Disertační práce. Univerzita Kalova v Praze, Pedagogická Fakulta.

BENEŠOVÁ, Marie. a URC, Rudolf. *Dějiny animovaného filmu I.* Bratislava: VŠMU Bratislava, 1995. 179 s. ISBN 80-85182-39-4978

BROŽEK, Jaroslav. *Úvod do výtvarné teorie barvy*. Ústí nad Labem: UJEP Ústí nad Labem, 2009. 41 s. ISBN 978-80-7414-129-4

BRÜCKNEROVÁ, Karla. *Skici ze současné estetické výchovy*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. 192 s. ISBN 978-80-210-5616-9.

DANHOFFEROVÁ, Jana. *Velká kniha barev. Kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry*. Brno: Computer Press, 2012. 352 s. ISBN 978-80-251-3785-7

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu. Minimum z historie české animace*. Praha: NAMU, 2012. 146 s. ISBN 978-80-7331-252-7

GOMPERTZ, Will. *Na co se to vlastně díváme? 150 let moderního umění v cuku letu*. Praha: Lidové noviny, 2014. 323 s. ISBN 978-80-7422-300-6

HAIS, Karel. a HODEK, Břetislav. *Velký anglicko-český slovník I A-M*. Praha: Academia, 1997. 2918 s. ISBN

HAIS, Karel. a HODEK, Břetislav. *Velký anglicko-český slovník II N-Z*. Praha: Academia, 1997. 2918 s. ISBN 80-200-0674-5

HAZUKOVÁ, Helena. *Didaktika výtvarné výchovy VI. Tvořivost a výtvarná výchova*. Praha: UK v Praze, Pedagogická fakulta, 2010. 109 s. ISBN 978-80-7290-434-1

HAZUKOVÁ, Helena a ŠAMŠULA, Pavel. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: UK v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. 129 s. ISBN 80-7290-237-7

JAŠURKOVÁ, Petra. *Nápadník do hodin výtvarné výchovy*. Brno: Edika, 2015. 151 s. ISBN 978-80-266-0175-3

PLAŽEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu 1895 – 2005*. Praha: Academia, 2009. 901 s. ISBN 978-80-200-1689-8

Kolektiv autorů. *Sborník příspěvků. Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I. Využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. 161 s. ISBN 978-80-244-3089-8

Kolektiv autorů CD nosič. *Sborník příspěvků. Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II. Využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. reg. č.: CZ.1.07/1.3.00/14.0016

KOMZÁKOVÁ, Martina., SLAVÍK, Jan., a kolektiv autorů. *Umění ve službě výchově, prevenci, expresivní terapii*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2009. 318 s. ISBN 978-80-7290-415-0

PLASS, Jiří. *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4

POŠ, Jan. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon, 1990. 207 s. ISBN 80-207-0159-1

SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově. Artefiletika*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 1997. 199 s. ISBN 80-7184-437-3

THOMPSONOVÁ, K., BORDWELL, D. *Dějiny filmu*. Praha: AMU a NLN, 2011. 780 s. ISBN 978-80-7331-207-7

VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě. Gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha: : Univerzita Karlova v Praze, Karolinum, 2009. 245 s. ISBN 978-80-246-1625-4

VERNER, Pavel. *Mediální výchova průřezové téma*. Úvaly: 2007. 106 s. ISBN 978-80-7361-042-5

11. ELEKTRONICKÉ ZDROJE

(online zdroje byly funkční k datu 15. 5. 2017)

Camera obscura: <http://www.pinholephotography.org/camera%20obscurer.htm>

CinemaD4: <http://www.cinema4d.cz/>

Dějiny filmu: https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_filmu

Film Aurela Klimta: Krvavý Hugo: <https://www.youtube.com/watch?v=KoX3P-yG3Po>

Film Jiřího Barty: Club of the Discarded:

<https://www.youtube.com/watch?v=gdCPdy3wf54>

Filmový slovník: <http://filmpress.sk/filmova-abeceda/39-maly-slovník-filmovych-pojmov>

Flipagram:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cheerfulinc.flipagram&hl=cs>

Free Camtasia studio: http://www.stahuj.centrum.cz/multimedia/video_nahravky/camtasia-studio/

Gifme: <http://www.gifme.com/>

Hausenblasová blog o animaci: <http://animace.blogy.rvp.cz/category/animovany-film-ve-vytvarne-vychove/jak-zacit/>

Hausenblasová, Kateřina, Diplomová práce: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/95497/>

História pohyblivých obrázkov: <https://encyklopediapoznania.sk/clanok/6310/historia-pohyblivych-obrazkov-1-od-fenakistoskopu-ku-kinetoskopu>

I Love Hue: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zutgames.ilovehue>

Internetový portál Animuj cz.: <http://animuj.cz/>

Jan Švankmajer: <http://www.csfd.cz/tvurce/3305-jan-svankmajer/>

Julia Jochem, článek: <http://www.uni-siegen.de/blickkulturen/texte/232026.html>

Laterna Magica: <http://www.retroedtech.com/2012/06/laterna-magica-or-magic-latern.html>

Musically: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zhiliaoapp.musically&hl=cs>

Plastelínová animace Muzea Karla Zemana:

<https://www.youtube.com/watch?v=CXeNJ6pNcrA>

Program Pivvot: <https://www.slunecnice.cz/vyhledavani/?qs=PIVOT>

Picasso: <https://pixabay.com/cs/picasso-podpis-pablo-picasso-mal%C3%AD%C5%99-39592/>

Pixilace: http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/07_pixillation_project.html

Pivot animator: <http://pivotanimator.net/>

Retrica: <https://stahnu.cz/mobilni-video/retrica-mobilni#prehled>

RVPZV: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

RVPG: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-gymnazia>

RVPZUV: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-umelecke-vzdelavani>

Stop motion studio: <https://itunes.apple.com/us/app/stop-motion-studio/id441651297?mt=8>

Video star: <https://itunes.apple.com/us/app/video-star/id438596432?mt=8>

Zoner Photo: <https://www.zoner.cz/photo-studio/porovnaní-verzi.aspx>

Seznam textových příloh: str.

1. Storyboard	2
2. Dotazník pro ředitele ZŠ – otázky	9
3. Dotazník pro ředitele ZŠ – vyhodnocení	10
4. Dotazník pro žáky 2. stupně ZŠ - otázky	12
5. Dotazník pro žáky 2. stupně ZŠ – vyhodnocení	14

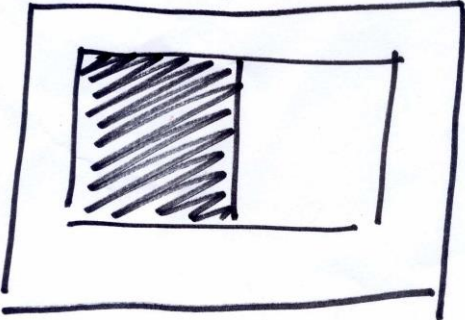
Seznam ostatních příloh:

6. DVD s filmem „Zrození barvy“ – přední desky
7. CD s PDF souborem diplomové práce – zadní desky

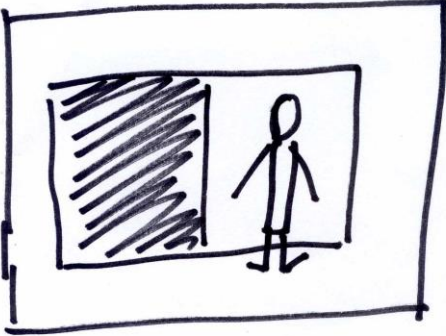
Textové přílohy:

1. Storyboard

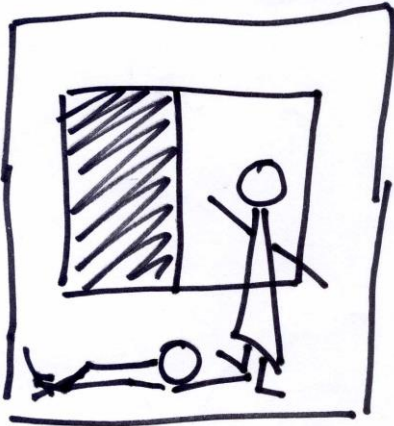
Černá a bílá



Paravany
černý a bílý



Střídavě se
objevují postavy
bílé na bílém
a černé na
černém

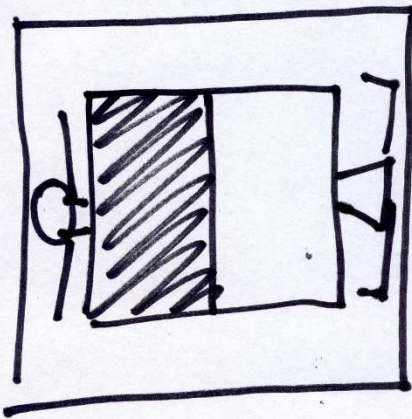


Snaží se
proniknout
na druhou
polovinu

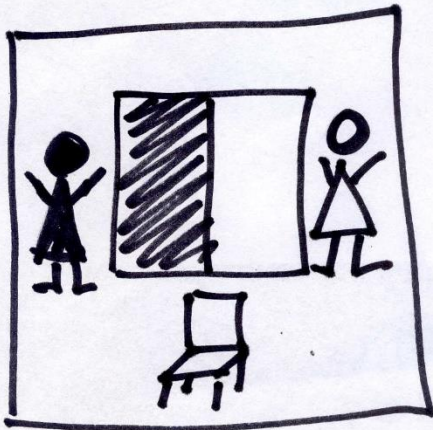
① Filtr černobílá



Prostřihy na výřez
(lze dodatečně)



Tanec (rváčka)
kolem paravanů
=> ježdění



Přijede židli



Tanec se
židli



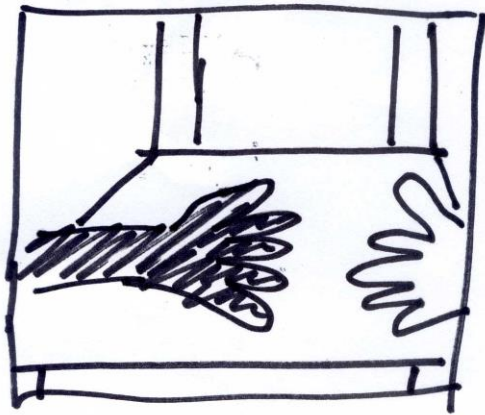
objevování

jezdí na židli

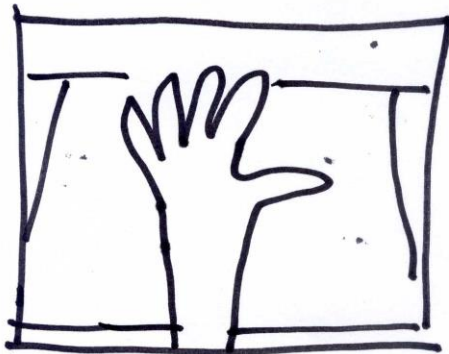


zbraň
rukou

②



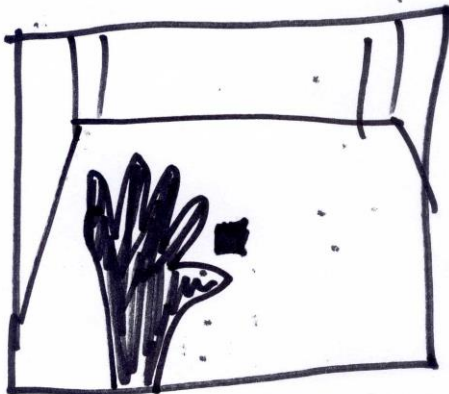
Objevování,
židle černá
a bílá ruka



Změna detailu
ze shora



hrz rukou
na sedadle
židle

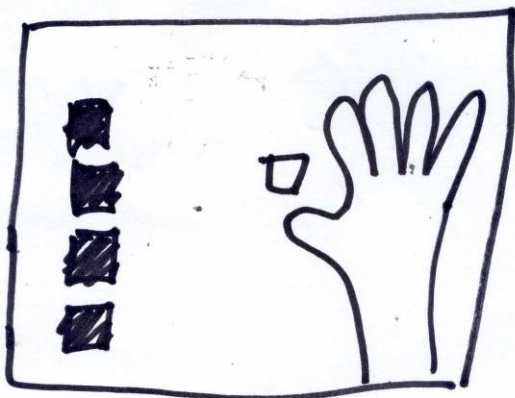


Černá ruka,
položil černý
čtvereček

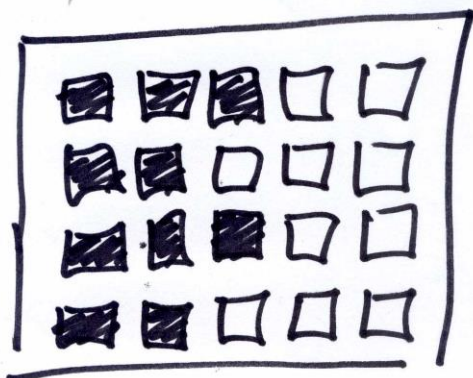


černá
a vozpá-
deji se
už delší
čtverečky

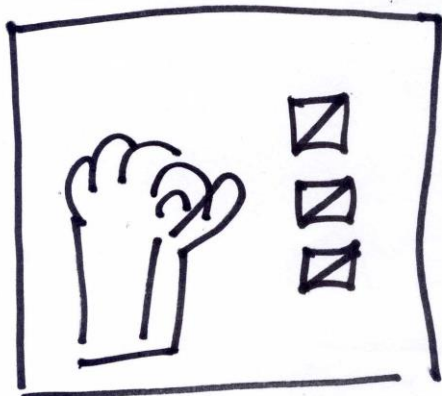
3



Bílá položil
bílý čtvereček
z situace
se opakuje



Vytváří
obrazce
ruce cvrčkám
ovlivňují
jejich měnění



Bouchne pěst
z obrazce
se rozpadnou
na trojúheln.



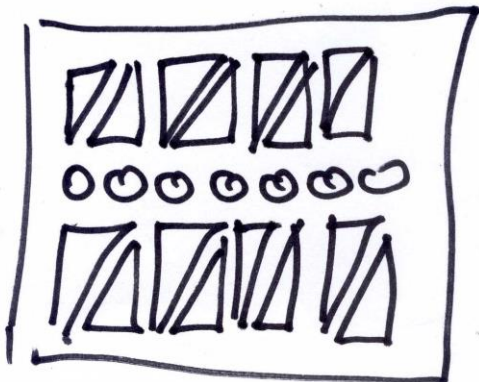
Vytvářejí
se další
obrazce

④

Barvený kontrast



Pomale mizeni!
objevi se
červená
ruka
Ponkida červené kolečko



Hra kontrastu
barvy podpoře
někto tvarem
Ruce střídavě
ovlivňují děti
na ploše



Červená ruka
hacpe vše
do červené tváře

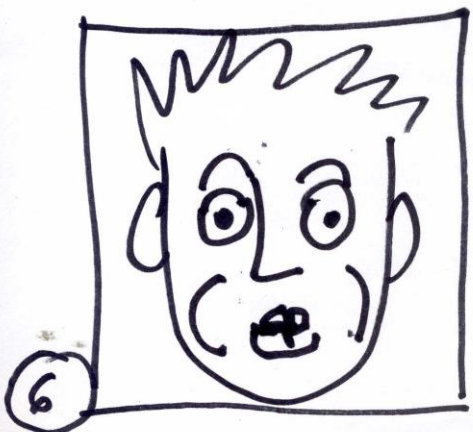
Micháni' barer



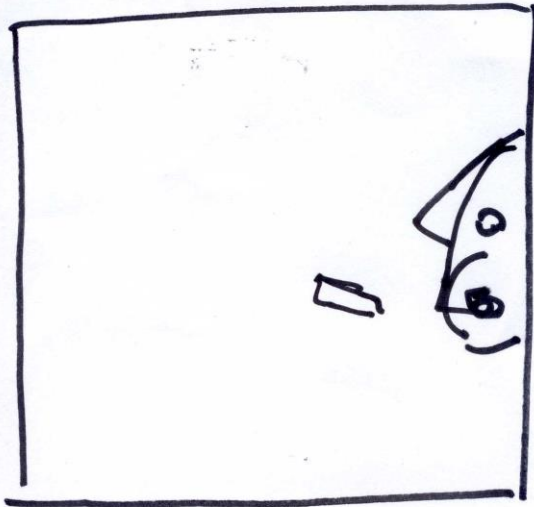
Žv'ka' vse
barra vyleze
uchem a
cestuje po
obličej,



Pozaruje
očima



Plive barra
na sklo



Tráve foukají
barvu



Postupně
malování
= míchaní
barvené



STRUKTURY
ABSTRAKCE

- barvená tráva

⑦ První obrázek

2. Dotazník pro ředitele ZŠ – otázky

Dotazník pro ředitele ZŠ

Vážená paní ředitelko, pane řediteli, prosím Vás o vyplnění tohoto dotazníku pro doplnění mé diplomové práce na pedagogické fakultě.

Má jen 4 otázky. Velice Vám děkuji! M. Capková

***Povinné pole**

1.

Kolik žáků máte na 2. stupni? * Označte jen jednu elipsu.

- Méně než 100
- Do 200 Více než
- 200

2.

Dělá, nebo v posledních 5 letech dělal, někdo z Vašich pedagogů s žáky animovaný film? * Označte jen jednu elipsu.

- Ano
- Nevím
- Ne

3.

Pokud ano, je to pedagog:
Označte jen jednu elipsu.

- Výtvarné výchovy
- Jiných předmětů

4.

Pokud ne, proč?

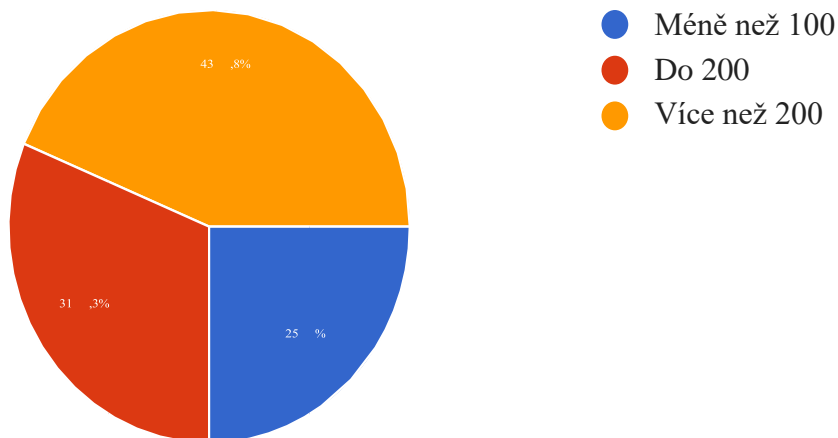
Zaškrtněte všechny platné možnosti.

- Nevím
- Nemáme na to vhodné vybavení
- Nepovažujeme to za potřebné
- Nikdo z pedagogů o to neprojevil zájem
- Myslím, že to asi nikdo z pedagogů neumí
- Jiný důvod

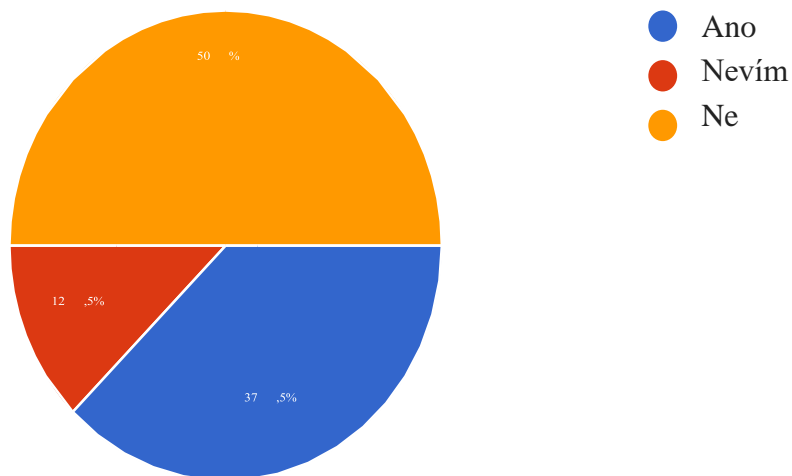
3. Dotazník pro ředitele ZŠ – souhrn vyhodnocení

16 odpovědí

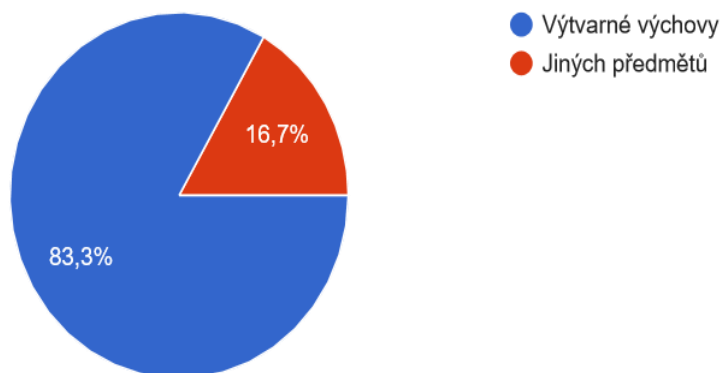
Kolik žáků máte na 2. stupni? (16 odpovědí)



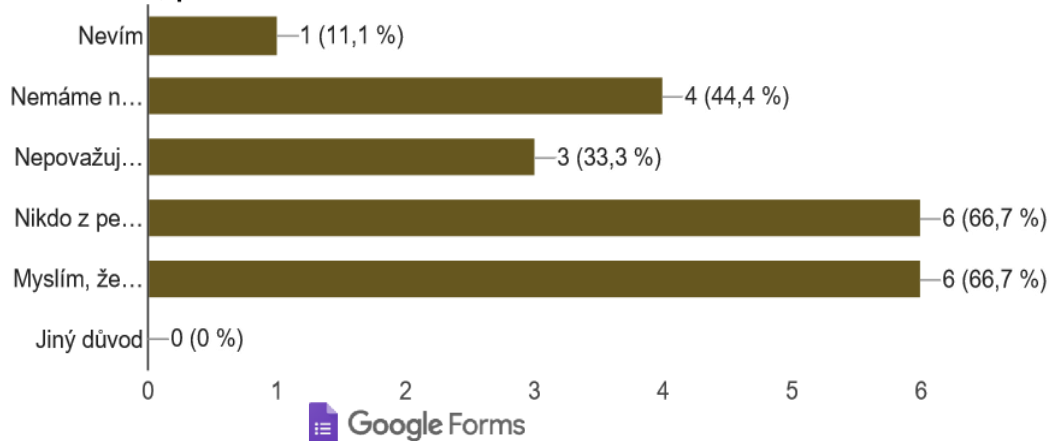
Dělá, nebo v posledních 5 letech dělal, někdo z Vašich pedagogů s žáky animovaný film? (16 odpovědí)



Pokud ano, je to pedagog: (6 odpovědí)



Pokud ne, proč? (9 odpovědí)



4. Dotazník pro žáky ZŠ – otázky

Dotazník pro žáky 2. st. ZŠ

Tento dotazník je zcela anonymní!

Jeho vyplněním mi pomůžeš při mé závěrečné práci na vysoké škole.

Děkuji za pravdivé vyplnění.

M. Capková

***Povinné pole**

1.

Jsi: *

Označte jen jednu elipsu.

Chlapec

Dívka

2.

Máš mobilní telefon s fotoaparátem? * Označte jen jednu elipsu.

Ano

Ne

3.

Máš tablet? *

Označte jen jednu elipsu.

Ano

Ne

4.

Máš samostatný fotoaparát? * Označte jen jednu elipsu.

Ano

Ne

5.

Když fotíš, čím nejčastěji? * Označte jen jednu elipsu.

Mobilem

Fotoaparátem

Tabletem

Něčím jiným

6.

Umíš vytvořené digitální fotografie stahovat do PC? * Označte jen jednu elipsu.

- Ano
- Ne vždy
- Ne

7.

Zkoušel/a jsi někdy dělat z fotek animaci? * Označte jen jednu elipsu.

- Ano
- Ne
-

Nevím co to je

8.

Pokud jsi již animaci dělal/a, v jaké to bylo aplikaci?

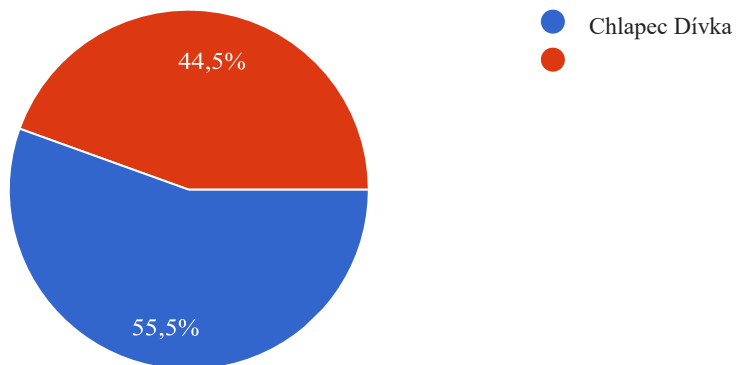


5. Dotazník pro žáky ZŠ – souhrn odpovědí

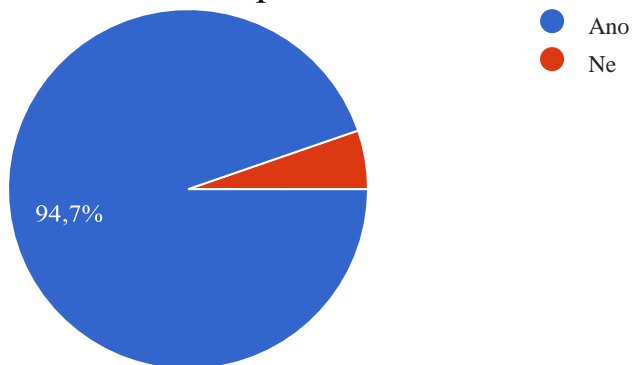
Dotazník pro žáky 2. st. ZŠ

227 odpovědí

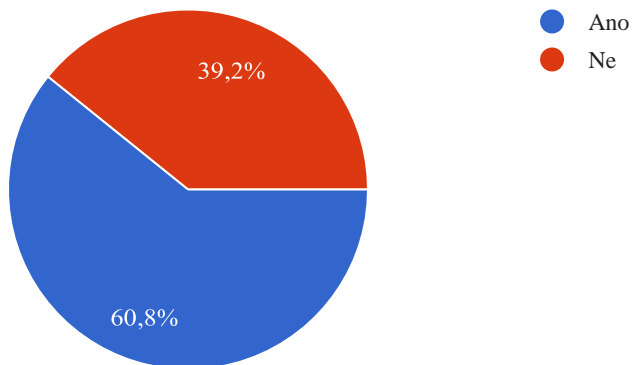
Jsi: (227 odpovědí)



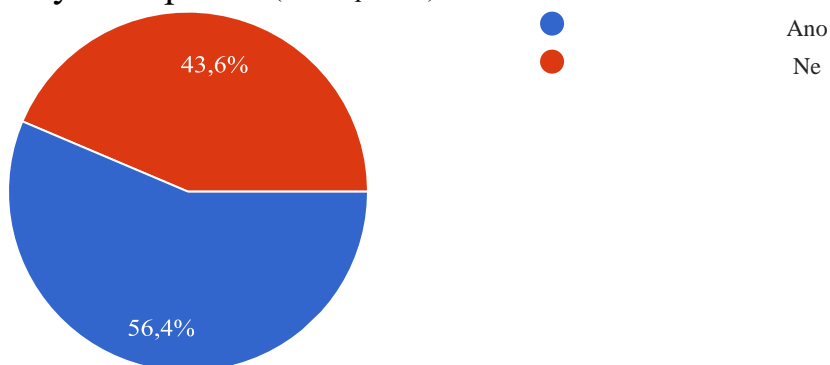
Máš mobilní telefon s fotoaparátem? (227 odpovědí)



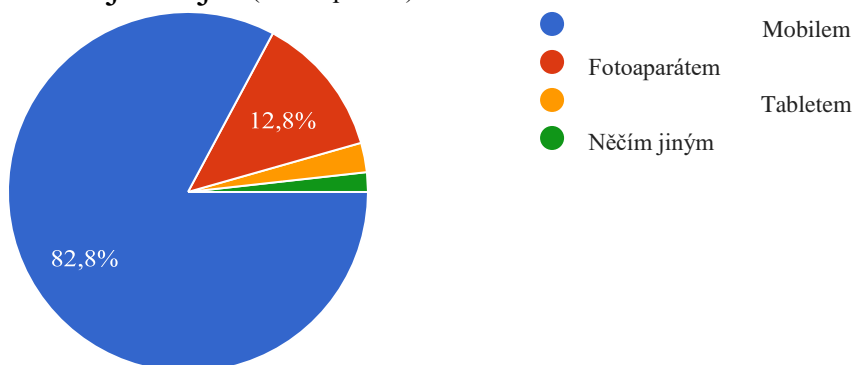
Máš tablet? (227 odpovědí)



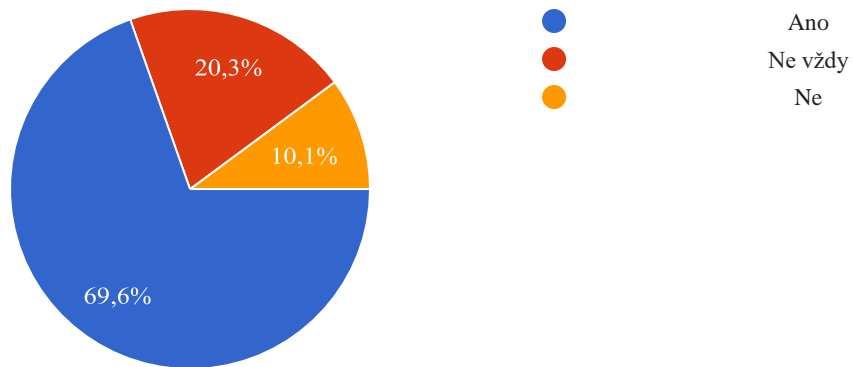
Máš samostatný fotoaparát? (227 odpovědí)



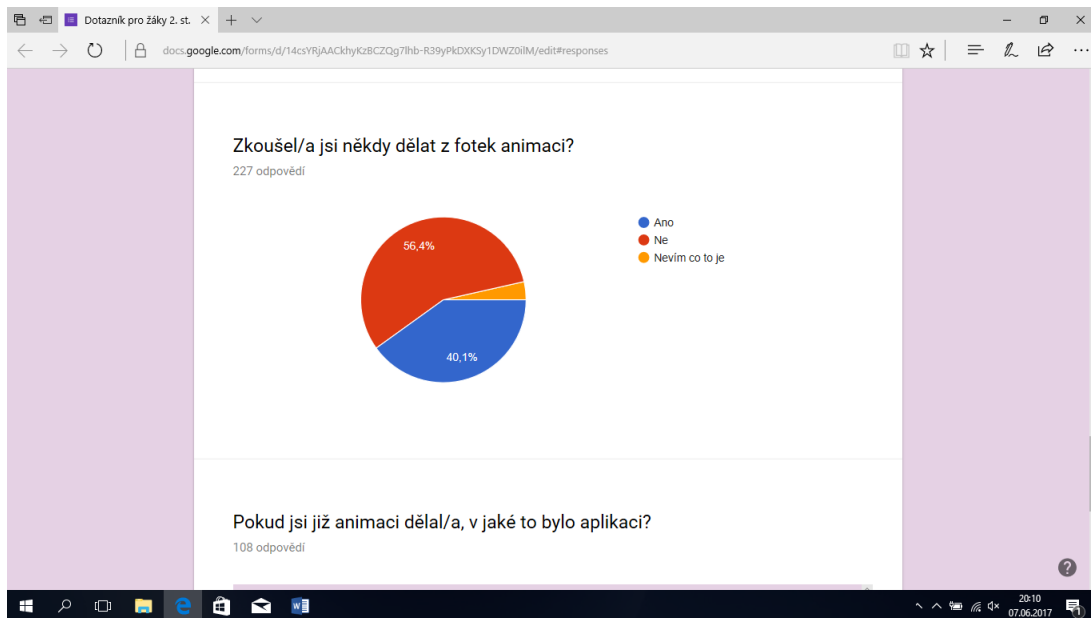
Když fotíš, čím nejčastěji? (227 odpovědí)



Umíš vytvořené digitální fotografie stahovat do PC? (227 odpovědí)



Zkoušel/a jsi někdy dělat z fotek animaci? (227 odpovědí)



Tento graf se při exportu výsledků nezobrazil, proto je zde uveden v podobě screen shotu

Pokud jsi již animaci dělal/a, v jaké to bylo aplikaci? (108 odpovědí)

- power point
- power point
- power point
- power point
- power point
- nevím
- nevím
- nevím

nevím
viva video
viva video
viva video
nevim
nevim
nevim
VideoShow
VideoShow
VideoShow
ne
ne
nedělal
nedělal
žadná
žadná
nedelala
nedelala
Tvoje máma
Tvoje máma
v žádné
v žádné
retrica
retrica
flipagram
flipagram
picasso
picasso
Nevím
Pomáhal mi táta nevím v čem
Mám na to cosi v iphonu
adobe premier pro
VideoStar
už si to nepamatuji
Vivavideo
žádné
video fx, videostar, vivavideo, moviemaker, imovie
Animaci jsem nedělala nikdy
nědělal sem animaci
movie maker, power director, vivavideo
neanimovala jsem
video memories
power director
movie studio
už si to nepomatuju

PowerPoint
Powerpoint
Windows Movie Maker
pivot
movemaker
okolokola
kinemaster
nedělal jsem ještě Animaci
nepamatuji si jméno
Nezkoušela jsem dělat z fotek animaci
Open office a Powerpoint
Cinema 4D myslím nebo 4X
nedělala
Ahoj
Zoner Photo Studio 15 x64
Cinema 4D
tvoje mamka
zoner photo studio
zoner photo
fotošop
poweredirector
telefon
powerdirect or full version a retrica sony vegas
nedělal jsem takže v žádné
newim
V té nejlepší...
Momentálně si nevzpomínám
ja nevem uz
ve muwiemaker
www.gifme.com
powerpoint
v Zádné
Camtasia Studio 8
www.videotvoje mama.sk
flipagram, viva video
Myslím že to byl Video Maker
žadné
na nazev aplikace si nezpomenu
video show
StopMotion Studio
Mobilní aplikace Photo Studios
baltík
Stickman Animator
v mobilu
Camtasia studio 8

macromedia flash 8
v žádné ja animaci nedělal
Adobe Premiere Pro
hovno
stick fighters
nic
Dragon Frime
jablko
musical.ly , flipagram
powerpoint, Moviemaker
viva

Google