

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

KRÁTKÝ FILM NA TÉMA

SNĚNÍ

BcA. Kateřina Matulová

*Učitelství pro střední školy, obor Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní
umělecké školy*

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2018

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

V Plzni, 28. června 2018

.....
vlastnoruční podpis

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce PhDr. Janu Maškovi, Ph.D.
za jeho trpělivost, odborné a cenné rady.

V Plzni, 28. června 2018

.....
vlastnoruční podpis

ANOTACE

Výstupem této práce je realizovaný dvouminutový krátký film na téma Snění, který vychází z kreativní umělecké stylizace vlastních snů. Film je vytvořen kombinací libovolných technik, včetně koláže a animace, podle vlastního tvůrčího záměru. Teoretická část práce popisuje možnosti stylizace a ztvárnění snů ve výtvarném a filmovém umění. Didaktická část obsahuje dvě výukové jednotky, které jsou zkonstruovány tak, aby podporovaly studentovo abstraktní myšlení, estetické cítění, komunikaci a tvorbu s využitím klasických i moderních technik.

KLÍČOVÁ SLOVA

sen, podvědomí, surrealismus, koláže, úprava koláží v počítačovém programu Adobe Photoshop, animace, pixilace/stop-motion, úprava videa v počítačovém programu Adobe Premiere Pro

ANNOTATION

The result of this work is a two-minute short film on the topic of Dreaming, which is based on creative artistic stylization of own dreams. The film is created from combination of random techniques, including collage and animation, according to personal creative purpose. The theoretical part of the work describes the possibilities of stylization and portrayal of dreams in art and film art. The Didactic part contains two teaching units that are designed to support student's abstract thinking, aesthetic feelings, communication and creation using classical and modern techniques.

KEYWORDS

Dream, subconscious, surrealism, collage, edit collages in Adobe Photoshop, animation, pixilace/stop-motion, video editing in Adobe Premiere Pro

Obsah

Úvod	2
1. Teoretická část.....	3
1.1 Stylizace a ztvárnění snů ve výtvarném umění.....	3
1.2. Český surrealismus.....	4
1.3 Stylizace a ztvárnění snů ve filmovém umění.....	7
1.4 Technika koláže.....	10
1.5 Pixilace.....	10
2 Praktická část	12
2.1 Výběr tématu.....	12
2.2 Výběr konceptu.....	14
2.3 Průběh konkrétní tvorby.....	16
2.4 Výběr snů do scénáře s analýzou vybrané symboliky ze snu.....	19
2.5 Souhrn významu symboliky ve snech.....	22
2.6 Popis scénáře.....	23
3. Didaktická část.....	26
3.1 Návrh prvního vyučovacího projektu.....	26
3.2 Návrh druhého vyučovacího projektu.....	32
Závěr.....	39
Resumé.....	40
Seznam použitých zdrojů.....	41
Příloha.....	43

Úvod

Celý příběh se odehrává v noci. Venku je tma, stále ze země sálá letní teplo a vzduchem se už prohání podzimní vánek. Dlaně mi zahřívá hrnek s chutným čajem a já přemítám nad seznamem témat pro diplomovou práci. V tom má oka zahlédnou milý název... Snění. Snění, snový, sen – pro mě uspokojujivé téma, protože je velice rozmanité pro své výtvarné ztvárnění. A to už samo o sobě vnukne tvůrčího ducha. Podnítí k tvoření nejen mě, ale i mé studenty. Budu se snažit správně uchopit tento pestrý námět tak, aby mnoho naučil nejen mne, ale abych vymyslela takové vyučovací jednotky, které posílí tvůrčí kompetence. Mé očekávání je takové, že se naučím základy v počítačovém programu Adobe Premiere, že mě tento projekt povzbudí k větší motivaci pro tvorbu v nových médiích a hlavně k vymýšlení výtvarných úkolů s využitím moderních technologií. Doteď jsem se obávala, zda-li práci s moderními technologiemi zvládnou. Také od sebe očekávám, že využiji všechny aspekty tématu imaginace – propojování různorodých motivů, námětů a materiálů. Využiji symbolů – symboliky a metafory, aby mé nápady zaujaly diváky i čtenáře mé diplomové práce.

1. Teoretická část

1.1 Stylizace a ztvárnění snů ve výtvarném umění

Když začnu vzpomínat na to, kdy a jak se ztvárňuje a stylizuje sen ve výtvarném umění, hned si vybavím umělecký směr zvaný surrealismus. Bude to pravděpodobně i tím, že tento umělecký směr mám velice ráda, protože v sobě skrývá sílu imaginace. Surrealismus je umělecký směr, který patří do avantgardního hnutí, jenž se ve 20. století stalo velmi oblíbené a rozšířené po celém světě. Kolébkou a srdcem tohoto umění je Evropa, a to především Francie, kde tento směr vznikl. Zakladatelem je autor Manifestu surrealismu z roku 1924 André Breton. Tento manifest definuje surrealistický směr jako psychický automatismus, ve kterém umělec zaznamenává stav své vlastní duše, nikoli myslí, myšlení bez jakékoli kontroly rozumu.

Avantgardní hnutí a jeho umělecké směry vznikly v meziválečném období. Toto období bylo pro mnoho lidí velice trýznivé a plné emocí. Někteří umělci své myšlenky a dojmy spjaté s událostmi té doby zachycovali na svých obrazech, někteří se ponořili do své vlastní skryté existence, do obsahu svého nevědomí, které obsahovalo nejen vytěsněné emoční bolestivé vzpomínky, ale i přání. Nevědomost se projevuje především v našich snech.

„Drahá imaginace, to, co v tobě miluji především, je to, že nepromíjíš.“ ...

... „Odpovídá bezpochyby mé jediné oprávněné aspirace. Uprostřed tolika mizérií, které jsou naším dědictvím, je zajisté třeba uznat, že je nám ponechána největší svoboda ducha.“¹

Pro umělce je zdrojem jejich umění podvědomí, sny ve spánku i v bdělém stavu, vlastní hypnotické stavy. V surrealistickém díle jsou spojeny představy nedefinovatelného vztahu protikladů přítomnosti a nepřítomnosti, skutečnosti a imaginace.² Pro autory a jejich umělecké znázornění vlastních snů, představ, myšlenek a pocitů je významnou součástí především symbolika. Využívají třeba i metaforu. Symbol – symbolika v sobě skrývá utajený význam, je velmi bohatě obsáhlá a svým způsobem hravá. Pomáhá nám znázornit a oživit i skrytá dějství v našem podvědomí.

¹ André Breton, Manifest surrealismu 1924, <http://www.ceskaliteratura.cz/dok/msur.htm>

²Michael Richardson 2011, <https://www.advojka.cz/archiv/2011/5/teorie-a-praxe-filmu-u-surrealistu>

1.2 Český surrealismus

Pro svou tvorbu surrealistických koláží jsem se nechala inspirovat především českým surrealismem.

Hlavními představiteli českého surrealismu jsou Karel Teige, Jindřich Štýrský a Toyen (Marie Čermínová). Jindřich Štýrský společně s Toyen pobývali ve 20. letech 19. stol. v Paříži, kde se blíže seznámili s novým uměleckým směrem té doby – se surrealismem, a kde se zrodilo jeho české odvětví. Mezi další představitele patří např. František Muzika, Josef Šíma.

Karel Teige byl český publicista, překladatel, kritik a grafik. Zabýval se estetikou poezie, výtvarného umění, architektury a filmu. Byl členem meziválečné levicové avantgardy a mluvčím a organizátorem nových uměleckých směrů jako je poetismus, magický realismus, konstruktivismus a surrealismus. Levicové umění mělo být přístupné všem společenským vrstvám, mělo poukazovat na inspiraci životem a v roce 1923 našlo inspiraci v poetismu.

Karel Teige byl hlavní teoretik, mluvčí a nadšený obhájce surrealistických principů Skupiny surrealistů v ČSR, která byla založena roku 1934. V tomto roce také vydala Manifest Surrealismu v ČSR.



Karel Teige: Koláž č. 357 (1948)³



Karel Teige: Koláž⁴

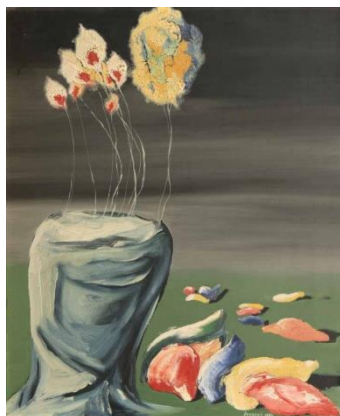
³ <https://www.lidovky.cz/foto>.

⁴ <https://kultura.zpravy.idnes.cz/foto>.

Jindřich Štýrský, český malíř, fotograf, grafik, výtvarník a básník. Začínal jako kubistický malíř s lyrickým zaměřením, ale brzy přešel k imaginativní tvorbě. Štýrský byl od roku 1923 členem uměleckého sdružení Devětsil, v roce 1934 společně s Toyen, Karlem Teigem a dalšímu umělci založili Surrealistickou skupinu. Štýrský při svém pobytu v Paříži společně s Toyen založili vlastní směr artificioelismus⁵, jehož členy byli jen oni dva.

Pro Štýrského znamenal surrealismus možnost svobodně vyjadřovat své myšlenky. Často se ve vlastní tvorbě vrací k erotickým námětům, snovým motivům a motivům smrti. Smrt nevlastní sestry Marie, která zemřela v 21 letech, a se kterou měl velmi blízký vztah, Štýrského ovlivnila v jeho tvorbě a vzpomínky na jeho nevlastní sestru se staly dalšími motivy.

Štýrského práce byla velice rozmanitá. Kromě výtvarně umělecké tvorby též psal různé články, byl redaktorem nakladatelského listu Literární kurýr Odeonu, vydával časopis Erotické revue, Edici 69. V této edici vyšlo např. Sexuální nocturno V. Nezvala či jeho dílo Emilie přichází ke mně ve snu, které ilustroval deseti erotickými kolážemi. Po ukončení Edice 69 založil Edici surrealismu a v roce 1940 dokončil rukopis své knihy Sny.⁶



*Jindřich Štýrský,
Hlava, která myslí, 1934⁷*



*Jindřich Štýrský,
Sexuální nocturno, 1931⁸*



*Jindřich Štýrský,
Emilie ke mně přichází ve snu⁹*

⁵ http://www.phil.muni.cz/udim/avantgarda/index.php?pg=styrsky_toyen

⁶ http://www.phil.muni.cz/udim/avantgarda/index.php?pg=styrsky_toyen

⁷ <http://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/surrealismus-ze-soukromych-sbirek-v-ajg>

⁸ <https://www.odaha.com/galerie/jindrich-styrsky/sexualni-nocturno>

⁹ <https://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/cetba/jindrich-styrsky-emilie-ke-mne-prichazi-snu>

Toyen (Marie Čermínová), česká malířka, ilustrátorka, grafička.

Toyen se celý život věnovala především vlastní tvorbě. Jejím dobrým přítelem a životním partnerem byl Jindřich Štýrský, se kterým společně vstoupila do výtvarné skupiny Devětsil. Společně žili v Paříži, založili vlastní umělecký směr artificialismus a v roce 1934 se stali spoluzakladateli Skupiny surrealistů v ČSR. Toyen se stylizovala do mužské polohy a většinou o sobě mluvila v mužském rodě. Snažila se získat uznání a vyrovnat se svým mužským kolegům.

Tvorba Toyen začínala ve stylu pozdního kubismu, purismu. Pro tuto tvorbu se inspirovala erotickými a cirkusovými náměty. Později se přiklonila k surrealismu, ve kterém vyjádřila všechny své pocity a myšlenky, a které znázornila jako neurčitě definované objekty se silným libidinálním podtextem, nebo jako reálné předměty zapojené do neskutečného prostředí se symbolickými významy.



Toyen, Smutný den, 1942¹⁰



Toyen, Sen, 1937¹¹

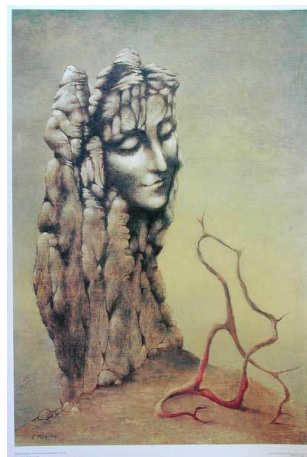
František Muzika, český malíř a scénograf, jenž patřil k umělcům meziválečné avantgardy. Muzikovy rané práce jsou ovlivněny lyrickým kubismem a inspirované skupinou Devětsil, která se zabývala poetickou krajinou a figurálními scénami. Ve 30. letech 19. stol. se Muzika přiblížil k surrealistické tvorbě, námětově čerpal ze snových pocitů a fantazijních představ.

¹⁰ <http://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/surrealismus-ze-soukromych-sbirek-v-ajg>

¹¹ <https://www.novinky.cz/kultura/354988-obraz-sen-od-toyen-se-v-aukci-prodal-za-13-6-milionu.html>



František Muzika, Krajina s figurou, 1935¹²



František Muzika, Epitaf, 1943¹³

Josef Šíma, český umělec, který strávil 4 roky na frontách 1. světové války. To je pro začínajícího umělce silný zážitek. Roku 1921 odchází natrvalo do Francie, kde celý svůj život maluje. Jeho tvorba je na téma lyrické imaginace, lyrické krajiny v surrealistickém duchu.



Josef Šíma, Léda s labutí, 1938¹⁴

1.3 Stylizace a ztvárnění snů ve filmovém umění

Ve filmovém světě bych ztvárnění snů přiřadila opět k surrealistickému směru. Umělce též zajímá cesta mezi vnějším a vnitřním světem. Ve filmové sféře je tento směr považován za podivný – je takto pravděpodobně označován kvůli nesourodosti prvků postavených vedle sebe. Mluvím tady o spojení protikladů, jako je světlo a tma, přítomnost a nepřítomnost, realita a imaginace. Také se v jednom článku spekovalo o tom, zda něco jako surrealistický film existuje a zda se nejedná pouze o film vytvořený surrealistickým

¹² http://intranet.zamecek.cz/dum/DVK13/20-CESKY_SURREALISMUS.pdf

¹³ http://reprodukce.euweb.cz/pages/muzika_epi_kant.htm

¹⁴ <http://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/josef-sima-2010>

umělcem, umělcem inspirovaným surrealistickým směrem, surrealistickou tvorbou. Z mého pohledu jde pouze o slovíčkaření a důležitost označení žánru filmů. Pro mne je však podstatné ztvárnění tématu snu, snovosti, imaginace, které je úzce spjato právě se surrealistickým směrem. Dalším faktem, kvůli kterému nazývám film surrealistický, je ten, který je zmíněn v Manifestu surrealismu, jehož autorem a zároveň zakladatelem surrealistického stylu je André Breton. Jde o moment, kdy popisuje, že umělec zaznamenává, tvoří vlastní duší bez jakékoli rozumové kontroly. Toto označení, tento milý popis umělcova způsobu tvorby, můžeme vidět v československém filmu Happy end z roku 1967 od režiséra Oldřicha Lipského. Vizuální příběh v tomto filmu se odehrává pozpátku od smrti po krásné skotačení malého, nevinného dítěte. Avšak odříkaný text hlavní postavou, často z role vypravěče, má normální časový směr, vpřed. Od zrození života u gilotiny, přes prožití života s první láskou, která hned od začátku byla jeho ženou a kterou si seskládal z části těla sám, po konec, ve kterém je jako bezstarostné dítě.

Dalším krásným příkladem je film Sedmikrásky z roku 1966 od režisérky Věry Chytilové. V tomto filmu lze spatřit propojení vícero prvků vedle sebe i přes sebe, které mohou spíše připomínat fotokolážové obrazy. Také povaha dvou hlavních postav je vrtošivá. Uskutečňují své nápady, myšlenky, své sny bez jakékoli rozvahy a rozumu. Což mě opět odkazuje na hlavní způsob tvorby surrealistických umělců.

Dalším inspiračním zdrojem je český surrealistický umělec **Jan Švankmajer**. Švankmajer je znám především svou filmovou tvorbou. Umělcova tvůrčí aktivita představuje nepřetržitý proces, v němž se jednou vytvořené, nebo spíše vynořené motivy a kreativní výstupy nutkavě vracejí a v jiných souvislostech odevzdávají svou energii nové skutečnosti a tedy novému poznání. Švankmajerova tvorba představuje inspiraci v technice koláže, rád kombinuje různé materiály. Také považuje hmat za podceňovaný smysl a vytváří taktilní objekty z plastického materiálu, jako je například hlína, do které je zřetelně otiskováno okamžité gesto autora. To můžeme například spatřit v krátkometrážním filmu TMA, SVĚTLO, TMA z roku 1989 nebo ve 12 minutovém filmu MOŽNOSTI DIALOGU režiséra Jana Švankmajera natočený pomocí stop-motion animace v roce 1982, jenž zachycuje alegoricky roviny mezilidské komunikace. Film je rozdělen do tří částí.

DIALOG VĚCNÝ, DIALOG VÁŠNIVÝ A DIALOG VYČERPÁVAJÍCÍ.

Jeho filmová tvorba má výjimečnou estetiku a je velice hravá. Kromě plastického materiálu vytváří Švankmajer pro své filmy různé loutky. Je velmi technicky rozmanitý. Spolu se svou ženou, která je výtvarnicí inklinující k surrealismu, užívá například tyto techniky: klasické malby, dokreslované a domalovávané koláže, kolážové romány,

animované frotáže a koláže, kresby a animované litografie, loutky a marionety, fetiše a taktilní mandaly, obrazové rébusy, básně, surrealistické romány, taktilní básně, kresby a objekty, realizované stereografie, plošné i objektové filmové animace, přírodopisné mystifikace, alchymické malby a objekty, svébytnou individuální i společnou fetišistickou keramiku.

Ve svých objektech kombinuje nejrůznější materiály přírodnin (kostry, lastury, nerosty, atd.), doplňuje je artefakty (nože, hřebíky, taktilní materiály a mnoho dalších). Spojí to dohromady svým gestickým sochařstvím, propojí s vlastnoručně sestavenými přístroji, vytvořenými kulisami a vytvoří neobyčejný film.

Různé ukázky a krátkometrážní filmy od Jana Švankmajera lze shlédnout na volně přístupné webové stránce [youtube.com](https://www.youtube.com). Ukázkou z Švankmajerovy loutkové tvorby je například film JABBERWOCKY z roku 1971, THE LAST TRICK z roku 1964, nebo také DIALOG VĚCNÝ z roku 1982, který je zřetelný autorovou volbou inspirace, a to manýristickým malířem Arcimboldem.

1.4 Technika koláže

Koláží je označované jakékoli dílo vzniklé seskupováním různých, odlišných prvků do jednoho celku. Například nalepením různých výstřižků, obrázků, fotografií, barevných papírů, útržků na společný podklad.¹⁵ Technika koláže se poprvé objevila v uměleckém stylu zvaný kubismus. Umělci začali do obrazů vlepovat různé druhy papírů, reprodukcí, ústřižky novin, viněty apod. Narušovali jednotlivé obrazové plochy tím, že do nich zakomponovali cizorodý prvek. Mezi první umělce, kteří tak učinili, patří Georges Braque a Pablo Picasso. Techniku koláže dále rozvinuli a velmi rádi používali ke své tvorbě surrealisté (Jindřich Štýrský, Karel Teige, Jiří Kolář), a to především kvůli propojení minimálně dvou různých materiálů, snoubení minimálně dvou různorodých prvků. Části koláže mohou být lepeny s určitým záměrem seskupení, nebo seskládání jednotlivých částí koláže můžeme ponechat zcela na náhodě. Technika koláže se uplatnila v uměleckých směrech, jako je dadaismus, pop-art.¹⁶

1.5 Pixilace

Pixilace je jeden z mnoha druhů animace, který se také nazývá stop-motion neboli pookénková animace (frame by frame – fáze po fázi¹⁷). Tato technika spočívá v tom, že autor fotoaparátem snímá objekt, který se pohybuje velice pomalu – čím pomalejší pohyb, tím více framů-fází-okének. A čím je více okének za sebou jdoucích, tím plynulejší bude přechod mezi nimi. Tento způsob je většinou používán pro animaci tvořenou především z fotografií živých či neživých objektů, se kterými se v průběhu focení nějakým způsobem pohybuje. Také jej můžeme použít i při tvorbě animace z loutek. Nebo se dá vytvořit z plošného výtvarného díla – kresby, malby, koláže. Avšak stále je důležité mít na paměti, že čím plynulejší chceme mít pohyb, tím více snímků jednoho pohybu bude. A k tomu je potřeba trpělivost. Také je důležité vnímat a hlídat si světlo, protože světlo je pomíjivé. Vytvořit několik snímků pro pár vteřin videa je časově zdlouhavé a může se stát, že se nám změní světlo a to by nám narušilo plynulost přechodu. Práce se tak stává ještě zdlouhavější, protože nemůžeme tvořit v průběhu celého dne. Například se s tím setkáme

¹⁵ <http://www.artslexikon.cz/index.php?title=Kol%C3%A1%C5%BE>

¹⁶ <http://www.artslexikon.cz/index.php?title=Kol%C3%A1%C5%BE>

¹⁷ <http://animuj.cz/druhy-animace/pixilace/>

při fotografování v exteriéru. Proto je nejlepší pořizovat snímky v ateliéru, ve kterém si sytost světla můžeme korigovat sami.

Pixilaci lze udělat v programu Adobe Premiere, který je vytvořen pro střih a úpravu videa. Pokud z Adobe programů máte nainstalovaný pouze základ, který se většinou skládá z Photoshopu, Illustratoru a InDesignu, můžete svůj stop-motion vytvořit ve Photoshopu. V horní liště kliknete na záložku Okna a zvolíte si časovou osu. V dolní části monitoru vám vyskočí okno s časovou osou, kliknete na ikonu filmu, zvolíte si přidat média. Zobrazí se okno, ve kterém si zvolíte soubor, najdete si vaše snímky a ony se vám nahrají do časové osy. Akorát zde lze upravovat jen délku přehrávání po jednom snímku a vkládat zvukové, hudební stopy. Pokud váš počítač nemá nainstalované Adobe programy, lze vytvořit stop-motion v obyčejném programu jako je Powerpoint. V horní liště tohoto programu se nalézá akce animace a stačí si s tím už jenom pohrát. Také je možné na internetu vytvořit gif až z 300 snímku a to na stránkách <http://gifmaker.me/>. V tomto internetovém programu lze upravovat rychlost přehrávání všech snímků a velikost snímků, dokonce snad i vložit hudební stopu jednoduchou adresou zdroje (URL).

2. Praktická část

2.1 Výběr tématu

Po zhlédnutí nabídek několika témat na diplomovou práci, jsem si nebyla úplně jistá, o čem chci psát, či co tvořit. Pokaždé při vlastním výběru témat buď na klauzurní práci, semestrální práci, nebo na bakalářskou práci, jsem byla nerozhodná. I v magisterském studiu to nebylo jinak. Byla jsem si ale jistá, že chci praktickou diplomovou práci. Celý život si kreslím, maluji či něco tvořím. Na střední umělecké škole jsem získala spoustu zkušeností s různými výtvarnými technikami a na fakultě designu a umění v bakalářském studiu jsem získala další výtvarné zkušenosti.

Po důkladném prozkoumání seznamu témat mé sympatie byly nakloněny k tématu *Snový svět*. Tedy tak se původně nazývalo. Šlo o sérii šesti velkoformátových obrazů tvořených fotokolážemi. Šla jsem do kabinetu zeptat se vedoucího tohoto tématu pana Jana Maška, zda má ještě místo pro studentku, která by chtěla vytvořit diplomovou práci na tohle téma. Byla jsem s úsměvem přijata. A okamžitě jsme konzultovali mou prvotní představu. Pan vedoucí Mašek se mě ze zvědavosti zeptal, kdybych si měla vybrat na teoretickou diplomovou práci z jeho nabídek témat, jaké by to bylo? To byl trochu oříšek, protože všechna témata se točila kolem filmu a médií. Jediné co jsem trochu znala, bylo téma týkající se experimentálního filmu, protože jsem na střední škole viděla film *Sedmikrásky*, který je z 60. let minulého století. Tento experimentální, pro mě až snový, film o dvou dívkách, které chtějí být zkažené, si získal mou náklonnost. Můj výběr pana učitele nadchl a začali jsme spolu diskutovat na toto téma. Po pár hodinách jsme dospěli k závěru, že má diplomová práce se nebude týkat velkoformátových obrazů z fotokoláží na téma *Snový svět*, ale že si vytvořím vlastní krátký experimentální snový film z koláží na téma *Snění*. Tento nápad mě nadchl, ale zároveň vyděsil. Byla to pro mě opravdová výzva. Raději vždy tvořím něco ručně než v počítači. S animací a střihem videa jsem neměla žádné zkušenosti. Má vlastní tvorba spočívá především v ilustracích, malbách a kresbách. Mou oblíbenou technikou je kresba pastelkami, barevným pastelem, tuší, lavírka tuší a akvarelem, malba olejovými barvami, malba na hedvábí a různé grafické tisky, jako je linoryt, suchá jehla, lept a kamenotisk. Koláže jsem si jednou zkusila na střední škole a jednou na fakultě. Jestli jsem je někdy tvořila jako malá, to už netuším, tak daleko má paměť nesahá. Takže kromě tvorby videa v některém počítačovém programu, což byla výzva sama o sobě, pro mě

představovaly velký podnět už jenom ty koláže. S touto myšlenkou při výběru původního tématu jsem byla smířená a zároveň natěšená, protože se to stále týkalo velkoformátových obrazů. A já ráda tvořím velkoformátové obrazy.

V naší diskusi s panem učitelem jsme se totiž dostali do tématu snů. A já začala vyprávět můj bohatý seznam prožitých příběhů v průběhu spánku. To mého vedoucího práce okouzlo natolik, že mě dokázal přesvědčit a přenést na mě nadšení, abych si sama zkusila vytvořit video inspirované některými mými sny.

Představa, že vytvořím surrealistický krátký film, ve mně vyvolávala sílu to celé zrealizovat. Ta představa totiž obsahovala i fakt, že by to mohlo být pěkné umělecké dílo.

Další aspekt, na který jsem brala zřetel při svém výběru, byl ten, že jsem si v průběhu bakalářského studia vymyslela námět na vlastní autorskou knihu, která by obsahovala krátké pohádkové příběhy pro děti. A z těchto krátkých příběhů chci vytvořit večerníčky, pravděpodobně loutkovou animací. Je to můj plán na vlastní tvorbu po studiích. Zda se mi ho podaří v budoucnu uskutečnit, to opravdu netuším. Prvním cílem je dopsat tu knihu.

Ale abych se vrátila k tomu, proč to zmiňuji. Zvolené nové téma diplomové práce zahrnovalo i střih videa v počítačovém programu, nejlépe v Adobe Premiere, se kterým jsem se měla seznámit a naučit se alespoň základy. A tohle pro mě bylo podstatné, protože jsem se s tím chtěla obeznámit, abych měla o pár kroků blíž i k realizaci mého plánu.

Také jsem tím chtěla dokázat, že i když raději kreslím na papír a maluji na plátna, tak se úplně nestraním tvorbě v počítačových programech. Že jsem nakloněná k možnostem, kterými nevynikám. Že jsem ochotná realizovat nápady týkající se technik, které neznám, a že to není pro mě překážkou. Myslím si, že tento přístup je pro mne dobrý jako pro budoucí učitelku výtvarné výchovy. Nebránit se novým technologiím a vymýšlet různé výtvarné a tvořivé aktivity pro žáky. Využít bohatou škálu možností, jenž se díky počítačům otvírá a zrealizovat nápady, které budu muset nejdříve sama vyzkoušet. Teď vím, že mi nedělá problémy se nové techniky naučit a po studiu na pedagogické fakultě mohu své nově nabitě zkušenosti v praxi předat dál.

2.2 Výběr konceptu

Když se nad tímto tématem zamyslím, zájem o sny mě provází již mnoho let. Málokdy mám bezesnou noc. Skoro pokaždé se mi něco zdá. Ale bohužel tak z poloviny všech mých snů si pamatuji částečný obsah, někdy si dokonce zapamatuji většinu snu se vším, co se v něm odehrává. Nejen námět snového příběhu, ale i barvy, některé detaily, atmosféru a emoce. Z druhé poloviny mých snů si pamatuji třeba jen mžik, moment, který se po několika minutách po probuzení rozplyne. Ale uvědomuji si, že se mi něco zdálo.

Mé sny mě velmi fascinují, jsou hodně pestré. Ačkoli jsou mou snovou součástí i takové příběhy, které jsou se skutečností nerozeznatelné – zdají se příliš reálné mému životu. Jsem přesvědčena, že si mé podvědomí musí hrát s velkou škálou abstrakce a symboliky, protože scény v mém podvědomí v průběhu spánku jsou jak vystřižené z filmu buď žánru hororového, erotického nebo fantasy. Například když si ve snu pro mě jde vlkodlak se sekerou v tlapách, nebo padám ohromně širokou betonovou jámou skoro jak Alenka v říši divů, až na to, že padám v leže na matraci s pocitem bezpečí. Nebo když se mi zdá, že v nekonečném bazénu se nadnáší nahé tělo mé maminky s přítomností malých vodních příšerek s chapadly, nebo se v mých snech objevovaly postavy upírské. Často ve svých snech létám – někdy jen stačí odraz s rozběhem a letím i několik kilometrů, někdy u toho i mávám rukama, ale křídla jsem nikdy neměla.

Další zvláštnost, která mě fascinuje, je ta, že ve svém snu prožívám zároveň příběh hlavní postavy i pohled diváka, někdy se mé prožívání rozšíří na další postavu. Například když hovořím ve snu se svým kamarádem a mluvím za obě postavy, za sebe a za něj, jakoby má mysl ovládala jeho tělo. A zároveň to celé sleduji jako divák. To mluvím sama se sebou? Nebo když ve snu s erotickým námětem prožívám situaci nejen jako žena, ale i jako muž i jako divák. Jak mohu během jednoho snu prožít psychické i fyzické prožitky několika postav najednou? A ještě do toho pracovat s tolika detaily, které jsou v prostředí, v pozadí snu.

Je někdy až neuvěřitelné, co všechno naše mysl ve spánku dokáže. Dokonce i manipulovat s naším fyzickým stavem během spánku. Jako když se ve snu naplno směji, že se popadám za břicho, až mě to vzbudí. A já pocítuji, jak mám napjaté břišní a lícni svaly z toho, jak jsem se opravdu ve spaní smála. Nebo když ve snu běžím s takovým úsilím, až se probudím a vidím, jak vykopávám nohy do vzduchu. Či ve snu brečím nad tragickou nebo jen velmi smutnou nebo hodně dojemnou situací, u které se natolik chvěji a buší mi srdce

velkou rychlostí, až se probudím a tečou mi slzy po tváři až na polštář. A samozřejmě pokaždé, když zažívám ve snu nějaký adrenalin, probudím se z toho celá zpocená.

Rozhodně mohu prohlásit, že má mysl ve spánku neodpočívá.

A to se říká, že na zdraví má velký vliv psychický stav člověka a jeho mysl. Proto se doporučuje relaxovat a meditovat. Pro všechny je největší relaxací spánek, kdy se těší na celkový odpočinek. Mé podvědomí mi úplný odpočinek zdá se nedopřeje. Obzvláště, když se mi zdá něco děsivé natolik, že po probuzení mám problém znova usnout.

2.3 Průběh konkrétní tvorby

Na počátku celé tvorby jsem si musela ujasnit průběh a sepsat jednotlivé fáze.

V první řadě bylo potřeba napsat scénář. Ten však měl být inspirován, či přímo čerpán z mého vlastního snu, nebo několika snů. Abych tyto inspirační náměty mohla do scénáře použít, musely nejdříve vzniknout. To znamenalo, že jsem byla povinna absolvovat spánek a to rovnou několikrát, abych měla šanci získat nějaký ten sen. Ono totiž často bývá překážkou, že si po probuzení většinou sny nepamätujeme. Nebo si pamätujeme jen malý okamžik nebo jen atmosféru ze snu, která se však po několika minutách po probuzení vytratí. Abychom si sen uchovali v naší paměti alespoň o něco déle, nebo i celý sen, je dobré si jeho vzpomínání procvičovat formou zapisování snů okamžitě po probuzení. Takže mi trvalo víc jak pár měsíců, než jsem si zapsala několik snů nebo alespoň jejich úryvky. Asi si dokážete představit, jak náročné to bylo, když se probudíte, máte spleené oči ospalkami a jste ještě zesláblí, protože to trvá pár minut, než se vám prokrví končetiny. Začít po probuzení okamžitě psát bylo opravdu obtížné. A můj sešit, deník snů, obsahoval záznamy připomínající spíše dětskou čmáranici, ve které se vyznám jen já a to celkem obtížně. Když už jsem měla sepsaných několik snů, nastal čas vybírání. Snažila jsem se najít ve svém deníku sny, které mají něco společného, aby výsledek nebyl příliš chaotický a přehnaný v množství jednotlivých momentů. Také jsem věděla, že se nesmím příliš zatěžovat náročným scénářem, protože se jednalo o mojí prvotinu ve videu. Věděla jsem, že mi tvorba videa zabere mnohem více času, obzvlášť když se ho z větší části snažím vytvořit sama, naučit se sama pracovat v tomto uměleckém odvětví.

Po přečtení mého neúhledného deníku jsem přišla na to, že některé mé sny mají společné předmětové prvky, které mohu vizuálně použít k propojení jednotlivých scén z různých snů. Tato myšlenka se mi velice líbila. Přišlo mi, že je to nejlepší a nejsnadnější způsob, jak propojit několik snů do jednoho videa. Taková koláž z exportovaných částí. Měla jsem vybrané sny, ze kterých jsem čerpala. Ovšem v průběhu následující tvorby se můj výběr několikrát pozměnil. Mimo společných předmětů, které se ve snů objevovaly, jako například žebřík, matrace, tma v místnosti, jsem chtěla mít i společný děj. Vybrala jsem si tedy takové úryvky, v nichž dominuje má osoba a někam jde. Sama přesně neví kam, ale jde vpřed a neohlíží se. Dějem a hlavním námětem celého sepsaného příběhu se stala cesta. Trochu mi to připomnělo ukázkou, kterou nám ve výuce Mediální pedagogiky pro vizuální gramotnost pouštěl pan učitel Jan Mašek. Šlo o video ztvárněné americkou umělkyní

Mayou Deren. Hlavním námětem ukázky byla cesta. Umělkyně v krátkém filmu putovala stále vpřed přes různé překážky v prostředí, které se neustále měnilo.

Měla jsem ujasněný scénář. Přišla fáze rozkreslování příběhu. Některé jednotlivé úseky videa jsem si načrtla v okénkách, abych si ujasnila pohyb jednotlivých kresebných prvků.

Také jsem si začala shromažďovat různorodý materiál na koláži: různé barevné papíry velikosti A4 a A3, vytiskla jsem si několik obrázků, sehnala několik časopisů a připravila si pastelky, tužku a akvarel na dokreslování koláží. Původně jsem totiž chtěla všechny koláže vytvořit ručně na čtvrtku. Ty části, které se měli hýbat, ručně posouvat o milimetry a vyfotografovat. Tento způsob vytváření snímků se pro některé scény zdál příliš komplikovaný a pro některé zase snadnější, než tvorba koláží v počítačovém programu Adobe Photoshop. Pro mou tvorbu kolážových obrazů bylo potřeba spoustu konkrétního obrazového materiálu, který jsem si musela vyhledat na internetu, protože i přes velké množství nashromážděných podkladů jsem v časopisech nemohla nalézt všechny potřebné podklady. Vyhledávání potřebného materiálu zabralo více času, než jsem čekala.

Poté co jsem si uložila různé obrázky a fotografie, nastal čas na jejich úpravu v Adobe Photoshopu, a to konkrétně práce s maskou, kdy jsem si vyřízla pozadí, které se stalo průhledné. I když jsem na střední škole a na předchozí fakultě měla základy v některých Adobe programech, mé zkušenosti dosahovaly na úroveň začátečníka. Byla jsem lehce vystrašená z představy, že se sama učím něco v programu, jež mi vůbec není blízký... a asi byste mi mohli porozumět v tom, že když se něco učíte sami, tak to většinou trvá velice dlouho. A času bylo málo. I jeden rok na práci se mi zdál velmi krátký, když s něčím začínáte a učíte se. Natož jeden semestr ve školním roce. Naštěstí má spolužačka, kolegyně a kamarádka velice ráda pracuje s počítačem a má zkušenosti v různých programech včetně Adobe Photoshopu, Illustratoru, InDesignu a hlavně v Adobe Premiere. Když jsem jí požádala o malé školení v tomto programu, byla velice ochotná a v průběhu posledního semestru mi dala třikrát několikahodinové lekce. Naučila mě základy. Na co si nemohla vzpomenout, s tím mi pomohl můj vedoucí diplomové práce. Také mi připomněla, jak se pracuje s maskou ve Photoshopu. A já byla o dost klidnější, protože jsem už věděla, jak si s kolážemi pohraji v počítačových programech.

Koláže, ve kterých se opakoval jeden prvek a nebylo ho potřeba vizuálně pozměnit, jsem vytvářela v počítači. Ty koláže, kde bylo potřeba nejvíce vizuální změny pro získání pohybu scén, jsem vytvořila ručně na čtvrtku. Jsem výtvarník, kterému je sympatičtější tvořit na větší formáty, proto mé koláže i kreslené či akvarelové obrázky byly vytvořeny na minimální formát A2. Věděla jsem, že je nafotím, upravím a zakomponuji do koláže

v počítači. Řešení kompozice koláží a scén jsem si ujasňovala a upevňovala v Adobe Photoshopu a Adobe Premiere. Neřešila jsem moc posazení kreseb do formátu na papírovém podkladě. Po ztvárnění několika koláží, jsem začala zkoušet úpravu a střih framů/fází/okének v programu Adobe Premiere. Bylo mi už několikrát řečeno, že střih videa je velice, ale velice zdoluhavý. A já jsem těmto informacím věřila. Počítala jsem s touto časovou náročností. Avšak úprava jednotlivých okének, úprava přehrávání, přidání některých efektů, trvala víc než jen velice, velice dlouho. A mě se začalo zdát, že tato práce nemá konce, že jí snad ani nedokončím. Několik měsíců jsem nad tím dennodenně strávila několik hodin, někdy až do rána. Poslední měsíc byl ve znamení nervózního strašáka, který měl obavy, že si ujmul příliš velký kus koláče, než dokáže sám spořádat. Mé video mělo mít minimálně dvě minuty a mě se zdálo, že to jsou nejdelsí dvě minuty v mém životě. Kolik informací se vejde do jedné vteřiny! Vůbec jsem netušila kolik, dokud jsem nezačala pracovat v této fázi mé práce. Po vytvoření pro mne nekonečného videa bylo konečně načase vložit i nějaké zvukové pozadí, které by celou práci podtrhlo. Můj výběr se skládá ze zvuků, které si sama vytvořím a nahraji. Tyto zvukové stopy propojím s volně staženými zvukovými stopy, které jsou dostupné na <http://www.freesound.org/>.

2.4 Výběr snů do scénáře s analýzou vybrané symboliky ze snu

1. vybraný sen

Číhala jsem u dřevěné terasy a dívala jsem se skrz otvor mezi podlahou a zábradlím. Předemnou byly otevřené dveře do nejasného prostoru a uvnitř stála malá holčička v bílých šatech a v bílém čapci. Věděla jsem, že je to sestra nějaké mé známé z minulosti (asi ze základní školy). Holčička se ke mně přibližovala a já se jí ptala, kde tu známou najdu. Prstem mi ukázala směr. Byla tam jen louka a v dále jsem spatřila budovu siluetou připomínající kostel. Za kostelem vycházelo slunce a pluly mraky, vše ve žlutomodrém nádechu. Celé jako z kubistického obrazu. Já ale ke kostelu neměla jít. Před kostelem byla nějaká budova, kde jsem osobu měla najít. Budovu jsem však spatřila, až když jsem se k místu přibližovala.

Najednou vyběhl velký, bílý, chlupatý pes. Po celou dobu vedle mě stál můj přítel, na kterého pes s radostí vyskočil. V tu chvíli jsem si v tom snu uvědomovala, že můj přítel psa zná, a že zná i osobu, kterou hledám a že se mi to nelíbilo, protože se s tou známou osobou znal velice blízce a intimně. Ve snu jsem měla pocit, že ho musím vyzpovídat, místo toho jsem se však otočila a odcházela s mapou v ruce.

Najednou z ničeho nic se odnikud objevil dav lidí běžící mým směrem. Bylo zataženo, jako by mělo pršet a na zemi místo čerstvé trávy byly bahno a louže. Po mé levé straně vyrostl travnatý kopec a já ho chtěla obejít. Za mnou se objevil běžící chlap jen v bílé košili, béžovém saku a v bílých slipech a ukradl mi mapu. Já si ji obratně vzala zpátky a chlap běžel dál.

Stále jsem odbočovala vlevo kolem travnatého kopce, dav lidí byl už pryč. V kopci se objevily dveře a za nimi knihovna plná knih, těsně vedle sebe vyskládaných. A u nich na žebříku stála známá osoba, kterou jsem hledala. Vybírala mnoho knih a jednu po druhé mi pokládala na hlavu. Bylo to těžší a těžší.

V tom jsem se probudila.

Význam symbolů z vybrané části snu do scénáře:

Číhat: *tvé pátrání po něčem bude korunováno úspěchem*

Výhled omezený: *nejistá budoucnost, mnoho překážek*

Otevřené dveře: *nalezneš přátelské přijetí, otevřené dveře naznačují, že se vaše současné problémy brzy vyřeší*

Bílá: *radost, nevinnost, smrt*

Kostel viděti: *žiješ ve spořádaných poměrech*

Sluneční paprsky: *příjemné odhalení*

Svítilící slunce: *štěstí v podnicích*

Východ slunce: *dobré místo*

Slunce za mraky: *špatný průběh tvých obchodů*

Kopec: *představuje nějaký úkol, problém, náročnost zdolání kopce ve snu představuje zdolání úkolu, problému v životě. Šlo to snadno, těžko, atd.*

Knihovna: *potřebuješ dobré rady*

Žebřík (lézti po něm): *vavříny tě čekají*

Knihy (darem ji obdržeti): *příjemná zpráva*

2. vybraný sen

Temná nekonečná místnost s osvětleným žebříkem, který nikde nekončil. Alespoň jsem měla ten pocit, když jsem u něj na zemi stála. Chytla jsem se ho a žebřík mě velkou rychlostí vyvezl nahoru. V ten moment jsem byla ráda, protože jsem pocítovala trochu strach. Kolem se pohyboval velký, velmi zapáchající obr, který se procházel ze strany na stranu. Když jsem se ocitla na vrcholku žebříku, objevila jsem se v místnosti připomínající svými prostory půdu baráku se sedlovou střechou a s malým oválným okénkem uprostřed štítu. Prostor byl velmi malý, vešla se tam jen velká matrace, jež byla přivázaná provazy za každý roh a byla z ní houpací matrace. Já na ní klečela a ta matrace se se mnou houpala. Měla jsem strach, protože když se zhoupla nad propast, ve které se procházel obr, měla jsem pocit, že mě to vymrští dolů.

V ten moment jsem se probudila.

Význam/symbolika vybrané části snu do scénáře:

Žebřík (lézti po něm): *vavříny tě čekají*

Houpati se: *jsi vrtkavý*

Houpačka: *přeceňuješ životní síly svého štěstí a jeho trvání*

Pád: *odkazuje na klopýtání: je znamení nejistoty a nepozornosti, ve vašem snu by mohlo znamenat vyrovnání*

Propast, která tě děsí: *varuje tě před nemocí a maří ti mnohý cíl*

3. vybraný sen

Procházela jsem se opuštěnou bytovkou uprostřed rušného města, které bylo celé šedivé, ale zároveň ve slunečném závoji. Uvnitř budovy ve všech místnostech byla opadaná omítka a betonové podlahy. Působilo to vlhce a chladně. V jedné z místností se konala schůze nějakého pracovního týmu, já patřila k nim. Přesto jsem se procházela a něco hledala. Nevím přesně co.

Když jsem vešla do jiné místnosti, nacházela jsem se u velké kulaté jámy. Byla přes celou ohromnou místnost. Nevěděla jsem co to je. Jen to bylo velmi široké a kulaté a nebylo vidět na dno. Po stranách vyčnívalo rozpadlé, betonové, točité schodiště, po kterém nešlo sejít. Naklonila jsem se, abych se podívala dolů, jak je to hluboké a jestli je možné něco uvnitř spatřit. Najednou jsem padala tou jámou na matraci. Nebyl to pomalý pád a ani prudký, neměla jsem strach. Chtěla jsem... a asi jsem i skočila na té matraci do té jámy. Dopadla jsem na dno, celkem v klidu, ani ne tvrdě a ani pomaloučku. Byla jsem v bezpečí, cítila jsem se v bezpečí. A to jsem se ocitla ve tmě. A... probudila jsem se.

Význam/symbolika vybrané části snu do scénáře:

Sklep: *jedná se o mé podvědomí, zkoumání sebe samu*

Propast: *signalizuje nebezpečí, těžké doby. Pokud však při dopadu spadnu na měkké, můžu si vydechnout, riskantní pokus se podaří.*

Propast do které padáš: *úspěch tě neopustí*

Propast hluboká: *pomůžeš-li svému příteli, bude ti křivděno*

Pád z výšky: *nenapínej své očekávání*

Pád do příkopu: *přijdeš do zlých řečí*

Skok: *mám v životě riskovat, obzvláště pokud stojím před nějakou překážkou*

2.5 Souhrn významu symboliky ve snech

Po analýze symbolů ze snů z vybraných úryvků do scénáře, jsem se dozvěděla něco, co ve mně vyvolalo smíšené pocity. Očividně mě čekají opravdu velké a obtížné překážky, ale zdá se, že bych i přes všechny možné nesnáze, mohla dojít k úspěšnému cíli.

Z prvního vybraného snu jsem se dozvěděla, že mě čeká mnoho bariér a nějaké obchody. Získám dobré rady, budu mít štěstí v podnikání, ale jeho průběh bude špatný. Naleznu přátelské přijetí (otevřené dveře), které by mi mělo pomoci mé problémy brzy vyřešit. Dozvim se příjemné odhalení.

Další úryvek symbolizuje, že jsem vrtkavá, klopýtám, protože jsem nejistá a nepozorná. Toto bezpochyby nepříjemné odhalení může být mým varováním. Také mi sen napovídá, že přeceňuji životní sílu svého štěstí a jeho trvání. Znázornění propasti, které se ve snu trochu bojím, předpovídá, varuje mě před nemocí, která mi zmaří můj cíl. Avšak symbol žebříku, po kterém stoupám vzhůru, symbolizuje dosažení úspěchu. Tak nevím. Je jasné, že mě čeká těžká cesta k dosažení cíle. A největší překážkou jsem já sama. Můj fyzický stav i můj psychický. Očividně z toho budu tak nervózní a vystrašená, že si budu nejistá sama sebou, ale budu se spoléhat na velké štěstí. Což může být mým selháním. Ale nakonec dospěji k úspěchu.

Poslední vybraný sen vypráví o tom, že zkoumám sebe samu a že mám riskovat, pokud budu stát před nějakou překážkou. A že můj riskantní pokus se podaří a úspěch mě neopustí. Ale také vypráví o tom, že pokud pomůžu mému příteli, bude mi křivdění a přijdu do zlých řečí. Asi se má budoucí nabídnutá pomoc mému příteli příliš nehodit. Takto mě můj sen před touto malou životní zkušeností varuje a říká mi, ať se zabývám a starám především o sebe.

2.6 Popis scénáře

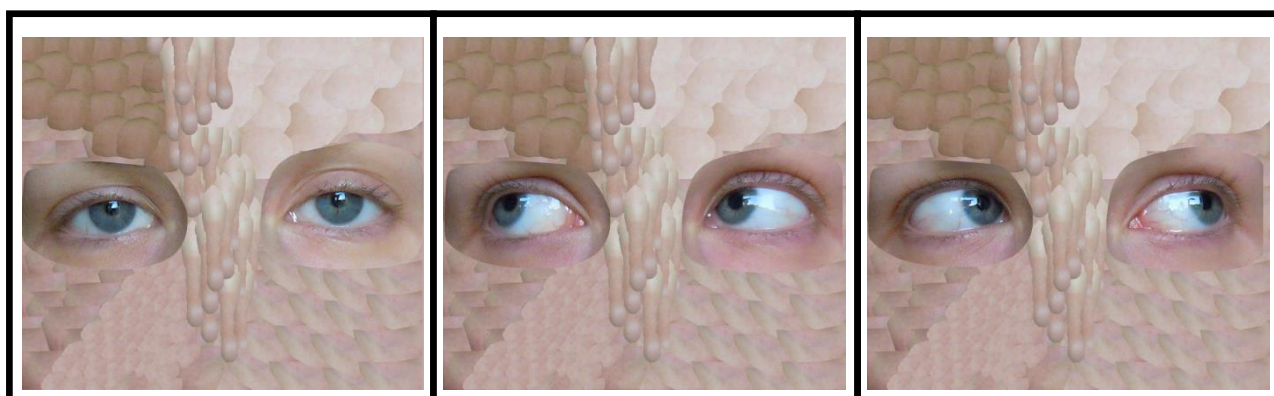


Ukázky snímků, ze scény probouzejícího se autoportrétu, velikost záběru: polodetail (PD) postava od ramen nahoru.

Můj krátký film začíná pohledem na můj autoportrét. Tento úsek má představovat mé probuzení, probuzení ve snu. Spím, mám rozhozené vlasy na polštáři. Vlasy se postupně sesouvají k mým ramenům a já se už, už probouzím, otevírám oči. Jsem v něm. Jsem probuzená, ale zároveň spím. Nic nedělám, ale přesto prožívám krátký příběh.

Po tom, co jsem se probudila, se kolem sebe rozhlížím. Stále se cítím trochu zmatená.

Ale začínám si uvědomovat, že hledám malou holčičku v bílých šatech, která mi má poradit. Rozhlížím se a najednou jí spatřím v tajemné místnosti přes otevřené dveře. Holčička si mě okamžitě všimne, přiblíží se ke mně, kouká na mě. Já jsem na ní číhala u dřevěné terasy, na kterou holčička přišla. Dívala jsem se skrz otvor mezi podlahou a zábradlím. Beze slov mi ukáže směr mé cesty. Otočím se, abych spatřila svůj směr. Hledím na trávou zarostlou louku.



Ukázky snímků ze scény rozhlížející se, velikost záběru: velký detail (VD) záběr na oči.

Za obzorem této krajiny se začne vynořovat silueta kostela a s ním i paprsky vycházejícího slunce za kostelem, které splývají s modrou oblohou a plujícími mraky, to celé v žlutomodrém nádechu – jako z kubistického obrazu.

Ke kostelu jsem však jít neměla. Tak chvíli pozoruji panorama a čekám, co se stane. Náhle se z pravé strany začne objevovat trávou zarostlý kopeček. Víím, že mám pokračovat směrem ke kopečku. Ale vůbec netuším, co mě čeká. Jen víím, že mám pokračovat v cestě a neohlížet se.

Jdu, obcháším kopeček a najednou zjistím, že není jen obyčejným kopečkem, ale že v sobě skrývá nějaký prostor, poněvadž se v něm zjevily dveře. Přibližuji se k nim. Otevřou se. Vejdu a vidím obrovskou knihovnu plnou knih, těsně vedle sebe vyskládaných. Přišlo mi to jako nějaké kouzlo, protože uvnitř se skrýval nekonečný prostor... alespoň mi to tak přišlo. Knihovna neměla konce ani do stran, ani do výšky. O knihovnu byl opřený žebřík a na něm osoba. K té osobě jsem přistoupila, mlčky jsme na sebe hleděli. Okamžitě mi začala na hlavu pokládat knihy, jednu za druhou, až z nich byla velká hromada.

Ve vteřině jsem v místnosti stála jen já před žebříkem. Atmosféra se trochu zdramatizovala. Setmělo se, okolo mě byla jen tma. Viděla jsem jen ten žebřík, který se sbíhal do výše. Jiná cesta není. Chytla jsem se žebříku, sotva jsem dvěma krůčky vystoupila výš, a žebřík mě sám velkou rychlostí vyvezl nahoru, až na vrchol. Ocitla jsem se v malé místnosti připomínající půdu baráčku se sedlovou střechou. Trocha světla už tam naštěstí bylo. Takže jsem si místnost mohla prohlédnout. Jediné co tam bylo, byla široká matrace přivázaná provazy jako houpačka. Klečela jsem na ní, houpalo se to se mnou. Měla jsem strach, protože když se zhoupla nad propast, měla jsem pocit, že mě to vymrští dolů.



Ukázky snímků ze scény s kostelem, velikost záběru: velký celek (VC) záběr na krajinu.

Nekonečná propast změnila svůj tvar. Najednou byla kulatá, betonová, u stěny bylo rozpadlé točité schodiště, po kterém nešlo sejít, mé obavy se vytratily. I když nebylo vidět na dno, nebála jsem se a věděla jsem, že se tam musím dostat. Ihned jak jsem na to pomyslela, matrace se vyhoupla nad propast a já na ní začala padat dolů.

Nebyl to pomalý pád, ani prudký. Vím jen, že jsem padala delší dobu. Občas mi přišlo, že kolem mě padají další matrace, ale když jsem se z té své naklonila, abych se podívala, zda na těch matracích někdo je, tak už tam žádné nebyly. Uvědomila jsem si, že jsem je doopravdy neviděla, že jsem si to jen představovala. Asi jsem si přála, abych tam nebyla sama. Tak jsem tak ležela na zádech a padala dolů. Čekala jsem, až dopadnu na samé dno. Abych mohla pokračovat v cestě. Přistála jsem na dno celkem jemně, hezky pomaloučku. Vstala jsem, rozhlédla se a opět všude velká, černá tma. Jen černo. Avšak jsem se cítila v bezpečí, strach ze tmy mě jakoby opustil.

3. Didaktická část

V didaktické části navrhuji dva výtvarné projekty pro střední uměleckou školu. Navazují na mou praktickou diplomovou práci především technikou a inspiračními zdroji. Inspiračním zdrojem pro výtvarné projekty je hlavně umělecký směr zvaný surrealismus a jeho hravá vizuální ztvárnění, která má studentům vnuknout tvůrčí nápady. Výtvarné projekty jsou zkonstruovány tak, aby podporovaly studentovo abstraktní myšlení, estetické cítění, komunikaci a tvorbu s využitím klasických i moderních technik.

3.1 Didaktická příprava 1. výtvarného projektu

Předmět: Výtvarná příprava

Cílová skupina: 3. ročník střední umělecké školy Zámeček

Časová dotace úkolu: 4× 9× 45 minut (4× 405 minut), 4 týdny, 9 vyučovacích hodin týdně

Název hodiny: Tvorba videa z koláží

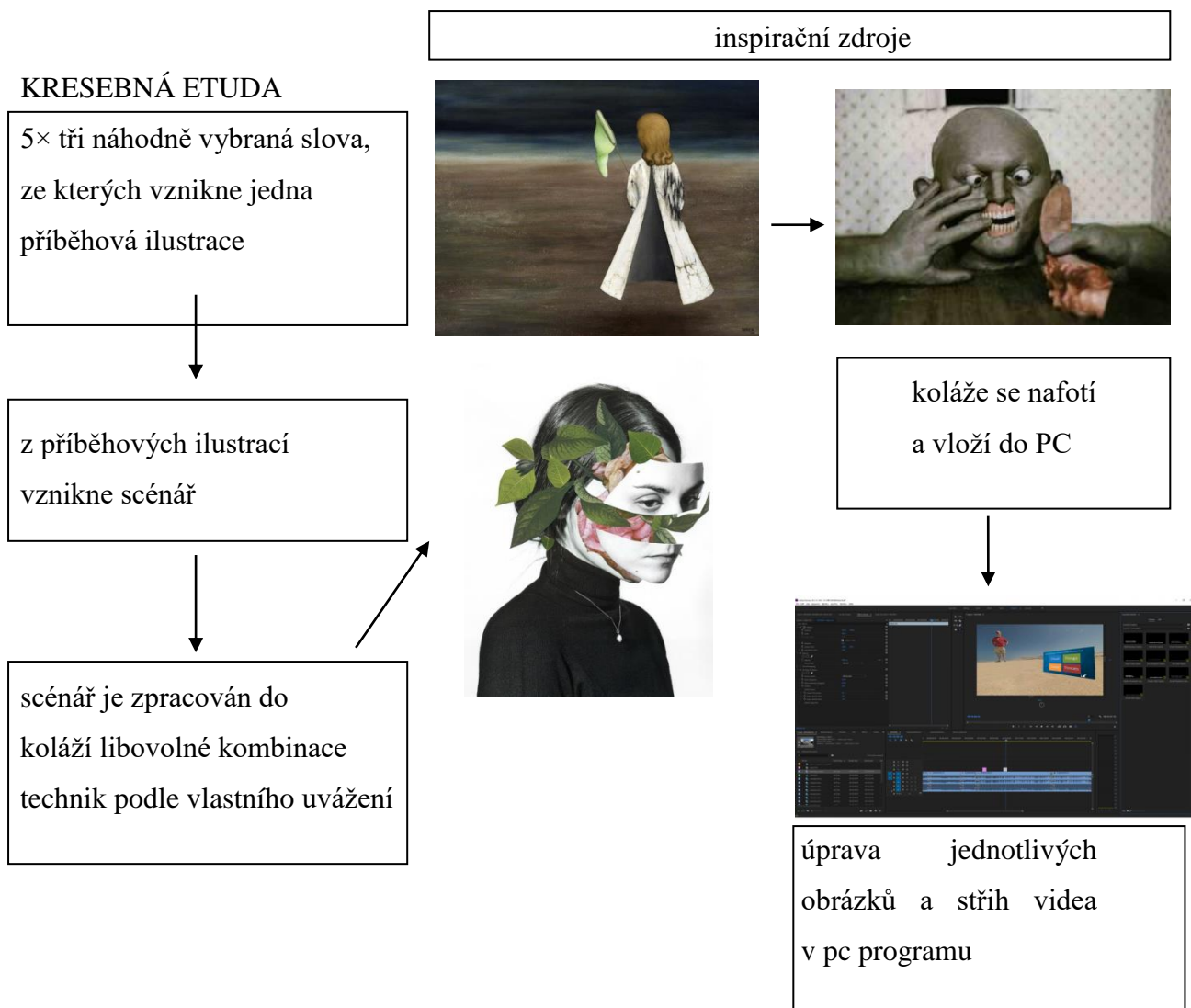
Námět hodiny: surrealistické video

Výsledná práce: stop-motion o minimální délce 30 vteřin, vytvořené z koláží

Místo: ateliér, počítačová učebna

Inspirační východiska úkolu (oblast umění, kultury, přírodních věd atd.): český surrealismus, experimentální film, surrealistický film + obrazové ukázky konkrétních děl a filmové ukázky konkrétních děl

Mezipředmětové vztahy: dějiny umění (surrealismus, K. Teige, Toyen, J. Štyrský, J. Šíma, J. Švankmajer)



Pomůcky: papíry formátu A6, skicák minimálního formátu A3, různé kresebné a malířské pomůcky, barevné papíry, časopisy, noviny, nůžky, lepidlo, fotoaparáty nebo mobily, internet, PC s programem Adobe Photoshop, Flash nebo Adobe Premiera nebo také Powerpoint pro tvorbu pixilace. Pokud nebude počítač vybavený ani jedním programem, tak je možné na internetu vytvořit gif až z 300 obrázků na <http://gifmaker.me/>.

Učivo (vzdělávací obsah)

Technika koláže, práce s pc programem, přijímání spontánně získaného námětu a jeho kreativní zpracování

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy (pozn. formulované učitelem i vyplývající z úkolu):

- Žák přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním (při etudě, která podporuje abstraktní myšlení a při její realizaci se žák dozví námět svého scénáře), podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat.
- Žák využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení (kresba v etudě), akční tvorby s využitím klasických i moderních technologií (při realizaci scénáře v tvorbě animace, pixilace z koláží).
- Žák poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i kresebného vyjádření (při ztvárnění koláže žák pracuje s tvarem, kompozicí, perspektivou, barevností a při tvorbě animace žák pracuje s kompozicí, rytmem, kontrastem, dynamikou, pohybem, proměnou v čase).
- Žák vědomě převádí náměty do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií svého podvědomí, komponuje tvarové i barevné vztahy.
- Žák pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování při ztvárnění scénáře vycházející z etudy.
- Žák se aktivně seznamuje s historií výtvarného umění (se surrealismem), orientuje se v uměleckém směru, používá základní pojmy (surrealismus, podvědomí, sny, malba, koláž, experimentální, surrealistický film), na základě individuálních zkušeností a diskuzí si utváří vlastní výtvarný názor.
- Žák formuluje a obhájí své názory, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit; prezentuje vlastní práci.

Vztah aktivity ke klíčovým kompetencím z RVP:

- **Kompetence k učení:** „Žák kriticky přistupuje ke zdrojům informací, informace tvořivě zpracovává a využívá při svém studiu a praxi, kriticky hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení a práce, přijímá ocenění, radu i kritiku ze strany druhých, z vlastních úspěchů i chyb čerpá poučení pro další práci.“
- **Kompetence řešení problémů:** „Žák hledá svůj způsob znázornění a nalezení výjevu.“
- **Kompetence komunikace:** „Žák komunikuje skrz obraz, obhájí svou práci při konzultaci s učitelem.“

Výukové metody: frontální výklad doplněn počítačovou prezentací, diskuze, dialog

Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem:

Začnete výtvarný projekt, na kterém budete pracovat tak 4 týdny. Vytvoříte surrealistické video, animaci z koláží. Inspirujete se uměleckým směrem zvaný surrealismus, včetně českého surrealismu. Surrealisté zkoumali především své podvědomí a to hlavně sny. Mohli byste si psát deník vašich snů a z nich čerpat, inspirovat se při tvorbě scénáře. Avšak ne každému se často něco zdá, a pokud ano, tak si své sny nemusí pamatovat. Dá se to cvičit, snahou vzpomenout si na sen hned po probuzení a okamžitě si všechno na co si vzpomenete zapsat. Nebudu však riskovat, že by si přece jen někdo z vás na nic nevzpomněl a nemohl tím získat námět pro svou tvorbu. Tudíž součástí výtvarného projektu si nebudete psát deník svých snů, ale zúčastníte se etudy, která podpoří vaši fantazii a hlavně spontánnost. Takže nebudete mít moc šanci přemýšlet nad základem vašeho scénáře. Což je podobné, jako byste se nechali inspirovat svým snem, který nadále rozvinete. Surrealisté stejně tvořili bez rozumové kontroly.

Výtvarný projekt se skládá ze tří částí.

1. část bude etuda a ucelení scénáře pro vaše video.

Etuda je výtvarná hra, která nám pomůže s hlavními body příběhu pro scénář. Já vám nadiktuji tři náhodně vygenerovaná slova a vy budete mít za úkol nakreslit první věc, co vás napadne, když se tyto slova řeknou. Vytvoříte malou kresbu, ilustraci, která bude vizuálně obsahovat všechny 3 nadiktované pojmy. Na celé ztvárnění budete mít maximálně 5 minut. Tuto akci zopakujeme 5krát.

2. část výtvarného projektu je ztvárnění scénáře, který jste si ujasnili už v první části projektu, scénář vyobrazíte v podobě koláží. Jak koláže ztvárníte, jestli budou pouze vizuálně plošné, papírové nebo jestli je vytvoříte mediálně v počítačovém programu, to už je na vás. Avšak apeluji na kresebné, malířské, jednodušší kolážové návrhy, u kterých si ujasníte kompozici, barevnost, kontrast, dynamiku a návaznost jednotlivých snímků.

3. část zahrnuje už práci v počítačových programech, a to především tvorbu videa z vašich vytvořených koláží. Video lze vytvořit v programu Adobe Premiere, ve kterém se jednotlivé snímky a přechody mezi snímky dají upravovat. Také se v něm dá upravovat vložená zvuková stopa, která bude doprovázet vaše video.

Video bude mít minimálně 30 vteřin.

Na závěr každý přehraje své video a seznámí diváky s obsahem videa, se scénářem. Obhájí jednotlivé části videa, i jak ztvárnil koláže. Pokud pracoval s metaforou či symbolikou seznámí nás s ní a vysvětlí jí.

Fáze výtvarného projektu:

1. Zadání výtvarného projektu.

2. Informační výklad o uměleckém směru surrealismu, surrealistických umělců malířské a filmové scény + **Motivace:** V úvodu výuky seznámím studenty s uměleckým směrem zvaný surrealismus. Studentům představím především český surrealismus, české umělce a jejich tvorbu jako je Karel Teige, Toyen, Jindřich Štyrský, Josef Šíma. Budeme diskutovat o surrealismu a jeho hlavním tématem zkoumání podvědomí, a to především přes vlastní sny. Vysvětlíme si, jakým způsobem jim můžeme porozumět, jakou roli hraje symbolika, metafora v tomto uměleckém stylu. Také budeme hovořit o technikách surrealistické tvorby, do které především patří technika koláže.

Po sblížení se surrealismem v malířské tvorbě představím studentům surrealismus ve filmu. V první řadě tvorbu Jana Švankmajera. Pustíme si nějaké ukázky krátkého filmu. Například: TMA, SVĚTLO, TMA z roku 1989¹⁸, video z roku 1971¹⁹, JÍDLO z roku 1992²⁰, THE LAST TRICK z roku 1964²¹.

3. Zpracování etudy.

Studentům nadiktuji 3 náhodně vygenerovaná slova, na které sami vytvoří malou kresbu, jež bude obsahovat všechny tři pojmy. Na ztvárnění kresby budou mít maximálně 5 minut, tudíž studenti nebudou mít šanci nad ilustrací hlouběji přemýšlet. Budou mít za úkol nakreslit první věc, která je ve spojitosti zvolených tří slov napadne. Tento postup pětkrát opakují.

4. Diskuze o příbězích zrozené z etudy a jejich rozvinutí do scénáře.

5. Studenti si píší podrobný scénář.

6. Studenti začínají s rozkreslením jednotlivých snímků scénáře do okének.

7. Studenti konzultují prvotní nápady na ztvárnění scénáře.

8. Studenti převádí schválený scénář do podoby koláží.

10. Studenti konzultují vytvořené koláže.

11. Studenti začínají pracovat v počítačových programech. Pokud je potřeba upravit koláže v Adobe Photoshopu, tak tu možnost mají.

12. Studenti vkládají vytvořené a upravené koláže do programu pro tvorbu videa. Upravují přehrávání jednotlivých snímků.

13. Studenti konzultují své práce.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=DzDly4D94Yk>

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=DI00Daqxw8w>

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=IYwAzLIUbV8>

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=x3aAbHDTVuY>

14. Hotová videa prezentují a obhajují.

Kritéria hodnocení:

- Kvalita projevu: plošně vizuálně obrazné vyjádření, jak žák pracuje s koláží, nápaditost při ztvárnění koláží; jak si žák poradil při ztvárnění videa v počítačovém programu, práce s kompozicí, rytmem, kontrastem, dynamikou, pohybem, proměnou v čase.
- Přístup žáka k předmětu: pracovní aktivita v hodině/zapojení se do pracovního procesu, dokončení úkolu ve stanoveném termínu.
- Komunikace žáka: při průběžné konzultaci, při obhajobě své práce, přijímání kritiky ze strany učitele a spolužáků.
- Mimoškolní aktivita: plnění domácích úkolů související s výtvarným projektem.

Reflexe:

1. část (etuda a ucelení scénáře)

Jaké krátké příběhy vznikly při realizaci etudy?

Jak jste rozvinuli scénář vycházející z etudy?

Měli jste problém pracovat na scénáři vycházející ze spontánnosti vašeho výtvarného projevu z etudy?

Co vám dělalo největší potíže při ztvárnění scénáře?

2. část (tvorba koláží)

Jak se vám pracovalo s technikou koláže?

Které materiály nejraději kombinujete?

3. část (tvorba videa)

Jaký program jste zvolili a proč?

Měli jste nějaké potíže při tvorbě videa ve vybraném programu?

Co bylo nejsložitější při tvorbě vašeho videa?

3.2 Didaktická příprava 2. výtvarného projektu

Předmět: Výtvarná příprava

Cílová skupina: 3. ročník střední umělecké školy Zámeček

Časová dotace úkolu: 4× 9× 45 minut (4× 405 minut), 4 týdny, 9 vyučovacích hodin týdně

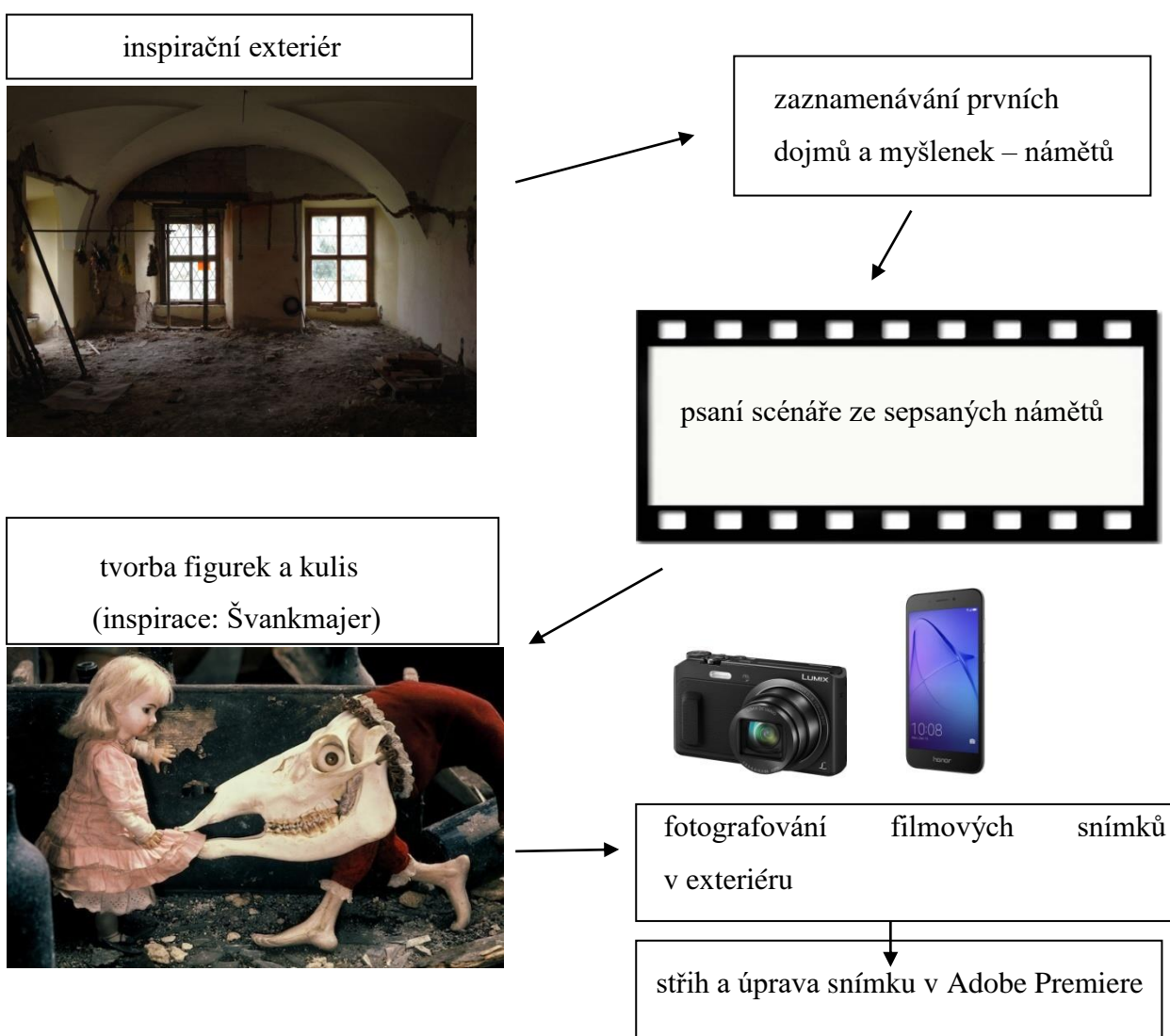
Název hodiny: Tvorba pixilace z fotografií

Námět hodiny: surrealistické video

Výstupová práce: minimálně 30 vteřinové video, pixilace/stop-motion

Místo: exteriér – Křimický zámek, počítačová učebna, ateliér

Inspirační východiska úkolu (oblast umění, kultury, přírodních věd atd.): český surrealismus, experimentální – surrealistický film + ukázky konkrétních děl



Mezipředmětové vztahy: dějiny umění (surrealismus ve filmu J. Švankmajer)

Pomůcky: propisku a sešit na scénář, vlastní vybraný materiál pro tvorbu vlastních kulis, loutek, apod., fotoaparáty nebo mobily, PC s programem Adobe Photoshop, Flash nebo Adobe Premiera nebo také Powerpoint pro tvorbu pixilace. Pokud nebude počítač vybavený ani jedním programem, tak je možné na internetu vytvořit gif až z 300 obrázku na <http://gifmaker.me/>.

Učivo (vzdělávací obsah)

Práce s fotoaparátem, tvorba vlastní inscenace inspirovaná exteriérem

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy (pozn. formulované učitelem i vyplývající z úkolu):

- Žák přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním (při hledání námětu ve vybraném exteriéru a při jeho realizaci), podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat.
- Žák využívá akční tvorby s využitím moderních technologií (při tvorbě fotografií, realizaci scénáře v tvorbě klipu, pixilace).
- Žák poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky (při ztvárnění fotografií, žák pracuje s vybraným motivem, hledá správnou kompozici, perspektivu, barevnost a při tvorbě klipu v počítačovém programu žák pracuje s kompozicí, rytmem, kontrastem, dynamikou, pohybem, proměnou v čase).
- Žák vědomě převádí náměty do vizuální formy prostřednictvím výtvarně mediálního jazyka, inspiruje se svou fantazií, komponuje tvarové, barevné a světelné vztahy.
- Žák pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování při ztvárnění scénáře.
- Žák se aktivně seznamuje s historií výtvarného umění (se surrealismem), orientuje se v uměleckém směru, používá základní pojmy (surrealismus, podvědomí, sny, fotografie, surrealistický film), na základě individuálních zkušeností a diskuzí si utváří vlastní výtvarný názor.
- Žák formuluje a obhájí své názory, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit; prezentuje vlastní práci.

Vztah aktivity ke klíčovým kompetencím z RVP:

- **Kompetence k učení:** „Žák kriticky přistupuje ke zdrojům informací, informace tvořivě zpracovává a využívá při svém studiu a praxi, kriticky hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení a práce, přijímá ocenění, radu i kritiku ze strany druhých, z vlastních úspěchů i chyb čerpá poučení pro další práci.“
- **Kompetence řešení problémů:** „Žák hledá svůj způsob znázornění a nalezení výjevu.“
- **Kompetence komunikace:** „Žák komunikuje skrz klip, obhajuje svou práci při konzultaci s učitelem.“

Výukové metody: frontální výklad doplněn počítačovou prezentací, diskuze, dialog

Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem:

V následujících čtyřech týdnech budete pracovat na projektu. Vytvoříte si vlastní stop-motion neboli také animaci zvanou pixilace. To je video složené z vyfotografovaných snímků. Scénář vymyslíte na místě, které jsem pro vás vybrala. V zámku Křimice jsem vám domluvila schválenou prohlídku samozřejmě s doprovodem. Až budete na místě, necháte na sebe prostory působit a zapíšete si všechny své prvotní dojmy. Pocity, které vás zaplavily, všechny své nápady, první myšlenky a hlavně úplně první námět na děj – příběh. Stačí jenom v bodech. Takže si nezapomeňte s sebou vzít propisku a papír. Také si s sebou vezměte fotoaparáty, abyste měli možnost si prostory vyfotografovat.

Sbalte si s sebou potřebný vyjmenovaný materiál a společně se přesuneme.

(po přesunu)

Nacházíte se v prostorách Křimického barokního zámku. Já vám nechci předat informace ohledně historie tohoto místa. Obávám se, že by ty informace mohly ovlivnit vaši nápaditost pro tvorbu krátkého příběhu. Raději bych, abyste na sebe nechali tohle místo působit a všechny vaše úplně první dojmy zapsali. Nevadí, když budou abstraktní a třeba i nebudou dávat smysl. Bylo by úplně nejlepší, kdybyste neuvažovali nad různými souvislostmi, ale pracovali opravdu jen se svými emocemi a dojmy.

Ted' se těmito prostory projděte, budete mít tak 15 – 20 minut na to, abyste se nechali ovlivnit místní atmosférou.

(za 15 – 20 minut)

Ted' si každý vezměte propisku a nějaký papír, sešit. Budete mít 5 minut na sepsání vašich dojmů a nápadů.

(za 5 minut)

Ted' vám dám tak 10 minut na pořízení fotografií míst, které vás nejvíce zaujali.

(za 10 minut)

Společně se vrátíme do školy.

(po návratu)

Povedeme diskuzi o tom, co jste tam pocítili, co vás napadlo.

Jaký pocit ve vás vyvolává tohle místo? Jaký první námět vás napadl v tomto prostředí?

Vy totiž ty vaše záznamy použijete do ztvárnění příběhu, stanou se vašimi hlavními prvky.

Tyto prvky, tento sepsaný příběh bude scénářem vašeho stop-motionu.

O čem bude váš krátký klip? Nehleďte v tom logiku. Tenhle váš stop-motion bude inspirovaný uměleckým směrem surrealismem. Co je surrealismus? Jak surreální umělci tvoří? Co je jejich hlavním námětem pro tvorbu?

Ted' máte potřebné informace o tomto avantgardním směru. Viděli jste ukázky surrealistických obrazů a hlavně ukázky surrealistických filmů od Jana Švankmajera, který vám bude silnou inspirací pro vaši tvorbu.

Napište si ted' příběh na stránku až dvě. Příběh složte z výpisků, které jste si zaznamenali na místě. Můžete k doladění atmosféry vašeho scénáře použít inspirační fotografie, které jste si na místě vytvořili. Sepsaný scénář se mnou prokonzultujete.

Až budete mít mnou schválený scénář, budete pracovat na realizaci scénáře. To znamená, že začnete vymýšlet, z čeho a jak vytvoříte vaše postavy. Co všechno použijete do kulisy. Každý pracujete sám, na postavy do animace použijete nějaké figurky, které si sami vytvoříte. Doma už začnete tyto figurky a potřebné kulisy vytvářet na základě schváleného scénáře. Nevytvářejte nic velikého. Stačí malé postavičky. Mohly by být velké přibližně 15 centimetrů. Jak v tomto směru budete kreativní, to už je na vás. Průběh práce se mnou budete konzultovat. Na vytvoření potřebného filmového materiálu budete mít týden a váš mimoškolní čas. Individuálně vám zadám úkoly, které se budou týkat vašeho projektu.

V dalším týdnu vašeho projektu se vrátíme zpět na zámek, kde si každý nafotí stop-motion se svými vytvořenými postavičkami a kulisami. Každý pohyb si vyfotografujete raději víckrát. Světelnost tohoto prostředí je záludná a může se stát, že byste mohli mít fotografie rozostřené. Pokud to ovšem nebude cílený záměr. Na zámku strávíte tak polovinu vyučování. V druhé polovině se přesunete zpět do školy, do počítačové učebny. Prohlédnete si fotografie, vyberete si nejkvalitněji nafocené snímky a začnete s úpravou. Také doma budete uvažovat nad zvukovým doprovodem a stáhnete si potřebné zvukové stopy. Pokud veškerý výběr a úpravu nestihnete ve škole, doděláte ji doma do příštího

týdne. V posledním týdnu projektu vybrané snímky vložíte do počítačového programu a vytvoříte animaci. Do animace přidáte vybrané zvukové stopy.

Průběh vaší práce budete se mnou konzultovat.

Finální výsledek každý z vás promítne, během pár minut stručně popíše, o čem snímek vypráví. Následovat bude společná diskuze. Tím bychom projekt ukončili.

Fáze výtvarného projektu:

1. Zadání výtvarného projektu.
2. Přesun do exteriéru, předem vybraného učitelem. Exteriér musí být něčím zajímavý, nejlépe aby měl silnou atmosféru, např. nějakou zříceninu, staré rozpadající se budovy, atd.
3. Studenti na sebe nechávají působit atmosféru prostoru, píší se své první dojmy.
4. Studenti si pořizují fotografie.
5. Přesun zpět do školy, do ateliéru.
6. Diskuze o atmosféře místa a jeho vlivu na naše emoce. Jaké motivy místo vyvolává?
7. Informační výklad o uměleckém směru surrealismu, surrealistických umělců filmové scény + **Motivace:** V úvodu výuky seznámím studenty s uměleckým směrem zvaným surrealismus. Studentům představím především český surrealismus, českého umělce Jana Švankmajera a jeho tvorbu. Budeme diskutovat o surrealismu a jeho hlavním tématu zkoumání podvědomí zabývající se snovostí námětu. Vysvětlíme si, jakou roli hraje symbolika a metafora v tomto uměleckém stylu, spojení surrealismu s filmem, které v nás může vyvolat představy nedefinovatelného vztahu mezi přítomností a nepřítomností, skutečností a imaginací. Dozví se, že tvorba v surrealistickém duchu má nekonečnou škálu fantazie. Po sblížení se surrealismem ve filmové tvorbě pustím nějaké ukázky. Například LEKCE FAUST z roku 1994²², NĚCO Z ALENKY z roku 1998²³, ZAMILOVANÉ MASO z roku 1989²⁴, video z roku 1971²⁵, nebo ŠÍLENÍ z roku 2005²⁶.
8. Studenti konzultují prvotní nápady na ztvárnění scénáře.
9. Studenti si v mimoškolní aktivitě sami seženu materiál potřebný pro tvorbu figurek a kulisy. Studenti začínají tvořit figurky a kulisy.
10. Studenti v druhém týdnu vytváří kulisy a figurky pro tvorbu vlastního klipu.
11. Studenti konzultují průběh tvorby.

²² <https://www.youtube.com/watch?v=fnu1paxsAeg>

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=3MLafk3imk4>

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=fnu1paxsAeg>

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=DI00Daqxw8w>

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=wUdjJrKBDpk>

12. Ve třetím týdnu projektu opět společně učitel a studenti zajdou do exteriéru a studenti začnou se zachycováním fotografií, scén do vlastní animace. Práci průběžně konzultují s učitelem.

13. Studenti se přesouvají zpět do školy, do počítačové učebny a vybírají vhodné snímky. Práci průběžně konzultují s učitelem.

14. Učitel zopakuje informační výklad o tvorbě animace. Informuje studenty o tom, na čem už mohou začít doma pracovat.

15. Na úpravě a střihání videa pracují studenti doma.

16. Studenti konzultují s učitelem posun v tvorbě a dokončují v průběhu posledního týdne svou animaci.

17. Hotová videa prezentují a obhajují.

Kritéria hodnocení:

- Kvalita projevu: vizuálně obrazné vyjádření, jak žák pracuje s fotografií nebo videem, nápaditost při ztvárnění kulis; jak si žák poradil při ztvárnění videa v počítačovém programu, práce s kompozicí, rytmem, kontrastem, dynamikou, pohybem, proměnou v čase.
- Nápaditost při tvorbě scénáře.
- Přístup žáka k předmětu: pracovní aktivita v hodině/zapojení se do pracovního procesu.
- Dokončení úkolu ve stanoveném termínu.
- Komunikace žáka: při průběžné konzultaci, při obhajobě své práce, přijímání kritiky ze strany učitele a spolužáků.
- Mimoškolní aktivita: plnění domácích úkolů související s výtvarným projektem.

Reflexe:

1. část (vcítění se to prostředí a nalezení inspirace ke stvoření vlastní inscenace)

Jaký pocit ve vás vyvolává tohle místo?

Jaký první námět vás napadá v tomto prostředí?

O čem bude váš krátký klip?

2. část (tvorba kulis a fotografování nebo nahrávání scén)

Co použijete na vaše role? Budou to nějaké hračky? Věci? Nebo snad loutky?

Jaký materiál použijete ke ztvárnění kulis?

Budete svůj námět zpracovávat fotograficky, nahráváním videí nebo kombinací obojího?

Jaký časový úsek, světelný efekt si pro tvorbu klipu zvolíte?

3. část (úprava vzniklých podkladů a tvorba videa)

Měli jste nějaké potíže při tvorbě videa v programu?

Co bylo nejsložitější při tvorbě vašeho videa?

Závěr

Teoretická část mé diplomové práce poukazuje především na inspirační zdroje, které mě motivovaly k tvorbě mého vlastního surrealistického krátkého filmu. Zabývám se hlavním tématem – podvědomí, sny. Věnuji se interpretaci oblíbených témat v tomto avantgardním směru ve světě výtvarně uměleckém a filmovém. Velkou pozornost věnuji hlavně české umělecké scéně, která mi dala podnět k tvoření. Muzikovy obrazy epitaфу, ve kterém něžná tvář jakoby se rozkládala do několika krápníků, Teigovy černobílé koláže, které si hrají se světlem a členěním motivu obrazu, Štýrského odvážné koláže, obrazy Toyen s líbeznou krajinou a velká hravost Švankmajerových filmů. Teorie také obsahuje popis dvou hlavních technik, kterými jsem se zabývala – koláží a pixilací neboli také stop-motion.

Praktická část popisuje utváření mých krůčků k dosažení zadaného cíle: od výběru tématu, přes hledání vlastní myšlenky, zkoumání a hledání samu sebe, odhalení symboliky mého podvědomí, k vylíčení průběhu ztvárnění až po samotný scénář.

Celá didaktická část se věnuje dvěma navrženým vyučovacím jednotkám. Jde o dva vyučovací projekty, do kterých jsem se snažila včlenit takové cíle, aby byly pro studenty zajímavé, samy o sobě motivující a hlavně kreativní.

Oba projekty mají společný inspirační zdroj a v obou je výsledná práce animace, avšak každý má jiný průběh.

Resumé

The theoretical part of my diploma thesis focuses mainly on inspirational sources that motivated me to create my own surreal short film. My main theme is – subconscious, dreams. I devote myself to the interpretation of popular themes in this avant-garde direction in the artistic and film world. I pay much attention to the Czech art scene, which has given me the impulse for creating. The Muzik's paintings of epitaph in which the gentle face seems to spread to several stalactites, Teig's black-and-white collages that play with the light and the motif of the painting, the many layered collages from Štýrský, the Toyen's paintings with the beautiful landscape, and the great playfulness of Švankmajer's films. The theory also contains a description of the two main techniques I have been dealing with – collages and pixilations, or stop-motion. In the practical part I describe the formation of my step to achieve the assigned goal. From choosing a topic, searching for my own thoughts, exploring and searching myself, uncovering the symbolism of my subconscious, plotting the rendering process to the script itself. The whole didactic part deals with two proposed teaching units. These are two teaching projects in which I have tried to incorporate such objectives in order to make students interesting, self-motivating and mainly creative. Both projects have a common inspiration source, and in both, the resulting animation work, but each has a different course.

Seznam použitých zdrojů

a) Použitá literatura

1. Malířské umění od A do Z: dějiny malířského umění od počátků civilizace. Přeložil Nad'a BENEŠOVÁ. Praha: Rebo Productions, 1995. ISBN 80-85815-20-6.
2. MALLON, Brenda. Sny od A do Z: podrobný průvodce říší lidského snění. Praha: Metafora, 2007. ISBN 978-80-7359-116-8.
3. Snář. Praha: Nakladatelství a vydavatelství S & M, 1990.
4. DREWS, Gerald. Snář aneb ve spánku nahlížíte do budoucnosti i minulosti. Přeložil Zdeněk JANÍK. Praha: Littera Bohemica, 1997. ISBN 80-85916-15-0.
5. VÁVRA, Otakar. Zamyšlení režiséra. Praha: Panorama, 1982.
6. POŠ, Jan. Výtvarníci animovaného filmu. Praha: Odeon, 1990. Současné české umění. ISBN 80-207-0159-1.
7. PLASS, Jiří. Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

b) Webové zdroje

- [online]. Copyright © Andr [cit. 23.06.2018]. Dostupné z: <http://www.ceskaliteratura.cz/dok/msur.htm>
- [online]. Z výstavy koláží Karla Teigeho v Galerii Smečky.
- [online]. Avantgarda. 302 Found [cit. 23.06.2018]. Dostupné z: http://www.phil.muni.cz/udim/avantgarda/index.php?pg=styrsky_toyen
- Jindřich Štýrský: Emilie ke mně přichází ve snu | V noci jsem snil, že jsem motýlem. V noci jsem snil, že jsem motýlem [online]. Copyright © 1999 [cit. 23.06.2018]. Dostupné z: <https://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/cetba/jindrich-styrsky-emilie-ke-mne-prichazi-snu>
- Teorie a praxe filmu u surrealistů | A2 – neklid na kulturní frontě. A2 – neklid na kulturní frontě [online]. Copyright © 2005 [cit. 23.06.2018]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2011/5/teorie-a-praxe-filmu-u-surrealistu>
- Pixilace. Animuj.cz – vše o animovaném filmu [online]. [cit. 23.06.2018]. Dostupné z: <http://animuj.cz/druhy-animace/pixilace/>
- Koláž – Arts Lexikon. [online]. Copyright © [cit. 23.06.2018]. Dostupné z: <http://www.artslexikon.cz/index.php?title=Kol%C3%A1%C5%BE>

- Informační portál obce Křimice: Zámek Křimice. Informační portál obce Křimice [online]. Copyright © 2010 Informační portál obce Křimice. All Rights [cit. 27.06.2018]. Dostupné z: http://krimice.info/?page_id=424
- The surreal animations of Jan Švankmajer | Good Short Films. Good Short Films | The Inspirational Platform Showcasing The Best Shorts Around [online]. [cit. 26.06.2018]. Dostupné z: <http://www.goodshortfilms.it/en/articles/jan-svankmajer>

Příloha

Vybrané použité kresby a koláže použité v animovaném filmu a vybrané skicy.



