

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta pedagogická
Katedra výtvarné výchovy a kultury

Animovaný film v duchu snové imaginace

Diplomová práce

BcA. Anna Kucharčíková

Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek Ph.D.

Plzeň 2018

Prohlášení

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

V Plzni, 30. června 2018

Poděkování

Ráda bych poděkovala PhDr. Janu Maškovi Ph.D. za vstřícné vedení diplomové práce. Dále patří díky mým rodičům a babičce za podporu a zázemí, Milanovi Kamarýtovi za podporu a zapůjčení techniky, sestřám Elišce, Kláře a Adéle za jejich účast při focení a Zuzaně Čupkové za technickou pomoc.

Anotace

KUCHARČÍKOVÁ, Anna. *Animovaný film v duchu snové imaginace*. Plzeň: Pedagogická fakulta Západočeské univerzity v Plzni, 2018. 42 s. Diplomová práce.

Diplomová práce se zabývá tématem animace. Je rozdělena do tří částí: teoretické, praktické a didaktické. Teoretická část stručně popisuje vznik a vývoj animovaného filmu s ohledem na zvolené téma, principy animace a její techniky. Praktická část se zabývá tvorbou animovaného videoklipu v duchu snové imaginace. Jsou v ní popsány inspirační východiska, proces tvorby a technické aspekty artefaktu. V didaktické části jsou navrženy dva tematické vyučovací projekty, z nichž jeden je také reflektován.

Klíčová slova: animace, animovaný film, videoklip, snová imaginace, fantazie, příroda, jaro

Annotation

KUCHARČÍKOVÁ, Anna. *Dreamlike imaginative short animated film*. Pilsen: The Faculty of Education, The University of West Bohemia, 2018. 42 s. Diploma thesis.

The diploma thesis deals with the topic of animation. It is divided into the three parts: the theoretical, the practical and the didactic one. The theoretical part briefly describes the origin and development of the animated film, according to the topic, the principles of animation and its technique. The practical part deals with creating a dreamlike imaginative animated video clip. The inspiration, the process of creation and the technical aspects of the artifact are described here. In the didactic part, two thematic didactic projects are designed and one of them is reflected.

Keywords: animation, animated film, video clip, dreamlike imagination, fantasy, nature, spring

Obsah

OBSAH.....	1
ÚVOD	3
METODIKA PRÁCE	5
1 TEORETICKÁ ČÁST	6
1.1 Krátce o animaci	6
1.2 Z historie animovaného filmu	8
1.2.1 Od jeskyních maleb po praxinoskop	8
1.2.2 Animace ve 20. století	9
1.3 Animační techniky	11
1.3.1 2D animační techniky	11
1.3.2 3D animační techniky	12
2 PRAKTICKÁ ČÁST	14
2.1 Inspirační východiska pro tvorbu	14
2.1.1 Erik Sikora - Džumelec: „Vytunená vizuální poézia a d'ateľ“	14
2.1.2 Sedmikrásky	15
2.1.3 Estetika seriálu Twin Peaks	16
2.1.4 Jan Švankmajer	17
2.1.5 Malá kniha klidu	18
2.2 Proces Tvorby	18
2.2.1 První myšlenka	18
2.2.2 Plán a realita	19
2.2.3 Barevnost	21
2.2.4 Technická stránka	25
3 DIDAKTICKÁ ČÁST	26
3.1 Výtvarný projekt Jiné já: Animovaný GIF ve stylu koláže	26
3.2 Výtvarný projekt Pohyb ve vesmíru - animovaný film	29
3.2.1 První výuková jednotka - Tvorba ploškových loutek a dalšího materiálu	29
3.2.2 Druhá výuková jednotka - animace a výroba titulků	31
3.2.3 Třetí výuková jednotka – prezentace a reflexe	34
3.3 Reflexe odučeného projektu Animovaný film na téma Vesmír	35
ZÁVĚR	39
RESUMÉ:	40

SUMMARY:	40
SEZNAM LITERATURY.....	41
SEZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	42
SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ A FOTOGRAFIÍ SE ZDROJI	43

Úvod

Slovo animace v dnešní době může nejen žákům ve školní třídě,¹ ale i mnohým dospělým, kteří se nepohybují v oboru, asociovat především kreslené večerníčky nebo ony barvami hýřící a šťastnými konci dojímaví celovečerní filmy, na které míří do kinosálů zástupy rodin s dětmi. Příběh animace, „svébytného“² druhu umění, se ale začal psát mnohem dříve, než světlo světa spatřily první kreslené pohyblivé postavičky. Vždyť první náznaky pokusů o animaci se objevily už v době kamenné³ a pokračovaly ve stále rozvinutější podobě přes starověký Egypt⁴ a novověkou Evropu⁵ až do dnešních dob. Vzdálenost prvních animačních pokusů na časové ose může napovědět, že i tematicky animace sahá dál než na vtipné nebo pohádkové náměty.

Animace totiž vůbec nemusí být nositelem konkrétních postav a příběhů. Stejně jako jiné druhy umění i tento může sáhnout po nenarativním obsahu, abstrahovat, experimentovat. Má k tomu všechny potřebné parametry, neboť jako médium je animace nesmírně tvárná a přizpůsobivá. Walt Disney, nejspíš nejslavnější tvůrce animovaných filmů všech dob, kdysi prohlásil: *“Naším materiálem je všechno, co se dá vymyslet a co je ruka schopná nakreslit.”*⁶ A také vymodelovat, vyfotografovat, rozhýbat, vystříhat, slepit nebo vyškrábat, bylo by vhodné doplnit, protože technik, které tvůrci mohou při tvorbě animace používat, je nepřehledné množství. Disneyho myšlenka (ač on sám je představitelem zmíněného narativního „pohádkového“ žánru) ale jinak perfektně vystihuje, jak mocným nástrojem animace může být a jak nezastupitelné místo ve světě umění má, ať už skrze ní chce autor vyprávět příběh, nebo prezentovat nenarativní obsah, ať má mít formu celovečerního filmu, nebo krátkého videoklipu, ať se snaží do detailů napodobovat skutečnost, nebo je ryze abstraktní.

¹ PEKAŘOVÁ, Růžena. Animace-krsáná práce In: *clanky. rvp.cz*[online]. 10.2.2016 [cit. 20.6. 2018] Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/u/20643/ANIMACE---KRASNA-PRACE.html/>

² KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. s.8.

³ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4, s.8.

⁴ Tamtéž, s.9.

⁵ Tamtéž, s.10.

⁶ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. s.76.

Citát se dá ale chápat také jako jakási motivace, protože Disney neuvádí žádné údaje o kvalitě toho, co má být vymyšleno a utvořeno. Vyplývá z toho, že animovat může vlastně kdokoliv, kdo je schopen nějaké myšlenky a nějakého výtvarného vyjádření. „Animovat může každý“ budiž tedy mottem této práce, která se ptá: Dokáže vytvořit nenarativní animovaný videoklip někdo, kdo s animací nemá téměř žádné předchozí zkušenosti? Jak zvládnou animaci žáci základní umělecké školy? Byli všichni význační lidé v historii animovaného filmu rození profesionálové, nebo jejich úspěchy byly někdy dílem náhody? Jak se jimi můžeme inspirovat?

Metodika práce

Práce je členěna do tří částí: teoretické, praktické a didaktické. Všechny tyto části vychází z podstaty a hlavní náplně diplomové práce – artefaktu, kterým je animovaný videoklip.

V teoretické části jsou objektivním pohledem shrnuty základní poznatky týkající se tématu animace. Teoretická část vychází z dostupné literatury a je členěna podle posloupnosti a míry podrobnosti obsahu. Práce si neklade za cíl podat souvislý přehled o dějinách animovaného filmu, zaměřuje se především na jeho počátky a vývoj, které mohou být inspirací pro pedagogickou činnost, a dále na vybrané autory a díla.

Praktická část je jakýmsi komentářem k vlastnímu výtvarnému dílu – animovanému videoklipu. Jsou v ní popsány technické, umělecké i psychologické aspekty díla a je založena na subjektivním pohledu na celý proces práce. Samotná tvorba videoklipu byla díky plánovanému nenarativnímu obsahu a svému částečně abstraktnímu námětu do jisté míry intuitivním procesem, ovšem podloženým studiem odborné literatury.

V didaktické části jsou v návaznosti na studovaný obor a téma diplomové práce navrženy dva vyučovací výtvarné projekty. Zahrnuta je zde i reflexe jednoho z projektů, odučeného na výstupové praxi. Součástí je také záznam krátkých filmů, které během tohoto projektu vznikly.

1 Teoretická část

1.1 Krátce o animaci

Vyjádřit stručnou definicí, co všechno se skrývá pod pojem animace, se snažili mnozí teoretikové. Poučení, že slovo animace vychází z latinského „anima“, což znamená duše, a animaci tak můžeme chápat ve smyslu oduševnění, oživení, vložení duše do něco neživého,⁷ zní sice poeticky, nicméně neprozradí nic o jejím principu.

S velmi přesnou definicí přichází Kubíček,⁸ když vysvětluje, že „*umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce.*“⁹ Tím zobecňuje například vyjádření Normana McLarena, který uvádí, že „*animace není umění pohyblivých kreseb, ale umění kreslených pohybů; to, co se odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich; animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky.*“¹⁰ McLaren se tak evidentně svou definicí zaměřuje pouze na kreslené animované filmy. Kubíček svým vyjádřením také specifikuje poněkud obecnou definici Rudolfa Urce, který navrhuje, že „animace je specifický, svébytný druh v systému *projektivních umění*“,¹¹ čímž ovšem animaci nijak neodlišuje od jiných projektivních druhů umění, které přece také mohou být specifické a svébytné.

Svou definicí Kubíček jasně vylučuje zaznamenávání skutečnosti v reálném čase. Vyjadřuje také rozdíl mezi animací a časosběrem, kdy časosběr zachycuje reálný pohyb a byť se tento pohyb může následně projektovat zpomaleně či zrychelně (například záznamy pohybů květin), stále se jedná o skutečný pohyb – „živou akci“. Kubíčková definice je ale především dostatečně široká, aby zahrnula

⁷ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.7.

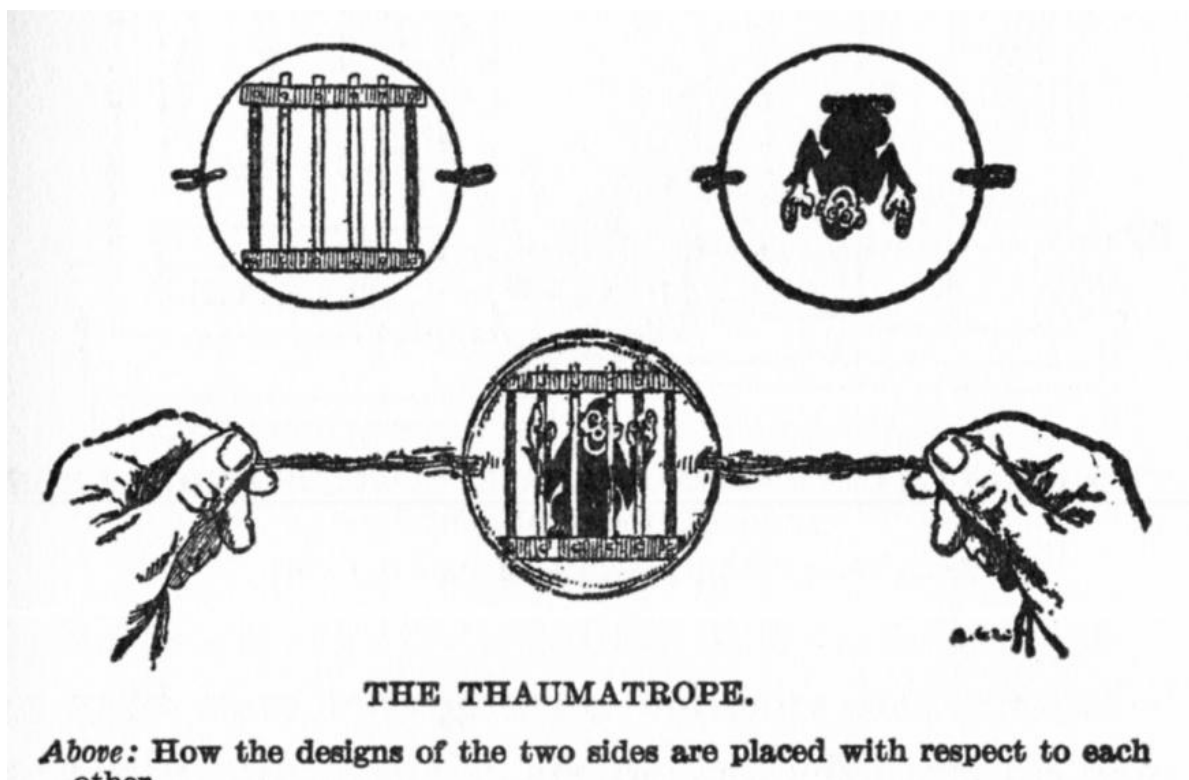
⁸ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004.

⁹ Tamtéž, s.9.

¹⁰ Tamtéž, s.8.

¹¹ Tamtéž.

nejen audiovizuální animovaná média, ale také jednodušší prostředky, kterými se dají animace vytvářet. Jako příklad za všechny uveďme thaumatrop¹² hračku, která byla oblíbená v 19. století a její fungování spočívá v té úplně nejjednodušší animaci – střídání pouhých dvou obrazů, které se při rychlém otáčení propojí.



Obrázek 1 Thaumatrop

Thaumatrop může být pomůckou pro pochopení samotného principu animace, který je založen na optickém klamu - faktu, že pokud lidské oko vidí rychle za sebou střídající se obrazy, spojí si je v jeden celek, což je umožněno „dozníváním zrakového vjemu.“¹³ Množství obrazů, které jsou lidskému oku promítány při sledování animovaného média, určuje frekvence počtu okének za sekundu. Například pro iluzi plynulého pohybu v animovaném filmu je nevhodnější frekvence 24 či 25 snímků za sekundu.¹⁴

¹² DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.10.

¹³ Tamtéž.

¹⁴ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

1.2 Z historie animovaného filmu

1.2.1 Od jeskyních maleb po praxinoskop

Intuitivně bychom počátky animace mohli zařadit spolu s rozvojem fotografie a kinematografie na přelom 19. a 20. století. Překvapivé je tedy zjištění, že první tendence vytvořit iluzi pohybu se objevily už před 14 000 lety a můžeme je sledovat v podobě zobrazení fází běhu bizona na stěnách jeskyně Altamiry.¹⁵ Mnohem promyšlenější příklad, který počítal už i s následnou projekcí obrazů a jejich propojením je datován do 2. tisíciletí před naším letopočtem, do dob vlády Ramese II. Tento egyptský faraon nechal postavit chrám bohyně Isis, který měl kruhový tvar a byl lemován 110 sloupy, na nichž byla namalovaná bohyně Isis v na sebe navazujících fázích pohybu. Závodníkům, kteří kolem sloupů rychle projížděli na trigách se pak zdálo, že se bohyně Isis pohybuje.¹⁶

Podobné příklady se objevují v celé historii, stěžejní nejen pro rozvoj animace, ale celého odvětví kinematografie byl ovšem v 17. století vynález laterny magicy¹⁷, „kouzelné lampy“ která umožňovala promítání nejrůznějších obrazů. Skládala se ze zdroje světla směřujícího do čočky a skrz ní i k obrázku namalovanému na skle. Prosvícený obrázek se poté skrze objektiv zvětšený promítal na stěnu. Laternu magicu zpopularizoval německý jezuita Anthanasius Kircher, který své diváky jednoho dne pobavil nikoliv statickými obrazy, ale pohledem na rychle se střídající obrázky chrápajícího muže s myší na hrudi a téhož muže se zavřenou pusou a myší zřejmě uvnitř. Obrazy promítané v rychlém sledu za sebou působili dojmem, že myš leze muži do pusy.¹⁸

19. století bylo stoletím velkých vynálezů a řadí se k nim také vynálezy spojené s kinematografií a animací. Po již zmíněném thaumatropu, přišly na řadu phenakistoscop, daedaleum a zoetrop,¹⁹ které pracovaly s obrázky v několika fázích buď kolem dokola disku, který je „rozpohyboval“ svým točením, či uvnitř

¹⁵ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.8.

¹⁶ Tamtéž, s.9.

¹⁷ Tamtéž.

¹⁸ Tamtéž.

¹⁹ Tamtéž, s.10.

bubnu, do kterého bylo možné nahlédnout dírkami mezi jednotlivými obrázky a propojit je v pohyb roztočením bubnu. Dodnes se můžeme setkat s dalším vynálezem té doby – kineografem,²⁰ bločkem, který má na každé stránce na sebe navazující fáze a rychlým prolistováním vytváří iluzi pohybu. Dnes se kineografy vyrábí jako umělecké i reklamní předměty nebo se používají jako dodatečná ilustrace na okrajích knih.

Nejdůležitějším a svým způsobem shrnujícím vynálezem byl praxinoscop²¹ francouze Emila Reynauda, který umožnil pohyblivé obrázky promítat. Reynaud je ve svém Optickém divadle roku 1892 zkombinoval s diapozitivy a barvami a své animované příběhy natáhl na deset až patnáct minut. Na tuto podívanou podle odhadů dokázal přilákat do konce století až půl milionu diváků.²²

Dostáváme se čím dál blíže k podobě animovaného filmu, jak jej známe dnes. Důležitý mezník nastává v roce 1906, kdy se Thomas Alva Edison setkal s anglickým novinářem Jamesem Stuartem Blacktonem, který, jak píše Dutka, „během interview nakreslil Edisonův portrét. Edison mu na oplátku ukázal vynález jednoho technika, pro který dosud neměl valného použití - filmovou kameru, která dokázala snímat obraz po jednotlivém filmovém okénku (frame by frame).“²³ J. S. Blackton prý tehdy nakreslil několik jednoduchých kreseb rozfázované přeměny mezi obličejem ženy a obličejem muže, kouřícího a koulejícího očima. „*Sejmutím těchto kresbiček vznik první kreslený film „Humorné fáze směšných tváří“ a metoda kreslené animace... byla objevena.*“²⁴

1.2.2 Animace ve 20. století

Z dalšího vývoje animace vyjměme jen několik stěžejních mezníků, někteří autoři jsou uvedeni dále v praktické části jako inspirační východiska, někteří jako představitelé animačních technik.

²⁰ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.10.

²¹ Tamtéž, s.11.

²² Tamtéž.

²³ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012.s.23.

²⁴ Tamtéž.

Rozhodně je na místě zmínit film *Strašidelný hotel*²⁵ Edwina S. Portera z roku 1909, kde můžeme sledovat animaci předmětů. Ta však v té době nebyla nejoblíbenější animační technikou.

Animovaného média se totiž na počátku 20. století chytili komiksoví kreslíři, jejichž comics strips²⁶ se objevovali v novinách a humoristických časopisech už v 19. století. Nadšení komiksových autorů pro animovaný film se zdá být přirozené, protože obě média pracují na podobném principu a v humorně laděných groteskách neboli cartoons²⁷ využívali komiksoví kreslíři svůj talent pro ztvárnění jednoduchého děje a vtipu. Nadšení kresleným animovaným médiem pohltilo také nejznámějšího tvůrce animovaných filmů všech dob – Walta Disneyho. Brzy se začaly objevovat další techniky a další tvůrci.

Roku 1911 byl vytvořen první loutkový film. Jeho autorem byl Ladislav (Vladimir) Starevič²⁸ a zajímavým faktem je, že vytvoření loutek nebylo pro film úplně plánované, neboť se jednalo o dokument, kdy animace živých zvířat selhala a autor se pro zpracování daného záměru rozhodl vymodelovat a animovat loutky, které následně u diváků vzbudily nadšené ohlasy.

Kresba nebo loutka nebyla pro všechny tvůrce ideálním médiem. Jak v animaci napodobit malbu a pracovat více s plochou vyřešil Alexandr Alexejev se svou partnerkou Claire Parkerovou špendlíkovým plátnem.²⁹ Jejich film *Noc na Lysé hoře* z roku 1932 byl animován podle hudby a blíží se tedy žánru videoklipu.

Přesuneme se do již poválečné doby, abychom zmínili Normana McLaren, který začal pracovat s animací živého herce – pixilací, v roce 1952 dostal za svůj snímek *Sousedí*, kde bylo pixilace použito, Oscara³⁰. McLaren se také proslavil svými abstraktními a experimentálními animacemi, ve kterých může divák pozorovat pohyb geometrických objektů, a dalšími technikami a náměty, kterými mocně zasáhl do dějin animace.

²⁵ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.13.

²⁶ Tamtéž, s.15.

²⁷ Tamtéž, s.16.

²⁸ Tamtéž, s.29.

²⁹ Tamtéž, s.32.

³⁰ Tamtéž, s.61.

1.3 Animační techniky

V předchozí kapitole byly některé animační techniky zmíněny. Kromě nich existuje mnoho dalších způsobů, kterými se animovaná média vytváří, přičemž jednotlivé techniky se navzájem mohou prolínat a kombinovat. Kubíček³¹ je rozděluje do dvou skupin podle toho, jestli se realizují v ploše nebo v prostoru. Můžeme tedy rozlišit 2D animační techniky a 3D animační techniky, jež Kubíček dále přehledně dělí:

1.3.1 2D animační techniky

Kreslená animace

*“Naším materiálem je všechno, co se dá vymyslet a co je ruka schopná nakreslit“*³² připomeňme výrok Walta Disney. Vystihuje tím perfektně charakter kreslené animace, která může pracovat s jakýmkoliv obrazem, rozfázovat ho do pohybů a po snímání propojit. Původně časově velmi náročná technika (Každý obrázek se kreslil zvlášť a pro plynulý pohyb je jich potřeba v jedné sekundě až 25) se vyvíjela a zjednodušovala například složením obrázku z více vrstev, které se malovaly na průhledný celofán, takže se při snímání mohlo nechat například pozadí stejné a měnit pouze vrstvu s fázemi pohybu figurky.

Plošková animace

Plošková neboli papírková animace pracuje s jakýmkoliv plošným materiálem, se kterým se dá pohybovat ať už na neprůhledné podložce či na skle (kterého může být i několik vrstev, takže se dá animovat v několika plánech). Typickým představitelem takové ploškové animace v několika vrstvách byl Jurij Norštejn.³³ Příbuznými ploškové animace jsou také animace pracující se siluetou (zespoda osvětlený papír, takže je z něj vidět jen silueta) nebo koláž.

³¹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. S. 76

³² Tamtéž.

³³ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.130.

Špendlíková technika

Špendlíková technika nabídla alternativu ke kreslené animaci, neboť nepracuje s linkou, ale s obrazem, který připomíná malbu či rytinu. Je založena na mřížce, skrz níž je propíchnáno až kolem jednoho milionu špendlíků. Jejich nasvícením ze strany a pohybováním jimi skrz mřížku je možno dosáhnout plošných zobrazení a valérů a obraz rychle transformovat.

Prosvícený písek

Technikou prosvíceného písku se dá dosáhnout velmi podobného efektu jako u špendlíkové techniky, Pracuje se ale s pískem nebo jiným sypkým materiálem, který je velmi tvárný a jde lehce změnit jeho podoba.

Bezkamerová animace

Experimentálně zaměření tvůrci našli cestu jak dosáhnout animace bez jakéhokoliv snímání materiálu. U bezkamerové animace se zaznamenává motiv přímo do filmového pásu ať už škrábáním či doplněním barvou.

1.3.2 3D animační techniky

Loutková animace

Loutková animace užívá pohyblivých loutek a může tak vytvářet velmi přesvědčivou iluzi reality. (Ne každý film, ve kterém jsou použity loutky je ovšem animací! Pokud jsou v něm použity loutky voděné, u kterých pohyb není vytvářen iluzí a rozfázováním, ale je natáčen v reálném čase stejně jako u hraného filmu, o animaci se nejedná). Celosvětově v oblasti loutkové animace proslul Jiří Trnka.

Reliéfní loutka

Představu o tom, jak vypadá práce s reliéfní loutkou dostaneme, když si vzpomeneme na večerníček „*Pojďte pane, budeme si hrát*“. Dílo Břetislava Pojara, stejně jako další filmy vytvořené touto technikou, využívá loutku, která vypadá na první pohled jako 3D, ale přitom se s ní manipuluje jako s ploškovou, což je mnohem jednodušší.

Modelace

Modelace využívá vlastností hlíny či plastelíny, které umožňují snadnou transformaci jednoho objektu v jiný.

Pixilace

McLaren uvádí, že pixilace je nevhodnější pro „*karikaturu pohybu...Podobně jako výtvarná karikatura může ozvláštnit situaci tím, že deformuje statickou kresbu, pixilace může vytvořit karikaturu zkreslením lidského pohybu, vytvořením hyper—přirozené nadsázky a deformací normálního chování, manipulací se zrychlením a zpomalením každého lidského pohybu.*“³⁴

Animace objektů

Animace objektů spočívá ve vytvoření dojmu samostatně se pohybujících předmětů. Využívají se i jako triková metoda v hraném filmu. Jedním z nejznámějších představitelů je Gruzínek Garik Seko, který působil v Čechách. Jeho dílo *Ex Libris* z roku 1982 pracuje s námětem tajného života knih.³⁵

Všem technikám uvedeným výše, které pracují s posouváním předmětů o malé kousky pro vytvoření iluze pohybu, se dnes někdy říká stop-motion animace.

Počítačová animace

O této technice Kubíček váhá, zda je vlastně animací a dochází k závěru, že ano, přičemž prvkem animace není hmota, kresba či plocha, ale pouhý pixel.³⁶

³⁴ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. S.100.

³⁵ Animace objektů. In: *animuj.cz*[online].[cit. 20.6.2018]. Dostupné z: <http://animuj.cz/druhy-animace/animace-objektu/>

³⁶ Tamtéž. S.102

2 Praktická část

2.1 Inspirační východiska pro tvorbu

2.1.1 Erik Sikora - Džumelec: „Vytunená vizuální poézia a d'atel“

Ačkoliv tento slovenský umělec, absolvent Akademie výtvarných umění v Praze publikuje svou tvorbu, která je většinou audiovizuálního rázu, bezprostředně na server Youtube, do běžného repertoáru „youtuberů“ úplně nezapadá. *„Hudobne jednoduché ba až naivné podomácky vyrábané pesničky v garáži alebo kúpeľni, hrané so španielkou alebo basou, a jemne korenené lúskaním, domácimi či lesnými šumami, alebo naivnými klávesovými sólkami. Textovo sú nadšeným pozorovaním sveta a jeho bizarných detailov, hrajúce sa so svetom a so slovami, experimentujúce s východoslovenskou rytmickosťou jazyka a spievané na hranici s hovoreným slovom.“*³⁷ Tak popisuje Sikora svou tvorbu. Nedodává zde ovšem, že součástí některých jeho písní jsou také videoklipy, vytvářené stejně podomácku a hravě jako samotné písničky. Ve videoklipu *Vytunená vizuální poézia a d'atel* Džumelec apeluje *„Vytuň si citlivosť.“*, dále v písni i v obraze až filozoficky rozjímá nad krásou obyčejných věcí, jako jsou oblázky, kokos a sádra (*„ved' tá tekutosť a vzápätí tuhosť je forma zázraku“*), či si pokládá otázku, jak se vypořádat s pohledem na mrtvého strakapouda, když má tak „vytunenou“ citlivost. (*„Ved' vedľa něho sádra, kokos, kameň je ale, že ale úplně nič!“*)³⁸

Upřímná radost z krásy všedních věcí je mi, jakkoliv to zavání patosem, velmi blízká a s tvorbou Erika Sikory neboli Džumelce se hluboce ztotožňuji. Snažila jsem se toto nadšení nad nedokonale dokonalými součástmi přírody, jejich tvary, barvami a vlastnostmi přenést do své práce.

³⁷ SIKORA, Erik. Džumelecké hudobné CV. In: *eriksikora.com*[online]. [cit. 20.6.2018]. Dostupné z: <http://eriksikora.com/dzumelecke-hudobne-cv>

³⁸ SIKORA, Erik. Vizuálna poé. In: *dzumelec.bandcamp.com*[online]. 6.2.2018 [cit. 20.6.2018]. Dostupné z: <https://dzumelec.bandcamp.com/track/vizu-lna-po>

2.1.2 Sedmikrásky

Kultovní film Věry Chytilové z roku 1966 se proslavil svým výrazným výtvarným zpracováním. V experimentálně laděném filmu může divák sledovat příběh dvou dívek Marií, které se rozhodnou být v rámci „zkaženosti“ celého světa také „zkažené“ a pouští se dětsky naivním i zákeřným způsobem do nejrůznějších provokativních akcí. „*Groteskním filozofický dokument*“³⁹ měl podle Věry Chytilové mimo jiné kritizovat povrchnost vztahů a neschopnost být sám sebou. Děj a poselství snímku jsou perfektně podpořeny výtvarnou složkou. Autoři použili barevné filtry, efektní průstřihy mezi jednotlivými scénami nebo scény utvořené na způsob koláže, to vše dělá ze *Sedmikrásek* nevšední podívanou.

Souvislost mezi tímto dílem a mou diplomovou prací spatřuji v tématu i ve výtvarném zpracování (používání přírodních materiálů, středová kompozice, dnes již zastaralý formát 4:3 atd.).

³⁹ Sedmikrásky. In: *filmovyprehled.cz*[online]. [cit.25.6.2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/396690/sedmikrasky>



Obrázek 2 Záběr z filmu Sedmikrásky

2.1.3 Estetika seriálu Twin Peaks

V době těsně před začátkem tvorby diplomové práce jsem sledovala kultovní seriál Twin Peaks. Dílo, na jehož atmosféře nese největší podíl tvůrce David Lynch, se kromě napínavého, mysteriózního děje a specifického druhu humoru vyznačuje promyšleným estetickým zpracováním. Především poslední díl druhé série a osmý díl třetí série nabízí kromě klasické dějové linky také mnoho abstraktních záběrů, které pracují s fantazijním prostředím, s pohledy na těžko identifikovatelné objekty, se světlem, barvami, šumem, sekaným obrazem i zvukem. Tyto záběry mi byly velkou inspirací v uvědomění si, co všechno audiovizuální médium vlastně dovoluje a snese. Staly se také zdrojem odvahy projevit v práci své ryzí záměry, neohlížet se přesvědčení na zaběhnutá pravidla a nepřemýšlet o tom, co by k práci řekla ta či ona umělecká nebo pedagogická autorita. Jsem si vědoma toho, že má volná tvorba popsanou sešněrovaností

dlouhodobě trpí a v diplomové práci jsem se chtěla od podobného sevření pravidly alespoň trochu odprostit.

2.1.4 Jan Švankmajer

Klíčovými slovy mé práce jsou animace, snová imaginace, příroda a fantazie. Asociací těchto slov je bezpochyby Jan Švankmajer, jedna z nejvýraznějších postav české animace, výtvarník, režisér, typický představitel surrealismu. Jeho tvorba je charakteristická schopností ztvárňovat snové, fantazijní náměty různými animačními technikami. Ve svých dílech často používá kombinaci živých herců s animovanými předměty či s modelací hlíny. Filmy, které mě oslovily, jsou například neotřelé zpracování knihy Lewise Carrola *Něco z Alenky*, dále *Možnosti dialogu* či cyklus *Jídlo*⁴⁰.



Obrázek 3 Záběr z cyklu *Jídlo* Jana Švankmajera

⁴⁰ DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. s.84.

2.1.5 Malá kniha klidu

Až zpětně jsem si díky reakcím svých přátel uvědomila, že má diplomová práce nese jistou podobnost s mou prací bakalářskou, kterou jsem zakončila své studium v ateliéru Komiks a ilustrace pro děti na Fakultě Designu a umění Ladislava Sutnara. Tou byla autorská pop-up kniha *Malá kniha klidu*, interaktivní příručka napsaná a ilustrovaná se záměrem navodit čtenáři pocit klidu a pohody. Obě díla mají společné téma: zaměření na jednoduchost a nalezení klidu v přírodě.

2.2 Proces Tvorby

2.2.1 První myšlenka

Když jsme si v prvním ročníku navazujícího magisterského studia měli vybrat téma diplomové práce, má první myšlenka byla zůstat v komfortní zóně a zabývat se technikou či tématem, se kterým mám již nějaké zkušenosti. S přihlédnutím na bakalářský obor, který jsem studovala, bylo nasnadě věnovat se ilustraci, malbě, komiksu či grafice.

Později jsem si však uvědomila, že bych se poslední rok vysokoškolského studia ráda zaměřila na médium, kterému jsem se do té doby vůbec nevěnovala – animovaný film. Médium mi bylo blízké především ve spojitosti s komiksem, ale přišlo mi jaksi „zázračnějši“. Nikdy předtím jsem si neuměla představit, že bych se animaci mohla věnovat, ale „přičichla“ jsem k ní díky tvorbě krátkých surrealisticky laděných gifů a krátkého animovaného projektu na hodiny artefiletiky a měla jsem jasno v tom, že bych ráda utvořila ucelené animované dílo, ať už by to měl být krátký autorský film nebo videoklip.

Mým záměrem se nakonec stalo vytvořit artefakt se snovou, meditativní tematikou. Byla jsem ovlivněná tvorbou popsanou v kapitole výše a v té době jsem také byla fascinována různými „něžnostmi“, například jsem začala sbírat jemné materiály a plánovala je v tvorbě použít. Byly mezi nimi výplňové hmoty jako vata či molitan, chmýří z množství rostlin i zvířecí chlupy. Nekonkrétní představa o

zachycení krásy různých struktur a jejich pohybů dostala jasnější podobu během dlouhé zimy na přelomu let 2017 a 2018. Dlouhé čekání na jaro přesně pasovalo k písni *Spring* od Mii Doi Todd, kterou jsem náhodou po delší době zaslechla a to vše ve mně iniciovalo plán vytvořit videoklip k této písni.

2.2.2 Plán a realita

Ačkoliv píseň by se dala perfektně doplnit doslovným videoklipem, který by obrazem přesně citoval text, nebylo to mým záměrem. Měla jsem v plánu držet se své původní myšlenky a píseň brát spíše jako doprovod k zamýšlenému vizuálu, ve kterém jsem se chtěla pokusit vystihnout atmosféru jara a jeho symboliky jakýmsi meditativním rozjímáním nad určitými částmi přírody v tomto ročním období. Chtěla jsem se zaměřit na kvetoucí keře, vyrůstající rostliny, změnu počasí a odraz těchto a dalších jevů v duši a mysli člověka, na přírodní procesy jako metaforu pro lidský život. To, že ve finále obraz v některých momentech pasuje k textu naprosto přesně, je spíše dodatečný bonus. Tematicky ale spolu korespondují určitě. Na ukázkou uvádím první sloku písně:

*„Break all my bones
I'll learn to walk again
Break all my bones
I'll learn to dance again
Here comes the springtime
April rains bring May blooms
Here comes the timechange
Green lawns and long afternoons“⁴¹*

Překlad:

*„Zlom všechny mé kosti
Naučím se znovu chodit
Zlom všechny mé kosti*

⁴¹ TODD, Mia Doi. Spring. In: *miadoitodd.com*[online]. [cit. 25.6.018]. Dostupné z: <http://www.miadoitodd.com/lyrics/>

Naučím se znovu tančit
Přichází jaro
Dubnové deště přinesou květnové květy
Přichází změna času
*Zelené trávníky a dlouhá odpoledne*⁴²

Proces fotografování materiálu započal velmi spontánně, na začátku jara jsem se začala chodit často do přírody a vnímat, jak na mě její prostředí působí a rozhodovat se, jaké motivy z ní bych chtěla použít ve svém projektu. Ty jsem poté začala fotografovat. Pomocníkem mi byl hrubý scénář, ve kterém jsem měla vyznačeny části písně (předehra, sloka, refrén, mezihra) a jejich délky. Z těchto délek nebo jejich podílů jsem poté vypočítávala, kolik fotografií musím na daný úsek nafotit.

Původním záměrem bylo fotografovat více v autentickém prostředí a scény z něj kombinovat s objekty vytrženými z kontextu na bílém pozadí. Zamýšlené scény měly evokovat přírodní procesy (například rozkvétání stromů) i metafory pro ně („rozmrzájící“ dívka). Ukázalo se ovšem, že práce v plenéru je nevyzpytatelná a náročná. Například můj záměr fotit objekty s pozadím rozkvetlého keře měnícího se v průběhu svítání, skončil i po několika mnohahodinových pokusech jen spoustou nepoužitelného materiálu a zkušeností, že „brodění se za svítání ranní rosou“ sice poeticky zní, ale realita je značně nepříjemná.

Z výsledného materiálu jsem průběžně skládala videa a rozhodovala se, jestli je použít, či daný motiv nebo téma vypustit. I další prvotní náměty se ukázaly být neuskutečnitelné. Chtěla jsem například více pracovat s lidskou postavou, ale zjistila jsem, že režírovat při snímání živého člověka je nesmírně náročné jak pro mě tak pro fotografovaného. V mnoha zamýšlených záběrech bylo totiž nutné, aby fotografovaný dlouho nehnutě setrval v nepřírozené pozici či se pohyboval po přesně vyměřených malých kouscích. Na „*Budeme spolu točit videoklipy! Já to budu režírovat! Mám pro Tebe hlavní roli! Bereš?*“⁴³ už se po několika zkušenostech ze strany účinkujících neozývaly nadšené reakce a proto jsem ve

⁴² Vlastní překlad

⁴³ *Kouř* [film]. Režie Tomáš VOREL. Československo, 1991. [cit. 20. 6. 2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fEAe1GGaIHE>

finále zrealizovala pouze ty scény, které byly pro fotografované aktéry maximálně pohodlné.

Jakkoliv bylo někdy fotografování náročné, bylo zároveň velmi poučné co se týče navázání hlubšího kontaktu s přírodními procesy. Fakt, že vše nevyšlo vždy podle plánu (například jsem si několik dní dopředu naplánovala konkrétní čas na focení třešňových květů, abych v daný den zjistila, že stihly odkvést, nebo když několik dní, které jsem si na fotografování uvolnila, prapršelo), mě naučil přistupovat k tvůrčímu procesu více uvolněně a spontánně. Žádná jiná zkušenost mě nedokázala přimět všimnout si tolik počasí, neuvěřitelného důmyslného načasování květu různých stromů a květin, nejrůznějších přírodních struktur a také barev.



Obrázek 4 Záběr z videoklipu

2.2.3 Barevnost

Právě barvy jsou v každém audiovizuálním díle (pokud je samozřejmě barevné) důležitým nositelem obsahu a není tomu jinak ani v této práci. Výsledný

videoklip nepracuje s bohatou škálou barev. Nebylo jeho úmyslem „křičet“ výraznými barvami, ale spíš nechat diváka zasnít se nad tlumenou barevností, která v sobě může nést hodně symboliky.

Často se opakující a převládající barvou je bílá. Ta má svou funkci jako pozadí snímaných předmětů a může tak symbolizovat jejich vytržení z kontextu, jejich „speciálnost“; vynáší je na světlo. V záběru, kdy je stará špinavá stěna od středu do stran přebarvena na bílo, může barva symbolizovat nový začátek, nepopsaný list, možnost nové příležitosti. Když je obličej dívky na začátku snímku zahalen v bílé barvě, která postupně mizí, jednoznačně to evokuje postupně tající zasněžení či zamrznutí, které se stejnou barvou projevuje i ve skutečnosti. Zahalení do bílé může však být také metaforou pro přerod v něco nového, což koresponduje s věkem a vzhledem účinkující dívky, která se nachází v období puberty, kdy se mění z dítěte v ženu.



Obrázek 5 Záběr z videoklipu

Další barvou, která se vyskytuje, je hnědá, která může symbolizovat pevné kořeny a řád vývoje lidského života i střídání ročních období.

Výraznou barvou, která se ve videoklipu objevuje, je zelená, její význam je zde plně v souladu s jejím nositelem – listy, trávou, kapradím, květinami a značí tak živelnost přírody,

Často přehlíženou, přitom velmi podstatnou barvou je pro naše smyslové vnímání barva pleti, inkarnát. „*Barva broskvových květů představuje živoucí obraz duše*⁴⁴.“ Teplá barva ve snímku na sebe upozorňuje tím, že se vynořuje z předchozí bílé.

„*Nabyde-li rostlina jiné barvy než zelené ..., je v rámci toho, co souvisí se vznikem této další barvy podstatné slunce. (...) „Je to tedy slunce, co zasahuje do zelené, co uvádí zelenou do jiného stavu*“⁴⁵ a proto se v záběrech, které symbolizují pokročilé stadium jara, které s sebou přináší více slunečního svitu a teplejšího počasí, objevují i pestře zbarvené květy.

⁴⁴ STEINER, Rudolf. *Tajemství barev*. Hranice: Fabula, 2005, s.25.

⁴⁵ Tamtéž, s. 50.



Obrázek 6 Záběr z videoklipu



Obrázek 7 Záběr z videoklipu

2.2.4 Technická stránka

Videoklip byl vytvořen technikou stop-motion, konkrétně animací objektů a pixilací. Dopředu bylo počítáno s frekvencí 25 snímků za sekundu, což vyžadovalo focení velkého množství materiálu a při pohybu s objekty opravdu ostražitou, pečlivou a pomalou práci. Předměty a lidé byli obvykle fotografováni na bílém pozadí osvětleni umělým nebo přírodním světlem nebo kombinací obojího. (Přírodní světlo bylo použito v exteriéru i v interiéru a bylo nutno dbát na to, aby panovaly stálé světlostní podmínky, tedy absolutně jasno nebo konstantně zataženo.) Pro fotografování jsem si vytvořila improvizovaný ateliér s pomocí několika lamp a odrazných ploch v podobě velkých kusů papíru či alumatky

Fotografovala jsem fotoaparát Fujifilm, model FinePix S100FS za použití stativu. Velikost fotografií byla 3 M čili 2048 na 1536 pixelů. Výsledná velikost videa je 1600 na 1200 pixelů, tedy formát 4:3. Fotografie jsem skládala do sekvencí a následně kombinovala a stříhala v programu Adobe Premiere Pro. Celková délka videoklipu je 3 minuty a 18 vteřin, z čehož 3 minuty tvoří píseň a její vizuální doprovod, zbytek jsou závěrečné titulky.

3 Didaktická část

3.1 Výtvarný projekt Jiné já: Animovaný GIF ve stylu koláže

Inspirační východiska: fenomén GIF pohyblivých obrázků na sociálních sítích, dadaismus a surrealismus,

Námět: Jiné já: Animovaný GIF ve stylu koláže

Cílová skupina: Gymnázium, 1 – 4, ročník čtyřletého nebo příslušné ročníky osmiletého podle probrané látky v Informatice a výtvarné výchově – musí mít zkušenosti ve Photoshopu či jiném grafickém editoru v práci s vrstvami, ví, jak vytvořit koláž, mají alespoň základní pojem o dadaismu a surrealismu, 10-20 žáků

Časová dotace: 2 vyučovací hodiny

Vzdělávací program: RVP pro střední školy

Pomůcky: počítače, Photoshop nebo podobný program, internetové připojení pro práci v programu online Gifmaker a pro stahování fotografií, fotografie žáků – každý si přinese v elektronické podobě nebo si ji může stáhnout z internetu, ukázkové práce GIF, ukázka surrealistických a dadaistických koláží.

Výtvarný úkol

1) vzdělávací cíle:

„Žák:

- *rozpoznává specifičnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci*
- *při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření*

- *na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření; aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu*
- *nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů*
- *využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy*
- *charakterizuje obsahové souvislosti vlastních vizuálně obrazných vyjádření a konkrétních uměleckých děl a porovnává výběr a způsob užití prostředků*
- *své aktivní kontakty a získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů jak s aktuálními i historickými uměleckými výtvarnými projevy, tak s ostatními vizuálně obraznými vyjádřeními, uplatňovanými v běžné komunikaci“⁴⁶*

2) fáze výtvarného úkolu

- **motivace žáků:** GIF animace hojně používány na sociálních sítích - žáci mají možnost vytvořit si vlastní. Práce s vlastní fotografií-fenomén selfie a sebe propagace, využití znalostí práce grafickém editoru pro něco zábavného

- **zadání**

Otázka na GIF, Znají je? Na co je používají? Ví, jak se tvoří? Vysvětlit, že je to v podstatě animace

Ukázka dadaistických a surrealistických koláží, „Věděli byste, co je to za umělecký směr?“

„Máme tady téma GIF, pak surrealistické a dadaistické koláže a k tomu jste si na dnešek měli přinést své fotky, tak co by z toho mohlo vzniknout?“

Budeme dělat GIF ve stylu surrealistické či dadaistické koláže. Upřesňování, jak se z koláže ve Photoshopu tvoří GIF, názorná ukázka.

„Zkuste se na chvíli zamyslet nad kolážemi, které jste viděli, a dobře se rozmyslete, jak v koláži a následně v GIFu svou fotografii použijete, upravíte nebo zakomponujete. Můžete s ní udělat úplně cokoliv, inspirovat

⁴⁶ BALADA, Jan. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, c2007. ISBN 978-80-87000-11-3., s.54

se surrealisty a ztvárnit nějaký svůj sen či představu, nebo dadaisty a použít jí na ztvárnění pořádného nesmyslu. Hlavně můžete využít toho, že vaši koláž můžete rozpohybovat, naplánujte třeba dvě či tři fáze a zkuste tam zapojit nějaký vtip či moment překvapení.“

-Minimální výstup: GIF alespoň ze dvou fází

- **realizační fáze**

Žáci vytváří koláže ve Photoshopu, zkouší pohybovat vrstvami, aby vytvořili jednotlivé fáze - materiál pro GIF animaci. Učitel obchází a konzultuje.

15 minut před koncem hodiny – uložení na společné úložiště a promítnutí výtvorů na projektoru

- **hodnocení:** slovní, pochválit konkrétní věci, pokud splněno kritérium známka 1

- Kritérium hodnocení: vytvoření koláže a následně GIF alespoň ze dvou fází

- **prezentace:** na projektoru

- **reflexivní dialog:** Co se na tomto GIF povedlo? (vést žáky ke konkrétní odpovědi: barva, kompozice, námět, vtip, atmosféra,...) Chtěli byste se (protože se pracovalo s fotografiemi) ocitnout v tomto GIF na místě vašeho spolužáka? Proč ano, proč ne?

Další návaznosti: Možnost tvořit tematické GIF v souvislostech jiných školních předmětů, prezentace na stránkách školy.



Obrázek 8 Ukázková koláž pro GIF

3.2 Výtvarný projekt Pohyb ve vesmíru - animovaný film

3.2.1 První výuková jednotka - Tvorba ploškových loutek a dalšího materiálu

Inspirační východiska: Malý princ, Hvězdné války, animované filmy,

Námět: Pohyb ve vesmíru – animovaný film

Cílová skupina: ZUŠ, cca 15 žáků, věk 6-13 let

Časová dotace: tři vyučovací hodiny

Vzdělávací program: RVP ZUV

Pomůcky: čtvrtky, barevné papíry, pastelky, fixy, nůžky, lepidla, vzorové spony (na klouby loutek), třpytky, alobal, lesklá folie, velký kus černé netkané textilie, encyklopedie s obrázky z vesmíru, kniha Malý princ, ukázková loutka

Výtvarný úkol

3) vzdělávací cíle:

„Žák

- *přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat*
- *poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastností a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit*
- *využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických i moderních technologií*
- *vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé*

- *samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce*
- *pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování; rozlišuje a propojuje obsah a formu, vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje*
- *z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojaté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností⁴⁷*

4) fáze výtvarného úkolu:

motivace žáků: vlastní námět loutek (široké téma vesmíru), možnost vymyslet a uskutečnit vlastní animovaná film

- **zadání:**

- „Máte rádi animované filmy? Co kdybychom si dnes a příští hodinu vyrobili svůj vlastní?“

- Krátké vysvětlení principů animace a ploškové animace

- Zadání tématu vesmír (důvod- široké téma, které každý může pojmout po svém-fantazijně nebo realisticky, černá plocha vypadá efektně)

- Technika: výrazné barvy, aby byly objekty ve filmu čitelné - mastné pastelky, černý tlustý fix, možnost použít samolepící lesklé folie a alobal, spojení kloubů u pohyblivých částí – vzorové spony, upozornit na nevykreslování podrobností (ty nebudou ve filmu vidět),

- Práce ve dvojicích vítána

- Minimální výstup: alespoň dva ploché objekty, které se budou pohybovat samy o sobě nebo vůči sobě navzájem, rozmyšlený děj krátkého příběhu

- **realizační fáze**

⁴⁷ BOŘEK, Lubor. Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2010.

Žáci ze čtvrtek stříhají jednotlivé objekty do svého filmu, lepí, barví, spojují pohyblivé části. Učitel průběžně konzultuje, dává doporučení, upozorňuje žáky, kteří se pouštějí do vykreslování přílišných podrobností a dělají titěrné objekty. Poslední čtvrt hodiny probíhá reflexe a prezentace

- **hodnocení:**

Kritérium hodnocení: vytvoření alespoň dvou artefaktů, které jsou čitelné a s nimiž se dá příští týden vytvořit animovaný film, žák musí mít vymyšlený krátký děj, který se bude v jeho filmu odehrávat.

Pokud jsou splněna kritéria, je možná klasifikace (za 1) a k tomu ohodnotit slovně výtvarnou stránku a vymyšlený příběh.

- **reflektivní dialog a prezentace:**

Na konci hodiny žáci představí ostatním svůj příběh, postavy a předměty, které v něm vystupují. Na černé textilii cvičně zahrají svůj film. Společná reflexe - hodnotíme, co se povedlo a společně s žáky vymýšlíme zjednodušení či zdokonalení jednotlivých příběhů na příští hodinu.

Další návaznosti: Příští hodina - animace

3.2.2 Druhá výuková jednotka - Animace a výroba titulků

Inspirační východiska: Hvězdné války, Malý princ, dokumenty o vesmíru, animované filmy s tématem vesmíru (např. Cesta na měsíc)

Námět: Pohyb ve vesmíru

Cílová skupina: ZUŠ, cca 15 žáků, věk 6 -13 let

Časová dotace: tři vyučovací hodiny

Vzdělávací program: RVP ZUV

Pomůcky: Výrobky z minulé hodiny. Dva kusy černé látky ngebo jiné velké tmavé plochy (např. netkaná textilie) velikosti přibližně 3x3 metry. Notebook a kabel pro převod fotografií pro případ, že se během fotografování naplní paměť. Dva stativy a dva digitální fotoaparáty jakékoliv kvality. Pozor!!! Pokud jsou dva výstupy za

sebou, počítat s vybitím baterie, dá se improvizovat s mobilními telefony, ale lépe mít náhradní baterii nebo ještě jeden fotoaparát.

Výtvarný úkol:

1) vzdělávací cíle

„Žák

- *přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat*
- *poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit*
- *využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických i moderních technologií*
- *vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé*
- *samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce*
- *pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování; rozlišuje a propojuje obsah a formu, vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje*
- *z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na*

*úrovni samostatně pojaté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností*⁴⁸

2) fáze výtvarného úkolu

- úprava třídy- lavice na stranu, pod světly utvořit prostor kam se dají dva černé kusy látky, a umístí se nad ně dva stativy s fotoaparáty, nasměrovanými co nejvíce směrem dolů, umístění tak, aby si žáci při tvorbě nepřekáželi
- **motivace žáků** reálná tvorba animovaného filmu,
- **zadání**

-„Minulou hodinu jsme si krátce pověděli, jak se vytváří animovaný film, pamatujete si to ještě? Kdo by nám to zopakoval?“ Reakce žáků. Zopakování, jak se tvoří plošková animace. Názorná ukázka s fotoaparátem.

Upozornění, jak je nutné s objekty pohybovat opravdu jen po malých kouscích a ať se žáci nebojí fotit velké množství fotografií pro vytvoření co nejlepší iluze pohybu ve výsledném filmu.

-První dvě dvojice si jdou fotit své animace, ostatním zadána práce – vyrobit titulky ke svému filmu – vymyslet název a originálně ho výtvarně ztvárnit, možnost dodělávání rozpracovaných věcí z minula.
- **realizační fáze**

Žáci se střídají u fotoaparátů a každá dvojice i jednotlivci postupně nafotí materiál pro svůj film. Pokud mají film ve dvojici, jeden pohybuje objekty a druhý fotí a pak se vystřídají. Žáci, kteří tvořili samostatně, se dají také do dvojice a pomáhají si navzájem se svými filmy. Učitel vše koriguje, pomáhá s fotografováním, upozorňuje na příliš rychlé nebo pomalé pohyby s objekty, či nedostatečné mačkání spouště.

Starším žákům v průběhu učitel ukáže práci v jednoduchém online programu pro tvorbu animací, na tabuli zapíše adresu.
- **hodnocení:**

kritéria hodnocení: nafocení materiálu pro animaci

⁴⁸ BOŘEK, Lubor. Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2010.

hodnocení slovní - pochvala za originalitu příběhů a za výtvarné pojetí

- **Reflexe:**

Jaký další námět byste rádi zpracovali touto technikou?

- **Prezentace:**

další hodinu, učitel musí do té doby stop motion animace poskládat v programu,

Další návaznosti: Možnost prezentace filmů na vernisáži výstavy výtvarného oboru ZUŠ.

3.2.3 Třetí výuková jednotka – prezentace a reflexe

Protože na základní umělecké škole, pro níž byly tyto přípravy vytvořené, není možné pracovat na počítačích a pro většinu žáků by bylo kvůli nízkému věku náročné pustit se do animace doma samostatně v online nebo offline programu, zůstává vytvoření animací na učiteli. V příštím týdnu je vhodné vyhradit čas na promítnutí animací a reflexi.

- **Časová dotace:** 1 hodina

- **Reflexe:** Po každém filmu se učitel ptá žáků, co se jim ve filmu povedlo a proč (snažit se vést je ke konkretizaci: barvy, příběh, atmosféra, čitelnost) a by mohli příště udělat lépe. Vhodné je namotivovat je do další tvorby: Jaký námět byste chtěli animovat příště?



Obrázek 9 Žáci při práci

3.3 Reflexe odučeného projektu Animovaný film na téma Vesmír

První výuková jednotka

Poté, co jsem se představila, jsem zadala úkol a již tady nastala první chvíle, kdy jsem se musela rozhodnout udělat něco jinak, než bylo v plánu. Původně jsem si tvorbu animovaného filmu představovala tak, že každý žák si vymyslí opravdu jen krátký pohyb se svým objektem a všechny tyto objekty se pak zapasují do jednoho filmu. Když jsem si ale tento proces představila při pohledu na hemžící se skupinku dětí, rychle jsem se rozhodla, že budeme vytvářet více malých filmů, které se budou fotit jednotlivě. Protože takové focení je časově náročné, doporučila jsem žákům, aby pracovali ve dvojicích. Toto uspořádání je praktické pro vytváření příběhu a i pro následné focení, kdy jeden žák může pracovat s objekty a druhý obsluhovat fotoaparát.

Žáci se rychle pustili do tvorby, někdy se na něco zeptali, těšilo mne, že se neptali na upřesnění zadání, což svědčilo o tom, že ho dobře pochopili, ale spíše představovali nové nápady a ptali se, jestli a jak je mnohou uskutečnit. Nejvíce jsem musela korigovat příliš rozsáhlé příběhy, které někteří žáci plánovali. Navrhla jsem jim, aby ztvárnili pouze jednoduchý příběh, ale o to více si například vyhráli s loutkami a dalším materiálem.

Někteří žáci byli velmi produktivní, jedna holčička například vytvořila obrovské množství výtvorů. Začala používat různé materiály a kombinovat je, za což jsem ji pochválila a doporučila podobný postup i ostatním žákům. Práce s různými materiály mohla fungovat jako satisfakce, že se nemohli na svých výtvorech pouštět do přílišných detailů (objekty musely být co nejjednodušší a nejčitelnější), což některým dělalo problém. V jednom momentě začala tato žákyně vytvářet i 3D objekty. S tím jsem souhlasila, neboť její nápady byly opravdu zajímavé, ale musela jsem ji upozornit, že s objekty bude při focení manipulováno na ploše a že například u tvaru koule musí dávat pozor, aby se nekutálela a na ploše se s ní dalo dobře pohybovat.

Děti v této základní umělecké škole jsou zvyklé, že mohou čerpat inspiraci na internetu v mobilech. Toto vyhledávání jsem nejprve nechtěla příliš akceptovat, ale když jsem viděla, že slouží opravdu jen jako inspirace, mobilní telefony jsem povolila, ale musela jsem kontrolovat, jestli slouží opravdu jen k danému účelu. Několikrát jsem musela zasáhnout, když někteří žáci lpěli na vyhledané předloze a chtěli ji v podstatě jen překreslit. V takovém případě jsem jim zkusila navrhnout, aby postavu nějak inovovali, či je ve svém příběhu zasadili do nějakého nečekaného kontextu.

Dvacet minut před koncem hodiny byli už všichni téměř hotoví a tak jsme se postavili do kroužku kolem černé látky a každá dvojice nebo jednotlivec na ní představili spolužákům své postavy a příběh. Některé příběhy, které byly příliš složité, jsem navrhla zkrátit. Po každém příběhu jsme se s žáky bavili o tom, co se povedlo a co by se ještě dalo vylepšit. U každého jsem se snažila pochválit konkrétní povedenou věc (výtvarné nebo technické zpracování, nápad, příběh)

Druhá výuková jednotka

Druhá část projektu byla očekávána s jistými obavami, jak se časově a organizačně zvládne takové množství práce – nafocení všech filmových podkladů. Před začátkem hodiny jsme s mentorkou přestěhovaly třídu, vytvořily jsme pracovní místa u lavic v jedné polovině místnosti a prázdný prostor v druhé polovině. Do tohoto uvolněného místa jsme natáhli dva kusy černé netkané textilie, každý asi 2x2 metry a umístili k nim stativy s fotoaparáty. Pro počet dětí a množství práce byla dvě stanoviště nutná.

Po příchodu žáků jsme se přivítali a připomněli jsme si předešlou hodinu. Žáci si zopakovali principy tvorby animovaného filmu a já jsem jim je mohla prakticky předvést. Nejprve jsme si ukázali práci se stativem a fotoaparátem, jak pohybovat s ploškami, jak je fotografovat, krátkou ukázkou z několika snímků jsem jim ukázala na displeji fotoaparátu, kde se dají fotografie rychle prohlížet a iluze pohybu je pak zřetelná. Upozornila jsem žáky také na bezpečnost práce. (Pohybovat se obezřetně kolem stativů, fotoaparátů i ploch, na kterých se bude pohybovat obrázky) Nenapadlo by mě, že žáci budou tak nadšení jen z toho, že mohou pracovat s fotoaparáty a stativy

Vyzvala jsem dvě dvojice žáků, kteří už měli hotový všechn materiál z předešlé hodiny, aby si vzali své práce a přemístili se k fotoaparátům, ostatní se mohli pustit do tvorby titulků, nabádala jsem je, aby se je pokusili pojmout nějak kreativně a ocenila jsem, když někteří z nich vzpomněli na zajímavé titulky, kterých si všimli v nějakém filmu.

Fotografování probíhalo úspěšně, žáky jsem často musela upozorňovat, aby si s pohybem objektů dávali opravdu na čas, velmi dobře to šlo vysvětlit rychlým prohlédnutím fotografií na displeji fotoaparátu, kde žáci viděli, jak je nafocený pohyb rychle odbytý nebo naopak propracovaný. Obtížným se ukázalo být dostatečné mačkání spouště.

Co se týká výroby titulků, žáky jsem nabádala k větší čitelnosti a barevnému kontrastu. Někteří žáci projevili svou kreativitu a rozhodli se titulky také animovat. To jsem vítala, ale museli jsme animaci titulků nechat až do zbývajcího času, aby se dostalo na všechny s focením filmu.

Největší problém nastal, když se vybil jeden z fotoaparátů, nenafočeného materiálu bylo ještě hodně, takže jedním by se to nestihlo, improvizovali jsme tedy mobilním telefonem připevněným izolepou. Tato akce byla námětem k rozhovoru o tom, že animaci si mohou dělat žáci opravdu snadno doma, když dobře upevní telefon.

V průběhu focení jsem žákům představila online Gifmaker a vysvětlila, jak ho mohou používat. V reflexi na konci hodiny jsem se žáků zeptala, jaké další téma by rády podobnou technikou zpracovali. Někteří měli velmi konkrétní nápady. Po nafocení jsme uklidili třídu a rozloučili se. Já jsem poté doma zpracovala nafocené materiály.

Třetí výuková jednotka

Třetí části projektu – prezentace a reflexe jsem se bohužel nemohla zúčastnit, tak mohu jen doufat, že se podařila a že žákům se jejich filmy líbily a namotivovaly je k další tvorbě.



Obrázek 10 Záběr z filmu dvojice žáků

Závěr

Historie animace je velmi pestrou oblastí dějin umění, v níž můžeme nalézat mnohé zdroje inspirace. Je zajímavé dozvědět se, jakými cestami některé dnes samozřejmé vynálezy přišly na svět. Animace jako médium je výborná pro zprostředkování příběhu ale může pracovat také s nenarativním obsahem či být zcela abstraktní. Přesvědčila jsem se, že tvorba animace je velmi náročná a že i nenarativní téma vyžaduje hodně rozmýšlení při vytváření scénáře, sběru materiálu, utváření kompozice a následném střihání. Přes veškeré obtíže to ovšem byla nesmírně krásná práce, rozhodně souhlasím s Janem Švankmajerem, že „*Filmová animace ... je magickým rituálem*“⁴⁹. Proniknutí do světa animace pro mě bylo cennou zkušeností, ze které v budoucnosti budu jistě čerpat nejen ve své volné tvorbě, ale i v pedagogické činnosti. Zjistila jsem totiž, že animace je skvělé médium pro výtvarnou výchovu a žáky jakéhokoliv věku. Její uchopení jim dává úplně nový výtvarný jazyk, kterým se dá mnoho vypovědět a který je nesmírně baví a fascinuje. Stejně jako mě.

⁴⁹ KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004.

Resumé:

Diplomová práce se zabývá tématem animovaného filmu. Její podstatou je artefakt - animovaný videoklip v duchu snové imaginace. Práce je rozdělena do tří částí – teoretické, praktické a didaktické. V teoretické části je stručně popsán vznik a vývoj animovaného filmu. Praktická část se zabývá procesem tvorby artefaktu, inspiračními východisky, i jeho technickými náležitostmi. V didaktické části jsou navrženy dva vyučovací projekty, korespondující s tématem diplomové práce. Je zde uvedena také reflexe jednoho z nich, který byl odučen v rámci výstupové praxe.

Summary:

The diploma thesis deals with the topic of animated film. Its basis is an artifact – the dreamlike imaginative animated video clip. The thesis is divided into the three parts - the theoretical, the practical and the didactic one. The theoretical part describes the origin and the development of the animated film. The practical part deals with the process of creation an artifact, inspirational starting points, as well as with its technical aspects. Two didactic projects, related to the topic of the thesis, are described in the didactic part. The reflection of the second project, which was realized on practice, is included.

Seznam literatury

BALADA, Jan. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, c2007. ISBN 978-80-87000-11-3.

BOŘEK, Lubor. *Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2010. ISBN 978-80-87000-37-3.

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.

KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

STEINER, Rudolf. *Tajemství barev*. Přeložil Radomil HRADIL. Hranice: Fabula, 2005. ISBN 80-86600-25-4.

Seznam internetových zdrojů

Animace objektů. In: *animuj.cz*[online]. [cit. 20.6.2018]. Dostupné z: <http://animuj.cz/druhy-animace/animace-objektu/>

Kouř [film]. Režie Tomáš VOREL. Československo, 1991. [cit. 20. 6. 2018] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fEAe1GGaIHE>

PEKAŘOVÁ, Růžena. Animace-krsáná práce In: *clanky.rvp.cz*[online]. 10.2.2016 [cit. 20.6. 2018] Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/u/20643/ANIMACE---KRASNA-PRACE.html/>

Sedmikrásky. In: *filmovyprehled.cz*[online]. [cit.25.6.2018]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/396690/sedmikrasky>

SIKORA, Erik. Džumelečné hudobné CV. In: *eriksikora.com*[online]. [cit. 20.6.2018]. Dostupné z: <http://eriksikora.com/dzumelecke-hudobne-cv>

SIKORA, Erik. Vizualna poé. In: *dzumelec.bandcamp.com*[online]. 6.2.2018 [cit. 20.6.2018]. Dostupné z: <https://dzumelec.bandcamp.com/track/vizu-lna-po>

TODD, Mia Doi. Spring. In: *miadoitodd.com*[online]. [cit. 25.6.018]. Dostupné z: <http://www.miadoitodd.com/lyrics/>

Seznam použitých obrázků a fotografií se zdroji

Obrázek 1 Thaumotrop

<https://rdoubleday.wordpress.com/2013/05/30/thaumatrope-1824-john-ayrton-paris-2/>

Obrázek 2 Záběr z filmu Sedmikrásky

<http://janetopping.co.uk/wpcontent/uploads/2017/08/0673f7a9169eaa22b9cc16a8df2a7585-film-stills-daisies.jpg>

Obrázek 3 Záběr z cyklu Jídlo Jana Švankmajera

<https://cinestheticfeasts.wordpress.com/2013/06/19/jan-svankmajer-on-food/>

Obrázek 4 Záběr z videoklipu

vlastní zdroj

Obrázek 5 Záběr z videoklipu

vlastní zdroj

Obrázek 6 Záběr z videoklipu

vlastní zdroj

Obrázek 7 Záběr z videoklipu

vlastní zdroj

Obrázek 8 Ukázková koláž pro GIF

vlastní zdroj

Obrázek 9 Žáci při práci

vlastní zdroj

Obrázek 10 Záběr z filmu dvojice žáků

vlastní zdroj