



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Animovaný videoklip ve výtvarné výchově na
prvním stupni základní školy

Animated Video Clip in Art Education
at Basic School

Vedoucí práce: Mgr. Karel Řepa Ph.D.

Vypracovala: Lucie Kalivodová

České Budějovice 2013

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 30. 4. 2013

.....

podpis studentky

Poděkování

Děkuji vedoucímu mé diplomové práce Mgr. Karlu Řepovi Ph.D. za metodické vedení mé práce, připomínky a cenné rady. Děkuji také Mgr. Ivě Kopřivové, která mi umožnila realizaci praktické části diplomové práce a všem žákům třídy 5.B Lerchovy školy Sušice 2013 za skvělou spolupráci.

Také děkuji své rodině, partnerovi a přátelům za podporu, kterou mi po celou dobu psaní mé diplomové práce poskytovali.

ANOTACE

KALIVODOVÁ, L. *Animovaný videoklip ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy*. České Budějovice 2013, Diplomová práce.

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy.

Vedoucí práce: Mgr. Karel Řepa Ph.D.

Klíčová slova: animovaný film, animovaný videoklip, výtvarná výchova, intermediální tvorba, multimediální tvorba

Práce se zabývá možnostmi vytvoření animovaného videoklipu na prvním stupni základní školy v rámci výtvarné výchovy a pohledem na předmět výtvarné výchovy v závislosti na využití multimediální tvorby.

Teoretická část popisuje animovaný film jako specifický způsob intermediálního vyjádření v kontextu minulého a současného umění. Zabývá se vznikem a historií animovaného filmu a popisuje produkci a různé techniky používané při jeho tvorbě. Analyzuje prostor pro tvorbu animovaného videoklipu v rámci intermediálních a experimentálních aktivit ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy.

Praktická část obsahuje realizaci a reflexi souboru vlastních lekcí výtvarné výchovy zaměřených na tvorbu animovaných videoklipů ve třídě 5.B Lerchovy školy Sušice 2013.

ANOTATION

Animated Video Clip in Art Education at Basic School

Key words: animated film, animated video clip, art education, intermedia creation, multimedia creation

The thesis focuses on ways of creating an animated video clip as part of art education at basic school and on various views of art as a school subject, in which multimedia creation is used.

The theoretical part describes the animated film as a specific way of intermedia expression in the context of past and contemporary art. It deals with the origin and history of animated film and describes the production and various techniques used for its creation. It analyzes the scope for the creation of an animated video clip in intermedia and experimental activities in art education at basic school.

The practical part contains the implementation and reflection of my own art lessons focusing on the creation of animated video clip in class 5.B at Lerchova school in Sušice in 2013.

Obsah

Úvod.....	10
<u>I. Teoretická část</u>	
1 Primitivní animace a pravěké artefakty.....	12
2 Vývoj animovaného filmu.....	15
2.1 Historie animovaného filmu.....	16
2.1.1 <i>Théâtre Optique</i>	17
2.1.2 <i>Objev tří základních metod animace mezi léty 1906-1910</i>	18
2.1.3 <i>Historická prvenství v tvorbě animovaného filmu</i>	18
2.1.4 <i>Walt Disney, fenomén animovaného filmu</i>	21
2.1.5 <i>Animé</i>	23
2.1.5.1 <i>Technologie animé</i>	24
2.1.5.2 <i>Charakterové vlastnosti postav</i>	24
2.2 Český animovaný film.....	25
2.2.1 <i>Zlínské filmové ateliéry</i>	26
2.2.2 <i>AFIT</i>	27
2.2.3 <i>Bratři v triku</i>	27
2.2.4 <i>Tvorba Jiřího Trnky</i>	29
2.3 Trendy animovaného filmu 21.století.....	30
3 Techniky animace.....	32
3.1 Dvojezměrná animace.....	32
3.1.1 <i>Cartoon animation</i>	32
3.1.2 <i>Plošková technika animace</i>	33
3.1.3 <i>Experimentální animace</i>	33
3.1.4 <i>Animace bez kamery</i>	34
3.2 Trojrozměrná animace.....	34
3.2.1 <i>Loutková animace</i>	34
3.2.2 <i>Modelace clay-animation</i>	35
3.2.3 <i>Pixilace</i>	35
3.2.4 <i>Rotoscoping</i>	36
3.2.5 <i>Počítačová 3D animace</i>	36
3.2.6 <i>Mocap</i>	37

4	Produkce animovaného filmu.....	38
4.1	Námět animovaného filmu.....	38
4.2	Scénář animovaného filmu.....	39
4.3	Hudba v animovaném filmu.....	39
5	Animovaný videoklip.....	41
5.1	Světově proslulí režiséři animovaných videoklipů.....	42
5.2.1	<i>Gorillaz - přelomový fenomén hudebního světa.....</i>	<i>44</i>
5.3	Český animovaný videoklip.....	45
5.3.1	<i>Amatérský animovaný videoklip.....</i>	<i>47</i>
5.3.2	<i>Maria Procházková - projekt Děti kreslí písničky.....</i>	<i>47</i>
6	Animovaný videoklip ve výtvarné výchově.....	49
6.1	Průřezová témata.....	50
6.1.1	<i>Mediální výchova.....</i>	<i>51</i>
6.2	Využití animovaného videoklipu ve školním prostředí.....	52
6.3	Výtvarná výchova v kontextu intermediální umělecké tvorby.....	53
6.4	Druhy výtvarných činností a jejich aplikace na tvorbu animovaného videoklipu.....	55
6.5	Elektronická média ve výtvarné výchově.....	58

II. Praktická část

1	Výtvarný projekt: Animovaný videoklip.....	62
1.1	Cíle výtvarného projektu.....	62
1.2	Organizace výtvarného projektu.....	63
1.3	Specifikace třídy.....	63
1.4	První část projektu: Cukrářská bossanova.....	64
1.4.1	<i>První lekce – seznámení s výtvarným projektem.....</i>	<i>64</i>
1.4.1.1	<i>Reflexe první lekce.....</i>	<i>64</i>
1.4.2	<i>Druhá lekce – ústřední píseň a scénář.....</i>	<i>65</i>
1.4.2.1	<i>Reflexe druhé lekce.....</i>	<i>66</i>
1.4.3	<i>Třetí lekce – obrazový scénář, tvorba obrazových materiálů.....</i>	<i>67</i>
1.4.3.1	<i>Reflexe třetí lekce.....</i>	<i>67</i>

1.4.4	<i>Čtvrtá lekce – kompletace materiálů a práce s digitálními médii.....</i>	<i>68</i>
1.4.4.1	Reflexe čtvrté lekce.....	69
1.4.5	<i>Pátá lekce – kompletace materiálů a práce s programem Windows Live Movie Maker.....</i>	<i>70</i>
1.4.5.1	Reflexe páté lekce.....	70
1.4.6	<i>Šestá lekce – animace v programu Windows Live Movie Maker.....</i>	<i>71</i>
1.4.6.1	Reflexe šesté lekce.....	71
1.4.7	<i>Sedmá lekce – dokončení videoklipu.....</i>	<i>72</i>
1.4.7.1	Reflexe sedmé lekce.....	72
1.4.8	<i>Osmá lekce – promítání videoklipu.....</i>	<i>72</i>
1.4.8.1	Reflexe osmé lekce.....	73
1.5	Druhá část projektu: Japonci v Jablonci.....	73
1.5.1	<i>První lekce – obrazový scénář, tvorba obrazových materiálů.....</i>	<i>73</i>
1.5.1.1	Reflexe první lekce.....	73
1.5.2	<i>Druhá lekce – tvorba a kompletace obrazových materiálů.....</i>	<i>74</i>
1.5.2.1	Reflexe druhé lekce.....	74
1.5.3	<i>Třetí lekce – tvorba animovaných sekvencí a animace v programu Windows Live Movie Maker.....</i>	<i>74</i>
1.5.3.1	Reflexe třetí lekce.....	75
1.5.4	<i>Čtvrtá lekce – animace v programu Windows Live Movie Maker.....</i>	<i>75</i>
1.5.4.1	Reflexe čtvrté lekce.....	75
1.5.5	<i>Pátá lekce – závěrečné titulky a promítání videoklipu.....</i>	<i>76</i>
1.5.5.1	Reflexe páté lekce.....	76
1.6	Třetí část projektu – Intro.....	76
1.6.1	Reflexe.....	77
	Závěr.....	78
	Seznam použitých zdrojů.....	80
	Přílohy.....	88

„Proč vůbec točím filmy? Hledám Zemi nikoho, ostrov, na který ještě nevstoupila noha filmařova, planetu, na které ještě žádný režisér nevztyčil vlajku objevitele, svět, který existuje jen v pohádkách.“

Karel Zeman

Úvod

Animovaný videoklip je v kontextu současného výtvarného umění jedno z nejvíce podceňovaných médií. Jeho existence má však hluboké kořeny v historii animovaného filmu, kterému patří významné místo v oblasti české filmografie.

Cílem této diplomové práce je analyzovat prostor pro tvorbu animovaného filmu v rámci intermediálních a experimentálních aktivit ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy a realizace animovaného videoklipu ve vybrané třídě.

Práce zachycuje historické souvislosti vzniku a vývoje animovaného filmu, jako specifického způsobu intermediálního vyjádření v kontextu minulého a současného umění. Nastiňuje východiska a formy animovaného filmu, které směřují k aktuálním podobám animovaného videoklipu.

Inspirací pro vytvoření této diplomové práce na téma videoklip ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy byl především osobní zájem o animovaný film a vhodnost jeho aplikace do hodin předmětu výtvarná výchova vzhledem k aktuálnosti intermediální tvorby a využívání elektronických multimédií ve výuce.

První část práce se zabývá vznikem a historií animovaného filmu, reflektuje počátek dvacátého století v závislosti na technologickém vývoji v oboru. Významný segment historických souvislostí představuje významné české osobnosti, které založili fenomén animovaného filmu v tehdejší Československu a vytvořili tak fungující základ pro úspěšné pokračování tohoto filmového žánru. Tato část práce se opírá především o dílo „Cartoons“ Ginnalberta Bendazzi, které popisuje sto let světové animace.

Animovaný film představuje multimediální dílo, které je vhodné pro použití ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy. Práce se zaměřuje na postavení předmětu výtvarná výchova v aktuálním kurikulárním systému, který umožňuje a podporuje zapojení intermediálních akcí do předmětu.

Praktická část práce se věnuje realizaci a reflexi souboru vlastních lekcí výtvarné výchovy, v nichž žáci byli seznámeni s technikami animace a výsledkem bylo vytvoření tří animovaných videoklipů na vybrané písně různých interpretů. Největší inspiraci pro realizaci videoklipů vidím především v projektu Marie Procházkové „Děti kreslí písničky“, který fungoval jako motivační základ pro žáky.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Primitivní animace a pravěké artefakty

Lidstvo se již od počátku věků zvětčuje do krajiny kolem sebe a vyjadřuje se rozmanitými způsoby, které v celkovém kontextu kultury vnímáme jako výtvarné umění. I přes to, že animace se plně rozvinula ve dvacátém století a zdá se být výdobytkem konzumní společnosti, ve výtvarném umění plnohodnotně zaujímá své místo, které lidstvo využívá a reprezentuje mnohem déle, než jedno století. Animace, jak ji známe dnes, je příkladnou formou multimediálního výtvarného umění. Její potenciál je proto široce využitelný v pedagogice výtvarné výchovy. Díky pokročilým archeologickým objevům a rozsáhlosti historických sbírek víme, že velice jednoduché druhy animace se objevovaly s dalšími výtvarnými projevy již v pravěku. Dalšímu vývoji se věnuji v následujících kapitolách.

Za vůbec nejstarší dědictví lidské výtvarné tvorby na světě jsou dnes považovány malby na stěnách španělské jeskyně El Castillo. Podle nejnovějších technologických důkazů se stáří těchto dávných artefaktů odhaduje na nejméně 40 800 let. Téměř stejného stáří dosahují také malby v nedaleké jeskyni Altamira (viz obr. 1, Přílohy I), které byly donedávna považovány za vůbec nejstarší jeskynní dílo vytvořené lidskou rukou. Věk těchto maleb se nyní odhaduje na 35 600 let, což je o celých 10 000 let více, než se dříve předpokládalo. Bizoni vyobrazení na zdejších stěnách jsou zachyceni v naprosto přesném sledu jednotlivých pohybů, anatomicky ztvárněných v téměř úplné dokonalosti. Tento fakt dokazuje, že pozorování a zkoumání okolního světa jsme zdědili po svých předcích, a to nejen v oblasti výtvarné tvorby. Pradávný autor těchto maleb tak ztvárnil dnes nejstarší dílo zachycující věc v pohybu, a tím také vytvořil velmi primitivní animaci rozvrstvenou do jednotlivých sekvencí.¹

Těchto jednoduchých animací nalezneme v historii lidstva celou řadu. Přibližně 3000 let před naším letopočtem byla v oblasti dnešního Íránu vyrobena váza s pěti rozkreslenými fázemi chůze kozy, která při otáčení vytvářela téměř dokonalý optický

¹ Srov. Nejstarší jeskynní malby světa by mohly být dílem neandrtálců, [online]. 2012 [cit. 2013-03-02]. Dostupné z WWW: < <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/181978-nejstarsi-jeskynni-malby-sveta-by-mohly-byt-dilem-neandrtalcu/> >

klam. Mladší a již podstatně dokonalejší animace byla vytvořena v chrámu bohyně Isis, kde nechal faraon Ramses II. pomalovat 110 vysokých sloupů. Na jednotlivých sloupech byla vyobrazena bohyně Isis v postupných sekvencích různých pohybů tak, že se před projíždějícími jezdci pomocí tohoto optického klamu roztančila. Dochovaly se také čínské otáčivé svitky s létajícími ptáky, které vzdáleně připomínají primitivní technologii animace využívané na konci devatenáctého století.

Naši dávní předci si jen těžko mohli představit, že za téměř 40 000 let právě Altamírské malby rukou jejich vzdálených potomků znovu ožijí a prastaří bizoni se doopravdy rozeběhnou. Tento novodobý zázrak se stal v roce 1962, kdy madam Proudhommeau nasnímala jednotlivé fáze pohybů bizonů animační pookénkovou kamerou a vytvořila tak jedinečný animovaný snímek, který představila užaslému publiku na mezinárodním festivalu animovaného filmu ve francouzském městě Annecy. Madam Proudhommeau byla ožíváním po léta utichlých maleb uchválena natolik, že svou kamerou vdechla život i několika jiným artefaktům a jednoduchou statickou animaci proměnila v dynamické krátké animované filmy.²

Jeden z prvotních záměrných převodů statického obrazu do pohyblivého pomocí optické iluze uskutečnil John Ayrton. V roce 1825 v Paříži představil thaumatrop (viz obr. 2, Přílohy I). Tento jednoduchý vynález byl sestaven za účelem pobavení. Thaumatrop funguje na principu jednoduchého optického klamu, kdy jsou na papírovém kole nakresleny dva statické obrázky, každý na jedné straně, s vyobrazenými sekvencemi pohybu. Kolo je připevněno doprostřed struny nebo provázku, který pozorovatel ručně protáčí. Tento druh primitivní animace je používán i dnes.

S poněkud sofistikovanějším vynálezem přišel Joseph Plateau a Simon Stampfer v roce 1830. Vřetenový prohlížeč, známý pod názvem phenakistoskop, fungoval stejně jako thaumatrop na principu optického klamu. Phenakistoskop využívá kulatého disku, na kterém jsou nakresleny sekvence rozpořhovaného objektu. Mezi jednotlivými obrazy jsou štěrby, kterými divák pozoruje vyobrazené objekty. Pomocí hřídele

² Srov. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. s. 8-9

umístěné ve středu kotouče se disk otáčel a divák pomocí zrcadla mohl pozorovat velmi jednoduchou animaci. Nedostatkem phenakiskopu i thaumatropu je bezpochyby jednotvárné využití a možnost pozorování pouze jedním člověkem.³

³ Srov. OMAR, A. M.; ISHAK, S. A. Understanding Cluture Through Animation: From the World to Malaysia, *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 2011, roč. 13, č. 2, s. 3

2 Vývoj animovaného filmu

Co je animovaný film? Světoví filmoví tvůrci i teoretici si volí vlastní definice a rádi vyvracejí či naopak podtrhují postřehy svých kolegů. Začněme tedy pohledem na význam slova anima. Anima je latinské slovo, které v češtině znamená duše. Animace tedy může znamenat jakési vdechování duše předmětům, obrazům a jiným neživým věcem. Toto vysvětlení se ovšem přičí například zástupcům duchovních, kteří upozorňují na paradox, že člověk schopnost vdechování života přirozeně nemá. V tomto případě se proti tomuto názoru staví pragmatická většina tvůrců, kteří si uvědomují, že člověk je v tomto konkrétním případě pouze fyzickým hybatelem a vykonavatelem, kterému technika pomáhá k navození dojmu ožívování neživého.⁴ Norman McLaren definoval animaci následovně: *„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.“*⁵ Slovenský režisér Vladimír Malík definoval ve své knize Vývoj animačních technologií od „Cesty do praveku“ po „Jurský park“ pojem animace takto: *„Animace je proces vytváření a zaznamenávání jednotlivých pohybových nebo tvarových fází a následné vizualizace jejich záznamu v podobě zobrazeného pohybu nebo změny příslušného atributu v daném časovém období.“*⁶

Animace tedy může být také popsána jako proces umělecky-technického ztvárňování iluze pohybujících se předmětů či kreseb a loutek. Kanadský animátor a filmový režisér Norman McLaren, proslulý svým animovaným filmem *Pas de deux* z roku 1968, se na problematiku definice díval zřejmě méně filosofickým pohledem. Přímočaře sdělil veřejnosti, že animace nejsou kresby v pohybu, ale kreslený pohyb. Člověk, který takovou animaci provádí je samozřejmě animátor a konečným dílem je pak animovaný film. Pojem animovaný film je čistým odvozením od procesu animace a

⁴ Srov. SUCHÁNEK, V. *A vdechl duši žijou...Úvod do duchovních souvislostí animovaného a trikového filmu. Pohled na toto filmové odvětví z hlediska křesťanské spirituality*. Olomouc: Burget, 2004. s. 26

⁵ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. s. 8

⁶ MALÍK, V. *Vývoj animačních technologií od „Cesty do praveku“ po „Jurský park“*. VŠMU, Bratislava: VŠMU, 2008. s. 18

jeho vykonavatele-tedy animátora. Toto odvození však vytvořili filmoví esteticci, nikoli samotní tvůrci. Divák byl v dřívějších dobách zvyklý na kreslené filmy, loutkové filmy a trikové filmy. Pro ty, kteří tuto dobu pamatují, je název animovaný film pouze jakýmsi označením ušlechtilého duchamoru.⁷

Dnes je animovaný film vnímán spíše z pohledu technického než duchovního. Nejen proto, že nejmodernější filmové techniky vyžadují technologickou zručnost a počítačovou gramotnost na velmi vysoké úrovni. Dnešního diváka s největší pravděpodobností nebude zajímat, kdo komu vdechl onu pomyslnou duši, ale jakým způsobem tak bylo učiněno. Jakými technikami. Dnešní divák, tedy cíl tvůrce, pro kterého je filmové dílo primárně určeno, chápe pojem animovaný film, jako druh filmu, na jehož začátku se nachází objekt, který je snímán v posloupnosti jeho dílčích pohybových fází, a dále pak rychle přehrávaný po jednotlivých snímcích filmového pásu, čímž vytváří dokonalou optickou iluzi o vlastním pohybu před zraky diváka. Ivana Košuličová se ve sborníku textů o vzniku digitálních filmů vyjádřila k dnešní pozici animace takto: „*Animace zůstávala často podřízena stylu a záměrům hraného filmu. Tuto pozici animace však změnily digitální technologie, které způsobily zrušení zdánlivě evidentní distinkce mezi animovaným a hraným filmem, a tak obrátily současný vývoj směrem k pre-kinematografickému období.*“⁸ Vzhledem k neustálému technologickému rozvoji v oblasti tvorby animovaného a trikového filmu lze očekávat další nárůst filmů tohoto druhu. Některé druhy animovaných filmů již dnes působí jako filmy hrané. Proto můžeme v budoucnu očekávat nejasnosti v pohledu diváka na animované filmy.

2.1 Historie animovaného filmu

Historie animovaného filmu sahá s největší pravděpodobností až do poloviny sedmnáctého století. V roce 1640 jej představil světu německý jezuita Athanasius Kircher, který k tomuto účelu využil laternu magicu (viz obr. 3, Přílohy I). Tento primitivní optický přístroj, který patrně vynalezl holandský fyzik Christiaan Huygens,

⁷ Srov. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. s. 7

⁸ KOŠULIČOVÁ, I. *Žánr ve filmu, Vznik digitálního filmu*. Praha: NFA, 2004. s.168

promítal na zeď či plátno obrazce namalované na skleněné destičce pomocí kuželu světla, které procházelo skrz jednoduchý diapozitiv a optickou čočku. Anthanasius Kircher svůj velmi krátký animovaný film vytvořil pro pobavení publika. Na jednom sklíčku měl namalovaného chrápajícího muže s myší na prsou a na druhém sklíčku byl vyobrazen muž se zavřenými ústy již bez myši. Tuto jednoduchou sekvenci obrazů spouštěl stále dokola pomocí střídání sklíček zavěšených na niti. Dalo by se říci, že Kircher svým počinem předběhl svou dobu téměř o tři století. Nešlo zde o techniku animovaného filmu, ale především o účel jeho stvoření, kterým bylo prosté pobavení pozorovatelů.⁹

2.1.1 *Théâtre Optique*

Významným mezníkem, kterým tvorba animovaného filmu pokračovala, je rok 1877. V tomto roce sestrojil Émile Reynaud praxinoskop (viz obr. 4, Přílohy I). Ručně kreslené kolorované obrázky na celuloidových destičkách vlepoval mezi papírové pásy, které vkládal do otáčivého bubnu se zrcadly. Tak divák mohl vidět celou sekvenci rozfázovaných pohybů. Reynaud si nechal tento přístroj patentovat a jednoduchý strojek začal vyrábět v malé dílničce. Po letech úspěšného prodeje pro komerční účely svůj praxinoskop několikrát zdokonalil a také několikrát nechal patentovat pod novým názvem. Reynaud je považován za autora prvního animovaného filmu na světě, jímž byl kreslený film s názvem *Klaun a jeho psi*. Filmy dosahovaly délky až 15 minut. V roce 1892 svůj praxinoskop zkombinoval s diaprojektorem a otevřel v Paříži takzvané optické divadlo-Théâtre Optique (viz obr. 5, Přílohy I). Odhaduje se, že Reynaudovi filmy vidělo dohromady přibližně 500 000 diváků.¹⁰ I přes veliký zájem obecnosti se diváci z optického divadla nakonec rychle vytratili. Mohl za to vynález kinematografu bratrů Lumierových v roce 1895 (viz obr. 6, Přílohy I). V roce 1900 byl Reynaud okolnostmi nucen zavřít své divadlo. Před svou smrtí téměř všechny své filmy zničil a

⁹ Srov. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. s. 8-11

¹⁰ Srov. BENDAZZI, G. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. s. 3

promítací přístroj vhodil do Seiny. Tímto byl kreslený film nucen čekat celých deset let na svůj plný zrod a další vývoj.¹¹

2.1.2 Objev tří základních metod animace mezi léty 1906-1910

Na počátku dalšího vývoje animovaného filmu stojí inovativní vynález kamery, která snímala obrazy po jednotlivých okénkách, takzvaně frame by frame. Tento doposud málo využitý přístroj, jehož autor není stoprocentně deklarován, byl samotným Edisonem během interview představen v roce 1906 americkému novináři a výtvarníkovi Jamesu Stuartovi Blacktonovi. Blacktona kamera velmi zaujala a ihned na místě nakreslil několik sekvencí pohybů obličeje ženy a kouřícího muže. Nafilmováním těchto kresbiček vznikl první kreslený film „Humorné fáze směšných tváří“ (viz obr. 7, Přílohy I) natočený tehdy revoluční filmovou metodou pookénkového snímání kreslených animovaných sekvencí používanou dodnes. Vedle kresleného filmu se díky pookénkové kameře zrodil v roce 1909 legendární film „Strašidelný hotel“ režiséra Edwina S. Portera, kde výtvarník animuje samotné předměty využívající metodu stop-motion. Nůž sám krájí salám a čaj se sám nalévá z konvice do šálek. O rok později se objevuje také film „Poněkud zvláštní sen sochaře Welše“, kde autoři animují sochařskou hlínu. Jedná se o metodu trojrozměrné modelace. Během čtyř let tak svět poznal všechny tři základní techniky animace.¹²

2.1.3 Historická prvenství v moderní tvorbě animovaného filmu

Animovaný film se nejrychleji rozvíjel v USA, kde se tehdy veliké množství kreslířů věnovalo novinovým comicsům. Kreslili dál své situační gagy pouze s tím rozdílem, že se jejich kresby pohybovaly rychlostí 16-19 filmových okýnek za vteřinu. Neopominutelný animátor kresleného filmu je Američan Winsor McCay, který animoval svůj první comic strip s názvem Malý Nemo v roce 1910 (viz obr. 8, Přílohy I).

¹¹ Srov. KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu, kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965. s. 143

¹² Srov. DUTKA, E. *Scénáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace*. Praha: AMU, 2006. s. 23

Celosvětově se proslavil v roce 1914, kdy vystoupil s animovaným brontosaurom Gertičkou (viz obr. 9, Přílohy I). Při promítání těchto filmů vždy neúnavně vysvětloval svým divákům, jak filmy technicky vznikají. Později McCay využíval k tvorbě svých filmů další výborné kreslíře a také započal fenomén interaktivního filmu, kde působil živý herec v kombinaci s animovanou Gertičkou. Winsor McCay se tak osobně stal krotitelem tohoto legendárního brontosaura.¹³

Émile Cohl je dalším animátorem, který stál při zrodu popularizace animovaného filmu. Tento francouzský kreslíř vycházel ve své animátorské tvorbě především z principu karikatury. Jeho krátkometrážní kreslené filmy byly prodchnuty humorem a životním optimismem. Hlavním charakterem jeho filmů byla postava jménem Fantoš (viz obr. 10, Přílohy I). První filmy vznikaly v roce 1908. Jelikož Cohl pracoval na svých filmech samostatně, byl okolnostmi nucen zjednodušit své kresby až na úroveň schematismu.¹⁴ Psychologický podtext jeho filmů je však na velmi vysoké úrovni, které animované filmy dosahovaly až ve třicátých letech. Mimo kreslené filmy se Cohl také věnoval filmu loutkovému. Se svým loutkovým filmem „Malý Faust“ se však zakladatelem tohoto typu animovaného filmu nikdy nestal. Jako většina tehdejších filmových tvůrců byl později zruinován nástupem první světové války. Během deseti let od roku 1908 až do roku 1918 však byl schopen vyprodukovat celkem více jak sto animovaných filmů.¹⁵

Základy loutkového animovaného filmu položil v roce 1911 Litevec Władysław Starewicz. Nejen že natočil první loutkový film, ale zároveň šlo také o první přírodopisný animovaný film. S režisérem A.Chanžonkovem natočil několik filmů především s loutkami brouků, jejichž příběhy zastávaly klasické žánry bajek, parodií a alegorií (viz obr. 11, Přílohy I). Již od prvního filmu dbá Starewicz zejména na precizní animaci a také individuální lidské charaktery vystupujících brouků. Starewicz pracoval v ruských a později francouzských filmových studiích a byl průkopníkem filmové

¹³ Srov. BENDAZZI, G. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. s. 15-18

¹⁴ Srov. KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu, kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965. s. 38-39

¹⁵ Srov. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. s. 13-14

technologie stop-motion. Jeho filmy existovaly ve stovkách kopií a byly jedinými předrevolučními filmy, které se promítaly jinde než v Rusku, a to ve Francii nebo USA. Přes to, že se jedná o prvotní loutkové animované filmy, animace je natolik realistická, že mnozí diváci byli přesvědčení o tom, že tvůrci filmů používali při natáčení speciálně vycvičené brouky. Starewicz je také považován za zakladatele trikového filmu. Do dějin animovaného filmu se nejvíce zapsal realizací prvního dlouhometrážního animovaného filmu „Román o lišákovi“ z roku 1930.¹⁶

Další prvenství si připisuje Australan Pat Sullivan, který v roce 1919 v americkém filmovém studiu vytvořil historicky první kreslený seriál „Kocour Felix“ (viz obr. 12, Přílohy I). Samotný vznik této fenomenální kreslené postavy však není stoprocentně jednoznačný. Pat Sullivan si připsal všechny úspěchy, kterých kocour Felix dosáhl, podle jiných relevantních zdrojů je však pravým autorem a především režisérem a animátorem Sullivanův kolega Otto Messmer. Toto dílo bylo také prvním celosvětovým animovaným hitem. Byl to začátek slavné éry americké školy kresleného filmu. Do roku 1931 se postava Felixe objevila ve více než 150 kreslených filmech. S nástupem zvukového filmu však jeho popularita značně upadá, jelikož autor Pat Sullivan, který vlastnil zásadní autorská práva na tuto postavu, nechtěl přistoupit na realizaci zvukového seriálu. Stejný úspěch, jaký měl seriál o kocouru Felixovi měl před druhou světovou válkou jen jeden režisér, a tím byl Walt Disney.¹⁷

Walt Disney začal v roce 1923 se svým přítelem Ubem Iwerksem působit v Hollywoodu. V této době se animovaný film vymezoval mezi dva základní žánry. Byla to groteska a pak pohádka jako klasické drama. Disney dbal především na rozvinutou psychologii postav a postupně se propracovával ke své vidině animace, jako iluzi skutečného života, což podrobně rozebírá ve své knize *Animation: The Illusion of Life*. Walt Disney se věnoval jako většina jeho kolegů především animované grotesce. Vše se změnilo v roce 1928. V tomto roce vydal Disney svůj třetí krátký film s myšákem Mickeym. Původním autorem této postavy je již zmíněný Ub Iwerks. Film se jmenoval

¹⁶ Srov. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. s. 28-29

¹⁷ Srov. KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu, kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965. s. 44-47

„Staemboat Willie“ (viz obr. 13, Přílohy I) a je historicky prvním zvukovým animovaným filmem na světě.¹⁸

Max Fleisher je jedním z mnoha amerických animátorů, který byl předně ovlivněn tvorbou Winsora McCaye. Ten ve své době ovládnul díky svým animovaným filmům s brontosaurom Gertičkou širokou masu mladých umělců, kteří doslova hromadně začali produkovat vlastní animované filmy. Max začal v roce 1917 spolupracovat se svým bratem Davem, kdy společně vydali své první animované dílko „Ven z kalamáře“, které bylo zároveň prvním dílem stejnojmenného animovaného seriálu. Max v této dvojici figuroval jako animátor a Dave jako režisér. Při výrobě tohoto seriálu byl vynalezen a také plně využíván Rotoscop. V roce 1932 pak přinesli bratři Fleisherovi jednu z nejkontroverznějších animovaných postav všech dob. Jedná se o vamp v minisukni „Betty Boop“ (viz obr. 14, Přílohy I). Betty je známá jako historicky první animovaný sex symbol. Použití postavičky bylo často zakazováno a několikrát byly filmy s Betty cenzurovány. Kvůli cenzuře byli autoři nuceni postavu předělat, a tak se z přitažlivé svůdnice s odhalenými zády stala cílevědomá žena v domácnosti i kariéristka v dlouhých kalhotách.¹⁹

2.1.4 Walt Disney, fenomén animovaného filmu

„Kreslit-je uskutečňovat představu čehokoli. Animátor-je herec, který není omezen hranicemi vlastního těla a je limitován pouze svými schopnostmi a eventuálně zkušenostmi.“ Walt Disney

Walt Disney (viz obr. 15, Přílohy I) se narodil 5.12. 1901 v Chicagu, Illinois. Již jako malý chlapec se setkal s prvními představeními animovaných filmů s Gertičkou McCaye. Po první světové válce, za které dobrovolně sloužil ve Francii u Červeného kříže, se vrátil za svou rodinou do Kansasu. Zde se seznámil se svým prvním

¹⁸ Srov. DUTKA, E. *Scénáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace*. Praha: AMU, 2006. s. 24-27

¹⁹ Srov. BENDAZZI, G. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. s. 91-93

společníkem Ubem Iwerksem. Spolu začali amatérsky animovat krátké filmy a kreslené vtipy a později pracovali i na animovaných reklamách.

V roce 1922 zakládá své první filmové studio „Laugh-o-Gram“ (viz obr. 16, Přílohy I) společně se svým bývalým spolupracovníkem Frankem L. Newmanem. Ten vlastnil v Kansas City divadlo, kde své první kreslené grotesky promítali. Studio mělo veliký úspěch, takže Disney zanedlouho zaměstnával většinu schopných lidí z předchozích pracovních kolektivů. Těsně před bankrotem studia Walt Disney uvažoval o přechodu k dlouhometrážnímu filmu. Začal pracovat na polohraném seriálu „Alice in Cartonland“, kde vystupuje mladá herečka spolu s animovanými postavami v animovaném prostředí (viz obr. 17, Přílohy I). Kvůli finanční negramotnosti se však studio rychle zadlužilo a Disney odchází do Hollywoodu. Po natočení prvního dílu nového seriálu je nucen studio zavřít. V Hollywoodu se opět setkává se starým přítelem Ubem Iwerksem, který mu přijel pomoci s animací, kterou doposud Disney na svém novém projektu prováděl sám. Po ukončení seriálu „Alice“, který nakonec sklidil úspěch, se Disney s Iwerksem pokouší o nový hit. Disney vymyslel námět nové postavy, kterou je „Mickey Mouse“ (viz obr. 18, Přílohy I). Kreslenou podobu v prvních kreslených filmech mu vtiskl Ub Iwerks. V pořadí třetí kreslený film s ústřední postavíčkou Mickeyho je film „Steamboat Willie“. Tento film sklidil veliký úspěch a nastartoval Disneyho snovou filmovou kariéru. Jednalo se o první zvukový kreslený film.²⁰

Přidáním zvuku do filmu se Disneymu otevřela nová možnost vytváření charakteru postav a rozvoj příběhu. Po vzoru hraných hollywoodských filmů vytvářel jakýsi hvězdný systém ve filmu kresleném. Každá postava měla svou vlastní historii v příběhu, postupně se rozvíjela a měla lidské vlastnosti. Disney postupně dospíval k standardizaci všeobecně líbivého stylu a k naturalismu detailně prokreslených pozadí. Již se nejednalo o pouhé situační komediální grotesky, ale autor musel hlouběji studovat a přibližovat divákovi příběh jednotlivých postav. Na tom Disneymu záleželo nejvíce. To

²⁰ Srov. BARRIER, M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Berkley, Los Angeles, California: University of California Press, 2007. s. 1-8

s sebou ale neslo další problémy, a to především nutnost dokonalejší propracovanosti jednotlivých sekvencí animace.²¹

Po založení firmy Walt Disney Productions (dnes Walt Disney Company) došlo k obrovskému náboru kreslířů a animátorů, kteří byli nuceni k co nejdokonalejším a nejpropracovanějším kresbám a animacím. Walt Disney byl později silně kritizován za šablonovitost a upjatost, kterou od svých zaměstnanců vyžadoval. Mladí a velmi talentovaní umělci tak byli svázáni nadiktovanými dějovými i výtvarnými požadavky. Nakonec se mnoho z nich vzbouřilo a společně založili revoluční uměleckou společnost UPA (United Production of America). To ale Waltu Disneyovi neubírá na důležitosti v historických i novodobých souvislostech světového animovaného filmu.²²

2.1.5 Animé

Animé je pojem, který se objevil na počátku dvacátého století v Japonsku. Jedná se o specifický žánr animovaného filmu, který je silně ovlivněn východoasijskou kulturou. Nejstarší dochovaný animé film pochází z roku 1917. V tomto dvouminutovém kresleném filmu se objevuje samuraj zkoušející svůj nový samurajský meč. V roce 1930 se v Japonsku stalo animé plnohodnotnou alternativou hraných filmů. Japonský animovaný film je v období druhé světové války okupován propagandistickými manýry. Tvůrci jsou nuceni nebo zmanipulováni k distribuci doslova reklamních filmů vyzdvihující japonské námořnictvo a císaře. To se ovšem bohužel objevuje i ve zbytku světové animované i jiné umělecké tvorby. V této době byla však také sféra animovaného filmu po celém světě bombardována americkou konkurencí. Mnoho japonských tvůrců se nechalo strhnout silným Disneyovským proudem, který byl oproti klasické japonské animaci poněkud těžkopádný a přeslazený. Někteří tvůrci se pokusili o vlastní adaptaci některých kreslených filmů Walta Disneye. V roce 1960 umělec a animátor Osamu Tezuka, známý též jako legenda animé, přizpůsobil stylově i kulturně

²¹ Srov. KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu, kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965. ISBN neuvedeno. s. 44-50

²² Srov. GABLER, N. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. New York: Random House, Inc., 2006. s. 32-33

několik snímků tohoto skvělého amerického tvůrce animovaných filmů. Největší rozmach zaznamenává animé právě na přelomu dvacátého a jednadvacátého století, kdy je tento žánr rozprostřen po celé východní Asii.

2.1.5.1 Technologie animé

Technologie používané pro výrobu animé jsou vcelku totožné s technikami animovaných filmů západních kultur. Do roku 1990 se jednalo o ryze ručně kreslené sekvence. Od tohoto roku se do tvorby animé zapojila digitální technologie, díky které se produkce filmů rozrostla. Mnoho autorů animé však dodnes používá klasickou kreslenou animaci v kombinaci s digitálními prostředky. Základ animé tkví v jeho trojrozměrnosti, která je zaznamenatelná již od rané tvorby.

2.1.5.2 Charakterové vlastnosti postav

Animé musí splňovat několik specifických zásad nejen v oblasti obsahu, ale také v proporcionálních a vizuálních vlastnostech jednotlivých charakterů. Tělesné proporce vycházejí z konvencí lidského těla. Základem poměru pro výšku postavy je hlava. V animé se nejčastěji setkáváme s výškou dospělých osob kolem sedmi až osmi hlav. Někteří tvůrci nedodržují tuto proporcionální vyváženost, čímž následně vznikají doslova karikatury. Záměrně bývají zvýrazněny primární genderové rozdíly. Animé postavy mají téměř ve všech případech extrémně zvýrazněné oči a obličejové mimické rysy. Důvodem je především nonverbální gestikulační nutnost pro porozumění východoasijským jazykům i pro vyjádření a rychlé pochopení nálady i charakteru postavy. Rané animé, které známe z poloviny dvacátého století, se velkou měrou zaměřuje na dívčí hrdinky. To se přeneslo i do animé jednadvacátého století, kde můžeme u některých výtvarníků zaznamenat více či méně viditelné rysy dívčího těla u mužských postav. Velice často se setkáváme i s nereálnou barvou očí i vlasů postav. Naproti tomu animované filmy Hayao Miyazakiho bývají podstatně realističtější jak barvou očí a vlasů, tak i tělesnými proporcemi. Takřka nutným obsahem animé jsou

heroické činy hlavních hrdinů, kteří oplývají nadpřirozenými vlastnostmi a pohybují se v prostředí fantastických světů, velmi často s apokalyptickým a válečným podtextem.²³

2.2 Český animovaný film

Počátky českého animovaného filmu není lehké přesně stanovit nebo datovat. Všeobecně se ale první ryze český animovaný snímek datuje do roku 1920. Tehdy v ateliéru produkční společnosti Pragafilm vytvořil architekt hraného filmu Bohuslav Šula několik animovaných sekvencí ploškovou metodou. Inspiroval se Karafiátovými Broučky, což je filmovými historiky dodnes považováno za důkaz o snaze ztvárnit část národní literární kultury. Snímek Broučci však bohužel nikdy nebyl dokončen. V průběhu natáčení filmu onemocněl Bohuslav Šula závažnou oční nemocí paradoxně způsobenou silným osvětlením, které v té době bylo nezbytné pro snímání animace. Dochovaly se jen některé natočené fragmenty materiálu, které však dokládají vyspělou uměleckou i technickou úroveň pilotního českého animovaného filmu. Dokončené a distribuované animované filmy pocházejí až z poloviny dvacátého století. Animované filmy se navíc dříve využívaly jen jako reklamní materiál. Velké množství snímků se vyrobilo pouze v jedné nebo dvou kopiích, které byly promítány v kinech podle smlouvy s jejich provozovatelem. Proto jich dnes známe pouhou hrstku a o jejich konkrétních autorech není ve filmových archivech zmínka téměř žádná.²⁴

První český filmař, který se záměrně věnoval výhradně animovanému filmu byl kreslíř, animátor, trikový kameraman a také režisér Karel Dodal. Začínal ve společnosti Elektra Journal Praha, kde společně se svou tehdejší manželkou Hermínou Týrlovou vytvářel především kreslené pasáže a triky do reklamních a hraných filmů. V roce 1929 se taková kreslená sekvence poprvé objevila v hraném filmu „Z českých mlýnů“. Ve stejném roce vydali celokreslenou reklamu „Plavčíkem na slané vodě“. Karel Dodal usiloval o vlastní tvorbu animovaných filmů, ale neměl produkční zázemí. V roce 1933 proto se svou druhou ženou Irenou založili ateliér IRE-Film, kam Dodal dodal své

²³ Srov. SCHODT, F. L. *Manga! Manga!:The World of Japanese Comics*. London: Kodansha International Ltd., 1996. s. 12-18, 28-35

²⁴ Srov. *Český animovaný film I 1920-1945.*, Praha: NFA, 2012. s.11-13

předchozí zkušenosti a místo filmové producentky a pomocné režisérky a scenáristky zaujala právě Irena Dodalová. Výroba reklamních filmů zajišťovala studiu potřebné finance nutné pro autorskou tvorbu animovaných filmů. Jedním z mnoha snímků je krátký abstraktní film „Fantaisie érotique“, který byl v roce 1937 uveden v Paříži. S nástupem druhé světové války se studio rozpadlo. Během protektorátu nebylo možné navázat na předešlé výsledky meziválečné tvorby. Většina tvůrců a producentů se buďto odmlčela nebo odcestovala do zahraničí.²⁵

2.2.1 Zlínské filmové ateliéry

Hermína Týrlová po ukončení IRE-Filmu, kde zastávala funkci kreslířky a fázařky, přijala místo ve filmových ateliérech ve Zlíně. V roce 1944 zde zrealizovala první českou loutkovou grotesku „Ferda Mravenec“ (viz obr. 19, Přílohy I). Film byl velmi náročný, vystupovala zde celá řada loutkových postav. Na dalším projektu spolupracovala s tehdy začínajícím animátorem Karlem Zemanem.²⁶ Zlínské filmové ateliéry v poválečném období zářily především těmito dvěma jmény. Zeman i Týrlová však tvořili odděleně a žánrově zcela odlišně. Hermína Týrlová se věnovala filmům orientovaným výhradně na dětského diváka. V padesátých letech dvacátého století zfilmovala několik klasických pohádek, mezi nimi pohádku „Zlatovláska“ a „Pasáček vepřů“.

Karel Zeman naopak věnoval svou pozornost realitě doby. Realizoval se němou groteskou, ve které reflektuje potřeby doby, šestidílným loutkovým seriálem o panu Prokoukovi (1946-48) (viz obr. 20, Přílohy I).²⁷ V roce 1949 byl Zeman oceněn Národní filmovou cenou za film „Pan Prokouk vynálezcem“. Pan Prokouk se nějakou dobu těšil zájmu publika, ale časem se tato postava dostala do filmového pozadí. Karel Zeman byl známý svou touhou experimentovat. V témže roce natočil svůj první barevný loutkový film „Inspirace“ (viz obr. 21, Přílohy I), ve kterém vdechl život skleněným figurkám

²⁵ Srov. STRUSKOVÁ, E. Iréna a Karel Dodal. Průkopníci českého animovaného filmu. *Illuminace*, 2006, roč. 18, č. 3. s. 99-146

²⁶ Srov. *Český animovaný film I 1920-1945*. Praha: NFA, 2012. s. 13-15

²⁷ Srov. *30 let československé animované tvorby*. „b.m.“: „b.n.“, 1975. s. 13-17

z foukaného skla. V roce 1954 vznikl Zemanův první celovečerní kombinovaný trikový film pro starší děti, „Cesta do pravěku“ (viz obr. 22, Přílohy I). Film sklídl veliký úspěch, a to nejen v Čechách, ale i v Evropě, kde v roce 1955 získal Velkou cenu na Biennale.²⁸

2.2.2 AFIT

AFIT-Ateliér filmových triků bylo filmové studio, které vzniklo již v roce 1935. Původně se věnovalo výrobě titulků a reklamních filmů. Za druhé světové války se zde setkalo šest vynikajících talentovaných tvůrců, kteří pravděpodobně stojí za vznikem fenoménu českého animovaného filmu. V roce 1944 zde byl natočen první český celovečerní kreslený film „Svatba v korálovém moři“, za jehož vznikem stojí slavní čeští animátoři Břetislav Pojar, Eduard Hofman, Jiří Brdečka a Josef Kluge. V roce 1945 se právě tato skupina tvůrců rozhodla založit vlastní studio kresleného filmu. Požádali proto tehdy již velmi známého ilustrátora a divadelního scénografa Jiřího Trnku, aby celou skupinu vedl. Tím dali za vznik studiu Bratři v triku, na které čekaly celosvětové filmové úspěchy.²⁹

2.2.3 Bratři v triku

Velice známou značku i název filmového studia Bratři v triku navrhl Zdeněk Miler v roce 1945 (viz obr. 23, Přílohy I). Tehdy zde pod vedením Jiřího Trnky pracovalo na čtyřicet vynikajících animátorů. V neuvěřitelně krátkém čase zde natočili kreslenou pohádku „Zvířátka a Petrovští“ s doprovodem hudby skladatele Václava Trojana. Toto dílo se stalo světovou kulturní bombou. Na prvním poválečném filmovém festivalu v Cannes získala pohádka první cenu v kategorii kreslený film a poprvé v historii tak český a zároveň evropský animovaný film porazil dosud neporazitelného Walta Disneye. Ačkoli ve světě byl tento film považován za opravdové umělecké dílo, české kritiky označili film za špatně okopírovaného Disneye bez humoru. V roce 1947 se od studia Trnka odtrhl, jelikož dával přednost loutkovému filmu a ve vedoucí funkci ho

²⁸ Srov. DUTKA, E. *Animovaný film*. Praha: AMU, 2002. s. 89-90

²⁹ Srov. DUTKA, E. *Scénáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace*. Praha: AMU, 2006. s. 97

nahradil Eduard Hofman. Protože byl ideologicky blíže tehdejšímu režimu, studio ve své době fungovalo velmi dobře. Eduard Hofman natočil s malířem Václavem Ladou divácky oblíbená „Říkadla“ a poté se věnoval adaptacím „Povídání o pejskovi a kočičce“ Josefa Čapka. Vrcholem jeho tvorby je rok 1958, kdy natočil dvoudílný celovečerní kreslený film „Stvoření světa“ (viz obr. 24, Přílohy I).³⁰

Významným tvůrcem kresleného filmu ze studia Bratři v triku je Zdeněk Miler. Jeho jméno je navždy spojeno především s kreslenou postavou Krtka. První kreslený film o Krtkovi byl dělán na zakázku. Požadavkem pro autora bylo jednoduchým a atraktivním způsobem přiblížit dětskému divákovi postup při výrobě plátěného textilu (viz obr. 25, Přílohy I). Zdeněk Miler si poměrně dlouho nevěděl s tímto úkolem rady, ale při jedné procházce, kdy zakopl o krtinec se v jeho hlavě zrodila dnes legendární postavička Krtka. Zasloužil se ale také o další významné animované filmy, jedním z nich je adaptace pohádky Jiřího Wolкера „O milionáři, který ukradl slunce“ z roku 1948, na kterém spolupracoval s výbornými kreslíři, bratry Bláhovými.

Méně známým animátorem, výtvarníkem a režisérem kreslených filmů je Zdeněk Smetana. Do veřejného povědomí se zapsal především svou televizní tvorbou večerníčků. Dětský divák je konec konců hlavním cílem tvůrců animovaných filmů. Zasloužil se o animované seriály „Pohádky z mechu a kapradí“ nebo „Štaflík a Špagetka“ (viz obr. 26, Přílohy I). Mimo večerníčkovou tvorbu se věnoval také filmům celovečerním. V roce 1983 například režíroval ploškový film „Malá čarodějnice“. Dalším autorem večerníčků je Václav Bedřich. Mezi jeho nejznámější díla patří „Bob a Bobek“, „O zvířátkách pana Krbce“ a také „Maxipes Fík“ (viz obr. 27, Přílohy I). Mezinárodního úspěchu dosáhl v roce 1962 se svou groteskou „Čtyřicet dědečků“, na které spolupracoval s výtvarníkem Miroslavem Štěpánkem. Jeho filmografie je velmi rozsáhlá. Václav Bedřich patří mezi nejproduktivnější režiséry studia Bratři v triku. Jiří Brdečka byl druhou rukou Jiřího Trnky a spolupracoval na většině jeho filmů. Autorsky debutoval v roce 1948, kdy režíroval kreslený film „Vzducholod' a láska“. Brdečka se stal světově uznávaným tvůrcem animovaných filmů. V roce 1963 získává Velkou cenu

³⁰ Srov. Bratři v triku, Plass Jiří, [online]. 2012 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.czechanimation.cz/texts/bratri-triku/>>

v Annecy za animovaný film „Špatně namalovaná slepice“ (viz obr. 28, Přílohy I).³¹ Studio kresleného filmu Bratři v triku se zasloužilo o světový věhlas českého animovaného filmu a obohatilo zlatý fond tohoto odvětví o mnoho nezapomenutelných osobností i děl. Fungování studia skončilo po předání posledního dílu kresleného seriálu na téma Mozartovy Malé noční hudby japonskému zákazníkovi 28.října 2010. Poslední zaměstnanec studia, kameraman Zdeněk Kovář, pak 1.ledna 2011 symbolicky zhasnul světla kamer a Bratři v triku tak po šedesáti pěti letech definitivně přestali existovat.³²

2.2.4 Tvorba Jiřího Trnky

Jiří Trnka (viz obr. 29, Přílohy I) je zřejmě nejznámějším režisérem a výtvarníkem českého animovaného filmu. Po absolvování uměleckoprůmyslové vysoké školy začal spolupracovat s profesorem Josefem Skupou, zakladatelem loutkového Divadla Spejbla a Hurvínka. Zde Trnka před druhou světovou válkou v roce 1935 navrhoval scény a dekorace, ale hlavně se začal podílet na výrobě loutek a především na jejich výtvarné podobě. Dokonce v pražském divadle Rokoko založil Dřevěnou scénu, kde působil jako scénograf, autor a výtvarník loutkových her. S animovaným filmem se poprvé setkává 29.května 1945, kdy byl přizván k založení studia Bratři v triku, kde víc než rok působil jako jeho ředitel. Po úspěších s kreslenými filmy „Zvířátka a Petrovští“, „Pérák“ a „SS“ se však Trnka rozhodl věnovat se filmu loutkovému, a proto v roce 1947 založil vlastní Studio loutkového filmu. Díky nové technice pohybu loutek pomocí kloubové kovové kostry inicioval globální proměnu percepce loutkového filmu. V témže roce natočil svůj první celovečerní loutkový film „Špalíček“ (viz obr. 30, Přílohy I), který je spojením pěti krátkých loutkových filmů, které jsou sjednoceny tématem českého křesťanského roku a lidovými tradicemi. Špalíček se skládá z filmů „Posvícení“, „Masopust“, „Jaro“, „Pouť“ a „Betlém“. Sám Trnka ke konci své kariéry prohlásil, že právě toto první loutkové filmové dílo je mezi všemi ostatními jeho nejoblíbenější. Odborníky je považován za

³¹ Srov. POTŮČKOVÁ, A.; DUTKA, E. *Krátký film dětem*. Praha: České muzeum výtvarných umění v Praze, 1997. s. 13-16

³² Srov. Bratři v triku, Plass Jiří, [online]. 2012 [cit. 2013-03-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.czechanimation.cz/texts/bratri-triku/>>

jeden z nejlepších Trnkových filmů. Další film, který je dnes odborníky i kritiky považován za vrcholné dílo tohoto fenomenálního výtvarníka jsou „Staré pověsti české“ z roku 1952 (viz obr. 31, Přílohy I). Specificky národní téma se díky jeho grandióznímu a především také výrazovému pojetí stalo tématem světovým. Poté, co na festivalu Biennale film neobdržel žádnou cenu, se diváci proti porotě vzbouřili a udělili filmu Cenu diváků. Ředitel festivalu pak dodatečně filmu udělil stříbrnou medaili a čestný diplom. Loutkových filmů, které stojí za zmínku natočil Trnka celou řadu. Mezi ně patří „Sen noci svatojánské“ z roku 1959, „Dva mrazíci“ a také „Kybernetická babička“ z roku 1962 (viz obr. 32, Přílohy I). Jiří Trnka zemřel 30.prosince 1969 a zanechal po sobě inspirativní odkaz české animované tvorby dalším generacím.³³

2.3 Trendy animovaného filmu 21.století

Trendy animovaného filmu 21.století nejvíce ovlivňuje technologický vývoj v tomto odvětví. Největší světová studia, která vytvářejí animované filmy se zabývají animací pomocí trojrozměrné počítačové metody. Ve filmu vytvořeném takovouto technikou je opravdu možné realizovat úplně všechno. Technologie neustále postupuje dopředu. Jednotlivá studia si vytváří vlastní programy, se kterými následně obchoduje. Například studio Art And Animation vytvořilo pro natočení 3D filmu „Kozí příběh se sýrem“ zcela nový renderovací program FurryBall, který vzápětí odkoupilo i Studio Disney nebo Halon Entertainment, jež ho využívá pro realizaci filmu Avatar 2. Již v roce 1995 vstoupil do kin první celovečerní film animovaný počítačovou technikou „Příběh hraček“ studia PIXAR (viz obr. 33, Přílohy I). Trendy animovaného filmu určují samozřejmě také témata, která filmy reprezentují. Ve čtyřicátých letech, kdy světem otřásl boom animovaného filmu, byly hlavními tématy animovaných filmů především pohádkové příběhy a komediální grotesky. Takový obsah animovaných filmů samozřejmě známe i dnes, ovšem dnešní animovaný film široce využívá autorské a velmi originální náměty. Velký potenciál filmů vidíme také v anonymitě jejich hlavních postav. Proto se animovaný film využívá pro konspirační a agitační filmy. Proměnu zaznamenáváme také v oblasti filmů dokumentárních. Díky moderní technologii

³³ Srov. JANČA, J. Jiří Trnka. In: NEDĚLA, J. (ed.). *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. s. 39-41

animátoři napodobují svět dinosaurů, život na Marsu nebo cestování do vesmíru. Problémem takovýchto filmů je ovšem to, že animace vytváří dokonalou iluzi, kterou málokdo dokáže oddělit od reality. Pojem pravda je v oblasti animovaného filmu velmi kontroverzním tématem.³⁴

³⁴ Srov. KOŠULIČOVÁ, I. Vznik digitálního filmu. Od pre-kinematografických technik ke speciálním efektům. In: PTÁČKOVÁ, B. *Žánr ve filmu*. Praha: NFA, 2004. s. 166-176

3 Techniky animace

Existuje široká škála technik animace, které jsou používány pro výrobu animovaných filmů. Techniky, které jsou vhodné pro amatérské použití například ve výtvarné výchově se liší především svou náročností od těch, které využívají profesionální tvůrci. Techniky animace můžeme rozdělit do dvou základních kategorií. První kategorii zastupuje technika animace „Frame by frame“. V tomto případě jsou jednotlivé fáze pohybu zaznamenávané a nebo vygenerované okénko po okénku příslušným technickým zařízením. Další techniky se řadí do kategorie animací „stop motion“, kde se všechny pohyby animovaného objektu přetváří přímo před kamerou, která postupně snímá jednotlivé sekvence animace.³⁵

3.1 Dvojměrná animace

Dvojměrná animace nebo také 2D animace je vytvořena pomocí dvojměrných výkresů. Tento druh animace je znám jako tradiční animace, kde se obrazy mění v každém rámci dle potřeby animátora.

3.1.1 *Cartoon animation*

Dvojměrná klasická kreslená animace (cartoon animation) se realizuje na různé druhy materiálu. Při použití folie se fáze animace kreslí na pauzovací nebo speciální animační papír. Následující fáze je vždy nakreslena jinak než předchozí. Mění se například tvar, barva, atribut je posunutý v určitém směru nebo úhlu. Kontury všech fází jsou překresleny na průhlednou folii. Následně se speciální přílnavou barvou kolorují. Existuje velká škála folií a množství možných barev k použití, včetně obyčejné tužky. Fáze jsou poté snímány pookénkovou kamerou na speciálním trikovém stole, který umožňuje různé pohyby kamery a snímání folií s navrstvenými fázemi a

³⁵ Srov. MALÍK, V. *Vývoj animačných technológi od „Cesty do pravěku“ po „Jurský park“*. VŠMU, Bratislava: VŠMU, 2008. s. 11

pozadími. Namísto kamery je možné používat digitální fotoaparát s dálkovým nebo softwarovým snímáním. Dále se pak fáze skládají a upravují pomocí počítače. Místo folie je možné použít různé druhy papíru. Animované figury se překreslují společně s pozadími. Zpracovávat se pak mohou jednotlivé fáze pomocí kamery stejným způsobem jako u foliové animace, také se často využívá scanner s následným počítačovým dokončením.³⁶

3.1.2 Plošková technika animace

Naprosto rozdílná dvojrozměrná technika animace je takzvaná plošková technika. Pro použití jsou vhodné různé druhy materiálů od papíru až po látky. U použití papíru se jedná o techniku papírkovou. Animované figury a předměty jsou zhotoveny z jednotlivých částí. Skládají se například z rukou, hlavy a trupu. Sekvence pohybů se animují přímo pod kamerou na trikovém stole a vznikají posouváním objektů.³⁷

3.1.3 Experimentální animace

Mimo klasické druhy dvojrozměrné animace známe také techniky experimentální. Do této kategorie spadá například špendlíková animace. Tuto techniku použil v roce 1933 ilustrátor Alexejev Alexander se svou manželkou Claire Parkerovou ve filmu „Noc na Lysé hoře“ (viz obr. 34, Přílohy I). Jednotlivé rytiny snímali pomocí špendlíkového rastru, na kterém tím vznikali proměnné reliéfní obrazce. Ty se pak kombinovali s různými světelnými efekty a snímali kamerou.³⁸

³⁶ Srov. MALÍK, V. *Vývoj animačných technológi od „Cesty do pravěku“ po „Jurský park“*. VŠMU, Bratislava: VŠMU, 2008 s. 12

³⁷ Srov. Tamtéž. s. 14

³⁸ Srov. KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu, kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965. s. 9

3.1.4 Animace bez kamery

S technikou animace bez kamery poprvé vystoupil animátor Len Lye v roce 1939 s filmem „The Colour Box“ (viz obr. 35, Přílohy I). Animuje se vyškrabáváním a malováním pohybových fází přímo na jednotlivá okénka filmového pásu. Tato technika se blíží experimentální animaci. Významným pokračovatelem animace bez kamery je Norman McLaren, který pomocí této metody natočil víc než 10 filmů a světově se proslavil. Technika je velmi náročná a pracná, ale výsledek je impozantní.³⁹

3.2 Trojrozměrná animace

Trojrozměrná animace je založena na principu snímání reálných trojrozměrných objektů, vytvoření iluze trojrozměrnosti objektů použitím prostorového 3D programu nebo zručností animátora s dokonalou prací s perspektivou.

3.2.1 Loutková animace

Loutková animace prošla od prvních filmů Starewicze velkým vývojem. Tyto takzvané drátěné loutky měly uvnitř vymodelovaného těla měkké kovové drátky, pomocí kterých animátor polohoval objekty. Pohyby loutek však nevypadaly přirozeně. Tento problém byl vyřešen použitím loutek s ocelovými kostrami, které byly charakteristické možností přesných anatomických pohybů. S touto technikou poprvé přišli čeští tvůrci, a proto byla později nazvána českou školou tradiční loutkové animace. Problematika drátkových loutek tkvěla především v malé trvanlivosti. Stálým ohýbáním a namáháním drátů dojde po čase k deformaci a proto se tyto loutky používali především pro epizodní role.⁴⁰ Klasická filmová loutka je složena z kostry a hmoty, která formuje definitivní vzhled postavy. Hmotu zde zpravidla zastává měkké lipové dřevo, modurit, latex či molitan. Jiří Kubiček parafrázuje ve své knize „Úvod do estetiky animace“ citaci Henryka Jurkowského z knihy „Magie loutky“ problematiku

³⁹ Srov. DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. s. 146-147

⁴⁰ Srov. PLAS, J. *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. s. 29

všeobecného nazírání na loutky následovně: „Loutka je věc, zhotovená pro užití ve filmu- pro animaci. To se nedá říci o hračce, ba ani tehdy ne, když vystupuje jako postava ve filmu. Byla přece vyrobena za jiným účelem. Každá loutka obsahuje určitý program filmové aktivity (vizuálně expresivní, technicko-manipulační). Každá hračka má určité užitkové vlastnosti, umožňující hru s ní. Loutka je připravená ke vstupu na filmovou scénu. Hračka také. Ale než se ujme své filmové role, musí rezignovat na svou původní funkci a přijmout funkci novou. Loutka se může ucházet o tvorbu iluze filmově dramatické postavy, hračka toho však nikdy zcela nedosáhne a bude vždy rozpoznatelná jako věc.“⁴¹

3.2.2 Modelace clay-animation

Tato modelační technika je založena na animaci různých druhů tvárných plastických hmot. Používá se plastelína, modurit nebo i keramická hlína. Hmota se animuje přímo pod horizontální nebo vertikální kamerou. Patří sem také animace reliéfní poloplastické loutky, která je svou plochou položena na sklo snímané vertikální kamerou. Tato technika umožňuje animátorovi široké možnosti metamorfóz loutek. Mezi československými tvůrci animovaného filmu ji využíval především Břetislav Pojar v seriálu „Pojďte, pane, budeme si hrát“, který ji spolu s výtvarníkem Štěpánkem dovedli k dokonalosti (viz obr. 36, Přílohy I). Divák tak prakticky nerozezná rozdíl mezi reliéfní a klasickou trojrozměrnou loutkou.

3.2.3 Pixilace

Pixilace je technika animace, která využívá animování pohybů živého herce. V reálném trojrozměrném prostoru se animují postavy pomocí metody stop-motion. Tato technika je velmi oblíbená díky tomu, že je velmi dobře zpracovatelná jednoduchým digitálním fotoaparátem nebo například i webkamerou.

⁴¹ KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. s. 96

V profesionálních studiích se pro metodu pixilace používají speciálně upravené kamery se specifickou frekvencí snímání jednotlivých snímků (viz obr. 37, Přílohy I).⁴²

3.2.4 Rotoscoping

Rotoscoping je animační technika jejíž základem je klasický film. Běžnou pookénkovou filmovou kamerou se natočí požadované akce reálných postav a objektů. Filmový materiál se dále zpracovává například spodní projekcí na papírový pás, kam se jednotlivá okénka překreslují a kolorují. Vzniklé kreslené sekvence se využívají buď jako celistvý dvojrozměrný kreslený film nebo pro další potřeby produkce. Použití rotoscopingu nalezne také při kombinaci animace s reálným filmem, kdy animace film doplňuje a kombinuje se přímo v jednotlivých okénkách filmu, nebo je film přímo protnut a doplněn takto animovanými scénami. Trojrozměrná animace pak rotoscoping využívá jako podklad pro animaci realisticky vypadajícího pohybu v loutkovém filmu i počítačové animaci (viz obr. 38, Přílohy I).⁴³

3.2.5 Počítačová 3D animace

Počítačová trojrozměrná animace vyžaduje mnoho zkušeností s prací ve virtuálních, modelovacích a filmových programech. Objekty se nejprve vymodelují ve virtuálním počítačovém trojrozměrném programu. Mezi takové programy patří například Modo, nebo také 3DSMax a Maya, které jsou zároveň programy pro modelaci s animačními moduly. Velmi často se též používají reálné trojrozměrné předměty, které se počítačovou technikou skenují. Základním způsobem animace je technika pomocí klíčových fází. Animátor nejprve nadefinuje na časové ose v příslušném PC programu jednotlivá okénka, ve kterých transformuje jednotlivé části objektu tak, aby vytvořil postupné fáze pohybu. Výhodou práce s počítačovým programem je především automatické vygenerování mezipohybů objektu a také

⁴² Srov. TAYLOR, R. *The Encyclopedia of Animation Techniques: A Comprehensive Step-By-Step Directory of Techniques, with an Inspirational Gallery of Finished Works*. New Jersey: Chartwell books, 2003. s. 72

⁴³ MALÍK, V. *Vývoj animačných technológi od „Cesty do pravěku“ po „Jurský park“*. VŠMU, Bratislava: VŠMU, 2008. s. 21

snadná změna barev, polohy objektu, natočení a změny velikosti. Jiří Plas hovoří o 3D technologiích následovně: „Výhodou 3D-technologie je kvalita zpracování detailu. V obraze pak prakticky neomezený světelný park podporuje atmosféru scény. Pouze texturování povrchu objektů ještě nedosahuje kvality klasického postupu. Živly jsou naopak ve 3D-prostředí až naturalistické a jejich výtvarné vyladění s ostatním prostředím vyžaduje speciální úkony, například postprodukční nebo renderovací.“⁴⁴

3.2.6 Mocap

Motion Capture, neboli Mocap je jednou z nejnovějších animačních technologií. Na tělo živého herce se připevňují speciální optické nebo magnetické senzory, které přenášejí informace o pohybu do počítačového programu, kde se nadále upravují či kopírují (viz obr. 39, Přílohy I). Reálný pohyb se tak stává digitální informací, která je nadále využívána animátorem. V české filmové tvorbě se technologie mocap objevuje například ve filmu Tobruk. Světová tvorba se pyšní použitím ve filmu Podivuhodný příběh Benjamina Buttona. Ačkoli je tato technologie technologií animace, divákovi se při použití ve filmu jeví výsledný materiál jako klasický hraný film.⁴⁵

⁴⁴ PLAS, J. *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. s. 29

⁴⁵ Srov. TAYLOR, R. *The Encyclopedia of Animation Techniques: A Comprehensive Step-By-Step Directory of Techniques, with an Inspirational Gallery of Finished Works*. New Jersey: Chartwell books, 2003. s. 73

4 Produkce animovaného filmu

Na výsledném profesionálním animovaném filmu se podílí mnoho tvůrčích lidí. Je třeba dodržet několik nezbytných zásad, aby výsledek byl co nejpůsobivější. Základem animovaného filmu je námět.

4.1 Námět animovaného filmu

Námět animovaného filmu představuje první krok k jeho vytvoření. V souladu musí být námět a určení zvolené technologie. Například akční groteska preferuje jednoduchou formu zpracování pro vyzdvižení kouzla okamžiku a pobavení pozorovatelů. Naproti tomu animovaný film s hlubokou výtvarnou složkou vyžaduje složitější zpracování, nejlépe trojrozměrnými metodami. Podnětem vzniku animovaného filmu může být výtvarné dílo. Takového úkolu se musí zhostit již zkušený scénárista, neboť špatně zvolené téma k výtvarnému dílu může být záhubou dobrého filmu. Jiří Plas ve své knize „Základy animace“ píše o důležitosti výtvarného námětu toto : *„Pouhý graficko-animační popis příběhu v kolorované kresbě je již vyčerpaným oborem animace. Má-li animovaný film dále existovat jako samostatný žánr, je nezbytné klást stále větší důraz na jeho výtvarnou stránku. Dokonalé plně animace momentálně realizované ve 3D jsou efektní díky hloubkovému prostoru scény a trojrozměrnému zobrazení animačního typu, ale nebude-li jim do budoucna přidána i vysoká výtvarná kvalita, bude existence oboru při značné produkci krátká.“*⁴⁶ Vhodným námětem animovaného filmu je námět literární. Známý a neustále vyžadovaný příběh je téměř jasnou zárukou úspěšnosti filmu. Také právě tyto náměty zajímají filmové producenty, neboť je v nich jakási jistota málo riskantní investice. U autorských pohádek a příběhů vyvstává občas problém se zakoupením autorských práv, což producenti mnohdy řeší záměnou názvu příběhu, což je v celkové podstatě uměleckého díla napadnutelné, ale mnohdy se tak neděje. S literárním námětem se pracuje tím způsobem, že se z něj oddělí popisová stránka. Popisovou stránku převezme výtvarník, který jej převede do návrhu filmového pozadí. Role vypravěče je

⁴⁶ PLAS, J. *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. s. 19

převedena do jednotlivých přímých řečí. Filmové postavy se posoudí z hlediska důležitosti v hlavním ději, okrajové a epizodní role bývají jednoduše odstraněny.

4.2 Scénář animovaného filmu

Scénář animovaného filmu předchází jeho námět a doprovází jej takzvaná filmová povídka. Ta je druhou fází produkce filmu. Původní nápady se konkretizují posloupným popsáním budoucího děje s nejdůležitějšími postavami. Současně jsou zde popsány i jednotlivé charaktery aktérů děje, prostředí a náznaky pokračujících sekvencí děje. Rozsah filmové povídky závisí na výsledné metráži filmu. Scénář filmu v první fázi bývá zpracován literárně. Detailně se popisují jednotlivé záběry filmu a zároveň se připravuje technický scénář, který bývá mnohdy ručně kreslen samotným režisérem. Scénář může být také napsán jako sled po sobě jdoucích odstavců s dialogy a popisy akcí. Používá se také dvojstránkový popis obrazu na levé straně, s dialogy a zvukovým popisem na straně pravé. Takový scénář obsahuje úplný popis děje, dialogy, komentáře i specifikaci prostředí vztahující se k jednotlivým záběrům. Záběry se řadí v chronologickém pořadí, kde může být stanoveno velké množství budoucích požadavků. Objevují se zde požadavky na postproduci filmu, jízdy kamer, triky a formát záběrů. Literární scénář je základním motivem pro scénář technický, podle něhož se řídí výtvarníci a režisér při ostrém natáčení filmu. Celkový rozsah scénáře je vymezen požadavky autora a metráží filmu. Přibližně se však jedná o deset stran na jednu minutu animovaného filmu.

4.3 Hudba v animovaném filmu

Hudba nejen v animovaném filmu funguje jako nástroj sjednocení, sevření formy a sdělení díla. Hudba je vedle animovaných sekvencí stejnorodou složkou animovaného filmu. Působí emotivně a obrazům dodává působivost i dobové zbarvení dle výběru hudební složky. Stejně jako obraz a střih je hudba důležitou dramaticko-uměleckou složkou filmu. Používá se jako kulisa, která vyplňuje záběry s malým množstvím ruchů. V animovaném filmu hraje hudba mnohdy roli mnohem důležitější než komentář a

dialogy. Zejména ve filmech založených na tématice lidových a národních pověstí. Hudba ovlivňuje animovaný film také v rytmické sféře. Jednotlivé hudební důrazy a doby by měly korespondovat s časováním a postavením jednotlivých fází. Specifický účel hudby v animovaném díle je především znatelný u animovaného videoklipu. V tomto případě je hudba velmi často základem, námětem i scénářem daného videoklipu.⁴⁷

⁴⁷ Srov. PLAS, J. *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. s. 18-22

5 Animovaný videoklip

Animovaný videoklip zaznamenal od doby vzniku prvních animovaných filmů velký pokrok. Původní animované filmy, které známe z přelomu osmnáctého a devatenáctého století, dnes můžeme považovat za předchůdce dnešního animovaného klipu. Prakticky se totiž jednalo o animovaný film s muzikálním doprovodem, jelikož klasický mluvený zvukový film vznikl až v roce 1928. V té době se však jednalo o jakousi nutnou kulisu, která animovaný film pouze doplňovala. Pokud se podíváme do historie českého animovaného filmu, můžeme do kategorie videoklip zařadit například Staré pověsti české od Jiřího Trnky. Tento příklad však reprezentuje animovaný videoklip pouze do jisté míry, jelikož se svou dlouhou metráží blíží spíše hudebnímu animovanému filmu. Okolnosti vzniku tohoto díla jsou ale velmi blízké právě videoklipu a to především proto, že autor používá lidové písně jako dějový podklad a značnou součást celého scénáře filmu.

Co se týče definice animovaného videoklipu, jedná se o druh animovaného krátkometrážního filmu, jehož základním účelem je reprezentovat interpreta a obsah použité hudby. Text hudby pak buďto plně, nebo zčásti zastává funkci scénáře. O tvorbu animovaných videoklipů se zajímají především mladí nebo zatím studující animátoři, kteří zde reprezentují hudební interprety, které mají ve vlastní oblibě. Krátká metráž pak umožňuje experimentální metody a často abstraktní pojetí filmu. Animovaný videoklip spadá stejně jako většina animovaných filmů do děl multimediální tvorby.⁴⁸

První animované videoklipy v Čechách neměly pevnou základnu, zejména kvůli nesnáším spojeným s tehdejší režimem. Paradoxně se tak v sedmdesátých letech za doby normalizace objevují první záchvěvy klipové tvorby. Mezi takové předchůdce dnešních videoklipů řadíme například krátký kreslený film „Hloupá žába“ (viz obr. 40, Přílohy I.) z roku 1971 od autorů ze studia Bratři v triku na americkou píseň „The

⁴⁸ STEINOCEROVÁ, L. *Videoklip jako fenomén MTV: umění či komerce?*, Brno, 2011, Bakalářská diplomová práce, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy Teorie interaktivních médií, vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

Foolish Frog“ od Petera Seegera. Tento americký zpěvák byl tehdy přijat komunistickým režimem, vzhledem k jeho silně levicové orientaci. V roce 1974 pak Zdeněk Miler vytvořil klip „Horníkova růže“ s hlubokou dělnickou tematikou (viz obr. 41, Přílohy I). Svou kreativitu v době komunismu museli čeští tvůrci nasazovat na ideologicky vhodná témata, jinak by se s jakoukoli autorskou tvorbou mohli definitivně rozloučit.⁴⁹

5.1 Světově proslulí režiséři animovaných videoklipů

V oblasti režie animovaných videoklipů se ve dvacátém a dvacátém prvním století prosadilo poměrně velké množství tvůrců. Tato kapitola pojednává o několika režisérech, kteří ve své autorské tvorbě vynikají originalitou a viditelnou nápaditostí.

Michel Gondry (viz obr. 42, Přílohy I) je velmi originální a produktivní režisér, scénárista a výtvarník velkého množství animovaných videoklipů. Jeho tvorba se vyznačuje především širokou pestrostí používaných animačních technik, v kombinaci s hraným filmem. Produkci těchto animovaných, či kombinovaných videoklipů započal již při svých studiích grafiky na pařížské univerzitě. Tehdy vytvářel pro svou studentskou pop-rockovou skupinu „Oui Oui“ množství hudebních klipů. Již v těchto začátcích Gondry pracuje s počítačovými efekty, loutkovou i tradiční animací. Také si můžeme povšimnout dvou linií jeho autorské tvorby animovaných videoklipů.

První linii tvoří ty klipy, ve kterých je ústřední dějovou rolí krátký vypointovaný příběh, kde samotní interpreti zastávají role aktérů a vypravěčů se značně groteskními prvky. Druhou linii zastávají klipy s grandiózním vizuálním akcentem, kde se objevují pouze drobné vykonstruované příběhové situace. V roce 1993 se Michel Gondry podílí na tvorbě kombinovaného videoklipu zpěvačky Björk k písni „Human Behavior“, který režíruje. I přes silně autorský a originální koncept videoklipu je video veřejností velmi dobře přijato především díky dokonalé korespondenci s neotřelým hudebním základem. Tato dvojice umělců společně vytvořila celkem sedm videoklipů. Byl to ale

⁴⁹ Srov: Mistři českého animovaného filmu: Od písničky ke klipu [online]. 2012 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10088573498-mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-iii/206382532300030/>>

právě videoklip „Human Behavior“ (viz obr. 43, Přílohy I), který dostal Gondryho do povědomí ostatních světových hudebníků. Po tomto úspěchu ho přizvala skupina Rolling Stones k výrobě trikového videoklipu „Like a Rolling Stone“. Výsledkem záběrů z více kamer, které v jeden okamžik zachycují tentýž objekt z jiného úhlu, je moment zdánlivě zmraženého a metamorfovaného pohybu snímaného předmětu, který má navíc určité vlastnosti trojrozměrného obrazu. Stejná animační technologie, kterou zde Gondry využil, byla použita například ve filmu Matrix. Dalším velmi významným animovaným snímkem je videoklip „Fell In Love With a Girl“ od skupiny The White Stripes z roku 2002. Klip tehdy získal tři ceny MTV a byl nominován v kategorii nejlepší video roku. Toto dílo je velmi originální a zajímavé především tím, že při jeho tvorbě nebyla použita žádná triková technologie. Jednotlivé kostičky lega byly ručně skládány a měněny postupně, takže na každý kamerový záběr musel být objekt složen, nasnímán, rozložen, pozměněn a znovu složen. V roce 2003 vytvořil Gondry se skupinou The White Stripes videoklip k písni „The Hardest Button to Button“ (viz obr. 44, Přílohy I). Tento klip zpracovaný animační technikou pixilace je v celkové Gondryho videoklipové tvorbě nejpopsalárnejším kouskem. Za celé dvě dekády tvorby hudebních videoklipů se Michel Gondry podepsal přibližně pod sedmdesát skvělých a světově uznávaných videí široké škály umělců od zástupců punk-rocku až po pop music. Nejoblíbenějším dílem samotného režiséra a výtvarníka je údajně videoklip „Around the World“ skupiny Daft Punk, který vznikl již v roce 1997.⁵⁰

Michel Gondry je jistě jedna z nejznámějších i nejvýznamnějších osobností ve tvorbě animovaných videoklipů. Společně s ním však světovou špičku v tomto odvětví tvoří další skvělí umělci, které není možné opomenout. Jedním z nich je režisér Stephen R. Johnson. Tento skvělý výtvarník spolupracoval především s hudebníkem Peterem Gabrielem. V roce 1983 společně natočili pixilovaný videoklip k písni „Sledgehammer“, který je dodnes považován za jeden z nejpovedenějších animovaných videoklipů vůbec. Samotný interpret je ústřední postavou celého klipu, který je poskládán z tisíců různých obličejových grimas. O čtyři roky později, v roce 1987, vychází do popředí další společný počín „Big Time“. V obou videoklipech je na první pohled zřejmý rukopis

⁵⁰ Srov. Michel Gondry [online]. 2012 [cit. 2013-03-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/>>

Stephena R. Johnsona, jehož animace je díky svým autorským znakům dobře rozeznatelná. V roce 1992 režíroval také klip „Steam“, kde se však do popředí dostává počítačová animace, ze které se vytrácí právě autorova signatura originální animace.

V pozdních devadesátých letech se na scéně animovaného videoklipu objevuje režisér Jamie Caliri. Jeho autorská tvorba se vyznačuje zejména nezměrnou vášní pro efektní vizuální vyprávění. Mimo videoklipy se samozřejmě věnuje i animovanému filmu, za který například získal cenu Emmy a také tři americká ocenění za animaci Annie Award. Spolupracoval s americkou skupinou The Shins, pro kterou zrežíroval dech beroucí loutkový videoklip „Rifle’s Spiral“. Jeho nejcennějším animovaným videoklipem je zřejmě „Early to Bed“ skupiny Morphine, který byl nominován cenou Grammy za nejlepší hudební video. Jamie Carili se v dnešní době věnuje spíše celovečerním projektům. Jeho videoklipová tvorba je však mezi kritiky vysoce ceněna.⁵¹

Dalším neopominutelným tvůrcem animovaného videoklipu je umělec a filmař, který působí pod jménem Monkmus. Tento vynikající americký výtvarník a režisér má na svém kontě velké množství animovaných hudebních videí. Jeho animace je klasická, mnohdy oplývající hlubokými dějovými liniemi a silně rozvinutým příběhem. Spolupracuje například s hudebními skupinami Kid Koala, Death Cab For Cutie, Mogwai, Vapor Music. Největší měrou se ale podílel na animovaných videoklipech se skupinou Los Campesinos!. Na svém kontě má Monkmus ve světě animovaného filmu i hudebního videoklipu velké množství nominací i cen.⁵²

5.2.1 Gorillaz - přelomový fenomén hudebního světa

Hudební skupina Gorillaz vznikla v Británii v roce 1998. Založil ji hudebník skupiny Blur Damon Albarn a autor komiksů Jammie Hevlett. Tato dvojice se rozhodla vytvořit virtuální hudební skupinu, jejíž členové a jednotliví hudebníci budou publiku zatajeni. Zveřejněno bylo pouze jméno zakladatele tohoto hudebního uskupení. Namísto toho

⁵¹ Srov. Jamie Caliri [online]. 2012 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.jamiecaliri.com/>>

⁵² Srov. Monkmus [online]. 2012 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.monkmus.com/>>

zakladatelé vytvořili virtuální charaktery všech členů skupiny a vtiskli je animovaným postavičkám (viz obr. 45, Přílohy I). Každá postava měla v pozadí svůj vlastní charakter i roli a především také jedinečný životní příběh, který byl zveřejněn na oficiálních webových stránkách skupiny. Po vydání prvního alba v roce 2001 přichází nečekaný úspěch. Tisíce fanoušků se začínají zajímat, kdo vlastně jsou Gorillaz. Všichni znají 4 členy kapely z animovaných videoklipů, ale překvapení přichází při setkání se na živém vystoupení. Nadšení stoupců, kteří se dychtí za osobním poznáním jednotlivých umělců opadá, když na podiu spatří pouze promítací plátno s animovanými postavami skupiny, kteří se střídají s prostřihy do již vytvořených videoklipů k dané písni. Nikdo netuší, že za ním jsou opravdoví hudebníci produkující tehdy velmi populární hudbu.

Průlomové vystoupení skupiny Gorillaz proběhlo při předávání cen Video Music Awards MTV. Pomocí unikátní technologie podobné primitivnímu holografickému zobrazení byly 3D obrazy hudebníků promítány na speciální plátna. Společně s nimi živě účinkovala při projekci zpěvačka Madonna, která v přímém přenosu vzájemně reagovala s postavami, které byly předem naanimované podle scénáře, takže vznikla opravdu důvěryhodná interakce mezi živým a virtuálním objektem. Celý program skupiny Gorillaz je prvním takto jedinečným intermediálním projektem ve světě animovaných videoklipů i v animovaném světě, kde lze absolutně stvořit novou komplexní virtuální platformu.⁵³

5.3 Český animovaný videoklip

Český animovaný videoklip se před rokem 1989 vyvíjel i objevoval na scéně jen velmi zřídka. Prvním ryze českým animovaným videoklipem je hudební klip Barbory Dlouhé z roku 1991 na píseň „Zimní vzpomínka“, který se tehdy ještě jako absolventský film katedry animace úspěšně umístil na filmovém festivalu ve Stuttgartu. Jeho autorka se díky této originální a profesionálně zpracované animaci dostala do povědomí dalších producentů a nyní například spolupracuje s Českou televizí, jako animátorka některých pořadových znělek. Také společně s Martinou Komárkovou vydala komiksovou knížku

⁵³ Srov: BROWNE, C.; GORILLAZ. *Gorillaz, Rise of the Ogre*. New York: Riverhead Books, 2006. s. 7-9, 213.

„Tarbíci a marabu“ podle stejnojmenného večerníčku, kde Bára Dlouhá působila jako výtvarnice a režisérka (viz obr. 46, Přílohy I).

V dnešní době vznikají animované videoklipy především na pražské Filmové akademii múzických umění. Zde se můžeme setkat například s animovaným klipem skupiny J.A.R. z roku 1994 na píseň „Studna“, který zrežirovala a animovala Niké Papadopulosová. Další velmi zajímavý a divácky úspěšný videoklip je z autorské tvorby jedné z nejúspěšnějších absolventek pražské FAMU, Marie Procházkové. Ta animovala a zrežirovala animovaný videoklip „....A pak řekl muž“ hudebníka Mikoláše Chadimy. Techniky použité v tomto videoklipu pak autorka využila pro svůj absolventský animovaný film „Příušnice“, který sklidil veliký úspěch. Technicky inovativním a zajímavým animovaným videoklipem je dílko z rukou Tomáše Luňáka a Martina Dudy. V písni „Polytea“ od skupiny Zelená Karkulka a čtyři trpaslíci se díky nim setkáváme se dvěma stavebními jeřáby, kteří si spolu dávají čaj (viz obr. 47, Přílohy I). České animované videoklipy ale nevznikají pouze na půdě pražské FAMU. Ve Zlíně na Vyšší odborné škole filmové absolventi a studenti také využívají tu možnost vlastní tvorby hudebních videoklipů. Jedním z nich je Lukáš Uchytíl, který v roce 2003 animoval a zrežiroval videoklip zpěvačky Radůzy na její píseň „Studený nohy“. Jedním z nejnovějších českých animovaných videoklipů je klip skupiny Tata Bojs na píseň „Usínací“. Tento klip režírovala a animovala Barbora Hermanová jako součást své bakalářské práce na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně. Sama Barbora konzultovala s celou skupinou scénář videoklipu a silně se opírá o text písně. Hudební skupina Tata Bojs má na svém kontě více animovaných videoklipů. Frontman Milan Cais například zrežiroval klip „Elišce“ počítačovou 3D animací. Velmi úspěšný český videoklip je z dílny Barbory Dlouhé, která v roce 1993 zrežirovala klip skupiny Wanastovi Vjecy na píseň „Nahá“. Tento hudební videoklip získal v tomtéž roce cenu Grammy.⁵⁴

⁵⁴ Srov: Mistři českého animovaného filmu: Od písničky ke klipu [online]. 2012 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10088573498-mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-iii/206382532300030/>>

5.3.1 Amatérský animovaný videoklip

V posledních letech se také objevuje velké množství amatérských animovaných videoklipů. Děje se tak zejména díky široké dostupnosti počítačové technologie, kterou tvorba animovaných filmů vyžaduje. Objevují se uživatelsky přátelské počítačové stříhací a animovací programy, které jsou snadno ovladatelné a téměř kdokoli si takto může vytvořit videoklip ke své oblíbené písni. Takovýchto autorských remaků zaznamenává amatérská tvorba opravdu celou řadu. Projektů animovaných videoklipů se ujalo také velké množství základních a uměleckých škol, jelikož animovaný videoklip je příznačným multimediálním výtvořem, jehož samotný cíl dokáže žáky motivovat k převratným a precizním pracím.

5.3.2 Maria Procházková - projekt Děti kreslí písničky

Maria Procházková se narodila 24.ledna 1975 v Praze. Zde také studovala režii animovaného filmu na FAMU. Dlouho se věnovala animovanému filmu a také režiovala několik úspěšných animovaných videoklipů. Dnes se věnuje také režii dlouhometrážních hraných filmů. V roce 2006 začal vznikat v jejích rukách projekt „Děti kreslí písničky“ (viz obr. 48, Přílohy I). V tomtéž roce bylo na světě již 15 animovaných videoklipů k písním různých českých hudebních interpretů. Autorka a režisérka tohoto projektu osobně navštívila několik základních škol, letních dětských táborů i jednotlivých domácností s dětským osazenstvem. Výtvarníkům a scénáristům, jimiž jsou v tomto projektu právě děti, pustila konkrétní hudební nahrávky především s jasným a silným textovým základem. Děti pak svobodomylně a pod vedením svých učitelů, lektorů nebo dokonce vlastních rodičů kreslí obrazy či tvoří jiné výtvarné objekty dle vlastní vůle a fungují jako velmi silná inspirace pro režisérku, která po kolekci výtvarných materiálů dotváří scénář a animuje sekvence až do dosažení výsledného animovaného videoklipu. Tento projekt sklídl veliký úspěch. Prvoplánově

byl určen pro projekci v dětském pásmu české televize „Hřiště 7“, v roce 2009 byl také prezentován na festivalu animovaného filmu AniFilm.⁵⁵

⁵⁵ HUNKAŘOVÁ, T. *Večerníček jako dramaturgické specifikum v televizní tvorbě pro děti a mládež*. Brno 2010. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce Mgr. Marika Kupková.

6 Animovaný videoklip ve výtvarné výchově

Animovaný videoklip je jako specifický intermediální artefakt vhodný k použití ve výtvarné výchově na prvním stupni základních škol. V následujících kapitolách se věnujeme aktuální kurikulární platformě, která umožňuje různé využití metod animace.

Současná výuka předmětů na základních školách je realizována podle rámcového vzdělávacího programu. Tento nový kurikulární dokument vešel v platnost 1.9. 2005 a starší vzdělávací programy, kterými jsou programy „Základní škola, Národní škola a Obecná škola“ se 1.9. 2009 definitivně přestaly používat. Smyslem zavedení rámcového vzdělávacího programu je stanovení standardní závazné úrovně pro jednotlivé etapy vzdělávání, které by měli za ideálních podmínek dosáhnout všichni žáci. Program umožňuje učitelům a ředitelům škol rozhodovat o výsledné podobě vzdělávání na dané škole, čímž také dochází k posílení jejich zodpovědnosti za obsah a kvalitu vzdělání.

Rámcový vzdělávací program se skládá z devíti základních vzdělávacích oblastí pro základní školy. Jedná se o „Jazyk a jazykovou komunikaci, Matematiku a její aplikace, Člověk a příroda, Člověk a společnost, Člověk a svět práce, Člověk a zdraví, Informační a komunikační technologie, Člověk a jeho svět, Umění a kultura“. Do vzdělávací oblasti s názvem „Umění a kultura“ spadá hudební výchova, dramatická výchova a výtvarná výchova. U každé vzdělávací oblasti jsou vypsány očekávané výstupy. Ty popisují obsah schopností a dovedností, které si má žák osvojit během absolvování vzdělávacího předmětu. Očekávané výstupy u výtvarné výchovy by měly být založeny na rozvoji individuálního vnímání, cítění, myšlení, fantazie a prožívání. Dnešní prostředí a možnosti výtvarné výchovy umožňují žákovi uplatnit vlastní tvořivost a pocity. Do procesu tvorby je žák zapojen dle svých možností a vlastního uvážení.

Na rámcový vzdělávací program volně navazuje školní vzdělávací program. Je to dokument, který vychází z rámcového vzdělávacího programu, podle kterého si každá škola ze zákona vytváří vlastní učební postupy. Přínosem školního vzdělávacího

programu je zejména možnost vlastní prezentace zaměření dané školy, která učební program přizpůsobuje danému regionu, účelovému zaměření školy i potřebám žáků. Rámcový program zde figuruje jako základní platforma, ze které vychází školní vzdělávací program, obsahující například učební osnovy. Učební osnovy charakterizují vyučovací předmět dle školou stanoveného obsahového vymezení, časové dotaci předmětu, organizaci a výchovně vzdělávací strategie.⁵⁶

6.1 Průřezová témata

Průřezová témata jsou součástí základního vzdělávání, jejich obsah a také způsob realizace je stanoven školním vzdělávacím programem. Tématické okruhy průřezových témat jsou spojnicí všech vzdělávacích oblastí a jejich úkolem je pozitivně ovlivnit proces utváření a rozvíjení klíčových kompetencí žáka. Výuka průřezových témat je realizovatelná třemi efektivními způsoby. Nejčastějším způsobem výuky průřezových témat je integrace do jednotlivých vyučovacích předmětů. Dané téma je zařazeno k takovému předmětu, na který se obsahově nejvíce váže. Problémem této integrace bývá ztráta základní mezipředmětovosti a izolace uceleného pohledu žáka na probíranou problematiku. Pedagogové se také často setkávají s problémem časového presu, kvůli kterému je průřezové téma ošizené o plnohodnotnou pozornost. Nejlepším řešením tohoto nedostatku je zavedení samostatného předmětu, který by pokryl všechna průřezová témata. Z důvodu nedostatku časových dotací pro nově vzniklé předměty a také kvůli nutnosti proškolení vhodných pedagogů, kteří by profesně obsáhli všechna probíraná témata, se zavedení samostatného předmětu nejeví jako nejvhodnější eventualita. Třetí možností výuky průřezových témat je projektové vyučování. Tento způsob výuky dokáže eliminovat nedostatky předešlých prostředků. Hlavním kladem projektového vyučování je obohacení standardní výuky po dobu celého školního roku. Probíraná témata jsou pojímána komplexněji a značnou výhodou je také možnost kooperace mezi jednotlivými třídami. I přes veškeré výhody, které projektové vyučování nabízí, musí splňovat zásady pravidelnosti a mít svou

⁵⁶ Srov. Metodický portál RVP: Metodický portál [online]. 2012 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/>>

ucelenou a promyšlenou strukturu.⁵⁷ O důležitosti průřezových témat pojednává Olga Vršková v odborném časopise „Výtvarná výchova“ takto: *„Interdisciplinární a holistický přístup se v současnosti výrazně prosazuje i ve vzdělávání. Mezipředmětové vztahy nacházejí široké uplatnění v Rámcovém vzdělávacím programu. Propojování vzdělávacích obsahů jednotlivých oborů výrazně podporuje existence průřezových témat. Využití témat ležících na pomezí jednotlivých vědních disciplín, které nelze zcela pokrýt žádnou z nich umožňuje přirozené provázání poznatků z různých vědních oborů, překonání nepřirozeného členění lidského poznání, podporuje předávání funkčních a logicky propojených znalostí. Interdisciplinarita stimuluje tvořivý přístup ke vzdělání, vede k širšímu zapojování aktivizačních metod, umožňuje přiblížit vzdělávání životu a atraktivnit ho pro žáky.“*⁵⁸

6.1.1 Mediální výchova

Mediální výchova je průřezovým tématem, které má silnou vazbu na vzdělávací obory „Člověk a společnost, Jazyk a jazyková komunikace a Umění a kultura“. Právě vzdělávací obor „Umění a kultura“ zařazuje předmět „Výtvarná výchova“, se kterou mediální výchova v posledních letech úzce souvisí. Nejedná se předně o média jako taková, ale především o tématický okruh „Práce v realizačním týmu“. Právě zde se setkáváme s možností zařazení animovaného videoklipu do výtvarné výchovy. Průřezové téma „Mediální výchova“, obsahující tento realizační tématický okruh, umožňuje žákům pochopení a vlastní realizaci animovaného filmu. Žáci si uvědomí kolik úsilí a kvalitní lidské práce stojí za produkcí takového multimediálního díla.⁵⁹

Mediální výchova a výtvarná výchova spolu velmi úzce souvisí. Existuje mezi nimi atraktivní mezioborové propojení. Média jsou chápána jako přední prostředky komunikace. Cílem mediální výchovy je tedy především posílit aktivní role účastníků dané komunikace. Výtvarná výchova zahrnuje umělecké obrazy, artefakty i vlastní

⁵⁷ Srov. PRUT: Průřezová témata [online]. 2012 [cit. 2013-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://www.prurezovatemata.cz>>

⁵⁸ VRŠKOVÁ, O. Mezi uměním a biologií, *Výtvarná výchova*, 2006, roč. 46, č. 2, s. 18

⁵⁹ Srov. VERNER, P. *Mediální výchova: průřezové téma*. Praha: ALBRA s.r.o., 2007. s. 93

výtvarné práce, jež jsou vnímány jako prostředek komunikace. Cílem je především vnímání díla jako prostředek komunikace a tvořivý proces, který produkci doprovází. Dílo je potřeba umět číst, sledovat jeho proměny v různých kontextech a odhalovat jeho význam. V dnešní době nás vizuální sdělení obklopují doslova na každém kroku. Vztah mezi obrazem a textem zajímal v historii dějin umění mnoho umělců. I dnes hledají umělci veškeré možnosti vzájemné reflexe mezi různými formami sdělení. Výtvarná výchova může zahrnovat tvorbu mediálních a intermediálních děl, jakým je například animovaný film. Krátký animovaný film je díky krátké metráži a technické nenáročnosti vhodný k využití ve výtvarném projektu v rámci výtvarné výchovy. Celková tvorba animovaného filmu pak zařizuje další mezipředmětové vztahy, především s předmětem „Český jazyk a literatura“ tvoří pevnou dvojici, kdy se zde objevuje práce s textem a scénář funguje podobně jako obrazová osnova.⁶⁰

6.2 Využití animovaného videoklipu ve školním prostředí

Animovaný videoklip v sobě skýtá nepřehledné možnosti výtvarného zpracování, od klasické kresby až po experimentální tvorbu. Oproti statickým výtvarným dílům má animovaný film tu výhodu, že vše statické se díky multimediálnímu zpracování mění v dynamické. Podmínky pro zúčastnění se na tvorbě takového klipu prakticky neexistují. Žák nemusí být nejzdatnějším kreslířem, aby jeho kresby i tvůrčí činnost mohla být využita při produkci. Tvorba vyžaduje především trpělivost a umění akce. Také výroba animovaného videoklipu vyžaduje práci ve skupinách, umění kompromisu i sebeprosazování, takže tato činnost zahrnuje i rozšíření gramotnosti v sociálních dovednostech žáka. Vzhledem k tomu, že technické vybavení nutné pro vytvoření videoklipu je dnes již samozřejmou součástí každé školy, mnohdy i každé jednotlivé učebny, nemusíme se zabývat dřívějšími překážkami nedostatečnosti nebo negramotnosti ve využívání počítačových a digitálních technologií. Překážkou pedagogů bývá pouze strach pustit se do takového výtvarného projektu s celou třídou.

⁶⁰ Srov. ŠKALOUDOVÁ, B., KITZBERGEROVÁ, L. Mediální výchova a výtvarná výchova- prostor pro setkávání různých přístupů a kontextů médií. In: ŠKALOUDOVÁ, B., CHOCHOLOVÁ, L. ŠTŮLOVÁ, L. (ed.). *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha: Národní galerie v Praze, 2008. s. 20-21

Dnešní workshopy však nabízejí právě pedagogům na základní škole možnost naučit se a nebát se tvorby animovaného filmu. Takové pracovní filmové dílny nalezneme například na filmových festivalech, kde se pedagog může aktivně zúčastnit, nebo jen pozorovat práci profesionála s dětmi. Animovaný videoklip v sobě skrývá také skvělou formu zpětné vazby, neboť sdílení vytvořených klipů na internetu podporuje motivaci k dalším projektům a dílo nebývá samotnými aktéry nikdy zapomenuto.⁶¹

6.3 Výtvarná výchova v kontextu intermediální umělecké tvorby

Zásadní proměnu koncepce výtvarného umění zaznamenala naše společnost po roce 1989. Náhlá absence administrativně direktivního a ideologického zatížení byla okamžitým katalyzátorem nového a svobodomyslného pojetí výtvarného umění. Oživený umělecký vývoj bezprostředně ovlivňoval předmět výtvarné výchovy. Inspirační podněty pedagogové měli a mají možnost čerpat z nepřeberného množství odborných časopisů a publikací. Velký ohlas veřejnosti vyvolaly i první porevoluční výtvarně pedagogické experimenty, které byly zaměřeny na zapojení prvků konceptualismu, land-artu, tělového umění a jiných netradičních uměleckých forem do běžné výtvarné výchovy. Odborná společnost se však k integraci výtvarné výchovy do výtvarného umění stavěla více či méně kriticky, čímž dokazovala velmi složité propojení světa umění se světem výchovy. Nepromyšlené a nezdůvodněné aplikace současného umění, jehož vztahy k reálnému světu jsou komplikované a často nespecifikované, mohou představovat pro koncept výtvarné výchovy nebezpečí přílišné formálnosti, povrchnosti nebo diletantismu.

Na prolomení bariér mezi výtvarným uměním a výtvarnou výchovou se z velké části podílela pedagožka Věra Roeselová, která svým specifickým didaktickým přístupem k formování výtvarného vyjádření dětí dospěla k vytvoření osobitých pedagogických projektů. Konceptuálně pojaté metody projektů a metodických řad přinášejí výtvarně specifický a jedinečný přínos české výtvarné pedagogice. Inspirativní podněty čerpané z nepřeberného odkazu moderního výtvarného umění využívá také

⁶¹ Srov. Hausenblasová Kateřina, Animace s dětmi-proč? [online]. 2012 [cit. 2013-03-28]. Dostupné z WWW: < <http://animace.blogy.rvp.cz/2011/05/01/animace-s-detmi-proc/> >

Karla Cikánová. Nastolený přístup k dílům předních světových tvůrců přímo ovlivnil invenční postupy využívané ve výtvarné výchově. Vyučování výtvarné výchovy se tak rozrostlo o galerijní animace. Vztah výtvarného umění s výchovou se tak ještě více přiblížil. V devadesátých letech vzniklo velké množství animačních programů pro školy, ve kterých pedagogové přímo spolupracují s uměleckými kruhy.⁶²

Stav vztahu výtvarného umění a výtvarné výchovy se prolíná počátkem jednadvacátého století ještě s další oblastí lidské kultury. Tu ovlivňuje velkou měrou také oblast vědy a techniky. Právě využití techniky jako uměleckého nástroje roste nebývalým tempem. Uplatňuje se primární role technologií, což vede ke vzniku zcela nových uměleckých oborů, jako je holografie, počítačová grafika nebo videoart. I přes nepříznivé podmínky rozvoje technologií v uměleckých oborech se dnes tento obor výtvarného umění uplatňuje mnohem častěji, což souvisí také s významným vlivem médií. Především vizuální média korespondují s výtvarným uměním, které musí být zákonitě propojeno také s výtvarnou výchovou. Ta právě díky přístupnosti technologie umožňuje plně využívat v pedagogice výtvarné výchovy tyto nové postupy a umělecké proudy. I vzdělání pedagogů rozhoduje o využívání rozmanitých postupů a technologií nejen ve výuce, ale i ve výtvarném procesu žáků. Umělecké organizace a festivaly podporují edukaci učitelů, což maximálně sblížuje výtvarné umění a výtvarnou výchovu. Jen tak dokáží pedagogové pokrýt veškeré potřeby žáků dnešní informační doby a mohou tak pomoci najít a rozvíjet jejich potenciál.

Náměty pro práci s interaktivními technologiemi nabízí již zmíněná Karla Cikánová ve své knize „Tužkou, štětcem nebo myší“.⁶³ Matouš Vondrák ve své publikaci „Koncepte výtvarné výchovy a jejich souvislosti s vývojem výtvarného umění 20. století“ shrnuje problematiku vztahu výtvarné výchovy a umění takto: „*Současné pojetí výtvarné výchovy – tohoto vsutku tvůrčího předmětu – je tedy otevřené a připravené přijmout princip pluralismu, neuzavírající se různým přístupům, jež zachovají souhrn působení a smyslovou komplexnost a obnovují tak tvořivé myšlení dítěte a jeho*

⁶² Srov. VONDRÁK, M. *Koncepte výtvarné výchovy a jejich souvislosti s vývojem výtvarného umění 20. století. 2. část.* České Budějovice: JČU, 1996. s. 66-73.

⁶³ Srov. VANČÁT, J. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově.* Praha: Karolinum, 2000. s.1-4.

*otevřenost ke světu. V tomto smyslu je potřeba i nadále považovat náš předmět za disciplínu, jež je ve stavu permanentního rozvoje a hledání jeho dalšího vývoje je nikdy neukončeným procesem. Je možné věřit, že svět výtvarného umění, tento rovněž historicky proměnlivý fenomén, citlivě a nepřetržitě reagující na neustálé změny postoje člověka ke světu, bude i nadále svým silným a přitažlivým vlivem příznivě dotvářet jeho podobu a spolupodílet se na jeho koncepcích.*⁶⁴

6.4 Druhy výtvarných činností a jejich aplikace na tvorbu animovaného videoklipu

Různé druhy výtvarných aktivit jsou základním prostředkem tvořivé činnosti v oblasti výtvarné výchovy. Existuje několik obecných přístupů, které tyto aktivity kategorizují. Rozdělují se například na přetvářecí činnosti, poznávací činnosti, hodnotově orientační činnosti a komunikativní činnosti. Díky nepřetržitému vývoji chápání i potřeb vývoje výtvarné výchovy se kategorizace aktivit mění a s nimi se posunuje i obsah a význam používaných. Univerzální členění výtvarných aktivit můžeme definovat dle uplatnění použitých výtvarných a technických médií. Jedná se o plošné výtvarné aktivity, trojrozměrnou tvorbu a intermediální akci. Plošné výtvarné aktivity reprezentuje kresba, malba, fotografie, koláž, písmo, grafika a počítačová grafika. Trojrozměrná tvorba obsahuje modelování, materiálovou a prostorovou tvorbu a tvorbu objektů. Intermediální tvorbu zaštiťuje animace výtvarného díla, land art, performance, video art a instalace a další. Animací rozumíme především aktivní zapojení žáka do přímého kontaktu s výtvarným dílem. Vyústěním je tvořivá výtvarná interpretace, které předchází celostní vnímání daného objektu, emocionální a racionální uchopení obsahové i formové složky objektu. I přes rozsáhlou škálu možností vyučování výtvarné výchovy se dnes ve školním prostředí setkáváme s mnohdy povrchním využitím veškerých použitelných technik i aktivit. Zdeněk Hosman pojednává o příliš jednotvárném složení výtvarných aktivit ve výtvarné výchově v knize „Didaktický skicář“: „*Reálný obraz provozování výtvarné výchovy na našich základních školách ukazuje, že ve výtvarných aktivitách setrvale dominují plošné výtvarné práce, bez rozlišení na prvním nebo druhém stupni škol. Zároveň v kresbách, malbách, kolážích*

⁶⁴ VONDRÁK, M. *Koncepce výtvarné výchovy a jejich souvislosti s vývojem výtvarného umění 20. století*. České Budějovice: JČU, 1996. s.73.

atd. převažují výtvarné práce z představy. Existují jistě i výjimky, kdy žáci občas modelují či vytvářejí prostorové sestavy, ale učitelé toto posuzují jako okrajové. Pokud nechceme vzdělávat a vychovávat ve výtvarné výchově k jednostrannosti, zamýšlejme se nad strukturou výtvarných aktivit, které žákům nabízíme.“⁶⁵

Pro tvorbu animovaného videoklipu jsou vhodné aktivity plošné i trojrozměrné, kombinované s tvorbou intermediální. Intermediální tvorba je nezbytnou součástí výtvarných aktivit, jejichž použití je nutné k finální tvorbě videoklipu. Ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy se ve většině případů setkáváme s aktivitami plošnými. Pedagogové však stále využívají poměrně snadný a zaběhnutý model plošných aktivit s individuální organizací činností. Při práci s hudebním videoklipem je vhodná skupinová organizace činností a do popředí zde přichází také úzká spolupráce se žáky samými, kteří učiteli sdělují vlastní návrhy jak tématické, tak technické. Zahrnutí tvorby animovaného videoklipu do výtvarné výchovy umožňuje učitelům i žákům využít svůj veškerý možný potenciál. Motivace žáků při tvorbě animovaného videoklipu posunuje plošné aktivity o stupeň výše následným procesem animace, kde se z plošných objektů stávají trojrozměrné instalace. Proces tvorby kresleného klipu obohacuje plošné výtvarné činnosti o přípravu scénáře, která v imaginaci žáků vyvolává spíše obraz hraného filmu. Před samotnou plošnou činností se tedy inspirují živými akcemi.

Trojrozměrná tvorba zahrnuje výtvarné činnosti jako je modelování, materiálová a prostorová tvorba, či tvorba objektů. V hodinách výtvarné výchovy na prvním stupni základních škol se trojrozměrná tvorba nevyskytuje příliš často. Důvodem absence většího počtu prostorových výtvarných činností je především velká organizační náročnost. Tyto aktivity také kladou velký nárok na použití vhodného materiálu a dostatek času. Z těchto důvodů převažují ve vyučování výtvarné výchovy především aktivity plošné. Pro kvalitní využití trojrozměrné tvorby je zapotřebí řemeslně výtvarná vyspělost pedagoga a didaktická přesnost. Práce žáků s prostorovými činnostmi se odráží především na rozvoji jemné motoriky a taktilně kinestetického vnímání, zahrnuje zapojení obou rukou s následným posílením funkcí pravé mozkové hemisféry,

⁶⁵ HOSMAN, Z. *Didaktický skicář*. České Budějovice: JČU, 2007. s.18

kultivuje výtvarné myšlení a cit pro hmotu, objemovost a prostorovost, žák poznává a osvojuje si specifické postupy při zpracovávání různých materiálů. Prostorová tvorba také příznivě kompenzuje dominantní plošné aktivity a zahrnuje množství terapeutických aspektů při práci s hmotami. Při zapojení většího množství trojrozměrných aktivit do výtvarné výchovy také dochází ke kultivaci prostorové inteligence.⁶⁶ Ta zastupuje specifický druh inteligence, kterou popisuje kognitivní psycholog Howard Gardner následovně: „*Jádrem prostorové inteligence jsou schopnosti, které zajišťují přesné vnímání vizuálního světa, umožňují transformovat a modifikovat původní vjemy a vytvářejí z vlastní vizuální zkušenosti myšlenkové představy, i když už žádné vnější podněty nepůsobí.*“⁶⁷ Využití trojrozměrných aktivit je vhodné při tvorbě animovaného videoklipu v rámci výtvarné výchovy. Jednou z možností je vytvoření animovaného videoklipu s použitím loutek, které žáci mohou modelovat z různých druhů modelovacích a keramických hmot nebo lepením a šitím loutky zhotovit z látky. S pokročilejším použitím digitálního fotoaparátu je možné použít i techniku pixilace.

Plošné výtvarné aktivity ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy reprezentuje kresba, malba, koláž, grafika, počítačová grafika a také koláž. Pro tvorbu animovaného videoklipu jsou vhodné a také hojně používané všechny zmíněné techniky. Plošná tvorba by měla být postavena na objektivně volené tematice. V souvislosti s daným tématem žáci poznávají svébytnost linií, barvy, tvary a výrazovost ve volné i užitě tvorbě. Ta podporuje a obohacuje kognitivní myšlení a emotivitu často založenou na empirických poznatcích.

Animovaný videoklip je vhodným cílem experimentu. Proces tvorby je protkán celou řadou drobných experimentů, kdy žáci zjišťují vlastnosti použitých materiálů a řeší nesnáze spojené s poměrně složitými novými postupy. „*Výtvarná hra a experimentace má důležitou funkci uvádění do jednoho ze základů oboru. Má napomáhat sebeidentifikaci žáka a jeho sebevyjádření, je tím posilována a rozvíjena*

⁶⁶ Srov. HOSMAN, Z. *Didaktický skicář*. České Budějovice: JČU, 2007. s. 59-60.

⁶⁷ GARDNER H. *Intelligence Reframed: Multiple Inteligences for the 21st Century*. New York: Basic Books, 1999. s.196.

hlubina nevědomých zdrojů tvorby. Výtvarné experimentace jsou rovněž jednou z cest k vizuální gramotnosti.“ ⁶⁸ Výtvarný experiment je přirozenou složkou výtvarné výchovy. Rozumíme jím pokus o nové, dosud nezvyklé vyjádření skutečnosti. K výtvarnému experimentu přistupujeme zcela jinak, než ke klasickým výtvarným formám. Cílem experimentu je prozkoumat nové materiály, nové technologie a jejich zkoumání a kombinování. Odhalují se dříve netušené tvůrčí metody a styly a aktualizují se přírodní materiály. Výtvarná experimentace nemá v České Republice výraznou tradici, jelikož se dříve k výtvarné výchově přistupovalo jako k prosté nauce. Experiment je tedy vhodné zařazovat do hodin výtvarné výchovy při představení nových materiálů a pomůcek.

6.5 Elektronická média ve výtvarné výchově

Elektronická média hrají v předmětu výtvarné výchovy významnou roli, zejména díky rozvoji a dostupnosti technologií. Jejich využití v tomto předmětu je vhodné při tvorbě multimediální. Multimediální tvorbou rozumíme proces vzniku obrazových vyjádření za pomoci počítače. Obrazový materiál, který můžeme nazvat jako multimediální, je směsicí obrazu, textu, zvuku, videa a animací. Jednotlivé části díla jsou vzájemně propojeny a vnitřně strukturovány. Strukturovanost multimediálního díla zprostředkovává náhled na jeho výslednou podobu z různých úhlů pohledu. Další rozměr elektronických multimediálních artefaktů je jejich interaktivita, která úzce souvisí s hypertextualitou díla. Multimediální tvorba v kontextu rámcového vzdělávacího programu splňuje veškeré kompetence. Zahrnuje vizuálně obrazné prostředky pro vyjádření pohybu a vztahů v souvislosti se statickým a dynamickým chápáním interakcí s realitou. ⁶⁹

Při tvorbě animovaného videoklipu ve výtvarné výchově je nezbytné použití elektronických médií. Vzhledem k tomu, že mediální výchova je jedním z průřezových

⁶⁸ HOSMAN, Z. *Didaktický skicář*. České Budějovice: JČU, 2007. s. 21.

⁶⁹ Srov. ZIKMUNDOVÁ, V. Nová média a jejich principy v kontextu transformace výukového prostředí předmětu výtvarná výchova. In: ZIKMUNDOVÁ VLADIMÍRA (ed.). *Rámcové vzdělávací programy a výtvarná výchova: symposim České sekce INSEA 16.-18.4 2004*. Plzeň: ZČU, 2004. s. 52-56.

témat výtvarné výchovy, je právě animovaný videoklip vhodným adeptem na fungující výtvarný projekt. Základem elektronických médií ve výtvarné výchově je počítač, digitální fotoaparát a scanner. Technická gramotnost žáků mladšího školního věku je dnes vysoká, přesto je při takovýchto lekcích nutná supervize zkušeného pedagoga. Žáci v běžném životě elektronické obrazy pouze konzumují. Převod klasických obrazů do elektronické podoby a jejich další manipulace v počítačovém prostředí otevírá zcela nový prostor náhledu na běžnou výtvarnou tvorbu na základních školách. Funkční uplatnění digitálních obrazů v animovaném videoklipu hraje primární roli tvůrčího procesu.⁷⁰

Ovládnutím elektronických médií ve výtvarné výchově se vyhýbáme nebezpečí pasivního přijímání reprezentované obraznosti tím, že přirozeně rozšiřují výrazovou zásobu schopností žáka. Jejich atraktivita je primárně založena na relativní časové, finanční i technické nenáročnosti. Zařazením intermediálních prostředků do výuky pedagog dosáhne ozvláštnění výtvarných lekcí. Žáci z využití nových technologií v klasické výuce profitují vyšší motivovaností, sebepojetím a sebehodnocením. V období dospívání je intermediální tvorba skvělým zprostředkovatelem kontaktu a komunikace s vnějším okolím. Tyto aktivity jsou prostředkem introspekce vlastních hodnot a metodou poznání. Využití médií ve výtvarné výchově zaštiťuje otevřený prostor pro experimentaci a hru, zejména díky eventualitě několikanásobných oprav chybných a nezáměrných tahů. Při přípravě složení výtvarných aktivit a zapojení médií do výuky musí pedagog pohlížet i na možné nedostatky začlenění přílišného množství intermediálních akcí. Vzhledem k rychlému vývoji technologií, které poskytují možnosti začlenění do výuky, se učitel postupem času stává spíše koučem, který žáky inspiruje a poskytuje jim prostor pro kritické uvažování. Digitální média však představují také nebezpečí přílišného vytěsnění klasických výtvarných technik. To má dopad i na psychologický faktor výtvarné výchovy. Výtvarná tvorba uskutečněná prostřednictvím hmoty a tradičních materiálů funguje jako přirozený ventil uvolnění a spontánního počínání žáka, stejně tak jako sebevyjádření a duševní hygieny. Žák neustále potřebuje

⁷⁰ Srov. HOSMAN, Z. *Didaktický skicář*. České Budějovice: JČU, 2007. ISBN 978-80-7394-001-0. s. 19-21.

pevnou vazbu s okolním světem reality.⁷¹ Kateřina Štěpánková popsala problematiku zapojení digitálních médií mezi tradiční techniky výtvarné výchovy takto: *„Přes veškerou postmoderní zkušenost s okolním světem jsme osobnosti žijící v reálném, nikoli virtuálním čase a skutečnosti a potřebujeme mít pevnou vazbu ke světu. Jeho poznávání skrz smysly, jakkoli může být filosoficky zpochybnitelné, je určující pro naši orientaci v něm a jistotu našeho vlastního bytí. Tuto smyslovou zkušenost je třeba předávat a zprostředkovávat, i to je úloha učitele výtvarné výchovy. Zákonitosti psychického vývoje nás vedou od smyslového poznávání směrem k racionalitě a formálnímu způsobu uvažování. I proto je nutné jako kompenzaci nabízet skutečné zážitky, zkušenost s materiálem, zážitek přetváření vlastníma rukama a formování něčeho z ničeho, hru, která je svobodná, ale nikoli frivolní. Rozdíl mezi dotykem klávesnice a materiálu, ať již hlíny či dřeva, které opracováváme, je zřejmý. Fyzická účast je něco, co nás spojuje s okolím do kterého patříme, se sebou, s vlastními schopnostmi a dovednostmi, i s ostatními, se kterými tímto symbolickým způsobem komunikujeme.“⁷²* Využití digitálních médií ve výtvarné výchově má širokou škálu využití i pozitivní vliv na tvorbu žáků. Složení aktivit by mělo být vyrovnané tak, aby psychomotorický vývoj žáka probíhal přirozeně a v závislosti na jeho potřebách. Tvorba animovaného videoklipu zaštiťuje použití multimediálních aktivit v dokonalém propojení s tradičními výtvarnými technikami. Je proto ideálním subjektem pro běžné zapojení do hodin výtvarné výchovy na základních školách.

⁷¹ Srov. ŠTĚPÁNKOVÁ, K. Přínosy, ztráty a rizika nových médií ve výtvarné výchově. In: MYSLIVEČKOVÁ HANA, MALIŠOVÁ VERONIKA (ed.). *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. s. 121-125.

⁷² ŠTĚPÁNKOVÁ, K. Přínosy, ztráty a rizika nových médií ve výtvarné výchově. In: MYSLIVEČKOVÁ HANA, MALIŠOVÁ VERONIKA (ed.). *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. s. 121.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

1 Výtvarný projekt: Animovaný videoklip

Primárním cílem této diplomové práce je celkové vytvoření tří animovaných videoklipů ve čtvrtém a pátém ročníku základní školy. Výtvarný projekt započal ve školním roce 2011/2012 ve třídě 4.B Základní školy Lerchova v Sušici, kde se žáci seznámili se základními technikami animovaného filmu, podíleli se na výběru použitých písní vhodných k realizaci videoklipu. V rámci tvorby vlastního videoklipu byli žáci seznámeni s projektem Marie Procházkové „Děti kreslí písničky“. V pátém ročníku je třída již rozdělena do několika produktivních skupin, kde různé skupiny zastávají jednotlivé funkce při samotné tvorbě klipů. Skupiny se na pracovních stanovištích střídají tak, aby si každý mohl vyzkoušet všechny druhy aktivit a postupů, které jsou nutné pro produkci animovaného videoklipu.

Celý projekt je propojen multimediálním charakterem tvorby a mezipředmětovými vztahy. Základní obrazový materiál je vytvořen samotnými žáky, kde učitel zastupuje pouze roli koordinační a motivační. Jednotlivé vyučovací jednotky jsou protkány promítáním populárně naučného televizního pořadu České televize „Mistři animovaného filmu“, díky kterému žáci mohou hlouběji poznat zákulisí profesionální tvorby animovaných filmů.

1.1 Cíle výtvarného projektu

Jedním z hlavních cílů výtvarného projektu bylo využití veškerých možností pro multimediální tvorbu, kterou tento projekt nabízí v závislosti na běžné vybavenosti školního prostředí. Důležitým cílem je učení se novým výtvarně-výrazovým technikám a rozšíření gramotnosti při práci s multimédií. Projekt je zaměřen na rozvoj výtvarné a narativní tvořivosti, podporuje rozšíření imaginativních schopností implementovaných na příběhovou strukturu písní, a upevňuje spojitost hudby a výtvarné výchovy. Dalšími cíli projektu je rozvoj sociálních vlastností žáků, zejména sebeprosazování, schopnost tolerance, spolupráce ve skupině nebo kompromisu. Jedním z cílů byl také rozvoj samostatné tvořivé činnosti na základě imaginace.

1.2 Organizace výtvarného projektu

Tvorba výtvarného projektu byla rozdělena do pěti hlavních částí. První hodinová část se zaměřovala na seznámení s tématem a motivací k dalším činnostem, která se skládala zejména z pozorování jednotlivých ukázek animovaných videoklipů vytvořených podobně starými dětmi. Druhá hodinová část se skládala z výběru první písně a skupinového vytvoření a schválení jednoduchého obrazového scénáře. Třetí část byla již dvouhodinová. Žáci byli rozděleni do skupin po dvou a po čtyřech, ve kterých se aktivně věnovali výtvarné činnosti, kde kreslili jednotlivé obrazy dle scénáře. Čtvrtá dvouhodinová část se stávala z kompletace obrazového materiálu a rozdělení stanovišť pro skenování jednotlivých sekvencí a vkládání materiálu do počítače. Pátá až sedmá dvouhodinová lekce byla věnována práci na počítačích s programem Windows Live Movie Maker. Časování výsledného videoklipu podléhalo proškolení a následné supervizi učitele. Závěr projektu byl věnován promítání výsledných videoklipů třídám prvního stupně základní školy, jejichž žáci a pedagogové poskytli cílové třídě hodnocení.

1.3 Specifikace třídy

Výše zmíněná třída působí jako celek vyváženým dojmem. Jsou zvyklí a ochotní spolupracovat, vést diskuzi mezi sebou i s pedagogem. Pouze jeden žák není ochoten pracovat ve stejném tempu, jako ostatní, potřebuje k práci jiný druh motivace, především silnou podporu a téměř nepřetržitý dohled pedagoga. Problémem je, že ovlivňuje žáky ve své blízkosti, kteří následně ignorují práci stejně jako on. Toto jsem vyřešila zadáním konkrétního požadavku na žáka a vštípila jsem mu pocit, že bez jeho práce bude výsledek nedokonalý. Čtyři žáci vyčnívají ze svého kolektivu nadprůměrnými výtvarnými i pracovními schopnostmi i dovednostmi. Ostatní žáky inspirují a podporují v práci. Pokud zadaný úkol provedli, pomohli ostatním. Práce se třídou byla velmi dobrá, kolektiv je příjemný a nevytváří zbytečné problematické situace.

1.4 První část projektu: Cukrářská bossanova

1.4.1 První lekce – seznámení s výtvarným projektem

První lekce výtvarného projektu byla z organizačního hlediska zejména hodinou seznamovací a motivační. Hodinová lekce začala představením celého projektu. Žáci byli obeznámeni s plánem vytvoření tří animovaných hudebních videoklipů. Třídě bylo promítnuto na interaktivní tabuli několik kreslených videoklipů z cyklu „Děti kreslí písničky“ režisérky Marie Procházkové. Motivační část hodiny navazovala doslova přirozeně. Celé třídě byl přiblížen fakt, že na konci našeho snažení vznikne plnohodnotný artefakt, na němž se podílel každý individuální článek třídy. Tato skutečnost motivovala třídní kolektiv natolik, že bez vnějších interferencí učitele žáci začali sami vymýšlet písničky a jednoduché kostry scénáře videoklipů.

1.4.1.1 Reflexe první lekce

První hodinu výtvarné výchovy s tématem projektu animovaného videoklipu byli žáci motivováni a nadšeni pro budoucí činnost. Celou třídu nejvíce zaujaly promítnuté animované videoklipy z cyklu Marie Procházkové „Děti kreslí písničky“ na interaktivní tabuli (viz obr. 49, Přílohy II). Několik žáků začalo navrhopvat své oblíbené písně, které by byly vhodné pro animaci. Vždy se však jednalo o interprety, které měli žáci v oblibě pouze individuálně, a proto jsme se domluvili, že písničky vybereme společně a budeme o nich hlasovat. Žáci poté měli prostor ke kladení dotazů. Nejvíce je zajímalo, jak budeme postupovat a jestli budeme pracovat s počítačem. Vysvětlila jsem jim, jak budeme při tvorbě videoklipů postupovat a motivovala je tím, že každý se svým dílem bude podílet na výsledném artefaktu.

První lekci bych souhrnně zhodnotila kladně, žáci byli nabuzeni a motivováni k nadcházejícím výtvarným aktivitám a doslova se těšili na další hodinu výtvarné výchovy.

1.4.2 Druhá lekce – ústřední píseň a scénář

Druhá dvouhodinová lekce výtvarného projektu byla započata promítnutím animovaného videoklipu „Jožin z bažin“ Marie Procházkové. Následovala část hodiny, kdy učitel řízenou diskusí vedl žáky k výběru vhodné písně českých i zahraničních autorů. Žáci také měli k dispozici vytisknuté texty těchto písní. Jednalo se o výběr těchto písní : 1. J. Uhlíř, Z. Svěrák : Prosinec; 2. Ivan Mládek : Japonci v Jablonci; 3. Rodger Smith: The wheels on the Bus; 4. Jaromír Nohavica : Cukrářská bossanova; 5. The XX: Intro; 6. Petr Skoumal: Když jde malý bobr spát; 7. Jaroslav Samson Lenk: Kluci ze zámku; 8: Jan Čenský: Královské reaggae. Žáci byli silně motivováni samotnou myšlenkou vlastní tvorby intermediálního artefaktu, což vedlo k přehlušování a nedodržování vzájemné tolerance a vytváření kompromisu. Nakonec byl tedy zvolen jiný, direktivnější postup při výběru interpreta. Nejprve byli žáci rozděleni do pěti skupin pomocí losování pěti různých barevných papírků. Ve skupině o otázkách, které byly vypsány na tabuli, debatovali a samostatně o nich pak rozhodovali. Učitel při skupinové diskuzi procházel mezi jednotlivými skupinami a nepřímými otázkami zasahoval a korigoval rozhovory.

Otázky:

1. Jaký interpret bude pro videoklip vhodný. Český nebo zahraniční?
2. Pro animovaný videoklip je vhodná píseň s jasným textem a příběhem. Vyber z těchto osmi písní jednu, kterou preferuješ.
3. Pokud je ve tvój skupině více názorů, napiš celkem 3 nejoblíbenější písně ze seznamu.

Poté, co žáci odpověděli na otázky byl na tabuli proveden součet hlasů k jednotlivým písním. Výsledek znamenal použití dvou nejvíce preferovaných interpretů k vytvoření animovaného videoklipu. Třetí píseň byla vybrána vedoucím pedagogem. První vybraná píseň byla „Cukrářská bossanova“ od autora Jaromíra Nohavici. Druhá píseň byla „Japonci v Jablonci“ od Ivana Mládky. Třetí píseň, která byla vybrána učitelem byla „Intro“ hudební skupiny The XX. Časová dotace jedné hodiny stačila pouze k diskuzi o výběru hlavních písní.

Druhou hodinu byly žákům promítnuty vybrané části různých dílů populárně naučného seriálu „Mistři Českého animovaného filmu“. Díly byly vybrány podle jejich obsahu a byly zaměřeny na tvorbu a výrobu animovaného filmu.

1.4.2.1 Reflexe druhé lekce

Motivační činnost při druhé lekci výtvarné výchovy zastávalo promítnutí animovaného videoklipu „Jožin z bažin“ Marie Procházkové. Následně jsme měli v plánu uskutečnit řízenou diskuzi o interpretech a písních, které použijeme pro tvorbu animovaných videoklipů. Diskuze však musela být přibližně po pěti minutách zastavena, jelikož žáci kvůli velké nedočkavosti a motivovanosti nebrali ohledy na názory svých spolužáků. Měla jsem tedy připravený seznam osmi interpretů, které jsem uznala za vhodné k použití. Žáky jsem rozdělila do pěti skupin losem barevných štítků. Ve skupinách rozhodovali o použití jednotlivých písniček (viz obr. 50, Přílohy II). Nejprve jsem každé skupině rozdala seznam vybraných písní i s jejich texty. Jelikož se jedná o třídu, kde je aktivně vyučován anglický jazyk, objevily se v textu i anglické písně. O ně však žáci nejevili velký zájem. Všechny písničky jsme si přečetli. Na tabuli jsem následně napsala tři otázky, na které by měli žáci ve skupinách alespoň částečně odpovědět. Po deseti minutách byla diskuze ukončena. Pět zástupců každé skupiny pak před tabulí interpretovali názory a odpovědi své skupiny. Výsledky jsem zapisovala na interaktivní tabuli. Vítězným interpretem se stal Jaromír Nohavica a jeho píseň „Cukrářská bossanova“. Pro tuto píseň hlasovaly dvě skupiny. Ostatní skupiny píseň měli na druhém a třetím místě v preferovaném pořadí. Druhou vítěznou písní se stala píseň „Japonci v Jablonci“ od Ivana Mládka. Žáci tyto písně vybrali především kvůli zábavnému a zajímavému textu.

Druhou vyučovací hodinu jsme se s žáky dívali na vybrané epizody populárně naučného seriálu „Mistři Českého animovaného filmu“. Sledovali jsme, jak vzniká animovaný film, jaké techniky se používali dříve a dnes. Na konci jsme shlédli díl zaměřený právě na tvorbu animovaných videoklipů a na žádost žáků také jeden díl krátkého animovaného filmu z cyklu „Pojďte, pane, budeme si hrát“.

Druhou lekci hodnotím velmi kladně, se spoluprací žáků jsem spokojena. Ve třídě je několik velmi aktivních a sebespouzujících se žáků, kteří jsou vhodní k vedení vlastní

skupiny při skupinové organizaci práce. V druhé části lekce bych chtěla vyzdvihnout zájem žáků o práci s technickým vybavením při tvorbě animovaného filmu.

1.4.3 Třetí lekce – obrazový scénář, tvorba obrazových materiálů

Třetí lekce byla dotována dvěma vyučovacími jednotkami. V první části se žáci věnovali tvorbě obrazového scénáře k písni „Cukrářská bossanova“. Píseň byla na začátku vyučovací hodiny přehrána a žáci obdrželi text k písni. Následně byli žáci rozděleni do pěti skupin pomocí barevného rozlosování. Každá skupina měla za úkol pracovat s jedním úsekem textu písně. Hlavním úkolem bylo navrhnout a nakreslit formou komiksu s přibližně deseti obrázky zásadní obrazové akce v závislosti na daný úryvek. V této části byl vedoucí pedagog doslova zahlcen otázkami žáků, zda mohou zakomponovat do obrazového scénáře jakékoli vlastní nápady. To bylo cílem činnosti žáků. Následně žáci své komiksové listy naskenovali a na konci první vyučovací jednotky byly promítány na interaktivní tabuli tak, aby korespondovaly s přehráváním ústřední písně. Žáci byli vyzváni k vlastnímu komentáři listů a ostatní mohli navrhnout drobné úpravy.

Druhá vyučovací jednotka byla zaměřena na tvorbu obrazových materiálů pro samotný videoklip. Žáci zůstali v předešlém složení pěti skupin a dle předem vytvořeného obrazového scénáře kreslily jednotlivé scény videoklipu. Práci ve skupinách si žáci rozdělili dle vlastní diskuze.

1.4.3.1 Reflexe třetí lekce

V první části třetí lekce jsme se věnovali tvorbě obrazových materiálů pro hudební videoklip „Cukrářská bossanova“. Na začátku hodiny jsme si přehráli píseň a žáci sledovali text písně. Píseň se skládá ze šesti částí. Tří slok a tří refrénů. Proběhlo rozřazení do šesti skupin a jednotlivé skupiny si vylosovaly svůj úryvek písně, ke kterému bude zpracovávat obrazový materiál. Zvolili jsme kresbu pastelkami na papíry velikosti A4 a vystřihování tvarů z pestrobarevných papírů, což bylo nápadem jednoho z žáků. Velikost A4 byla zvolena kvůli nutnosti následného skenování, kde je tento formát nejvhodnější. Každá skupina měla nejprve za úkol zpracovat stručný obrazový

scénář, podle kterého budou kreslit finální obrázky pro použití ve videoklipu. Po několika dotazech jsme se společně dohodli, že každá skupina bude vytvářet komiksový list. Tvorbu scénáře pomocí komiksového listu vymyslela a navrhla jedna skupina žáků. Žáci museli ve skupině vést diskuzi, navrhopvat a prosazovat nové nápady. Každá skupina obdržela jednu čtvrtku a několik obyčejných papírů. Každý žák mohl na svůj papír nakreslit jednu část přiřazeného úryvku dle diskuze ve skupině. Na čtvrtku pak dohromady nakreslili obrazový scénář, který připomínal komiksový list (viz obr. 51, Přílohy II). Ty jsme následně naskenovali a každý promítnuli na interaktivní tabuli. Listy byly promítány postupně dle textu písně, který byl vybranými žáky zároveň předčítán.

Druhou vyučovací hodinu se žáci věnovali kresbě materiálů dle komiksového námětu (viz obr. 52, Přílohy II). Rozlosované skupiny byly ponechány a žáci si samostatně nebo s pomocí pedagoga rozvrhli práci. Důraz byl kladen na dobré prokreslení obrázků barvami a přílišnou nekomplikovanost postav (viz obr. 53, Přílohy II), kvůli následnému rozstříhání do tvaru plošné loutky pro použití animační techniky pošupo.

Třetí lekce byla velice inspirativní a kladla důraz na samostatné zorganizování práce. Supervize byla ale samozřejmě nutná, jelikož žáci měli mnoho dotazů ohledně obsahu obrazových materiálů. Nápady žáků byly velmi inspirativní pro ostatní a také originální. Při běžné hodině výtvarné výchovy žáci ve většině případech kreslí konkrétní předložené objekty. Tvorba vlastních navržených materiálů s vidinou tvorby animovaného videoklipu působila jako neustálá vnitřní motivace žáků (viz obr. 54, Přílohy II).

1.4.4 Čtvrtá lekce – Kompletace materiálů a práce s digitálními médii

Čtvrtá lekce se skládala ze dvou vyučovacích hodin, které se primárně zaměřovaly na kompletování obrazových materiálů z předchozích lekcí a převádění do digitálního formátu. První vyučovací hodina se věnovala vystřihování hlavních postav a kompletace ostatních obrazových materiálů dle textu písně. Materiály byly srovnány do časové posloupnosti. V některých případech byly zjištěny nedostatky, které žáci ihned doplnili nakreslením chybějících komponent. Při druhé vyučovací hodině byly žáci rozděleni do tří skupin. První skupina žáků připravovala obrazový materiál

k naskenování. Zde byl přítomen pedagog, který pomáhal s vytvořením jednotlivých animovaných sekvencí pomocí základní techniky animace takzvaného pošupa. Tato část byla velmi náročná. Druhá skupina se věnovala stanovišti se scannerem, kdy přebírala od první skupiny výsledné obrazy a skenovala je. Třetí skupina formátovala naskenovaný materiál do vhodné velikosti digitálních obrazů a jejich číselné seřazení dle posloupnosti hudby a scénáře.

1.4.4.1 Reflexe čtvrté lekce

Na začátku čtvrté lekce jsme podle obrazového scénáře společně zhodnotili, jaké obrazové materiály nám ještě chybí vytvořit. Chybějící materiály jsem s pomocí žáků pojmenovala a napsala na tabuli. Žáci vytvořili tři dobrovolné skupinky a přihlásili se, jaké obrázky chtějí kreslit. Další tři skupiny pracovaly s barevnými papíry a s již hotovými obrázky, z kterých vybírali hlavní postavy a vystřihovali ostatní komponenty nutné k tvorbě animovaného klipu. Pomocí plastických lepících polštářků žáci kompletovali obrazy pro následné skenování s pomocí učitele. Tato činnost vyžadovala neustálou supervizi, jelikož se jednalo o práci přesnou a byla tak nutná kontrola. Žáci si však počínali velmi dobře a nevznikaly větší problémy. Jen několik kusů materiálu jsem musela lehce poupravit, aby byl vhodnější pro animaci.

Druhou vyučovací hodinu se žáci rozdělili do tří skupin. Jedna skupina pokračovala v kompletaci materiálů, druhá skupina pracovala se scannerem a třetí skupina formátovala obrázky na počítači do formátu jpg a měnila velikost obrázků. Práci na počítači vedl jeden ze žáků, který měl zkušenosti s formátováním obrázků. Také sám vytvořil složku, kam se naskenované materiály ukládaly. Tato vyučovací hodina byla velmi zajímavá díky propojení plošných a digitálních materiálů. Žáci byli motivováni díky práci s mediálním příslušenstvím.

Tuto lekci hodnotím kladně, při její přípravě jsem počítala s většími nesnázemi, ale žáci si se vším bravurně poradili a práci si očividně užívali. Nestačili jsme však naskenovat všechny materiály a proto se tato část musela přesunout i do další lekce.

1.4.5 Pátá lekce – kompletace materiálů a práce s programem Windows Live Movie Maker

Předchozí čtvrtá lekce časově nedostačovala ke kompletaci a naskenování všech materiálů. Pátá lekce se tedy skládala z dokončení těchto nutných prací první i druhou vyučovací hodinu. Žáci byli rozděleni do tří skupin tak, aby každý zastával jinou činnost než při předchozí lekci. První dvě skupiny se dělily o funkci kompletace animovaných sekvencí skenování. Třetí skupina pracovala s pedagogem na dvou počítačích s programem Windows Live Movie Maker, který umožňuje vložení písničky, naskenovaných obrázků a následné načasování jednotlivých snímků animace. Na jednom počítači pracoval pedagog a na vedlejším pracovala skupina čtyř žáků, která sledovala postup při vkládání digitálních obrázků do programu a práci s časováním podle textu písničky. Po dvaceti minutách se u druhého počítače vystřídal další skupina žáků po čtyřech, aby si práci s programem vyzkoušeli všichni. Na konci druhé vyučovací hodiny byl nahraný materiál promítnut na interaktivní tabuli.

1.4.5.1 Reflexe páté lekce

Při první vyučovací hodině se žáci rozdělili do stejných skupin, jako při předchozí lekci. Opět jsme pracovali na třech stanovištích s tím rozdílem, že se skupiny prostřídaly tak, aby nikdo nepracoval na stejném stanovišti jako posledně. Dvě skupiny kompletovaly animované sekvence a skenovaly je, třetí skupina pracovala pod mým vedením na počítači s programem Windows Live Movie Maker. K dispozici jsme měli dva počítače. Na jednom počítači jsem pracovala já a žáci sledovali proces tvorby animovaného klipu na interaktivní tabuli, která byla propojena s počítačem. Na vlastním počítači pak s mojí pomocí animovali naskenovaný materiál (viz obr. 55, Přílohy II). Nejprve bylo nutné přidat do programu ústřední píseň a postupně přidat a načasovat jednotlivé sekvence. Tato náročná činnost vyžadovala nepřetržitou supervizi.

Druhou vyučovací hodinu se u počítače střídali všichni žáci. Vytvořili skupiny po čtyřech žácích a po dvaceti minutách se střídali. Ostatní žáci sledovali výrobu

animovaného videoklipu a navrhovali časování a posloupnost sekvencí (viz obr. 58, Přílohy II). Žáci zkoušeli různé časování podle rytmu písně.

Tato lekce výtvarné výchovy byla velmi náročná na práci žáků. Několik žákůň zpočátku odmítalo práci na počítači. Nejprve tedy v programu Windows Live Movie Maker pracovala skupina vybraných žáků, kteří byli v práci s počítačem zkušenější. Ostatní práci pozorovali a následně si vyzkoušeli několik funkcí programu. Lekce probíhala klidně a bez větších kázeňských problémů.

1.4.6 Šestá lekce – animace v programu Windows Live Movie Maker

Šestá lekce byla složena ze dvou vyučovacích hodin. Žáci byli již zkušení v práci s programem Windows Live Movie Maker a nemuseli tedy být celou dobu pod supervizí pedagoga. K dispozici byly tentokrát tři notebooky a scanner, který byl použit pro naskenování posledních chybějících materiálů. Žáci jsou u každého počítače ve dvou skupinách a střídají se po dvaceti minutách společné práce. Každá skupina dostala ke zpracování jinou část videoklipu dlouhou přibližně třicet sekund. Učitel procházel mezi všemi skupinami a pomáhal především s časováním a řazením jednotlivých sekvencí. Po dvou vyučovacích hodinách počítačové animace by měly být vytvořeny přibližně tři čtvrtiny videoklipu.

1.4.6.1 Reflexe šesté lekce

Po páté lekci zbývalo k dokončení videoklipu dvě minuty a přibližně třicet sekund animace (viz obr. 59, Přílohy II). Žáci byli již řádně proškoleni a schopni samostatně pracovat v programu Windows Live Movie Maker. Třída byla rozdělena do tří skupin, v nichž byli vždy nakombinováni žáci zkušení, i méně technicky zdatní. Každé skupině byla přidělena jedna třicetisekundová část videoklipu. Jedna skupina, která byla vedena žákem s vysokou technickou gramotností, byla s prací hotova během první vyučovací hodiny, druhou hodinu proto pracovala na další půl minutové části. Druhou vyučovací hodinu ostatní dvě skupiny dokončily úkol a pokračovaly v práci, každá s patnácti sekundovým úsekem.

Tato lekce kladla na žáky velký technický tlak a také tlak na spolupráci ve skupině. Motivace v práci s multimediálním dílem zapůsobila na žáky kladně a jejich práce byla soustředěná a efektivní. Po uplynutí dvou vyučovacích hodin zbýval k dokončení videoklipu úsek dlouhý dvacet sekund.

1.4.7 Sedmá lekce – dokončení videoklipu

Sedmá lekce se skládala ze dvou vyučovacích hodin. Při první hodině žáci dokončovali poslední část animovaného videoklipu. Všichni společně s pomocí vedoucího pedagoga přidali úvodní a závěrečné titulky. Na interaktivní tabuli byl pak výsledný videoklip promítnut. K finální verzi videoklipu bylo zapotřebí několik pasáží přecházet a dodat několik dalších sekvencí animace. Tento technicky náročnější krok realizoval pedagog s přihlížením žáků.

1.4.7.1 Reflexe sedmé lekce

Sedmá lekce byla rozdělena do dvou vyučovacích hodin. První vyučovací hodinu byly žákům k dispozici dva počítače. Dvě skupiny žáků dokončovaly dva desetisekundové úseky. Po třiceti minutách byla práce dokončena a pedagog s žáky přidal úvodní a závěrečné titulky k videoklipu. Druhou vyučovací hodinu byl klip dvakrát promítnut na interaktivní tabuli. Při druhém promítnutí žáci upozorňovali na nedokonalé sekvence, přičemž jedna dvojice žáků zapisovala čas dané situace ve videoklipu s drobnou poznámkou vady. Zbytek hodiny se úpravám věnoval předně pedagog a žáci sloužili jako poradci. Na konci druhé hodiny byl videoklip promítnut na tabuli a žáci byli pochváleni za náročnou práci při celé tvorbě klipu.

1.4.8 Osmá lekce – promítání videoklipu

Osmou lekci výtvarné výchovy bylo zorganizováno promítnutí již hotového videoklipu několika vybraným třídám prvního stupně základní školy. Žáci si formou otevřené diskuze zvolili třídního mluvčího, který měl za úkol představit animovaný videoklip a odpovědět na několik následných otázek spolužáků. Osmá hodinová lekce

završila silný motivační ráz celého projektu tvorby animovaného hudebního videoklipu. Žáci se setkali s oceněním své náročné práce od svých vrstevníků i učitelů ostatních tříd.

1.4.8.1 Reflexe osmé lekce

Osmá lekce byla dotována jednou vyučovací hodinou a byla určena k prezentaci videoklipu „Cukrářská bossanova“ ostatním pedagogům a spolužákům z okolních tříd. Na začátku hodiny si třída zvolila mluvčího, který pak ostatním třídám odpovídal na otázky ohledně tvorby, technologie a náročnosti. Žáci i pedagogové z okolních tříd prvního stupně školy byli videoklipem nadšeni a tvůrci byli odměněni po těžké práci zaslouženým dlouhým potleskem a kladnými komentáři k tvrdé práci. (Animované sekvence vytvořené žáky jsou zobrazeny viz obr. 56-62, Přílohy II)

1.5 Druhá část projektu: Japonci v Jablonci

1.5.1. První lekce – obrazový scénář, tvorba obrazových materiálů

První výtvarná lekce byla dotována dvěma hodinami výtvarné výchovy. První hodina byla věnována detailnímu poslechu písně a sledování textu pro následnou tvorbu obrazového scénáře. Třída byla rozdělena do pěti skupin. Vzhledem k předchozí zkušenosti s tímto postupem žáci pracují sebejistě a bez větších časových prodlev. Druhá hodina byla věnována tvorbě obrazových materiálů v závislosti na hotový obrazový scénář.

1.5.1.1 Reflexe první lekce

Při první lekci výtvarné výchovy projektu tvorby videoklipu Japonci v Jablonci byla píseň žákům několikrát puštěna. Třída byla rozdělena do pěti skupin, kdy se žáci rozdělili dobrovolně. Každé skupině byla přidělena jedna část písně k tvorbě obrazového scénáře (viz obr. 63, Přílohy II). Scénáře byly vytvořeny formou komiksu s popisem animace. Druhou hodinu žáci své obrazové scénáře naskenovali a promítnuli

ostatním žákům na interaktivní tabuli. Po krátké společné diskuzi, kdy byly všechny scénáře schváleny třídou, následovala tvorba samotných obrazových materiálů. Skupiny byly ponechány a žáci většinou pracovali ve dvojicích nebo trojicích.

Lekce probíhala podle mých představ, žáci se úkolu ujali zodpovědně a ve skupinách si organizovali práci sami. Po první lekci byla vytvořena přibližně jedna třetina potřebných obrazových materiálů pro výsledný videoklip.

1.5.2 Druhá lekce – tvorba a kompletace obrazových materiálů

Druhá lekce byla věnována tvorbě zbývajících obrazových materiálů a jejich následné kompletaci. Lekce byla rozdělena do dvou vyučovacích hodin. Druhou vyučovací hodinu žáci kompletovali vytvořený obrazový materiál pro následné skenování a formátování.

1.5.2.1 Reflexe druhé lekce

Druhá dvouhodinová lekce byla určena k dokončení obrazových materiálů podle obrazových scénářů a podle nových nápadů žáků (viz obr. 64, Přílohy II). Pracovní skupiny byly ponechány z minulé lekce výtvarné výchovy. Jedna skupina se rozhodla pro tvorbu pozměněných materiálů vzhledem k obrazovému scénáři. Druhá vyučovací hodina byla věnována především kompletaci materiálů, jejich nastříhání a rozdělení pro skenování a tvorbu animovaných sekvencí (viz obr. 65, Přílohy II).

S touto lekcí výtvarné výchovy jsem byla spokojena, žáci pracovali samostatně a bez větších zásahů učitele. Během hodiny byla píseň Japonci v Jablonci několikrát přehrána a žáci si ji již zapamatovali a zpívali.

1.5.3 Třetí lekce – tvorba animovaných sekvencí a animace v programu Windows Live Movie Maker

Třetí lekce, která byla rozdělena do dvou vyučovacích hodin, byla věnována tvorbě a skenování jednotlivých sekvencí animovaného videoklipu. Souběžně se skenováním a

animováním objektů pracovala skupina žáků na počítači a věnovala se formátování digitálních obrázků a vkládání do programu Windows Live Movie Maker.

1.5.3.1 Reflexe třetí lekce

Třetí lekce byla rozdělena do dvou vyučovacích hodin. Žáci byli rozděleni do původních skupin a animovali jednotlivé sekvence videoklipu na barevné papíry nebo na vytvořené pozadí pomocí plastické lepící hmoty, díky které je snadné pohybovat jednotlivými částmi sekvence. Hotové sekvence následně skenovali a ukládali digitální materiály do počítače. Ze všech pěti skupin byli vybráni žáci, kteří měli nejvíce zkušeností s animací v programu Windows Live Movie Maker. Tito žáci naskenované materiály postupně uložili do programu a vložili ústřední píseň.

Třetí lekce probíhala dobře, problém byl pouze na začátku se scannerem, který jsme museli nejprve nainstalovat. To práci lehce pozdrželo. Přes technické potíže byly na konci dvouhodinové lekce naskenovány všechny potřebné materiály.

1.5.4 Čtvrtá lekce – animace v programu Windows Live Movie Maker

Čtvrtá dvouhodinová lekce se věnovala animaci v programu Windows Live Movie Maker, časování animovaných sekvencí a dokončení animovaného videoklipu. Žáci pracovali na dvou počítačích a měli rozdělenou práci. Vzhledem k relativně malé délce písně Japonci v Jablonci byla tato časová dotace dostatečná.

1.5.4.1 Reflexe čtvrté lekce

Čtvrtá lekce byla věnována animaci v programu Windows Live Movie Maker. Na dvou počítačích pracovaly skupiny podle předchozího rozdělení. Žáci se rozhodli využít pro refrén písně stejnou animaci, což usnadnilo práci celé třídě. Na konci této lekce byl hotov již celý dvouminutový videoklip a byly nutné pouze lehké úpravy. Žáci měli již bohaté zkušenosti s animací v tomto programu, a proto učitel nemusel moc zasahovat do jejich práce. Každá skupina si zvolila jednoho nebo dva zástupce, kteří pracovali na počítači. Zbylí žáci přihlíželi práci a radili s časováním a vkládáním sekvencí do

programu. (Animované sekvence vytvořené žáky jsou zobrazeny viz obr. 66-70, Přílohy II)

Tato lekce probíhala bez větších problémů. Na konci hodiny byl vytvořen videoklip a bylo nutné poupravit pouze několik částí a správně načasovat určité sekvence. Třída pracovala bezproblémově a relativně rychle.

1.5.5 Pátá lekce – závěrečné titulky a promítání videoklipu

Pátá lekce byla věnována úplnému dokončení videoklipu, vložení úvodních a závěrečných titulků a promítání paralelním třídám základní školy.

1.5.5.1 Reflexe páté lekce

Pátá lekce výtvarné výchovy byla věnována vložení úvodních a závěrečných titulků a následnému promítání videoklipu paralelním třídám, které práci svých spolužáků kladně zhodnotili. Žáci nejprve svůj videoklip představili. Ostatní žáci byli z videoklipu nadšeni a po společné diskuzi o jeho tvorbě se rozhodli pro vlastní tvorbu videoklipu.

1.6 Třetí část projektu – Intro

Pro závěrečnou část projektu byla vedoucím učitelem vybrána k vytvoření hudebního videoklipu píseň „Intro“ skupiny The XX. Tuto píseň jsem vybrala záměrně kvůli absenci textu. Tato animace byla vytvořena pomocí digitálního fotoaparátu. Práce nebyla náročná na množství obrazových materiálů ani na čas. Videoklip byl vytvořen během čtyř vyučovacích hodin. Tato část projektu žáky zaujala především díky experimentálnímu nádechu a minimalistickému pojetí. Práce byla organizována celotřídně. K dispozici byl černý a bílý vlnitý papír, vata, fotoaparát a notebook. Vlnitý papír a vata byla vybrána samotným učitelem, jelikož záměrem použití těchto materiálů bylo vytvoření minimalistického videoklipu. Časová dotace k vytvoření videoklipu byla tvořena třemi vyučovacími hodinami, které byly uskutečněny v jeden den. Žáci se rozhodli pro využití černého papíru jako pozadí. Pozadí bylo umístěno před tabulí a připevněno plastickým lepidlem k zemi a ke stěně. Digitální fotoaparát žáci

nainstalovali tak, aby snímal scénu ze středu. Vzhledem k tomu, že nebyl k dispozici stativ, fotoaparát byl umístěn na dostatečně vysokou knihu a připevněn plastickou lepicí hmotou. Z bílého perforovaného papíru žáci vystřihnuli několik stromů. Do záběru fotoaparátu na scéně se však vešly pouze dva. Vatu žáci chtěli využít pro iluzi zasněžené krajiny. Jeden ze žáků navrhl, aby byly nafoceny drobné sněhové vločky z vaty, které postupně přibývají v minimalistické krajině scény. Žáci tedy vytvořili z vaty malé zaoblené i potrhané kousky. Jednotlivé sekvence animace byly nafoceny. Po nafocení zasněžené krajiny byly fotografie žáky převedeny do počítače a vloženy podle posloupnosti snímků do programu Windows Live Movie Maker. Časování jednotlivých sekvencí navrhla žákyně provést pomocí matematického příkladu. Písnička má 126 sekund a nafoceno bylo 61 snímků. Jeden snímek tedy vychází na cca dvě sekundy. Toto rozvržení snímky se však žákům nelíbila, proto navrhli přidat stejné snímky v opačném pořadí tak, že nejprve krajinu sních zasněží a poté odtaje. Celá třída s tímto postupem souhlasila a jednomu snímku odpovídala jedna sekunda. Po načasování videoklipu třída pod vedením učitele vložila úvodní a závěrečné titulky a videoklip byl hotov. (Animované sekvence vytvořené žáky jsou zobrazeny viz obr. 71-73, Přílohy II)

1.6.1 Reflexe

Tvorba posledního videoklipu probíhala podle mých představ. Žáci byli svázáni pouze množstvím materiálu k použití, což však vedlo k nepřekombinovanému minimalistickému výsledku. Vzhledem k tomu, že žáci pracovali všichni společně, jako třída, velmi se projevovalo sebeprosazování a umění kompromisu. Se třídou jsem byla velmi spokojena a výsledek tvorby žáků mluví sám za sebe. Žáci byli motivováni prací s digitálním fotoaparátem a také volnou atmosférou ve třídě. Po vytvoření videoklipu byla práce představena paralelní třídě prvního stupně. Prací se žáky jsem tentokrát byla opravdu nadšená.

Závěr

Cílem této diplomové práce bylo představení animovaného filmu jako specifického způsobu intermediálního vyjádření v kontextu minulého a současného umění, nastínění historie, východisek a forem animovanému filmu směřující k aktuálním podobám animovaného videoklipu. Práce se také věnuje analýze prostoru pro tvorbu animovaného videoklipu v rámci intermediálních a experimentálních aktivit ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy v souvislostech se současnými proudy v tomto oboru.

Pro téma mé diplomové práce jsem zvolila funkční propojení s předmětem výtvarné výchovy, jelikož právě použití animovaného videoklipu je jedním z vhodných kandidátů k vytvoření úspěšného intermediálního artefaktu.

Jelikož jedním z hlavních cílů této práce je nastínění historie forem animovaného filmu, věnovala jsem se v teoretické části ucelenému přehledu vzniku a vývojovým stádiím tohoto žánru. Tato část práce je také zaměřena na vývoj animovaného filmu v tehdejší Československu, zejména na nejvýznamnější české tvůrce a jejich zásadní celoživotní díla. Další úsek popisuje produkci animovaného filmu a tradiční i moderní animační techniky, které jsou hojně používány pro tvorbu animovaných filmů a které jsou vhodné pro školní použití. Závěr teoretické části pojednává o animovaném videoklipu. Jedna z kapitol se detailně věnuje několika režisérům animovaných videoklipů, kteří byli vybráni podle mého osobního názoru, vzhledem k originalitě jejich tvorby a široké škále interpretů, kteří se na tyto osobnosti obrátili. Následující kapitola se zabývá postavením animovaného videoklipu ve výtvarné výchově vzhledem k současným trendům a pohledem na elektronická média, která jsou při tvorbě animovaného videoklipu používána.

Praktická část diplomové práce byla zaměřena na seznámení žáků konkrétní třídy základní školy s tématem animovaných filmů a videoklipů a na následné vytvoření tří animovaných videoklipů. Inspirací a motivací pro žáky bylo především shlédnutí několika animovaných videoklipů z výtvarného projektu Marie Procházkové „Děti kreslí písničky“ a také možnost výběru písní k videoklipům.

Samotná tvorba animovaných videoklipů byla velmi náročná především časově. Pro jejich realizaci jsem zvolila plošnou a prostorovou sekvenční animaci. Výsledné animované videoklipy jsou dle mého názoru zdařilé a celý projekt hodnotím jako úspěšný, především kvůli výborné zpětné reflexi okolních tříd, které se po shlédnutí vytvořených videoklipů rozhodli k vlastní tvorbě videoklipu.

Tato diplomová práce je vhodná pro praktické využití pedagogů na základní škole, jelikož zahrnuje stručný nástin činností a technické instrukce k vytvoření animovaného filmu v rámci výtvarné výchovy.

Téma animace je možné v předmětu výtvarné výchovy aplikovat na velké množství tvořivých akcí. Animovaný videoklip tohoto druhu je pouze jedním možným způsobem intermediální tvorby. Učitelé výtvarné výchovy by měli dále tento žánr rozvíjet a se svými žáky využívat všechna dostupná elektronická multimédia. Po mé zkušenosti s tímto projektem musím konstatovat, že žáci prvního stupně základní školy jsou vynikající cílovou skupinou pro zapojení animace do výtvarné výchovy. Zejména díky své motivovanosti a nadšení pro práci s multimédii.

Vypracování této diplomové práce pro mne bylo obohacující, za což vděčím i žákům, kteří práci brali velmi zodpovědně a se zaujetím. Na základě procesu tvůrčí činnosti a vynikajícímu výsledku praktické části bych tímto ráda motivovala své kolegy k zapojení různých druhů animace do hodin výtvarné výchovy.

Seznam použitých zdrojů

Monografické zdroje

- 1) BARRIER, M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Berkley, Los Angeles, California: University of California Press, 2007. ISBN: 978-0-520-24117-6.
- 2) BENDAZZI, G. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1999. ISBN: 0-253-20937-4.
- 3) BROWNE, C., GORILLAZ. *Gorillaz, Rise of the Ogre*. New York: Riverhead Books, 2006. ISBN: 1-59448-931-9.
- 4) *Český animovaný film I 1920-1945*. Praha: NFA, 2012. ISBN 978-80-7004-148-2.
- 5) DUTKA, E. *Animovaný film*. Praha: AMU, 2002. ISBN: 80-85883-94-5.
- 6) DUTKA, E. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN: 80-7331-012-0.
- 7) DUTKA, E. *Scénaristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace*. Praha: AMU, 2006. ISBN: 80-7331-069-4.
- 8) GABLER, N. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. New York: Random House, Inc., 2006. ISBN: 978-0-679-75747-4.
- 9) GARDNER, H. *Intelligence Reframed: Multiple Inteligences for the 21st Century*. New York: Basic Books, 1999. ISBN: 0-465-02611-7.
- 10) HOSMAN, Z. *Didaktický skicář*. České Budějovice: JČU, 2007. ISBN: 978-80-7394-001-0
- 11) HUNKAŘOVÁ, T. *Večerníček jako dramaturgické specifikum v televizní tvorbě pro děti a mládež*. Brno 2010. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce Mgr. Marika Kupková.
- 12) JANČA, J. *Animace ilustrace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. ISBN: 978-80-904515-3-7.
- 13) KARASOVÁ, J. *Tvůrci animovaného filmu, kdo je kdo v animovaném filmu*. Praha: Filmový ústav, 1965. ISBN: neuvedeno.

- 14) KOŠULIČOVÁ, I. Vznik digitálního filmu. Od pre-kinematografických technik ke speciálním efektům. In: PTÁČKOVÁ, B. *Žánr ve filmu*. Praha: NFA, 2004. ISBN: 80-7004-116-1.
- 15) KUBÍČEK, J. *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN: 80-7331-019-8.
- 16) MALÍK, V. *Vývoj animačních technologií od „Cesty do pravěku“ po „Jurský park“*. VŠMU, Bratislava: VŠMU, 2008. ISBN: 978-80-85182-96-5.
- 17) PLAS, J. *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN: 978-80-7238-884-4.
- 18) POTŮČKOVÁ, A., DUTKA, E. *Krátký film dětem*. Praha: České muzeum výtvarných umění v Praze, 1997. ISBN: 80-7056-072-X.
- 19) SCHODT, F. L. *Manga! Manga!:The World of Japanese Comics*. London: Kodansha International Ltd., 1996. ISBN: 0-87011-752-1.
- 20) STEINOCEROVÁ, L. *Videoklip jako fenomén MTV: umění či komerce?*, Brno, 2011, Bakalářská diplomová práce, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy Teorie interaktivních médií, vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.
- 21) SUCHÁNEK, V. *A vdechl duši živou...Úvod do duchovních souvislostí animovaného a trikového filmu. Pohled na toto filmové odvětví z hlediska křesťanské spirituality*. Olomouc: Burget, 2004. ISBN: 80-902798-6-4
- 22) ŠKALOUDOVÁ, B., KITZBERGEROVÁ, L. Mediální výchova a výtvarná výchova- prostor pro setkávání různých přístupů a kontextů médií. In: ŠKALOUDOVÁ, B., CHOCHOLOVÁ, L. ŠTŮLOVÁ, L. (ed.). *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha: Národní galerie v Praze, 2008. ISBN: 978-80-7035-378-3.
- 23) ŠTĚPÁNKOVÁ, K. Přínosy, ztráty a rizika nových médií ve výtvarné výchově. In: MYSLIVEČKOVÁ HANA, MALIŠOVÁ VERONIKA (ed.). *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN: 978-80-244-3222-9.
- 24) TAYLOR, R. *The Encyclopedia of Animation Techniques: A Comprehensive Step-By-Step Directory of Techniques, with an Inspirational Gallery of Finished Works*. New Jersey: Chartwell books, 2003. ISBN: 0-7858-1805-7.

- 25) VANČÁT, J. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN: 80-7184-975-8.
- 26) VERNER, P. *Mediální výchova: průřezové téma*. Praha: ALBRA s.r.o., 2007. ISBN: 978-80-7361-042-5.
- 27) VONDRÁK, M. *Koncepce výtvarné výchovy a jejich souvislosti s vývojem výtvarného umění 20. století*. 2.část. České Budějovice: JČU, 1996. ISBN: 80-7040-164-8. s.
- 28) ZIKMUNDOVÁ, V. Nová média a jejich principy v kontextu transformace výukového prostředí předmětu výtvarná výchova. In: ZIKMUNDOVÁ VLADIMÍRA (ed.). *Rámcové vzdělávací programy a výtvarná výchova: symposim České sekce INSEA 16.-18.4 2004*. Plzeň: ZČU, 2004. ISBN: 80-7043-504-6.
- 29) *30 let československé animované tvorby*. „b.m.“: „b.n.“, 1975. ISBN: neuvedeno.

Seriálové zdroje

- 1) OMAR, A. M.; ISHAK, S. A. Understanding Cluture Through Animation: From the World to Malaysia, *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 2011, roč. 13, č. 2, s. 3
- 2) STRUSKOVÁ, E. Iréna a Karel Dodal. Průkopníci českého animovaného filmu. *Iluminace*, 2006, roč. 18, č. 3. s. 99-146.
- 3) VRŠKOVÁ, O. Mezi uměním a biologií, *Výtvarná výchova*, 2006, roč. 46, č. 2, s. 18

Internetové zdroje

- 1) Albatros: Krtek a kalhotky 1961. [online]. 2011 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW:<<http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=691848>>.

- 2) Alexejev Alexandrovič, Noc na Lysé hoře 1933. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.anifilm>>.
- 3) Alfred Eisenstaedt: Time and Life Pictures. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Walt Disney. Dostupné z WWW: <<http://www.guardian.co.uk/music/2012/apr/24/english-national-opera-new-season-walt-disney/>>.
- 4) Andreas Praefcke: Laterna magica Schlossmuseum Aulendorf. [online]. 2006 [cit. 2013-04-15]. Laterna magica. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Laterna_magica_Aulendorf.jpg>.
- 5) Bára Dlouhá, Tarbíci a marabu 2009. [online]. 2013 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW:<<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10177025246-tarbici/209552116000001-tarbici-a-marabu/>>.
- 6) Bratři v triku, Plass Jiří, [online]. 2012 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.czechanimation.cz/texts/bratri-triku/>>.
- 7) Břetislav Pojar, Pojdte, pane, budeme si hrát 1965. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz/specialy/kv2007/kapitola2.html/>>.
- 8) CNAM: Le praxinoscope a projection. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Nouveau praxinoscope a projection de M. Reynaud. Dostupné z WWW: <<http://cnum.cnam.fr/CGI/fpage.cgi?4KY28.19/361/100/432/0/0>>.
- 9) Današnji Dan: Bratři Lumierové. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Braca Lumiere 1895 patentirali svoj kinematograf. Dostupné z WWW: <<http://dalje.com/hr-svijet/braca-lumiere-1895-patentirali-svoj-kinematograf/233677>>.
- 10) Eduard Hofman: Stvoření světa 1957. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.ceskatelevize.cz/porady/16366-stvoreni-sveta/29238360990/>>.
- 11) Émile Cohl: Fantoche dans un duel a l'épée [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW:< <http://duclock.blogspot.cz/2011/12/lempire-contre-attaque.html>>.
- 12) Étienne Jules Marey, Plate 99. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < http://skolska28.cz/page.php?set_lang=en&event=516>.

- 13) Gene Deitch, Hloupá žába 1971. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.pohadkar.cz/pohadka/hloupa-zaba-pohadka/>>.
- 14) Gorillaz. [online]. 2010 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.amazon.com/Gorillaz/dp/B00005LMBK/>>.
- 15) Hausenblasová Kateřina, Animace s dětmi-proč? [online]. 2012 [cit. 2013-03-28]. Dostupné z WWW: < <http://animace.blogy.rvp.cz/2011/05/01/animace-s-detmi-proc/>>.
- 16) James Cameron, Avatar 2009. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://lukebeech.wordpress.com/motion-capture/>>.
- 17) James Stuart Blackton: Humorous Phases of Funny Faces. [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://wolffman.blogspot.cz/2010/08/felix-in-hollywood-1923.html>>.
- 18) Jamie Caliri [online]. 2012 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.jamiecaliri.com/>>.
- 19) Jiří Bdrečka: Špatně namalovaná slepice 1963. [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://www.kratkyfilm.com/catalogue/html/273.htm>>.
- 20) Jiří Trnka. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < http://www.mzv.cz/copenhagen/cz/novinky/x2012/unesco_pripomina_vyroci_narozeni_jiriho.html>.
- 21) Jiří Trnka, Kybernetická babička 1962. [online]. 2013 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <http://www.mzv.cz/copenhagen/cz/novinky/x2012/promitani_pasma_kratkych_filmu_jiriho.html>.
- 22) Jiří Trnka, Staré pověsti české 1952. [online]. 2013 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.ceskatelevize.cz/porady/16372-stare-povesti-ceske/29538365630/>>.
- 23) Jiří Trnka, Špalíček 1947. [online]. 2013 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.artbohemia.cz/15065-spalicek-2>>.
- 24) John Ayrton, The Bird in a Cage 1824. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.aranpa.com/thaumatrope.htm>>.

- 25) Karel Zeman: Cesta do pravěku 1955 [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/v-sobotu-se-otevira-muzeum-karla-zemana_248036.html>.
- 26) Karel Zeman: Inspirace 1949. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://paris.czechcentres.cz/cs/program/detail-akce/karel-zeman-kral-lavra-a-jine-animovane-filmy/>>.
- 27) Karel Zeman: Pan Prokouk 1949 [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.zlinfest.cz/en/film/detail?id=2641>>.
- 28) Ladislaw Starewicz: The Cameraman's Place 1911 [online]. 2006 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.mdk.org.pl/assets/starewicz1.jpg>>.
- 29) Len Lye, A Colour Box 1935. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.aqnb.com/event/watch-me-move-barbican-london/>>.
- 30) Louis Poyet: Théâtre Optique. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. The "Theatre Optique" and its inventor Emile Reynaud (1844-1918) with a scene from "Pauvre Pierro". Dostupné z WWW: <<http://www.reprotableaux.com/a/poyet/thetheatreoptiqueanditsin.html>>.
- 31) Maria Procházková, Slavíci z Madridu 2008. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz:8001/porady/10169262842-deti-kresli-pisnicku/208552110590001-slavici-z-madridu/>>.
- 32) Max Fleischer: Betty Boop 1932 [online]. 2011 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://rufiojones.wordpress.com/2011/03/17/cartoon-black-history-betty-boop/>>.
- 33) Metodický portál RVP: Metodický portál [online]. 2012 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/>>.
- 34) Michel Gondry [online]. 2012 [cit. 2013-03-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.director-file.com/gondry/>>.
- 35) Michel Gondry. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-01/ff_gondry?currentPage=all />.

- 36) Michel Gondry, Björk, Human Behaviour 1993. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Human_Behaviour_Video.png>.
- 37) Michel Gondry, The White Stripes, The Hardest Button to Button 2002. [online]. 2010 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://zoenewmana2media.wordpress.com/>>.
- 38) Mistři českého animovaného filmu: Od písničky ke klipu [online]. 2012 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10088573498-mistri-ceskeho-animovaneho-filmu-iii/206382532300030/>>.
- 39) Monkmus [online]. 2012 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.monkmus.com/>>.
- 40) Nejstarší jeskynní malby světa by mohly být dílem neandrtálců, [online]. 2012 [cit. 2013-03-02]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/181978-nejstarsi-jeskynni-malby-sveta-by-mohly-byt-dilem-neandrtalcu/>>.
- 41) Págin de Percha: Pintaron los neandertales Altamira. [online]. 14.6. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://terraeantiquae.com/profiles/blogs/pintaron-los-neandertales-altamira#.UU11CxyGaU>>.
- 42) Pat Sullivan: Felix the Cat 1924 [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://outbackcooking.blogspot.cz/2011/04/felix-cat-is-aussie.html>>.
- 43) PIXAR, Toy story 1995. [online]. 2009 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://collider.com/disney-pixar-comic-con-animation-panel-part-1-matt-report-on-toy-story-3d-toy-story-2-3d-and-toy-story-3/>>.
- 44) PRUT: Průřezová témata [online]. 2012 [cit. 2013-03-14]. Dostupné z WWW: <<http://www.prurezovatemata.cz>>.
- 45) Richard Linklater, A Scanner Darkly 2006. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://mohammedawath.blogspot.cz/2011/12/digbeth-research-rotoscoping.html>>.
- 46) Tomáš Luňák, Martin Duda, Polytea 2002. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://vimeo.com/29380922/>>.

- 47) Václav Bedřich: Maxipes Fík 1975 [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.anifilm.cz/old/program-sobota>>.
- 48) Václav Bedřich: Štaflík a Špagetka 1971. [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://sarah05.blog.cz/1001/staflik-a-spagetka>>.
- 49) Walt Disney: [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.tumblr.com/tagged/mickey%20vintage>>.
- 50) Walt Disney: Alice in Cartoonland. [online]. 2008 [cit. 2013-04-15]. Lunch with Disney's Alice. Dostupné z WWW: < <http://www.cartoonbrew.com/disney/lunch-with-disneys-alice-5717.html> />.
- 51) Walt Disney: Laugh-O-Grams. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <http://disney.wikia.com/wiki/List_of_Laugh-Ogram_characters?file=Temp.jpg />.
- 52) Walt Disney: Steamboat Willie 1928 [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < http://disney.wikia.com/wiki/Steamboat_Willie >.
- 53) Winsor McCay: Gertie the Dinosaur 1914 [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW:<http://www.qagoma.qld.gov.au/cinematheque/past_programs/2009/the_met/the_met_for_kids,_animation_lounge >.
- 54) Winsor McCay: Little Nemo. [online]. 2013 [cit. 2013-04-15]. Little Nemo - The Complete Comic Strips (1913 - 1914) by Winsor McCay. Dostupné z WWW: <<http://en.youscribe.com/catalogue/cartoon-strips/cartoons-mangas/little-nemo-the-complete-comic-strips-1913-1914-by-winsor-mccay-1994833>>.
- 55) Zdeňka Kuchyňová: Hermína Týrlová [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.radio.cz/cz/rubrika/Kalendarium/kalendarium-2010-12-11>>.
- 56) Zdeněk Miler: Bratři v triku 1945 [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.czechanimation.cz/jiri-plass-zprava-bratrech-triku/bratri-v-triku/>>.
- 57) Zdeněk Miler, Horníková růže 1974. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.anifilm.cz/cs/program/nesoutezni-program/profil/>>.

Přílohy

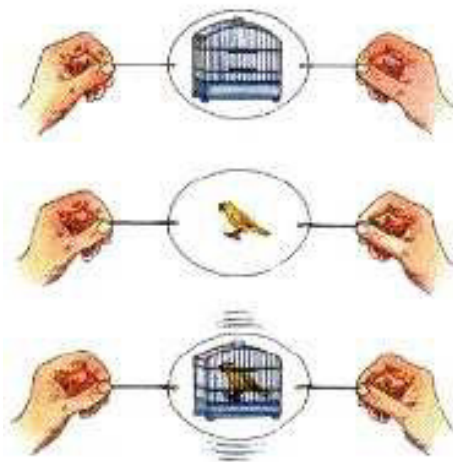
I. Obrazové přílohy se vztahem k teoretické části

Obr. č. 1: Jeskyně Altamira, Španělsko



Zdroj: Página de Percha: Pintaron los neandertales Altamira. [online]. 14.6. 2012 [cit. 2013-04-15]. Pintaron los neandertales Altamira. Dostupné z WWW: <<http://terraeantiquae.com/profiles/blogs/pintaron-los-neandertales-altamira#.UU11CxyGaU> >

Obr. č. 2: Thaumatrope



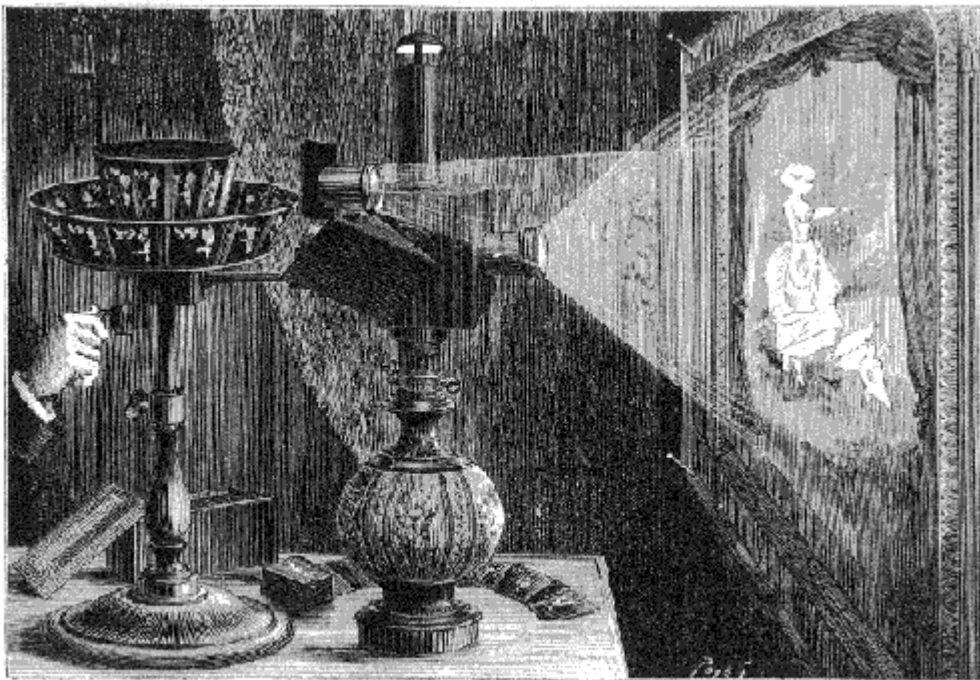
Zdroj: John Ayrton, The Bird in a Cage 1824. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.aranpa.com/thaumatrope.htm>>

Obr. č. 3: Laterna magica



Zdroj: Andreas Praefcke: Laterna magica Schlossmuseum Aulendorf. [online]. 2006 [cit. 2013-04-15]. Laterna magica. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Laterna_magica_Aulendorf.jpg>

Obr. č. 4: Praxinoskop



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Zdroj: CNAM: Le praxinoscope a projection. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Nouveau praxinoscope a projection de M. Reynaud. Dostupné z WWW: <<http://cnum.cnam.fr/CGI/fpage.cgi?4KY28.19/361/100/432/0/0>>

Obr. č. 5: Théâtre Optique



Zdroj: Louis Poyet: Théâtre Optique. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. The "Theatre Optique" and its inventor Emile Reynaud (1844-1918) with a scene from "Pauvre Pierre". Dostupné z WWW: <<http://www.repro-tableaux.com/a/poyet/thetheatreoptiqueanditsin.html>>

Obr. č. 6: Bratři Lumierové



Zdroj: Današnji Dan: Bratři Lumierové. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Braca Lumiere 1895 patentirali svoj kinematograf. Dostupné z WWW: <<http://dalje.com/hr-svijet/braca-lumiere-1895-patentirali-svoj-kinematograf/233677>>

Obr. č. 7: Humorné fáze směšných tváří



Zdroj: James Stuart Blackton: Humorous Phases of Funny Faces. [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://woolfman.blogspot.cz/2010/08/felix-in-hollywood-1923.html>>

Obr. č. 8: Comic strip „Malý Nemo“



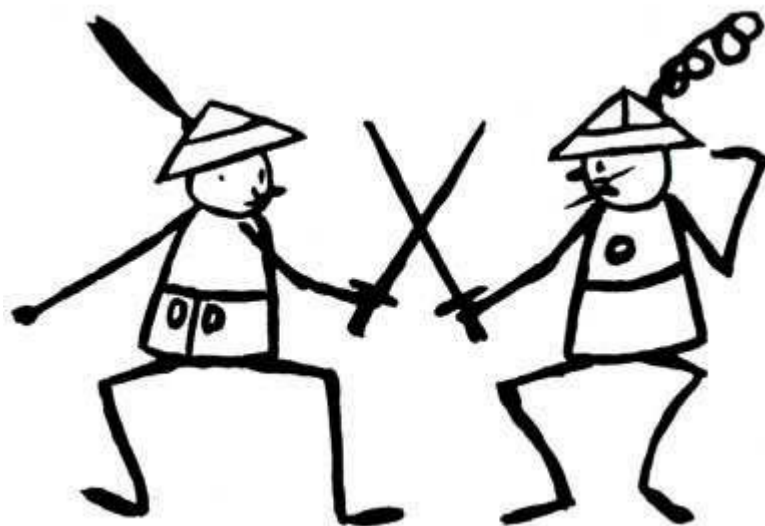
Zdroj: Winsor McCay: Little Nemo. [online]. 2013 [cit. 2013-04-15]. Little Nemo - The Complete Comic Strips (1913 - 1914) by Winsor McCay. Dostupné z WWW: <<http://en.youscribe.com/catalogue/cartoon-strips/cartoons-mangas/little-nemo-the-complete-comic-strips-1913-1914-by-winsor-mccay-1994833>>

Obr. č. 9: Gertička



Zdroj: Winsor McCay: Gertie the Dinosaur 1914 [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW:<http://www.qagoma.qld.gov.au/cinematheque/past_programs/2009/the_met/the_met_for_kids_animation_lounge>

Obr. č. 10: El Fantoche



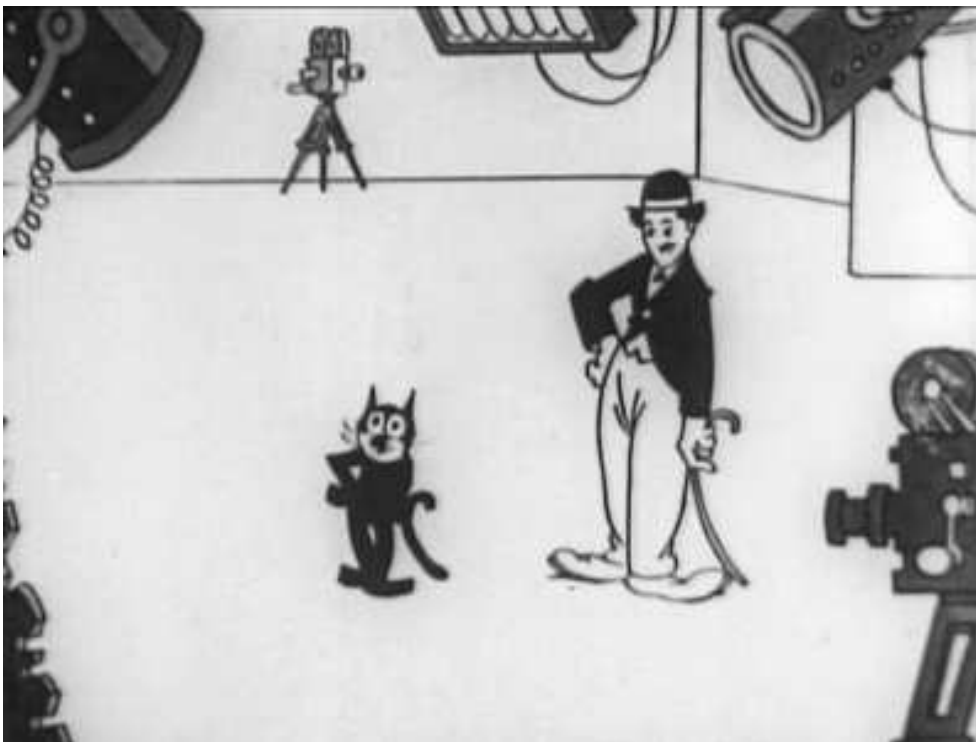
Zdroj: Émile Cohl: Fantoche dans un duel a l'épée [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW:< <http://duclock.blogspot.cz/2011/12/lempire-contre-attaque.html>>

Obr. č. 11: Ladislaw Starewicz



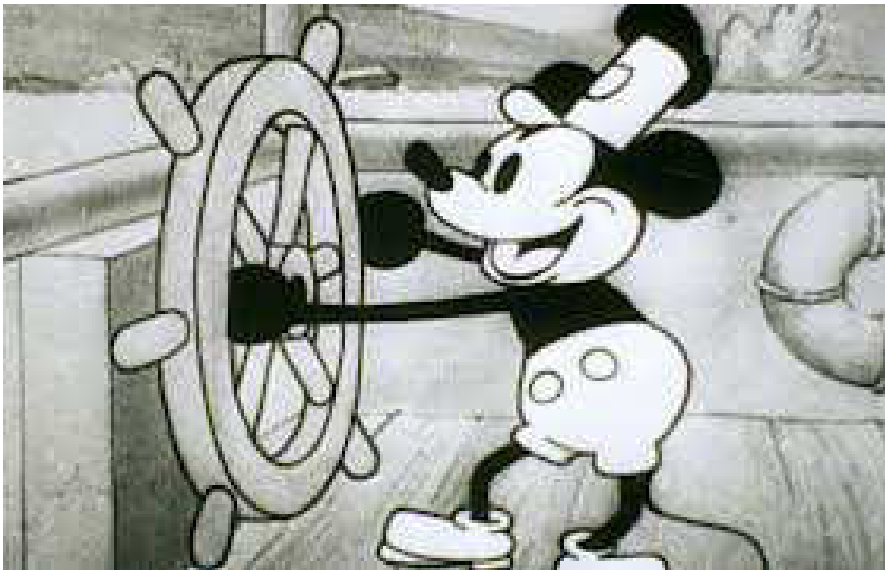
Zdroj: Ladislaw Starewicz: The Cameraman's Place 1911 [online]. 2006 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.mdk.org.pl/assets/starewicz1.jpg> >

Obr. č. 12: Původní postava Felix the Cat, Pat Sullivan,



Zdroj: Pat Sullivan: Felix the Cat 1924 [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://outbackcooking.blogspot.cz/2011/04/felix-cat-is-aussie.html> >

Obr. č. 13: Steamboat Willie



Zdroj: Walt Disney: Steamboat Willie 1928 [online]. [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < http://disney.wikia.com/wiki/Steamboat_Willie >

Obr. č. 14: Betty Boop



Zdroj: Max Fleischer: Betty Boop 1932 [online]. 2011 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://rufiojones.wordpress.com/2011/03/17/cartoon-black-history-betty-boop/> >

Obr. č. 15: Walt Disney



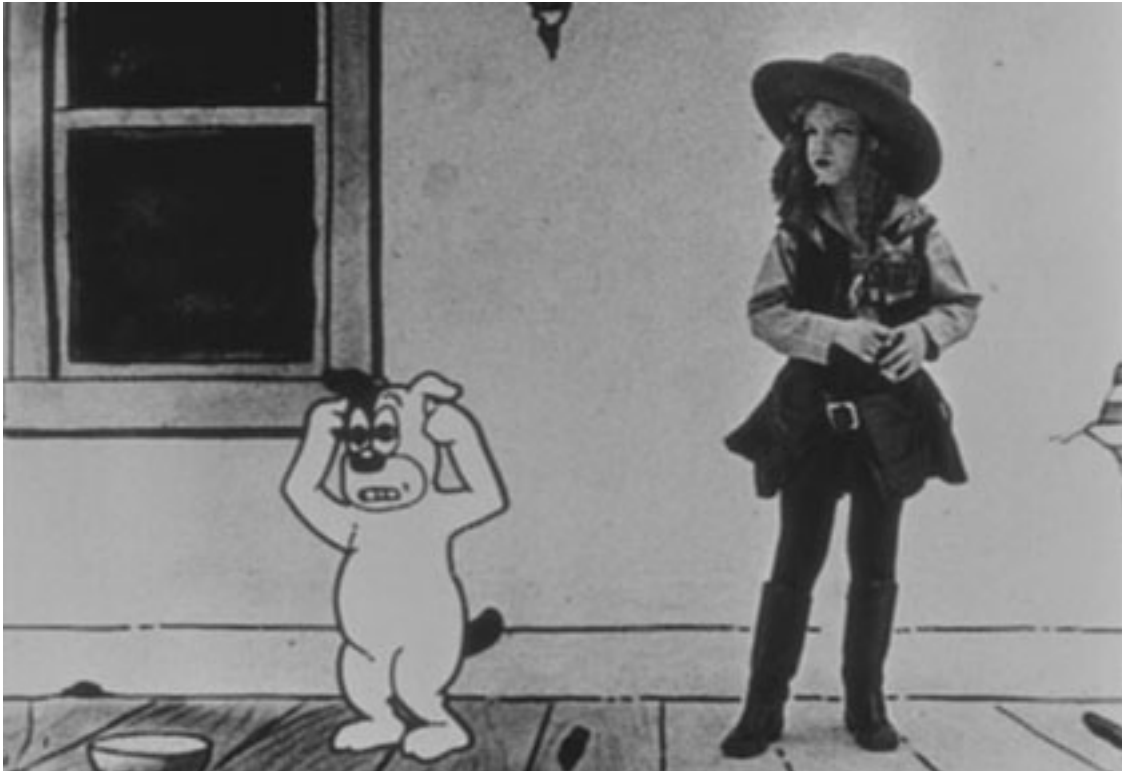
Zdroj: Alfred Eisenstaedt: Time and Life Pictures. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Walt Disney. Dostupné z WWW: <<http://www.guardian.co.uk/music/2012/apr/24/english-national-opera-new-season-walt-disney/>>

Obr. č. 16: Laugh-o-Gram



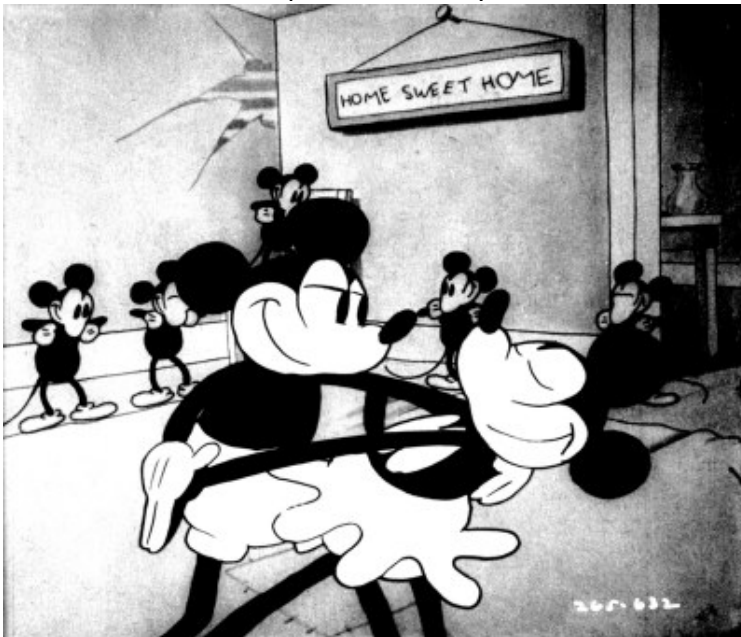
Zdroj: Walt Disney: Laugh-O-Grams. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW:<http://disney.wikia.com/wiki/List_of_Laugh-O-gram_characters?file=Temp.jpg />

Obr. č. 17: Alice in Cartoonland



Zdroj: Walt Disney: Alice in Cartoonland. [online]. 2008 [cit. 2013-04-15]. Lunch with Disney's Alice. Dostupné z WWW: < <http://www.cartoonbrew.com/disney/lunch-with-disneys-alice-5717.html> />

Obr. č. 18: Inovovaná postava Mickey Mouse a Minnie



Zdroj: Walt Disney: [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.tumblr.com/tagged/mickey%20vintage> >

Obr. č. 19: Hermína Týrlová animuje Ferdu mravence



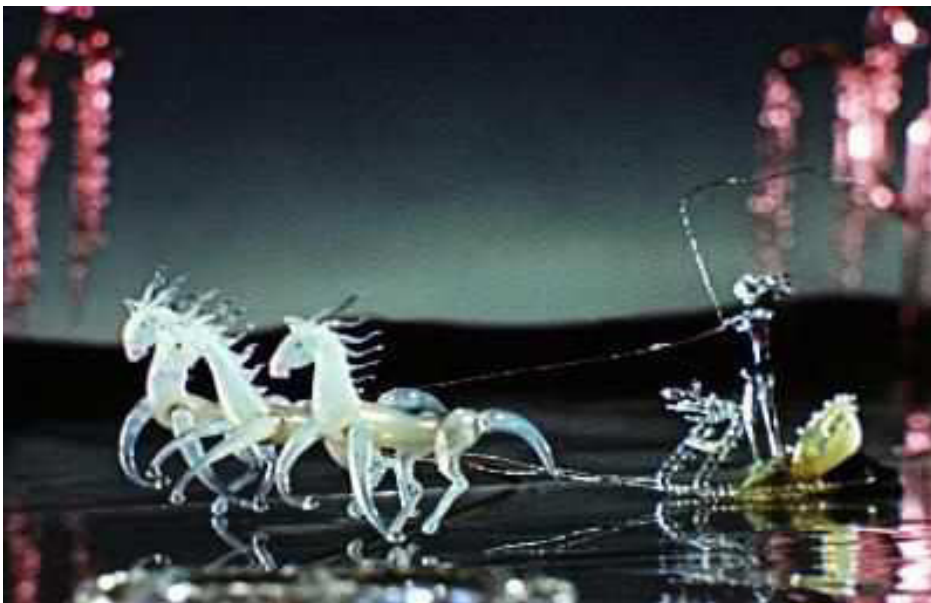
Zdroj: Zdeňka Kuchyňová: Hermína Týrlová [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.radio.cz/cz/rubrika/Kalendarium/kalendarium-2010-12-11> >

Obr. č. 20: Pan Prokoupk



Zdroj: Karel Zeman: Pan Prokoupk 1949 [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.zlifest.cz/en/film/detail?id=2641> >

Obr. č. 21: Inspirace



Zdroj: Karel Zeman: Inspirace 1949. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://paris.czechcentres.cz/cs/program/detail-akce/karel-zeman-kral-lavra-a-jine-animovane-filmy/> >

Obr. č. 22: Natáčení filmu Cesta do pravěku



Zdroj: Karel Zeman: Cesta do pravěku 1955 [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/v-sobotu-se-otevira-muzeum-karla-zemana_248036.html >

Obr. č. 23: Logo studia Bratři v triku



Zdroj: Zdeněk Miler: Bratři v triku 1945 [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.czechanimation.cz/jiri-plas-zprava-bratrech-triku/bratri-v-triku/> >

Obr. č. 24: Stvoření světa



Zdroj: Eduard Hofman: Stvoření světa 1957. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.ceskatelevize.cz/porady/16366-stvoreni-sveta/29238360990/> >

Obr. č. 25: Krtek a kalhotky



Zdroj: Albatros: Krtek a kalhotky 1961. [online]. 2011 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=691848>>

Obr. č. 26: Štaflík a Špagetka



Zdroj: Václav Bedřich: Štaflík a Špagetka 1971. [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://sarah05.blog.cz/1001/staflik-a-spagetka>>

Obr. č. 27: Maxipes Fík



Zdroj: Václav Bedřich: Maxipes Fík 1975 [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.anifilm.cz/old/program-sobota> >

Obr. č. 28: Špatně namalovaná slepice



Zdroj: Jiří Bdrečka: Špatně namalovaná slepice 1963. [online]. 2010 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: < <http://www.kratkyfilm.com/catalogue/html/273.htm> >

Obr. č. 29: Jiří Trnka



Zdroj: Jiří Trnka. [online]. 2012 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <http://www.mzv.cz/copenhagen/cz/novinky/x2012/unesco_pripomina_vyroci_narozeni_jiriho.html>

Obr. č. 30: Špalíček



Zdroj: Jiří Trnka, Špalíček 1947. [online]. 2013 [cit. 2013-04-15]. Dostupné z WWW: <<http://www.artbohemia.cz/15065-spalicek-2>>

Obr. č. 31: Staré pověsti české



Zdroj: Jiří Trnka, Staré pověsti české 1952. [online]. 2013 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW:
< <http://www.ceskatelevize.cz/porady/16372-stare-povesti-ceske/29538365630/> >

Obr. č. 32: Kybernetická babička



Zdroj: Jiří Trnka, Kybernetická babička 1962. [online]. 2013 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW:<http://www.mzv.cz/copenhagen/cz/novinky/x2012/promitani_pasma_kratky_ch_filmu_jiriho.html>

Obr. č. 33: Toy story



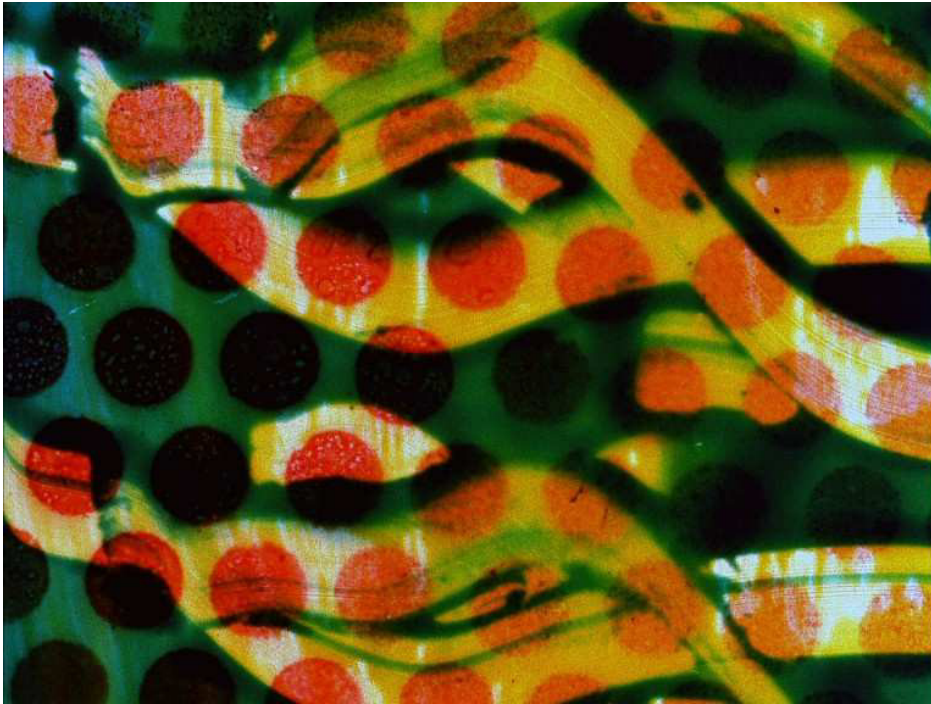
Zdroj: PIXAR, Toy story 1995. [online]. 2009 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://collider.com/disney-pixar-comic-con-animation-panel-part-1-matt-report-on-toy-story-3d-toy-story-2-3d-and-toy-story-3/>>

Obr. č. 34: Noc na Lysé hoře



Zdroj: Alexejev Alexandrovič, Noc na Lysé hoře 1933. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.anifilm.cz/old/program-sobota/>>

Obr. č. 35: A Colour Box



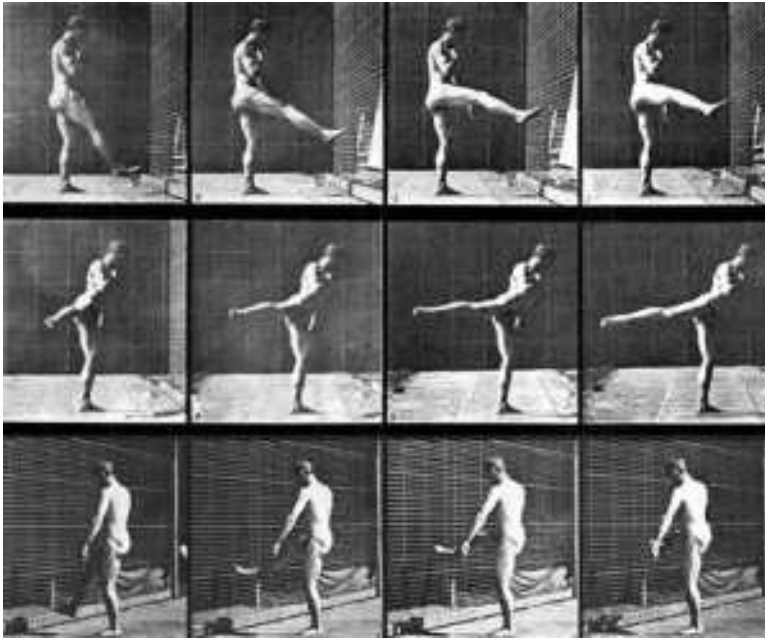
Zdroj: Len Lye, A Colour Box 1935. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.aqnb.com/event/watch-me-move-barbican-london/> >

Obr. č. 36: Pojdte, pane, budeme si hrát



Zdroj: Břetislav Pojar, Pojdte, pane, budeme si hrát 1965. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/kv2007/kapitola2.html/> >

Obr. č. 37: Ukázka pixilace



Zdroj: Étienne Jules Marey, Plate 99. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < http://skolska28.cz/page.php?set_lang=en&event=516 >

Obr. č. 38: Ukázka rotoscopingu



Zdroj: Richard Linklater, A Scanner Darkly 2006. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://mohammedawath.blogspot.cz/2011/12/digbeth-research-rotoscoping.html> >

Obr. č. 39: Technologie Mocap



Zdroj: James Cameron, Avatar 2009. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://lukebeech.wordpress.com/motion-capture/> >

Obr. č. 40: Hloupá žába



Zdroj: Gene Deitch, Hloupá žába 1971. [online]. 2011 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.pohadkar.cz/pohadka/hloupa-zaba-pohadka/> >

Obr. č. 41: Horníkova růže



Zdroj: Zdeněk Miler, Horníkova růže 1974. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < <http://www.anifilm.cz/cs/program/nesoutezni-program/profil/> >

Obr. č. 42: Michel Gondry



Zdroj: Michel Gondry. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: < http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-01/ff_gondry?currentPage=all />

Obr. č. 43: Human Behaviour



Zdroj: Michel Gondry, Björk, Human Behaviour 1993. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Human_Behaviour_Video.png>

Obr. č. 44: The Hardest Button to Button



Zdroj: Michel Gondry, The White Stripes, The Hardest Button to Button 2002. [online]. 2010 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://zoenewmana2media.wordpress.com/>>

Obr. č. 45: Gorillaz



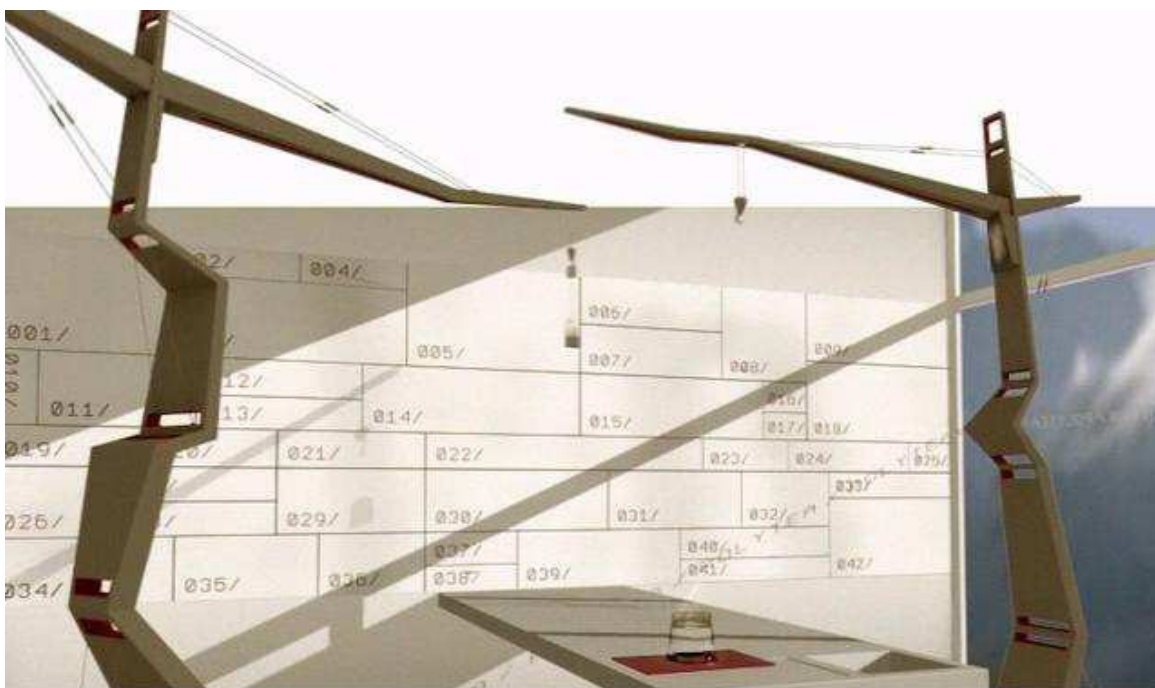
Zdroj: Gorillaz. [online]. 2010 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW:
<<http://www.amazon.com/Gorillaz/dp/B00005LMBK/>>

Obr. č. 46: Tarbíci a marabu



Zdroj: Bára Dlouhá, Tarbíci a marabu 2009. [online]. 2013 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10177025246-tar bici/209552116000001-tar bici-a-marabu/>>

Obr. č. 47: Polytea



Zdroj: Tomáš Luňák, Martin Duda, Polytea 2002. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16]. Dostupné z WWW: <<http://vimeo.com/29380922/>>

Obr. č. 48: Děti kreslí písničky



Zdroj: Maria Procházková, Slavící z Madridu 2008. [online]. 2012 [cit. 2013-04-16].
Dostupné z WWW: <<http://www.ceskatelevize.cz:8001/porady/10169262842-deti-kresli-pisnicky/208552110590001-slavici-z-madridu/>>

II. Obrazová příloha se vztahem k praktické části

Obr. č. 49: Technické zázemí třídy



Obr. č. 50: Žáci při skupinové diskuzi



Obr. č. 51: Skupinová tvorba obrazového scénáře



Obr. č. 52: Tvorba obrazových materiálů



Obr. č. 53: Tvorba obrazových materiálů



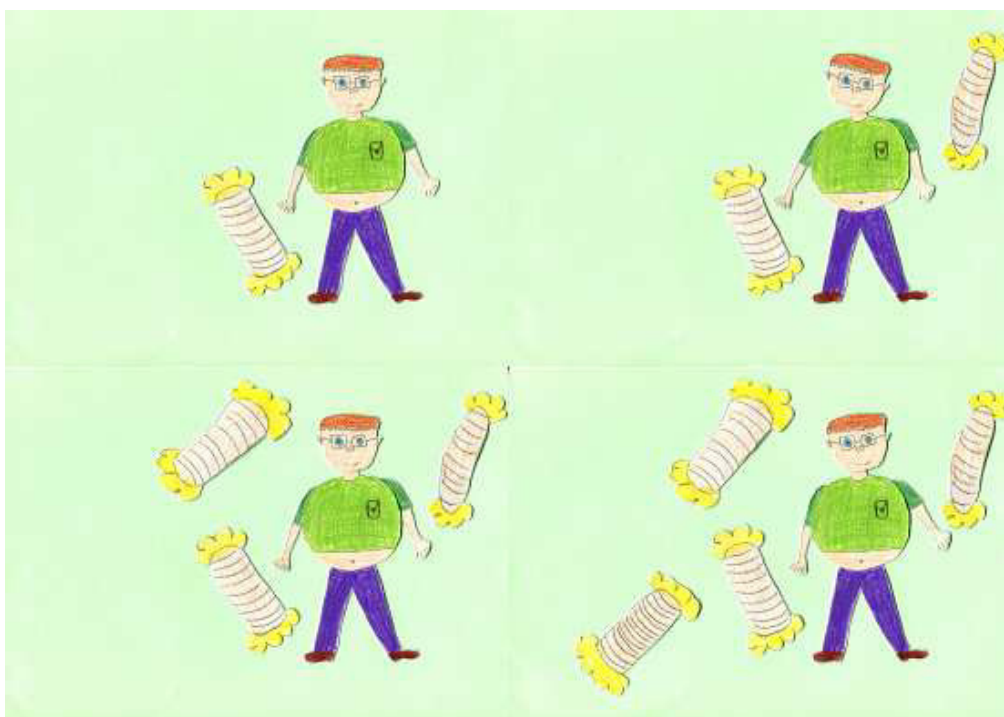
Obr. č. 54: Příprava materiálů ke kompletaci



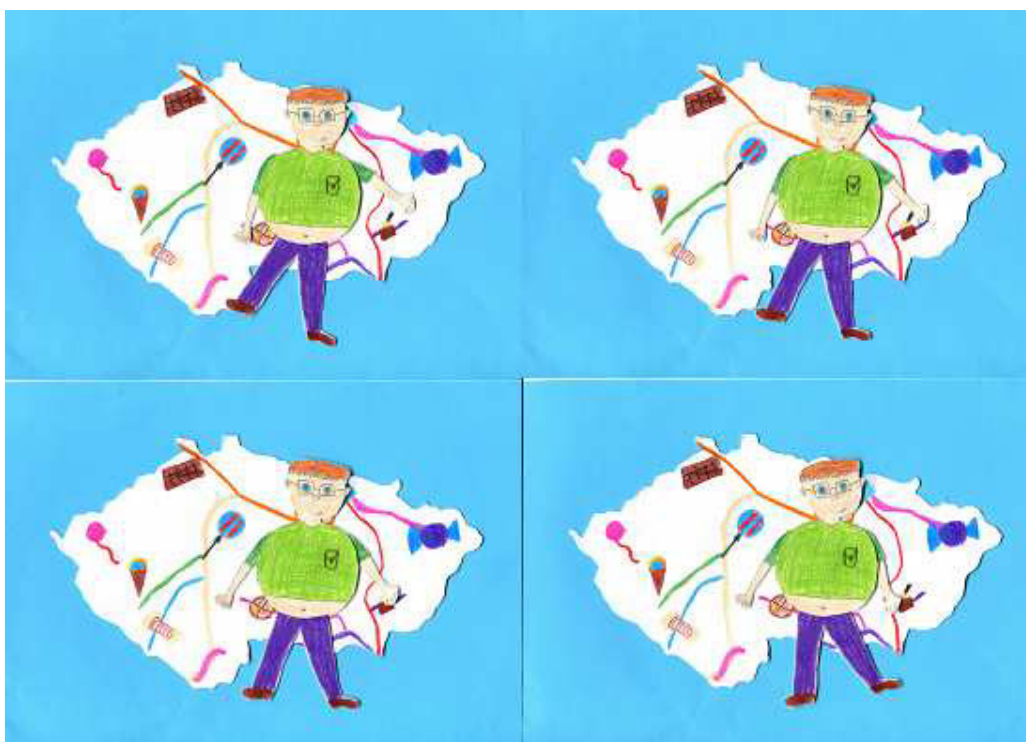
Obr. č. 55: Stanoviště pro ukázkou práce s programem Windows Live Movie Maker



Obr. č. 56: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



Obr. č. 57: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



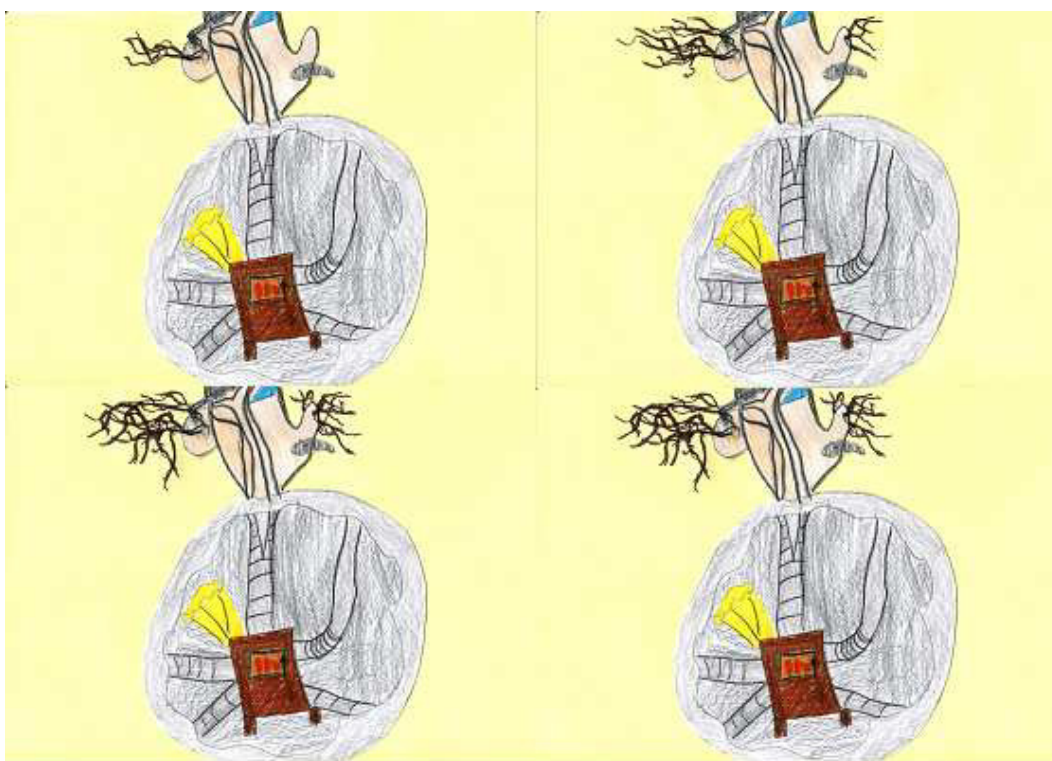
Obr. č. 58: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



Obr. č. 59: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



Obr. č. 60: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



Obr. č. 61: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



Obr. č. 62: Animované sekvence – Cukrářská bossanova



Obr. č. 63: Skupinová tvorba obrazového scénáře



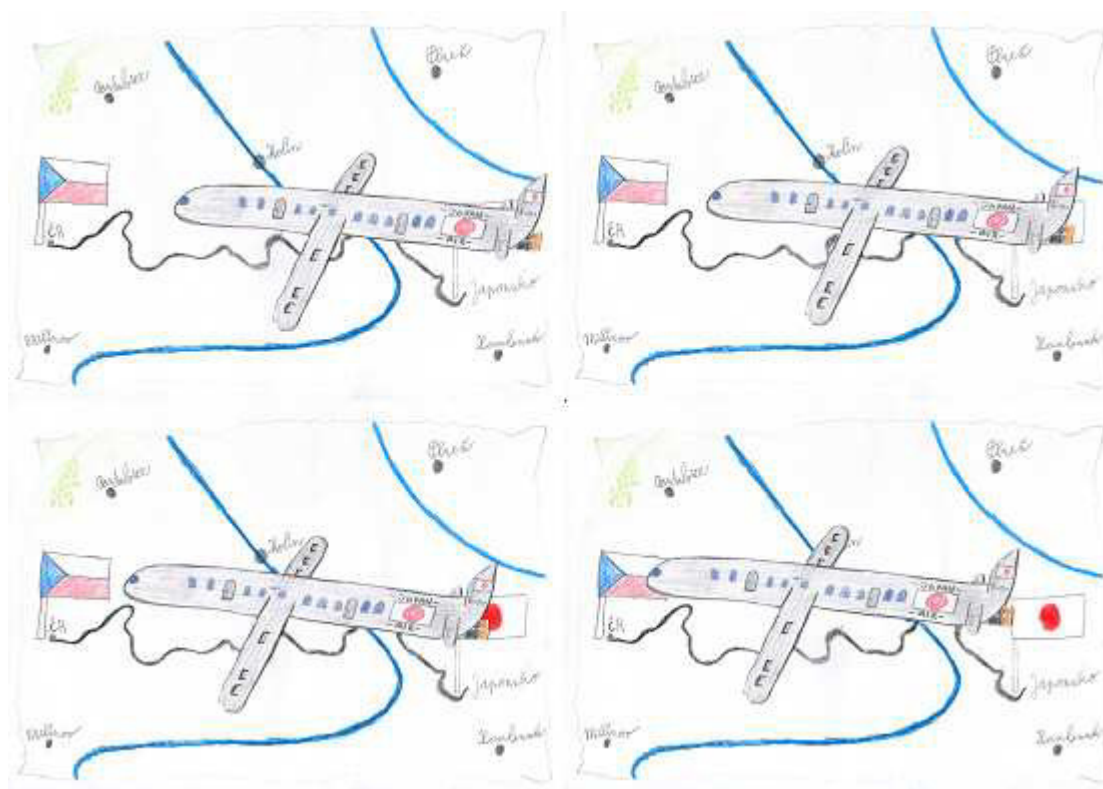
Obr. č. 64: Tvorba obrazových materiálů



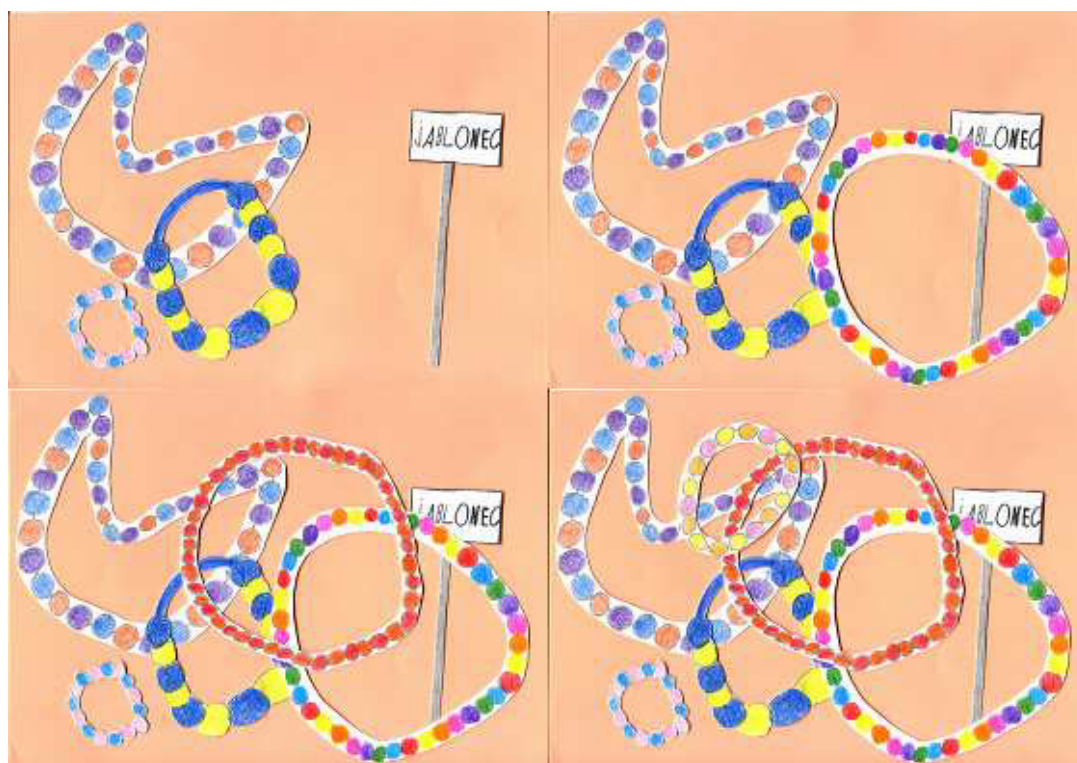
Obr. č. 65: Kompletace obrazových materiálů



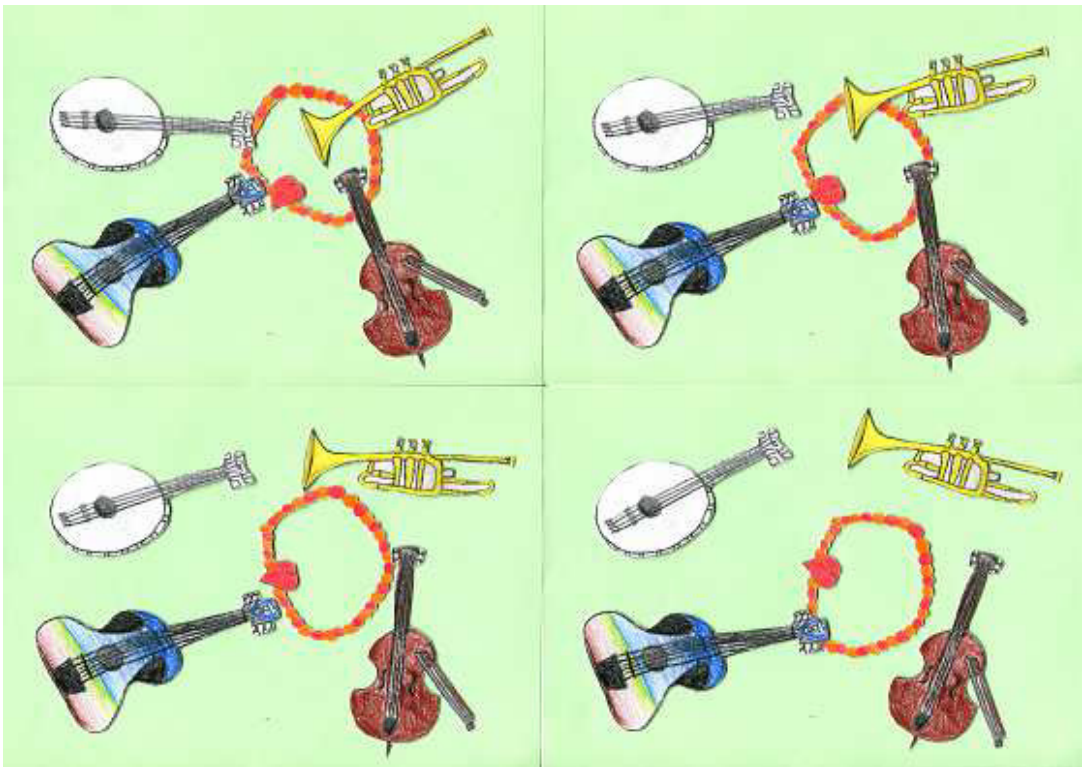
Obr. č. 66: Animované sekvence – Japonci v Jablonci



Obr. č. 67: Animované sekvence – Japonci v Jablonci



Obr. č. 68: Animované sekvence – Japonci v Jablonci



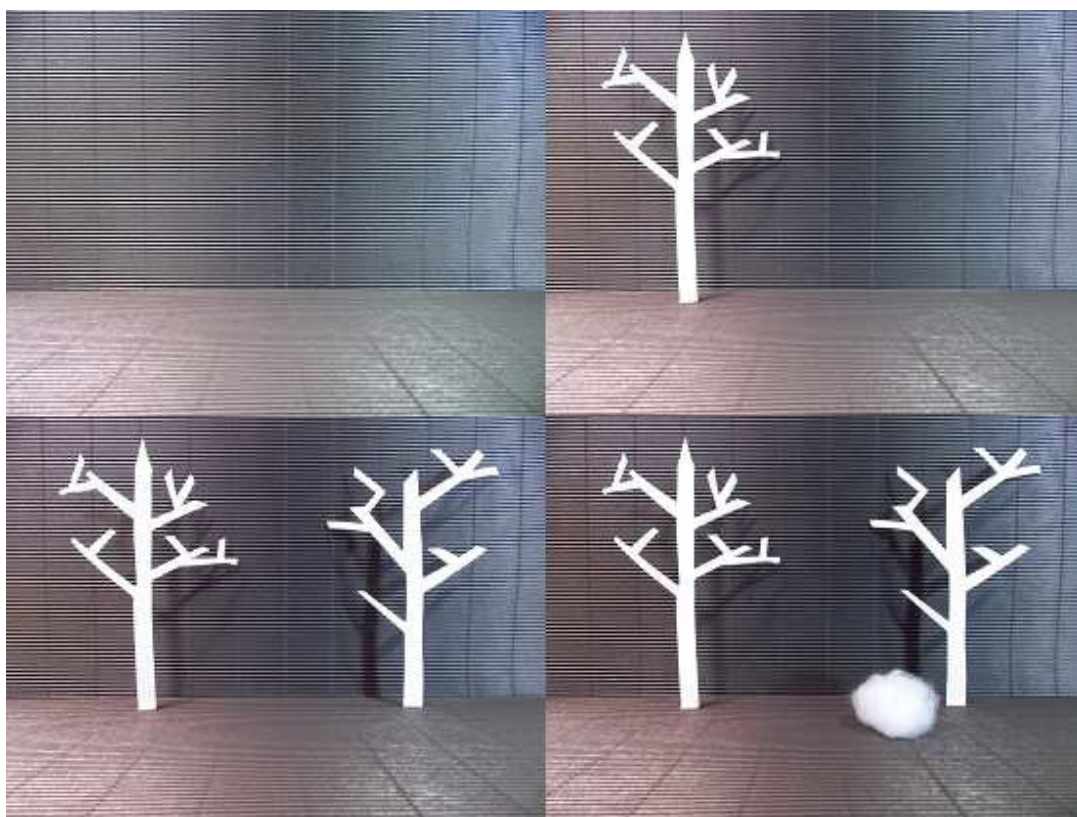
Obr. č. 69: Animované sekvence: – Japonci v Jablonci



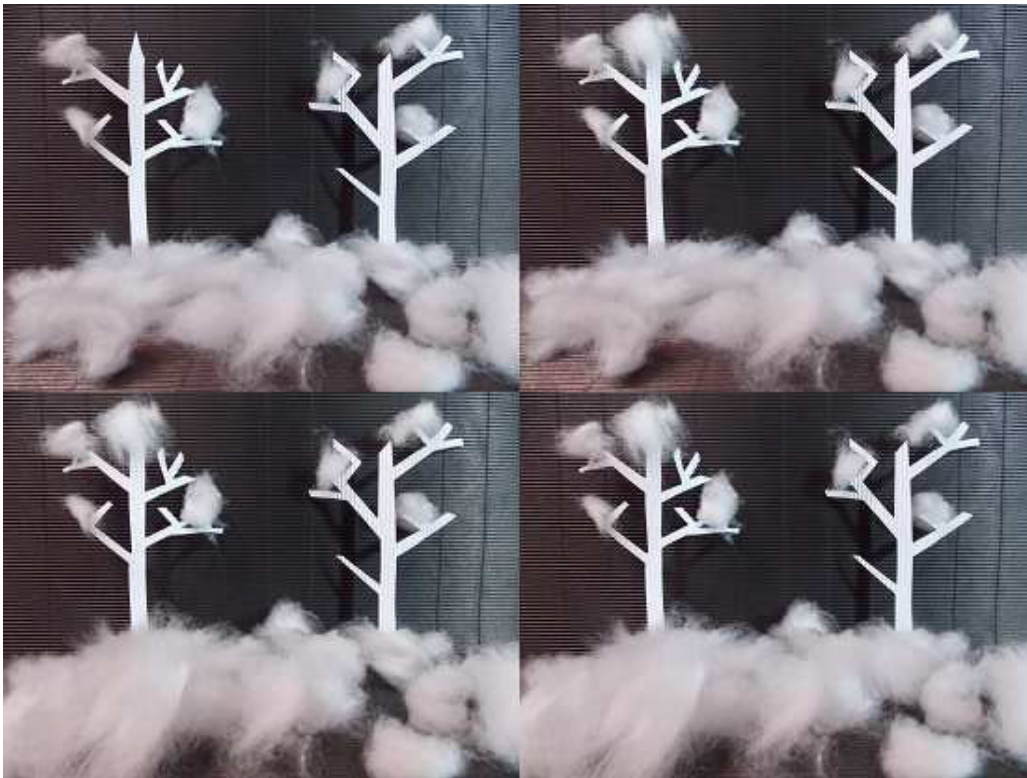
Obr. č. 70: Animované sekvence – Japonci v Jablonci



Obr. č. 71: Animované sekvence – Intro



Obr. č. 72: Animované sekvence – Intro



Obr. č. 73: Animované sekvence – Intro

