

Univerzita Palackého v Olomouci
Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

**Návrh a realizace edukačního programu pro
Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně**

Bc. Marie Janáčková

Vedoucí práce: Mgr. Monika Dokoupilová

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Návrh a realizace edukačního programu pro Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne

.....

podpis

Poděkování

Děkuji za odborné vedení a cenné rady vedoucí práce Mgr. Monice Dokoupilové a Muzeu jihovýchodní Moravy ve Zlíně za umožnění realizace edukačního programu.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Marie Janáčková
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	Mgr. Monika Dokoupilová
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Návrh a realizace edukačního programu pro Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně
Název v angličtině:	The Creation and Implementation of an Educational Program for the Museum of Southeast Moravia in Zlín
Anotace práce:	V rámci této diplomové práce byl vytvořen a následně zrealizován edukační program pro Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně. Program navazuje na stálou expozici muzea zabývající se animovanou tvorbou ve zlínských filmových ateliérech. Proces vývoje programu je podrobně popsán v praktické části práce, v části teoretické je pojednáváno především o tématu animovaného filmu.
Klíčová slova:	muzejní edukace, muzeum, edukační program, Zlín, animovaný film, animace
Anotace v angličtině:	The main purpose of this master's thesis was the creation and implementation of the educational program for the Museum of Southeastern Moravia in Zlín. The program follows the topic of permanent exhibition of the museum aimed at the creation of animated films at Zlín film laboratories. The program development process is discussed in detail in the practical part of the thesis, while the theoretical part primarily deals with the topic of animated films.
Klíčová slova v angličtině:	museum education, museum, educational program, Zlín, animated film, animation
Rozsah práce:	83 s. (120 218 znaků)
Jazyk práce:	čeština

Obsah

ÚVOD.....	7
TEORETICKÁ ČÁST.....	8
1 MUZEUM JIHOVÝCHODNÍ MORAVY VE ZLÍNĚ.....	8
1.1 Charakteristika	8
1.2 Historie.....	10
2 ANIMOVANÝ FILM.....	13
2.1 Animace.....	14
2.1.1 Historie světové animace	15
2.1.2 Historie české animace.....	18
2.1.2.1 Animovaný film v Praze	19
2.1.2.2 Animovaný film ve Zlíně.....	21
2.1.3 Druhy animace	24
2.1.3.1 Dvojměrná animace	24
2.1.3.2 Trojměrná animace	26
2.2 Význam filmu	28
2.2.1 Kniha versus film	28
2.2.2 Animovaný film pro dospělého diváka	29
2.2.3 Animovaný film pro dětského diváka	31
2.3 Animovaný film v muzeu.....	33
2.3.1 Animace jako nástroj edukace v českých muzeích	33
2.3.2 Animace jako nástroj edukace v zahraničních muzeích.....	36
PRAKTICKÁ ČÁST.....	38
3 CHARAKTERISTIKA EDUKAČNÍHO PROSTŘEDÍ.....	38
3.1 Stálá expozice.....	38
3.2 Muzejní edukace Muzea jihovýchodní Moravy ve Zlíně.....	39
4 EDUKAČNÍ PROGRAM.....	44
4.1 Výběr muzea a tématu	44
4.2 Cíle programu	44
4.3 Cílová skupina	45
4.4 Vývoj edukačního programu	45
4.4.1 První návrh edukačního programu	46

4.4.1.1	Bodový scénář.....	46
4.4.1.2	Reflexe první realizace.....	49
4.4.2	Druhý návrh edukačního programu.....	50
4.4.2.1	Bodový scénář.....	50
4.4.2.2	Reflexe druhé realizace.....	53
4.4.3	Třetí návrh edukačního programu.....	54
4.4.3.1	Bodový scénář.....	55
4.4.3.2	Reflexe třetí realizace.....	57
4.4.3.3	Reflexe čtvrté realizace.....	58
4.5	Zhodnocení edukačního programu	59
4.6	Návaznost na Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání	61
ZÁVĚR.....		64
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY		66
SEZNAM PŘÍLOH.....		70
PŘÍLOHY		71

Úvod

Jak již název napovídá, hlavním cílem této diplomové práce byla tvorba a následná realizace edukačního programu. Pro tento úkol bylo zvoleno Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně (dále jen MJVM), konkrétně jeho expozice představující animovanou tvorbu zlínských filmových ateliérů. Téma animovaného filmu tedy prostupuje téměř celou prací.

Na začátek bude charakterizováno MJVM a zmapována jeho historie. Následně se text zaměří na téma animovaného filmu. Co je to animovaný film, jak vzniká, jaké jsou jeho dějiny, to vše se nachází v teoretické části, která je zakončena pojednáním o významu animovaného filmu a výčtem příkladů využití filmové animace v muzeích českých i zahraničních.

Praktická část diplomové práce se věnuje rozboru vzniklého edukačního programu. V úvodu se text zaměřuje na charakteristiku edukačního prostředí a shrnutí edukační činnosti MJVM. Následně se práce zabývá popisem vlastního edukačního programu. Jsou zde popsány cíle programu, cílová skupina a pohnutky, které vedly k výběru tématu. Poté jsou předloženy jednotlivé scénáře edukačního programu tak, jak se vyvíjel. Nechybí zde ani reflexe a hodnocení jednotlivých realizací, z nichž vychází odůvodnění všech změn, které vývoj programu provázely. Závěrem je nabídnuto zhodnocení celého procesu tvorby programu a výběr z fotodokumentace, který se nachází v příloze.

Animovaná tvorba je velmi aktuální a živé téma, které se stále častěji objevuje ve školní výuce, ale i v muzejní edukaci. Muzeum tvoří pro využití animace vhodné a inspirativní podmínky, které chtěla autorka této práce jakožto studentka oboru muzejní a galerijní pedagogiky využít ke zprostředkování expozice MJVM žákům prvního stupně základní školy.

TEORETICKÁ ČÁST

1 MUZEUM JIHOVÝCHODNÍ MORAVY VE ZLÍNĚ

V následující kapitole bude představeno Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně (dále jen MJVM), které bylo vybráno pro praktickou část diplomové práce. Text se zaměří na jeho charakteristiku a historii.

1.1 Charakteristika

MJVM dnes patří mezi základní pilíře kulturního a společenského života ve zlínské oblasti. Podoba zlínského muzea, tak jak ho známe v současné době, se vyvíjela přes 60 let. Nyní mohou návštěvníci obdivovat nejen moderní a sofistikované muzejní expozice, které připomínají neumírající baťovský odkaz a řadu dalších atraktivních témat, ale také aktivní a důkladnou muzejní práci. MJVM je příspěvková organizace, která vykonává činnosti a plní funkci muzea ve smyslu zákona číslo 122/2000 Sb., o ochraně sbírek muzejní povahy a o změně některých dalších zákonů. Dle definice Mezinárodní rady muzeí (ICOM) je muzeum „stálá nevýdělečná instituce ve službách společnosti a jejího rozvoje. Muzejní instituce je otevřená veřejnosti, získává, uchovává, zprostředkovává a vystavuje hmotné i nehmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, výchovy, vzdělávání a potěšení“ (ICOM, 2001).

Spravované objekty

MJVM se skládá z několika objektů, které má ve správě. Hlavní sídlo muzea se nachází v komplexu 14|15 Baťova institutu v areálu bývalého Svitu ve Zlíně. Zde se nalézají pracoviště vedení, kurátorů a technických pracovníků. V této budově jsou k vidění také dvě stálé expozice. První nese název „*Princip Baťa: Dnes fantazie, zítra skutečnost*“ a poskytuje především komplexní pohled na baťovský systém, který je neodmyslitelně spjatý s městem Zlín i celým zlínským regionem. Touto expozicí se zabývá praktická část diplomové práce

čili tvorba edukačního programu. Druhá stálá expozice je pojmenována „*František Bartoš – pedagog, jazykovědec, etnograf*“ a představuje život a dílo významné české osobnosti druhé poloviny 19. století. V budově se dále nachází prostory pro krátkodobé výstavy, edukační programy, přednášky a dílny pro školy i širokou veřejnost.

Mezi objekty, které MJVM spravuje, patří:

Hrad Malenovice, kde se veřejnost může zúčastnit řady aktivit, prohlídek, stálých i krátkodobých výstav a rozmanitých akcí.

Muzeum luhačovického Zálesí pořádající přednášky, besedy, vzdělávací programy atd.

Národní kulturní památka Ploština, který se nachází u obce Drnovice a připomíná okupaci zlínského okresu během 2. světové války, především tragédii vypálení tamější osady.

Pracoviště Lhotka a Otrokovice, v nichž je uložena a ošetřována velká část sbírkových fondů muzea.

Vize

„Ve škále svých činností, zejména pak sbírkotvorné, badatelské a prezentační, dosahovat vysokého standardu zpracovávaných výstupů. Tyto výstupy pak dostupnou a srozumitelnou formou poskytovat široké veřejnosti. U veřejnosti odborné poskytovat součinnost při jejich badatelských aktivitách i paměťových výstupech. Pro veřejnost laickou a zejména školní mládež poskytovat výstavní a edukační programy v nadstandardní úrovni, která zajistí návštěvníky muzea i v dalších generacích.“¹

Poslání

„Za své základní poslání považuje MJVM poskytování široké škály výstupů a služeb pro odborné, vzdělávací, kulturní i ediční aktivity ve všech oblastech své činnosti. Touto cestou významně kultivovat volnočasové aktivity občanů všech věkových kategorií, zejména však školní mládež, studenty a mladou generaci obecně. Poskytováním bohaté

¹ MUZEUM JIHOVÝCHODNÍ MORAVY. *Výroční zpráva 2015* [online]. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2016, s. 4 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.muzeum-zlin.cz/data/docs/mjvm2015.pdf>

nabídky výstupů ve formě výstav, prezentací, kulturních a osvětových programů přispívat k rozšiřování kulturního a historického potenciálu města Zlína a Zlínského kraje.“²

1.2 Historie

Počátky a vývoj do 2. světové války

První zlínský počin založení muzea datujeme do roku 1930. Souvisel s tehdejšími rozvojem Baťových závodů, které vznikly na konci 19. století a zaměřily se na obuvnictví. Z toho důvodu ve Zlíně vzniklo muzeum specializované právě na obuv. Tato tehdy malá expozice, která obsahovala sbírku cizokrajné a historické obuvi nashromážděné firmou Baťa, položila základy zlínského muzejnictví a umožnila jeho soustavný rozvoj, který trvá až do současnosti. Pro umístění expozice bylo zvoleno příhodné místo – baronský zámek zlínského panství, kterému se hledalo patřičné využití, jelikož přešel do vlastnictví města. Expozice se zde neohrála příliš dlouho, nýbrž pouhá tři léta.

V roce 1933, rok po tragické smrti Tomáše Bati, byl vybudován památník, který měl tuto osobnost připomínat. Jednalo se o skleněnou budovu postavenou pod vedením Františka Lydie Gahury ve stylu tehdejšího funkcionalismu, v níž byly systematicky umístěny exponáty rozdělené do několika témat. V první místnosti se nacházely předměty spojené přímo s T. Baťou (fotografie, medaile, busty...). V místnosti druhé návštěvníci našli ukázky obuvnické výroby a vývoj Baťových závodů (moderní stroje, nástroje, bydlení zaměstnanců...) a do třetí místnosti byla přesunuta již zmiňovaná expozice cizokrajné obuvi, která se po tři roky předtím nacházela na zlínském zámku. Expozice Památníku se v následujících letech stále vyvíjela. Součástí expozice bylo dokonce havarované letadlo, ve kterém přišel T. Baťa o život. Mísilo se zde jak firemní, tak i městské muzeum. „Speciální, účelově projektovaná novostavba Památníku T. Bati ve své době představovala příklad supermoderní muzejní budovy, ve které sbírky i jejich prezentace měly překonávat obvyklá tradicionalistická pojetí nejen skvělou architekturou své budovy, ale také netradičními formami instalace s hojným využitím fotografií, modelů, plánů, grafů a dalších prostředků.“³

² tamtéž

³ PLÁNKÁ, Ivan. *Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně*. Ve Zlíně: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2003, s. 15. ISBN 80-903411-0-1.

Od 30. let minulého století byly také ve Zlíně na městské radnici postupně shromažďovány předměty a dokumenty spojené s dějinami Zlína. Občané darovali či prodávali různé předměty, které měly historickou hodnotu. Pro sbírku se však nenašlo vhodné umístění a částečnou funkci městského muzea tak plnily Baťovy závody. Až v roce 1944 bylo zřízeno Městské muzeum jako regulární instituce a sbírky byly zpřístupněny veřejnosti. Nejprve byly sbírky umístěny v Památníku T. Bati, kde jim byla věnována samostatná místnost. V expozici byly k vidění předměty a dokumenty týkající se dějin Zlína, které obsahovaly mimo jiné prehistorické nástroje, vzácné listiny, mapy, ale i předměty vztahující se k osobnosti Františka Bartoše, pedagoga a jazykovědce. Později byl pro sbírku městského muzea vyhledáván větší prostor, který by všechny muzeálie pojmul, všem plánům však učinilo konec válečné bombardování v roce 1944.

V roce 1935 byl také zřízen a provozován Studijní ústav ve Zlíně, který měl vědeckovýzkumnou funkci a vytvářel bohaté sbírkové fondy muzejního typu. Jednalo se např. o sbírky geologické, mineralogické, biologické, ale i sbírky uměleckých předmětů, nábytku nebo zbraní. Studijní ústav zahrnoval i Školu umění, která se inspirovala v principech německého Bauhausu.

Situace po 2. světové válce do současnosti

Památník T. Bati, Městské muzeum i Studijní ústav plnily svou funkci až do druhé světové války, po válce byly sbírkové předměty různě přesouvány a budovy, zejména Památník, značně poškozeny. Památník se již k funkci původního muzea nevrátil, po válce se změnil na galerii a byl přejmenován na Dům umění, pod tímto názvem setrvává dodnes, avšak ani tuto funkci již neplní. Na rok 2017 je naplánována rekonstrukce, která má opět budovu proměnit na Památník T. Bati, a to do své původní podoby, která byla v době komunistického režimu razantně pozměněna.

Sbírkové předměty Městského muzea, Studijního ústavu i Památníku byly roztroušeny na mnoha místech po Zlíně i okolí. Pohromadě zůstala alespoň kolekce historické a cizokrajné obuvi. Nicméně díky usilovné práci se podařilo během dalších let obnovit sbírky Městského muzea a umístit je na zámku v Lešné, kde se mohly dále rozvíjet. Později byly tyto sbírky rozšířeny o část znovuzískaných sbírek ze Studijního ústavu a Památníku T. Bati. Tak došlo ke skutečnému propojení všech tří zlínských muzejních pracovišť, toto propojení bylo diskutováno několik předešlých let. Navíc byly sbírky nově

převezeny z Lešné, která už velikostně nedostačovala, na opravený hrad Malenovice. Všechny tyto faktory vedly ke vzniku nového Krajského muzea v Gottwaldově, které zahájilo činnost v roce 1953 na malenovickém hradě a spojovalo jak historické sbírky města (Městské muzeum), tak baťovské sbírky přírodovědné (Studijní ústav) i průmyslové (Památník).

Na malenovickém hradě muzeum však také nesetřvalo a v roce 1958 bylo přesunuto na zámek Zlín. Bylo zřízeno také speciální Obuvnické muzeum v bývalé vstupní hale do areálu Svitů, kde byla samostatně vystavena expozice historických a cizokrajných bot. Během svého vývoje vystřídalo muzeum několik sídel a také názvů, nakonec byl název modifikován do podoby, v jaké ho známe dnes, avšak nová a plně reprezentativní fyzická podoba muzea přišla až v roce 2012. Zlínský zámek nebyl pro tak rozsáhlou sbírku již prostorově dostačující, proto bylo v roce 2012 muzeum ze zlínského zámku i s Obuvnickým muzeem přesunuto do nově zrekonstruované tovární budovy č. 14. v rámci nového komplexu 14|15 BAŤOVA INSTITUTU, který nyní zastřešuje nejen MJVM, ale i Krajskou galerii výtvarného umění a Knihovnu Františka Bartoše.

2 ANIMOVANÝ FILM

Pro praktickou část této diplomové práce byla vybrána část expozice MJVM zabývající se animovaným filmem, proto se následující kapitola bude věnovat tomuto tématu. Postupně bude shrnuta světová i česká historie animace, text se v souvislosti s vybranou expozicí zaměří také na tvorbu animovaných filmů ve zlínských ateliérech. Dále se autorka zamyslí nad významem animovaného filmu pro dětského i dospělého diváka. Nakonec text volně přejde k animovanému filmu jako nástroji edukace v muzeu a nabídne několik příkladů využití tohoto tématu v českých i zahraničních muzeích. Posledním takovým příkladem bude rozbor praktické části této práce čili vlastní edukační program.

Animované filmy jsou nedílnou součástí světové kinematografie. Ne každý tuší, že slaví již přes sto let své existence. Za tuto dobu se technologie animovaného filmu intenzivně vyvíjela a stále vyvíjí. Současné animované filmy jsou díky počítačové technice dovedené téměř k dokonalosti. Středobodem animace je lidská fantazie, díky které vzniká řada animovaných filmů pro děti i dospělé. Každý z nás určitě zná některý animovaný film, ať už starší české produkce notoricky známých autorů jako je Karel Zeman, nebo ze světových studií, které masově produkují vizuálně špičkové animované filmy, zaplavující současná kina. Díky produkci velkých amerických studií se animovaný film hrdě řadí mezi standardní filmovou tvorbu stejně jako film hraný nebo dokumentární. Není k podivě, že animované filmy lákají především děti díky svému fantasknímu podání a také díky pro děti atraktivním filmovým hrdinům, kterými mohou být vedle princezen i „oživená“ zvířata, rostliny nebo také zcela banální předměty. I obyčejná tužka se po uvedení do pohybu může na plátně stát akčním hrdinou, který na konci filmu zvítězí nad zlem a zachrání celý svět. Animované filmy působí mnohdy pohádkově, to však z obdivujícího publika nevyklučuje dospělé diváky. I ti se mohou pokochat fantazijními světy plnými dobrodružství a neobvyklých tvorů.

2.1 Animace

Základem tvorby animovaného filmu je animace, kterou je možno vysvětlit jako oživení či oduševnění. Samotný pojem animace je vícevýznamový, není spojován pouze s filmovou tvorbou, ale je to také metoda výchovné práce s dětmi nebo dospělými. Tento text se však bude soustředit pouze na animaci ve filmovém slova smyslu. Ve filmovém prostředí animace znamená vytvoření zdánlivého pohybu pomocí rychle za sebou zobrazených snímků. Tyto snímky jsou samy o sobě statické a liší se od sebe. Lidské oko má však biologickou nedokonalost, a to tzv. setrvačnost, pokud jsou tedy snímky rychle zobrazovány za sebou, vzniká v oku dojem plynulého pohybu. Oko nevnímá jednotlivé snímky, nýbrž pohyb. Zásadní je volba takové rychlosti přehrávání snímků, která nebude oku viditelná a nepostřehne je. Čím rychlejší je přehráání, tím mocnější je dojem reality. Animace obvykle využívá 24 snímků za vteřinu, tento počet je ale specifický a může být navýšen až na 60 snímků za vteřinu.

Tohoto principu využívají nejen animované filmy, ale také filmy hrané. Opět je zde zásadní setrvačnost lidského oka, díky které je i hraný film vnímán jako plynulý pohyb. Ve skutečnosti se však jedná o mnoho jednotlivých snímků rychle se za sebou střídajících, ty byly předtím nasnímány filmovou kamerou. Animovaný film je vytvářen komplikovanějším způsobem, který spočívá v postupném záznamu jednotlivých na sebe navazujících snímků (sekvencí), kdy je každý z nich fotografován zvlášť. Filmařská profese zabývající se tvorbou animace je animátor. Činnost animátora je specifická, nelze její působnost jasně vymezit, animátor může být zároveň režisér, scénárista, výtvarník nebo fázař. „Animátor je umělec, který umí výborně kreslit, ale hlavně je skvělým pozorovatelem, jenž dokáže analyzovat jakýkoliv pohyb (člověka, živočicha či stromu ve větru) a vybrat z něho ty fáze, které onen pohyb nejlépe charakterizují, nikoliv kopírují! Avšak stejně jako tyto dvě předpokládané vlastnosti je pro něho důležitá (a možná nejdůležitější) i třetí nezbytná vlastnost: odhodlání či přímo posedlost každou z těchto vybraných fází pohybu zvlášť nakreslit či namalovat...“⁴

Animované filmy vznikly nejprve jako kreslené, později loutkové. S vývojem techniky začaly být využívány různé další technologie, v nichž se uplatňují speciální

⁴ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 8. ISBN 80-7331-012-0.

kamerové triky. Nástup počítačů umožnil vyvinutí počítačové animace, která je v současné době využívána nejčastěji. Ta dovoluje vytvoření nejdokonalejšího zdánlivého pohybu i propracované vizuální stránky filmu.

Vedle komerční výroby filmů se animace využívá také v tvorbě filmů, které se řadí k uměleckým počinům, filmů experimentálních, dokumentárních a v neposlední řadě i při tvorbě nejrozličnějších multimedialních projektů, reklamních spotů, počítačových her, hudebních videoklipů, vzdělávacích videí a mnoho dalšího. Výjimkou není ani kombinace animovaných a hraných záběrů. Animace je tak hojně využívána ve všech oblastech pohyblivého obrazu. Umožňuje zobrazení skutečnosti zcela jiným způsobem, pro mnohé zajímavějším či stravitelnějším. Není tak pravdou, že by animované záběry byly určeny především pro dětské publikum. Animace nás obklopuje v tak velké míře, že si to možná ani neuvědomujeme. V dnešní době je animovaný obraz takovou samozřejmostí, že běžný divák nejspíš nepřemýšlí nad tím, jak tato technika vznikla, kdo byl jejím vynálezcem a jaké jsou její nejčastější formy.

2.1.1 Historie světové animace

Pokusy o animaci lze vystopovat již v mladší době kamenné, z níž se dochovala např. velmi zdařilá kresba zachycující bizona v různých fázích pohybu nacházející se ve španělské jeskyni Altamira. Tato kresba byla o tisíce let později v roce 1962 nasnímána pookénkovou (animační) kamerou a v podobě animace představena divákům festivalu v Annency. Bizoni se doslova rozběhli po filmovém plátně. (Dutka, 2004) Podobné pokusy o zakreslení pohybu lze stejně tak sledovat na antických, mayských či čínských artefaktech. Zajímavým antickým příkladem jsou kresby na sto deseti sloupech v kruhovém chrámu bohyně Isis, kdy na každém sloupu byla zakreslena jedna fáze pohybu bohyně tak, aby projíždějící závodníci měli dojem, že se bohyně pohybuje. Na mayských pyramidách lze zase objevit zakreslené bojovníky v různých fázích pohybu při tanci. Touha zachytit pohyb byla tedy hojně přítomná v mnoha kulturách, plnohodnotného filmového rozpořívání se jim, tak jako bizonům, však nedostalo.

Zásadním okamžikem pro zrod filmové animace byl vynález filmové kamery. Před tímto objevem však bylo zaznamenáno vícero pokusů o animaci, která nebyla stavěna na tomto principu. Příkladem může být profesor Emile Reynaud, který kolem roku 1892 jako první animoval celý děj. Před ním se různí lidé pokoušeli o animaci, nýbrž obvykle se

jednalo pouze o promítání několika pomalovaných sklíček, např. přes přístroj *laterna magica*, v dnešní hovorové terminologii by se daly tyto animace nazvat jako „gify“. Profesor Reynaud však vynalezl přístroj zvaný *praxinoskop*, který je považován za nejdůležitější předfilmový vynález. (Crafton, 1993) Ten zkombinoval s diaprojektorem. Tyto dva přístroje pak užíval k projekci svých animací, a to tak, že zpoza plátna promítal diapozitivy pozadí scény a na ně animovaný příběh zakreslený na desetimetrových papírových pásech. Výsledné animace měly v průměru stopáž 10-15 minut a byly barevné, obě tyto skutečnosti byly v tehdejší době nevídané. O několik let později byla vynalezena filmová kamera, která se stala hlavním nástrojem pro tvorbu animace, Reynaudův *praxinoskop* tak nebyl nadále k této činnosti využíván.

Vynálezu filmové kamery předcházelo několik důležitých objevů 19. století – černobílá a barevná fotografie a svitkový film. Díky těmto objevům bratři Lumiérovi vymysleli a sestrojili v roce 1895 speciální fotoaparát, který dokázal kontinuálně exponovat obrazy na filmový pás a to tak, aby mezery mezi snímky vlivem setrvačnosti lidského oka nebyly postřehnuty – čili filmovou kameru. Tento objev dále vedl k vynalezení tzv. *pookénkové kamery*, která snímá jednotlivá okénka obrazu zvlášť. Ta byla vynalezena v Edisonově firmě *Vitagraph* v roce 1906, do tohoto roku je tedy možno datovat vznik animace. Poprvé byla *pookénkovou kamerou* nasnímána série asi tří tisíc humorných kresbiček, které vytvořil J. S. Blackton z newyorského *Heraldu*. Vznikl tak krátký animovaný film, který měl neobyčejný úspěch. V tu dobu byl rozvoj animace nezadržitelně odstartován.

„Prvními herci byly jen jednoduché postavy kreslené v bílé kontuře na černém pozadí. Autorem prvního loutkového filmu z roku 1909 *Čtyři ďáblové* je polský Rus Vladimír Starevič.“⁵ Je proto považován za otce loutkového filmu. Pohyb loutky je umožněn kovovou kostrou, která musí být maximálně přesná a pohyblivá, aby umožňovala co nejvíce možných poloh, a pohyb tak mohl být plynulejší a přesnější. Loutku ovládá animátor. Potřebné je k ní vyrobit také scénu, která bude vzhledem k loutce přiměřeně velká. V témže roce jako loutky se začaly animovat kromě postav i předměty.

Významným jménem v oblasti rané animace je bezesporu americké jméno Winsor McCay, s kterým je spjata animovaná dinosauřice *Gertie* (*Gertie, the Dinosaur*, 1914). Jedná

⁵ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. Plzeň: Fraus, 2010, s. 12. ISBN 978-80-7238-884-4.

se o němý krátkometrážní film (12 minut), v němž vystupuje živý herec s animovaným dinosaurem. McCay za svou kariéru vytvořil deset filmů, na kterých pracoval převážně sám. Tento tvůrce a propagátor animovaných filmů inspiroval řadu dalších úspěšných animátorů, jako např. Paula Terryho nebo M. Fleischera a jeho bratra D. Fleischera, kteří v tehdejší době založili jediné studio konkurující společnosti Walt Disney. Bratři Fleischerovi vdechli život mnoho známým postavám, jako Pepku Námořníkovi, Klaunu Coco nebo Betty Boop. Bratři také natočili celovečerní film *Gulliverovy cesty* (1939).

Proti bratrům Fleischerovým stál dnes již světově proslulý Walt Disney se svými pohádkami. 30. léta se nesla ve znamení dvou základních přístupů – uchopení animovaného filmu jako pohádky (W. Disney) nebo grotesky (prakticky všichni ostatní) (Dutka, 2004). Disney vsadil také na propojení filmu se zvukem a na rozvíjení psychologie jeho postav. „Disney se cíleně propracovával ke své vidině animace jako iluzi skutečného života.“⁶ Vynález filmového zvuku mu umožnil stvořit revoluční animovanou postavičku, kterou zná většina dětí na této zemi – Mickey Mouse, později k ní přibyly další dnes již světoznámé postavy, jako Kačer Donald, Měďa Běďa a mnoho dalších. Během následujících let Disney stvořil řadu známých animovaných filmů, jako *Pinocchio*, *Fantazie*, *Bambi*, *Popelka*, *Alenka v říši divů* atd. Byl autorem také prvního celovečerního barevného animovaného filmu (*Sněhurka a sedm trpaslíků* z roku 1937). Po *Sněhurce* se věnoval tvorbě dalších animovaných pohádek, v 50. letech se přeorientoval na filmy hrané, později se zabýval jak animovanými, tak hranými filmy. Dá se říci, že Walt Disney dovedl techniku animace k dokonalosti a bez něj by nebyla na takové úrovni, jakou dnes známe.

Animovaným filmem se ale nezabývali pouze američtí tvůrci, ve 20. letech postupně odstartoval vývoj animace také v evropských zemích. V SSSR by se mohli technice animovaného filmu učit místní tvůrci od již zmiňovaného Vladislava Stareviče, ten však tvořil převážně v zahraničí, proto se filmaři bývalého Sovětského svazu museli vydat vlastní cestou a prokousat se vývojem animace po svém. Jedním z prvních sovětských autorů byl Dziga Vertov. Pod jeho vedením vznikaly filmy hrané i animované s politickou tematikou, skrze které chtěl přispět k rozvoji Sovětského svazu, jeho filmy byly považovány za propagandistické a ideologické, ale zároveň experimentální a umělecké. Jeho inovativní styl inspiroval řadu dalších tvůrců. Mezi další autory animace v SSSR mohou být zmíněna

⁶ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 24. ISBN 80-7331-012-0.

jména, jako Nikolaj Chodatajev, Michail Cechanovskij a další. Ve 20. letech se nesla animace v duchu amatérského stylu. Autoři hledali to pravé vyjádření, a především správný technický postup. Ovoce přinesla léta třicátá, kdy začala vznikat specializovaná profesionální studia kresleného filmu. „Novým impulzem sovětskému kreslenému filmu byl návrat jistého produkčního V. Smirnova, který určitý čas pracoval v USA a v roce 1934 přivezl do Sovětského svazu veškeré *know how* amerického kresleného filmu.“⁷

Animované snímky vznikaly i v dalších zemích, jako Německo, Francie nebo Kanada. Tvorba byla oslabena během druhé světové války, nicméně po válce zaznamenal animovaný film opět velký rozmach, vznikla řada nových studií a na scénu přichází další země. Od 50. let se v oboru animovaného filmu začali prosazovat také Italové, Rumuni, Bulhaři, Poláci, Jugoslávci, Japonci a další. Každá země měla a má svůj specifický styl, kterým tvorbu animovaného filmu pojala a každá z nich měla na vývoj světové animace určitý vliv.

2.1.2 Historie české animace

„Paradoxem našich kulturních dějin je, že s pádem ideologie totalitního socialismu pohasl i jeden z velkých kulturních fenoménů – český animovaný film, jehož slávu nese dál jen hrstka těch nejlepších, chtělo by se napsat „sedm statečných“, ale obávám se, že bych jich sedm nenapočítal.“ (Dutka, 2002)

Datovat vznik animovaného filmu v českém prostředí je docela obtížné, objevují se protichůdné názory. Např. dle Kačora může být za počátek animace považována práce Karla Dodala a Hermíny Týrlové, kteří tvořili v Praze na konci 20. let minulého století jednoduché, především reklamní kreslené animované filmy. Dle Dutky může být naopak považováno za osudné datum 29. květen 1945, kdy se Jiří Trnka stal vedoucím studia mladých animátorů Bratři v triku. S nimi natočil mimo jiné film, který vyhrál první poválečný filmový festival v Cannes, a zaručil tak světoznámý věhlas českého animovaného filmu. Stejně tak by se daly nalézt další názory na vznik animace u nás. Z čistě pragmatického a chronologického hlediska se autorka této práce přiklání k nalezení počátku animace právě v tvorbě Dodala a Týrlové, jednalo se sice o snímky především reklamní, nicméně je důležité, že se při nich autoři pokoušeli oživit kresbu, a tím se stali v tomto oboru u nás průkopníky. Propojení mezi

⁷ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, s. 43. ISBN 80-7331-012-0.

těmito třemi jmény přišlo v roce 1936, kdy tehdy ještě neznámý Trnka vyrobil loutku Hurvínka pro snímek *Všudybylovo dobrodružství* (1936) od Dodala a Týrlové. Tím vznikl první ryze český loutkový film. Hermína Týrlová v tvorbě loutkových filmů pokračovala i během druhé světové války, pouze se přemístila z Prahy do Zlína, kde pracovala v Baťových ateliérech, tam mohla naplno rozvinout svůj talent a cit pro tvorbu filmů pro děti. Animovaným filmům vzniklým ve Zlíně bude věnována později samostatná kapitola. Ještě předtím je důležité zmínit několik mimozlínských jmen a filmových studií, které ve vývoji českého animovaného filmu hrály zásadní roli.

2.1.2.1 Animovaný film v Praze

Zásadním jménem, které vyšlo z pražské tvorby animovaného filmu, je světoznámý Jiří Trnka. Po zestátnění československé kinematografie byla Trnkovi v roce 1945 nabídnuta pozice uměleckého vedoucího pro nově vzniklé studio kresleného filmu Bratři v Triku. Jeho kolegy byly E. Hofman, J. Jílovec a V. Novotný. Z této spolupráce vzešly čtyři kreslené filmy, z nichž jeden, *Zvířátka a Petrovští*, v roce 1946 na MMF v Cannes získal hlavní cenu v kategorii animovaného filmu. Trnka však kreslenému filmu nepropadl. Koncem roku 1946 tuto technologii opustil a v roce 1947 založil studio filmu loutkového nazvané Konvikt. Ve studiu Bratři v triku pokračovali dále v tvorbě kresleného filmu Trnkovi bývalí spolupracovníci v čele s E. Hofmanem (studio se tvorbě filmů věnuje až do současné doby a je nejstarším a největším českým studiem vytvářející kreslené filmy). K loutkám tíhl Trnka již od dětství, proto byla pro něho tato volba více než nutná, jenom tak mohl zcela naplnit své umělecké ambice. V témže roce se Trnka dočkal dalšího mezinárodního úspěchu, tentokrát se svým prvním celovečerním loutkovým filmem *Špalíček*. Před vytvořením tohoto, již dá se říci, profesionálního filmu se Trnkovo studio potýkalo s řadou problémů. Správnou technologii loutkového filmu neznali, nevěděli také, jak správně loutku vytvořit. Konstrukce loutek spíše připomínaly loutky divadelní, které pro animaci nebyly vhodné. Inspirovali se tedy ve snímcích, v té době již značně produktivních tvůrců Hermíny Týrlové a Karla Zemana, ze zlínských ateliérů. Zcela správně nakonec dospěli Trnka a jeho kolegové k výrobě loutek vhodných k profesionální animaci. Loutky měly kloubkové kovové kostry kopírující anatomii kostry lidské, což umožňovalo nejefektivnější pohyb.

Trnka ve svých filmech užíval hudbu místo dialogu a děj byl vyprávěn lyricky. Snažil se tak ve svém díle o poetičnost na úkor pevnější dramatické struktury. (Dutka, 2002) Mezi další filmy vzniklé pod Trnkovým vedením ve studiu loutkového filmu patří *Betlém, Císařův*

slavík, *Román s Basou* nebo *Arie prerie*, poslední zmíněný je loutková verze filmu *Limónádový Joe*. Ve svých filmech byl Trnka jak režisérem, tak i výtvarníkem. „Loutkových filmů bylo před válkou jako šafránu, a to na rozdíl od filmů kreslených, jejichž vývoj se zdál už naprosto dokonalý a technologie vyzkoušená. Mladší, dřevěný bratříček se vlastně teprve rodil, začínal, hledal své postupy, svou formu. Týrlová, která měla před Pražáky náskok, se snažila oživit hračky (*Vzpoura hraček*), kdežto Trnka chtěl víc. Chtěl prostě dělat loutkové filmy, ve kterých se dalo mluvit o všem a ve všech formách.“⁸

Na krátký čas v 50. letech Trnka opustil loutky a experimentoval s ploškovou animací, přičemž vznikl film *Veselý cirkus (1951)*, a s animací stříhem. K loutkám se však posléze vrátil. V 50. letech tvořil v politicky nepříznivém období, přesto však vznikala řada filmů různých žánrů pro dětského i dospělého diváka. Trnka byl pravým umělcem, který stvořil originální a osobitý loutkový svět. Jeho filmy jsou známé a oceňované po celém světě. V roce 1959 byl dokonce nazván Waltem Disneyem Východu na MFF v Cannes, kde se prezentoval se svým filmem *Sen noci svatojánské*. (Dutka, 2002) W. Disneymu se však nikdy podobat nechtěl, hledal vlastní přístupy, technologii i témata, a tak ve svých dílech zanechal silný rukopis. Jeho tvorba se stala průkopnickou a ovlivnila vývoj české animované kinematografie. Trnka na svém díle a odkazu pracoval až do poloviny 60. let, poté byla jeho tvorba ukončena těžkou nemocí.

Hlavním Trnkovým soupeřem a pokračovatelem se stal Břetislav Pojar, který vystoupil jako zkušený animátor z Trnkova loutkového studia. Podílel se na řadě filmů, které byly produkovány tímto studiem, ale významná je i jeho vlastní filmová tvorba. Mezi jeho vlastní filmové prvotiny patří *Perníková chaloupka (1954)* nebo *Paraplíčko (1958)*. Filmografie tohoto autora je značně obsáhlá, aktivně tvořil až do svého úmrtí v roce 2012. Do historie se zapsal mnoha filmy a seriály pro děti i dospělé. Mezi nejznámější animovaná díla patří večerníčky *Dášeňka (1979)* a *Jája a Pája (1986)* nebo filmy *Jak ulovit Tygra (1976)*, *O Myších ve staniolu (1977)* a mnoho dalších. Další významná jména Trnkových spolupracovníků v tvorbě animovaného filmu jsou Pavel Procházka, Josef Kluge se svým Kocourem Mikešem a Stanislav Látal. Na utváření českého animovaného filmu se podílela řada dalších významných osobností vzešlých z pražských studií, jsou to např. Jiří Brdečka, Václav Bedřich, František Vystrčil, Miroslav Štěpánek, Adolf Born a jeho legendární *Mach*

⁸ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 26. ISBN 978-80-254-5920-1.

a Šebestová (1977), Lubomír Beneš, Zdeněk Miler se svým kultovním Krtečkem a mnoho dalších. Z pozdějších významných autorů lze připomenout originálního Jana Švankmajera a jeho surrealisticky pojaté filmy (*Možnosti dialogu* (1982), *Otesánek* (2000) nebo Vlastu Pospíšilovou a její kultovní pohádkový seriál *Broučci* (1995)). Stejně jako tomu bylo ve vývoji světové kinematografie i do českého prostředí postupem času pronikaly nové možnosti technologie a přístupy k tvorbě animovaného filmu. Vznikala další významná studia a přicházeli noví autoři. Cílem této práce však není popsat plnou historii animace, nýbrž nastínit její počátky, průkopníky a podmínky, ze kterých se tvorba animovaného filmu u nás odrazila.

2.1.2.2 Animovaný film ve Zlíně

Animovanému filmu se nevěnovala pouze pražská studia, nýbrž také studio zlínské, které je neméně významné a přineslo řadu světových úspěchů na poli animované i hrané kinematografie. Jelikož bylo pro tvorbu praktické části této diplomové práce vybráno Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, je vhodné popsat situaci kolem animovaného filmu v tomto městě. „Zlínské i pražské studio se vzájemně ovlivňovaly, i když výrazně nespolupracovaly. Každé šlo jinou cestou. Vize Jiřího Trnky se výrazně lišily od vizí Hermíny Týrlové.“⁹ Ze zlínských Filmových ateliérů Baťa (FAB) vzešlo mnoho uznávaných autorů, mezi nejvýznamnější lze zařadit Hermínu Týrlovou a Karla Zemana.

Hermínu Týrlovou lze označit za zakladatelku české animace. Než se vydala po vlastní ose, pracovala před druhou světovou válkou v Praze s Karlem Dodalem na reklamních animovaných filmech a prvním loutkovém filmu u nás. Během války svou tvorbu přeorientovala do Zlína a její tvorba se tak stala s tímto místem doživotně spjatá. Zde natočila vůbec první ztvárnění knížky O. Sekory *Ferda mravenec*. Jednalo se o černobílý loutkový film, při jehož tvorbě vyřešila konstrukci loutky tak, aby byla pro použití animace co nejefektivnější. V Baťových ateliérech měla profesionální zázemí díky tamějším odborníkům a mistrům svého oboru, s nimiž spolupracovala. „V souvislosti s první verzí Ferdý mravence Týrlová jednou řekla, že se snažila vytvořit něco zcela odlišného od americké grotesky – ne šílenou eskapádu gagů, ale líbeznou pohodu, českého hrdinu, české

⁹ KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010, s. 91. ISBN 978-80-254-5920-1.

nesnáze a nebezpečí, radosti a starosti, český humor. Dnes její celoživotní dílo svědčí o tom, že právě tento záměr naplnila po všech stránkách...“¹⁰

Její tvorba byla vždy orientovaná na děti, naproti tomu Karel Zeman a Jiří Trnka se od tohoto konceptu s některými díly vzdalovali. Druhým poválečným filmem Týrlové byl *Vánoční sen* (1945) (film však dokončil Zeman) a *Vzpouza Hraček* (1947), který získal několik zahraničních ocenění. Týrlová nevyužívala ve svých snímcích pouze loutky, ale i živé herce nebo zvířata (*Nepovedený panáček*, 1951). Pro své filmy vymýšlela vlastní originální příběhy, ale o několik let později natočila i klasickou pohádku *Zlatovláska*. Ve svých příbězích oživovala také obyčejné věci jako utěrky nebo kapesníky (*Uzel na kapesníku*, 1958) nebo experimentovala s textiliemi (*Vlněné pohádky*, 1964-69). Co se výběru oživovaných předmětů týče, Týrlová se neomezovala, zkoušela stále nové přístupy a techniky, animovala dokonce i vizovické pečivo. Za svůj život natočila úctyhodných 58 filmů, z toho poslední v pětaosmdesáti letech. Zcela jistě zanechala v kinematografii odkaz, který nezestárne. Její originalita a zapálenost posunula vývoj animace o několik kroků dále a inspirovala řadu dalších autorů.

Dalším velikým jménem zlínské animace je bezesporu Karel Zeman. Již od dětství byl spjat s loutkami, byly jeho zálibou, láskou. Začínal v loutkovém divadle, ale postupně přešel na loutkový film. Svou filmovou kariéru započal studiem reklamního výtvarnictví ve Francii, zde začal poprvé pracovat s animací. Po návratu do domoviny se začal věnovat reklamní tvorbě pro firmu Baťa. Později se doslechl o práci Hermíny Týrlové ve Zlíně, která právě dotočila *Ferdu mravence*, a byla mu nabídnuta práce ve zlínském Filmovém ateliéru Baťa. Zde začal pracovat na tvorbě loutkových filmů. Jeho prvním filmem, kterého se ujal, byl *Vánoční sen* – film, který původně točila Týrlová, avšak všechny materiály během nešťastné nehody shořely. Týrlová se znovunatočení filmu již neúčastnila, ale práce se chopil Zeman. Tato událost Týrlovou a Zemana navždy rozdělila. Původně zamýšlená spolupráce mezi těmito autory se nekonala a každý se vydal svou vlastní cestou, avšak v témže studiu. Zeman se naplno pustil do práce a brzy nato přišly výsledky – několik animovaných filmů, které nakonec vedly v roce 1946 ke stvoření postavy *Pana Prokouka*.

¹⁰ Humor, komika a tragika v díle Hermíny Týrlové. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 206. ISSN 0015-1068.

Tématu Prokouka se Zeman věnoval i v dalších letech a zajistil si jím trvalou slávu. Následovaly další filmy jako *Inspirace* (1948) nebo *Král Lávra* (1950).

Poté dostal Zeman neobyčejný nápad, rozhodl se jako první u nás vyzkoušet kombinaci loutky a kresleného filmu, tak vznikl celovečerní snímek *Poklad ptačího ostrova* (1952). To vedlo k myšlence a následné realizaci Zemanova velmi úspěšného filmu – *Cesta do pravěku* (1955). Jedná se o první celovečerní trikový film u nás. Zeman využil kombinace živých herců s loutkami zvířat, ale především pečlivě promyšlené kamerové triky, animace nebo optickou perspektivu. Za tento snímek získal státní vyznamenání a místo na výsluní české kinematografie. O tři roky později vytvořil další geniální dílo nesoucí název *Vynález zkázy*. Zde se Zeman chopil ztvárnění knihy Julese Vernea. V tomto filmu animoval převážně techniku, jako vlaky, lodě, ponorky, ale také zvířata a další v kombinaci s živými herci. Za své dílo získal ocenění na filmovém festivalu Expo-58 v Bruselu a Velkou mezinárodní cenu Francouzské filmové akademie. „Ve srovnání s *Cestou do pravěku*, ve které Karel Zeman pomocí filmových technik napodobil svět dávné minulosti, je *Vynález zkázy* objevený tím, že filmovými prostředky a jejich uměleckým zhodnocením a kombinací vytvořil na filmovém plátně svět neexistující, zrozený ve fantazii spisovatele a jeho romantiku přebásnil v zorném úhlu dneška.“¹¹ V 60. a v 70. letech dále tvořil filmy, mezi které patří např. *Baron Prášil* (1962) nebo *Čarodějův učeň* (1977) a mnoho dalších. Karel Zeman byl významný nejen pro českou, ale i světovou kinematografii, vytvořil řadu legendárních snímků, které sledují diváci po celém světě dodnes.

Vedle Zemana a Týrlové se nestihli příliš projevit další tvůrci animovaného filmu ve Zlíně. Přesto však vedle celoživotní spolupráce s nimi stačili někteří z nich natočit i samostatné filmy. Jedná se o Ludvíka Kadlečka, Jana Dudešeka, Antonína Horáka nebo Milana Šebestu.

¹¹ BENEŠOVÁ, Marie. Zápas o tvar: K životnímu jubileu národního umělce Karla Zemana. In: ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004, s. 210. ISSN 0015-1068.

2.1.3 Druhy animace

V počátcích animace si tvůrci vystačili s rozdělením především na kreslenou animaci a loutkovou animaci. Neznamená to ovšem, že zpočátku nebyly využívány jiné techniky, nicméně tyto dvě byly základní. Přesto v animaci figurovala také technika ploškové animace či animace různých předmětů.

V dnešní době se animaci meze nekladou. Animovat se dá prakticky cokoliv, jakýkoliv předmět, v jakémkoliv prostředí. Na tu nejjednodušší animaci vystačí laikovi průměrný digitální fotoaparát a základní počítačový program na úpravu videí. Technik, které se při animování používají, vzniklo za pár desítek let nepřeborné množství. Proto již nedělíme animaci pouze na kreslenou a loutkovou, ale především jednoduše rozlišujeme, zda se jedná o dvojrozměrnou nebo trojrozměrnou animaci (2D nebo 3D). Do obou kategorií patří mnoho animačních technik.

2.1.3.1 Dvojrozměrná animace

Tato animace byla využívána již v počátcích animace, nalezneme ji již v práci J.S. Blacktona, McCaye nebo také Hermíny Týrlové. Mezi 2D nejznámější techniky patří kreslená animace a plošková animace, ve skutečnosti je však způsobů jak 2D animaci vytvořit, mnohem více.

Kreslená animace

Patří mezi nejstarší a nejrozšířenější animace. Tradiční postup je takový, že jednotlivé obrázky (fáze) kreslí animátor na papír nebo průhlednou fólii. Ty si umístí na speciální prosvětlovací stůl, díky kterému může prosvěcovat papíry, a přesně tedy vidět nakreslené fáze za sebou. Nyní se k tvorbě kreslené animace využívá hojně počítač, který práci zjednodušuje a umožňuje dokonalejší výsledek. Technika kreslené animace se od počátku vzniku postupem času vyvíjela a dovedena k dokonalosti byla Waltem Disneym. Ten ve svých kreslených postavách uměl zachytit autenticky lidské emoce a charaktery postav. Tato technika se také brzy začala kombinovat s hraným filmem (Max Fleischer, Karel Zeman...).

Kreslená animace se však posouvala časem dalšími směry a vznikaly její různé odnože. Jednou z nich je **rotoscoping**, který spočívá v kopírování pohybů živých aktérů do kresby. Animátor překresluje filmový pás okno po okně. Tato technika byla vynalezena

Maxem Fleischerem v roce 1915. Použil ji např. při tvorbě pohybů jeho *Betty Boop* ve 30. letech minulého století. V tehdejší době se k této technice využívalo překreslování přes skleněný panel, na který byl hraný snímek promítán, dnes se využívá počítač.

Další variantou kreslené animace je **animace totální**. Tato technika je nesmírně náročná časově i technicky. V každém okně (fázi) se animuje postava i s pozadím dohromady. Animují se i pohyby kamer, obraz je velmi živý a stále se mění. Tuto techniku můžeme spatřit např. v krátkometrážním oscarovém snímku *Z pohledu mouchy (1981)* od Ference Rofusze.

Plošková animace

Známou 2D technikou je animace plošková. Tato technologie byla vynalezena v roce 1917 a hojně se využívala především v počátcích animace (J. Trnka, H. Týrlová, Z. Smetana...). Postupně ji nahradila animace kreslená, která umožňovala ladnější pohyby. Plošková animace se tvoří pomocí plošné loutky, která se může vyrobit z papíru, textilu nebo jiných materiálů. Skládá se z těla a z oddělených končetin, se kterými se tak dá pohybovat. Loutka se umístí na ploché pozadí a poté se animuje posouváním pod kamerou, která jednotlivé fáze pohybu snímá. Ne každý ví, že touto technikou byl původně vytvořený například americký animovaný seriál *Městečko South Park (1997)*, ovšem později tvůrci přešli k využití počítače.

Další technologie

Možností, jak vytvořit dvojrozměrnou animaci, je mnoho. Kreslená a plošková animace patří mezi ty nejznámější, mezi další techniky, které už ale pro laika nejsou příliš tradiční, patří animace siluet, animace olejomalby na skle, špendlíkové plátno, animace sypkých materiálů, animace bez kamery (vyškrabávání a malování přímo na filmový pás), animace fotografií a časopisů, animační leporelo, limitovaná animace, claypainting (specifická technika, při níž se pracuje s modelínou nanesenou přímo na podložce) a mnoho dalších technik včetně různých kombinací. Některé techniky se hodí více pro komerční účely, jiné zas pro umělecké počiny. Každá technika je však originální a najde své využití.

2.1.3.2 Trojrozměrná animace

Do této skupiny spadá animace loutková, modelace, pixilace, animace objektů nebo dnes nejvíce využívaná počítačová animace.

Loutková animace

Pod pojmem 3D animace, si většina představí pravděpodobně klasickou loutkovou animaci. Je tomu tak, touto technikou tvorba 3D animace začínala. Zejména česká loutková animace má věhlas po celém světě a dnes z ní řada autorů čerpá inspiraci. O této technice a jejím českém zastoupení bylo pojednáno v kapitole Historie českého animovaného filmu. Loutkovou animaci lze zařadit do kategorie pookénkové animace.

Loutka, která má být animována, musí vlastnit pohyblivou kloubovou kostru, aby s ní bylo možné tvořit co nejjemnější pohybové nuance. Takto kostrou vybavená postava se poté doplní hlavou, tělem, oblečením a jinými doplňky do požadované podoby. Pro loutku je vytvořeno vhodné prostředí, do kterého je zasazena, a je speciálně nasvětlena. Poté s ní animátor postupně pohybuje a každá fáze pohybu je snímána kamerou. Počet fází je obvykle 25 za sekundu. Loutka může disponovat několika různými hlavami, přičemž každá má jiný výraz tváře.

Přechodnou technikou mezi ploškovou a loutkovou animací je **animace poloplastická** (reliéfní). Takto animována je loutka, která je vertikálně rozpůlena na přední a zadní část. Kamera loutku snímá shora potom, co je položena na animační sklo, na němž je s loutkou animátorem pohybováno. Tato technika se kombinuje s kreslenou nebo klasickou loutkovou animací. Zabýval se jí např. český animátor Břetislav Pojar (*Zahrada, 1977*).

Modelace

Animované objekty jsou vyrobeny z hmoty, která se dá tvarovat, jedná se o např. o plastelínu, modurit nebo keramickou hlínu. Tyto objekty jsou obohaceny o drátěné kostry. Plastelínové loutky i její části jsou vyráběny ve více kusech, jelikož se plastelína při animaci opotřebovává. Princip modelace je stejný jako u klasické loutkové techniky. S modelovanou hmotou animátor postupně pohybuje a zároveň jsou fáze pohybu snímány kamerou. Technikou modelace se zabýval J. Švankmajer nebo ze zahraničních zástupců např. W. Vinton.

Pixilace

Technika pixilaxe spočívá v animaci živých herců a vynalezl ji N. McLaren, který ji začal používat v 50. letech minulého století (*Sousedé, 1952*). Herec se pohybuje přímo před kamerou, kdy každá fáze jeho pohybu je postupně snímána. Fázování lze vytvořit také z hraného filmu ve střížně, kdy jsou z plynulých pohybů vystřižována okénka. Předním českým představitelem této techniky je Jan Švankmajer se svými bizarními snímky (*Jídlo, 1992*).

Animace objektů

Oživit může animátor prakticky jakýkoliv předmět. Fantazii se meze nekladou. Proto je animace objektů též hojně využívána, umožňuje rozhýbat věci, které se v reálném světě nikdy pohybovat samovolně nebudou. Princip animování objektů je stejný jako např. u loutek nebo pixilace. S předmětem animátor přímo před kamerou nebo pod kamerou pohybuje a při tom jsou fáze pohybu snímány. S předmětem se pohybuje zhruba o 2 mm. Tuto techniku využíval Jiří Barta nebo opět Jan Švankmajer (*Otesánek, 2000*). Tato technika je společně s ploškovou animací vhodná pro začátečníky, kteří se umu animace chtějí naučit.

Počítačová animace

Počítačová animace v sobě skrývá nespočet možností. Vytvářet s ní lze jak 2D, tak i 3D animace. Vzniká ve speciálních animačních programech (Maya, 3ds Max, Adobe After Effects a další). Řada programů je dobře dostupná a animaci si tak může vyzkoušet prakticky každý. Počítačová animace se těší oblibě především v Americe, obzvláště díky průkopníkům ze studia Pixar, kteří vytvořili v roce 1995 první animovaný film kompletně stvořený v počítači (*Toy Story*). Zajímavostí je, že tvorba jednoho políčka tohoto filmu trvala někdy až 13 hodin. Počítačové animaci se věnují velká zahraniční, ale i česká studia. Prvním českým animovaným filmem, který využil počítačovou animaci, byl *Kozí příběh (2008)*. S počítačovou animací lze vytvořit pozoruhodné snímky, nad kterými mnohdy divák žasne. Zcela stvořit a rozpohybovat realistického dinosaura, fantaskního tvora či vesmírnou loď tak není v současnosti již žádný problém. Vývoj kinematografie jde neustále kupředu a nabízí stále nové a nové možnosti, jak diváka zaujmout a naplnit jeho touhu po dokonalém vizuálním zážitku.

Dalšími technologiemi vytvářejícími trojrozměrné animované snímky mohou být např. animace modelů pro filmovou postprodukci, go-motion, chuckimation a jiné.

2.2 Význam filmu

Zlé jazyky mohou tvrdit, že film je pouhopouhá komerční záležitost, výdobytek moderní doby nemající pro společnost žádný význam a že vzniká pouze kvůli ziskuchtivým filmovým studiím. Proč je film podceňován a srovnáván s knihou, na kterou podle některých nedosahuje?

2.2.1 Kniha versus film

Stejně jako všechny umělecké prostředky se film vyvíjel dlouho, avšak ne tak dlouho jako literární umění. A to je jeho nevýhoda. Film, ač se zdá v současné době na svém vrcholu, může v budoucnu čekat ještě řada proměn a nečekaný vývoj. Ten ale současný divák může jen stěží odhadovat. Je třeba se zaměřit na jeho aktuální pozici. V dřívější době, ještě když svět film obdivovat nemohl, byly jeho předchůdcem knihy. Knihy, které čtenáři vypráví příběhy, vzbuzují v něm emoce, nutí ho přemýšlet. Knihy, které mu předávají poselství, ponaučení a mnohdy ho velmi niterně ovlivní. Může v nich hledat pochopení, ale i oporu. Kniha má tu vzácnou vlastnost, že se do ní čtenář může naplno vžít a nechat se jí unášet. Může si prožít příběh hlavního hrdiny, projít s ním všemi útrapami i slastmi, může se jím inspirovat nebo se naopak vyvarovat jeho chyb, smí se jím na chvíli stát. Knihy byly, jsou a budou nedílnou součástí naší kultury, našeho bohatství a dědictví. Tuto výsadu jim nikdo nevezme. Nicméně je ale může něco občas suplovat nebo variovat. A proč by to nemohl být právě film? Film přece také nese všechny výše zmíněné aspekty, přesto není respektován stejnou měrou jako kniha. Problém je možná právě v časovém úseku, během kterého se film vyvíjel. Vývoj filmu je patrný na poli 120 let, vývoj knih však čítá několik set let. Během těchto několika století se kniha rozšiřovala pomalu a rozpačitě, ne každý uměl číst, ne každý mohl knihy psát a už vůbec ne každý měl ke knihám přístup. S vynálezem knihtisku se knihy mohly rozšířit, přesto však zůstávaly stále trochu elitářskou dominancí. Za ta staletí se nastřádala spousta knih, které dnes vnímáme jako klasická literární díla a každý vyspělý obyvatel této planety by je měl znát – díla filozofů, básníků, společenských mravokárců či vizionářů. Tato díla dnes působí v protikladu s filmy majestátně, velkolepě a důležitě. A ony také jsou. Avšak knihy, které nenabývaly takových hodnot, čtenář nezná, nezajímá se o ně, vnímá pouze knihy kvalitní, které byly za staletí produkovány. Jak je známo, každý obyčejný člověk neměl příležitost vydat své zápisky, které schovával na kouscích papíru v šuplíku. Okolnosti se ale po staletích změnily,

s nástupem moderní doby se změnila také produkce knih. Knihy jsou dnes vydávány masově, nejsou tištěny pouze ty od předních myslitelů a literátů, nýbrž i ty, které mají pramalý nebo i žádný význam. Nedosahují takových kvalit jako ona klasická díla, která lidé znají a obdivují je po tolik generací. To ale na reputaci knihy jako média nemá přílišný význam. Proč? Ty slavné knihy slavnými zůstanou a člověk je vnímá jako součást historie. Odděluje zrna od plev, čte knihy, které ho zajímají, nevýznamné knihy jednoduše přechází a ignoruje je. Docela jinak je tomu ale právě v kinematografii. Po vynalezení filmu šlo všechno velmi rychle kupředu. Během sta let se film vyvinul do oné masové produkce, která knize trvala stovky let. Ony kvalitní filmy se tak rychle smísily s těmi nekvalitními. Kniha měla mnoho času na to, aby lidé nejprve přijali vybrané, kvalitní knihy, aby potom mohli ty nové, nekvalitní ignorovat. Film tento čas bohužel neměl. Velmi brzy začaly vznikat filmy z tzv. „béčkové“ produkce, které kinematografii snížily hodnotu a význam.

Zásadní roli hraje také televize, která se za několik posledních desetiletí rozšířila téměř do každé domácnosti. Televizní stanice nám nabízí řadu filmů, nicméně obvykle to jsou právě ty filmy, které kvalit bohužel nedosahují. Pokud si ty kvalitní tedy divák nevyhledá aktivně sám, neuvidí je. Místo toho vidí filmy, které nemají co říct, jsou mu servírovány den, co den, a to musí diváka, který prahne po kvalitě, dozajista odradit. Knihy nám však nikdo tímto způsobem nevnučuje, buď si je koupíme a přečteme, nebo ne. Ale nestane se, že by ony nekvalitní knihy člověku začal někdo nuceně předčítat. Bohužel pro film je však právě televizi občas těžké vypnout.

„Film na rozdíl například od literatury a tisku – nám vrací naše těla a obzvláště naše tváře.“ (B. Balász)

2.2.2 Animovaný film pro dospělého diváka

Animace není určena jenom dětem, zasahuje do všech oblastí komunikace a co se animovaného filmu týče, prakticky od počátku se zaměřuje i na dospělé diváky. Už první pokusy o animaci proběhly především pro pobavení dospělých. Výtvarná podoba animovaného filmu se však postupem času zažila více jako dětská a mnoho dospělých ji tak dnes i vnímá. Řada současných anim. filmů je opravdu cílena především na děti, avšak dítě se obvykle dostaví do kina v doprovodu rodičů. Tyto filmy jsou tak označovány právem jako rodinné. Slouží pro pobavení a relaxaci. Divák na chvíli zapomíná na vlastní problémy a zcela se ponoří do nereálného světa. Takovému filmu však obvykle dospělý divák

nepřikládá větší než zábavní význam. Scénáře současných rodinných anim. filmů, které jsou produkovány především velkými americkými studii, jsou dosti podobné, zkrátka dobro nakonec zvítězí nad zlem.

Méně známé jsou ovšem animované filmy, které jsou určeny výhradně pro dospělé. Málokdo ví, že např. světoznámí David Lynch a Tim Burton tvořili ve svých začátcích především krátkometrážní animované filmy, a to hororové. Tim Burton u animovaných filmů setrval i v dalších letech. Kromě notoricky známých hraných filmů stvořil i několik animovaných, které se těší oblibě právě u dospělých diváků – *Ukradené Vánoce (1993)*, *Mrtvá nevěsta (2005)*. Tematika smrti z nich dělá pro děti nevhodnou podívanou. Hororovou tematikou se zabýval také Karel Zeman, např. ve snímku *Čarodějův učeň (1977)*.

Kromě hororového žánru lze zařadit do animované tvorby pro dospělé také rozličné komediální seriály, kultovními se stali Simpsonovi (1989) nebo Městečko South Park (1997) a stále se těší velké oblibě. Tyto seriály mají pro společnost jednoznačný význam, pojednávají totiž o aktuálních společenských problémech či nešvarech, a to s notnou dávkou sarkasmu a humoru. Právě proto se drží na obrazovkách řadu let. A přibývají k nim další a další počiny.

Ostatně česká animovaná filmová tvorba v 60. letech byla také cílena více na dospělé publikum, zabývala se složitějšími a pochmurnějšími tématy (Trnka, Švankmajer...). „Animátoři si záhy osvojili způsob, jak prostřednictvím pohádkových námětů a nápaditých alegorií, naoko vystavěných jako nevinná zábava pro děti, kriticky komentovat politickou situaci. Pro publikum, které se záhy naučilo interpretovat metafory a číst mezi řádky, přestal být animovaný film pouhým zdrojem zábavy a začal fungovat jako prostředek nepřímé politické diskuze.“¹²

Mimo to se dnes objevují také jiné animované filmy, které stráví spíše divák dospělý než dětský, jelikož se podobají více klasickému hranému filmu, avšak v nich vystupují animovaní hrdinové. Příkladem může být film *Mary a Max (2009)*, který se může tvářit jako pohádka, nicméně se jedná o neveselý příběh plný sentimentu a šťastný konec zde divák nenajde.

¹² SURMANOVÁ, Kateřina, ed. *Ostrovy animace: Islands of animation*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010, s. 23. PAF. ISBN 978-80-904515-2-0.

V čem je tedy animovaný film přínosný pro dospělého diváka? Pobavení, vzdělání či podnět k přemýšlení nad různými problémy? Záleží na typu filmu a na divákovi samotném. Stejně jako kniha či umělecké dílo může být film divákem interpretován, může z něho získat zkušenost a může v diváku zanechat velmi výraznou stopu, ale divák ho také může jednoduše jen sledovat jako výplň volného času a nepřikládat mu žádný vyšší význam. I pokud by převažovala myšlenka, že film je pouze zábavní materiál, neubírá to na jeho významu. Nicméně autorka této práce kvalitní film vnímá jako vhodný prostředek k předávání myšlenek široké veřejnosti. Film může člověka zasáhnout, vyvolat v něm emoce a také mu předat určité poselství. Každý si ze sledovaného filmu může odnést něco jiného, ale stejně přínosného. Ať už se jedná o film animovaný nebo hraný.

„Dnešní výzkum filmového umění podněcuje myšlenku novou, dříve jen tušenou, ale dnes již víceméně prokazatelnou přinejmenším v rámci psychologických šetření: že totiž film „obnažuje“ a tím i vrací člověku to, co se skrývá pod jeho chováním, pod jeho tváří. Z povahy filmového umění vyplývá, že divák prociťuje filmový fenomén (tj. filmovou předmětnost, postavy, děj, rekvizity) jako objekt skrze vztah k svému vlastnímu vědomí či podvědomí.“¹³

2.2.3 Animovaný film pro dětského diváka

Od doby vzniku Toy Story (1995) se filmy podobného typu začaly produkovat ve velkém množství. Dnešní generace dětí tak vyrůstá především na těchto animovaných rodinných filmech stvořených americkými studii jako Pixar, Dreamworks, Disney atd. I přesto tento fenomén však i dnešní děti znají a sledují české animované pořady, stále se dívají na večerníčky nebo je jim pouštěn Krteček na DVD. Animované filmy pro děti, ať už staršího charakteru či ty současné, se obsahem stále podobají, téměř vždy se jedná o pohádku, kdy hlavní hrdinové bojují proti zlé moci.

Animované filmy jsou dozajista vhodné pro děti, ať už co se obsahu týče, tak i z vizuálního hlediska. Animace rozvíjí fantazii, představivost. Hraný film je odkázán na živého herce, který vždy ze sebe ve filmu kousek nechá, minimálně svůj vzhled, ale často i své vlastní charakterové rysy. Animovaný film dává prostor k vytvoření zcela nových bytostí, které jsou nereálné, smyšlené, avšak mohou se chovat jako lidé. Postavy

¹³ PONDĚLÍČEK, Ivo. *Svět k obrazu svému: příspěvky k filmovému vědomí a videokultuře 1962-1998*. Praha: Národní filmový archiv, 1999, s. 82. Knihovna Illuminace. ISBN 80-7004-097-1.

animovaných filmů jsou originální a pro děti velmi snadno zapamatovatelné, jsou spojovány s určitými lidskými vlastnostmi, některé se stanou pro děti vzorem, jiné jsou v jejich očích zloduchové. „Bruno Bettelheim, který léta pracoval v newyorské polepšovně, ve své apoteóze klasické pohádky zdůrazňuje, jakou nezastupitelnou roli i ve výchově narušené mládeže hraje klasická pohádka a její nelomené charaktery, které narušenou mládež učí rozeznávat zlo od dobra. Takové rozeznávání se v dítěti nejlépe zakoření skrze citový prožitek špatného chování těch zlých a zejména statečného a správného chování těch dobrých...“¹⁴

Animovaný film nespočívá pouze v oživení neživých věcí, ale jedná se o dialog s divákem, film dítěti předává své myšlenky skrze rozhýbané obrazy (respektive myšlenky scénáristy). Animovaný film má stejný význam jako klasické pohádkové knížky, které jsou dítěti čteny před spaním, jen s tím rozdílem, že si dítě u filmu vychutná navíc líbivý vizuální zážitek. Moderní doba si však žádá moderní přístupy a zpracování, stejně tak příběhy. Klasická témata o princích a princeznách jsou za staletí mírně vyčerpána, proto se v animovaných filmech objevují příběhy nové, netradiční, v podstatě se ale jedná o stále stejné příběhové vzorce, pouze v novém kabátě.

¹⁴ DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scénáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2002, s. 28. ISBN 80-85883-94-5.

2.3 Animovaný film v muzeu

„Filmovou a audiovizuální výchovu je možno vyučovat v jakémkoliv typu vzdělávacího zařízení. Kromě zvládnutí technické a umělecké stránky filmové tvorby a ovládnutí metodiky práce s filmovým médiem na půdě muzea a školy je dalším cílem nového vzdělávacího oboru audiovizuální gramotnost, tedy schopnost film interpretovat, formulovat názor, lépe se vyjadřovat. K tomu všemu nabízí muzejní prostředí vhodné podmínky.“¹⁵

2.3.1 Animace jako nástroj edukace v českých muzeích

Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně

Workshop klasické filmové animace – uskutečnil se pro veřejnost v rámci konference Muzeum a škola. Jednalo se o celodenní program, v němž se účastníci seznámili teoreticky i prakticky s různými technikami pookénkového snímání. Některé techniky si také sami vyzkoušeli a vytvořili několik krátkých animovaných videí. Workshop proběhl pod vedením dvou absolventů Filmové školy Zlín. Muzeum JV Moravy nabízí doprovodné programy na téma animovaného filmu po celý rok pro školy i veřejnost.

V nabídce doprovodných programů ke stálým expozicím má dva programy a jednu dílnu navazující na animovaný film pro různé věkové kategorie.

Galerie hlavního města Prahy

Workshop v galerii Dům U Zlatého prstenu, kterým provázal Matěj Smetana, na jehož výstavu *Unavená radost* workshop navazoval. Na své výstavě představil cyklus čtyř krátkých plastelínových animací. Účastníci v rámci workshopu vytvářeli vlastní figurky z plastelíny, které následně rozpohybovali a vytvořili si krátký animovaný snímek.

Akce *Vikendový výtvarný workshop: animace ve filmu* navazovala na výstavu *David Cronenberg: Evolution*. Program byl cílený na dospělé návštěvníky. V animační dílně se účastníci seznámili se základními motivy autorových filmů a vyzkoušeli si animaci plošek

¹⁵ PETRÁKOVÁ, Blanka. 7. ročník konference Muzeum a škola ve Zlíně aneb Muzeum ve filmu – Film v muzeu. *Acta Musealia*. Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2015, **13**(1-2), 117. ISSN 0862-8548.

a různých materiálů, při nichž bylo rozpoříváno např. maso, hlína a jiné netradiční suroviny.

Muzeum Karla Zemana

Pravidelný kroužek animace a trikové tvorby byla série deseti workshopů v Muzeu Karla Zemana. V rámci dlouhodobého workshopu byli účastníci provedeni celým procesem přípravy animovaného filmu – námět, scénář, výroba loutky, animace, střih, ozvučení atd. Inspirací byly primárně Zemanovy filmy. Výstupem workshopu byl vlastní animovaný film a zakončením veřejná projekce vytvořených snímků v muzeu.

Kreativní výtvarné dílny inspirované tematikou jednotlivých filmů Karla Zemana. Účastníci si mohou vytvořit „Ukradenou“ vzducholod', dokreslit dinosaury z Cesty do pravěku, recyklovat filmové pásy a vyrobit z nich lampičku, kytičku nebo záložku.

Dále muzeum nabízí workshopy s možností vyrobit si ploškovou technikou animovaný snímek, semináře a přednášky věnované tvorbě Karla Zemana, filmové projekce a další aktivity.

Muzeum města Brna

K výstavě obrazů, komiksů a knížek brněnského výtvarníka Pavla Čecha (Tajemné příběhy Pavla Čecha) připravilo muzeum na hradě Špilberk doprovodný program, který mimo jiné obsahoval i tvořivou animační dílnu ve spolupráci se Studiem Scala. Účastníci měli za úkol vymyslet příběh a animovat jej ploškovou technikou z vystřižených Čechových obrázků. Pomáhal jim také sám autor.

Filmový uzel

Multimediální centrum ve Zlíně otevřené v roce 2016. Nejedná se o klasické muzeum, avšak nachází se zde audiovizuální expozice věnovaná historii zlínských filmových ateliérů. Pravidelně zde probíhají programy pro školní skupiny i workshopy pro veřejnost zaměřené na tvorbu animovaného filmu, kde si účastníci tvoří své postavy např. z plastelíny a jiných materiálů a následně je animují.

Vlastivědné muzeum Nymburk

K výstavě Y.A. Bertranda *Energie* proběhla animační dílna jako závěrečná, rozšiřující nabídka vzdělávacího programu s environmentálním podtextem. Dílny se

zúčastnili žáci, kteří absolvovali vzdělávací program, během kterého si vytvořili kolážové postavy, ty následně v dílně animovali na základě krátkého scénáře. Ke snímku vybraný žák složil i hudbu.

Podbrdské muzeum

V roce 2015 bylo připomínáno výročí 250 let od narození učitele a hudebního skladatele Jakuba Jana Ryby. Žáci výtvarného oboru ZUŠ JJR vytvořili animovaný dokumentární film na téma J. J. Ryba během několika měsíční spolupráce s Podbrdským muzeem, Aeroškolou aj. Projekt byl realizován v několika fázích, během nichž žáci sbírali informace a materiály jako podklad pro výrobu filmu. Poté vytvářeli plošné loutky, kulisy a další rekvizity, při jejichž tvorbě kombinovali různé výtvarné techniky a scénář. Na závěr byly poznatky převedeny do vizuální podoby a byl vytvořen samotný film. Jednotlivé kroky výroby filmu byly konzultovány s odborníky. Výsledné dílo je k dispozici Podbrdskému muzeu jako součást materiálů k výuce.

Projekt filmového muzea NaFilm

Projekt studentů Katedry filmových studií FF UK v Praze, jejichž cílem je založit muzeum českého filmu, které v České republice zatím není. „Takové muzeum, které bude vzdělávat, doplňovat rozvíjející se filmovou a mediální výchovu na školách a interaktivní formou představovat národní kinematografii českým i zahraničním návštěvníkům.“¹⁶ K výstavě *NaFilm* v Paláci Chicago v Praze jsou k dispozici programy pro školy, které zahrnují komentované prohlídky s filmovými dílnami, v nichž jsou představeny předanimační techniky a optické triky i klasické animační techniky (loutková animace...). Návštěvníci si tvoří krátké animované filmy. Mimo animační techniky se návštěvníci mohou účastnit také workshopů zabývajících se hraným nebo dokumentárním filmem.

Slovácké muzeum v Uherském Hradišti

Součástí výstavy *Jak se rodí večerníčky* (2009) byla interaktivní stanoviště, kde byly návštěvníkům představeny jednotlivé fáze výroby animovaných filmů. Děti si mohly vyzkoušet tvorbu literárního i technického scénáře, výrobu loutek, rozkreslování fází pohybu

¹⁶ Projekt filmového muzea NaFilm. *NaFILM* [online]. Praha [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.nafilm.org/projekt/#slides>

na prokreslovacím stole nebo ploškovou animaci. V expozici byly k vidění originální rekvizity a scénáře z večerníčků jako Pat a Mat apod.

2.3.2 Animace jako nástroj edukace v zahraničních muzeích

V zahraničí je animovaný film pravděpodobně ještě populárnější než v Česku, proto lze nalézt využití animace hojně také v muzeích mnoha zemí. K nejrůznějším expozicím zabývajícím se animovaným filmem jsou pořádány vzdělávací programy na ně navazující.

The National Media Museum (Velká Británie)

Expozice se mimo jiné zaměřuje i na animaci a představuje práce animátorů jako Aardman, Bob Godfrey nebo Joanna Quinn. K výstavě muzeum nabízí pravidelné animační dílny pro školy i veřejnost a workshopy na tvorbu animovaných snímků technikou stop-motion, při nichž se účastníci inspirojí exponáty. Mimo to jsou organizovány prázdninové aktivity pro děti spojené s tématem animace. Muzeum pořádá také festival animovaného filmu Bradford Animation festival, během kterého návštěvníci mohou absolvovat workshopy, rozhovory a další speciální akce. Oddělení muzejní pedagogiky pomáhá také učitelům, kterým nabízí nápady a podněty na téma animace.

The Cartoon Museum (Velká Británie)

Muzeum v Londýně mající expozici britského kresleného filmu a komiksu od 18. století po současnost nabízí řadu vzdělávacích programů pro školy tematicky zaměřené na kreslený film, komiksy a manga. Především se jedná o tvořivé dílny vedené profesionálními umělci. Mimo to jsou k dispozici také workshopy pro veřejnost, např. zabývající se claymation technikou, ve kterých si účastníci vytváří 3D kreslené tváře a následně je animují. Oblíbená je také technika cut-out 2D animace.

San Diego Museum of Art (USA)

V roce 2007 zde probíhala výstava *Animated Painting*, v níž byly představeny práce současných autorů vytvořené tradiční metodou kreslené a malované animace. Muzeum k této výstavě nabízelo doprovodné programy, při nichž se účastníci seznámili s touto technikou a tvorbou autorů a sami si vyzkoušeli kreslenou animaci. Muzeum také pořádá tematické školní výlety, letní tábory nebo bezplatné workshopy.

Children's Creativity Museum (USA)

Museum v San Franciscu si klade za cíl rozvíjet nejen výtvarnou kreativitu dětí pomocí zážitkové pedagogiky. Mimo jiné nabízí workshopy animované tvorby pro děti, ve kterých si každý vytváří vlastní postavu z plastelíny nebo hlíny, kterou poté stop-motion technikou animuje. Tvorba obsahuje všechny fáze včetně přípravy koncepce, scénáře atd. V jiném workshopu si mohou vyzkoušet vytvořit vlastní design počítačové hry nebo hudební video.

Australian Centre for the Moving Image (Austrálie)

Muzeum v Melbourne, které se věnuje pohyblivému obrazu ve všech jeho formách (televize, počítačové hry atd.) Muzeum pořádalo např. třídní workshop, ve kterém se středoškolští studenti učili základy flash animace, nebo jednodenní workshop, kde se studenti seznámili s výrobou vizuální stránky počítačové hry. Nabídka edukačních programů však není cílena jen na žáky a studenty, nýbrž i na učitele. Během letních prázdnin bývají v nabídce programy speciálně pro učitele, ve kterých se učí techniky animace jako claymation, cut-out, škrábaný blank atd. Učitelé mohou následně nové poznatky a náměty využívat ve své výuce.

Museum für Gestaltung Zürich (Švýcarsko)

Švýcarské museum designu a vizuálních komunikací nabízí několik dílen zaměřených na téma animace. Jedním z nich je dílna pro střední školy, ve kterém si studenti zkusí animovat jevy, které vnímáme, ale nevidíme (vítr apod.), pomocí stop-motion techniky. Jako i některá předešlá muzea nabízí také vzdělávací semináře pro učitele, a to především na téma příležitostí a hrozeb digitálního světa animace a využití animace ve vzdělávání.

PRAKTICKÁ ČÁST

3 CHARAKTERISTIKA EDUKAČNÍHO PROSTŘEDÍ

3.1 Stálá expozice

Pro praktickou část diplomové práce byla vybrána stálá expozice MJVM **Princip Baťa: Dnes fantazie, zítra skutečnost.**

Hlavní témata expozice:

Obuv a produkce firmy Baťa

Cestovatelství – S inženýry Hanzelkou a Zikmundem pěti světadíly

Filmový kabinet – Historie zlínského filmu

Město Zlín (a celý region) je spjato se světově známou obuvnickou firmou Baťa, z toho důvodu se muzeum orientuje především na tuto tematiku. Expozice nacházející se ve 2. poschodí 14. budovy představuje dějiny baťovského koncernu, a to od založení firmy až po její znárodnění v roce 1945 i pozdější vývoj. Baťovský úsek je rozdělen do několika témat, která se zabývají výrobou, budováním filiálek v zahraničí, reklamou, dopravou i nevýrobní sférou. V další části expozice návštěvníci naleznou expozici zaměřenou na historii zlínského filmového studia. Třetí část představuje expozici věnovanou modernímu cestovatelství Zikmunda a Hanzelky. V expozici si návštěvníci mohou prohlédnout rozsáhlou sbírku historické obuvi, autentické stroje užívané k výrobě obuvi za baťovské éry a další trojrozměrné exponáty, např. přesnou repliku vozidla Tatra 87, se kterým podnikli cesty již zmiňovaní dobrodruzi. Jiná témata jsou pojata jako obrazový, audiovizuální a textový materiál. Expozice byla oceněna v Národní soutěži Gloria musaealis v kategorii Muzejní výstava roku 2013.

Filmový kabinet

Pro tvorbu edukačního programu byla vybrána část stálé expozice zabývající se historií zlínských filmových ateliérů, která je samostatně umístěna ve Filmovém kabinetu. V expozici návštěvník nalezne po stranách textové a obrazové materiály, ve kterých je postupně představena nejen historie ateliérů, ale také významné osobnosti české

kinematografie, které jsou se zlínskými ateliéry spjaty a byly popsány v teoretické části. Primárně se expozice zaměřuje na animovaný film. Jsou zde představeny významné filmy a seriály vzniklé ve Zlíně a jejich tvůrci. Dále jsou návštěvníkovi zprostředkovány informace o nejpoužívanějších technikách výroby animovaného filmu a postupu výroby animace. Nejdůležitější součástí expozice je pak výstava autentických předmětů používaných při tvorbě animovaných filmů a seriálů ve Zlíně. Ve vitríně si návštěvník může prohlédnout originální loutky a rekvizity z filmů jako Cesta do pravěku, Vynález zkázy atd. Zastoupeny jsou také pohádkové seriály pro děti jako Ferda Mravenec, Krysáci, Pan Prokouk a mnoho dalších. Nechybí zde ani dobové technické vybavení jako kamera nebo osvětlení, se kterými zlínská animátoři pracovali, a mnoho dalších předmětů.

Součástí expozice jsou didaktické prostředky. Jedním z nich je praxinoskop, který slouží k lepšímu pochopení principu vzniku animace. Dalším didaktickým prostředkem je dřevěná kloubová loutka, kterou si může především malý návštěvník vyzkoušet ošatit a nastavit do vlastní polohy. Ve vedlejší místnosti se nachází projekční sál.

3.2 Muzejní edukace Muzea jihovýchodní Moravy ve Zlíně

Muzeum obecně je jednou z nejvýznamnějších vzdělávacích institucí s osobitou kulturně-vzdělávací funkcí a má svá specifika, která měla být při jeho edukačním působení respektována. (Svatoňová, 2007). Fenomén muzejní pedagogiky, který se v současnosti soustavně rozvíjí, je bezesporu často diskutované téma, k němuž se vyjadřuje řada autorů. Jedna část z nich v muzejní edukaci potenciál nevidí, druhá naopak tuto funkci muzea staví na pomyslný piedestal. Dle názoru autorky této práce muzeum samo o sobě plní výchovnou funkci ve všech směrech. Jak hovoří známá definice muzea dle Mezinárodní rady muzeí (ICOM) uvedená v úvodní kapitole, muzeum zprostředkuje hmotné doklady o člověku a jeho prostředí. Ono zprostředkování je edukace, které se účastní každý návštěvník muzea, ať už intencionálně či nikoli. Návštěvník se může ocitnout v nepřímém edukačním procesu i při pouhém pozorování muzeálií v expozici. Zde však efektivita učení záleží na prekonceptech daného návštěvníka, na jeho vzdělání v dané oblasti a zkušenostech. Nejefektivnější edukace v muzeu je bezesporu pod vedením zkušeného muzejního pedagoga, který ji usměrňuje a organizuje. Vytváří tak edukační program, který návštěvníkovi muzeálii/muzeálie zprostředkovává. Návštěvník si tak osvojuje vědomosti, dovednosti a postoje, které jsou

umocněny osobním prožitkem. Edukační program mu pomáhá chápat výstavu a interpretovat ji na základě vlastních aktivních činností.

Edukační činnost MJVM má dlouholetou tradici. Pracovníci muzea se snažili zprostředkovávat sbírky rozmanitými způsoby a využívat je nejen ve školní výuce, ale i k obohacení volného času dětí, mládeže i dospělých.

Přednášková činnost

Již od 50. let se muzeum soustavně zabývalo přednáškovou činností pro veřejnost, kdy se snažilo o kulturní osvětu. V těchto letech vydávalo muzeum tištěné periodikum *Zprávy Krajského muzea v Gottwaldově*, ve kterém mimo jiné svou přednáškovou činnost zhodnotilo: „Prvořadým úkolem bylo prorazit stále předhazovaný tzv. kulturní nezájem gottwaldovské veřejnosti. Je možno říci, že výběrem tematu, jeho rozčleněním a seriosní propagací se to podařilo. Již na první přednášku přišlo tolik posluchačů, že nestačilo připravených 120 míst. A zájem posluchačů neutuchl, nýbrž setrval po celý cyklus. Tím byl naplněn další úkol. Bylo dokázáno, že pravidelná přednášková činnost v Gottwaldově je nejen žádoucí, ale i možná, že nejširší gottwaldovská veřejnost dovede ocenit vědecko-osvětovou snahu, že dovede být v nejlepším slova smyslu publikem vděčným a spolupracujícím.“¹⁷ Přednáškové cykly se tak staly nedílnou součástí aktivit muzea až dodnes.

Spolupráce se školami

Počátky spolupráce muzea se školami sahají do roku 1961, kdy na základě oficiálního ideologicky motivovaného požadavku byla využita pro školní výuku expozice dějin dělnického hnutí. Na základě úspěchu této činnosti první poloviny roku 1962 začalo muzeum spolupráci se školami systematicky rozvíjet. „Začlenění návštěv expozice do vyučování dějepisu žáků osmých a devátých ročníků tehdejších základních devítiletých škol organizovaných ve spolupráci s historickou sekcí tehdejšího Okresního pedagogického střediska brzy ukázalo na možnost rozšířit tuto novou a dodejme hned efektivní formu kontaktu muzea s veřejností. Prvním krokem v tomto směru bylo rozšíření nově vzniklého vzdělávacího programu o výuku v expozici archeologické, přírodovědné a návštěvy

¹⁷ KREJCÁREK, Ladislav. "Z dějin umění" k "umění našeho kraje" aneb uskutečněná a připravovaná akce. *Zprávy Krajského muzea v Gottwaldově*. 1957, (4-5), 16-17. ISSN 18058647.

některých krátkodobých muzejních výstav.“¹⁸ Pracovníci muzea se snažili zprostředkovávat expozice různými způsoby a využívat je ve školní výuce dětí a mládeže nejen ze Zlína, nýbrž i z přilehlých vesnic. Muzeum uskutečňovalo přednášky a besedy doprovázené barevnými diapozitivy, dále hry, exkurze do přírody a komentované prohlídky expozic. Opomenuti však nezůstali ani dospělí, pro které byly pořádány zájezdy, např. vlastivědný zájezd po historických památkách zlínské oblasti. Kromě zájezdů mohli navštěvovat i přednáškové cykly, které měly již víceletou tradici a zaměřovaly se na široké spektrum témat: náboženství, věda a technika, archeologické výzkumy nebo také život a dílo V. I. Lenina atd.

V roce 1965 byl uskutečněn první seminář o spolupráci muzea a školy, který se konal v MVJM. Seminář prokázal zájem o danou tematiku, proto se ještě několikrát opakoval až do poloviny 70. let. Častým diskutovaným tématem byla metodika výuky v muzeu nebo také malý zájem učitelů o muzejní edukaci. Na podporu vztahu škol a muzea byly pro učitele pořádány odborné semináře a poznávací zájezdy. V téže době se začaly vydávat i pedagogické pomůcky poskytované do škol mající vlastivědnou a historickou tematiku. Typické bylo také realizování přednášek pro učitele, žáky i veřejnost v rámci tzv. „muzejních pátků“. Putovní výstavy po školách nebyly taktéž výjimkou. Všechny tyto činnosti měly za cíl ztraktivnit školám a učitelům spolupráci s muzeem.

Mimoškolní činnost

Časem se muzeum začalo orientovat nejen na školní skupiny, ale své pole působnosti rozšířilo i na volný čas dětí a mládeže. Významnými se staly vlastivědné a přírodovědné kroužky na školách, v nichž žáci spolupracovali s odborníky a také dostali příležitost se jako odborníci cítit. Důležitým aspektem tohoto učení bylo vedení k samostatnosti, žáci si sami vyhledávali a třídili informace, které pak zpracovávali pro své spolužáky do podoby referátů. Zajímavým způsobem se mohli vzdělávat i v praxi, byl jim umožněn vstup do depozitářů, konzervátorských dílen a připuštěni byli i k rozličným výzkumům. Díky těmto činnostem si mohli získané vědomosti zasadit do kontextů a praktických příkladů, čímž si rozšířili obzory a upevnili znalosti. Motivací byla účast na každoroční olympiádě, kde vítěz získal „osvědčení spolupracovníka muzea“. Muzeum nelenilo ani v pořádání letních táborů, které

¹⁸ PAVLIŠTÍK, Karel a Markéta PAVLIŠTÍKOVÁ. Spolupráce Muzea jihovýchodní Moravy se školami – historie a současnost. *Acta Musealia*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2003, **2003**(supplementa), 49. ISSN 0862-8548.

se orientovaly především na poznávání památek východní Moravy a později, v 80. letech, zapojilo do muzejních aktivit také učňovskou mládež a jejich pedagogy.

Tradiční se stala činnost sběru a prezentace dětské výtvarné tvorby. Od 60. do 90. let byla díla dětí z mateřských škol a žáků základních škol i základních uměleckých škol pravidelně vystavována. V 80. letech dokonce vznikla Galerie dětské tvorby při MJVM, která však zanikla při rekonstrukci muzejních prostor a obnovena již nebyla.

Situace po roce 1989

K. Pavlišťík a M. Pavlišťíková hodnotí spolupráci se školami takto: „Rekapitulaci výsledků naší spolupráce se školami v 60., 70. a 80. letech uzavřela citace jedné z mnoha direktiv, jimiž totalitní režim tvrdě vymezoval ideologické mantinely i muzejní vzdělávací činnosti. Izoloval tak muzejní pracovníky od mezinárodních zkušeností a jako ideově závadné trendy je znemožnil využívat v odborné práci. Tím výrazně zbrzdil vývoj tohoto společensky závažného odvětví muzejní činnosti. Nutno ovšem konstatovat, že i v této situaci byly vytvořeny režimním normám nepoplatné hodnoty, na které jsme s návratem demokracie do této země mohli navázat.“¹⁹

Po změně politického režimu v roce 1989 byly zábrany zbourány. Muzejní pracovníci se konečně mohli oprostít od nařízených postupů ideologických norem. Stávající postupy však nebyly úplně nahrazeny, nýbrž modifikovány do moderní podoby s využitím nových poznatků, inspirace ze zahraničí a celkové otevřenosti.

V roce 2000 bylo v MJVM založeno lektorské oddělení, které zaměstnávalo dva lektory. Tito lektori se efektivně snažili využít expozice ke spolupráci se školami a obohatit školní výuku. Na začátku milénia vznikl také projekt *Muzeum škole*. V rámci něho byly vytvořeny pracovní listy pro konkrétní věkové skupiny žáků a studentů, v nichž jsou zohledněny i školní učební osnovy. Tyto materiály zábavnou formou seznamovaly žáky s danými expozicemi muzea (např. Hrátky s Ferdou Mravencem a Filmové putování s dráčetem v expozici o zlínském filmu). Vznikala řada edukačních programů pro všechny věkové kategorie a MJVM se stalo atraktivní možností, jak zpestřit školním třídám výuku, obohatit jejich vědomosti a vystavit je jakémusi alternativnímu vzdělání v muzejních

¹⁹ PAVLIŠTÍK, Karel a Markéta PAVLIŠTÍKOVÁ. Spolupráce Muzea jihovýchodní Moravy se školami - historie a současnost. *Acta Musealia*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2003, **2003**(supplementa), 51. ISSN 0862-8548.

prostorách. Mimo programy probíhající přímo v expozicích byly v nabídce i programy, které pod vedením lektora probíhaly naopak ve škole (pod heslem *muzeum do škol*).

Současnost

V současné době je nabídka edukačních programů MJVM široká a stará se o ni Oddělení muzejní pedagogiky zlínského muzea, ve kterém jsou zaměstnáni čtyři muzejní pedagogové pro muzeum ve Zlíně a jeden pro luhačovické muzeum. Programy slouží k rozšíření a doplnění školní výuky a snaží se vycházet z rámcových i školních vzdělávacích programů. Zpravidla bývá nabídka zveřejněna na celý školní rok, učitelé si tak mohou vybrat program, který se jim hodí do učebních osnov nebo průřezových témat. Na začátku školního roku je pedagogům nabídka rozesílána. Programy vznikají ke stálým i krátkodobým výstavám, ty se obměňují po dvou až čtyřech měsících. Stálá expozice obsahuje tři témata, proto je programů více a tematicky jsou pestré. Kromě výchovně-vzdělávacích programů pro školy jsou v nabídce také programy pro mimoškolní zařízení, tj. pro mateřské školy nebo např. pro školy lidové. Nabídka se také předkládá školám v Luhačovicích, pro které je vytvořen speciální program zaměřující se na lázeňský park, ve kterém děti poznávají minerální prameny nebo vzácné stromy a dřeviny.

Kromě školních programů mohou navštěvovat ve volném čase děti s rodiči i tvořivé dílny, v nichž si děti v tematické návaznosti na expozici vyrábí vlastní artefakt nebo se např. učí tvořit filmovou animaci v návaznosti na expozici zabývající se zlínskými filmovými ateliéry. V muzeu probíhají také několikadenní workshopy, a to např. v rámci konferencí Muzeum a škola.

4 EDUKAČNÍ PROGRAM

4.1 Výběr muzea a tématu

Autorka si vybrala Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, protože sama ve Zlíně žije a chtěla se osobně podílet na předávání baťovského odkazu žákům. Při výběru tématu měla volnou ruku, největší potenciál pro tvorbu programu viděla v části expozice o animovaném filmu, proto se na ni zaměřila. Animace je nosné téma, které se dá velmi široce využít v edukaci nejen v muzeu, ale i ve škole nebo v nejrůznějších projektech. Animovaný film je v současné době nedílnou součástí volného času dětí. Řada dnešních dětí tyto filmy sleduje v televizi, chodí na ně s rodiči do kina, baví se o nich se svými vrstevníky, má své oblíbené postavy, sbírá nejrůznější fanouškovské předměty a celkově těmito filmy žije. Ne všechny děti se ale zamýšlí nad tím, kolik práce stojí za vznikem animovaného filmu a kdo se na této práci podílí, filmy i animaci berou jako samozřejmost.

Technika animace rozvíjí kreativitu a podněcuje žáky ke spolupráci. Její velký přínos je také v tom, že se díky ní žáci učí, jak smysluplně využívat digitální technologie, kterými jsou v současné době obklopeni a hojně s nimi přicházejí do styku. Ne vždy mají tyto technologie na děti dobrý vliv, proto je potřeba práci s těmito nástroji korigovat a vést jejich směr tak, aby byly dětem ku prospěchu. Dnešní digitální možnosti skrývají nepřehledné množství nových přístupů ve výuce jak ve školství, tak v muzeích. Je třeba těchto možností využívat.

4.2 Cíle programu

Obecným cílem tohoto programu bylo poukázat na obrácenou stránku animovaného filmu. V poslední době si děti oblíbily spíše filmy tvořené americkými studii, proto měla autorka potřebu dětem připomenout, že animovaný film není jenom Ledové království nebo Hledá se Dory, ale jsou to také klasické české večerníčky, na které se v dnešní době trochu zapomíná. A co víc, že některé tyto večerníčky byly vytvořeny v místě, ve kterém žijí – ve Zlíně. Jako další hlavní cíl si autorka vytyčila představit žákům postup výroby animovaného filmu, protože pokládá za důležité, aby se děti v dnešním digitálním světě orientovaly v technologických možnostech a dokázaly animaci použít jako výrazový prostředek ve své

tvorbě. Animace rozvíjí kreativitu a fantazii a dá se velmi dobře využít k oživení klasické školní výuky. Velmi vhodně k tomuto tématu slouží expozice MJVM, která nabízí řadu exponátů a nezvyklé prostředí, které je pro děti inspirující. Konkrétní cíle programu budou rozvedeny u jednotlivých realizací.

4.3 Cílová skupina

Téma animovaného filmu by bylo vhodné pro všechny věkové kategorie, dalo by se s ním pracovat s dětmi předškolního věku, ale i se studenty střední školy nebo dospělými. Nicméně byla vybrána věková kategorie 1. stupně základní školy, konkrétně 3.- 4. ročník. Důvod výběru této věkové kategorie byl z větší části osobního charakteru. Autorka dříve pracovala pouze se studenty střední školy, s žáky základní školy možnost pracovat neměla. Vybrala si tedy tuto cílovou skupinu záměrně především z důvodu získání nových zkušeností. Koncepce programu by ale v modifikované podobě mohla být využita jak u nižších, tak i u vyšších ročníků.

4.4 Vývoj edukačního programu

Edukační program byl realizován celkem čtyřikrát, věk účastníků se pohyboval v rozmezí 8-9 let. Vždy se jednalo o žáky 3. ročníku základní školy, žádný 4. ročník nebyl úspěšně domluven. **Podoba programu se v průběhu jeho realizace značně měnila.** První a poslední návrh programu se výrazně liší, autorka v průběhu realizace hledala co nejefektivnější způsob, jak žákům téma animovaného filmu přiblížit. To vedlo k postupné redukci aktivit. Původní podoba programu byla, co se aktivit týče, obsáhlejší, jak se však při první realizaci ukázalo, nejednalo se o zcela efektivní způsob, žáci byli aktivitami mírně přehlčení a cíle programu nebyly zcela naplněny. Proto byl program postupně modifikován do podoby, která byla jednodušší, pro žáky vhodnější a naplňovala stanovené cíle. V následujících kapitolách budou popsány jednotlivé scénáře realizovaných programů, jejich cíle, struktura, metody a reflexe.

4.4.1 První návrh edukačního programu

Název programu: Letem animovaným světem

Anotace edukačního programu:

V rámci edukačního programu Letem animovaným světem budou žáci zavedeni do Filmového kabinetu, kde se seznámí s významnými animovanými filmy a seriály vzniklými ve zlínských filmových ateliérech. Prostřednictvím různých aktivit bude žákům vysvětlen základní princip tvorby animovaného filmu, který mohou v budoucnu využít v tvorbě animace vlastní.

Cílová skupina účastníků: 3.- 4. ročník ZŠ

Cíle programu

Po absolvování programu žák:

- vyjmenuje vybrané animované snímky vyrobené ve zlínských ateliérech a ocení jejich kulturní hodnotu
- vysvětlí princip tvorby animace a aplikuje ji v praxi

Délka programu: 90 minut

4.4.1.1 Bodový scénář

Aktivita	Metody, organizační formy, didaktické prostředky, časová náročnost
Přivítání, představení, vysvětlení organizačních podmínek Úvod: ukázka několika obrázků současných animovaných filmů, úkolem žáků je společně uhadnout téma programu.	Metody: <ul style="list-style-type: none">• dialogická, názorně-demonstrační• motivační Organizační forma: <ul style="list-style-type: none">• skupinová komunikace Didaktické prostředky: <ul style="list-style-type: none">• vytištěné obrázky A4 Časová náročnost: 5 minut

<p>1. Aktivita – dramatické scény</p> <p>Rozdělení do skupin po čtyřech.</p> <p>Každá skupina obdrží kartičku s názvem pohádky (současné anim. filmy). Úkolem skupiny je si v krátkosti připravit a následně předvést pantomimou scénku týkající se zadané pohádky. Ostatní skupiny hádají název pohádky.</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktická činnost <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práce <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kartičky s názvy pohádek <p>Časová náročnost: 15 minut</p>
<p>2. Rozhovor + výklad</p> <p>Nejprve se lektor žáků ptá na jejich nejoblíbenějších animované filmy, postavy, možnosti, kde mohou filmy sledovat.</p> <p>Dále lektor podává výklad o animovaném filmu (co je to animace, jak vzniká, jak se nazývají profese podílející se na tvorbě anim. filmu, druhy animace). Výklad je prokládán otázkami směřující na žáky.</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dialogická – rozhovor, diskuse • monologická – výklad • expoziční (nové poznatky) <p>Organizační forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • frontální práce • skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>3. Projekce filmu</p> <p>Žáci jsou informováni o zlínských filmových ateliérech a pohádkách v nich vyrobených, zejména o filmu Cesta do pravěku. Následně se přesunou do vedlejší místnosti s dataprojektorem a je jim puštěn úryvek z filmu Cesta do pravěku.</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • monologická – výklad, expoziční • názorně-demonstrační – projekce <p>Organizační forma</p> <ul style="list-style-type: none"> • frontální práce <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dataprojektor <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>4. Aktivita – seřazení obrázků</p> <p>Rozdělení do stejných skupin jako v první aktivitě.</p> <p>Každá skupina obdrží 12 kartiček, na každé kartičce je zachycena jedna fáze pohybu skákající kočky. Na základě výkladu</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktická činnost, aplikační • názorně-demonstrační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práce <p>Didaktické prostředky:</p>

<p>v aktivitě č. 2 je úkolem skupin seřadit kartičky do správného pořadí.</p> <p>Lektor postupně přijde ke každé skupině a zkontroluje jejich seřazení.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kartičky s fázemi pohybu • tablet <p>Časová náročnost: 15 minut</p>
<p>5. Aktivita – kresba</p> <p>Žáci mají za úkol samostatně navrhnout vlastní filmovou postavu, vymyslet její pohyb a následně jednotlivé fáze pohybu nakreslit (několik obrázků). V průběhu aktivity lektor obchází žáky a komunikuje s nimi o jejich kresbě.</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktická činnost, aplikační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samostatná práce <p>Didaktické prostředky</p> <ul style="list-style-type: none"> • papíry A4, tužky, pastelky, podložky <p>Časová náročnost: 20 minut</p>
<p>6. Aktivita – tajenka</p> <p>Pro žáky je připravena tajenka s otázkami týkajícími se animovaného filmu, které byly vyloženy, diskutovány a demonstrovány během celého programu. Žáci se hlásí a chodí jednotlivě doplňovat do tajenky správné odpovědi.</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktická činnost, fixační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kolektivní práce <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tajenka na A1 papíru s pevnou podložkou <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>7. Závěr</p> <p>Závěrečné shrnutí programu, prostor pro otázky žáků, zhodnocení programu</p> <p>Poděkování a rozloučení</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • závěrečná diskuze <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 5 minut</p>
<p>Evaluace</p> <p>Vlastní hodnocení proběhne během programu i po něm. Hodnocení pedagogického doprovodu bude ústní formou a hodnocení samotných žáků pomocí dotazníku, který vyplní následující den ve škole.</p>	

4.4.1.2 Reflexe první realizace

První návrh programu byl realizován se 3. ročníkem ZŠ Malenovice. Programu se zúčastnilo 17 žáků a trval stanovených 90 minut.

Začátek programu neproběhl dle autorčiných představ, žáci měli uhodnout téma programu na základě indicií, autorka ale nepočítala s tím, že žáci jsou předem s tématem programu obeznámeni, proto tahle aktivita nebyla příliš vhodná. Ukázka obrázků současných animovaných filmů však i přesto na děti motivačně působila. Hádání tématu bylo z příštího programu nakonec vyřazeno.

První aktivita, při které měli žáci předvést pantomimické scény, nebyla funkční. Žáci se styděli a nevěděli, jak dané pohádky napodobit. Většina skupin nakonec musela pohádku popsat slovně, aby ostatní měli možnost ji uhádnout. Pantomima se ve většině případů nakonec nekonala. Tato aktivita byla tedy také vyřazena, protože v ní autorka po absolvování neviděla přínos. Žáky aktivita očividně nezaujala, navíc nebylo vhodné použít současné animované pohádky, protože pak aktivita nevedla k naplnění cílů programu.

Rozhovor a výklad na téma zlínských animovaných filmů a obecně výroby animovaných filmů probíhal dobře. Žáci vnímali, byli aktivní, zapojovali se do diskuze, hlásili se, odpovídali. Jejich zájem o tuto tematiku byl očividný. Problém autorka viděla při další části, kdy se žáci přesunovali do vedlejší místnosti kvůli projekci úryvku Cesta do pravěku, většina z nich tento film viděla, tudíž úryvek znali, větší problém byl však v samotném přesunu, žáci v jeho průběhu naprosto ztratili koncentraci a do expozice se vrátili nepozorní a neúspěšní. Z toho důvodu byla projekce filmu z příštího programu také vyřazena, autorce přišla v závěru irelevantní a trochu kontraproduktivní.

Aktivita se seřazením fází pohybu proběhla bez problémů, žáci zadání chápali a kartičky seřadili vesměs správně. Kresba se žákům též povedla, všichni princip kreslených fází pochopili a u některých vznikly velmi zdařilé nákresy. V téhle části programu autorka viděla nejsilnější místo a potenciál, což se dle jejího mínění naplnilo.

Řešení tajenky probíhalo již velmi volně, většinou odpovídali stále titíž žáci, ostatní jen pozorovali a nezapojovali se. Zřejmě už toho bylo na ně příliš, byli zahlceni více aktivitami, které se rychle střídaly, proto v poslední fázi programu již nebyli tak aktivní jako na začátku. Tajenka byla z příštího programu též vyškrtuta.

Celkové vnímání absolvovaného programu bylo ze strany autorky rozpačité. Uznala, že nenaplnila cíl, aby se žáci více seznámili s animovanými pohádkami vyrobenými ve Zlíně. Toto téma bylo v rámci celého programu nakonec spíše bokové. Největší problém viděla v nezapojení exponátů do programu, což si uvědomila až po zrealizování programu. Žáci si expozici prohlédli až na závěr programu ve zbývajícím čase, ale pouze samostatně bez vedení. Důvod vzniku tohoto problému autorka připsala nevhodné přípravě. Program byl plánován převážně doma, nikoliv přímo v expozici. Tuto chybu se autorka snažila do příští realizace napravit.

Evaluace žáků však proběhla pozitivně jak slovně po skončení programu, tak i v dotazníkovém šetření. 14 z 17 žáků zodpovědělo v dotazníku na všechny otázky kladně a vůči absolvovanému programu vyjádřili spokojenost. Zbývajících 3 hodnotili program negativně. Pedagogickým doprovodem skupiny byla třídní učitelka, která se vůči programu vyjádřila pozitivně. Program vnímala jako vhodný podnět pro další práci ve výuce, vyžádala si kartičky s fázemi pohybu, které byly v programu použity. Nápad se jí líbil a chtěla ho ve své výuce v budoucnu využít taktéž.

4.4.2 Druhý návrh edukačního programu

4.4.2.1 Bodový scénář

Aktivita	Metody, organizační formy, didaktické prostředky, časová náročnost
<p>Privítání, představení, vysvětlení organizačních podmínek</p> <p>Ledolamka: každý žák řekne své jméno a nejoblíbenější animovaný film/seriál</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dialogická • motivační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 5 minut</p>
<p>1. Aktivita – puzzle</p> <p>Rozdělení do skupin po čtyřech</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktická, motivační činnost • dialogická i monologická, expoziční – rozhovor, výklad

<p>Každá skupina obdrží puzzle, které složí a nalepí na papír (motivy se liší – Pat a Mat, Bob a Bobek a Ferda Mravenec)</p> <p>Po dokončení následuje ukázka jednotlivých obrázků, rozprava o nich a objasnění, proč byly vybrány (vyrobené ve zlínských ateliérech). Rozhovor naváže na téma večerníčků a dřívější výrobu animovaných večerníčků ve Zlíně.</p> <p>Žákům je vysvětleno, co obsahuje expozice, ve které se nacházejí (exponáty z natáčení anim. filmů).</p>	<p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová práce • skupinová komunikace <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A4 barevné puzzle, čisté papíry, lepidla <p>Časová náročnost: 15 minut</p>
<p>2. Prohlídka expozice</p> <p>Na předešlý rozhovor navazuje společná komentovaná prohlídka expozice spojená s rozhovorem s dětmi. Zastavení u exponátů z filmů/seriálů Krysáci, Cesta do Pravěku, Král Lávrá, Vynález zkázy, Ferda Mravenec, Pan Prokouk, Zlatovláska.</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monologická i dialogická, expoziční – výklad, rozhovor <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komentovaná prohlídka • skupinová komunikace, frontální práce <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>3. Výklad</p> <p>Po návratu z prohlídky následuje otázka na děti, zda ví, jak se tvoří animovaný film – prostor pro jejich nápady. Následně je jim vysvětleno, co je animace, jak se vytváří, jaké jsou druhy animace a kdo se na tvorbě animovaných filmů podílí (scénárista, režisér, výtvarník, animátor atd.). Výklad je prokládán otázkami.</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • monologická – výklad • dialogická – otázky <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • frontální práce, skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>4. Aktivita – seřazení obrázků</p> <p>Rozdělení do stejných skupin jako v první aktivitě.</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praktická činnost, aplikační • názorně-demonstrační

<p>Každá skupina obdrží 12 kartiček, na každé kartičce je zachycena jedna fáze pohybu skákající kočky. Na základě poznatků z předešlého výkladu je úkolem skupin seřadit kartičky do správného pořadí.</p> <p>Lektor postupně přijde ke každé skupině, zkontroluje jejich seřazení.</p>	<p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> skupinová práce <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> kartičky s fázemi pohybu <p>Časová náročnost: 15 minut</p>
<p>5. Aktivita – kresba</p> <p>Žáci obdrží pracovní list, který byl pro tento program vytvořen (viz příloha). Ten obsahuje zadání a prázdná okénka pro kresbu. Žáci mají za úkol samostatně navrhnout vlastní filmovou postavu, vymyslet její pohyb a následně jednotlivé fáze pohybu do okének nakreslit (6 obrázků). V průběhu aktivity lektor obchází žáky a komunikuje s nimi o jejich kresbě. Na závěr aktivity je žákům připomenuto, jak by tuto kresbu mohli animovat.</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> praktická činnost, aplikační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> samostatná práce <p>Didaktické prostředky</p> <ul style="list-style-type: none"> pracovní list, tužky, podložky <p>Časová náročnost: 25 minut</p>
<p>7. Závěr</p> <p>Závěrečné shrnutí programu, prostor pro otázky žáků, zhodnocení programu</p> <p>Poděkování a rozloučení</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> závěrečná diskuze <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 5 minut</p>
<p>Předpokládaná délka trvání programu: 90 minut</p> <p>Evaluace</p> <p>Vlastní hodnocení proběhne během programu i po něm. Hodnocení pedagogického doprovodu bude ústní formou a hodnocení samotných žáků pomocí dotazníku, který vyplní následující den ve škole.</p>	

4.4.2.2 Reflexe druhé realizace

Druhá realizace programu proběhla dle poupraveného scénáře za účasti žáků 3. ročníku ZŠ Komenského I, Zlín. Počet žáků byl v tomto programu vyšší než v předešlém, do muzea dorazilo 26 žáků. Program trval předpokládaných 90 minut.

Ledolamka splnila svůj účel, žáci se uvolnili. Po ní se s chutí pustili do prvního úkolu, skládali puzzle. Aktivita jim však trvala déle, než autorka předpokládala, obzvláště lepení obrázku. Pro příští program tedy zvolila jinou taktiku, aby se činnost urychlila. Koncept úkolu byl však zachován stejný. Po dokončení skládačky se plynule navázalo na téma večerníčků a animovaných filmů. Následovala prohlídka expozice, která proběhla bez problémů i přes velký počet žáků a malý prostor v okolí výstavy. Napojení předešlé aktivity s prohlídkou expozice se ukázalo jako funkční. Žáci byli namotivováni obrázky z pohádek Pat a Mat, Ferda mravenec a Bob a Bobek, které si poskládali, a vzápětí mohli v expozici vidět pohádky další. Prohlídka výstavy probíhala spíše formou volného rozhovoru s dětmi o daných pohádkách, které jsou v ní zastoupeny.

Po návratu z prohlídky program pokračoval výkladem o výrobě animovaného filmu. Menší změnou bylo, že autorka napsala důležité pojmy obsažené ve výkladu (scénárista, animátor, kameraman, loutková animace, plošková animace atd.) na velké kartičky, které během výkladu žákům ukazovala, aby si tak pojmy lépe zapamatovali. Žáci byli opět vnímaví a aktivní. Po skončení výkladu následovaly aktivity se seřazením fází pohybu a kresbou fází pohybu. Aktivity proběhly v pořádku, autorka však cítila, že by šla výroba animace žákům přiblížit ještě názorněji, aby ji pochopil úplně každý a mohl si jednoduchou animaci následně vytvořit i doma.

Cíl obeznámení žáků se zlínskými anim. filmy byl zcela naplněn. Cíle pochopení principu tvorby anim. filmu bylo dosaženo zčásti, někteří žáci dle kreseb vykazovali pochopení, jiní kreslili spíše nežádoucí komiks, nikoli fáze pohybu. Proto se autorka rozhodla pro příští realizaci programu ještě jednou a zároveň naposledy modifikovat, aby bylo docíleno co nejnázornějšího vysvětlení tvorby animace. Zároveň chtěla, aby žáci z programu měli reprezentativní výstup, kterým jim zůstane. V příštím programu byly aktivity zredukovány, bylo vyřazeno seřazování obrázků a kresba fází. Místo těchto úkolů byla do příštího programu zařazena dílna, ve které si žáci vytvořili vlastní animované video.

Tento druhý realizovaný program byl dle názoru samotných žáků vydařený. Z dotazníků vyplynulo, že program zaujal všech 26 žáků. Nikdo nespokojenost nevyjádřil, naopak. Pedagogickým doprovodem byla třídní učitelka, která program v rámci rozpravy hodnotila pozitivně, avšak říkala, že aktivity pro žáky nebyly neznámé, podobné činnosti prý v rámci výuky již dělali. Někteří žáci ale u kreslení fází pohybu nevykazovali pochopení, jelikož vytvořili spíše komiks, autorce tedy nepřišlo pravděpodobné, že by ve škole měli za úkol kreslit přímo fáze pohybu. Třídní učitelka měla spíše na mysli právě onen komiks, který ve škole doajista již kreslili. Nicméně komiks a fáze pohybu nejsou totéž. Některým žákům tyto dvě odlišné činnosti evidentně splynuly dohromady, aniž by si sami tuto skutečnost uvědomili. Především z tohoto důvodu byla do příštího programu zařazena dílna, aby se žáci vyvarovali nepochopení principu animace.

4.4.3 Třetí návrh edukačního programu

Jelikož byl program výrazně pozměněn a byla do něj přidána tvořivá dílna namísto předešlých aktivit, změnila se lehce anotace programu i jeho cíle. Cílová skupina i délka programu zůstala stejná.

Anotace edukačního programu:

V rámci edukačního programu *Letem animovaným světem* budou žáci zavedeni do Filmového kabinetu, kde se seznámí s významnými animovanými filmy a seriály vzniklými ve zlínských filmových ateliérech. Těšit se mohou také na filmovou dílnu, v níž si vytvoří za pomoci lektora svůj vlastní animovaný snímek.

Cílová skupina účastníků: 3.- 4. ročník ZŠ

Cíle programu

Po absolvování programu žák:

- vyjmenuje vybrané animované snímky vyrobené ve zlínských ateliérech a ocení jejich kulturní hodnotu
- vysvětlí princip a průběh tvorby animace a aplikuje ji v praxi
- vytvoří vlastní animovaný snímek

Délka programu: 90 minut

4.4.3.1 Bodový scénář

Aktivita	Metody, organizační formy, didaktické prostředky, časová náročnost
<p>Privítání, představení, vysvětlení organizačních podmínek</p> <p>Ledolamka: každý žák řekne své jméno a nejoblíbenější animovaný film/seriál</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none">• dialogická• motivační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none">• skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 5 minut</p>
<p>1. Aktivita – puzzle</p> <p>Rozdělení do skupin po čtyřech</p> <p>Každá skupina obdrží puzzle, které má za úkol složit (motivy se liší – Pat a Mat, Bob a Bobek a Ferda Mravenec)</p> <p>Po dokončení následuje ukázka jednotlivých obrázků, rozprava o nich a objasnění, proč byly vybrány (vyrobené ve zlínských ateliérech). Rozhovor naváže na téma večerníčků a dřívější výrobu animovaných večerníčků ve Zlíně. Žákům je vysvětleno, co obsahuje expozice, ve které se nacházejí (exponáty z natáčení anim. filmů).</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none">• praktická, motivační činnost• dialogická i monologická, expoziční – rozhovor, výklad <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none">• skupinová práce• skupinová komunikace <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none">• A4 barevné puzzle <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>2. Prohlídka expozice</p> <p>Na předešlý rozhovor navazuje společná komentovaná prohlídka expozice spojená s rozhovorem s dětmi. Zastavení u exponátů z filmů/seriálů Krysáci, Cesta do Pravěku, Král Lávra, Vynález zkázy,</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none">• Monologická i dialogická – výklad, rozhovor, názorně-demonstrační• expoziční <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none">• komentovaná prohlídka

<p>Ferda Mravenec, Pan Prokouk, Zlatovláska.</p>	<ul style="list-style-type: none"> skupinová komunikace, frontální práce <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>3. Výklad</p> <p>Po návratu z prohlídky následuje otázka na děti, zda ví, jak se tvoří animovaný film – prostor pro jejich nápady. Následně je jim vysvětleno, co je animace, jak se vytváří, jaké jsou druhy animace a kdo se na tvorbě animovaných filmů podílí (scénárista, režisér, výtvarník, animátor atd.). Výklad je prokládán otázkami. Lektor si pomáhá kartičkami s nápisy, které žákům během výkladu ukazuje, aby si hlavní pojmy lépe zapamatovali (profese podílející se na animaci, druhy animace – plošková, loutková atd.).</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> monologická – výklad, dialogická – otázky expoziční <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> frontální práce, skupinová komunikace <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> kartičky s pojmy <p>Časová náročnost: 10 minut</p>
<p>4. Dílna – tvorba animovaného snímku</p> <p>Žáci si pomocí ploškové metody animace rozpohybují své kreslené postavičky.</p> <p>Nejprve si nakreslí a vystříhnou své hrdiny (téma pravěk – inspirace filmem Cesta do pravěku). Lektor mezitím přichystá technické zázemí – fotoaparát na stativu a pozadí.</p> <p>Po dokončení postav všichni žáci postupně přistupují k fotoaparátu a pohybují svými postavičkami po pozadí. Lektor jednotlivé pohyby fotoaparátem snímá.</p> <p>Žáci mající ploškovou animaci již hotovou, obdrží jeden z pracovních listů</p>	<p>Metody:</p> <ul style="list-style-type: none"> praktická činnost názorně-demonstrační expoziční, aplikační, fixační <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> samostatná práce skupinová práce, skupinová komunikace <p>Didaktické prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> papíry, tužky, pastelky, nůžky pozadí k animaci formátu A1 pracovní list <p>Technika:</p> <ul style="list-style-type: none"> digitální fotoaparát notebook

<p>vytvořených pro tento program (viz příloha). Tím vyplní čas při čekání na své spolužáky, kteří ještě animují. Pokud list vypracovat nestihnou, mohou jej dokončit doma.</p> <p>Po animaci všech žáků lektor zpracuje fotografie v počítači do výsledného videa, kterému přidá předchystaný zvuk.</p> <p>Na závěr programu je všem zúčastněným ve vedlejší místnosti pomocí dataprojektoru přehráno výsledné video, které žáci vytvořili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • software pro úpravu videa • dataprojektor <p>Časová náročnost: 50 minut</p>
<p>5. Závěr</p> <p>Po přehrávání videa následuje závěrečné shrnutí programu, prostor pro otázky žáků a zhodnocení programu, poděkování a rozloučení.</p>	<p>Metoda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • závěrečná diskuze <p>Organizační forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • skupinová komunikace <p>Časová náročnost: 5 minut</p>
<p>Předpokládaná délka trvání programu: 90 minut</p> <p>Evaluace</p> <p>Vlastní hodnocení proběhne během programu i po něm. Hodnocení pedagogického doprovodu bude ústní formou a hodnocení samotných žáků pomocí dotazníku, který vyplní následující den ve škole.</p>	

4.4.3.2 Reflexe třetí realizace

Třetí realizace programu proběhla dle nového scénáře se třídou 3. ročníku ZŠ Mikoláše Alše, Zlín. Počet žáků byl 25. Program trval asi o 10 minut déle, než bylo předpokládáno čili 100 minut.

První polovina programu proběhla stejně jako v programu předešlém, pouze se dvěma malými rozdíly. Puzzle si žáci nelepi na papír, tím se aktivita urychlila, aby zbylo více času na závěrečnou dílnu. Další aktivity probíhaly již v ustálené podobě.

Velká změna programu přišla po výkladu. Místo původních aktivit proběhla dílna animace. Žáci si tvořili své postavy, ty posléze animovali. Bylo vidět, že dílna je velmi zaujala a bavila. Animaci si sami vyzkoušeli, tudíž se nemohlo stát, že by princip tvorby animace nepochopili. Zároveň byla tato tvorba pro ně zážitkem, protože animaci zkoušeli úplně poprvé (kromě jednoho žáka). Největší nadšení ze strany žáků přišlo při promítání závěrečného filmu, bylo zřejmé, že jsou na svou práci pyšní. Třída si vyžádala video zaslat na e-mail, aby jej mohli ukázat rodičům, případně umístit na webové stránky školy.

Program autorka považuje za úspěšný, cíle byly naplněny. Třída byla po celou dobu aktivní, vnímavá a bystrá. Svou pozornost udrželi žáci po dobu celého programu, nebyl zde odhalen žádný rušivý element. Vše proběhlo bez komplikací a v příjemné, přátelské atmosféře. Z programu měla velmi dobrý pocit jak autorka, pedagogický doprovod, tak i žáci, kteří se v dotazníkovém šetření vyjadřovali všichni velmi pozitivně. Do dotazníku pro žáky bylo nově přidáno místo pro vzkazy, zde jsou předloženy některé z nich:

„Děkuji za pozvání, někdy udělám vlastní animovaný film.“

„Bylo to moc pěkné, chtěla bych, abyste furt pokračovali v tomto programu.“

„Děkuji moc, hodně jsem se dozvěděla, byla jste milá.“

4.4.3.3 Reflexe čtvrté realizace

Poslední realizace edukačního programu proběhla dle stejného scénáře jako předešlá. Zúčastnilo se jí 22 žáků další 3. třídy školy ZŠ Mikoláše Alše, Zlín. Program tentokrát trval předpokládaných 90 minut.

Žáci reagovali stejně jako jejich předchůdci. Stavěli se kladně ke všem činnostem, během výkladu byli pozorní a aktivní. Nejvíce je zaujala dílna, ve které si také vytvořili společné animované video. Výsledné video bylo taktéž zasláno vyučujícímu a následně zveřejněno. Opět se v této skupině autorka nesešla s negativní odezvou. Hodnocení pedagogického doprovodu bylo velmi pozitivní. Dotazníky vyplnili všichni žáci kladně, zde ukázka vybraných vzkazů:

„Moc se mi to líbilo a chtěla bych na něco takového jít znovu.“

„Nádherná výstava a skvělý program. Chtěla bych, aby trval déle.“

„V muzeu se mi líbilo, protože jsem si zkusila vytvořit animovaný film.“

4.5 Zhodnocení edukačního programu

Vývoj programu se ubíral jiným směrem, než bylo původně předpokládáno. Nebylo prvotním cílem uchýlit se k dílně, neb dílna animovaného filmu již v MJVM k dispozici je. Proto chtěla autorka do programu zařadit aktivity jiné, které se budou odlišovat od stávajících programů MJVM. Při realizaci prvních dvou programů však bylo vidět, že se aktivity zaměřené na tvorbu animace mohou ještě více zefektivnit. Aktivity jako seřazování a kreslení fází byly sice samy o sobě relativně funkční, ale autorka cítila, že kolem tématu animace pouze krouží, avšak nejdou k samotné podstatě věci. Žákům byl vysvětlen princip animace, také si ho v rámci těchto aktivit vyzkoušeli, ale jak lépe ukázat postup animace, než jej doopravdy zrealizovat? Podnětem pro přehodnocení aktivit byla také zpětná vazba muzejní pedagožky pracující v MJVM, která programu přihlížela. Ta se domnívala, že je tvorba animace na základě daných aktivit vysvětlena žákům málo názorně a také doporučovala program přehodnotit a poohlédnout se po jiném přístupu (podnětem byla ona zmiňovaná kresba komiksů některých žáků). Přikláněla se k názoru zařadit do programu menší dílnu, přestože MJVM dílnu nabízí. Autorka programu tuto výzvu přijala a krok se ukázal jako správný. Příští dvě realizace (již s dílnou) byly efektivnější a žáci si programy i více užili. Dopředu nevěděli, že budou tvořit animované video sami, tato zpráva je překvapila a rozradostnila. Do tvorby animace se pustili s chutí. Nejvíce motivující pro ně byl fakt, že výsledné video bude opravdu vytvořeno a bude jim promítnuto, a především, že jej mohou ukázat rodičům nebo kamarádům.

Přestože dílna v nabídce pro školy v MJVM již je, dílna realizovaná pro tento program se však odlišovala. Muzeum nabízí pro rok 2016/2017 dva edukační programy a jednu dílnu, které se zabývají animovaným filmem. První program se jmenuje *Kocourek Modroočko a jeho filmoví kamarádi*. Zaměřuje se primárně na pohádku Kocourek Modroočko, v rámci tohoto programu je žákům vysvětlen průběh tvorby animace, nicméně je demonstrován ukázkou techniky 12-ti okénkové animace do zoetropu, tato technika v edukačním programu této diplomové práce není využívána. Druhý edukační program muzea nese název *Filmové putování s Hermínovou Týrlovou a Karlem Zemanem*, tento program se ubírá jiným směrem, představuje žákům ukázky z filmů a odhaluje pozadí trikového umění Karla Zemana, tímto tématem se program *Letem animovaným světem* taktéž nezabývá. Do třetice muzeum nabízí *Dílnu klasické animace*, ve které se ale opět využívá technika zoetropu.

Při tvorbě scénářů se ukázalo pravidlo „méně znamená více“ jako zcela opodstatněné a v muzejní edukaci obzvláště důležité. Redukce aktivit zásadně pomohla k svižnější a střízlivější podobě edukačního programu. Program se stal komplexnějším. Teoretická a praktická část programu byla lépe vyvážená.

Zásadní obrat při vývoji programu byl zaznamenán také z hlediska vedení a organizace žáků. Při první realizaci hrála velkou roli nervozita a celková nezkušenost práce s žáky 1. stupně ZŠ. Během dalších realizací byl zřetelný posun, co se vystupování autorky týče. Projev byl postupně sebejistější. Lépe probíhala také organizace, která při první realizaci byla poněkud roztříštěná, při dalších však byla zvládnuta mnohem lépe. Atmosféra byla uvolněnější, zároveň měl ale program svůj řád a nevybočoval z předem stanovených kolejí.

Cena programu

Ještě před samotnou realizací praktické části se autorka setkala s významným problémem – finance. MJVM požadovalo za program vytvořený v rámci této diplomové práce standardní sazbu jako za programy své vlastní tzn. 25 Kč/žák. První zádrhel přišel v momentě, kdy se původně domluvená školní skupina na program nedostavila. Několik málo dnů před realizací autorce třídní učitelka sdělila, že bohužel nemohou za program zaplatit, tudíž musí svou účast zrušit. Tento na první pohled ojedinělý problém se později ukázal jako zásadní. V následujícím čase byly rozesílány informační E-maily do škol s nabídkou edukačního programu. Zájem o něj byl však velmi malý a často domluva ztroskotala právě na stanovené ceně 25,-. Učitelům přišla částka příliš vysoká vzhledem k pozici lektorky (není zkušená muzejní pedagožka, nýbrž studentka). Takové programy bývají dle slov některých učitelů zdarma. Proto se autorka uchýlila k experimentu, rozeslala E-maily do některých škol znovu, tentokrát s upravenou nabídkou – vstup zdarma. Na nabídku vzápětí reagovala řada třídních učitelů s prosbou programu se zúčastnit. Autorka byla nucena třídy přijmout a vyřešit platbu některých programů použitím úspor vlastních, jelikož by jinak nejspíše nesehnala dostatečný počet zájemců, a nemohla tak program zrealizovat vícekrát.

Po rozpravě s muzejní pedagožkou MJVM bylo zjištěno, že tento problém je stálý, cena se zdá školám často vysoká také v rámci klasické nabídky programů muzea, přesto se bude pravděpodobně ještě zvyšovat. Náklady na provoz edukačních programů však nejsou

nikterak nízké, mzda muzejních pedagogů, pomůcky i veškeré další související výdaje spojené s expozicí, to vše se promítá do výsledné ceny programu, která je přesto pouhých 25,- Kč. Je to cena jedné limonády nebo čokoládového pamlsku pro děti, proč ji tedy raději neinvestovat do jejich vzdělávání?

Přínos programu

Tvorba programu byla velkým přínosem autorce této práce, která si poprvé vyzkoušela interakci s mladšími žáky (1. stupeň ZŠ), v tom je viděna největší výhoda. Tato cenná zkušenost bude jistě promítnuta a zužitkována v budoucím profesním životě. Dále bylo přínosem umožnění realizace programu v tak moderní a sofistikované muzejní instituci jako je MJVM, což bylo dřívějším velkým přáním autorky.

Je jisté, že program *Letem animovaným světem* byl přínosný taktéž samotnému muzeu. Program se sice nadále v muzeu realizovat nebude z důvodu mnoha programů vlastních, avšak díky němu byly přilákány do muzea nové třídy a školy. Základní škola Mikoláše Alše, z níž se programu zúčastnily dvě třídy, předtím muzeum nikdy nenavštívila. Obě třídní učitelky však vyjádřily s absolvovaným programem velkou spokojenost a zaručily se, že se do muzea jistě brzy se svými třídami vrátí a taktéž programy v muzeu doporučí i svým kolegům. Stejný postoj zaujala také třídní učitelka ze ZŠ Komenského I. Muzeum tedy získalo nové zákazníky a na jejich doporučení také další potenciální zájemce.

A konečně přínosným byl program snad také žákům, kteří si v drtivé většině poprvé vyzkoušeli animovat předmět, dozvěděli se nové informace a prohlédli si atraktivní expozici. Stejně tak třídním učitelkám zúčastněných tříd, které mohly získat nové podněty pro svou výuku a také ji tímto programem zpestřit.

4.6 Návaznost na Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

Edukační program *Letem animovaným světem* zasahuje do vzdělávací oblasti **Člověk a jeho svět**, která je koncipována pouze pro 1. stupeň základního vzdělávání a vymezuje vzdělávací obsah týkající se člověka, rodiny, společnosti, vlasti, přírody, kultury, techniky, zdraví, bezpečí a dalších témat. Konkrétně je program zařazen do tematického okruhu *Místo, kde žijeme*, jelikož se orientuje na zlínský animovaný film a účastníky programu jsou žáci

zlínského regionu. V tomto okruhu je důraz kladen na praktické poznávání místních a regionálních skutečností a na utváření přímých zkušeností žáků. Různé činnosti a úkoly by měly přirozeným způsobem probudit v žácích kladný vztah k místu jejich bydliště, postupně rozvíjet jejich národní cítění a vztah k naší zemi. (RVP ZV, 2016)

Dále program svým obsahem spadá do vzdělávací oblasti **Umění a kultura** zastoupené vzdělávacím oborem **Výtvarná výchova**, která zahrnuje učivo Rozvíjení smyslové citlivosti, Uplatňování subjektivity a Ověřování komunikačních účinků. Animovaný film lze nalézt v učivu Uplatňování subjektivity jako jeden z typů vizuálně obrazných vyjádření.

Třetí oblastí jsou **Doplňující vzdělávací obory**, konkrétně vzdělávací obor **Filmová/audiovizuální výchova**, který obohacuje oblast Umění a kultura a je „v etapě základního vzdělávání koncipována jako metodické propojení několika tvůrčích činností:

- vlastní tvůrčí zkušenost z filmové/audiovizuální tvorby a jejího výsledku;
- schopnost vnímat díla vytvořená audiovizuálními výrazovými prostředky a uvědomovat si jejich hodnoty;
- potřeba zaujmout a formulovat názor na filmové/audiovizuální dílo.²⁰

„Stejně významnou složkou vzdělávacího obsahu jsou dle RVP vlastní tvorba žáků, při níž využívají jednoduchých technických a výrazových prostředků typických pro film a audiovizuální umění obecně.

V základním vzdělávání se pozornost zaměřuje především na:

- přiblížení fyziologické podstaty vnímání pohybujících se obrazů, jejich předpokladů a možností; klíčovou roli světla v audiovizi; propojení a vztahy s ostatními obory umění; individuální pozorování a schopnost užívat v komunikaci audiovizuální-kinematografické sdělení; osvojení si specifického jazyka pro vyjadřování vlastních myšlenek a pocitů;
- znalost základních prvků audiovizuálního výrazu a jejich tvořivého využití; vytváření záběrů a jejich užití v elementární montáži; tvorbu drobného audiovizuálního tvaru jako hmatatelného výstupu praktické zkušenosti;

²⁰ Filmová/audiovizuální výchova. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha: MŠMT, 2016, s. 118 [cit. 2017-04-16]. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf

- individuální tvůrčí zkušenost a poučenější a intenzivnější vnímání filmových/audiovizuálních děl; užívání technologií jako prostředku k realizaci záměru, nikoliv jako cíle.“²¹

Edukační program *Letem animovaným světem* rozvíjí klíčové kompetence, a to komunikativní, sociální a personální, občanské a pracovní.

²¹ Filmová/audiovizuální výchova. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha: MŠMT, 2016, s. 118 [cit. 2017-04-16]. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf

Závěr

Hlavním cílem této diplomové práce byla tvorba edukačního programu, pro tento záměr bylo vybráno Muzeum jihovýchodní Moravy, které nabízí rozsáhlou stálou expozici, z níž byla vybrána část zabývající se animovaným filmem.

Tvorba edukačního programu je dlouhodobý a náročný proces, což si mohla autorka během několikaměsíční spolupráce s muzeem vyzkoušet. Prvním bodem přípravy programu byla domluva s vedením muzea, která proběhla velmi pozitivně. Nejenže bylo autorce povoleno svůj edukační program přímo v muzeu tvořit a realizovat, ale setkala se také s milým a vstřícným jednáním ze strany pracovníků muzea, kteří byli vždy nápomocni a ochotni spolupracovat. Nejdříve autorka absolvovala několik hospitací na programech vedených muzejními pedagogy MJVM, poté začaly přípravy na program vlastní. Vývoj programu byl konzultován s Mgr. Monikou Dokoupilovou (vedoucí práce), ale také s pracovníky edukačního oddělení muzea. Po přípravě následovala první realizace programu, která však nebyla úplně dle očekávání autorky. Program byl tedy na základě důkladné sebereflexe dále modifikován a vyvíjen až do konečné podoby, která se jeví jako vhodná a efektivní.

Téma animovaného filmu je velmi široké a dá se uchopit mnoha způsoby. Tento edukační program byl zaměřen především na obecné poznání animovaných pohádek vyrobených ve Zlíně. Toto téma autorka považuje za důležité, jelikož byl program určen pro děti žijící ve Zlíně. Je důležité, aby děti věděly, že i v místě jejich bydliště vznikla řada známých animovaných pohádek, tato skutečnost posiluje kladný vztah k jejich rodnému městu. Zároveň je zásadní, že si děti mohou v muzeu prohlédnout autentické předměty vztahující se k tomuto tématu a tím poznání zlínských pohádek vizuálně podpořit. Edukační program se však ubíral dvěma směry, kromě představení zlínského animovaného filmu v něm byla zaměřena také pozornost na samotný proces výroby animace. Děti si tak osvojily základní znalosti, co se animace týče, a vytvořily si také vlastní animované video, tematicky inspirované filmem předního zlínského animátora Karla Zemana *Cesta do pravěku*. Dnešní digitální technologie nabízí řadu možností, vyrobit tak jednoduchý animovaný snímek není náročné a děti tuto novou dovednost mohou v budoucnu různě využít.

Program byl vytvořen pro žáky 3. a 4. ročníku ZŠ, 4. ročník se však nepodařilo domluvit, proto byl program nakonec realizován pouze se 3. ročníky. Program je nicméně

tak univerzálně pojatý, že v menší modifikaci by mohl být využit i pro žáky nižších tříd (1. a 2. ročník) nebo pro žáky starší. Samotná dílna animace se dá zrealizovat s jakoukoliv věkovou skupinou, vyloučení nejsou ani dospělí, to je doloženo příklady z praxe některých muzeí, které jsou zmiňovány v teoretické části práce.

Teoretická část shrnuje obecné informace o animovaném filmu – jeho vývoji, technologiích a významu pro dětského i dospělého diváka. V teoretické části je také podrobněji představeno Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně.

Tvorba tohoto edukačního programu byla pro autorku velmi přínosnou zkušeností. I přes počáteční obavy nakonec ze všeho nejvíc ocenila výběr věkové kategorie, se kterou dříve neměla možnost pracovat. Po školní praxi na gymnáziu byla tato jiná forma edukace s jinou cílovou skupinou velmi odlišná, avšak zároveň v mnoha ohledech inspirující. Pozitivní zpětná vazba účastníků byla navíc příjemnou tečkou na konec.

Seznam použité literatury

Knižní zdroje, sborníky, periodika

BRABCOVÁ, Alexandra, ed. *Brána muzea otevřená: [průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea]*. Náchod: Juko, 2003, 583 s. ISBN 80-862-1328-5.

CRAFTON, Donald. *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*. University of Chicago Press ed. Chicago: University of Chicago Press, 1993. ISBN 978-0226116679.

Český animovaný film I 1920-1945: Czech animated film I 1920-1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, 111 s. ISBN 978-80-7004-148-2.

DUTKA, Edgar. *Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění, 2002. 98 s. ISBN 80-85883-94-5.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. 159 s. ISBN 80-7331-0.-12-0.

HALAS, John. *The contemporary animator*. Boston: Focal Press, 1990. ISBN 02-405-1280-4.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. 1. vyd. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1998, 142 s., [12] s. il. na příl. ISBN 80-720-4084-7.

HORÁK, Antonín. *Světla a stíny zlínského filmu: volné vyprávění*. Vizovice: Lípa, 2002, 94 s. ISBN 80-860-9361-1.

JAGOŠOVÁ, Lucie, Vladimír JŮVA a Lenka MRÁZOVÁ KRAJÍČKOVÁ. *Muzejní pedagogika: metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. 1. vyd. Brno: Paido, 2010, 298 s. Kultura a edukace. ISBN 978-80-7315-207-9.

KAČOR, Miroslav, Michal PODHRADSKÝ a Michaela MERTOVIČOVÁ. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation People, 2010. 221 s. ISBN 978-80-254-5920-1.

KREJCÁREK, Ladislav. "Z dějin umění" k "umění našeho kraje" aneb uskutečněná a připravovaná akce. *Zprávy Krajského musea v Gottwaldově*. 1957, (4-5), 16-17. ISSN 18058647.

PAVLIŠTÍK, Karel a Markéta PAVLIŠTÍKOVÁ. Spolupráce Muzea jihovýchodní Moravy se školami – historie a současnost. *Acta Musealia*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2003, **2003**(supplementa), 49. ISSN 0862-8548.

PETRÁKOVÁ, Blanka. 7. ročník konference Muzeum a škola ve Zlíně aneb Muzeum ve filmu – Film v muzeu. *Acta Musealia*. Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2015, **13**(1-2), 117. ISSN 0862-8548.

PETRÁKOVÁ, Blanka. Dílny na konferenci Muzeum a škola 2009. *Acta Musealia*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2009, **2009**(Supplementa 3/2009), 8-13. ISSN 0862-8548.

PLÁNKA, Ivan. *Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně*. Ve Zlíně: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2003. ISBN 80-903411-0-1.

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

PONDĚLÍČEK, Ivo. *Svět k obrazu svému: příspěvky k filmovému vědomí a videokultuře 1962-1998*. Praha: Národní filmový archiv, 1999. Knihovna Iluminace. 356 s. ISBN 80-7004-097-1.

SLAVÍK, Jan a Petr WAWROSZ. *Umění zážitku, zážitek umění: teorie a praxe artefiletiky*. 2., ekonomické vyd. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2011. ISBN 978-80-7290-498-3.

STEHLÍKOVÁ BABYRÁDOVÁ, Hana, Helena GRECMANOVÁ a Petr EXLER. *Škola muzejní pedagogiky 4*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007, 120 s. ISBN 978-80-244-1869-8.

SURMANOVÁ, Kateřina, ed. *Ostrov animace: Islands of animation*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2010. PAF. 51 s. ISBN 978-80-904515-2-0.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Marek ŠOBÁŇ. *Muzejní edukace: rozšířené interaktivní vydání*. V Olomouci: Univerzita Palackého, 2012. ISBN 978-80-244-3130-7.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Michaela JOHNOVÁ ČAPKOVÁ. *Plánování edukačních aktivit v muzeu: od strategického plánu k přípravě edukačního programu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4626-4.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Edukační potenciál muzea*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, 394 s. ISBN 978-80-244-3034-8.

ULVER, Stanislav. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba, 1955-2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004. 398 s. ISSN 0015-1068.

WHITAKER, Harold a John HALAS. *Timing for animation*. Amsterdam: Elsevier, 2002. ISBN 02-405-1714-8.

Internetové zdroje

14. budova baťovského areálu. *Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně* [online]. Zlín [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.muzeum-zlin.cz/cs/objekty/14-budova-batovskeho-arealu/>

Dílna klasické animace k výstavě Tajemné příběhy Pavla Čecha. In: *Asociace muzeí a galerií ČR* [online]. 2017 [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: <http://www.cz-museums.cz/calendariumDetail/34198>

EDUCATION: PROGRAMS/RESOURCES. *Australian Centre for the Moving Image* [online]. [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: https://www.acmi.net.au/education-search/?education_type=programs

Edukace. *Galerie hlavního města Prahy* [online]. Praha [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: <http://www.ghmp.cz/29-edukace/>

KLEIBRINK THOMPSON, Pamela. Animation Outreach/Education at Museums. In: *AWN* [online]. 2007 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.awn.com/animationworld/animation-outreacheducation-museums>

Kurzy & Workshopy. *Muzeum Karla Zemana* [online]. ARTIO, 2017 [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: <http://www.muzeumkarlazemana.cz/cz/kurzy-workshopy-animace/kurzy>

Learn: For Kids. *The Cartoon Museum* [online]. London, 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.cartoonmuseum.org/learn/for-kids>

MUZEUM JIHOVÝCHODNÍ MORAVY. *Výroční zpráva 2015* [online]. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2016, s. 4 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.muzeum-zlin.cz/data/docs/mjvm2015.pdf>

Muzeum v Uherském Hradišti ukazuje, jak se rodí večerníčky. In: *Týden.cz* [online]. 2016 [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: http://www.tyden.cz/rubriky/relax/zabava/muzeum-v-uherskem-hradisti-ukazuje-jak-se-rodí-vecernicky_372100.html

Projekt filmového muzea NaFilm. *NaFILM* [online]. Praha [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.nafilm.org/projekt/#slides>

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2016, 164 s. [cit. 2017-04-16]. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf

Stálá expozice. *Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně* [online]. Zlín [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.muzeum-zlin.cz/cs/objekty/14-budova-batovskeho-arealu/stala-expozice/>

Technologie animace. *Animuj.cz* [online]. [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/>

Vermittlung: Für Schulen. *Museum für Gestaltung Zürich* [online]. Zürich, 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.museum-gestaltung.ch/de/vermittlung/angebot/fuer-schulen/>

Seznam příloh

Obrázek 1: dramatické scénky	71
Obrázek 2: rozhovor + výklad	71
Obrázek 3: aktivita – seřazování fází pohybu	71
Obrázek 4: kresba fází pohybu.....	72
Obrázek 5: ukázka kresby	72
Obrázek 6: puzzle.....	72
Obrázek 7: prohlídka expozice.....	73
Obrázek 8: kresba fází.....	73
Obrázek 9: seřazování kartiček	73
Obrázek 10: ukázka kresby do pracovního listu	74
Obrázek 11: ukázka dotazníku	75
Obrázek 12: tvorba animace.....	76
Obrázek 13: promítání výsledného videa.....	76
Obrázek 14: ukázka z videa	76
Obrázek 15: ukázka dotazníku	77
Obrázek 16: úvod	78
Obrázek 17: prohlídka expozice.....	78
Obrázek 18: tvorba.....	78
Obrázek 19: animace.....	79
Obrázek 20: ukázka z vytvořeného videa	79
Obrázek 21: ukázka z vytvořeného videa	79
Obrázek 22: ukázka dotazníku	80
Obrázek 23: varianta pracovního listu (možný doplněk k edukačnímu programu)	81
Obrázek 24: varianta pracovního listu (možný doplněk k edukačnímu programu)	82
Obrázek 25: varianta pracovního listu (možný doplněk k edukačnímu programu)	83

Přílohy

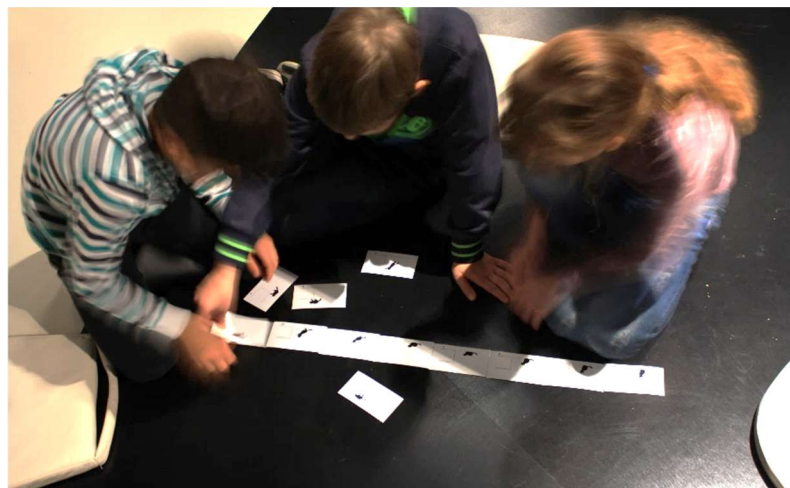
Příloha č. 1 – první realizace edukačního programu



Obrázek 1: dramatické scénky



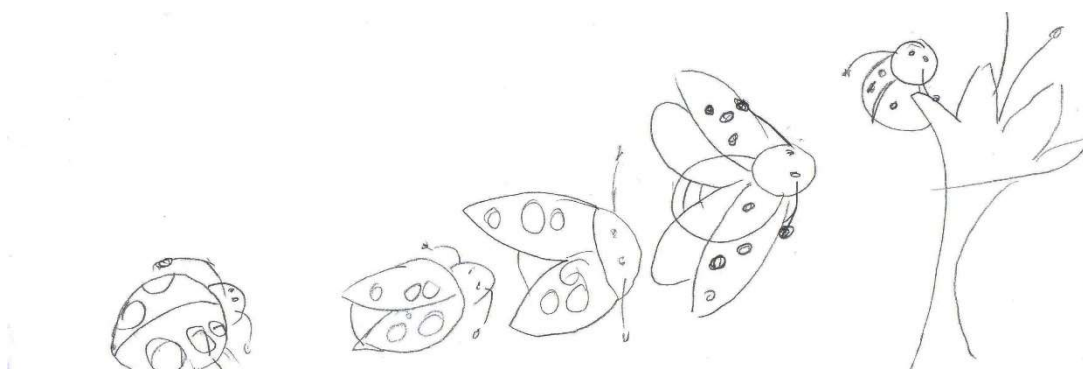
Obrázek 2: rozhovor + výklad



Obrázek 3: aktivita – seřazování fází pohybu



Obrázek 4: kresba fází pohybu



Obrázek 5: ukázka kresby

Příloha č. 2 – druhá realizace edukačního programu



Obrázek 6: puzzle



Obrázek 7: prohlídka expozice



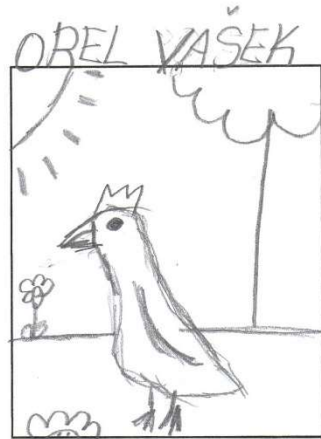
Obrázek 8: kresba fází



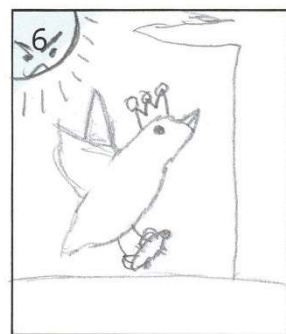
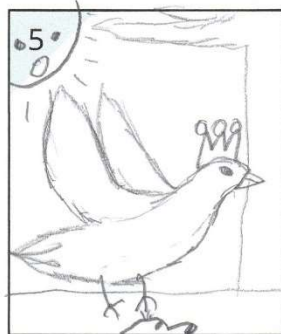
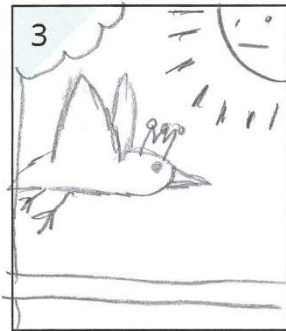
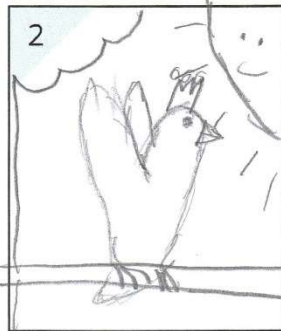
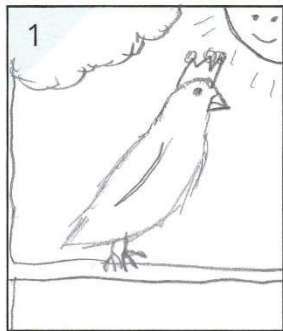
Obrázek 9: seřazování kartiček

KAČKA

Do rámečku vedle mě si
navrhni svého vlastního
pohádkového hrdinu.



Nyní se staň animátorem a rozbohybuj svou postavu. Zakresli její jednotlivé pohyby
do připravených okének.



Obrázek 10: ukázka kresby do pracovního listu

3.A

Letem animovaným světem

	ANO	NE
Cítil/a ses dobře v prostoru, ve kterém program probíhal?	✓	
Myslíš, že délka programu byla ideální?	✓	
Pracovalo se ti dobře ve skupinách?	✓	
Byly úkoly zajímavé?	✓	
Dozvěděl/a ses něco nového?	✓	
Chápal/a jsi dobře zadání úkolů (seřazení obrázků, kresba)?	✓	
Mluvila muzejní pedagožka srozumitelně?	✓	
Šel/Šla bys na podobný program znovu?	✓	
Líbil se ti program Letem animovaným světem?	✓	

Moc se mi to líbilo. ♡ 🙌

Obrázek 11: ukázka dotazníku

Příloha č. 3 - třetí realizace edukačního programu



Obrázek 12: tvorba animace



Obrázek 13: promítání výsledného videa



Obrázek 14: ukázka z videa

Letem animovaným světem

	ANO	NE
Cítil/a ses dobře v prostoru, ve kterém program probíhal?	✓	
Myslíš, že délka programu byla ideální?	✓	
Dozvěděl/a ses něco nového?	✓	
Líbila se ti tvorba animovaného filmu?	✓	
Mluvila lektorka srozumitelně?	✓	
Šel/Šla bys na podobný program znovu?	✓	
Líbil se ti program Letem animovaným světem?	✓	

Místo pro tvůj vzkaz

Bylo to moc pěkné, chtěla bych
abyste furt pokračovali v tom to
programu.

Adéla
Jureňková

Obrázek 15: ukázka dotazníku

Příloha č. 4 – čtvrtá realizace edukačního programu



Obrázek 16: úvod



Obrázek 17: prohlídka expozice



Obrázek 18: tvorba



Obrázek 19: animace



Obrázek 20: ukázka z vytvořeného videa



Obrázek 21: ukázka z vytvořeného videa

Letem animovaným světem

	ANO	NE
Cítil/a ses dobře v prostoru, ve kterém program probíhal?	X	
Myslíš, že délka programu byla ideální?		X
Dozvěděl/a ses něco nového?	X	
Líbila se ti tvorba animovaného filmu?	X	
Mluvila lektorka srozumitelně?	X	
Šel/Šla bys na podobný program znovu?	X	
Líbil se ti program Letem animovaným světem?		

Místo pro tvůj vzkaz

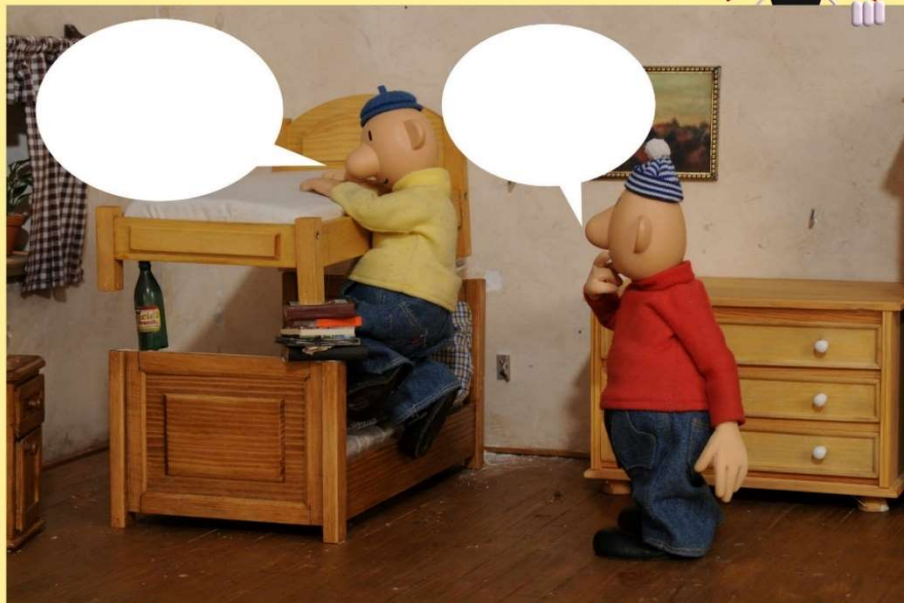
*Chtěl bych aby byl program delší.
 Myslím že paní byla příjemná
 a pracovala se mi moc dobře.
 Matyáš Věba*

Obrázek 22: ukázka dotazníku

Příloha č. 5 – pracovní listy

4

Moji kamarádi Pat a Mat mají opět potíže. Staň se scénáristou a vymysli, o čem si povídají. Jak to asi dopadne? Zbytek svého příběhu dopiš na řádky pod obrázkem.



Obrázek 23: varianta pracovního listu (možný doplněk k edukačnímu programu)

3



Tito lidé pode mnou se podílí na tvorbě animovaného filmu. Do prázdných políček nakresli, jaké předměty asi potřebují ke své práci.

SCÉNÁRISTA píše scénář, který obsahuje popis postav, popis děje a přesně uvádí, co říkají jednotlivé postavy a jak se přitom chovají.

REŽISÉR je vedoucí osobnost týmu vytvářející film. Jeho úkolem je řídit a kontrolovat průběh vzniku filmu.

VÝTVARNÍK navrhuje vzhled jednotlivých postav a světa, ve kterém se děj filmu odehrává.

ANIMÁTOR převezme návrhy od výtvarníka a kreslí fáze postav do jednotlivých okének. Na některých filmech mohou pracovat i stovky animátorů.

KAMERAMAN natáčí postupně všechna okénka.

Obrázek 24: varianta pracovního listu (možný doplněk k edukačnímu programu)

