

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Břetislav Pojar a základy techniky animace
v hodině výtvarné výchovy na prvním
stupni základní školy**

Vedoucí práce: PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D.

Vypracovala: Alena Kučerová

Studijní obor: Učitelství pro 1. Stupeň ZŠ, Anglický jazyk pro 1. Stupeň ZŠ

Ročník: 7.

Místo a rok odevzdání: České Budějovice 2013

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/19 98 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne:

.....

Jméno a příjmení autora

Poděkování

Za cenné rady a připomínky a odborné vedení při vypracování této diplomové práce děkuji PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D. Děkuji také ředitelce ZŠ Národní Mgr. Haně Bolkové a pedagogům Gymnázia Prachatice, zejména Mgr. Janě Kučerové za zprostředkování instalace informačních panelů. Také bych chtěla poděkovat těm, co mě během psaní této diplomové práce podporovali.

.....

OBSAH

Úvod.....	7
I. TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1. Břetislav Pojar.....	10
1. 1. Osobnost.....	10
1. 2. Vzdělání.....	10
1. 3. Práce ve filmových studiích	11
1. 3. 1. AFIT	11
1. 3. 2. Bratři v triku	11
1. 3. 3. Studio loutkového filmu v Chourovských domech	11
1. 3. 4. Studio v Praze-Nuslích	12
1. 4. Dílo.....	12
1. 5. Získaná ocenění	23
2. Animovaný film.....	31
2. 1. Počátky animované tvorby	31
2. 2. Stručná historie animovaného filmu v zahraničí	32
2. 2. 1. Francie	32
2. 2. 2. Rusko.....	32
2. 2. 3. USA a Austrálie.....	33
2. 2. 4. Německo.....	34
2. 2. 5. Polsko	34
2. 2. 6. Maďarsko	34
2. 2. 7. Japonsko	35
2. 3. Stručná historie českého animovaného filmu.....	35
2. 3. 1. Počátky českého animovaného filmu a Jiří Trnka.....	35
2. 3. 2. Karel Zeman	36
2. 3. 3. Hermína Týrlová	36
2. 3. 4. Jiří Bdečka	37
2. 3. 5. Eduard Hofman	37
2. 3. 6. Zdeněk Miler	37
2. 3. 7. Jiří Bárta	38
2. 3. 8. Jan Švankmajer.....	38
2. 3. 9. Břetislav Pojar	38
3. Animace	39

3. 1.	Význam slova animace v pojetí filmu	39
3. 2.	Základní techniky a typy animace	39
3. 2. 1.	Animace dvourozměrných objektů odračky	39
3. 2. 2.	Animace trojrozměrných objektů	40
3. 2. 3.	Počítačově generované obrazy (CGI)	40
3. 2. 4.	Kombinace animace s natáčením živých objektů	41
3. 3.	Základní techniky animace v hodinách výtvarné výchovy	41
II.	PRAKTICKÁ ČÁST	43
1.	Projekt „Točíme film“	44
1. 1.	Zařazení projektu do Rámcového vzdělávacího programu	45
1. 2.	Specifika třídy	46
1. 3.	Cíle	47
1. 4.	První část	48
1. 4. 1.	Cíle	48
1. 4. 2.	Časová dotace, materiál, organizace	48
1. 4. 3.	Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny	49
1. 4. 4.	Reflexe	50
1. 5.	Druhá část	51
1. 5. 1.	Cíle	51
1. 5. 2.	Časová dotace, materiál, organizace	51
1. 5. 3.	Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny	51
1. 5. 4.	Reflexe	52
1. 6.	Třetí část	52
1. 6. 1.	Cíle	52
1. 6. 2.	Časová dotace, materiál, organizace	53
1. 6. 3.	Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny	53
1. 6. 4.	Reflexe	54
1. 7.	Čtvrtá část	55
1. 7. 1.	Cíle	55
1. 7. 2.	Časová dotace, materiál, organizace	55
1. 7. 3.	Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny	55
1. 7. 4.	Reflexe	57
1. 8.	Pátá část	58
1. 8. 1.	Cíle	58
1. 8. 2.	Časová dotace, materiál, organizace	58

1. 8. 3.	Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny	58
1. 8. 4.	Reflexe.....	60
1. 9.	Šestá část	60
1. 9. 1.	Cíle	60
1. 9. 2.	Časová dotace, materiál, organizace.....	61
1. 9. 3.	Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny	61
1. 9. 4.	Reflexe.....	62
Závěr		64
Abstrakt		66
Abstract		66
Seznam použitých zdrojů		67
Přílohy		70

Úvod

Ve srovnání s minulostí, je v dnešní době ve výtvarné výchově kladen důraz na rozvoj dětské osobnosti, její imaginaci a tvořivost. Z toho důvodu jsou pedagogové nabádáni k užívání nových tvůrčích postupů a experimentaci s novými metodami a materiály. Bohužel se ale většina z nich ubírá cestou již léty ověřených činností a do zkoušení něčeho neobvyklého jim chybí málo zkušeností, dostatečné znalosti a hlavně kuráž. Proto je má práce určena právě této skupině a jejím cílem je na prakticky ověřeném projektu dokázat, že není třeba se nových věcí obávat. Panuje také názor, že zavádění moderních technologií do hodin výtvarné výchovy může omezovat dětskou tvořivost a imaginaci, čímž se dostávám k dalšímu cíli této práce a to dokázat, že při vhodně zvolených činnostech nemusí být toto tvrzení správné. Naopak, právě animace primárně staví na tvůrčí práci víceméně manuální, čímž dává prostor pro rozvoj imaginace a tvořivosti. Propojení s moderní technologií pak výsledky této práce pomáhá začlenit do kontextu současné reality, ke které tyto neodmyslitelně patří.

Významným animátorem, jehož život se dotkl i našeho města, je Břetislav Pojar. Po zjištění, že někteří lidé jeho jméno neznají, pokud ho nezmním v souvislosti se seriálem o medvědech, jsem se rozhodla přispět prostřednictvím této diplomové práce k hlubšímu poznání tohoto umělce. Shrnutím Pojarova života a práce a výčtem jeho děl se stručným shrnutím toho, co je nejvíce vystihuje, bych chtěla poskytnout výchozí materiál pro případné zájemce o tohoto nesmírně plodného tvůrce. To vše je obsaženo v první kapitole teoretické části. Na konci kapitoly ještě uvádím přehled získaných ocenění za konkrétní díla.

Druhá kapitola volně souvisí s prací Břetislava Pojara pojednáním o animovaném filmu, jeho počátcích a stručné historii tvorby v zahraničí i u nás. Zahraniční tvorba je členěná podle států a zmiňuji zde autory a především díla, která se proslavila i u českého národa. Blíže seznamuje například s tvorbou Walta Disneye či Paul Grimaulta. Česká tvorba představuje vybrané autory jako je Jiří Trnka, Karel Zeman, Hermína Týrlová a další, jejich díla a stručný popis. Tato kapitola si dává za cíl poskytnout přehled o vývoji a významných dílech animovaného filmu.

Cílem třetí kapitoly, ve které se věnuji už pouze samotné animaci, je vysvětlení pojmu vzhledem k zaměření této práce. Dále pak nastíní základní techniky používané při vzniku filmu. V neposlední řadě zde uvádím tři techniky animace, které by si žáci mohli v hodinách výtvarné výchovy vyzkoušet, a jejich stručný popis.

Cílem praktické části bylo přiblížit žákům pátého ročníku prvního stupně základní školy v Prachaticích osobnost Břetislava Pojara a hlavně animovaný film a základní techniku - stop motion animaci. Z dosavadních znalostí a zkušeností získaných během studia jsem vytvořila soubor vlastních lekcí výtvarné výchovy směřujících k vytvoření krátkého animovaného filmu. Lekce jsem s žáky realizovala a zdokumentovala. Dokumentace je součástí příloh. Praktická část je rozdělena do několika dílčích celků s různými cíli. Každá část obsahuje časovou dotaci, cíle, materiál, organizaci, motivaci, popis úkolů a průběhu hodiny a reflexi. Souhrnným cílem je poskytnout pedagogům inspirující návod pro práci s animací. V reflexi nastiňuji i některé problémy, kterým se lze díky tomu vyhnout.

V přílohách také zdokumentuji informační panely, vytvořené pro Gymnázium Prachatice, na téma Břetislav Pojar. Panely poslouží žákům gymnázia k připomenutí výtvarnickovy osobnosti, jejíž život se dotkl našeho města i jejich školy.

Pro tuto práci považuji za stěžejní zdroj monografii *Břetislav Pojar* od Marie Benešové. Neméně důležitou publikací byla i kniha Jiřího Tibitanzla *Panáčci na plátně a Zlatý věk české loutkové animace* Miroslava Kačora a kolektivu. A nesmím opomenout ani publikaci *Walt Disney* od Borise Jachnina.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Břetislav Pojar

1. 1. Osobnost

(7. října 1923, Sušice – 12. října 2012, Praha)

Břetislav Pojar patřil vedle Jiřího Trnky, Hermíny Týrlové, Josefa Skupy či Miroslava Štěpánka k nejvýznamnějším tvůrcům animovaného filmu dvacátého století. Jako režisér, scénárista a animátor přispěl k věhlasu českého animovaného filmu po celém světě a spoluvytvářel určitý protipól tvorbě Walta Disneye.

Neméně důležitá byla jeho pedagogická činnost. V roce 1990 spolu s dalšími založil Katedru animovaného filmu na FAMU (Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze), kde až do své smrti působil jako profesor.

Do srdcí českých diváků se nezapomenutelně zapsal svým nejznámějším seriálem o medvědech – *Pojďte, pane, budeme si hrát* (1965-1967) a svým pojetím grotesknosti, fantastičnosti (*Zahrada*, 1974-1977) a poetičnosti (*Jabloňová panna*, 1973).

1. 2. Vzdělání

Břetislav Pojar se narodil 7. října 1923 v západočeské Sušici, jako syn poštovního úředníka. Podle Hajníka (2012, s. 8) v letech 1929-1934 navštěvoval obecnou školu ve Vimperku. Ve studiu pokračoval na prachatickém gymnáziu v letech 1934-1939 (Kronika Gymnázia Prachatice, nedatováno). Jak vyplývá z rozhovoru s pamětníkem Částkou (2012), poté z důvodu okupace Československa přešel na gymnázium do Vodňan, kde město nabídlo prostory ve stávajícím městském úřadě a následně na přelomu roku 1939-1940 do Písku, kde pro tyto studenty byla zřízena odbočka píseckého reálného gymnázia v jiné budově. S nimi přešli i prachatictí profesori. Břetislav Pojar zde v roce 1942 odmaturoval. Po skončení války a znovuotevření vysokých škol začal Pojar studovat na Akademii výtvarných umění a Vysoké škole architektury, ze kterých ale po čase odešel (Kačor, 2010, s. 107).

1. 3. Práce ve filmových studiích

Tvorba každého animátora je neodmyslitelně spjata s filmovými studii. V nich se každý den setkávají umělci různého zaměření a z jejich spolupráce, za pomoci různých technik a technologií vznikají různorodé animované filmy. Pojarův pracovní život se odehrával ve čtyřech takových filmových studiích.

1. 3. 1. AFIT

Pojar započal svou animátorskou činnost v pražské společnosti AFIT (Ateliér filmového triku), která byla za druhé světové války pod vedením Rakušana Dillenze, a tím se vyhnul nuceným pracím v Říši. Zpočátku zde působil jako kreslíř a kolorista, v roce 1944 ve funkci fázáře spolupracoval na prvním českém týmovém díle pod názvem *Svatba v korálovém moři* (Poš, 1990, s. 20-21, srov. též Kačor, 2010, s. 106)

1. 3. 2. Bratři v triku

Po působení v AFITu se Pojar přidružil ke kolektivu, který dal později vzniknout studiu Bratři v triku pod vedením Jiřího Trnky (Dutka, 200?, s. 9 a 12). Zde krátce pracoval jako animátor a podílel se na vzniku Trnkových kreslených filmů.

1. 3. 3. Studio loutkového filmu v Chourovských domech

Jako nejbližší spolupracovník odchází do Trnkova studia loutkového filmu kde, podle Benešové (2009, s. 4), „v průběhu desetileté animační tvorby dosáhl Pojar mistrovské úrovně a herecký projev loutky povýšil na umění, jímž dovedl divákovi sdělit širokou škálu citů a pocitů postav, vystihnout jejich charakter, nálady a vlastnosti v různých dramatických polohách a situacích“. Pod taktovkou Jiřího Trnky, se ve studiu podílel například na vzniku *Bajaji* (1950), *Starých pověstech českých* (1953), *Snu noci svatojánské* (1958) a *Osudech dobrého vojáka Švejka I.* (1954). Sám pak režíroval pohádku *Perníková chaloupka* (1951) nebo film *O skleničku víc* (1953).

1. 3. 4. Studio v Praze-Nuslích

V roce 1958 bylo Československým filmem vytvořeno samostatné studio, které bylo předáno do vedení Břetislavu Pojarovi. Mezi jeho díla, která vznikla pod záštitou tohoto studia, patří například film *Lev a písnička* (1959), *Bombománie* (1959), seriál o koťatech *Malování pro kočku*, *Kočičí slovo*, *Kočičí škola* (1960-1961), nejznámější seriál o medvědech *Pojďte, pane, budeme si hrát* (1965-1967) a jeho pokračování s názvem *Kdo to hodil, pánové?* (1970-1973), pohádka *Jabloňová panna* (1973), adaptace díla Jiřího Trnky *Zahrada* (1974-1977), seriál *Dášenska, čili život štěněte* (1977-1979) a film *Bum* (1979). S Pojarem zde spolupracovali osobnosti českého animovaného filmu, kromě jiných scénáristé Jiří Brdečka a Ivan Urban, výtvarníci Zdenek Seydl a Miroslav Štěpánek a animátoři Boris Masník potažmo Stanislava Procházková (Tibitanzl, 1989, s. 75-83, srov. též Benešová, 2009). Ne nadarmo je tato doba označována za zlatá léta českého animovaného filmu.

1. 4. Dílo

Navzdory okupaci měl Pojar to štěstí, že se víceméně náhodou dostal do nově zřízeného pracoviště animovaného filmu AFIT, kde hledali zručné kreslíře, kterým on bezesporu byl. Ve studiu nejprve koloroval, míchal barvy a kreslil ve skupině, jež se záhy stala pilířem české animované tvorby (Kačor, 2010, s. 105 a 107).

Svatba v korálovém moři (1944)

Jako fázař se podílel na vzniku milostného příběhu *Svatba v korálovém moři* (viz obr. č. 1) o boji dvou rybek se zlou chobotnicí. Tento první český animovaný film technicky vycházel ze stylu Walta Disneye, přesto autorovou vypravěčskou dovedností, příklonem k evropskému způsobu vyprávění a takzvaným „českým“ přístupem se nakonec od hollywoodského stylu odlišil, ne-li jej přímo předčil (Poš, 1990, s. 20 a 22).

Zasadil dědek řepu (1945), *Zvířátka a Petrovští* (1946), *Dárek* (1946), *Hotovo, jedem* (1947)

Na těchto čtyřech kreslených dílech z Trnkova studia spolupracoval Pojar na pozici animátora (Benešová, 2009, s. 48).

Špalíček (1947), *Císařův slavík* (1948), *Arie prerie* (1949), *Čertův mlýn* (1949)

Další tvorba z dílny Jiřího Trnky, v nichž se Pojar představil jako animátor loutky. (Tamtéž, s. 48)

Bajaja (1950), *Staré pověsti české* (1952)

Pojar projevil schopnost do hloubky rozvíjet charakter a psychologii postav pomocí osobitého pohybu loutek a kladl důraz na emociální projev, čímž umožnil volný průchod divákově fantazii (Tamtéž, s. 4).

Perníková chaloupka (1951)

Klasickou pohádkou *Perníková chaloupka* započal Pojar svou kariéru režiséra a logicky je zde stále patrná Trnkova supervize (Kačor, 2010, s. 108). Z rozhovoru s Pojarem (Ulver, 200?, s. 343) vyplývá i určitá touha vymanit se z Trnkova vlivu a natočit dokonce hraný film či dokument. Proto se Pojar rozhodl pro natočení svého druhého filmu *O skleničku víc*.

O skleničku víc (1953)

Pro natočení svého druhého filmu (viz obr. č. 2), tentokrát již cíleně samostatného, mu byl inspirací italský neorealismus a rukopis výtvarníka Kamila Lhotáka. Na základě předchozích zkušeností s animací, se v této moraliťe projevila autorova technická vyzrállost – zkrátka ovládal loutkový film jako celek. Stále však i během vzniku tohoto velmi zdařilého díla objevoval nové animátorské techniky (Benešová, 2009, s. 3, srov. též Ulver, 200?, s. 343).

Je třeba zmínit i fakt, že film se s velkým úspěchem promítal jak v kinech československých, tak i zahraničních. Dokladem jeho úspěchu budiž četná ocenění získaná na mezinárodních filmových festivalech (Kačor, 2010, s. 108).

Osudy dobrého vojáka Švejka (1954)

Tento román dosáhl popularity u celého národa nejenom díky Haškovu textu, ale i díky ilustracím Josefa Lady, které ve svém animovaném filmu kongeniálně citoval Jiří Trnka. Haškovu postavu poručíka Duba (viz obr. č. 3) svěřil právě Břetislavu Pojarovi a ten se svou groteskní animací právě této loutky zapsal do dějin českého animovaného filmu (Benešová, 1961, s. 26).

Spejbl na stopě (1955)

Pro zpracování dalšího filmu *Spejbl na stopě* si Pojar propůjčil již vytvořené loutky a některé dekorace z Trnkova filmu *Cirkus Hurvínek* (Tibitanzl, 1989, s. 75).

Paraplíčko (1957)

Při vzniku fantazijního příběhu *Paraplíčko* začala Pojarova spolupráce s výtvarníkem Zdeňkem Seydlem. Objevily se zde loutky reálné, tak i exotické. Pracoval s novými animačními technikami, propojoval animaci loutky s animací kreslenou. Jeho hravá a fyzikálně přirozená animace pohybu vytváří důležitý emoční náboj. Pojar se zde hyperbolou vrací do fantaskně-melancholické doby v Trnkově studiu, ze kterého ostatně přebíral i velmi výraznou loutku (viz obr. č. 4) inspirovanou andersenovskými pohádkovými postavami. Film byl na mezinárodních festivalech oceněn (Benešová, 2009, s. 11-12, srov. též Ulver, 200?, s. 343).

Centík (1958)

Reklama pro Centrotex (Benešová, 2009, s. 50).

Sen noci svatojánské (1958)

Břetislav Pojar se naposledy pouští do spolupráce se studiem Jiřího Trnky a svou animátorskou zručností přispívá ke zrodu prvního českého širokoúhlého filmu. Po technické

stránce lze považovat *Sen noci svatojánské* za Trnkovo nejnáročnější dílo. Získalo mnoho tuzemských i zahraničních ocenění (Kačor, 2010, s. 110).

Sláva (1959), Bombománie (1959)

V šedesátých letech natočil Pojar v krátkém časovém úseku dvě satiry, z nichž výraznějším dílem byla *Bombománie* s protiválečnou tematikou, poukazující na nesmyslnost zbrojení. Výtvarnou stránku díla zde opět zpracoval Jiří Trnka. V zahraničí byl film oceněn, díky politické situaci však v Československu sklídl značnou kritiku (Tamtéž, s. 110).

Lev a písnička (1959)

Druhé dílo, na kterém spolupracoval s výtvarníkem Zdeňkem Seydlem a zároveň jím úspěšně završil rané období své tvorby. Film *Lev a písnička* (viz obr. č. 5) pojednává o nesmrtnosti umění a o jeho převaze nad hrubou silou. Zároveň je považován za jeden z jeho nejpoetičtějších filmů. Dílo proslavilo Pojarovo nově založené studio v Nuslích a za své loutkoherecké umění získal ocenění nejen u nás, ale opět i v zahraničí (Benešová, 2009, s. 15-16, srov. též Kačor, 2008, s. 76).

Jak zařídit byt? (1960)

Pojar se po tomto ironicky laděném fejetonu obrací zpět k dětskému divákovi. Dílo získalo dvě ocenění na Festivalu československého filmu Ostrava a na Dnech krátkého filmu Karlovy Vary (Benešová, 2009, s. 16 a s. 51).

Půlnoční příhoda (1960)

Stejně jako v *Paraplíčku* se vrací k hračkám a jejich antropomorfizaci, ke gradaci napětí však použil i skutečný vlak (Benešová, 2009, s. 17). Benešová dále uvádí (tamtéž, s. 17), že v *Půlnoční příhodě* „sumarizoval své dosavadní režijní a animátorské zkušenosti“ a „je počátkem jeho trvalého zájmu o dětský film a současně se v ní nadlouho rozloučil

s trojrozměrnou klasickou loutkou“. Film byl oceněn na Dnech krátkého filmu v Karlových Varech (Tamtéž, s. 51).

Kočičí slovo (1960), *Malování pro kočku* (1960), *Kočičí škola* (1961)

Mezi rokem 1960 a 1961 režíroval třídílný kočičí seriál, ve kterém je zobrazeno vnímání světa dvěma úhly pohledu, a to očima dítěte a očima dospělého. Ztvárnění filmů je kombinací využití ploškové animace a živého herce (viz obr. č. 6). Vznik pracovního týmu, ve složení Ivan Urban (námět), Miroslav Štěpánek (výtvarník), Boris Masník a Stanislava Procházková (animace) a Vladimír Malík (kamera), se stal důležitým pro budoucí tvorbu seriálu o medvědech. Poprvé zde také Pojar využil vynikající komiku hlasu Zasloužilého umělce Rudolfa Deyla mladšího. Filmová trilogie opět nezůstala bez ocenění (Ulver, 200?, s. 345, srov. též Benešová, 2009, s. 19-20 a 51-52).

Biliár (1961), *Úvodní slovo pronese* (1962), *Romance* (1962), *Ideál* (1963)

Pojar na pár let upustil od animované tvorby pro děti a vytvořil čtyři společenské satiry pro dospělého diváka. Objevuje práci s reliéfní (poloplastickou) loutkou (viz obr. č. 7). Používání této animační techniky rozvíjí i při vzniku následujících filmů. Většina z těchto satir byla oceněna (Kačor, 2010, s. 112, srov. též Benešová, 2009, s. 21-27 a 52-53).

Palác snů (1964)

Zakázkový film pro Air India. Udělena cena v zahraničí (Benešová, 2009, s. 53).

Pojďte, pane, budeme si hrát (1965-1967)

Za vznikem velmi známého a oblíbeného seriálu stojí již zmiňovaný tým umělců (Břetislav Pojar, Ivan Urban, Miroslav Štěpánek, Boris Masník, Stanislava Procházková, Vladimír Malík). Seriál vyšel v šesti dílech pod názvy: *Potkali se u Kolína. Jak jeli k vodě. K princeznám se nečuchá. Držte si klobouk. Jak jedli vtipnou kaši. Jak šli spát.*

Pojar nadále pokračuje v technologii reliéfní loutky a tedy i v práci s vertikálním snímáním kamerou. K dokonalosti seriálu přispělo nejen vytvoření postavíček Miroslavem Štěpánkem, ale i animace, kdy divák jen málokdy vnímá, že scéna i postavy jsou ploché (viz obr. č. 8). Rytmizace a gradace jednotlivých dílů je vždy bravurně dokreslována skvělým hlasem Deylovým.

Hrdiny seriálu jsou plyšová medvědí bratři, kteří se „setkali u Kolína“. Název celého seriálu nám napovídá společné téma všech epizod, čímž je bezpochyby dětská hra. Ta je obohacena o zábavné přeměny (metamorfózy) obou medvědů v rozmanité předměty a živočichy. Medvědi pohlížejí dětskýma očima na svět dospělých, z čehož nezřídka vznikají humorné situace a někdy i parodie či kritika. Pojar ve svých Medvědech neopomíjí ani stránku výchovnou. Menší z bratří okouzlí diváka svou dětskou naivitou, naopak větší medvěd musí o divákovu přízeň soupeřit, a to díky svým určitým záporným vlastnostem jako je vchytralost a zneužívání malého medvěda k dosažení svých cílů.

Medvědí příběhy si získaly malé i dospělé a dodnes patří ke klenotům českého animovaného filmu. V pozdějších letech se dočkaly dalšího pokračování. Zdařilost práce byla náležitě oceněna jak na domácí půdě, tak v zahraničí.

Fanfaron malý clown (1968)

Film získal ocenění v zahraničí.

Ilusologie (1969)

V roce 1969 započala Pojarova spolupráce s kanadskou organizací ONF (Office National du Film) Canada. Pro kanadskou produkci natočil film *To See or Not to See*, v Československu se promítal pod názvem *Ilusologie* (Faltýnek, 2010). Zobrazuje zde přednášku profesora psychologie, v níž se koncentruje na střety představ se skutečností (Benešová, 2009, s. 55).

Darwin Antidarwin aneb Co žížala netušila (1969)

Na konci šedesátých let, představuje Pojar svou další satiru. Rozvíjí zde humornou formou poměrně pesimistickou myšlenku, jaké by to bylo, kdyby se člověk vyvinul z žížaly. Film byl vyznamenan na Dnech krátkého filmu v Piešťanech (Animace a doba, 200?, s. 153).

Kdo to hodil, pánové? (1970-1973)

Pojar pokračoval v natáčení úspěšného seriálu o medvědech se stejným týmem umělců, tentokrát bez Stanislavy Procházkové, kterou nahradila Kristina Tichá. Zároveň bylo nutné najít nový hlas za zesnulého Rudolfa Deyla mladšího. Úkolu se stejně dobře zhostil Zasloužilý umělec František Filipovský. Ve čtvrtém díle pak i Nad'a Urbánková. Tato série se od první liší také tím, že vyjma obou medvědů, se v každé epizodě objeví ještě postava třetí, čímž se autorům podařilo obohatit seriál o další témata a roviny. Seriál se skládá z pěti dílů: *Co to bouchlo? Psí kusy. O pardálu, který voněl. A neříkej mi Vašíku. Nazdar kedlubny! Dva z nich získaly významná ocenění* (Benešová, 2009, s. 32-33 a 55-56).

Balablok (1972)

Pojar se vrátil ke spolupráci s kanadskou společností ONF Canada a natočil alegorický film o lidské nesnášenlivosti (Kačor, 2010, s. 113). Na příkladu souboje koulí (bal) a (blok) krychlí ukazuje, jak je pro člověka těžké přijmout odlišnost druhých. Dvojnásobně oceněno v zahraničí (Benešová, 2009, s. 56).

Jabloňová panna (1973)

Na motivy pohádky Karla Jaromíra Erbena vzniklo další dílo pod Pojarovým vedením. Po dvojrozměrných filmech se loutkou vrátil do prostoru (Ulver, 2004, s. 347). Ve filmu vytvořil napětí pomocí expresivních výrazů čarodějnice a snového pohybu jabloňové panny (viz obr. č. 9). Zaměřil se na detailní herecký projev loutek, někdy i na úkor dekorací. Film je poetickým zobrazením boje dobra se zlem. I tento film byl mnohonásobně oceněn (Benešová, 2009, s. 34-36 a 56).

Zahrada (1974-1977)

Jako poctu svému učiteli, spolupracovníkovi a především dlouholetému kamarádovi Jiřímu Trnkovi, natočil Pojar na motivy Trnkova literárního díla *Zahrada* další sérii příběhů pro děti (viz obr. č. 10). Ke spolupráci opět přizval již osvědčený seriálový tým. Nedílnou součástí je i namluvení jednotlivých postav ve své době velmi populárními herci. Tentokrát to byl Bohuš Záhorský jako vypravěč, František Filipovský jako kocour a klukům propůjčily své hlasy Pavlína Filipovská, Iva Janžurová, Jiřina Jirásková a Růžena Merunková.

Seriál se skládá z pěti dílů: *Milovník zvířat. O té velké mlze. Jak ulovit tygra. O myších ve staniolu. Velryba Abyrlev*. Střídá se v něm svět na obou stranách zdi zahrady. Svět před zdí je světem reálným, přesto plným klukovských dobrodružných plánů a snů, které Pojar odlišuje i jinou technikou animace, kdežto svět za magickými vrátky je světem snovým a kouzelným, přesto pro klukovskou fantazii strach nahánějícím. Je to svět zlého a poťouchlého kocoura, kde se původní plány sice plní, ale jen jaksi pokrouceně, komicky obráceně. To vše je živnou půdou Pojarovy obvyklé fantaskní animace a nápad střídá nápad. Emoční náboj je umocněn hudebním doprovodem Jiřího Kolafy.

Jako velmi zkušený animátor výhodně spojil jak animaci loutky klasické, tak i loutky reliéfní. Výborně se mu také podařilo zvládnout technicky náročné animování pohybu úst při mluvení a zvukového synchronu u postav, které byly na scéně (Ulver, 200?, s. 346). Přestože se autoři pustili na tenký led ztvárnění známé literární předlohy, užitím vlastních uměleckých invencí se nijak neodchýlili od kvality Trnkovy předlohy.

I zde se seriálová tvorba Břetislava Pojara dočkala velkého úspěchu a oblíbenosti u diváků malých i velkých a filmovými znalci je *Zahrada* považována za jedno z nejzdařilejších děl československé animované tvorby sedmdesátých let. Netřeba zdůrazňovat, že získala i řadu ocenění.

Dášeňka, čili život štěněte (1977-1979)

Pro televizi natočil Pojar v letech 1977-1979 seriál o *Dášeňce*, podle stejnojmenné knižní předlohy Karla Čapka (Tibitanzl, 1989, s. 87). Skládá se ze sedmi dílů: *Jak se narodila. Jak uviděla svět – Proč teriéři hrabou. Jak rostla – O dobrmanech. Co měla na práci – O Foxovi. Mnoho vody uteklo – O psích vilách. Jak sportovala – O psích zvycích. Jak šla do služby – O*

lidech. Každý díl jednak zobrazuje reálný život štěněte a zároveň je proložen psí pohádkou, která je animována technikou plošky (Benešová, 2009, s. 61).

Proč má člověk psa? (1979)

Dalším dílem se psí tematikou je filmové zpracování vztahů člověka a psa, od dávného pravěku až po současnost. Film byl opět z části zpracován použitím techniky plošky a zčásti použitím dokumentárních záběrů lidí a psů.

Bum (1979)

Je Pojarův další antimilitantní film, natočený v době, kdy hromadné zbrojení dosahovalo vrcholu. Ačkoliv byl vytvořen na zahraniční zakázku OSN, nedošlo tentokrát ze strany státního aparátu k žádné cenzuře (Kačor, 2010, s. 113). Hrozící zbrojení se zde neprojevuje jen společensky, ale strach z něho ovlivňuje vědomí každého jednotlivce. Ačkoliv je téma podobné jako v *Bombománii*, Pojar byl tentokrát přímočařejší a expresivnější, projevila se umělcova vyzrálost (Benešová 2009, s. 41-42).

E (1981)

Klasicky animovaný krátkometrážní film (opět v kanadské produkci ONF) kritizuje užívání moci, která za použití násilí, může manipulovat myslí jednotlivce i celé společnosti tak, aby vnímal obecnou pravdu podle oficiální doktríny. Dokonce ani vědou podložená realita v souboji s mocí neobstojí a tak jedině papoušek (stejně jako dítě v Císařových nových šatech) nakonec nepodléhá obecné profanaci pravdy.

Kdyby... (1981)

Agitační film natočený opět pro OSN metodou ploškové animace.

Kouzelné rohačky (1982), *O hodné koloběžce* (1982)

Dva díly z cyklu Pohádky pro benjamínky silničního provozu pro BESIP a Československou televizi – HRVDM (Benešová, 2009, s. 61).

Aby všechny děti světa... (1985)

Film natočený metodou ploškové animace pro UNICEF, vysvětlující vznik a význam této organizace (Tamtéž, s. 58).

Romance z temnot (1986)

Romantický příběh natočený ve spolupráci s ONF. Osamělý mladík přichází při autonehodě dočasně o zrak a tím také o základní smyslovou oporu. Tu si nahrazuje vysněnou dívkou, která mu pomáhá přestát největší těžkosti. Stejně tak, jak se hlavnímu hrdinovi vrací zrak, stává se i dívka ze snu nakonec skutečnou.

Pojar využil kombinaci animace klasické loutky a metody špendlíkového plátna, která svými jemnými světelnými přechody dává vyniknout zúžení mladíkova životního prostoru. Běžné, teď neviditelné předměty ožívají, stávají se nepřátelskými v expresivním vyjádření, které je v nejtěžších chvílích rytmicky střídáno jemnými, romantickými scénami s imaginární dívkou, která temnotu bezprostředního okolí mění ve vize plné naděje. Pojarovi zde slouží reminiscence na „Trnkovské“ období k vykreslení poetických a snových scén. Pojar opět sbírá mnohá mezinárodní ocenění.

Od kroku k pokroku (1987)

Kreslený film, který popisuje, jak se vyvíjely dopravní prostředky. Oceněný v zahraničí.

Motýlí čas (1990)

Pojar se opět pouští na půdu hraného, tentokrát celovečerního filmu. Samozřejmě i zde je jeho nedílnou součástí animace a na tak velkém prostoru využívá mnoha technik – kreslenou animaci, klasickou loutku, plošku a tak dále. Kromě dětských herců účast ve filmu přijali i vynikající dospělí herci – Vlastimil Brodský, Stanislav Zindulka nebo Jaromír Hanzlík.

V andersenovsky laděném příběhu režisér staví na kontrastu snového, lyrického světa víl, kterému vdechuje jeho kouzlo svou fantaskní animací, a světa reálného, dětského, s jeho mnohdy neuvědomělou dětskou krutostí. Stejně jako v *Romanci z temnot* je závěr, kdy vílu nahrazuje skutečná dívka pohádkově pozitivní.

Ačkoliv se dnes může tehdejší technika animace zdát poněkud těžkopádnou, Pojarovi se daří jeho poetickým stylem nejen vtisknout filmu atmosféru a vzbudit divákovy emoce, ale i přesvědčit poroty mnoha filmových festivalů o svých neutuchajících schopnostech.

Proč? (1994)

Pro NBF/ONF Canada vzniká krátké dílko o hmotné nevyváženosti světa, kde lidé, mající to štěstí, že se narodili do blahobytu, si jen málokdy uvědomují životní nouzi a leckdy tristní existenční podmínky dětí na druhé straně zeměkoule. Zároveň s nadměrným a konzumním blahobytem je zde kritizováno i horečné zbrojení vedoucí k nerovnováze ve světě. Film je součástí série *Pravá srdce*.

Myšologie (1994)

Protikuřácká agitka, ve které jsou kritizovány i jiné závislosti. V krátkém, klasicky animovaném příběhu dává Pojar hlavní roli myším, jež podléhají pavlovovu reflexu a umisťuje je do hlav kuřáků, kteří se pak jimi nechávají zcela manipulovat. Humor je umocňován zrychlujícím se rytmem touhy po cigaretě a z hlav kuřáků vykukujících myší (viz obr. č. 11). Konec je pak zcela ve výchovném duchu. Myši sice autor v hlavách aktérů ponechá, ale závislost na cigaretě jim nahrazuje závislostí na zdravé výživě či sportu.

Narkoblues (1997)

Další film ze série *Pravá srdce*. Film zachycuje život chlapce, který se stane závislý na drogách, natočený pro NBF/ONF Canada (Benešová, 2009, s. 59).

Větrné dny (2003)

Břetislav Pojar byl, spolu s dalšími čtyřiatřiceti, nejen japonskými autory, přizván ke spolupráci na tvorbě animovaného filmu, založeného na verších stylu „renga“ japonského básníka ze sedmnáctého století – Bashō. Velmi krátké epizody jsou přehlídkou brilantní animace, a zároveň jakousi koncentrovanou poezií, ne nepodobnou známějším haiku. Na verši: „motýli v husté trávě, v dáli zazněl pláč“, Pojar v několika vteřinách vystřídal několik stylů, z nichž kompozičně vynikala klasická loutka a světelné pojetí scény.

Hiroshi (2005)

Loutkový film natočený na zakázku pro japonskou společnost (Benešová, 2009, s. 46).

Paleček (2006)

Pojar animoval jednu z epizod z kompilace *Fimfárům 2* na motivy Werichovy knihy *Fimfárům*.

1. 5. Získaná ocenění

Benešová (2009, s. 49-60) uvádí, že Pojar během své několikaleté práce získal tato ocenění, za tyto filmy:

O skleničku víc (1953)

- MFF Cannes (1954) – Cena za loutkový film
- MFF Edinburgh (1954) – Čestné uznání
- MFF o bezpečnosti a dopravě Bělehrad (1954) – Čestné uznání, upomínkové bronzové plakety a diplom
- MFF Montevideo (1955) – Čestné uznání
- MFF Durban (1955) – Čestné uznání
- MFF Oberhausen (1955) – Čestné uznání, (1956) – Cena Grémia novinářů za nejlepší film

Paraplíčko (1957)

- MFF Cannes (1957) – Cena CEDRILLON
- MFF Locarno (1958) – 1. Cena v kategorii filmů pro děti a mládež

Bombománie (1959)

- MFF Bergamo (1960) – Zvláštní uznání
- MFF Oberhausen (1960) – Cena průmyslových svazů
- MFF Vancouver (1961) – Zvláštní uznání

Lev a písnička (1959)

- MFF Annecy (1960) – Grand Prix
- MFF Montevideo (1960) – 2. Cena
- Mondial Festival of Puppets Bukurešť (1961)

Jak zařídit byt? (1960)

- Festival československého filmu Ostrava (1961)
- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1961) – Cena za svěží agitaci

Půlnoční příhoda (1960)

- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1960) – Čestné uznání v soutěži animovaných filmů

Kočí slovo (1960)

- MFF Benátky (1960)
- Festival československého filmu Ostrava (1961) – Čestné uznání

Kočí škola (1961)

- MFF pro děti a mládež Benátky (1961) – Hlavní cena Lev sv. Marka
- MFF Bergamo (1961)
- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1962) – Cena festivalu, Cena za rozvinutí techniky animace
- Festival československého filmu Gottwaldov (1962) – Čestné uznání

- Setkání Krátkého filmu s pražskými pracujícími – Čestné uznání n. p. Tesla

Úvodní slovo pronese (1962)

- MFF Bergamo (1962) – Cena za nejlepší film ex aequo v kategorii animovaných filmů
- MFF Oberhausen (1962) – Cena FIPRESCI, Pochvalné uznání poroty Lidových univerzit
- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1963) – Hlavní cena
- MFF Cork (1963) – Čestné uznání
- MFF Locarno (1963)
- MFF Vancouver (1963) – Cena za nejlepší animovaný film
- MFF Melbourne (1964) – Zvláštní uznání

Romance (1962)

- MFF Locarno (1964)
- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1964) _ Čestné uznání
- MFF Melbourne (1967) – Stříbrný bumerang za nejlepší krátký film

Ideál (1963)

- MFF Rio de Janeiro (1965)

Palác snů (1964)

- MFF Paříž (1965)

Pojďte, pane, budeme si hrát (1965-1967)

- MFF Mamamia (1966) – Hlavní cena Zlatý pelikán
- Setkání Krátkého filmu s pražskými pracujícími (1966) Cena ČKD Tatra Smíchov, (1967) – Cena fakulty osvěty a novinářství University Karlovy, Cena Ministerstva stavebnictví, Zvláštní uznání poroty FK Ligna
- Mezinárodní přehlídka v Gottwaldově – Cena za veselý film, Cena Pionýrských novin, Prasátko pro štěstí medvídkům ze seriálu
- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1968) – Hlavní cena v kategorii animovaných filmů

- TRILOBIT kolektivu tvůrců (1966)

Potkali se u Kolína

- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1966) – Hlavní cena v kategorii animovaného filmu

Jak jeli k vodě

- Cena československého filmu za rok 1965

K princeznám se nečuchá

- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1966) – Hlavní cena v kategorii animovaného filmu
- Setkání Krátkého filmu s pražskými pracujícími (1966) – Cena fakulty osvěty a novinářství University Karlovy – Čestné uznání

Držte si klobouk

- Umělecká cena ÚV ČSM za film (1966)
- MFF pro děti Teherán (1967) – Zvláštní cena poroty
- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1967) – Cena seriálu, Cena Pionýrských novin, Prasátko pro štěstí, Prémie kolektivu tvůrců
- Setkání Krátkého filmu s pražskými pracujícími (1967) – Cena Fakulty osvěty a novinářství University Karlovy, Cena Ministerstva stavebnictví a Zvláštní uznání FK Ligna
- Cena pražských diváků (1967) – Polymnia

Jak jedli vtípnou kaši

- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1967)

Jak šli spát

- Dny krátkého filmu Karlovy Vary (1968) – Hlavní cena
- Soutěžní přehlídka krátkých filmů v Karviné (1968) – II. Cena

Fanfaron malý clown (1968)

- MFF Teherán (1969) – diplomy porot a Zlatá plaketa

- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1969)

Ilusologie (1969)

- MFF Západní Berlín (1969) – Zlatý medvěd
- Cena Kanadské akademie – Film roku 1969, Nejlepší animace 1969
- Arsfilm Kroměříž (1969) – Hlavní cena Stříbrný tolar v kategorii animovaných filmů
- MFF Montevideo (1970)
- MFF Quadalajara (1970)
- Setkání Krátkého filmu s pražskými pracujícími (1970) – Cena FK Ligna

Darwin Antidarwin aneb Co žížala povídala (1969)

- Dny krátkého filmu Piešťany (1969) – Čestné uznání v kategorii animovaných filmů

Kdo to hodil, pánové (1970-1973)

Co to bouchlo?

- MFF Benátky (1971) – Zvláštní uznání mezinárodní poroty
- Mezinárodní přehlídka filmů pro děti Gijon (1971) – Zvláštní uznání mezinárodní poroty
- Celostátní přehlídka filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1971) – Cena Jiřího Trnky (za umělecký přínos)

Psí kusy

- Arsfilm Kroměříž (1972) – Hlavní cena v kategorii animovaných filmů (Dva kroměřížské tolary)
- Festival filmů pro děti Gottwaldov (1972) Cena Jiřího Trnky

A neříkej mi Vašíku

- MFF Gottwaldov (1973) – Čestné uznání poroty

Balablok (1972)

- MFF Cannes (1973) – Velká cena Zlatá palma
- MFF Colombo (1973)

Jabloňová panna (1973)

- Přehlídka filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1974) – Cena Jiřího Trnky, Cena dětské poroty
- Arsfilm Kroměříž (1974) – Hlavní cena ve III. Kategorii Stříbrný kroměřížský tolar
- Festival pohádkových filmů Odense (1979) – Hlavní cena (Zlatá cena)
- MFF dokumentárních filmů Quito (1979) – Čestné uznání

Zahrada (1974-1977)

Milovník zvířat

- Arsfilm Kroměříž (1975) – Hlavní cena Stříbrný kroměřížský tolar
- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1975) – Zvláštní cena poroty

O té velké mlze

- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1975) – Cena Větrníček

Jak ulovit tygra

- Festival českých a slovenských filmů Bratislava (1977) – Hlavní cena v kategorii loutkových filmů
- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1977) – Cena Větrníček, Zvláštní cena poroty za výtvarné pojetí a za animaci

O myších ve staniolu

- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1978) – Cena Jiřího Trnky

Velryby Abyrlev

- Festival filmů pro děti a mládež Gottwaldov (1978) – Cena Jiřího Trnky

Bum (1979)

- MFF Cannes (1979) – Cena poroty za animovaný film
- MFF Oberhausen (1980) – Cena filmového diváka
- Arsfilm Kroměříž (1979) – Zvláštní cena poroty

E (1981)

- MFF Berlín (1982)
- MFF Krakov (1982) – Velká cena, Cena FIPRESCI
- MFF Záhřeb (1983) – Hlavní cena
- MFF Gijon (1983)
- MFF Barcelona (1983)
- MFF New York (1983)

Kdyby...(1981)

- MFF Chicago (1984) – Zvláštní cena míru Liv Ullmanové
- MFF Bucaramanga (1983) – Cena za nejlepší film
- MFF Porto
- Arsfilm Kroměříž (1981) – Mírová cena
- Ekofilm Ostrava (1982) – Cena ÚV SSM

Romance z temnot (1986)

- MFF Odense (1987) – Velká cena
- MFF Espinho (1987) – Čestné uznání
- MFF Rio de Janeiro – Velká cena
- MFF Los Angeles
- MFF Varna (1987) – Hlavní cena
- MFF Parma
- MFF Atlanta
- MFF Oakland

Od kroku k pokroku (1987)

- MFF Teherán (1988) – 1. Cena
- MFF Espinho (1988) – Hlavní cena
- MFF Chicago (1988) – 2. Cena

Motýlí čas (1990)

- MFF Zlín (1991) Cena Filmového studia Zlín

- MFF Laon (1993)
- MFF Bourge en Bresse (1994)

Myšologie (1994)

- MFF Los Angeles (1994)
- MFF Columbus (1994)

Narkoblues (1997)

- MFF Columbus (1997)

Hiroshi (2005)

- BAB Bratislava (2006) – Cena dětského diváka

Paleček (2006)

- KAFF Kecskemet (2007)

2. Animovaný film

V této kapitole se budu zabývat vznikem a historií zahraničního a českého animovaného filmu. Následující výběr je kombinací mého subjektivního pohledu na význam jednotlivých autorů a jejich děl pro historii a vývoj animovaného filmu a priorit uvedených v použité odborné literatuře nebo z ní vyplývajících.

2. 1. Počátky animované tvorby

Podle Jachnina (1990, s. 7) lze za prvopočátky animace považovat práci Jana Evangelisty Purkyně (1787-1869), který již v devatenáctém století seznamoval své studenty se stahy srdečního svalu principem rozložení děje do jednotlivých kreseb, zaznamenávaných na kotouče (později na pásy papíru). Kresby při rychlém prohlížení v mechanickém promítacím přístroji vytvářely iluzi pohybu. Do přístroje, nazvaném kinesiskop (viz obr. č. 12), mohl nahlížet vždy jen jeden člověk naráz. Rozvojem přírodních věd se techniky animace a mechanika zdokonalovaly.

Velmi přínosný pro animovaný film byl objev Francouze Charlese Émile Reynauda (1844-1918), který vynalezl takzvaný projekční praxinoskop (viz obr. č. 13), založený na zobrazení kreseb zaznamenaných na páscích pomocí otáčejících se zrcátek. Tímto přístrojem promítal Reynaud obraz na plátno a umožnil tak sledování projekce většímu počtu diváků. Promítání krátkých příběhů (*Klaun a jeho pes*, *Ubohý Pierot*) v Divadle světelných pantomim v Paříži zajistilo Reynaudovi značnou popularitu (Jachnin, 1990, s. 7-8).

Dalším důležitým objevem se roku 1906 stala filmová kamera, která snímá okénko po okénku (frame by frame). Vynálezcem byl neznámý technik společnosti Vitagraph, která sídlila v New Yorku. Kameru poprvé při výrobě animovaného filmu použil producent a režisér John Stuart Blackton (Poš, 1990, s. 12, srov. též Tibitanzl, 1989, s. 9).

2. 2. Stručná historie animovaného filmu v zahraničí

2. 2. 1. Francie

Průkopníkem animovaného filmu v Evropě byl francouzský karikaturista Émile Cohl (1857-1938), který v roce 1907 uvedl své první kreslené filmy (*Fantasmagorie*, *Fantochovy sny*). Dále svoje umění zdokonaloval a experimentoval s animací plastických předmětů. Za pomoci různých technik a ve spolupráci s dalšími výtvarníky dal vzniknout mnohým filmům. Jeho důležitým přínosem do světa animovaného filmu byla i dramaturgie (Jachnin, 1990, s. 8-9, srov. též Tibitanzl, 1989, s. 9-10).

Ve Francii se také proslavil ruský rodák Alexandre Alexeieff (1901-1982), který objevil novou animátorskou techniku, takzvané špendlíkové plátno (viz obr. č. 14). Za pomoci této techniky, která spočívá v pohybu špendlíkových hlaviček, které jsou zasazené do síťky, vytvořil Alexeieff většinu svých filmů. Tato technika se u nás objevila i v dílech Břetislava Pojara. Významným tvůrcem byl také Paul Grimault (1905-1994), který natočil mnohokrát oceněný film *Kouzelná flétna* (1946). Dalším významným dílem byla pohádka *Cínový vojáček* (1947) jejíž předloha pochází od Hanse Christiana Andersena. Grimaultovým vrcholným dílem byl roku 1980 celovečerní kreslený film se znaky humoru a poetičnosti *Král a pták*, do něž začlenil i svůj dřívější snímek z roku 1952 *Pastýřka a komíníček* (Tibitanzl, 1989, s. 123-125). Z Francie pochází i další známý režisér a spisovatel René Goscinny, který ve filmu proslavil dvojici Galů Asterixe a Obelixe ve filmu *Asterix a Kleopatra* (1968). Důležitým přínosem Francie pro animovaný film je uznávaný mezinárodní festival FIFA (Festival international du film d'animation), na kterém získalo ocenění mnoho našich tvůrců.

2. 2. 2. Rusko

Z Evropanů byl důležitý také Rus Vladislav Alexandrovič Starevič (1882-1965), režisér a kameraman, který se řadí mezi zakladatele loutkového filmu. Ve *Čtyřech čertech*, parodii na dánský film *Čtyři ďáblové*, poprvé použil animované sekvence loutek a přispěl svou snahou o realistické zobrazení skutečnosti (Tibitanzl, 1989, s. 10-11).

V tehdejší Sovětské svazu roku 1923 vznikl první sovětský ateliér kresleného filmu. Tvorby pro dětského diváka se o pět let později zhostil Ivan Petrovič Ivanov (1900-

1987). Jako spolurežisér natočil pohádku s lidovými motivy *Senka-Afričan* (1927). Dalším významným režisérem byl Alexandr Lukič Ptuško (1900-1973), autor filmu *Nový Gulliver* z roku 1935. Režisér v něm zkombinoval opět animaci klasické loutky s živým hercem. Ptuškovým dílem se u nás inspirovala Hermína Týrlová. Z dalších tvůrců kresleného filmu bych zmínila ještě Michaila Cechanovského (1889-1965), podle námětu oblíbené Puškinovy pohádky natočil roku 1950 *Pohádku o rybáři a rybce*. V šedesátých a sedmdesátých letech se v animovaném filmu objevilo široké spektrum námětů, technik a díla byla zaměřena jak na dětského, tak i dospělého diváka. V roce 1969 se začal natáčet seriál režiséra Vjačeslava Kotěnočkina (1927-2000) *Jen počkej!* (Tibitanzl, 1989, s. 12, 21, 104-107), který je bezesporu nejvýraznějším a nejoblíbenějším ruským animovaným dílem pro českého diváka.

2. 2. 3. USA a Austrálie

V Americe navázal na Blacktona kreslíř Winsor McCay, který se roku 1909 proslavil svou groteskou se zvířecím hrdinou *Dinosaurus Gertie* (Poš, 1990, s. 14) a průkopníkem amerického kresleného filmu se stal Earl Hurd (1880-1940), který spolu s Johnem Randolphem Brayem objevil techniku kreslení na celofánovou fólii, čímž mohl oddělit pozadí od přední vrstvy a zjednodušit si tak svou práci. Dalším z následovníků Blacktona a Hurda byl Australan Pat Sullivan (1888-1933). Jeho postavička *Kocour Felix* vznikla ve dvacátých letech dvacátého století a byla hrdinou groteskního seriálu, který je dodnes populární po celém světě. Dalšími klasiky amerického kresleného filmu byli bratři Max (1889-1972) a Dave (1894-1972) Fleischerovy, z jejichž studia pocházejí známé postavičky úspěšných seriálů, zpěvačka *Betty Boop* a také *Pepek námořník* (Jachnin, 1990, s. 10-12). Ty se řadí mezi první ozvučené animátorské počiny. Fleischerovi přinesli novou techniku, takzvané rotoskopování. Pomocí rotoskopu se promítaly jednotlivé fáze pohybu herců hraného filmu na papír a překreslily se obrysy jejich postav (Bordwell, Thompsonová, 2007, s. 172).

Tímto se dostáváme k úspěšnému animátorovi Waltu Disneyovi (1901-1966). Američan Disney začínal jako kreslíř komiksů. V roce 1923 otevřel spolu s bratrem Royem své první filmové studio Walt Disney Production a ve stejném roce vznikl i jeho první kreslený seriál, v kombinaci s živým hercem *Alice v zemi kreseb* (viz obr. č. 15). Protože práva na Disneyovu další seriálovou postavu králíka *Oswalda* měl výhradně distributor, vytvořil si svou vlastní kreslenou postavičku *Mickeyho Mouse*. Třetí film s tímto hrdinou,

vytvořený v roce 1928 byl již ozvučený a tak ohromil velké množství diváků. Disneyova popularita začala velkou rychlostí stoupat. Jeho studio se plnilo novou technikou i zaměstnanci. V roce 1932 obohatil seriály i o barvu a o pět let později natočil první americký celovečerní film s názvem *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Z Disneyova studia pak následovaly filmy jako například: *Pinocchio* (1940), *Bambi* (1942), *Popelka* (1950), *Lady a Tramp* (1955), *101 dalmatinů* (1961) a *Kniha džunglí* (1967) (Jachnin, 1990).

Přestože je Disneyova tvorba označována za dějově stereotypní, po technické stránce dovedl animaci svých filmů k dokonalosti. Je považován za nejpobulárnějšího animátora po celém světě. Ve své práci na něj navazuje mnoho tvůrců. Jeho filmy dodnes dokáží oslovit a zapisují se do srdcí mnohých diváků. Velké popularity dosahují i v České republice.

2. 2. 4. Německo

Z Německa pochází Oskar Fischinger (1900-1967), který je mnohými považován za předchůdce experimentální animace. U nás i po celém světě je velmi oblíbený seriál *Včelka Mája* (1975), který vznikl v koprodukcii se Západním Německem. Hudbu pro německou verzi složil Karel Svoboda (Tibitz, 1989, s. 111-113).

2. 2. 5. Polsko

Z polské tvorby se v Čechách uchýtil seriál *Bolek a Lolek*, který se dočkal pokračování nejen v několika sériích, ale i dvou celovečerních filmů, nazvaných *Velké putování Bolka a Lolka* a *Bolek a Lolek na Divokém západě* (Tamtéž, s. 108-109).

2. 2. 6. Maďarsko

Další velmi oblíbený animovaný seriál má původ v Maďarsku. První série vycházela v letech 1968-1969 pod názvem *Odkaz budoucnosti aneb Podivuhodná dobrodružství rodiny Smolíkovy* a další dvě navázaly o několik let později. Příběhy o Smolíkových také získaly velký úspěch i u našich dětských a dospělých diváků (Maňák, 2011).

2. 2. 7. Japonsko

Významnou zemí pro animovaný film je v současné době také Japonsko. V šedesátých letech, kdy bylo pro japonské tvůrce velmi obtížné sehnat prostředky na klasicky animovanou tvorbu, prodávali své seriály do zahraničí, kde se z nich postupem času vytvořila takřka kultovní záležitost. Díky tomuto úspěchu se pak Japonci mohli začít pouštět do náročnějších projektů. Od osmdesátých let tak začínají vznikat celovečerní animované filmy, takzvané animé, které se zařadily ke světovému mainstreamu. Zároveň s nimi vznikla i velmi zajímavá nezávislá tvorba. Z nejnámějších uvedu například film *Akira* (1987) od Kacuhira Ótoma (nar. 1954), *Můj soused Totoro* (1988), *Princezna Mononoke* (1997) a *Cesta do fantazie* (2001) které natočil režisér Hajao Mijazaki (nar. 1941) (Bordwell, Thompsonová, 2007, s. 672 a 751).

2. 3. Stručná historie českého animovaného filmu

2. 3. 1. Počátky českého animovaného filmu a Jiří Trnka

První český kreslený animovaný film vznikl v roce 1944 v již zmíněném Ateliéru filmového triku (AFIT) pod názvem *Svatba v korálovém moři*, za spolupráce autorů Jiřího Brdečky, Stanislava Látala, Marie Polévkové, Břetislava Pojara a dalších (Poš, 1990, s. 22). Podle Dutky (2013, s. 71) však lze za počátky českého animovaného filmu považovat až vznik nového filmového studia Bratři v triku pod vedením Jiřího Trnky (1912-1969), kde vznikají jeho kreslené filmy *Zasadil dědek řepu* (1945), *Dárek*, *Zvířátka a petrovští*, *Pérák a SS* (1946) (srov. též Kačor, 2010, s. 23).

Tím opouští kreslený film a obrací se k tvorbě loutkového animovaného filmu. Ve spolupráci s dalšími umělci natočí Trnka *Betlém* (1947), který se stal součástí celovečerního cyklu *Špalíčku* (1947) (Kačor, 2010, s. 24-25). Následoval film *Císařův slavík* (1949), který byl v zahraničí velmi úspěšný navzdory nepřijetí českými socialistickými kritiky. Roku 1950 natočil podle předlohy Boženy Němcové epickou pohádku *Bajaja*. V roce 1953 vznikly *Staré pověsti české*, ve kterých vkusně vybalancoval dějinný patos s poetickou odlehčeností tohoto obtížného tématu. Následují krátkometrážní *Dva mrazíci* (1954), po kterých Trnka uvedl svůj další celovečerní třídílný film o *Švejkovi* (1954-1955), natočený na motivy Haškovy literární

předlohy. Zde Trnka využívá i původní Ladovy kresby. V roce 1959 natočil *Sen noci svatojánské*, kde Trnka uplatňuje svou poetičnost na známé Shakespearovské hře (Benešová 1961). Posledním dílem z Trnkovy dílny je animovaný film *Ruka* z roku 1965 (viz obr. č. 16), kde se odráží souboj svobodné umělecké tvorby s brutalitou moci (Kačor, 2010, s. 101). Jiří Trnka každým svým natočeným filmem zvyšoval českou uměleckou prestiž v očích celého světa a nesmazatelně ovlivnil celou generaci tvůrců animovaného filmu.

2. 3. 2. Karel Zeman

Vedle pražského krátkého filmu však existuje na Moravě neméně úspěšné zlínské ateliéry s Karlem Zemanem (1910-1989) a Hermínou Týrlovou (1900-1993). Spolu s ní se Karel Zeman představil v roce 1945 filmem *Vánoční sen*.

V roce 1946 Zeman odstartoval filmem *Podkova pro štěstí* úspěšnou sérii s hlavním hrdinou, loutkou panem Prokoukem (viz obr. č. 17). Pro svůj další film *Inspirace* z roku 1948 použil skleněné postavičky z dílny železnobrodského skláře Jaroslava Brychty (Dutka, 2013, s. 87, srov. též Ministerstvo kultury ČR, 1994, s. 23-24). Podle námětu Karla Havlíčka Borovského vznikl animovaný film *Král Lávra* (1950). Do klukovských srdcí se Zeman zapsal svými filmy *Cesta do Pravěku* (1955) *Vynález zkázy* (1958) a *Baron Prášil* (1961), kde zkombinoval herectví s použitím filmových triků a vydal se tím vlastní, zcela nezaměnitelnou cestou. V roce 1974 uvedl celovečerní film *Pohádky tisíce a jedné noci*, skládající se ze sedmi samostatných pohádek, natočených v předešlých letech. O tři roky později představil Zeman pohádkový příběh o Krabatovi *Čarodějův učeň* (viz obr. č. 18), ve kterém se opět vrací k filmu ploškovému (Dutka, 2013, s. 88). Karel Zeman se svým odlišným pojetím animovaného filmu od pojetí Trnkova, přispěl k rozmanitosti tohoto žánru.

2. 3. 3. Hermína Týrlová

Hermína Týrlová debutovala prvním českým loutkovým filmem *Ferda Mravenec* (1944). Společně se Zemanem natočila již zmíněný film *Vánoční sen* (1945) a poté již samostatně protiválečnou *Vzpoureu hraček* (1947). Následovala celá plejáda filmů, například *Zlatovláska* (1955), přebásněná Josefem Kainarem, *Míček fliček* (1955), oživený dětský balón, *Uzel na*

kapesníku (1958). Pracovala s netradičními materiály – klubička, hadříky, plstě, s nimiž pak experimentovala v takzvaných „Vlněných pohádkách“ (viz obr. č. 19). Pro českou televizi dále natočila seriál o *Ferdovi Mravencovi* (1977-1978). Dokonce i po osmdesátém roce svého života, točí ještě krátkometrážní film *Pohádka na šňůře* (Kačor, 2010, s. 91-96). Týrlová se na rozdíl od Karla Zemana úzce vymezila na tvorbu pro nejmenší.

2. 3. 4. Jiří Bdečka

Ke studiu Bratři v triku neodmyslitelně patří i Jiří Brdečka (1917-1982), který se ve světě proslavil především svými filmy *Špatně namalovaná slepice* (1963) a *Slówce M* (1964) a ve spolupráci s výtvarníkem Kamilem Lhotákem vznikly *Vzducholod' a láska* (1948) nebo *Jak se člověk naučil létat* z roku 1948 (Tibitanzl, 1989, s. 27-29 a 31-32).

2. 3. 5. Eduard Hofman

Literární předlohy Karla Čapka inspirují téměř celou tvorbu animovaného filmu Eduarda Hofmana (1914-1987), ze které uvedu například *Povídání o pejskovi a kočičce* (1950), *Pošťácká pohádka* (1961), *Doktorská pohádka* (1963). Čapkovu předlohu opouští například ve slavném celovečerním filmu *Stvoření světa* (1957), namluveném Janem Werichem, který vznikl v koprodukcii s Francií.

2. 3. 6. Zdeněk Miler

Přínosem do pokladnice českého animovaného filmu byla postava Krtečka, kterou proslavil režisér Zdeněk Miler (1921-2011) ve filmu *Jak krtek ke kalhotkám přišel* (1957). Pro jeho oblíbenost se k němu po šesti letech vrací a pokračuje v jeho příhodách až do konce svého života.

2. 3. 7. Jiří Bárta

Nejvýraznějším dílem dalšího autora Jiřího Bárty (nar. 1948) je film *Krysař* (1985), natočený na motivy středověké německé legendy. Tento velmi náročný projekt sesbíral mnohá ocenění u nás i v zahraničí (Tibitzl, 1989, s. 88-89).

2. 3. 8. Jan Švankmajer

Jan Švankmajer (nar. 1934) je považován za jednoho z největších současných tvůrců surrealistického animovaného filmu. Jeho fascinující filmy často vznikají bez jakéhokoliv scénáře přímo „na place“, například *Historia Naturae* z roku 1967 (viz obr. č. 20). Mezi jeho nejslavnější díla bezesporu patří *Možnosti dialogu* (1983), *Něco z Alenky* (1988), *Jídlo* (1992), *Lekce Faust* (1993), *Spiklenci slasti* (1996) nebo *Šílení* z roku 2005. Jako jeden z mála režisérů nerad používá ve svých filmech hudební doprovod. (Kačor, 2010, s. 125-135). Švankmajer se za svá díla dočkal nejvyšších mezinárodních ocenění.

2. 3. 9. Břetislav Pojar

Po boku těchto autorů stojí samozřejmě i Břetislav Pojar, kterému je věnována celá první část této práce.

3. Animace

3. 1. Význam slova animace v pojetí filmu

Animace vychází z latinského slova anima (duše), takže animovat přeložíme do češtiny jako dávat něčemu duši, něco oživovat. Při animaci dáváme pohyb něčemu, co je ve skutečnosti nehybné a to tím, že měníme jednotlivé pozice neživého předmětu a ty snímáme (v tomto případě fotografujeme) okénko po okénku fotoaparátem nebo speciální kamerou (Jachnin, 1990, s. 7, srov. též Dovnikovič-Bordo, 1986, s. 2, srov. též Tibitanzl, 1989, s. 16).

3. 2. Základní techniky a typy animace

3. 2. 1. Animace dvourozměrných objektů odrážky

Kreslený film

Je to nejznámější a nejstarší typ animace. Nejprve se kreslilo na papír, později se začalo pracovat s ultrafány (průhledné obdélníkové pláty celofánu). Ultrafány s namalovanými předměty se pak různě skládají na neprůhledné pozadí a vytváří tak iluzi pohybu. To se pak nasnímá kamerou. Dalším způsobem je kreslení přímo na filmový pás, do kterého lze i rýt nebo připevňovat ploché předměty. Vrýváním vznikl například film Normana McLarena *Blinkety Blank* (viz obr. č. 21) z roku 1955 (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 493-494).

Ploškový film (papírkový film)

Při ploškové animaci se používají ploché postavy, které jsou ohybné v kloubech, nebo různé jiné ploché předměty. Osvětlením těchto předmětů lze vytvořit film, který zobrazuje pouze jejich stíny. Touto metodou vznikl i film Lotte Reinigerové z roku 1926 *Dobrodružství prince Achmeda* (viz obr. č. 22). Dále se s nimi pracuje technikou stop motion, kdy se jednotlivé fáze pohybu zachycují na speciální kameru okénko po okénku. (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 494)

3. 2. 2. Animace trojrozměrných objektů

Opět se využívá technika stop motion

Plastelínová animace

Při této animaci lze využít i hlinu, ale vhodnějším materiálem je plastelína, která je dostupná v široké škále barev a snadněji se s ní manipuluje. Z plastelíny jsou například známé postavičky Wallace a Gromit Nicka Paka (viz obr. č. 23), kteří jsou hrdiny několika filmů (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 494).

Loutkový film

Využívá figurky, které mají ohybatelné klouby nebo dráty. (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 494)

Pixilace

Při pixilaci se využívá pohybu lidí a předmětů. Oproti normálnímu herectví, se herec musí pro expozici každého okénka na chvíli zastavit v určité fázi pohybu (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 496).

3. 2. 3. Počítačově generované obrazy (CGI)

Nejmladší technika animace, kdy se v určitém programu vytvoří obrazy věcí, které nejde v reálném životě natočit. Jiný program pak dokáže generovat jednotlivé pohyby těchto obrazů. Příkladem touto technikou tvořených filmů je i například rodinný film *Toy story: Příběh hraček* (viz obr. č. 24) z roku 1995 (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 496).

3. 2. 4. Kombinace animace s natáčením živých objektů

Při této technice se kombinuje určitý typ animace spolu s natočením živého herce. Takto vznikl i film Walta Disneye, *Alice v kreslené říši* (Bordwell, Thompsonová, 2011, s. 497).

3. 3. Základní techniky animace v hodinách výtvarné výchovy

Podle Hosmana (2007, s. 17) lze výtvarné činnosti dělit do tří kategorií. Na plošné výtvarné aktivity, do kterých začleňuje kresbu, grafiku, malbu, koláž, fotografii, počítačovou grafiku a písmo. Další kategorii pak nazývá tvorbou trojrozměrnou a do ní řadí činnosti jako modelování, tvorbu objektů, materiálovou a prostorovou tvorbu. Poslední kategorií je intermediální akce, do které spadá animace výtvarného díla, land art, instalace, performance a jiné.

Pokud vycházíme z tohoto rozdělení, lze animaci zařadit do všech tří kategorií, které se v některých dále uvedených činnostech prolínají.

Animační bloky

Metodu používání animačních bloků (viz obr. č. 25) spočívá v zakreslování obrázků do bloků z tenkého papíru, kdy části obrázků, u kterých nechceme docílit pohybu, obkreslíme i na další stránky a následně k nim přikreslíme části pohyblivé, kdy na každém listě bude zachycená dílčí část výsledného pohybu. Animace se objeví ve chvíli, kdy uchopíme blok a jednotlivé listy rychle propustíme mezi prsty (Hodge 1995, s. 91).

Stop motion animace

Při této metodě snímání pomocí fotoaparátu, lze vytvořit animaci dvourozměrných (plošných) předmětů, ale i animaci trojrozměrnou, kdy žáci modelují objekty určené k animaci z plastelíny. Důležité pro tvorbu animací je předem si promyslet dějovou linii, která se bude na animační ploše odehrávat, což bezesporu přispívá rozvoji dětské imaginaci a tvořivosti.

U dvourozměrné animace lze využít rozličných materiálů (vystřihovánky, bavlnky, nitě, knoflíky, dřívka a jiné). Vytvoří se animační plocha, kterou je důležité zafixovat a na kterou budou žáci skládat jednotlivé předměty a pohybovat s nimi vždy o malý kousek tak, aby výsledný pohyb nebyl trhaný. Každá změna na animační ploše se zachytí fotoaparátem, umístěným na stativu a fotografie se upraví na počítači v jakémkoliv programu určeném pro tvorbu videa.

Při trojrozměrné animaci žáci vytvoří postavičky z plastelíny a s nimi pak na animační ploše, která musí být zafixována, sehrají krátký příběh. S každou postavičkou by se mělo pohnout vždy jen o malý kousek, aby se předešlo trhanému pohybu, a opět musí být jednotlivé fáze zaznamenány na fotoaparát. S pořízenými snímky se pracuje jako u dvourozměrné animace. Obměnou může být práce s kostkami Lega.

Při Stop motion animaci se využívá tradičních materiálů používaných ve výtvarné výchově, avšak dále se s nimi experimentuje. Výsledným výstupem tedy není například vymodelovaná postava či předmět z plastelíny, ale dalšími dílčími technikami vzniká ucelené dílo, v našem případě animovaný film, jehož je postava či předmět součástí.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

1. Projekt „Točíme film“

Praktická část mé diplomové práce spočívá v realizaci projektu s názvem „*Točíme film*“, ve kterém se zaměřuji na animovaný film a na jednu ze základních technik animace, kterou si žáci s mou pomocí vyzkouší. Projekt je rozdělen do šesti částí, s celkovou časovou dotací 9 vyučovacích hodin a každá část směřuje do jiné oblasti, týkající se animovaného filmu.

První část bude jakýmsi úvodem do animovaného filmu a bude mít za úkol seznámit žáky s animovanými filmy a jejich tvůrci, se základními technikami tvorby animace, s profesemi týkajícími se tohoto tématu a s Břetislavem Pojarem, jehož význam jsem nastínila v úvodu své práce.

Ve druhé části se zaměřím na kulturu města Prachatic, konkrétně na Muzeum české loutky a cirkusu, do něhož se vydáme na exkurzi. Významná je tato část především z hlediska využití loutek při vzniku animovaných filmů. Žáci zde také budou moci načerpat inspiraci pro další části projektu.

Úkolem třetí části bude rozdělit se do skupin, které budou na tvorbě filmu během projektu spolupracovat a vytvořit si scénář, čili jednoduchý děj, který se bude při animaci odehrávat. Neméně důležité bude promyslet všechny zainteresované postavy a název filmu.

Ve čtvrté části se dostaneme k samotné tvorbě postaviček a kulis s využitím techniky modelování z plastelíny a k následnému přehrání děje, který bude po jednotlivých pohybech rozfázován a zaznamenáván pomocí fotoaparátu.

V páté části budou žáci pracovat ve skupinách s jednotlivými fotografiemi na počítači v programu Windows Live Movie Maker, a tím vznikne výsledný film. Ten zároveň doplníme o hudební doprovod, který si každá skupina sama zvolí. Pro celou činnost bude k dispozici tištěný postup práce.

V šesté části se octneme v improvizovaném kině, vytvořeném ze školní třídy a v něm proběhne promítání závěrečných prací žáků – krátkých animovaných filmů. Poté si žáci zahrají na porotce a vyberou nejzdařilejší práci, která bude oceněna filmovým „Oscarem“ a vítězové se přesunou do rolí filmařů, kdy s nimi proběhne před publikem krátký rozhovor.

1. 1. Zařazení projektu do Rámcového vzdělávacího programu

Podle RVP (2006) lze následující projekt zařadit takto:

Vzdělávací oblast:

- **Umění a kultura (výtvarná výchovy)**
- **Člověk a svět práce**
 - Využití digitálních technologií
- **Informační a komunikační technologie**
 - Základní práce s počítačem

Průřezová témata:

- Mediální výchova (tvorba mediálního sdělení, práce v realizačním týmu)

Klíčové kompetence:

- **Kompetence k řešení problémů**
 - vyhledává informace vhodné k řešení problému, nachází jejich shodné, podobné a odlišné znaky, využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému
 - samostatně řeší problémy, volí vhodné způsoby řešení, užívá při řešení problémů logické a empirické postupy
- **Kompetence komunikativní**
 - naslouchání a porozumění druhých lidí, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje
 - formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu, vyjadřuje se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu
 - využívá získané komunikativní dovednosti k vytváření vztahů potřebných k plnohodnotnému soužití a kvalitní spolupráci s ostatními lidmi

- **Kompetence sociální a personální**

- účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce

- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá

- přispívá k diskuzi v malé skupině i debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají

- vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj, ovládá a řídí svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty

- **Kompetence pracovní**

- používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

1. 2. Specifika třídy

Projekt jsem uskutečnila v 5. ročníku ZŠ Národní v Prachaticích. Třídu navštěvuje 21 žáků, z toho 11 dívek a 10 chlapců.

Dva chlapci mají diagnostikované specifické poruchy učení. Ve třídě je od prvního ročníku integrovaný chlapec se sluchovým postižením, který má však voperovaný Kochleární implantát, takže na jedno ucho částečně slyší. Chlapec má přidělenou asistentku, která mu při hodinách pomáhá s výukou. Aby se do hodin plnohodnotně zapojil, je důležité být při výkladu otočen obličejem k žákům, mluvit s dostatečnou hlasitostí, dávat důraz na správnou artikulaci a výuku doplňovat obrazovým materiálem.

Chlapec velmi dobře odezírá ze rtů, pohotově odpovídá na dotazy, aktivně se zapojuje do výuky, rád se seznamuje s novými věcmi a technikou. Je komunikativní, schopný zapojit se do diskuse a do skupinové práce, kde často mívá vůdčí postavení. Při práci se nebojí říct si o radu či pomoc. Spolužáci jej nevyčleňují z kolektivu a mají ho rádi. Pro děti a učitele, kteří chlapce příliš dobře neznají, může být problémem jeho omezená slovní zásoba a špatná výslovnost.

Celkově je třída velmi dobrým kolektivem. Děti jsou ohleduplné a ukázněné, dokážou se nadchnout pro neznámé činnosti, ve kterých se projevuje jejich nápaditost a touha po získání a osvojení si nových poznatků. Pokud je to potřeba, vzájemně si pomáhají a půjčují pomůcky. Při skupinové práci nikoho nevyčleňují, spolupracují. Respektují názory druhých, diskutují o nich a dokáží se dohodnout na společném řešení. Aktivně se zapojují do diskuze. Ve třídě panuje velmi dobrá atmosféra pro výuku.

1. 3. Cíle

Hlavní cíle projektu

Žáci by měli:

- seznámit se s animací jako metodou vizualizace vlastních myšlenek při hodinách výtvarné výchovy,
- získat a prakticky si osvojit informace a dovednosti potřebné ke vzniku finálního výstupu – krátkého animovaného filmu
- seznámit se s využitím současných technologií v hodinách výtvarné výchovy

Dílčí cíle projektu

Žáci by měli:

- seznámit se s životem a dílem Břetislava Pojara - osobností animovaného filmu, spojenou s městem Prachatice
- rozšířit si obzory v kulturním vyžití města Prachatice, získat přehled o činnosti Muzea české loutky a cirkusu
- prakticky si vyzkoušet jednu z metod animace

- rozvíjet svou fantazii
- rozvíjet práci ve skupině, umět si rozdělit role při spolupráci, umět najít kompromis, umět uplatnit svoje vlohy a talent, být schopni komunikace v kolektivu
- rozvíjet schopnost kritickým pohledem zhodnotit svou práci a práci ostatních členů skupiny
- rozvíjet schopnost vyjádřit vlastní názor

Výstup: vlastní animovaný film

1. 4. První část

1. 4. 1. Cíle

Žáci by měli:

- seznámit se s animovaným filmem, umět vysvětlit a používat základní pojmy s ním spojené, utvořit si představu o tom, jak animovaný film vzniká
- umět zařadit Břetislava Pojara do města Prachatice a umět krátce představit tuto osobnost, protože část svého života strávil v našem městě
- utvořit si představu o projektu „Točíme film“ a o tom, jak bude celé projektové vyučování probíhat.

1. 4. 2. Časová dotace, materiál, organizace

Časová dotace: jedna vyučovací hodina

Materiál: DVD s animovaným filmem Břetislava Pojara, mediální soubor fotografií pocházejících z dvanácti známých animovaných filmů, text se stručným popisem Pojarova života a díla, doprovodné obrázky Pojarových filmů, mediální soubor zobrazující devět hrdinů různých animovaných filmů, papíry, psací potřeby

Organizace: individuální práce, práce ve skupinách, práce celého kolektivu

1. 4. 3. Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny

Hodina začala motivací v podobě přehrání krátkometrážního animovaného filmu *Jak jedli vtipnou kaši*, ze seriálu *Pojďte, pane, budeme si hrát*, od režiséra Břetislava Pojara. Film byl promítnutý pomocí projektoru na velké plátno (viz obr. č. 26)

Poté byli žáci vyzváni k utvoření kroužku na koberci a proběhla diskuze, ve které jsem položila následující otázky: *Poznáváte ukázkou, kterou jste právě viděli? Kdo je jejím autorem? Co je to animovaný film? Jaké znáte animované filmy? Jaké znáte české animované filmy? Jaký animovaný film jste naposledy viděli? Kde? Který animovaný film máte nejraději? Jaké povolání je pro tvorbu animovaného filmu důležité? Jak si myslíte, že animované filmy vznikají?* (viz obr. č. 27).

Následovala kolektivní činnost v lavicích, kdy byly žákům představeny tři základní typy animovaných filmů (kreslený film, loutkový film a film tvořený pomocí počítačové animace). Ke každému typu byla na plátno promítnuta ukáзка, která se skládala ze čtyř fotografií známých animovaných filmů a každá z nich byla opatřena číslem (viz obr. č. 28). Žáci měli za úkol uhodnout název snímku a jméno režiséra.

Před další činností žáci vytvořili půlkruh na koberci tak, aby viděli na tabuli. Dále jim byly zadány tři otázky zapsané na tabuli. *Jaké profese Břetislav Pojar vykonával? Uvedte jeho tři díla. Proč je Pojar významný pro Prachatice?* Na ně měli najít odpovědi při poslechu krátkého textu z knihy *Břetislav Pojar* od Marie Benešové, který jim byl předčítán. Ke každému dílu byl žákům poskytnutý obrázkový doprovod, který obsahuje již zmíněná publikace. Text se týkal Břetislava Pojara a informoval děti stručně o životě a díle známého režiséra. Nebyl opomenut ani fakt, že je jako student prachatického gymnázia spojen s naším městem (viz obr. č. 29).

Při poslední činnosti bylo žákům promítnuto několik animovaných postaviček (viz obr. č. 30) a z počátečních písmen jmen filmových hrdinů sestavovali název projektu „Točíme film“. Pracovali samostatně a písmena si zapisovali na rozdané papíry (viz obr. č. 31). Po vyluštění názvu, byli žáci seznámeni s průběhem dalších hodin a informováni o následující exkurzi v prachatickém Muzeu české loutky a cirkusu.

1. 4. 4. Reflexe

Mé obavy z nevhodného výběru nahrávky pro žáky pátého ročníku s ohledem na věk dětí se nepotvrdily. Všichni sledovali film s velkým zaujetím, na děj reagovali velmi spontánně, nerušili ostatní hlučením. Podařilo se mi je nahrávkou dostatečně motivovat k dalším činnostem.

Při diskuzi se aktivně zapojovali, někteří ve větší míře, méně aktivní žáky jsem se snažila vybízet ke komunikaci, byl jim ponechán prostor pro promyšlení odpovědí. Do diskuze se zapojil i žák s kochleárním implantátem, kterému byly otázky formulovány osobní asistentkou. Žáci zpravidla znali spíše zahraniční animované filmy, po zmínění večerníčků zařadili ke svým odpovědím i filmy z české tvorby. Překvapili mě i svou znalostí ohledně výroby a týmu podílejícím se na výrobě animovaného filmu. Při diskuzi nenastal žádný problém.

Při hádání názvů filmů a jejich autorů z fotografií měli žáci problém s rozlišením mezi ilustrátorem a režisérem jednotlivých ukázek, avšak svou dobrou znalostí ilustrátorů mě velmi překvapili. Rozdíly mezi ilustrátorem a režisérem jsme si následně vysvětlili. Do této aktivity se zapojil celý kolektiv, patrná byla soutěživost mezi spolužáky.

Čtení textu o Břetislavu Pojarovi probíhalo opět bez větších problémů. Žáci si udrželi pozornost díky zadaným otázkám k textu a hledáním odpovědí při poslechu. Rušivým elementem byl pouze chlapec s kochleárním implantátem, což by se v jeho případě dalo vyřešit okopírováním textu a změnou aktivity z poslechové na práci s textem. Odpovědi na otázky byly, pomineme-li drobné nepřesnosti, správné.

Závěrečná aktivita žáky bavila nejvíce, název projektu uhádli k mému překvapení velice rychle. Po seznámení s průběhem celého projektu žáci projevíli velké nadšení, které bylo třeba vzhledem k probíhající vyučovací hodině korigovat. Také se na mě obraceli s různými dotazy, čímž ukázali opravdový zájem o tento projekt. Všechny stanovené cíle jsem splnila.

1. 5. Druhá část

1. 5. 1. Cíle

Žáci by měli:

- rozšířit si obzory v kulturním vyžití města Prachatice, získat přehled o činnosti Muzea české loutky a cirkusu
- získat informace z historie české loutky a cirkusu, udělat si vlastní názor na muzeum a jeho činnost a umět ho vyjádřit, být schopni tolerovat názory ostatních, být schopni zapojit se do diskuze
- umět popsat co viděli v muzeu a co je na expozicích nejvíce zaujalo
- umět samostatně pracovat a pohybovat se v neznámém prostředí
- být schopni vypracovat otázky v pracovních listech ze získaných psaných i vizuálních informací
- být schopni dodržet zásady slušného chování a neomezovat svým chováním prohlídku ostatních

1. 5. 2. Časová dotace, materiál, organizace

Časová dotace: tři vyučovací hodiny

Materiál: pracovní listy zaměřené na Muzeum loutky a cirkusu

Organizace: individuální a kolektivní práce

1. 5. 3. Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny

Žáci se seřadili ve škole do dvojic a byli dovedeni do Muzea české loutky a cirkusu v Prachaticích (viz obr. č. 32-35). Před prohlídkou muzea jim byly rozdány mnou vytvořené krátké pracovní listy (viz obr. č. 36), do kterých v průběhu prohlídky muzea zapisovali řešení jednotlivých úkolů. Protože je muzeum rozděleno do dvou částí, česká loutka a cirkus, otázky se týkaly pouze české loutky, která má významnou roli v animovaném filmu. Prohlídka probíhala individuálně. Na prohlídku měli stanovený časový limit jedné hodiny. Poté se žáci opět shromáždili ve vstupní hale muzea a ve dvojicích byli odvedeni zpět do školy.

Ve třídě proběhlo zhodnocení průběhu exkurze a společně jsme si prošli řešení jednotlivých úkolů uvedených v pracovních listech.

1. 5. 4. Reflexe

Protože jsem chtěla docílit toho, aby exkurze na žáky působila přirozeně, aby každý sám svým způsobem vstřebal atmosféru muzea, popřípadě si rozvrhl čas strávený u jednotlivých exponátů na základě jejich působení na emoční stránku jednotlivých žáků, zvolila jsem individuální prohlídku, která byla omezena pouze celkovým stanoveným časovým limitem. Během individuální prohlídky jsem děti pozorovala, někteří žáci mě během exkurze vyhledávali s dotazy týkající se pracovních listů, někteří se se mnou chtěli podělit o názory na jednotlivé exponáty. Žáky nejvíce zaujalo loutkové divadlo, které je v muzeu sestavené a na kterém si mohli práci s loutkami sami vyzkoušet. Exkurze probíhala k mému překvapení velmi poklidně, za což jsem žáky před odchodem z muzea pochválila.

Ve škole si žáci posedali do lavic a probírali jsme jednotlivá řešení úkolů zadaných v pracovních listech. Protože měli žáci odpovědi správné a úkoly všichni splnili, lze považovat stanovené cíle za splněné.

1. 6. Třetí část

1. 6. 1. Cíle

Žáci by měli:

- rozvíjet imaginaci, důležitou pro splnění dalších cílů, pomocí motivační hry
- rozvíjet svou tvořivost
- být schopni popsat třetí částí projektu, utvořit si představu o tom, v čem bude jejich práce nadále spočívat a jak bude probíhat
být schopni uvážlivě si zvolit skupinu, rozdělit si role ve skupině, rozvrhnout pracovní dobu, komunikovat a spolupracovat v rámci skupiny, sjednotit nápady všech členů do jednoho výsledného
- rozvíjet schopnost soustředit se, trpělivost a schopnost důkladně si vše promyslet

1. 6. 2. Časová dotace, materiál, organizace

Časová dotace: jedna vyučovací hodina

Materiál: mnou vytvořená krátká animace a jednotlivé fotografie, ze kterých se animace skládá, počítač, projektor, papíry, psací potřeby

Organizace: práce celého kolektivu a práce ve skupině

1. 6. 3. Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny

Na začátku hodiny si žáci posedali na koberec a utvořili kroužek. Zahráli si motivační hru „*Hádej, na co myslím*“, která měla povzbudit jejich fantazii. Hra spočívala v tom, že jeden žák myslel na nějaký předmět a ostatní se ho snažili pomocí ano/ne otázek uhodnout.

Žáci se posadili na svá místa a dozvěděli se, co bude náplní této hodiny. Jako ukázka jim byla promítnuta mnou vytvořená animace a následně série fotografií s rozfázovaným pohybem této krátké ukázky (viz obr. č. 37). Na tom byl žákům vysvětlen princip techniky animace, kterou budou používat při práci na filmu v další části projektu. Zároveň zjistili, s jakým materiálem budou pracovat. Potom byl dětem ponechán dostatečný prostor pro případné dotazy.

Následovalo rozdělení do sedmi skupin po třech žácích. K vytvoření co nejlepších pracovních podmínek byla volba skupin ponechána zcela na žácích samotných. Každá skupina měla za úkol vymyslet krátký příběh nebo děj a vytvořit svůj vlastní scénář k tvorbě animovaného filmu, a to buď formou rozkreslení, nebo rozepsání jeho jednotlivých fází na papír (viz obr. č. 38). Dalším úkolem bylo vymyslet maximálně tři postavy, popřípadě jednoduché kulisy. Na konec museli pro film vymyslet název. Žáci byli poučeni o tom, že pokud se v příběhu objeví postava, kterou budou při samotné animaci deformovat, nebo přetvářet, musí být scénář velmi dobře promyšlený, protože pokud se při fotografování něco pokazí, postavičku už nikdy nevrátí do původního stavu. Každý scénář konzultovali žáci s vyučujícím, aby se vyvarovali případných chyb či obtížností (viz obr. č. 39). Finální úprava musela být mnou schválena.

Po schválení všech scénářů děti představily své nápady ostatním spolužákům. V závěru jim byly zadány instrukce k další části projektu.

1. 6. 4. Reflexe

Do motivační činnosti se zapojili všichni žáci. Při hádání dotyčného předmětu používali zpočátku špatně formulované otázky, na které se nedalo odpovídat slovy ano/ne, například *Jakou to má barvu? Jaký to má tvar? Kde to můžu vidět?*, ale po opakovaném vysvětlení zadání už nechybili. Vzhledem k různorodosti otázek a předmětů, na které žáci mysleli, lze předpokládat, že jejich fantazie byla dostatečně podnětána.

Po promítnutí ukázky a vysvětlení principu animace měly děti možnost se na cokoliv k tématu zeptat. Většina žáků toho však nevyužila, z čehož jsem usoudila, že můj výklad byl srozumitelný. Otázky ostatních typu *Kdy budeme dělat s tou modelínou? Kdo to bude fotit?* směřovaly většinou k práci, která se netýkala probíhající hodiny. Žáci u promítání a popisu animace projevíli opět velké nadšení a bylo patrné, že se na následující činnosti těší.

Rozdělování do skupin mělo také hladký průběh a nebylo třeba mého zásahu. Následné práce na scénářích se žáci zhostili velmi svědomitě. V rámci skupiny otevřeně diskutovali o vhodnosti příběhů i vzhledu postav, dělali kompromisy, nebáli se vyjádřit svůj vlastní názor, hodnotili názory ostatních a přijímali kritiku svých názorů. Svou práci se mnou často konzultovali, diskutovali jsme o vhodnosti tématu a o složitosti provedení. Problém měla pouze jedna skupina. Členové této skupiny měli tendenci kopírovat scény a postavy jednoho zahraničního seriálu. Musela jsem jim vysvětlit, že v díle by se měly odrazit jejich vlastní myšlenky a nápady. Na promyšlení nového příběhu jim nezbylo dostatek času. Členové této skupiny mě překvapili svým rozhodnutím dopracovat si scénář mimo vyučování u jednoho z chlapců doma. Problém byl také s hlučností žáků, která musela být v určitých intervalech korigována.

Při zhodnocení této hodiny žáci shledali práci úspěšnou, zajímavou a zábavnou, avšak poněkud náročnou vzhledem k dodržení koncepce jednotlivých kroků. Podařilo se mi dosáhnout stanovených cílů.

1. 7. Čtvrtá část

1. 7. 1. Cíle

Žáci by měli:

- zhotovit animovaný film a k jeho vytvoření využít získané znalosti z předešlých částí projektu a dosavadní zkušenosti
- být schopni co nejpřesněji dodržet postup animace, zaznamenaný ve scénářích
- rozvíjet tvořivost a fantazii
- rozvíjet komunikaci, spolupráci, schopnost přiměřeně si rozdělit úlohy a práci v rámci skupiny, schopnost dělat kompromisy
- umět uplatnit výtvarné vlohy a talent
- rozvoj výtvarného myšlení
- umět odhadnout vlastní možnosti, na činnosti aplikovat vlastní zkušenosti
- rozšířit si možnosti neverbálního vyjádření – přínos pro chlapce s kochleárním implantátem

1. 7. 2. Časová dotace, materiál, organizace

Časová dotace: dvě vyučovací hodiny, které na sebe těsně navazovaly, aby nebyl narušen průběh činností a aby nedošlo k poškození vymodelovaných postav nebo fotoaparátu

Materiál: zhotovené scénáře z předešlé části projektu, plastelína, modelovací podložky, nástroje určené k práci s plastelínou, podložka pro manipulaci s postavičkami před fotoaparátem, lepicí páska, sloužící k fixaci podložky na pracovní stůl a k vymezení snímané plochy, fotoaparát, stativ

Organizace: práce ve skupinách

1. 7. 3. Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny

Motivací k této hodině byla předešlá část projektu, proto nebylo potřeba žáky znovu motivovat. Nejprve byli seznámeni s náplní práce této části. Poté byli vyzváni k rozdělení se do již utvořených skupin a poučení o bezpečnosti práce. Následně si připravili pracovní

plochy a scénáře, které si vytvořili v minulé části projektu. Souběžně s touto činností, bylo připravováno i stanoviště s fotoaparátem, na kterém se prováděla samotná animace. Důležité bylo umístit stativ s fotoaparátem do pozice, ze které směřoval na podložku ve vhodném úhlu (cca 45°).

Po přípravách dostaly děti pokyny k modelaci postav a předmětů z plastelíny, podle návrhů, které byly součástí jejich scénáře (viz obr. č. 40-44). Byla jim naznačena potřebná velikost postav, kterou měly dodržet. Během modelování, které bylo průběžně sledováno vyučujícím, měli žáci možnost konzultovat svou práci (viz obr. č. 45).

Následovala samotná animace. Skupiny, které byly s modelováním hotovy, se postupně přesouvaly ke stanovišti s fotoaparátem. Zde byli žáci nejprve seznámeni s vyznačenou oblastí, která byla snímána a ve které se musel děj příběhu odehrávat. Dále byli upozorněni na nutnost označit si kusem plastelíny výchozí pozici postavy, pokud se jí během animace rozhodnou sundat z podložky kvůli přemodelování, aby byli postavu schopni vrátit na stejnou pozici. To bylo nutné z toho důvodu, aby se ve finálním výstupu neobjevily nežádoucí skoky z místa na místo. Dozvěděli se také, že pro dosažení co nejplynulejšího pohybu, bude třeba hýbat s postavami vždy jen o minimální vzdálenost. Poté postavili scénu a umístili postavy na výchozí pozice. Dále přehrávali scénáře po jednotlivých fázích pohybu a každá fáze byla vyfotografována (viz série obr. č. 46-48). Při této činnosti si žáci opět sami rozdělili role a to buď takovým způsobem, že každý člen skupiny pohyboval s jednou postavou, anebo při nižším počtu figurek se u manipulace s postavami prostřídali.

Skupiny, které měly animaci vyfotografovanou, dostaly pokyn k uklizení pracovní plochy a místa kolem ní a potom jim bylo povoleno sledovat průběh animace ostatních spolužáků.

Po dokončení animací všech skupin si žáci své dílo prohlídli na fotoaparátu. Následovalo zhodnocení průběhu práce a popsání činnosti pro další část projektu. Žáci dostali za úkol vybrat si a donést do následující hodiny doprovodnou hudbu ke svému krátkému filmu a to buď na CD či flash disku.

1. 7. 4. Reflexe

Úvodní část hodiny proběhla přesně podle zadání. Při modelování děti pracovaly velmi pečlivě a soustředěně, práci ve skupinách si rovnoměrně rozdělily tak, že každý modeloval určitou figurku. Pokud bylo potřeba, vzájemně si pomáhaly a radily. Průběžný vzhled postavičky si vzájemně schvalovaly.

Během konzultace jsem objevila některé nedostatky, které bylo nutné odstranit. V jedné skupině žáci modelovali postavičky tak, že byly celou plochou nalepené na podložku, tudíž jí následně nešlo postavit a hýbat s ní jako s trojrozměrnou figurkou. Tento problém jsem ale včas zachytila, ukázala jsem žákům jak správně figurky modelovat a tím získali návod jak je lze předělat. Další problém nastal v jiné skupině, kdy jedna z dívek používala k úpravě postavičky z plastelíny nevhodný nástroj - nůžky. Dívku jsem poučila o nevhodnosti a navrhla jí jiné možnosti a nástroje, které lze k této úpravě použít. S jinými závažnějšími obtížemi jsem se nesetkala. Naopak mě v jedné skupině žáci překvapili nápadem zkombinovat plastelínu s jiným materiálem - papírem, ze kterého vystříhali bubliny, do kterých zapsali text a které během animace postupně vkládali nad hlavy postav, čímž obohatili svou animaci o dialog.

Při animaci žáci opět perfektně spolupracovali. Předem jsem předpokládala některé obtíže, které by mohly během samotné animace nastat, takže jsem žákům důrazně vysvětlila jak postupovat, aby se těchto nedostatků vyvarovali. Tyto pokyny jsou uvedeny v popisu průběhu činnosti. Děti s postavičkami zacházely velmi opatrně, jednotlivé kroky pečlivě zvažovaly, na animaci se plně soustředily. Nebylo potřeba žádnou animaci opakovaně zaznamenávat. U jedné skupiny nastal problém s postavičkou, kdy dívka nedomyslela, z jaké strany bude animace snímána a figurku hlemýždě propracovala jen z jedné strany. Tento problém jsem vyřešila opačným uspořádáním scény.

Celkově žáci byli se svým dílem spokojeni, činnosti je zaujaly a bavily. Na otázku *Co vás na těchto činnostech zaujalo?*, odpovídali většinou jedním slovem – všechno. Dalším se líbila spolupráce ve skupině, jiní zmínili, že by rádi zapojili animaci do běžné výuky výtvarné výchovy. Některým se nejvíce líbilo modelování postaviček. Jeden z žáků uvedl, že nejlepší na animaci bylo to, že mohl tvořit. Na otázku, zda se setkali s nějakým větším problémem, odpovídali většinou tak, že s žádným. Jeden z žáků zmínil špinavé ruce, další skupina žáků

mluvila o problému s modelací postaviček, o kterém se zmiňuji výše. Podařilo se mi dosáhnout všech stanovených cílů.

1. 8. Pátá část

1. 8. 1. Cíle

Žáci by měli:

- umět vytvořit podle návodu jednoduché video v programu Windows Live Movie Maker
- umět dodržovat pracovní postup
- zvládnout pracovat se základními funkcemi počítače (zapnout, vypnout, nahrát, ...)
- být schopni spolupracovat ve skupině, dělat kompromisy, tolerovat názory ostatních žáků, sjednotit názory všech členů skupiny do jednoho
- dodržovat bezpečnost práce
- rozvíjet schopnost kriticky zhodnotit svou práci

1. 8. 2. Časová dotace, materiál, organizace

Časová dotace: jedna vyučovací hodina

Materiál: 7x počítač, CD nebo flash disk s vybranými hudebními doprovody, 7x tištěná podoba postupu při vytváření filmu v programu Windows Live Movie Maker, flash disk s mnou vytvořenými fotografiemi, sloužící jako vzor pro práci žáků

Organizace: práce ve skupinách

1. 8. 3. Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny

Na začátku hodiny se žáci přesunuli do učebny s počítačovým vybavením. Zde byli opět rozděleni do již utvořených skupin. Nejprve byli seznámeni s náplní této vyučovací hodiny a poučení o bezpečnosti práce. Poté byli vyzváni k zapnutí počítačů a k importu připravené

hudby z CD nebo flash disků. Mezitím byly každé skupině importovány do počítače fotografie jejich animace, které byly uloženy ve složce se jménem filmu.

Žákům byly rozdané návody s jednotlivými kroky k vytvoření videa. Po každém kroku byla práce žáků zkontrolována a byli vyzváni k pokračování. S žáky jsem vytvářela svou animaci souběžně, kdo si nevěděl rady, mohl jednotlivé kroky sledovat na plátně. Nejprve si otevřeli program Windows Live Movie Maker. Poté vytvářeli filmy podle následujícího návodu. Po splnění bodu dva, byly skupiny upozorněny na přerušení práce. Bylo nutné zkontrolovat dobu trvání každého snímku, aby se předešlo situaci, kdy některá z videí se přehrají příliš rychle či příliš pomalu, čímž by se naskytla rušivá trhanost celého filmu. Doba trvání každého videa byla individuální, záleželo na počtu fotografií pořízených při předešlé hodině. Po kontrole žáci opět pracovali bez mého zásahu, nevyskytl-li se žádný problém.

Postup při vytváření filmu v programu Windows Live Movie Maker:

1. Do programu nahrajeme fotografie výběrem možnosti z nabídky *Přidat videa a fotografie*.
2. Označíme fotografie, vybereme záložku *Úpravy* a změním *Dobu trvání* na požadovanou délku zobrazení každého snímku.
3. Pro přidání počátečních titulků zvolíme záložku *Domů* a vybere první ikonku ze sloupce nacházejícího se napravo od ikony *Snímek*. Podle instrukcí, které se vzápětí objeví, vložíme název celého snímku.
4. Pro přidání závěrečných titulků zvolíme záložku *Domů* a vybere třetí ikonu ze sloupce nacházejícího se napravo od ikony *Snímek*. Podle instrukcí vložíme jména žáků, kteří se na ztvárnění filmu podíleli.
5. Do videa nahrajeme hudbu výběrem možnosti z nabídky *Přidat hudbu*.
6. Pro synchronizaci vybrané hudby s filmem vybereme záložku *Možnosti* a nastavíme *počáteční čas*, od jaké části zvukové stopy se bude hudba během filmu přehrávat.
7. Uložíme projekt pomocí výběru druhé ikonky zleva na hlavním panelu jako název filmu – video.

Po vytvoření a zkontrolování všech videí byla každá skupina vyzvána k nahrání výsledné práce (viz CD) na můj flash disk, soubory, které byly na počítačích během práce vytvořeny, byly smazány. V závěru hodiny proběhlo krátké zhodnocení celé činnosti.

1. 8. 4. Reflexe

Velmi mě překvapilo, že do prací na počítači se aktivně zapojily i všechny dívky. Vzhledem ke zkušenostem s těmito žáky jsem předpokládala, že tato činnost zaujme spíše chlapce. Samozřejmě se v celém kolektivu našlo i pár jedinců, kteří měli, vzhledem ke svým dovednostem týkajících se práce na počítači, z této činnosti obavy, avšak prací ve skupinách jsem předešla tomu, že by někdo neuspěl. V každé skupině se objevil minimálně jeden žák, který práci v programu ovládal. Pokud se takových objevilo ve skupině víc, bylo jim doporučeno, aby se u počítače vystřídali, pokud byl pouze jeden, ostatní měli za úkol jednotlivé kroky sledovat a konzultovat s celou skupinou, jaká by měla být podoba finálního videa.

Bylo znát, že je činnost baví. Všichni žáci chtěli do práce otisknout něco ze sebe, proto každý něčím přispěl a to buď svým názorem na podobu videa, nebo po stránce technické. Do činnosti nebylo třeba příliš zasahovat, s programem si žáci poradili velmi dobře. Se všemi skupinami jsem konzultovala pouze zmíněnou délku snímků, ale žáci vesměs pocitově odhadli rychlost přehrání každé fotografie sami.

U dvou ze sedmi skupin se vyskytl problém se synchronizací hudby s videem, s čímž jsem jim musela pomoci. Jedné z nich stačilo napovědět pouze ústně, druhé jsem musela celý proces udělat sama, poté jsem ale video vrátila do původní podoby a žáci této skupiny si postup zopakovali již bez problémů sami.

Finální podobu videa jsem opět konzultovala s každou skupinou. Zde nastal pouze minimální problém a to s přehozením písmen u jména v závěrečných titulkách, což bylo vzápětí opraveno. Byla jsem z této hodiny velmi nadšená, nikdy jsem s dětmi na počítačích neměla možnost pracovat, a proto mě velmi hladký průběh celé hodiny potěšil. V závěru hodiny žáci hodnotili svou práci jako velmi úspěšnou a zábavnou.

1. 9. Šestá část

1. 9. 1. Cíle

Žáci by měli:

- Seznámit se zábavnou formou s výsledky jejich práce

- být schopni zhodnotit práci ostatních skupin formou výběru nejzdařilejšího videa
- umět kriticky a subjektivně zhodnotit průběh celého projektu
- umět shrnout vyjádření se k obsáhlému tématu do několika vět
- umět přijmout názory ostatních spolužáků a respektovat jejich rozhodnutí

1. 9. 2. Časová dotace, materiál, organizace

Časová dotace: jedna vyučovací hodina

Materiál: krátké animované filmy, vstupenky, „Oscar“ vyrobený z papíru, projektor, počítač

Organizace: práce v celém kolektivu

1. 9. 3. Motivace, popis úkolů a průběhu hodiny

Před začátkem hodiny bylo nutné uspořádat místa k sezení ve třídě. Žáci byli vyzváni ke strávení přestávky na chodbě. Mezitím byla ve třídě vytvářena atmosféra kina. Zapnula jsem projektor, připravila jsem promítací plátno. Lavice jsem přesunula do zadní části třídy a židle uspořádala do tří řad v přední části třídy tak, aby bylo dobře vidět na plátno. Třidu jsem co nejvíce zatemnila. Na počítači jsem si připravila mnou natočené upozornění, se kterým se před samotnou projekcí v běžném kině setkáváme a hotové animované filmy všech žáků.

Po zvonění jsem předstoupila před třídu, kde jsem informovala žáky o následující činnosti. Dětem byly rozdány vstupenky a program a byly uvítány ve „školním kině“. Po předložení vstupenek a symbolickém odtržení její části, získali žáci přístup do třídy, kde se usadili na jednotlivá místa určená ke sledování promítání.

Následovalo promítnutí úvodního upozornění a bloku s krátkými animovanými filmy všech žáků. Protože stopáž všech filmů je příliš krátká, byl každý film přehrán dvakrát za sebou. Dále následovala prezentace fotografií dokumentujících celý projekt, která žákům připomene předchozí části projektu. Celým programem jsem žáky prováděla v roli moderátorky.

Po promítání filmů proběhla anketa, kdy každý z žáků dostal za úkol označit na programu nejzdařilejší film celého projektu. Žáci byli upozorněni, že nesmějí hlasovat pro

svůj film. Následovalo vyhodnocení výsledků, kdy názvy všech filmů byly zapsány na tabuli a hlasy z programů jim byly postupně přidělovány formou bodů. Vítězná skupině byl předán symbolický papírový „Oscar“ a byl s nimi udělán rozhovor. Při interview byly kladeny otázky: *Co vás inspirovalo k natočení tohoto filmu? Proč jste zvolili tento název filmu? Jak se vám spolupracovalo s ostatními kolegy?*

Ke konci hodiny si žáci posedali do kroužku na koberec a každý měl za úkol shrnout práci na projektu do několika vět.

V závěru hodiny byli vyzváni k uklizení třídy a kopie filmů byly předány třídní učitelce.

1. 9. 4. Reflexe

Když žáci zjistili, jaký bude průběh hodiny, projevíli nadšení a bez problémů přistoupili na mou hru. Po promítnutí všech hotových filmů tleskali a pro velký úspěch jsme si filmy přehráli i po třetí. Při prezentaci fotografií z celého průběhu projektu se také všichni dobře bavili.

U výběru nejzdařilejšího filmu začala probíhat diskuze mezi žáky, a proto museli být upozorněni na to, že výběr má být individuální a tajný. Vyhodnocení výsledků žáci očekávali s napětím. „Oscara“ vyhrála skupina, kterou jsem předpokládala. Byla jsem překvapena, když jedna z žákyň nevěděla, co je to „Oscar“. Proto jsem vyzvala ostatní spolužáky, aby vysvětlili dívce co je to „Oscar“, kde a za co se získává. Žáci se během toho velmi dobře doplňovali, takže jsem vysvětlení ponechala zcela na nich. Při interview odpovídali vítězové na první dvě otázky velmi konkrétně, na třetí velmi stručně. Dozvěděla jsem se, že jeden z členů skupiny vlastní hada, takže chtěli ostatním spolužákům ukázat, jak se had chová při krmení. Název filmu zvolili proto, že při krmení had na myš útočí. S kolegy se jim spolupracovalo dobře.

Při rozhovoru měli někteří žáci problém se subjektivním hodnocením. Používali věty začínající na *My, Všichni, Nám*. Myslím si, že je třeba vést žáky k individualitě a k vyjádření vlastního názoru na věc. Proto jsem tyto žáky povzbuzovala k tomu, aby se nebáli na věc pohlédnout svými vlastníma očima, aby se nebáli vyjádřit i negativní názory a postoje k tématu, což by mohlo přispět k budoucímu odstranění jimi vnímaných nedostatků. Žáci mi sdělili, že své filmy představí svým kamarádům a rodinám. Bylo znát, že jsou se svou prací

spokojeni a mají radost z toho, že sami vytvořili něco nového. Projevili také radost z nahlédnutí do práce tvůrců animovaného filmu a z praktického osvojení si nové techniky. Skupinka chlapců mě požádala, zda by bylo možné zaslat návod na výrobu videa v programu Windows Live Movie Maker, z čehož soudím, že si celou činnost sami zopakují. Z toho také vyplývá, že jsem rozšířila jejich obzory v tomto oboru a že někteří animaci zařadí do zájmových činností i mimo školní vyučování, což bezesporu podpoří jejich znalosti, nápaditost a zručnost i v rámci výtvarné a mediální výchovy.

Celkově bych zhodnotila tento projekt jako velice úspěšný, žáci byli s prací nadmíru spokojeni, nesetkala jsem se s odmítáním a nechutí k zadaným činnostem. Problémy, které nastaly, jsem se snažila na místě odstranit. Všechny zadané cíle, které jsem pro celý projekt i jeho dílčí části stanovila, byly splněny.

Závěr

Jak jsem již uvedla v úvodu, tuto diplomovou práci jsem směřovala k pedagogům, kteří se obávají experimentovat v hodinách výtvarné výchovy. Také měla zmírnit nebo zcela odstranit jejich předsudky k propojení digitálních technologií s výtvarnými činnostmi, kdy se často zbytečně obávají negativního dopadu na dětskou tvořivost a imaginaci. Výchozím bodem k uvedení do tématu animace bylo představení Břetislava Pojara, jako předního českého animátora, na jehož práci jsem pak mohla navázat v praktické části této práce. Právě to, že patřil k zakladatelům českého animovaného filmu a nedostatek obecného povědomí o tom, že studoval na prachatickém gymnáziu, byl důvod k tomu, aby mu byla věnována celá první kapitola. Vyrobene informační panely, které jsou vystaveny na Gymnáziu Prachatice, slouží studentům k seznámení se s touto osobností a jsou součástí příloh (obr. č. 49-52).

Další kapitola nabídla stručný pohled do historie animovaného filmu u nás i v zahraničí. Nejprve nás seznámila s počátky animovaného filmu vůbec, následoval výčet autorů a jejich děl, s ohledem na přínos do kinematografie. Podrobněji jsem se věnovala autorům jako Walt Disney a Jiří Trnka, Karel Zeman či Hermína Týrlová, protože jsou nejen z mého pohledu pro animovaný film osobnostmi klíčovými.

Třetí kapitola teoretické části diplomové práce věnovaná animaci, přispěla k hlubšímu poznání animačních technik a také pedagogům přinesla popis tří základních animačních technik, které je možné s žáky prvního stupně základních škol uskutečnit v rámci výtvarné výchovy.

Praktická část by mohla sloužit jako metodická příručka pro pedagogy, kteří mají zájem si jednu z animačních technik s žáky vyzkoušet. Celou jsem ji pojala jako projekt, vzhledem k tomu, že vytvořit animovaný film je časově náročné. První část projektu měla spíše motivační a informační charakter a představila žákům Břetislava Pojara a animovaný film. Ve druhé části jsme se vydali na exkurzi do Muzea české loutky a cirkusu, kde se žáci seznámili s některými loutkami a mohli zde načerpat inspiraci pro další činnosti. Ve třetí části žáci tvořili scénáře ke svým filmům. Ve čtvrté došlo na samotnou realizaci animace. V předposlední části žáci vytvořili na počítačích finální podoby prací a v šesté části byly pak jejich filmy prezentovány v improvizovaném kině. Jak jsem již zmínila v úvodu, každá část obsahuje jednotlivé prvky, které jsou společné. Jsou jimi časová dotace, cíle, materiál,

organizace, motivace, popis úkolů a průběhu hodiny a reflexe. Vycházím-li právě z vlastní reflexe, můžu uvedený projekt hodnotit jako velice úspěšný, pro žáky zábavný a přínosný z pohledu propojení tří vzdělávacích oblastí: Umění a kultura, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie a průřezového tématu mediální výchova, vyplývajících z Rámcového vzdělávacího programu.

Tato diplomová práce obohatila nejen mě samotnou o nové poznatky a zkušenosti, ale podle mého názoru by měla být přínosnou i pro zájemce o osobnost Břetislava Pojara. Dále pak pro pedagogy, pro které by mohlo být snazší pracovat s novými technikami a médii a také pro žáky, jimž animace přinese radost z nových tvůrčích činností a širší prostor pro fantazii. Důležité je i využití digitálních technologií, které se staly nedílnou součástí běžného života každého z nás.

Abstrakt

KUČEROVÁ, ALENA, 2013. *Břetislav Pojar a základy techniky animace v hodině výtvarné výchovy na prvním stupni základní školy*. České Budějovice. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy.

Vedoucí práce: PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D.

Klíčová slova: výtvarná výchova, výtvarný projekt, animace, animovaný film, Břetislav Pojar, historie animovaného filmu

Práce je zaměřená na život a dílo Břetislava Pojara. Také se zabývá animovaným filmem a poskytuje návod k využití techniky animace v hodinách výtvarné výchovy na 1. Stupni ZŠ.

Teoretická část představuje osobnost Břetislava Pojara, jeho život a dílo. Seznamuje s historií českého a zahraničního animovaného filmu a vybranými tvůrci.

Praktická část obsahuje vlastní soubor lekcí, zaměřených na animaci a její využití ve výtvarné výchově. Popisuje jednotlivé části projektu a nabízí reflexi získanou při realizaci. Práce obsahuje i fotodokumentaci průběhu projektu.

Abstract

Břetislav Pojar and Utilization of Basic Animation Technique in Art at Elementary School.

Key words: Art, art projekt, animation, animated film, Břetislav Pojar, history of animated film,

The Thesis is focused on life and work of Břetislav Pojar. It is also focused on animated film and gives instructions for basic animation technique, which could be utilized in Art at elementary school.

The life of Břetislav Pojar and his work are introduced in the theoretical part of this Thesis. The history of Czech and world animated film and its creators are also introduced.

My own lessons are included in a project, which is described in practical part. This project is focused on animation and it was realized in Art. This part also included the reflection from implementation of project. There are photographs of children working on their animations at the end of this Thesis.

Seznam použitých zdrojů

Literatura:

BENEŠOVÁ, Marie, 2009. *Břetislav Pojar: Monografie jednoho z největších režisérů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation people. ISBN 978-80-254-1189-6

BENEŠOVÁ, Marie, ed., 1961. *Od Špalíčku ke Snu noci svatojánské*. Praha: Orbis. Filmová publikace.

BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin, 2007. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Praha: AMU v Praze. ISBN 978-80-7331-091-2

BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin, 2011. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: AMU v Praze. ISBN 978-80-7331-217-6

Český animovaný film, 1934-1994 : jeho minulost a přítomnost = Czech animated film, 1934-1994 : its past and present. 1994. Praha: Ministerstvo kultury ČR. 104 s.

DOVNIKOVIČ-BORDO, Borivoj, ed., 1986. *Škola kresleného filmu*. Institut výchovy a vzdělávání pracovníků ČST. 209 s. Odborné publikace.

DUTKA, Edgar, [200?]. *Nástin dějin českého animovaného filmu v paralelním pohledu*. In: *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955 – 2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku. 400 s. ISSN 0015-1068

DUTKA, Edgar, 2006. *Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace*. 2., rozš. vyd. Praha: Akademie múzických umění. 137 s. ISBN 80-7331-069-4

HAJNÍK, Roman, I Břetislav Pojar byl tak trochu Vimperák. *Vimperské noviny*. 2012, **17**(11), 8.

HODGE, Anthony, 1990. *Výtvarné techniky pro začátečníky*. Havlíčkův Brod: Fragment. 128 s. ISBN 80-7200-323-2.

HOSMAN, Zdeněk, 2007. *Didaktický skicář: Výtvarné činnosti ve výtvarné výchově*. České Budějovice: Jihočeská universita v ČB. 94 s. ISBN 978-80-7394-001-0.

JACHNIN, Boris, 1990. *Walt Disney*. Praha: ČSFÚ. ISBN 80-7004-037-8

KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Kronika Gymnázia Prachatice (nevydaná publikace)

Pocta Darwinovi. In: ULVER, Stanislav, [200?]. *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955 – 2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku. 400 s. ISSN 0015-1068

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

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. s přílohou upravující vzdělávání žáků s lehkým mentálním postižením. 2006. Dotisk 1. vydání. Praha: VÚP. ISBN 80-87000-02-1
Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/>>

TIBITANZL, Jiří, ed., 1989. *Panáčci na plátně*. Praha: Čs. filmový ústav. Filmový klub dětí, sv. 3. ISBN

TROJAN, Raul a MRÁZ, Bohumír, 1990. *Malý slovník výtvarného umění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství. 240 s. ISBN 80-0422338-9.

ULVER, Stanislav, [200?]. S hlavou v oblacích a nohama na zemi. In: *Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955 – 2000*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku. 400 s. ISSN 0015-1068

Internetové zdroje:

FALTÝNEK, Vilém, 2010. Břetislava Pojara znají i diváci v zahraničí. In: *Radio.cz* [online]. 27.10.2010 [cit. 28.12.2012]. Dostupné z: <http://www.radio.cz/cz/rubrika/kultura/bretislava-pojara-znaji-i-divaci-v-zahranici>

MAŇÁK, Vratislav, 2011. Smolaři Smolíkoví a návrat, který se nekonal. In: *Ceskatelevize.cz* [online]. 24.7.2011 [cit. 14.12.2013].

Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/130388-smolari-smolikovi-a-navrat-ktery-se-nekonal/>

Rozhovor:

ČÁSTKA, Josef, 2012. Interview se studentem Gymnázia Prachatice v letech 1934-1939.
Prachatice 6. 11. 2012

Přílohy

I. Přílohy k teoretické části

Obr. č. 1 Svatba v korálovém moři (1944)

Režie: Jiří Brdečka, Stanislav Látal, Břetislava Pojara a jiní



Zdroj: <http://www.fdb.cz>

Obr. č. 2 O skleničku víc (1953)

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: BENEŠOVÁ, Marie, 2009. *Břetislav Pojar: Monografie jednoho z největších režisérů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation people. ISBN 978-80-254-1189-6

Str. 8

Obr. č. 3 Vlevo poručík Dub z filmu Osudy dobrého vojáka Švejka (1954)

Režie: Jiří Trnka



Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIÁ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 34

Obr. č. 4 Pan Paraplíčko z filmu Paraplíčko (1957)

Režie: Břetislav Pojar

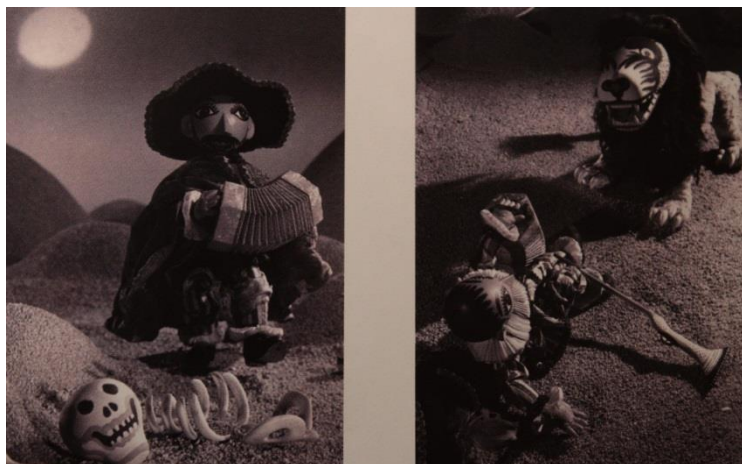


Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIÁ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 106

Obr. č. 5 Lev a Písnička (1959)

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: BENEŠOVÁ, Marie, 2009. *Břetislav Pojar: Monografie jednoho z největších režisérů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation people. ISBN 978-80-254-1189-6

Str. 15

Obr. č. 6 plošková animace v kombinaci s hercem v seriálu o koťatech (1960-1961)

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 109

Obr. č. 7 práce s reliéfní loutkou z filmu Úvodní slovo pronese (1962)

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 110

Obr. č. 8 Ploché postavy působí plasticky v seriálu Pojd'te, pane, budeme si hrát (1965-1967)

Režie: Břetislav Pojar a Miroslav Štěpánek



Zdroj: BENEŠOVÁ, Marie, 2009. *Břetislav Pojar: Monografie jednoho z největších režisérů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation people. ISBN 978-80-254-1189-6

Str. 29

Obr. č. 9 Jabloňová pana s princem v poetickém filmu Jabloňová panna (1973)

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 112

Obr. č. 10 Zahrada

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: BENEŠOVÁ, Marie, 2009. *Břetislav Pojar: Monografie jednoho z největších režisérů Českého animovaného filmu*. Praha: Animation people. ISBN 978-80-254-1189-6

Str. 37

Obr. č. 11 Myšologie

Režie: Břetislav Pojar



Zdroj: <http://www.nfb.ca>

Obr. č. 12 Purkyňův kinesiskop



Zdroj: <http://ziva.avcr.cz>

Obr. č. 13 Praxinoskop



Zdroj: <http://www.toytown.ch>

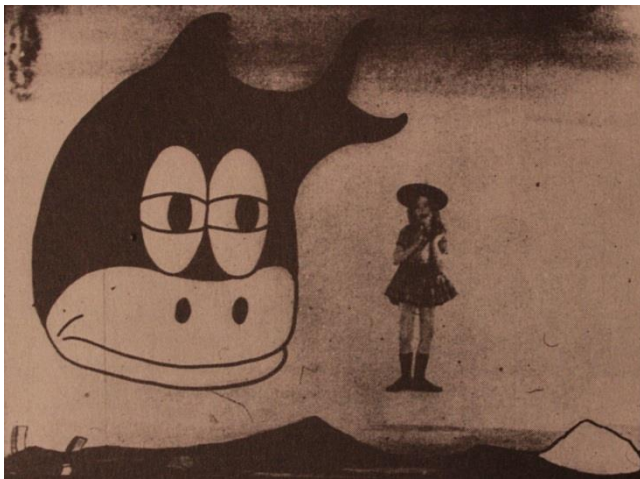
Obr. č. 14 Špendlíkové plátno



Zdroj: <http://farm4.static.flickr.com>

Obr. č. 15 Herečka v animovaném prostředí ve filmu Alice v zemi kreseb (1924)

Režie: Walt Disney



JACHNIN, Boris, 1990. *Walt Disney*. Praha: ČSFÚ. ISBN 80-7004-037-8

Str. 33

Obr. č. 16 Poslední Trnkův film Ruka (1965)

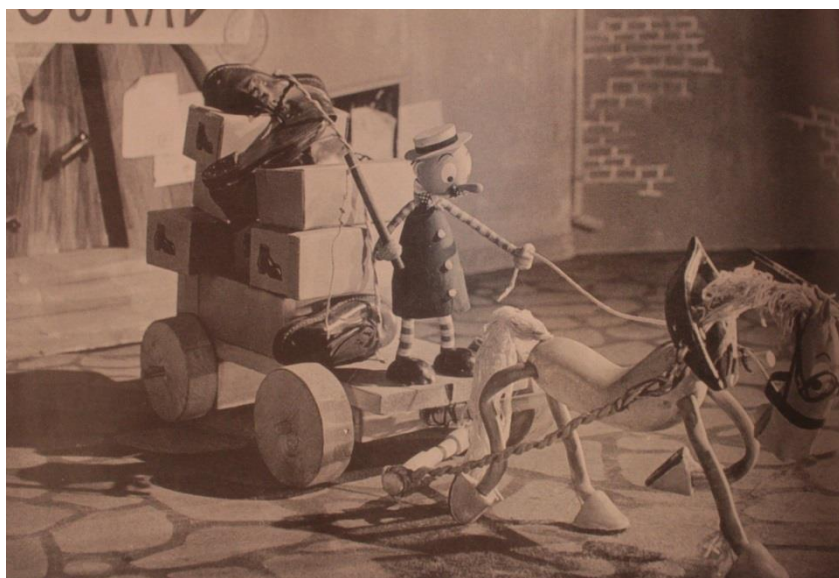
Režie: Jiří Trnka



Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 102

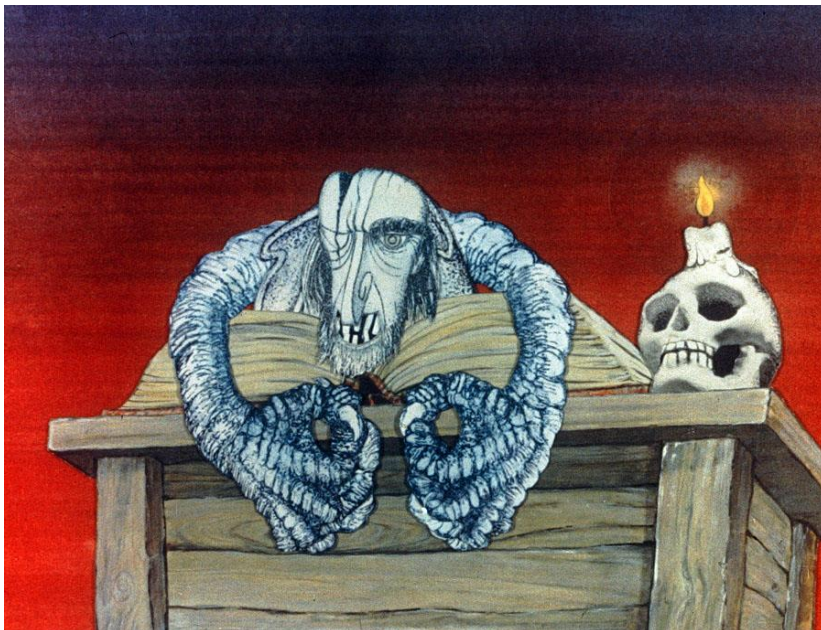
Obr. č. 17 Zemanova loutka pana Prokouka



Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Obr. č. 18 Ukázka z filmu Čarodějův učeň (1977)

Režie: Karel Zeman



Zdroj: <http://img3.ceskatelevize.cz>

Obr. č. 19 jedna z „Vlněných pohádek“ Sněhulák (1966)

Režie: Hermína Týrlová

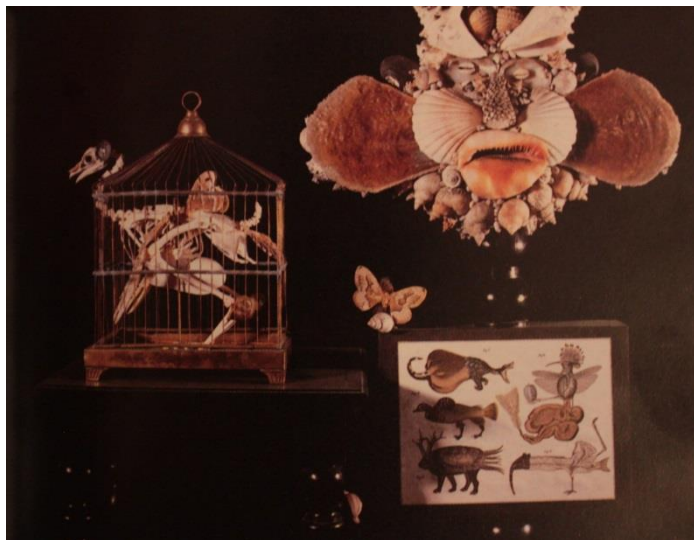


Zdroj: KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal, MERTOVIČ, Michaela, 2010. *Zlatý věk české loutkové animace*. Praha: Animation people. 224 s. ISBN 978-80-254-5920-1

Str. 96

Obr. č. 20 Ukázka z filmu Historia Naturea (1967)

Režie: Jan Švankmajer



POŠ, Jan, 1990. *Výtvarníci animovaného filmu*. Praha: Odeon. ISBN 80-207-0159-1
Str. 107

Obr. č. 21 Vrývání obrazu přímo na filmový pás ve filmu Blinkety Blank (1955)

Režie: Norman McLaren



<http://www.awn.com>

Obr. č. 22 Hra stínů ve filmu Dobrodružství prince Achmeda (1926)

Režie Lotte Reinigerová



Zdroj: <http://katalog.festivalnadrekou.uh.cz>

Obr. č. 23 animace postav z plastelíny Wallace a Gromit

Režie: Nick Park



Zdroj: <http://images.fanpop.com>

Obr. č. 24 Počítačově generovaný film Toy Story: Příběh hraček (1995)

Režie: John Lasseter



Zdroj: <http://cdn-media.hollywood.com>

Obr. č. 25 animační bloky



Zdroj: HODGE, Anthony, 1990. *Výtvarné techniky pro začátečníky*. Havlíčkův Brod: Fragment. 128 s. ISBN 80-7200-323-2.

Str. 91

II. Přílohy k praktické části

Obr. č. 26 Promítání úvodní ukázky



Obr. č. 27 Diskuze s žáky



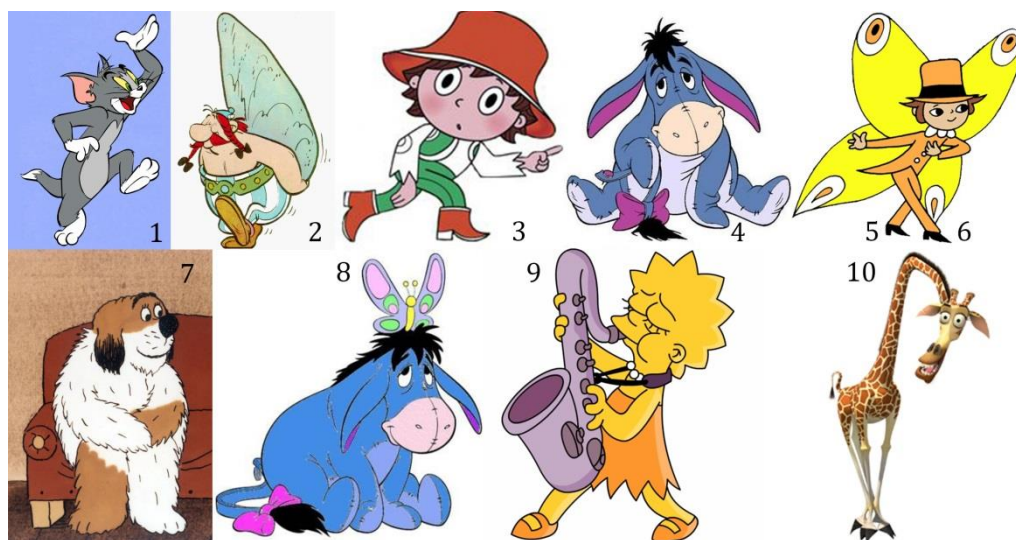
Obr. č. 28 Doprovodný materiál ke třem typům animovaných filmů



Obr. č. 29 Žáci naslouchají vyprávění o Břetislavu Pojarovi



Obr. č. 30 Doprovodný materiál ukrývající název projektu „Točíme film“



Obr. č. 31 Žákyně zapisuje písmena, ze kterých složí název projektu



Obr. č. 32 Návštěva Muzea České loutky a cirkusu



Obr. č. 33 Návštěva Muzea České loutky a cirkusu



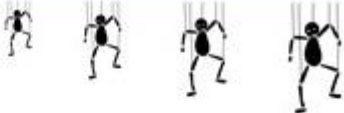
Obr. č. 34 Návštěva Muzea České loutky a cirkusu



Obr. č. 35 Návštěva Muzea České loutky a cirkusu



Obr. č. 36 Pracovní list vztahující se k Muzeu české loutky a cirkusu




PRACOVNÍ LIST

1. Najdi a zapiš jméno autora tohoto citátu.
„Čeští umělci hledali vždy svoji pravdu o světě ne v šířce, ale v hloubce, ne ve velehorách, ale hájích, potocích, ve zpěvu ptáků a děvčat, v pláči i radosti dětí a v tomto mikrokozmu ji také nacházeli. Snad proto také máme rádi loutky a snažíme se tímto nejmenším světem říci všechno o životě, jak je krásný a jak ho milujeme.“
.....

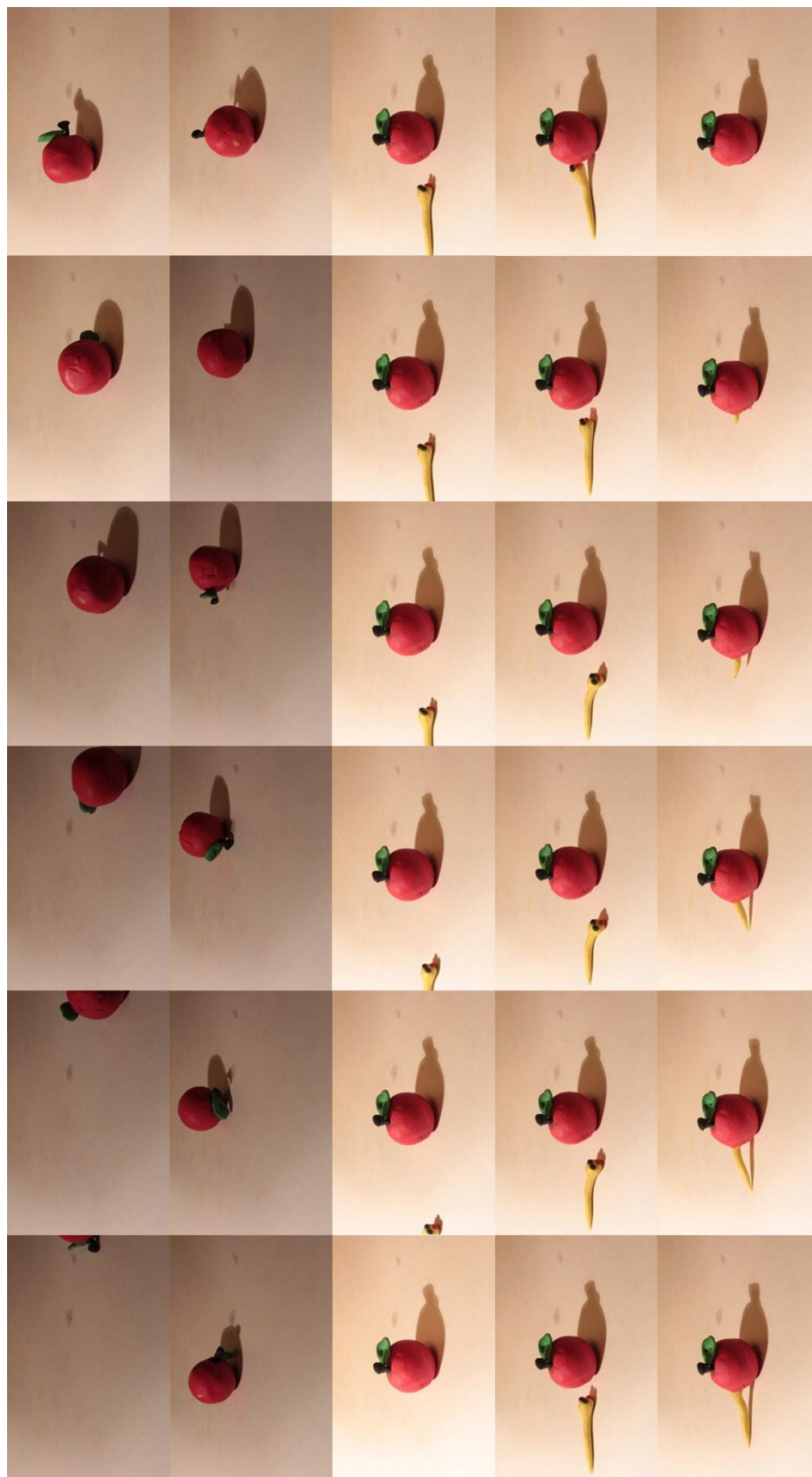
2. Jaké loutky se pojí se jménem loutkaře Josefa Skupy?
.....

3. Vyber jednu loutku, která tě nejvíce zaujala a zkus jí nakreslit.
(Pokud potřebuješ více místa, použij papír z druhé strany).

4. Papiš, proč jsi si vybral/a právě jí.
.....
.....
.....



Obr. č. 37 Ukázka mé vlastní animace



Obr. č. 38 Žáci pracují na svých scénářích



Obr. č. 39 Konzultace scénářů s vyučujícím



Obr. č. 40 Modelování postaviček a kulis z plastelíny k filmu „O statečném princí Bedřichovi“



Obr. č. 41 a 42 Modelování postaviček k filmu „Hladový šnek“ a „Skejťák“



Obr. č. 43 Modelování postaviček k filmu „V parku“



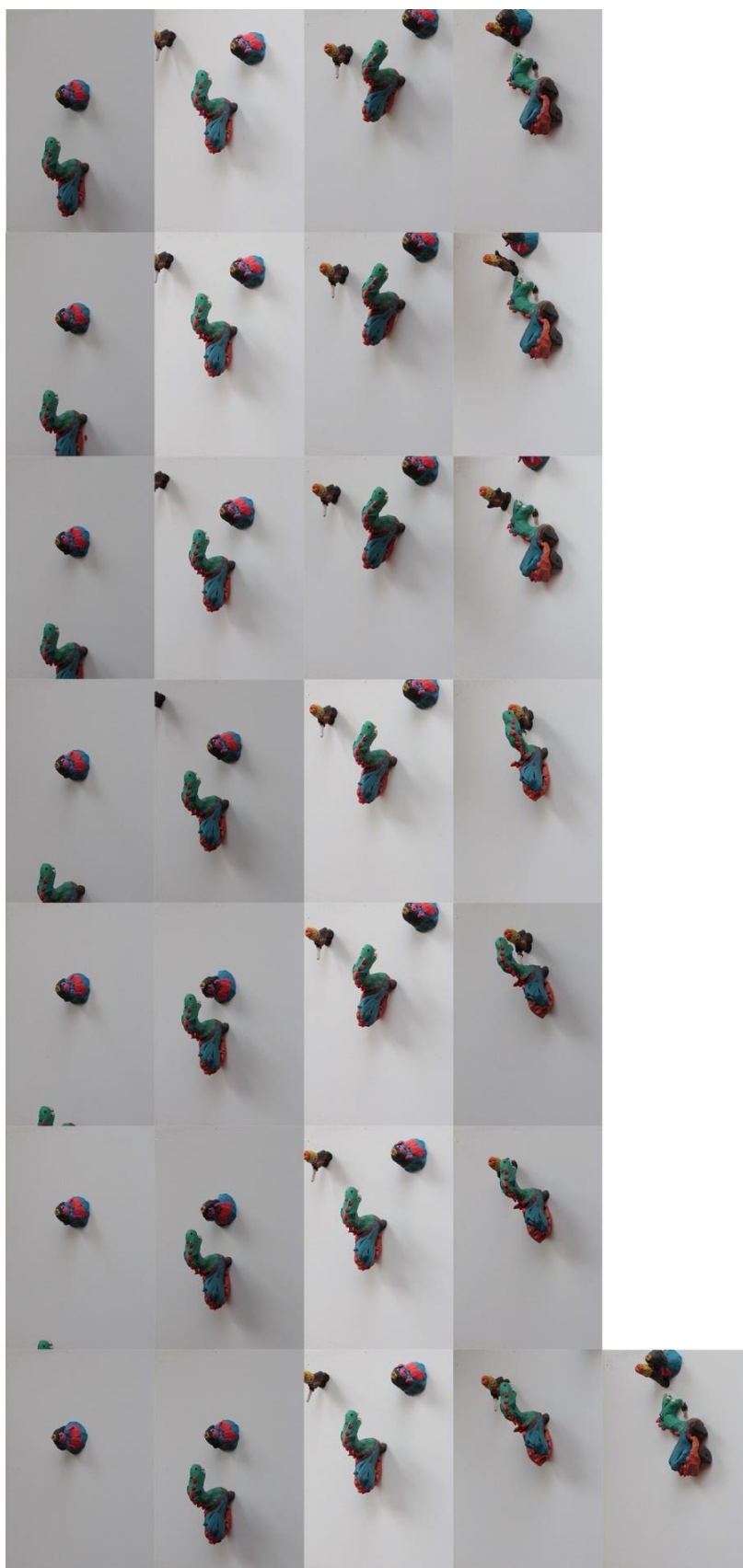
Obr. č. 44 Modelace postaviček k filmu „Útok hada“



Obr. č. 45 Žáci se radí s vyučujícím



0br. Č. 46 Snímky z filmu „O statečném princí Bedříchovi



Obr. č. 47 Snímky z filmu „Hladový šnek“



Obr. č. 48 Snímky z filmu „Útok hada“



Obr. č. 49 - 52 Informační panely na téma Břetislav Pojar vyrobené pro Gymnázium Prachatice



