



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Modelový animovaný klip pro projektovou
výuku výtvarné a hudební výchovy
na 2. stupni ZŠ

Vypracovala: Bc. Anna Mášová
Vedoucí práce: Doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.

České Budějovice 2015



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Model animated clip for project teaching of Arts and Music at secondary basic schools

Vypracovala: Bc. Anna Mášová
Vedoucí práce: Doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.

České Budějovice 2015

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., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů, 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:

.....

Anna Mášová

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji své vedoucí práce doc. Lence Vilhelmové, ak. mal. za cenné rady a připomínky, odborné vedení, trpělivost a velkou podporou při vypracování této diplomové práce. Jmenovitě pak děkuji Mgr. et Mgr. Lence Žalmanové za kolegiální pomoc, poskytnuté rady a seznámení s významnými lidmi, kteří se věnují animovanému filmu a pedagogice s ním spojené. Dále patří velký dík Pavlu Havlíkovi za úsilí při práci s nastudováním hudební skladby *Adebars reise* a Bc. Hubertu Mášovi za poskytnutí prostoru a nezbytného materiálu pro tvorbu modelového animovaného klipu. Taktéž děkuji osobnostem ze světa animovaného filmu, jež byly ochotné mi poskytnout odborné konzultace, zejména pak týmu projektu *Animánie*, jmenovitě Jakubu Horovi a Martině Voráčkové. V neposlední řadě též děkuji Kláře Marešové za ochotu podělit se o své praktické znalosti týkající se práce na animovaném filmu s dětmi. Dále bych ráda poděkovala celé své rodině a nejbližším za inspiraci, pomocnou ruku a velkou oporu. Můj velký dík patří i všem ostatním, kteří mne během psaní této diplomové práce podporovali.

.....

ANOTACE

MÁŠOVÁ, A. *Modelový animovaný klip pro projektovou výuku výtvarné a hudební výchovy na 2. stupni ZŠ*. České Budějovice 2014, Diplomová práce.

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

Vedoucí práce: Doc. Lenka Vilhelmová ak. mal.

Klíčová slova: animovaný film, animovaný klip, výtvarná výchova, hudební výchova, filmová výchova, projektová metoda, projektová výuka, rozbor hudebního díla

Diplomová práce se zabývá animovaným klipem a jeho uplatněním ve výuce, konkrétně ve výtvarné a hudební výchově na 2. stupni ZŠ prostřednictvím projektové metody. V teoretické části se diplomová práce krom projektové výuky, jež je zásadním bodem této akademické práce, věnuje historii animovaného filmu spolu s animovaným klipem a jeho přínosu. Následně v praktické části jsou na konečném výstupu aplikované získané poznatky části teoretické. Závěrečným výstupem této diplomové práce je modelový animovaný klip *Adebars Reise – Let čápa* a návrh projektové výuky ve výtvarné a hudební výchově na 2. stupni ZŠ na téma animovaný klip.

ABSTRACT

MÁŠOVÁ, A. Model animated clip for project teaching of Arts and Music at secondary basic schools . České Budějovice 2014, Diploma thesis.

University of South Bohemia in České Budějovice, Faculty of Education. Department of Art.

Head of the thesis: Doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.

Key words: Animated film, animated clip, art, music, film education, project method, project teaching, musical work analysis

This diploma thesis deals with animated clip and its application in teaching process, in particular in arts and music classes at secondary basic school, by means of project methodology. The theoretical part, besides project method, which is the center point of this work, also focuses on history of animated film, together with animated clip and its asset. Subsequently, the final section of the practical part applies the findings of the theoretical part. The final section of this diploma thesis is a model animated clip – Adebars Reise – “The Flight of a Stork” and a draft for the project education in arts and music education at secondary basic school, on the topic of animated clip.

OBSAH

ÚVOD	10
I. TEORETICKÁ ČÁST	12
1 PROJEKT VE VÝUCE NAPŘÍČ VÝTVARNOU A HUDEBNÍ VÝCHOVOU	13
1.1 PROJEKT VE VÝUCE	13
1.1.1 PROJEKT – VYMEZENÍ TERMÍNU.....	13
1.1.2 POSTUP ŘEŠENÍ PROJEKTU	15
1.1.3 CHARAKTER PROJEKTOVÉ VÝUKY	16
1.1.4 HISTORIE PROJEKTOVÉ VÝUKY	18
1.1.5 PROJEKTOVÁ VÝUKA JAKO SOUČÁST ZÁKLADNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	20
1.2 ASPEKTY VÝTVARNÉ A HUDEBNÍ VÝCHOVY PRO PROJEKTOVOU VÝUKU ANIMOVANÉHO KLIPU SPOLU S DOPLŇKEM FILMOVÉ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY	21
1.2.1 POSLECH A ROZBOR SKLADBY JAKO SOUČÁST VÝUKY HUDEBNÍ VÝCHOVY	24
1.2.2 ANIMOVANÝ KLIP JAKO SOUČÁST VÝUKY VÝTVARNÉ VÝCHOVY	27
1.2.3 ANIMOVANÝ KLIP JAKO SOUČÁST FILMOVÉ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY	28
2 ANIMOVANÝ FILM A KLIP	30
2.1 HISTORIE SVĚTOVÉHO ANIMOVANÉHO FILMU	30
2.1.1 ANIMOVANÝ FILM V POČÁTCÍCH	30
2.1.2 SVĚTOVÝ ANIMOVANÝ FILM PO 2. SVĚTOVÉ VÁLCE.....	36
2.2 HISTORIE ČESKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU.....	40
2.3 ANIMOVANÝ KLIP	43
2.3.1 HISTORIE ANIMOVANÉHO KLIPU.....	44
2.3.2 VÝBĚR ANIMOVANÝCH KLIPŮ.....	45
2.4 REALIZAČNÍ TÝM ANIMOVANÉHO SNÍMKU	46
2.5 ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE	47
II. PRAKTICKÁ ČÁST	49
3 MARCUS GÖTZ – ADEBARS REISE	50
3.1 ŽIVOT A DÍLO MARCUSE GÖTZE	50
3.2 ADEBARS REISE – LET ČÁPA	51
3.2.1 ADEBARS REISE A MARCUS GÖTZ.....	52

3.2.2 ADEBARS REISE A PAVEL HAVLÍK.....	52
3.2.3 ADEBARS REISE A AUTORKA MODELOVÉHO ANIMOVANÉHO KLIPU.....	54
4 PŘÍNOS MODELOVÉHO ANIMOVANÉHO KLIPU VÝTVARNÉ A HUDEBNÍ VÝCHOVĚ	56
5 MODELOVÝ ANIMOVANÝ KLIP ADEBARS REISE – LET ČÁPA	58
5.1 ZROZENÍ NÁPADU PRO MODELOVÝ ANIMOVANÝ KLIP A PRÁCE S HUDBOU	58
5.2 SCÉNÁŘ A PŘÍPRAVA PRO VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ MODELOVÉHO ANIMOVANÉHO KLIPU..	61
5.2.1 REALIZAČNÍ TÝM.....	62
5.2.2 VÝTVARNÝ SCÉNÁŘ.....	63
5.2.3 PROTAGONISTÉ	64
5.2.4 PŘÍPRAVA ATELIÉRU PRO NATÁČENÍ.....	66
5.2.5 PŘÍPRAVA SCÉNY	67
5.3 POŘIZOVÁNÍ ZÁBĚRŮ A SNÍMKŮ	68
5.4 PRÁCE S MÉDII	69
6 KONCEPT PROJEKTOVÉ VÝUKY ANIMOVANÉHO KLIPU VE VÝTVARNÉ A HUDEBNÍ	
VÝCHOVĚ NA 2. STUPNI ZŠ	72
6.1 STANOVENÍ CÍLE PROJEKTOVÉ VÝUKY ANIMOVANÉHO KLIPU.....	72
6.2 VYTVOŘENÍ PLÁNU A ŘEŠENÍ	73
6.3 REALIZACE PLÁNU	74
6.4 VYHODNOCENÍ PROJEKTU	74
ZÁVĚR	75
ZDROJE.....	77
I. POUŽITÁ LITERATURA.....	77
II. INTERNETOVÉ ZDROJE.....	79
III. DALŠÍ TITULY VHODNÉ KE STUDIU	81
III. PŘÍLOHY	82
I. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K TEORETICKÉ ČÁSTI	83
II. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	105

„Animovaný film má své jedinečné místo právě ve světě fantazie, leč svým nezastupitelným způsobem nám zprostředkovává i obraz skutečného světa.“

Edgar Dutka

ÚVOD

Cílem mé diplomové práce je tvorba modelového animovaného klipu se záměrem získat informace a zkušenosti pro vytvoření konceptu projektové výuky v rámci výtvarné a hudební výchovy. Aby mohl být cíl i záměr práce splněn, je nutné si nejprve stanovit komplexní cíle.

Modelová vizuální práce se soustředí na hudební dílo skladatele *Marcuse Götze – Adebars reise (Let čápa)*, které zkomponoval pro dechový orchestr. Vzhledem k námětu skladby – odlet čápů do teplých krajín – se nabízí možnost hudební skladbu rozvinout o další rozměr, tedy rozměr výtvarný.

Práce na animovaném snímku je velmi náročná, jelikož vyžaduje mít všechny kroky předem dobře připravené a promyšlené. Můžu jen konstatovat, že samotnou práci na klipu časově ani technicky neulehčuje již napsaný scénář – partitura skladby, kterou je třeba nastudovat. Pro studium partitury se nabízí konzultace s dirigentem Pavlem Havlíkem, který konkrétní skladbu diriguje.

Důvodem, proč se práce zabývá tvorbou animovaného klipu, je jeho následné možné využití jak v rámci výtvarné výchovy, tak výchovy hudební. Žáci se mohou prostřednictvím tohoto projektu seznámit nejen se samotným světem animovaných filmů a s jeho nepopíratelným kouzlem, ale mají zároveň příležitost okusit práci hudebních skladatelů a proniknout tak do jejich myšlenkového světa. Diplomová práce tak plní dvojí funkci, neboť přispívá zároveň k rozvoji filmové a audiovizuální výchovy.

Základním aspektům využitelnosti projektové metody pro zmíněné výchovné předměty a jejich následné propojení se světem animace se diplomová práce věnuje v teoretické části. V kapitole *Projektová metoda ve výuce* se diplomová práce zabývá výhradně projektovou metodou a možnostmi zapojení projektové výuky animovaného filmu do výuky souvisejících výchovných předmětů. Druhá kapitola teoretické části diplomové práce *Animovaný film a klip* pro změnu seznamuje čtenáře, ač se světem fascinujícím, tak se světem plným mravenčí práce.

Praktická část diplomové práce se věnuje již samotnému bádání, zkoumání, zkoušení a poznávání práce na animovaném klipu. K bližšímu popisu poslouží kapitola *Marcus Götz – Adebars Reise*, jež je zaměřená na život a dílo autora skladby, a kapitoly seznamující

se samotným modelovým snímkem, který je předmětem této diplomové práce, *Přínos modelového animovaného klipu ve výtvarné a hudební výchově* a *Modelový animovaný klip Adebars Reise – Let čápa*. Kapitoly věnované modelovému snímku nabízí možný pohled na přínos animovaného klipu pro výuku ať už při pohledu na hudební stránku či stránku výtvarnou pohledem autorky modelového animovaného klipu – *Let čápa*.

Cílem této absolventské práce je též předložení návrhu projektové výuky animovaného klipu ve výtvarné a hudební výchově. Návrh projektové výuky založen na poznacích teoretické části a praktických zkušenostech práce na snímku *Let čápa* je k nalezení pod názvem *Koncept projektové výuky animovaného klipu ve výtvarné a hudební výchově na 2. stupni ZŠ*.

Pro dosažení cílů k diplomové práci poslouží nejen odborná literatura či kvalifikační práce věnující se animovaným filmům jako mediálnímu sdělení, ale také konzultace s osobnostmi z projektu *Animánie* Jakubem Horou a Martinou Voráčkovou, ale třeba i s Klárou Marešovou z občanského sdružení *ULTRAFUN*. Též jako inspirace pro tvorbu modelového animovaného klipu a konceptu pro projektovou výuku animovaného klipu poslouží účast na *Festivalu Podzimní sklizeň* v režii *Animánie* či setkání s Lukášem Gregorem a Veronikou Szemlovou z *Ateliéru Animované tvorby Fakulty multimediálních komunikací UTB ve Zlíně* při příležitosti výstavy *Rozpohybuj svět* v *Galerii D9*.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PROJEKT VE VÝUCE NAPŘÍČ VÝTVARNOU A HUDEBNÍ VÝCHOVOU

Projekty v současné době začínají zaujímat ve výuce významné místo. Pro práci na animovaném klipu se žáky se projektová metoda sama nabízí jako nejvhodnější forma výuky. Je vhodným nástrojem pro propojení více vyučovaných předmětů či dokonce více vzdělávacích oblastí a nabízí možnost rozvoje všech klíčových kompetencí žáků.

1.1 PROJEKT VE VÝUCE

K porozumění cíli a výstupu diplomové práce, jímž je práce skupiny žáků formou projektové výuky na animovaném filmu, je potřeba se v první řadě seznámit s charakterem a problematikou projektu ve výuce. Vedle toho, že se jedná o poměrně moderní formu vyučování využívanou při vzdělávání, jde zároveň i o velmi obsáhlé téma plné mnoha rozdílných pohledů.

Pro větší přiblížení problematiky projektové metody a tedy i postupu a podstaty práce se žáky na animovaném filmu, je tato kapitola strukturována do menších celků, které se postupně zabývají jednotlivými kroky realizace školního projektu.

1.1.1 PROJEKT – VYMEZENÍ TERMÍNU

Pro vymezení termínu *projekt* nám několik autorů, zabývajících se touto problematikou, nabízí řadu možností, jak termín definovat.

Stanislav Velínský¹ v první polovině dvacátého století projekt definoval jako „určitě a jasně navržený úkol, který můžeme předložit žáku tak, aby se mu zdál životně důležitý tím, že se blíží skutečné činnosti lidí v životě.“²

Dalším pedagogem, který se zabýval definicí projektu, je Václav Příhoda³. Na projekt upozorňoval jako na vhodný prostředek pro propojení učiva z různých předmětů a zároveň

¹Stanislav Velínský: 18. 10. 1899 – 5. 11. 1991; působil jako pomocný učitel ve škole Brno-Husovice; zabýval se otázkami vývoje duševních funkcí, inteligence, hodnocení žáků a jejich individuálních výkonů; jeho nejvýznamnější díly jsou *Školské měření* a *Individuální základy sociální pedagogiky*

²KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 34.

³ Václav Příhoda se na začátku 20. století věnoval experimentální pedagogice a řešil vnitřní a vnější školské organizace a vzdělávání učitelů. V roce 1924 byl jmenován docentem pro didaktiku na FF UK. Během pobytů v USA studoval u Johna Deweye a Edwarda Thorndika. Jeho nejvýznamnější díly jsou

pro vlastní práci žáků. „Příhoda definoval dva základní požadavky na projekt: projekt musí mít praktický cíl a uspokojivé zakončení.“⁴

Příhodovu definici a požadavky na projekt rozvíjeli další pedagogové. Eva Lukavská⁵ k definici projektu přidává poznámku, že žák při práci na projektu převzal odpovědnost nejen za chod projektu, ale také za jeho cíl.⁶

Další možný pohled na termín projekt nabízí definice Josefa Maňáka⁷ a Vlastimila Švece⁸: „Projekt je komplexní praktická úloha (problém, téma), spojená se životní realitou, kterou je nutno řešit teoretickou i praktickou činností, jež vede k vytvoření adekvátního produktu.“⁹

Jako nejpracovanější a nekomplexnější definice, ke které se přiklání i záměr diplomové práce, se jeví definice termínu *projekt* od Michala Vybírala¹⁰: „Projekt je koncentrován kolem určité ideje. Na základě zapojení celé osobnosti žáka má přinášet změny jeho osobnosti. Tato změna osobnosti žáka je umožněna poznáváním, při kterém žák získává a zpracovává nové zkušenosti. Na tvorbě obsahu a případně i formě projektu se žák podílí a přebírá za něj odpovědnost“¹¹

Psychologie a hygiena zkoušky, Vědecká příprava učitelstva, Úvod do pedagogické psychologie a Ontogeneze lidské psychiky.

⁴ Srov. KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 35.

⁵ PhDr. Eva Lukavská, Ph.D. se zabývá obecnou pedagogikou a didaktikou. V současné době vyučuje na PF ZČU.

⁶ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 35.

⁷ Prof. Josef Maňák - zabývá se zejména obecnou didaktikou spojenou s problematikou v současném školství. Celý život se věnuje tématům, jako jsou samostatnost a tvořivost žáků, problémy výukových metod či provádí pedagogické výzkumy. Mezi jeho přínosná díla, na kterých se často podílí s jinými významnými kolegy, patří například *Kurikulum v současné škole, Slovník pedagogické metodologie, Výukové metody, Hodnocení učebnic* a další.

⁸ Prof. Vlastimil Švec – věnuje se tématům zaměřeným na osobnost učitele. Zejména pak pojetí výuky učitele, rozvíjení pedagogických schopností učitele a sebereflexi učitele. Mezi významná díla, kdy na některých se podílel s dalšími významnými autory, můžeme jmenovat pro příklad *Pedagogické znalosti učitele. Teorie a praxe, Výukové metody, Od znalostí k pedagogické kognici: Nový vhled do pedagogické přípravy studentů učitelství?, Některé problémy výzkumu kurikula* a další.

⁹ MAŇÁK, Josef. ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. s. 168.

¹⁰ Mgr. Michal Vybíral - vede vlastní terapeutickou a poradenskou praxi orientovanou na komunikaci, řešení konfliktů a práci s agresí.

¹¹ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 35.

1.1.2 POSTUP ŘEŠENÍ PROJEKTU

Vhodnou cestu k samotnému řešení projektu nám otevírá několik autorů věnujících se problematice definování projektu.

Jeden z možných uznávaných pohledů nám nabízí britská psycholožka Jane Henry¹². Nutno podotknout, že sama upozorňuje na skutečnost, že její definice není ve světě pedagogiky odsouhlasena a všeobecně přijímána, přesto nám nabízí šest významných bodů pro samotný postup řešení projektu, který je zde předkládán:¹³

„Žák

- i (obvykle) vybírá téma projektu*
- ii vyhledává vlastní zdroje materiálu*
- iii prezentuje závěrečný výsledek – produkt*
- iv vede svou práci samostatně*

Projekt:

- v má rozsáhlejší podobu, trvá delší dobu*

Učitel:

- vi přijímá roli poradce¹⁴*

Dále se pro práci s projektem můžeme řídit fázemi navrženými J. Maňákem a V. Švecem. Práci na projektu dělí do čtyř fází¹⁵:

1. *Stanovení cíle:* v této fázi je nejdůležitější motivace ze strany učitele. Cílem je ztotožnění žáka s přijatou úlohou práce na projektu. Výsledkem této fáze má být stanovení cíle projektu.

¹² Jane Henry - odbornice v aplikované psychologii.

¹³ [Srov.] HENRY, Jane. *Teaching through projects*. Reprinted. London: Kogan Page. s. 12.

¹⁴ [Tamtéž] s. 12.

¹⁵ [Srov.] MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. s. 169.

2. *Vytvoření plánu a řešení:* Žák, nebo skupina žáků, má pečlivě rozvážit veškeré kroky vedoucí k řešení projektu – stanovení jednotlivých dílčích úkolů, řešení materiálu, výpočet nákladů a způsob prezentace výsledného produktu. Pokud jde o skupinu žáků, mají za úkol si jednotlivé části na práci rozdělit.
3. *Realizace plánu:* Žáci mají plnit dílčí úkoly podle navrženého plánu. Zároveň je důležité nezapomínat na dokumentaci průběhu projektu.
4. *Vyhodnocení:* Vyhodnocení podle Maňáka a Švece je nejvýznamnější zejména na rovině zkušenosti s prezentací výsledného produktu a následně na vlastním hodnocení žáků, kteří se na projektu podíleli. Dále je též důležitá zpětná vazba vyučujícího a ostatní veřejnosti, jíž se projekt prezentuje.

Učitel má po celou dobu roli poradce a motivační opory.

Oba navrhované postupy jsou ve své podstatě stejné a vzhledem k povaze práce žáků na animovaném filmu jsou tyto postupy nevhodnějšími a vlastně žádanými.

1.1.3 CHARAKTER PROJEKTOVÉ VÝUKY

Projektovou výuku řadíme mezi komplexní výukové metody. Komplexní výukové metody „rozšiřují prostor výukových metod o prvky organizačních forem, didaktických prostředků a mnohem více (...) reflektují též celkové cíle výchovy a vzdělávání. Jde o složité metodické útvary, které předpokládají různou, ale vždy ucelenou kombinaci a propojení několika základních prvků didaktického systému, jako jsou metody, organizační formy výuky, didaktické prostředky nebo životní situace.“¹⁶ Víceméně komplexní výukové metody mají za cíl teorii propojit teorii s praktickou a organizační formou výuky.

Do komplexních výukových metod, vedle projektové výuky dále řadíme výuky frontální¹⁷, skupinovou¹⁸, partnerskou¹⁹, individuální a individualizovanou²⁰, samostatnou práci

¹⁶ MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. s. 131.

¹⁷ Frontální výuka: tradiční výuka, kdy učitel pracuje se všemi žáky najednou v rámci jednoho obsahu učiva

¹⁸ Skupinová výuka: spolupráce skupiny žáků na řešení úkolu či problému

¹⁹ Partnerská výuka: spolupráce a vzájemné učení se dvou žáků při vyučování

²⁰ Individuální výuka: výuka jednoho žáka

Individualizovaná výuka: sestava třídy je zachována s ohledem na individuální potřeby jednotlivých žáků

žáka, kritické myšlení²¹, brainstorming²², výuku dramatem²³, otevřené učení²⁴ a výuku podporovanou počítačem²⁵.

Projektová výuka je založená na projektové metodě, je to „*vyučovací metoda, v níž jsou žáci vedeni k samostatnému zpracování určitých projektů a získávají zkušenosti s praktickou činností a experimentováním.*“²⁶ Zároveň částečně navazuje na problémovou metodu²⁷.

Obecně projektová výuka převážně využívá napříč několik výukových předmětů (v našem případě je to výtvarná a hudební výchova). Zároveň se projektová výuka neváže na jedno jediné konkrétní místo, tedy na jednu školní třídu, dílnu, venkovní prostor, jak tomu bývá u ostatních výukových metod. Naopak jejím záměrem je organizace a odpovědnost související s potřebou pracovat a plnit dílčí úkoly na několika různých místech najednou. Je ovšem nutno podotknout, že pro projektovou výuku není více pracovních míst nutností.²⁸

Stejně tak jako je projektová výuka výjimečná oproti výukám ostatním, především co se týče pracovního prostoru, i její časové rozvržení je odlišné. Maňák se Švecem projekty rozdělili do čtyř skupin podle délky trvání projektové výuky následně:²⁹

1. *krátkodobé projekty, tj. dvou až několika hodinové,*
2. *střednědobé projekty, realizují se v průběhu jednoho až dvou dnů,*
3. *dlouhodobé projekty, tzv. projektový týden, který se obvykle absolvuje jedenkrát ročně,*
4. *mimořádně dlouhodobé projekty, zahrnuje několik týdnů nebo i měsíců avšak většinou probíhá paralelně s obvyklou výukou.*

²¹ Kritické myšlení: učení se kritickému zhodnocení informací

²² Brainstorming: skupinová výměna návrhů řešení dané otázky nebo problému

²³ Výuka dramatem: vytváření výchovně vzdělávacích situací, kdy žáci na základě improvizace sehraji vybranou lidskou zkušenost s následným rozbořem

²⁴ Otevřené učení: organizační forma výuky, kdy žáci nesou zodpovědnost za průběh a výsledek své práce. Jako vhodný příklad takové pedagogiky nám může sloužit pedagogika Marie Montessori.

²⁵ Výuka podporovaná počítačem: výuka podporující a zároveň využívající počítačovou gramotnost; videozáznamy, multimediální programy, hudební ukázky, projekce...

²⁶ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. s. 184.

²⁷ Problémová metoda: metoda, kdy učitel před žáky předloží určitý problém a úkolem žáků je problém vyřešit

²⁸ [Srov.] MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. s. 168.

²⁹ [Srov.] Tamtéž. s. 169.

V případě projektu, který řeší má diplomová práce, tedy tvorby animovaného klipu, se jedná o mimořádně dlouhodobý projekt.

U projektové výuky je především nutné a zároveň nezbytné zaměřit se na motivaci. „Ve výuce je potřeba žáky nejprve nadchnout a získat pro učivo (motivace vnější). Když žáci na základě vnější motivace proniknou hlouběji do problému, nastupuje motivace vnitřní. Oba druhy motivace se ale navzájem podmiňují, neboť podle Rubinštejnova Zákona lomu „vnější se stává časem vnitřním“. To znamená, když děti chytíme vnější motivací a budou takto vedeny nějakou dobu, dojde automaticky k zvnitřnění návyků navozených vnější motivací.“³⁰

1.1.4 HISTORIE PROJEKTOVÉ VÝUKY

Projektová výuka je v rámci historie pedagogiky nejvíce spojována se jmény J. Deweye³¹ a W. H. Kilpatrica³² a s obdobím přelomu 19. a 20. století. Pokud bychom se podívali dál do minulosti, nalezneme v novověké Itálii a Francii takzvané „*progetti*“, které byly součástí závěrečných zkoušek na akademiích. Tedy již v dřívější době si vzdělanci uvědomovali, že propojení teorie s praxí je důležité pro uchopení celého studovaného tématu. Této skutečnosti využili právě pedagogičtí reformátoři v USA na přelomu 19. a 20. století i na nižších stupních škol.³³

„Své stálé aktuálnosti nabývá pedagogický odkaz J. A. Komenského³⁴, z jehož myšlenek zmiňujeme právě ty, které v přímém kontextu s novodobým pojetím výchovy a vzdělávání

³⁰ [Srov.] KOTEN, Tomáš. *Škola? V pohodě!: metody, hry a formy práce pro realizaci učiva, pro dosažení očekávaných výstupů a rozvoj klíčových kompetencí*. Vyd. 1. Most: Hněvín, 2006. s. 8.

³¹ John Dewey – americký psycholog, filosof, pedagog a reformátor vzdělávání; považován za zakladatele pragmatismu a pragmatické pedagogiky, která se soustředí na žáka jako na centrum pedagogiky prostřednictvím vlastních zkušeností. Z řady jeho významných děl na pedagogické rovině jsou například *Morální zásady vzdělávání*, *Zájem a snaha ve vzdělávání*, *Demokracie a výchova*, *Škola zítřka* a *O pramenech vychovatelské vědy*.

³² William H. Kilpatric – americký pedagog a filosof vzdělávání; u žáků preferoval cílevědomou činnost, což je základem projektové výuky. Pro projektovou výuku jsou nejvýznamnější jeho eseje *Projektové metody* a *Základy metody*.

³³ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 24.

³⁴ J. A. Komenský – krom významného českého autora filosofických a teologických spisů je Komenský považován za zakladatele moderní pedagogiky. Svou rolí v historii vzdělávání získal přívlastek *Učitel národů*. V oblasti pedagogiky se orientoval na teorii výchovy a didaktiku. Z jeho děl věnující se výchově a pedagogice je nutné zmínit *Velkou didaktiku*, *Informatorium školy mateřské*, *Bránu jazyků otevřenou* či *Analytickou didaktiku*.

pracovaly a jsou v souladu s uplatňováním metody projektů ve výuce.³⁵ Právě Komenský byl prvním, kdo zdůrazňoval důležitou úlohu dítěte v procesu vzdělávání. Koneckonců při výuce jde především o dítě.³⁶

„V pedagogických úvahách J. J. Rousseaua³⁷ nacházíme spojitost se soudobým pojetím výchovy a vzdělávání a některá myšlenková východiska metody projektové výuky. Jde především o snahu o samostatnou aktivitu dítěte a jeho osobní zkušenost z kontaktu s okolím... Roussau rozpoznal a zdůrazňoval individualitu a hluboce zakořeněnou, primitivní tendenci řešit problémy, které daná osobnost považuje za důležité; snahu vynalézat, řešit nové situace, tendenci přemýšlet.“³⁸

C. Freinet³⁹ pak zdůrazňoval vnitřní potenciál dítěte a poukazoval na rozvoj samostatnosti. K takovému rozvoji je potřeba vyvolat u dítěte zájem a aktivitu.⁴⁰

Nesmíme opomenout ani W. H. Kilpatricu, samotného zakladatele projektové výuky. Kilpatric byl jednou z nevlivnějších postav asociace progresivní výchovy *Progressive Education Association*, která byla založena v roce 1918. Dále pracoval s myšlenkami Deweye a prosadil tak vyučování žáků, které je založené na řešení problémů – *projektovou metodu*.⁴¹

Na našem území byla v té době výuka postavená na *formalismu*⁴², při němž docházelo k řadě přehlížení potřeb žáků. To ovšem neznamená, že zde nebyly snahy o změnu. Například proběhl „*manifestační sjezd moravského učitelstva v Olomouci 22. července 1906*“. České školství se postupně začalo proměňovat, avšak velmi pozvolna. Další podobný sjezd, ten roku

³⁵ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 24.

³⁶ [tamtéž] s. 24.

³⁷ Jean Jacques Rousseau – francouzský filosof věnující se návratu člověka k lidské přirozenosti, k přírodě, kdy je vhodné zmínit jeho dílo *Rozprava o původu a základech nerovnosti mezi lidmi*. Pro pedagogickou disciplínu je hlavním přínosem jeho díla myšlenka výchovy svobodného člověka a respektování jeho individuality. Též se přiklání k učení vlastní zkušeností. Tyto své myšlenky vyjádřil v díle *Emil, čili o výchově*.

³⁸ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 25.

³⁹ Celestin Freinet – jeho významnou roli na poli pedagogiky je možné nalézt v praktickém zapojení žáků do procesu výroby výukových materiálů čímž se učí nést zodpovědnost za vlastní práci. Freinet je zakladatelem hnutí Moderní škola, které ve Freinetově duchu dnes funguje po celém světě.

⁴⁰ [Srov.] KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 25.

⁴¹ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 29.

⁴² formalismus: ulpívání na formální stránce bez hlediska obsahu.

1906, se uskutečnil v Praze v roce 1920. Jeho hlavním tématem bylo prosazování praktických zkušeností s odkazem na J. A. Komenského. Jako příklad propagátora nové koncepce vyučování můžeme uvést Josefa Úlehlu⁴³, který „vzdvíhal do popředí vlastní zkušenost dítěte a jeho vnitřní potence k přirozenému způsobu poznávání“⁴⁴.⁴⁵

Ale až Václavu Příhodovi⁴⁶ se za první republiky podařilo rozhýbat ledy a učinit první konkrétní kroky k novému vzdělávání žáků. Pro svůj návrh na reformu školy čerpal z vlastních zkušeností z cest po USA během let 1922 až 1926, kdy se seznamoval s pragmatickou pedagogikou. Hlavní nosný bod nového způsobu vzdělávání viděl ve snaze o poznání individuality žáků a využívání jejich vývoje a přeměny chování během něj. „Základní učební ideou ve výuce byla pracovní škola, jejímž cílem nebyla pouze vzdělanost jednotlivce, ale i jeho výchova a pěstování charakteru člověka. K tomu bylo třeba vycvičit schopnost logického myšlení, což je možno jen samostatnou duševní prací. Pracovní škola byla školou produkční, v níž běželo o skutečný výsledek práce, což souviselo s používáním metody projektové a problémové jako dvou hlavních metod pracovní školy. Seskupení problémů označuje Příhoda jako projekt.“⁴⁷ Příhodův vliv na české školství tedy přinesl žádané výsledky. Ministerstvo školství v roce 1929 povolilo zakládání pokusných škol.⁴⁸

1.1.5 PROJEKTOVÁ VÝUKA JAKO SOUČÁST ZÁKLADNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Projektová výuka, jak zde již bylo zmíněno, forma výuky, která se dnes často vrací do vyučování⁴⁹. Postupem času ji začíná využívat mnoho pedagogů. Projektová výuka plně podporuje klíčové kompetence základního vzdělávání.⁵⁰ „Klíčové kompetence jsou pak ve školních vzdělávacích programech zpravidla zahrnuty do žákovských projektů implicitně

⁴³ Josef Úlehla – český pedagog a inspektor českých škol, který se orientoval na aktivní zapojení žáků do procesu výuky pro rozvoj jejich samostatnosti s ohledem na dědičnost a sociální prostředí.

⁴⁴ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 29.

⁴⁵ [tamtéž] s. 29.

⁴⁶ Václav Příhoda – filosof, psycholog a pedagog. Orientoval se na reformy československého školství, především na experimentální pedagogiku.

⁴⁷ KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. s. 30.

⁴⁸ [tamtéž] s. 30.

⁴⁹ Ve 20. a 30. letech byla projektová výuka využívána v *pokusných školách*.

⁵⁰ Klíčové kompetence základního vzdělávání – kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, kompetence komunikativní, kompetence sociální a personální, kompetence občanské a kompetence pracovní. (Více informací viz MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 11-14.)

a odvíjejí se od obsahu vzdělávání na škole.⁵¹ „Pojetí základního vzdělávání na 2. stupni je budováno na širokém rozvoji zájmů žáků, na vyšších učebních možnostech žáků a na provázanosti vzdělávání a života školy se životem mimo školu. To umožňuje využít náročnější metody práce i projekty a přenášet na žáky větší odpovědnost ve vzdělávání i v organizaci života školy.“⁵² Obecně lze skrze projekty do procesu vzdělávání dobře doplňující vzdělávací obory, jakými jsou *dramatická výchova, etická výchova, taneční a pohybová výchova a filmová/audiovizuální výchova.*

Projektová výuka vyžaduje mnoho času na realizaci, proto probíhá povětšinou jako projektový den, či týden, nebo dokonce jako projektový rok. Zároveň ji lze aplikovat například jen na vybranou třídu, ale i na celou školu. Lze ji využít ve všech vzdělávacích oblastech a je vhodným nástrojem pro rozvoj klíčových kompetencí. V současné době se hojně využívá k realizaci průřezových témat. U projektové výuky je důležité, aby jí byli nakloněni všichni, kterých se dotýká, tedy nejen žáci a učitelé, ale případně i ostatní zaměstnanci školy, rodiče či další instituce.⁵³

1.2 ASPEKTY VÝTVARNÉ A HUDEBNÍ VÝCHOVY PRO PROJEKTOVOU VÝUKU ANIMOVANÉHO KLIPU SPOLU S DOPLŇKEM FILMOVÉ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY

Výtvarná a hudební výchova jsou součástí oblasti vzdělávání *Umění a kultura*.⁵⁴ V následující podkapitole se diplomová práce věnuje této oblasti vzdělávání s důrazem na *Rámcový vzdělávací program*⁵⁵ (dále jen „RVP“) s doplněnými poznatky z metodických příruček daných oborů pro práci na projektové výuce animovaného klipu.

Oblast vzdělávání *Umění a kultura* je zařazena do RVP jako oblast zastupující odraz lidské existence, napomáhá porozumět nejen proměnám lidské sociokulturní zkušenosti v historickém kontextu, ale orientuje se i na porozumění současnému světu kultury a umění.

⁵¹ JEZBEROVÁ, Romana. *Žákovské projekty: cesta ke kompetencím: příručka pro učitele středních odborných škol*. Praha, 2011. s. 19.

⁵² MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 9.

⁵³ LOJDOVÁ, Kateřina. *Projektové vyučování*. 2012. s. 5-6.

⁵⁴ [Srov.] MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 69.

⁵⁵ *Rámcový vzdělávací programy – jednotlivé dokumenty tvořené na státní úrovni obsahující obecné cíle vzdělávání pro jednotlivé obory vzdělávání.*

Pomáhá žákům pochopit „kulturu jako procesy i výsledky duševní činnosti“⁵⁶ a „umění jako proces specifického poznání a dorozumívání, v němž vznikají informace o vnějším a vnitřním světě a jeho vzájemné provázanosti, které nelze formulovat a sdělovat jinými než uměleckými prostředky“⁵⁷.

V této vzdělávací oblasti jde především o osvojování estetického cítění a o hledání průniků různými druhy umění.⁵⁸ Pro ně je vhodný i případ této diplomové práce, tedy animovaný klip, ve kterém prolínáme svět současné hudby se světem výtvarným a světem filmovým.

„S přechodem na 2. stupeň základního vzdělávání se otevírá cesta širšímu nazírání na kulturu a umění. Připomínají se historické souvislosti a společenské kontexty ovlivňující umění a kulturu. Inspirací k činnostem se stávají také díla literární a dramatická (divadlo, film), tvorba multimediální i samotné znakové systémy. Nalézání vztahů mezi jednotlivými druhy umění a uplatňování různorodosti výrazových prostředků při hledání variant řešení společně zvolených témat umožňují projekty. Ty otevírají společný prostor pro získání dovedností a poznatků překračujících rámec jednotlivých oborů a přispívají tak k osobitějšímu a originálnějšímu sebevyjádření i hlubšímu porozumění uměleckému dílu.“⁵⁹

Obecně „hudební výchova vede žáka prostřednictvím vokálních, instrumentálních, hudebně pohybových a poslechových činností k porozumění hudebnímu umění, k aktivnímu vnímání hudby a zpěvu a jejich využívání jako svébytného prostředku komunikace.“⁶⁰ Podkapitola *Poslech a rozbor skladby jako součást výuky hudební výchovy* slouží jako přiblížení ke snad té nejdůležitější části práce na animovaném klipu, hudební složce. V případě výstupu diplomové práce se jedná o skladbu *Marcuse Götze – Adebars Reise*.

Výtvarná výchova naopak pracuje s *vizuálně obrazovými znakovými systémy*. Díky těmto systémům má člověk možnost poznávat a prožívat. Výtvarná výchova se snaží tyto

⁵⁶ MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 69.

⁵⁷ [tamtéž] s. 69.

⁵⁸ [tamtéž] s. 69.

⁵⁹ [tamtéž] s. 69.

⁶⁰ [tamtéž] s. 69.

systemy využít jako prostředek k seberealizaci, zapojování se do komunikace s okolním světem a přijímání světa někoho druhého.⁶¹

„V etapě základního vzdělávání je výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech – tvorbě, vnímání a interpretaci. Tyto činnosti umožňují rozvíjet a uplatnit vlastní vnímání, cítění, myšlení, prožívání, představivost, fantazii a invenci. K jejich realizaci nabízí výtvarná výchova obrazné prostředky nejen tradiční a ověřené, ale i nově vznikající v současném výtvarném umění a v obrazových médiích. Tvůrčími činnostmi (rozvíjením smyslové citlivosti, uplatňováním subjektivity a ověřováním komunikačních účinků) založenými na experimentování je žák veden k odvaze a chuti uplatnit osobně jedinečné pocity a prožitky a zapojit se na své odpovídající úrovni procesu tvorby a komunikace.“⁶² S ohledem na cíl diplomové práce se kapitola *Animovaný klip jako součást výuky výtvarné výchovy* věnuje povaze tvůrčích činností pro projektovou výuku animovaného klipu.

V souvislosti s projektovou výukou animovaného klipu nesmí být opomenut na *doplňující vzdělávací obor – Filmová/Audiovizuální výchova*, který může doplnit vzdělávací oblasti *Umění a kultura*.⁶³

„Filmová/Audiovizuální výchova v etapě základního vzdělávání je koncipována jako metodické propojení několika tvůrčích činností:

- vlastní tvůrčí zkušenost z filmové/audiovizuální tvorby a jejího výsledku;*
- schopnost vnímat díla vytvořená audiovizuálními výrazovými prostředky a uvědomovat si jejich hodnoty;*
- potřeba zaujmout a formulovat názor na filmové/audiovizuální dílo.“⁶⁴*

⁶¹MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 70.

⁶²[tamtéž] s. 70.

⁶³[tamtéž] s. 101.

⁶⁴[tamtéž] s. 101.

1.2.1 POSLECH A ROZBOR SKLADBY JAKO SOUČÁST VÝUKY HUDEBNÍ VÝCHOVY

„Obsahem poslechových činností je aktivní vnímání (percepce) znějící hudby, při níž žák poznává hudbu ve všech jejích žánrových, stylových i funkčních podobách, učí se hudbu analyzovat a interpretovat.“⁶⁵

Poslechové činnosti napomáhají žákům na 2. stupni základního vzdělávání rozvíjet vnímání hudebně výrazových prostředků a porozumět jejich roli v hudbě jako celku. S tím do jisté úrovně souvisí i dovednost orientovat se v různých hudebních žánrech a stylech. Cílem je nejen orientace v hudební historii společnosti, ale i přínos pro jedince, ať už posluchače, či autora hudebního díla. Žáci, v tomto případě v roli posluchačů, by se měli i naučit hudební dílo interpretovat, vlastními slovy charakterizovat a hodnotit.⁶⁶

Hudba nás obecně v dnešním světě doprovází na každém kroku, a proto je důležité, aby se žáci naučili hudbu vnímat, soustředit se na ni. Poslech hudby učí žáky estetickému vnímání hudby a dešifrování pocitového sdělení, které nám podává a schopnosti toto sdělení interpretovat.⁶⁷ *„Na základě hudebních vjemů vznikají představy, myšlenky, city a snahy. Obecně vzato je prožívání vlastně plynulý proud duševního života s určitým citovým přízvukem, který lze ztotožnit se životem vůbec.“⁶⁸ „Motivační vztahy vznikají na základě potřeb a aktivují jednání. Množství kulturních potřeb je různé, souvisí se společenskou existencí člověka, vyplývá z kulturnosti prostředí, ve kterém žije.“⁶⁹*

Učitel hudební výchovy na základní škole se řídí hledisky vývoje žáků a jeho úkolem je žáky s ohledem na jejich věk a schopnosti seznamovat průběžně s různými hudebními formami, hudebními nástroji a dějinami hudby. Bohužel vzhledem k časové dotaci je možné věnovat poslechu hudby průměrně dvacet minut měsíčně.⁷⁰ Proto je projektová výuka animovaného klipu vhodná pro prohloubení dovednosti se do hudebního díla zaposlouchat, naučit se na něm dílo rozebrat a dále s ním pracovat, ať už po interpretační stránce či stránce

⁶⁵[Srov.]MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 70.

⁶⁶ [tamtéž] s. 73.

⁶⁷ [Srov.] DANIEL, Ladislav. *Metodika hudební výchovy*. 2. vyd. Ostrava: Montanex, 1992. s. 99.

⁶⁸ VOBORNÍK, Bohumil. *Kapitoly z hudební pedagogiky*. České Budějovice, 1979. Skripta. Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích, Katedra hudební výchovy. s. 17.

⁶⁹ [tamtéž] s. 18.

⁷⁰ [Srov.] VOBORNÍK, Bohumil. *Kapitoly z hudební pedagogiky*. České Budějovice, 1979. Skripta. Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích, Katedra hudební výchovy. s. 99.

technické (tedy rozbor skladby). Zároveň je vhodné při výběru skladby přihlídnout i k možnosti rozvoje všeobecného kulturního a uměleckého přehledu žáků. S tím souvisí především odvětví *hudební psychologie a estetika*, které „umožňují hudební pedagogice analyzovat a hodnotit konkrétní situaci v hudebně výchovném procesu a na základě současného poznání a společenských potřeb hledat jeho správné směry a vytvářet nové koncepce.“⁷¹ V případě této diplomové práce byl záměrně vybrán skladatel Marcus Götz jako zástupce hudby orchestrální a hudby současné.

Cílem diplomové práce je vytvoření modelového animovaného klipu, který slouží především jako způsob, jak získat zkušenosti pro případnou přípravu projektové výuky animovaného klipu. Díky této realizaci bude možné dostat se do oblasti *polyestetické výchovy*, která si klade za cíl propojit „*multimediální, interkulturní a sociálně komunikativní aspekty jednotlivých složek hudební výchovy.*“⁷²

Vzhledem k tomu, že při projektové výuce je důležitá práce zejména žáků, je vhodné, aby se vyučující snažil v oblasti hudební sféry pracovat s osobností žáků, protože hudební stránka bude pro tvorbu animovaného klipu základním pilířem. Nejinak tomu bude u modelového animovaného klipu *Adebars Reise – Let čápa*, základním pilířem. Při takovéto práci je vhodné ohlédnout se na faktory ovlivňující rozvoj hudebního nadání žáků, které nabízí například Milan Holas⁷³:

1) „*Struktura osobnosti žáka:*

a. *jeho věkové zvláštnosti*

b. *úrovně jednotlivých strukturálních složek jeho nadání, zvláště pak:*

1. *stupeň rozvoje intelektových a senzomotorických schopností a dovedností*

2. *stupeň rozvoje hudebních schopností a dovedností*

⁷¹ VOBORNÍK, Bohumil. *Kapitoly z hudební pedagogiky*. České Budějovice, 1979. Skripta. Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích, Katedra hudební výchovy. s. 5.

⁷² HOLAS, Milan. *Hudební pedagogika*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Hudební fakulta, 2004. s. 29.

⁷³ Milan Holas - vysokoškolský pedagog a muzikolog.

3. *úroveň hudebních a mimohudebních zájmů jedince, jeho orientaci a potřebu podmiňující úroveň a charakter motivace a zaměření osobnosti, včetně jejich kvalitativních a kvantitativních změn*
4. *délka a intenzita (zejména kvalita) jeho dosavadního všeobecného i hudebního vzdělání*
5. *rozsah a struktura jeho dosavadních životních, uměleckých a hudebních zkušeností*

2) *Výběr materiálu určeného pro jednotlivé hudební činnosti*

- a. *jeho přiměřenost a srozumitelnost*
- b. *umělecká a estetická hodnota daného díla*
- c. *pestrost, rozmanitost a atraktivnost (nikoliv však „lacinost“) při výběru díla*
- d. *esteticko-výchovná hodnota vybraného materiálu*

3) *Sociokulturní a společensko-historické vlivy působící na prostředí, v němž k realizaci jednotlivých hudebních činností dochází*

- a. *příslušnost žáka ke konkrétní sociální skupině*
- b. *sociálně psychologické klima v dané skupině*
- c. *konkrétní statková struktura v dané skupině*
- d. *úroveň meziosobních vztahů*
- e. *společenské zhodnocení příslušné hudební činnosti⁷⁴*

Všechny tyto faktory napomáhají vyučujícímu hudební výchovy učit žáky propojit smyslové vnímání - hlas či tón a ucho. Projektová výuka, jíž se diplomová práce věnuje,

⁷⁴ HOLAS, Milan. *Hudební pedagogika*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Hudební fakulta, 2004. S. 41.

umožňuje k propojení hlasu či tónu a ucha přidat propojení s rukou a okem, což jsou smysly vlastní výtvarné výchově. Tedy propojení sluchu, hmatu a zraku.

1.2.2 ANIMOVANÝ KLIP JAKO SOUČÁST VÝUKY VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Výtvarná výchova si klade za cíl rozvoj předpokladů žáka, který bude schopen aplikovat své zkušenosti a dovednosti „*ve smyslu dovednosti kritického čtení vizuálních uměleckých i mimouměleckých informací a ve vyjadřování myšlenek, názorů, emocí atd. vizuálními znaky.*“⁷⁵

„*Skutečnost, že viditelným výsledkem vyučovacího procesu výtvarné výchovy většinou bývá hmotný artefakt, žákovská výtvarná práce, pomáhá vytvářet a udržovat představu, že jeho vznik je hlavním cílem výuky a také snadným indikátorem jeho úspěšného splnění. V souladu s touto představou mohou být i za učivo výtvarné výchovy považovány i činnosti, které vedou k vytvoření díla, a dovednosti, které jeho vznik usnadňují či podmiňují. ... Tvořivé činnosti, které vedou ke vzniku nového díla, jsou ve výtvarné výchově provázány s činnostmi receptivními, zaměřenými na vnímání podnětů a produktů z oblasti výtvarného umění a vizuální kultury, a činnostmi reflektivními, v nichž žáci aktivně vytvářejí a současně ve vzájemné komunikaci ověřují a posuzují individuální vazby mezi verbálním a vizuálním vyjadřováním.*“⁷⁶

Proto může být i animovaný snímek vhodným materiálem pro práci se žáky, ať by již šlo o představení již hotového animovaného díla, jako formy umění, či o vlastní tvorbu žáků.

Animovaný film má v RVP své pevné místo v rámci *Filmové/Audiovizuální výchovy* (viz. následující podkapitola), avšak lze jej uplatnit i v rámci výtvarné výchovy. Animovaný film zároveň nabízí eventualitu mezioborových přesahů. Dnešní doba nabízí i možnost pozvat si přímo do školy lektory některých animačních projektů (např. *Animánie* či *Ultrafun*), kteří mají k dispozici programy vytvořené přímo pro školy. Další možností je inspirace prací Marii Procházkové, která se v posledních letech věnuje animaci s dětmi ve spolupráci s Českou televizí (cyklus *Děti kreslí písničky* – poznámka autorky).⁷⁷ V současné době se snaží

⁷⁵ LASOTOVÁ, Dáša. BEJLOVEC, Radim. *Metodika výuky výtvarné výchovy na 2. stupni základních škol a středních školách z pohledu pedagogické praxe - náměty pro začínajícího učitele*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010. s. 8.

⁷⁶ KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy* [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014 [cit. 2014-12-2]. s. 7.

⁷⁷ Bionaut. BIONAUT FILMS. *Maria Procházková* [online]. 2014 [cit. 2014-12-20]. Dostupné z: <http://www.bionaut.cz/maria-prochazkova/>

o zařazování animovaného filmu do výuky i samotní učitelé výtvarné výchovy. Problémem zde ale zůstává časová dotace výtvarné výchovy.⁷⁸

Animovaný film nám při práci se žáky nabízí širokou škálu výtvarného zpracování. „*Oproti statickým dílům má animovaný film tu výhodu, že vše statické se díky multimediálnímu zpracování mění v dynamické. Podmínky pro zúčastnění se na tvorbě takového klipu (filmu – pozn. autorky) prakticky neexistují. Žák nemusí být nejzdatnějším kreslířem, aby jeho kresby i tvůrčí činnost mohly být využity při produkci. Tvorba vyžaduje práci ve skupinách, umění kompromisu i sebeprosazování, takže tato činnost zahrnuje i rozšíření gramotnosti v sociálních dovednostech žáka.*“⁷⁹

1.2.3 ANIMOVANÝ KLIP JAKO SOUČÁST FILMOVÉ/AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY

*Filmová/Audiovizuální výchova je v Rámcovém vzdělávacím programu zařazena jako jedna z doplňujících vzdělávacích oblastí. Poskytuje možnost obohatit především vzdělávací oblast Umění a kultura.*⁸⁰

„Filmová/Audiovizuální výchova v etapě základního vzdělávání je koncipována jako metodické propojení několika tvůrčích činností:

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

V základním vzdělávání se pozornost zaměřuje především na:

- *přiblížení fyziologické podstaty vnímání pohybujících se obrazů, jejich předpokladů a možností; klíčovou roli světla v audiovizi; propojení a vztahy*

⁷⁸ HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *Animace a animovaný film ve výtvarné výchově*. Praha, 2014. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Martin Raudenský. s. 11, 50.

⁷⁹ KALIVODOVÁ, Lucie. *Animovaný videoklip ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy*. České Budějovice, 2013. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Karel Řepa. s. 52.

⁸⁰ [Srov.] MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 100.

s ostatními obory umění; individuální pozorování a schopnost užívat v komunikaci audiovizuální – kinematografické sdělení; osvojení si specifického jazyka pro vyjadřování vlastních myšlenek a pocitů;

- *znalost základních prvků audiovizuálního výrazu a jejich tvořivého využití; vytváření záběrů a jejich užití v elementární montáži; tvorbu drobného audiovizuálního tvaru jako hmatatelného výstupu praktické zkušenosti;*
- *individuální tvůrčí zkušenost a poučenější a intenzivnější vnímání filmových/audiovizuálních děl; užívání technologií jako prostředku k realizaci záměru, nikoli jako cíle.⁸¹*

Žáci se prostřednictvím experimentů učí využívat „řeč filmu“. Díky tomu jsou poté lépe schopni porozumět audiovizuálním sdělením ať už na úrovni umění či společenského života. Filmová/audiovizuální výchova též napomáhá vytvářet hodnotový systém žáka ve vztahu ke společnosti.⁸² Stejně tak tomu bylo i při tvorbě modelového animovaného klipu *Let čápa*, kde jedním z hlavních cílů při tvorbě snímku bylo pomocí experimentu skrze vlastní zkušenost alespoň částečně objevit to, co může být objeveno při realizaci samotnými žáky.

⁸¹[Srov.] MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. s. 100.

⁸² [Tamtéž] s. 100.

2. ANIMOVANÝ FILM A KLIP

„Každý film je pro mne svým způsobem tanec, protože nejdůležitější věcí ve filmu je pohyb. Bez ohledu na to, čím hýbáte, ať jsou to lidé nebo věci nebo kresby, a jakým způsobem to děláte, je to forma tance.“ – Norman McLaren

Filmová animovaná tvorba zaujímá značnou část filmového průmyslu a kultury. Animace nabízí mnoho možností, kterých v klasickém filmovém zpracování dosáhneme obtížně a pravděpodobně s nežádoucím efektem. Především poskytuje neživému objektu, ať už se jedná o kresbu, loutku a další, možnost před zraky diváků ožít. K tomu, aby takový objekt ožil, bylo a je zapotřebí mnoha nápadů, myšlenek, námětů a rukou.

2.1 HISTORIE SVĚTOVÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

Pro tvorbu animovaného klipu, i když se jedná o běžnou školní výuku z rukou pedagoga, který je v tomto oboru svým způsobem amatérem, je vhodné mít povědomí o historii animovaného filmu.

Historie nám nabízí mnoho způsobů, jak proniknout do zkušeností tvůrců v různých etapách dějin animovaného filmu, do vývoje techniky a technického zázemí. Napomáhá nám učit se z rukou mistrů filmového řemesla, napovídá nám mnohé o charakteru jejich práce, inspiruje nás pro naši vlastní tvorbu.

2.1.1 ANIMOVANÝ FILM V POČÁTCÍCH

Obecně můžeme počátek historie animovaného filmu nalézt už v mladší době kamenné v jeskyni Altamira (viz obr. 1 Přílohy I). Objevujeme zde anatomicky velmi přesné kresby lovené zvěře v různých fázích pohybu jdoucích systematicky po sobě, tedy vytvářející iluzi pohybu. Obdobná práce se objevuje okolo roku 1600 před n. l. v Egyptě na sloupech chrámu bohyně Isis, které obsahují kresby pohybu trig, jež na sebe na sloupech navazují.⁸³ Další podobné objevy „starých dob“ nalezneme na mnoha místech naší planety, vydáme-li se do Číny, Mexika, Německa atd. *„Dá se tedy říct, že animace je vášeň pro zachycení stylizovaného pohybu.“*

⁸³ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 9-10.

„Vždy šlo jen o to, jak pohybové fáze nějak fixovat a v jejich kauzalitě je ukázat svému okolí.“⁸⁴ To se v roce 1640 poprvé podařilo Anthanasii Kircherovi, který sestavil první přístroj na promítání pohybu kresby *Laternu magicu*. Později v roce 1824 údajně P. M. Roget sestrojil *thaumatrop* (viz obr. 2 Přílohy I), na kterém bylo objeveno tzv. doznívání zrakového vjemu.⁸⁵ „V roce 1867 belgický fyzik J. A. Plateau sestrojil *phenakistoscop* (viz obr. 3 Přílohy I) o tři roky později anglický fyzik W. G. Horne *daedaleum* a v roce 1867 si nechal William Lincoln patentovat *zeotrop*, všechny přístroje oddělovaly od sebe animovanou kresbu (6 až 12 fází) a sérii škvír (na dvou discích či na cylindru) a když se s nimi točilo, skrze škvíry se nám zdálo, že kreslené fáze splynuly v pohyb. (viz obr. 4 Přílohy I)“⁸⁶ Bylo nutné, aby se disky v přístrojích otáčely ve správné rychlosti, aby synchronizace oken vytvořila dojem pohybujícího se obrazu.⁸⁷ V roce 1868 odborníci přes optiku přišli s další novinkou, kterou byl *kineograf* (dnes známé jako *flip book*⁸⁸). Nepochybně animaci přispěl i Eadweard Muybridge, který v 70. letech 19. století fotografoval zvířata pohyb po pohybu.⁸⁹

Na konci 19. století přichází Emile Reynaud s prvním uceleným animovaným dějem. Jeho pokusy s animovaným pohybem měly své úspěchy a v roce 1892 otevřel v Paříži *Optické divadlo*. Zde své animované kousky, jejichž délka dosahovala až patnácti minut, promítal na vlastním přístroji, jenž byl kombinací *praxinoskopu* a *diaprojektoru*.⁹⁰ Nesmíme zapomenout ani na vynález s názvem *kinematograf* (viz obr. 5 Přílohy I), jež dokázal jednotlivé obrázky promítat. S tímto vynálezem přišli bratři Louis a Augustine Lumierovi.⁹¹

Začátek 20. století přinesl světu první animovaný klip *Humorné fáze směšných tváří* (viz obr. 6 Přílohy I). Autorem filmu byl James Stuart Blackton, jednotlivé fáze mu naexponoval Thomas Alva Edison vynálezu ze své dílny *frame by frame camera*. Dalším významným jménem pro světový animovaný film je Emile Cohl. Měl svůj specifický rukopis (bílé kresby na černém

⁸⁴ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 10

⁸⁵ [Tamtéž] s. 10-11

⁸⁶ [Tamtéž] s. 10.

⁸⁷ [Srov.] MOSLEY, Joshua. Compiled History of Animation. In: *Joshua Mosley* [online]. 2012 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html>

⁸⁸ Flip book je blok, který obsahuje na každém listu jednu fázi pohybu objektu. Když blokem rychle listujeme, zdá se nám, že se kreslený objekt pohybuje.

⁸⁹ [Srov.] MOSLEY, Joshua. Compiled History of Animation. In: *Joshua Mosley* [online]. 2012 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html>

⁹⁰ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 12.

⁹¹ [Srov.] MOSLEY, Joshua. Compiled History of Animation. In: *Joshua Mosley* [online]. 2012 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html>

pozadí) a pod jeho rukama vznikl první animovaný seriál *Fantosche*.⁹² Jeden díl měl zhruba 75 sekund a bylo na něm použito 700 kreseb fázi.⁹³ Těž jako první použil psychologii charakterů postav. Celkově vyprodukoval okolo stovky animovaných filmů.⁹⁴

Dalším významným mezníkem historie světového animovaného filmu jsou *comic stripy*⁹⁵, které v roce 1910 rozhýbal v krátkém animovaném filmu Winsor McCay. Proslavil se především se svou *Gertičkou (Gertie, the Dinosaur)* (viz obr. 7 Přílohy I), animovaným brontosaurem, na kterém divákům při představeních ukazoval, jak vzniká animovaný film. McCay na svých filmech pracoval sám. Zastával veškeré práce, které animovaný film obnáší. Není tedy divu, že za celý svůj život dokázal vytvořit „pouze“ deset animovaných filmů. Přesto a snad i díky tomu se stal velkým inspirátorem následujících generací animátorů. Po McCayovi přišel na scénu John R. Bray, jenž jako první vytvořil kreslenou grotesku (*cartoon*) *Umělcův sen*. Bray byl též prvním, kdo si pro své filmy najímal animátory. Jeho současník Paul Terry, který si své prvenství zaslouží též na více frontách. Jako první natáčel animované filmy tak, že pozadí bylo oddělené od postav, jako první vytvořil film, kde byli hlavními postavami antropomorfní zvířata (*Ezopovy bajky*) a jako prvním se mu podařilo založit nahrávací studio animovaného filmu *Terrytoons*.⁹⁶ *Terrytoons* získalo s postavičkou *Mighty Mouse* (viz obr. 8 Přílohy I) další prvenství – v roce 1955 první animovaný seriál v televizi.⁹⁷ Nebudeme ale předbíhat. V roce 1917 přišli pro změnu Leon Searle a Carl Ledere s prvním ploškovým filmem.⁹⁸

Po roce 1920 začal animovaný film soupeřit s hranou groteskou, aby nezůstal pouze pobavením na konci hraného filmu při promítání. Proto Pat Sullivan a Otto Messmer dostali za úkol naanimovat grotesky, jejichž hlavní postavou byl *tulák Charlie*. Vedle tuláka Charlieho se objevil i malý neposedný černý kocour. Právě ten kocour byl klíčem k osamostatnění se

⁹² [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 13-14.

⁹³ [Srov.] History of 2D animation. In: *Animation Academy: The place for new and aspiring animators* [online]. 2011 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: http://multimediamcc.com/old-students/ashaver/2d_history.html

⁹⁴ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 14.

⁹⁵ Comic strip je série tří až pěti na sebe navazujících obrázků se slovním gagem objevující se v časopisech či novinách.

⁹⁶ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 15-18.

⁹⁷ [Srov.] Animated films. In: DIRKS, Tim. *AMC Filmsite* [online]. 2014 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>

⁹⁸ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 18.

animovaného filmu jako nový filmový proud. Tehdy v rukách Sullivana a Messmera vznikla první animovaná hvězda *Kocour Felix* (viz obr. 9 Přílohy I). *Kocour Felix* animacím kraloval po dobu deseti let, do smrti Sullivana. Současně s *Felixem* vyrostlo rodinné studio *Fleischer Studios* bratří Fleischerových. V tomto studiu došlo k dalšímu technickému pokroku. Byl vynalezen *rotoskop (kinox)* (viz obr. 10 Přílohy I), díky kterému bylo možné přeskakovat z hrané fáze filmu do animované a naopak. V tomto studiu bychom mohli nalézt i první pokusy o animované hudební klipy. Vzhledem k tomu, že v té době ještě nebyl vyvinut zvukový film, byly vytvořené animace následně synchronizované se znějící hudbou.⁹⁹ U těchto animovaných klipů lze zaznamenat také jakési první pokusy o karaoke, kdy na plátně běží text a nad textem skáče míček na aktuální slova písně.¹⁰⁰ Rodinné studio bratří Fleischerových vytvořilo první kreslenou vyzývavou vamp slečinku *Betty Boopovou* (viz obr. 11 Přílohy I). Betty se stala fenoménem a idolem, avšak časem proti jejímu promítání zasáhla cenzura (*Haysův Kodex*). Zanedlouho však bratří Fleischerové vytvořili novou velmi úspěšnou postavu, která zastínila i *Myšáka Mickeyho*, a to *Pepka Námořníka* (viz obr. 12 Přílohy I). Studio se též proslavilo dvěma filmy, které divákům představovaly pokrok doby ve vědeckém odvětví. Byly to filmy *Teorie relativity* a *Evoluce* a již podle názvů netřeba zmiňovat, co bylo jejich obsahem.¹⁰¹ V neposlední řadě si studio bratří Fleischerů připisuje i prvenství ve ztvárnění komiksového příběhu – *Superman*.¹⁰²

Chvilku po bratrech Fleischerových se objevuje nová osobnost – Walt Disney. Disneyho tvorba je velmi zajímavá a inspirující pro mnoho dalších animátorů. Na jeho snímcích je pozoruhodné, že každá postava, každé prostředí, každý motiv je odrazem jeho nesnadného dětství prožitého pod nadvládou despotického otce a stěhování se z venkova do nepříznivého městského prostoru. Snové krajiny a zvěř z jeho filmů jsou vzpomínkami a touhou po návratu zpět na venkov, postava *strýčka Skrblika* je pro změnu kopií charakteru jeho otce. Avšak od příchodu do města Disneyho přilákala filmová produkce a začal chodit do kurzů kreslení. Během první světové války se živil v Evropě jako řidič vojenského vozu, což mu napomohlo k nastřádání financí pro budoucí projekty. Avšak z Evropy se vrátil bez vzdělání, bez vojenského

⁹⁹ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 19-21.

¹⁰⁰ [Srov.] Animated films. In: DIRKS, Tim. *AMC Filmsite* [online]. 2014 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>

¹⁰¹ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 19-21.

¹⁰² [Srov.] Animated films. In: DIRKS, Tim. *AMC Filmsite* [online]. 2014 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>

vyznamenání a otec jeho rozhodnutí stát se umělcem zamítl. Vkročil tedy do života sám za sebe. Naštěstí zanedlouho přišla pracovní nabídka z jedné reklamní agentury a Disneymu se tak otevřely dveře ke splnění snu. V roce 1920 se poprvé účastnil procesu výroby animovaného filmu (jako kameraman) a záhy poté byl zaměstnán ve studiu *Kansas City Film Ad Company* a realizoval se natáčením animovaných reklam. Po Disneyových několika úspěšných komických animovaných snímcích začalo studio produkovat krátké animované filmy s motivy pohádek (*Červená Karkulka*, *Brémští muzikanti* a další) pod Disneyho vedením.¹⁰³

V roce 1923 Disney založil vlastní studio *Walt Disney Company* a první film této společnosti byla *Alice v zemi kreseb* (viz obr. 13 Přílohy I) na sebe nenechal dlouho čekat. V roce 1928 se již rodí další významná postava animovaného filmu *Mickey Mouse* (viz obr. 14 Přílohy I). Následují postavy *Goofy*, *Pluto*, *Kačer Donald* a další. Disneyho studio se stále rozrůstá a rok 1937 přináší před publikum celovečerní snímek *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Rozvoj animovaného filmu v tomto studiu nabývá dosud nebývalých rozměrů. Krom hudby a barevného obrazu se ve filmech objevuje i dabing. Tento pokrok můžeme shlédnout v celovečerním filmu *Pinocchio*.¹⁰⁴

Vedle Disneyho studia v roce 1923 na scénu přichází filmové studio *Warner Bros. Pictures* (dnes *Warner Bros. Entertainment*), které se postaralo o synchronizaci obrazu a zvuku a první takovýto snímek, byť ne animovaný, *The Jazz Singer*, byl na světě.¹⁰⁵ Pod tímto studiem vzniká v letech 1930 až 1969 známý animovaný seriál *Looney Tunes* (viz obr. 15 Přílohy I). Na svět tedy přichází animované hvězdy *Bugs Bunny*, *Silvestr*, *Tweety* a mnoho dalších.¹⁰⁶

Vrátíme-li se o několik let zpět, do roku 1910, nyní na území Evropy, zjistíme, že v Litvě vzniká první loutkový animovaný film pod rukami entomologa Vladimira Stareviče. Šlo o přírodovědný film, který sledoval vývoj žáby od vajíčka. Starevič své loutky sestavil z drátu a vosku. Další jeho filmy zůstaly věrné hmyzímu námětu, a přestože se pokoušel i o film kreslený a kombinovaný, ve filmové hře s loutkou mu zůstalo prvenství. Starevičovi hmyzí herci

¹⁰³ [Srov.] JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Vyd. 1. Praha: ČSFÚ, 1990. s. 13-27.

¹⁰⁴ [Srov.] The Walt Disney Studios History. In: *The Walt Disney Studios* [online]. [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://studioservices.go.com/disneystudios/history.html>

¹⁰⁵ [Srov.] Historie Warner Bros. In: *Warner Bros.* [online]. 2013 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.warnerbros.cz/klient-84/kino-78/stranka-1963>

¹⁰⁶ [Srov.] Looney Tunes. In: *Wikipedia: The Free Encyclopedia* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Looney_Tunes

postupem času začali získávat lidský charakter. Zajímavé je, že Starevič byl tak dobrým animátorem loutek, že diváci si mnohdy mysleli, že koukají na film, ve kterém vystupuje cvičený hmyz. Po příchodu do Francie, kde se svou dcerou provozoval ateliér animovaného filmu, natočil první loutkový celovečerní film *Román lišáka*. Zvířata zde vystupovala již jako lidské postavy oblečené do šatů.¹⁰⁷

Mezi válkami přichází z východní Evropy Alexander Alexejev, který vytvořil tzv. *špendlíkové plátno*. *Špendlíkové plátno* je bílá deska velikosti 30 x 40 cm, která obsahuje 40 000 špendlíků, jež je možné dle libosti vysunout či zasunout. Díky nasvícení špendlíků potom vznikají různé měnící se obrazy. Bohužel tato technika je velmi náročná a netěšila se příliš velké přízni a Alexejevovy filmy zůstaly zařazené pod kolonkou avantgardní umění. Do řady „animačních umělců“ můžeme zařadit i Bertholda Barthoshe, našeho krajana. Zaměřil se především na výukové snímky pro obor kartografie. Avšak jeho nejvýznamnější filmy – *Komunismus nebo humanita* a *Myšlenka* – jsou odrazem Barthosovy nespokojenosti s dobou, politickým děním a následně protiválečným bojem. Barthosh měl velmi citlivé estetické vnímání, které realizoval svou ploškovou animací inspirovanou dřevorytci. Animované objekty nasvěcoval shora i zespodu, čímž docílil měkkého rozostřeného světla. Jeho nejvýznamnějším dílem se stal film *Mesjé, Mýdlo*, pro nějž složil hudbu Arthur Honegger. Barthosovy práce byly lidmi z oboru umění a kultury velmi ceněné, avšak pro svou dobovou politickou nekorektnost byly zakázány. Po druhé světové válce Berthold Bartosh svět filmu opustil.¹⁰⁸

V meziválečné období vstupuje do historie animovaného filmu žena. Je jí Lotte Renigerová. Její tvorba byla jedinečná především způsobem zpracování, jímž byly vystřihovánky z černého papíru. V roce 1926 natočila vůbec první celovečerní animovaný film *Princ Achmed* (viz obr. 16 Přílohy I), jehož celý příběh byl ztvárněn pouze v siluetách. Její tvorba je natolik výjimečná, že by o ní bylo možné napsat celou kapitolu.¹⁰⁹

Na samostatnou kapitolu v historii světového animovaného filmu by byl i vývoj v Rusku. Během 20. let 20. století si ruští animátoři objevovali animaci po svém, protože se k nim technologie ze západu neměla prozatím příležitost dostat. I náměty filmových děl byly od západu velmi odlišné. Jednalo se zejména o pohádky pro děti, avšak se silným politickým

¹⁰⁷ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 30-32.

¹⁰⁸ [Tamtéž] s. 33-37.

¹⁰⁹ [Tamtéž] s. 33-37.

podtextem a propagandou. Až v druhé polovině 30. let, díky Michailovi Cechanovskému se i do Ruska dostává veškerá moderní technika a je založeno první studium animovaného filmu *Sojuzmulfilm*. Během 2. světové války animovaný film opět upadl do útlumu.¹¹⁰

2.1.2 SVĚTOVÝ ANIMOVANÝ FILM PO 2. SVĚTOVÉ VÁLCE

Po 2. světové válce byly ve světě obecně snahy navázat na práci, jež vznikala před válkou. Dochází k velkému rozkvětu této filmové větve. V USA se animační filmová tvorba orientuje především na tvorbu seriálů, které do světa začíná vypouštět televize.

Ve střední a východní Evropě začíná vznikat mnoho studií animovaných filmů, ať už to bylo u nás pod Trnkovým vedením, v Polsku, Maďarsku, Jugoslávii nebo Bulharsku. Bohužel pod stínem politického vedení, zato s velkým finančním zázemím.¹¹¹

Na americkém kontinentu pro změnu probíhala v Disneyových studiích stávka výtvarníků a animátorů, kteří si žádali větší volnost ve tvorbě. Několik z nich se posléze vydalo svou vlastní cestou a založili studio *United Productions of Amerika*. Z tohoto studia vzešla další animovaná hvězda, i když v tomto případě antihrdina, *Mr. Magoo*. V roce 1951 toto studio dokonce získalo Oscara za film *Gerald McBoing Boing*. Toto studio vyčnívalo nad ostatními svým důrazem na výtvarnou složku inspirovanou díly Matisse, Picassa či Kleea. Odlišuje se i způsob zobrazování humoru, když upustilo od přehnané komičnosti v podobě házení dortů do obličeje. Bohužel sláva i tohoto studia po čase upadá. Na konci 50. let jeho výtvarné postupy na krátký čas přebírá studio *Terrytoons*. Přesto pro animovaný film nastartovalo novou éru a stalo se tak plnohodnotnou součástí moderního umění.¹¹²

Inspirace byla vzájemná. Mnoho amerických výtvarníků, ať už sochařů či malířů, nacházela oblibu v animovaném filmu, což do jejich práce přináší mnoho nových podnětů a experimentů. Jako příklad můžeme uvést Mary Ellen Buteovou, Roberta Breera či Tera Murakamiho.¹¹³

Pozvolna se začínají objevovat další a další realizátoři animovaných filmů a seriálů, jejichž díla můžeme znát z televizních obrazovek. Jedním z nich je například Ralf Bakshi. Mezi

¹¹⁰ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. s. 38-46.

¹¹¹ [Tamtéž] s. 47-49.

¹¹² [Tamtéž] s. 50-53.

¹¹³ [Tamtéž] s. 56-57.

jeho obecně známější díla, se kterými bychom se mohli na obrazovkách setkat, patří *Scuby Doby Doo*, *Třetí mušketýr*, *Martin Luther King mladší* či *Malcom a Malvin*. Dalším tvůrcem, který se své tvorbě věnuje ještě dnes, je Bill Plymton. Ten se ve svých dílech navrátil k animované grotesce.¹¹⁴

Ve výčtu amerických samostatných realizátorů animovaných filmů se dostáváme ke dvěma nikoliv posledním, ale významným tvůrcům. Jedním z nich je Will Vinton, který před kamerou bravurně čaruje s plastelínou. „*Na rozdíl od evropských tvůrců je naprostý realista až hyperrealista, jeho plastelínové karikatury jsou věrnými, tedy čitelnými podobami konkrétních lidí.*“¹¹⁵ Ačkoliv je jeho metoda animace velmi náročná a pracná, vůbec neztrácí na hravost a lehkost. Za zmínku stojí díla *V pondělí zavřeno*, *Dinosaur* (viz obr. 17 Přílohy I) či *Dobrodružství Marca Twaina*. Druhým jménem je John Lasseter, který se stává průkopníkem 3D animace. Jeho práce je divákům bezesporu známa. Lasseterovým prvním animovaným 3D přítelem se stal *Luxo jr.* (viz obr. 18 Přílohy I), stolní lampička, jež se po čase stala „tvář“ studia Pixar. Další animované postavičky z Lasseterovi ruky můžeme vidět ve filmech *Toy Story*, *Život Brouka* a nejnověji ve snímku *Auta*.¹¹⁶

Podíváme-li se o kousek vedle k americkým sousedům do Kanady, vidíme zde zcela jiný systém produkce filmů. Zde jsou filmová studia přímo financována státem, přičemž v čele z nich je *Film Board of Canada (FBC)*. Zároveň ale takový systém obsahuje tvrdší politickou cenzuru. V čele *FBC* se vystřídalo několik velikánů ve světě animovaného filmu. Byli jimi Norman McLaren, jehož první velký film se jmenuje *Camera makes whoopee* a kombinuje kreslenou animaci s animovanými objekty. Dalším byl Len Lye, který tento umělecký svět obohatil o animaci bez kamery, kterou se později proslavil býše zmíněný McLaren. McLaren, který v té době spolupracoval s animátorkou Mary Ellen Buteo, se posléze soustředil na animaci hudebních klipů. Svou prací si též zaslouhuje jedno prvenství v oboru animovaného filmu a tou je *pixilace* (animace živých i neživých objektů). Z této dílny vzešlo mnoho filmů. Pro příklad lze uvést i dvě díla animátora Frédérika Backa *Crac* a *Muž, který sázal stromy* (viz obr. 19 Přílohy I).¹¹⁷

¹¹⁴ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 58-59.

¹¹⁵ [Tamtéž] s. 60.

¹¹⁶ [Tamtéž] s. 59-61.

¹¹⁷ [Tamtéž] s. 62-73.

Na druhé straně oceánu, ve Velké Británii, mezitím animovaný svět ovládl reklamu. Jedním z nejslavnějších studií se stalo studio *Halas and Batchelor*, pod vedením Johna Halase. Toto studio se snažilo jít svou vlastní cestou a lišit se od tvorby přicházející z Ameriky. O tom zřejmě do jisté míry svědčí i současný výběr animátora Bruna Bazzetta a výtvarníka Petra Síse, pod jejichž rukama vznikl filmový snímek *Hráči*. Z produkce studia *Halas and Batchelor* jsou známy především snímky *Farma zvířat*, *Kouzelné plátno*, *Historie filmu*, *Autománie 2000* a další.¹¹⁸ Vedle Halase se v Británii objevují i další esa animovaného filmu. Jsou jimi George Dunning, Richard Williams a Bob Godfrey, avšak jejich celoživotní práce by mohla obsáhnout několik dalších stran. Souběžně s tímto se v Británii začala animace ve velkém prosazovat i v reklamě.

I ve Francii v poválečné době ovládala animovaný film reklamu. Naštěstí se ale Francouzi, oproti Britům, díky Jeanu Imagemu od reklamy oproti Britům rychleji oprostili a Imagem začal produkovat celovečerní filmy. Z jeho tvorby za zmínku jistě stojí snímky *Bonjour Paris* a *Lucky Luke* (viz obr. 20 Přílohy I). Z francouzských velikánů animovaného filmu se na úroveň americké produkce dostal Paul Grimault. Ještě před jeho příchodem do studia Les Gemeaux se na vrchol dostal za pomoci filmů *Strašák*, *Zloděj hromosvodů*, *Kouzelná flétna* a *Malý vojáček*. I když jeho animovanou tvorbu později zlomila velká kritika a soudní pře, jež ho převedla k hranému filmu, „*se svým stylem, svým poetickým realismem, se přidal k vlně francouzských režisérů, jako byli Carné, Duvivier či Renoire, tedy k tomu proudu kinematografie, který se stal slávou francouzského filmového umění.*“¹¹⁹ Další jeho krajan, Henri Gruel, pro změnu jako první ve filmu rozhybal dětské kresby a nechal svou práci vést vyprávěním dětem vlastním. Takovou práci se nechali posléze inspirovat zejména tvůrci animovaných filmů z východu, ale i například Mária Procházková. Nejvíce ho ovšem proslavil film *La Joconde*, kde si pohrává s různými technikami a materiálem. Podobně jako Gruel se k netradičnímu získávání námětů a výtvarníků dostává i René Laloux. Laloux ve svých snímcích užíval pro změnu kresby chovanců psychiatrické kliniky a v roce 1960 tak vzniká dílo *Opičí zuby*. Tento francouzský tvůrce též spolupracoval i s jedním našim krajanem Josefem Kábrtem na snímku *Divoká planeta* (viz obr. 21 Přílohy I), který nakonec Kábrt musel dokončit sám. Na základě tohoto snímku Kábrt přispěl novou animační technikou tzv. *dokreslovanému*

¹¹⁸ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 73-74.

¹¹⁹ [Tamtéž] s. 89.

papírku (na základě loutek jsou nakresleny jednotlivé fáze, které jsou dotvářeny papírové fáze ploškové animace – např. *Kluk z plakátu*).¹²⁰

Z historie světové animace stojí za zmínku též *Záhřebská škola*. Tato škola je specifická především tím, protože díky spolupráci jejích tvůrců se velmi rychle dostala do světové špičky. V čele stál Dušan Vukovič, dalšími byl například Vatroslav Mimica, Boris Kolar nebo Zlatko Grgič. Nejvýznamnější postavou *Záhřebské školy* je ovšem bezesporu Bořivoj Dovnikovič. Dovnikovič byl vynikajícím karikaturistou a s filmem *Panenka* prorazil do světové třídy. Avšak se zajímal i o současná témata a do filmů promítal současnou společnost. To je i příčinou, proč se do mnoha zemí jeho filmy z politických důvodů nedostaly.¹²¹

O kousek dál, v Rusku, se animace probouzí k světu. Mezi velikány animace přichází postava Jurije Norštejna, který své filmy čaroval pomocí vlastního vynálezu – *Norštejnův animační stůl*, jehož trik spočívá ve dvou skleněných pohyblivých deskách nad sebou. Jeho nejúspěšnějším snímkem se stala *Pohádka pohádek* (viz obr. 22 Přílohy I). Z Ruska také přichází velmi dobře známé snímky *Jen počkej, zajíci!* (viz obr. 23 Přílohy I) z rukou Vjačeslava Kotěškina.¹²²

K blížícímu závěru exkursu historie animovaným filmem nesmíme zapomenout ani na velkou dílnu, studio *Ghibli*, Japonce Hajao Mijazakiho. Nejpovedenějšími filmy z této dílny jsou *Princezna Mononoke* (viz obr. 24 Přílohy I) a *Cesta do fantazie*. Odborníci dokonce tvrdí, že *Cesta do fantazie* je v historii animovaných filmů novým velkým mezníkem, jako tomu bylo u *Sněhurky a sedm trpaslíků* od Disneyho.¹²³ Stejně tak jako je pro animovaný film významná Mijazakiho tvorba, stojí za zmínku i tvorba Tima Burtona. Zde je možné zmínit například Burtonův film *Mrtvá nevěsta*.

V posledních letech se do světa rozletly počítačem animované filmy. Pro příklad postačí zmínit *Final Fantasy: The Spirits Within*, *Toy Story* (viz obr. 25 Přílohy I), *Shrek*, *Hledá se nemo*, *Doba ledová*, *Auta* či *Vzhůru do oblak*. Za počítačovou animací stojí v současné době dvě studia. Jedním je studio *Pixar*, které zde již bylo zmíněno, a druhým je *Dream Works Studio*.

¹²⁰ [Srov.] DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. s. 86-94.

¹²¹ [Tamtéž] s. 113-119.

¹²² [Tamtéž] s. 133-139.

¹²³ [Tamtéž] s. 145-147.

2.2 HISTORIE ČESKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

Animovaný film na českém území má velmi bohatou historii. Přestože některé filmy vznikaly již v meziválečné době například v roce 1928 film Hermíny Týrlové *Zamilovaný vodník* či *Ferda Mravenec*¹²⁴, obecně za významné datum českého animovaného filmu můžeme považovat 29. květen roku 1945, kdy pod vedením Jiřího Trnky vzniklo studium *AFIT (Ateliér filmových triků)*. Ihned během několika měsíců vznikl v tomto studiu snímek *Zvířátka a Petrovští*, který slavil největší úspěch na filmovém festivalu v Cannes, kde konkuroval dílům Walta Disneyho, Normana McLarenova či Paula Grimalta. Trnka nezhábel a rozhodl se založit vlastní *Trnkovo loutkové studio*, z jehož produkce vyšel další úspěšný celovečerní snímek *Špalíček* (viz obr. 26 Přílohy I). Nutno podotknout, že v té době bylo i Trnkovo studio pod politickým dohledem, to však Trnkovi nikterak nebránilo v tvorbě.¹²⁵

Jiří Trnka je velkou postavou animovaného filmu. Na jeho kontě najdeme obrovský počet filmů, které se vyrovnaly zahraniční produkci. Na začátku chodu Trnkova studia vzniklo hned několik celovečerních filmů (např. již zmíněný *Špalíček*, *Císařův slavík* či *Bajaja*) ale i dva krátké filmy (*Román s basou*, *Árie prerie*). Již na těchto filmech se projevuje Trnkův specifický rukopis. Poté následoval film *Staré pověsti české*, který se námětově stal pro Trnku výzvou. Ačkoliv tento film na Bienále v Benátkách žádné ocenění nedostal, od publika se mu dostávalo stále více slávy.¹²⁶ „Jinak je ovšem třeba konstatovat, že filmový historici i praktici se shodují v názoru, že se Trnka stal skutečnou filmařskou osobností. Nejen zvládnutím řemesla, ale především svým ryze filmovým myšlením.“¹²⁷

Trnkovo filmy, až na výjimky, mají též společné to, že odmítají mluvené slovo a veškerý děj Trnka podtrhává dramatickou hudbou ve spolupráci s významnými českými skladateli. Jednou z těchto výjimek je trojdílná sága Haškova románu *Dobrý voják Švejk* (*Z Hatvanu do Haliče*, *Švejkovy nehody ve vlaku*, *Švejkova budějovická anabase*). Na tomto animovaném díle spolupracoval spolu s Jiřím Brdečkou, mluvené slovo opatřil Jan Werich a loutky byly inspirovány Ladovými malbami. V průběhu natáčení *Švejka* se Trnka pustil do animované pocty jeho učiteli Josefu Skupovi a vznikl tak film *Cirkus Hurvínek*.

¹²⁴ [Srov.] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. s. 22.

¹²⁵ [Srov.] *Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. první. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004. Animace a doba 1955-2000. s. 5-6.

¹²⁶ [Tamtéž] s. 6-7.

¹²⁷ [Tamtéž] s. 7.

„Švejkem a Hurvínkem se Trnka stal rázem vsutku lidovým a doma se mu dostalo vysokých státních poct, on sám však cítil, že se uzavřela další kapitola jeho tvorby. Po dlouhé pauze v ústraní se vrací do filmového ateliéru se svým vůbec největším projektem, scénářem a výtvarnými návrhy pro loutkovou adaptaci slavné komedie Williama Shakespeara *Sen noci svatojánské*.“¹²⁸ Natočení celého filmu trvalo dva roky a pracovalo na něm mnoho lidí. Nakonec byl tento film natočen i v širokoúhlém formátu pro promítání na plátno. „*Jeho poslední snímek Ruka* (viz obr. 27 Přílohy I) je filmem s myšlenkou, silným konfliktem a strhujícím dějem. Příběh umělce uštvaného státní mocí, protože sám sobě zůstal věrný, je u Trnky čímsi úplně novým. ...V této tragické alegorii o konfliktu svobodného ducha a všudypřítomné totality dosáhl dokonalosti, po které vždy toužil.“¹²⁹

Trnka svým stylem ovlivnil mnoho dalších jmen, ať jimi byli třeba Břetislav Pojar či Stanislav Látal. Několik tvůrců, kteří zůstali v Trnkově studiu po tom, co se *AFIT* dále rozdělili na *Studio Bratři v triku*, pokračovalo stále v duchu Trnkovi tvorby a to nejen po stránce výtvarné. Těmto Trnkovým spolupracovníkům a následovníkům v loutkové tvorbě se začalo říkat *česká škola*. Loutky *české školy* přinášely novou konstrukci skeletu s klouby a dokonale kopírovaly anatomii lidského těla. Tímto pokrokem v pohybu bylo spolu s propojením hudby dosaženo i žádoucí absence mluveného slova.¹³⁰

Již zmíněný Břetislav Pojar se též zasloužil o velký přínos do animovaného filmu a to díky snímku *O skleničku víc*, ve kterém zacílil na aktuální svět a jako první poukázal na současné problémy, v tomto případě na alkohol za volantem. Pojarovým vrcholem se stala série *Pojďte, pane, budeme si hrát* (viz obr. 28 Přílohy I), ve kterém použil techniku reliéfní loutky. I jeho další tvorba si zaslouží velkého uznání. Dokladem toho může být pozdější spolupráce se společností *National Film Board of Canada*, kde vytvořil na špendlíkovém plátně *Romanci z temnot*. V 90. letech se pak Pojar stává na *FAMU* profesorem na *Katedře animace*.¹³¹

Po Trnkově smrti přichází na českou scénu další významná postava a to Karel Pixa. Pixa se zasloužil o otevření nového studia *Prométheus*, vedl ateliéry ve Zlíně a organizoval *Přehlídky krátkometrážní tvorby* a *Animafilm České Budějovice*. Zároveň začal spolupracovat s televizními společnostmi ze západního Německa a *Studio Jiřího Trnky* tak mělo možnost

¹²⁸ [Srov.] *Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. První vydání. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004. Animace a doba 1955-2000. s. 8.

¹²⁹ [Tamtéž] s. 9.

¹³⁰ [Tamtéž] s. 12.

¹³¹ [Tamtéž] s. 12-13.

natočit několik dalších snímků, například Bartovo *Krysaře* či Smetanovu *Malou čarodějnici*. Díky Pixovi také *Krátký film Praha* podepsal smlouvu s *Vysokou školou uměleckoprůmyslovou* o tom, že studenti katedry animace mohou své absolventské práce realizovat ve studiu *Krátký film Praha*.¹³²

Nepochybně velkou postavou je v historii českého animovaného filmu Jan Švankmajer výrazně inspirovaný loutkovým divadlem a fascinován vyjadřováním hraného filmu. Jeho díla byla jen animovaná, ale i kombinovaná s hraným filmem. Za zmínku jednoznačně stojí snímky *Možnosti dialogu* (viz obr. 29 Přílohy I), *Lekce Faust*, *Spiklenci slasti* či *Otesánek*.¹³³

Je nutné ještě jednou zmínit Hermínu Týrlovou a to ve spojitosti s Karlem Zemanem, kteří krátce spolu pracovali na snímku *Vánoční sen ve Filmových ateliérech Zlín*. Bohužel se společně nepohodli a každý šel svou cestou velké slávy. Týrlová se věnovala tvorbě orientované na malé nejmenší děti, *Vzpoura hraček*, *Uzel na kapesníku* (viz obr. 30 Přílohy I), a Zeman se pustil do tvorby filmů pro děti starší. Jeho nejúspěšnější filmy *Cesta do pravěku* (viz obr. 31 Přílohy I) a *Vynález zkázy* přinesli do světa filmu mnoho inspirace pro další tvůrce z celého světa a mnoho filmových triků dodnes užívaných. Po diagnóze oční choroby se Zeman pouští do ploškových filmů. Za zmínku stojí například *Čarodějův učeň*.¹³⁴

Ve studiu *Bratři v triku* se v té době rodí pod rukami Eduarda Hofmana například seriál *O pejskovi a kočičce* či celovečerní film *Stvoření světa*. Vedle těchto úspěšných snímků se ovšem rodí snad nejslavnější česká animovaná postavička. Zdeněk Miler vytvořil *Krtečka*. Krtečkova dobrodružství je možná shlédnout v několika snímcích. Zajímavostí je, že první snímek *Jak Krtek ke kalhotkám přišel* (viz obr. 32 Přílohy I) byl mluvený. Zdeněk Miler natočil mnoho pohádek, které lze pravidelně vídat na televizních obrazovkách.¹³⁵

V české produkci animovaných filmů lze nalézt mnoho dalších jmen. Například Zdeňka Smetanu s jeho večerníčky *Pohádky z mechu a kapradí*, *Rákosníček a hvězdy*, *Malá čarodějnice*, nebo Jiřího Brdečku s filmem *Rozum a cit* či Josefa Kábřtu s Manželskými etudami

¹³² [Srov.] DUTKA, Edgar. *Scénáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*. třetí. Praha: Nakladatelství AMU, 2012. s. 93-102.

¹³³ [Tamtéž] s. 13-14.

¹³⁴ [Tamtéž] s. 18.

¹³⁵ [Tamtéž] s. 20.

a *Klukem z plakátů*. Z žen je možné jmenovat třeba Vlastu Pospíšilovou s *Broučky* a příspěvky do *Fimfára Lakomou Barkou, Až opadá listí z dubu a Splněný sen*.¹³⁶

Z českých animovaných filmů je třeba zmínit tři filmy tvořené prostřednictvím výpočetní techniky. Vůbec prvním takovým filmem byl *Kozí příběh*, jenž režíroval Jan Tománek. Druhým významným je nedávno uvedený film *Alois Nebel* (viz obr. 33 Přílohy I) vytvářen dvourozměrnou technologií, jehož producentem je Pavel Strnad. Třetím pokrokovým filmem je očekávaný snímek *Lichožrouti* (viz obr. 34 Přílohy I) pod taktovkou Pavla Šruta a Galiny Miklínové.

2.3 ANIMOVANÝ KLIP

Hudební klip (videoklip) je stále velmi náročným audiovizuálním žánrem. Jedná se o audiovizuální dílo, které má povětšinou délku do tří minut. Tvorba videoklipu je zároveň specifická tím, že oproti filmu je nejprve vytvořena hudba a až poté je vytvořena vizuální stránka. „*Videoklipy řadíme do dvou základních kategorií: performance video a concept video. Termínem performance video rozumíme videoklipy, ve kterých interpreti zpívají (předvádějí) svou píseň přímo před kamerou. Jde tedy o záznam vystoupení interpreta, ovšem bez nutnosti obrazového zachycení typického koncertního prostředí. Druhá kategorie nazývaná se concept video počítá s přítomností příběhu, vizualizací nálad či jiným druhem umělecké stylizace. Videoklipy lze dále třídit v závislosti na použitých vizuálních technikách: animovaný, kombinovaný, abstraktní, ale také podle subjektivního určení záměru: komerční či nekomerční, umělecký*“¹³⁷

Důležité je, že hudba vede celé tempo vizuální stránky – rytmus, dynamiku, povahu projevu a tak dále. Navzájem se tak podporuje rytmus hudby s rytmem obrazu. Následkem je větší efekt na diváka.¹³⁸

Kategorii *concept video* odpovídá i modelový animovaný klip *Let čápa*, který vznikl s cílem vytvořit vizualizaci na hudební dílo Marcuse Götze.

¹³⁶ [Srov.] *Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. První vydání. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004. Animace a doba 1955-2000. s. 21-24.

¹³⁷ STEINOCHELOBÁ, Lucie. *Videoklip jako fenomén MTV: umění či komerce?*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filosofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí práce Martin Flašar. s. 8.

¹³⁸ [Srov.] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. s. 22.

2.3.1 HISTORIE ANIMOVANÉHO KLIPU

Pokusy o vizualizaci hudby můžeme objevit dokonce již ve starověkých kulturách, ať už se jedná o Čínu či Řecko. V době průmyslové revoluce proběhlo několik pokusů o vytvoření přístroje, který by v průběhu hraní na hudební nástroj rovnou vytvářel jakousi barevnou grafickou stopu, která by odpovídala hraným tónům. Ovšem vizuální stránka klipů je nositelkou obrazu hudební formy.¹³⁹

Na začátku dvacátého století byl obraz promítaný na plátně doprovázen živou hudbou. Prvním takovým pokusům se věnovalo studio bratří Fleischerových¹⁴⁰, jak již bylo zmíněno v kapitole věnující se rané historii animovaného filmu. Animované klipy se postupně stávaly oblíbenou součástí promítání filmů. Ve třicátých letech v Disneyho dílně vznikl hudební snímek *Čarodějův učeň*, který byl přípravou pro celovečerní hudební film *Fantazie*. „*Ta je dodnes považována za dokonalou symbiózu animovaných sekvencí s úryvky z děl mistrů vážné hudby.*“¹⁴¹ Na konci padesátých let přicházejí *The Beatles* s animovaným klipem *Yellow Submarine* jako s novinkou, jak propagovat svou kapelu a celovečerní film. To je velký mezník pro hudební průmysl a následně vzniká více a více hudebních klipů nejen animovaných.¹⁴² Na českém území se o průnik hudby a animovaného světa postaral Jiří Trnka loutkovým ztvárněním lidových písní. Od 70. let pak vzniká mnoho a mnoho dalších animovaných klipů.¹⁴³

Kralujícím médiem pro přenos moderních hitů se, i díky audiovizuálnímu prožitku, stala televize, která tak přebrala žezlo od, do té doby panujícího rozhlasu. V současné době se médiem pro vysílání hudebních klipů stává především internet.¹⁴⁴

¹³⁹ [Srov.] BALADA, Petr. *Videoklip - proměna média*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Fakulta mediálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce David Kořínek. s. 7-9.

¹⁴⁰ [Srov.] Animated films. In: DIRKS, Tim. *AMC Filmsite* [online]. 2014 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>

¹⁴¹ BALADA, Petr. *Videoklip - proměna média*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Fakulta mediálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce David Kořínek. s. 11.

¹⁴² [Tamtéž] s. 12

¹⁴³ [Srov.] Mistři českého animovaného filmu III: Od písničky ke klipu. In: *Česká televize* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10088573498-mistri-ceskeho-animovanehofilmu-iii/206382532300030/>

¹⁴⁴ [Srov.] BALADA, Petr. *Videoklip - proměna média*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Fakulta mediálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce David Kořínek. s. 12-13.

2.3.2 VÝBĚR ANIMOVANÝCH KLIPŮ

Animovaných klipů je v současné době bezpočet. Několika animovaným klipům, které z této masy vyčnívají pro své výtvarné zpracování, se věnují následující řádky. Nesmíme též zapomenout na to, že stejně tak jako za animovaným filmem, tak i za animovaným klipem je mnoho práce vykonané mnoha lidmi.

Obrovský start v produkci animovaných klipů přišel s dílem skupiny *A-ha* a videoklipem *Take on me* (viz obr. 35 Přílohy I).¹⁴⁵ Dalším odborníky vyzdvihovaný videoklip je *Sledgehammer* (viz obr. 36 Přílohy I) od interpreta Petera Gabriela z roku 1987. Využitá technika *pixilace* zde dosáhla výtečných efektů. Nepochybně odborníky nejoceňovanějším videoklipem v historii byl snímek pod vedením francouzského režiséra Michela Gondry kapely *The White Stripes* – *Fall in love with a girl* (viz obr. 37 Přílohy I) z roku 2001. Hlavním motivem pro ztvárnění hudby zde bylo použití stavebnice *Legó*, což je neobyčejně zajímavý nápad. *Pixilace* očarovala i klip zpěvačky Alison Sudol *Lost Things* (viz obr. 38 Přílohy I) z roku 2007, zpracovaný Angelou Köhler.¹⁴⁶

O něco později vzniká klip kapely *Red Hot Chili Peppers* – *Otherside* (viz obr. 39 Přílohy I), jehož režiséry byli Jonathan Daython a Valerie Faris. Do klipu nechali proniknout svět inspirovaný díly kubismu, expresionismu a surrealismu. V roce 2012 vzniká snímek pod režisérskou taktovkou Jamieho Calirioho pro kapelu *The Shins*. Snímek s názvem *The Rifle's spiral* (viz obr. 40 Přílohy I) je celý založen na animaci loutek.

Na hudební scéně se též objevila i kapela, jejíž jediná podoba odhalena posluchači, je založena pouze na animaci. Jedná se o kapelu *Gorillaz*, která na sebe poprvé upozornila videoklipem *Clint Eastwood* (viz obr. 41 Přílohy I) z dílny Jamieho Hexleta a Peta Candelanda.¹⁴⁷ *Gorillaz* přináší také klipy založené na počítačové grafice. Pro zcela osobitý styl stojí též skupina *Daft Punk* s klipem *One more time* (viz obr. 42 Přílohy I), kteří se na scéně objevili ještě o něco dříve, a to pro zcela osobitý styl. Jednoduchostí a vtípem animace jistě může zaujmout i klip *The Riddle* (viz obr. 43 Přílohy I) Gigi D'Agostina. Nešlo by nezmínit

¹⁴⁵ [Srov.] ALLEN, Liam. Taking on A-ha classic. In: *BBC: Entertainment & Arts* [online]. 2010 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-11485702>

¹⁴⁶ [Srov.] 15 nejslavnějších animovaných klipů. In: *Topzine* [online]. 2013 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/15-nejlepsich-animovanych-klipu-kdo-se-podilel-na-videich-slavnych>

¹⁴⁷ [Srov.] 15 nejslavnějších animovaných klipů. In: *Topzine* [online]. 2013 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.topzine.cz/15-nejlepsich-animovanych-klipu-kdo-se-podilel-na-videich-slavnych>

nedávný hit *Shot me down* (viz obr. 44 Přílohy I) Davida Guetty, jehož klip je založen na komiksově podobě a synchronizace hudby s obrazem je do nejmenších detailů promyšlená.

Ve světě animovaných klipů je samozřejmě mnoho dalších, které by stály za zmínku. Podobně je tomu i na naší české hudební scéně. Pro ilustraci je možné doporučit například videoklipy populárních kapel, jako jsou Tata Boys, *Wanastowi wjocy*, *Vypsaná fixa*, *Wohnout*, *Sto zvířat* a dalších. Avšak pro krátký přehled tento výčet postačí.

2.4 REALIZAČNÍ TÝM ANIMOVANÉHO SNÍMKU

Jako každý film i animovaný film za sebou většinou skrývá velký tým pracovníků. U některých snímků se jedná o jednoho jediného tvůrce, u jiných, zejména pak těch rozsáhlých, jde o tým třeba až sta lidí. V následujících odstavcích se diplomová práce pokusí představit nejzákladnější role, které na sebe jednotliví pracovníci přebírají. Vznikne tak přehled základních rolí, které by měly vzniknout i při realizaci projektové výuky animovaného klipu.

Na počátku zrodu filmu máme čtyři hlavní pracovníky (jeden může zastupovat i více funkcí). Jedná se o režiséra, scénáristu, výtvarníka a hlavního animátora. Všichni čtyři se významně podílejí na tvorbě technického scénáře a story boardu.¹⁴⁸

Režisér je často ten, kdo přichází s námětem, nápady, myšlenkami. Volí funkce dalším pracovníkům, ať už se jedná o volbu výtvarníka, animátorů, fázařů, hudebníka, dabéry, pokud se jedná o film s mluveným slovem a dalších, dle představy finální podoby animovaného díla. Režisér může být i výtvarníkem a scénáristou v jedné osobě, jako byli například Jiří Trnka či Břetislav Pojar.¹⁴⁹

Režisér se scénáristou, výtvarníkem a hlavním animátorem úzce spolupracuje. Scenárista je často autorem snímku a má svou představu, jak snímek bude vypadat. Výtvarník musí takovou představu zachytit, porozumět jí a převést do návrhové podoby. Výtvarníkův rukopis se tak stává součástí celého animovaného díla. Návrhová podoba obsahuje mnoho pohledů, několikero možných studií pohybu, ať už se jedná právě o vytvářenou postavu animovaného filmu či o prostředí (scénografii). Výtvarník ovšem své návrhy musí přizpůsobit

¹⁴⁸ [Srov.] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. s. 53-56.

¹⁴⁹ [Srov.] KALLISTA, Jaromír. *Filmová produkce: Přednášky k filmové produkci pro FAMU*. s. 150.

i předem dohodnuté animační technice. Spolupracuje tak s hlavním animátorem, který následně organizuje tým dalších animátorů, kteří film dotvoří do výsledné podoby.¹⁵⁰

2.5 ANIMAČNÍ TECHNOLOGIE

Jak jistě všichni znají ze své vlastní zkušenosti při sledování animovaných filmů či klipů, existuje mnoho animačních technologií. Každá technologie má svá vlastní specifika. Pro úvodní rozlišení postačí animační technologie rozdělit na dvourozměrné, trojrozměrné a nové.

Do dvourozměrné animace zahrnujeme například *kreslenou animaci*, která se vyznačuje možnostmi přechodu z kresby do kresby. Při *kreslené animaci* se povětšinou využívá *totální animace*. Tento pojem označuje animaci, kdy kamera je po celou dobu natáčení statická.¹⁵¹ Výtvarníkovi tato technologie nabízí neomezené možnosti a volnost výtvarného projevu. Při užití této technologie jsou postavy na snímku pevně spojené s pozadím.¹⁵²

Vedle kreslené animace se pod kolonku dvourozměrná řadí i *animace plošková*. Jedná se o technologii, kdy je pozadí od postav oddělené a postavy jsou sestaveny z jednotlivých ploch, se kterými se dá pohybovat. Jednotlivé plošky jsou nejčastěji vytvořené z papíru nebo plastu či dokonce z plechu. V tomto případě se též užívá *totální animace*.¹⁵³

Další dvourozměrnou metodou je *malba na sklo*. Jde o specifickou techniku podobnou *kreslené animaci*. Máme zde však pouze jednu možnost. Na sklo se maluje olejovými barvami a novými tahy měníme pohyb animovaného námětu. Z toho vyplývá, že výtvarník nemá možnost již vzniklé pohledy nijak upravovat.¹⁵⁴

Poslední dvourozměrnou technologií, i když zde může vzniknout rozpor, zda se již nejedná o technologii trojrozměrnou, je *animace písku*. Zde je zapotřebí specifického technického zázemí. Animace písku využívá podsvíceného skleněného stolu, na který je písek

¹⁵⁰ [Srov.] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. s. 22-44.

¹⁵¹ [Srov.] PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. s. 131.

¹⁵² [Srov.] DUBOVÁ, Magda. *Výtvarné prostředky v animovaném filmu*. Zlín, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Fakulta multimediálních studií. s. 22.

¹⁵³ [Tamtéž] s. 24.

¹⁵⁴ [Tamtéž] s. 28.

nasypáván a dále je s ním pracováno. Díky vlastnostem písku je možné docílit efektních her se světlem.¹⁵⁵

Trojrozměrné animace lze představit technologií *loutkové animace*. Při *loutkové animaci* se děj snímku odehrává na scéně připomínající scénu divadelní. Samotné loutky mohou mít mnoho podob a mnoho provedení. Nejčastěji je v profesionálních snímcích užíváno loutek s latexovým tělíčkem, uvnitř kterého se ukrývá ocelový skelet opatřený klouby. Ať má ale loutka tělíčko z jakéhokoliv materiálu, výtvarník musí vždy myslet na žádanou pohyblivost a životnost loutky. Vedle *loutkové animace* nacházíme *reliéfní animaci*, též nazývanou *poloplast*. Oproti loutkové animaci je tato technologie založená na plochem pozadí a reliéfních loutkám.¹⁵⁶

Do kategorie trojrozměrných technologií je dále řazena *pixilace*. „*Pixilace je způsob animace živého herce nebo reálného předmětu. Herec se v určitém postavení nasnímá na stanovený počet filmových oken. Provede větší či menší změnu postavení a je opět nasnímán. Postup práce v mnohém připomíná metodu animace filmové loutky.*“¹⁵⁷

Takzvanými novými technologiemi jsou *vektorová animace* a *počítačová 3D animace*. Vektorová animace funguje podobně jako *plošková*, zjednodušeně jen s tím rozdílem, že jednotlivé plošky jsou vytvářené v počítači a pohybuje se s nimi za pomoci myši. Obecně je to nejméně nákladová technika a je nejvíce využívána pro potřeby internetu.¹⁵⁸

Stejně jako *vektorová animace* funguje podobně jako *animace plošková, počítačová 3D animace se podobá loutkové*. Opět s tím rozdílem, že celý animovaný svět je vytvářený v počítači. Velkou výhodou se stává využití všech možností, které nabízí kreslená animace. Naopak nevýhodou se stává značná ztráta rukopisu výtvarníka a požadavky na technické vybavení.¹⁵⁹

¹⁵⁵ [Srov.] DUBOVÁ, Magda. *Výtvarné prostředky v animovaném filmu*. Zlín, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Fakulta multimediálních studií. s. 29.

¹⁵⁶ [Tamtéž] s. 18,19.

¹⁵⁷ PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. s. 132.

¹⁵⁸ [Tamtéž] s. 132.

¹⁵⁹ [Srov.] DUBOVÁ, Magda. *Výtvarné prostředky v animovaném filmu*. Zlín, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Fakulta multimediálních studií. s. 32.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 MARCUS GÖTZ – ADEBARS REISE

Podkapitola s jednoduchým názvem *Marcus Götz – Adebars Reise* hovoří o samotném autorovi skladby použité v modelovém animovaném klipu, jehož tvorba je jedním z cílů této diplomové práce. Krom představení životního díla Marcuse Götze se první podkapitola praktické části věnuje také rozboru orchestrální skladby *Adebars Reise – Let čápa*.

Rozbor samotné skladby je pro práci na modelovém animovaném klipu podstatný, protože slouží především jako scénář a předkládá motivy pro klip. Vzhledem k tomu, že rozbor orchestrální skladby je velmi náročný počín, který vyžaduje dlouholeté samostatné studium, jako opora pro rozbor Letu čápa poslouží vzhled autora, odborná literatura a vlastní zkušenosti a cit diplomantky. Dále jsou pro práci přínosné i konzultace s dirigenty dechových orchestrů, zejména pak s Pavlem Havlíkem¹⁶⁰, zástupcem ZUŠ Český Krumlov a současným dirigentem školního dechového orchestru.

3.1 ŽIVOT A DÍLO MARCUSE GÖTZE

Marcus Götz je mladý současný skladatel. Narodil se 19. května 1973 ve švýcarském Schopheimu. Stejně jako většina skladatelů se ke svému životnímu údělu dostal přes pozici žáka a hráče na hudební nástroj v běžné základní umělecké škole. Konkrétně v jeho případě byla oním osudovým nástrojem trubka. V žákovských letech také začalo první Götzovo setkání se hrou v orchestrech.¹⁶¹

Po střední škole se začal Götz věnovat studiu historie a filosofie hudební vědy na jazzové a rokové škole ve Freiburgu, kde se taktéž stal žákem významného jazzového trumpetisty Garyho Barona.¹⁶²

V současné době se kromě psaní hudebních děl pro dechové orchestry realizuje jako učitel historie hudby na střední hudební škole v Riehenu a dále se věnuje vzdělávání dirigentů či vedoucích dechových orchestrů a pěveckých sborů. V neposlední řadě také řídí improvizční kurzy. Zároveň jako dirigent vede školní orchestr *Musikverein Adelhasen*. Ve Švýcarsku je považován za odborníka v oboru klasické hudby. Působí i v jazzovém kvartetu *Groove*

¹⁶⁰ Pavel Havlík – hudebník a pedagog v oblasti hudebního vzdělávání.

¹⁶¹ [Srov.] *Marcus Götz* [online]. Dostupné z: <http://markusgoetz.info/index-kontakt.html> [cit. 2014-04-05].

¹⁶² [tamtéž] (nestránkováno)

orchestra. Jak je vidět, Götzovo místo v současném hudebním světě rozhodně není nepodstatné.¹⁶³

Se svou skladatelskou činností Marcus Götz začal již jako student. Jeho první počín získal název *Festlicher March – Slavnostní pochod*. V osmnácti letech zkomponoval odbornou veřejností obdivovanou skladbu *Capriccio für Trompete und Klavier – Rozmary trubky a klavíru*. V roce 2002 již na Götze čekala zvláštní cena na workshopu skladatelů v Sasku za skladbu *African Inspirations – Africké inspirace*. O rok později na tomtéž workshopu získal cenu diváků a první cenu poroty za dílo *Adebars Reise – Let čápa*. V současné době spolupracuje Götz se společností *Musicverlag Rundel*, díky čemuž je jeho práce ve světě více vidět a hlavně slyšet.¹⁶⁴

3.2 ADEBARS REISE – LET ČÁPA

Adebars Reise – Let čápa je Götzovo doposud nejúspěšnější dílo. Skladba byla složena konkrétně pro účast na workshopu skladatelů v Sasku a její obtížnost je záměrně volena pro orchestry mladistvých hráčů.¹⁶⁵

Götz skladbu považuje za hudební deník dlouhé cesty čápů odlétajících do teplých krajů. Čápy si Götz vybral právě proto, že jsou symbolem kouzla a štěstí. Zároveň jsou obsazováni do řady bajek a příběhů, které pravděpodobně Götze lákají.¹⁶⁶

Vzhledem k tomu, že se jedná o hudební dílo a každý skladbu vnímá individuálně podle svých představ či zkušeností, je tato podkapitola záměrně rozdělena do dalších tří oddílů. V prvním oddíle je popisována interpretace díla autorem. Ve druhém je popisována skladba z pohledu dirigenta Pavla Havlíka, který se odvážil skladbu nacvičit s žakovským dechovým orchestrem při ZUŠ Český Krumlov. Poslední oddíl je věnován interpretaci díla z pera autorky této diplomové práce. K samotné interpretaci Letu čápa přistupuji tak jako bývalá žákyně a dlouholetá členka dechového orchestru ZUŠ Český Krumlov. Dovolím si tedy podotknout, že s touto hudební skladbou mám zkušenosti i jako jeden z jejích hudebních interpretů.

¹⁶³ [Srov.] *Marcus Götz* [online]. Dostupné z: <http://markusgoetz.info/index-kontakt.html> [cit. 2014-04-05].

¹⁶⁴ [tamtéž]

¹⁶⁵ [tamtéž]

¹⁶⁶ [tamtéž]

3.2.1 ADEBARS REISE A MARCUS GÖTZ

Příběh je zasazen do parného léta roku 1993, kdy inspirací Götzovi byli čápi usídlení v jeho rodném městě Schopfheimu. Ve svých vzpomínkách si pamatuje na invaze čápů, kterým se v dané oblasti zřejmě velmi dobře dařilo a jejichž shromaždištěm byl starý kostel Sv. Michala. Zde také začíná čápi příběh. Nalezneme jej pod názvem části skladby *Auf dem Kirchturm – Na kostelní věži*. Do popředí hudebního díla se dostává vůdčí hudební nástroj – baskřídlovka – zastupující vůdčího čápa.¹⁶⁷

Následuje samotný dynamický let pod názvem *Die Reise beginnt – Cesta začíná*. Zde se o hlavní slovo hlásí dřevěné nástroje doprovázené rytmikou. Motiv rychlého letu skladbu s proměnami vůdčích nástrojů provází až do páté minuty skladby, kdy se čápi chystají na odpočinek – *Versammlung bei Sonnenuntergang – Shromáždění při západu slunce*.¹⁶⁸

Během *Shromáždění při západu slunce* se hudba uklidňuje a získává romantický nádech. Hlavní slovo opět získává vůdčí čáp – baskřídlovka, které odpovídají tóny dřev. Po krátkém odpočinku přichází nová energie k letu v podobě basových a bicích nástrojů, v rytmu připomínajícím rumbu. Od této chvíle zbývá do Afriky jen kousíček a za kratičkou dobu se již ocitáme v majestátní části skladby s názvem *Africa - Thema – Téma Afriky*. To již čápi dorazili do cíle. Zbývá jen maličkost na závěr a tou je *Blick zurück – Ohlédnutí zpět*. V této pasáži skladby se opakuje téma, které zaznělo na začátku, tóny, jež opět představují slova hlavního čápa – baskřídlovky, a doznívající poslední ohlasy ostatních čápů – zvonkohry a trianglu.¹⁶⁹

3.2.2 ADEBARS REISE A PAVEL HAVLÍK

Pavel Havlík prezentuje pohled dirigenta, který má zkušenost s vedením orchestru právě při této skladbě. Na základě emailové korespondence byly Pavlu Havlíkovi položeny otázky související s prací na samotné skladbě. Vzhledem k návaznosti původních otázek a prolínajícím se odpovědím je pohled dirigenta shrnut v následujícím textu.

Pavel Havlík skladbu považuje za srovnatelnou s díly pro muzikálovou či filmovou tvorbu. Využití barev hudebních nástrojů vidí jako ideálně propracované pro vyjádření děje.

¹⁶⁷ [Srov.] *Marcus Götz* [online]. Dostupné z: <http://markusgoetz.info/index-kontakt.html> [cit. 2014-04-05].

¹⁶⁸ [tamtéž]

¹⁶⁹ [tamtéž]

„Skladatel využil pro hlavní melodie nejen sametového tónu tenoru a barytonu, ale i klarinetů, hoboje a křídlovek. Hlavní téma zazní ale i v basových nástrojích a tomu vše dodává lesk zvonkohra.“¹⁷⁰

Hudební kompozici dirigent českokrumlovského orchestru shledává jako podmanivou a harmonicky originální. Zároveň upozorňuje, že něžně romantické téma prolíná celou skladbu v různých podobách a proměnách, vnucujících posluchači představu a náladu jednotlivých scén. Lze ve skladbě tedy nalézt klid, napětí, ale i plný zvuk orchestru v bryskním tempu.¹⁷¹

Na otázku, proč si dirigent právě tuto skladbu vybral, odpovídá, že důvodů se najde hned několik. Prvním z nich je obliba skladeb, které vyprávějí nějaký zajímavý příběh a přináší nové pohledy na hudební interpretaci. Dalším důležitým důvodem a vlastně i zásadním byla obtížnost vhodná pro žákovské orchestry vzhledem k technice a využití rozsahu nástrojů, dynamické i rytmické členitosti a vnímání napětí a klidu ve skladbě. Posledním určujícím kritériem k výběru skladby mu byla náročnost a efektnost skladby pro posluchače.¹⁷²

Samotnou přípravu na skladbě pro práci s orchestrem dirigent popsal v jednotlivých logicky posloupných bodech: *„Otevřu partituru, přečtu si jméno autora, něco o něm a o čem skladba pojednává. Dále ověřím hratelnost skladby (tóniny, rozsahy nástrojů, případná sóla). Pokud je k dispozici nahrávka, skladbu si poslechnu. Pokud ne, snažím si při pohledu do partitury udělat vlastní představu. Ujasním si tempa, zvýrazním dynamiku a změny taktů, případně repetice. Namnožím party a těším se na zkoušku.“¹⁷³*

Ve chvíli, kdy se dirigent cítí připraven, předstupuje s novou skladbou před orchestr. Prvotní pocity z nové skladby jsou pro dirigenta vždy plné očekávání a nervozity, jak bude skladba přijata. Nutno podotknout, že orchestr je žákovský, avšak doplněný o starší členy, bývalé žáky ZUŠ. Být žákem ZUŠ a zároveň členem dechového orchestru je někdy hráči považováno za nadbytečnou povinnost. Je třeba zdůraznit, že školní orchestr nemusí být pouze něčím nutným a nežádoucím. Koneckonců i v běžné školní třídě se setkáme s odporem, ale i velkým nadšením a zapálením. A tak pocity z první zkoušky skladby Pavel Havlík popisuje takto: *„Rozdám noty a čekám na první reakci členů orchestru. Ti starší si něco šeptají (dokonce vím co, ale to se sem nehodí), ti mladší protáčejí oči a těm nejmladším je to celkem jedno,*

¹⁷⁰ E-mailová korespondence s Pavlem Havlíkem [online], 6. 4. 2014, havlik@zus-ceskykrumlov.cz.

¹⁷¹ [tamtéž]

¹⁷² [tamtéž]

¹⁷³ [tamtéž]

protože to na poprvé nezahrají. Snažím se o co nejkratší seznámení se skladbou, protože mě stejně nikdo neposlouchá. Zvedám ruce a dám pokyn k prvním tónům. Neozve se nic. Prohlásím: „Tak ještě jednou, prosím.“ a odpočítám rytmus. A... První tóny nové skladby jsou na světě. Po několika taktech přichází ohromný výbuch smíchu, poněvadž první tóny „chrrr – klap – klap – klap, chrrr – klap – klap – klap“ připadají všem ohromně směšné a přiznávám se, že mě zprvu také ...“¹⁷⁴ Přes počáteční váhání se podařilo skladbu dokončit. Odměnou nejen dirigentovi, ale i všem členům za jejich vynikající práci, byl překvapivý výsledek prvního místa s postupem do ústředního kola na Krajském kole dechových, tanečních a jazzových orchestrů v Českých Budějovicích, konaném v dubnu 2014, kde v soutěžním repertoáru byla zařazena i skladba *Adebars Reise* Marcuse Götze a následně druhé místo na Ústředním kole dechových, tanečních a jazzových orchestrů v Letovicích v červnu 2014.

Stejně tak jako každý posluchač či hráč má při poslechu skladby má své představy, i dirigent Pavel Havlík během čapího příběhu sní. Své představy popisuje jako velmi živé. Má pocit, jako by seděl čápovi za krkem a společně s ním navštívil konkrétní místa, kterými čapí cestou prolétnou. I pocity z mnoha vystoupení popisuje Havlík jako skvělé, protože důvěřuje sám sobě a orchestru a je si jist, že s touto skladbou orchestr ostudu neudělá.¹⁷⁵

3.2.3 ADEBARS REISE A AUTORKA MODELOVÉHO ANIMOVANÉHO KLIPU

V dechovém orchestru jsem začínala na klarinet, který s postupem dospívání a hudebního zrání vystřídal saxofon. Záměrně je zde použito sousloví „hudební zrání“. Čím více člověk jako hudebník (a nejen jako hudebník) získává zkušenosti, tím více je schopný se oprostit od technické stránky hraných skladeb a prožívat senzuální stránku díla.

Vzhledem k tomu, že muzikant by se měl umět orientovat ve svém partu v notovém zápisu, nesmí zapomínat všechny vedlejší informace do skladby autorem vložené. Tím mám na mysli v tomto případě popisy jednotlivých úseků čapí cesty. I když je dynamika příběhu dobře dešifrovatelná, samotné popisky částí nás uvedou blíže do příběhu a my máme možnost nejen s čápy, ale i s autorem skladby čapí cestu prožívat naplno.

¹⁷⁴ E-mailová korespondence s Pavlem Havlíkem [online], 6. 4. 2014, havlik@zus-ceskykrumlov.cz.

¹⁷⁵ [tamtéž]

Je fascinující pocit hrát ve velkém hudebním tělese, kde cítíte, že každý z orchestru je důležitý, každý má svou vlastní úlohu, svou roli... Je to společný příběh, společný zážitek... A jinak tomu není ani u *Letu čápa*.

Na začátku příběhu se nacházíme *Na kostelní věži*. Čápi jsou shromážděni a připraveni k odletu na dalekou cestu do teplých krajin. Z počátku jsou velmi bázlivi, stejně tak jako první tóny skladby, kdy hlavní melodii vedou dřevěné nástroje. Po chvíli přichází vůdčí čáp, který dodává odvahu zbytku čápiho společenství – baskřídlovka. Cesty se nebojí.

To, že vůdčí čáp přesvědčil celou formaci, že je připravena k odletu, slyšíme v pozvednutí křídel nejstarších a největších čápů – basových nástrojů. *Cesta začíná*. Slyšíme mihotavé zvuky lehkých křídel dřev, nadšení žesťů a rytmus celé skupiny udávaný bicími nástroji. Po chvílce získávají všichni čápi pravidelný svižný rytmus letu a začínají si užívat volnosti, lehkosti, a jsou plni očekávání. Všichni se baví, radují... Dostávají se do plné rychlosti a vytvářejí různé letecké formace pro své potěšení.

Po nějakém čase, kdy mají již velkou část cesty za sebou, je třeba zkontrolovat, zda jsou všichni čápi v pořádku. Není se čemu divit, cesta do takové dálky je opravdu náročná. Jednotlivé skupinky čápů se ohlásí – nejprve dvě skupiny dřev – to jsou ti, co jsou na této cestě úplně poprvé či teprve podruhé, dále ohlas od basů – ti zkušení, pro které je cesta do teplých krajin možná poslední, dále jsou v řadě skupiny žesťových nástrojů – ti nejsilnější jedinci... a jejich protějšky... Jsou všichni! Mohou pokračovat dál...

Po chvíli se pomalu dostavuje únava a slunce zapadá... Je čas odpočinku. Slyšíme, jak si čápi štěbetají o tom, co vše cestou viděli... Také je čas naplánovat další část cesty... Zanedlouho je tu ráno. Všichni vstávají, protahují se, nabírají nové síly do křídel. Postupně, podle možností čápů... Zanedlouho je celá skupina opět v plném proudu. Do cíle zbývá jen kousíček. Břeh „černého kontinentu“ je na dohled...

Sláva, všichni přistávají na pevné půdě Afriky. Cítí, jak jsou jejich křídla unavená, ale africké melodie jim sdělují, že cestu zvládli! Afrika je všechny velkoryse vítá! Po chvílce oddechu se všichni čápi společně ohlédnou směrem ke kontinentu, který nedávno opustili. Náročná cesta... Ale krásná... A tomu malému čápátku se tato zkušenost také velmi líbila... A náš vůdčí čáp? Oddychl si, že celá jeho čápi rodina dorazila... Nyní je čeká velký odpočinek, než se pustí do další životní etapy...

4 PŘÍNOS MODELOVÉHO ANIMOVANÉHO KLIPU VÝTVARNÉ A HUDEBNÍ VÝCHOVĚ

Na modelový animovaný klip *Let čápa* lze nahlížet nejen jako na ryze autorskou práci, ale i jako na experiment, jak lze pracovat s hudbou a využívat různých materiálů. Současná doba nabízí mnoho možností a pohledů a je snaha o přijetí každého názoru. Lidé se přestávají bát svůj názor vyslovit. Žáci ve škole se učí své nazírání na svět sdělit a naslouchat ostatním. Hudební i výtvarná kultura mají ve svém sdělování jistou specifickou volnost. Každé dílo se stává interpretací autora. Avšak vlastní interpretaci se učíme poznávání okolí. A tak ať již sedíme a záměrně posloucháme hudbu, či se procházíme na veřejném prostranství a odněkud k nám hudba přichází, nebo jdeme do galerie pozorovat díla mistrů či na zastávce zahlédneme výjev s výtvarným záměrem, pokaždé přijímáme sdělení někoho druhého. Ale přestože dílo vytvořil někdo druhý, čteme ho my. A tak je tomu i s *Letem čápa*.

Na začátku jsem měla před sebou hudební skladbu. Z počátku to pro mne byla skladba obyčejná, běžná. Avšak ve chvíli, kdy jsem se do ní zaposlouchala a prožila, začala jsem vnímat její sdělení, jednoduchý pohádkový motiv. Do motivu jsem se zasnila a svou představu ztvárnila. I žáci jistě mají při poslechu hudby své představy. Minimálně v nich hudba vyvolává nějaké pocity.

Ačkoliv je výtvarné zpracování navzdory pohádkovému motivu skladby poněkud expresivní, je to mé vlastní sdělení. Pracovala jsem s hudbou, nechala se jí unést, zahalit se do fantazijního světa z papírové hmoty. Svět z papier masche je hravý a přesto svým způsobem vážným. Stejně tak jako samotná skladba Marcuse Götze. I představy žáků vyvolané hudbou, jsou s velkou pravděpodobností hravé a přesto vážné. A vzhledem k jejich věku jistě i pestřejší.

Modelový animovaný klip by tedy mohl být učitelům výtvarné a hudební výchovy inspirací a nápomocí k rozvíjení schopnosti vlastní interpretace žáků, ale i možností, jak prostřednictvím kouzla animace se žáky vytvořit tajuplný svět na hudební téma. Výtvarně sdělit vizuálně nesdělené.

Let čápa může krom vnitřní motivace nabídnout i náhled do procesu zhmotnění vnitřních představ. Stejně tak jako se učíme mluvit a učíme se psát, abychom verbálně sdělili naše myšlenky, učíme se projevat výtvarnou prací. Na počátku to zní lehce, ale postupně, stejně tak jako já při tvorbě klipu, můžeme zjišťovat, že vyjádřit něco nehmotného, co sídlí v naší mysli a co chceme sdělit, je někdy velmi obtížné. Žáci ve škole se též často setkávají

s pocitem, že je něco obtížné sdělit. Zvláště pokud jsme na 2. stupni základní školy, kdy se žáci mnohdy potýkají s výraznou vnitřní nevyrovnaností. Animovaný klip jim může hravou formou nabídnout, jak se s těmito obtížemi vypořádat. Může představovat možnost, jak sdělit svůj pohled na okolí a zároveň přijímat pohled ostatních, komunikovat s nimi a společně prožívat celou tvorbu díla. Dobrý pocit kolektivní práce umocňuje i skutečnost, že její výsledek – animovaný klip – bude výsledkem spolupráce všech žáků, nikoliv jednoho. Když hraje celý orchestr jednu skladbu, je to též jejich společné dílo, společný zážitek. Animovaný klip tak může být společným zážitkem a prožitkem žáků. A *Let čápa* může žákům dokázat, že pohled každého z nás je opravdu jedinečným a není třeba se bát projevit se a experimentovat.

5 MODELOVÝ ANIMOVANÝ KLIP *ADEBARS REISE – LET ČÁPA*

Následující kapitola se věnuje samotnému postupu práce na modelovém animovaném klipu *Adebars Reise – Let čápa*. Podkapitola *Zrození nápadu pro modelový animovaný klip a práce s hudbou* hovoří o prvotní motivaci k realizaci animovaného díla a popisuje jednotlivé prvky související s prací na hudební stránce animovaného klipu. V druhé podkapitole *Scénář a příprava pro výtvarné zpracování modelového animovaného klipu* se diplomová práce věnuje zejména výtvarným záměrům pro realizaci animovaného klipu, zrodu hlavních protagonistů, vzniku a funkci konstrukce *Stopař*¹⁷⁶ a přípravě natáčecího ateliéru. Třetí podkapitola s názvem *Požizování záběrů a snímků* hovoří již o samotném natáčení s připraveným výtvarným materiálem. Poslední podkapitola zabývající se postupem práce na modelovém animovaném klipu *Práce s médii* se věnuje postupu sestavení animovaného klipu do konečné podoby.

Obsahem všech podkapitol jsou záznamy nejen o realizovaných postupech, ale i o pokusech nerealizovaných, které byly vypuštěny ať už z nedostatku technického vybavení či v důsledku příliš velké obtížnosti realizace. Autorka se v následujících kapitolách pokouší nalézt problémovou metodou vhodné řešení pro přípravu projektové metody pro žáky druhého stupně ZŠ a získává tak osobní zkušenosti, pocity a vjemy.

5.1 ZROZENÍ NÁPADU PRO MODELOVÝ ANIMOVANÝ KLIP A PRÁCE S HUDBOU

Jako poloprofesionální muzikantka se s hudbou, zejména s tou orchestrální, dostávám do kontaktu téměř denně. Díky mému působení v několika hudebních tělesech jsem za mnohé roky hraní měla možnost setkat se s mnoha hudebními žánry a různorodými skladbami. Snad ke každé zahrané skladbě si běžně utvářím v mysli různé obrazy ilustrující hudební dílo.

Prvním pokusem o realizaci mých hudebních obrazů a představ byla autorská kniha vytvořená ke skladbě Keese Vlaka – *New York Overture*. Přestože výsledek autorské knihy s odstupem času shledávám jako prvoplánový, byl startem k získání odvahy věnovat se výtvarné interpretaci hudebního díla ve větším rozsahu. Při svém studiu jsem postupně nabývala dojmu, že na základních školách stále chybí místo k seznámení se s filmovou kulturou a prostor pro vnímání hudební a vizuální složky, které jsou ve vzájemné interakci. K realizaci takové myšlenky se skladba *Adebars Reise* od Marcuse Götze doslova nabízela, a to pro svůj

¹⁷⁶ *Stopař*: vlastní pracovní název pro konstrukci zhotovenou pro realizaci některých částí modelového animovaného klipu fungující na principu navíjení a dlouhého pásu papíru pro možnost fázování snímků

jednoduchý a jasně čitelný motiv odletu čápů do teplých krajin a tedy i poměrně jednoduchý scénář.

Skladba nabízí šest zcela jasných pasáží: *Na kostelní věži*, *Cesta začíná*, *Shromáždění u západu slunce*, *Volání jihu*, *Vítejte v Africe* a *Pohled zpátky*. Vzhledem k rozsahu některých částí a motivů skladby bylo pro bližší seznámení s autorovým záměrem zapotřebí, si pro filmový scénář počet pasáží rozšířit pro bližší seznámení s autorovým záměrem. Bylo nutné si pasáže projít takt po taktu, nástroj po nástroji, abych dostala hlubší představu o povaze hudebního díla. Nutno podotknout, že to byl pro mne, jako pro jedince odborně neobeznámeného s hudebními formami, těžký oříšek. Jedinou výhodou mi při práci s partiturou byla znalost hudebních nástrojů a zkušenost se hrou v hudebním tělese. V rámci projektové výuky je tedy nutné počítat s tím, že pravděpodobně většina žáků takovou zkušenost nemá a pravděpodobně nebude mít ani tušení o existenci některých hudebních nástrojů, natož představu o pojmu *partitura*¹⁷⁷. Je třeba k práci se žáky tak i přistupovat.

Na řadu přišla práce se samotnou partiturou skladby (viz obr. 1 Přílohy II). Pro nezkušeného čtenáře partitur je občas velmi těžké se v ní vyznat. Proto mi při práci s ní byly nápomocni dirigenti českokrumlovského dechového orchestru ZUŠ Pavel Havlík a Štefan Matunák. Pavel Havlík, jakožto dirigent skladby, mi pomohl s utříbením si důležitých a nosných částí skladby a Štefan Matunák byl poradcem v obecné rovině hudební formy. Dále mi jako velká opora posloužila kniha od Luděka Zenkla¹⁷⁸ *ABC Hudebních forem*. Vzhledem k tomu, jak náročná práce s partiturou byla pro mne, soudím, že pro žáky by bylo zcela postačující seznámení s partiturou obecně, tedy tím, k čemu slouží a jaká je její podoba. K samotnému rozboru skladby pro práci na animovaném klipu by jako nejnižší stupeň obtížnosti práce postačilo využití pocitového vnímání žáků.

Vrátíme-li se k přípravě na modelovém klipu, zjistíme, že po práci s partiturou nám nakonec z původních šesti pasáží vzniklo pasáží dvanáct v tomto pořadí: *Na kostelní věži*, *Cesta začíná*, *Let je v proudu*, *V plné rychlosti*, *Kontrola čápů*, *Let pokračuje*, *Shromáždění u západu slunce*, *Nové síly po odpočinku*, *Volání jihu*, *Cesta do cíle*, *Vítejte v Africe* a *Pohled zpátky*. Přestože se na první pohled zdá, že je rozšíření zbytečné a nijak podstatné, opak je pravdou. Právě proto, že se celý klip odehrává víceméně v letu, je z výtvarného a filmového hlediska nutné promyslet, jak jednotlivé snímky připravit a rozfázovat, aby se divák během

¹⁷⁷ Partitura – souhrnný notový zápis jednotlivých hlasů hudebního díla.

¹⁷⁸ Luděk Zenkl – muzikolog a pedagog.

klipu nenudil a zároveň, aby záběry podporovaly povahu hudební skladby. Rozdělení pasáží je pak založeno na rytmických sekvencích, na kterých je skladba *Adebars Reise* postavená. Proto se nabízela myšlenka, zda není vhodné skladbu zkrátit, sestříhat, k čemuž jsem nakonec dospěla.

Dalším důležitým bodem pro práci s hudbou jsou autorská práva vázaná na hudební dílo. Následovalo tedy rozsáhlé pátrání, jaké licence je nutné získat. Po emailové korespondenci s konzultantem *Ochranného svazu autorského*¹⁷⁹ (dále jen *OSA*) jsem došla k zjištění, že pro tvorbu filmového díla, v našem případě hudebního klipu, je zapotřebí licencí dvou. První je licence od samotného autora skladby, v tomto případě Marcuse Götze, či vlastníků autorských práv (např. rodina, pokud jde o autora, který je již po smrti). Druhou licencí je licence od interpreta skladby, u našeho modelového klipu je to českokrumlovský dechový orchestr ZUŠ. Licence je v současné době stále v jednání s vidinou brzkého dokončení ve formě veřejné listiny. Pokud bychom si k práci se žáky vybrali českého autora skladby, je získání licence snazší, protože se stačí obrátit na *OSA*. Pokud by byla v projektové výuce se žáky použita hudba a vzniklé dílo nebylo komerčně šířeno, problémy s autorskými právy by neměly vzniknout. Nejlepším způsobem, jak se vyhnout tomuto problému, je se žáky v rámci hudební výchovy vytvořit skladbu vlastní.

Pokud jde o klip *Adebars Reise – Let čápa*, nastal zde problém licence získat a to především z toho důvodu, že se jedná o autora zahraničního (Německo). Samotného autora jsem kontaktovala, ale protože se odezva nedostavila, musela jsem se obrátit na německou společnost *GEMA*¹⁸⁰. Přesto je do dnešních dnů licence stále v řízení. K těmto krokům bylo pro mne taktéž nutné překročit jazykovou bariéru. S tím přichází i další poznatek, že projektová výuka animovaného klipu přináší i rozvoj komunikace na formální úrovni s institucemi či osobnostmi. Pokud by byla komunikace vedena v cizím jazyce, nabízí se zde opět možnost vyššího propojení projektové výuky, protože by komunikace v cizím jazyce pravděpodobně vyžadovala spolupráci s učiteli jazyků.

Po prozkoumání hudebního díla Marcuse Götze, rozdělení skladby do jednotlivých pasáží a zjišťování informací ohledně autorských práv, bylo načase posunout se k samotnému filmovému scénáři a výtvarnému zpracování klipu, jejichž postup je rozpracován v následující podkapitole.

¹⁷⁹ Ochranný svaz autorský pro práva k dílům hudebním, o.s.

¹⁸⁰ Gesellschaft für musikalische Aufführungs

5.2 SCÉNÁŘ A PŘÍPRAVA PRO VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ MODELOVÉHO ANIMOVANÉHO KLIPU

Po potřebném rozboru a celkové práci s hudebním dílem, přichází na řadu vytvořit scénář pro klip. Vzhledem k tomu, že se jedná o hudební klip, byla příprava scénáře založena na jednotlivých oddílech (taktech) hudební skladby (viz obr. 2 a 3 Přílohy II). Nutno podotknout, že každý posun ve výtvarném zpracování a samotná práce na povaze filmu si spolu s pořizováním snímků vyžádaly velmi mnoho času a mnoho úsilí na soustředění se při hledání vhodných postupů.

Na samotném začátku, ještě před realizací jednotlivých postupů ve scénáři, bylo nutné dát si jasný řád a stanovit si jednotlivé body, které jsou k tvorbě animovaného filmu obecně důležité. Ačkoliv jsem se již několikrát pro zábavu pokoušela o kratičké animace, bylo mi jasné, že práce na animovaném klipu, který má mít jasné sdělení, bude poněkud náročnější práce, než hraní si s fotoaparátem a kousky plastelíny či drobnými předměty. Základem k poznání světa schovaným za animovanými filmy se mi staly zkušenosti lidí, nejen světových tvůrců, ale i lidí, kteří v oblasti animovaných filmů pracují a s nimiž jsem se setkala (*Animácie, Ateliér animované tvorby* ve Zlíně, Klára Marešová) a kniha Jiřího Plasse¹⁸¹ *Základy animace*.

Kniha *Základy animace* mi sundala růžové brýle, díky nimž jsme svět za animovaným filmem viděla pouze jako svět plný tvůrčí zábavy. Opak je pravdou. Je to svět plný těžké doslova mravenčí práce, ale velmi přínosné pro uvědomění si, že pokud by se projektová výuka animovaného klipu realizovala, každý ze žáků by měl možnost získat svou vlastní roli, tedy odpovědnost, na které je závislý celý tvůrčí tým klipu.

Zároveň jsem si uvědomila, že zvládnout v jednom člověku veškerou práci bude velmi obtížný úkol, přestože hudební skladba, na kterou je modelový animovaný klip zpracován, měla původně „pouhých“ šest minut. Z počátku jsem si byla jistá, že natáčení od prvního poslechu skladby, po stisknutí tlačítka *enter* pro uložení klipu ve formátu *avi*¹⁸² zvládnou úplně sama. Mýlila jsem se. Práce na výtvarné stránce jsem až na některé detaily, které bylo nutné konzultovat a vyzkoušet postupem pokus-omyl, nezaznamenala větší problémy. Jako problém se ukázaly zejména fyzické práce při přípravě natáčecího ateliéru a přípravě technických

¹⁸¹ Jiří Plasse: animátor a režisér animovaných filmů

¹⁸² formát *avi*: Audio Video Interleave; *multimediální kontejner* obsahující synchronizovanou zvukovou stopu s video stopou

pomůcek či obsluha techniky obecně. Řešení tohoto problému, je nabídnuto v podkapitole *Realizační tým*. Zároveň jsem díky fyzické náročnosti jsem byla nucena animovaný klip (tedy i skladbu) zkrátit na polovinu času.

5.2.1 REALIZAČNÍ TÝM

Snímek *Let čápa* jsem od začátku do konce víceméně vytvářela sama. Avšak s postupující prací jsem zjišťovala, že při tvorbě takového díla je každá pomocná ruka vhodná a vítaná. Proto, krom odborných konzultací s vedoucí práce, jsem navštívila i, jak již bylo zmíněno, několik moudřejších ve tvorbě animovaných filmů. Ovšem během realizace jsem se setkala i s technickými obtížemi (zejména při přípravě ateliéru a konstrukce *Stopař*), při nichž mi byli nápomocní rodinní příslušníci, kteří mají, oproti mě, přeci jen více fyzické síly nebo jsou zdatnější po technických dovednostech.

Kdyby se kdokoliv pustil do tvorby animovaného klipu, měl by vědět, že práce na takovém díle není ani zdaleka jednoduchá a je při ní zapotřebí mnoho rukou a hlav, což jsem si vlastní tvorbou sama ověřila. Obecně je v silách jednoho člověka zrealizovat krátký animovaný film, jak dokládá i jeho historie, ale pokud má dílo mít nějakou významnější hodnotu, vzniknout v relativně krátkém čase a pokud realizátor není profesionál či student animované tvorby, jak by tomu bylo i v případě běžné školní výuky, je potřeba vytvořit animační tým.

V první řadě je nutné určit, co vše je pro tvorbu filmu potřeba zařídit, připravit, vytvořit. Ve chvíli, kdyby se kdokoliv pustil do projektové výuky animovaného klipu, měl by před sebou třídu žáků, se kterými lze pracovat jako s velkou pracovní skupinou. Je vhodné, aby žáci na téma animovaného filmu přišli sami. Pro tento cíl je třeba, aby vyučující měl dopředu důkladně promyšlený postup, jak žáky na animovaný klip navést, motivovat. Z mého pohledu, vzhledem k tomu, že v tomto případě jde o provázání výtvarné a hudební výchovy, by bylo vhodné začít s motivací v hudební výchově například při seznamování se současnou hudbou a interpretací hudebních klipů.

S příchodem nápadu na provedení animovaného klipu začíná dlouhá mravenčí práce. Další oddíly této podkapitoly se průběžně věnují otázkám, co vše je pro takovou práci nutné a jak si s ní lze poradit při realizaci se žáky.

5.2.2 VÝTVARNÝ SCÉNÁŘ

Pro diplomovou práci byl již dávno zvolený motiv odlétajících čápů do teplých krajin v hudebním díle Marcuse Götze. Pro výtvarný scénář bylo nutné si nejprve zvolit, jakou výtvarnou formou bude klip zpracován. V celku jednoznačně zvítězila papier mache¹⁸³ (viz oddíl 3.2.3 *Protagonisté*). Aby ale film nebyl jen „papírovým“ a složité zajímavé pasáže rychlého letu byly lépe podpořeny, bylo nutné se zaměřit i na způsob zachycení takové situace.

Pro rychlé pasáže letu byla hlavní inspirací vizualizace samotné skladby ve *Windows media player* (viz obr. 4 a 5 Přílohy II). Hledání techniky trvalo velmi dlouhou dobu. Rozhodujícím faktorem byla její náročnost. Zvítězila technika akvarelu¹⁸⁴, který byl zvolen pro snadno dostupný materiál a vlastnosti stopy zanechané štětcem, jež podporují pohyb křídel. Pro záznam rychlého letu (viz obr. 6 Přílohy II) byla v rámci práce na animovaném klipu vytvořena vlastní konstrukce *Stopař* (viz obr. 8 a 9 Přílohy II). Další možností ztvárnění rychlého letu byla na jedné straně počítačová grafika, na straně druhé technika linorytu. Od těchto možností bylo upuštěno z důvodu příliš náročné stránky materiálu, techniky a času.

Ve chvíli, kdy byly techniky promyšleny, začala práce na samotném scénáři. Scénář byl původně upravený do šesti sešitů, kdy každý z nich obsahoval jednu až tři pracovní části skladby. Na každém listu byl daný takt vyjmutý z partitury se zvýrazněními linkami vedoucího nástroje pro daný part skladby, a návrhu průběhu příběhu odehrávajícího se na scéně (viz. obr. 2 a 3, Přílohy II). Listů v sešitech bylo celkem 143, stejně tak jako taktů ve skladbě. Vzhledem k tomu, že bylo nakonec upuštěno od několika pasáží skladby (*Shromáždění u západu slunce, Nové síly po odpočinku, Volání jihu, Cesta do cíle*) a některé pasáže zkráceny, zmenšil se i výtvarný scénář.

Scénář byl doplňován v průběhu natáčení klipu, což není tradičním způsobem vytváření scénáře, a to z toho důvodu, že mé zkušenosti s takovým rozsahem práce na animovaném filmu jsou vesměs nové a během natáčení přicházeli i problémy s technickým provedením

¹⁸³ Papier mache: výtvarná technika využívající modelovací hmotu ze směsi natrhaného papíru a dispersního lepidla

¹⁸⁴ Akvarel: výtvarná technika využívající akvarelové barvy rozpustné ve vodě

jednotlivých scén. Zároveň lze výtvarný scénář *Letu čápa* považovat i za technický scénář¹⁸⁵ a storyboard¹⁸⁶.

Při běžné profesionální tvorbě animovaných filmů je určen scénárista, nebo tým scénáristů, který vytváří literární scénář, jenž je výchozí prací pro výtvarníka¹⁸⁷, storyboard a technický scénář animovaného filmu. Scenárista svou práci konzultuje s režisérem filmu. Pokud by se projektová výuka na animovaném klipu realizovala během výuky výtvarné a hudební výchovy, bylo by vhodné k práci na celém animovaném klipu společně se žáky určit tým scénáristů. Zároveň je nutné si během tvorby scénáře zvolit, jakou technikou bude animovaný klip zpracováván.

5.2.3 PROTAGONISTÉ

Samotný název skladby určuje, že hlavními postavami jsou čápi. V průběhu promyšlení scénáře, kdy bylo nutné řešit výtvarnou techniku, přišla výzva v podobě výtvarného zpracování protagonistů.

Papier masche je specifická technika práce s papírem, která podléhá několika důležitým bodům postupu. Pro zvládnutí vytvoření papírové hmoty mi byla dobrým průvodcem kniha *Le Papier* od Josepa Asuncióna a konzultace s vedoucí práce. Pro papírovou hmotu je nejprve nutné shromáždit papír, ten následně rozmočit ve vodě, rozmixovat, zbavit velkého množství přebytečné vody a přidat do papírové kaše disperzní lepidlo.¹⁸⁸

Nejprve jsem tedy nashromáždila velké množství papíru, ze kterého se hmota vytvářela. Použila jsem jak papír novinový, tak kancelářský, ale i staré, již k četbě nepoužitelné knihy. Vzhledem k rozsahu výtvarné práce se jednalo o několik kilo papíru. U novin a knih bylo nutné papír natrhat na malinké kousíčky, což zabralo mnoho času. Kancelářský papír jsem dostala již ve skartované podobě z jedné firmy. Nashromážděný nakouskovaný papír jsem vložila do velké nádoby, naplnila ji vodou (kterou bylo nutné postupně dolévat) a nechala

¹⁸⁵ Technický scénář: scénář jenž obsahuje technické informace ke zpracování filmu na základě literárního scénáře

¹⁸⁶ Storyboard: vizuální materiál složený se sady obrázků a popisků využívaný ve filmovém průmyslu. Jedná se o podporu představy práce se scénou.

¹⁸⁷ Výtvarník: tvůrce vizuální předlohy díla, tvůrce jednotlivých částí protagonistů a potřebných objektů pro film

¹⁸⁸ ASUNCIÓN, Josep. *Le Papier: Création et Fabrication*. Badalona: Parramón Ediciones, 2001. s. 76-79.

týden ležet, aby se papír pořádně rozmočil. Postup namáčení papíru jsem dle potřeby hmoty opakovala po třech dávkách.

Ve chvíli, kdy byl papír řádně rozmočený, přišla řada na mixování papíru, na které jsem použila běžný kuchyňský tyčový mixér. Zpočátku mi chvílku trvalo, než jsem přišla u mixování na správný poměr papíru a vody. Pokud bylo směsi vody s papírem málo, papír se na mixér lepil a mixér se zahříval. Pokud bylo vody mnoho, papírové kousky mixéru uhýbaly. Zlatý střed byl v poměru dva díly rozmočeného papíru ku jednomu dílu znovu dolité vody. Po rozmixování jsem musela hmotu přecedit od přebytečné vody. Pokud bych vodu v kaši nechala, s hmotou by se nedalo pracovat, protože by byla příliš řídká. Sceděnou kaši jsem pak smíchala s disperzním lepidlem *Duvilax* (zhruba 50 ml na jedno kilo papírové kaše). Hmota, která vznikla, byla dobře tvarovatelná, ale ne příliš dobře přilnavá k jinému materiálu než papíru, což se ukázalo jako velká nevýhoda. Další nevýhoda byla několikadenní až týdenní doba pro schnutí. Tato nevýhoda se ovšem při práci na modelovém animovaném klipu projevila spíše při tvorbě scény. Při tvorbě protagonistů schnutí trvalo pouze několik dní.

Již na začátku práce na klipu jsem měla představu, že hlavní aktéři klipu budou loutkové postavy. Loutky byly zvoleny pro relativně jednoduché a praktické zacházení během natáčení. Konstrukce byla vytvořena z běžného zahradnického drátu, se kterým se dá snadno pracovat a má relativně dlouhou životnost (viz obr. 10 Přílohy II). Tím byla víceméně i určena výtvarná povaha čápů. Z počátku jsem měla tendence loutky opatřit klouby pro delší životnost, avšak vzhledem k jejich velikosti, která se pohybuje okolo 25 cm, jsem od tohoto plánu upustila. Původně jsem také chtěla využít drátěný odpadový materiál, například pérka z kolíčků. I ty se do finální podoby čápů nedostaly.

Čápi jsou ladnými ptáky, jsou především charakterističtí svým úzkým zobákem, dlouhým krkem a dlouhými nohama. Drát charakteristický vzhled čápů podpořil, proto již od počátku bylo mým záměrem ponechat drát odhalen. Problémy ale nastaly ve chvíli, kdy bylo třeba charakter čápů dotvořit papírovou kaší. Přestože je papier masche dobře tvarovatelnou hmotou, na samotném drátu nedržela. Bylo nutné tedy vyřešit, jak vytvořit konstrukci čápů tak, aby hmota papíru na drátu zůstala a podpořila požadovaný tvar těla čápů. Jednoduchý nápad na sebe nenechal dlouho čekat. Velkým pomocníkem se stal toaletní papír, z něhož byly vytvořeny malé úzké ruličky, které se následně pevně omotaly drátem. Na takové konstrukci již papier masche držela dostatečně dobře (viz obr. 11 a 12 Přílohy II).

Při profesionální práci na animovaném filmu je nutné mít v realizačním týmu výtvarníka.

Během práce se žáky na projektu animovaného klipu se v tomto ohledu nabízelo určitým výtvarníkům. Vzhledem k tomu, že se projektová výuka týká výtvarné výchovy, bylo by vhodné, kdyby se do tvorby aktérů zapojili všichni žáci. V případě rozsáhlého projektu a velkého počtu žáků ve třídě, se žáci mohou rozdělit na výtvarníky protagonistů a výtvarníky scény.

5.2.4 PŘÍPRAVA ATELIÉRU PRO NATÁČENÍ

Samotná otázka ateliéru pro natáčení klipu *Let čápa* byla velmi obtížná. Ze všeho nejdříve bylo nutné si ujasnit, jak velká bude scéna pro natáčení. První možností bylo použití velkého stolu jako měnitelných kulis. Po dalším promyšlení a rozmýšlení se tento návrh s ohledem na scénář jevil jako nedostačující.

Odpovědi na zapeklité otázky jak pojmout scénu na sebe opět nenechaly dlouho čekat. Od svého bratra jsem získala prostor ve skladu bývalé prodejny spotřebičů. Spolu s prostorem jsem dostala k dispozici i veškeré vybavení skladu (viz obr. 13 Přílohy II).

Pro scénu se nabízel starý skladištní dřevěný regál o rozměrech 3 x 3,5 metru se čtyřmi patry polic (viz obr. 14 Přílohy II). V tuto chvíli bylo nutné neprodleně se pustit do přípravné práce v prostoru vyhovujícím povaze ateliéru. Přípravné práce začaly na samotném regálu. Jelikož scéna byla plánována taktéž z papier masche, bylo nutné police pokrýt igelitem (pro zabránění promáčení a hniloby dřeva) a papírem pro lepší přilnavost papier masche (viz obr. 15 Přílohy II). Pro lepší dostupnost k policím během natáčení, bylo vrchní patro zcela zakryto a jako možný prostor pro scénu opuštěno (viz obr. 16 Přílohy II).

V průběhu domýšlení detailů scény zbývalo ještě vyřešit, jak si poradit se zavěšením protagonistů do vzduchu, kde se většina děje, tedy let čápů, odehrává. Proto jsem vytvořila jednoduché drátěné konstrukce, které se zasunuly mezi prkna jednotlivých pater (viz obr. 17 až 19 Přílohy II).

Po zavěšení konstrukce přišla do jednotlivých pater, jak již bylo naznačeno, vrstva igelitu a vrstva papíru. Papír byl taktéž zavěšen na zadní stranu regálu. To proto, aby byla zakryta nevzhledná zeď a uzavřený prostor scény získal ucelenější formu.

Po přípravě půdy pro samotnou scénu přišlo na řadu přizpůsobení ostatních stěn budoucího ateliéru. K tomu posloužily černé, světlo nepropustné pytle na odpadky (viz obr. 20 Přílohy II). Jejich pomocí byly zakryty ostatní stěny ateliéru, a okno, které se nachází ve skladu hned vedle regálu. Tato černá plocha je pro natáčení animovaného filmu či klipu výhodou, protože neodráží světlo, které je nutné pro osvětlení scény. Na závěr přípravy prostoru ateliéru byla vytvořena provizorní stěna oddělující samotný ateliér od zbytku skladu. Tato stěna měla funkci nejen uzavření prostoru pro lepší soustředění se na natáčení, ale také udržení tepla v samotném ateliéru v zimních měsících. Sklad totiž není nikterak vytápěný. Intenzivní práce na přípravě prostoru ateliéru trvala zhruba 14 dní. Poslední činnosti příprav zahrnovalo vybavení ateliéru, přívodem elektřiny, odkládacím stolem na poznámky a počítač, dvěma halogenovými lampami a dvěma stativy (viz obr. 21 Přílohy II).

Při práci na animovaném klipu se žák je důležité tuto stránku prostoru pro natáčení důkladně promyslet. Ne v každé škole se nalezne vhodný prostor podobající se opravdovému filmovému ateliéru, ale rozhodně tato otázka k tvorbě animovaného filmu patří. Vesměs může být použit jakýkoliv větší prostor, který je dobře dostupný. Velikosti prostoru se pak přizpůsobuje i velikost protagonistů a kulis. Taktéž, pokud se natáčení jednotlivých snímků protáhne do více natáčecích vyučovacích hodin či dnů, je třeba myslet na stabilitu světla.

5.2.5 PŘÍPRAVA SCÉNY

Jak již bylo zmíněno v předešlých oddílech diplomové práce, pro scénu animovaného klipu *Let čápa* i pro ztvárnění jeho protagonistů byla vybrána technika *papier masche*.

Tak, jak nabízel prostor ateliéru, byla scéna rozdělena do třech úseků (počet polic v regálu určeném pro scénu). Jednotlivé scény byly rozděleny na základě scénáře do třech částí od spodu nahoru: první část - pevnina s městečkem, kde se nachází kostel a okolní krajina zblízka, druhá část - konec pevniny a začátek moře ve vysoké výšce pro záběry z ptačí perspektivy, a třetí část – detailní pohledy na moře a ostrov, kde čápi odpočívali a břehy Afriky (viz obr. 22 a 23 Přílohy II).

Pro vlastnosti *papier masche* byla potřeba vytvořit základní armatury k jednotlivým kulisám. K tomu byl využit zejména odpadový materiál nalezený ve skladu, kde se ateliér nacházel. Jedná se o různé konstrukce, které dříve sloužily jako podstavce pro vystavované spotřebiče v obchodě, pet-lahve, kelímky od jogurtů, víčka od lahví a různé kovový stavební

materiál, ať už šlo o zrezivělé hřebíky nebo spojky k sádkokartonové armatuře (viz obr. 24 až 33 Přílohy II). Všechny tyto suroviny byly záměrně využívány pro dobarvení specifického rázu papírové krajiny, ve které se čapí příběh odehrává. Papier masche se s odpadovým materiálem vhodně proloula a to zejména pro své specifické vlastnosti. Jedná se o hmotu, která se dá jemně tvarovat, takže se z ní dají vytvářet různé příhodné detaily. Zároveň během schnutí papírové kaše docházelo k jejímu smršťování a postupně se poodhalovaly jednotlivé odpadové materiály sloužící jako podpůrné konstrukce.

K tomu, aby tak velká scéna mohla být zpracována z papier masche, bylo nutné připravit si obrovské množství papírové hmoty. Celkem bylo na vytvoření scény použito a zpracováno tři šedesátilitrových pytlů papíru a necelých 5 litrů disperzního lepidla *Duvilax*. Samotná tvorba, včetně zpracování papírové hmoty zabrala bezmála tři týdny ustavičné práce (viz obr. 34 - 37 Přílohy II).

Ve školní praxi projektové výuky je zapotřebí promyslet, jak bude scéna animovaného klipu zpracována. Měla by jistě odrážet výtvarnou povahu protagonistů. Pro utvoření scény se nabízí mnoho výtvarných technik, ať už se jedná o prostorové řešení či řešení plochou, a mnoho výtvarných materiálů, od papíru, textilu až po modelářské hmoty a odpadový materiál. Zde je nutné se stále ohlížet na užívanou techniku animovaného filmu.

V profesionálním světě animovaného filmu se této oblasti věnují scénografové. I pro projektovou výuku je vhodné vytvořit ve studijní skupině skupinu scénografů.

5.3 POŘIZOVÁNÍ ZÁBĚRŮ A SNÍMKŮ

Pořizování záběrů animovaného klipu byla další náročná stránka průběhu celé práce na klipu. Zpočátku se zdálo fotografování jednotlivých snímků jako velmi snadná záležitost.

Již na začátku jsem se rozhodla, že budu natáčet technikou *stop motion*. Tato technika je poměrně snadná, hojně využívaná v profesionálním světě a nevyžaduje zvláštní technické zázemí. Je tedy vhodná i při práci se žáky. Technika *stop motion* je založená na principu sledu obrázků, na nichž je zaznamenaný pohyb krůček po krůčku – vznikají nám tedy fáze pohybu.

V případě *Letu Čápa* byl po celou dobu užíván digitální fotoaparát *Canon PowerShot SX 210 IS*. Pro realizaci animovaného klipu se žáky je možné použít jakýkoliv kvalitnější digitální fotoaparát. Pro stabilitu obrazu bylo nutné použít stativy. Při záběrech celého snímaného okna

regálu, na kterém se scéna odehrávala, byl užit stativ klasický. Pro záběry detailu byl využit stativ flexibilní.

K dosažení stálé světelnosti v ateliéru bylo využito dvou halogenových lamp. Práce se světlem byla tedy řešena tedy značně amatérsky a improvizovaně. Ke konci natáčení klipu v ateliéru došlo ke komplikacím se světlem, protože jedna z lamp přestala svítit. Původně se zdálo, že se jedná pouze o konec životnosti zářivky, ale po bližším zkoumání bylo zjištěno, že lampa přestala zcela sloužit. Přišel tedy čas hledat jiné řešení osvětlení, tedy jinou vhodnou lampu. Mezitím byla k dispozici alespoň jedna lampa pro natáčení scény odpočinku na ostrově, kdy opadnutí světelnosti podporuje stmívání.

Při natáčení části s rychlým letem, tedy části, kde vyprávění hlavního příběhu namísto trojrozměrného světa přebírá akvarel, byl použit vlastní svépomocí realizovaný jednoduchý nástroj Stopař. Jedná se o jednoduchou dřevěnou konstrukci vysokou 90 cm a slouhou 60 cm, která slouží jako podpora pro dlouhý pás papíru, na který je nanášen natáčený záznam. Dlouhý pás papíru je připevněn a navinut na bočních otočných válci Stopaře. Díky otočným válcům můžeme tedy pás papíru po kousíčkách posouvat. Rozměry, funkcí a umístěním Stopaře (v době natáčení byl připevněn k jídelnímu stolu) jsem ušetřila mnoho času a měla možnost stabilního osvětlení a stabilního místa pro fotoaparát (též umístěn na jídelním stole na opačné straně). Díky této technické pomůcce, kdy jsem postupně otáčela válci, a papír se navíjel z jednoho válce na druhý, jsem měla pro záznam letu k dispozici stále prázdnou plochu a již použitá plocha mne zároveň nerušila.

5.4 PRÁCE S MÉDII

Po nafocení jednotlivých snímků se praktická práce pomalu, ale jistě začala blížit ke konci. V první fázi bylo nejprve nutné opravit hudbu, na kterou se poté skládaly jednotlivé sekvence filmu. V druhé fázi mne čekal výběr a úprava snímků, které byly následně složeny do jednotlivých sekvencí. Po těchto krocích přišly na řadu úpravy, ve kterých bylo nutné sjednotit hudbu s filmovými sekvencemi a které zabraly snad nejvíce času z celé práce s médii. Na závěr zbývalo již jen doplnit film o titulky (viz obr. 40 a 41 Přílohy II). Vzhledem k povaze projektového vyučování a ohledem na práci s počítačem je tedy možné do projektu zapojit i hodiny výpočetní techniky.

Veškerá úprava skladby Marcuse Götze *Adebars reise*, která je složena z několika kapitol a celkově trvá šest minut, probíhala v programu *Audacity*. Program *Audacity* je volně dostupný a uživatelsky přístupný. Jednoduchost práce v médiu a jeho dostupnost nahrává možnosti práce s programem ve škole se žáky.

Nejen vlivem náročnosti natáčení, ale také kvůli pozornosti budoucího diváka, byla nakonec hudba a s ní celý snímek včetně titulků zkrácen na stopáž lehce překračující čtyři minuty. Ve finální fázi úpravy klipu byla připojena ještě část jedné Götze skladby, *African inspiration*. Tento hudební prvek slouží jako podtext závěrečným titulům, aby v sobě mohl divák nechat doznít zážitek z animovaného snímku. Zároveň se sama skladba nabízela nejen tématem (Afrikou, která byla cílem čapí cesty), ale také díky tomu, že se jedná stále o stejného autora.

Dalším úkolem byla práce s jednotlivými snímky, tedy fotografiemi fází pohybů. Vznikali tak jednotlivé sekvence (viz obr. 38 a 39 Přílohy II). Snímky byly už zpočátku foceny tak, aby nemusely být dále upravovány. Na řadu přišlo rozhodnutí, s jakým programem budu pro vytvoření jednotlivých sekvencí klipu pracovat. Z počátku se nabízel běžně dostupný program *Windows Movie Maker*¹⁸⁹. Je to program v celku jednoduchý, pro žáky dostačující. Naskytla se mi ovšem příležitost si vyzkoušet práci v programu *Adobe Premiere*¹⁹⁰ (konkrétně *Adobe Premiere Pro CS6*), který je jedním z běžně užívaných animačních programů. Program *Adobe Premiere* je již poměrně náročnější na obsluhu a nepodporuje český jazyk. Přesto musím konstatovat, že je program velmi propracovaný a nabízí širokou škálu možností práce s videem. Při tvorbě animovaného klipu jsem využívala zejména možnosti překrývání stop, což je v klipu vidět ve fázi, kdy hledíme na vodní hladinu a přes ni se promítají pohyby čapích křídel. Též jsem využila několik málo možností z široké nabídky efektů, nejvíce pak stmívání (přechod do úplné tmy), zesvětlování (přechod do úplného světla) či částečné překrývání snímků. Bohužel získání licence na program *Adobe Premiere* je velmi nákladné. Proto pro práci se žáky zůstává nejvhodnějším programem *Windows Movie Maker*.

Práce v animačním programu vyžadovala mnoho úsilí a soustředění především v otázce propojení hudby s promítaným obrazem. Bylo nutné každou sekvenci co nejpřesněji přiřadit k plánované hudební pasáži.

¹⁸⁹ Windows Movie Maker

¹⁹⁰ Adobe premiere

Pro úvodní titulky byla ponechána zvuková pauza, pro navození napětí a očekávání v divákovi. Na závěrečné titulky byla pro změnu přidána, jak již bylo zmíněno, další Götzova skladba *African Inspiration*. Tato skladba přispívá doznění příběhu *Letu čápa*, navodí prostředí Afriky a zároveň ponechává divákovi dostatek času na „probuzení se“ z filmového zážitku. Při projektové výuce bude nutné tuto část práce dobře promyslet. U starších žáků (8. a 9. třídy) je opět možné práci prolnout i do hodin informatiky a dát jim při práci s médii vlastní prostor. U mladších žáků (6. a 7. třída) je nutné zvážit, jakých znalostí a dovedností žáci při práci s médii dosahují. Pravděpodobně by tato práce ve velké míře byla na vyučujícím.

Poslední fází práce s médii se stávají titulky. Titulky jsou velmi důležitou součástí každého filmu, na kterou by se nemělo zapomenout ani při práci se žáky. Titulky filmové dílo jak začínají tak končí, mají pro diváka obecně informativní charakter. U *Letu čápa* jsem zpočátku měla představu běžných filmových titulků, snad z toho důvodu, že by jejich výtvarné pojetí mohlo pro diváka být příznivější. Opak byl pravdou. Neutrální titulky působily k obrazu klipu nevlídně, proto jsem pro ně nakonec zvolila formu ručního písma, psaného vlastním grafických písmem bílou pastelkou na tmavomodrý papír. Tato kombinace ve mě vyvolává vzpomínku na pohled ze školní lavice - modrá inkoustová barva a bílá barva školní křídly. Zajímavé je, že vlastnoručně psané titulky jsem plánovala již v první fázi práce, poté jsem je zavrhla, a nakonec se k nim z estetických důvodů vrátila. V důsledku daly celému klipu autorský nádech.

6 KONCEPT PROJEKTOVÉ VÝUKY ANIMOVANÉHO KLIPU VE VÝTVARNÉ A HUDEBNÍ VÝCHOVĚ NA 2. STUPNI ZŠ

Vedle modelového animovaného klipu *Let čápa* je součástí diplomové práce koncept projektové výuky animovaného klipu ve výtvarné a hudební výchově na 2. stupni základního vzdělávání.

Koncept je založen na základě definice projektu Michala Vybírala a na čtyřech navrhovaných fázích projektu podle Josefa Maňáka a Vlastimila Švece (viz kapitola 1 *Projekt ve výuce napříč výtvarnou a hudební výchovou* Teoretické části diplomové práce).

Zároveň jsou v konceptu projektové výuky animovaného klipu aplikované vlastní zkušenosti získané prostřednictvím tvorby modelového animovaného klipu *Let čápa*.

6.1 STANOVENÍ CÍLE PROJEKTOVÉ VÝUKY ANIMOVANÉHO KLIPU

Z počátku je nutné, aby si učitel, který se pro projektovou výuku animovaného klipu rozhodne, promyslel cíle projektové výuky a možnosti, jak k nim dospět. Vzhledem k tomu, že animovaný klip může být, a pravděpodobně je nejvhodnější variantou pro propojení výtvarné a hudební výchovy, je třeba, aby učitelé vyučující tyto předměty (pokud se nejedná o jednu a tu samou osobu) navzájem spolupracovali.

Vzhledem k tomu, že navrhovaná projektová výuka je zaměřená na druhý stupeň základního vzdělávání, je možnost pro realizaci projektu vybrat mezi žáky šestého, sedmého, osmého a devátého ročníku. Zde pracuje učitel s dospívajícími jedinci, kteří si již uvědomují, že svět poznávají skrze sebe, mají určité zájmy, které se mohou u jednotlivých žáků lišit. Žáci se zde zároveň nachází ve věku ztotožňování se se sebou samým a animovaný klip může být dobrým prostředkem k realizaci vlastní výpovědi o světě. Předpokladem projektové výuky animovaného klipu je, že i učitel své žáky dobře zná. Zná jejich možnosti, schopnosti, charaktery a podle toho postupuje i dále při přípravě projektu. Povaha žáků může být pro učitele dobrým ukazatelem, kudy projektovou výuku směřovat k cílům, tedy jaká témata a technologické postupy vybere.

Cíle je nutné promýšlet ke vztahu na klíčové kompetence vzdělávání. Výhodou projektové výuky je, že do ní lze zahrnout všechny kompetence. Nejvíce se projektová výuka animovaného klipu dotýká klíčových kompetencí učení, k řešení problémů, komunikativních, sociálních a personálních, ale i pracovních. Během výuky je možné rozvíjet též kompetence

občanské. Také je nutné stanovit povahu a cíle projektové výuky animovaného klipu v souladu s cílovou skupinou žáků.

Po rozvaze cílů je třeba si připravit postup práce se žáky. Nesmí se opomenout úvodní motivace, tedy vnější (například shlédnutí několika animovaných klipů při hudební výchově), u které by bylo žádoucí, aby se stala pro žáky motivací vnitřní (nabídka několika hudebních skladeb, které by žáky mohly pro tvorbu animovaného klipu zaujmout). Dále je nutné promyslet postup samotné práce na animovaném klipu – motivace žáků, organizace žáků, prostor, materiál, scénář, který je pro tvorbu animovaného klipu nezbytný, možné výtvarné techniky a technologie animovaného filmu (možná inspirace v kapitole 2 *Animovaný film a klip* Teoretické části diplomové práce). Vzhledem k tomu, že práce na animovaném klipu je časově náročná, nesmí být zapomenuto ani na časové rozvržení. Tedy promyšlení, zda se projektová výuka bude realizovat pouze v několika hodinách hudební a výtvarné výchovy, či se na takový projekt vyhradí například celý den, či dokonce týden. K minimálnímu zásahu do dalšího vyučování se spíše nabízí využívat pro projektovou výuku hodiny výtvarné a hudební výchovy. Avšak zařazení například projektového týdne má pro změnu mnoho kladů ve prospěch soustavnosti práce.

Učitel též nesmí zapomenout na hodnocení. Výsledek projektu by měl zhodnotit nejen on, ale i žáci. Vzhledem k tomu, že by se v projektové výuce jednalo o animovaný klip, nabízí se možnost klip prezentovat před veřejností. Učitel by měl mít tedy promyšlené i možnosti, kde a při jaké příležitosti by bylo vhodné klip prezentovat.

Ve chvíli, kdy má učitel jednotlivé nutné body pro výuku připravené, přichází před žáky s návrhem. Návrh jim předkládá vhodnou motivací. Tou je možné začít například v hodinách hudební výchovy při shlédnutí několika různorodých animovaných klipů a jejich následnému rozboru nejprve po hudební stránce a posléze po stránce vizuální. Během této části je vhodné, aby se učitel snažil žáky navést, že každá hudba má svá specifika a každou hudbu je možné vyjádřit i vizuálně, lze ji různě interpretovat. Ve chvíli, kdy se žáci dovtípí, že by sami takový animovaný klip mohli zvládnout a společně s vyučujícím rozhodnou, že se do takové práce pustí, mají tím stanovený cíl projektu – vlastní animovaný klip.

6.2 VYTVORENÍ PLÁNU A ŘEŠENÍ

Ve fázi, kdy jsou žáci motivováni, je jejich úkolem promyslet veškeré potřebné kroky vedoucí k finální verzi animovaného klipu. Učitel má po následující čas výuky roli průvodce

a poradce. Žáci se snaží navodit na správný postup řešení, ať už se jedná o výběr hudby, tvorby scénáře, výtvarné techniky, potřebný materiál a techniky, potřebný prostor a kalkulaci nákladů. Tedy navržení jednotlivých dílčích úkolů. Zřejmě žáci sami zjistí, že bude výhodné, si jednotlivé dílčí úkoly rozdělit. Pokud by je tato možnost nenapadla, je úkolem učitele jim takovou možnost nabídnout.

Žáci by si též měli být vědomi, že vytvářejí dílo, které je možné prezentovat, předložit veřejnosti. Návrh způsobu a možností prezentace by měl vycházet od žáků, avšak učitel zde opět může sehrát roli poradce.

6.3 REALIZACE PLÁNU

V této fázi začíná samotná práce na animovaném klipu. Tedy v první řadě práce s hudbou, tedy výběr vhodné skladby, rozbor skladby a napsání si scénáře pro animovaný klip. Po základní práci s hudbou přichází na řadu výtvarné hledisko. Vše by mělo probíhat podle předem stanovených plánů a pravidel. Je tedy nutná komunikace a dodržování předem stanovených pravidel nejen mezi žáky, ale i mezi žáky a učitelem.

V průběhu samotné práce na animovaném klipu je též dobré vytvářet dokumentaci, ať již písemnou či fotografickou (vhodnější). Dokumentace může v závěru posloužit ke zhodnocení projektu.

6.4 VYHODNOCENÍ PROJEKTU

Vyhodnocení projektu je nejvýznamnější fází celé práce na animovaném filmu. Již od začátku by žáci měli mít povědomí o tom, kde a před kým bude animovaný klip prezentován a řádně se na tuto skutečnost připravit. Diváci jim zpětnou vazbu mohou nabídnout hodnocení například projevem přízně potleskem.

Na závěr je vhodně učinit hodnocení žáků spolu s učitelem. Pro toto se nabízí například zasednout do komunitního kruhu a postupně si navzájem sdělit pocity z průběhu práce a reflektovat výsledky, ať už by se jednalo o samotné dílo či o projekci před veřejností.

ZÁVĚR

Diplomová práce *Modelový animovaný klip v projektové výuce výtvarné a hudební výchovy na 2. stupni ZŠ* si kladla dva cíle - vytvoření modelového animovaného klipu *Let čápa* a konceptu projektové výuky animovaného klipu ve výtvarné a hudební výchově na 2. Stupni ZŠ, který ze zkušeností z realizace modelového klipu vycházel. Při ohlédnutí zpět musím říci, že k oběma cílům se podařilo dospět.

Koncept projektové výuky (viz kapitola *Koncept projektové výuky animovaného klipu ve výtvarné a hudební výchově na 2. stupni ZŠ*) krom modelového klipu vycházel ze studia odborné literatury (viz kapitola *Projekt ve výuce napříč výtvarnou a hudební výchovou*), ale též z rozmluvy s Klárou Marešovou o jejích praktických zkušenostech při tvorbě animovaných filmů s dětmi a z návštěvy festivalu *Podzimní sklizeň Animácie* v Plzni v roce 2013 a 2014, kde mi byla velkým přínosem setkání s lidmi, kteří se též věnují tvorbě animovaných filmů s dětmi. Jednotlivé fáze projektové výuky bylo nutné sestavit s pomocí odborné literatury. Ona setkání a modelový animovaný klip mi pro změnu pomohly promyslet kroky, které se přímo dotýkaly ať už výtvarné výchovy, či výchovy hudební. Koncept projektové výuky tak může ve výuce obou výchovných předmětů nabídnout další možnost, jak při výuce výtvarné či hudební výchovy propojit více forem umění a kultury skrze vlastní bádání a tvorbu žáků. Vzhledem k motivu animovaného klipu může návrh projektové výuky přispět i k rozvoji filmové/audiovizuální výchovy.

Jak již bylo předesíláno, proces vytváření vizuálního díla *Let čápa* mi sloužil zejména jako vlastní průzkum, co natáčení takového snímku obnáší. Krom s podrobným seznámením se s hudební skladbou (viz kapitola *Marcus Götz – Adebars Reise*) jsem se v průběhu práce seznámila i například s pro mne novou výtvarnou technikou *papier masche*, která mne v závěru svou hravostí a přesto vážností uchvátila. Též jsem se v průběhu práce setkávala s dalšími novými technologickými postupy, které jsou vlastní přímo animovanému filmu. Celý proces tvorby snímku (viz kapitola *Modelový animovaný klip Adebars Reise – Let čápa*) s sebou nesl několik nezdarů, ale podpora v podobě studia literatury, rad mé vedoucí práce, konzultace s lektory z projektu *Animácie* a debaty o animovaných filmech s přáteli a blízkými mne vždy přivedla na správnou cestu.

Jsem si bezpochyby jistá, že tato diplomová práce může být dobrým odrazovým můstkem pro další rozvoj projektů nejen animovaných filmů ve zmíněných výchovných

předmětech. Dokladem toho je účast snímku *Let čápa* na festivalu animovaných filmů *Podzimní sklizeň Animánie 2014*, kde se těšil velkému obdivu nejen odborné poroty pro své zpracování a především pro své poselství využitelné ve výchovně vzdělávacím procesu.

Od počátečního mávnutí křídel v podobě notového zápisu skladatele po závěrečné přistání v cíli byl pro mne celý let s čápy okouzlejícím zážitkem.

ZDROJE

I. POUŽITÁ LITERATURA

- 1) ASUNCIÓN, Josep. *Le Papier: Création et Fabrication*. Badalona: Parramón Ediciones, 2001. ISBN 2-7000-2085-5.
- 2) BALADA, Petr. *Videoklip - proměna média*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita, Fakulta mediálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce David Kořínek.
- 3) DANIEL, Ladislav. *Metodika hudební výchovy*. 2. vyd. Ostrava: Montanex, 1992, 105 s. ISBN 80-853-0098-2.
- 4) DUBOVÁ, Magda. *Výtvarné prostředky v animovaném filmu*. Zlín, 2008. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Fakulta multimediálních studií.
- 5) DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004, 159 s., ISBN 80-733-1012-0.
- 6) DUTKA, Edgar. *Scénáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*. Vydání třetí. Praha: Nakladatelství AMU, 2012. 135 s. ISBN 978-80-7331-252-7.
- 7) *Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. Vydání první. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2004. Animace a doba 1955-2000. ISBN 0015-1068.
- 8) HAUSENBLASOVÁ, Kateřina. *Animace a animovaný film ve výtvarné výchově*. Praha, 2014. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Martin Raudenský.
- 9) HOLAS, Milan. *Hudební pedagogika*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Hudební fakulta, 2004, 125 s. ISBN 80-733-1018-X.
- 10) JEZBEROVÁ, Romana. *Žákovské projekty: cesta ke kompetencím : příručka pro učitele středních odborných škol*. Praha, 2011, 128 s. ISBN 978-808-6856-773.
- 11) JACHNIN, Boris. *Walt Disney*. Vyd. 1. Praha: ČSFÚ, 1990, 291 s. ISBN 80-700-4037-8.

- 12) KALIVODOVÁ, Lucie. *Animovaný videoklip ve výtvarné výchově na prvním stupni základní školy*. České Budějovice, 2013. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Karel Řepa.
- 13) KALLISTA, Jaromír. *Filmová produkce: Přednášky k filmové produkci pro FAMU*. 163 s.
- 14) KOTEN, Tomáš. *Škola? V pohodě!: metody, hry a formy práce pro realizaci učiva, pro dosažení očekávaných výstupů a rozvoj klíčových kompetencí*. Vyd. 1. Most: Hněvín, 2006, 285 s. ISBN 80-866-5418-4.
- 15) KRATOCHVÍLOVÁ, Jana. *Teorie a praxe projektové výuky*. 1. vyd. Brno, c2006, 160 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity, sv. č. 100. ISBN 80-210-4142-0.
- 16) LASOTOVÁ, Dáša. BEJLOVEC, Radim. *Metodika výuky výtvarné výchovy na 2. stupni základních škol a středních školách z pohledu pedagogické praxe - náměty pro začínajícího učitele*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010, 101 s. ISBN 978-807-3688-929.
- 17) LOJDOVÁ, Kateřina. *Projektové vyučování*. 2012, 22 s.
- 18) MAŇÁK, Josef. ŠVEC, Vlastimil. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-731-5039-5.
- 19) PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010, 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.
- 20) STEINOCHELOBÁ, Lucie. *Videoklip jako fenomén MTV: umění či komerce?*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filosofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí práce Martin Flašar.
- 21) VALENTA, Josef. *Pohledy: projektová metoda ve škole a za školou*. 1. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 1993, 61 s. ISBN 80-706-8066-0.
- 22) VOBORNÍK, Bohumil. *Kapitoly z hudební pedagogiky*. České Budějovice, 1979. Skripta. Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích, Katedra hudební výchovy, 45 s.

II. INTERNETOVÉ ZDROJE

- 1) Animated films. In: DIRKS, Tim. *AMC Filmsite* [online]. 2014 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>
- 2) ALLEN, Liam. Taking on A-ha classic. In: *BBC: Entertainment & Arts* [online]. 2010 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-11485702>
- 3) Bionaut. BIONAUT FILMS. *Maria Procházková* [online]. 2014 [cit. 2014-12-20]. Dostupné z: <http://www.bionaut.cz/maria-prochazkova/>.
- 4) Historie Warner Bros. In: *Warner Bros.* [online]. 2013 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.warnerbros.cz/klient-84/kino-78/stranka-1963>
- 5) History of 2D animation. In: *Animation Academy: The place for new and aspiring animators* [online]. 2011 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: http://multimediamcc.com/old-students/ashaver/2d_history.html
- 6) KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy* [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014. [cit. 2014-12-2]. ISBN 978-80-7290-667-3 Dostupné z: http://vzdelavani-dvpp.eu/download/opory/final/26_kitzbergova.pdf
- 7) Looney Tunes. In: *Wikipedia: The Free Encyclopedia* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Looney_Tunes
- 8) *Marcus Götz* [online]. [cit. 2014-04-05]. Dostupné z: <http://markusgoetz.info/index-kontakt.html>.
- 9) Mistři českého animovaného filmu III: Od písničky ke klipu. In: *Česká televize* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10088573498-mistri-ceskeho-animovanehofilmu-iii/206382532300030/>
- 10) MOSLEY, Joshua. Compiled History of Animation. In: *Joshua Mosley* [online]. 2012 [cit. 2014-12-5]. Dostupné z: <http://www.joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html>

- 11) MŠMT. *Rámcový vzdělávací program* [online]. 2013 [cit. 2014-04-12]. Dostupné z:
<http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>. [cit. 2014-04-12].
- 12) The Walt Disney Studios History. In: *The Walt Disney Studios* [online]. [cit. 2014-12-6].
Dostupné z: <http://studioservices.go.com/disneystudios/history.html>
- 13) 15 nejslavnějších animovaných klipů. In: *Topzine* [online]. 2013 [cit. 2014-12-6].
Dostupné z: <http://www.topzine.cz/15-nejlepsich-animovanych-klipu-kdo-se-podilel-na-videich-slavnych>

III. DALŠÍ TITULY VHODNÉ KE STUDIU

- 1) BABYRÁDOVÁ, Hana. *Výtvarná dílna: teorie a praxe artefietiky*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2005, 289 s. Spisy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity v Brně, sv. 96. ISBN 80-210-3879-9.
- 2) BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: teorie a praxe artefietiky*. Vyd. 1. Praha: Togga, 2012, 231 s. Musica Viva, sv. 96. ISBN 978-808-7258-699.
- 3) KAČOR, Miroslav, PODHRADSKÝ, Michal. MERTO VÁ, Michaela. *Zlatý věk české loutkové animace: učebnice pro studenty pedagogických fakult*. 1. Vyd. Praha: Mladá Fronta, 2010, 221 s. Učebnice pro vysoké školy, sv. 96. ISBN 978-802-0421-906.
- 4) MERTO VÁ, Michaela. PODHRADSKÝ, Michal. *Český animovaný film: czech animated film*. 1. Vyd. Praha: Mladá Fronta, 2010, Volumes. Učebnice pro vysoké školy, sv. 96. ISBN 807004148x1.
- 5) SEDLÁK, František. *Základy hudební psychologie: učebnice pro studenty pedagogických fakult*. Vyd. 1. Praha: Státní Pedagogické Nakladatelství, 1990, 231 s. Učebnice pro vysoké školy, sv. 96. ISBN 80-042-0587-9.
- 6) SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění: teorie a praxe artefietiky*. Vyd. 2., ekonomické. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2011, 281 s. ISBN 978-807-2904-983.
- 7) VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby: učebnice pro studenty pedagogických fakult*. 4., rozš. Vyd. V Praze: Akademie Múzických Umění, 2012, 143 s. Učebnice pro vysoké školy, sv. 96. ISBN 978-807-3312-305.
- 8) VANČÁT, Jaroslav. *Poznávací a komunikační obsah výtvarné výchovy v kurikulárních dokumentech: teorie a praxe artefietiky*. 1. Vyd. Praha: Sdružení MAC, 2003, 281 s. ISBN 80-860-1590-4.

III. PŘÍLOHY

I. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K TEORETICKÉ ČÁSTI

Obr. č. 1: Malby v jeskyni Altamira



Zdroj: Cantabria, Altamira Caves. In: *Real /Spain* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z:<http://realspaintravel.ecran.es/ExploreSpain/29/Nature/90/Cantabria-Altamira-Caves-.aspx>

Obr. č. 2: Thaumatrope (P. M. Roger)



Zdroj: Our Thaumatropes. In: *Optical Toys* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z:<http://brightbytes.com/collection/thaum.html>

Obr. č. 3: Phenakistoscope (J. A. Plateau)



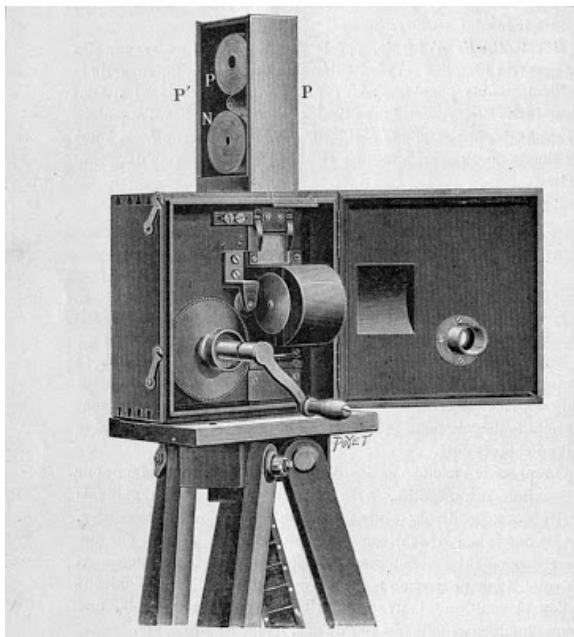
Zdroj: The Phenakistoscope. In: *Optical Toys* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z:<http://brightbytes.com/collection/phena.html>

Obr. č. 4: Zeotrope/ Daedaleum (William Lincoln)



Zdroj: The Zeotrope. In: *Optical Toys* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z:<http://brightbytes.com/collection/zoetrope.html>

Obr. č. 5: Kinematograf (Luis a Augustin Lumierovi)



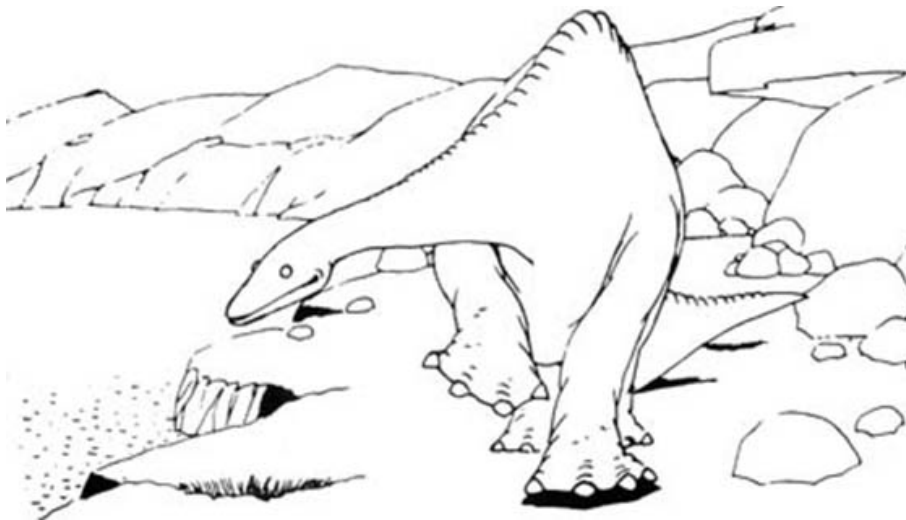
Zdroj: Krátky úvod k historii filmu. In: *Movie and Image* [online]. 2013 [cit. 2014-12-6].
Dostupné z:<http://movieandimage.blogspot.cz/2013/11/kratky-uvod-k-historii-filmu.html>

Obr. č. 6: Humorné fáze směšných tváří (James Stuart Blackton)



Zdroj: History in Progress. In: *Oyster Bay Historical Society* [online]. 2011 [cit. 2014-12-27].
Dostupné z:<http://www.oysterbayhistorical.org/2011-exhibitions-and-events.html>

Obr. č. 7: Gertička (Winsor McCay)



Zdroj: Shorts - Winsor McCay. In: *Traverse City Film Festival* [online]. [cit. 2014-12-27].

Dostupné

z:<http://secure.traverscityfilmfest.org/websales/mobile/info.aspx?evtinfo=37214~4d61cd53-466a-4a38-9b0c-5dd9c77930d9&>

Obr. č. 8: Mighty Mouse (Paul Terry)



Zdroj: Mighty Mouse: The Magical Mouse. In: *Cartoon Loka* [online]. 2009 [cit. 2014-12-27].

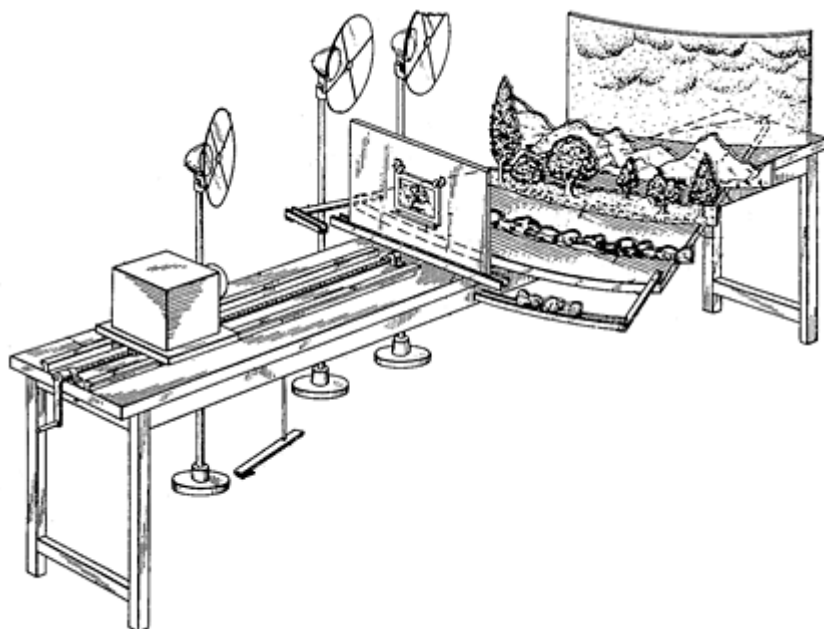
Dostupné z:<http://www.cartoonloka.com/cartoons/mighty-mouse-the-magical-mouse/1647/>

Obr. č. 9: Kocour Felix (Pat Sullivan a Otto Messmer)



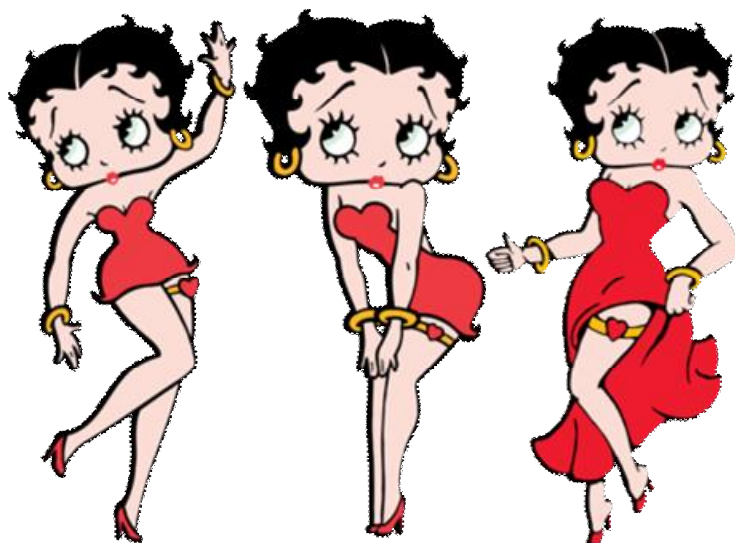
Zdroj: Felix. In: *Pohádkář* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:<http://www.pohadkar.cz/pohadka/felix/obrazky/id/2854/>

Obr. č. 10: Rotoskop (bratři Fleischerovi)



Zdroj: Blogi kreatywne motionfreaks. In: *Motion Freaks* [online]. 2014 [cit. 2014-12-6]. Dostupné z:<http://motionfreaks.pl/blog/abc-indianina-rotoscoping-1>

Obr. č. 11: Betty Boopová (bratři Fleischerovi)



Zdroj: Kumpulan Gambar Betty Boop. In: *Gambar Kartun Film Animasi* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:<http://gambarkartunfilm animasi.blogspot.cz/2014/06/kumpulan-gambar-betty-boop.html>

Obr. č. 12: Pepek námořník (bratři Fleischerovi)



Zdroj: Pepek námořník se poprvé objevil v listě Evening Journal. In: *Česká televize* [online]. 2009 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z:<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kalendarium/41940-pepek-namornik-se-poprve-objevil-v-liste-evening-journal/?mobileRedirect=off>

Obr. č. 13: Alice v zemi kreseb (Walt Disney)



Zdroj: Alenka v říši divů. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27].

Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/33879-alenka-v-risi-divu/>

Obr. č. 14: Mickey Mouse (Walt Disney)



Zdroj: Mickey Mouse. In: *Cartoon characters* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné

z: <http://cartoon-characters.com/mickey-mouse/>

Obr. č. 15: Looney Tunes (Warner Bros. Pictures)



Zdroj: Looney Tunes Theme Song. In: *Movie Theme Songs and TV Soundtracks* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:<http://www.themoviethemesong.com/looney-tunes-childrens-theme-song/>

Obr. č. 16: Princ Achmed (Lote Renigerová)



Zdroj: Dobrodružství prince Achmeda. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2014 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z:<http://www.csfd.cz/film/210646-dobrodruzstvi-prince-achmeda/>

Obr. č. 17: Dinosaur (Will Vinton)



Zdroj: In the Hole. In: TAIT, Rory. *World of Dinosaurs* [online]. 2013 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z: <http://rorytait.net/>

Obr. č. 18: Luxo Jr. (John Lasseter)



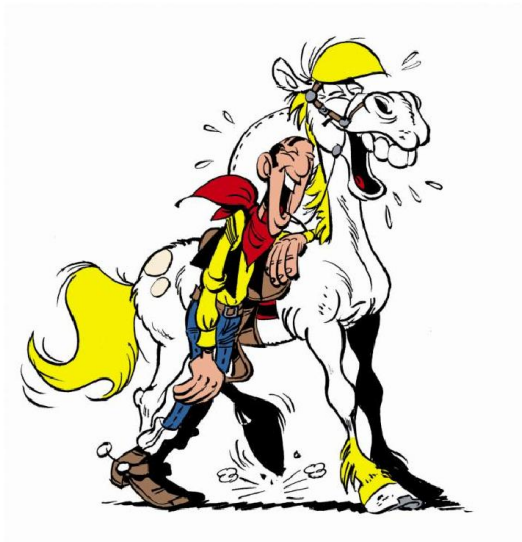
Zdroj: Pixar's Luxo Jr. In: GARCIA, Chris. *Computer History* [online]. 2012 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z: <http://www.computerhistory.org/atcm/pixars-luxo-jr/>

Obr. č. 19: Muž, který sázel stromy (Frédéric Back)



Zdroj: Muž, který sázel stromy. In: *Seberízení* [online]. 2012 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.seberizeni.cz/muz-ktery-sazel-stromy/>

Obr. č. 20: Lucky Luke (Jean Imagen)



Zdroj: Lucky Luke. In: *Gopixpic* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.gopixpic.com/lucky-luke/>

Obr. č. 21: Divoká planeta (René Laloux)



Zdroj: René Laloux. In: *Tumblr* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z:<http://www.tumblr.com/search/Ren%C3%A9%20Laloux>

Obr. č. 22: Pohádka pohádek (Jurij Norštejn)



Zdroj: Filmy v distribuci AČFK. In: *Asociace českých filmových klubů* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z:<http://www.acfk.cz/pohadka-pohadek.htm>

Obr. č. 23: Jen počkej, zajíci! (Vjačeslav Kotěškin)



Zdroj: Jen počkej, zajíci!. In: *Pohádkář* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.pohadkar.cz/pohadka/jen-pockej-zajici-pohadky/>

Obr. č. 24: Princezna Mononoke (Hajao Mijazaki)



Zdroj: Princezna Mononoke. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/22205-princezna-mononoke/>

Obr. č. 25: Toy Story (studio Pixar)



Zdroj: Toy Story: Příběh hraček. In: *Film DB* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.filmdb.cz/film/15778/toy-story-pribeh-hracek>

Obr. č. 26: Špalíček (Jiří Trnka)



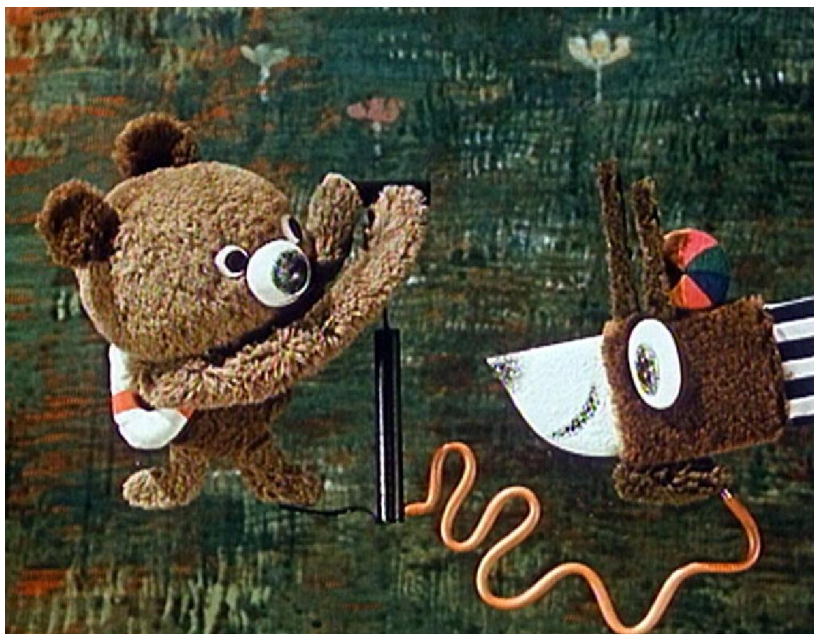
Zdroj: Jiří Trnka uměl kreslit oběma rukama najednou. In: *Česká Televize* [online]. 2012 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/162781-jiri-trnka-umel-kreslit-obema-rukama-najednou/>

Obr. č. 27: Ruka (Jiří Trnka)



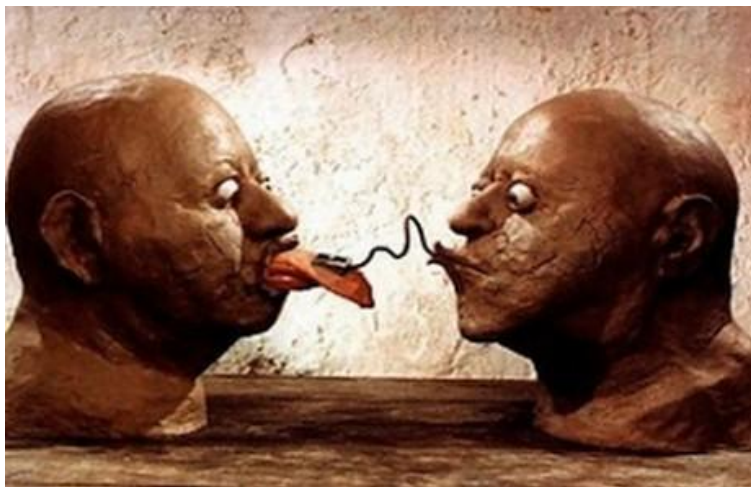
Zdroj: 50 Animated Films for the 50th Anniversary of ASIFA. In: *ASIFA* [online]. 2011 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://asifa.net/international-news/%E2%80%9C50-animated-films-for-the-50th-anniversary-of-asifa%E2%80%9D-%E2%80%93-contest-results/>

Obr. č. 28: Pojd'te pane, budeme si hrát (Břetislav Pojar)



Zdroj: Večerníčky ČT na dobrou noc. In: *Česká Televize* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/kv2007/kapitola2.html>

Obr. č. 29: Možnosti Dialogu (Jan Švankmajer)



Zdroj: Clown Bilbo bloguje. In: *Divadelní Noviny* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.divadelni-noviny.cz/clown-bilbo-bloguje-no-23>

Obr. č. 30: Uzel na kapesníku (Hermína Týrlová)



Zdroj: Uzel na kapesníku. In: *Pohádkář* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.pohadkar.cz/pohadka/uzel-na-kapesniku/obrazky/id/3961/>

Obr. č. 31: Cesta do pravěku (Karel Zeman)



Zdroj: Cesta do pravěku. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30].
Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/10103-cesta-do-praveku/>

Obr. č. 32: Krtek a kalhotky (Zdeněk Miler)



Zdroj: Autor populární postavičky "Krtečka" Zdeněk Miler slaví 81. narozeniny. In: *Český Rozhlas* [online]. 2003 [cit. 2014-12-30]. Dostupné
z: <http://www.radio.cz/cz/rubrika/nedele/autor-popularni-postavicky-krtecka-zdenek-miler-slavi-81-narozneniny>

Obr. č. 33: Alois Nebel



Zdroj: Alois Nebel. In: *Česká Televize* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z:<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10201964112-alois-nebel/>

Obr. č. 34: Lichožrouti



Zdroj: Lichožrouti točí film. In: *Česká Televize* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z:<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/272645-lichozrouti-toci-film-vstup-v-ponozkach-jen-na-vlastni-nebezpeci/>

Obr. č. 35: Take me on (A-ha)



Zdroj: A-Ha Take On Me. In: *VideoStatic* [online]. 2013 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z:<http://www.videostatic.com/4x3/2013/04/06/ha-take-me-steve-barron-dir>

Obr. č. 36: Sledge hammer (Peter Gabriel)



Zdroj: Peter Gabriel - Sledgehammer. In: *The Guardian* [online]. 2008 [cit. 2014-12-30].

Dostupné

z:<http://www.theguardian.com/music/2008/sep/10/pickardofthepops.petergabriel.sledgehammer>

Obr. č. 37: Fell in love with (The White Stripes)



Zdroj: Sweet classic Friday!. In: *The Liberation* [online]. 2012 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://indie-nation.org/2013/02/15/sweet-classic-friday-the-indie-rock-weekly-survival-kit-fell-in-love-with-a-girl/>

Obr. č. 38: Lost Things (Alison Sudol)



Zdroj: Stop-motion, in the name of love. In: *Different names for the same things* [online]. 2013 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: http://vacancy-signs.blogspot.cz/2010_04_01_archive.html

Obr. č. 39: Otherside (The Red Hot Chilli Peppers)



Zdroj: Otherside. In: *RHCP* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://redhotchilipeppers.com/videos/17-otherside>

Obr. č. 40: The Rifle's Spiral (The Shins)



Zdroj: The Shins Rifles Spiral. In: *Gopixpic* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: http://www.gopixpic.com/600/the-shins-rifles-spiral/http:%7C%7Cnoize*.com*br%7Cwp-content%7Cuploads%7C2012%7C04%7CThe-Shins-The-Rifles-Spiral*.jpg/

Obr. č. 41: Clint Eastwood (Gorillaz)



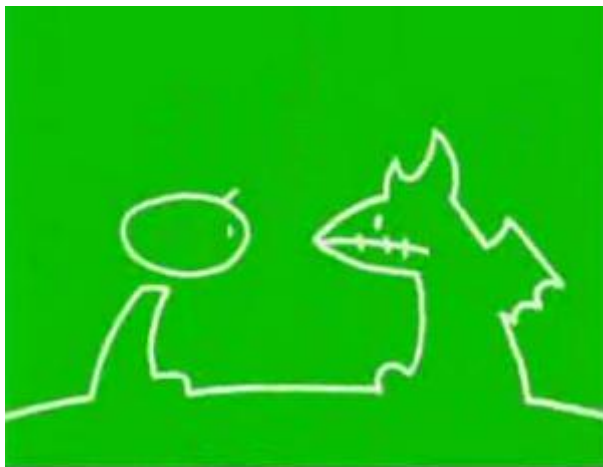
Zdroj: Video hits: "Clint Eastwood" by the Gorillaz. In: *The Gate* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.thegate.ca/blog/the-gate/music-cds/08860/video-hits-clint-eastwood-by-the-gorillaz/>

Obr. č. 42: One more time (Daft Punk)



Zdroj: Daft punk. In: *Metro lyrics* [online]. 2013 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://www.metrolyrics.com/one-more-time-daft-punk-ml-video-ki8.html>

Obr. č. 43: The Riddle (Gigi D'Agostino)



Zdroj: Zlatá 90-ta. In: *Izklop* [online]. 2013 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://izklop.com/?url=links/start&a=open&id=25045>

Obr. č. 44: Shut me down (David Guetta)



Zdroj: David Guetta - Shot me down. In: *Slack-time* [online]. 2014 [cit. 2014-12-30]. Dostupné z: <http://slack-time.com/music-video-16990-david-guetta-shot-me-down-lyric-video>

II OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K PRAKTICKÉ ČÁSTI

Obr. č. 1: Ukázka partitury ke skladbě Adebars Reise

ADEBARS REISE
- Der Flug der Störche -

Markus Götz

Partitur
(Full Score)

Auf dem Kirchturm
Andante sostenuto $\text{♩} = 76$

1 Piccolo

1 2 Flöte

Oboe

Fagott (Bassoon)

E♭ Klarinette

B♭ Klarinette 1

B♭ Klarinette 2

B♭ Klarinette 3

B♭ Bassklar.

E♭ Altsax. 1

B♭ Tenorsax.

E♭ Barionsax.

F Horn 1

F Horn 2

B♭ Trompete 1

B♭ Trompete 2

C Posaune (Trombone) 1

C Posaune (Trombone) 2

B♭ Flügelhorn

B♭ Tenorhorn (Baritone)

C Bariton (Euphonium)

C Tuba 1

C Tuba 2 (1 Spieler)

Pfauen (Trompan)

Glockenspiel

Drums

Percussion

© Copyright 2004 by Musikverlag Rundel • D-88428 Rot an der Rot

No. 2439

Obr. č. 2: Ukázka scénáře k modelovému animovanému klipu Let čápa

The image displays a musical score on the left and a storyboard on the right, both for the animated clip "Let čápa".

Musical Score: The score is written for a full orchestra and includes the following parts:

- Flauto
- Fide
- Oboe
- Fagot (Bassoon)
- Es Klarineta
- Bs Klarineta
- Bs Klarineta
- Bs Klarineta
- Bs Basson
- Es Altsax
- Bs Tenorsax
- Es Santonax
- F Horn
- F Horn
- Bs Trompete
- Bs Trompete
- C Posouna (Trumpet)
- C Posouna (Trumpet)
- Bs Flügelhorn
- Bs Tenorhorn
- C Bariton (Euphonium)
- C Tuba
- Poker / Tuba
- Glockenspiel
- Drum
- Maracas

The score is marked with "Allegro" and "2/4". A red handwritten mark is present on the Tenorhorn staff.

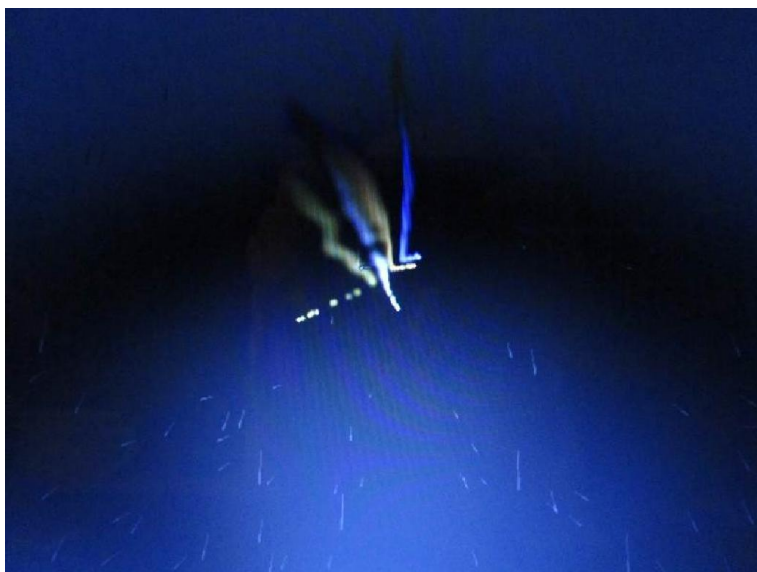
Storyboard: The storyboard consists of two panels, each showing a simple line drawing of a room with a table and chairs. A red stick figure is depicted in a dynamic, jumping or falling pose in the center of the room. The number "t. 15." is written in the top right corner of the first panel.

Obr. č. 3: Ukázka scénáře k modelovému animovanému klipu Let čápa

The image shows a handwritten musical score and storyboard for the animated clip "Let čápa" (The Crane's Flight). The score is written on a page numbered "t. 16." in the top right corner. The instruments listed on the left are: Piccolo, Flute, Oboe, Fagot (Bassoon), B♭ Klarineta (Bass Clarinet), B♭ Klarineta (Clarinet), B♭ Klarineta (Clarinet), B♭ Bassoon, E♭ Altax (Alto Saxophone), B♭ Tenorax (Tenor Saxophone), E♭ Baritonax (Baritone Saxophone), F Horn, F Horn, B♭ Trompete (Trumpet), B♭ Trompete (Trumpet), C Posauna (Trombone), C Posauna (Trombone), B♭ Flugelhorn, B♭ Tenorhorn, C Berton (Euphonium), C Tuba, Fagot (Bassoon), Gächelhorn (Corno), Drums, and Percussion.

The storyboard consists of two hand-drawn panels. The top panel shows a crane in flight, with a blue scribble on the left and a red scribble on the right. The bottom panel shows a crane in flight, with a blue scribble on the left and a red scribble on the right. The score includes various musical notations, including notes, rests, and dynamic markings like "p" (piano) and "p plus". There are also some handwritten annotations in blue and red ink, such as a blue scribble on the B♭ Klarineta staff and a red scribble on the B♭ Tenorhorn staff.

Obr. č. 4: Zdroj inspirace pro pohyb křídel čápů ve vizualizaci přehrávače Windows Media Player



Obr. č. 5: Zdroj inspirace pro pohyb křídel čápů ve vizualizaci přehrávače Windows Media Player



Obr. č. 6: Záznam rychlého letu



Obr. č. 8: Konstrukce Stopař



Obr. č. 9: Konstrukce Stopař



Obr. č. 10: Drátěná konstrukce loutky čápa



Obr. č. 11: Detailní pohled na finální verzi čápa při natáčení modelového animovaného klipu



Obr. č. 12: Čápi použití v modelovém animovaném klipu



Obr. č. 13: Původní pohled do místnosti, kde se nachází ateliér pro natáčení modelového animovaného klipu Let čápa



Obr. č. 14: Skladový regál před zpracováním pro scénu



Obr. č. 15: Pokrytí polic igelitem a papírem proti prosáknutí vody z papier masche



Obr. č. 16: Zakrytí vrchního patra regálu papírem



Obr. č. 17: Drátěná konstrukce pro zavěšení čápů do prostoru scény



Obr. č. 18: Drátěné konstrukce pro zavěšení čápů do prostoru scény



Obr. č. 19: Drátěné konstrukce pro zavěšení čápů do prostoru scény



Obr. č. 20: Aplikace černého igelitu pro pohlcení nežádoucího světla



Obr. č. 21: Pohled do připraveného ateliéru s příslušenstvím



Obr. č. 22: Pohled na patra scény modelového animovaného klipu



Obr. č. 23: Pohled na patra scény modelového animovaného klipu



Obr. č. 24: Příprava kulís



Obr. č. 25: Příprava kulís



Obr. č. 26: Příprava kulis



Obr. č. 27: Příprava kulis



Obr. č. 28: Příprava kulis



Obr. č. 29: Příprava kulis



Obr. č. 30: Příprava kulís



Obr. č. 31: Příprava kulís



Obr. č. 32: Příprava kulís



Obr. č. 33: Příprava kulís



Obr. č. 34: Příprava papírové hmoty – namáčení papíru



Obr. č. 35: Příprava papírové hmoty – veškerý potřebný materiál a pomůcky



Obr. č. 36: Příprava papírové hmoty



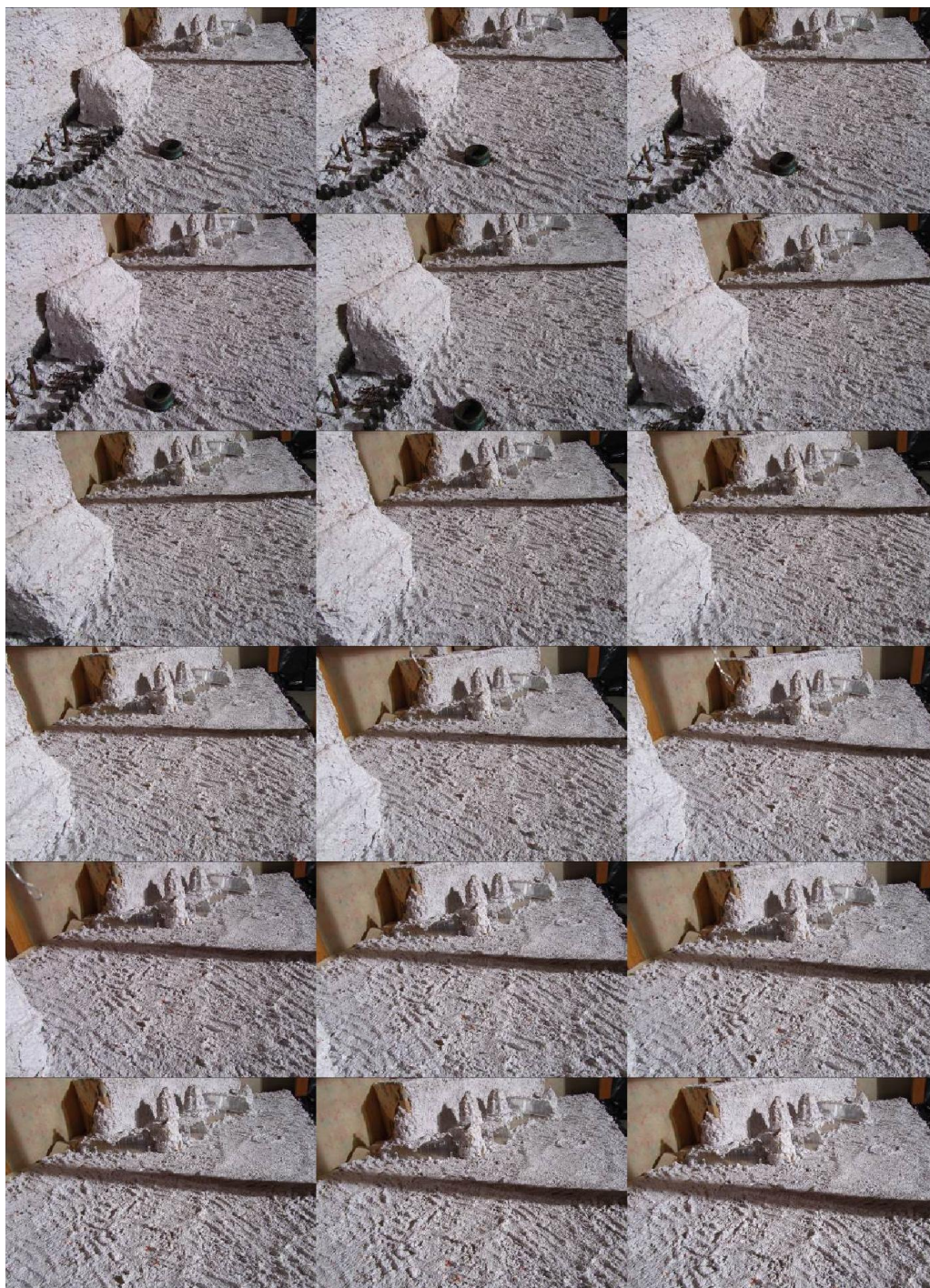
Obr. č. 37: Připravená papírová hmota k užití



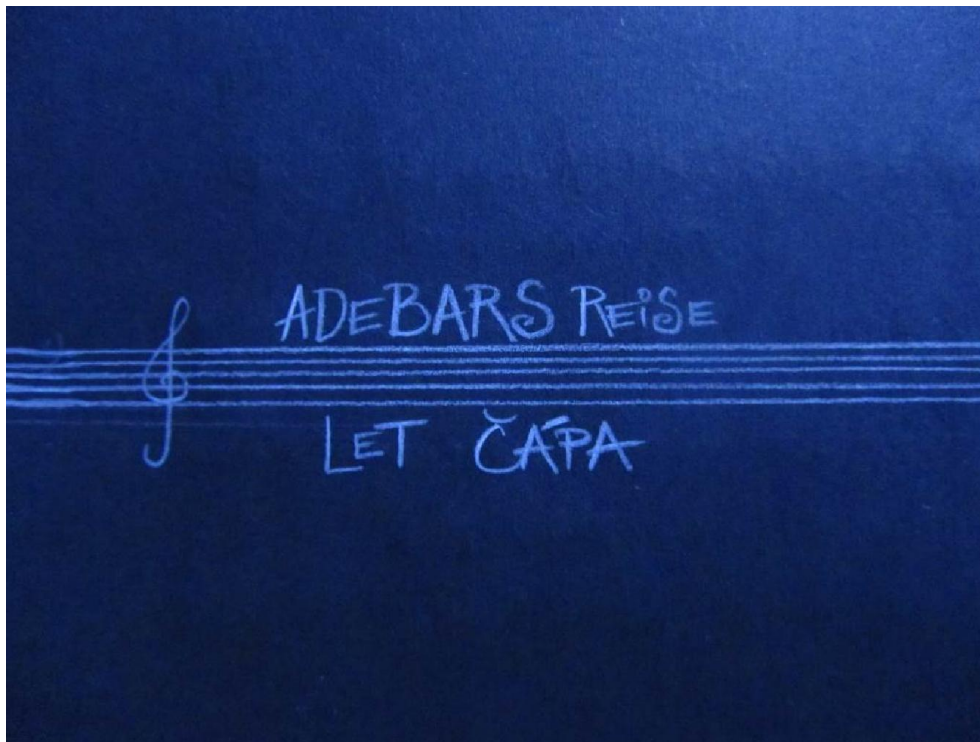
Obr. č. 38: Ukázka jedné ze sekvencí animovaného klipu Let čápa



Obr. č. 39: Ukázka jedné ze sekvencí animovaného klipu Let čápa



Obr. č. 40: Úvodní titulek ke snímku Let čápa



Obr. č. 41: Ukázka závěrečných titulků ke snímku Let čápa

