

FILMOVÁ LEKCE ZKRÁTKA KRÁTAS



Současné krátké
animované filmy
ze střední
a východní Evropy

ASAF



VISEGRAD
ANIMATION
FORUM

Fond
Kinematografie



Animace
co není
pro děti

Kolekce jedenácti současných krátkých animovaných filmů od talentovaných mladých filmařů ze zemí střední a východní Evropy se snaží upozornit na autorské, studentské filmy i na společenská témata, která mladé autory zajímají.

0 lekci

3 krát 45 minut, pro žáky a studenty od 12 let

Cíl lekce

Metodický materiál se snaží naučit studenty vnímat současný jazyk uměleckých animovaných filmů, vést je k diskuzi nad díly i nad společenskými tématy snímků i ke schopnosti zaujmout vlastní stanovisko, podpořit jejich kreativitu a tříbit jejich umělecký vkus.

Vhodné pro předměty / vzdělávací oblasti

mediální výchova, český jazyk a literatura, dějiny umění, výtvarná výchova, občanská výchova

Související témata

jazyk a poetika animovaného filmu, filmové žánry, analýza filmového vyprávění, porozumění uměleckému dílu, upevňování vlastních postojů, schopnost diskuze, analýzy, vedení k vlastní kreativě, mimofilmová témata: hranice (reálné i pomyslné), problém (národních) stereotypů, abstrakce ve výtvarném umění, ...

Obsah lekce

- 1/ stručné anotace všech 11 filmů kolekce a informace o tvůrcích
- 2/ práce se studenty ve třídě s vybranými filmy
- 3/ praktická cvičení pro studenty s vybranými filmy
- 4/ doporučená literatura a další odkazy
- 5/ slovníček pojmů

KAPITOLA 1 / stručné anotace všech 11 filmů kolekce a informace o tvůrcích



1 STRUČNĚ O FILMECH A AUTORECH

1.1 Země kovbojů

Kovbojsko, Cowboy Land / Slovensko 2015 / 5 minut / černobílý kreslený film

Režie: Dávid Štumpf

Vtipná a svižná černobílá groteska variuje typicky westernové prvky. Podle pravidel Divokého Západu musí být každý zloděj potrestán. Ale když slepice rozklovne zeď vězení a šerifovi se pokazí kůň, není tu nikdo, kdo by zabránil porušování zákona.

Dávid Štumpf se narodil v roce 1991 na slovensko-maďarských hranicích. Studoval animaci na VŠMU v Bratislavě a nyní studuje animaci na FAMU. Spolupracuje jako animátor na TV seriálu Drobcí režisérů Vandy Raymanové a Michala Strusse a spolu s Michaelou Mihalyiovou připravuje nový animovaný film s názvem Koniec, který si pohrává s příběhem Noemovy archy. Jeho Kovbojsko získalo distribuční cenu Anča D Award na slovenském festivalu animovaných filmů Fest Anča, díky které se promítalo ve slovenských kinech a na televizním kanálu Film Europe Channel.

Profil tvůrce na vimeu: <https://vimeo.com/davod>

Odkaz na rozhovor s tvůrcem:

<http://swinedaily.com/david-stumpf-vacsina-napadov-bola-zo-zapisnika-ktory-bol-plny-opitych-kovbojov-nahych-zien-a-sliepok/>



1.2 Ploty

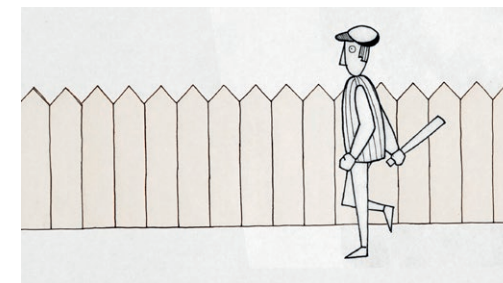
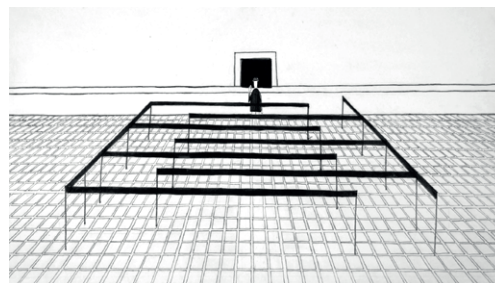
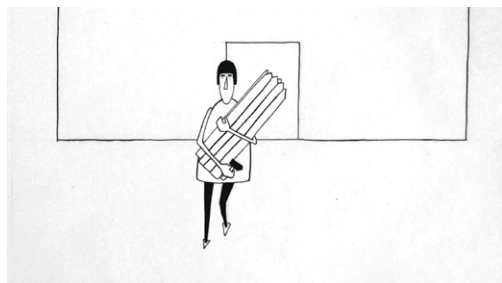
Ploty, angl. Fences / Polsko 2015 / 7 minut / černobílý kreslený film

Režie: Natalia Krawczuk

Ptáček v kleci, batole v ohradce, psi štěkající na sebe přes plot. Náš život se skládá z různých plotů a ohraničení. Někdo zátarasy překračuje, jiný si je kolem sebe staví. Film se zamýšlí nad různými podobami hranic a plotů v našem každodenním životě. Jednoduchý styl černobílé kresby je schopen s nadsázkou reflektovat složité společensko-politické téma hranic, ať už těch skutečných, nebo pomyslných, které omezují vnímání a svobodu člověka.

Natalia Krawczuk studovala etnologii a kulturní antropologii na Varšavské univerzitě. Po studiích pracovala v oblasti PR a poté začala studovat animaci a FX na Polish National Film School v Łódži.

Profil tvůrce na vimeu: <https://vimeo.com/user10177209>



1.3 Kompozice

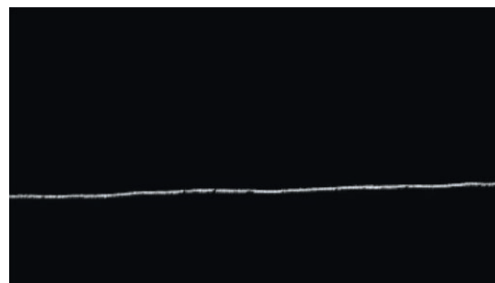
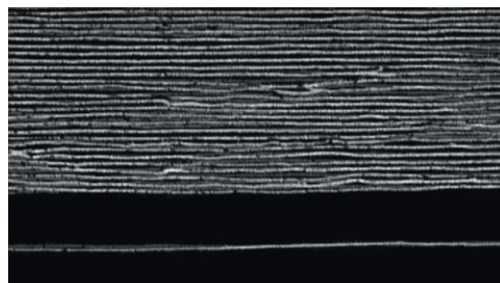
Composition / Slovinsko 2015 / 4 minuty / bezkamerová animace

Režie: Mitja Manček

Experimentální animace, kterou tvoří čáry vyryté do filmového pásu, je pokusem vytvořit co nejužší sepětí zvuku a obrazu filmu. Ve filmu tak slyšíme obraz a vidíme zvuk.

Mitja Manček (1987 ve Slovinsku) vytvářel své první animované filmy už v deseti letech. Svou oblíbenou techniku rytí do filmového pásu použil například v oceňovaném filmu *Smrt* (2007). Během šestnácti let natočil šestnáct experimentálních filmů. Kromě filmů se věnuje grafickému designu. Kompozice získala řadu ocenění, například na pařížském festivalu PIAFF.

Webová stránka tvůrce: <http://www.mancekmitja.si/en/Films/ProfessionalYears/Composition/>



1.4 Řeky

Rzeki, angl. Rivers / Polsko 2014 / 3 minuty / loutkový film

Režie: Daria Kopiec

Loutkový film inspirovaný stejnojmennou básní polského nositele Nobelovy ceny Czesława Miłosze je poetickou úvahou nad plynutím času lidského života od narození až k smrti. Svět, v němž řeka jsou dlaně, země je žena a déšť jsou slzy.

Daria Kopiec je filmová a divadelní režisérka. Vystudovala animaci a speciální efekty na Leon Schiller's Academy of Film, Television and Theatre v Łódži a studuje divadelní režii na Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art ve Varšavě.



1.5 Za hranicí

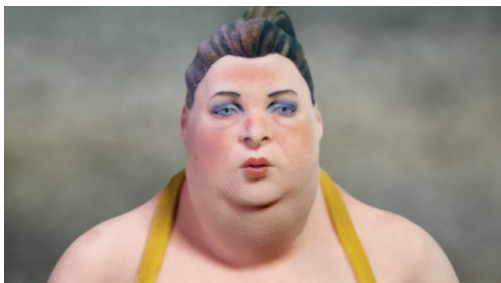
Beyond / Maďarsko 2015 / 10 minut / stop-motion film / kombinovaná technika (loutky, pixilace, puppets)

Scénář, režie: Milán Kopasz

O černých dírách ve vesmíru víme málo. Ale o černých dírách u nás na Zemi víme ještě méně. Symbolický film Milána Kopasze se snaží objevovat a zachycuje tak několik bizarních postav a situací, které mají zvláštní přitažlivost. Film kombinuje loutky, pixilaci, malbu na obličej a upravuje je v počítači.

Milán Kopasz (1986 v Maďarsku) vystudoval grafický design na KREA Contemporary Art School v Budapešti a animaci na Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest (MOME), kde magisterské studium zakončil filmem Beyond.

Webové stránky filmu: <http://thefilmbeyond.com/> Ukázka, jak film vznikal: <https://vimeo.com/172575834>



1.6 Mozaika, valčík splínu

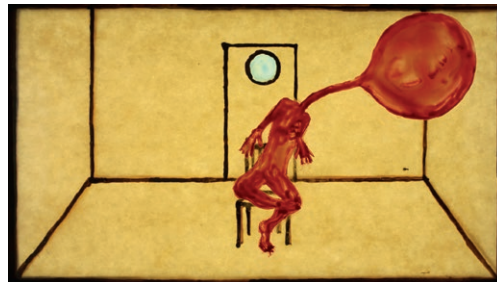
Mozaika, walc śledziony, angl. Mosaic, the waltz of spleen / Polsko 2015 / 4 minuty / barevný kreslený film

Námět, animace, režie: Andrea Guizar

Devět postav v devíti stejných, uzavřených místnostech tančí podivný „valčík splínu“. Chvilce stability, chvíle nachýlení či pádu. Jako by pluli po neklidném moři. Postavy působí jako nádoby, v nichž se přelévají různé nálady jako tekutiny. Andrea Guizar vytvořila devět ožvlých obrazů, které tvoří mozaiku lability lidských nálad.

Andrea Guizar (1989 v Mexiko City) se po studii italské literatury v Mexiku rozhodla studovat animaci a speciální efekty na Polish National Film School v Łódži.

Rozhovor s autorkou: <https://www.youtube.com/watch?v=h8eYSfa2EJc>



1.7 Vlčí hrátky

Vučje igre, angl. Wolf games / Chorvatsko 2015 / 5 minut / 16+ / barevný kreslený film

Scénář, střih, animace, kamera, režie: Jelena Oroz

Kreslený snímek vypráví o složitých a rozporupných rodinných vztazích, přenesených do svérázného světa divokých zvířat. Tři vlčata čekají na svého otce-živitele a rostoucí hlad v nich vyvolává různé představy. Ty synovské jsou vůči otci agresivní, což může vyjadřovat podvědomou touhu vzepřít se autoritě, zatímco malá vlčice hledá u otce ochranitelskou náruč i náhradu za chybějící matku. Snímek sugestivně zachycuje pocity dětské opuštěnosti, strachu i závislosti dětí na dospělých.

Jelena Oroz se narodila v chorvatském Osijeku. Studuje animaci a nová média na Academy of Fine Arts v Záhřebu. Věnuje se především kreslené animaci a knižní ilustraci.

Profil tvůrce na vimeo: <https://vimeo.com/user11163938>

Webové stránky: <http://deerjelena.tumblr.com/>



1.8 Dívne zvuky

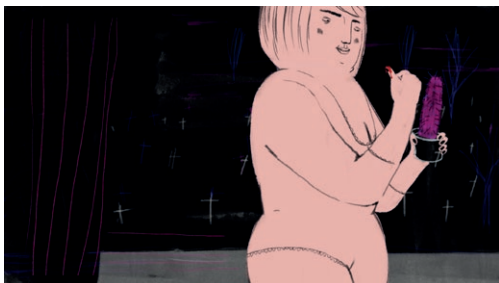
A nyalintás nesze, angl. The Noise of Licking / Maďarsko 2015 / 9 minut / kreslená digitální animace

Scénář, animace, režie: Nadja Andrasev

Ženu se zvláštní zálibou v exotických rostlinách neustále pozoruje susedčín kocour. Jakmile kocour zmizí, žena své perverzní záliby zanechá. Na jaře ji však navštíví podivný muž. Kreslený film je inspirovaný absurdní povídkou Odpuštění (Forgiveness) maďarského spisovatele Adáma Bodora pojednávající o temných stránkách člověka.

Nadja Andrasev vystudovala prestižní Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME) v Budapešti a ve svých filmech ráda pojednává o temných, absurdních stránkách lidské existence.

Více o filmu: <https://dailynewshungary.com/a-hungarian-short-film-selected-for-the-cannes-film-festival/>



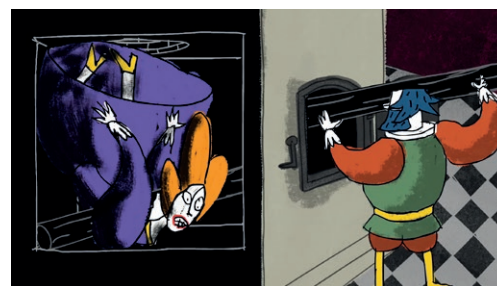
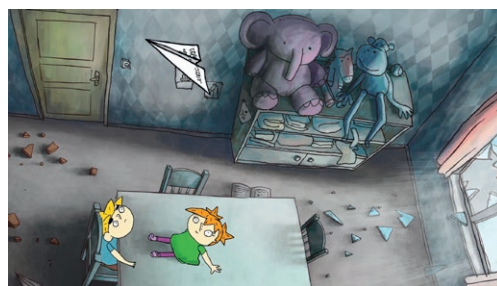
1.9 Pohádka

Mese, angl. Tale / Maďarsko 2014 / 8 minut / kreslený film

Režie: Attila Bertóti

Pohádka o královně, zloději, kováři, hasiči i koni. Malý Váša začne vyprávět své pohádky, ale Lenočka ho vždy přeruší s tím, že takovou pohádku už slyšela. A začne ji vyprávět sama. Nevymýšlí si náhodou? A co když má pravdu? Kreslený snímek vznikl na motivy povídky Pohádka (Skazka) ruského spisovatele Daniila Charmse a je plný dětské fantazie i absurdního humoru.

Attila Bertóti se narodil v Maďarsku v roce 1985. Studoval fotografii, film a média na Sapientia Hungarian University v Cluji. Poté studoval animaci na Moholy Nagy University of Art and Design (MOME) v Budapešti. Povídka Daniila Charmse Pohádka vyšla česky v souboru Charmsových textů pro děti Cirkus Abrafak (Argo 2013).



1.10 Čím víc vím

The More I Know / Česká republika 2015 / 8 minut / barevný, kreslený film

Scénář, režie: Marek Náprstek

Výtvarně nápaditý snímek plný absurdit je příběhem muže, který se chystá zemřít a ohlíží se za svým životem. Procházíme jeho vzpomínkami, kdy se opakovaně ptá po smyslu věcí, který mu ale čím dál tím víc uniká. Co se snaží říct?

Marek Náprstek (1987 v Praze) studoval angličtinu a francouzštinu na Pedagogické fakultě UK a poté animaci na FAMU, kterou absolvoval filmem Čím víc vím.

Více o filmu: <http://novaplus.nova.cz/porad/noc-filmovych-nadeji/video/10698-nfn-2016-cim-vic-vim-rezie-marek-naprstek/>
<http://www.filmovyprehled.cz/cs/film/401200/cim-vic-vim>



1.11 Happy End

Česká republika 2015 / 6 minut / černobílý kreslený film

Scénář, režie: Jan Saska

Černá komedie se šťastným koncem o nebožtíkovi, kuřákovi, traktoristovi a opilých myslivcích vypráví příběh svižně a navíc pozpátku. Černobílý vypočítaný film poukazuje na některé stereotypy české povahy.

Jan Saska se narodil v roce 1987. Vystudoval na VOŠ a SOŠ Václava Hollaru v Praze, poté pokračoval v bakalářském studiu na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně, kde absolvoval *animatikem* Happy Endu, tedy nehotovým filmem. Na Happy Endu dále pracoval v rámci magisterského studia animace na pražské FAMU. Během studia natočil například černobílou grotesku Přepadení.

Happy End je jeho absolventský film, který se dostal do nejužší nominace na **Oscara** v kategorii krátkometrážní film a slavil velký úspěch i na festivalu v Cannes. Jan Saska se věnuje i komiksu – viz stránky skupiny *True Lovers*, kterou založil s kamarády.

Tvorba Jana Saska na

Vimeu: <https://vimeo.com/jansaska>

Více o filmu a autorovi: <http://cinepur.cz/article.php?article=3954&already Rated=1#rating>

Rozhovor s tvůrcem: <http://reportermagazin.cz/a/wf2Md/jan-saska-oscarovy-happy-end?gclid=CKLy9KLz6tOCFbQW0wod7nAGTA>



KAPITOLA 2 / práce se studenty ve třídě s vybranými filmy



— 2 PRÁCE S VYBRANÝMI SNÍMKY KOLEKCE

2.1 Ploty

Film se zamýšlí nad různými podobami hranic a plotů v našem každodenním životě. Jednoduchý styl černobílé kresby je schopen s nadsázkou reflektovat složité společensko-politické téma hranic, ať už těch skutečných, nebo pomyslných, které omezují vnímání a svobodu člověka.

Variantské návrhy práce se studenty / pedagog vybírá podle své preference a znalostí studentů /

2.1.1 Téma hranic /diskuze před projekcí filmu/

- Před filmem vyvolat ve třídě diskuzi na téma hranic (omezení).
- Co jsou to státní hranice a se kterými státy je sdílí Česká republika?
- Tato kolekce animovaných filmů pochází od mladých tvůrců ze zemí tzv. Visegrádské skupiny. Co to je Visegrádská skupina a které země ji tvoří?
- V poslední době se v médiích hodně píše a mluví o imigrantech z různých zemí, kde probíhají válečné konflikty, např. ze Sýrie. Kdo jsou „imigranti“ a jaký máte názor na jejich vstup a začlenění do naší země? Otevřeli byste hranice naší země všem bez omezení? Nejen k návštěvě, ale i k životu? Jaká jsou pro a proti takového přístupu? Kdo jsou naopak „emigranti“ a kdy byla v nedávné historii naší země velká vlna emigrace z politických důvodů? Proč?
- Co vám říká pojem Sudety? Jak souvisí s hranicemi a co víte o jejich historii?
- Tušíte, jak se měnily hranice státu, ve kterém žijete, ve 20. století? Ve třídě můžete pracovat s historickými atlasy apod.
- Jsou hranice pozitivní nebo negativní pojem? Proč?
- Kde všude se setkáváme v životě s hranicemi, s omezeními? Zkuste uvést příklady. Představíte si jen ty reálné hranice, nebo i ty, které nás vnitřně omezují? Jaké to třeba jsou? Zkusili jste někdy překročit v něčem hranice? Nebo naopak vnímáte, že v něčem vám někdo (např. škola) dává zbytečné limity? V čem a jak byste je změnili?
- Jaká další synonyma máme v češtině pro hranici (plot, meze, omezení, zábrany, limity, klece, ochrana...)?

2.1.2 Práce s filmem / úkoly po zhlédnutí filmu /

- Jaké druhy hranic (plotů, ohraničení) ve filmu najdete? (klec pro ptáka, dětská postýlka, plot mezi domy, zátaras u pokladny...)
- Jak postavy z filmu reagují na ploty? Které postavy reagují pozitivně, když se ploty odstraní? (dítě v postýlce, štěkající psi...)
- Zkuste zformulovat, jak film skončil a o čem byl.
- Ploty jsou krátký *kreslený film*. Jaké další typy *animovaných filmů* znáte? Uvedte příklady. (*celovečerní animovaný film, animovaný TV seriál, autorský film, loutkový film, stop-motion, počítačový film, pixilace, bezkamerová animace, plastelína*). A jaké druhy filmů znáte kromě animovaných? (hrané, dokumentární)
- Zkuste porovnat tento krátký film s animovaným filmem, který jste nedávno viděli (v kině, televizi, na DVD). V čem vidíte jedinečnost tohoto krátkého autorského filmu?
- Dříve existovala v kinech tradice *předfilmů* před hlavním filmem, v rámci kterých se promítaly zejména krátké animované filmy. Tato tradice bohužel po roce 1990 zanikla, a tak se krátký animovaný film z kin (skoro) vytratil. Kde se s ním podle vás dnes můžeme setkat? (DVD kolekce, on-line portály, filmové festivaly)

2.2 Země kovbojů

Vtipná a svižná černobílá *groteska* variuje typicky *westernové* prvky. Podle pravidel Divokého Západu musí být každý zloděj potrestán. Ale když slepice rozklo-ve zeď vězení a šerifovi se pokazí kůň, není tu nikdo, kdo by zabránil porušování zákona.

2.2.1 Práce s filmem / úkoly po zhlédnutí filmu /

- Pusťte si ve filmu znovu úvodní a závěrečnou pasáž (0:00:32 – 0:00:51 – úvod, 0:04:14 – 0:04:27 – závěr)
Země kovbojů pracuje s **kruhovou kompozicí vyprávění**, v níž se vyprávění ocitá na konci tam, kde začalo, jde tedy o nekonečný příběh. Co však v Zemi kovbojů napoví, že konec je stejný jako začátek? (Zvuk: ten napoví, co se děje za zdmi vězení, zatímco obraz setrvává uvnitř vězení, ve tmě, která přejde do závěrečných titulků.)
- **Zvuk** v tomto případě rozšiřuje prostor filmového obrazu za jeho rámeček. Zvukem rozumíme ve filmu vše, co je zaznamenáno na zvukové stopě – tedy dialogy, hudbu, zvuky, ruchy a šumy. U animovaného filmu je zvuk specifický tím, že se vždy musí vytvořit, protože animovaný film se nenatáčí v reálném prostředí s reálnými zvuky, jako například hraný film či dokumentární film. Animace většinou pracuje se stylizovaným zvukem, který je často nadsazený. Například kreslený obraz valícího se stáda bizonů doplní vhodně třeba zvuk parní lokomotivy.
- **Zvuk** ve filmu může být **diegetický**, tj. takový, jehož zdroj je ve světě příběhu (filmového). Diegetickými zvuky jsou slova, která pronášejí postavy, zvuky vyluzované předměty v příběhu i hudba vycházející z nástrojů v prostoru příběhu. Naopak **nediegetický zvuk** je ten, jehož zdroj leží mimo svět příběhu (filmového). Jaké zvuky jsou podle vás v Zemi kovbojů diegetické a jaké nediegetické? I úvodní hudba (nediegetická) hrála ve filmu svou roli. Jakou? *(Navodila dojem Divokého západu a přiřadila film k westernovému žánru.)*
- Jaké znáte *westerny* a jak byste tento žánr charakterizovali? Co z tohoto typického westernového světa (postavy, budovy, střet dobra se zlem) se objevilo v Zemi kovbojů? Podle čeho poznáme ve filmu, že jde o šerifa, vězně či zloděje? (Např. šerif má na prsou hvězdu.) Jaká další typická westernová postava způsobila, že šerif bandity nedohonil? *(Kůň)*
- Toto zjednodušení je pro animované filmy (hlavně pro kreslené *grotesky*) typické – často potřebují vystihnout postavu jedním dominantním rysem, jako jsou třeba pruhy na oblečení či hvězda. U grotesky nejde o propracovanou psychologii postav, ale naopak o nadsázku a vtip, podstatná je také rychlost akce a vyprávění. Vzpomenete si na nějakou klasickou filmovou grotesku (nejen animovanou)? *(Např. filmy Charlie Chaplina či Laurela a Hardyho).*

2.3 Happy End

Černá komedie se šťastným „koncem“ o nebožtíkovi, kuřákovi, traktoristovi a opilých myslivcích vypráví příběh svižně a navíc pozpátku. Černobílý vypointovaný film poukazuje na některé stereotypy české povahy.

2.3.1 Práce s filmem / úkoly po zhlédnutí filmu /

- Víte, co to je urban legend? (městská legenda) V českém prostředí se městským legendám věnuje např. trojdílná sbírka s názvem Černá sanitka folkloristy Petra Janečka a na motivy těchto knih natočila Česká televize nedávno stejnojmenný patnáctidílný TV seriál a brněnské HaDivadlo uspořádalo sérii představení.

- Film Jana Sasky Happy End takovou historku (anekdotu) vypráví. Avšak pozpátku. V tom tkví hlavní nápad celého filmu. Jiný sled vyprávění Sasku prý napadl až během práce na filmu. Jak vysvětlil v rozhovoru Aktuálně.cz: „Hledal jsem nějaký vizuálně silný moment, jímž bych odvyprávěl *pointu*, která jediná byla ve vtipu vyřčena slovy, a nikoli situačně. A jak jsem si na časové ose v počítačovém programu hýbal závěrečnou scénou, pustil jsem si ji obráceně a zjistil, že právě tohle je můj moment. Od něj se pak začala odvíjet celá *retrospektivní struktura*.“ Víte, co je *retrospektiva*? Vzpomenete si na jiné příklady retrospekce ve filmu? (Například film **Forrest Gump** Roberta Zemeckise, jehož značnou část tvoří vzpomínky hlavního hrdiny. Retrospekce se uplatňuje i v populárním TV seriálu Ztraceni, kde je každá epizoda věnována minulosti nebo budoucnosti některé z postav.) Je zajímavé, že retrospektivní strukturu využívá jiný český film, který se také jmenuje Happy End a v roce 1967 ho natočil Oldřich Lipský podle scénáře Miloše Macourka. Jde o hraný film, o komedii, která experimentuje s vyprávěním děje zcela pozpátku: lidé v ní chodí pozpátku, při jídle vychází potrava lidem z úst na talíř, lidé se namísto smrti narodí a tak podobně.
- Zkuste charakterizovat *pointu*. Co je pointou animovaného Happy Endu?

2.3.2 Rozšiřující téma /národních/ stereotypů /úkolů po zhlédnutí filmu/

- Co to je stereotyp? Uvedte příklad. (Důsledně řečeno je stereotypizace nutná k lidskému pojetí světa, setkáme se s ní prakticky všude). Jde o negativní nebo pozitivní fenomén? Proč?
- Našli byste ve filmu příklad stereotypu? (*Např. myslivci jsou vždy opilci, traktoristé pijou pivo a poslouchají tvrdou hudbu, apod.*)
- V Happy Endu (i v dalších dílech Jana Sasky, například v komiksu Hurikán) se objevuje národní stereotyp, resp. něco ryze českého. Sám Saska k tomu dodává: „Kníry; deky; guláš se šesti; gothaj; jedno rychlý; smažák; šustáky; džíska; kožená ledvinka; turek a cígo; langoš; ztvrdlá malta v míchačce... Jo, myslím, že v tom je kus české povahy...Ve filmu je jaksí od základu šťastně trefený poměr univerzální srozumitelnosti a národních hodnot.“
- Zkuste pojmenovat, jak se stereotyp ve filmu konkrétně vytváří? Co jednotlivé postavy a prostředí charakterizuje? A jak se na tom podílí hudba? (*U traktoristy je to skupina Alkohol, u myslivců dechovka...*).
- Jaké stereotypy vás napadají v souvislosti s určitými národy (např. Italové, Francouzi, Japonci, Dánové). Setkali jste se někdy s tím, že by takový stereotyp ve skutečnosti existoval? Anebo naopak? Diskutujte ve třídě o tom, k čemu stereotypní vnímání ostatních národů může vést.

2.4 Kompozice

- Kompozice patří do početné skupiny *abstraktních filmů*, které přistupují k médiu filmu jinak. Velmi často nevyprávějí příběh (říkáme také, že jsou tzv. nenarativní – od slova narace, které strukturuje vyprávění), ale pracují se samotným médiem a reflektují ho, zkoumají jeho hranice, experimentují s tím, jaké film může mít podoby, objevují nové postupy a formy. Jde o podobný vývoj, jako zaznamenalo výtvarné umění, když pozvolna přešlo od realistické malby k abstrakci.
- Ačkoliv nenarativní filmy obvykle nepracují s příběhem, může se divák pokusit vcítit se do nich, nechat se unášet souhrou obrazu a zvuku, rytmem, svými pocity z filmu. Divák se tak stává spoluvůrcem filmu, vytváří si svůj vlastní výklad. Podobná situace vzniká například u básně či abstraktního výtvarného umění.
- V Kompozici použil slovinský autor Mitja Manček své oblíbené rytí přímo do filmového pásu. Jde o techniku, při níž není potřeba použít kameru, proto jí

také říkáme bezkamerová animace (někdy též hand-made film). Vynálezcem bezkamerové animace byl Novozélandčan Len Lye, který vytvořil první bezkamerový film s názvem A Colour Box v roce 1935.

Touto technikou pak proslul již ve 30. letech zejména kanadský režisér skotského původu Norman McLaren, který ke kreslení obrazu na celuloid přidal i kreslení zvuku (optického záznamu zvuku). Právě o to šlo i Mančekovi v Kompozici. Čáry vyryté do filmového pásu jsou nejen obrazem, ale i optickým záznamem zvuku. Ve filmu tak doslova slyšíme obraz a vidíme zvuk.

KAPITOLA 3 / praktická cvičení pro studenty s vybranými filmy



3 PRAKTICKÁ CVIČENÍ PRO STUDENTY

3.1 Ploty

- **Diskuze ve třídě na téma hranic a svobody v lidském životě** | Připravte se předem sami na diskuzi na téma, kam sahá svoboda a jaké má hranice. Rozdělte se na dvě skupiny. Jedna skupina si připraví argumenty PRO existenci hranic (ohraničení) v našem životě a druhá PROTI. Diskutujte a hlavní argumenty pište na tabuli. S učitelem shrňte výsledek diskuze.
- **Rešerše** | Rozdělte se ve třídě do skupin. Každá skupina dostane Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost a pokusí se v něm najít co nejvíce výrazů souvisejících se slovem „hranice“ (např. překročit v něčem hranice, hraniční osobnost, omezený, bez zábran, uzavřený, otevřený (člověk), apod.).
- **Esej – domácí úkol** | Napište krátkou esej (500 znaků) o smyslu hranic v lidském životě.

3.2 Země kovbojů

Práce ve skupinách.

- Zkuste převyprávět příběh filmu Země kovbojů. Dokázali byste tento příběh zobecnit? Co se stane se společností, když v ní přestane fungovat zákon, který ve filmu reprezentuje šerif? Jaké to může mít důsledky?
- Co naznačuje film Země kovbojů o koloběhu lidských dějin? Jak pracuje s pojmy jako dobro a zlo, zákon a spravedlnost? Nerelativizuje je?

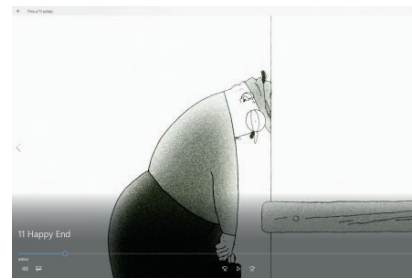
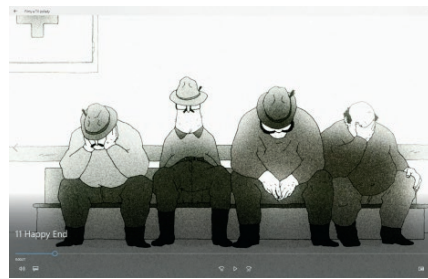
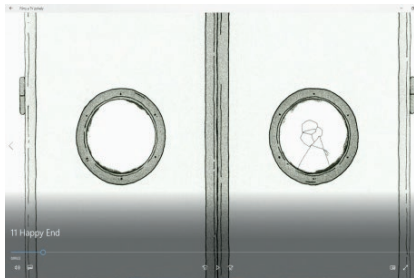
3.3 Happy End

• Práce ve skupinách.

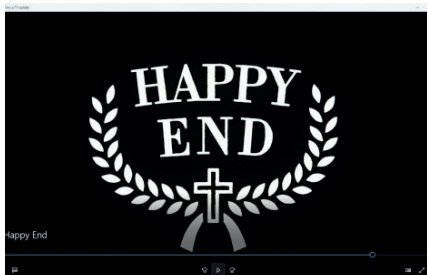
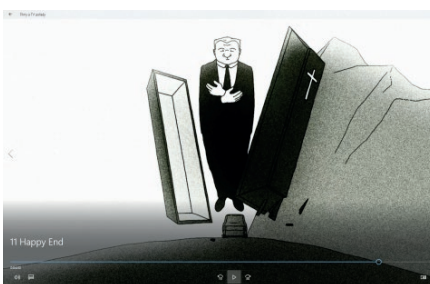
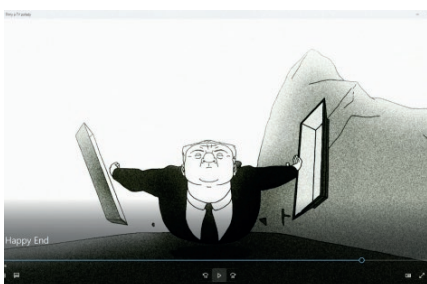
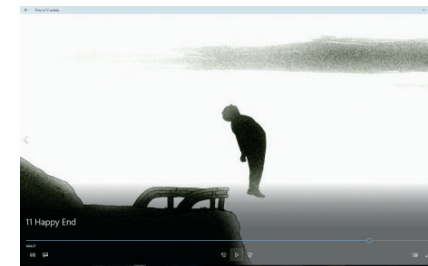
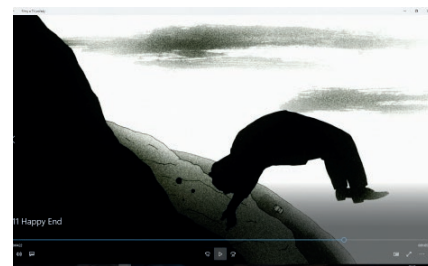
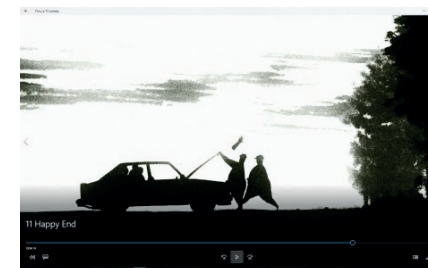
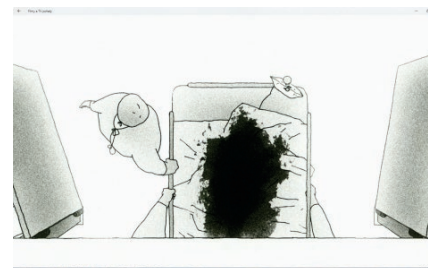
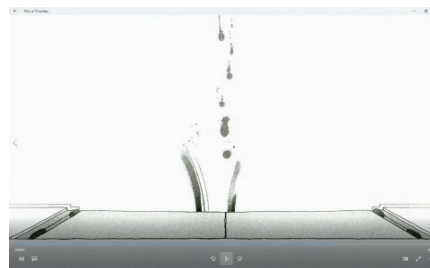
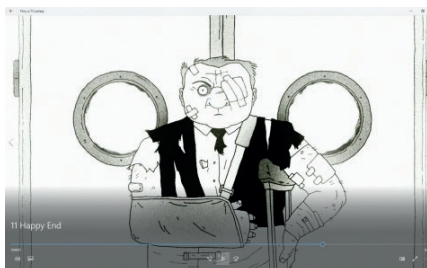
Napište v bodech anekdotu filmu bez retrospektivy. Pokusíte se tak vystihnout *syžet* filmu, tedy děj. Vedle syžetu rozlišujeme ještě *fabuli*, což je způsob, jakým je děj v díle vyprávěný, zde například pozpátku.

• Filmový jazyk – individuální úkol.

Jednotlivá *políčka z filmu* zobrazují různé velikosti a perspektivu nakreslených scén (předmětů, lidí...). V animovaném filmu stejně jako v hraném filmu či dokumentu rozlišujeme *detail* (viz první políčko, které je nápisem na rakvi na autě a zároveň titulkem celého filmu), *polodetail* (viz poslední políčko s hlavami myslivců) i *celek* (viz 6. políčko v pořadí, na němž vidíme sedící myslivce).



- Pokuste v následující **sekvenci** (jde o závěrečnou sekvenci filmu) rozlišit jednotlivé velikosti záběrů. Na základě svých poznatků (bez dalších zdrojů) zkuste navrhnout 1-2 větné definice pojmů detail, polodetail a celek. Výsledek poté můžete porovnat s definicemi ve slovníčku pojmů v závěru této metodické příručky.



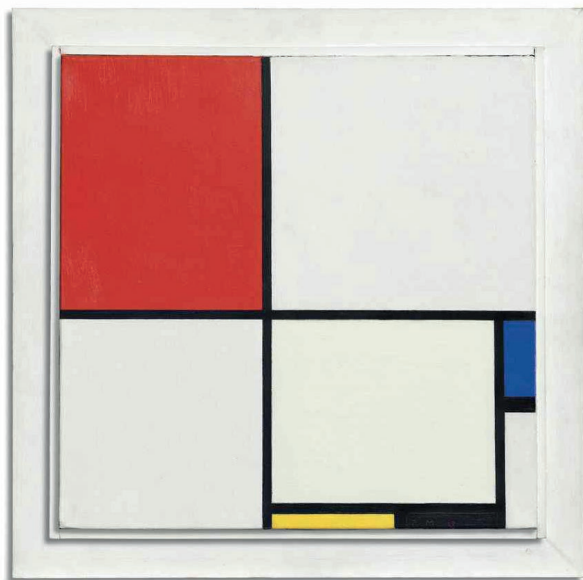
- Která políčka jsou v úvodní a závěrečné sekvenci stejná? Zkuste se zamyslet proč. Mají v úvodu i v závěru stejný význam?
- **Tvůrčí práce.**
Zkuste si ve třídě (případně doma) rozkreslit podobným způsobem nějakou situaci (příběh). Pokud vás nenapadne žádný vlastní námět, zkuste rozkreslit svůj běžný den nebo třeba děj nějaké povídky. Zkuste si představit, že byste studoval/a uměleckou školu a měl/a byste natočit svůj animovaný film. O čem by byl? Jakou formu byste si pro něj vybrali?

3.4 Kompozice

Práce ve skupinách.

- Prohlédněte si tento obraz a zkuste pojmenovat, co je typické pro abstraktní (někdy také nepředmětné či nefigurativní) výtvarné umění. Může vám k tomu pomoci níže uvedený citát, případně krátký text v rámečku pod reprodukcí obrazu.

„Cílem abstraktního umění je individuální a originální tvorba, nezávislá na přírodě, neboť se nejedná o nápodobu, ale o skutečné umělecké dílo, samostatný námět...“ (Vasilij V. Kandinskij: *O duchovnosti v umění. Praha: Triáda, 2009*)



Piet Mondrian – Kompozice č. 3 s červenou, modrou a žlutou a černou, 1929

Piet Mondrian (1872 – 1944) byl nizozemský malíř, jeden ze zakladatelů abstraktního malířství. Radikálním zjednodušením kompozice a redukcí barev se snažil zachytit základní principy, jimž podléhá vše viditelné. V roce 1917 spoluzaložil časopis (a posléze i hnutí) de Stijl, v němž formuloval svou teorii o nové umělecké formě s názvem neoplasticismus. Jeho podstatou bylo, že se umění nemá zabývat zobrazováním existujících předmětů, nýbrž by se mělo snažit postihnout povahu absolutní, z něhož je viděná realita odvozená. Používal jednoduché geometrické linie a základní barvy. Reprodukce jeho abstraktních maleb se v 60. letech 20. století nosily jako moderní vzory na šatech návrháře Yvese Saint-Laurenta.

- Znáte nějaká další abstraktní výtvarná díla či autory? (Např. *Vasilij Kandinskij, Kazimir Malevič, Paul Klee, František Kupka, Jackson Pollock* ad.)
- Zkuste popsat, co spojuje Mondrianův obraz s filmem Kompozice. Proč podle vás obě díla nesou podobný název? S pojmem kompozice se můžeme setkat i v hudbě. Jaký mají podle vás obě díla vztah k hudební kompozici a k rytmu? V případě nejasností si můžete najít více informací o abstraktním umění i hudební a výtvarné kompozici ve slovníku či na internetu.

KAPITOLA 4 / doporučená literatura a další odkazy



4 DOPORUČENÁ LITERATURA A DALŠÍ ODKAZY

4.1 Přehledové publikace o filmu

- **James Monaco, Jak číst film. Praha: Albatros, 2006.**

Jedna z nejčtenějších populárně naučných knih o filmu popisuje nejen jeho technologie, ale i jazyk, teorii a vývoj. Jde o ideální materiál pro výuku na středních i vysokých školách, o přehledovou publikaci seznamující zájemce se základy toho, jak „číst“ film i moderní média.

- **Jan Bernard – Pavla Frýdlová, Malý labyrint filmu. Praha: Albatros, 1988.**

Lexikon základních pojmů z teorie filmu, jeho žánrů, technik i historie.

- **David Bordwell – Kristin Thompsonová, Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu. Praha: NAMU, 2011.**

Základní učebnice pro obory filmových studií po celém světě. Dokáže oslovit i širokou čtenářskou obec svým jasným, přehledným a systematickým výkladem fenoménu filmu. Čtenáři se nabízí jedinečná možnost porozumět základním filmovým kategoriím, jako jsou kamera, střih, zvuk apod., rozkrýt způsoby vyprávění příběhů, pochopit fungování filmových žánrů atd.

4.2 Základní literatura o animovaném filmu

- **Jiří Kubíček, Úvod do estetiky animace. Praha: NAMU, 2004.**

Útlá skripta pro studenty FAMU jsou přehledem základních technologií a postupů 2D i 3D animace. Jde o ideální úvod do studia animovaného filmu.

- **Edgar Dutka, Minimum z dějin světové animace. Praha: NAMU, 2004.**

Skripta FAMU, která jsou stručným přehledem dějin světového animovaného filmu, rozděleným podle zemí vzniku.

- **Edgar Dutka: Scenáristika animovaného filmu. Minimum z historie české animace. Praha: NAMU, 2006.**

Přehled historie české (československé) animované tvorby i základů scénáristiky animovaného filmu s pojmy jako námět, syžet, storyboard ad.

- **Ülo Pikkov: Animasofie. Praha: NAMU (v tisku).**

Kniha estonského animátora je vzhledem do teorie animace. Na konkrétních příkladech ukazuje, jak v animaci funguje prostor, postavy, zvuk či realismus.

4.3 Články o současném stavu české animace

- **Jiří Kubíček, Co spojuje český animovaný film s egyptskými pyramidami.** A2 4, 2008, č. 16, s. 1,11,

<https://www.advojka.cz/archiv/2008/16/bejvavalo-co-spojuje-cesky-animovany-film-s-egyptskymi-pyramidam> [online].

Článek stručně a trefně shrnuje situaci v české animaci po roce 1989 a upozorňuje na důvody, proč dnes není česká animovaná tvorba tak bohatá a výrazná, jako byla v dobách Jiřího Trnky.

- **Malvína Balvínová, Situace současné české celovečerní animace. Filmový přehled, 2. 6. 2016.**

<http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/situace-soucasne-ceske-celovecerni-animace> [online].

Přehledná bilance nejvýraznějších současných trendů, tvůrců a celovečerních animovaných filmů u nás.

- **Jaroslav a Malvína Balvínovi, Jak je na tom současná česká studentská animace, Filmový přehled, 9. 12. 2016,**

<http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/jak-je-na-tom-soucasna-ceska-studentska-animace> [online].

Nástin nejzajímavějších jmen a děl současné české studentské animace.

- **Pavel Horáček, Malvína Toupalová, Loutka musí zůstat loutkou: Jiří Trnka a varianty pojetí filmové loutky.** Cinepur 19, 2012, č. 80, s. 25-29.

Online: <http://cinepur.cz/article.php?article=2260>

O českém loutkovém filmu dříve a nyní.

- **Natalie Něudačina, Před hlubokým nadechnutím. Současná česká animace.** Cinepur 24, 2017, č. 112, s. 42-47.

Zamyšlení nad současnou situací české animované tvorby.

4.4 Užitečné odkazy

Anifilm

Největší a nejvýznamnější festival animovaných filmů v ČR. Koná se každoročně v květnu v Třeboni a je ukázkou toho nejlepšího z české i světové autorské animace, a to jak krátkometrážní, tak celovečerní.

Aniont

Internetový portál, kde lze legálně a zdarma zhlédnout zajímavé současné animované české i světové filmy. Jde o kurátorský výběr, na kterém se podílejí dramaturgové Anifilmu.

ASAF

Asociace animovaného filmu (ASAF) je sdružením předních českých producentů, nezávislých filmařů a animačních studií, kteří se společně rozhodli aktivně se podílet na rozvoji animace v ČR jako průmyslového odvětví a jeho prezentaci v zahraničí. Na webu www.asaf.cz je k dispozici řada článků o současných fenoménech a novinkách ze světa animace.

VAF

Visegrad Animation Forum (VAF) je platforma, jejímž záměrem je posílení oboru animace v regionu střední a východní Evropy. Hlavním cílem je vytváření příležitostí pro setkání producentů, studií, TV stanic a filmových distributorů, které by vedly ke spolupráci na animačních projektech. Jádrem programu VAF je soutěž animovaných projektů ve dvou kategoriích: krátký film a TV seriál. Účastníci mají jedinečnou příležitost zaujmout zahraniční producenty a pomoci tak svému projektu při dalším vývoji a jeho cestě k realizaci. Visegrad Animation Forum se koná každoročně ve spolupráci s mezinárodním festivalem animovaných filmů Anifilm v Třeboni již od roku 2012.

VAF New Talents

Visegrad Animation Forum každoročně připravuje výběr nejlepších krátkých filmů od mladých a začínajících autorů ze střední a východní Evropy daného roku. Tento výběr se zaměřuje na mimořádné talenty a je prezentován na filmových trzích a vybraných filmových festivalech. Pro mladé autory je to výjimečná příležitost představit svoji tvorbu veřejnosti i profesionálům z oboru. Kolekce z roku 2016, ke které byl vypracován i tento metodický materiál, je nyní promítána v kinech i na středních školách.

KAPITOLA 5 / slovníček pojmů



5 SLOVNÍČEK POJMŮ

Animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce, přičemž živou akcí se míní hraný a dokumentární film. Animace v zásadě představuje sérii obrazů spojených tak, že v mysli diváků vzniká iluze pohybu. Naprosto klíčové je, že iluze pohybu vzniká pouze v hlavách diváků a není součástí vnější skutečnosti.

Zatímco animaci můžeme dnes najít na spořičích obrazovek, na budovách města či displejích mobilů, animovaný film je umělecké dílo. Animaci můžeme podle technik dělit na plošnou (2D) a prostorovou (3D). Mezi 2D techniky patří především kreslená animace (například díla Walta Disneyho), bezkamerová animace (rytí přímo na filmový pás bez použití kamery), animace písku (kreslení do prosvětleného písku), zatímco mezi 3D animaci řadíme loutkovou animaci (viz např. filmy Jiřího Trnky), modelaci hlíny (například animace plastelíny v seriálu Ovečka Shaun), pixilaci (animaci živé bytosti, kdy se snímá každý její pohyb zvlášť) či animaci objektů (viz například filmy Jana Švankmajera).

Vedle toho rozlišujeme čím dál častější počítačovou animaci, která také může být 2D či 3D. Podle délky a typu pak rozlišujeme *krátký animovaný film*, *animovaný seriál* vysílaný po částech obvykle v televizi (například Simpsonovi) či *celovečerní animovaný film* (tj. film delší než 60 minut).

Abstraktní film je nezobrazující a nevyprávějící (nenarativní) film založený na pohybu abstraktních forem (bodů, linií, ploch, těles, světel a stínů, barev ap.). Do popředí vystupují vizuální a rytmické kvality obrazu, často ve spojení s hudbou. Tvorba abstraktních filmů (označovaných také jako filmy absolutní) se rozvinula – v rámci avantgardního filmu – po první světové válce (Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann aj.). Ve třicátých letech natáčel abstraktní filmové interpretace hudebních skladeb Oskar Fischinger. Osobitý typ abstraktního filmu představují filmy vzniklé kreslením rozličných obrazců na filmový pás nebo škrábáním do něho (Len Lye, Norman McLaren aj.).

Celek je záběr zaznamenávající předmět či jev v jeho úplnosti. Jde například o záběr celého pokoje. Celek slouží k orientaci diváka a zdůrazňuje prostředí. Detail je záběr zachycující zblízka malou část celku. Jeho velikost je omezena lidskou tváří nebo předmětem, který zabere celé plátno. Fabule je příhoda, o které se vypravuje v literárním či filmovém díle, jeho souhrn událostí nebo dějový půdorys. Fabuli si čtenář či divák sestavuje až dodatečně po zhlédnutí filmu (přečtení knihy).

Groteska je veseloherní žánr, jehož humor spočívá v neobvyklém ději s četnými situačními zvraty, v podivném zevnějšku i charakteru představitelů. Svůj vrchol groteska zaznamenala v němém období amerického filmu (němé období je od počátku kinematografie v roce 1895 až do roku 1927, kdy vznikl první zvukový film, Jazzový zpěvák). Podstatou grotesky je vysoké tempo děje, gagy jako například házení dortů či v animaci nepřírozené smrštění a naopak natažení těla, často surový či agresivní humor, opakované honičky, apod. Mistrem grotesky byl například Charlie Chaplin, Buster Keaton či bratři Marxové. Typickým příkladem kreslené grotesky je seriál Tom a Jerry.

Happy end znamená anglicky šťastný konec. Mluvíme o něm však ve filmu tehdy, pokud se hrdinův osud vyřeší šťastně, ačkoliv to z dosavadního děje ani z charakteru hrdinů nevyplývalo. Typickým příkladem může být milenecký pár, jenž skončí v objetí, ačkoliv během filmu museli oba milenci čelit nejrůznějším nástrahám.

Pointa je nečekané vyvrcholení děje. Pointa se objevuje jak ve filmu či v knize, tak v anekdotě apod. Vhodně použitá pointa umocňuje dojem, kterým se snaží dílo jako celek působit – v případě vtipu by měla být humorná, v případě hororu by měla umocnit pocit strachu, který film jako celek vyvolává.

Polodetail je druh záběru, jehož velikost je určena zachycením lidské postavy nebo skupiny dvou až tří postav po prsa, případně do pasu. Rozlišujeme také polocelek, což je záběr, jehož velikost je dána velikostí celé lidské postavy.

Předfilm je krátký film promítaný před hlavním (celovečerním) filmem v kině. Předfilmy jsou doménou krátkých animovaných filmů, dnes se však v kinech objevují málo, jejich tradice zanikla po roce 1990.

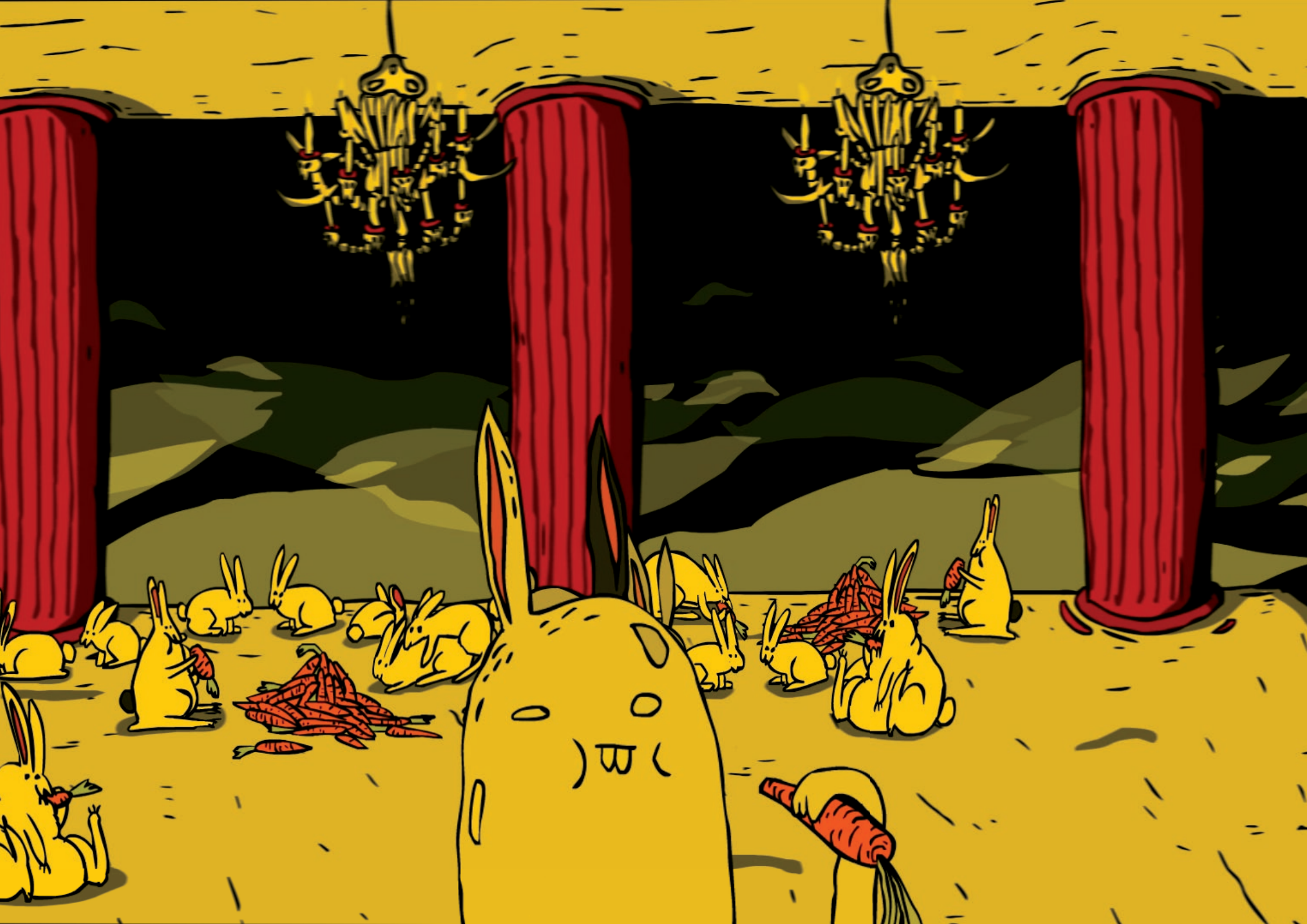
Retrospektiva – jde o vyjadřovací prostředek, který umožňuje v rámci dramaturgické výstavby filmu časové ohlédnutí zpět. Jde o vzpomínku některé z postav, nebo vypravěčský postup, který objasňuje příčiny současného jednání postav.

Sekvence je dramatická, významová uzavřená jednotka, podobně jako kapitola v románu. Skládá se z několika scén či obrazů.

Syžet je způsob, jakým jsou v literárním či filmovém díle uspořádány tematické složky (tj. děj, postavy, vypravěč, prostředí) a jak jsou ztvárněny informace o fabuli. Mohou být např. seřazeny v časové následnosti (Babička Boženy Němcové) nebo podávány „na přeskáčku“ apod.

Western – jde o klasický žánr hraného filmu. Tematicky čerpá z osidlování amerického tzv. Divokého západu ve druhé třetině 19. století. Odtud nese název western – tedy západní příběh. Western je založen na střetu dobra, které zastupuje šerif, a zla, jež představují bandité. Někdy bývali hrdiny také kovbojové a indiáni. Důležitou postavu tvoří ve westernu kůň, na jehož schopnostech závisel do velké míry osud hlavního hrdiny. Proto se western někdy označoval jako koňská opera. Pro western byly důležité honičky, přestřelky i melodramatický prvek: milostná zápletky.

Vrcholnými díly klasického westernu byli například Přepadení (1939) Johna Forda či Sedm statečných (1960) Johna Sturgesa.



FILMOVÁ LEKCE ZKRÁTKA KRÁTAS

Současné krátké
animované filmy
ze střední
a východní Evropy

