## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název modulu

Historie animovaného filmu

#### Kód modulu

82-m-4/AC87

#### Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

#### Typ modulu

odborný teoretický

### Využitelnost vzdělávacího modulu

#### Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

#### Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

#### Komplexní úloha

#### Obory vzdělání - poznámky

* 82-41-M/17 Multimediální tvorba
* 82-41-M/05 Grafický design
* 82-41-M/02 Užitá fotografie a média

#### Délka modulu (počet hodin)

12

#### Poznámka k délce modulu

#### Platnost modulu od

30. 04. 2020

#### Platnost modulu do

#### Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

## JÁDRO MODULU

#### Charakteristika modulu

Cílem modulu je osvojení znalostí historie animované tvorby. Žák se seznámí s výtvarnými pokusy a vizuálním záznamem pohybu od pravěku po současnost, s definicí animované tvorby a jejích žánrů, s terminologií, významnými autory, důležitými filmově-animátorskými studii a jejich díly.

Po absolvování modulu žák charakterizuje animovanou tvorbu, vyjmenuje významné autory a jejich díla. Je schopen posilovat vlastní tvorbu studiem historie.

#### Očekávané výsledky učení

Žák:

* vyjmenuje klíčové dějinné technologickými objevy, které umožnily sekvenčně zachycovat pohyb výtvarnými prostředky
* používá definici animované tvorby
* stručně charakterizuje vybrané klasické i současné animační techniky
* orientuje se v uplatnění animace v příbuzných médiích dnes i s výhledem do budoucnosti
* používá základní oborovou terminologii
* popíše typické žánry animovaný film (AF)
* vyjmenuje významné a charakteristické výrazové prostředky, kterými disponuje AF
* vyjmenuje a charakterizuje nejvýznamnější tvůrčí osobnosti animovaného filmu a jejich díla
* charakterizuje významná filmová studia, která se zabývají AF
* nalézá v historii AF různé tvůrčí paralely, které se vyskytují i v jeho vlastní tvorbě, což mu učivo činí bližším a srozumitelnějším
* aktivně se zapojuje do diskuzí o animovaném filmu s rysy jistého odborného vhledu

#### Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Historie animovaného filmu

* klíčové dějinné technologické objevy umožňující sekvenčně zachycovat pohyb výtvarnými prostředky
* první pokusy záznamu pohybu a vývoj technologických prostředků od pravěku do konce 19. století
* průkopníci animovaného filmu v Evropě a v USA
* animátorský průmysl 1. poloviny 20. století
* československý animovaný film (vývoj, osobnosti a díla)
* světový animovaný film 2. poloviny 20. století (do nástupu počítačové grafiky)
* animace po nástupu počítačové grafiky až po současnost
* transformace a integrace média do videoher - budoucnost animace

1. Médium animovaného filmu

* definice animované tvorby
* základy terminologie v animované tvorbě
* podstatné a výlučné umělecké aspekty tohoto média
* typické i netypické žánry animovaného filmu
* techniky klasického animovaného filmu (obecný přehled)
* nové (digitální) techniky animace (obecný přehled)
* animace v příbuzných médiích dnes a do budoucna

1. Aplikace poznatků do praktické tvorby žáka

* závěrečná textová úvaha, ve které žák hledá společné znaky jeho tvorby s tím, co se dozvěděl o historii animace

#### Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

* odborný výklad s prezentací

Metody slovní - monologické:

* vyprávění, popis, vysvětlování, výklad (v učivu o historii převažuje faktografie)

Metody slovní - dialogické:

* rozhovor, dialog, diskuze (projekce filmů vyvolá otázky a potřebu zážitek komunikovat, žáci se uči formulovat své názory)

Metody názorně-demonstrační:

* projekce statických a dynamických obrazů (animované filmy, fotografie autorů, screenshoty z filmů) a počítač (např. Youtube apod.)
* práce s obrazem: kresba na tabuli, projekce, počítačová grafika

Přímé vyučování:

* písemné metody: testy (online\*)​​, strukturovaný text v bodech a popiscích (u zadané prezentace)
* práce s učebnicí: encyklopedické či monografické zdroje (ke studiu, i k vypracování prezentace na téma dle vlastního výběru a odborné eseje)
* rozbory animovaných děl spojené i s diskuzí (rozvoj kritického myšlení)
* metoda heuristická ( pokus omyl - během samostatné práce žáků na zadáních)
* metoda vrstevnického vyučování ( seznámení jedné skupiny studentů s částí učiva druhou skupinu studentů - efektivní prohloubení znalostí a procvičování činností)
* hodnocená samostatná práce

Specifikace samostatné práce žáků:

* zpracování vlastní prezentace (např. powerpointové) na zvolené, avšak pedagogem upřesněné téma
* krátká hodnocená odborná esej rozsahu 1,5 až 3 normostrany z celého okruhu probírané látky, která by měla obsahově korespondovat s žákovou vlastní animátorskou tvorbou

Učební činnosti žáků:

* seznámí se s animovanou tvorbou podle dějinných období a kulturně-geografických oblastí respektive a podle významných umělců animovaného filmu a jejich děl
* charakterizuje vybrané klasické i současné animační techniky
* doplňuje u vybraných tvůrců a jejich děl svůj výklad na jejich filmové dílo

#### Zařazení do učebního plánu, ročník

* 4. ročník

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Způsob ověřování dosažených výsledků

Písemná nebo ústní forma zkoušení

* průzkum orientace žáků v učivu (rozhovor, ústní zkoušení)
* ověřování pomocí sady interaktivních kvízů (online), která budou obsahovat i vizuálně-poznávací (obrazové či filmové) ukázky

Samostatná práce žáků

* zpracování vlastní prezentace (např. powerpointové)
* krátká hodnocená odborná esej

V rámci výuky jsou ověřovány především teoretické dovednosti formou samostatné práce.

Ověřované okruhy:

* historie animovaného filmu
* médium animovaného filmu - definice animované tvorby
  + charakteristika vybrané klasické i současné animační techniky
* aplikace poznatků do praktické tvorby žáka

#### Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

* prospěl:
  + splnění samostatné práce žáků (prezentace, kvízy minimálně na 70%)
    - testy je možné zkoušet opakovaně, takže se to žáci postupně celé naučí
    - prezentace musí být přehledná, informačně bohatá, odborná, korektní, edukativní, graficky dobře zpracovaná, měla by vykazovat úsilí, jež jí žák musel věnovat
    - esej v délce 1,5 až 3 normostrany psaného autorského textu, hodnotí se etika práce se zdroji, důsledné citování i výběr relevantních a důvěrychodných zdrojů, schopnost samostatně analyzovat a porovnávat, vyvozovat vlastní závěry, správné používání oborové terminologie (např. střih, kamera, záběr, švenk, jízda, gag a jiné)
* neprospěl:
  + nesplnění samostatné práce žáků minimálně na 70 %
    - nesplnění testů minimálně na 70 %
    - prezentace má po obsahové stránce větší závady
    - esej není původní (zcizené texty), případně celkově nízká úroveň textu

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 20 %.

#### Doporučená literatura

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.  
DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.  
QUEIROZ, Rida a Julius WIEDEMANN. Animation now!: Anima Mundi. Koln: Taschen, 2004. ISBN 3822825883.  
BENDAZZI, Giannalberto. Animation: A World History. Volumes I-III. Boca Raton, FL: CRC Press Taylor & Francis Group. A Focal Press Book, 2015.  
BRDEČKOVÁ, Tereza a Jan ŠULC. Jiří Brdečka. V Řevnicích: Arbor Vitae, 2013, 347 s. ISBN 978-80-7467-042-8.

(Doporučuje se také studovat katalogy festivalů Anifest a Anifilm a dalších velkých přehlídek současné animátorské tvorby.)

#### Poznámky

Pro přípravu prezentace příprava na téma z oblasti animace dle vlastního výběru, avšak ve formulaci (úpravě zadání) pedagoga. Pedagog musí žákem vybrané téma upravit s ohledem na nešvary současné práce žáků s online materiály. Měl by se vyhnout formulacím témat dobře zpracovaných. Např. zadání "Walt Disnay" je špatné, žák má k dispozici obrovské množství hotových textů, které bezpochyby bezmyšlenkovitě okopíruje. Pokud však zadáme "Srovnej libovolné dva oskarové animované filmy", poskytneme žákovi atraktivní studijní materiál blízký jeho původní volbě (Walt Disnay), a zároveň bude muset kreativně aplikovat velké množství znalostí získaných při studiu tohoto modulu. Žák je povinen použité zdroje korektně citovat.

#### Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Pavel Trnka. [Creative Commons CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.cs) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.