



# VSTUPNÍ ČÁST

## Název modulu

Navrhování charakterů

## Kód modulu

82-m-4/AD83

## Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

## Typ modulu

odborný praktický

## 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

### Délka modulu (počet hodin)

16

### Poznámka k délce modulu

### Platnost modulu od

30. 04. 2020

### Platnost modulu do

### Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

## JÁDRO MODULU

### Charakteristika modulu

Cílem modulu je klást důraz na kreativitu žáků a rozvíjet jejich vlastní tvorbu. Žák rozvíjí ryze autorský tvůrčí přístup a vytváří osobité filmové postavy (charaktery). Žák si osvojí práci s autentickými inspiračními zdroji, odvozuje z nich náměty,

výtvarné principy, atributy, celé originální postavy. Žák si osvojí postup rozpracování návrhu postavy do vizualizace ze všech pohledů. Pracuje libovolnou výtvarnou technikou, plošnou, prostorovou i ve 3d softwaru.

Po absolvování modulu má žák prohloubený smysl pro invenční autorskou tvorbu charakterů pro animovaný film. Disponuje minimálně jedním kompletním autorským návrhem postavy. Je připraven prezentovat své řešení před spolužáky.

## Očekávané výsledky učení

Žák:

- charakterizuje a seznámí se s osobitým přístupem významných výtvarníků animovaného filmu
- vytváří návrh na základě myšlenkového konceptu, z něho odvozuje vzhled figur
- používá experimentální výtvarné postupy pro inspiraci nových řešení
- rozpoznává nosné motivy ve vytvořeném materiálu, vybere je a mění je na jednotící princip
- vytváří charakter v jednotném originálním designu
- vizualizuje postavu ze všech pohledů, v jakých může být ve filmu použita (obvykle anfas, profil, zadní pohled, v perspektivě)
- prezentuje své návrhy před spolužáky, popisuje postup, inspirační zdroje, obhajuje vlastní řešení

## Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Významní výtvarníci animovaného filmu a znalost jejich práce
  - z fotografií
  - z filmů
  - z modelů
  - z návštěv výstav
2. Myšlenkový koncept jako cesta k originálnímu řešení a jeho důležitost
3. Netradiční experimentální (ne)výtvarné techniky jako další zdroj osobitého uměleckého výstupu
4. Výběr těch nejlepších a nosných objevených motivů či výtvarných principů
5. Vybudování koncepce figur na základě vybraných motivů a principů
6. Vývoj charakteru
7. Vizualizace vytvořeného charakteru z potřebných úhlů pohledu, případně v prostorové variantě
8. Prezentace vlastního návrhu před ostatními, obhajoba, diskuze

## Učební činnosti žáků a strategie výuky

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

Metody slovní:

- **odborný výklad s prezentací** (seznamení s významnými výtvarníky)

Metody slovní - dialogické:

- **rozhovor** (konzultace)
- **dialog** (fáze vývoje charakteru a tvorby originálního řešení.)
- **diskuze** (nad hotovými návrhy charakterů)

Metody názorně - demonstrační:

- **instruktáž** (při tvorbě a vývoji charakteru)

Přímé vyučování:

- hodnocená samostatná práce - **praktické předvedení** (ukázky a postupy experimentálního hledání a generování nápadů)
- **metoda heuristická** (pokus omyl - ve třetí fázi, kde je cílem experimentovat a hledat nová výtvarná vyjádření a motivy)

Individualizovaná forma výuky

- **experimentování** (s materiálem a netradičními technikami)
- **brainstorming**

Specifikace samostatné práce:

- ukázky a postupy experimentálního hledání a generování nápadů
  - koncept ( tvorba od myšlenky k výtvarnému řešení)
  - experiment s netradičními technikami a přístupy
- tvorba figurálního archetypu s originálním charakterem
  - originální motiv či metoda tvorby
  - aplikace originálního řešení
- vizualizace z více pohledů
  - vizualizovaný charakter v pohledu zepředu, z boku, zezadu a v perspektivě
  - obhajoba před kolektivem

Učební činnosti žáků:

- charakterizuje významné výtvarníky animovaného filmu
- vytváří myšlenkový koncept jako cesta k originálnímu řešení
- používá netradiční experimentální (ne)výtvarné techniky jako další zdroj osobitého uměleckého výstupu
- používá při tvorbě známé nosné motivy či výtvarné principy
- buduje koncepci figur na základě vybraných motivů a principů a vyvíjí charakter figur
- vytváří vizualizace vytvořeného charakteru z potřebných úhlů pohledu, případně v prostorové variantě
- prezentuje vlastní návrh před ostatními spolužáky

Zařazení do učebního plánu, ročník

2.ročník

## VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktická forma zkoušení

- samostatná práce žáků

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

Ověřované okruhy:

- dodržení správného postupu (koncept a experiment)
- schopnost odhalit ve vytvořeném nějaký nosný originální výtvarný prvek či motiv
- schopnost jej aplikovat na figurální archetyp a vytvořit tím originální charakter
- dovednost jej rozpracovat do vizualizace z více pohledů

Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

- **PROSPĚL:** žák splnil všechna kritéria hodnocení.
- **HRANICE ÚSPĚŠNOSTI:** žák tvoří v nedostatečné originalitě a má nekompletní vizualizaci, neobhájil vlastní řešení
- **NEPROSPĚL:** žák nevytvořil návrh charakteru pro animaci, nepostupoval od myšlenky k návrhu (konceptuálně), neexperimentoval, a žákova výtvarná úroveň není dostatečná

Doporučená literatura

NATHAN, Ian, 2017. *Tim Burton: the iconic filmmaker and his work*. London: Aurum Press. ISBN 978-1781315958.

ALINGER, Brandon, Wade LAGEOSE a David MANDEL, 2017. *Star Wars art: Ralph McQuarrie*. Přeložil Milan POHL. V Praze: Egmont Publishing. ISBN 978-80-252-3981-0.

VANKMAJER, Jan a Bruno SOLAŘÍK, 2018. *Jan Švankmajer*. Přeložil Robert RUSSELL, přeložil Nathan FIELDS. V

Brně: CPress. ISBN 978-80-264-1814-6.

JOHNSON, Keith Leslie, [2017]. *Jan Švankmajer*. Urbana: University of Illinois Press. Contemporary film directors. ISBN 978-0-252-08302-0.

ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František a Bertrand SCHMITT, ed., 2012. *Jan Švankmajer: možnosti dialogu : mezi filmem a volnou tvorbou*. V Řevnicích: Arbor vitae. ISBN 978-80-7467-015-2.

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

VAŠÍČKOVÁ, Pavlína. *Zdeněk Smetana - ilustrátorské dílo*. Olomouc, 2016. bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta

LORD, Peter a David SPROXTON. *The Art of Aardman: The Makers of Wallace & Gromit, Chicken Run, and More*. Chronicle Books, 2017. ISBN ISBN-10: 145216651X. ISBN-13: 978-1452166513.

TRNKA, Jiří. *Zahrada Jiřího Trnky: obrazy, ilustrace, plastiky, loutky* : Galerie Smečky, prosinec 2009 - leden 2010. Praha Studio trnka, 2009. ISBN 978-80-87209-49-3.

MATTESI, Michael. *Force: Character Design from Life Drawing: (Force Drawing Series)*. Burlington: Focal Press, 2008. ISBN ISBN-13: 978-0240809939. ISBN-10: 0240809939.

*Škola kreslení a malování: [výtvarné nápady pro šikovné děti*. Ilustroval Victor G. AMBRUS. Přeložila Lenka BERÁNKOVÁ. Praha: Svojtka & Co., 2013. ISBN 978-80-256-1117-3.

COLMAN, David. *The art of animal character design*. Los Angeles, CA: David's Doodles, c2007. ISBN 9780979068607.

## Poznámky

## 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](#) – Uvedte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.*