

Animujeme – upcyklujeme

Matěj Forejt

Předměty: výtvarná výchova, filmová a audiovizuální výchova

Průřezová témata: mediální výchova, environmentální výchova

Věkové zařazení: druhý stupeň ZŠ

Časová dotace: 3 vyučovací hodiny (ideálně v jednom bloku, ale lekci lze také rozdělit)

Pomůcky: technika pro sledování filmu, spojovací materiály (lepidla, izolepy, provázky, dráty), do každé skupiny telefon či tablet s nainstalovanou aplikací Stop Motion Studio (dostupná pro Android i iOS)

Anotace

Argentinský režisér Javier Mrad využil v roce 2009 desítky vyhozených počítačových klávesnic, myši či disket a natočil s nimi působivý animovaný film *Teclópolis* o úpadku jedné moderní vyspělé civilizace. V této lekci se na film podíváme, rozebereme si ho a zároveň ho využijeme hned jako dvojí inspiraci – k přemýšlení nad možnostmi kreativního upcyclingu i k jednoduchému pokusu s tvorbou animace.

Cíl

Film *Teclópolis* nám v podobě materiálu pro filmovou analýzu i jako tvůrčí inspirace umožní nahlédnout téma nadbytečné spotřeby i možnosti upcyclingu. Lekce vede žáky k reálnému využití upcyclingu v tvůrčí práci a zároveň jim umožňuje osvojení základních postupů klasické stop motion animace.

Průběh lekce

1. Projekce filmu *Teclópolis* (12 minut)

Lekce začíná projekcí filmu *Teclópolis* (režie Javier Mrad, 2009).

Film je k dispozici legálně a zdarma na webu organizace Cinemargentino:

<https://www.cinemargentino.com/en/films/914988573-teclopolis>

2. Debata o filmu (15–20 minut)

Po projekci následuje krátká debata o filmu. Mezi probíranými tématy by neměla chybět tato:

- Rozbor děje. Ačkoli film nemá klasický filmový „příběh“, nejedná se ani o film nenarrativní. Jaký je děj filmu? Jak mu žáci porozuměli?
- Lze z filmu vyčíst nějaké poselství?
- Jakými jinými způsoby by bylo možné dané téma filmově zpracovat? Jaké jsou příhodné žánry či náměty?
- Původ použitých předmětů a práce s nimi.
- Význam předmětů pocházejících z elektronických zařízení a předmětů „analogových“, popř. nijak nesusouvisejících s komunikačními technologiemi. Jak je využít a vyjádřen jejich rozpor?

Debatu lze doplnit rovněž příklady jiných filmů vytvořených podobnou technikou s využitím hotových předmětů – například ukázkami z filmů Jana Švankmajera.

3. Zadání 1. části výtvarného úkolu

Žáci se rozdělí do několika skupin a mají za úkol ve škole, popř. i v jejím okolí najít předměty, s jejichž využitím navrhnu vlastní model fantastické stavby či města. Zaměřit se musí pouze na druhotné využití (upcykling) vyhozených či nevyužívaných předmětů, jiné omezení při výběru materiálu není.

4. Čas na realizaci 1. části výtvarného úkolu (15 minut)

5. Pauza

6. Zadání 2. části výtvarného úkolu

Žáci mají za úkol z nashromážděného materiálu ve skupinách realizovat model fantastické stavby či města. Dobrým tipem pro jednotlivé skupiny je vytvořit si předem společný plánec či skicu. V této fázi bude potřeba využít připravené spojovací materiály.

7. Čas na realizaci 2. části výtvarného úkolu (25 minut)

8. Zadání 3. části výtvarného úkolu

Žáci mají ve skupinách za úkol postupně rozebírat vzniklé stavby, a to po co nejmenších částech, přičemž každou z fází postupné demontáže budou snímat s využitím aplikace Stop Motion Studio. Destrukce realizovaného modelu se tak zároveň stává tvorbou animované sekvence.

9. Instrukce k realizaci 3. části výtvarného úkolu (15 minut)

- Stručné vysvětlení principu pookénkové stop motion animace.
[Pro přípravu je zde dobrým zdrojem kniha Jiřího Plasse *Základy animace*. V roce 2009 ji vydalo nakladatelství Fraus.]
- Základní technické instrukce. Důležité je především kvalitní upevnění tabletu či telefonu!
[Velmi dobré praktické tipy lze najít např. v tomto videu z cyklu „Animátorská polepšovna“ plzeňské vzdělávací organizace Animánie:
<https://www.youtube.com/watch?v=SnM1bOwdVk8>.]

10. Pauza

11. Čas na realizaci 3. části výtvarného úkolu (25 minut)

12. Společná prezentace vzniklých krátkých videí (10 minut)

13. Úklid (10 minut)

Hodnocení

Je-li potřeba výstupy z lekce ohodnotit, v žádném případě takovému hodnocení nesmí být podrobeny estetické či formální kvality vzniklých výtvarných prací. Hodnotit lze aktivní přístup v diskuzi či při realizaci výtvarných úkolů nebo nasazení, se kterým se žáci a žákyně snaží hledat nové pohledy na známou realitu či přicházet s inovativními řešeními.