

METODICKÝ LIST: ANIMACE PLOŠKOVÉ LOUTKY

Metodický list je určen učitelům 1.–4. ročníku ZŠ.

Metodický list slouží jako opora k pracovnímu listu Proměna (v) klauna. Na základě rozboru jednoho dílu seriálu Příběhy z manéže ukazuje prostředky filmové řeči srozumitelné dětem 1. stupně ZŠ a nabízí náměty na aktivity související s obsahem dílu a vztahující se k formě, tedy rozmanitým možnostem vyjádření druhu animace ploškové loutky.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP: Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a jeho svět, Umění a kultura (obor výtvarná a filmová výchova)

Klíčové kompetence: komunikační, k řešení problémů, kulturní, digitální

Navazující **pracovní list Proměna (v) klauna** nabízí postup výroby a animace vlastní loutky. Cílem je pochopit princip ploškové loutky. Tato aktivita rozvíjí řemeslné dovednosti při výrobě ploškové loutky a dále rozvíjí fantazii, schopnost vyjádřit obrazovou metaforu, výtvarné dovednosti a zkušenosti s výtvarnými prostředky – práci s barvou, tvarem, ornamentem.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP: Umění a kultura (výtvarná a filmová výchova), Člověk, jeho osobnost a svět práce (osobnostní rozvoj)

Klíčové kompetence: k podnikavosti a pracovní, kulturní, digitální, osobnostní a sociální

Praktická aktivita, tedy vlastní animace, vede k pochopení principu animace a jeho praktickému vyzkoušení, rozvíjí schopnosti využít digitální techniku. Zároveň vede k pochopení základních prvků filmové řeči (kompozice filmového políčka, velikost záběrů, pohyb a jeho význam, barva a tvar a podobně) při zkoumání, jak funguje plošková loutka, jaké má možnosti pohybu, proměny, vyjádření. V neposlední řadě upevňuje trpělivost, pečlivost a podporuje rozvoj fantazie.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP: Umění a kultura (výtvarná a filmová výchova), Člověk, jeho osobnost a svět práce (osobnostní rozvoj)

Klíčové kompetence: k podnikavosti a pracovní, kulturní, digitální, osobnostní a sociální

Celková časová dotace:

1. Sledování videa a následné aktivity vztahující se k dílu O dvou šašcích **1 vyučovací hodina**

- uvedení do tématu cirkusu pomocí rozhovoru,

dramatická hra „živý obraz“, motivace tématem

- sledování videa
- cvičení divácké pozornosti pomocí kvízu – navedte malé diváky k důležitým částem filmu, které ukazují specifické filmové prostředky tohoto druhu animovaného filmu (obrazové vyjádření – výtvarná složka filmu, příběh – řazení situací, skladba záběrů, obsahová složka filmu – vyznění filmu)
- hlubší rozhovor vztahující se k jednotlivým složkám animovaného filmu

2. Navazující část s pracovním listem – výroba ploškové loutky šaška **1 vyučovací hodina**

- práce s vytištěnými částmi klauna – vybarvování, stříhání
- skládání tvarů do podoby klauna
- hra s kompozicí tvarů – různé podoby a tvary „klauna“

3. Vlastní animace **2 vyučovací hodiny**

- příprava pozadí a ploškové loutky poskládané do určitého tvaru
- oživení postavy a vlastní animace

Příběhy z manéže, Československo 1975,
díl O dvou šašcích

námět a scénář: Eliška Hrušková

malíř: Zdeněk Seydl

animace: Vlasta Pospíšilová

hudba: Luboš Fišer

režie: Ivan Renč

vypravěč: Miloš Kopecký





Obsah dílu O Dvou šašcích:

Seriál Příběhy z manéže je vytvořen technikou animace ploškové loutky.

Úvodní záběr na publikum v hledišti přivádí diváky do prostředí cirkusové manéže, vytváří pozadí pro samotný příběh dvou šašků Bima a Buma. V ploškové animaci se dělí záběr na pozadí, které se během animace nehýbe, a postavy, které jsou vytvořeny jako ploškové loutky tak, aby se s nimi dalo pohybovat podle potřeby. Pozadí je co nejjednodušší, aby na sebe nestrhávalo divákovu pozornost. Vidět lze jednoduchou barevnost i kompozici, hlavy diváků se nehýbou.

Hlavní postavy – dva šašci – jsou vytvořeny jako ploškové loutky. Charakter každého šaška vytváří jeho výtvarná stylizace a také jeho pohyb – jeho plynulost, rychlost, způsob, jak reaguje na různé situace. Práce s ploškovou loutkou je hravá, plná fantazie a vtipu. Plošková loutka má všechny části, které mají být v pohybu, vytvořeny odděleně. Vše, co souvisí s ploškovou loutkou, najdete zde:



AKTIVITY DO HODINY

1. vyučovací hodina: Sledování videa a možné následné aktivity

Úvodní motivace pomocí rozhovoru, brainstormingu, dramatické hry slouží k uvedení do tématu cirkusu a motivaci žáků pro toto téma.

Navrhované otázky pro žáky

1. Víte, co je to cirkus? Byli jste někdy v cirkuse? Co je možné vidět v cirkuse?
2. Kdo všechno může vystupovat v cirkuse a co tam dělá? Jaká cirkusová čísla znáte, jaká se vám kdy líbila?

animanie.cz/animetod-ploskova-loutka

U ploškové loutky je třeba mít i každou část obličeje a její tvar v různém mimickém výrazu (například různé tvary pusy) namalovanou a vystřiženou zvlášť. Při animaci (snímání) se pak jednotlivé části vyměňují.

Postavy jsou kreslené s černou ohraničující linkou a různě barevnými plochami, tvarově jednoduché, stylizované. Díky tomu mají tvůrci možnost různě kombinovat a přeskupovat jednotlivé části postav. Tato hra s jednotlivými zjednodušenými částmi celých postav při pohybu, jehož záměrná nedokonalost skvěle odráží komické vyznění příběhu a je výrazným výrazovým prvkem filmu.

Dalším výrazovým prvkem filmu je hra s jednotlivými zjednodušenými částmi celých postav při pohybu, jehož záměrná nedokonalost skvěle odráží komické vyznění příběhu až k onomu absurdnímu přeskládání do úplně jiných tvarů a postav.

Navrhovaná dramatická hra

Metodou živého obrazu můžete některé cirkusové situace vizualizovat. Děti mohou vytvořit skupiny a v nich se dohodnout, jaké cirkusové číslo předvedou, rozdělit si role. Postupně si své živé obrazy předvedou, zatímco ostatní jsou diváky, kteří hádají, o jaké cirkusové číslo jde. Je třeba vést děti k tomu, aby „zmrzly“ ve chvíli, která je pro jednotlivý cirkusový výstup charakteristická.

Projekce dílu [O dvou šašcích](#)

Následující otázky vedou pozornost k důležitým situacím ve filmu a informacím, které se z obrazového vyjádření žáci dozvědí.

Je možné využít jako KVÍZ, pracovat s jednotlivci nebo ve skupinách, počítat správné odpovědi, vytvořit tabulky na zapisování možností (A, B, C) a podobně.

1. Co jedl chlapec s tatínkem na začátku filmu z pytlíku? (koláček)
2. Jakým způsobem se objevil první šašek v manéži cirkusu? (přikutáel se)



3. Jak se jmenoval ten s tvrdáškem? (Bim)
4. Jakou zeleninu připomínal nos Buma? (rajče)
5. Schoval Bum jablko pod buben? (ne, měl jej napíchnuté na špičaté čepici)
6. V jaké zvíře se proměnil šašek Bim, když jej předtím Bum vysvlékl ze všeho oblečení? (pes)



Pusťte žákům díl O dvou šaších znovu a vyhodnoťte správné odpovědi.

Položte žákům otázky, které vedou k hlubšímu pochopení využitých filmových prostředků vztahujících se k obrazu a vedou žáky k zamyšlení se nad výtvarným řešením obrazu, učí je vyjádřit a pojmenovat viděné:

1. Kde se příběh odehrává? Podle čeho jste to poznali? (prostředí – manéž, diváci, postavy – šašci)
2. Popište prostředí filmového cirkusu. Jak na vás působí? Je veselé, smutné, bohaté, chudé? Proč si to myslíte?

Je možné znovu ukazovat ve videu příslušná filmová políčka:

prostředí cirkusu:	00:12, 00:19
publikum:	00:16

1. Proč myslíte, že měl Bim místo nosu okurku a Bum místo nosu rajče? (protože měli rádi zeleninu, aby si je mohli vzájemně sníst, tato situace je vtipná, úsměvná, bláznivá...)

2. Jaké geometrické tvary má v sobě Bim? (obdélník, ovál, kruh)
3. A jaké Bum? (obdélník, ovál, kruh, trojúhelník)



Dále položte žákům otázky, které vedou k pochopení filmových prostředků, které jsou pro animaci ploškové loutky charakteristické. Jde o rozdíl mezi animovaným filmem a skutečností, uměleckou a kreativní nadstavbu filmu v možnosti využít hru a experiment, a především fantazii.

1. Jaké situace by se v cirkuse mohly stát i ve skutečnosti?
2. Jaké situace jsou nereálné, které se opravdu ve skutečnosti stát nemohou?

2. vyučovací hodina: Výroba ploškové loutky šaška

Metodická doporučení:

Tato aktivita je vhodná jako samostatná práce pro jednotlivce nebo i ve skupině (ve dvojici).

3. a 4. vyučovací hodina: Vlastní animace

Metodická doporučení:

Pro vlastní animaci je potřeba vhodná technika a software. Nejjednodušší je využít mobil nebo tablet a aplikaci Stop Motion Studio, která je dnes běžně dostupná a v základní verzi zdarma. Veškeré informace k problematice techniky pro školní prostředí najdete zde:

[lekce Animetod – možnosti snímání](#)

Jak animace funguje, tedy princip animace, najdete zde:

[lekce Animetod – princip animace](#)

Specifika ploškové animace popisuje toto video:

[lekce Animetod – plošková animace](#)

Je možné, aby si každý vytvořil své video sám, pokud to technické zázemí dovoluje. Je také možné pracovat ve skupině, s menším počtem snímacích míst. Znamená to, že bude více šašků na jednom pozadí společně. V rámci skupiny je dobré, aby se děti dohodly, kdo bude „kameraman“, postará se o hladký průběh focení, a kdo animátor, který se bude zcela soustředit na pohyb své loutky. Nadstavbou práce ve skupině je posílení schopnosti týmové spolupráce.