METODICKÝ LIST:
HUMOR VE FILMOVÉM VYPRÁVĚNÍ

Metodický list je určen učitelům 3.–6. ročníku ZŠ.

Lekce je zaměřena na způsob filmového „vyprávění“ autorské trojice Macourek, Born, Doubrava. Ukazuje možnosti humoru ve slovní a obrazové podobě. Všímá si výtvarné stránky filmového vyprávění, specifik klasické kreslené animace a vysvětluje postup tvorby kresleného animovaného filmu.

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 zprostředkuje postup techniky podmalby, která je základem pro kresbu postav.

Vzdělávací oblasti a průřezová témata RVP: Umění a kultura (výtvarná a filmová výchova)

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

Celková časová dotace:

aktivity – sledování videa a následné aktivity vztahující se k dílu O utrženém sluchátku 1 vyučovací hodina

Kde se bere „sranda“?
aktivita – **hra na scénáristy** 1 vyučovací hodina

Kde se bere nápad?
navazující aktivita výtvarná 1 vyučovací hodina

Postava – výtvarná aktivita s pracovním listem
1 vyučovací hodina

Mach a Šebestová, Československo 1976–1982,
díl O utrženém sluchátku 1/13
námět a scénář: Miloš Macourek, Adolf Born a Jaroslav Doubrava
výtvarník: Adolf Born
hudba: Luboš Fišer
animace: J. Doubrava, J. Hekrdla, V. Marešová, N. Boháčková
režie: Miloš Macourek a Adolf Born
komentář: Petr Nárožný

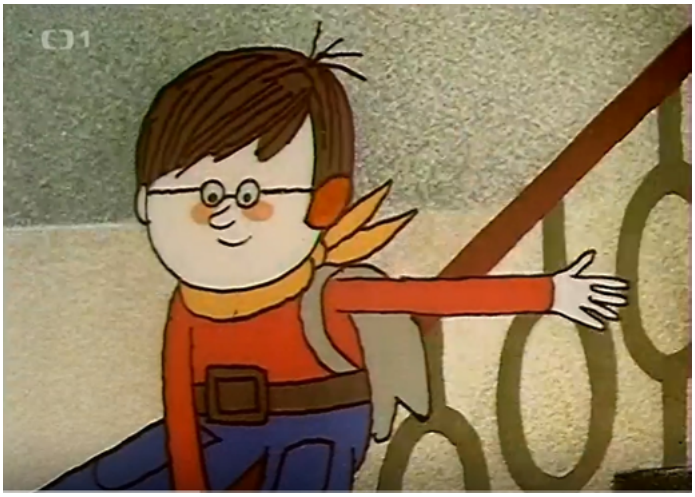
Obsah dílu Utržené sluchátko:

Hlavní postavy kresleného seriálu Mach a Šebestová dostanou v prvním dílu od neznámého pána darem kouzelné utržené sluchátko. Příběhy jsou tvořeny klasickou technikou kreslené animace. Dnes, kdy používáme digitální techniku, jsou možnosti kreslené animace jednodušší. V době vzniku seriálu byly jednotlivé části obrazu, tedy pohybující se postavy a pozadí, tvořeny zvlášť.

Postavy

Postavy pro animaci vznikaly na základě návrhů Adolfa Borna, jsou sympaticky a vtipně stylizované, jednoduché a dobře animovatelné. Oproti pestrým a variabilním postavičkám seriálu Příběhy z manéže jsou naopak jednoduché a barevně strohé.

Protože bylo potřeba zachytit pohyb jednotlivých postav mnoha fázemi, kreslil animátor postavy na průhlednou fólii. V našem případě jsou siluety postav zvýrazněny – kolorovány černou linkou – a plochy posléze vybarveny barvami technikou podmalby. V animaci je vidět dokonalé propojení obou autorů a také napojení animátora Jaroslava Doubravy. Některé situace, například Machovo blikající ucho v úvodní části filmu, jsou jeho přínosem.

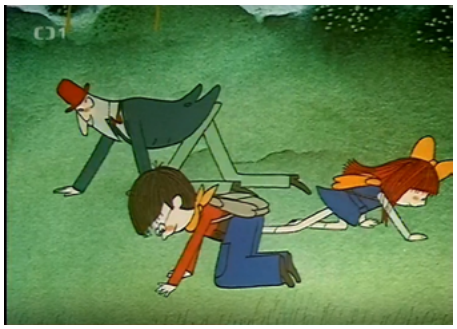
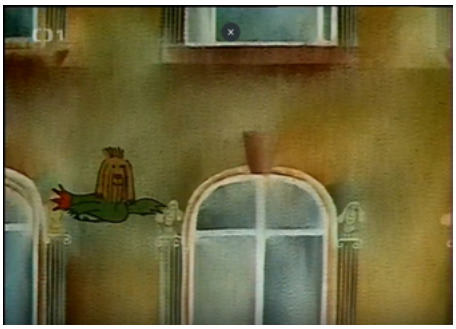
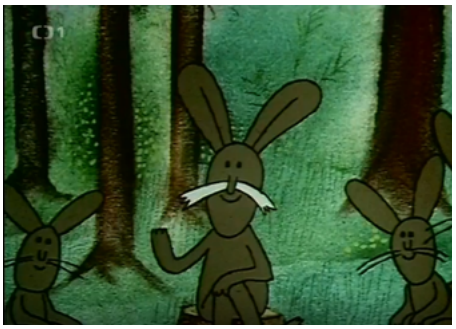


Pozadí

Prostředí, ve kterých se příběh odehrává, jsou také vytvořeny známým grafikem a ilustrátorem Adolfem Bornem. Využívá techniky akvarelu a grafických technik, především litografie. Na první pohled je zřejmé, že pozadí je mnohem barvitější, vrstevnatější, bohatší. A to právě výborně pasuje k obsahu příběhů, kdy hlavní postavy díky kouzelnému sluchátku zavádí do dobrodružných a často komických situací, na různá neobyčejná místa, neboť sluchátko jim splní každé přání.

Na základě filmové série byla sepsána, ilustrována a vydána i kniha stejné autorské dvojice.

AKTIVITY DO HODINY

1. vyučovací hodina: projekce dílu Utržené sluchátko

Úvodní otázky pro žáky vedou pozornost k některým důležitým situacím ve filmu a pomohou dětem orientovat se v základní příběhové lince. Můžete se ptát například:

Jaký je Mach a jaká je Šebestová? Charakterizujte hlavní postavy podle toho, jak vypadají, i podle toho, jak jednají.

Čí je pes Jonatán a proč kamarádí s Machem a Šebestovou?

Jak se děti dostaly ke kouzelnému sluchátku a k čemu jim nakonec bylo dobré?

Kde se bere „sranda“?

V této části zaměřte pozornost na slovní a obrazový humor.

(Co je řečeno a co je jen vidět.)

Úkoly pro žáky:

Popiš situace, které ti přijdou legrační, bláznivé, vtipné, směšné…

Které z těchto situací jsou jen vidět, tedy jsou nakreslené a rozhýbané (animované), a které z nich jsou jen slyšet?

Viděné: př. blikající ucho Macha při cestě po zábradlí, padající (omdlévající) paní učitelka na konci dílu

Slyšené: například *Upřímně řečeno, Mach a Šebestová si na paní Kadrnožkovou rozhodně nemohli stěžovat, protože jejím přičiněním přicházeli do školy skoro vždycky včas.* (v doprovodu obrazového humorného vyjádření této situace). Ve slovním doprovodu Macourek využívá nadsázku a jemnou ironii.

Co jste se dozvěděli o zajících? Co je pravda a co nadsázka, vtip? Kde najít pravdivé informace o zajících?

2. vyučovací hodina: Kde se bere nápad? Hra na scénáristy

Úvodní motivace pro žáky: Všimněte si, že se díky kouzelnému sluchátku neustále něco proměňuje, mění podobu. Nejdříve je všude kolem Macha a Šebestové koček milion, později je Jonatán ptákem a nakonec se všichni tři stávají zajíci. Právě kreslená animace je nejvhodnější technikou pro kouzlo proměny, která by v reálném životě nebyla možná. A zároveň je k tomu potřeba notná dávka fantazie. Pojďme si vaši fantazii trochu procvičit (provětrat).

Pomocí brainstormingu nebo jakoukoliv jinou zjišťovací metodou můžete s žáky na tabuli sepsat místa, kam by se rádi podívali, ale v reálu by to nebylo možné. Každý z žáků si vybere jedno z míst a pokusí se napsat krátký příběh, co by se dalo na tomto místě zažít.

Metodická doporučení: Ku pomoci při psaní příběhu jako základu pro scénář může dětem být
lekce Animetod o stavbě příběhu.

3. vyučovací hodina

Co budou žáci potřebovat:

kreslicí karton, štetce různých velikostí – ideálně kulaté, vodu a akvarelové barvy

Zadání pro žáky: Vytvořte ke svému příběhu pozadí malované technikou akvarelu.

video: Šikulové — Akvarel

Metodická doporučení: Akvarel má své výhody a nevýhody. Vodové, průhledné barvy lze vrstvit, vzájemně rozpíjet, a tím míchat. Tak se vytváří nejen barevné variace, ale i dojem prostoru, hloubky. Barvy se ovšem nemohou překrývat, nelze tedy motiv zamalovat, „opravit“, pouze dalším vrstvením proměnit. Akvarelem se dají vytvořit mnohé fantazijní a snové světy a není třeba se držet reality. Je možné si pustit fantazii „na špacír“.

4. vyučovací hodina:
Postava

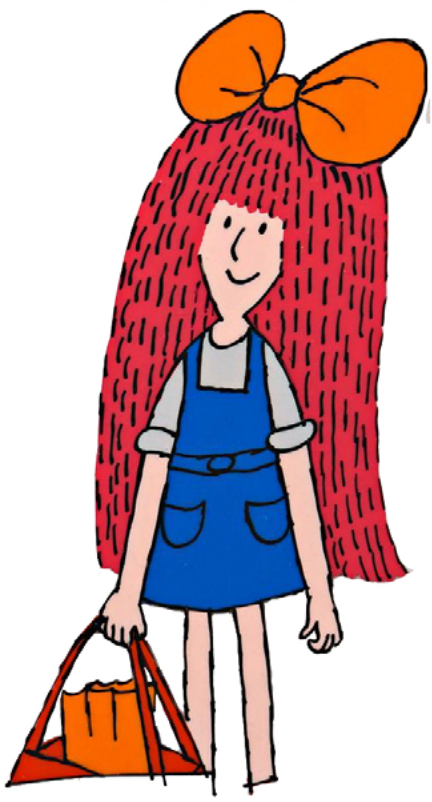
Co budou žáci potřebovat:

tužku, papír, průhlednou fólii, akrylové fixy nebo akrylové barvy

Postavy v kreslené animaci mají svá výtvarná specifika. Jedním je ohraničení černou linkou – konturou. Plochy uvnitř kontur jsou vyplněny jednolitou barvou. Oproti skutečnému světu jsou barvy obvykle výraznější, sytější. Kontura i výrazná barva slouží k tomu, aby byly postavy v pohybu dobře patrné na jakémkoliv pozadí.

Postavy jsou také stylizované. Mají jen minimum detailů a tvary jsou nadsazené.

Postavy v kreslené animaci nejsou kresleny přímo na pozadí, ale na průhledné fólie – ultrafány. Takto vypadá jedna fáze Šebestové:



Specifika kreslených postav jsou dobře patrná v části filmu odehrávající se ve třídě.

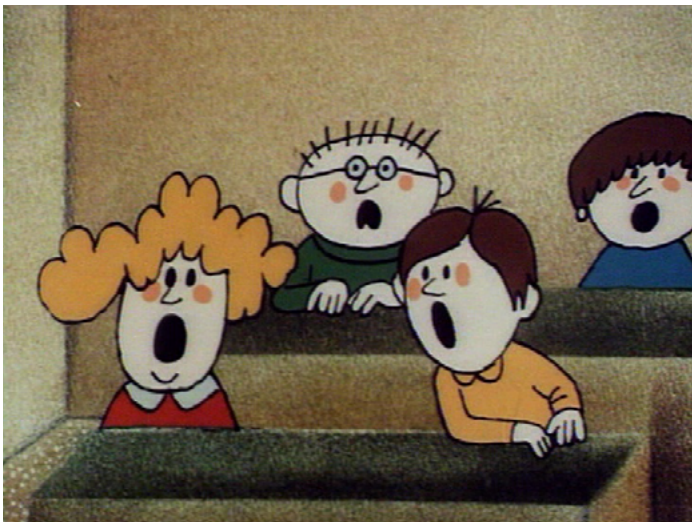
Vidíme barevné zjednodušení – na postavu je použito tři až pět barev. A vidíme výraznou stylizaci: oči jsou tečky, nos oblouček, otevřená ústa černé ovály. Tvar hlavy i účesu je záměrně přehnaný.

Postup tvorby postavy na průhledné fólii je podobný postupu při technice podmalby na sklo.

video: Podmalba na sklo

Toulavá kamera: Podmalby na skle

Zadání pro žáky: Nakreslete sebe sama jako postavu z animovaného filmu. Hotovou postavu umístěte do namalovaného prostředí.

Žáci, respektive jejich kreslené podoby, se mohou navštěvovat. Žáci tedy mohou pokládat kreslené postavy do různých prostředí, které namalovali spolužáci, a vytvořit tak nové situace a příběhy.

Postup kresby postavy na průhledné fólii je podrobně popsán v pracovním listu.