



Dotyková zařízení ve výuce

CZ.1.07/1.3.00/51.0017

Aktivita B3

Současné trendy elektronického obrazu se zaměřením na pohyblivý obraz
a práci s animací v primární edukaci

PhDr. Radka Růžičková, Ph.D.





- Vyplňte prosím dotazník:
- <http://dotyk.ujep.cz/dotaznik.php>



1. Elektronický obraz, digitalizace, manipulace.
2. Pohyblivý obraz.
3. Postprodukce.
4. Animace.
5. Animační školičky.
6. Animace ve školním prostředí.
7. Animační programy.
8. Praktická část – tvorba jednoduché animace.



- **Elektronický x analogový obraz.**
- **Digitalizace** rozložila obraz na mnoho malých elementů, se kterými můžeme **manipulovat**.
- **Interaktivita** je důležitým prvkem poutavosti, díky ní žáci vstupují do vzniklých obrazů – rozvíjí analytické dovednosti a kreativitu. Vytváří si nové přístupy ve vnímání a hlavně v komunikaci.
- Znaky digitálního umění jsou **interaktivita, participace diváka, dynamičnost**. Média se rovněž navzájem citují a mísí.
- Dalším faktorem proměny vnímání obrazu, který digitalizace přinesla je **hypertext**. Tradiční lineární průběh času je nahrazen náhodným přístupem k prezentovaným datům a hierarchická organizace informace je transformována v plochý nehierarchický hypertext.
- K porozumění těchto proměn se nabízí možnost: **analyzovat, porozumět, používat a nebýt ovládán** (= role učitele).



- Stručná historie fotografie. Technický původ – nebyla umělci přijímána; později se umělci nadchli pro experimentování s fotografií (negativ měl stroj, kopie už byly v rukou umělců – pigmentové papíry, směsi do vývojky apod.). Náměty – portrét, akt, móda, fyzický svět, válka,... Návrat k malbě – fotorealisté (Chuck Close, G. Richter); nástup digitalizace (Jean Pierre Yvaral, Keith Cottingham, Jeff Wall); dnes comeback ke kořenům fotografie (Miroslav Tichý, camera obscura apod.).
- Vilém Flusser upozorňuje na fakt, že digitální fotografie je technickým obrazem. Pokud mu chceme porozumět, musíme porozumět funkci aparátu, jak je obraz tvořen. Tím zmírníme fascinaci takovým obrazem.
- Jestliže si zachováme kritický odstup od digitálních obrazů a porozumíme širším souvislostem a funkcím média, budeme schopni pojmenovat k čemu odkazují, k jakým změnám a možnostem. V tomto duchu je třeba vychovávat naše děti.
- Manipulace obrazu před fotografováním (zinscenování focené situace), v průběhu (mechanické narušení obrazu, nastavení fotoaparátu) a po fotografování (grafický editor).



- Nastolení železniční dopravy mělo velký význam pro nové vnímání reality.
- Vnímání světa možnostmi pohledu vlaku je velmi podobné kinematografii. Nejde ani tak o to, že nabízí obraz, který ubíhá, ale omezuje dobu pohledu na něj a tím jej fakticky ruší v jeho simultaneitě – nutí vizuální vnímání k zachycování pouze ohniskových zážitků (není dostatek času pro zachycení celé scény), vede jej pouze k vytvoření ohniskových trsů clusterů a které si divák. Zapamatuje.
- Tím se vytváří pro vizuální vnímání, vedle četnosti obrazů, další zcela nový obsah.
- Pro člověka je primární vjemovou funkcí sledování objektu v jeho pohybu, kde se podstatné pro zachycování identity objektu odehrává ve zvětšování či zmenšování vůči okolí, což reprezentuje pro vnímající subjekt základní informaci. Identita takto pohyblivého obrazu je v zobrazení odhalována z plynulosti proměny vzájemných vztahů jeho obrazových elementů (přechodů tvarů, tonalit, textury či barevnosti) v kontrastech k jeho okolí. To je v pohyblivém obraze markantnější než ve statickém – nutno zařazovat do výuky a uvědoměle s těmito aspekty proměn objektu pracovat – relace.



- **Post – produkce** je výsledek činnosti, která následuje **po-produkci**.
- Původně se termín postprodukce vztahoval k filmové tvorbě, ke zpracování natočeného materiálu (střih, vkládání zvuku, titulků apod.).
- V současné době – současném umění se postprodukce vztahuje k využívání stávajících uměleckých děl – hudebních, výtvarných, dramatických.
- Jedná se tedy o **určitou oblast aktivit o určitý postoj. Je to vymýšlení nových způsobů užívání, vnímání pro již existující způsoby zobrazování a formální struktury**, je to zmocnění se všech kulturních kódů v každodenním životě, všech odkazů kulturního dědictví a uvedení jich v chod (Bourriaud, 2004).
- Umění postprodukce **ruší tradiční rozlišování mezi** produkcí a konzumací, mezi tvorbou a kopírováním, mezi readymade a původním dílem.
- **Vytrácí se** pojmy jako je **originalita, dokonce i tvorba**. To přinesl internet, informační věk – snadný přístup k produkci a reprodukci.
- *Jak se zorientovat v kulturním chaosu a z něj vyvodit nové způsoby produkce???*
- Postprodukce pronikla i do zš – postprodukce žákovských prací, postprodukce uměleckých děl – nutnost stanovení cílů, parametrů tvůrčí činnosti, invence pedagoga,



- Animace je zaznamenávání sekvence snímků, které jsou každý sám o sobě statický a které se od sebe liší je nepatrně. Je to sled nehybných okének promítaných rychlostí 15-60 okének/sec., tedy tak rychle, že oko tyto přechody nezaznamená.
- Animovaná tvorba je různorodá, zahrnuje jak animovanou dětskou tvorbu, tak surrealistické světy Jana Švankmajera, formální experimenty či vědecké výukové dokumenty.
- V současném době vzrostl zájem o animaci – důvodem je možnost kombinace vlastní výtvarné tvorby s digitální technologií.
- Očekává se, že pedagog bude k animaci přistupovat jako k disciplíně, která integruje několik oblastí výtvarných činností, které mohou žáky rozvíjet v několika kompetencích (rozvíjení dovedností a schopností v tradičních výtvarných technikách, osvojení si principů využití nástrojů grafických editorů, hledání významů vizuálně obrazných vyjádření, kritické myšlení o vlastních výrazových prostředcích i o výtvarném vyjadřování svých spolužáků, či soudobých umělců),



- kreslená
- papírková
- s plastelínou
- s hlínou či keramikou
- s dětskou stavebnicí
- s reálnými předměty
- kombinované techniky
- úprava fotografií
- PC grafik
- 3D animace
- pixilace
- Základní principy: humor, práce s výrazovými prostředky, mix technik, metafora, obsah.

Ukázky profesionálních animací



- Aurel Klimt – pixilace: http://vk.com/video-35905591_164555665
- <https://www.youtube.com/watch?v=ebSeiOx03A0>
- Jan Švankmajer: <https://www.youtube.com/watch?v=7-cmzJ98n0M>
- Tim Burton: <https://www.youtube.com/watch?v=-kHvYox0ZtM>
- Norman Mc Laren: <https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>
- https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I
- Francois Chalet: <http://www.francoischalet.ch/animations/#/ebay-barcelona/>
- Agnes Patron: <https://vimeo.com/31298578>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6-XKHghj6jY>
- <http://www.babouchka.eu/>



- Animácie: <http://www.animanie.cz/>
- Aeroškola: <http://www.aeroskola.cz/>
- Ultrafun: <http://www.ultrafun.eu/>
- Camera-etc: <http://www.camera-etc.be/>



Postprodukce:

- Movie Maker
- Movie Studio Platinum 12 (13) – Sony – edu licence
cca 2400.- Kč

Produkce:

- Pivot
- Pap 4



- Manipulace vybraného obrazu.
- Vytvoření jednoduché animace.



- CHOCHOLOVÁ, Lucie (ed.), ŠKALOUDOVÁ, Barbora (ed.), ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie (ed.). *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha: Národní galerie, 2008. ISBN 978-80-7035-378-3
- RUSH, Michael. *New media in art*. London: Thames&Hudson, 2005. ISBN 9780500203781.
- RŮŽIČOVÁ, Radka. *Relační myšlení dětí při (dynamické) konstrukci vizuálního prostoru*. Ústí nad Labem: UJEP, 2013. ISBN 978-807414-627-5.
- VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě, Gnoseologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha: Karolinum, 2009. ISBN 978-80-246-1625-4



- Velké množství zdarma
- Proškolení na softwarové platformě (webová aplikace <http://apps.dotyk.ujep.cz/>) a nakoupeném software.



- radka.ruzickova@ujep.cz