

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra výchovné dramatiky

Dramatická výchova

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**HUDEBNÍ A FILMOVÁ DÍLNA
O DOBĚ COVIDOVÉ**

Šárka Rotterová

Vedoucí práce: doc. Mgr. Karel Vostárek

Oponent práce: MgA. Jiří Forejt

Datum obhajoby: 2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of drama in education

Drama in education – Bachelor Programme

BACHELOR THESIS

**MUSIC AND FILM WORKSHOP
ABOUT THE TIME OF COVID**

Šárka Rotterová

Supervisor:	doc. Mgr. Karel Vostárek
Opponent:	MgA. Jiří Forejt
Date of Apology:	2022
Academic Degree:	BcA.

Prague, 2022

Poděkování

Mé poděkování patří doc. Mgr. Karlu Vostárkovi za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnoval.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Hudební a filmová dílna o době covidové

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Projekt pětidenního příměstského tábora s názvem **Hudební a filmová dílna SVČ Trutnov** si kladl za cíl probudit v dětech zájem o dění ve společnosti.

Bakalářská práce popisuje specifické parametry projektu, cestu k tématu, organizační těžkosti a pokus o jejich řešení. Díky metodám a postupům dramatické výchovy si děti samy definovaly témata, která ovlivňovala jejich život v době poznamenané covidovou pandemií, jako je například potřeba komunikace s druhými lidmi a její kvalita, obavy ze zásahu do životního standardu, který dítě samo neovlivní a prozkoumání různých úhlů pohledu na tato témata.

Zároveň jsme umožnili dětem vyjádřit se jako umělec pomocí filmového média a zažít výhody i úskalí týmové práce. Výstupem je společně vytvořený krátký film, koláž složená z hraných částí a animovaných sekvencí, ke kterému vedlo společné hledání tématu, nutné odlehčení výpovědi, tvorba fiktivního příběhu a zvukového podkresu scén.

Abstract

The aim of the day camp titled *Hudební a filmová dílna SVČ Trutnov (Music and Film Workshop at SVČ Trutnov)* taking place over five days was to awaken children's interest in society.

This bachelor's thesis deals with the specific parameters of the project, the way of choosing a topic, organizational difficulties and the process of their solution.

Using methods and techniques of drama in education, the children themselves defined topics that influenced their lives in times of COVID-19 pandemic, such as the importance of communication and its quality, concerns about the living standards that the child has no control over, and exploring these topics from various angles.

At the same time, we enabled them to express themselves artistically using the medium of film and to experience perks and pitfalls of team work. The output of the workshop was a collaboratively created short film, a collage of motion picture scenes as well as animated sequences. The process of its creation included working together to identify a topic, necessary lightening of children's statements, writing a fictional story and creating the accompanying music and sounds for the scenes.

OBSAH

Úvod	8
1. Místo realizace projektu.....	9
2. Typ akce.....	10
2.1 Dětské tábory.....	10
2.2 Příměstské tábory, funkce a cíle	12
3. Cílová skupina	14
4. Realizační tým	Chyba! Záložka není definována.
5. Harmonogram dne	16
6. První den	20
6.1 Zájmové skupiny.....	21
6.2 Stanovení tématu.....	24
7. Druhý, třetí a čtvrtý den.....	32
7.1 Výtvarníci a animátoři	32
7.2 Hudebníci a zvukaři	33
7.3 Tanečníci a choreografové	35
7.4 Herci a scénáristé.....	37
8. Pátý den	47
Závěr	48

Úvod

Technický pokrok přinesl našemu světu nejdříve prostředky k zachycení okamžiku, tedy obrazu ve formě fotografie. Film pak umožnil pracovat s časem, pohybem a s vynálezem zvukového filmu ještě rozšířil příležitosti filmové tvorby o rozměr hudby i mluveného slova. Při současném využívání moderních technologií se film stává zcela běžným způsobem vyjadřování. Můžeme chápat film jako nejmladší uměleckou disciplínu, která v sobě sdružuje umění vzniklá dříve a která je již pevně zakotvena v celosvětovém kulturně mediálním prostoru. A nejen to. Dítě se s filmovým, nebo obecněji s audiovizuálním médiem setkává dnes a denně, v různých formách i kvalitách a přirozeně v nich hledá porozumění světu, ve kterém žije. Proto jsem se rozhodla umožnit dětem lépe poznat proces, při kterém film vzniká spolu s výrazovými možnostmi filmu a vytvořit dětem prostor pro tvůrčí i názorovou reflexi.

Tato bakalářská práce popisuje průběh pětidenního příměstského tábora se zaměřením na filmovou tvorbu, jeho specifické parametry, cestu k tématu, organizační těžkosti a pokus o jejich řešení. Převážná část účastníků tohoto projektu věkem spadala do mladšího školního věku, kteří příliš mnoho zkušeností s filmovou tvorbou nemají, pokud pomineme zkušenosti divácké. Jak uvádí profesor Adler ve svém článku, *první fáze seznamování s filmovou/audiovizuální výchovou by měla již na prvním stupni převážně vycházet ze spontaneity žáků a její podpory koncepčně zadávanými praktickými úkoly, spíše formou her, jež mají podnítit zájem o audiovizuální výraz a jeho komunikativní možnosti.* (Adler)

Při uvažování nad cíli projektu jsem z tohoto doporučení vycházela a také z přesvědčení, že je žádoucí posílit schopnost dítěte chápat okolní svět s jeho společenskými procesy a podpořit schopnost kriticky zvážit hodnověrnost informací skrze osobní zkoumání. Metody dramatické výchovy nabízejí možnost podívat se na daná témata takříkajíc zevnitř. Přes jednání a hru v roli může účastník proniknout do tématu hlouběji, stává spoluvůrcem procesu a v průběhu vhodně zvolených aktivit se učí přímou zkušeností na základě autentické tvorby. Projekt nabídl dětem osobní setkání s animovaným i hraným filmem a možnost objevovat, co mohou tyto specifické tvůrčí postupy přinášet a jak se dají uplatnit ve vlastním díle.

1. Místo realizace projektu

Střediska volného času se společně se školními družinami a školními kluby řadí mezi školská zařízení pro zájmové vzdělávání. Patří mezi ně domy dětí a mládeže a stanice zájmových činností se zaměřením na jednu oblast, například na turistiku, techniku a podobně. Posláním takových středisek je zajišťování volnočasových aktivit pro děti a mládež i pro širokou veřejnost v dané oblasti. Středisko volného času, Trutnov působí, jak název organizace napovídá, v trutnovském regionu. Zřizovatelem je město Trutnov a hlavní náplní střediska je zajištění takzvané pravidelné zájmové činnosti po celý školní rok, a to i ve dnech, kdy neprobíhá školní vyučování. V období hlavních, jarních i podzimních prázdnin se jedná především o táborovou činnost, kterou představují pobytové nebo příměstské tábory. Tato hlavní činnost organizace je doplněna o příležitostné akce, víkendová soustředění, expedice či kurzy. Velké oblibě se těší zážitkové a adaptační kurzy, které jsou nabízeny i školám a dalším subjektům. V neposlední řadě se SVČ Trutnov podílí na realizaci akcí pro veřejnost. Dětské dny, výstavy, soutěže, přehlídky. Spolupracuje s městem a dalšími organizacemi na projektech a společensky významných aktivitách.

Středisko v minulosti sídlilo v pavilonu druhého stupně základní školy. Díky rozsáhlé výstavbě rodinných domů v okolí přibylo do základní školy mnoho žáků a kapacita prostor přestala oběma organizacím stačit. Proto se vedení města Trutnov rozhodlo rekonstruovat již nevyhovující sportovní areál a vytvořit z něj nový prostor pro rekreaci všech obyvatel Trutnova a blízkého okolí.

Vznikl zde originální volnočasový park. Venkovní prostory se vzrostlými stromy byly z části využity pro stavbu dobrodružného hřiště a lanového parku. Další součástí areálu obsahuje dětské hřiště, dřevěné altány, mlhoviště a dopravní hřiště, které se podle potřeby může změnit ve festivalový park s venkovní tribunou. Exteriéry doplňuje zázemí sportovišť, které je tvořeno oploceným multifunkčním hřištěm s umělým povrchem a hřištěm pro plážový volejbal.

Hlavní budova byla doplněna o dvě přístavby. V přední části získala recepci a kavárnu, v patře pak kanceláře, ateliéry, keramickou dílnu a divadelní sál. V zadním traktu se nalézají lezecká stěna na ploše přesahující tři sta metrů čtverečních. V původní zrekonstruované části jsou dva taneční sály, tělocvična a judistický sál.

Divadelní sál s kvalitní audiovizuální technikou má i s hledištěm pro šedesát diváků jen sto metrů čtverečních. Svými rozměry je určen spíše pro klubovou činnost a bývá využíván pro činnost dramatických kroužků nebo programy pro třídní kolektivy.

Z tohoto výčtu prostor, které má středisko k dispozici by se mohlo zdát, že podmínky pro realizaci táborového projektu jsou naprosto jedinečné. S tím lze jistě souhlasit, ale některá specifika prostředí představují naopak omezení. Tak například areál je po celý den otevřený veřejnosti a probíhá několik táborů zároveň. Využívání venkovních prostor je tudíž podmíněno jistými ohledy k návštěvníkům areálu, vnitřní prostory zase zabírat tak, aby se charaktery činností vzájemně nerušily. Harmonogram musí být podložen pečlivým plánováním.

Zrekonstruovaný areál převzalo středisko v září roku 2019 a tým pracovníků střediska měl jen krátký čas, kdy si mohl vyzkoušet provoz areálu naplno. V březnu 2020 bylo zase všechno jinak a bylo třeba čelit změnám, které vyvolaly události kolem pandemie Covid-19.

2. Typ akce

Dětské tábory tvoří nejvýznamnější část prázdninových aktivit organizací zabývajících se volným časem dětí a mládeže. Tábor může být vyvrcholením celoroční činnosti zájmového útvaru nebo oddílu, ale může také představovat nabídkou pro děti neorganizované.

2.1 Dětské tábory

Tábory můžeme rozdělit do několika druhů. (Maršálková,1998, str. 20):

Podle délky pobytu a způsobu ubytování:

- stálé – celý pobyt se uskuteční na jednom místě,
- putovní – během pobytu se vystřídá několik tábořišť, jsou většinou zaměřené na pěší, vodní nebo cykloturistiku,

- příměstské – děti do zařízení ráno denně dochází a odpoledne se vrací domů,
- hvězdicové – tábory turistické nebo cyklistické, kdy jsou děti ubytovány na základně a odkud podnikají několikadenní výlety do okolí.

Podle účastníků lze tábory dělit:

- pro běžnou populaci z řad dětí a mládeže,
- integrované – speciálně zaměřené, kde alespoň dvacet procent účastníků patří k handicapované populaci, jsou z dětských domovů či náleží k rizikovým skupinám,
- ozdravné – pro děti s určitým postižením nebo nemocí.

Podle obsahového zaměření dělíme tábory na:

- všeobecné – tábor není speciálně zaměřen, děti se setkávají se spoustou různorodých aktivit, soutěží, her,
- odborné – program je zaměřen na jednu činnost (výuka jazyků, sport, přírodovědné, technická nebo umělecká činnost).

Podle tohoto dělení můžeme projekt Hudební a filmová dílna zařadit do kategorie příměstských táborů se zaměřením na technickou a uměleckou činnost.

V tomto typu se děti soustředí na jednu hlavní činnost po celou dobu trvání tábora. Tím tak získávají řadu znalostí a zkušeností z daného oboru, kterému se na táboře věnují. Ale i na takto zaměřeném příměstském táboře je důležité, aby byl program rozmanitý.

Dříve se tábory pořádaly převážně v přírodě, ve stanech s podsadou. Příměstské tábory jsou poměrně novým druhem tábora. Jde o jistou formu péče o děti v blízkém okolí bydliště. Děti v nich tráví společně čas pouze během dne. Ráno přicházejí do místa pořádání a odpoledne odchází domů.

Nabízí se otázka, zda je vhodné této formě aktivit pro děti stále ještě říkat tábor. Slovník uvádí význam slova jako dočasné zařízení pro provizorní hromadné ubytování osob s nějakým konkrétním účelem. Z historického pohledu lze chápat slovo tábor jako vojenské ležení. V současnosti se tento termín také používá pro

letní kolektivní pobytové akce s ubytováním ve stanech nebo chatkách. Tyto tradiční tábory stále pořádají organizace Junák – český skaut, ToM nebo Pionýr. Pro ty, kteří požadují určitý komfort, existují tábory s ubytováním na pokojích pevných budov s veškerými zázemím.

K naplnění těchto významů mají příměstské tábory celkem daleko, protože to není akce pobytová. S tradičními tábory ji pojí jednak to, že jsou pořádány některou volnočasovou organizací pro děti a mládež a že plní podobné funkce, i když někdy odlišnými prostředky.

Sousloví příměstský tábor se však do společenského povědomí vžilo natolik, že bude lepší se s touto tradicí, podle které se každodenní aktivity s návratem domů označují za tábor, smířit a chápat ho v přeneseném slova smyslu.

2.2 Příměstské tábory, funkce a cíle

Začátkem jednadvacátého století se začaly příměstské tábory stále častěji objevovat v nabídkách různých organizací a skupin zajišťujících zájmové vzdělávání a jejich popularita rychle rostla. Nyní v nabídce letních táborů počet těch příměstských většinou výrazně převyšuje počet táborů pobytových. Není se co divit, tento koncept zabavení dětí během prázdnin vlastně vyhovuje dětem, rodičům i pořadatelům. Organizace tábora není tak složitá, odpadají povinnosti související s ubytováním.

Pro rodiče klesá cenová náročnost oproti stálým táborům a pomáhá jim to řešit problém, s kterým se každoročně během léta potýkají. O jejich ratolesti je dobře postaráno a zároveň mohou své dítě večer co večer zkontrolovat, bezprostředně vyslechnout jeho zážitky. Dalším faktorem je skutečnost, že děti mladšího školního věku nesou těžce odloučení od rodičů. Příměstský tábor může pomoci méně průbojným dětem adaptovat se na život v kolektivu a být tak jakýmsi přechodem a přípravou na běžné pobytové tábory.

Výchovně vzdělávací cíle tábora můžeme vymezit v obecné rovině takto:

- Děti na táboře řeší problémy bez rodičů, což podporuje jejich samostatnost, učí se vyjadřovat svůj názor. Dochází k rozvoji

komunikace mezi dětmi navzájem i mezi dítětem a dospělými, a to jak jednotlivě, tak ve skupině.

- Dítě se ocitá v novém kolektivu, dochází k vzájemnému působení ve skupině, k rozvoji spolupráce a angažovanosti, k rozvoji sociálních kontaktů a zapojení dítěte do společné činnosti.
- Dítěti jsou nabídnuty pestré a zajímavé aktivity, které si vyzkouší. Učí se, jak svobodně využívat volný čas, a to jednak k odpočinku a obnově sil, ale také k objevování a zdokonalování svých schopností.
- Vést účastníky k všestranné a otevřené komunikaci a rozvíjet u nich schopnost spolupracovat a respektovat práci i názory druhých.

Cíle umělecky zaměřeného tábora:

- Podpořit originalitu a rozvoj tvořivosti, obrazotvornosti a estetického citu.
- Seznámit děti s různými formami umění. Skrze uměleckou formu si osahat vztahy mezi lidmi a věcmi i vzájemné souvislosti.
- Rozvoj pracovních návyků, podpora schopnosti dokončit úkol a úsilí o praktické ověřování získaných teoretických znalostí.
- Podněcovat účastníky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a řešení problémů.
- Podpořit schopnost formulovat vlastní názory a umožnit účastníkům jejich prezentaci, vytvořit bezpečný prostor pro zpětnou vazbu a sebereflexi.

K těmto cílům ještě připojme další, které jsme si stanovili pro Hudební a filmovou dílnu:

- Nabídnout dětem netradiční aktivity, setkání s animací a filmem jako prostředkem k vyjádření vlastních postojů.

- Posílit schopnost vyjádřit své myšlenky, postoje a pocity tak, aby byly srozumitelné ostatním.
- Podpořit schopnost vnímat druhé, jejich stanoviska, pocity, motivace jejich jednání, zvýšit toleranci vůči ostatním.
- Vytvořit příležitost ke spolupráci, děti tvoří ve skupinách, sdílí společně aktivity i jejich prožívání.

3. Cílová skupina

Náš projekt příměstského tábora čítal čtyřicet dvě děti ve věkovém rozmezí osm až čtrnáct let. Někteří se již spolu účastnili podobných projektů, ale podstatnou část tvořily děti, které byly na příměstském táboře tohoto typu poprvé a až na několik sourozeneckých dvojic se děti vzájemně neznaly. Na tábor se přihlásilo dvacet pět dívek a sedmnáct chlapců, ale tento údaj, tedy genderové složení, není tak podstatný. Důležitější je věk účastníků. Dvacet pět dětí spadalo do kategorie mladšího školního věku, čtrnáct dětí náleželo do staršího školního věku a jen tři dosáhly na horní hranici pro přijetí na tábor, tedy čtrnácti let.

Předchozí zkušenosti s dramatickým, výtvarným nebo hudebním oborem také nemohou být určujícím faktorem pro účast na táborových aktivitách. Takže například to, že dítě umí hrát na nějaký nástroj nebo zpívat, bylo jistě výhodou, ale nebylo podmínkou pro zařazení do hudebních bloků. Totéž bychom mohli říct o dramatickém oboru. Některé děti absolvovaly celoroční práci v dramatickém souboru, většina však neměla s dramatickou výchovou žádné zkušenosti.

Klientem naší organizace, tedy tím, kdo přihlásí účastníka na akci je vlastně především rodič dítěte. Na místě je tedy otázka, podle čeho se rodič rozhoduje při výběru příměstského tábora.

V ideálním případě je to podle preferencí dítěte. Zaměření tábora pak ladí se zájmem dítěte a nabízené aktivity jsou ve velké míře v souladu s očekáváním účastníka. V praxi se však ukazuje, že volba tábora je často podřízena termínu. Rodiče hledají program s dozorem na dobu, kdy se nemohou svým ratolestem věnovat.

Tábor s hudbou a filmem by mohl být realizován celý ve vnitřních prostorách. Proti tomu se však staví očekávání rodičů, že jejich děti stráví co nejvíce času venku.

Neméně důležitou roli při volbě hraje věk dětí. Čím nižší věk dítěte, tím bude rodič raději volit tábor příměstský, který tvoří jakousi prázdninovou obdobu školní družiny a tematické zaměření jeho rozhodování příliš neovlivní. Proto by bylo chybou očekávat, že budou všechny děti předem motivované a předpokládat, že se účastní hudební dílny, protože je baví hrát na hudební nástroj nebo zpívat.

Platí to také naopak, čím starší je účastník, tím je pravděpodobnější, že si tento typ tábora vybral sám. Zde může představovat nebezpečí zase to, že má dítě nějaká očekávání, která mu tábor nesplní.

Ke všem těmto předpokladům bylo nutné přihlédnout při tvorbě programové struktury.

4. Realizační tým

Dlouhodobě spolupracuji s hudebním oborem na ZUŠ Trutnov, a protože význam výtvarné a hudební činnosti ve volnočasových aktivitách vnímáme podobně, dohodli jsme se na spolupráci i při realizaci tohoto projektu. Nahrávání zvuků a tvorby ústřední melodie se ujali dva odborníci, jeden vyučuje hru na kytaru a vede soubor staré hudby na ZUŠ Trutnov a druhý je vedoucí zájmového útvaru Klávesové nástroje v našem středisku. Do práce v tomto oboru jsem zasahovala pouze v dílčích aktivitách, tam, kde se objevily postupy dramatické výchovy.

Realizační tým byl doplněn o čtyři instruktory, kteří sice nemají kvalifikaci pedagogických pracovníků a nejsou plnoletí, ale mají zkušenosti z obdobných akcí. Dvě dívky, které během školního roku pomáhají na výtvarných kroužcích se věnovaly animátorům při výtvarné části práce a skupině tanečnicků pomáhaly s choreografií a nácvikem. Instruktor ze sportovně zaměřeného kroužku zase vedl pohybové aktivity a jeho technicky zdatný kolega se ujal natáčení.

Koordinace celého projektu a podrobný plán aktivit byl mým úkolem a zcela v mé režii byla také práce s hereckou skupinou.

5. Harmonogram dne

Jak už bylo uvedeno, tábor navštěvovalo čtyřicet dvě děti. S tak velkou skupinou se nedá intenzivně pracovat v celku, bylo nutné rozdělit skupinu na menší čísta. Klíč pro rozdělení určovala především snaha zachovat dětem možnost, aby se mohly samy rozhodnout, co je láká a oslovuje, co si chtějí vyzkoušet a čemu se budou později věnovat více.

Základní kostru organizace tábora představoval harmonogram dne rozdělený na bloky programu a čas na odpočinek a občerstvení. Každý den začínal ranním příchodem dětí a společným naladěním a aktivizací.

Oba dopolední bloky trvaly devadesát minut, stejně jako blok po poledním klidu. Časová dotace pro společnou práci vycházela přibližně na pět hodin denně, ale nelze si představovat, že byla po celou dobu prováděná v plném nasazení. Intenzivní a soustředěnou práci střídaly činnosti odpočinkové, které sloužily pro odreagování, vybití přebytečné energie nebo doplnění chybějících sil.

07:45 - 08:10	příchod účastníků
08:10 - 08:30	ranní nástup
08:30 - 10:00	1. blok, dopolední program
10:00 - 10:15	1. svačina
10:15 - 11:45	2. blok, dopolední program
11:45 - 12:00	hygiena, příprava na oběd
12:00 - 12:30	oběd
12:30 - 13:30	polední klid
13:30 - 15:00	3. blok, odpolední program
15:00 - 15:15	2. svačina
15:15 - 16:00	4. blok, odpolední program

Na poslední blok v harmonogramu zbylo jen čtyřicet pět minut. Měl sloužit ke sdílení mezi zájmovými skupinami, kam až která skupina došla, s čím se potýkala nebo kde by potřebovala pomoc ostatních.

A tady jsme narazili na technické limity. Někdy to, co děti společně s vedoucími vytvořily, bylo třeba ještě například stáhnout do počítače a upravit, nebo se některá skupina rozhodla věnovat tvorbě i po odpolední svačině. Pak se ukázka práce prezentovala až druhý den ráno při nástupu.

Nicméně takové společné sdílení postupující práce bylo výhodné z několika důvodů.

- Prezentace dílčích úspěchů,
- prostor pro ocenění,
- koordinace postupu na společném díle,
- nové výzvy a příležitosti.

Již v začátku uvažování o projektu jsem si pojmenovala několik pravidel pro realizaci projektu. Považovala jsem za klíčové, aby téma táborového filmu zajímalo a oslovilo všechny účastníky. Chtěla jsem nabídnout téma, se kterým mají děti nějakou osobní zkušenost, a tudíž se k němu mohou vyjádřit z úhlu svého pohledu. Také princip dobrovolnosti byl pro mě velmi důležitý. A to nejen v možnosti odmítnout nějakou nabízenou aktivitu, ale mít dostatek informací, aby se mohlo dítě pro aktivitu svobodně rozhodnout, protože je pro něj lákavá a zajímá ho. Z těchto úvah vykrystalizovala struktura rámcového programu:

- První den hledáme témata, která nám Covid nabídl a která budou chtít děti prozkoumat.
- Každý den ráno můžeme vyhlašovat nová téma, pokud vyvstanou.
- Na některém tématu můžeme pracovat i celou dobu tábora.
- Přidělíme děti k jednotlivým odbornostem podle zájmu. Počet dětí ve skupině také určí, kolik vedoucích bude třeba na zajištění hladkého chodu.
- Odbornosti i témata mohou děti střídat, ale vždy po skončení bloku, tedy o svačině nebo v poledne.

Polední klid

Nesmí se zapomínat na osobní volno dětí, většinou je jím zhruba hodinu a půl dlouhý polední klid. Polední klid má zotavovací charakter, děti by se měly nacházet ve stínu a odpočívat. (Vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti)

Doba poledního klidu nevybočila ze zaměření tábora, děti měly možnosti rozšířit si své povědomí o animovaných filmech a zhlédnout legendární snímky Karla Zemana Vynález zkázy a Čarodějův učeň, z tvorby Břetislava Pojara vybrané díly ze seriálů Pojdte pane, budeme si hrát a Zahrada, z dílny studia Pixar digitální animací vytvořený film Coco, který získal v roce 2018 Oscara za nejlepší animovaný film.

Cíl: základy k porozumění druhům animace.

Některé postupy se pak skutečně objevily v krátkých animacích, které děti vytvořily. Například pohyb paže, rozdělené na dvě části v lokti, umožňující pohyb, který lépe vyjádřil gesto postavy a podobně.

Pohybové hry

Ve všech skupinách občas nastala situace, kdy bylo potřeba věnovat se menší skupině dětí. Zvláště hudebníci potřebovali prostor a klid pro nahrávání zvukových partů s jednotlivci a jen někteří herci byli potřeba při natáčení konkrétních scén. Bylo nutné vyřešit nerudovský problém, kam s těmi ostatními dětmi. Kdykoliv se uvolnilo místo u animačních stolů, herci i hudebníci rádi využili možnosti vytvořit si kousek animovaného filmu. V každém ze čtyř odborných týmů však byla více než polovina tvořena žáky prvního stupně základní školy. V tomto věku je pro chlapce i dívky dostatek fyzického pohybu nezbytný. Výtvarná činnost, například zmíněná tvorba u animačních stolů dostatečný pohyb pochopitelně nenabízela. Není třeba děti do pohybu nutit, pokud k němu mají dostatek příležitostí, působí jim radost, dokážou se lehce nadchnout pro jakoukoli zábavnou hru.

Pohybové hry jsem pro naše potřeby rozdělila jednak na hry, díky kterým jsme plnili nějaký odborný cíl, nebo podle počtu dětí pro které jsou určeny. To v případě že jsme zařazením aktivity sledovali předně snahu nabídnout dětem dostatek pohybu a volba hry byla primárně motivována pouze počtem účastníků.

- Celotáborové hry, kterých se zúčastnili všichni nebo téměř všichni,
- hry pro přibližně dvacet dětí,
- hry, které jsou vhodné pro skupinu okolo deseti dětí.

Když se dětí tohoto věku zeptáme, jaký upřednostňují pohyb, většina odpoví, že si rády hrají třeba na honěnou nebo na schovávanou, ocení skupinové sporty, rády soutěží, oblíbené jsou hry, které kombinují různé dovednosti, například táborové tematické bojovky. Ať už je pohybová aktivita motivována potřebou účastníků pohybovat se nebo snahou organizátorů ulevit lektorům pro individuální práci s dětmi, má jistě v programu místo. Rozvoj pohybových schopností je zároveň spojen s osobnostním a sociálním rozvojem. Plnění společných úloh ve hře se individualita hráče podřizuje zájmům kolektivu, rozvíjí se smysl pro souhru a zlepšuje se vnímání skupiny. Dochází k budování sebevědomí, podpoře specifické schopnosti komunikace, odpovědnosti za dodržování pravidel a dalších zásad chování. Ve většině pohybových her není hlavním cílem vítězství, jako ve sportovních hrách, ale vlastní prožitek ze hry jako radostné činnosti.

Při stanovování cíle bereme v úvahu, že primárním obecným cílem je vždy proměna žákovy osobnosti. Je třeba si tedy položit otázky typu: Co konkrétně si má žák osvojit? Co má pochopit? Jakou zkušenost má získat? Která součást jeho osobnosti se má zdokonalit? K tomu je třeba znát jaká je úroveň žáků, jejich vědomostí, schopností, postojů, ale i jaká je jejich specifická schopnost (a ochota) hrát. Tato poznání nám dovolí nasadit jistou cílovou laťku a modifikovat cíl tak, aby umožnil skutečný rozvoj tím, že bude cílem dosažitelným a reálně uskutečnitelným, nicméně cílem přesahujícím „o něco“ momentální žakovu úroveň. (Valenta, 1995, str.123)

Mezi nejznámější pohybové hry patří honičky, které je vhodné použít na začátek jako rozehřívací aktivity. Dají se nabídnout skupině, která má přes čtyřicet dětí, tedy všem dětem na táboře, ale je vhodná i pro malou skupinu, čítající méně než deset dětí.

Kromě výše uvedených cílů osobnostně sociálního rozvoje však lze s úspěchem díky drobné úpravě v pravidlech získat prostředek k rozvoji specifických schopností.

Honěná se záchranou

Cíl: Aktivizovat tělo, rozvíjet prostorovou orientaci.

Na vymezeném území může honič dotykem zastavit honěné hráče. V podstatě je vyřadí ze hry, stávají se jen překážkou pro ostatní. Mohou se zachránit různým způsobem, který upravuje lektor podle potřeby, podle pedagogického cíle. Jednoduchá varianta vyžaduje k záchraně dřep dříve, než se honič honěného dotkne.

Ve skupině herců jsme tuto honičku využívali s úpravou, k záchraně jsme stanovili jiný specifický úkon. Například:

- Zvolat další číslo v pořadí. Cíl: posílit koncentraci a vnímání skupiny.
- Zvolat slovo, začínající na určené písmeno, nebo které je asociací na zadané téma, například lockdown, a podobně. Cíl: rozvoj slovní zásoby, tvořivosti, případně navození tématu další práce, generování termínů vztahujících se k němu.
- Vytvořit sousoší zrcadla ve dvojici, tedy zaujmout nějakou pózu čelem k dalšímu hráči, který musí vytvořit stejnou pózu zrcadlově. Cíl: koncentrace, probudit kreativitu, schopnost improvizace a spolupráce, přijímání návrhu druhého.

Variant této hry může být pochopitelně mnohem více a v kombinaci s dalšími aktivitami vznikne nepřeberné množství možností. Kterou pedagog zvolí, to závisí na cíli, který sleduje.

6. První den

Být poprvé v neznámém prostředí může představovat pro dítě velkou zátěž. Neví, jaké chování se od něj přesně očekává, co má dělat, aby s ním ostatní byli spokojeni. Proto je potřeba co nejrychleji tyto obavy rozptýlit, seznámit děti s prostory a s vedoucími, jasně vysvětlit pravidla, zkontrolovat, zda je děti dobře pochopily a poradit, na koho se mají obrátit, když si s něčím neví rady.

Do úvodního setkání jsem zařadila krátké rozehřívací hry, kterých se mohli zúčastnit všichni včetně vedoucích. Takovou vhodnou hrou je například "Vymění si místa ti, kdo...", protože ji lze hrát ve větším počtu hráčů, pravidla jsou jednoduchá a zároveň neskrývá nebezpečí, že dítě neuspěje. Do prostoru v kruhu vstupuje většinou více dětí, takže se dítě neocitne samo centru pozornosti, což by mu mohlo být nepříjemné. Zároveň tato aktivita umožní pomocí vhodně zvolených otázek získat první informace o účastnících.

6.1 Zájmové skupiny

Aby se děti mohly samy rozhodnout, co je láká, čemu dávají přednost, museli jsme jim nejprve nabídnout malou ochutnávku činností, ze kterých mohou vybírat. Pro první dopoledne jsme tedy rozdělili děti na čtyři týmy, v každém bylo deset až jedenáct dětí. Během prvního bloku se týmy prostřídaly v prostorách určených zvuku, animaci, tanci a herectví.

Zvuk

Pro zvuk má nejlepší podmínky divadelní sál. Kromě dokonalé akustiky je zde také technické vybavení s mikrofony, reproduktory a nechybí hudební nástroje, čtyři keyboardy, dvě kytary, flétny, ukulele, rytmické orffovy nástroje, boomwhackery a cajony. Na velké LCD obrazovce je zobrazený monitor notebooku se zvukovou kartou, střihačským programem a databází různých zvuků. Děti měly možnost všechno si za asistence lektorů vyzkoušet.

Animace

Ve výtvarném ateliéru byly připraveny čtyři stoly pro animaci. Stačilo dobré osvětlení, pevná plocha pro tvorbu a snímací zařízení. To sestávalo z notebooku, kvalitní kamery k notebooku a velmi jednoduchého volně stažitelného programu na zachytávání obrázků, se zobrazeným posledním záběrem s průhledností. Pomocí tohoto programu lze mazat nepovedené záběry, klonovat snímky a uložit výsledek animace ve formátu mp4. Z animačních technik jsme vybrali papírkovou (ploškovou) animaci s tradičním postupem. Postavy a rekvizity, které chceme

animovat, položíme na rovnou podložku a rozpohybujeme je snímáním fází okno po okně. Ve vymezeném ukázkovém čase bylo místo pouze na krátké povídání o animaci, co si děti pod tím pojmem představují, jaké viděly animované filmy. Pak jsme promítli krátký ukázkový animovaný snímek, který vznikl na tomto jednoduchém zařízení a následovala společná tvorba pokračování snímku za použití již připravených postav a rekvizit. Vznikl tak příběh šneka, který zmokl (to byla ukázková část), schoval se před deštěm (první skupina) a když vykouklo sluníčko (druhá skupina), vylezl na květinu (třetí skupina), spadl a odkutálel se (skupina poslední).

Podařilo se nám děti aktivně zapojit do tvorby ukázkového snímku. Každé dítě mělo možnost prakticky vytvořit pár okének a pak vidět výsledek animace.

Tanec

Setkání s dalším prostorem, tentokrát s tanečním sálem začalo jednoduchou rozcvičku a po ní následovala krátká pohybová improvizace na hudbu s jednoduchými instrukcemi, které obsahovaly nějaká omezení v pohybu. Například nejprve na pomalou hudbu výrazný pohyb na místě. Dětem lektorka nabídla, aby si představily, že se jsou rostliny, někdo mohl být strom, někdo květina. Že se nemohou hnout z místa, protože mají nohy pevně vrostlé do země, ale ruce jsou volné, vlní se a kývají ve větru.

Další instrukce zněla, aby se snažily dosáhnout co nejdál, dolů, nahoru do stran i dozadu, obsáhnout celý prostor, ale stále zůstat na místě. Na rychlou hudbu jsou pohyby stejně obsáhlé, ale zrychlené. Pak lektorka polovině dětí nabídla možnost pohybovat se, vyplňování a ohmatávání prostoru pohyby rukou zůstalo a také mělo dvě verze, pomalou a rychlou.

Nakonec si děti samy volily kombinaci, chtějí-li pohyb rychlý nebo pomalý, na místě nebo se pohybovat po sále s povinností vyhýbat se stojícím tanečnickům. Taneční improvizace každé skupiny působila na pohled velmi koordinovaně, i když se jednalo o první setkání a pohyb vznikl na základě jednoduchého zadání.

Herectví

Pro krátkou ukázkou práce v této táborové odbornosti jsem nabídla dětem jednoduché hry. Začali jsme hrou "Cukr, káva, limonáda", kterou děti dobře znají. Vyzkoušeli si, co znamená ztuhnout uprostřed pohybu. Pokračovali jsme chůzí v prostoru a seznámili děti s pokyny *štronzo* a *portamento* (ztuhnout a opět se rozejít). Nejprve jsme si všímali všech předmětů, které nás obklopují i ostatních dětí, co mají na sobě, jaké mají oči, barvu ponožek a podobně. S pokynem *štronzo* se děti zastavily a zároveň zavřely oči. Lektor je vybídl, aby ukázaly, kterým směrem je například ten, který má brýle. Na další hru jsme se posadili do kruhu a postupně si předávali imaginární dárek, květinu, ponožku, vytržený zub, pantomimicky ztvárněný. Obdarovaný na dárek zareaguje, přijme ho, naloží s ním podle svého a předává jiný dárek dalšímu spoluhráči.

Pokračovali jsme slovním popisováním imaginárního obrázku, fotografie. První z hráčů drží v ruce prázdný papír, který představuje fotografii. Úkolem je sdělit ostatním, co všechno na ní vidí. Na závěr z fotografie vybere konkrétní detail, který s prázdným papírem předá svému sousedovi. Jeho úkolem je opět vytvořit svou vlastní fotografii a do ní nějakým způsobem umístit detail, který mu byl předán. Tyto aktivity se odehrávaly v klubovně s kobercem.

Zde také děti dostaly informace o programu tábora, o tom, že se společně pokusíme během pěti dní vyrobit krátký filmový snímek, který poslední den promítneme jejich rodičům. Že v rámci hry na filmový štáb budou vedoucí občas vystupovat v rolích, což poznají snadno, protože vedoucí bude mít na sobě kostým a představí se jménem postavy, kterou představuje.

Když děti prošly všemi čtyřmi místy, dostaly dva malé lepící štítky, každý v jiné barvě. Do tabulky se seznamem odborností pak umístily štítky podle toho, co je hodně zaujalo a co by si chtěly vyzkoušet jako druhou možnost. Zdůraznili jsme dětem, že to není konečné rozhodnutí, že nám to jen naznačí, jak velký je zájem o tu, kterou činnost. Že si mohou svou volbu ještě rozmyslet, a že mohou odbornosti v průběhu tábora střídat.

Definovali jsme zájmové skupiny takto:

Základní odbornost	Témata
Herci	Herci – rolová hra, pantomima
	Vypravěči – mluvené slovo
Scénáristé, Režiséři, jen 1. den	Tvorba scénáře – příběh
	Storyboard (obrazový)
Hudebníci	Hra na nástroje (i vyrobené), zpěv
	Ruchy, tvorba zvukového plánu
Výtvarníci	Animace – loutky z papíru
	Kostýmy, scénografie
Tanečníci	Choreografie – tanec, souboje
Kameramani	Instruktor, starší děti

6.2 Stanovení tématu

Podle Machkové jsou tři možnosti, jak k výběru tématu přistupovat:

- Téma a látku volí učitel. To je nejčastější zejména v počátcích práce, s menšími dětmi, s nezkušenými hráči nebo hráči nesamostatnými či málo tvořivými.
- Věkově či hráčsky vyspělejší žáci se mohou na volbě tématu učitelem podílet a to tak, že do lekcí přinášejí svoje náměty – knížky, nápady a náměty ze života.
- Látku volí hráči sami – tento způsob je pro učitele nejnáročnější, protože musí pracovat s jakoukoliv látkou a musí reagovat na hravé situace i na diskuse.

Stála jsem před otázkou, do jaké míry ovlivnit volbu tématu.

U dětí záleží nejen na jejich věku a dispozicích, ale samozřejmě i na tom, co se kolem nich děje a jak tomu rozumějí. Termín realizace projektu spadá do konce vlny pandemie onemocnění Covid-19, které znamenalo pro nás všechny bezprecedentní zkušenost. Zahýbalo společností velmi razantně a dotklo se výraznou měrou i dětí.

V březnu 2020 byly uzavřeny všechny školy a pár dní na to také státní hranice. Klasická výuka, jak jsme ji znali, se prakticky ze dne na den změnila od základů. Po uzavření škol se vyučování přesunulo do online prostředí a děti zůstaly odkázány na vybavení a podmínky svého domácího prostředí. Při prezenční výuce škola dětem dává samostatnost postupně, při distanční formě vzdělávání ji bývá od dětí vyžadováno daleko více. Rodičovská pomoc se stala hlavním zdrojem disciplíny a kvality práce žáka. Chybělo bezpečné prostředí k setkávání s vrstevníky, a přesto že jsou dnes děti zvyklé komunikovat elektronicky, mohl se otevřít nekontrolovaný online prostor s negativními jevy. Duševní pohoda dětí tím mohla být negativně ovlivněna, stejně tak nucenou izolací. Každý se s nastalou situací vyrovnal jinak, každý si z ní odnesl jinou zkušenost.

Dva školní ročníky ovlivnila covidová pandemie a my jsme chtěli vytvořit prostor, kde by mohly děti své zkušenosti sdílet. Proto jsme se dohodli, že leitmotivem letošní dílny bude *Covid*. Cílem bylo zmapovat a následně zaznamenat obrazovou, zvukovou a pohybovou výpověď toho, co děti během tak dlouhé sociální izolace prožívaly. Nabízela se rozmanitá témata: ztráta možnosti setkávání s rodinou a přáteli, absence kulturního vyžití, nebo nedostatek svobody a duševní pohody.

Pro zachování dostatečné časové rezervy na realizaci, tedy rozvržení scén a jejich natočení bylo nutné určit téma nebo témata co nejrychleji. Zároveň postupovat tak, aby témata vycházela skutečně od dětí, abychom nevnutili dětem nějakou vlastní představu o tom, jak se cítily, co považovaly za důležité a co se jich nejvíce dotýkalo.

Také bylo třeba opatrně zjistit, zda mezi účastníky není někdo s příliš silným traumatizujícím zážitkem, který se k navrhovanému motivu váže. Abychom toto nebezpečí vyloučili, zeptali jsme se rodičů i dětí. Pokyny pro účastníky tábora obsahovaly kromě obvyklých složek (seznam věcí potřebných na táboře, prohlášení o bezinfekčnosti atd.) také tuto otázku. Také jsme zařadili hned v první herní části při seznamování a pak v ukázkovém hereckém bloku otázky v diskusi, vážící se k té době.

Rolová hra

Podstatný způsob práce v dramatické výchově představuje rolová hra a my jsme její různé formy na táboře často využívali.

Hraní rolí je výchovná a vzdělávací metoda, která vede k plnění esteticko výchovných, osobnostně a sociálně rozvojových a věcně vzdělávacích cílů na základě většinou spíše improvizovaného rozehrání a následné reflexe fiktivní situace (většinou dramatické) s výchovně hodnotným obsahem. (Valenta, 2008, str. 53)

Machková (2017, str. 95) uvádí, že *hra v roli má několik stupňů. Na jedné straně této škály je motivace různých cvičení, například pohybových, uvolňovacích, rytmických, mluvních i dalších, v nichž se hráči navozuje představa, že je loutkou, nafukovacím panákem. Škála jednoduchých rolových úkolů pokračuje pantomimami běžných činností – hráči se stávají houbařem v lese, průzkumníkem v jeskyni, pasákem v horách. Role se v těchto případech omezuje jen na jediný, výrazně vnějškový rys nebo je dána jen prostředím a nedramatickou činností. V praxi dramatické výchovy kromě zmíněných cvičení s náznakem role přicházejí v úvahu tři stupně hry v roli, odlišené tím, zda pouze vstupujeme do odlišných než našich životních daných okolností, nebo zda vstupujeme do bot druhého, a v jaké míře to činíme.*

Specifickou metodou rolové hry jsou **Živé obrazy**. Tato metoda spočívá v nehybném zobrazení určitého výjevu nebo situace pomocí různých poloh těla a mimiky. Živý obraz má mnoho variant, může být vytvořen

- zastavením uprostřed pohybu, k tomu se vžil povel "štronzo",
- se zadáním situace bez proměny jako jediný moment,
- s proměnou jako série živých obrazů.

S živým obrazem lze dále pracovat, krátce ho rozehrát, nebo vytvořit další navazující obraz, tedy co se stalo po nebo před prvním živým obrazem. Může vzniknout dokonce série živých obrazů, kdy se bez přerušení obraz změní na obraz jiný.

To už je ale verze spíše pro zkušenější hráče, pro nás byla dostačující tvorba jednotlivých obrazů jako ilustrace příběhu při konkretizaci tématu, kterým se budeme během tábora zabývat.

Jak vzniká film

Na začátku druhého bloku bylo třeba v krátkosti dětem nastínit, jak se točí film. Cílem nebylo předat kompletní soubor informací, ale jen velmi obecné nastínění procesu, při kterém film vzniká. V krátké etudě hrané instruktory jsme jednoduše popsali fáze vzniku filmu, kdo je scénárista a kdo producent, co je střih a co filmová hudba tak, aby tomu i nejmladší účastníci bez potíží porozuměli. V etudě se také hovořilo o storyboardu jako o nepostradatelném podkladu pro práci filmového štábu.

Ukázka storyboardu

Na tomto místě jsme rádi využili možnost ukázat dětem kvalitně zpracovaný storyboard jednoho návrhu na reklamní spot a pak promítnout reklamu, která podle něj vznikla.

Storyboard

Technický nebo obrázkový scénář, jak se také storyboardu říká, je lineární řada obrázků s texty, která připomíná komiksy. Pomocí rámečků s obrázky vypráví příběh záběr po záběru tak, jak se bude odehrávat ve výsledném díle. Dobře vypracovaný technický scénář pomáhá předcházet nedorozuměním a chybám při natáčení. Řídí se jím celý tým, a tak musí obsahovat úplné informace od velikosti záběru, dialogů, stopáže, zvuku až k popisu každé scény.

Foto komiks

Ve zbývajícím čase druhého bloku děti vytvářely zjednodušený storyboard. Aktivita s využitím metody Živého obrazu je vhodná i pro hráče bez zkušeností a pro ztvárnění děje připravovaného snímku přímo ideální.

Děti byly rozděleny do šesti skupin po sedmi a úkolem každé skupiny bylo vytvořit krátký příběhový sled obrázků, složený z osmi až deseti fotek. Každé skupině pomáhal lektor. Nezasahoval však do obsahu, měl především funkci facilitační, tedy usnadňoval proces vzniku obrázků, řídil diskusi nad výběrem příběhu a výsledek pak nafotil.

Takový storyboard pochopitelně neobsahoval žádné technické podrobnosti, ale plnil cíl, pro který jsme ho do programu zařadili. Vyprávěl příběh, námět, který se skupina rozhodla nabídnout ostatním. Vzniklo tak šest návrhů, šest dějových linek, ze kterých jsme mohli vybírat podklad pro scénář táborového díla.

NEVID

Odpoledne jsme se všichni sešli v divadle, které bylo upravené pro promítání.

Využila jsem metodu dramatické výchovy zvanou *Učitel v roli*, kdy pedagog z pozice své role ve hře sděluje nové informace, posouvá děj a přímo ovlivňuje průběh hry, v našem případě hry na filmové studio.

Bylo důležité udržet natáčení našeho filmu v rovině hry, přiznat, že se Středisko volného času, Trutnov mění na pět dní na filmové studio a účastníci tábora se stávají každé ráno filmaři, herci, hudebníky nebo výtvarníky animovaného filmu. Hra totiž v sobě ukrývá jistou možnost vyzkoušet si něco na nečisto, být jen jako, a tak jednat svobodně a bez obav.

Výhody metody *Učitel v roli* definuje Valenta takto (2008, str. 312-313):

Metodu lze využít jako startovací techniku, model komunikace, model úrovně hraní nebo k řízení a strukturování hry zevnitř.

Pedagog

- je součástí hraného světa
- pomáhá dětem vstoupit do hry
- může posunout děj, orientovat hráče k řešení problému
- vkládat do hry prvky napětí, kontrastu, překvapení, vyhocení
- pomáhat dětem nebo naopak situaci uvnitř hry ztěžovat

Pedagog nejčastěji vstupuje do těchto typů rolí:

- autorita (vůdce, protivník, autorita zvenčí, „druhý muž“)
- zprostředkovatel, posel
- řadový účastník, člen
- postava potřebující pomoc
- role s nízkým sociálním statusem

Před prezentací storyboardů byla dětem představena jedna lektorka v roli známé filmové režisérky a producentky, která měla zhlédnout storyboardy a rozhodnout, podle kterého se bude natáčet náš film. Vystupovala v roli experta, který má právo zúžit výběr nabízených možností. Upozornila děti, že bude v průběhu tábora dohlížet na tvorbou v dílnách a sledovat, jak práce na filmu pokračuje.

Během oběda a poledního klidu jsme mohli navrhnout výběr pro scénář v bodech a producentka tedy věděla, co má označit jako prvky vhodné pro zpracování, tedy o čem bude náš film a pro jaký motiv bude třeba vytvořit hudbu.

Na plátno se postupně promítlo všech šest komiksů, děti postupně komentovaly snímky a představili tak své příběhy.

Návrhy obsahovaly:

- Nedorozumění mezi dětmi nebo mezi učitelkou a dětmi, které vznikaly kvůli poruchám spojení,
- zmatené a rozhádané vědce, kterým poradil opravář praček,
- souboj novinářů se šíleným vědcem, který zaviroval celý internet,
- uklízečky, které zachránily svět tím, že vysály vir a všechno dokonale vyčistily,
- novináře kteří nerozumějí odpovědím na jejich otázky kvůli rouškám,
- online výuku, kdy učitelka nevidí, co se děje mimo kameru,
- dítě zavalené domácími úkoly,
- vir, který zničil internet a tím vytvořil izolaci lidí ještě hrozivější.

V návrzích se neobjevovaly obavy z nemoci Covid-19, ale obava ze ztráty internetového prostředí jako dostupného komunikačního kanálu a touha po obyčejném hrdinovi, který všechno zachrání.

Při tomto společném hledání, nejen v živých obrazech, ale i v diskusích jsme objevili spojnicí v nedostatečném toku informací během covidové izolace. Ať už množství nedorozumění, vzniklých vlivem omezené komunikace nebo minimum informací přenášených technikou při online výuce.

S postřehem, že nebyly vidět celé obličeje, že se děti dlouho neviděly se svými kamarády a příbuznými přišel nápad na název: **Nevid**, a ten nám nabídl téma ke ztvárnění, tedy to, co není vidět, co je skryto pod rouškou nebo mezi řádky televizních zpráv.

Děti mely prostor vyjádřit se a v podstatě jsme se zavázali, že umožníme realizaci jejich námětů. V dalších dnech vznikala koláž z animovaných a hraných úseků s příběhem na pomezí pohádky a fantasy o ohroženém světě, který zachrání kladný hrdina z řad obyčejných lidí.

Témata:

- Online vyučování – co nevidí učitelka,
- obyčejný hrdina, ať už opravář, reportér nebo uklízečka,
- co není vidět pod rouškou (zadání především pro animátorskou sekci),
- nebezpečný vir Nevid, který napadl internet.

Na konci prvního dne jsme byli schopni dětem předložit náplň činnosti, kterou se budeme zabývat v jednotlivých odborných skupinách příští den.

Téma: ONLINE VYUČOVÁNÍ

Odbornost		Aktivity
Reportéři	Sběr komentářů na téma online vyučování	Příprava otázek: debaty po dvojicích, čtveřicích, myšlenkové mapy, co nás zajímá.
		Trénink: sběr odpovědí v táboře
		Práce v terénu: sběr odpovědí v areálu SVČ. Etika reportéra: neupravovat, nezamlčovat. Vyžádat si souhlas s nahráváním.
Herci a scénáristé	Pracovní název: Nevid (kontrast mezi tím, co vidí učitelka v kameře během online výuky a tím, kam učitelka nevidí...)	Herecká průprava (emoce, pantomima)
		Tvorba scénáře – zpracovaný příběh jako Storyboard (Bodový obrazový scénář), tentokrát s textem a popisem scén
		Etudy na dané téma (práce ve skupinkách), natáčení scén
Hudebníci a zvukaři	Databáze zvuků, ústřední melodie	Zvuky k animovaného filmu.
		Hudba ke hranému filmu, hudební leitmotiv
Výtvarníci, animátoři	Kontrast mezi tím, co vidí učitelka v kameře a tím, kam učitelka nevidí. Stejně jako herci, jen výtvarně zpracované.	Animace – papírková , případně modelínová
		Tvorba scény – spolupráce se scénáristy a herci

7. Druhý, třetí a čtvrtý den

Následující dny pokračovala práce ve skupinách, které si děti hned ráno zvolily. Abychom dětem umožnili přecházet mezi dílnami a zároveň abychom měli o pohybu dětí dobrý přehled, použili jsme jednoduchý systém. Na kovové ploše flipchartového stojanu byl umístěn rozvrh odborných dílen, který korespondoval s ukázkami činností v prvním dnu a štítky se jmény účastníků podlepené magnetem. Dohodli jsme se na pravidle, že změna, tedy přestup dítěte do jiné skupiny se děje pouze na konci bloku a vždy se souhlasem vedoucích obou skupin, jednak té, kde dítě pracovalo a pak té skupiny, do které dítě přechází. Vedoucí skupiny, ze které dítě odchází přesune štítek se jménem dítěte do skupiny nové. Tak jsme mohli udržovat seznam dětí aktuální, aniž bychom ho museli stále přepisovat. Tento systém se v praxi velmi osvědčil.

Při plánování konkrétních aktivit pro jednotlivé skupiny jsem se řídila tím, že je třeba umožnit účastníkovi seznámit se s tématem, postupně se do tématu nořit, ujasňovat a ověřovat si své postoje k němu. Proto jsem volila nenáročné hry v úvodu bloku a teprve pak náročnější s diskusí v závěru.

Postupnost metod, jejich následnost v práci s určitou skupinou v delším časovém horizontu (od začátečníků k pokročilým), ale v hlavních rysech i v každé jednotlivé části práce, a dokonce většinou i v každé hodině směřuje od akce k debatám, psaní, kreslení. Tedy vezmeme-li námět „stůl“, začínáme situacemi, etudami, jednáním, v nichž stůl hraje určitou roli, přecházíme k variacím a uzavíráme debatními, psanými a kreslenými reflexemi toho, co v aktivitách vzniklo. (Machková 2017, str.100)

7.1 Výtvarníci a animátoři

Cíl: pochopení principu papírkové animace a vlastní jednoduchá animovaná tvorba.

Počet dětí v animátorské skupině byl limitován prostorem i technickým vybavením. Původně bylo v plánu, že děti budou pracovat ve trojicích, a protože jsme měli čtyři animační stoly, stanovili jsme limit skupiny na dvanáct dětí. Ukázalo se však, že dětem vyhovovala spíše práce samostatná nebo ve dvojicích. Na jedné animační stanici pracovaly dvě dvojice dětí, které se střídaly ve snímání obrázků a ve zbývajícím čase vytvářely pozadí, loutky nebo rekvizity a domlouvaly se na

pokračování příběhu svého animovaného snímku. I když jsme na první den vyhlásili téma online vyučování, chtěla jsem animátorům nabídnout ještě další možnosti, které mají s tématem nějakou spojitost. Vycházela jsem z předpokladu, že děti nevydrží nepřetržitě a soustředěně pracovat po dobu potřebnou k dokončení snímku, že budeme muset klidovou činnost vystřídat pohybovými aktivitami a že tudíž práce na snímcích může přesáhnout čas jednoho bloku nebo se protáhnout do dalšího dne. Rozšířila jsem tedy zadání takto:

- Co se skrývá pod rouškou,
- vzpomínka na online vyučování,
- co jsme dělali v covidové izolaci,
- co nás v té době zaujalo,
- volné téma.

Malí výtvarníci si pak mohli vybrat, do které z navrhovaných kategorií vytvoří krátký animovaný snímek. Některé děti tato činnost oslovila natolik, že jí věnovaly podstatnou část času stráveného na táboře. Mile nás překvapila volba námětů spadajících do kategorie „co jsme dělali v covidové izolaci“. Všechny náměty vyzněly velmi pozitivně a většinou představovaly čas strávený s rodinou, ať už na procházce se psem nebo v lese při sběru hub.

7.2 Hudebníci a zvukaři

Ve filmových profesích existuje řada specializací pro tvorbu a zaznamenání zvuku. Uplatní se zde odborníci na mikrofony, na záznam, na střih zvuku, na zvuky konkrétních předmětů, na zvuky tvořící atmosféru. Na tvorbě zvukové složky filmu se podílí samozřejmě hudební skladatel, ale i scenárista, režisér a produkční. Zvuk se zaznamenává jednak během natáčení, ale podstatná část práce se odehrává později ve studiu, kde se sestříhaný obraz doplní o hlasy, ruchy a hudbu.

Tato skupina dětí měla ztíženou práci, protože hudba k filmu a další zvuky vznikají zpravidla až na základě obrazového materiálu nebo alespoň podle existujícího scénáře. Tímhle způsobem jsme se zvukem pracovat nemohli. Na scénáři jsme teprve začínali pracovat v jiné skupině a ucelený obrazový podklad jsme mohli nabídnout nejdříve ve čtvrtku, museli jsme postupovat jiným způsobem.

Cílem v této dílně bylo vytvořit melodický motiv, který by byl hudebním základem pro ústřední filmovou skladbu a databázi zvuků pro konečné dotvoření filmu. Každé zdravé dítě je schopné v nějaké míře hudební tvořivosti. Ve skupině byly děti, které nějaký hudební nástroj ovládají, ale také ty, které na žádný hrát neuměly. Proto jsme dětem nabídli dva možné přístupy.

Ten první spočíval ve vymýšlení jednoduché melodické linky, kterou pak lektor nahrál a uložil pro další fázi práce. Děti s nějakou hudební průpravou mohly motiv hrát na hudební nástroj, ale hlavně se pracovalo se zpěvem, vždyť přirozeným zdrojem zvuku je lidský hlas. Toto byla práce spíše individuální. Jednoduchý motiv se pak rozvíjel a skládal, až vznikla melodie, kterou doplnily nahrávky akordových podkresů.

Druhou alternativou bylo vyprávění nějaké události nebo krátkého příběhu bez použití textu, pouze za pomoci zvuků a ruchů.

Zde jsem dětem nejdříve nabídla jednoduchou hru. Pravidla původní karetní hry jsou upravena tak, že obrázky na kartičkách nahradili zvuky, nebo jinými symboly. Tento herní systém, tedy že se hádají stejné symboly, může mít mnoho variant. V našem projektu jsme použili ještě pohyb, ale s úspěchem bychom mohli použít například výraz emoce, gesto a podobně.

Zvukové pexeso

Cíl: Podpořit schopnost interpretace zvuku, vnímání jeho kvalit.

Jak název napovídá, hra vychází z klasického pexesa. Dva hráči se na chvíli vzdálí a ostatní si domluví ve dvojicích společný zvuk, kterým se ozvou, jsou-li hadačem vyzváni. Zvuk však měl být tvořen pouze tělem, bez použití nástrojů. Přivolání hráči střídavě vyzývají děti, a snaží se najít dvojice které se ozývají stejným zvukem.

Pravidla děti chápaly okamžitě a hru jsme na žádost dětí opakovali několikrát. Mladším dětem jsme však museli pomáhat s hledáním takového zvuku, který mohly opakovat ve stejné kvalitě několikrát. Také najít další vhodné zvuky pro opakování hry byl pro tuto skupinu příliš obtížný úkol.

Zvukový plán

Pro další část měly děti na výběr kromě hudebních nástrojů (keyboardy, kytary, flétny, ukulele, rytmické orffovy nástroje, boomwhackery, cajony) také různé předměty, na které lze vyloudit zajímavý zvuk. Například staré struhadlo, silný igelit, plastová fólie, noviny a podobně. Tvorba ruchů může být vzrušujícím experimentem, bylo třeba soustředěně naslouchat a zkoušet, které kombinace předmětů fungují. Cílem bylo nalézt obsahovou a obrazotvornou stránku zvuků, ty pak vhodně seřadit tak, aby posluchač dokázal odhadnout, co se ve zvukovém příběhu odehrálo.

Nejprve si děti zkoušely jednodušší zadání, spíše zvukovou ilustraci prostředí a atmosféry: noční les, lehký déšť a bouřka, závody motokár, otravná moucha. Hledali jsme různé interpretace zvuků, vyjádření emocí.

Zde se také objevil motiv covidové izolace a emoce, které se k ní váží. Tu děti ztvárnily v krátké skupinové improvizaci na rytmické nástroje.

Pak už bylo možné začít s pokusy řadit zvuk do logických návazností, tvorbu dějové linky. Práce probíhala ve trojicích nebo čtveřicích a děti pracovaly s velkým zaujetím. Vznikly tak zvukové hádanky pro ostatní děti a zároveň děti objevily nezvyklé zvuky a my jsme pak mohli pořídít nahrávky těch nejzdařilejších ruchů.

7.3 Tanečníci a choreografové

Obdobný problém jako v dílně hudebníků a zvukařů měli i tanečníci. Práce v dílnách probíhala paralelně a na hudební složce teprve začínalo pracovat. Této skupině tedy chyběla hudba, se kterou by tanečníci mohli pracovat, tvořit choreografii.

Začátek byl tedy věnován naladění skupiny, posílení citlivosti vůči ostatním tanečnickům a jednoduchým pohybovým improvizacím. Velmi důležitý je přístup lektora, aby byl schopen nastavit podporující, vstřícnou atmosféru ve skupině, aby vytvořil prostor pro svobodu projevu bez obav z negativního hodnocení.

Celkově pozitivní přístup... vychází z předpokladu, že všichni dělají všechno nejlépe, jak mohou... že každý člen skupiny má něco, v čem je nejlepší ze všech, co je pro něj specifické, čím může obohatit souhrn dovedností a schopností skupiny jako celku. (Machková 2004)

Pohybová improvizace pro děti představuje aktivitu, při které mohou využít svou fantazii. Nejjednodušším základem pohybové improvizace je napodobení zvířat, rostlin, postav nebo věcí, které děti důvěrně znají, to je také dobrý způsob, jak nenásilně a jednoduše usměrnit dětský projev.

V jedné části bloku jsme nabídli dětem aktivity s bočním vedením, kdy lektor vede představy dětí tak, že popisuje prostředí, činnosti nebo vypráví příběh a děti na vyprávění reagují improvizovaným pohybem. *Výhodou je, že takto vedenou narativní pantomimu děti předvádějí zároveň, a tak nemají pocit, že je druzí pozorují. Zároveň se musí soustředit na postupně přicházející instrukce lektora, dochází ke zklidnění dětí a jejich koncentraci na činnost.* (Machková, 2004)

Pohybové pexeso

Cíl: Podpora motorické paměti, soustředění a ochoty k výrazným gestům.

Dva dobrovolníci odejdou na chvíli z místnosti. Ostatní si ve dvojicích dohodnou krátký specifický společný pohyb. Děti se nepravidelně rozmístí po prostoru a podobně jako by v klasickém pexesu hráči by otáčeli kartičky s obrázky, přivolání dobrovolníci střídavě vyzývají hráče, aby předvedli svůj pohyb a snaží se najít dvojice se společným pohybem.

Další způsob představuje pohyb na základě jednoduché instrukce.

Cíl: Cesta k improvizaci

Na skladbu s výrazným rytmem se měly děti pokusit pohybovat prostorem s nějakou představou nebo nabídkou, například že mají gumové nohy, nebo že mají nepohyblivá kolena a podobně.

Také se pracovalo s různou hudbou nabízející odlišné nálady, která se v průběhu aktivity střídala a děti reagovaly na změny hudebních motivů změnou charakteru pohybu. V další fázi této aktivity jsme rozdělili děti na dvě skupiny s tím, že každá měla přidělen jeden z obou motivů spolu s rolí. Ideální je volit role, které evokují velmi specifický pohyb a role jsou navzájem výrazně odlišné. Ke kamenným obrům jsme zvolili lesní víly. Pokud hrál motiv lesních víl, obři zůstali nehybní ve štronzu a čekali, až zazní jejich hudba. Po chvíli si skupiny vyměnily role i hudební podkres

k pohybu. Poslední obměna aktivity spočívala v pohybu inspirovaném už naučenými rolemi, ale bez hudebního doprovodu, přičemž stále platilo že pokud se pohybují víly, obři stojí a v okamžiku, jak obři obživnou, víly se zastaví uprostřed pohybu. (Machalíková 2015)

Protože se mezi tanečníky podařilo brzy vybudovat důvěru a bezpečné klima, bylo možné přistoupit k individuálním výrazovým improvizacím, kde měly děti za úkol vyjádřit pohybem pohádkovou postavu nebo určitý děj. Zde se také poprvé objevil motiv covidu a izolace.

Další fáze už vyžadovala tvorbu choreografie, ale hudba zatím stále nebyla dokončena. Zvolili jsme proto po dohodě s hudební dílnou jeden výrazný rychlý a druhý pomalý rytmus z rejstříku klávesového nástroje jako podklad pro choreografii s tím, že stejného rytmu se budou hudebníci držet při skládání hudby.

7.4 Herci a scénáristé

Složení této skupiny dětí se zájmem o hereckou činnost se změnilo v průběhu tábora jen nepatrně. Druhý den jsme začínali s šestnácti dětmi. Ti nejmladší, tři dívky a pět chlapců, patřili svým stářím osm až deset let do mladšího školního věku, dvě dívky a tři chlapci ve věku deset až dvanáct už byli na hranici mezi mladším a starším školním věkem. Do staršího školního věku nebo také pubescence patřily tři děti, dvě dívky a jeden chlapec, stáří třináct let. Ve středu se připojili ještě tři nejstarší chlapci (14), kteří pomáhali s tvorbou scénáře, s natáčením, úpravou scén a v pátek se věnovali střihu filmu.

Úlohou herecké skupiny bylo nejprve zpracovat námět tak, aby vznikl scénář celého filmu, který by měl obsahovat vše, co se bude natáčet a zároveň ctít vybrané návrhy. Kostru scénáře tvoří děj, rozdělený do jednotlivých scén, popis prostředí, postavy a případně text, který říkají. Než však bylo možné přistoupit k práci s detaily, museli jsme se nejprve společně podívat na téma blíže a vnímat ho jako celek. Použila jsem k tomu postupy dramatické výchovy, které se mimo jiné zaměřují na osobnostní a sociální rozvoj člověka a obohacování zkušeností skrze vlastní prožitek, kdy se dítě učí formou hry vše aktivně poznávat.

Zkušenost, kterou získá, může ovlivnit jeho postoje a chování v obdobných situacích v dalším životě.

Josef Valenta uvádí, že *dramatická výchova je systém řízeného, aktivního sociálně – uměleckého učení dětí či dospělých založený na využití základních principů a postupů dramatu a divadla, limitovaných primárně výchovnými či formativními a sekundárně specificky uměleckými požadavky na straně jedné a individuálními i společenskými možnostmi dalšího rozvoje zúčastněných osobností na straně druhé.* (Valenta 2008, str. 27)

Obsah dramatické výchovy je zaměřen na vztahy mezi lidmi, může být o globálních problémech, ale zároveň o sobě samém, o prostředí, v němž člověk žije. Machková uvádí, že *obsah dále tvoří celá životní praxe jejich účastníků, jejich vlastní zkušenosti, co sami v realitě zažili, ale také zkušenost převzatá od druhých „tváří v tvář“, tj. od lidí, které osobně znají, jejichž osudy, chování a vztahy k druhým přímo poznávají nebo o nichž se dozvídají „z první ruky“. Velmi bohatá na témata ale může být i zkušenost zprostředkovaná masovými médii, a to jak ve formě konkrétních lidských situací (např. reportáže o zajímavých osobách a aktivitách), tak ve formě postojů, hodnot, názorů a důsledků lidského chování, jak se projevují v politice.* (Machková 2017, str. 52)

Pro dítě je důležité umět kriticky vyhodnotit různé typy podnětů, které přijímá ze všech stran, nejen z prostředí, které každé dítě obklopuje, ale i z mediálních a reklamních sdělení. Tím, že získá větší dovednosti a poznatky v oblasti komunikace, má větší šanci na pochopení světa, který mu nabízí nepřeborné množství informací. Učí se vyjádřit své vlastní názory, postoje a lépe chápe vztah mezi vnitřním prožíváním a vnějším chováním lidí.

Nejen kvůli tomu, že se reportéři – hrdinové objevili ve storyboardových návrzích dětí, ale také proto, že jsem chtěla dětem nabídnout přímou zkušenost s názory různých lidí, zvolila jsem jako jednu z prvních aktivit druhého dne hru na reportéry. Tato hra přivádí děti do kontaktu se skutečností a přispívá k posílení tolik potřebné schopnosti dokázat získané informace kriticky zhodnotit.

Cílem aktivit v tomto bloku bylo ukázat dětem, jak se tvoří reportáž, jakým způsobem jednat s dotazovanými osobami, jak nakládat s informacemi, fakty a že je třeba si získané informace ověřovat. Důležitým aspektem, na který hra upozorňuje, jsou etické principy, které by měl každý reportér dodržovat spolu s odpovědností vůči zúčastněným i čtenářům.

Přenos informací mezi lidmi prostřednictvím ústní komunikace má svá úskalí. Nechali jsme stranou záměrnou deformaci informace. I tak se nemusí vždy shodovat to, co chce sdělit ten, kdo hovoří s tím, jak tomu naslouchající porozumí.

Jak se informace přenáší, jak se sdělením mění, aniž by si to nositel informace uvědomil, si děti vyzkoušely na úvodní aktivitě.

Ústní podání

Každý si vybaví příběh ze školy nebo nějakou zvláštní situaci při online vyučování. Příběh by měl být jen pár vět dlouhý. Tyto příběhy si pak děti ve dvojicích vyprávějí tak, že příběh, který se jeden účastník dozvěděl, potom vypráví jako vlastní příběh dalšímu účastníkovi, a to se několikrát opakuje. Na závěr jsme si převyprávěli příběhy, které jsme vyslechli jako poslední a zkoumali jsme, kolik informací se z příběhu ztratilo a kterém místě byly pozměněné.

Cílem bylo přiblížit dětem přenos informací formou ústního vyprávění, aby si mohly uvědomit, jakým způsobem informaci, kterou nám někdo předá sami neúmyslně zkresluje.

Reportér

Vytvořili jsme reportérské týmy, v každé skupině bylo nahrávací zařízení, které dokázalo alespoň jedno z dětí ovládat. Nejprve jsme společně s dětmi definovali otázky, které se váží k tématu a na které se děti chtěly ptát a zároveň se dohodli na pravidlech kontaktu s respondenty. Hovořili jsme o novinářské práci, etice, zmínili jsme zákon o přístupu k informacím, ochranu zdroje, o investigativní žurnalistice. Vzali jsme v úvahu nebezpečí nepravdivých informací, které jsou předkládány jako pravdivé. Děti pak v areálu střediska oslovovaly návštěvníky a zaznamenávaly, nebo jen vyslechly jejich odpovědi. Po návratu jsme si příspěvky každé skupiny přečetli, vybírali jsme nejzajímavější příspěvek a děti vyprávěly své zážitky ze hry. Dále jsme se pokusili oddělit fakta, která lze ověřit od pocitů a myšlenkových konstrukcí, které ověřit nelze. V diskusi jsme pak konfrontovali nasbírané názory s osobní zkušeností dětí a vybírali společně příspěvky, které by

nám mohly nejlépe ilustrovat pocity dětí z covidové doby a zvažovali, zda tento materiál použít v našem filmu.

Filmové žánry

V úvodu dalšího bloku bylo cílem pomoci dětem uvědomit si, že existují různé filmové žánry, které používají různé, pro daný žánr charakteristické prvky. Opět jsme začali zvolna krátkou hrou. Děti se rozdělily do dvojic a každá dvojice si vylosovala žánr, například western, grotesku, horor, romantický nebo akční film a podobně. Jako další část zadání jsme chtěli nabídnout nějakou dramatickou situaci nebo instrukci, která by k ní děti navedla. Skvěle posloužily krátké definice fobií, chorobných strachů z míst, věcí, zvířat nebo situací, protože existence velké obavy směřuje protagonistu k akci ve snaze nějak hrozbu zmenšit a přirozeně vzniká situace dramatická. Tuto situaci měly děti sehrát v krátké etudě.

Termín etuda převzalo divadlo z hudební terminologie, kde znamená krátkou skladbu určenou ke cvičení nějaké dovednosti při hře na hudební nástroj. V divadle i v dramatické výchově to znamená krátký herecký výstup.

Každá dvojice měla ztvárnit vybranou fobii v etudě plnou hrou, tedy jednáním i verbálně. Chorobný strach však nesměl být pojmenován a zároveň měly být ctěny prostředky zadaného filmového žánru, které vyznění situace výrazně ovlivnily. Ostatní pak hádali, o jakou fobii jde a který filmový žánr etuda ilustrovala. Diskutovali jsme o prostředcích, které nám umožnily žánr odhalit a o těch, které by pravděpodobně byly zastoupeny ve skutečném filmu a které etudy neobsahovaly. Na závěr jsme opět diskuzí zjišťovali preference dětí, jaký filmový žánr a hlavně, jaké filmové prostředky bychom mohli v našem snímku realizovat.

Scénář

Valenta uvádí v ukázkách jednotlivých samostatných dramatických her také hry Evy Machkové *Dominantní myšlenka* a *Příběhy ve čtyřech bodech*, které jsme přizpůsobili a použili pro hledání a upřesnění našeho příběhu. (Valenta 2008, str. 37)

Dominantní myšlenka

Cíl: Analyzovat téma, generovat situaci, zahrát ji.

Popis: Vytvoří se skupiny po dvou až třech hráčích, vedoucí předem určí každé skupině dominantní myšlenku hry nebo větu, kolem níž se má dění rozvíjet. Příklady námětů: Nejvyšší čas. To je báječné. Dej mi ho. Proč? Zbylo nás málo. atp.

My jsme nabídli dětem náměty *Obyčejný hrdina*, *Co nevidí učitelka* a *To vir Nevid způsobil přesto, že jsem si uvědomovala, že jsou to náměty daleko konkrétnější a návodnější, než uvedené příklady v původní hře*. Ve skupinách děti tvořily příběhy, kde se díky zadání námětů objevovaly motivy z fotografických komiksů, které vznikly první den, a to online vyučování, nebezpečný vir Nevid požírající internet a obyčejný hrdina, ať už opravář, reportér nebo uklízečka, který vše nakonec zachrání.

Podle toho, jak práce ve skupinách probíhala, jaké návrhy na ztvárnění děje padaly jsme mohli vidět, že předchozí hra zaměřená na filmové žánry splnila svůj účel, děti se ve filmových žánrech lépe orientují, uvažují, jaké prostředky použít. Ačkoli se náš snímek měl obejít bez speciálních efektů a bez kaskadérských kousků, představám dětí nejvíce vyhovoval akční film. Filmy tohoto žánru se vyznačují jednoduchou a přehlednou zápletkou. Je hned jasné, kdo je záporný a kdo kladný hrdina. Vyprávění má rychlý spád, děj obsahuje honičky a souboje. V zájmu udržení napětí má padouch chvíli navrch, ale prohraje a kladný hrdina musí po cestě čelit překážkám, ale nakonec zvítězí.

Po shlédnutí všech etud se opět debatovalo. Pojmenovávali jsme co nás oslovilo a co fungovalo, co jsme jako diváci chápali a co pro nás bylo nejasné. Zajímavé momenty a body dějové linky jsem psala na velké čtvrtky a tak vznikl základ našeho scénáře.

Stále ještě jsme neměli příběh vypracovaný do detailu, náš scénář obsahoval v podstatě jen shluk různých událostí příběhu, kterým chyběla jasná provázanost. S materiálem na čtvrtkách jsme nechali pracovat skupinu šesti nejstarších dětí.

Zadání obsahovalo jednoduchou strukturu:

- Úvod do děje, seznámení s prostředím,
- zápleтка, nastolení problému,

- řešení problému,
- rozuzlení zápletky, případně důsledky rozuzlení,

podle které měly děti seřadit čtvrtky s body do příběhové linie a případně doplnit je o další body, pokud by to považovaly za vhodné pro srozumitelnost filmu. Výsledkem byla zdařilá a pro nás použitelná struktura scénáře.

Úvod do děje, seznámení s prostředím:

- Spokojení lidé, dav v parku SVČ,
- šílený vědec a tři vědci mluví o nebezpečném výzkumu.

Zápletka, nastolení problému:

- Z tajné laboratoře utíká kachna nakažená virem NEVID,
- zprávy v televizi o nákaze, reportáž jako z vrtulníku,
- lockdown a online výuka,
- televizní zprávy o tom, že se kachní virus, dezinformace Nevid šíří i po internetu.

Řešení problému:

- Uklízečka objeví, že může Nevid vysát z monitoru,
- Opravář vyrobí speciální vysavač na nákazu.

Rozuzlení zápletky, případně důsledky rozuzlení:

- Záchrana světa, rozhovor se zachránci, uklízečkou a opravářem,
- šílený vědec jde zkoumat další viry.

V konečné verzi jsme v podstatě vytvořili scénář pro fiktivní dokument, film hraný podle scénáře, který využívá výrazové prvky typické pro dokumentární film. Média popisovala aktuální informace skrze zpravodajství, záznamy pocházející jakoby z bezpečnostních kamer, reportáže, rozhovory s odborníky a svědky. Tímto obsahem se film řadil spíše do science fiction s humornou nadsázkou, ale zároveň jsme se v diskusích dotkli citlivých témat z období covidové pandemie, mezilidské komunikace v té době a vyzdvihli potřebu dostupných informací a odpovědnosti každého z nás.

č.	Scéna:	Pomůcky:	Poznámka:
1	Spokojení lidé		dav před SVC
2	Šílený vědec, a tři vědci	<i>Bílé pláště</i>	
3	Z tajné laboratoře utíká kachna nakažená virem NEVID	<i>Kachní maska</i>	klec s nápisem
5	Nákaza v parku		
6	Zpravodajství č. 1 <ul style="list-style-type: none"> informace o šíření nové nákazy reportáž z vrtulníku 	<i>Sluchátka, mikrofon, sedačky...</i>	<i>terasa</i>
7	NEVID se rychle šíří, ministři zavádějí opatření (jako covid)	<i>Animace</i>	<i>ministři</i>
8	Online výuka: <ul style="list-style-type: none"> Děti zapomenou na online hodinu, proto přijdou pozdě Vymlouvají se na technické problémy Doma probíhá párty 		monitor s online výukou obrovský nepořádek, hračky...
9	Co není vidět pod rouškou <ul style="list-style-type: none"> detail hlavy, ústa zakrytá skutečnou rouškou místo, kde je rouška je prostor animace: úsměv, škleb, vyplazený jazyk, ale i upíří zuby, kachní zobák nebo zakousnutá myš... 	<i>Animace</i>	stejně zadání, takže víc filmů se stejným motivem
10	Učitelka je nakažená virem	<i>Animace</i>	
11	Zpravodajství č. 2 <ul style="list-style-type: none"> šíření nákazy i po internetu Kachna, je to kachní virus, šíří dezinformace lockdown a bez internetu! 	<i>Projektor pozadí pro studio se zprávami</i>	
12	Celosvětová nákaza, mutace	<i>Animace</i>	
13	Uklízečka: objev	<i>vysavač</i>	
14	Uklízečka a Instalatér vytvoří Vysavač nákazy	<i>Upravený vysavač</i>	vytvoří výtvarníci
15	Reportáž o záchraně řešení (tři vědci, reportéři)	<i>mikrofony</i>	
16	Reportéři a Šílený vědec	<i>dtto</i>	
17	Závěr, všichni		v divadle

Natáčení

Rozehrávání námětu má umožnit dětem, aby si prostřednictvím hry vyzkoušely a osvojily dílčí dovednosti, zkušenosti a vztahy, které budou potřebovat v závěrečných fázích inscenační práce. (Palarčíková 2011)

Zajímavý záběr

Cíl: Uvědomit si vyprávěcí potenciál záběru.

Vytvoříme pomocí ukazováčků a palců obdélníkový rámeček, výřez snímání kamery nebo fotografického přístroje. Chodíme prostorem a pohledem skrz rámeček hledáme zajímavé záběry. V další fázi ve dvojicích navzájem sdílíme nejzajímavější zachycené záběry. Dvě dvojice se pak spojí do čtyřčlenné skupinky a vyprávějí si o zajímavé fotografii, kterou máme doma. Každá skupinka vybere z vyprávění dvě fotografie a připraví je jako dva živé obrazy, které můžeme doplnit vysvětlující větou. Ostatní hádají, čí fotografii skupinka ztvárnila.

Co bylo před, co potom

Každá skupinka vybere jeden živý obraz, který si připravili v předchozí aktivitě a tentokrát vytvoří další dva živé obrazy, jeden, co fotografii bezprostředně předcházelo a v druhém ztvárníme, co se stalo hned po vytvoření snímku.

Důležitá je reakce ostatních hráčů, kteří tvoří publikum. Ptali jsme se co na obraze viděli, co se pravděpodobně odehrálo mezi jednotlivými snímky a pak na návrhy, jak by situace mohla pokračovat nebo zda by se nemohla odehrát jinak. A hráči se vyjadřovali k tomu, zda se jim podařilo živým obrazem ztvárnit co zamýšleli, případně co se jim do obrazu dostat nepovedlo a hledali jsme společně důvody, proč to tak bylo.

Aby bylo možné přistoupit konečně k natáčení, bylo třeba zpracovat detailně jednotlivé situace, hledat varianty a ověřit, jestli zvolená verze vyhovuje záměru a že se v ní děti dobře orientují, vytvořit dialogy postav. Zpravodajství a reportáže, rozhovory s odborníky a svědky představovaly hlavní nástroj posouvání děje. Jednotlivé scény s reportéry byly vystavěny z materiálu etud, které vznikly

například díky dramatické hře *Příběhy ve čtyřech bodech* (Machková, in Valenta 2008):

Cíl: Vystavět příběh na základě schématu, kooperace, trénink hraní apod.

Popis: Zadáním čtyř základních dějových bodů se dá předejít neurčitostem ve vedení příběhů, disproportionality, rychlému ukončení bez rozvinutí děje atp.

Dějové body, které jsme dětem předložili:

1. Reportérský tým se dozví o nebezpečí z výzkumného ústavu.
2. Ve výzkumném ústavu chtějí získat informace.
3. Interview však vědec sabotuje.
4. Závěr si najde skupina sama.

Vybírali jsme zajímavé pasáže v obsahu, způsob představení reportérů, jejich dialogy, reakce šíleného vědce. Nakonec ve filmu vystupovaly tři reportérské týmy, REX, HROM a NEZÁVISLÍ. Podobně vznikly i ostatní scény, buď s nabídkou dějových bodů, nebo jen naznačením situace, kterou je třeba zahrát. Snažili jsme se nevnucovat dětem naše režisérské představy, hledali jsme tvar scény v improvizacích, nechali jsme děti navrhnout vlastní řešení.

Plán natáčení

Technický scénář je přesným plánem pro první fázi výroby filmu, natáčení. Bylo třeba pečlivě rozdělit natáčecí čas s respektem k potřebám dětí v závislosti na věku, tedy počítat s pohybem i odpočinkem, se střídáním aktivit. Musel počítat s dostatkem prostoru na vytváření rekvizit a přípravu scény, pokud byla složitá a hercům poskytnout čas na ukotvení textu v paměti. Cestu k jednotlivým scénám tvořily hry, jejichž realizace se mohla protáhnout. Konečná podoba záběru nebo dialogu byla v závěru doplněna diskusí, ani zde se často nedařilo dodržet čas stanovený v plánu. Proto jsem záhy slevila z očekávání a plán jsem pojala volněji, aby nám poskytl dostatek volnosti a prostoru pro improvizaci.

Plán natáčecího dne obsahoval nakonec jen cíle bloků a vypadal například takto:

1. blok text pro tři vědce – návody, jak zničit virus
uklízečka a instalatér
(zatím Hrom a Rex, šílený vědec, pomocnice a uklízečka a Nezávislí
trénují rozhovory)
2. blok Hrom a Rex – rozhovory
(1. šílený vědec, pomocnice a 2. dvě pomocnice)
Ostatní: pohybová hra v areálu SVČ "Obchodníci"
motivovaná získáváním financí na film.
3. blok uklízečka a tři zmatení vědci
Nezávislí – rozhovor (s uklízečkou)
Výtvarníci: vytvořit laboratoř šíleného vědce
4. blok šílený vědec ve své laboratoři

Po každém natočeném celku nebo i po aktivitě, která k němu přispěla jsem zařadila ohlédnutí za společnou práci. Vybízela jsem děti, aby vyjádřily své názory k průběhu, k tomu, jak samy vnímají své přispění i vklad ostatních členů skupiny. Toto srovnávání osobních prožitků s pohledem ostatních a sdílení zkušeností se podařilo udržet v uvolněné herní atmosféře, byli jsme filmový štáb a měli jsme společný cíl natočit film za pouhých pět dní.

Na závěr jsem vždy zařadila *kolečko ocenění*, kdy každý měl možnost vyjádřit pochvalu někomu z ostatních. To vedlo ke sblížení dětí ve skupině.

8. Pátý den

Poslední den tábora patřil finální práci na filmu a konečně také slavnostní premiéře, na kterou jsou zváni rodiče účastníků tábora. Práci střihače je třeba věnovat dostatek času, který však na táboře k dispozici není. Proto jsme od začátku pracovali tak, abychom měli co nejdelší záběry, které nebudou vyžadovat složité stříhání a napojování záběrů.

Příprava pro stříh je uskutečněna už v průběhu čtvrtečního odpoledne. Patří tam stažení všech obrazových a zvukových podkladů do počítače, kontrola tohoto materiálu a samozřejmě také konzultace s lektory hudebníků, tanečníků a výtvarníků nad jeho výběrem.

Všechny natočené záběry je třeba poskládat podle scénáře, doplnit animovanými částmi a zvukem. Máme sice scénář, který jsme rozpracovali do konkrétních popisů záběrů řazených tak, jak mají po sobě následovat ve filmu, ale kde přesně snímky navázat, zda je krátit a o kolik, to je další a bezpochyby také tvůrčí činnost. Stříh, nebo také montáž se provádí ve střihačském programu na počítači a je víceméně individuální. Vyžaduje soustředění a záměr. Spojením dvou záběrů vzniká způsob vyprávění, vlastně se opět hledá smysl, který byl původně obsažen v záběrech jednotlivých scén.

Protože jsme nepracovali s detailem, ale převážně jen s celkovými záběry, mohla být práce na stříhu svěřena třem nejstarším dětem, které měly už nějaké technické dovednosti a zkušenosti se střihačským programem. První takto vzniklý hrubý stříh filmu pak byl ještě podroben dalšímu hledání a úpravě, než byl film připravený k promítnutí.

Ostatní děti měly před sebou jiný úkol. Promítli jsme dětem první verzi, nahrubo sestříhaného filmu a zadali jim jeho propagaci. Rozdělení do skupinek tvořily děti plakáty a informační letáky tak, aby neprozradili nic z obsahu, ale vystihli atmosféru filmu. Vlastní tvorba filmové reklamy vedla ke schopnosti vyjádřit se symbolicky a ve zkratce. Jejich výtvořky jsme pak olemovali schodiště vedoucí do promítacího sálu.

Závěr

Příměstské tábory mají v naší organizaci dlouholetou tradici a my se snažíme jejich prostřednictvím nabídnout dětem možnost zábavnou formou objevovat něco nového. Cesta k projektu, který propojí hudební a filmovou tvorbu pojatou jako způsob poznání a spontánní výpověď dítěte nebyla snadná. O podobný typ tábora jsem se pokusila rok před popisovaným projektem, ovšem bez přehledné koncepce a bez metod a postupů, které nabízí dramatická výchova.

Objevily se chyby nejen organizační, které se staly zdrojem poučení a které jsem mohla na tomto projektu opravit. To ovšem neznamená, že jsem tábor tentokrát dovedla k dokonalosti. Na uvedeném příkladu je dobře patrné, že jde především o proces. Snažila jsem se poučit z chyb minulého ročníku a do značné míry pozměnit strukturu i obsah, ale je možné, že koncepce dalšího ročníku se bude opět lišit.

Volba tématu

Proces tvorby scénáře s vlastním námětem lépe odrážel zájmy dětí, než kdybychom jim nabídli scénář hotový. To ale znamenalo přijmout podněty a návrhy, které skupina nabízí a pokusit se vytvořit film na jejich základě s rizikem, že to bude kompromis mezi kvalitou snímku a aktivním podílením dětí na společné inscenační tvorbě.

Mým cílem však nebyl umělecky hodnotný snímek, chápala jsem cestu k němu jako prostředek ke splnění jiných cílů. Film je syntézou několika uměleckých oborů, jeho tvorba založená na spolupráci mezi nimi. Seznámení s výrobou filmu skrze vlastní tvorbu, ať už hraného nebo animovaného, představovalo pro většinu dětí na táboře nový pohled na filmové médium. Měly příležitost objevovat a rozvíjet vlastní schopnosti a následně je uplatnit při týmové práci.

Dramatický tvar versus film

Udržet zaujetí dítěte po celou dobu přípravy divadelní inscenace je věc nelehká. Vytvořením filmu toto odpadá, okamžik zaujetí situací je zachycen a konzervován. Osvědčila se práce na jednotlivých scénách. Je to krátký tvar, který může mít snadno pochopitelnou strukturu, aby děti mohly snáz udržet napětí a zájem. Podobně jako u inscenací vytvořených takzvanou korálkovou metodou je pak možné jednotlivé epizody při střihu řadit lineárně za sebe.

Promítnutí filmu poslední den tábora nekladlo na děti takové nároky, jak by tomu bylo při prezentaci nehotového dramatického tvaru. Naproti tomu jakoukoli nepřesnost nebo opomenutí je možné zhlédnout opakovaně, právě protože je zachycena filmovým médiem.

Využití dramatické výchovy při tvorbě filmu

Jedním z cílů bylo zapojit do tvorby filmu všechny děti co největší měrou. Aktivity s metodami dramatické výchovy umožnily každému dítěti zúčastnit se podle jeho schopností a dovedností. Díky tomu bylo možné pozorovat zaujetí a velké nasazení při aktivitách, které vedly například k tvorbě scénáře a pak zapojení všech dětí do tvorby jednotlivých scén. Tato pozorování ukazovala zcela odlišný obraz od předchozího tábora, kde se do tvorby zapojily jen neaktivnější jedinci.

Podařilo se děti vtáhnout do hry na filmové studio. Vedoucí přijali role produkčních, mistrů zvuku, pomocníků režie a tak podobně a v těchto rolích důsledně vystupovali po celou dobu tábora. Jako odborníci a průvodci táborem z pozic svých herních profesí nabízeli řešení problémů, se kterými se děti při tvorbě filmu setkaly.

Nejpodstatnější rozdíl představovalo časté zařazování reflexí. Téměř po každé aktivitě se děti mohly vyjádřit k průběhu hry, k fungování skupiny, sdělit a sdílet své pocity, názory. Některé reflexe byly jednoduchého charakteru, třeba jen zvednutý palec. Jiné představovaly plodnou řízenou nebo spontánní diskusi například při hledání nových řešení nebo významů a přesahů z aktivit do reality. Reflexe pomáhaly budovat důvěru mezi dětmi i mezi vedoucím a dětmi.

Literatura, zdroje

MACHKOVÁ, Eva. *Úvod do studia dramatické výchovy*. 3., aktualizované vydání. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, 2018. ISBN 978-80-7068-317-0.

MACHKOVÁ, Eva. *Jak se učí dramatická výchova: didaktika dramatické výchovy*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, katedra výchovné dramatiky, 2017. ISBN 978-80-7331-089-9.

VALENTA, Josef. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: Grada, 2008. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1865-1.

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk a Barbara ŠIMANOVSKÁ. *Hry pro rozvoj zdravé osobnosti*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-801-2.

MACHALÍKOVÁ, Jana a Roman MUSIL. *Improvizace ve škole: didaktika improvizace pro rozvoj osobnosti žáků středních škol*. Praha: Informatorium, 2015. ISBN 978-80-7333-120-7.

MACHKOVÁ, E. 2004. *Volba literární látky pro dramatickou výchovu aneb Hledání dramatičnosti*. Praha: AMU, 2004, s. 20-21. ISBN 80-7331-013-9.

PALARČÍKOVÁ, Alena. *Tygr v oku, aneb, O tvorbě inscenace s dětmi a mládeží*. Vyd. 2., upr. Praha: NIPOS, 2011. ISBN 978-80-7068-005-6.

Vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti

MARŠÁLKOVÁ, J; VÁLEK, Z. *Vademecum k letním táborům*. Praha: Institut dětí a mládeže Ministerstva školství mládeže a tělovýchovy ČR, 1998. ISBN 80-86033-29-5.

BREGANT, Michal. První poznámky na téma filmová výchova. *Metodický portál: Články* [online]. 08. 10. 2007, [cit. 2022-08-21]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/1634/PRVNI-POZNAMKY-NA-TEMA-FILMOVA-VYCHOVA.html>>. ISSN 1802-4785.

KOUTEK, Dalimil. Film a výuka. *Metodický portál: Články* [online]. 17. 10. 2007, [cit. 2022-08-21]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/1657/FILM-A-VYUKA.html>>. ISSN 1802-4785.

ADLER, Rudolf. Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak. Metodický portál: Články [online]. 14. 03. 2011, [cit. 2022-09-11]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/10785/FILMOVA-AUDIOVIZUALNI-VYCHOVA-PROC-A-JAK.html>>. ISSN 1802-4785.

Přílohy

- Příloha č. 1 CD obsahuje bakalářskou práci
- Příloha č. 2 DVD obsahuje film *Nevid*, který vznikl během příměstského tábora Hudební a filmová dílna, o které pojednává tato práce.