

e) koncepce rozvoje katedry

Koncepce rozvoje studijního programu (oboru) a katedry na následující tři roky s ohledem na vytvoření pluralitního prostředí, v němž se studující rozvíjejí na základě svého estetického zaměření, tvůrčích aspirací a svého jedinečného talentu.

Koncepce rozvoje studijního programu a Katedry animované tvorby FAMU

Na úvod bych chtěl říci, že si Katedry animované tvorby FAMU, jejích studentů a především pedagogů velmi vážím a obdivuji extrémně úspěšné filmy, které na katedře vznikají. Z vlastní zkušenosti si dokážu představit, jak obrovské množství studentské i pedagogické práce za těmito výsledky stojí. Dle mého názoru je tato katedra nejen nejúspěšnější katedrou animace v Čechách, ale jednou z nejlepších kateder animace na světě, o čemž krom obrovského počtu oslnivých ocenění svědčí i cena Best animation school FAMU, kterou katedra obdržela na festivalu Animafest Zagreb 2017. Troufnu si odhadnout, že je rovněž i jednou z nevíce oceňovaných kateder na FAMU. Jsem za to rád a bahopřejí k tak silnému mandátu, který katedra stále nabírá!

Chtěl bych také zdůraznit, že si dovoluji do tohoto konkurzu přihlásit jen díky tomu, že funkci nepovažuji za žádnou formu nadřazenosti, ale naopak služby pedagogům a studentům katedry, po organizační a manažerské stránce se cítím být kompetentní a zároveň jsem i díky nedávné úspěšné habilitaci přesvědčen, že můj umělecký i pedagogický přínos by mohl Katedru animované tvorby velmi dobře obohatit (viz část K).

Studijní plán katedry je dle mého názoru výborně vyladen a vše v něm logicky navazuje s cílem systematicky vychovat silného a zkušeného autora, režiséra animovaného filmu. S tímto záměrem plně souhlasím a uvědomuji si, jak moc je pro tyto účely ideální právě prostředí FAMU.

Vzhledem k výše uvedenému nemá moje koncepce předložená v této přihlášce za cíl tento studijní program výrazně změnit nebo jakkoli oslabit, ale naopak reflektovat jeho význam, aktualizovat ho a přinést artikulovaný důraz na konkrétní hodnoty.

V následujících návrzích budu reflektovat dovednosti, které s profesí režiséra neodlučně souvisí: široké znalosti, aktuálnost, otevřenost, schopnost prezentace, komunikace a spolupráce. A také schopnost přicházet s novými vizemi, tématy a způsoby tvorby.

01 – individuální specializace

Rozšíření znalostí studentů a individuální specializace během studia přinesou nejen lepší vyhlídky uplatnění po škole, ale obohatí budoucí režiséry. Pozitivně se tak promítnou i na kvalitě závěrečných prací.

Za jediný velký rozpor, který by mohl mluvit proti aktuální koncepci katedry, považuji obrovský nepoměr mezi bohatou a oceňovanou studentskou produkcí a malým množstvím úspěšných krátkých animovaných filmů vytvořených po dokončení školy. Několik minulých let jsem byl téměř jediným zástupcem České republiky v nestudentských kategoriích mezinárodních festivalů současné animace. Situace tedy vypadá, jako by studenti byli připravováni na něco, co v následné praxi v Čechách téměř neexistuje. Stává se naopak, že absolventi katedry se živí tím, že animují na projektech studentů. Tím vším chci jen upozornit na velikou nevyváženost české studentské animované tvorby a následné profesionální reality.

Úkolem vedoucího Katedry animované tvorby FAMU by v této věci jistě měla být komunikace a diplomacie i vně akademické půdy ve snaze kultivovat české prostředí pro lepší uplatnění absolventů nebo naopak snaha ladit výuku dle reálných požadavků praxe.

Jako řešení této situace navrhuji umožnit studentům individuální specializaci paralelně s hlavním průběhem studia. Vyjít vstříc bych jim chtěl za prvé variabilitou přednášek a workshopů a za druhé zacílením výstupů jednotlivých semestrů (tam, kde je to možné). Navrhoval bych se otevřít současným vlivům přímo souvisejícím s polem animace (různé formy užité animace, počítačové hry a další aktuální trendy), případně i dalším inspiračním zdrojům. Dovoluje to vlastně (či přímo si o to říká) i samotný název katedry, ve kterém je použito slovo „tvorba“ (ne „film“). Pro studenty režie animovaného filmu (jak se katedra profiluje) je více než nutné být stále aktuální, mít zmapované okolí, být otevření vůči aktuálním vlivům současného pole oboru. A je už na jejich vlastní preferenci a zodpovědnosti, o které směry se budou osobně hlouběji zajímat. Je skutečně mou prioritou studentům co nejvíce umožnit specializaci dle vlastního estetického, žánrového, technologického, profesního zaměření a jejich různých ambicí. Je to dle mého názoru zároveň cesta, jak podpořit vznik nejlepšíh možných výsledků.

Bakalářské studium a široký rozhled

Tento přísun informací ze všech stran mi přijde stěžejní především pro bakalářský stupeň studia, jehož rozdílnost od magisterského vidím právě v načerpávání širokého spektra vlivů a vyznávání se v nich. Následně se absolventi bakalářského stupně budou moci rozhodnout, zda chtějí ve studiu pokračovat na magisterském stupni a hlouběji tak rozvíjet schopnosti režie animovaného filmu anebo naopak rovnou nastoupí do praxe, přičemž již budou disponovat dostatečnými znalosti a zkušenostmi, aby se uplatnili ve vybraném oboru.

Věřím, že tento paralelní fokus na specializaci přispěje nejen k větší uplatnitelnosti studentů v praxi, ale zároveň i ke zvýšení kvality školních výstupů, reprezentativních závěrečných prací.

a) workshopy užité animace, interaktivita a aktuální trendy
Pro tyto účely se výborně hodí páteční workshopy s hosty. Tyto moduly by dle mého názoru měly být nepovinné a určené jen pro zájemce o konkrétní oblasti. Studenti by si tak dle svého výběru mohli skládat okruh znalostí, které se jich týkají a budovat si tak vlastní úzce zaměřené portfolio.

Byla by například vhodná přednáška o animační práci pro herní průmysl, výuka odpovídajících programů (Spine, Unity a další), jelikož estetika her je dnes neoddelitelnou variantou přístupu k tvorbě animovaného filmu, či dokonce samotná tvorba filmu je někdy realizovaná skrze herní enginy a metody. (Viz například Michael Frei, Nikita Diakur, Gints Zilbalodis a další... nebo viz gamifikace v produkčním plánu mezinárodních seriálů prezentovaných na Cartoon Foru) Bylo by skvělé pozvat například současné tvůrce ze studia Amanita Design — Jaromíra Plachého, Radima Jurdu nebo Jakuba Dvorského. Osobně se mimochodem velmi těším na spolupráci s chystanou katedrou počítačových her. Vzhledem ke koncepci Katedry animované tvorby bych nezbytnou spolupráci animátorů na herních projektech viděl skrze volitelný předmět.

Další oblasti zájmu by měly tvořit videoklipy, znělky, identity, reklamy, motion design a další užité formáty animace.

Rád bych zval zajímavé hosty, kteří by prezentovali různé příklady aktuálního dění v oboru, případně dokonce udělali sadu workshopů. Konkrétně mě napadají například kolegové: Lukáš Fišárek — motion design, Vojtěch Kočí — videoklip a vizuální mix, Josef Lepša — videomapping a design interaktivních instalací, Marek Cimbálník — typografie v motion designu a animaci, Jan Drozda — motion design, Martin Búřil — animace v galerii a v komerčních projektech, Martin Klusák — možnosti zvukové dramaturgie v autorském animovaném filmu, dále vidím velký potenciál ve výuce programů jako je Unreal (David Svoboda), Houdini (Jindřich Novák), TouchDesigner, Cinema, Unity... brzy to budou jistě i přednášky o umělé inteligenci v animaci, obrazu či při tvorbě scénáře.

Zajímavé je, že diplomové teoretické práce, jejichž seznam jsem našel na stránkách ateliéru, se poslední roky z velké části točí právě kolem témat, která expandují nad rámec hlavní výuky katedry. Zde konkrétní příklady:

Historie a vývoj videohry s důrazem na využití animace

Filmové postupy v komiksu

Digitální komiks

Animace v interakt. prostředí aplikací využívajících nové technologie

Videoherní animace

Specifika tvorby zvukové složky animovaného filmu

Animovaný videoklip

Fenomén deepfake: Nejen hrozba budoucnosti

Nové distribuční platformy pro krátký anim. film a anim. seriál

Realistická vs stylizovaná 3D animace v počítačových hrách

Animace a Virtuální Realita

Otevření se těmto širším vlivům je tedy více než na místě. Témata workshopů by samozřejmě mohli také navrhovat přímo studenti.

b) formy semestrálních výstupů

Dále bych chtěl stanovit vybrané žánry animace jako formu závěrečných výstupů v prvních semestrech bakalářského studia. Potenciálním materiálem pro tyto výstupy by mohla být všechna cvičení vzniklá během semestru. Cílem by bylo systematicky si během studia vyzkoušet různé méně náročné formy animačních výstupů a obohatit si tím dovednosti pro možnou profesní cestu. Konkrétně by se mohlo jednat o hudební klip, sérii znělek nebo reklam. Nicméně přesná podoba by se musela domluvit a vyladit se všemi kolegy.

c) jeden semestr vybraná specializace

Nejodvážnějším návrhem by mohlo být věnovat celý jeden semestr bakalářského studia vlastnímu individuálnímu zaměření a pozvat u této příležitosti hostující pedagogy — odborníky na konkrétní vybrané oblasti specializace studentů. Tito odborníci by mohli k výuce využít páteční moduly (témata budou jistě přínosná i pro studenty ostatních ročníků), výstupem semestru by byla pestrá paleta audiovizuálních děl různých forem. Pozvaní odborníci by v tomto případě měli hlavní slovo v hodnotící komisi.

Všechny mé uvedené návrhy nemají ohrozit současnou koncepci katedry, která je postavena na výchově budoucích režisérů animovaných filmů. Jsem přesvědčen, že doplněním důrazu

na specializaci výše uvedenými možnostmi nejenže se studenti bakalářského studia připraví na plánovaný profesní život, ale obohatí své možnosti i ve prospěch závěrečných prací — bakalářských filmů.

Magisterské studium a plný fokus jedním směrem. Oproti bakalářskému stupni, kde bych kladl velký důraz na bohatost možností, které si mohou studenti vyzkoušet, bych rád magisterský stupeň naopak plně zaměřil jedním směrem. Student by při přijímacích zkouškách prezentoval nejen námět na závěrečný film, ale i téma své diplomové teoretické práce. Obě témata by spolu měla souviset a mít za cíl přinést oboru režie a tvorby animovaného filmu něco inovativního, podniknout jakýsi výzkum. Studenty magisterského stupně bych rád podpořil zajištěním hostů, lektorů, spolupracovníků, které budou přesně potřebovat pro vlastní vabraný záměr a umožnil jim co nejkonzentrovanejší zaměření jejich směrem.

02 – prezentace a zpětná vazba

Obhajoby jsou důležitou událostí, kde se cvičí schopnost prezentace a sdílení cenné zpětné vazby.

a) veřejné obhajoby závěrečných i klauzurních prací. V případě obhajob bakalářských a diplomových filmů, ale i výstupů z ostatních semestrů, navrhuji použít osvědčený model, který funguje na VŠUP, v Plzni i na dalších školách, tedy prezentovat výsledky veřejně a to buď ve fakultním promítacím sále nebo dokonce v kině (například v kině Ponrepo), tedy důstojně vůči auře katedry a do komise pozvat vždy několik externích členů — odborníků z praxe. Dle mého názoru je důkladná zpětná vazba od pedagogů a dalších odborníků nejčennější součástí studia a proto je velmi žádoucí, aby jednotlivé komentáře a samozřejmě i obhajobu a reakce studentů mohli vyslechnout i přítomní spolutvůrci hodnocených filmů (střihači, zvukaři, producenti), spolužáci a další veřejnost, například uchazeči o studium. Bude-li to možné, pozval bych na obhajoby i zástupce spolupracujících kateder. O známce by komise hlasovala samozřejmě až po skončení veřejné části.

b) další prezentace během semestru. Byl bych také rád, kdyby vznikly další příležitosti pro prezentaci a zpětnou vazbu na uzavřené půdě katedry i během semestru. Navrhuji alespoň jednou během semestru uspořádat prezentaci všech rozpracovaných projektů všech studentů. Věřím, že zpětná vazba pedagogů a spolužáků může v průběhu tvorby velmi prospět. Naučit se srozumitelně komunikovat o audiovizuálních projektech je jednou z nejdůležitějších schopností režiséra a zároveň základ pro možnost navazování profesní spolupráce, proto prezentace a pitching považuji za hlavní způsob katedrové komunikace. Zahrnuje to i schopnost obhájit se, přijmout zpětnou vazbu, uznat případné chyby a dokázat si vybrat z protichůdných komentářů reprezentující rozdílné názory na věc. A učit se rovněž i z prezentací a zpětných vazeb ostatních.

03 – důraz na inovace

Tradice je oporou, cesta vpřed a rozvoj oboru povinností každého.

a) experiment

Hlavním posláním Katedry animované tvorby je služba oboru, jeho rozvíjení, posouvání dál. Jak píše Ůlo Pikkov ve své knize *Animasofie*: „Technologická a umělecká inovace je s oborem animace neodlučně spjata.“* Katedra animované tvorby má silný mandát být světově významným ukazatelem nových cest na poli animace. Přísluší jí udávat směr i trend. Proto považuji za samozřejmé, že každé podstatnější dílo vzniklé na katedře bude nějakým způsobem (např. co se týče práce se scénářem, dramaturgií, vizuálem, vizuální kódem, technikou animace atd.) inovativní. Není prostor pro opakování ověřených cest!

* *Animasofie*. Teoretické kapitoly o animovaném filmu, Ůlo Pikkov, strana 51.

b) tradice

Na druhou stranu je neocenitelnou hodnotou katedry samotná její historie i návaznost na slavnou éru českého animovaného filmu. V této souvislosti, bych chtěl připomenout, že současní studenti sklízí plody práce svých předchůdců. Znalost historie a tradice by měla sloužit jako silná opora v cestě vpřed.

04 – techniky animace

U následujících dvou oblastí týkajících se technik animace mám pocit, že by mohlo být prospěšné zvážit jejich úpravu.

a) loutková animace

Z rozvrhu jsem zjistil, že loutková animace se vyučuje až ve třetím ročníku. Přitom zvládnutí stopmotion pohybu v reálném prostoru je dle mého názoru důležitá disciplína, která se z principu liší od pohybu ve 2D prostoru kreslené animace. Navíc na loutkový pohyb navazuje i logika digitální 3D animace. Vzhledem k důrazu katedry na herecký talent (jako jeden ze tří proklamovaných talentů studenta) bych doporučil zařadit výuku stopmotion animace ve 3D prostoru již do druhého ročníku (pokud nebude možné najít místo již v 1. ročníku).

b) aktualizace digitálních nástrojů

Rád bych se podílel na revizi softwarového vybavení katedry a koncepce výuky programů, zajímá mě například podpora charakterové digitální 3D animace. Doporučil bych také výuku příležitostně doplnit o další metody digitální animace (např. Houdini, TouchDesigner, Cinema, Unreal, Unity apod.)

05 – program na následující tři roky

Uvádím plán po semestrech na následující tři roky, během kterých bych chtěl nejprve konzultovat vizi i možné úpravy s pedagogy, studenty i absolventy katedry a následně úpravy realizovat.

Pokud bych nastoupil jako vedoucí Katedry animované tvorby, nemohu pochopitelně jen tak začít měnit zavedené mechanismy. Opět připomínám, že ke katedře a její koncepci chovám velký respekt, podobně jako k jejím pedagogům a studentům.

Proto bych chtěl nejprve konzultovat své vize. A to s pedagogy, studenty i vybranými absolventy. Mým cílem je vyvolat diskusi o směřování katedry ve snaze být neustále aktuální.

Zde je můj navrhovaný harmonogram:

2021 ZS orientuji se na katedře, zahajuji výuku a diskusi
Učím se, jak katedra funguje, poznávám a seznamuji se, řeším vlastní výuku na katedře (viz část K), přidávám se k týmu pedagogů, konzultantů, vedoucích prací. Realizuji evidentní nutné kroky. Řeším přesnou formu obhajob. Dále zahajuji a moderuji diskusi pedagogů, stávajících studentů i vybraných absolventů na téma nutného i možného rozvoje katedry, s cílem najít, shodnout se a přesně vydefinovat konkrétní směr a konkrétní kroky, které se dají a mají v příštích letech uskutečnit (do diskuze sám přicházím s výše zmíněnými názory).

2022 LS uzavírám diskusi, realizuji první kroky
Uzavírám diskusi o směřování katedry, komunikuji a doladuji definici konkrétních kroků. Realizuji první jasné věci. Připravuji systém paralelní specializace studentů, který by měl být zahájen od příštího školního roku.

2022 ZS realizuji další kroky, zahájení systému specializace
Realizuji kroky vzešlé z předchozí diskuze, spolupracuji s pedagogy i studenty. Spouštím systém paralelní specializace studentů.

2023 LS realizuji další kroky, ladím detaily
Na řadě jsou další kroky, shromažďuji podklady pro ladění nově nastavených procesů a komunikuji potřebné úpravy.

2023 ZS úpravy
Realizuji úpravy, ladím ještě nedokončené změny.

2024 LS ladění posledních detailů, tvorba vize na další roky
Ladím poslední úpravy, moderuji hodnocení proběhlých změn, aktuálního stavu výuky, celkové koncepce katedry, moderuji diskusi nad dalšími potřebnými změnami, kroky a plánem na další roky.

f) definice profilu absolventa

Definování profilu absolventa bakalářského a magisterského studia.
Definování rozsahu rámcového obsahu osvojených praktických
dovedností a teoretických znalostí.

01 – absolvent bakalářského studia

Absolvent disponuje znalostmi a dovednostmi o režii a výrobě animovaného filmu, které potvrdil vytvořením bakalářského filmu. Má znalosti a dovednosti různých technik animace, scenáristiky, režie animovaného filmu, dokáže fundovaně rozhodovat o vizuální podobě animace či ji sám kvalitně navrhnout, má přehled i osobní zkušenost s jednotlivými žánry animovaného filmu a dalšími animovanými výstupy a užitými formami animace, dokáže se orientovat v současných trendech v oboru, prezentovat svou tvorbu, komunikovat a spolupracovat a začlenit se tak specifickým způsobem do současného světa animace. Jeho komplexní rozhled doplňuje i znalost historie animovaného filmu.

02 – absolvent magisterského studia

Absolvent disponuje pokročilými schopnostmi režie animovaného filmu, které potvrdil svým „mistrovským“ diplomovým filmem. Dále prokázal své schopnosti ve vedení herců a je schopen režirovat a vytvořit film kombinující hranou i animovanou akci. Má komplexní znalosti výroby animovaného filmu i široké znalosti historie animace. Jeho teoretická diplomová práce společně s diplomovým filmem přinášejí oboru režie animovaného filmu inovativní prvky, témata či podněty.

g) definice způsobu výuky

Definování způsobu výuky vzhledem ke koncepci rozvoje katedry (dílny, ročníkový způsob, po cvičeních, kombinace těchto a dalších způsobů apod.).

Stávající způsob výuky Katedry animované tvorby mi přijde skvěle promyšlený a funkční, rád bych jej tedy ponechal a stavěl na něm případnou obměnou nebo aktualizací některých předmětů, přenastavením parametrů jednotlivých cvičení a podobně.

Jak vyplývá z mého návrhu koncepce katedry (část E), kde téma rozebírám podrobněji, větší váhu v rámci výuky bych dal jednotlivým prezentacím, pitchingům a obhajobám ve snaze co nejvíce rozšířit možnost spolupráce a vzájemné i profesionální zpětné vazby.

Dále bych upřel větší pozornost na individuální specializaci studentů, možnost jejich volby v této věci. V této souvislosti bych rád často zval externí hosty a zajistil různorodé workshopy.

h) **definice personální politiky**

Definování personální politiky katedry (odborníci z praxe, teoretici, profesionální pedagogové apod.).

Jak vyplývá z mé koncepce rozvoje katedry (část E), kde téma rozebírám podrobněji, snažil bych se vytvořit maximální diverzitu častým zvaním externích odborníků do výuky i do hodnotících komisí. Slibuji si od toho nejen velký přínos pro studenty, ale důležité obohacení i pro samotné kmenové pedagogy.

Velmi si vážím stávajících pedagogů. V této souvislosti bych chtěl opět zmínit, že funkci vedoucího katedry vnímám jako organizačně manažerskou a diplomatickou funkci spíše služebního charakteru ostatním pedagogům a studentům, která bude jejich zájmy prosazovat uvnitř fakulty i navenek (ASAF, Anomalia a další oborové iniciativy) a bude moderovat vzájemnou diskuzi. Rozhodně ji nechápu jako formu jakékoli nadřazenosti.

i) návrhy spolupráce s katedrami

Návrhy konkrétních forem spolupráce mezi katedrami.

Věřím, že spolupráce s katedrami funguje dobře, jelikož právě ta je jednou z devíz studia na FAMU. Spolupráce studentů různých profesí na tvorbě filmu je zcela zásadní faktor. Chtěl bych umožnit a podpořit i mentoring a feedback pedagogů napříč katedrami. K navazování spolupráce se výborně hodí metoda pitchingů.

a) katedra produkce, zvukové tvorby a stříhové skladby

Pokud by se zjistilo, že spolupráce s katedrami by mohla být lépe nastavená a podchycená kredity či jinou formou motivace, dovolil bych si ji v tomto ohledu zlepšit. Oceňované filmy Katedry animované tvorby by měly být pro producenty, zvukaře i střihače velkým lákadlem ke spolupráci. Dále bych rád, aby studenti navštěvovali předměty týkající se zvuku v animovaném filmu, dramaturgie filmového zvuku i předměty týkající se práce se stříhem, což je důležitý režijní prostředek v animovaném filmu.

b) katedra režie

Byl bych rád, kdyby studenti navštěvovali předměty týkající se vedení herce, případně i základy režie, jelikož se jim to bude hodit (nejen) v prvním ročníku magisterského studia.

c) katedra kamery

Studentům bych doporučil spolupracovat i s kameramany, buď přímo, či alespoň ve formě jejich feedbacku k obrazu, kompozici a světlu v jejich animovaných filmech.

d) katedra herního designu

Velmi rád bych navázal spolupráci s touto nově vznikající katedrou a sdílel vzájemně některé přednášky, workshopy a další výuku. Věřím, že nahlédnutí do interaktivního prostředí je pro studenty Katedry animované tvorby důležité. Zároveň jsem přesvědčen, že Katedra herního designu se neobejde bez přispění studentů animace. Jejich účast na výuce, respektive účast ve vývojářských týmech navrhuji podchytit například volitelným předmětem.

e) katedra dokumentární tvorby

Studentům bych doporučil zvláště během práce na úkolu anidok navštěvovat související přednášky na této katedře. Bylo by také pěkné navázat a podchytit spolupráci animátorů na filmech studentů dokumentární tvorby.

j) **rozvoj praktických cvičení**

Návrh optimalizace či rozvoje praktických cvičení.

Navrhuji výstupům jednotlivých semestrů nižších ročníků definovat formu a systematicky tak studenty rozvíjet i v jednodušších žánrech animace, aby během studia získali komplexnější portfolio a zkušenosti.

Tématem jednotlivých semestrů by mohl být například hudební klip, sada znělek, reklam a podobně. Témata by se musela domluvit s ostatními pedagogy.

Pro tyto účely bych chtěl do výuky zapojit i externí odborníky specializující se na jednotlivé formy užité animace. Ti by pak měli být členy komise při obhajobách.

Podrobněji vše vysvětluji v mé koncepci rozvoje katedry (část E).

k) můj pedagogický přínos

Potenciál mého pedagogického přínosu pro Katedru animované tvorby FAMU.

Jedním z důvodů, proč se odvažuji hlásit do konkurzu na místo vedoucího Katedry animované tvorby FAMU, je přesvědčení, že bych mohl být i v pedagogickém ohledu na katedře přínosem a mohl zde sdílet své specifické režijní a umělecké zkušenosti (uvedené v části C), které komentuje Pavel Horáček: „Jeho přístup k médiu animace je v univerzitním vzdělávání zcela ojedinělý. Pro budoucnost pestré a odvážné české animace mi přijde skutečně důležité, aby tento odlišný hlas nadále zněl. A tvořil alternativu k tradičně (a mnohdy až rigidně) narativně orientovanému diskursu o animovaném filmu.“*

* Oponentský posudek pro habilitační řízení, Pavel Horáček.

Mé pedagogické zaměření by se týkalo především režijní práce s vizuální složkou filmu, jejím kódem a s možnostmi nenarativní dramaturgie v animovaném filmu. Zde se odkazuji na pojem „dvojitě kódování animovaného filmu“*, přičemž výběr vizuální formy a práce s ní je polovinou nositele poselství v animovaném filmu. Výtvarný talent je také jedním ze tří nezbytných předpokladů studenta katedry.

* Scenáristika animovaného filmu, Edgar Dutka, strana 50.

Při spolupráci na jednom diplomovém filmu katedry jsem se setkal s podhodnocením této důležité složky animovaného filmu. V tomto ohledu tedy vidím příležitost předávat své zkušenosti.

Konkrétně bych rád vyučoval tyto oblasti:

a) výběr vizuální estetiky filmu

Rád bych se studenty vedl konkrétní diskuzi nad výběrem jednotlivých prvků vizuální složky filmu, techniky animace, druhu vizuální estetiky a učil je vizuálnímu vyjadřováním obecně. Připravil bych si k tomu přednášky i praktická cvičení. Dle mého názoru by návrh vizuální složky vzhledem k její důležitosti měl vznikat paralelně s námětem, tedy hned na začátku práce a společně s prací na scénáři by měl být navrhnout finální vzhled filmu či dokonce animační zkouška s finální postprodukcí.

b) vizuální dramaturgie

Dále bych se rád zabýval dramaturgickou prací s vizuálem, vizuálním kódem, jeho dávkováním, výrazovými prostředky ve střihové skladbě, rytmem a dalšími čistě audiovizuálními prostředky souvisejícími s animovaným filmem. Opět ve formě přednášek, praktických cvičení a jejich následného rozboru.

c) experimentální a nenarativní tvorba

Chtěl bych se dostat i k experimentálním cvičením, zabývat se též nenarativním přístupem v animovaném filmu, případně se studenty vyzkoušet například techniku replacingu a obdobné hraniční formy animace.

Bude-li to možné, rád bych pro svou výuku dostal prostor v rámci předmětu **Vizuální vyjadřování**, který jsem našel v rozvrhu a jehož logiku chápu právě ve mnou zmíněných smyslech. Výuka skrze tento předmět by mi plně vyhovovala. Mé režijní pojetí vizuální složky filmu navíc výborně doplňuje celkovou koncepci katedry.