

Vplyv animovaného detského filmu a detskej knihy na deti v predškolskom veku

BcA. Radoslava Lacková

Diplomová práce
2020

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: BcA. Radoslava Lacková
Osobní číslo: K18206
Studijní program: N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Vliv animovaného dětského filmu a dětské knihy na děti v předškolním věku

2. praktická část:
Cikánský tanec – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasnovení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam doporučené literatury:

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber, 2001. ISBN 0571212689
HORVÁTHOVÁ, Jana. *Devleskere čhave-svedectvom starých pohľadnic*. Poprad: Region Poprad, 2006. ISBN 8096934406

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2019**
Termín odevzdání diplomové práce: **10. srpna 2020**

**PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE**

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 30. 6. 2020

Jméno a příjmení studenta: Radoslava Lacková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Diplomová práce popisuje vplyv animovaného detského filmu a detskej knihy na deti v predškolskom veku. Cieľom práce je umelecké odvetvia charakterizovať samostatne, skúmať ich vplyv na vývoj detí a následne prejsť k porovnaniu a záveru. V praktickej časti diplomovej práce sa venujem podrobnému opisu tvorby animovaného videoklipu na rómsku ľudovú pieseň.

Kľúčová slova: vývojová psychológia, animovaný detský film, detská ilustrovaná kniha, kognitívny vývoj, predškolské deti, rómska hudba, animovaný videoklip

ABSTRACT

The diploma thesis describes the influence of animated children's films and children's books on preschool children. The aim of the work is to characterize the artistic branches separately, to examine their influence on the development of children and then compare them with conclusions. In the practical part of the diploma thesis I deal with a detailed description of the creation of an animated video clip for a Roma folk song.

Key words: developmental psychology, animated children's film, children's illustrated book, cognitive development, preschool children, Roma music, animated video clip

PodĎakovanie patrí vedúcemu mojej bakalárskej práce Lukášovi Gregorovi a pánu Ivovi Hejzmanovi za trpezlivosť a cenné rady.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jso totožné.

OBSAH

| | |
|---|----|
| ÚVOD | 10 |
| I. TEORETICKÁ ČASŤ | 11 |
| 1 DIEŤA Z HĽADISKA VÝVINOVEJ PSYCHOLÓGIE | 12 |
| 1.1 OBDOBIE BATOLAŤA | 12 |
| 1.2 PREDŠKOLSKÉ OBDOBIE | 13 |
| 1.3 ŠPECIFIKÁ DETSKEJ PSYCHIKY | 16 |
| 2 ÚLOHA ROZPRÁVKY V PREDŠKOLSKOM VEKU | 17 |
| 3 ANIMOVANÝ DETSKÝ FILM | 19 |
| 3.1 ANIMOVANÝ DETSKÝ FILM AKO EDUKAČNÝ NASTROJ | 19 |
| 3.2 ROZVOJ KOGNITÍVNYCH VLASTNOSTÍ | 20 |
| 3.3 HUDBA A JEJ FUNKCIE V DETSKOM ANIMOVANOM FILME | 22 |
| 4 KNIHA PRE DETI V PREDŠKOLSKOM VEKU | 24 |
| 4.1 DETSKÁ ILUSTROVANÁ KNIHA A JEJ VÝZNAM PRE DETI V PREDŠKOLSKOM VEKU | 24 |
| 4.2 VÝTVARNÁ VERZUS LITERÁRNA ZLOŽKA | 26 |
| 4.3 FUNKCIA ILUSTRÁCIE V KNIHE | 27 |
| 5 POROVNANIE VPLYVU ANIMOVANÉHO DETSKÉHO FILMU A DETSKEJ KNIHY NA DETI V PREDŠKOLSKOM VEKU | 30 |
| 5.1 VPLYV A DETSKÁ REALITA | 30 |
| 5.2 ANIMOVANÝ FILM VERZUS ILUSTROVANÁ KNIHA? | 31 |
| 5.3 SPOLOČNÉ ČRTY A ROZDIELY | 32 |
| II. PRAKTICKÁ ČASŤ | 34 |
| 6 PRÍPRAVNÁ FÁZA | 35 |
| 6.1 HĽADANIE NÁMETU | 35 |
| 6.2 VÝBER HUDBY | 35 |
| 6.3 INŠPIRÁCIA | 36 |
| 7 RÓMSKA KULTÚRA | 37 |
| 8 TVORBA SCENÁRA | 38 |
| 9 VÝTVARNÉ RIEŠENIE | 40 |
| 9.1 HĽADANIE VÝTVARNA | 40 |
| 9.2 ŠTYLIZÁCIA POSTÁV A KOŇA | 41 |
| 9.3 ŠTYLIZÁCIA MESTA | 42 |
| 9.4 ŠTYLIZÁCIA RÓMSKEJ OSADY | 43 |
| 10 ANIMAČNÁ PRIPRAVA | 44 |
| 10.1 STORYBOARD | 44 |
| 10.2 ANIMATIK | 44 |
| 11 REALIZÁCIA | 46 |
| 11.1 ANIMÁCIA | 46 |

| | |
|---|-----------|
| 11.2 KOLOROVANIE | 46 |
| 11.3 FINALIZÁCIA | 46 |
| ZÁVER | 47 |
| ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY | 48 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 52 |
| SEZNAM PŘÍLOH | 53 |

ÚVOD

V prvej teoretickej časti diplomovej práce sa venujem vplyv animovaného detského filmu a detskej knihy na deti v predškolskom veku. Práca je rozdelená do piatich kapitol.

V prvej kapitole je mojím zámerom predstaviť vývojové štádia podľa Vágnerovej, a to obdobie batolaťa a predškolský vek. V tejto časti práce opisujeme a charakterizujeme tieto dve vývinové obdobia a skúmame zmeny, rast a zvláštnosti detskej psychiky. V ďalšej kapitole si bližšie predstavíme rozprávku a jej vplyv na deti v predškolskom veku, pretože predovšetkým rozprávka a príbeh sú hlavným námatom detských kníh a animovaných detských filmov. Tieto dva umelecké útvary sú predmetom ďalších dvoch kapitol. Cieľom práce je predstaviť pôsobenie animovaného filmu a detských ilustrovaných kníh na vývin dieťaťa. Cieľom práce je porovnať a zistiť rozdielne vplyvy, pozitíva a negatíva, ktorými posobia na deti a ovplyvňujú tak ich správanie.

Praktická časť mojej diplomovej práce sa venuje procesu vzniku animovaného videoklipu. Moja diplomová práca je animovaný videoklip na rómsku ľudovú pieseň. Cieľom práce je odprezentovať širšiemu publiku vedomosti o rómskej kultúre, o tom ako žili v minulosti a zároveň dospieť k vlastnému poznaniu svojich koreňov. Hlavnou myšlienkou príbehu je hľadanie identity, cesta ku koreňom prostredníctvom mladého rómskeho dievčaťa. Dievča sa zaujíma o svoje etnikum, o svoju históriu aby spoznala a pochopila, kým je.

Dievčaťu sa vyjaví na nočnej oblohe zrkadlo a v ňom spomienka na život rómskych ľudí žijúcich v osade, ktorí neustále tancujú a žijú prítomnosťou, sú veselí a temperamentní. Stará cigánka - vedma napomôže nájsť cestu domov, ku svojim tradíciám prostredníctvom črepiny zo starobylého zrkadla, ktoré ukazuje cigánom odkiaľ sú, kto sú a ako nájsť cestu domov.

Dnes je rómska menšina „najproblematickejšou“ menšinou nielen na Slovensku. Podľa Vankovej boli Rómovia najväčšími obeťami prechodného obdobia. Ako hovorí, táto komunita nemala základné prostriedky ani potrebný kapitál, ľudský alebo finančný, aby zabránila „pádu“ na okraj spoločnosti. Situácia, v ktorej sa nachádzajú slovenskí Rómovia, je výsledkom komplexného sociálno-historického vývoja celej slovenskej spoločnosti. Rómovia sa počas tohto vývoja nedokázali plne integrovať do inej spoločnosti. Rómovia sú dnes vnímaní veľmi stereotypne, a aj z tohto dôvodu je mojím cieľom poukázať širšiemu publiku rómsku kultúru- hudbu, umenie a identitu v inom svetle.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 DIEŤA Z HĽADISKA VÝVINOVEJ PSYCHOLÓGIE

Od narodenia prebiehajú u každého človeka mnohé zmeny, ktoré vyplývajú z jeho biologického, sociálneho a psychického poznania. Práve tieto zmeny skúma vývinová psychológia a poznáme ich ako evolučné zmeny. Ide o objavovanie nových schopností, vedomostí, tvorbu osobnostných vlastností. Zmeny typické v staršom veku sa zas nazývajú involučné zmeny (úbytok, postupný zánik niektorých znakov, funkcií a vlastností. (Herényiová, 2010)

Aj Vágnerová charakterizuje vývoj psychický ako proces vzniku a rozvoja psychických procesov a vlastností. Tie sa prejavujú v rámci osobnosti človeka. Samozrejme, že tieto vlastnosti môžu narastať, a rovnako aj ubúdať, rozvíjať sa plynule či formou „vývojových skokov.“ (Vágnerová, 2012)

Faktory, ktoré ovplyvňujú psychické vlastnosti a funkcie sú rôzne a pre každého jedinca aj odlišne významné. Rozvoj osobnosti je daný individuálnou zložkou a komplexom vonkajších podnetov, ktoré človek spracúva- v rôznej miere- na základe genetických predpokladov.

1.1 Obdobie Batoľaťa

Obdobie batoľaťa trvá od jedného roka do troch rokov. Dochádza k rozvoju mnohých schopností a vytváraniu celej detskej osobnosti. Podľa Vágnerovej charakteristickým znakom práve v tomto období je osamostatňovanie – čiže postupné uvoľňovanie väzieb ako napríklad úplná viazanosť na matku. U dieťaťa sa zdokonaľuje reč, dieťa sa zapája do hier a napodobňuje dospelých. Dieťa sa v tomto období, ale ešte nedokáže správne orientovať a preto potrebuje stále pevné vedenie. V tomto období dochádza k rozvoju motorických zručností. Batoľa spoznáva a neustále opakuje rôzne pohybové aktivity. Postupne dochádza k „expanzii“ do okolitého sveta. (Vágnerová, 2012)

Zdokonaľujú sa aj pohyby rukou pri manipulovaní s predmetmi. Ako príklad – kde je možné vidieť pokroky v jemnej motorike sú pokusy o čmáranie. Celé toto obdobie pokusov čmárania a napodobňovania tvarov prebieha v pomalých postupných fázach a malých krokoch. Oblasť, v ktorej rovnako dochádza k vývoju je reč. Dieťa už na začiatku tohto obdobia rozumie základným výzvam zo strany rodiča (napríklad dieťa reaguje na „pápá“) spolu s príslušným gestom. Postupne prichádza na rad „detský žargón, ktorému rozumejú zväčša len rodičia. Postupne (v druhej polovici druhého roka) prechádza

u dieťaťa k vývoju hovorovej reči a veľmi dobre rozumie symbolickým významom slov. Samozrejme je potrebné si uvedomiť aj, že rozdiely medzi deťmi v tomto veku sú nielen na základe individuálneho tempa vývoja ale aj rozdielne komunikačné štýly matky, či otca prípadne súrodenca (Langmeier, Krejčířová, 2006)

Pritom ako sa dieťa rozhodne spoznávať okolitý svet, je však dôležitá nielen pohybová zručnosť, ale aj kognitívna úroveň batolťa. Keďže sa batolťa vyberie spoznávať nové prostredie, potrebuje už vedieť rozlíšiť nebezpečne resp. potenciálne nebezpečné objekty a naopak, tie ktoré by mohli byť zdrojom uspokojenia. Vágnerová uvádza, že tento okolitý svet je subjektívne prezentovaný ako „komplex zrakových vnemov“ - čo teda znamená, že vnímanie je základnou formou ako dieťa spoznáva okolitý svet. Takáto vizuálna informácia býva často sprevádzaná aj sluchovými poznatkami. (Vágnerová, s. 124, 2012)

V druhom až treťom roku sa rozvíja pozornosť dieťaťa a schopnosť odolávať určitým nechceným vonkajším ruchom. To znamená, že na určitú kratšiu dobu dokáže dieťa zamerať svoju pozornosť na to čo chce. Dôkazom vyššieho stupňa sociálno-kognitívneho rozvoja je zdieľaná pozornosť – teda dieťa dokáže zamerať svoju pozornosť aj na to čo považuje niekto iný za dôležité (predovšetkým matka). Vďaka tomu vie nadobudnúť nové vedomosti, či poznatky. Nakoľko dokáže v batolťom období zlepšovať aj pamäťové schopnosti, batolťa už dokáže trochu rýchlejšie spracovávať a hlavne dlhšie uchovávať informácie.

Rozvoj jazyka v tomto období súvisí s viacerými prvkami, ako je napríklad napodobovanie reči dospelých, korektívne pôsobenie spätnej väzby, modelovanie respektíve prispôbovanie či špecifické zameranie. (Vágnerová, 2012)

V tomto období sa okrem iného už objavujú rôznorodé emócie, pričom niektoré majú väčší význam. Zvyšuje sa vedomie Ja – sebavedomie, teda dochádza k vzdorovitosti. Za každú cenu chce dieťa presadiť svoju vôľu, a objavujú sa emócie ako pocity hrdosti, hanblivosti, zahanbenia a posilňuje sa schopnosť empatie. Dôležitou úlohou obdobia batolťa je dosiahnutie dôvery v sebe sama a taktiež vo svojej schopnosti. (Herényová, 2010)

1.2 Predškolské obdobie

Toto obdobie prípravy na školu trvá od 3 do 7 rokov. Motorický vývoj sa v tomto období stále zdokonaľuje, napr. dieťa, ktoré dosiahlo už štyri roky dokáže utekať. Skákať,

liezť či hádzať alebo kopať do lopty. Svoju predstavivosť a pochopenie sveta si zlepšuje aj kreslením, prácou s plastelínou a podobne.

Typické pre toto obdobie je už stabilizácia svojej pozície vo svete. Ako spoznávať svet umožňuje predstavivosť, fantázia a intuitívnosť, všetko čo dieťa zároveň v tomto období prispôsobuje vlastným možnostiam a potrebám. Piaget toto obdobie nazýva aj obdobie intuitívneho myslenia, ktoré je ešte nepresné. Pokrok v myslení je viditeľný, no zatiaľ nie je myslenie dieťaťa logické. Je teda charakteristické selekciou informácií a špecifickým spracovaním informácií, ktoré Vágnerová zhrnula do nasledujúcich prvkov:

- **Centrácia** – dieťa prehliada iné, menej výrazné znaky a sleduje alebo berie v úvahu len to jedno, ktoré sa rozhodlo, Egocentrizmus je výrazným charakteristickým znakom detí v predškolskom veku, kedy deti neberú do úvahy iný názor, nedokážu posudzovať situáciu z viacerých hľadísk.
- **Fenomenizmus** – dôležité je pre dieťa to ako sa mu svet javí
- **Pritomnosť** – dieťa je viazané na prítomnosť, pretože sa môže uistiť, presvedčiť o niečom, že je tak lebo to tak aj vidí.

Spôsob ako spracovávajú informácie a myslenie detí je magické, fantazijné, animistické a arteficialistické.

Piaget sa taktiež venoval rozdeleniu detí podľa veku, pričom ďalej rozdelil proces kognitívneho vývoja do štyroch etáp. Senzoricko-motorické pódium, ktoré rozdelil vekovo od 0-2 rokov, teda nie je to úplne obdobie batôľaťa. V tejto fáze vývoja sa dieťa snaží veľa vecí, ktoré môže cítiť, cítiť, vidieť, cítiť a počuť. Týmto opakovaným procesom začína v mozgu vytvárať obrazy o svojom okolí. Celé toto obdobie slúži na formovanie a pripravovanie na nástup do školy. Aby bolo dieťa pripravené musí byť spôsobilé a preukázať telesnú, mentálnu, emocionálnu a sociálnu zrelosť. (UKEssays. 2018)

Do jedného vývojového štádia však začlenil nami venované obdobie batôľaťa a ranného detstva (2-7 rokov) :

V tomto štádiu vývoja sa dieťa začalo učiť používať symbolické obrazy na definovanie vecí a rozvoj jazykových schopností. Toto je fáza, keď dieťa začína napodobňovať správanie ostatných ľudí, zatiaľ čo má stále egocentrické myslenie. Potrebuje konkrétnu fyzickú situáciu, aby pochopil, čo sa okolo neho deje, pretože nie je schopný abstraktne konceptualizovať svoj mozog. V tejto fáze je dieťa schopné definovať predmet na základe jednej

charakteristiky, napríklad dieťa v tejto fáze zoskupí svoje hračky na základe typu hračiek (zoskupenie hračiek do automobilov bez ohľadu na farbu hračky alebo jeho veľkosť) alebo podľa farby (zoskupenie všetkých červených hračiek bez ohľadu na ich tvar). (UKEssays. 2018)

K vývoju chápania psychickým prejavom dochádza medzi 3 a 5rokom. Keď sa dieťa dokáže vyznať vo vlastných pocitoch, objavuje sa schopnosť vyznať sa aj v pocitoch druhých. K tomuto stavu prichádzajú predovšetkým starší predškoly. Mladší si poväčšine ešte veľmi neprípúšťajú existenciu iných názorov a pocitov ako majú oni sami. Z hľadiska emočného môžeme považovať deti v predškolskom veku za stabilnejšie a vyrovnanjšie. (Napríklad hnev či zlosť už nie sú tak časté ako v batolaťom období) (Vágnerová, 2010)

Porozumenie myšlienkam alebo motívom druhých ľudí sa odráža v rozvíjaní symbolických hier, ktoré sú charakteristické v tomto veku, rovnako ako záujem a rozvoj záujmu a o príbehy, rozprávky a taktiež v schopnosti porozumieť humoru. (Langmeier, Krejčířová, 2006)

V predškolskom veku sa naďalej vyvíjajú pamäťové schopnosti spolu s kognitívnymi. Tým aj sa mení a rozvíja myslenie dieťaťa, čo sa zas umožňuje kvalitnejšie spracovanie informácií V takomto prípade dochádza k rozvoju krátkodobej a dlhodobej pamäti. Deti si dokážu zapamätať omnoho viac detailov a rôzne súvislosti a vzťahy. Trvalejšie osobné spomienky, ktoré sú však ešte útržkovité a nie je ich veľmi veľa sa vytvárajú štvrtým rokom. Takéto zapamätanie má pre dieťa kognitívny, emočný a sociálny význam. (Vágnerová, 2012)

V tomto období už využíva dieťa reč ako zdroj získavania informácia, spoznávania, ale aj rozvoja detského slovníka, napríklad vďaka kladeniu otázok predovšetkým typu: Ako? Prečo? Deti v predškolskom veku na základe selektívneho výberu napodobňujú prejav, slová a aj experimentujú s novými výrazmi. V staršom predškolskom veku dochádza aj k spresneniu platnosti gramatických pravidiel. K rozvoj jedinca dochádza aj prostredníctvom socializácie s ďalšími ľuďmi mimo rodiny(napr. v materskej škole)- rozvíja sa tak aj jeho komunikácia. Vzťahy, ktoré vznikajú v škôlke prispievajú k spomínanej socializácii. Začnú sa prejavovať rôzne vlastnosti ako súperenie, zvládanie konfliktov, ale aj spolupráca a solidarita. (Vágnerová, 2012)

1.3 Špecifiká detskej psychiky

Dieťa sa odlišuje od dospelého človeka predovšetkým v tom ako dieťa myslí, vníma, ako sa vyrovnáva so svojimi pocitmi a celkovo so svetom. Dieťa neskrýva svoje pocity, práve naopak vždy sa správa podľa toho ako sa cíti a svoje pocity dáva najavo rôznymi spôsobmi. Hovoríme v podstate o autentickosti – vždy vyjadriť či už slovne alebo aj neverbálnym spôsobom (napríklad krik, plač) emócie. K týmto zvláštnostiam detskej psychiky patrí už spomínaný egocentrizmus; ďalej negativizmus (v podstate nevhodne odmietanie rôznych vecí); skutočnosť, že si deti často mýlia svoju subjektívnu predstavu s realitou (tzv. eiditizmus); spomínaný animizmus; synkretizmus (jednotnosť pocitov a jednania); obmedzenosť a uvedomovanie si len priestoru, ktorý pozná a, v ktorom žije a konkretizmus (myslenie je viazané na konkrétny predmet) (Skácelová, 2016)

2 ÚLOHA ROZPRÁVKY V PREDŠKOLSKOM VEKU

Rozprávky nie sú žiadnym novodobým fenoménom. Už od pradávna sa ústne tradovali rôzne príbehy naprieč celými generáciami. “Rozprávka je jedinečný umelecký útvar čerpajúci svoju existenciu z folklóru, z ľudovej kultúry.” (Černoušek, s. 9, 1990).

V súčasnosti sa považuje za najdôležitejšiu, ale zároveň najťažšiu úlohu pri výchove dieťaťa napomáhať mu nájsť zmysel života. Na dosiahnutie tohto cieľa sú potrebné veľké skúsenosti. Keď sa dieťa vyvíja, musí sa krok za krokom naučiť lepšie porozumieť sebe samému, vďaka tomu sa stáva schopnejšie porozumieť druhým a nakoniec vytvoriť vzťah, ktorý je vzájomne uspokojivý a zmysluplný. (Bettelheim, 1976) Pre deti predstavujú príbehy jednu z najdôležitejších kultúrnych a spoločenských udalostí ich života, ktorých hlavnou funkciou je socializácia a vnášajú do ich života aj isté prvky kultúry. Bettelheim vo svojej knihe naznačuje, že detská literatúra stimuluje rozvoj mysle a osobnosti a poskytuje mladým čitateľom tematické mechanizmy zvládania ich vnútorných problémov, životných stresov a úzkosti. (Tsitsani-Batzios-Livas-Cassimos, 2011)

Rozprávky sú rozhodujúce pre rozvoj detskej fantázie. Jednoduchým spôsobom ukazujú svetské spoločné pravdy týkajúce sa ľudí a sveta okolo nich. Príbehy dávajú deťom (a nielen im) ciele vopred stanovené človekom, učia ako sa správne správať a okrem toho oboznamujú deti s morálnymi normami, ktoré sú uznávané spoločnosťou. Preto vykreslenie skutočného sveta v kombinácii s fantastickými javmi v rozprávkach núti dieťa k mnohým úvahám a koncepciám. Fantázia inšpirovaná rozprávkami dáva deťom možnosť predstaviť účinky vlastnej tvorby vymýšľaním nových príbehov alebo transformáciou už známych literárnych diel. (Klimaszewska, 2015)

Funkciu rozprávky by sme mohli rozdeliť do viacerých celkov :

- Výchovná funkcia
- Sociálne funkcia
- Psychohygienická
- Umelecká a pod. (Šeligová, 2011)

Rozprávky usmerňujú dieťa, aby objavilo svoju totožnosť, seba samého a svoje povolanie, a tiež naznačujú aké skúsenosti sú potrebné na ďalší rozvoj jeho postavy. Rozprávky dieťaťu ukazujú, že prospešný a dobrý život je na dosah ruky napriek nepriazni osudu, ale iba vtedy, ak sa človek nevyhne nebezpečným zápasom, bez ktorých nikdy nemôže získať

svoju pravú identitu. (What we can ...2018.) Je to práve vďaka tomu, že v rozprávkach býva dobro a zlo zreteľne rozlíšené. Vďaka takýmto príbehom sa dieťa zároveň stáva citlivejším voči zlu, nespravodlivosti a rovnako aj bolesti. V rozprávkach sa spravidla stretávame so šťastnými koncami, ktoré sú zas odrazom optimizmu a nádeje pre čitateľa. Rozprávka je tak prvotným základom, ktorý vytvára hodnotový rebríček a etické správanie u dieťaťa. (Šeligová, 2011)

Veľmi významné sú aj z umeleckého hľadiska, pretože podporujú rozvoj myslenia a kreatívneho vyjadrovania. Rovnako sú aj nástrojom na rozvoj fantázie. Vďaka tomu ovplyvňujú duševný, emocionálny a fyzický vývoj dieťaťa. (Klimaszewska, 2015)

Podľa Vágnerovej rozprávky majú obrovský vplyv na uspokojenie potreby nádeje, pretože deti potrebujú veriť, že všetko nakoniec dobre dopadne. Umožňujú dieťaťu aby sa akceptovalo, prijalo aj so svojimi negatívnymi pocitmi a prejavmi. To mu umožňuje situácia, keď sa vie stotožniť s hrdinom v rozprávke, kedy ide o postavu, ktorá má rôzne problémy, ale nakoniec všetko dobre dopadne. *Malý, slabý, ošklivý, opustený, ponižovaný, či inak znevýhodnený jedinec sa nakoniec stane krásnym Lidé poznají, jaký skutočne je, přijmou jej a ocení.* (Vágnerová, s. 191, 2012)

3 ANIMOVANÝ DETSKÝ FILM

Rozprávky sú príbehy, ktoré už dnes nenájdeme len v knihách. Stretávame sa s nimi aj v televízií, v divadle alebo na internete (youtube, či iné kanály).

V súčasnosti deti vyrastajú popri televízii viac ako v minulosti. Televízia a rôzne médiá ponúkajú širokú škálu možností ako dieťa zabaviť. Dnešné deti sa učia sa z televízie a snažia sa pochopiť tento systém komunikácie. Aby sme porozumeli tomu, čo sa z toho dokážu deti naučiť, teda aké informácie nasávajú a aj spôsob, akým absorbujú informácie, je veľmi dôležité sa tejto problematike venovať a skúmať ju. Pre nás je v tejto práci dôležitý vplyv animácia. Animácia ako súčasť televíznych programov zohráva dôležitú úlohu pri vývoji detí, (UKEssays, 2018).

„Animovaný film založený na vyjadrení časového deja pomocou kresby alebo pohyblivých výtvarných prvkov sa vyznačuje možnosťou kineticky zachycovať skutočnosťou štylizovanú v každom pohybu a tvaru. Rovnako ako pri ilustrovanej tvorbe sa kladie dôraz na výsledné pôsobenie diela výrazné ovplyvneného výtvarným spracovaním námetu.“ (Čadová, s. 82, 1981)

Animácia nám poskytuje veci, ktoré sa nedajú dosiahnuť v skutočnom živote, ako Paul Wells ďalej vysvetlil vo svojej knihe: „Animácia môže vzdorovať gravitačným zákonom, spochybňovať náš vnímaný pohľad na priestor a čas a obdarovať neživé veci s dynamickými a živými vlastnosťami.“ (Wells, 1998, s. 11) Animácia nám preto poskytuje predstavivosť a predstavivosť je dôležitým aspektom vývoja detí. (UKEssays,2018).

Animované filmy pre deti sú rôzneho charakteru, môžu byť poučné, fantazijné, dokumentárne, hudobné s náučným kontextom a iné.

V audiovizuálnom svete sa môžeme stretnúť aj s hlavnými postavami v podobe zvieratiek alebo iných neživých predmetov. Ide o tzv. animizmus, čiže privlastňovanie ľudských vlastností týmto zvieratkám alebo neživým predmetom. Animizmus dokáže vplývať pomerne dlho na vnímanie a myslenie dieťaťa. Je pre deti atraktívny a z toho hľadiska je normálne, že aj k obrazovke priťahujú deti práve animované filmy. (Krišková, 2015)

3.1 Animovaný detský film ako edukačný nástroj

Animované dokumentárne filmy, ako aj filmy založené na beletrii môžu byť veľmi poučné vzhľadom na svoj informačný obsah. Umožňujú deťom objavovať nové miesta alebo dokonca vidieť niečo, čo už poznajú v novom svetle. (Film pur enfants, 2020)

Na celom svete existuje mnoho dokumentárnych filmoch - či už ide o zvieratá, zem alebo dokonca o históriu, geografiu, vedu, hudbu alebo farby. Kvalitný dokument alebo vzdelávací film zvyšuje povedomie detí, mládeže (ale aj dospelých) o problémoch, ktoré sa v škôlkach a školách ťažko riešia. Napríklad takouto témou, alebo problematikou je rasizmus alebo diskriminácia. V tejto súvislosti vám vzdelávacie filmy umožňujú nepriamu a ľahkú komunikáciu zložitých správ. (Film pur enfants, 2020)

Animované filmy dokážu stimulovať umelecký a kultúrny rozvoj. Pre deti do šiestich rokov sú vhodné predovšetkým krátke filmy, pretože sú schopné upútať ich pozornosť. Rôznorodé a originálne krátke filmy, ďaleko od akýchkoľvek stereotypov, vytvárajú u detí zázrak a stimulujú ich umelecký vývoj. Filmy, ktoré sa zaoberajú témami, ktoré deti študujú v škole, sú rovnako účinné ako iné učebné materiály. Vidia svet z inej perspektívy a poskytujú učiteľom nový nástroj na obohatenie ich hodín. (Film pur enfants, 2020)

Existuje mnoho výskumov o účinku audiovizuálnych materiálov. Vzhľadom na predpokladané vývojové rozdiely medzi vizuálnym a zvukovým kódovacím procesom a režimami reprezentácie sa predpokladalo, že vizuálna prezentácia odvráti pozornosť malých detí od ústnych (zvukových) informácií. Zistenia týkajúce sa zapamätania a porozumenia textu však boli zmiešané. Vedci v 90. rokoch zistili, že predškolské deti (4-ročné) si lepšie pamätali na činy, keď boli sprostredkované vizuálne, ako keď ich opísal autor ústne, avšak tento rozdiel sa stratil u starších detí. Mladším deťom sa lepšie pracovalo s vizuálnou prezentáciou ako so samostatným zvukom a dokázali si omnoho lepšie zapamätať si dialóg. Okrem toho deti vo veku 4 rokov preukázali nečakane dobré porozumenie filmovej montáže. Takýto audiovizuálny výskum poskytol dôkazy o tom, že malé deti sú schopné efektívne spracovať animované vizuálne informácie a odvodiť z nich komplexné informácie (Mireille Betrancourt and Alain Chassot, 2008)

3.2 Rozvoj kognitívnych vlastností

Využitie už existujúcich kognitívnych schopností a aspekt toho ako dieťa vníma rôzne prvky animácie, ako je rozprávanie, charaktery a podobne, ovplyvňujú to, aké vedomosti a zručnosti získajú resp. si deti odnesú zo sledovania animácie. Animácia napomáha v rozvoji a ovplyvňuje ich kognitívny a sociálny vývoj vecami, ktoré nezískavajú od svojich rodičov a učiteľov. Z toho nám samozrejme vyplývajú rôzne otázky, čo všetko sa môžu deti naučiť zo sledovania animácie. Zaujímavá je aj problematika toho, že vzhľadom na

vek dieťaťa, alebo aj kultúrne rozdiely, deti vnímajú a rozumejú animácií rôzne. Následkom čoho, to všetko má aj rôzny vplyv v ich procese vývoja. (UKEssays, 2018).

Inak povedané, keď dieťa sleduje animáciu, využíva svoje existujúce znalosti na to, aby pochopil zmysel animácie, ktorú sleduje. Snaží sa porozumieť tomu, čo sa v súčasnosti deje pred jeho očami. Rôzna veková skupina má iný spôsob videnia a vnímania vecí, pretože kognitívna štruktúra sa neustále vyvíja, ako človek vyrastá a získava informácie prostredníctvom svojich skúseností. (UKEssays, 2018).

V predchádzajúcej časti sme si charakterizovali obdobie batolaťa a predškolské obdobie a rovnako aj kognitívny vývoj dieťaťa podľa Pigeota v prvých dvoch fázach života. V tejto časti sa pokúsime teda prepojiť tento vývoj s vnímaním animovaného filmu a jeho pôsobením na vývoj.

V prvom roku dieťa nie je schopné pochopiť koncept a rozprávanie animácie, ktorú sleduje. Podľa Jean Ann Wrightovej vo svojej knihe Animácia Písanie a vývoj, zatiaľ čo dieťa ešte nedokáže sedieť samo, baví sa pozerat' na televíziu len tým, že venovalo pozornosť meniacim sa vzorom svetlých farieb a zvukov. Preto je v tejto senzorio-motorickej fáze animácia pre nich rovnaká ako iné formy zábavy, pretože venujú pozornosť iba základným formám, pohybu a farbám. Chýbajúca schopnosť objektivej stálosti im neumožňuje pochopiť existenciu postavy vo filme. Keď sa presúvajú do rôznych etáp, začínajú objavovať svet okolo seba. Začnú sa učiť o jazyku a symboloch, ktoré znázorňujú akcie, veci a pod. Začnú interagovať s vecami, ktoré sledujú, až nakoniec dokážu pochopiť obsah animácie, ktorú sledujú. Pri vstupe do predoperačnej fázy, príbehy a postavy v animácii začínajú mať vplyv na vývoj dieťaťa. Aj keď veci stále vidia veľmi doslovne, začnú venovať pozornosť nastaveniu udalosti a pri rozvíjaní jazykových schopností začnú napodobňovať pohyb a dialógy postáv v animácii. (UKEssays, 2018).

Pre zachovanie objektívnosti je potrebné určite spomenúť negatívny faktor médií, televízií, filmov a podobne, ktoré sú často predmetom diskusie. Čo sa týka polemiky ohľadom škodlivého vplyvu médií na deti (nárast násilia, konfliktov a agresie) je napríklad vhodné vytvoriť pre dieťa určité hranice, aby k prípadným negatívnym aspektom nedochádzalo. Kontrola a komunikácia sú dôležité formy prevencie podobného negatívneho správania. Usmerňovanie každého dieťaťa v každom veku aby pozerali televíziu (prípadne notebook, tablet, počítač, mobil) s mierou - mnohí odborníci tvrdia, že hodinu denne by

mal byť limit času na obrazovke - a podporovať rovnováhu pri sledovaní televízie s hraním času vonku a cvičením. (Wanell, 2018)

3.3 Hudba a jej funkcie v detskom animovanom filme

Čo sa týka filmu ako takého, vzťah medzi hudbou a filmom bol vždy neoddeliteľný od narodenia filmu na konci 19. storočia. (Zhige, 2016)

Významnosť hudby v dnešnej filmovej produkcii je priam nevyhnutelná, pretože si už v súčasnosti film (nielen animovaný, ale aj hraný) nedokážeme predstaviť bez hudby.

Keďže animácia je v podstate tichá, hudba, zvuky hrajú dôležitú a zároveň inú úlohu ako vo všeobecných filmoch. *„Ve zvukové složce audiovizuálního díla rozlišujeme tři základné druhy zvukových prostriedkú neboli zvukové kategorie, s nimiž zvuková dramaturgie pracuje* (BLÁHA, 2006, s. 12):

- Hovorené slovo
- Hudba
- ruchy

Animované filmy závisia viac od zvukových stôp ako iné druhy filmov. Zvuková stopa v animácii je často nevyhnutným prvkom. Podiel obrázkov, ktoré musia byť sprevádzane hudobným prvkom je spravidla až 60% .

V dnešnej animovanej tvorbe sa využívajú všetky hudobné prostriedky ako sú citácie známych skladieb, tradičné orchestre, žartovné hudobné imitácie, ale aj vlastná skomponovaná hudba. (Spanik, 2017)

Mnoho štúdií a výskumov nám ukazujú, že animácia prináša viacero pozitívnych prvkov a je rovnako významná v rozvoji dieťaťa. I keď primárne slúžila animácia ako zábavný prostriedok na spestrenie času, dnes má niekoľko významných aspektov, ktoré napomáhajú deťom v procese ich vývoja :

- Poskytovanie lekcií o živote. Mnohé detské animované príbehy, ktoré môžeme pozorovať na obrazovke alebo iných kanáloch, ponúkajú deťom cenné morálne a životné lekcie - od dôležitosti tímovej práce a spolupráce po sebarozvoj. Alebo aj od lekcií prečo by mali jesť zdravé jedlo až po konštruktívne spôsoby riešenia problémov, zvládanie konfliktov alebo pocitov ako hnev a smútok.

- Prinášanie do života detí miesta, ktoré presahujú ich každodenný život. Jednou z hlavných výhod televízie je to, že dokáže prepraviť deti na rôzne miesta a časy, ukázať im ľudí, časti sveta a skúsenosti, ktoré nemajú.
- Ovplyňovanie tvorivosti. Dobrá detská televízia nie je ani zďaleka pasívnym zážitkom, je interaktívna a môže viesť detské predstavivosti a stimulovať ich záujem o širokú škálu tém (Wanell, 2018)

4 KNIHA PRE DETI V PREDŠKOLSKOM VEKU

Deti sa stretávajú s knihou od najmenšieho veku. Do kontaktu s knihou prichádzajú deti predovšetkým prvýkrát práve doma. Je to kniha mäkká pískacia ilustrovaná, ktorá ich očarí už v najmenšom veku. V neskoršom období to môže byť leporelo a v predškolskom veku sa už stretávajú s knihou v tvrdej alebo mäkkej väzbe. (Pačnárová, 2019)

Odborníci rozlišujú medzi „ilustrovanými knihami“, v ktorých obrázok dopĺňa text, a „obrázkovými knihami“, v ktorých sú obrázky na prvom mieste. Realita je však taká, že sa tieto dva druhy často prekrývajú a slová a obrázky vytvárajú „kombinované kúzlo.“ Grunewald popisuje ilustráciu ako je doplnok k dielu. Je dôležitá pre istý podstatný moment, kde je jej úlohou ho znásobiť, interpretovať alebo rozšíriť. Ilustrácia je v takomto prípade závislá od textu. Na druhej strane obrázok v knihe nie je úplne samostatný, avšak sám o sebe je nositeľom deja a a pilierom príbehu. (Grunewald, 1981)

Obrázkové knihy umožňujú deťom precvičiť si zvuky jazyka a vtedy prichádza na rad aj úloha rodiča, kedy je jeho úlohou a zodpovednosťou predstaviť pri každej príležitosti nové a zaujímavé slová. V obrázkových knihách pre deti sa stretávame s rýmovačkami, tie prispievajú k v čítaniu nahlas a deti sa učia slová ľahšie, práve preto, že ich často počujú. Obrázkové knihy umožňujú rodičom tráviť čas rozprávaním so svojimi deťmi o príbehu, obrázkoch a slovách. Táto interakcia má veľmi dôležitý význam pre dieťa a zároveň ho učí čítaniu s porozumením. Knihy, kde nie je veľmi veľa textu, umožňujú hovoriť čo vidíte na každej stránke, takže nezabudnite hovoriť o tom, čo sa stalo v príbehu (napríklad dieťa rozmýšľa a nahlas kladie otázky, alebo si vytvára predstavy o postavách, ako sa cítia a o udalostiach, ktoré sa odohrali a pod.) Obrázkové knihy sú zábavné a kľúčom je vždy spríjemniť zážitok z čítania. (Calabrese, 2010)

4.1 Detská ilustrovaná kniha a jej význam pre deti v predškolskom veku

Detská literatúra bola vždy sprevádzaná ilustráciami na objasnenie alebo posilnenie toho, čo určité časti textu chceli vyjadriť. Ako sme spomínali, vyššie medzi prvé knihy, ktoré chytí dieťa do ruky patrí mäkká kniha a leporelo, ktorých obsahom sú rôzne obrázky, pútavo farebné, tak aby zaujalo dieťa. Tým už od mala stimulujú jeho zmysly. Z umeleckého hľadiska sa v takéchto knihách stretávame aj s výtvarným umením, ktoré u detí podporuje rozvoj fantázie, prvé predstavy o okolitom svete a kreativitu. (Pačnárová, 2019)

Neradová vymedzuje z pohľadu knižnej ilustrácie dve základné línie:

- Realistická - naratívne ilustruje text, ktorý dopĺňa. Vyskytuje sa najmä v starších knihách. V súčasnosti je však stále preferovaná v knižkách pre najmenších čitateľov, ktorí sa takouto formou učia veci pomenovávať. Z tohto hľadiska jej hlavná úloha je didaktická úloha, teda má dieťaťu niečo vysvetliť.
- imaginatívna ilustrácia – V samotnom deji nedáva úplne presnú informáciu o deji v texte. To znamená, že táto ilustrácia prináša väčší priestor pre zapojenie vlastnej hlavy a fantázie. (Neradová, 2010)

Ilustrácia umeleckej literatúry pre deti má dva základné parametre: estetickú alebo umeleckú formu a didaktický či vedecký obsah vo vzájomnom vzťahu. Na rozdiel od ilustrácie v učebniciach sa neviaže na text faktograficky, ale voľne sa ním inšpiruje. Okrem toho poskytuje stimuláciu a oporu žiakových reakcií a ich utvrdenie, pretože z poznatkov všeobecnej psychológie vyplýva, že dieťa si ľahšie zapamätá informácie (umeleckej alebo vecnej povahy) spracované vizuálnymi podnetmi. (Bachurová, 2013)

Štúdia Peecka podporuje skutočnosť, že obrázky uľahčujú učenie informácií v texte. Peeck ukázal príbehy deťom s inštrukciami na čítanie. Pri okamžitom testovaní zistil, že skupina, ktorá dostala príbeh s ilustráciami, si pamätala viac informácií ako skupina bez obrazu. Tento účinok bol pripisovaný skupine obrázkov, ktorá dosahovala výrazne lepšie výsledky v obrazových otázkach. (Brookshire, Scharff a Moses, 2002; Dalvai, 2016).

Deti majú pomerne krátke rozpätie pozornosti, ktoré vyžaduje neustále striedanie sa a akciu, aby samotné udržanie pozornosti bolo čo najefektívnejšie. Obrázkové knihy sú skvelým nástrojom na ich udržiavanie pri čítaní, pretože vyžadujú väčšiu mieru interakcie zo strany dieťaťa, napríklad aby ukazovali na obrázky alebo hľadali znaky. Ďalej sa tým rozvíja ich pamäť na už spomenuté obrázky a pasáže (Hladikova, 2016). Napríklad v mnohých knihách sa nové znaky alebo nové udalosti zavádzajú textom na jednej stránke, ale sú zobrazené iba obrázkami na nasledujúcej stránke. To zvyšuje koncentráciu detí. Okrem toho zároveň sa podporuje aj tvorivosť a logické myslenie, pretože poukazujú na fakt, že deti môžu rozmýšľať a vytvárať predpovede o ďalšom vývoji. (Dalvai, 2016)

Ilustrácie sa v detských knihách často používajú kvôli ich vizuálnej prítlačivosti a kvôli lepšiemu porozumeniu textu dieťaťu. Čo je ešte významnejšie je, že pomáhajú detskému čitateľovi priradovať objekty a činy slovám. Táto skutočnosť zároveň napomáha

diet'at'u k bodu, kedy začína rozumieť slovám a postupným procesom sa z neho stáva plynulý čitateľ. Ilustrácie tiež priťahujú pozornosť detského čitateľa a pomáhajú diet'at'u posunúť rozprávanie vpred bez pomoci dospelých. V realite môžu knihy v počiatočnom štádiu vývoja diet'aťa pozostávať výlučne z ilustrácií, ale keď sa deti pri čítaní stanú viac zrozumiteľnými, prechádzajú na knihy s väčším počtom textov a menším počtom obrázkov. (The role of., 2016)

4.2 Výtvarná verzus literárna zložka

Na druhej strane existuje skutočne veľa štúdií, ktoré sa snažia dokázať, že určité typy obrázkových kníh môžu mať na diet'a negatívny vplyv, a preto by sa im malo vyhnúť. Existujú odborníci, napríklad Cianciolo, ktorí sa domnievajú, že jediným cieľom knihy je čítať, a preto by ilustrácie nemali byť ústredné. Okrem toho existujú oveľa radikálnejšie názory, ktoré obviňujú ilustrácie z narušenia „čitateľského porozumenia“ textov (Brookshire, Scharff a Moses, 2002; Dalvai, 2016).

Myslia si, že spracovanie textu aj ilustrácií si vyžaduje príliš veľa úsilia, pretože deti sa musia sústrediť na dve veci súčasne. To spomaľuje proces čítania. Ďalej sa verí, že obrázky, ktoré sa líšia od toho, čo je napísané, vedú deti k nepochopeniu príbehu; alebo Bettelheim uvádza, že bez ilustrácií v knihách si deti môžu predstaviť príbeh po svojom, pričom ilustrácie tak spomaľujú rozvoj predstavivosti. (Bettelheim, 1976)

Vyššie uvedené negatívne názory nepodporujú všetci. Mnoho vedcov našlo nespočetné pozitívne aspekty týkajúce sa ilustrácií v detských knihách, takže mnohí zrejme prevažujú nad zlými. (Dalvai, 2016)

Obrázky majú predovšetkým moc uľahčovať a pochopiť význam neznámych slov, ktoré si tak diet'a postupne môže zaradiť do svojho slovníka. Obrázky môžu fungovať ako symboly, ktoré už sú diet'at'u známe. Z tohto dôvodu sa nové slová učia ľahšie, pretože sa môžu spájať s niečím, čo už diet'a videlo. Pri detských knihách si je vhodné uvedomiť, že neobsahujú veľa slov, a teda ilustrácia slúži na dokončenie toho, čo text nemôže povedať; Z tohto dôvodu môžu byť postavy a dej podrobne vykreslené a nepotrebujú dlhý v takom prípade dlhý popis (Hladikova 2014; Dalvai, 2016)

Niektorí vedci sa domnievajú, že kombinácia textu a ilustrácií môže viesť k nadmernému zaťaženiu a následne k malabsorpcii informácií. Diet'a nedokáže spracovať informácie naraz. Na druhej strane vedci Gyselinck a Tardieu (1999) ktorá tvrdí, že práve

preto, že informácie sú uvedené dvakrát, raz ako obrázok a raz ako fonetický zvuk alebo písaný text, možno si ich pamätať dvakrát tak dobre, teda sú lepšie zapamätateľnejšie. (Dalvai, 2016)

4.3 Funkcia ilustrácie v knihe

V neposlednom rade ilustrácie slúžia oveľa hlbšiemu účelu ako tie, ktoré sú uvedené vyššie: učia deťom hodnoty, viere a určitému spôsobu života. Tento „psychologický efekt“ im pomáha pri formovaní ich identity (Dalvai, 2016)

Hlavným účelom ilustrácie je sprostredkovať správu čitateľom alebo divákom. Niektoré z týchto ilustrácií sú fascinujúce a iné zas veľmi realistické, pretože ich úlohou je spresniť a objasniť význam textu. Ilustrácia sa používa na to, aby čitateľ pochopil kontext príbehu. Keď sa dieťa začne učiť alebo čítať, bude pre neho ľahšie pochopiť knihu respektíve príbeh, ktorý ponúka, v prípade, že táto kniha obsahuje obrázky. (The role of., 2016)

Pre malé deti, ktoré sa začínajú učiť a čítať sú farebné ilustrácie v detskej knihe fascinujúce. Ilustrácia znamená zvýraznenie konkrétneho bodu. Ak sa pozriete na niektoré z predchádzajúcich kníh stredoveku, ako sú evanjeliá a Biblia, nájdete tisíce ilustrácií. Ilustrácia je úplne odlišná od umeleckých foriem, ako sú maľby, náčrty, kresby alebo iné výtvarné umenie. (The role of., 2016)

Funkcia Ilustrácie je (Nerádová, 2010):

- estetická / umelecká,
- didaktická
- výchovná
- poznávacia
- Rekreačno-zábavnú,

Na základe vyššie uvedeného, môžeme zhrnúť, že ilustrácie v knihách a príbehoch pomáhajú pri celkovom vývoji dieťaťa nasledujúcimi aspektmi:

- stimulujú predstavivosť čitateľa,
- napomáhajú rozvoju reči
- učia deti udržať ich pozornosti

Presné a profesionálne ilustrácie sú tiež neoceniteľnou pomôckou pri vzdelávaní detí s krátkym dosahom pozornosti a poruchami učenia. Týmto deťom ilustrácie uľahčujú porozumenie učiva, pretože obrázky môžu používať ako podporný systém na posilnenie porozumenia textu. (The role of., 2016)

Termín detská realita objasňuje vývojové rozdiely v detskej povahe, ich perspektívach, ich záujmoch a potrebách a jazykových a kognitívnych kapacitách. V tejto súvislosti by sa v detských knihách mal uprednostňovať pojem detská realita, čiže vek a vývojová úroveň detí. Diela detskej literatúry sú prvými nástrojmi, ktoré deťom predvádzajú farby, línie a učia ich k estetickému vyjadreniu slov a poukazujú tak na krásu ich materinského jazyka.. Knihy by mali byť vhodné pre deti, aby všetky funkcie, ktoré detská kniha prináša deťom, mohli byť vykonávané správne a účinne. Predovšetkým by mal dizajn, kontextové a didaktické atribúty knihy zodpovedať koncepcii detskej reality; to znamená, že k detskej povahe, záujmom a potrebám patria jazykové a kognitívne kapacity a ich perspektíva. (Çer, 2016)

Ako spomíname vyššie, kniha je pre dieťa dôležitá z dvoch hľadísk, ktoré sa navzájom prelínajú a to z hľadiska konceptu a rovnako z hľadiska dizajnu. Dieťa začína chápať vzťah medzi obrázkami v knihe a objektmi, ktoré tieto vizuálne opisujú. Dieťa tohto obdobia skúma každý jemný detail ilustrácií, pretože ako sme si opisovali v prvej kapitole, deti si kladú otázky a chcú vedieť, ako, prečo a kde sa všetko deje. Preto musia byť tieto podrobnosti zreteľne viditeľné na papieri. Dieťa, ktoré sa v tomto období rozvíja kognitívne a jazykovo, chce navyše ukázať svoje zručnosti aj vo verbálnom jazyku (Çer, 2016).

Dieťa preto chce poukázať na jednoducho navrhnuté vizuálne prvky na každej stránke knihy alebo ich vysvetliť v rámci svojich jazykových schopností. Napríklad ľudské siluety, hračky alebo jedlo, s ktorými sú deti známe, a vizuálny v ilustrovaných príbehových knihách by mali byť na takej úrovni, aby prilákali deti. V tomto období má dieťa sklon k obsahu, ktorý sa týka dizajnových atribútov knihy. Dieťa chce pomocou svojich rodičov zahrnúť svoj imaginárny svet do významu vizuálneho textu. Obracia stránky znova a znova, vracia sa na samý začiatok, nepretržite sa pozerá na ilustráciu a skúma ju. Inými slovami, dieťa, ktoré vníma činy a správanie postavy a vzťahy v zápletke, začne vykonávať svoj intelektuálny proces. Preto by sa obrázky mali vytvárať čo najjasnejšie, zrozumiteľnejšie a najzreteľnejšie. Okrem toho jednota a konzistencia vytvorená vizuálnymi prvkami, ako sú farby, čiary, medzery, tvary, vzory a rozmery, v ilustrovaných knihách pre toto ob-

dobie, by mala odrážať povahu dieťaťa spolu a odzrkadľovať prvky, ktoré súvisia s priťahovaním jeho pozornosti. (Çer, 2016)

Pri starších deťoch (od štyroch deťoch od 4 rokov) si všímame, že pozornosť trvá oveľa dlhšie. Z tohto dôvodu by aj kvalita príbehu mala byť primeraná deťom (mala by upútať detskú pozornosť), aby sa ich orientácia na vizuálne čítanie mohla rozvíjať. Preto by pozornosť dieťaťa nemala byť ovplyvnená negatívne, ktorý môže byť spôsobený kvalitou príbehu, písaného textu. Okrem toho by príbeh mal mať kvalifikácie, ktoré majú pomôcť deťom dlhodobo komunikovať s knihou, pretože dieťa v tomto období je hyperaktívne, živé a dynamické. Keďže prevláda skutočnosť, že emócie, nápady a túžby detí sa neustále menia, naznačuje, že sa môžu zmeniť aj ich záujmy. Knihy, ktoré sa majú deťom dávať, by sa preto mali tiež líšiť. Skutočnosť, že knihy, ktoré sa deťom dávajú, má rôznu veľkosť a že v dôsledku tohto stavu sa tiež rozmerovo menia ilustrácie, môže reagovať na neustále sa meniace záujmy dieťaťa. (Çer, 2016)

5 POROVNANIE VPLYVU ANIMOVANÉHO DETSKÉHO FILMU A DETSKEJ KNIHY NA DETI V PREDŠKOLSKOM VEKU

V tejto časti práce sa budeme venovať nielen porovnaniu animovaného filmu a detskej knihy, súvislostiam, ktoré zároveň spájajú tieto dve umelecké odvetvia, ale rovnako aj detskej realite- pojmu, ktorý nám pomohol si uvedomiť, že rovnako dôležité sú aj aspekty kvality či výberu literárneho diela na vplyv a proces formovania detí v predškolskom veku.

5.1 Vplyv a detská realita

Z tohto hľadiska si musíme pri výbere knihy, ale aj animovaného filmu uvedomiť, že treba zohľadniť určité faktory. Dizajn, kontextové a didaktické vlastnosti detských kníh a animovaných filmov od narodenia do šiestich rokov by mali zodpovedať detskej realite (tomuto pojmu sme sa venovali vyššie).

Z predchádzajúcich dvoch kapitol sme sa o deťoch dozvedeli niekoľko charakteristických čŕt od narodenia do veku 6 rokov:

- Medzi detskú povahu patrí zvedavosť, skúmanie, dobrodružstvo, predstavivosť, dynamika, úprimnosť, hranie a neexistencia rád a príkazov.
- V prirodzenom prostredí deťom rastie sebavedomie, zodpovednosť, nadobúdajú nové skúsenosti, samostatnosť, tvorivosť, umenie a estetiku.
- Deti priťahujú neočakávané, zreteľné, nové, prvé, stretnuté, nezvyčajné, pútavé, tajomné, mimoriadne, zábavné, úžasné, smiešne, podivné, zaujímavé, vzrušujúce javy, fakty, skúsenosti a prvky.
- Perspektíva (pohľad, vnímanie niečoho) detí sa odráža na základe ich konkrétnych, imaginárnych, subjektívnych kritériách a hodnoteniach v porovnaní so sociálnymi, abstraktnými, realistickými, mnohotvárnymi a sofistikovanými myšlienkami dospelých, objektívnymi kritériami a hodnoteniami, primeranosťou a racionálnosťou.
- Jazykové a kognitívne schopnosti detí sú formované ich kognitívnymi, jazykovými, afektívnymi a biologickými schopnosťami; kreslenými a maľovanými vizuálnymi textami, verbálnymi textami, inteligenciou a slovnou zásobou, spoločenským a kultúrnym prostredím.

Je zrejmé, že povaha, záujem, potreby, perspektíva, jazyková a kognitívna schopnosť dieťaťa by mali zodpovedať dizajnovým a kontextovým atribútom knihy aj animovaného

filmu v tomto období. Fiktívna realita, dôsledky tém, kvalita jazyka, dej a text by navyše mali zodpovedať vývojovej úrovni dieťaťa.

5.2 Animovaný film verzus Ilustrovaná kniha?

To, čo sme z práce zistili je, že pohyb postáv v animácií priťahuje pozornosť a mení spôsob, akým deti spracovávajú, vnímajú tieto akoby ilustrácie v pohybe. Jednoducho povedané animácia, v porovnaní s ilustráciami v knihe (nakoľko sú statické) má väčší potenciál upriamiť pozornosť detí.

Animácia a pohyb sa zdajú byť mocným nástrojom pre usmernenie vizuálnej pozornosti detí na konkrétne detaily, ktoré sú zmysluplné z hľadiska príbehu. Zdá sa najpravdepodobnejšie, že dobre navrhnuté animácie zamerajú pozornosť detí na tie časti ilustrácií, ktoré zobrazujú text príbehu, čím uľahčujú integráciu verbálnych informácií do príbehu a neverbálne stimuly animácie a plnia svoj hlavný účel – uľahčujú detským divákovi porozumieť detským príbehom. Domnievame sa, že animácie, ktoré majú iba dekoratívne účely, ako často vidíme v aplikáciách príbehov, nemusia prispievať k porozumeniu detských príbehov a dokonca môžu rušiť učenie. O takýchto náhodných animáciách bez priameho spojenia s textom príbehu sa predpokladá, že ich odvrátia od príbehu tým, že ich pracovná pamäť bude kognitívne zaťažovať. (Greenhoot, Beyer a Curtis 2014)

Iná štúdia zas upriamila pozornosť na knihy a podľa nej, kým vzdelávacia zvuková kniha alebo detský animovaný film sa môže zdať ako najlepšia možnosť pobaviť zvedavého štvorročného diváka, v Cincinnati vyzdvihujú význam staromódnej obrázkovej knihy. (Jackson, 2018)

V nedávnej štúdii vedci predstavili malým deťom príbehy kanadského autora Roberta Munscha v troch rôznych formátoch - iba zvuk, obrázková kniha so zvukom a animovaný film - s cieľom zistiť, čo sa deje v mozgu vybraných detí. Pokiaľ ide o zvukový formát, štúdia poukázala na fakt, že deti mali trochu väčší problém, aby držala krok s príbehom a aby skutočne zistili, čo sa deje. Za najvhodnejšiu považuje ilustrovanú animovanú verziu, ktorú opísali ako správnu. Dôvodom je, že existuje skutočne pekná vyvážená integrácia vizuálnych sietí jazykových sietí. Animácia nebola autormi považovaná za najvhodnejšiu, pretože podľa štúdie, je skutočne dôležité, aby deti mali príležitosť, síce dostať toľko pomoci, koľko potrebujú, napríklad na pochopenie či porozumenie príbehu, ale stále im však musí ostať príležitosť precvičiť si svoju vlastnú fantáziu. (Jackson, 2018)

5.3 Spoločné črty a rozdiely

Medzi detským animovaným filmom a knihou existuje veľa príbuzností, ktoré ich spájajú a teda v mnohom majú rovnaký vplyv na vývoj detí. Na základe práce môžeme pozorovať konkrétne tieto body:

- Animovaný film a ilustrácia podporujú umeleckú stránku u detí. Majú obrovský vplyv na tvorivosť, pričom obidva literárne odvetvia iným spôsobom. Podporujú vytváranie fantazijných myšlienok a predstavivosť. Je tomu tak najmä preto, že estetický/umelecký prejav sa u detí objavuje už v prvých rokoch a obidve odvetvia patria do oblasti umenia, deti sú knihám a aj filmom vystavované v podstate od najútlejšieho veku. Hlavne práve vďaka svojej príťažlivosti a schopnosti pôsobiť masovo.
- Pomáhajú získavať, vstrebávať a analyzovať nové informácie. Postupne sa učia chápať súvislostiam a prepájajú jednotlivé informácie.
- Vďaka rozprávkovým príbehom sa učia o dobre a zle, o tom čo je správne a čo nie a tým obidve umelecké odvetvia podporujú výchovnú funkciu, budujú prvú morálku a etiku.
- Deti si vďaka knihám a animáciám vytvárajú svoju osobnosť a zásady, ktoré si osvojujú do reálneho života
- sú zdrojom zábavy a príjemne stráveného času

Podľa nášho názoru je táto mienka takmer presná: *„Možnosti animovaného filmu, čo do momentálneho pôsobenia a účinku, sú zaiste väčšie a intenzívnejšie, než možnosti momentálneho pôsobenia ilustrovanej knihy. Dá sa konštatovať, že momentálny účinok animovaného filmu, presnejšie, koncentrované pôsobenie všetkých tvorivých zložiek animovaného filmu, je nesporne silnejší a vo chvíli vnímania aj intenzívnejší. Avšak zase ilustrácie v „konzervovanom“ stave v knihe majú funkčný a výrazový efekt trvácnejší nezávislosťou na časovom faktore exponovania svojho umeleckého náboja.“ (Veselý, s.72, 1981)*

Vidíme však omnoho väčší význam ilustrácií ako je uvedené v citácií a vnímame animovaný film a ilustráciu rovnako významne. Pretože, Po napríklad ako píše Hladíková obrázkové knihy si vyžadujú určité interakcie od detí; prinajmenšom musia stránky otočiť. To trénuje koncentráciu dieťaťa a môže predĺžiť jeho pozornosť. Ďalšou výhodou je rozvoj

paměti dětí ať a. Obrázkové knihy sú zostavené v sekvenciách, ktoré navzájom spájajú stránky. (Hladíková, 2014)

Z toho nám vyplýva, že obidve umelecké diela majú svoje rozdiely a zároveň aj podobnosti. Čo je veľmi dôležité si uvedomiť je, že sa navzájom sa prepájajú.¹

Každé z týchto umeleckých odvetví má vlastné prednosti, napríklad v animovanom filme je to intenzita zážitku, ktorá spolu s hudbou dokáže pôsobiť na sledovateľa veľmi intenzívne. Zvuk v animácií môže byť hudba v podobe piesní alebo napríklad rozprávanie či kombinácie, pričom podobná animovaná tvorba má veľmi dobrý vplyv na vývoj a učenie detí, napríklad farby, zvieratá a podobne. V knihe vidíme jednotu literárnej a výtvarnej zložky, a čo je veľmi dôležité pre deti, čítanie kníh je čas strávený s rodičmi, kedy im zároveň vysvetľujú aj mnohé súvislosti. Ďalším plusom je osobný, dôverný kontakt s knihou.

Vzťah a súvislosti medzi ilustrovanou knihou a animovanou knihou môžeme pozorovať v dielach, v ktorých je obsah alebo dej príbehu inšpirovaný rovnakým literárnym obsahom. Teda sledovanie diela, ktoré je spracované aj knižne a aj v podobe animovaného filmu. V mnohých prípadoch sa ukazuje, že výsledok je takto spracovaného literárneho obsahu je rozdielny, čo treba vnímať ako pozitívum, pretože práve z tohto hľadiska obidva umelecké odvetvia dokážu iným spôsobom priniesť do príbehu niečo nové, alebo ho vysvetliť, poňať iným spôsobom. Ako vysvetľuje Veselý: „...v prípade ilustrácií ide o vyhranený zrelý prejav a v prípade filmu o experimentálny prejav hľadajúci možnosti netradičných výrazových prostriedkov.“ (Veselý, s. 74, 1981)

¹ Existuje mnoho prípadov, kedy bola knižná ilustrácia spracovaná do animovaného filmu a naopak.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

6 PRÍPRAVNÁ FÁZA

6.1 Hľadanie námetu

Pri tvorbe diplomovej práce bolo dôležité naštudovanie literatúry o rómskej kultúre, tradíciách a histórii. Existuje aj mnoho kníh, kde nájdeme spísane rómske rozprávky či legendy. Štúdium rómskej kultúry, nielen pomocou kníh ale i prácou s etnografickým múzeom v Martine, ktoré sa venuje rómskej kultúre, viedlo k získaniu mnohých nových poznatkov a usporiadaniu myšlienok.

Vytváranie príbehu bolo náročnejšie ako samotný vizuál. Riešenie výtvarnej podoby malo pre mňa omnoho väčší význam a kládla som naň prvotne aj najväčší doraz. Úplne prvotná myšlienka bola ukázať deň v rómskej osade, žiaden výrazný príbeh, skôr mal byť film vizuálne pestrý, hra farieb a farebných plôch, fluidná animácia, viac zaujímavé pre oko, než veľké myšlienky. Táto prvotná myšlienka však bola v postupných fázach zmenená. Nad zložitejšou myšlienkou som začala rozmýšľať až pri Storytelling kurze. Príbeh je viac osobný, ale nezameriava sa na moju osobnú skúsenosť, či minulosť. Príbeh má odzrkadľovať dôležitosť a význam pochopenia a spoznania samého seba a svojej identity. Ak má v sebe niekto vnútorný konflikt, je dôležité aby poznal svoju minulosť, odkiaľ je a kam smeruje.

Zdrojom inšpirácie mi bol aj film Cigáni idú do neba, kde hlavná hrdinka sa v priebehu filmu mení a stárne. Z dievčatka sa stáva nevesta potom žena, starena a nakoniec vedma.

Rómska literatúra je bohatá, z tohto dôvodu som sa snažila vymyslieť príbeh, ktorý by bol veľmi podobný existujúcej rómskej literatúre. Do vystavaného príbehu už bolo potrebné len a nájsť prvky, elementy, ktoré by ho ucelili a podporili rómsky magický svet.

6.2 Výber hudby

Pre rómsku kultúru je najviac charakteristická hudba. Z tohto dôvodu som sa rozhodla pre animovaný videoklip. Hudobné a tanečné umenie je odrazom rómskeho života, spoločnosti a pre diváka najkrajším predstavením rómskeho etnika.

V súčasnosti rómska hudba a tanec podliehajú moderným vplyvom. Keďže však v mojej diplomovej práci ide o čo najautentickejšie zobrazenie pravej rómskej kultúry, rozhodla som sa pre starú ľudovú pieseň hranú orchestrom. V rómskej hudbe je sú veľmi dôležité husle a cimbal, ktoré dokážu vytvoriť v piesni príbeh. Výber hudby v práci prebehol

v komunikácií s etnologičkou, ktorá sa zaujíma o rómsku kultúru. Vybraná pieseň a už vznikajúci načrtnutý príbeh v mojich myšlienkach k sebe postupne pasovali. Pieseň sa nazýva Cigánsky tanec, hraný primášom Eugenom Farkašom. Primáš pochádzal z Bratislavy a bol interpretom a upravovateľom ľudových piesní. Narodil sa v roku 1919 a 1974 zomrel. Po definitívnom výbere piesne, bola automaticky kontaktovaná hudobná spoločnosť v Bratislave, ktorá mi práva na hudbu povolila.

6.3 Inšpirácia

Pri tvorbe diplomovej práce bolo dôležité naštudovanie literatúry o rómskej kultúre, Dej diplomovej práce je inšpirovaný predovšetkým jednou rómskou legendou, ktorá ma najviac oslovila zo všetkých príbehov . Legenda je o rómskom zrkadle, ktoré privedie Rómov späť k svojim tradíciám.

To, čo vám teraz budem rozprávať, sa udialo dávno a dávno, pred mnohými rokmi, keď Rómovia ešte žili vo svojej krajine. Bolo im dobre, pretože ich kráľ sa o nich staral ako o vlastné deti. Lenže nadišiel deň, keď sa kráľ musel odobrať na onen svet. Dal k svojmu smrteľnému lôžku zvolať všetkých Rómov a prehovoril k nim: „Počúvajte dobre, moje deti, čo vám teraz poviem, a nezabudnite na moje slová. Až zomriem, rozídete sa do všetkých strán. Prídete do cudzích krajov medzi rôznych ľudí. Dám vám na cestu starobylé zrkadlo. Pozriete sa do zrkadla, uvidíte, kto ste a odkiaľ pochádzate. Zjavia sa vám deje minulé i budúce. Ak budete držať pospolu, bude vám zrkadlo ukazovať cestu. Všade, kam prídete, budete rozdávať radosť, ľudia vás budú mať radi a budú vám preukazovať úctu. Naučil som vás všetko, čo sám poznám od našich predkov. Budete žiť podľa toho, ako s týmto poznaním naložíte. Zrkadlo vám bude pripomínať pravdu. Preto ho dobre opatrujte a dávajte pozor, aby sa nerozbilo. Ak sa rozbije, zabudnete všetko, čo ste vedeli a poznali.“ Rómovia sa rozišli do sveta, jednotlivé rody spolu nezostali a hádali sa, komu má patriť zrkadlo. Pri dohadovaní sa zrkadlo rozbilo na mnoho čriepkov. Rómovia pomaly zabúdali všetko, čo doteraz vedeli a poznali... Tí, čo našli kúsok zrkadla, žili o niečo lepšie, ale ostatní ťažko trpeli. Častejšie plakali, ako jedli. Ale dnes chcú Rómovia znova spoznať, kto sú, odkiaľ prichádzajú, a preto sa hľadajú a vypyávajú jeden druhého: „Ľudia, kto z vás má ešte kúsok zrkadla, aby sme ho mohli poskladať znova dokopy?“ (SPÚ, 2016)

7 RÓMSKA KULTÚRA

Rómovia prišli na európsky kontinent v 11.-14. Storočí z orientálnej Indie. Práve tu nachádzame skupiny ľudí, ktorí sú Rómom blízki nielen výzorom, ale aj spôsobom života. Prečo sa rozhodli odísť zo svojej vlasti je doposiaľ neznáme. Cez Európu Rómovia prechádzali vo viacerých skupinách, ktoré medzi sebou mali istý čas aj spojenie. V 15. a 16. storočí sa dostali Rómovia prakticky do všetkých kútov Európy. Rómske etnikum žilo prevažne kočovným spôsobom života. Živilo sa hudbou, obchodovaním, zakladaním rôznym cirkusov, či rôznymi remeslami.

Spojiť hudbu a rozprávku do animovaného celku považujem za jeden z najlepších spôsobov ako predstaviť divákovi rómsku kultúru.

Hudba bola a je jednou z najmocnejších síl, ktorá Rómom otvárala dvere do sveta a k ľuďom. Práve hudobníci – Rómovia boli ako prví v minulosti pozývaní usadiť sa. Napríklad v rôznych šľachtických sídlach boli rómski hudobníci veľmi žiadani. Zároveň vieme, že hudba bola bežnou súčasťou nielen známych a obľúbených rómskych hudobníkov, ale všetkých Rómov. Rómovia sa vďaka hudbe nielen zabávali, ale hudbou aj rozprávali príbehy, spievali o svojich emóciách, o láske, o zrade, ale aj o chudobe a hlade. Z rôznych ľudových balád sa dozvedáme o spôsobe života Rómov, o ich kultúre a tradíciách. (Horváthová, 2006)

Rovnako ako hudba, v živote Rómov mali aj rozprávky, či príbehy osobitné miesto. Veľmi známy rómsky spisovateľ Dezider Banda považuje rómske rozprávky za najväčšie bohatstvo Rómov, pretože ich v tomto fantastickom svete nikto nepodceňoval. Rozprávky boli ich súčasťou od narodenia a vždy po večeroch, pri ohni sa rozprávali v každej osade tie najzaujímavejšie príbehy. (D. Banga, 1995)Zaujímavé príbehy spísala aj známa rómska spisovateľka Elena Lacková. Nielen z historických predmetov sa tak dozvedáme o identite Rómov, ale aj vďaka rozprávkam a príbehom spoznáваме vlastnosti vonkajšie a vnútorné a špeciálne črty Rómov. V týchto rozprávkach sa dočítame aj spôsob života Rómov- kočovanie, obliekanie, remeselníctvo, či stravovanie. (Hlebová, 2010)

8 TVORBA SCENÁRA

Práca na scenári začala v polke októbra 2019. Odvtedy sa však v mnohých smeroch scenár a myšlienky menili. Jednou z prvých myšlienok bola cesta alebo návrat domov, prostredníctvom rómskeho tanca a hudby. Cieľom práce malo byť aj vykreslenie osád v prvých rokoch, keď Rómovia začali prichádzať do Európy. Upriamila som pozornosť na históriu Rómov, ich životný štýl, pretože nie je veľa z tradícií, ktoré sa zachovalo dodnes. Opäť sa tvorba opierala o komunikáciu s etnografickým múzeom v Martine, ako aj o fakty zobrazené v knihe Devleskhere Chave: Svedectvo starých pohľadníc. V súčasnosti už ženy ani muži nenosia pôvodný odev. Ženy sa neobliekajú do známych pestro farebných sukni a šiat s rôznymi kvetinovými vzormi. Tomuto oblečeniu sú verní už len niektoré rómske rody (najmä napríklad v Rumunsku). Tieto kvetinové vzory a farby boli v pláne použiť do môjho animovaného filmu, nielen ako súčasť šiat žien. Okrem iného už dnes vymizli aj remeselné tradície, a preto aj tie mali v scenári svoje miesto.

V priebehu tvorby scenár podliehal mnohým zmenám. Prvým krokom bolo určenie hlavnej postavy: 10 ročné dievča.

Prvý scenár: Dievča žije v osade, avšak túži utiecť. Hľadá vo svojom živote niečo nové. V rámci prvého scenára však nastala menšia zmena: dievča niečo (predmet) odlákalo z osady a dostala sa do iného sveta. (Pri tom ako som hľadala na začiatku čo by dievča odvedlo z osady, som našla legendu o zrkadle Rómov. Tato legenda najviac sedí a vystihuje celkový príbeh.) Tento druhý svet mal predstavovať svet bielych ľudí. Svet sa spočiatku bude dievčaťu veľmi páčiť, ale po čase sa v ňom bude cítiť zle a nepohodlne. Keď sa rozhodne, že už je čas odísť a vrátiť sa domov, zrazu si uvedomí, že nepozná cestu domov. Práve hudba a následne tanečné kroky, na ktoré si znova spomenie vytvorí cestu z kvetinových vzorov, ktoré majú rómske ženy na šatách a to jej ukáže cestu domov. Koniec príbehu mal byť podobný začiatku filmu.

Zmenený scenár: Neskôr po uvážení a znova zhodnotení tempa hudby s príbehom sa ukázalo, že je potrebné koniec filmu zmeniť. Počas cesty druhým svetom sa taktiež dievča malo meniť. V scenári sa objavuje paralela času - deň ktorý strávi v druhom svete a nájde cestu domov, ale taktiež čas v druhom svete, v ktorom mala dospieť. Dievča sa mala zmeniť na dospelú ženu. Podobne ako vo filme Cigáni idú do neba, kde malé dievča počas filmu starne a mení sa na ženu, nevestu, starenu a vedmu.

Finálny scenár: Vo finálnom scenáre prebehla zmena následnosti času, scén. Druhý svet v ktorom sa dievča ocitlo som pridala už na začiatok. Takže film vlastne začína tým, že dievča sa nachádza v druhom svete, vo svete bielych, v modernom svete, v súčasnosti. Začiatok piesne evokuje skôr spomienku, a to som sa rozhodla využiť- príbeh začína spomienkou dievčaťa. Viac som sa ponorila do rómskychrozprávok, kúziel, mágie a legiend. Spomienka sa odohráva na nočnej oblohe, kde som sa zamerala na postavu Vedmy/ veštice.

Vedma mala dôležité postavenie v rómskej komunite. Vedma pôsobila ako prirodzená autorita medzi ženami, pretože bola múdra, vedela liečiť a čarovať. Ovplyňovala životy Rómov a prinášala rôzne proroctvá. (Hlebová, 2010)

Keďže mala práve vedma takéto významné a zároveň magické postavenie v rómskej spoločnosti jej súčasť v príbehu bola veľmi žiadaná.

9 VÝTVARNÉ RIEŠENIE

9.1 Hľadanie výtvarna

Zdroje inšpirácie pre výtvarno môjho filmu sú prepojené s výtvarným štýlom, ku ktorému sa prikláňam, preto by som v prvej časti práce objasnila tento štýl. Štýl, ku ktorému mám najbližší vzťah je Svetová avantgarda, a to približne už od strednej školy. Najviac som však bola ohromená impresionistami-ÉdouardManet, ClaudeMonet, HenrideToulus-Latrec a EdgarDegas. Impresionizmus kládol dôraz na zachytenie predmetu od osvetlenia. Vyznačuje sa svetlou farebnosťou a akýmsi uvoľneným spôsobom maľby. Páčia sa mi rýchle, krátke ťahy štetca, ktoré rozpohybujú obraz. Impresionizmus sa nezaobera úplne detailmi. Niekedy môže navodiť pocit, že je to niečo „náhodné“. Nikdy to však nepôsobí „odfláknuto“. Z obrazov cítiť atmosféru a vieme sa akoby "preniesť" do obrazu a do danej chvíle.

Pri hľadaní výtvarnej podoby postáv som sa snažila inšpirovať ruskou ilustrátorkou Victoriou Semykovnou. Jej rýchla a dynamická kresba postáv, práca s linkou postáv, niekedy veľmi skicovité zobrazenie tvárí mi prišlo zaujímavé a vhodné pre môj film. Ilustrátorka rovnako strieda linku s plochou, čo pôsobí veľmi zaujímavo. Jej vplyv som využila vo filme v prostredí a to najmä vo vizuálnej podobe mesta. Veľmi zaujímavé je aj to, že ilustrátorka pracuje len ručne a nepoužíva počítač. Práve preto som sa snažila nájsť čo najprirodzenejší brushtool, kde bude vidno stopa ceruzky alebo pastelky, a výsledný efekt sa mi zdal podarený.

Ďalšia ilustrátorka - Louisa Rivera, španielska umelkyňa, ktorá je zaujímavá svojimi snovými surreálnymi ilustráciami, mi pomohla predstavovať si príbeh viac ako báseň. Táto ilustrátorka pracuje s watercolours, a tak sú jej ilustrácie veľmi čisté. Zaujímavá je tiež farebná paleta ktorú používa, tlmenejšie farby s príjemnými farebnými kombináciami.

Ďalšou zaujímavou inšpiráciou pre výtvarno bol rómsky maďarský maliar Szentandrassy István. Páči sa mi štylizácia jeho postáv, najmä ženských a výber farieb, ktoré väčšinou ladí do odtieňov červenej, čiernej a hnedej.



Obr. 1: autorka Luisa Rivera



Obr. 2: autor Szentandrassy



Obr. 3: autorka Victoria Semykina

9.2 Štylizácia postáv a koňa

Na vizuály a charaktere postáv pracujem od leta. Približne od obdobia získania práva na pieseň. Skúšala som najprv rôzne charaktery, ženy, potom mužov a nakoniec som sa zamerala na prostredie. Plánom bolo nesústrediť pozornosť na hlavnú postavu, ale na skicovanie iných postáv, teda vedľajších postáv, ktoré by ma následne viedli k inšpirovaniu hlavnej postavy. Veľa som si naštudovala o odeve rómskych ľudí, o farbách ktoré najviac používali. Snažila som sa byť čo najviac verná tradíciám a dodržiavať odev, ktoré ženy a muži nosili, aby z toho nevznikla štylizovaná cigánka/postava podobná postave cigánky v príbehu Chrám Matky Božej v Paríži. Inšpirovala som sa hlavne ľuďmi zo starých fotografií a pohľadníc zobrazujúcich Rómov. Cieľom bolo nájsť výtvarnú podobu a štylizáciu

postav, ktorá by bola najzaujímavejšia a zároveň veľmi jednoduchá. Z histórie a rôznych malieb vieme, že oblečenie rómskych žien je veľmi bohaté a vzorované. Väčšina starých pohľadníc však je v knihe čiernobiela, takže na základe 2-3 farebných pohľadníc a z výkladu etnografky venujúcej sa rómskej kultúre som musela improvizovať .

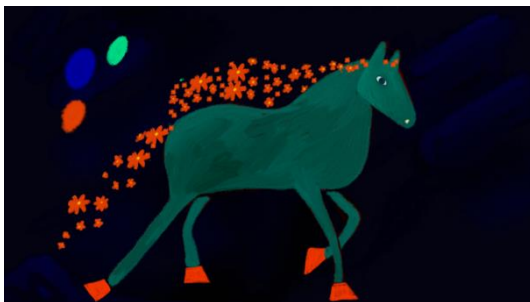
Podoba koňa, ktorý sa vo filme nachádza, sa stavbou tela veľmi nelíši od reality. Telo a hlava sú trochu zjednodušené, končatiny však zostali takmer realistické. Kde som úplne upustila uzdu bola farebnosť. Ak by sa film neodohrával počas noci, pravdepodobne by som nechala koňa čiernej farby. Pracovala som však s magickými prvkami, tak som si povedala, že kôň nemusí byť vo farbách v akých ho poznáme. Farba mi však nestačila, chcela som ho ozvláštniť aj niečím iným, tak som sa rozhodla mu vyrobiť miesto chvostu a hrivy z vlasov, kvety.



Obr. 4 skica hlavnej postavy



Obr. 5 skica rómskeho muža

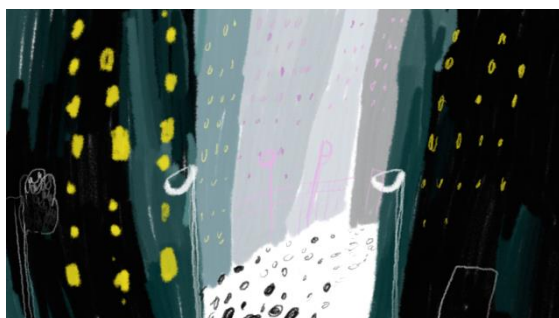


Obr. 6 skica koňa

9.3 Štylizácia mesta

Môj zámerom bolo zoštylizovať mesto, do čo najjednoduchšej podoby, aby na prvý pohľad bolo jasné, že sa jedná o mesto. Myslím, že trochu tomu dopomohlo aj to, že celý film sa odohrával v noci. Inšpiráciu som našla trochu na nevšednom mieste. Zimný semester v piatom ročníku som sa strávila na štúdijskom pobyte v Nórsku, v dedinke Volda. Vždy večer cestou na internát som mi naskytol pohľad na domčeky umiestnené na svahu. Videla som len slabé obrysy domov, čierne modré pozadie a mihotajúce sa svetlá z okien. Vo filme som nechcela zachádzať do detailov, preto sa tam nenachádzajú scény uprostred mesta,

s uličkami, pretože mi to neprišlo dôležité to ukazovať, len ukázať divákovi že hlavná postava sa nachádza v meste a z mesta prechádza do rómskej osady.



Obr. 7 Skica mesta



Obr. 8 Finálna podoba mesta

9.4 Štylizácia rómskej osady

Inšpiráciu som taktiež mala v knihe Devleskere Čhave od Jany Horváthovej. Staré fotografie a pohľadnice zobrazovali nielen kočovné vozy ale aj život v rómskych osadách. Používali rôzne vozy s látkovými bokmi, alebo najčastejšie, čo príroda ponúkla. (Horváthová, 2006)



Obr. 8 skica voza

10 ANIMAČNÁ PRIPRAVA

10.1 Storyboard

Ako som písala v časti Hľadanie výtvarna, snažila som sa vnímať príbeh ako báseň. Pracovala som už rovno s hudbou. Dôležité bolo určiť hlavné body v hudbe, v ktorých som chcela aby vynikli aj dôležité, významné scény pre dej. Hľadala som kľúčové momenty, kedy sa dievčine zmenia nohavice na šaty alebo kedy sa ocitne v rómskej osade. Postupne som začala pridávať ďalšie scény, tak aby všetko sedelo do hudby. Vytváranie storyboardu bolo miestami náročné, predovšetkým koniec filmu. Tempo hudby je na konci veľmi rýchle, takže som nevedela ako film ukončiť. Hudba mi evokovala ukončiť film tancom, ale pocit z filmu ma skôr navádzal na pokojnejší záver, kde je v okolí ohňa sediaci dievčina s ostatnými osadníkmi. Problém som nakoniec vyriešila až v animatiku.

Keďže som film vnímala ako báseň, zrazu sa vynorili neuveriteľné možnosti spracovania, z ktorých mi šla priam "vybuchnúť hlava." Z tých neobmedzených možností, sa nakoniec stal nekončiaci animatik. Film je viac o emócií, preto som aj vnútorne cítila, že na niektoré scény neprídem hneď a budem potrebovať na tieto scény viac času, a že to bude možno na konci časovo veľmi tesné. Scény, na ktoré som nevedela prísť vznikali v rozmedzí 5 mesiacov a boli väčšinou výsledkom, toho čo som zažila, videla a ako som sa cítila počas tohto obdobia.

Realizácia filmu prebiehala pár mesiacov pred odovzdaním práce. S vedomím, že mám ešte čas na realizáciu som scény menila.

10.2 Animatik

Keď som dokončila storyboard, položila som ho na časovú os aj s hudbou. Už pred samotným storyboardom, skôr ako som počúvala hudbu, sa mi v hlave vynáralo veľa zaujímavých obrazov a chcela som ich všetky použiť do filmu. Keď som však scény položila za sebou, zistila som, že niektoré potrebujú oveľa viac času, než som si myslela, preto som musela niektoré skrátiť alebo upraviť do takej podoby, aby boli zrozumiteľné. Takže z úvodu filmu, kde sa na nočnej oblohe zobrazovala rómska osada, spolu s huslistom, tanečnicami a vedmou, som nakoniec nechala len rómsku osadu a vedmu, ktorí potrebovali najviac času. Taktiež zmena nastala pri prechode hlavnej postavy z mesta do rómskej osady, alebo teda lesa, kde sa rómska osada nachádza. Rozmýšľala som ako tie dve miesta prepojiť, ako vymyslím ten "prechod". Dlhý čas som na nič neprichádzala, až som vlastne dosta-

la inšpiráciu úplne náhodne. Prestáhovala som sa nedávno z mesta na dedinu, a vídam dievča na koni ako sa prechádza po poli za domami alebo na lúke. Vtedy som si uvedomila, že kôň bol pre Rómov dôležité zviera. Kôň je zároveň symbolom slobody. I keď som mala moju primárnu knihu starých pohľadníc a fotografií prečítanú, sústredila som sa viac len na odev a táto skutočnosť mi unikla. Posledná zmena nastala na záver filmu. Záver filmu ma trápil už od vytvárania storyboardu. Snažila som sa pridať aj rómske tance, ale už nie toľko ako som pôvodne mala na pláne. V tom rýchlom tempe sa najlepšie ukázalo točenie žien a ich pestrofarebných šiat. Nakoniec som sa inšpirovala úvodom filmu, kedy videoklip začína lietajúcimi iskrami z ohňa a jazdou kamery nadol na rómov sediacich okolo ohniska. Videoklip som ukončila takisto scénou na ľuď sediacich okolo ohňa. Kamera smeruje nahor k nočnej oblohe a sleduje lietajúce iskry, z ktorých sa formujú ľudia, a ukazuje sa nám tancujúca dievčina, ktorá film zakončuje.

11 REALIZÁCIA

11.1 Animácia

Na realizáciu animácie som použila programy TvPaint a Adobe After Effects. K celkovému charakteru filmu musí zodpovedať aj výtvarná stránka a taktiež aj animácia. Preto som sa na to počas výroby filmu sústredila, pretože to bola dôležitá časť, prostredníctvom ktorej som mohla vyjadriť emócie postáv. Trochu náročná časť bolo animovanie komponentov, ako vlasy žien a šiat. Tento "problém" som však vyriešila už v príprave, keď som pracovala na storyboardu. Potrebovala som vedieť a vidieť ako sa hýbe sukňa napríklad pri behu a skákaní, alebo ako sa točí spredu ale aj z iných pohľadov. Veľmi mi pomohli referencie, ktoré sme spravili vďaka mojej sesternici. Potrebná bola tiež sukňa, ktorá sa najviac blížila podobe skutočným sukniam rímskych žien a s jej pomocou som natočila videá. Trochu problematická časť nastala pri animácii koňa. Bola to výzva nielen ho zoštylizovať tak, aby bolo jasné, že do filmu patrí a ladí s výtvarnom celého filmu, ale prispôbiť ku tomu aj animáciu. Takže som si napozerala veľa videí s behajúcim koňom, keďže slečna na koni u nás na dedine bola ďaleko a ja som nestíhala sledovať pohyb koňa. Po ukončení animácie som mohla pristúpiť ku kolorovaniu.

11.2 Kolorovanie

Hľadanie výtvarna a farebnej palety mi trvalo dlho. Na túto časť som sa tešila najviac a preto som sa tešila aj na samotné kolorovanie. Keďže som začala s vyfarbovaním neskoro, neužila som si to tak, ako som plánovala. Počas kolorovania som uvažovala, že niektoré vzory na šatách žien vypustím a zjednoduším si to, aby som stihla odovzdať film, ale nakoniec mi to nedalo a pokračovala som v tom, tak ako som mala odev navrhnutý. Menšie problémy možno nastali, keď som musela vyfarbovať scény, ktoré mali veľké rozlíšenie kvôli jazde kamery. Farbenie v tomto prípade bolo zdĺhavejšie ako obvykle. Nevyhla som sa ani chvíľam, kedy sa program samovoľne vypol.

11.3 Finalizácia

Ako som písala v predošlej podkapitole, pracovala som v Tvpainte s projektami s rôznym rozlíšením kvôli jazde kamery, takže film v celku som si pozrela až v After Effects. Zostavovanie scén do celku mi naháňalo obavy, pretože som sa bála aké chyby vo finálnej verzii uvidím. Určite s odstupom času uvidím viac chýb, ktoré by sa dali opraviť, ale to je asi prirodzené pri každom filme.

ZÁVER

Cieľom diplomovej práce bolo skúmať vplyv dvoch umeleckých odvetví, animovaného (detského filmu) a detskej knihy na deti v predškolskom veku.

V prvej kapitole sa snažíme vysvetliť v prvom rade evolučný vývinový proces u detí od batolaťa až po predškolské obdobie, kedy si môžeme všimnúť rôzne zvláštnosti detskej psychiky, ako je egocentrizmus, negativizmus, animizmus a podobne. Deti v tomto období prejavujú svoje city autenticky, neskrývajú svoje pocity, vnímajú realitu veľmi subjektívne a častokrát svoje fantazijné predstavy považujú za reálne.

Práve knihy a rovnako aj animované detské filmy sú prostriedkom, ktoré tieto predstavy, fantáziu, ale rovnako aj umeleckú stránku dieťaťa podporujú. V batolaťacom období sú knihy a animované filmy veľmi prospešné, nakoľko pomáhajú pri rozvoji verbálnych schopností.

Na základe práce môžeme pozorovať, že animácia ako taká dokáže upútať pozornosť detí a je významná v procese rozvoja detskej osobnosti. Rovnako tak aj ilustrácie sú pútavým prvkom, ktorý prispieva k sebarozvoju. Kým animácia je čas, kedy deti dokážu príbeh sledovať plným dúškom a nasávať veľmi veľa vedomostí bez potreby interakcie s ďalším človekom, kniha nám umožňuje osobný kontakt nielen so samotnou knihou, ale aj s rodičom. Každá z týchto umeleckých odvetví je nielen prínosom nových informácií, ale zároveň pomáha deťom tieto informácie spracovať a prepájať. V rozprávkach, ktoré sú väčšinou ich predmetom sa vďaka rozdeleniu na dobro a zlo učia deti o morálke. V práci nebolo cieľom vyzdvihnúť ani animovaný film ani ilustráciu, prípadne určiť, ktorá z nich je pozitívnejšia a ktorá negatívnejšia. Obidve umelecké odvetvia sú svojím spôsobom prepojené a rovnako významné v procese rozvoja detskej mysle.

Práca na animovanom videoklipe mi umožnila získať nové skúsenosti, najmä ako prepojiť obraz s hudbou. Zároveň som prostredníctvom tejto práce preskúmala moje korene, kultúru a tradície rómskeho etnika.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

1. BACHUROVÁ, T. 2013. *Kontexty detskej recepcie ilustrácií*. Prešov: Pedagogická fakulta, 2013. 205.s [cit. 2020-07-10] Dostupné z: <<https://www.pulib.sk/web/pdf/web/viewer.html?file=/web/kniznica/elpub/dokument/Bachurova1/subor/9788055507583.pdf>> , ISBN 978-80-555-0758-3
2. BANGA, D.: Paramisa. *Antológia rómskej rozprávky*. Bratislava: Vydavateľstvo GOLDPRESS, 1992, s. 258. ISBN 80-85584-04-2
3. BETTELHEIM, B. 1976. *The uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*. New York: Vintage Books, 2010 edition. 331 s. ISBN9780307739636
4. BLÁHA, I. *Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela*. Praha: Nakladateľstvo AMU, 2006, 152 s. ISBN 80-7331-010-4.
5. BROOKSHIRE, J., SCHARFF, L. F., & MOSES, L. E. 2002. *The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension*. *Reading Psychology*, n. 23, s. 323–339.
6. CALABRESE, L. 2010. *How Picture Books Play a Role in a Child's Development*. [online]. In *The Children's Book Review*, 2010. [cit. 2020-08-1] Dostupné z: <<https://www.thechildrensbookreview.com/weblog/2010/11/how-picture-books-play-a-role-in-a-child%E2%80%99s-development.html>>
7. CER, E. 2016. *Preparing Books for Children from Birth to Age Six: The Approach of Appropriateness for the Child*. In *Journal of Education and Practice* , 2016. [online]. Vol.7, No.6, 2016 78 , 99 s. ISSN 2222-288X
8. ČÁDOVÁ, V. 1981. *K nektým otázkam knižní ilustrace a animovaného filmu pro deti (se zameraním na výtvarné aspekty)*. In *Horváthová, A. Zborník k Slovenskej národnej galérie 7*, 1981. [online]. s. 82-83. [cit. 2020-05-20] Dostupné z: <http://www.bibiana.sk/sites/default/files/sites/default/files/digital_archive/1981_1_slovensky.pdf>
9. ČERNOUŠEK, M. 1990. *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros, 187 s. ISBN 80-00-00060-1
10. DALVAI, S. 2016, *How do illustrations in books influence children and sales?* [online]. In Munich, GRIN Verlag. [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <<https://www.grin.com/document/456426>>
11. GREENHOOT A.F, BEYER A.M, CURTIS J. 2014. *More than pretty pictures? How illustrations affect parent-child story reading and children's story recall*. [online]

- ne]. In *Front Psychol.* 2014; 5: 738. [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4106274/>>
11. GRÚNEWALD, D. 1981. Funkcia obrázku v obrázkovej rozprávke. In *Horváthová, A. Zborník Slovenskej národnej galérie 7*, 1981. [online]. s. 64-68. [cit. 2020-07-25] Dostupné z: <http://www.bibiana.sk/sites/default/files/sites/default/files/digital_archive/1981_1_slovensky.pdf>
12. HERÉNYIOVÁ, G. *Psychológia pre konzervatóriá*. Bratislava: Príroda, 2010. ISBN 80-10-00327-1
13. HLADÍKOVÁ, H. 2014. *Children's book illustrations: visual language of Picture books*. [online]. In *CRIS Bulletin* 2014/01. s. 19-30 [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <<http://archive.sciendo.com/CRIS/cris.2014.2014.issue-1/cris-2014-0002/cris-2014-0002.pdf>>
14. HLEBOVÁ, B.: *Rómska identita (romipen) v rómskych rozprávkach (paramisa)*. Prešovská univerzita v Prešove, Pedagogická fakulta, 2010. ISBN 978-80-555-0168-0
15. HORVÁTHOVÁ, Jana (2006). *Devleskerečhave-svedectvom starých pohľadnic*. Poprad: Region Poprad
16. JACKSON S. 2018. *Illustrated story books are better for kids' brains than video or text, study finds*, 2018. [online]. In *cbc.ca* [cit. 2020-08-01] Dostupné z: <<https://www.cbc.ca/radio/asithappens/as-it-happens-friday-edition-1.4678180/illustrated-story-books-are-better-for-kids-brains-than-video-or-text-study-finds-1.4678195>>
17. KLIMASZEWSKA K. A. (2015) The effect of fairy tales on the development of preschool children's imagination, In *7th International Conference on Education and New Learning Technologies, 2015*. [online]. s. 3700-3703 [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <<https://library.iated.org/view/KLIMKLIMASZEWSKA2015EFF>>
18. KRIŠKOVÁ, L. 2015. Animovaný film a detská myseľ. In *Slovenské divadlo*, 2015. vol. 63, no.3, s. 269-283. ISSN 0037-699X.
19. LANGMEIER J., KREJČÍŘOVÁ D. *Vývojová psychologie*. Nakladatelství: Grada, 2006. 368 s. ISBN: 978-80-247-1284-0
20. MIREILLE, B., CHASSOT, A. 2008. Making sense of animation: How do children explore multimedia instruction?. In *Learning with animation: Research implications for design*, 2008. S. 141-164.

21. Neradová, M. 2010. *Súčasnosť slovenskej detskej knižnej produkcie z pohľadu grafického designu a ilustrácie*. Diplomová práca. Zlín: UTB ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. 96 s.
22. PAČNÁROVÁ, M. 2019. *Čítanie a práca s knihou pre deti v predprimárnom vzdelávaní*. [online]. In Prohuman.sk. [cit. 2020-06-1] Dostupné z: <<https://www.prohuman.sk/pedagogika/citanie-a-praca-s-knihou-pre-deti-v-predprimarnom-vzdelavani>>
23. SKÁCELOVÁ, M. 2016. *Vliv animovaného filmu na dětského diváka*. Zlín: Diplomová práca UTB, Fakulta multimediálních komunikací, 2016, 69 s. [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/2246/sk%E1celov%E1_2006_dp.pdf?sequence=1>
24. ŠELIGOVÁ, J. 2010. *Rozprávka a jej význam v súčasnej rodine. Diplomová práca*. Praha: UNIVERZITA KARLOVA V PRAHE, Filozofická fakulta Katedra psychológie, 2010. [online]. [cit. 2020-05-20] Dostupné z: <http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/2246/sk%E1celov%E1_2006_dp.pdf?sequence=1>
25. Štátny pedagogický ústav Bratislava, Dejepisná čítanka: Pátranie po minulosti románov, 2016, 73 s. ISBN 978-80-8118-168-9
26. The role of., 2016. *The Role Of Illustration In Children's Book*. [online]. In maailustrations.com [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <<https://www.maailustrations.com/blog/article/the-role-of-illustration-in-childrens-book/>>
27. TSITSANI, P.- PSYLLIDOU, S. - BATZIOS, S- LIVAS, S. OURANOS, M - CASSIMOS, D. 2011. Fairy tales: A compass for children's healthy development - a qualitative study in a Greek island. In *Child: care, health and development, 2011*. 38. S. 266-272. [cit. 2020-06-1] Dostupné z: <https://www.researchgate.net/publication/50286795_Fairy_tales_A_compass_for_children's_healthy_development_-_a_qualitative_study_in_a_Greek_island>
28. UKEssays. 2018. How Animation Affects Children Film Studies Essay. [online]. [cit. 2020-06-1] Dostupné z: <<https://www.ukessays.com/essays/film-studies/how-animation-affects-children-film-studies-essay.php?vref=1>>

29. VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie. Dětství a dospívání*. Univerzita Karlova v Praze, 2012, 536 s. ISBN 9788024621531
30. VANKOVÁ, K. (2009). Rómska minorita na Slovensku z globálneho pohľadu. In Kaleja, M., Knejp, J.: *MluvmeoRomech*. Ostrava: University of Ostrava
31. VESELÝ, M. 1981. Animovaný film a knižná ilustrácia. Súvislosti a vzťahy. In *Horváthová, A. Zborník k Slovenskej národnej galérie 7*, 1981. [online]. s. 72-74. [cit. 2020-07-25] Dostupné z: <http://www.bibiana.sk/sites/default/files/sites/default/files/digital_archive/1981_1_slovensky.pdf>
32. WANNEL, Ch. 2018. *Five ways cartoons are good for children's development*. [online]. [cit. 2020-06-1] Dostupné z: <<https://themediainline.co.za/2018/08/five-ways-cartoons-are-good-for-childrens-development/>>
33. What we can ...2018. *What we can all learn from reading fairy tales*. [online]. In The telegraph.co.uk, 2018. [cit. 2020-07-02] Dostupné z: <<https://www.telegraph.co.uk/lifestyle/family-time/benefits-of-reading-fairy-tales/>>
34. ZHIGE, L. 2016. *Impact of soundtrack in animated movie on audience: a case study of „Let it go“ in „Frozen“*. Bangkok: The Graduate School of Bangkok University, 2016. Master of Arts in Communication Arts. 62 s.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. autorka Luisa Rivera

Obr. 2. autor Szentandrásy

Obr. 3. autor Victoria Semykina

Obr. 4. skica hlavnej postavy

Obr. 5. Skice rómskeho muža

Obr. 6. skica koňa

Obr. 7. skica mesta

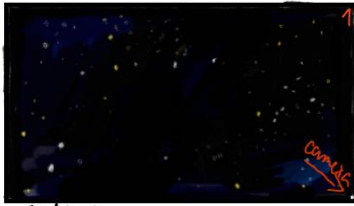
Obr. 8. Finálna podoba mesta

Obr. 9. skica voza

SEZNAM PŘÍLOH

P I : technický scénár

PŘÍLOHA P I: TECHNICKÝ SCENÁR



Night sky



Romani's settlement



Gypsies girls are dancing



violinist is playing on a violin



an old woman appears



she takes a star, looks down and gives it to a girl



detail on the star -> mirror shard
gypsy girl is dancing in mirror shard



girl takes mirror shard, night city behind her



she looks at the dancing girl



She's in the night city and she tries to dance



it doesn't work, she's sad



she looks at mirror shard again



POV - violinist is playing on violin



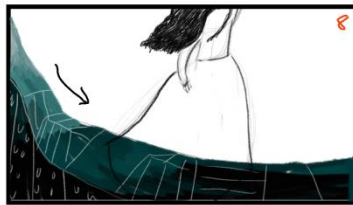
she closes her eyes and her hair moves in rhythm of the song



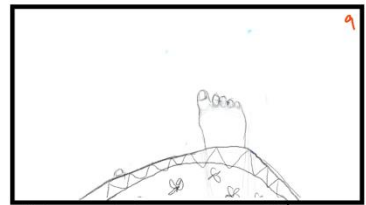
camera's panning from right to left



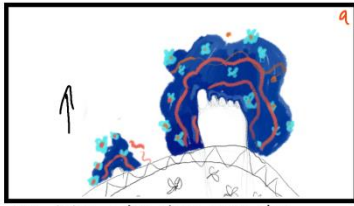
she tries to dance again



she can dance and her trousers change into skirt



POV - she looks at her bare foot



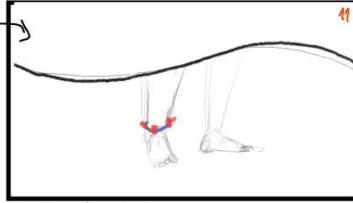
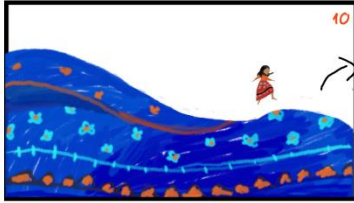
she takes a few steps, every step creates patterns/ornaments



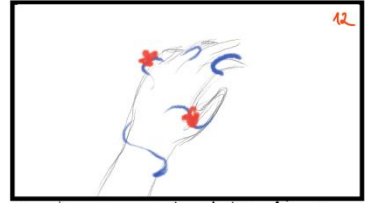
she dances "through" the night city, city changes into ornaments



building reshape into skirt



in dancing feet



Close up - on her hand, her fingers moves in rhythm of the song



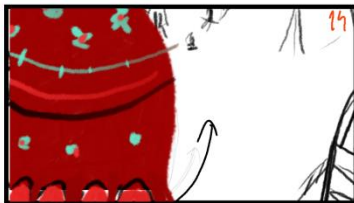
night city



night city changes into settlement



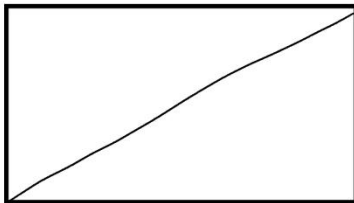
Roman's settlement



Detail on her skirt, she dances in to middle of settlement



she looks around, nobody is in the settlement



she takes mirror shard & sees old woman, the old woman is waving girl to come into a tent



she enters the tent, there is only the big ancient mirror



The old woman from mirror shard appears in the big mirror. The girl looks at the mirror shard



and she puts missing fragment into broken mirror



The tent changes into big spectacles, mirror with old woman disappear



the tent slowly dissolves
camera's zooming out



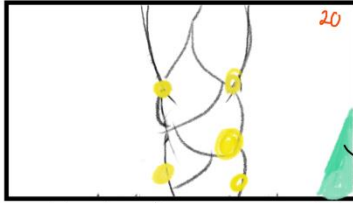
and people appear in the settlement



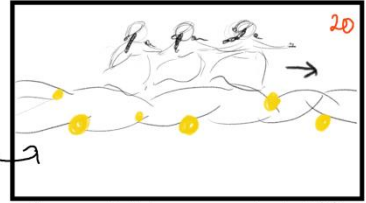
close up on pigtail, another gypsy girl makes pigtail to main character



a gypsy girl dance front of pigtail



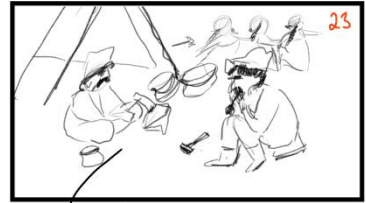
golden decoration appears on pigtail



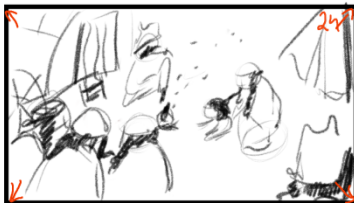
from pigtail becomes a path, the girls including main character dance



the girls dance across settlement, we see others people doing their activities



craftsman



People hit around tent

camera zooms out



the main character sits with them

