

3AM399 Animace kulturního dědictví

Metodiky animačních projektů se zacílením na evaluační procesy

Případová studie festivalu Trezor Film Fest

PhDr. Irena Tyslová

Katedra arts managementu, FPH VŠE v Praze



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Případová studie

- *„Je popisem skutečných událostí, které se zdají být dostatečně zajímavé pro rozhodování, a obsahuje další témata, která provokují k diskusi tak, aby diskutující skupina chtěla přemýšlet a dohadovat se o nich.“*
(Abby J. Hansen, In: Hendl, 2005)
- Základní znaky případové studie:
 - Reálná situace a skuteční lidé
 - Zaměření na rozhodovací situaci/dilema
 - Psaní případové studie předchází sběr primárních dat a triangulace
 - Časové určení (děj proběhl)
 - Doprovodný výukový materiál
 - Podpis zúčastněných osob, že souhlasí s využitím pro výukové účely

Reálná situace a skuteční lidé

- Projekt realizovaný v předmětech Animace kulturního dědictví a Projektový management
- Filmový festival Trezor Film Fest
- Základní zdroj: BP Jana Matějky – vedoucího a dramaturga projektu
- Cíl: animovat filmové kulturní dědictví českých trezorových filmů

Animace – vývojový obsahový exkurz

- ve Francii, Itálii, Kanadě nebo Německu nový obor už v 60. letech 20. st.
- Klíčovou zemí, která svým pojetím animace inspirovala země střední a východní Evropy byla Francie
- *"původ této koncepce vycházel z principu tzv. lidového vzdělávání, kdy v rané fázi bylo zamýšleno doslova zvýšení počtu osvícených občanů pomocí nové interpretace smyslu národního kulturního dědictví."* (Dudová, Kaplánek & Macků, 2011, s. 288)

- z pohledu dnešního vzdělávání je animace vnímána jako vzdělání informální, tzn. získávání zkušeností ve volném čase
- „...oživování, aktivizace, stimulace jednotlivců a malých sociálních skupin k tvůrčímu postoji, která je označována jako animace, vznikla jako protiváha k autoritativnímu školnímu systému, proti kterému se v podstatě všichni bouřili: žáci, rodiče, včetně samostatných učitelů. Kritici autoritativních přístupů a vztahů ve školství tvrdili, že škola jako instituce umrtvuje iniciativu studentů i pedagogů, tlumí tvůrčí schopnosti, vede k uniformitě a stereotypu v jednání, vede k průměrnosti, bagatelizuje odlišné názory, ponižuje a deprivuje atd.“ (Siostrzonek, 2009, s. 35)
- Sociokulturní animace je vhodnou metodou pro zprostředkování poznání a enkulturaci jedinců a malých skupin

- v souvislosti s animací se často používá pojem osvěta
- jde o záměrnou organizovanou činnost, s následujícími cíli:
 - zprostředkování kulturních hodnot
 - recepci, osvojování a zvnitřňování kulturních hodnot
 - tvorby kulturních hodnot v širokém zájmovém spektru volnočasových aktivit
- V souvislosti s filosofickým pohledem na dnešní potřeby společnosti lze animaci vnímat jako podpůrný proces nebo činnost, která napomáhá individuálně obohacovat intelektuální potřeby jedinců a zastřešuje svým konceptem podporu enkulturace společnosti (Matějka, 2019, s.9)

- Beneš (2003, s. 38) vnímá právě pojem enkulturace jako proces osvojování kultury jedincem a definuje jeho základní odlišnost v kontextu vzdělávání takto:
 - *"Enkulturatione – získávání schopnosti žít v kultuře"*
 - *Socializace – získávání sociálních kvalit*
 - *Výchova – záměrné ovlivňování těchto procesů*
 - *Individualizace – tvorba vlastní identity, jedinečnost, předpokládá aktivní účast na enkulturaci, socializaci a výchově"*

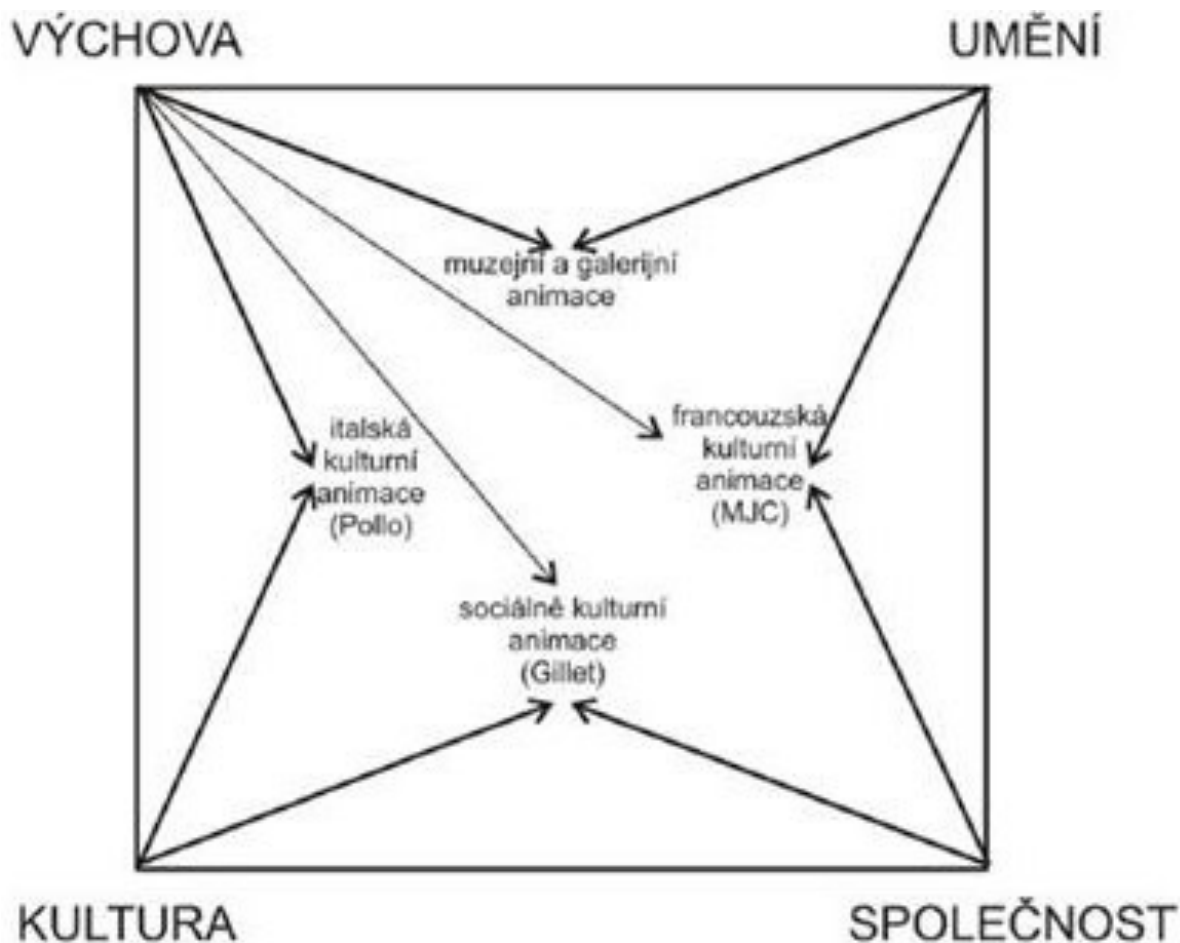
Sociálně-kulturní animace

- **společensko-kulturní model** vychází z francouzského pojetí, které označovalo kulturní struktury podporované státem (Dudová, Kaplánek & Macků, 2011, s. 286)
- dnes je užíván v souvislosti se vznikem moderní masové kultury a odcizení tradičních hodnot
- v souvislosti s měnícím se obsahem, proměnlivou strukturou a nárůstem intenzity a rafinovanosti sdělení a celkovou agresivitou prezentace kultury je od člověka vyžadována permanentní racionální připravenost a rezistence vůči těmto vlivům
- vliv neustálého tlaku pak vytváří možnost manipulace jedincem

- sociokulturní animace pak působí jako obranný prvek (Siostrzonek 2009, s. 31)
- Zastává funkce:
 - adaptační – usnadňuje adaptaci jednotlivců a skupin na podmínky, ve kterých fungují
 - komunikativní – prostřednictvím animace nastolují prostor pro dialog
 - participativní
 - integrativní – socializační
 - rekreační
 - inovativní (kritickou)
 - regulující společenský život

Provázanost okruhů animace

(Dudová, Kaplánek & Macků, 2011, s. 301)



Animace kulturního dědictví

- nejen nominální definování kulturního dědictví a přínosů animace pro něj, ale hlavně přínosy animace pro člověka
- animace vede člověka k zodpovědnosti a nároku na autentičnost vlastního života a tím stimuluje duchovní život společnosti (Siostrzonek 2009, s. 35)
- **znovuobjevení našeho vztahu k památkám nám pomáhá k rozpoznání naší kulturní identity**

Film v kontextu animace kulturního dědictví

- filmová kultura je schopná velmi věrně reprodukovat určité fáze lidského vývoje a dějin, a tím o nich dát vědět dalším generacím
- každá etapa filmové produkce na určitém místě a v určitém čase nese charakteristické kulturní znaky své doby
- bez uvedení kontextu jeho vzniku, motivu autora a hlavně poselství (smyslu) nedostatečně obeznámenému divákovi může často dojít k nepochopení jeho ideové podstaty (Matějka, 2019)

Animační projekt

- animační procesy neřízené
- nejčastěji se jedná o přirozený vývoj umění a památek v souvislosti s kulturními změnami ve společnosti
- animační procesy řízené = projekty
- předem stanovené a naplánované procesy vycházející z animačního projektu

- základem je teorie projektového managementu
- pro animační projekt platí stejné charakteristiky jako pro jiné projekty v rámci ekonomické sféry
- rozdíl představují výstupy projektu
- Postup realizace projektu
 - Definování
 - Plánování
 - Realizace
 - Hodnocení

Animátor

- Klíčová postava
- Musí naplnit vysoké požadavky jak z hlediska jeho vzdělání a vztahu ke kultuře a dané problematice, ale i charakteru
- vytváří podmínky pro úspěšnou realizaci animačního projektu, i ve vztahu zprostředkovatele přenosu kulturních vzorců mezi uměleckým dílem a člověkem
- animátor je nejvíce ztotožňován s profesí pedagoga nebo vychovatele

- očekává se, že bude především tvůrčí osobností, která není omezena pouhou reakcí na vzniklou situaci, nýbrž že sám bude hybatelem celé situace a jejích jednotlivých prvků
- je tu předpoklad určité samostatnosti a osobní vize, která vytváří podmínky pro samostatné rozhodování (Siostrzonek, 2009, s.31)

Kodex povinností animátora

- dbát o osobní rozvoj, napomáhat vytváření různě zaměřených skupin, posilovat integraci v lokálním prostředí, budovat a rozvíjet mezilidské vazby
- kultivovat vnímání hodnot daného prostředí, uvědomovat si zvláštnost životního prostoru, respektovat jej
- používat nové přístupy při každodenní práci, motivovat ke kreativním činnostem a prožívání

- propojovat minulost a přítomnost – využívat kulturního dědictví, osobností, událostí, artefaktů a provázat je s aktuální problematikou
- využívat možnosti, které nabízí kreativní kultura, především nové formy komunikace (vizuální, symbolickou atd.)
- rozvíjet společensko-kulturní infrastrukturu (Dyczewski, 1997, s. 11-12)

Osobnostní charakteristiky animátora

- Motivace – silně věřit v realizovaný projekt, zaměřit se na kvalitu
- Odhodlanost – nadšení a silná motivace pro dlouhodobé dosahování výsledků
- Vytrvalost – nenechat se odradit komplikacemi a neúspěchy, věřit ve smysl projektu
- Cílevědomost – mít stanoveny jasné cíle a priority
- Organizační zdatnost – zkoordinovat veškeré aktivity vedoucí k úspěšnému dokončení
- Schopnost komunikovat s lidmi – schopnost spolupráce a komunikace s okolím
- Informovanost – dokonalý přehled o historii a vývoji památky
- Orientace na kvalitu – důraz na kvalitu a její neustálá kontrola

Možnosti animace filmové kultury

- Funkční struktura filmové kultury (Hanzlík, 2012, s. 214)
- oblasti kinematografického průmyslu
 - filmová produkce - proces výroby filmů
 - filmová distribuce - prostředník mezi filmovou produkcí a institucemi zaměřenými na prezentaci filmů (provozovatelé kin, televizních stanic atd.)
 - filmová recepce neboli vnímání filmu

- všechny tyto oblasti se neustále vyvíjejí jak na základě impulsů ze strany filmového průmyslu, tak i na bázi společenských změn
- všechny oblasti s sebou zároveň nesou potenciál animace v rámci kultury

- filmová výroba
 - propagace lokalit vhodných k natáčení
 - regiony si uvědomují velký ekonomický potenciál natáčení, ale i pozitivní společensko-kulturní dopady na lokalitu
 - výsledkem může být i určitá symbióza mezi filmovou výrobou a lokalitou

- Příkladem je natáčení filmu Pianista (2002) v německém městě Jüterbogu. Filmový štáb zde hledal lokalitu vhodnou pro simulaci rozbombardované Varšavy. V souvislosti s tím se město chtělo zbavit obřího objektu kasáren v souvislosti s novou městskou výstavbou. Výsledkem byla kreativní destrukce, kdy filmový štáb postupně vybourával domy, aby vytvořil požadovaný vzhled. Po ukončení natáčení mohlo město v uvolněném prostoru postavit novou čtvrť. (Hanzlík, 2012, s. 225-226)
- filmová produkce realizovala film a umožnila za velmi výhodných ekonomických podmínek revitalizovat danou lokalitu a dát jí tak nový smysl

• filmová distribuce

- s nástupem multikin a blockbusterové produkce (velkorozpočtová produkce a masová prezentace) byla menší tradiční kina nucena reagovat změnou dramaturgie
- samotnou reakcí většinou byla nabídka alternativní produkce a žánrů, kultivovanějších a umělečtějších kinematografických děl
- v českých podmínkách v rámci tohoto vymezení vzniklo i uskupení artových kin pod zastřešujícím konceptem nově vzniklé distribuční společnosti Aerofilms, která si klade za cíl nabízet vlastní alternativní, a hlavně kvalitní filmy

- vznikají i zajímavé projekty doplňkových programů primárně neekonomického charakteru, ale zaměřené spíše na filmovou kulturní osvětu a popularizaci filmové kultury
- například projekt Cinema Royal s cílem promítat tuzemské i zahraniční tituly na nezvyklých, zejména pak běžně veřejnosti nepřístupných místech
- dalším příkladem je projekt Cinema Cuisine se zaměřením na propojení pop-up restaurace s promítaným filmem a zhmotnění chutí a vůní prostřednictvím jídla servírovaného přímo v prostorách kina. (Aerofilms, 2019)
- cílem těchto projektů je vytvářet mezi divákem a filmovou kulturou určitý loajální vztah

- filmová recepce
 - podmíněná prostředím, vzpomínkami a dalšími sociokulturními souvislostmi
 - velký prostor pro animační (vzdělávací a inspirující) projekty

Evaluace animačních projektů

- na film je třeba nahlížet jako na hmotnou památku, která je z hlediska fyzického materiálu časově omezena a je potřeba podnikat kroky k jeho zachování
- ačkoliv je tato památka stále ještě dostupná ve své fyzické podobě, její ideový rámec je vždy propojen s kontextem doby, ve kterém památka vznikala
- smyslem animace je hledat nové možnosti interpretace této památky a tím jí navrátit zpátky do společenského života a zabránit, tak jejímu zániku

- filmovou památku je důležité prezentovat v kontextu určité etapy života filmové kultury
- zároveň je potřeba hledat nadčasovou stránku památky jako uměleckého díla, která svůj kontext neztrácí ani v dnešní době
- podstatou je hledání toho, jaký smysl pro nás má dílo dnes
- vypovídající hodnota díla může záviset i na tom jakým způsobem je animováno

Opodstatnění evaluace

- v případě animace musíme vycházet z charakteristik jejích cílů a toho, co je podstatou animačních procesů
- například z hlediska projektového managementu představuje evaluace jeden z bodů životního cyklu projektu
 - zhodnocení výsledků projektu v tomto případě slouží k vyhodnocení efektivity pracovního týmu, zhodnocení ekonomických a organizačních aspektů, případně vytvoření předpokladů pro budoucí projekty
 - žádný z těchto bodů však, jak se zdá, nekoresponduje s námi vymezenou animační tematikou

- Animační výstupy:

- úspěšnost provedení animačních procesů, míru oživení památky, enkulturaci návštěvníků a úspěšnosti přenosu kulturních vzorců
- animace zkrátka potřebuje srovnat, zda byly naplněny její cíle, případně do jaké míry oproti původnímu plánu
- sebereflexe postavy animátora
- získání zkušeností pro další projekty, ale například i pro účely vykazování
- zejména poslední bod je běžnou praxí v případě žádostí o podporu z veřejných fondů, kdy projekt i po svém ukončení musí vykazovat ověřitelné výsledky

Teorie evaluace

- pro animaci nejčastěji oblast pedagogiky (evaluace pedagogických procesů), (Alkin, 2004)
 - definování cílů intervence
 - kvantifikace cílů intervence a jejich klasifikace (uspořádání cílů do skupinek dle věcné podobnosti)
 - nalezení specifických behaviorálních vzorců pro každou skupinku cílů intervence
 - jinými slovy definování znaků (ukazatelů) unikátnosti každé skupinky cílů,
 - identifikace situací, ve kterých je možné výskyt požadovaných behaviorálních vzorců zachytit (pozorovat)

- nalezení okolností, na nichž lze míru dosažení stanovených cílů dané intervence jasně dokumentovat
- výběr adekvátních metod získání potřebných údajů pro každou skupinku cílů, resp. behaviorálních vzorců
- výběr či vývoj metodiky měření stupně dosažení cílů intervence
- volba optimální metody sběru dat, provedení předvýzkumu a vlastní sběr dat
- srovnání získaných údajů s předem definovanými cíli
- stanovení způsobu využití získaných výsledků a nástin možností a omezení při jejich interpretaci

- největší pozornost je věnovaná rozboru cílů projektu a cílů animace
- jejich správné stanovení i správná identifikace dle zmíněného postupu tedy mohou být pro výsledky hodnocení klíčové
- v případě evaluace kulturního dědictví můžeme animační cíle rozdělit do skupin například podle cíle dopadu animačních procesů (památka, její okolí/jedinec, sociální skupina atd.)
- dále můžeme určit charakteristické rysy každé skupiny (památka hmotná/nehmotná, movitá/nemovitá)
- následuje určení okamžiku, kdy u daného předmětu dochází k animačnímu procesu, tedy kdy můžeme hodnocenou aktivitu zachytit pro výzkum
- stádium volby metody sběru dat, provedení výzkumu a analýzy je pak již postupem identickým s jakýmkoli běžným výzkumem

- dále můžeme určit charakteristické rysy každé skupiny (památka hmotná/nehmotná, movitá/nemovitá)
- následuje určení okamžiku, kdy u daného předmětu dochází k animačnímu procesu, tedy kdy můžeme hodnocenou aktivitu zachytit pro výzkum
- stádium volby metody sběru dat, provedení výzkumu a analýzy je pak již postupem identickým s jakýmkoli běžným výzkumem

Metody použitelné při evaluaci animace

- Balíček evaluačních metod zahrnuje široký výběr kvalitativních i kvantitativních nástrojů. Jedná se o širokou škálu hodnocení, užívaných v různých vědních oborech
- Remr (2013) považuje za použitelný následující výčet nástrojů:
 - dotazníkové šetření
 - experiment
 - průzkum veřejného mínění
 - kvalitativní analýza
 - kvalitativní výzkum
 - pozorování
 - případová studie
 - statistika
 - testování hypotéz
 - verifikace

- Mezi nejčastější nástroje využívané v rámci projektů spojených s kulturním dědictvím patří případové studie, jako součást kvalitativního výzkumu za použití metod zkoumajících konkrétně zaměřenou problematiku do hloubky (analýza dat, řízené rozhovory atd.)
- Často je výzkum doplněn také o kvantitativní rovinu (dotazníkové šetření, průzkum veřejného mínění), s cílem využít co největšího množství dat (Disman, 2000, s. 284). Některé animační projekty představují do určité míry i ekonomický potenciál, kde je vhodné užít statistické metody.

Trezor Film Fest

- dva ročníky 2017 a 2018
- v kině Aero
- vždy čtyři filmy s úvodními slovy
- organizátor spolek Animace kultury

- Výzkumné metody evaluace:
- kvalitativní analýza - pozorování průběhu projektu a činnosti projektového týmu, analýza návštěvnosti a rozpočtu
- kvantitativní analýza - dotazníkové šetření u návštěvníků

Motivace vzniku festivalu

- *„Na začátku stála myšlenka ukázat dnešním návštěvníkům kin, že i **film má potenciál kulturního dědictví**, že česká kinematografie je vysoce kvalitní i z historického hlediska, že možná právě období totality dalo vzniknout těm nejzajímavějším snímkům, ale hlavně že tato díla mohou i dnes mít vysokou vypovídající hodnotu a svou nadčasovostí trefně vystihovat i problémy dnešní doby.“ (Matějka 2019: 32)*

Animační koncepce

- Ústřední myšlenkou projektu Trezor Film Fest je animovat české filmové kulturní dědictví období 60. let 20. století, související s kulturně-politickou epochou tzv. *Pražského jara* a kinematografickými uměleckými díly, později nazývanými *trezorové filmy*.
- Tato etapa českých dějin je známá především uvolněním komunistického režimu, umožňujícím jistou relativní svobodu uměleckého vyjádření. Ačkoliv byla tato etapa *socialismu s lidskou tváří předčasně* ukončena vpádem vojsk Varšavské smlouvy do Československa v srpnu roku 1968, vytvořila jistý časový prostor pro vznik unikátních uměleckých děl.
- Tato díla byla charakteristická zejména otevřenější kritikou komunistického zřízení, satirou veřejného i politického života, ale i určitou nekonvenčností a extravagancí v porovnání s dobovým ideálem socialistického umění.
- Filmová díla z tohoto období nesou jako celek velmi charakteristické znaky a je proto třeba na ně nahlížet komplexně. Zároveň představují určité zrcadlo stavu tehdejší společnosti, takže jsou jednoznačně nositelem nejen vysoké umělecké hodnoty z hlediska zpracování, ale mají i vysokou vypovídající hodnotu z hlediska historie. Jako celek nesou znaky důležité epochy naší národní historie a jsou součástí kulturní identity tehdejší společnosti. Z toho lze bez pochyb vyvodit, že se jedná o cenné kulturní dědictví.

Evaluační postupy při festivalu Trezor Film Fest

- Užití metody
 - kvalitativní analýza - pozorování průběhu projektu a činnosti projektového týmu, analýza návštěvnosti a rozpočtu
 - kvantitativní analýza - dotazníkové šetření u návštěvníků
- Výzkumné otázky
 - 1. Odpovídají koncept a cíle daného projektu cílům animace kulturního dědictví?
 - 2. Co je hlavním předmětem animace projektu, a jaký si klade cíl?
 - 3. Jsou naplněny animační cíle, které si projekt klade? Do jaké míry?
 - 4. Jaké animační nástroje byly v rámci realizace projektu použity? Jaký to mělo dopad?
 - 5. Jaký dopad měla v animačním procesu role animátora? Splňoval animátor požadavky animace?
 - 6. Co vyplývá ze srovnání dvou ročníků festivalu? Jaký dopad má animace ve srovnání obou ročníků?
 - 7. Do jaké míry jsou výsledky měření dopadu relevantní? Na čem závisí relevantnost výsledků studie?

Pozorování činnosti projektového týmu

- **V roce 2017** řeší problémy s hledáním vhodného prostoru pro akci. Řeší finanční otázku pronájmu kina. Díky nedostatku kontaktů je složité i hledání vhodných animátorů pro filmové přednášky.
- **V roce 2018** je již znatelná určitá automatizace organizačních procesů díky zkušenostem z minulého ročníku. Průběh plánování je rychlejší a efektivnější. Dokumentace projektu probíhá v již vytvořených šablonách předchozího ročníku. Meziročně došlo k poklesu návštěvníků o 12,6 %. (Matějka 2019: 36)

Návštěvnost

2017		2018	
film	prodáno	prodáno	film
celofestivalová	54	41	celofestivalová
Žert	19	34	Skřivánci na niti
Intimní osvětlení	73	34	O Slavnosti a hostech
Ucho	68	76	Sedmikrásky
Spalovač mrtvol	99	93	Všichni dobří rodáci
celkem:	313	278	celkem:
	Roční pokles	-12,60%	

Z animačního hlediska je návštěvnost prvním krokem k možnosti ovlivnit veřejnost.

Zdroj: Matějka 2019

Marketingová komunikace

- **V roce 2017** probíhá s relativně nízkými náklady úspěšná kampaň na sociálních sítích. Již ze zájmu o událost na síti Facebook je očekávána vysoká účast.
- V rámci PR se hovoří vedoucí dramaturgie živě do vysílání Českého rozhlasu Wave.
- Zmínky o festivalu se objevují v kulturním tisku.
- V kinech distribuční sítě Aerofilms běží propagační spoty.
- **V roce 2018** se na začátku kampaně ukazuje, že kvůli změně podmínek na síti Facebook nemůže kampaň proběhnout se stejnou efektivitou jako v minulém roce.
- Po zdvojnásobení výdajů na propagaci je dosah kampaně ve srovnání s minulým rokem pouze poloviční.
- V rámci PR zve vedoucí dramaturg na festival v živém vstupu ve vysílání ČT24, v programu o kultuře.

Vizuál



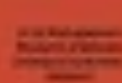
Svěží a originální vizuál, foceno v kině. Zdroj: Matějka 2019

**TREZOR
FILM
FEST**

Kino Aero

9/12/17

15:00



Žert



Intimní osvětlení




Ucho



Spalovač mrtvol

Zdroj: Matějka 2019



I hope there
will be english
subtitles.

TREZOR
FILM
FEST

YEAH!

**TREZOR
FILM
FEST**

Kino Aero

8/12/18 15:00



Sedmikrásky



O slavnosti a hostech



Skřivánci na niti



Všichni dobří rodáci

Náklady a výnosy

			2017	2018
		Tým	Kč	
	Náklady	Dramaturgie	6845	7286
		Produkce	22616	21615
		Marketing	3051	6000
		Finance	5400	386
		Součet	37912	35287
Výnosy		Součet	42652	31474
		Výsledek	4740	-3813
		Pokles tržeb		35,50%

Zdroj: Matějka 2019

Dramaturgie

- **V roce 2017** se dramaturgie zaměřuje spíše na známější tituly v rámci trezorové tematiky a snaží se přilákat co nejvíce návštěvníků.
- Vrcholem programu je film *Spalovač mrtvol*.
- Filmový historik a dramaturg doktor Petr Bilík čte před téměř vyprodaným sálem úryvek z knižní předlohy podle Ladislava Fukse, na kterém demonstruje nesmírnou náročnost vyobrazení básnických scén, které se ve filmu objevují.
- **V roce 2018** již dramaturgie spoléhá na jistou diváckou základnu a uvádí i alternativnější tituly. Je uveden například experimentální snímek Věry Chytilové – *Sedmikrásky*.
- Hlavním filmem se stává drama *Všichni dobří rodáci*.
- Filmový historik Jakub Jiříšťa popisuje náročné a detailně propracované natáčení každé scény filmu, kde i určitý kus oděvu má ve výsledném obraze svůj smysl.
- Nově je do programu zařazena také výstava filmových plakátů v kavárně kina Aero. Jsou mezi nimi i plakáty k filmům uvedeným v rámci festivalu.

Dotazníkové šetření – obecná pravidla a způsob sběru dat

- Klíčová metoda přinášející informace o animaci a naplnění jejích cílů.
- V roce **2017** byl dotazník sestaven z celkem šesti otázek. V roce **2018** jedna otázka přibyla. Stručnost je důležitá s ohledem na náročný program diváka a udržení jeho pozornosti při vyplňování. Cílem nebylo sbírat podrobná analytická data k dalšímu rozboru. Důraz byl kladen hlavně na jasně měřitelné výstupy už při zpracovávání odpovědí. Pro výzkum byly použity spíše uzavřené otázky. Otevřená otázka sloužila pouze k osobnímu hodnocení.
- Dotazník byl respondentům předkládán v průběhu festivalu a po skončení akce byl k dispozici elektronicky po dalších 24 hodin. Zjednodušování vyplnění umožňovalo zapojení kustodů s tablety, které divákům pomáhaly odpovědi vyplnit.

Dotazníkové šetření – základní údaje o dotazníku

	2017	2018
Počet otázek	6	8
Otevřené otázky	1	1
Uzavřené otázky	5	6
Počet vyplnění	85	46
Podíl na návštěvnosti	27,20%	16,50%

Zdroj: Matějka 2019

Dotazníkové šetření – otázky a výsledky

- **1. TFF 2017 jste navštívil/a zejména kvůli:**

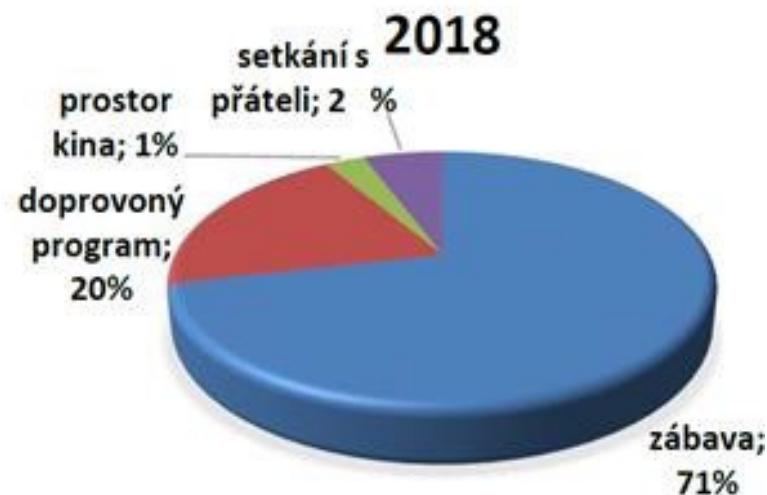
- a) zájmu o shlédnutí konkrétních filmů v kině (zábava)

- b) uvedení filmů s doprovodným programem (filmová historie, kontext trezorových filmů)

- c) kinu Aero

- d) setkání s přáteli

- První otázka byla sestavena s důrazem na zjištění preferencí návštěvníků. Bylo potřeba zjistit, co konkrétně vzbudilo jejich zájem akci navštívit. Zároveň se podle této otázky dalo zpětně mapovat, jakým způsobem byla vedena propagace (zda v duchu zábavného programu či naučného). Hlavním cílem bylo zjistit, kolik návštěvníků navštívilo festival cíleně jako animační projekt. Bylo možné zaškrtnout pouze jednu nejpreferovanější odpověď.



Zdroj: Matějka 2019

Meziročně se zvýšil zájem o film jako zábavný prvek. Zájemců o kontext kulturního dědictví filmů byl větší v předešlém roce. Výsledky v roce 2018 mohou být zaviněny například špatnou propagací.

- ***2. Na TFF se chystáte shlédnout/shlédl/a jste:***
- Tato otázka je do dotazníku zařazená z důvodu bližšího studia návštěvníků s permanentkou na všechny projekce. Pro otázky evaluace projektu však není důležitá.

- **3. Dozvěděl/a jste se o filmech něco, co jste doposud nevěděl/a?**

a) Ano, zejména historická fakta

b) Ano, zejména zajímavosti

c) Nevím, bylo mi to jedno

d) Ne

- První otázka zaměřená vyloženě na animační tematiku festivalu. Cílem byla přidaná hodnota prezentace filmové osvěty v oblasti filmové historie daného období. Za uspokojivé pro cíle projektu by se daly považovat dvě první odpovědi. Rozdělení odpovědí bylo provedeno hlavně kvůli požadavkům respondentů o možnost přesnější odpovědi v případě uzavřené otázky.



Zdroj: Matějka 2019

Zodpovědí vyplývá, že se zájem o trezorovou tematiku mezi respondenty snížil o více než polovinu. Nutné je také brát v úvahu, že již s danou problematikou mohli být seznámeni.

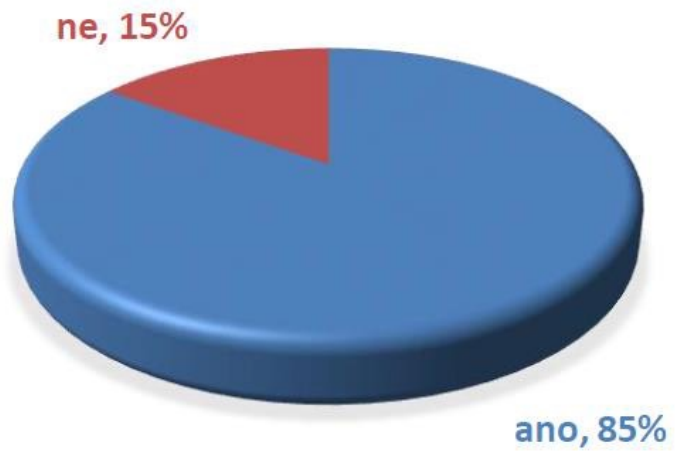
- ***4. Věděl/a jste před účastí na TFF, že byly promítané filmy zakázané komunistickým režimem?***

a) Ano

b) Ne

- Tato otázka již byla čistě doplňková. Bylo očekáváno, že většina respondentů již bude o problematice trezorových filmů něco vědět. A odpovědi dopadly podle očekávání.

2017



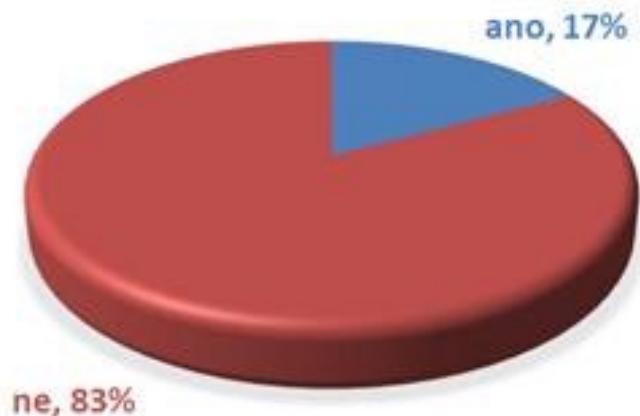
2018



Zdroj: Matějka 2019

- **5. Ohodnotte TFF z hlediska programu 1-10**
- Závěrečná otázka sloužila k adekvátní evaluaci festivalu samotnými návštěvníky. Byla zvolena škála spokojenosti 1-10 (na základě požadavků marketingového oddělení). Hledisko úspěšnosti festivalu je možné hodnotit i z pohledu celkové spokojenosti návštěvníků. Otázka se přímo vztahovala k programu.
- **V roce 2017** hodnotilo 87 % respondentů festival známkou 9-10.
- **V roce 2018** hodnotilo 82 % respondentů festival známkou 9-10.
- Z tohoto hlediska je možné oba ročníky festivalu považovat za úspěšné.

- **6. Zúčastnili jste se festivalu v minulém roce?**
- Tato otázka byla logicky položena pouze v rámci druhého ročníku festivalu.



Zdroj: Matějka 2019

- Výsledek byl velmi překvapivý. Předpoklad byl, že většina návštěvníků bude festival již znát. Tento fakt by však zároveň mohl korespondovat s charakteristikou ostatních výsledků v roce 2018.

Shrnutí výsledků

- Celkově dotazník přinesl poměrně překvapivé výsledky. Zvláště jeho meziroční srovnání dává prostor pro určitou úvahu. Jeho vypovídací schopnost je však potřeba brát s rezervou, jelikož jej vyplnilo pouhých 16 % návštěvníků. Při takovém množství s ohledem na celkový počet návštěvníků existuje možnost mírné odchylky.

Zodpovězení výzkumných otázek

- ***1. Odpovídá koncept a cíle daného projektu cílům animace kulturního dědictví?***
- Koncept projektu je vytvořen v souladu s filosofií animace kultury. Definiuje předmět kulturního dědictví, který se snaží prezentovat v podmínkách dnešní společnosti jak v kontextu jeho původní podstaty, tak i vyhledávat kontext nový. Zároveň se snaží o kulturní osvětu účastníků animačního procesu.

- ***2. Co je hlavním předmětem animace projektu, a jaký si klade cíl?***
- Předmětem animace je české filmové kulturní dědictví. Projekt usiluje o jeho fyzické i ideové zachování předáváním kulturních vzorců památky návštěvníkům festivalu.
- Projekt předpokládá zachování památky v souvislosti se zachováním kulturního povědomí o památce ve společnosti, čehož se snaží docílit cestou animace.
- Cílem je i vzdělání jednotlivce a jeho inspirace v rámci hledání smyslu umění, ale i podstaty vlastní osobnosti.

- **3. Jsou naplněny animační cíle, které si projekt klade? Do jaké míry?**
- Naplnění cílů jak v oblasti zachování památky, kulturního povědomí o filmovém dědictví i inspirace jednotlivců závisí na míře ochoty návštěvníka přijímat kulturní vzorce.
- Ve srovnání obou ročníků vykazuje ochotu konzumovat přidanou hodnotu festivalu (tj. animátorský program) 20-40 % návštěvníků.
- 25-65 % návštěvníků si z festivalu odnese některou z myšlenek historického kontextu díla. Ani v jednom případě se nejedná o přesný odhad ale pouze odhady možných cílů.
- Ani samotná animace není v měřitelnosti svých výsledků jednoznačná.

- ***4. Jaké animační nástroje byly v rámci realizace projektu použity? Jaký to mělo dopad?***
- Při realizaci bylo využito potenciálu technologické animace v audiovizuální tvorbě, a to ve formě digitálně restaurovaných filmových děl.
- Technologická animace přispěla jednoznačně při propagaci festivalu. V případě tohoto festivalu se jednalo o jednu z prvních projekcí digitalizovaných snímků na velkém plátně vůbec.

- **5. Jaký dopad měla v animačním procesu role animátora? Splňoval animátor požadavky animace?**
- Animátor byl ústředním zprostředkovatelem animačního procesu mezi filmem a návštěvníkem. Uváděl kontext filmů a zapojoval návštěvníky do dané problematiky.
- V případě absence animátora by vznikaly pochybnosti, zda má projekt stále ještě animační aspekty. Schopnosti animátora kromě odborné kvalifikace závisí i na jeho vyjadřovacích schopnostech.
- Pro příští ročník zvažujeme možnost zanést otázku na animátora i do dotazníku.

- **6. Co vyplývá ze srovnání obou ročníků festivalu? Jaký dopad má animace v tomto srovnání?**
- Dle výsledků dotazníku je z hlediska animace rok 2018 rozhodně méně úspěšný.
- Výsledky poukazují na více než o polovinu nižší zájem vstřebávat animátorský program.
- V roce 2018 také více návštěvníků inklinovalo k pojetí festivalu jako pouze zábavně orientovaného.
- Jen 17 % účastníků ročníku 2018 se účastnilo toho předchozího.
- Tyto změny mohou mít hned několik důvodů.
- Druhý ročník měl díky špatnému dosahu facebookové kampaně slabší propagaci. Je tak možné, že se nepodařilo oslovit návštěvníky minulého ročníku.
- Důvodem může být také zaměření na alternativnější filmy, které nebudí tak velký zájem veřejnosti.
- Příčinou může být i problematický předvánoční termín festivalu, který byl ale stejný jako u prvního ročníku.

- ***7. Do jaké míry jsou výsledky měření dopadu relevantní? Na čem závisí relevantnost výsledků studie?***
- Relevantní je pouze odhad trendu nebo tematického zaměření návštěvníků. Jednoduchým a kvantitativně dostatečně obsáhlým způsobem nelze vyjádřit přesnou míru kulturního zásahu účastníků. Můžeme měřit, co návštěvníky zajímá, proč přišli a co přibližně si pamatují.
- Data překvapivě začínají dávat smysl právě při srovnání dvou ročníků festivalu. Pokud je zohledněn i počet respondentů a celkových návštěvníků, je u dotazníku dán určitý předpoklad relevance pro účely projektového týmu. Z celkových výsledků ale vyplývá, že pokud projekt nemá skutečný fyzický výstup, lze jen těžko přesně měřit jeho dopad.

Závěry plynoucí z případové studie

- **Případová studie** popisuje na základě analýzy dvou ročníků Festivalu trezorových filmů způsob animace filmového kulturního dědictví v praxi.
- Metodou pozorování na základě vlastních zkušeností autora analyzuje motivaci, koncept i průběh plánování a konání festivalů.
- K vyvozování závěrů používá teoretické poznatky o animaci.
- Definiuje animační procesy v rámci projektu a monitoruje jejich cíle i dopad.

- Představuje projekt i z hlediska projektového plánování a řízení.
- Analyzuje návštěvnost a finance.
- Věnuje se postavě animátora a hodnotí jeho roli v rámci animačních cílů.
- Demonstruje i použití animačních nástrojů v rámci projektu.
- V poslední části pak analyzuje dotazník, který slouží jako hlavní meziroční srovnání obou festivalů. Výsledky vypovídají o změnách preferencí návštěvníků v rámci zájmu o filmy a trezorovou tematiku (neboli o dílo a jeho animaci).

Interpretace výsledků

- Festival trezorových filmů je jednoznačně projektem nesoucím animační potenciál.
- Za cíl animačního procesu je možné považovat prezentaci filmů s uváděním jejich kontextu za pomoci animátora.
- Hodnotou tohoto procesu je přenos ideového potenciálu filmových památek mezi návštěvníky a zvyšování společenského povědomí o filmových památkách.
- Úspěšnost animačních dopadů je závislá na ochotě návštěvníků vstřebávat program filmového festivalu aktivně a do větší hloubky.
- Cestou ke zvýšení úspěšnosti animace je jednoznačně větší stimulace návštěvníků a soustředění pozornosti na zážitek v rámci celého festivalu.

Zdroj: Matějka 2019

Zdroje

- Matějka, Jan: *Animace filmového kulturního dědictví pomocí Festivalu trezorových filmů*. Bakalářská práce. VŠE v Praze 2019.
- Tyslová, Irena (ed.): *Metodiky animačních procesů v kultuře*. Oeconomica, Praha 2012. ISBN 978-80-245-1903-6.
- Hanzlík, Jan: *Filmová animace*. In: Tyslová, Irena (ed.): *Metodiky animačních procesů v kultuře*. Oeconomica, Praha 2012. ISBN 978-80-245-1903-6.
- Siostrzonek, Jiří: *Animace kultury. Polské inspirace*. ITF SUv Opavě 2008. ISBN 978-80-7248.
- Kaplánek, Michal: *Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80- 262-0565-4.
- Hendl, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. 407 s. ISBN 80-7367-040-2.

- Disman, M. (2000). *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha, Česko: Karolinum.
- Dudová, A., Kaplánek, M., Macků, R. (2011). *Mnohotvarý fenomén animace*. České Budějovice, Česko: Jihočeská univerzita. Dostupné z: http://www.ped.muni.cz/pedor/archiv/2011/pedor11_3_mnohotvar_yfenomenanimace_dudova_kaplanekmacku.pdf
- Beneš, M. (2003). *Andragogika-teoretické základy*. Praha, Česko: Eurolex Bohemia.
- Čornaničová, R. (2005). *Animácia kultury a kultúrno-osvetová činnosť*. Bratislava, Slovensko: Univerzita Karlova.
- Dyczewski (1993). *Kultura polska w procesie przemian*. Lublin, Polsko: Lublinská univerzita.
- Aerofilms. (2019). *Společenska pro 21. století*. Praha, Česko: Aerofilms. Dostupné z: <https://www.aerofilms.cz/eventy/>
- Alkin, M. C., (2004) *Evaluation Roots*. Londýn, Velká Británie: SAGE Publication. In Remr, J., (2013) *Srovnání vybraných přístupů k realizaci evaluací* (s. 34). Praha, Česko: Univerzita Karlova. Dostupné z: <http://www.evaltep.cz/inpage/srovnani-pristupu-k-evaluacim/>



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Toto dílo podléhá licenci Creative Commons
Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.

