

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Bc. Patricie Kaválková

Kráska a zvíře: Návrh edukačního pohybově-výtvarného programu
pro děti a mládež

Olomouc 2020

vedoucí práce: doc. Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „*Kráska a zvíře: Návrh edukačního pohybově-výtvarného programu pro děti a mládež*“ vypracovala samostatně a použila pouze uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci dne 30. dubna 2020

.....

Podpis

Poděkování

Velké poděkování patří všem, díky kterým mohla diplomová práce vzniknout, především však vedoucí mé práce doc. Mgr. Petře Šobánové, Ph.D. za odborné vedení, cenné rady, průběžné konzultace a zasvěcení do krás oboru galerijní edukace. Dále děkuji mé milované rodině za neustálou podporu, důvěru a motivaci během celého studia.

Obsah

Úvod	8
Teoretická část	9
1. Klíčové pojmy v kontextu výchovy	9
1.1. Program jako projekt	9
1.2. Procesy, s nimiž edukační program cíleně pracuje	13
1.3. Vnímání své osoby	17
2. Kráska a zvíře	20
2.1. Historie pohádkového příběhu	20
2.2. Současné adaptace	24
3. Kráska a zvíře v českém prostředí	25
3.1. Kráska a zvíře v literatuře	25
3.2. Kráska a zvíře ve výtvarném umění	26
3.3. Kráska a zvíře v kinematografii	30
3.4. Kráska a zvíře v divadle	32
3.5. Kráska a zvíře v baletu	35
4. Didaktické aspekty tématu	36
5. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání	44
5.1. Výtvarná výchova v RVP ZV	45
5.2. Taneční a pohybová výchova v RVP ZV	46
5.3. Propojení těchto oborů/vyučovacích předmětů	47
Praktická část	49
6. Inspirační zdroje	49
7. Myšlenkový vývoj tématu	50
8. Podmínky realizace	51
9. Didaktické pomůcky vytvořené pro program	54

10.	Charakteristika hlavních aktivit programu.....	58
11.	Realizace edukačního programu	63
11.1.	Příměstský tábor – první turnus.....	63
11.2.	Příměstský tábor – druhý turnus.....	70
11.3.	Workshop pro malé	76
11.4.	Workshop pro velké	83
12.	Reflexe realizovaných programů	90
13.	Budoucnost programu	91
	Seznam použité literatury	100
	Seznam internetových zdrojů a pramenů.....	102
	Seznam obrazových příloh a zdrojů	105

*„Výchova není v tom, poučovat lidi nebo jim dělat kázání,
ale dát jim příležitost, aby sami mysleli, sami srovnávali.“*

Karel Čapek

Úvod

Diplomová práce se zabývá návrhem edukačního pohybově-výtvarného programu pro děti a mládež inspirovaného příběhem Kráska a zvíře. Program klade důraz na propojování výtvarného projevu s projevem pohybovým, který je motivován literárním příběhem. Ve všech uměleckých disciplínách můžeme rozkrývat vzájemné vztahy, spojitosti, rozdílnosti a možnosti jejich komunikace. Hledání těchto potenciálů v jednotlivých oborech mě nepřestává fascinovat a stále mě láká pátrání po nových příležitostech. Důkazem této záliby je i tato práce.

Teoretická část textu se věnuje klíčovým pojmům v kontextu výchovy, které jsou stěžejní pro porozumění záměru této práce, historii a současným adaptacím *Kráska a zvířete* zejména v českém prostředí. Krátce představuje osobnosti a instituce, které se zabývají fenoménem tohoto příběhu. Dále popisuje didaktické aspekty příběhu a analýze estetických oborů v rámci vzdělávacího programu základního vzdělávání, ve kterém upozorňuje na důležitost propojování výtvarné a taneční a pohybové výchovy.

Praktickou část tvoří řada výtvarných i pohybových aktivit, zkoumajících možnosti zvoleného literárního námětu. V jednotlivých úkolech byl kladen důraz na aktivizaci účastníků, rozvoj interpretačních a komunikačních schopností a práci se svou identitou na základě odlišných uměleckých disciplín. Zásadní byl však subjektivní expresivní projev každého účastníka navazující na recepci a interpretaci díla.

Ráda bych svou prací přispěla k rozvoji spolupráce často samostatně stojících uměleckých oborů a multidisciplinárního vzdělávání. Prostřednictvím všech uměleckých projevů odhaluje člověk část sebe samého. Věřím, že tato práce bude smysluplná a využitelná ve volnočasové i školní praxi.

Teoretická část

1. Klíčové pojmy v kontextu výchovy

V této kapitole se budeme věnovat vymezení základních pojmů, které jsou zásadní pro pochopení celkového záměru této diplomové práce.

1.1. Program jako projekt

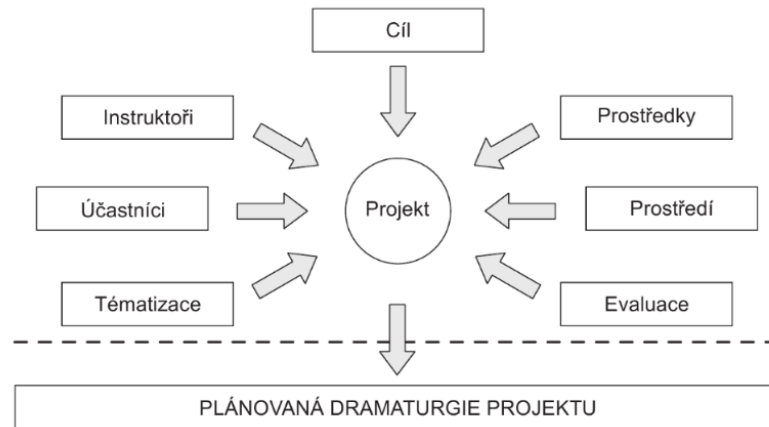
K zajištění přehlednosti definuji následující pojmy: projekt, doprovodný program, edukační program, z jejichž významů vychází název a také uchopení mé diplomové práce. Pojem program v tomto případě slouží jako zastřešující výraz, který doslovně nevychází ani z jedné z níže zmiňovaných definic v teoretické části textu. Nejedná se o jeden edukační program, ale o diplomový návrh programu inspirovaného příběhem *Kráska a zvíře*.

Využití programů či projektů vychází ze zážitkové pedagogiky, kde se velká většina autorů shoduje, že je třeba dodržovat osvědčené postupy a pravidla při jejich plánování a organizování. V zážitkové pedagogice jde především o zážitky, které jsou didakticky zpracovávány a plánovány. Jedním ze zásadních kritérií je převzetí zodpovědnosti každého účastníka za své jednání a jeho aktivní zájem. Účastník je tvůrcem, který prožívá řadu činností přímo a nezprostředkovaně na základě subjektivních zkušeností. Ty poté zasazuje do širších souvislostí, ačkoliv není odkázán na odborný výklad učitele. Velmi důležitou podmínkou pro výchovu zážitky je spontánnost, citlivost a kreativita. Posledním zásadním rysem je rozvíjet sociální vztahy se svými spoluúčastníky.¹

Pro projekt platí některé obecné charakteristiky: má jasně stanovené konkrétní cíle; má definované strategie, postupy a metody vedoucí k dosažení cíle; má začátek i konec; je časově/termínově omezený; má omezené zdroje; k jeho realizaci jsou potřeba lidé; musí být reálný a realizovatelný. Každý projekt by měl tedy zohlednit následující tři dimenze: *věcné – CO se musí udělat, časové – KDY se to má udělat, nákladové – ZA KOLIK se to musí udělat.*²

¹ PRŮCHA, Jan, ed. Pedagogická encyklopedie. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-546-2, s. 499

² POKORNÁ, Gabriela. 2008 *Projekty – jejich tvorba a řízení*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. Bez ISBN, s. 3.



Obr. 1: Příprava zážitkového programu - tvorba projektu, zdroj: HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*, 2009, s. 19.

Projekt

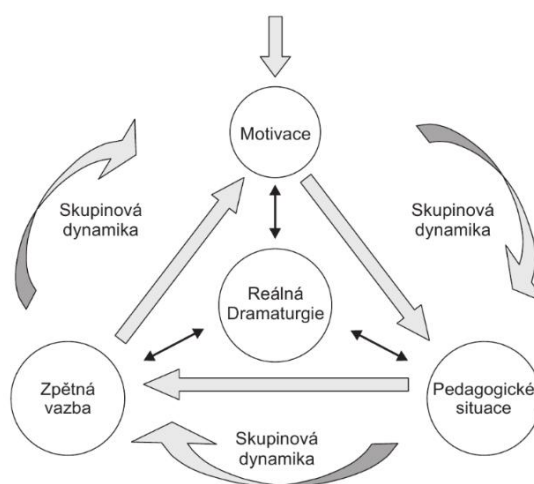
V odborné literatuře najdeme mnoho definic projektu. Pro vymezení termínu uvedu pouze několik vybraných, které objasní pojetí projektu z didaktického hlediska. Obecně můžeme projekt definovat jako „jedinečnou soustavu činností směřujících k předem stanovenému cíli, která má určitý začátek i konec. Vyžaduje spolupráci různých profesí, váže či spotřebovává jejich kapacity a využívá je pro vytvoření výstupu“.³ Projektem je tedy nazýván zpracovaný záměr, plán budoucí činnosti nebo jejího výsledku, podle kterého se řídí průběh jeho dosažení. Jedná se o plánované, organizované a časově ohraničené úsilí, na němž se podílí více lidí se společným cílem.

Základem didaktického termínu projekt se stal latinský výraz *proicio*, které mělo v původním jazyce mnoho významů. Znamenalo například dostávat se kupředu, pokročit, vrhat se, předhazovat, mít úspěch, být užitečný nebo vypovídat. „Je zajímavé, že téměř všechny tyto konotace jsou i součástí významů, které si spojujeme s danou edukační metodou.“⁴

³ POKORNÁ, Gabriela. 2008 *Projekty – jejich tvorba a řízení*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. Bez ISBN, s. 2.

⁴ STEHLÍKOVÁ BABYRÁDOVÁ, Hana, Petra ŠOBÁŇOVÁ, Timotej BLAŽEK, Jana MUSILOVÁ, Jiří SOSNA a Lucie TIKALOVÁ. *Téma - akce - výpověď: projektová metoda ve výtvarné výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, 183 s. Monografie. ISBN 978-80-244-4506-9., s. 13

S projektem se dnes běžně setkáváme také v současné pedagogice, kde je uplatňován jako výuková metoda. Projektová metoda je nový koncept ve všeobecném školství, který reagoval na problémy tradiční školy. V pedagogickém slovníku je toto pojetí vymezeno jako „*vyučovací metoda, kterou jsou žáci vedeni k řešení komplexních problémů a získávají zkušenosti s praktickou činností a experimentováním*“.⁵ Žanta vymezuje projekt ve výuce jako „*účelně organizovaný souhrn myšlenek, seskupených kolem důležitého střediska praktického vědění, směřující k určitému cíli*.“⁶



Obr. 2: Příprava zážitkového programu - realizace projektu, zdroj: HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*, 2009, s. 19.

Jako poslední uvedu definici projektu od pedagoga Williama Hearda Kilpatricka, který spolu s Johnem Deweyem zavedli do vzdělávání projekt jako metodu, jenž má zvyšovat motivaci žáků a podporovat jejich vzájemnou kooperaci. W. H. Kilpatrick označuje projekt „*jako určitě a jasně navržený úkol, který můžeme předložit žákům tak, aby se jim zdál životně důležitý tím, že se blíží skutečné činnosti lidí v životě*.“⁷ Od původního pojetí Johna Deweyho se nahlížení na projekt v praxi přeměnilo a posunulo do několika dalších rovin, jakými jsou: projekt jako integrace různých témat; projekt jako specifický způsob organizace vzdělávacího

⁵ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013, 400 s. ISBN 978-80-262-0403-9, s. 226

⁶ ŽANTA, R. *Projektová metoda, pokus o řešení pracovní školy*. Praha: Nákladem dědictví Komenského, 1934.

⁷ NELEŠOVSKÁ, Alena a Hana SPÁČILOVÁ. *Didaktika primární školy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, 254 s. Učebnice. ISBN 80-244-1236-5.

obsahu; projekt jako série praktických činností vedoucích k výsledkům v podobě výtvarného, dramatického nebo slovesného produktu; projekt jako řešení praktického problému ze života.⁸

Vzdělávací projekty jsou u nás vcelku oblíbenou činností, které jsou poměrně málo zmapované, což má mnoho důvodů. Jedním z nich je například to, že projektová metoda nabízí mnoho variant, jak takový projekt uchopit a zrealizovat. Navíc bývá projektové vyučování často zaměňováno s projekty. Je to moderní termín a někteří tak rádi označují svou činnost, i když s pravým projektem nemá nic společného.

Doprovodný program

Doprovodnými programy se rozumí veškeré doplňující akce, které se nekonají v rámci hlavní činnosti. Existuje mnoho různorodých typů doprovodných programů jako například různě zaměřené přednášky, besedy, komentované prohlídky, promítání, semináře, workshopy, dílny pro různé věkové skupiny, animační a edukační programy pro školní skupiny, pracovní listy, publikace a jejich křty, koncerty, divadelní představení, speciální akce k různým výročím, doprovodné akce k významným svátkům, dny otevřených dveří a další. Všechny typy doprovodných programů slouží k rozšíření zájmu veřejnosti o danou instituci, spolek či akci a je velice důležité zvolit takový, který nejlépe podtrhne určený záměr a zároveň bude realizovatelný s ohledem na možnosti.

Edukační program

„Ve škole je edukace obvykle realizována v organizační jednotce, kterou je vyučovací hodina. V muzeu lze za takovou jednotku považovat edukační program.“⁹

V muzeích a galeriích se edukačním programem tedy rozumí doprovodná aktivita ke stálým expozicím i krátkodobým výstavám. Ty jsou vytvářeny pro školní skupiny od mateřských po střední školy a gymnázia v návaznosti na rámcové vzdělávací programy, a tím doplňují klasickou školní výuku. Takovým programem však můžeme nazvat i vzdělávací program, který navazuje na činnost i mimo muzea a galerie a to například ve volnočasových zařízeních.

⁸ STEHLÍKOVÁ BABYRÁDOVÁ, Hana, Petra ŠOBÁŇOVÁ, Timotej BLAŽEK, Jana MUSILOVÁ, Jiří SOSNA a Lucie TIKALOVÁ. *Téma - akce - výpověď: projektová metoda ve výtvarné výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, 183 s. Monografie. ISBN 978-80-244-4506-9., s. 13

⁹ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, 140 s. Monografie. ISBN 978-80-244-3003-4. s. 77

1.2. Procesy, s nimiž edukační program cíleně pracuje

V připravovaném edukačním programu cílím na rozvoj interpretačních postupů. Během interpretace dochází ke „čtení“ příběhu nebo expresivního díla. Toto rozkrývání bych chtěla v zamýšleném projektu spojit rovněž se vzájemnou interakcí účastníků, díky které tak dostává interpretace jiné rozměry. Zmíněná interakce bude zjevná při působení stěžejního tématu na účastníka realizovaného programu. Program staví na komunikaci, na níž kladu důraz v rámci jednotlivých aktivit. Komunikace bude probíhat v několika dimenzích – komunikace mezi mnou a účastníkem, vzájemná komunikace mezi účastníky a v neposlední řadě komunikace v osobní rovině každého účastníka samostatně a to především v přijímání a reagování na předkládané podněty, což zároveň přímo souvisí s percepcí.

Interakce

Interakce je základní proces, který umožňuje lidskou existenci. Jedná se o „vzájemné působení jedinců, skupin, velkých společenství na sebe navzájem, jež může mít nejrůznější formy – od pasivního přizpůsobování se interagujících subjektů až po záměrné ovlivňování a manipulování jedněch subjektů jinými subjekty. Interakce je úzce spojena s komunikací. Vzhledem k sociální povaze interakce mezi lidmi se interakce chápe v české sociální psychologii jakožto „sociální styk“. Zdůrazňuje se při tom role sociální percepce a společné činnosti (kooperace). Právě tyto složky interakce jsou významné pro objasňování interakce v edukačních prostředích.“¹⁰

V rámci tohoto edukačního programu dochází v jednotlivých aktivitách ke vzájemnému působení účastníků jak při samostatně realizované činnosti, tak především při skupinové práci. Mezi aktéry vzniká pomyslný dialog, který je ovlivněn strukturou skupiny, její velikostí, věkovým rozmezím i pohlavím. Sociální interakce je přímo ovlivněna také charakterovými vlastnostmi, návyky a zvyklostmi, které jsou pro účastníky jejich přirozenou součástí. Stěžejní interakcí je v jednotlivých aktivitách již zmiňovaná komunikace, na kterou se jednotlivé aktivity přímo zaměřují.

¹⁰ PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-7178-772-8, s. 90

Interpretace

Interpretace obecně znamená výklad či objasnění nějaké entity. Jedná se o aktivitu, proces, který směřuje k rozkrytí, porozumění, nalezení významu a pochopení komunikovaného objektu. Během tohoto vývoje, založeném na subjektivním prožitku, může docházet k emocionálním či kognitivním reakcím, zkoumání, analýze nebo diskuzi.¹¹ Nejedná se tedy o předložení „hotových“ informací, faktů, významů, ale o hledání a nalézání možností, jak můžeme na daný předmět zájmu nahlížet a jak ho vnímat či různě interpretovat v důsledku našich nestejných prekonceptů. Prekonceptem můžeme označit *„osobní názor na nějakou věc, subjektivní koncepci či teorii opírající se nikoliv o znalost, nýbrž o intuici, která se mnohdy výrazně liší od faktu ověřeného vědou.“*¹²

V práci založené na motivech příběhu *Kráska a zvíře* předpokládám alespoň minimální znalost pohádkového světa, tedy pracuji s domněnkou, že se každý aktér zapojený do tohoto diplomového programu, s nějakým pohádkovým příběhem setkal. Není nutná znalost konkrétního příběhu, kterým jsou jednotlivé aktivity motivovány. Ať už se účastník s touto pohádkou setkal či nikoli, je mým záměrem pracovat s aktivní recepcí uměleckého díla a jeho interpretací. Příběh nabízí mnoho možností, co a jak může být interpretováno – symboly, postavy a jejich chování, děj a jeho zásadní mezníky. Samozřejmě neexistuje jediná správná možnost vysvětlení, jelikož je to vždy přímo ovlivněno osobností interpreta. Tento fakt dává velký prostor pro následnou pohybovou či výtvarnou práci, proto je potřeba pracovat s vědomím, že se jednotlivé aktivity nikdy nebudou vyvíjet naprosto stejným způsobem a nebudou směřovat k totožným výsledkům.

¹¹ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Expresivní interpretace uměleckého díla*. In: Participace dětí a mládeže na kultuře a umění prostřednictvím zážitku. Sborník příspěvků z konference, GASK, Kutná hora, Praha, 2015, s. 30.

¹² ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Expresivní interpretace uměleckého díla*. In: Participace dětí a mládeže na kultuře a umění prostřednictvím zážitku. Sborník příspěvků z konference, GASK, Kutná hora, Praha, 2015, s. 32.

Komunikace

Komunikací rozumíme vzájemné dorozumívání, sdělování a výměnu informací nebo sdílených významů mezi lidmi. Její úlohou je vytvářet a udržovat mezilidské vztahy na základě vědomého předávání sdělení, na kterém je obrazně řečeno zaležena naše společnost. V současnosti získává komunikace stále větší význam a proto je podstatná každá disciplína, která se jí zabývá. Komunikace a komunikační schopnosti patří k nejdůležitějším lidským schopnostem. *„Z pedagogického hlediska je důležitá sociální komunikace, tj. sdělování a dorozumívání mezi lidmi. Mívá tuto strukturu: mluvčí – záměr sdělení – formulace sdělení – posluchač – interpretace obsahu a záměru mluvčího – reakce posluchače. Sociální komunikace vytváří základní souvislosti mezi hlavními stránkami sociálního styku lidí: mezi činností, interakcí a společenskými vztahy.“*¹³

Komunikace se v dílčích aktivitách předkládaného programu odehrává v několika rovinách, z nichž jako nejzásadnější pro účely edukačního programu vnímám osobní rovinu komunikace mezi vnímatelem a předkládaným podnětem, který má být impulsem ke vnímání, zamyšlení a následné tvůrčí reakci. Aktivita nestaví primárně na sdílené verbální komunikaci. Důležitou roli hraje výraz tváře, řeč paží, rukou, hlavy, očí, řeč dotyků nebo také řeč pohybů těla s komunikativním charakterem.

¹³ PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-7178-772-8, s. 104

Percepce

Percepce je nazýván „proces získávání a zpracování podnětů, informací, které neustále přicházejí jak z okolního světa, tak z vnitřního světa daného člověka. Skládá se z procesů typu: recipování podnětů, porovnávání s dosavadní zkušeností, udělení významu, redukování (filtrování) podnětů, kódování informací, volba reagování, uskutečnění reakce.“¹⁴

Vnímání je subjektivním odrazem objektivní reality v našem vědomí prostřednictvím receptorů. Umožňuje základní orientaci v aktuální situaci. Celkové vnímání jakéhokoliv stimulu je záležitostí smyslů, kognitivních a motivačních procesů, vlivu sociálního prostředí a výcviku. Teorie vnímání se opírá o disciplíny jako je psychologie osobnosti, sociální psychologie, informační psychologie a další.

Dílní aktivity v tomto programu podněcují k subjektivnímu zamyšlení, zpracování a vyhodnocení podnětů. Získávání informací, rozhovor nebo diskuze, práce s prekoncepty a následné expresivní vyjádření nejsou oddělené úkoly, ale dvě strany jedné mince, jež jsou během jednotlivých workshopů předkládány a podněcovány. Tato práce se zaměřuje na vnímání hlavních motivů literárního díla, uvědomování si své osoby a na schopnost autenticky reagovat na dané dílo výtvarnou nebo pohybovou tvorbou. Zároveň pobízí k zamyšlení se nad rozdíly prezentace příběhu *Kráska a zvíře* prostřednictvím populárního animovaného nebo hraného filmového zpracování, které se odlišuje od způsobů prezentace pohádkového námětu v tomto programu.

¹⁴ PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-7178-772-8, s. 273

1.3. Vnímání své osoby

S tématem vytvářeného programu, jenž je popsán v didaktické části, souvisí rovněž otázka vnímání své vlastní osoby, respektive identity. Otázky spojené s naší osobností přímo souvisí se sociální rolí, kulturními, pohlavními i sexuálními stereotypy. Fenomén identity se stále vyvíjí v kontextu kulturním i sociohistorickém a ani teď ve 21. století nejsme na konci evoluce tohoto jevu, jelikož se sebereprezentace v současnosti využívá v míře dosud nevídané a stále je na vzestupu. Hledání identity je celoživotní existencionální záležitost, se kterou se potýká každý z nás. Chystaný edukační program se zaměřuje na otázky spojené s vnímáním své totožnosti. Všichni jsme jedinečnými originály, identita každého z nás je naprosto nenahraditelná a to je potřeba si plně uvědomovat. Přestože je tvořena charakteristikami vrozenými, dotváří jí také charakteristiky získané, které si může člověk sám v rámci určitých společenských a kulturních vlivů vybrat a formovat. Dnes, v době online světa, je důležité budovat u dětí i dospělých jistotu v sebe sama, učit je zdravé sebedůvěře, vymezení identity i virtuální identity na sociálních sítích, což může přímo omezit fatální následky, které pochyby o vlastní identitě často přinášejí.

Identita

Pojem identita je nejčastěji zmiňován v oblasti psychologie. Z pohledu této disciplíny můžeme identitu definovat jako vnitřní vnímání sebe sama a prožívání toho, čím jedinec sám o sobě je, a to i přes všechny změny, ke kterým dochází během individuálního vývoje. Jde o vnímání své vlastní osoby, totožnosti, jedinečnosti a relativní stejnosti v daném čase a prostoru. „*Způsob, jímž jedinec vnímá: 1. Svou stejnost a kontinuitu v čase; 2. Místo, smysl a význam své existence v širokém kontextu lidské společnosti. Identita se vyvíjí a prochází určitými krizemi, z nichž patrně nejvýznamnější probíhá v adolescenci.*“¹⁵ Pokud chceme definovat osobní identitu člověka, můžeme na daného jedince nahlížet jako na jedinečnou entitu odlišnou od ostatních. V tomto případě musíme klást důraz na kvality nebo vlastnosti, které si osoba zvnitřnila.¹⁶

¹⁵ PRŮCHA, Jan, Jirí MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-7178-772-8, s. 81

¹⁶ BURKE J. Peter, Jan E. STETS, *Identity theory*, 1. vydání, Oxford University Press, 2009, 272 s. ISBN 9780195388282, s. 112

Je naprosto přirozené zajímat se o to, kdo vlastně jsme a klást si otázky na svou osobu. Hledání odpovědí na otázky spojené s osobností člověka není snadné, ale pro jeho existenci velmi důležité a podstatné. Od vnímání své osoby se odvíjí celoživotní fungování a prožívání jedince. Hledání identity je celoživotní proces.

Sebepojetí

„Představa jedince o svém já. Vyvíjí se ve vztahu k okolnímu světu, je jím ovlivňována, je před ním bráněna.“¹⁷ Tento obraz sebe sama má řadu dimenzí, například zobrazení já, hodnocení já, směřování, hodnocení já, hodnocení role. Vyvíjí se na základě sociálních vztahů, ovlivňuje jej styk s rodiči, sourozenci, vrstevníky, kamarády, učiteli. Součástí sebepojetí je také sebedůvěra, sebpřijetí, seberealizace, sebezprezentace a sebehodnocení.¹⁸

Sebereflexe

„Obecně zamýšlení se jedince nad sebou samým, nad svou osobností, ohlédnutí se zpět za svými činy, myšlenkami, postoji, city, rekapitulování určitého úseku vlastního života či vlastního chování a rozhodování v situacích, které jsou pro daného člověka významné. Cílem je zhodnotit sebe sama, rozhodnout, co a jak změnit, zvolit strategii pro budoucnost.“¹⁹

Sebereflexe je tedy vnitřní proces, který člověku umožňuje vidět v hlubších souvislostech a ubírá se více do hloubky na rozdíl od reflexe, která je odrazem a vyhodnocením nějakého prožitku. Člověk se v rámci sebereflexe zabývá sebou samým v sociálním, časovém i historickém kontextu. Dokáže přemýšlet sám nad sebou, pojmenovat různé situace ze svého života a přiřadit jim stupeň závažnosti. Sebereflexe nám umožňuje uvědomit si svoje pohnutky, ale i názory a postoje.²⁰

¹⁷ PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-7178-772-8, s. 209

¹⁸ *Ibid.* s. 209

¹⁹ *Ibid.* s. 209

²⁰ HUPKOVÁ, Marianna. - PETLÁK, Erich. *Sebareflexia a kompetencie v práci učiteľa*. Bratislava: Iris, c2004. 135 s., ISBN 8089018777, s. 33 a 46

Sebeprezentace

Pojem sebeprezentace je dnes důležitým nástrojem budování své identity a přímo souvisí s pojetím vlastního já a otázkami sebepoznání. Jedná se jakousi snahu „prodat sám sebe v co nejlepším světle“ a vytvářet dobrý dojem. Takový příjemný dojem můžeme u druhých vyvolat už svým vzezřením, vystupováním, vyjadřováním, chováním nebo umem. Taková prezentace sebe sama má velký vliv na to, jak bude jedince přijímat jakákoliv společnost, ve které se právě ocitne. Pro úspěšné prezentování musí tedy jedinec znát a rozumět sám sobě a mít povědomí o vlastní identitě. Prezentace jednotlivce se skládá ze dvou částí, první část si každý volí sám a manipuluje se svojí sebeprezentací na základě vlastní volby, druhá část je vytvořena z celkového dojmu, jakým působí na ostatní.²¹

S tímto fenoménem přímo souvisí také fenomén sociálních sítí, kde mnozí z nás hrají divadlo. „*Online představení se odehrává skrz jazyk užívaný ve zprávách a příspěvcích, jež jsou bohatými zdroji zamýšlených i skutečně komunikovaných výrazů. Aby bylo představení úspěšné, virtuální herec se musí naučit jazyku dané internetové stránky nebo komunity a musí znát explicitní i implicitní morální hodnoty, jež tato stránka nebo komunita sdílí.*“²²

Výtvarné i pohybové aktivity mají vliv na psychický vývoj jedince. Díky subjektivně prožívaném a zvoleném projevu si jedinec zvyšuje své sebevědomí, získává pocit jistoty v sebe sama a odbourává nejrůznější pocity strachu. To vše je v tomto programu podpořeno také prostřednictvím sociální interakce, ke které ve většině aktivit dochází na různých úrovních. Jak již bylo zmíněno, motivace k pozitivnímu pohledu na svou vlastní osobu je pro správný vývoj jedince důležitou součástí, jež přispívá k formování identity. Použité aktivity nabízí možnost jakéhosi „sebenáhledu“, který může přispět k zamyšlení, uvědomění a porozumění svému vlastnímu já a svým pocitům.

²¹ GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebeprezentace v každodenním životě*. Vyd. 2. Přeložila Milada McGrathová. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.

²² ROBINSON, L. 2009. *Sebe-utváření online: O symbolické interakci v digitální éře*. Biograf (50): 40 odst. [cit. 19. 03.2020]. Dostupné z: <http://www.biograf.org/clanky/clanek.php?clanek=5002>

2. Kráska a zvíře

Pod názvem „*Kráska a zvíře*“ se skrývá mnoho verzí pohádkového příběhu, které nám byly v průběhu historie předkládány nejrůznějšími způsoby – od prostého vyprávění pohádky mezi lidmi, přes knižní vydání až po různorodá filmová, hudební či dramatická ztvárnění. Podle nejvýznamnějšího mezinárodního obecně uznávaného Aarne-Thompson klasifikačního systému pohádek, jehož úkolem je na základě porovnání textů a identifikace opakujících se dějů určit původ i šíření příběhů se jedná o jednu z nejstarších indo-evropských pohádek. V tomto katalogu pohádkových bytostí a lidových pověstí současnosti je *Kráska a zvíře* označena ATU 425 podtitul C, což značí typ pohádek „Supernatural or Enchanted Relatives“ tedy nadpřirození a zakletí blízcí, příbuzní a v podkategorii spadá do sekce „Manžel“.²³

Počet srovnatelných příběhů Krásky a zvířete dle tohoto systému uvádí: „...finských 12, finsko-švédských 3, estonských 3, litevských 30, švédských 2, španělských 3, katalánských 2, holandských 1, vlámských 8, německých 24, italských 12 (včetně toskánských a sicilských), rumunských 1, maďarských 7, českých 10, slovenských 1, srbsko-chorvatských 1, polských 15, ruských 8, řeckých 13, indických 1, francouzsko-amerických 3, anglicko-amerických 4.“²⁴

2.1. Historie pohádkového příběhu

Je nesnadné vysledovat původ příběhu a jeho hlavní myšlenku, která nás dovedla k různým verzím až k dnes neznámější variantě *Kráska a Zvíře* od Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Nejrůznější podoby tohoto příběhu o muži s podobou zvířete se přenášely ústní lidovou slovesností, než vznikla psaná knižní podoba. Historické prameny tak vysvětlují různé variace *Krásky a zvířete*, kde roli bestie zastupují nejrůznější zvířata – had (Rusko, Čína, Řecko)²⁵, lev (Tibet), prase (Turecko), opice (Japonsko, Filipíny), býk (Skotsko, Jamajka), medvěd (Norsko) a další.²⁶

²³ *Surlalune fairytales* [online]. ©1998-2016 [cit. 2020-02-02]. Dostupné z: www.surlalunefairytales.com

²⁴ HEARNE, B. *Beauty and the Beast: visions and revisions of an old tale*. Chicago: The University of Chicago Press, 1989. ISBN 0-226-32240-8, s. 10

²⁵ The History of Beauty and the Beast. In: *pookpress.co.uk* [online]. Pook Press [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <http://www.pookpress.co.uk/project/beauty-and-the-beast-history>

²⁶ GRISWOLD, Jerry. *The meanings of Beauty and the Beast*. Toronto: Broadview, 2004. ISBN 1-55111-563-8, s. 16

V nejběžnějších a nejčastějších formách se objevoval v Africe a v Asii. Nejznámější příběh se nazýval *The Woman Who Married a Snake*. Ten se poprvé objevil napsaný v indickém textu *Panchatantra*, který se pravděpodobně datuje od Krista.²⁷

Patrně nejstarší dochovanou předlohou a inspirací pro pohádku *Kráska a zvíře* byl antický mýtus *Erós a Psyché*, který vypráví o krásné dívce a začarovaném princovi ukrytém v těle zvířete. Autorem byl italský spisovatel, řečník a platónský filosof **Lucius Apuleius Platonicus**²⁸ (asi 124–180), který jej napsal asi kolem roku 150 n. l. v románu *Zlatý osel*, zvaný také *Proměny* či *Metamorfózy*.

Další dochovanou verzí je příběh *The pig king* v knize *The Nights of Straparola* (původní název *Le piacevoli notti*) z let 1550–1553 od italského spisovatele **Giovanniho Francesca Straparoly** (asi 1485–1558). Pohádky ve dvoudílné sbírce později ovlivnily literární tvorbu mnoha dalších autorů, mezi které patřil například Giambattista Basile, Madame d'Aulnoy, Charles Perrault, Carlo Gozzi nebo Jacob a Wilhelm Grimm.

Italský spisovatel **Giambattista Basile** (asi 1566–1632) popisuje ve svém díle *Pentamerone* z roku 1634 příběhy, ve kterých manželky věří, že jejich manželé jsou nestvůry a monstra. Z Itálie se tvorba pohádek přesunula do Francie, kde se dočkala velkého úspěchu například v díle **Madam d'Aulnoy** s názvem *Le Mouton* uvedené ve sbírce pohádek *Les kontes des fées* z let 1697–1698. Dílo vypráví o princovi, který je uvězněn ve zvířecí podobě jako žába nebo had.²⁹

²⁷ GRISWOLD, Jerry. *The meanings of Beauty and the Beast*. Toronto: Broadview, 2004. ISBN 1-55111-563-8

²⁸The Editors of Encyclopædia Britannica. Lucius Apuleius Roman philosopher and scholar. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Encyclopædia Britannica, inc. 17. 2. 2017, [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Lucius-Apuleius>

²⁹ GRISWOLD, Jerry. *The meanings of Beauty and the Beast*. Toronto: Broadview, 2004. ISBN 1-55111-563-8, s. 68

V roce 1697 publikoval obdobný příběh s názvem *Riquet á la Houpe* i **Charles Perrault** (1628–1703) ve sbírce pohádek *Histoires ou contes du temps passé*. Ten se poněkud vymyká, protože princ nemá zvířecí podobu. Příběh pojednává o krásné, ale hloupé dívce, které je slíbena inteligence, když vydrží rok v manželství s ošklivým, avšak chytrým princem. Dívka v manželství setrvá a nakonec vidí svého manžela jako nejkrásnějšího muže na světě. Autor tímto poukazuje na duševní krásu, která má být stejně ceněna jako krása vnější.³⁰

Nejstarší známou variantu pohádky, která nese název *La Belle et La Bête*, tedy *Kráska a zvíře*, napsala francouzská spisovatelka **Madame Gabrielle-Suzanne de Villeneuve** (1685–1755) v roce 1740 v *La Jeune Américaine et les contes marins*³¹. Příběh má délku románu a byl výrazně ovlivněn stylem románů ze 17. století.

Za první písemné vydání pohádky, která byla poprvé adresována přímo dětem, je považováno dílo opět francouzské spisovatelky **Jeanne-Marie Leprince de Beaumont** (1711–1780). Ta byla silně ovlivněna příběhem od Madame de Villeneuve, a tak ji roku 1756 publikovala pod stejným názvem *La Belle et La Bête*. O pár let později roku 1759 příběh zkrátila, přeložila do anglického jazyka a vydala jej s názvem „*Le Magasin des enfants*“.³²

Dalším autorem, který fixoval příběh do knižní podoby je skotský básník **Andrew Langem** (1844–1912). Ten zkrátil původní verzi Madame de Villeneuve a vydal ji pod názvem *The blue Fairy Book* v roce 1889. V tomto svazku shromáždil celou řadu pohádek od různých autorů jako třeba bratří Grimmů nebo Madame d'Aulnoy. Kniha byla prvním dílem ze série pohádkových knih, a tak obsahuje některé z neznámějších pohádkových příběhů včetně příběhu *Kráska a zvíře*, což přispělo k vytvoření nejběžnější verze.

³⁰ GRISWOLD, Jerry. *The meanings of Beauty and the Beast*. Toronto: Broadview, 2004. ISBN 1-55111-563-8.

³¹ WINDLING, Terri. *Beauty and the Beast, Old and New. The Journal of Mythic Arts*. The Endicott Studio. Archivováno z originálu 26. Červenec 2014

³² GRISWOLD, Jerry. *The meanings of Beauty and the Beast*. Toronto: Broadview, 2004. ISBN 1-55111-563-8, s. 17

Ve 20. století se příběhu věnoval kupříkladu irský spisovatel **Clive Staples Lewis** (1898–1963), který roku 1956 napsal dílo *Till We Have Faces*, v němž přetvořil klasický mýtus do současné fikce. Jako další autory můžeme zmínit také Robina McKinley, Angela Cartera, Alana Moore, Mercedes Lackey a dílo britské spisovatelky **Tanith Lee** (1947–2015), ta Krásku a zvíře převyprávěla jako sci-fi povídku v roce 1983.

Příběhu se ve 20. a 21. století věnovalo mnoho autorů, jejichž výčet by dal na samostatnou diplomovou práci, proto se jim více nebudu v této kapitole věnovat. V současné době jsou na trhu dostupné stovky světových i českých vydání příběhu *Kráska a zvíře* věnované dětem i dospělým v žánru poezie, próza, drama, sci-fi, beletrie a další. Nejedná se pouze o publikace popisující dějový příběh, ale i úvahy proč a jak číst v dnešní době pohádkové příběhy, psychologický výklad pohádkových postav, úvahy o lásce nebo proměně člověka.

Pokud bychom zaměřili pozornost pouze na příběh *Erós a Psyché*, nalezneme v literatuře také mnoho děl, které se věnují samostatně mýtu. Nás však zajímá především osobitý příběh *Kráska a zvíře*, jehož varianty jsou známy po celém světě. Pohádka se stala velice populární nejenom pro své historické kořeny, ale i proto, že z ní plyne velké ponaučení. Krása člověka totiž nesouvisí jen se vzhledem, ale především s jeho duší. Pro velkou oblibu byl v průběhu staletí mýtus mnohokrát zpracován, upravován a fixován v dalších médiích. Později se příběh přizpůsobil zejména obrazovkám a jevištím. Dodnes se pohádka těší velké oblibě, a tak se objevuje stále v nových verzích i v dalších uměleckých oblastech.

2.2. Současné adaptace

Ve 21. století se setkáváme s nejrůznějšími adaptacemi. Příběh se po staletí decentně v detailech proměňuje, ale v zásadě se výrazně nemění. Vždy se v něm objevuje růže, Kráskou je hodná skromná dívka, která se nejprve obětuje pro milovaného otce a poté pro zvíře. Netvora začne milovat a svou láskou mu navrátí jeho lidskou tvář. Pohádkový příběh zná téměř každý, ať už z filmového nebo seriálového podání, z divadla, muzikálů, oper či tanečních inscenací. Samostatnou kapitolou by pak mohla být knižní ilustrace, která v mnoha knihách o Krásce a zvířeti doplňovala textový příběh, se kterým se seznamují malé děti, i když ještě neumí číst.

Jeden z nejpoblárnějších příběhů vůbec má v současné době mnoho filmových zpracování, díky kterým se dostal do širšího podvědomí společnosti. Všechny níže uvedené verze nesou stejný název „*Kráska a zvíře*“. Nejstarší je francouzský film z roku 1946 od režiséra **Jean Cocteau** (1889–1963). Mezi nejznámější verze pohádky pravděpodobně patří animovaný film americké produkční společnosti Walta Disneyho z roku 1991. Nejnovější filmovou adaptací je americký romantický muzikálový fantasy film z roku 2017, který režíroval **Bill Condon** (*1955). Hraná adaptace animované klasiky kombinuje prvky animace a počítačové grafiky s výkony skutečných herců.

Více se současnému pojetí příběhu věnovat nebudeme, jelikož by výčet jednotlivých zpracovaných verzí ve všech zmiňovaných oborech vydal na samostatnou práci.



Obr. 3: Film *Kráska a zvíře*, Bill Condon, 2017, zdroj: esfd.cz

3. Kráska a zvíře v českém prostředí

Jelikož se v této diplomové práci jedná o edukační program pro děti a mládež, který je provázaný s kurikulárními dokumenty v českém školství, ráda bych v této kapitole uvedla, v jakých uměleckých oblastech a zpracováních se samotný příběh nebo jeho motivy objevily a stále objevují v českém prostředí. Dle mých informací neexistuje žádný zdroj, kde by byl soupis uměleckých děl či institucí, jež se zabývají fenoménem příběhu *Kráska a zvíře*, dostupný. Níže uvedený seznam rozhodně nepředstavuje vše o daném tématu, ale pouze to, co jsem z dostupných zdrojů našla.

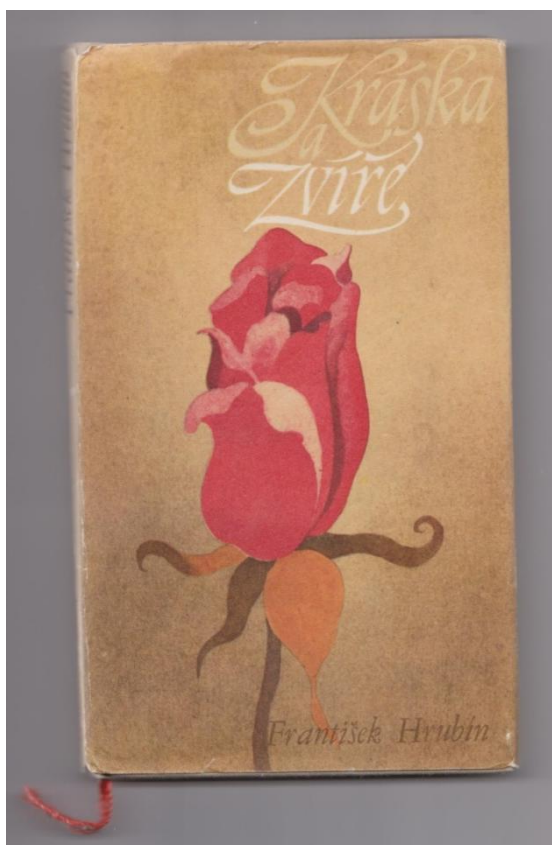
3.1. Kráska a zvíře v literatuře

Asi nejznámějším literárním zpracováním této pohádky u nás je dílo spisovatele a básníka **Františka Hrubína** (1910–1971), který roku 1972 vydal pod vydavatelstvím Albatros v Praze veršovanou knihu s názvem „*Kráska a zvíře: lidová pohádka se zpěvy*“. Jedná se Hrubínovu poslední sbírku a zpracování, které bylo původně určeno pouze pro scénu otáčivého hlediště v přírodě krumlovského zámku. Námětem se stala původní francouzská pohádka, do které vložil své vidění světa – křehký příběh s lehkým humorem a písničkami.

Motiv Krásky a zvířete by bylo možné najít také v románu „*Hastrman*“ od současného spisovatele **Miloše Urbana** (*1967) publikovaného v roce 2001. Kniha obdržela cenu Litera za nejlepší knihu roku 2001 v kategorii próza. Hlavní postavou je člověk ve zvířeti a zvíře v člověku, tedy Hastrman, který je plný temných vášní, tužeb a znepokojení. Ústředním tématem je pomalu se rozvíjející romance mezi krásnou dívkou a hastrmanem, ze kterého vyzařuje až predátorská nátura.

3.2. Kráska a zvíře ve výtvarném umění

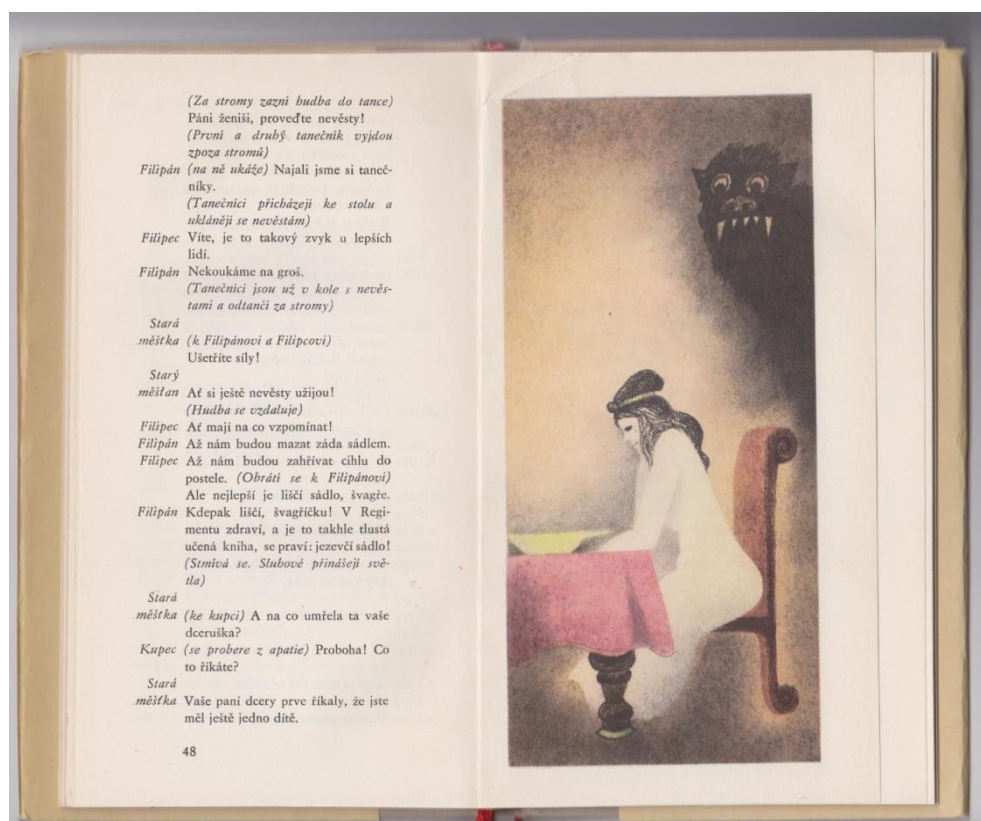
Specifickým odvětvím výtvarného umění je ilustrace, tedy výtvarný doprovod příběhu. Ilustracemi byla doplněna také zmiňovaná literární díla českých autorů Františka Hrubína a Miloše Urbana. Obálku Hrubínova pohádky „*Kráska a zvíře*“ vytvořila **Clara Istlerová** (*1944). Česká grafička se zaměřením na typografii, knižní, časopiseckou a propagační grafiku, ilustrátorka, pedagožka a autorka filmových plakátů. Typické je pro ni netradiční řešení a hra s písmeny, která se často postupně transformují do lidských obličejů.³³



Obr. 4: Kniha *Kráska a zvíře*, František Hrubín, 1972, foto: Patricie Kaválková

³³ BREGANTOVÁ, Polana, ŠVÁCHA, Rostislav a Marie PLATOVSKÁ, *Dějiny českého výtvarného umění*. 1.vyd., Praha: Academia, 2007. 1140 s. ISBN 9788020014896, s. 526

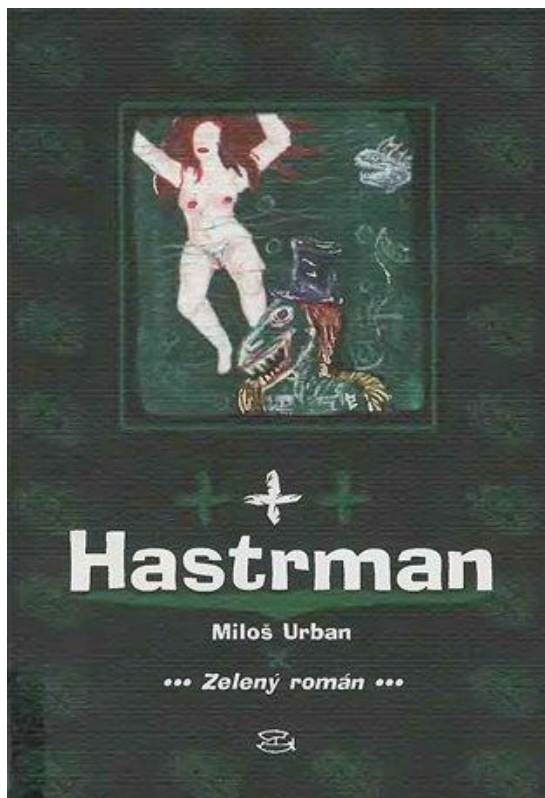
Veršovaný obsah zmiňované knihy doplnil svými kresbami **Ota Janeček** (1919–1996). Český všestranný malíř, kreslíř, grafik a sochař poválečných let, jež měl široký tvůrčí záběr. Mezi další obory patřila keramika, plastika, návrhy textilií technikou art protis, šperků, poštovních známek nebo spolupráce s filmem. Významným autorem byl především v oboru knižní ilustrace. Knih, které ilustroval, bylo přes dvě stě a řada z nich byla oceněna v soutěžích o Nejkrásnější knihu roku i v jiných prestižních soutěžích. Od roku 1943 byl členem Spolku výtvarných umělců Mánes a od roku 1945 Sdružení českých umělců grafiků Hollar.³⁴



Obr. 5: Ilustrace knihy Kráska a zvíře, Clara Istlerová, 1972, foto: Patricie Kaválková

³⁴ Janeček Ota - Kouzlo ex libris. Homepage - Kouzlo ex libris [online]. Dostupné z: <https://magic-exlibris.webgarden.cz/rubriky/dalsi-autori-j-n/janecek-ota>

Urbanův „*Hastrman*“ byl doplněn ilustracemi **Pavla Růta** (*1967). Český výtvarník, grafik, editor a sběratel umění, který zásadním způsobem ovlivňuje a vytváří vizuální podobu knih vydávaných pod nakladatelstvím Argo. Osobnost, jež se věnuje mnoha uměleckým oblastem, vydává také publikace věnované dějinám Prahy, ve kterých uplatňuje své rozsáhlé znalosti. Zabývá se také designem, který začleňuje do interiérových projektů. Mezi jeho realizace patří například výtvarné řešení interiéru Knihkupectví a kavárny Řehoře Samsy v Praze.³⁵



Obr. 6: Kniha *Hastrman* s ilustracemi Pavla Růta, Miloš Urban, 2001, zdroj: kosmas.cz

Specifickým dílem na motivy pohádkového příběhu je instalace z roku 1997, kterou **Veronika Šrek Bromová** (*1966) přímo pojmenovala „*Kráska a zvíře*“. Současná česká vizuální umělkyně, fotografka a realizátorka prostorových instalací, objektů, kreseb a performancí se v tomto díle věnovala sebedestruktivnímu pojetí vlastního těla. Tělo se stalo jejím nejoblíbenějším výrazovým prostředkem, přestože pracuje i s dalšími výtvarnými a technickými prostředky. Prostřednictvím digitální fotografie, videa, zvuku a jejich vzájemných propojení zkoumá tělo, jeho expozice, aranžmá i modifikace.

³⁵ Pavel Růt — Nakladatelství Argo. Nakladatelství Argo — Kvalitní beletrie a historické i jiné odborné knihy [online]. Copyright © ARGO [cit. 02. 02. 2020]. Dostupné z: <https://argo.cz/autori/rut-pavel-3/>

Kinetický objekt byl nejprve vystaven v Galerii V Kapli v Bruntále v roce 1998 a o deset let později se stalo součástí výstavy „Království“ v Galerii hlavního města Prahy v Domě U Kamenného zvonu od října roku 2008 do ledna 2009. Většina vystavených prací byly rozměrné digitálně upravené fotografie doplněné několika videi a instalací. Nejvýraznější z nich byla „podivuhodně se vlnící „Kráska“, neboli mechanický objekt jasných barev. Pro úplnost dodejme, že v místnosti je kromě „Krásky“ přítomno také „Zvíře“.³⁶

Jednalo se o velmi osobní a hluboce lidskou interpretaci, „protiklad vnitřního a vnějšího spolu s čarou proměnou vnitřního na vnější je i v pozadí pohádky o Krásce a Zvířeti. Veronika Bromová připravila roku 1997 pro České centrum v Paříži prostorovou instalaci inspirovanou touto pohádkou. Centrem této instalace byl velký zámotek, kokon, vytvořený z červenorůžového jemného peří. Červenorůžová je nejen symbolem lásky, ale i tělesného, organického. Láska proměňující.“³⁷



Obr. 7: Kráska a zvíře, Veronika Šrek Bromová, 1998, zdroj: veronikabromova.cz

³⁶ DODOVA, Borjana. *Nekultura: výtvarné umění* [online]. 2008 [cit. 03.02.2020]. Dostupné z: <http://www.nekultura.cz/vytvarne-umeni-recenze/kralovstvi-veroniky-bromove.html>

³⁷ Vnitřní a vnější - Časopis Vesmír. [online]. Copyright © VESMÍR, spol. s [cit. 03.02.2020]. Dostupné z: <https://vesmir.cz/cz/casopis/archiv-casopisu/2003/cislo-3/vnitni-vnejsi.html>

3.3. Kráska a zvíře v kinematografii

Prvním českým filmovým zpracováním z roku 1971 o princovi začarovaném do hrůzné zvířecí podoby, kterého vysvobodí jen čistá láska, je dílo **Antonína Moskalyka** (1930–2006) nesoucí název „*Kráska a zvíře*“. Stejný námět využil režisér **Juraj Herz** (1934–2018) ve filmu z roku 1978 pojmenovaný „*Panna a netvor*“. Snímek má téměř hororovou podobu, která čerpá z tajuplných, prostor i z lyricky laděného vyprávění inspirovaného divadelní hrou Františka Hrubína.³⁸



Obr. 8: Film *Panna a netvor*, Juraj Herz, 1978, zdroj: csfd.cz

Další filmovou verzí příběhu *Kráska a zvíře*, která čerpá z Hrubínovy předlohy je filmová pohádka „*O Rozárce a zakletém králi*“, kterou roku 1985 zrežirovala **Libuše Koutná** (*1931).³⁹ Do určité míry jsou klasickým, původně francouzským, příběhem inspirované i další české filmy jako například „*Kráska a netvor 1950*“ z roku 2010 od **Jiřího Svobody** (*1945) nebo krátkometrážní film **Tomáše Krejčího** (*1981) z roku 2002 „*Kráska a netvor*“.

³⁸ *Panna a netvor* (1978) | ČSFD.cz. [online]. Copyright © Filmové studio Barrandov [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/4238-panna-a-netvor/prehled/>

³⁹ *O Rozárce a zakletém králi* (TV film) (1985) | ČSFD.cz. [online]. Copyright © Česká televize [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/121860-o-rozarce-a-zakletem-krali/prehled/>

Již zmiňovaným knižním zpracováním Miloše Urbana se přímo inspiroval také stejnojmenný film z roku 2018 od režiséra **Ondřeje Havelky** (*1954), kde můžeme sledovat podněty z uvedené knihy, jenž ve filmovém zpracování knihu dle kritiků zdaleka předčil. Snímek vypráví o spalující vášni mezi ženou a obojživelnou bytostí mužského pohlaví. Hastrman tak řeší „*stejný mučivý problém jako každé archetypální Zvíře po konfrontaci s archetypální Kráskou: mohla by mě mít ráda, kdyby nahlédla mou pravou podstatu?*“.⁴⁰



Obr. 9: Film Hastrman, Ondřej Havelka, 2018, zdroj: csfd.cz

⁴⁰ Havelkův režisérský debut se povedl. Film Hastrman podle Urbanova románu je překvapivě vyzrálý - Aktuálně.cz. Magazín - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/havelkuv-rezisersky-debut-se-povedl-film-hastrman-podle-urba/r~abfd3e0243f711e894960cc47ab5f122/>

3.4. Kráska a zvíře v divadle

Divadelních inscenací s příběhy přímo uvedených jako „*Kráska a zvíře*“ je na české scéně hned několik napříč celou zemí. České inscenace vycházejí nejčastěji z literární předlohy Františka Hrubína a dějovou linii nijak výrazně nemění.

Divadlo loutek v Ostravě uvedlo v roce 2007 pohádkovou hru Františka Hrubína. Jednalo se o ojedinělou kombinaci loutek s projekcí inovovaného obrazu. „*Stará francouzská pohádka je známá z mnoha divadelních, ale i filmových zpracování. Na naší scéně se tato půvabná pohádka, která vždy zaujme diváky všeho věku, objevuje po dvaceti dvou letech. Poslední nastudování se uskutečnilo v ostravském Divadle loutek v roce 1985.*“⁴¹

Otáčivé hlediště Český Krumlov uvedlo premiéru představení „*Kráska a zvíře*“ v červenci roku 1970. V současné době je provozovatelem Jihočeské divadlo, které hrálo stejnojmenné představení od roku 2006 do roku 2009 s 44 reprízami. V roce 2019 bylo pro svou oblíbenost znovu obnoveno a hráno dle původní předlohy pro krumlovské otáčivé hlediště Františka Hrubína.⁴²



Obr. 10: Divadelní představení *Kráska a zvíře*, Otáčivého hlediště Český Krumlov, 1970,
foto: Bohuslava Maříková, zdroj: otacivehlediste.cz

⁴¹ *Kráska a zvíře* má premiéru - Moravskoslezský deník. Moravskoslezský deník - informace, které jsou vám nejbliž [online]. Copyright [cit.04.02.2020]. Dostupné z: https://moravskoslezsky.denik.cz/kultura_region/zh_divadlo_loutkove_kraska_zvi.html

⁴² Aktuálně - Otáčivé hlediště [online]. [cit.04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.otacivehlediste.cz/aktualne/?qid=336>

Divadlo historie v pohybu EXULIS realizuje po celé České republice divadelní performance v náročných interiérech hradů a zámků, naučné pořady pro žáky základních škol, nebo šermířské podívané. „Osvědčené náměty pro své inscenace čerpáme ze známých a populárních romantických románů a divadelních her. Ty předkládáme divákům nejčastěji formou volných divadelních adaptací, realizovaných ve formě oblíbených "nočních prohlídek".“⁴³ V roce 2006 zařadili do svého repertoáru i příběh „Kráška a zvíře“, který uvedli jako romantickou pohádku pro malé i velké.

Městské divadlo v Mostě uvedlo romantickou pohádku s písněmi na motivy klasické pohádky Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Tu napsali Vlastimil Novák a George Agathonikiadis a bylo hráno od roku 2017 do roku 2019.⁴⁴



Obr. 11: Divadelní představení Kráska a zvíře, Divadlo Most, foto: T. Branda, zdroj: divadlo-most.cz

Další divadlo, které ztvárnilo tajemný pohádkový příběh o dobru, zlu a zázraku lásky s hudbou zpěváka a skladatele Michala Hruzy je Východočeské divadlo Pardubice. Představení na motivy veršovaného příběhu Františka Hrubína mělo premiéru již v roce 1982. Na divadelní prkna bylo znovu uvedeno v červnu 2016 na Kunětické hoře a v interiéru Městského divadla v září téhož roku, kde je hráno dodnes.⁴⁵

⁴³Exulus: divadelní adaptace [online]. 2012 [cit. 2020-02-04]. Dostupné z:

<https://www.exulis.cz/novinky/divadelni-adaptace/>

⁴⁴ KRÁSKA A ZVÍŘE - Městské divadlo v Mostě. Městské divadlo v Mostě [online]. [cit. 04. 02. 2020]. Dostupné z: <http://www.divadlo-most.cz/cz/nas-repertoar-detail/?navez=kraska-a-zvire&id=746817>

⁴⁵ KRÁSKA A ZVÍŘE - Východočeské divadlo Pardubice. HOME | Východočeské divadlo Pardubice [online]. [cit. 04. 02. 2020]. Dostupné z: <http://www.vcd.cz/inscenace/kraska-a-zvire-2016>



Obr. 12: Divadelní představení Kráska a zvíře, Východočeské divadlo Pardubice, 2016,
foto: Jan Faulkner, zdroj: vcd.cz

Taneční divadlo Honzy Pokusila v Hradci Králové představilo roku 2018 klasický příběh o lásce, který ožívá v popleteném vyprávění dvou pouličních kejklířů. Potřeštěnou taneční grotesku, jenž se mění v romantickou pohádku plnou tajemna, zamilovaných melodií a Hrubínových veršů můžeme v jejich podání vidět i v tomto roce.⁴⁶



Obr. 13: Taneční představení Kráska a zvíře, Taneční divadlo Honzy Pokusila, Hradec Králové,
zdroj: honzapokusil.cz

⁴⁶ Taneční divadlo Honzy Pokusila [online]. [cit. 04. 02. 2020]. Dostupné z: <http://honzapokusil.cz/#predstaveni>

3.5. Kráska a zvíře v baletu

Roku 2017 prezentovalo Jihočeské divadlo baletní představení „*Kráska a zvíře*“ na libreto Tomáše Vondrovce a choreografii maďarského tanečníka a baletního mistra Béla Kériho Nagyho. Pojetí příběhu „*není iluzivní pohádkou ve stylu romantizujících filmových zpracování či pohádek Walta Disneye. Dějová linie, kterou vytvořil Tomáš Vondrovic, je mnohem složitější a hlubší. Zvíře není jen ztělesněním zla, je protikladem k dobru reprezentovanému postavou Krásky. Projevuje se lidsky a dobro je pevnou součástí jeho nitra. I proto si vyvolí Krásku, aby jej vysvobodila ze zvířecí podoby. Není jen děsivou stvůrou, která se na konci promění v krásného prince, ale jeho proměna je postupná.*“⁴⁷



Obr. 14: Baletní představení *Kráska a zvíře*, Jihočeské divadlo, 2017,
foto: Michal Siroň, zdroj: jihoceskedeviadlo.cz

Divadlo J. K. Tyla v Plzni uvedlo stejnojmenný příběh v roce 2010. „*Současné baletní pojetí choreografa a režiséra Jiřího Pokorného plně využívá bohaté expresivní a melodické rozpětí partitury Michala Pavlíčka s písněmi Bány Basikové a srozumitelně tlumočí pohádkový obsah s využitím náročného tanečního rejstříku a spolu s výtvarnou složkou nabízí romantické okouzlení jak mladým, tak i dospělým divákům.*“⁴⁸

⁴⁷ Jihočeské divadlo: taneční pohádka *Kráska a zvíře* [online]. 2017 [cit. 2020-02-05]. Dostupné z: <https://www.jihoceskedivadlo.cz/divadlo/novinky/1498-tanecni-pohadka-kraska-a-zvire>

⁴⁸ *Kráska a zvíře*, Michal Pavlíček, 2010 | DJKT - Divadlo J. K. Tyla v Plzni. DJKT - Divadlo J. K. Tyla v Plzni [online]. Copyright © DJKT [cit. 05.02.2020]. Dostupné z: <https://www.djkt.eu/kraska-a-zvire-michal-pavlicek-2010>

4. Didaktické aspekty tématu

Podobně jako dochází k proměnám ve výtvarném umění, proměňují se i přístupy a metody rozvíjení vnímání uměleckých děl. Možností, jak dané téma uchopit je nespočet. Přestože staví na obecnějších zásadách, jsou variabilní, proměňují se, vznikají nové a jejich výčet by nikdy nebyl úplný. Charakteristickým rysem „současné“ a „profesionální“ didaktiky výtvarné výchovy je bezprostřední propojenost uměleckého tvoření se vzdělávacím aspektem. Budeme-li na výtvarnou výchovu nahlížet v tomto smyslu, je nejvíce oceňována tzv. latentní edukace, což je *„taková snaha o výchovu, která se rodí v práci s materiálem či s konceptem, aniž by byla dopředu konstruována podoba výsledného artefaktu“*.⁴⁹ Tento vzdělávací aspekt zahrnuje velmi pestré spektrum dovedností, znalostí, hodnotových postojů a dalších, pro jedince důležitých, kompetencí. Nejedná se tedy pouze o znalosti, ale také o další přidané hodnoty, jakými jsou v případě této diplomové práce právě sebepoznání, hledání identity, utváření vlastních postojů a citlivost k určitým skutečnostem, které jsou skryty ve vrstvách příběhu o Krásce a zvířeti.

Jednotlivé níže popsané aspekty slouží k objasnění exaktního uchopení tématu z didaktického hlediska, které je podrobněji přiblíženo v jednotlivých aktivitách popsaných v praktické části textu.

Příběh

*„Přirozenou a přitažlivou formou poznávání světa a sebe je pro děti příběh. Co kdo dělá, jak to dělá, jsou první dynamické prvky, tříšť nezformulovaných příběhů, [...]“*⁵⁰

Příběh je základním nositelem obsahu a inspiračním zdrojem pro tuto práci. Lze ho jednoduše definovat jako vyprávění chronologicky uspořádané události, která obsahuje také její účastníky.⁵¹ Velmi účinným prostředkem, jak představit konkrétní téma a oslovit posluchače, je skrz vyprávění příběhů lidí, které prezentují subjektivní prožitky daných osob v konkrétních příhodách a situacích. Toto oslovení staví především na představitivosti a schopnosti vcítit se do pocitů a jednání druhých osob. Ovšem *„příběh není pro člověka důležitý jen proto, že je výzkumným prostorem, v němž může prožít události, které mu jeho vlastní život nepřinesl, prožít je jako své možné příběhy, ani pouze proto, že prostřednictvím*

⁴⁹ Didaktika | kvv.cz | Katedra výtvarné výchovy PdF UP. Katedra výtvarné výchovy | kvv.cz | Katedra výtvarné výchovy PdF UP [online]. Copyright © [cit. 20.02.2020]. Dostupné z: http://kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-predmety-didaktika

⁵⁰ DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace umění ve výtvarné výchově*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2002, 83 s., [26] s. obr. příl. ISBN 80-7044-424-X, s. 62

⁵¹ RIMMON-KENAN, Shlomith. 2001. *Poetika vyprávění*. Brno: Host. 176 s. ISBN 80-7294-004-X, s. 11

příběhu je dáván lidskému osudu a světu smysl, ale i pro jeho specifickou dynamičnost".⁵² Příběh dává prostor pro prožívání dobrodružství, umožňuje dynamický vývoj, obsahuje zápletku, její vyřešení i závěr. To vše vede k hlubšímu zájmu a aktivizaci. Výhodou vyprávění je také to, že jeho prostřednictvím je možné objasnit i složité abstraktní skutečnosti.⁵³

Příběh má v životě člověka i v rámci lidského společenství zvláštní místo. Na příběh můžeme nahlížet z hledisek společenských, historických, literárních, dramatických i výtvarných. Prostřednictvím toho se setkáváme s různými typy hrdinů, rozmanitým prostředím a dramatickými zápletkami. Díky této široké škále námětů, které nám příběhy nabízí, vzniká prostor pro bohaté dotváření dle vlastní fantazie na základě svých osobních prekonceptů. Každý z nás je individualita a jedinečná osobnost s odlišnými zkušenostmi, zážitky, dojmy i názory a představami. Všechny tyto aspekty mají vliv na to, jak vnímáme předkládané příběhy, jak je prožíváme a jaký si k nim utváříme postoj.

Úkolem příběhů nutně není podávat přesné vysvětlení světa a přinášet o něm poučení. Jeho úlohou je přimět člověka k tomu, aby myslel v řádu světa a v souladu se svou vlastní přirozeností a zamýšlel se nad smyslem lidské existence.⁵⁴ V příběhu bývá několik možných východisek – určitý zvrat, klíčová událost, které jsou centrálním bodem. V případě navrženého edukačního programu je základním kamenem zcela zásadní proměna člověka ve zvíře a naopak, což přináší velký prostor pro subjektivní vnímání tohoto procesu a jeho důsledků.

⁵² HODROVÁ, Daniela a kol. 2001. *...na okraji chaosu...: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst. 865 s. ISBN 80-7215-140-1, s. 780

⁵³ Uplatnění narativnosti v muzejních expozicích aneb dotýkat se bytí prostřednictvím příběhu | Kultura, umění a výchova | Odborný recenzovaný časopis. Aktuální číslo | Kultura, umění a výchova | Odborný recenzovaný časopis [online]. Copyright [cit. 20.04.2020]. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=9&clanek=130

⁵⁴ NEUBAUER, Zdeněk. 1990. *Do světa na zkušenou čili O cestách tam a zase zpátky: Malá rukověť k trilogii J. R. R. Tolkiena Hobit – Pán prstenů – Silmarillion*. Praha: Michal Jůza & Eva Jůzová. 54 s. ISBN 80-7111-000-0, s. 51–53

Interpretace symbolů v příběhu

Přestože v různých zpracováních příběhu můžeme sledovat drobné nuance, ve většině verzí se setkáváme se symboly, které se nemění. Jedná se prvky, jež jsou pro většinu interpretací stěžejní. Symboly jsou zmíněny v chronologickém pořadí dle dějové linie příběhu. První zásadní moment, který ovlivní celý děj, je utržení růže. Během celého příběhu mají svůj význam i jednotlivé postavy, na které je možné nahlížet z psychologického a psychoanalytického hlediska. Postava, které není připisován velký význam, je otec. V popředí zájmu se nachází samotné zvíře a Kráska. Ovšem můžeme rozebírat i absenci matky nebo Krásčiny sestry, které se neobjevují striktně v každém zpracování. Důležitým momentem je odchod Krásky z paláce i její návrat k milovanému netvorovi, který se v závěru děje promění zpět ve člověka – tedy i proměna je nosný motiv, kterému je důležité věnovat pozornost.

Vnitřní krása vs. vnější krása

Úvah o kráse a ošklivosti nalezneme nespočet. Jelikož se jedná o téma, které se řeší od nepaměti, postupně se vyvíjelo a pohled se během staletí měnil. Když mluvíme o kráse, měli bychom nejprve objasnit řecký pojem „kalon“, který označuje to, co se líbí, co vzbuzuje obdiv nebo přitahuje pozornost. Později se toto chápání především fyzické krásy transformovalo do výrazu „Kalokagathia“ (z řečtiny kalos – krásný, kai – spojka „a“, agathos – dobrý), který označuje ideál dokonalosti ve spojení krásy fyzické s krásou ducha. Co není zároveň dobré, nemůže být krásné a naopak. V případě, že toto chápání aplikujeme na člověka a lidské tělo, vyjadřuje ideál harmonického souladu a vyváženosti tělesné i duševní krásy. Řekové tak mluvili o kráse duše a charakteru vnímané zrakem – ne tělesné, ale duchovní. Můžeme hovořit o vnější (tělesné) a vnitřní (duševní) kráse.⁵⁵ I moderní definice krásy vždy propojují krásu fyzickou s jinými kvalitami. Krásný je takový objekt, který svou formou uspokojuje smysly, především zrak a sluch.⁵⁶

⁵⁵ ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. Přel. Iva Adámková et al. 1. vyd. Praha: Argo, 2007, 456 s., ISBN 978-80-7203-893-0, s. 23.

⁵⁶ ECO, Umberto. *Dějiny krásy*. Přel. Gabriela Chalupská et al. 1. vyd. Praha: Argo, 2015, 440 s., ISBN 978-80-257-1433-1, s. 41.

V každém z nás je zvíře

Pohádkový příběh nabízí velký prostor pro zamyšlení se nad vnímáním skutečné krásy. Nelze věřit tvrzení, že tělesná krása je tzv. vizitkou našeho nitra, které nelze okem spatřit. Smyslem tohoto uvědomění bylo neodsoudit na první pohled zvíře na základě fyzického vzezření. V jakékoliv ze zmíněných interpretací je důležité dbát na skryté hodnoty bestie, přestože v ní nejdříve můžeme spatřovat hrozbu a odpor.

Americký neurobiolog a psycholog Jay D. Glass vydal roku 1999 knihu „*Zvíře v nás*“, která osvětluje různé stránky lidského chování a jeho univerzální principy a determinanty. V lidském chování je možné rozeznat zvířecí původ. Existuje mnoho důkazů, že chování člověka a zvířete si je do jisté míry podobné, což není nic překvapujícího z hlediska našeho společného původu. Glass tvrdí, že: „...*zvířata konají na základě instinktu, bez jakéhokoliv rozmyslu či pocitů. My lidé, předtím než konáme, přemýšlíme, uvažujeme a cítíme*“.⁵⁷

Proměna člověka

Proměna identity je v současnosti velký fenomén, se kterým pracuje psychologie, sociologie, filozofie a vizuální teorie. Veškeré otázky týkající se tohoto jevu se přímo dotýkají historických, kulturních, multikulturních a genderových otázek. V nejširším pojetí lze takovou transformaci sledovat prostřednictvím všemožných mobilních aplikací, které nabízejí rozmanité filtry proměňující vzhled. Mezi takové bezplatné aplikace patří dnes velmi oblíbený Instagram, Snapchat nebo Facebook. Ve většině těchto filtrů zmiňovaných aplikací se jedná o takovou zvířecí změnu fyzického vzhledu, jenž působí pozitivně, líbivě a mírumilovně. To zaručí taková zvířata, která máme s kladným chováním spojená – pejsek, kočička, medvídek, králíček a další. Méně už můžeme sledovat filtry měnící náš vzhled v neidentifikovatelné netvory.

⁵⁷ GLASS, Jay D. *Zvíře v nás*, Bratislava: Motýl, 1999, 171 stran, ISBN 80-88978-13-0, s. 17

V kontrastu s tímto fenoménem líbivosti, zábavy a povrchnosti můžeme sledovat také „proměny“ způsobené například nemocí, určitým typem postižení či úrazu. Na platformy typu Instagram máme obecně ve zvyku nahlížet jako na média, jež onu povrchnost podporují. Můžeme sledovat například trend uzpůsobování obrazu vlastního života, který veřejně šíříme na sociálních sítích a chceme, aby na nás okolí tak nahlíželo, přestože skutečnost se může dosti odlišovat. V tomto virtuálním prostoru však existují také profily, které se tomuto obrazu vymykají a které vyprávějí příběh člověka, jenž nespadá do kategorie krásy. I tento typ profilů je velice populární a má velký počet příznivců. V současnosti se tyto profily věnují také osvětě, která představuje skutečný příběh konkrétního člověka, jenž s určitým hendikepem žije. Tento odlišný přístup lze považovat za jakýsi protiproud a aluzi motivu zmiňovaného „zvířete“, kterého se není třeba stranit a který nás naopak může v ledasčem inspirovat. Tyto virtuální možnosti jsou běžně dostupné a primárně nemají žádný edukativní charakter, přestože ho nepřímo nabízejí. Je proto potřeba potenciál takovýchto médií plně využívat a vhodně s nimi pracovat.

„Proměna člověka ve zvíře, někdy částečně, jindy úplně, je, jak už víme, jedna z nejstarších stop loveckých kultur. Někdy je tato proměna pouze schematická, jindy velmi moudrá. To vše jsou dětem velmi přístupná témata, ale ve školách je slyšíme omezeně.“⁵⁸

Rozvoj dětské představivosti, kreativity a imaginace je důležitý nejen pro výtvarné vyjadřování, ale napomáhá celkově rozvoji osobnosti. Jakákoli fyzická proměna člověka úzce souvisí s otázkou identity, sebepřijetí a sebeprezentace. Proměna sebe sama nabízí mnoho možností, jak toto závažné téma identity uchopit – vzít na sebe jinou podobu, převléknout se, nalíčit se. K tomu je potřeba se do nové podoby vžít a změnu identity si plně uvědomit a pracovat s ní dál tak, aby docházelo k posilování vlastní identity a vymezení hranic mezi vnitřním a vnějším já.

⁵⁸ DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace umění ve výtvarné výchově*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2002, 83 s., [26] s. obr. příl. ISBN 80-7044-424-X, s. 62

Jak již bylo zmíněno, proměnu člověka mohou způsobovat také různé nemoci, které jsou kontrastem ke krátkodobé práci, možná dokonce „hře“ s transformací lidské tváře. Mezi tato onemocnění patří například nemoc zvaná vlkodlačí syndrom neboli hypetrichóza. Jedná se o zvýšený růst tělesného ochlupení u mužů i u žen na určité ohraničené části kůže. V některých případech však může pokrývat i větší plochu těla. Ochlupení neodpovídá obvyklé lokalizaci, věku nebo pohlaví. Příčinou může být vrozené onemocnění nebo vliv hormonálních změn.⁵⁹



Obr. 15: Podobizna Petra Gonsalvusa s manželkou, zdroj: dotyk.cz

Prvním zaznamenaným člověkem trpícím touto nemocí byl **Petrus Gonsalvus** narozený v roce 1537 na Kanárských ostrovech. Gonsalvus tak neprožil šťastný život, jelikož byl od dětství odsuzován pro svůj vzhled. Lidé v okolí ho nepřijímali jako člověka, ale jako zvíře, a podle toho se k němu i chovali. V deseti letech byl odeslán jako kuriozita do Francie králi Jindřichu II. Panovník si chlapce velmi oblíbil a zajistil mu plnohodnotný život na šlechtické úrovni. Později byl panovník přemístěn na dvůr vévodkyně Markéty Parmské, kde se Gonsalvus seznámil s dcerou královského sluhy Catherine. Ta se později stala jeho manželkou a společně odešli na dvůr Alexandra Farnese, syna Markéty Parmské, kde založil početnou rodinu. Pět ze sedmi dětí však trpělo stejnou nemocí jako jejich otec. O nemoci se

⁵⁹ HEHLMANN, A., Hlavní symptomy v medicíně: praktická příručka pro lékaře a studenty. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 450 s. ISBN 978-802-4726-120.

dozvěděl lékař a biolog **Ulissese Aldrovandiho**, který se snažil odhalit příčinu abnormálního ochlupení. Stal se tak prvním, kdo hypertrichózu zaznamenal.⁶⁰

Rodina byla předváděna po různých městech Evropy jako zábavná atrakce. Většina nemocných dětí však skončila na královských dvorech a jejich portréty jsou dnes k vidění v evropských sbírkách umění a kuriozit. Obecně se traduje, že tento podivuhodný příběh byl jednou z hlavních inspirací k příběhu Kráska a zvíře. Dodnes se jedná o velmi vzácný jev. Na světě je dosud známo pouze necelých sto takových případů.⁶¹



Obr. 16: Podobizna Petra Gonsalvusa a jeho rodiny, zdroj: dotyk.cz

⁶⁰ Dotyk - Kráska a zvíře: Smutný příběh lásky šlechtičny a vzdělaného vlkodlačího muže. Dotyk - Svět se netočí, svět se posouvá [online]. Copyright [cit. 15.03.2020]. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/magazin/petrus-gonsalvus-20200217.html>

⁶¹ Dotyk - Kráska a zvíře: Smutný příběh lásky šlechtičny a vzdělaného vlkodlačího muže. Dotyk - Svět se netočí, svět se posouvá [online]. Copyright [cit. 15.03.2020]. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/magazin/petrus-gonsalvus-20200217.html>

Nemoci, jež ovlivňují vzhled člověka, poznamenávají také jeho sociální status a případně také psychický stav. S příběhem *Kráska a zvíře* lze však spojit ještě další fenomén, a sice stockholmský syndrom. Jedná se paradoxní psychologický jev, který líčí vytvoření pouta mezi obětí (Kráskou) a únoscem (zvířetem). Oběť cítí sympatie ke svému únosci a vyrovnává se tím se svou bezmocí ve vzniklé situaci. Tento syndrom se může rozvinout i opačně, tedy tak, že únosce pod vlivem stresujících okolností začne cítit sympatie a zájem o svou oběť. Dle expertů spolu musí strávit delší čas a musí mít příležitost ke vzájemné komunikaci. Když už je syndrom rozvinut, nedopouští se pachatel na oběti násilí. Objevují se i případy, kdy rukojmí vědomě pracovali s touto myšlenkou, využívali Stockholmského syndromu a zajistili si tak bezpečí či dokonce propuštění. Syndrom se může vyskytovat i v rodině mezi rodinnými příslušníky nebo partnery. Útočníkem může být kdokoliv, kdo má ve vztahu autoritu nebo převahu. Jde často o násilné a nevyvážené síly.⁶²

Proč má syndrom zrovna tento název? Jde o pojmenování události přepadení banky ve Stockholmu 23. srpna 1973 bratry Olssonovými. Jako rukojmí drželi čtyři zaměstnance 130 hodin. Během této události nebyl nikdo zraněn. Oběti po propuštění inklinovaly k pachatelům, dávaly jim najevo svou náklonnost a dokonce odmítly svědčit proti nim u soudu.

V současnosti se objevují názory expertů, kteří tvrdí, že příběh *Kráska a zvíře* je typickým příkladem zobrazení tohoto jevu v kultuře. Deník *The Sun* citoval během roku 2019 expertky, které se shodují, že klasické animované pohádky mohou negativně působit na výchovu dětí. **Victoria Cann**, jenž se věnuje humanitním studiím na univerzitě ve východní části Anglie a **Laura Coffey-Glover**, specialista na pohlaví a sexualitu, vidí jako velký problém, že se v této pohádce zlehčuje a podceňuje právě tzv. stockholmský syndrom. Cann vysvětluje: *“Rovněž to dává zneklidňující představu, že pokud žena vydrží dostatečně dlouho, může změnit rozhněvaného partnera.”*⁶³

Jak je vidět, příběh je stále živý, panují kolem něho diskuze, objevují se nové názory i hlediska zkoumání a dokonce přibývají jeho dobově a kulturně podmíněné výklady.

⁶² CARVER, J. 2003. *Love and Stockholm Syndrome: The Mystery of Loving an Abuser* [online]. [cit. 2020-01-11]. Dostupné z:

http://drjoecarver.makeswebsites.com/clients/49355/File/love_and_stockholm_syndrome.html

⁶³ Expert Claims Beauty And The Beast Is 'Dangerous' And Aladdin Is 'Racist' - LADBible. LADBible - Redefining Entertainment & News For a Social Generation [online]. [cit. 2020-02-11] Dostupné z: <https://www.ladbible.com/news/film-and-tv-expert-claims-beauty-and-the-beast-is-dangerous-and-aladdin-racist-20190406> „It also gives the unnerving idea that if a woman perseveres long enough, she can change an angry partner.“ Vlastní překlad

5. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání

Jako hlavní výstup diplomové práce jsem připravila edukační program na motivy literárního příběhu *Kráska a zvíře*. Ten bude realizovaný ve volnočasových zařízeních, ale vzhledem k jeho zaměření a obsahu jednotlivých aktivit může být využit i ve školách. Z hlediska současného regionálního školství v České republice spadá tento program primárně do předmětů výtvarná výchova a taneční a pohybová výchova. Při vhodném uchopení může zasahovat rovněž do literární nebo dramatické výchovy. Na základě toho, že má tento program potenciál fungovat ve výuce, ráda bych v rámci této kapitoly představila oba předměty a objasnila, proč je vhodné tyto obory i v běžné výuce propojovat.

V současném kurikulu jsou definovány estetické vzdělávací obory, jež slouží samostatně k naplňování vzdělávacích cílů a formování osobnosti žáků. Mezi tyto obory patří: hudební výchova, výtvarná výchova, dramatická výchova a taneční a pohybová výchova. Hudební a výtvarná výchova patří mezi základní předměty, které spadají do vzdělávací oblasti Umění a kultura. Vzdělávání v této oblasti umožňuje žákům jiné než pouze racionální poznávání světa a odráží nezastupitelnou součást lidské existence – umění a kulturu, a přináší umělecké osvojování světa, tj. osvojování s estetickým účinkem.⁶⁴

Dramatická výchova s taneční a pohybovou výchovou jsou uvedeny jako doplňující vzdělávací obory, které lze do výuky začlenit jako povinný vyučovací předmět, volitelný předmět, nepovinný předmět nebo integrovaný předmět. Očekávané výstupy uvedené v Doplňujících vzdělávacích oborech nestanovují závaznou úroveň a jsou pouze doporučené pro formulování výstupů v učebních osnovách ve Školním vzdělávacím programu.

⁶⁴ MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Aktualizovaný text s účinností od 1. 9. 2017. [online] [cit. 2020-02-15] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>, s. 82

5.1. Výtvarná výchova v RVP ZV

„Výtvarná výchova přistupuje k vizuálně obraznému vyjádření (a to jak samostatně vytvořenému, tak přejetému) nikoliv jako k pouhému přenosu reality, ale jako k prostředku, který se podílí na způsobu jejího přijímání a zapojování do procesu komunikace.“⁶⁵

Výtvarná výchova pracuje s vizuálně obraznými znakovými systémy, které jsou nezastupitelným nástrojem pozvání a prožívání lidské existence. Při práci s těmito systémy v etapě základního vzdělávání vychází tvořivý přístup, vnímání a interpretace z vlastní zkušenosti žáka. Tyto činnosti umožňují dosavadní prožitky a jedinečné pocity porovnávat, rozvíjet, dále uplatňovat a propojit s vlastním vnímáním, cítěním, myšlením, prožíváním, představivostí, fantazií, intuicí a invencí. K jejich realizaci nabízí výtvarná výchova nejen tradiční a ověřené vizuálně obrazné prostředky, ale i nově vznikající, jež vycházejí ze současného výtvarného umění.

Žák je při tvůrčích činnostech založených na experimentu veden k odvaze a chuti uplatnit své osobní vnímání a prožívání a zapojit se do procesu tvorby i komunikace na své odpovídající úrovni.

Výtvarná výchova vytváří prostor pro rozvíjení klíčových kompetencí, a to zejména kompetencí komunikativních, sociálních a personálních. Zároveň se podílí na dosahování cílů základního vzdělávání prostřednictvím třech základních oblastí: rozvíjení smyslové citlivosti, uplatňování subjektivity, ověřování komunikačních účinků.

⁶⁵ MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Aktualizovaný text s účinností od 1. 9. 2017. [online] [cit. 2020-02-15] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>, s. 83

5.2. Taneční a pohybová výchova v RVP ZV

Taneční a pohybovou výchovu (dále jen TPV) jako doplňující vzdělávací obor se podařilo prosadit do Rámcově vzdělávacího programu pro základní vzdělávání dne 1. 9. 2010 tehdejším ministrem školství, mládeže a tělovýchovy, Mgr. Josefem Dobešem⁶⁶. Školy si tak mohou, ale nemusí, do svého Školního vzdělávacího programu zahrnout výuku TPV, která poskytuje možnost obohatit vzdělávací oblast Umění a kultura prostřednictvím tance vycházejícího z přirozeného pohybu člověka. Jedním z hlavních úloh tohoto vzdělávacího oboru je podněcování k samostatné tvůrčí činnosti.

Tanec je tvůrčí umělecká činnost, kterou může do jisté míry vykonávat každý. Předpokladem k tanci je schopnost pohybovat se, mít vrozený cit, představivost, smysl pro rytmus, schopnost rozvíjet se, myslet, chtít a jednat. Prostřednictvím tance si můžeme všimnout zážitků, které vycházejí z pohybu vlastního těla. Tanec je umění, které vyjadřuje citové hodnoty pohybem, důležitý je tedy tvůrčí proces, nikoliv výsledek.

TPV využívá specifika tance k rozvoji kreativity a formování osobnosti žáků. „*Vytváří trvalé vztahy mezi myšlením, emocemi a fyzickou složkou žáka, harmonizuje jeho fyzický vývoj. Rozvíjí tvořivost, citovost, citlivost a inteligenci těla. Učí vnímavosti vůči prostředí, rozvíjí sociální inteligenci. Na jedné straně učí spontaneitě, na druhé straně sebekázně. Rozvíjí pozitivní vztah k fyzické aktivitě a ke zdraví. TPV nezahrnuje úzce účelové činnosti zaměřené na dosažení taneční techniky a výsledných pohybových tvarů. Nezaměřuje se na prvenství, rychlost, výsledek, úspěch, ale nabízí soustředění, sebepoznávání, úctu k druhým, radost a potřebu pečovat o společně sdílený prostor.*“⁶⁷

⁶⁶ MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se mění Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. 18. 1. 2010 [online]. [cit. 2020-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/prehled-uprav-rvp-zv-1>.

⁶⁷ MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Aktualizovaný text s účinností od 1. 9. 2017. [online]. [cit. 2020-02-15] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>, s. 122-125

V současném kurikulu je TPV chápána jako „*tvůrčí umělecká činnost, která je prostředkem znovuobjevování těla, jeho možností a citlivosti, k sebepoznávání a rozvíjení vyjadřovacích schopností neverbálním způsobem.*“⁶⁸

Tento vzdělávací obor vytváří další prostor pro rozvíjení klíčových kompetencí, a to zejména kompetencí sociálních a personálních, komunikativních a občanských. Zároveň také přispívá k dosahování cílů základního vzdělávání prostřednictvím čtyř základních domén, které v TPV prostupují veškeré konání a jsou obsažené v nejrůznějších formách v celém vzdělávacím obsahu. Jsou to: Objevování svého místa, Rozvíjení inteligence těla, Původnost/originalita a Vytváření společenství.⁶⁹

Učivo je rozčleněno do sedmi okruhů činností: pohybová průprava, prostorové cítění, vzájemné vztahy, pohyb s předmětem, pohybové a taneční hry, hudba a tanec, improvizace. Vzdělávání v rámci TPV musí vždy směřovat k dosažení určité míry inteligence těla, která je závislá na pedagogickém záměru, vůli, talentu a emocích žáka.

5.3. Propojení těchto oborů/vyučovacích předmětů

Ve výtvarném umění se pohyb vyskytoval od pravěku až po moderní umění. Můžeme sledovat různé formy zobrazení jak ve znázorňování lidských postav, tak v samotném pohybu při tvorbě uměleckého díla. Výtvarná výchova má významný vliv na upevnění vnímání výtvarného umění, které má přesahy do mnoha dalších uměleckých rovin jako je například architektura, design, fotografie, hudba, literatura, divadlo, estetika a další. Součástí tohoto procesu je hledání a nalézání vazeb mezi jednotlivými druhy umění na základě podobných znaků, námětů, témat. V různě zaměřených tvořivých činnostech jsou rozvíjeny schopnosti nonverbálního vyjadřování prostřednictvím zvuku, linie, bodu, tvaru, barvy, gesta, mimiky, pohybu atp.

⁶⁸ MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Aktualizovaný text s účinností od 1. 9. 2017. [online]. [cit. 2020-02-15] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>, s. 122-125

⁶⁹ MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Aktualizovaný text s účinností od 1. 9. 2017. [online]. [cit. 2020-02-15] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>, s. 122

„Taneční a pohybová výchova pojímaná a ve výuce důsledně uplatňovaná jako tvůrčí umělecká činnost přináší do výchovného a vzdělávacího procesu další hodnoty. Využívá specifika tance k formování žákovy osobnosti, ke kultivování přirozeného (zdraví prospěšného) pohybu, k vytváření trvalých vztahů mezi myšlením, emocemi a tělem žáka tak, aby byla rozvíjena jeho tvořivost, citlivost, citovost a inteligence těla.“⁷⁰

Při TPV je propojení s výtvarným uměním patrné a viditelné například při volbě tanečního kostýmu, taneční scény, kulis a rekvizit. Ve výtvarné i taneční a pohybové výchově je rozvíjeno specifické cítění, tvořivost a vnímavost jedince, skrz které dochází k sobě samému i k okolnímu světu. Děje se tak buď prostřednictvím uměleckého díla nebo vlastního tance. Prostřednictvím motivace pohybem může být ve školách upevňován kladný vztah k výtvarné, hudební i tělesné výchově. Je důležité uvědomit si přímé propojení těchto vyučovacích předmětů a s potenciálem obou oborů průběžně pracovat.

Zavedení TPV do výuky v jakékoliv míře je velmi přínosný počín, jenž vychází z jednoho ze základních a naprosto přirozených projevů života. Asi nejpřirozenějším pohybem je pro člověka chůze. Ta v sobě zahrnuje mnoho aspektů, které mají na jedince určitý vliv a které se promítají do jeho prožívání a vnímání. Uvědomování si těchto hledisek je pro žákovu percepci velmi důležité a je dobré s nimi záměrně pracovat. Právě pro tuto povahu je důležité věnovat pohybu odpovídající pozornost, díky které mají žáci možnost seznámit se a porozumět vlastnímu tělu bez ohledu na předchozí osobní zkušenosti s tancem či jiným pohybem. *„Tělo není v žádném případě něčím, co už známe, a proto si můžeme s tělem dělat, co chceme.“⁷¹*

Tento vzdělávací obor však může být přínosný i z mnoha dalších důvodů – rozvoj a kultivace žákovy osobnosti přirozeným způsobem; osobní kontakt s druhými; vytváření trvalých vztahů mezi myšlením, emocemi a tělem dítěte, práce těla v souvislosti s prostorem; prožitek spojený s hudbou; výtvarná tvorba.

⁶⁹ Taneční a pohybová výchova – metodická podpora. Metodický portál RVP - Modul Články [online]. [cit. 2020-02-18] Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/8017/TANECNI-A-POHYBOVA-VYCHOVA---METODICKA-PODPORA.html/>

⁷¹ HOGENOVÁ, Anna. *Pohyb a tělo: výběr filosofických textů*. Praha: Karolinum, 1998, 236 s. ISBN 80-7184-580-9, s. 102

Praktická část

6. Inspirační zdroje

Když jsem začala přemýšlet nad možnými náměty své diplomové práce, hledala jsem podněty, které mě samotnou nejvíce oslovují a jsou mi blízké. Závěrečný výběr mého tématu ovlivnil především fakt, že se věnuji scénickému tanci, výtvarné tvorbě a líbí se mi vzájemné propojení jednotlivých uměleckých disciplín. Těmito možnostmi, které taneční i výtvarné umění nabízejí, jsem se zabývala již ve své bakalářské práci, a proto mě lákalo pokračovat v hledání potenciálu obou oborů. Ráda experimentuji a hledám nové přístupy, jak s těmito oblastmi pracovat.

Tak jako lze v umění překonat izolaci jednotlivých disciplín, lze potlačit separaci mezi jednotlivými vzdělávacími obory ve vyučovacích předmětech na školách. Tyto bariéry je možné odbourávat prostřednictvím mezipředmětových vztahů, ve kterých se dají hledat nejrůznější relace a souvislosti i v dílčích uměleckých disciplínách. Díky tomu lze tyto obory různě sdružovat, navazovat na ně a uchopovat je nejrůznějšími způsoby. Současné kurikulum podporuje integraci vzdělávacích obsahů a vytváří prostor pro spojování jednotlivých oborů do širších vzdělávacích oblastí. Já osobně považuji za důležité konat tak i mimo instituce, které jsou k tomu přímo vedeny legislativou, a proto jsem si pro svou diplomovou práci vybrala tvorbu takového edukačního programu, který se na pomezí hned několika oborů pohybuje a nabízí tak velké pole působnosti.

7. Myšlenkový vývoj tématu

V této kapitole bych ráda objasnila ideový vývoj a intenci diplomové práce. Mojí prvotní představou a původním záměrem bylo vytvořit návrh edukačního pohybově-výtvarného programu pro děti a mládež, jenž by byl naplánován do postupných fází od A do Z. Ten bych s různými cílovými skupinami zrealizovala, zdokumentovala a zhodnotila. Jednalo by se o funkční program zaměřující se na pohybové, výrazové, literární a výtvarné aktivity, které by na sebe v několika krocích navazovaly. V průběhu plánování jednotlivých aktivit však došlo k drobné proměně. Mým cílem se stalo vytvořit sadu několika kreativních činností, které souvisí se zvoleným příběhem, jež by bylo možné realizovat v delším časovém bloku jako řadu navazujících akcí nebo také samostatně dle potřeby. Pohádkový příběh *Kráska a zvíře* slouží jako základní nosný kámen, od kterého se odvíjelo plánování jednotlivých činností. Pozornost byla věnována dějové lince, její možné interpretaci, symbolům a vlastním expresivním projevům navazujícím na osobitou percepci každého z aktérů, jenž se tohoto programu účastnil.

Když jsem jej začala zpracovávat, objevila jsem mnoho vrstev, se kterými je možné dále pracovat a uchopit je nejrůznějším způsobem ve výtvarném či pohybovém projevu. Než jsem začala se samotnou přípravou jednotlivých aktivit edukačního programu, stanovila jsem si určité cíle, kterých jsem chtěla dosáhnout. Stěžejním cílem diplomového programu je prozkoumat možnosti práce s příběhem ve výtvarné pedagogice v kontextu mezioborových uměleckých vazeb. Důležité je nahlížení na příběh z více možných úhlů – jakým způsobem motivuje pohybové či výtvarné vyjádření, v jakých formách se v tvorbě objevuje a jakou zde plní funkci. V mé práci mě motivovalo hledání dalších významů v tomto příběhu a jeho prožívání s účastníky jiným způsobem, než pouze sledováním populárního filmového zpracování. Jedním z cílů je nepřejímat již předložené interpretace a fakta, ale hledat a nacházet nové možnosti uchopení jednotlivých motivů příběhu a práce s ním jak na úrovni literární, tak i dramatické, pohybové či výtvarné. Mým záměrem bylo vytvořit funkční aktivity pro širokou věkovou skupinu, které by bylo možné transformovat do školního i mimoškolního prostředí, jež by se i mimo účely diplomové práce mohly uvést do praxe.

8. Podmínky realizace

Prostředí

Pro realizaci diplomového programu jsem se rozhodla využít dvě volnočasové instituce, které bych v této kapitole ráda krátce představila. Význam přímo těchto institucí pro účel této práce není nijak stěžejní, slouží pouze k demonstraci, jak a kde lze takový typ edukačního programu uskutečnit. Takřka totožně by však tyto aktivity, možná jen s drobnými úpravami, mohly fungovat i mimo volnočasová zařízení, a to v základních uměleckých školách jak v tanečním, tak ve výtvarném oboru, mateřských, základních, středních i vysokých školách a dalších školských zařízeních.

Dům dětí a mládeže Helceletka

Helceletka je dům dětí a mládeže (dále jen DDM), který zaštiťuje několik dílčích pracovišť po celém Brně i jeho okolí. Jednotlivé pobočky se věnují výchovně vzdělávací činnosti v zájmovém vzdělávání pro všechny věkové kategorie. Toto středisko volného času se řídí vyhláškou č. 74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání a zákonem č. 561/2004 Sb. O předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání. DDM uskutečňuje pravidelnou nebo příležitostnou zájmovou činnost zaměřenou na výchovu a vzdělávání navazující na rámcově vzdělávací programy škol, které vytváří podmínky pro rozvoj nadání dětí, žáků a studentů v nejrůznějších oblastech.

K uskutečnění mého programu byla využita pobočka Kominíček v části Brna jménem Komín, kde je součástí areálu Mateřské školy Absolonova. Tady se během školního roku koná pravidelná zájmová výtvarná a hudební činnost nebo jazykové kroužky včetně logopedie. Cílovou skupinou této pobočky jsou předškolní a školní děti. Novinkou je nabídka pro seniory a jejich vnučky či vnuky. Pro realizaci diplomových aktivit byly využity dvě třídy, které nabízely více možností, jak přestavět prostor dle potřeb – využít tak koberec či stoly. Venkovní prostor okolo budovy sloužil pro větší pohybové realizace.

Taneční divadlo Honzy Pokusila

Taneční divadlo Honzy Pokusila (dále jen TDHP) je profesionální společnost scénického tance, která vznikla v roce 2005 v Hradci Králové. Jeho zakladateli jsou tanečníci Štěpán Mach a Barbora Machová Křováčková, kteří spolu tančili v angažmá ve španělském souboru DA.TE Danza pod vedením mexického choreografa Omara Mezy Frías. V současné době sídlí v Centru mladých, což je kulturní středisko, které slouží především k zabezpečení kulturních služeb a poskytuje zázemí pro řadu zájmových souborů a spolků. Hlavní činností divadla je aktivní vystupování na variabilních scénách českých i zahraničních divadel pro děti i dospělé diváky. V současné době divadlo pracuje na projektech podporovaných městem Hradec Králové a Královéhradeckým krajem, vytváří autorské projekty na pomezí současného tanečního umění, fyzického a hudebního divadla, které cílí na dětské i dospělé publikum. Spolupracuje s významnými herci a hudebníky české i zahraniční umělecké scény. Dále organizuje celoroční pravidelné kurzy současného tance, lekce neo-baletu a akrobacie pro děti a dospělé, pohybové a hudební workshopy a vzdělávací programy pro školy i širokou veřejnost.

Časový rozsah

Jednotlivé aktivity vyžadují časovou náročnou od 20 do 60 minut. Diplomový program byl vždy přizpůsobován cílové skupině a podmínkám, za kterých se realizoval. Každá z níže uvedených aktivit může fungovat samostatně nebo v kombinaci s více činnostmi. Od tohoto výběru se vždy odvíjí i časová náročnost. Délka jednoho programu byla 120 minut. Přesnější časové vymezení aktivit bude specifikováno níže v popisu realizace.

Pod záštitou DDM v Brně jsem v pobočce „Kominíček“ v loňském roce vedla dva turnusy příměstských tanečně-výtvarných táborů pro děti od 7 do 12 let. Některé dny jsme tak společně věnovali realizaci diplomového programu, který nám tematicky k týdennímu plánu tábora ladil. Jednalo se o časové úseky, jež se samostatně zaměřovaly na aktivity pohybové a samostatně na činnosti výtvarné, které směřovaly k propojení obou disciplín. O detailnějším průběhu se zmíním níže.

Díky TDHP jsem mohla zrealizovat dva jednorázové workshopy, které se zaměřovaly opět na realizaci připravených aktivit postupně směřujících k expresivnímu vyjádření v pohybovém a výtvarném projevu. Programy byly naplánovány pro malé jako dvouhodinový a pro velké jako tříhodinový blok, jehož bylo součástí zhlédnutí představení *Kráska a zvíře*.

Cílová skupina

Rozlišujeme několik cílových skupin, kdy každá má svá specifika, na která je třeba brát ohledy. Tento program cílil na děti a mládež, ale myslím, že by mohl fungovat napříč všemi věkovými skupinami – od dětí předškolního věku, přes žáky a studenty až po dospělé a seniory. Například na mladší děti a školní skupiny nelze klást přehnané nároky. Je nutné se více zaměřit na aktivizující metody výuky, u kterých je potřeba brát ohledy na pozornost a zájem dětí. Edukace by měla být zaměřena na poznávání, rozvoj motoriky a základních dovedností. U dospělých účastníků pak naopak můžeme zvýšit nároky jak na pozornost, tak například na možnost delšího výkladu.

Tento edukační program byl zrealizován celkem čtyřikrát. Nejmladší skupinou byly děti od 3 do 6 let, které nejprve zhlédly taneční představení *Kráska a zvíře* vytvořené tanečnicí z TDHP, o kterém jsem se zmiňovala v kapitole „Kráska a zvíře v divadle“ v teoretické části tohoto textu. Druhou a zároveň nejpočetnější skupinou, se kterou byl program uskutečněn dvakrát, byly děti od 7 do 12 let v rámci příměstského tábora. Poslední a nejstarší skupinou byli dospělí ve věku od 18 do 25 let, kteří mají dlouholetou taneční praxi, ale výtvarnému oboru se nijak zvlášť nevěnují.

9. Didaktické pomůcky vytvořené pro program

Muzejní kufřík

Jako jednu z forem názorné prezentace námětu edukačního programu jsem zvolila muzejní kufřík, který je běžně užíván v muzejní edukaci, ale zároveň je využitelný i mimo prostory muzeí. Jedná se o předměty vybírané s konkrétním didaktickým záměrem, která směřuje k definování edukačního cíle a samoobslužnému užívání. Pro tento program kufřík neslouží v prostorách muzea či galerie, ale jeho použití je totožné a posloužil tak v prostorách zázemí příměstského tábora.

Kufřík pro tento program obsahoval návod, jak jej správně používat a jaké aktivity je díky němu možné vyzkoušet. Text zněl: „*Vítej v pohádkové truhle plné hravých úkolů. Celý pohádkový děj se popletl a nikdo neví, kde je začátek a kde konec. Pomůžeš nám pohádku seřadit zase správně tak, jak má být? Až tento úkol splníš, uhodneš, jak se pohádka jmenuje? Kouzelné zrcadlo tě změní do jakékoliv zvířecí podoby. Pečlivě si prohlédni, jak vypadáš a proměň se v jakékoliv zvíře, které tě napadá. V kufříku najdeš potištěné fólie, které ke své proměně můžeš využít. Přilož si je na zrcátko a hraj si se svou podobou, jak jen se ti zlíbí. Pokud máš vlastní nápady, využij prázdné fólie a fixem si dokresli libovolné zvířecí prvky. Nakresli svůj vlastní autoportrét se zvířecí podobou tak, jak ses viděl/a v kouzelné zrcátku. V truhličce jsou různé papíry, fixy i pastelky. Vyber si a nakresli sám/sama sebe. Poznáš, ze kterého zvířete jsou různé druhy srstí v truhle? Přiřaď, co k sobě patří a vyzkoušej, jak bys s takovou srstí vypadal ty - přilož srst na své tělo nebo obličej, dokresli ji na svůj autoportrét, obleč se do králičího oblečku.*“



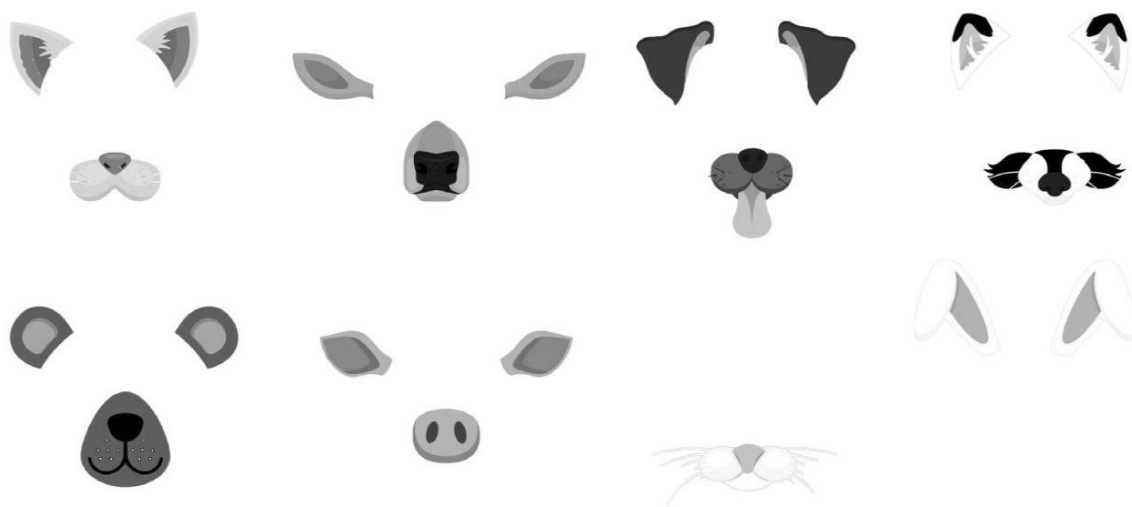
Obr. 17: Muzejní kufřík, foto: Patricie Kaválková, 2020



Obr. 18: Obsah muzejního kufříku, foto: Patricie Kaválková, 2020

Portrétní fólie

Jako stěžejní didaktická pomůcka byla sada fólií formátu A5, které jsem si sama přetvořila pro účely této práce k výtvarné aktivitě měnící rysy lidské tváře. Pro vzdělávací účely této diplomové práce jsem jednotlivé „filtry“ na fólie sama nevytvářela, ale přejala jsem již existující motivy z mobilních aplikací, počítačových her a filmů. Na těchto fóliích byly černobíle natištěné zvířecí, znetvořující a částečně legrační prvky určené na obličej. Předlohou mi byly filtry v nejrůznějších mobilních aplikacích jako je například snapchat nebo instagram a filmy věnující se téměř hororové fikci. Pro černobílý tisk jsem se rozhodla z toho důvodu, aby měli účastníci možnost zvolit jakékoliv barvy pro svou tvorbu a nebyli ovlivňováni jak tvarem, tak barvou tisku. V tom jsem se opět inspirovala aplikacemi, které uživatelům předkládají stoprocentně definovanou podobu – tvar, barevnost, pohyblivé efekty. Tyto filtry tak nedávají prostor dalšímu rozvoji fantazie či originalitě v užívání jejich aplikace.



Obr. 19: Zvířecí portrétní fólie, úprava: Patricie Kaválková, 2019, zdroj: instagram.cz



Obr. 20: Zvířecí portrétní fólie, úprava: Patricie Kaválková, 2019, zdroj: počítačové hry a filmy



Obr. 21: Zvířecí portrétní fólie, úprava: Patricie Kaválková, 2019, zdroj: počítačové hry a filmy

10. Charakteristika hlavních aktivit programu

Vzdělávací koncepty, které jsem zmiňovala v předchozích kapitolách, jsem rozpracovala do dílčích aktivit. Ty se v modifikovaných podobách objevují ve všech realizacích, přestože se jedná o věkově odlišné cílové skupiny. V následující kapitole bych ráda představila jednotlivé stěžejní činnosti, jež byly pro tento edukační pohybově-výtvarný program navrženy. V jednotlivých úkolech byl kladen důraz především na aktivizaci účastníků, rozvoj interpretačních a komunikačních schopností, porozumění uměleckým disciplínám, které předkládají stejný námět odlišnými způsoby. Nejpodstatnější byl však expresivní projev každého ze zúčastněných, který se odvíjel od osobité percepcie a předchozích zkušeností. Veškeré aktivity byly realizovány s ohledem na věk a počet účastníků i časové možnosti.

Úvodní motivace

Motivace je předpokladem učení i vnímání, slouží k odhalení povahy a podstaty aktivity i jejímu plnému porozumění. Úvodní motivace by neměla být nikdy podceňována, protože je velmi důležité účastníky stimulovat k aktivní participaci na činnostech. V tomto typu edukačního programu bylo také důležité odbourat u účastníků v první řadě strach z neznámého, jelikož se většina s takovým typem programu nikdy nesetkala, a proto někteří měli ze začátku obavy. Za druhé bylo třeba, aby neměl nikdo ze zúčastněných strach z neúspěchu, přestože se pohybovému nebo výtvarnému projevu pravidelně nijak více nevěnovali. K tomuto účelu jsem na úvod použila jednoduchou hru s papírky. Mimo malých dětí, které neuměly číst a psát, jsem všechny tři skupiny požádala, aby si každý účastník vzal tři samolepicí papírky, každý jiné barvy, na který měl za úkol napsat, na co se v následujícím programu těší, co od něho očekává a čeho se obává. Všechny papírky poté nalepil na stěnu a společně jsme se k nim vrátili až v závěrečné reflexi

Cílem této naprosto nesložitě aktivity bylo, aby si účastníci definovali a přímo pojmenovali, co by mohli vnímat jako svoji překážku, obavu nebo nezdár, ale zároveň také, na co se těší nebo co si myslí, že bude náplní našeho programu.

Pomůcky: barevné lepicí lístečky ve třech různých barvách

Poznámka: S nejmenšími (3 až 6 let) byla tato aktivita provedena tak, že mi každý řekl své odpovědi a já jsem je na barevné lístečky psala. Každé dítě si své tři papírky poté nalepilo na stěnu k sobě tak, aby na závěr poznalo, které jsou jeho, a mohlo se k nim vyjádřit.

Myšlenková mapa

Myšlenkovou mapu jsem pro tento program využila jako úvodní aktivitu, díky které jsem měla možnost zjistit, jak jednotliví účastníci ve skupině přemýšlejí, reagují a spolupracují. Jednou variantou byla myšlenková mapa, ve které sloužila jako styčný bod otázka: „*Co je krása člověka?*“. Jako výhodu v této aktivitě vnímám možnost použít ji u jakéhokoliv tématu pro získání i zpracování jakýchkoliv informací. Umožňuje přehledně rozvíjet původní myšlenku, doplňovat ji, rozšiřovat, větvit, hledat stěžejní body, zabývat se detaily, souvislostmi, třídit informace a přitom se stále držet jednoho tématu. Každá taková mentální mapa je originál, který nelze srovnávat s jinými.

Po vyčerpání veškerých invencí bylo dalším krokem dvěma rozdílnými barvami označit pojmy související s vnitřní a vnější krásou, rozlišoval se tak především fyzický vzhled a duše člověka. Po vytřídění pak bylo patrné, na co se účastníci u druhých lidí primárně zaměřují a jaké hodnoty jsou pro ně důležité.

Druhou variantou byla myšlenková mapa, ve které jsem jako hlavní téma zvolila „zvíře“. Úkolem bylo napsat co nejvíce názvů zvířat, která děti znají. Druhou fází bylo vyřadit zvířata, jež mívají lidé doma jako domácí mazlíčky. V dalším kroku bylo úkolem vyškrtat domácí zvířata a nakonec zvířata, kterých se nebojí. Zbylo nám několik málo zvířat, se kterými se děti osobně dosud neseťkaly a mají z nich respekt. Nakonec se můžeme bavit o tom, jaká zvířata zůstala, co je to za zvířata, kde žijí, jestli se jich bojíme a proč.

V této aktivitě bylo primárním záměrem řešit problémovou otázku, přemýšlet v souvislostech, vyčerpávat co nejvíce možností, graficky je zaznamenat a v průběhu celé aktivity respektovat názory ostatních.

Pomůcky: papír většího formátu, fixy tří různých barev

Poznámka: S nejmenšími (3 až 6 let) byla tato aktivita nahrazena pouhým slovním mapováním, jelikož grafického záznamu nebyli sami schopni a můj textový přepis by pro ně neměl vzhledem k věku žádný význam.

Zprostředkování příběhu

Zmíněné cílové skupiny měly možnost seznámit se s příběhem *Kráska a zvíře* odlišným způsobem. Tento diplomový program pracoval s variantou, že se účastníci s touto pohádkou již setkali díky populárním filmovým či literárním zpracováním a nějakou znalost, byť jen minimální, mají. Z tohoto důvodu jsem zvolila ke zprostředkování příběhu několik odlišných přístupů, které nevycházely z přejímání populárních předloh. Tyto přístupy bych níže ráda uvedla.

První možností, kterou jsem využila, byl muzejní kufřík, o kterém jsem se více rozepsala v kapitole didaktické pomůcky. Kufřík pro cílovou skupinu zafungoval jako záhadný předmět, díky kterému musely rozkrýt téma programu, jehož se účastnili. Pro odhalení sloužilo přiřazování vzorků kožešin ke konkrétním zvířatům, a poté skupinová diskuze o pohádkách, ve kterých se zvířata objevují.

Druhým způsobem bylo přečtení krátké pohádkové verze J. M. Leprince de Beaumontové v českém překladu a s ilustracemi Volkera Theinhardta z edice „Babička vypráví nejkrásnější příběhy z celého světa“. Tato aktivita byla využita u skupiny dětí, které pohádkový příběh neznaly. Krátký příběh si po částech přečetly samy děti, jelikož jejich úkolem bylo zároveň seřadit jednotlivé části od začátku do konce a odhalit, o jakou pohádku se jedná a podle čeho to poznaly.

Nejmenší i nejstarší účastníci měli možnost zhlédnout čtyřicetiminutové divadelní a taneční představení v podání tanečnicků Tanečního divadla Honzy Pokusila v Hradci Králové. Potřeštěná groteska představila příběh originálním způsobem a nabídla starším divákům alternativu, jak je možné děj i fyzický vzhled zvířete uchopit a prezentovat jej.

Pomůcky: muzejní kufřík nebo karty s příběhem *Kráska a zvíře* nebo domluvené taneční představení

Změna rysů

V této činnosti bylo manipulováno s průhlednými fóliemi, na kterých byly předtištěny různé zvířecí a netvoří podoby. Prvním krokem bylo tyto fólie třídit a skládat na sebe dle zadaných kritérií. Zadáním bylo například:

1. hezké vs. ošklivé
2. známé vs. neznámé prvky z filtrů v mobilních aplikacích
3. fólie, kterých se bojím
4. fólie, které jsou roztomilé
5. jak lze fólie zkombinovat, jaký prvek mohu přidat, abych zmírnil/a strach z podoby, které se bojím

Zásadním posunem pak byla možnost promítnout fólii na svou tvář pomocí zrcátek, na které byly fólie připevňovány, a které si děti předkládaly před sebe, aby tak mohly pozorovat proměny rysů ve svém obličejí. Záměrem bylo vyzkoušet si co nejvíce svých podob, rozvíjet tak představivost v možných proměnách svého vzhledu a hledat možnosti manipulace se svou osobou. Prostřednictvím této aktivity dochází také k uvědomování si své identity a definování vnitřní a vnější krásy člověka.

Pomůcky: fólie s natištěnými zvířecími, znetvořujícími motivy a filtry ze sociálních sítí, popřípadě černobílé portrétní fotografie

Poznámka: Vzhledem k manipulaci se zrcátky bylo u mladších dětí využito černobílých portrétních fotografií, na které bylo možné pokládat jednotlivé fólie. Děti si tak lépe představili proměnu svého fyzického vzhledu.

Zvířecí autoportrét

Hlavní výtvarná aktivita spočívala v kresebném přetvoření své portrétní fotografie. Stěžejní bylo promítnutí zvířecího elementu do své podoby. Záměrem bylo transformovat svou lidskou podobu do nejrůznějších znetvořených vzezření. Výsledkem této aktivity je proměna sebe sama do zvířecí podoby se zanecháním jakéhokoliv charakteristického prvku, dle kterého by bylo možné poznat, že za znetvořenou podobou se skrývá dobrý člověk. Tato aktivita vede k uvědomění si, že nemůžeme lidi soudit jen na základě vnějšího vzhledu.

Pomůcky: černobílé autoportrétní fotografie formát A4, fixy, pastelky, voskovky, olejové křídly

Pohybuj se jako ...

Jedná se o krátké pohybové etudy, jež byly postupně omezovány specifickým zadáním. Jde o představení si konkrétní situace, kterou měli účastníci pohybově ztvárnit dle vlastní iniciativy. U této aktivity je vhodné využít hudební doprovod. Já jsem si pro tyto účely vybrala skladbu „The Road“ od současného maďarského pianisty Balásze Havasi, který rád kombinuje tradici hudby klasické a světové, do které vkládá sílu hudby rockové.

Nejprve jsem bez hudby zadávala jednotlivé pohybové úkoly, ve kterých si měly děti představit, že se pohybují jako: „*obrovské mohutné zvíře, zvíře pohybující se po čtyřech, zvěř žijící v lese, domácí mazlíček, zvíře s rohy, pták s velkými křídly*“ a další.

O něco složitější pak bylo zadání pro starší účastníky, kteří pohybově zpracovávali například tento příběh: „*Představte, že jste nějaké zvíře a pohybujete se v neznámém prostředí, které chcete poznat, ale nevíte, co vás tam čeká. Teď jste narazili na něco, co chcete poznat, za čím chcete jít, ale nejste si jisti, zda vás to neohrozí. Něco vás překvapilo a zahajujete útok. Po boji se vracíte do svého doupěte nebo skrýše...*“. Ten byl rozfázován a postupně sdělován během pohybové, případně i zvukové, aktivity.

Tato činnost vede k rozvoji imaginace, kterou je účastník schopen promítnout do pohybového projevu bez ostychu či strachu ze zesměšnění. Důležitý je zde dramatický projev, díky kterému je možné rozlišit jednotlivá zadání a čitelně pohybově ztvárnit charakteristické pohyby či chování zvířat.

Pomůcky: větší prostor v tělocvičně nebo venku, hudba, reproduktor

Proměna

Zadáním v této aktivitě bylo ztvárnit ve skupině proces proměny člověka ve zvíře jakýmkoliv způsobem. V této skupinové práci byla důležitá komunikace, koordinace a rozvržení rolí. Podpůrným prvkem bylo znovu hudební pozadí, pro které jsem tentokrát zvolila opět instrumentální skladbu „This place was a shelter“ islandského instrumentalisty a producenta Ólafura Arnaldse. Ve své hudbě spojuje smyčce a piano společně s elektronikou a beatovou hudbou. Důležitá byla reakce účastníků na hudbu, participace na vytváření krátké choreografie a uchopení procesu proměny do pohybové složky.

Pomůcky: větší prostor v tělocvičně nebo venku, hudba, reproduktor

11. Realizace edukačního programu

Edukační program byl realizován celkem čtyřikrát. Každá realizace měla několik kroků: úvod a motivace, seznámení s příběhem, výtvarná aktivita, pohybová aktivita, závěrečná reflexe. V této kapitole samostatně představím každou realizaci zvlášť. Uvedu časovou organizaci, popíši, co se odehrávalo během jednotlivých částí a pokusím se zachytit povahu reakcí účastníků. V závěrečné analýze zhodnotím, co se povedlo, co fungovalo, co je případně třeba změnit nebo jakou jinou variantu by bylo možné do programu přidat.

11.1. Příměstský tábor – první turnus

Tento program byl poprvé zrealizován v létě roku 2019 na příměstském táboře, který probíhal ve dvou termínech v DDM Helceletka – Kominíček. Během prvního turnusu jsem uvedla v praxi všechny aktivity vymyšlené pro tuto diplomovou práci poprvé a do druhého turnusu byl prostor změnit drobnosti, které nefungovaly úplně ideálně dle představ. Prvními účastníky byla skupinka šestnácti dětí obou pohlaví ve věku od 7 do 12 let. Realizaci diplomového programu jsme společně věnovali dvě hodiny během dopoledne, které tematicky navazovalo na zaměření tábora.

Pomůcky: barevné lepicí lístečky ve třech různých barvách, muzejní kufřík, papír většího formátu, fixy tří různých barev, prostor tělocvičny, hudba v notebooku, reproduktor, fólie s natištěnými zvířecími filtry, papíry formátu A5, fixy, pastelky, voskovky, olejové křídly

Časová organizace

Časová náročnost | 120 minut

Úvodní motivace | 10 minut

Zprostředkování příběhu | 10 minut

Myšlenková mapa | 15 minut

Pohybuj se jako ... | 10 minut

Pauza | 10 minut

Změna rysů | 10 minut

Zvířecí autoportrét | 40 minut

Závěrečná reflexe | 15 minut

Průběh

Úvodním úkolem bylo napsat na barevné lístečky svá očekávání i strachy. Lístečky jsme nalepili na stěnu a v závěru našeho programu jsme je využili ke zhodnocení. Poté se děti seznámily s obsahem programu prostřednictvím muzejního kufříku, jenž byl pro účely programu vytvořen, ovšem pro táborový program nepoužit v plném rozsahu. Pro tuto realizaci jsem z kufříku vyjmula úvodní zadání sloužící k samoobslužnému použití této didaktické pomůcky a celý program jsem vedla já. Nejprve měly děti za úkol poznat, z jakých zvířat jsou kožešiny umístěné uvnitř kufříku. *„V kouzelné truhle se nachází několik vzorků, můžete je vyndat, prohlédnout si je, osahat a zkuste společně určit, co to je.“* Kožešiny byly porovnávány mezi sebou, děti pozorovaly jejich strukturu i barvu, až nakonec zjistily, že se jedná o kožešinu z králíka, ovce a lišky.



Obr. 22: Použití muzejního kufříku, foto: Patricie Kaválková, 2019

Dalším krokem bylo, aby děti společně napsaly do myšlenkové mapy co nejvíce zvířat, která znají. Po vyjmenování vyškrtaly domácí mazlíčky, všechna domácí zvířata a následně zvířata, kterých se nebojí. V závěru v mapě zůstalo pár zvířat, se kterými se děti osobně dosud neselekaly a mají z nich respekt jako například vlci, medvědi, divoké šelmy a dravci. Společně jsme rozebírali, zdali jde o zvířata, kterých bychom se mohli nebo měli bát a proč.

V další fázi jsme se bavili o pohádkách, které znají a ve kterých se nějaká zvířata objevují. Přes Červenou Karkulku a Kocoura v botách jsme společně došli až k pohádce Kráska a zvíře. Společně jsme si převyprávěli tento příběh, který dnešní generace zná především díky nejnovější hrané filmové verzi z roku 2017 od režiséra Billa Condon, kde je Kráskou krásná dívka jménem Belle.

Aktivitu „Pohybuj se jako ...“ jsme v tomto případě realizovali v prostorách tělocvičny na plánovanou skladbu „The Road“. Děti si představovaly, že se z nich stávají nejružnější zvířata. Od konkrétních jako právě vlk nebo orel až po abstraktní zadání – například zvíře žijící ve skalách, divoká šelma nebo zvíře s rohy. Každý se pohyboval a stylizoval do zvířat dle své divoké a nsvázané představivosti. Často tento projev odpovídal temperamentu dětí.



Obr. 23: Úvod do pohybové aktivity, foto: samospoušť, 2019

Finální aktivitou byla pak kresba autoportrétu v měřítku alespoň 1:2. Té předcházela práce s natištěnými fóliemi, jež měly sloužit jako inspirace pro následnou kresbu sebe sama. Fólie si děti přidělávaly na zrcátko, přes které se na sebe dívaly. Tímto způsobem tak mohly vyzkoušet hned několik proměn své podoby.



Obr. 24: Použití portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2019

Jejich reakce byly například:

„Já jsem škaredá. Tohle je člověko-jelen, mutant.“ (Bára)

„Tohle je fakt strašně hnusný.“ (Laura)

„Takhle chlupatá bych nechtěla být.“ (Lenka)

„Vypadám jako opice.“ (Verča)

„Já se nebojím, takhle bych mohl vypadat.“ (David)



Obr. 25: Použití portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2019

Děti tak přejímaly jednotlivé zvířecí a netvoří prvky a často je přímo překreslovaly do svých kresbiček. Poté jsme si kresby zvířecích podob společně představili, pojmenovali jsme části obličeje, ve kterých byla proměna patrná, označili jsme, co přesně na své podobě děti změnily, co původního zanechaly, zdali se jedná o proměnu do konkrétního netvora nebo je to fikce.



Obr. 26: Kresba zvířecího autoportrétu, foto: Patricie Kaválková, 2019



Obr. 27: Kresba zvířecího autoportrétu, foto: Patricie Kaválková, 2019

V závěru jsme se vrátili k lístečkům, které děti na úvod napsaly. Usadili jsme se do kruhu a jeden po druhém nejprve říkal, na co se těšil, v druhém kole, co očekával a čeho se bál. Děti se těšily na zábavu, malování, kreslení, tancování, práci ve dvojích, vyrábění. Očekávaly legraci, hraní si, tancování, malování, pracovní listy. Obávaly se toho, že nezvládnou nebo nestihnou splnit úkol, nebude je to bavit, bude to dlouhé. Očekávané obavy se dětem ale nepotvrdily a očekávání bylo naplněno. „*Já jsem pohádku nedávno viděla, a tak jsem si myslela, že to celý bude nuda. Ale bylo to super, mě to bavilo představovat si, že jsem se změnila. Taková obluda bych nechtěla být, takže jsem ráda, že vypadám takhle, jak vypadám, i když mám větší nos.*“ (Linda)

Na úplné zakončení jsme se společně usadili do kroužku a zopakovali, co jsme v našem programu dělali, co nového jsme zkusili a odpověděli jsme si na otázku: „*Co je důležité si z příběhu Kráska a zvíře zapamatovat a odnést do života?*“

Odpovědi: „*Není důležitý, jak vypadáme.*“ (Klárka)

„*Je důležitý, jak se chováme.*“ (Ella)

„*Všechno dobře dopadne.*“ (Vojta)

„*Láska zvítězí nad zlem.*“ (Linda)

„*Musím se dobře chovat, aby nepřišel trest.*“ (Deniska)



Obr. 28: Závěrečná reflexe, foto: samospoušť, 2019

Reflexe edukačního programu

Jelikož se jednalo o první realizaci navržených aktivit, počítala jsem s tím, že půjde spíše o zkušební verzi, v níž musím počítat s nedostatky a překážkami, které se v průběhu projeví. I přes tyto počáteční obavy však mohu říci, že jsem s dílčími aktivitami i celkovým programem byla spokojená a ve většině případů proběhlo vše tak, jak jsem měla naplánováno. Asi nejzásadnější překážkou byla práce s kresbou autoportrétu, se kterou se děti ale dobře popasovaly navzdory těžšímu zadání. Pro děti v tomto věku se kresba autoportrétu v měřítku 1:2 ukázala jako obtížný krok nejenom vzhledem k práci s měřítkem, ale také proto, že většina nedokázala přímo pracovat se svou podobiznou. Z těchto důvodů jsem později zadání lépe definovala a pro účely kresby využila portrétní černobílé fotografie. Zároveň se jevila jako přínosná možnost prolínat aktivitu, která pracuje se změnou rysů prostřednictvím fólií s kresbou zvířecí podoby do černobílé fotografie. Fólie bylo možné pokládat na vytištěné autoportrétní fotografie, na které se tak promítaly různé zvířecí a znetvořené podobizny. Tuto změnu jsem poté použila při druhém turnusu tábora i u workshopu s nejmladšími účastníky.

V tomto programu jsem jako mínus vnímala počet účastníků versus prostor, ve kterém jsme program realizovali. Jelikož se jednalo o menší prostory tříd, nemělo každé dítě takový prostor na výtvarnou aktivitu, jakou bych si představovala. Jen díky tomu, že venku bylo pěkné počasí, mohla jsem pohybové aktivity přesunout z interiéru do exteriéru, což bylo jediné řešení, aby mohlo být uskutečněno vše tak, jak jsem chtěla. V pohybové aktivitě bylo zajímavé sledovat především to, jak někteří volili pomalé a rozvážené pohyby, někdy až s minimalistickým projevem, a naproti tomu se některé děti vyjadřovaly velmi živě a nespoutaně. Největší odvážlivci tak k dynamickým pohybům připojili mnohdy i zvukový doprovod. Tento kontrast byl přímo závislý na povaze a temperamentu dětských účastníků, což jsem během týdenního trvání příměstského tábora vyzorovala.

Se zbytkem aktivit jsem byla nadmíru spokojená. Časový rozsah jednotlivých aktivit byl téměř na minuty přesně dodržen, takže v této podobě byly aktivity použity i v případě dalších realizací edukačního programu.

11.2. Příměstský tábor – druhý turnus

Druhá parta na tanečně-výtvarném táboře v DDM Helceletka – Kominíček v srpnu roku 2019 měla osm účastníků od 8 do 12 let.

Pomůcky: barevné lepicí lístečky ve třech různých barvách, karty s příběhem *Kráska a zvíře*, papír většího formátu, fixy tří různých barev, větší prostor tělocvičny/venkovní plácek, hudba, reproduktor, fólie s natištěnými zvířecími filtry, černobílé autoportrétní fotografie formát A4, fixy, pastelky, voskovky, olejové křídly

Časová organizace

Časová náročnost | 120 minut

Úvodní motivace | 10 minut

Zprostředkování příběhu | 15 minut

Myšlenková mapa | 15 minut

Proměna | 25 minut

Pauza | 10 minut

Změna rysů | 15 minut

Zvířecí autoportrét | 20 minut

Závěrečná reflexe | 15 minut

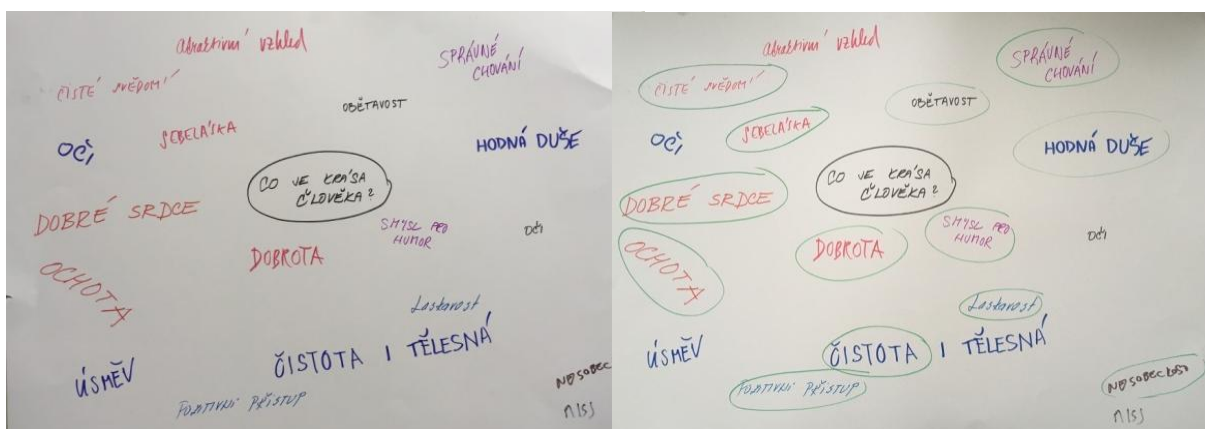
Průběh

Prvním zadáním bylo stejně jako v první realizaci diplomového programu napsat na tři odlišně barevné samolepicí lístečky, na co se účastníci těší, co očekávají a čeho se bojí. Jako seznamovací aktivitu s hlavním tématem jsem vzhledem k tomu, že děti pohádku *Kráska a zvíře* neznaly, zvolila krátkou pohádkovou verzi J. M. Leprince de Beaumontové v českém překladu. Ta byla rozdělena na šest částí, které měly děti za úkol správně seřadit a pohádku si přečíst. Jelikož tato skupina nebyla tak početná, nebyl problém, aby děti pracovaly společně naráz.



Obr. 29: Čtení a seřazení pohádkového příběhu, foto: Patricie Kaválková, 2019

Poté, co se všichni seznámili s pohádkovým příběhem, snažili jsme se najít odpověď na otázku: „*Co je krása člověka?*“. Všechny odpovědi, hesla, věty a pojmy děti zapisovaly do myšlenkové mapy, která přehledně mapovala jejich kolektivní vývoj reakcí. Když účastníci zaznamenali všechny své odpovědi, měli za úkol jednou barvou zakroužkovat to, co můžeme považovat za vnitřní krásu, tedy duši, chování a povahu člověka. Druhou barvou pak označili reakce související s vnější krásou, především fyzickým vzhledem. Na myšlenkové mapě tak bylo přehledně vidět, jak děti o lidské kráse uvažují, k čemu jsou vedeny a čeho si u druhých lidí váží. Na závěr této aktivity si skupina zasloužila pochvalu, protože v odpovědích převažovaly reakce zaměřené na vnitřní krásu, přestože povrchní tělesný vzhled byl také zmíněn.



Obr. 30: Myšlenková mapa, foto: Patricie Kaválková, 2019

Dalším skupinovým úkolem bylo pohybově zpodobnit proces proměny člověka ve zvíře, případně opačně ze zvířete zpátky na člověka. Na začátek si děti poslechly hudební skladbu Ólafura Arnaldse „This place was a shelter“, která sloužila jako podkres k pohybu. Poté si děti musely rozvrhnout, jak takové zadání vyřeší a zpracují. V tomto případě zvolily dramatickou formu proměny, ve které se člověk změnil ve lva bojujícího s člověkem uvnitř mohutného těla. Na výběru lva se děti po diskuzi shodly a svůj výběr odůvodnily: „*Tohle zvíře každé zná, viděl ho v pohádce nebo ZOO a ví, že to není domácí mazlíček. Je to král zvířat, ze kterýho mají lidi, ale taky i zvířata strach.*“ (Tom).



Obr. 31: Pohybové ztvárnění procesu proměny člověka ve zvíře, foto: Patricie Kaválková, 2019

Po pauze následovala výtvarná aktivita zaměřená na změnu rysů prostřednictvím předtištěných fólií. „*Fólie si nejprve prohlédněte. Až se na všechny podíváte, rozdělte je do dvou skupin na ty, které jsou hezké a které jsou ošklivé.*“ Poté jsme se společně diskutovali o tom, proč je děti rozčlenily zrovna takhle, co je k tomu vedlo a jestli se svými názory vzájemně souhlasí nebo se v něčem odlišují.



Obr. 32: Změna rysů pomocí portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2019

„Některý fólie byly vtipný, protože vypadaly jako svlečená kočka.“ (Helča)

„Mývala se nikdo nebojí, protože má roztomilej čumáček.“ (Bětka)

„Když tomu netvorovi přidám prasečí rypák a rohy, tak už nevypadá tak děsně.“ (Laura)

„Je to jako zombík z hororu a na ty se koukat nemůžu, protože bych pak nechtěla chodit sama vůbec nikdy spát.“ (Míša)

Jako další si mělo každé dítě vybrat jednu fólii, které se bojí. Po výběru následovala opět diskuze, proč se některých fólií bojíme a co je ten zásadní prvek, ze kterého máme strach. Děti uváděly, že: *„mají velký zuby, je celý chlupatý, jde z toho strach, asi je hodně velký, určitě křičí, má zašitý uši, má jizvu, vypadá jako zombie, je to postava z hororu“.*

Poslední výtvarnou aktivitou bylo nakreslit autoportrét, do kterého se promítne zároveň podoba nějakého zvířete. „*Představte si, že vás stihl trest a vaše podoba se změnila. Stalo se z vás zvíře, kterého se všichni bojí. Protože vypadáte hrůzostrašně, máte částečně podobu člověka, ale částečně netvora, stáhli jste se do ústraní a žijete sami. Nakreslete, jak po takové proměně vypadáte. Ke kresbě můžete využít zrcátka, prohlédněte si, jak vypadáte a vymyslete, co přesně by se ve vašem vzhledu mohlo změnit.*“ Děti měly k dispozici barevné pastelky, fixy a olejové pastely, zrcátka a své černobílé fotografie, do kterých mohly dokreslovat svou změněnou identitu.



Obr. 33: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2019

Nakonec si děti své portréty ukázaly a řekly si, do jakého zvířete se stylizovaly. V této fázi programu jsme zhodnotili lístečky, které děti na začátku psaly, a nakonec jsme společně hledali odpověď na otázku, zda pro účastníky bylo těžké představit si, že se proměnili ve zvíře.

„Bylo těžký dělat se ošklivější, to se mi nelíbilo.“ (Kate)

„Nebylo, byla sranda měnit si podobu.“ (Linda)

„V tom zrcadle bylo hezky vidět, jak jsem zmutoval.“ (David)

„Mně pomohly fólie, že budu jiná.“ (Lenka)



Obr. 34: Zvířecí podoba v portrétní fotografii, foto: Patricie Kaválková, 2019

Reflexe edukačního programu

V této skupině bylo výrazně znát, že se jedná o menší počet dětí. Celkově byl průběh všech aktivit komornější, klidnější a promyšlenější, jelikož se netvořily menší hloučky, které by například v kresbě autoportrétu spolupracovaly, ale každý tvořil sám za sebe. V této druhé realizaci se ukázalo jako funkční pracovat v kresbě autoportrétu s předtištěnou portrétní fotografií, která lépe fungovala v uvědomění si, že dítě mění svou vlastní podobu a identitu. Oproti prvnímu táborovému turnusu se práce s fotografií projevila lépe i v závěrečné reflexi, kdy děti vyjadřovaly obavy z toho, že by někdy musely vypadat takto a třeba i rodiče nebo kamarádi nepoznali, že v těle netvora jsou ukryty ony.

Vzhledem k velikosti skupiny mohla pohybová aktivita probíhat ve třídě, ovšem venkovní velkorysá varianta i tady byla jasnou volbou. Trávník nabídl možnost větších tanečních kreačí a pohybových experimentů. Časový plán všech aktivit byl v tomto případě dodržen a s výsledkem jsem byla spokojená já i dětské účastníci, kteří se ke komentování programu vraceli ještě následující dva dny.

11.3. Workshop pro malé

Workshop byl zrealizovaný v únoru 2020 v zázemí Tanečního divadla Honzy Pokusila, ve kterém bylo využito i jejich představení *Kráska a zvíře*. Program byl určen dětem ve věku od 3 do 6 let, kterých bylo dohromady třináct.

Pomůcky: barevné lepicí lístečky ve třech různých barvách, domluvené taneční představení, prostor tanečního sálu, hudba, reproduktor, fólie s natištěnými zvířecími filtry, černobílé autoportrétní fotografie formát A4, fixy, pastelky, voskovky, olejové křídly

Časová organizace

Časová náročnost | 120 minut

Úvodní motivace | 10 minut

Zprostředkování příběhu | 40 minut | zhlédnutí představení *Kráska a zvíře*

Pauza | 10 minut

Myšlenková mapa | 10 minut

Pohybuj se jako ... | 10 minut

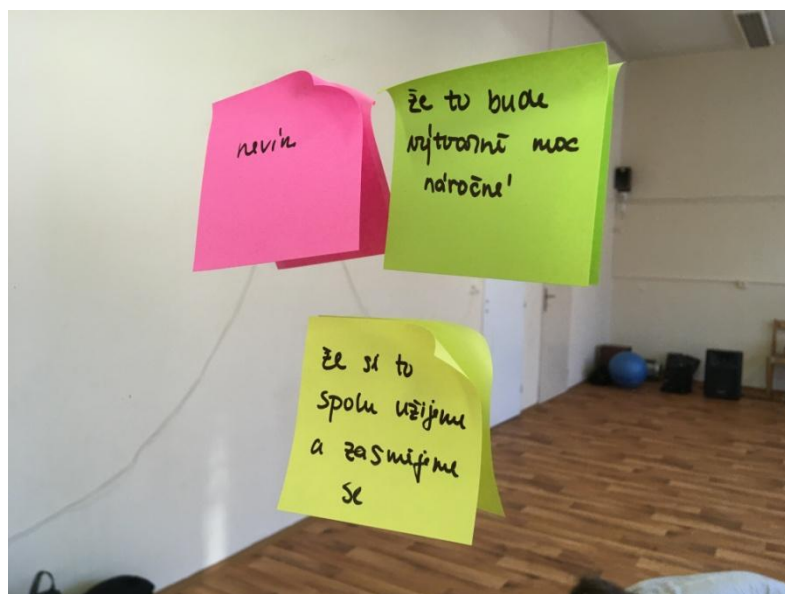
Změna rysů | 15 minut

Zvířecí autoportrét | 15 minut

Závěrečná reflexe | 10 minut

Průběh

S nejmenšími účastníky diplomového programu ve věku od 3 do 6 let bylo třeba některé aktivity upravit vzhledem k věku a dovednostem, které mají osvojené. Úvodní aktivita byla uskutečněna tak, že děti postupně říkaly své odpovědi na otázky: na co se těší, co čekají, že budeme dělat a z čeho mají strach. Jejich odpovědi jsem na barevné papírky psala já a ony si je nakonec nalepily na zrcadlo všechny tři k sobě tak, aby na závěr programu poznaly, které jsou jeho a mohly s nimi dále pracovat.



Obr. 35: Úvodní motivační aktivita, foto: Patricie Kaválková, 2020

Než jsme se přesunuli do divadelního sálu, nafotila jsem si jejich portréty, které jsem během představení vytiskla. Aby se děti dozvěděly, čemu se v programu budeme věnovat a na jakou pohádku budeme společně reagovat, měly možnost zhlédnout taneční pohádku *Kráska a zvíře*. Tu tanečně ztvárnili Barbora Machová Křováčková a Štěpán Mach, zakladatelé Tanečního divadla Honzy Pokusila. Pohádkové čtyřicetiminutové představení dětem převyprávělo celý příběh a ukázalo možnosti pohybové komunikace. Děti sledovaly výtvarné zpracování kostýmu, pozorovaly taneční sólové i párové kreace a poslouchaly hudební složku, jež byla vytvořena přímo pro toto představení.

Po divadelním představení následovala krátká desetiminutová pauza na vstřebání dojmů a rychlé občerstvení. Po přestávce jsme se společně bavili o tom, jakého zvíře si děti v představení všimly. Ptala jsem se jich, jaké zvíře bylo, jakou mělo kůži nebo srst, jakou barvu kůže měla, jestli mu bylo vidět do tváře, jak bylo zvíře velké nebo jak se pohybovalo. Odpověďmi bylo například:

„Vypadal jako hejkal.“ (Anička)

„Byl takovej velkej, jako je můj táta.“ (Kuba)

„Myslím, že to bylo strašný zvíře jako je třeba vlkodlak.“ (Honzík)

„To byl asi lev s vlkem dohromady, ale na hlavě měl takovou kuklu.“ (Majda)

Od hovorů o zvířeti v představení jsme postupně přešli k myšlenkovému mapování všelijakých zvířat, které děti znají. Vzhledem k věku nebylo potřeba myšlenkovou mapu zapisovat. Kladla jsem důraz na to, aby se děti vystřídaly a každý se zapojil. Nejprve děti vyjmenovaly zvířata, která bývají v domácnostech jako domácí mazlíčci. Poté jsem se ptala, jestli byly někdy v zoologické zahradě a jaká zvířata viděly tam, až jsem je vyzvala k tomu, aby si vzpomněly na zvířata, která nikdy na vlastní oči neviděly. Vyzývala jsem děti k úvaze o tom, proč tahle zvířata nejsou běžně k vidění třeba v lese nebo v ZOO.

„Je jich málo.“ (Adélka)

„Jsou vzácný, takže jako chráněný.“ (Linda)

„Žijou třeba v Americe nebo na Artriktidě.“ (Adam)

„Jsou nebezpečný, protože jsou zlý a rychlý.“ (Matýsek)

„Můžou to bejt šelmy, útočivý a ty zabíjej.“ (Kuba)

Od povídání jsme se pomalu přesunuli k pohybové aktivitě „Pohybu se jako ...“. Jde o krátkou pohybovou etudu na hudební skladbu Balásze Havasi „The Road“, která sloužila k navození atmosféry. Děti podle vlastní invence ztvárnily jednotlivá zadání, která jsem jim v průběhu říkala. Děti měly za úkol nejprve se pohybovat jako konkrétní známá zvířata, například jako čáp, medvěd nebo tygr. Postupně jsem jim zadávala těžší a abstraktnější cíle *„domácí mazlíček, zvíře, které žije v lese, obrovské mohutné zvíře, zvíře se silnými rohy nebo pták s velkými křídly, zvíře, které skáče, zvíře které útočí“*. Děti vydržely nemluvit a soustředit se na pohyb zvířete tak, aby bylo dostatečně poznat, jaké zvíře představovaly.

K další aktivitě byly potřeba portrétní fotografie dětí, které jsem již měla nachystané. Děti dostaly k dispozici opět předtištěné fólie, které si mohly přikládat na své vytištěné fotografie, aby pro nejmladší účastníky nebylo těžké představit si změnu své podoby. Fotografie formátu A4 sloužily jako podklad, na který děti různě kombinovaly jednotlivé prvky na fóliích. Touto hrou si tak mohly vyzkoušet hned několik proměn své podoby.



Obr. 36: Změna rysů pomocí portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2020

Poté, co děti načerpaly inspiraci ze všemožných kombinací průhledných fólií, dostaly za úkol nakreslit na fotografii zvířecí autoportrét. Děti jsem opět motivovala krátkým imaginačním příběhem: *„Představte si, že to, jak dnes vypadáte, se změní a stane se z vás zvíře, možná dokonce netvor. Postupně v zrcadle sledujete svou proměnu – místo kůže máte srst, šupiny nebo peří. Místo nosu máte zobák, rypák nebo čenich. Tvar vašich očí i rtů se postupně promění taky a vy už si nejste téměř podobní. Protože vypadáte hrůzostrašně, máte částečně podobu člověka, ale částečně netvora, stáhli jste se do ústraní a žijete sami. Nakreslete, jak po takové proměně vypadáte. Ke kresbě můžete využít zrcátka, prohlédněte si, jak vypadáte a vymyslete, co přesně by se ve vašem vzhledu mohlo změnit.“*



Obr. 37: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020



Obr. 38: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020

Nakonec děti své portrétní kresby ukazovaly a říkaly, co přesně se v jejich podobě změnilo. „Mám jiný oči, který nejsou skoro vidět přes chlupy, který mám teď všude.“ (Míša)
„Udělal jsem si velký zuby, protože se mě pak všichni budou bát. A myslím, že mám všude i velký drápy, který hodně řežou.“ (Matýsek)
„Já nevím, jestli jsem zvíře nebo zlobr, protože jsem úplně celá zelená. A taky mám zašitou pusku a nos, protože jsem tam měla díru.“ (Zuzka)



Obr. 39: Zvířecí podoba v portrétní fotografii, foto: Patricie Kaválková, 2020

V úplném závěru jsme si společně sedli do kruhu potom, co si děti vzaly své lístečky, které na začátku programu nalepily na zrcadlo. Postupně děti zopakovaly, co jsme dělali, co jsme viděli a co jsme si vyzkoušeli. Jako závěrečnou reflexi jsem zvolila způsob, ve kterém děti nemusely slovně vyjádřit svůj názor, ale odpověď znázornily jednoduchým postojem. Postupně mi všichni dávali své lístečky, které jsem četla a ptala se jich, zdali se jejich očekávání naplnilo, jestli se měli důvod něčeho obávat a zdali se splnilo to, na co se těšily. Odpověď byla vždy ano nebo ne, u okna jsme stanovili odpověď ano, u dveří odpověď ne a děti jen přecházely dle toho, jakou reakci dle svého názoru zvolily.

Po skončení programu, aniž bych vyzývala děti k tomu, aby mi sdělily, co se jim na programu líbilo, jsem získala pár výpovědí, které mě potěšily a program příjemně zakončily.

„Mně se nejvíc líbily ty fólie, protože to doma nemám.“ (Míša)

„Já rád maluju, takže mě bavilo malovat na svůj obličej, protože to bylo dobrý vypadat celej úplně jinak.“ (Honzík)

„Dobrá bylo dělat ty zvířata tancováním a předváděním. Ta hudba byla dobrá.“ (Adam)

„Ta pohádka byla pěkná, jak tam ta holka měla bílý šaty a vypadala jako princezna, ale neměla korunku a princ byl zvíře s černým kožichem.“ (Adélka)



Obr. 40: Závěrečné představení autoportrétů kreseb, foto: samospoušť, 2020

Reflexe edukačního programu

S nejmenšími dětmi časový plán nebyl striktně dodržen. Vzhledem k věku bylo třeba dělat častější, ale kratší pauzy, což se nakonec ukázalo jako velké plus. Děti se během přestávek proběhly za rodiči, občerstvit se, a poté znovu a lépe udržely pozornost. U této skupiny jsem měla obavy hned ze dvou věcí. A to, že náročnost jednotlivých aktivit pro ně bude příliš vysoká a že se během programu budou stále odkazovat na taneční představení, které měly možnost vidět. Obě tyto starosti mi byly ovšem brzy vyvráceny. Děti byly šikovné, nápadité a iniciativní. Příjemně překvapená jsem byla především z toho, jak chtěly o všem dlouze povídat, jak se navzájem tolerovaly a respektovaly, neskákaly si do řeči a pozorně poslouchaly, co kdo říkal a jaké pokyny jsem jim k úkolům dávala já.

11.4. Workshop pro velké

Poslední skupinou byly mé kamarádky z tanečního souboru, které mají mnoholetou zkušenost s taneční přípravou, ovšem takový typ edukačního programu pro ně byl novinkou. Většina z nich se prostřednictvím společně strávenému dopoledni vrátila do dětství díky výtvarným aktivitám a pohádkovému příběhu.

Pomůcky: barevné lepicí lístečky ve třech různých barvách, domluvené taneční představení, papír většího formátu, fixy tří různých barev, prostor tanečního sálu, hudba, reproduktor, fólie s natištěnými zvířecími filtry, černobílé autoportrétní fotografie formát A4, fixy, pastelky, voskovky, olejové křídly

Časová organizace

Časová náročnost | 180 minut

Úvodní motivace | 10 minut

Myšlenková mapa | 15 minut

Zprostředkování příběhu | 40 minut | zhlédnutí představení *Kráska a zvíře*

Změna rysů | 10 minut

Pauza | 15 minut

Zvířecí autoportrét | 25 minut

Pohybuj se jako ... | 10 minut

Proměna | 40 minut

Závěrečná reflexe | 15 minut

Průběh

V úvodu si opět každá dívka vzala 3 lepicí papírky pro napsání toho, na co se těší, co očekává a z čeho má obavy. Tyto papírky poté nalepily na zrcadlo v tanečním sále. K lístečkům a jejich obsahům jsme se s kamarádkami vrátily v závěrečné reflexi. Než všechny napsaly své pocity a nalepily je, využila jsem čas a postupně jednu po druhé vyfotila. Potom jsem jim představila plán, co nás společně čeká a čemu se během našeho programu budeme věnovat.

První aktivitou byla myšlenková mapa se stěžejní otázkou, od níž se odvíjely všechny pojmy, které dívky psaly. Věta zněla takto: „*Co je krása člověka?*“. Poté, co účastnice vyčerpaly možnosti svých nápadů, měly za úkol dvěma barvami rozlišit slova, která souvisela s vnitřní krásou a druhou barvou označit pojmy související s fyzickým vzhledem. Díky této aktivitě bylo zřejmé, jak dívky uvažují a jaké kvality upřednostňují – převažovaly totiž pojmy vztahující se ke kráse duševní.



Obr. 41: Myšlenková mapa, foto: Patricie Kaválková, 2020

U dívek, které původní pohádku znaly, jsem zvolila zprostředkování příběhu pomocí netradičního představení tanečního divadla Honzy Pokusila. Inscenace trvala čtyřicet minut, ve kterých měly účastnice za úkol sledovat pohyby zvířete, jeho fyzickou podobu, chování a interakci s krásnou Kráskou včetně pohybového dialogu. Během sledování představení jsem měla prostor pro tisk jejich portrétních fotografií, které byly dále využity ve výtvarných aktivitách.

Druhou aktivitou byla práce s fóliemi, které byly nejprve rozřazovány dle mnou stanovených pokynů, díky nimž jsme vytřídily líbezné prvky, které dnes běžně používají mobilní aplikace. Druhým krokem bylo přikládání fólií na autoportrétní fotografie. Dívky měly možnost fólie různě kombinovat a proměňovat tak své tváře do nejrůznějších podob. V závěru této aktivity si dívky měly představit, že provedly nějakou špatnost a stihl je trest v podobě změny lidské tváře na tvář zvířecí. Jejich úkolem tak bylo kresebně zpracovat svou fotografii, ve které si zanechaly každá nějaký osobitý prvek, díky kterému by měly možnost na záchranu a navrácení své původní tváře. Když měly všechny autoportrét hotový, usadily jsme se společně do kruhu a jedna po druhé řekla, zda se jedná o nějaké konkrétní zvíře, nebo vymyšlené stvoření. Když každá představila svoji novou podobu, ostatní hledaly, jaký charakteristický prvek, podle kterého by byla šance na záchranu, si pro svůj nový vzhled zvolila.



Obr. 42: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020



Obr. 43: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020

Po přestávce jsme se od výtvarné práce přesunuly k pohybovým etudám, které postupně vyvrcholily v delší choreografii, jež na zadané téma a hudbu měly dívky samy zpracovat. Na začátek pohybových cvičení jsem účastnicím zadávala různé podměty, které si měly při svém tanečním projevu představovat a zpracovat je do své pohybové invence. V těchto etudách zaznělo zadání jako například: „*Představte si, že jste divoká šelma, která se ocitla v divoké přírodě. Šelma se plíží vysokou trávou a chystá se na útok. Potichu a pomalu se blíží ke své kořisti, které se chystá zmocnit. Tři...dva...jedna...útok. Šelma se však během útoku začne proměňovat. Svádí boj mezi svým starým a novým já. Z divoké šelmy se po vnitřním zápasu stává....*“.



Obr. 44: Pohybové etudy, foto: Patricie Kaválková, 2020



Obr. 45: Pohybové etudy, foto: Patricie Kaválková, 2020

Pohybová část byla dovršena tvorbou jejich vlastní choreografie, jejímž zadáním bylo ztvárnit proces proměny člověka ve zvíře. Při splnění tohoto zadání jsem sledovala míru spolupráce a komunikace ve skupině. Jelikož mají dívky s vytvářením tanečních představení zkušenost, nebyl pro ně tento úkol žádným „oříškem“. Dívky se s proměnou snadno popasovaly a rázem vznikla téměř třiminutová choreografie hodná dalšího zpracování a zasazení do časově náročnějšího představení.



Obr. 46: Videosekvence pohybového ztvárnění procesu proměny člověka ve zvíře,
foto: Patricie Kaválková, 2020

Od bezeslovného pohybu jsme se společně přesunuly do kruhu, ve kterém měla proběhnout skupinová závěrečná reflexe. Než jsme se však vrátily zpátky k barevným papírkům, které jsme nalepily na zrcadlo, otevřely jsme zajímavé téma dalších literárních příběhů, které zpracovávají podobný námět, jaký předkládá pohádka *Kráska a zvíře*. Nejprve jsme společně hovořily o stěžejních bodech příběhu a hledaly možné paralely v jiných příbězích. Nakonec jsme přišly na příběhy, jakými jsou: Angelika, Než jsem tě poznala, Stmívání, Panna a netvor, Shrek, Fantom Opery nebo Chrám u Matky Boží v Paříži. Ať už literární, nebo filmové příběhy se dle slov účastnic shodovaly v několika bodech.

1. „Fyzické znetvoření muže.“
2. „Nejprve odpor, poté láska.“
3. „Láska ženy k muži, který má nějaký fyzický hendikep.“
4. „Ve většině dobro zvítězí nad zlem.“



Obr. 47: Skupinová diskuze nad paralelami literárních příběhů, foto: Patricie Kaválková, 2020

V úplném závěru postupně každá dívka řekla, co na začátku napsala na papírky, tedy co očekávala, čeho se bála a na co se těšila. Rozebraly jsme, zda se jejich obavy či očekávání naplnily, nebo vyvrátily a co se jim líbilo. Těšily se na kolektiv, nový pohled, pohybové cvičení, zábavu, kreativní tvorbu, nové společné zážitky a smích. Očekávaly tvoření něčeho nového, nový přístup, inspiraci, taneční tvorbu. Obávaly se toho, že dlouho netančily, jsou výtvarně neschopné a výtvarný program bude náročný.

Reflexe edukačního programu

Oceňuji přístup svých kamarádek ke všem aktivitám, které byly náplní tohoto programu. Většina z nich měla velké obavy z výtvarných aktivit, jelikož dle jejich slov „*malovaly naposledy na základce*“. Přestože se i ve svém věku bály trapných situací, ve kterých se odhalí, že neumějí kreslit, řekla bych, že to pro ně byla nejzábavnější aktivita. Taneční zadání pro ně nebyla zdaleka takovým „oříškem“, jako právě výtvarný zásah do svého vzezření. Dle mého úsudku to bylo způsobené tím, že v tanci jsou znalé a zkušené, přicházejí s ním téměř denně do styku a pohybový projev je pro ně přirozený.

Přínosná pro mě byla také jejich invence otevřít diskuzi ohledně dalších příběhů s podobnou tematikou. Dívky si vzpomněly na mnoho literárních i filmových příběhů, které porovnávaly s pohádkou Kráska a zvíře. Díky současným příběhům, jako je například The Twilight Saga, ve které se dívka zamiluje do upíra, se strhla debata i o tom, zdali by byly schopné milovat někoho, kdo vlastně není člověk. Tuto rozpravu hodnotím jako pozitivní přínos, která nabídla možnost dalšího přístupu, který pohádkový námět nabízí a se kterým je možné do budoucna v některé z aktivit dále pracovat.

Přestože jsem měla obavy, zda během času, který věnujeme programovým činnostem, nebudou dívky v hovoru utíkat do osobních témat vzhledem k tomu, že jsme všechny dlouholeté kamarádky, se program vydařil. Časový harmonogram byl dodržen, taneční představení se dívkám líbilo a portrétní kresba dopadla lépe, než jsem čekala.

12. Reflexe realizovaných programů

Přestože jsem ze začátku měla obavy, aby se všechno podařilo zrealizovat tak, jak jsem si naplánovala, mohu konstatovat, že jsem se svým diplomovým programem spokojená. V některých částech účastníci dokonce předčili má očekávání a příjemně mě překvapili, o čemž jsem se více rozepisovala vždy v závěrečné reflexi jednotlivých programů po jejich bezprostřední realizaci.

Celkově bylo zajímavé sledovat, jak se většina účastníků snažila do autoportrétu zasáhnout s ohledem na svou původní podobu. Velký rozdíl byl mezi chlapci a děvčaty. Když porovnám jejich výtvarný přístup, určitě byly patrné rozdíly. Kresebné zásahy chlapců do své podobizny byly odvážnější, razantnější a bezprostřední. Nebáli se pustit do strašidelnějších vzezření, jizev i krve. Dívky se snažily zanechat si hezkou tvář nebo líbezný prvek, často si nechávaly krásné oči nebo byly pyšné na své dlouhé vlasy, což také přiznaly při prezentaci své nové tváře.

Jak jsem již zmiňovala, u pohybových aktivit byl patrný rozdíl mezi účastníky, kteří se nějakému sportu nebo tanci více zájmově věnují a kteří žádnou zkušenost s pohybem navíc nemají. Děti se zkušeností byly odvážnější a měly kreativnější nápady. Zároveň bylo v těchto úkolech znát, zdali je dítě přirozeně temperamentnější nebo naopak klidné a introvertnější. To se také projevilo ve skupinovém choreografickém zadání, do jehož organizace se prosadily děti extrovertnější.

13. Budoucnost programu

Jak jsem již avizovala, Veškeré navržené aktivity lze používat samostatně nebo jako celek v různém pořadí dle konkrétní cílové skupiny (od dětí až po seniory) a časových možností v mimoškolních i školních zařízeních. Do budoucna se mi naskytla příležitost využít tento program pro účely výchovných představení pro děti a mládež, které pravidelně připravuje Taneční divadlo Honzy Pokusila. V případě, že bude pro mateřské či základní školy plánováno představení *Kráska a zvíře*, následovala by po zhlédnutí pohybová a výtvarná dílna, ve kterých by byly dílčí aktivity využity. V tomto případě by mohly být aktivity vybírány a přizpůsobeny dle požadavků vyučujících tak, aby navazovaly na požadavky Školního vzdělávacího programu.

Přestože pro účely této práce byl program realizován ve volnočasových institucích, svým zaměřením a obsahem může najít využití i ve výuce na základní škole. Primárně navržené aktivity spadají do předmětu výtvarné výchovy nebo taneční a pohybové výchovy, ovšem jednotlivé části mohou být využity i v českém jazyce zaměřeném na literaturu či společenských vědách, etické, dramatické či mediální výchově.

Pro představu, jak pracovat s programem ve výuce, přikládám níže návrh na výtvarnou řadu do předmětu výtvarné výchovy, která je naplánována na pět vyučovacích jednotek o délce 90 minut. V etapě základního vzdělávání je výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech, a to zejména tvorbě, vnímání a interpretaci, což tento výtvarný projekt splňuje a nabízí žákům všechny tři roviny tvůrčí činnosti. Cílovou skupinou jsou žáci 2. stupně na základní škole. Tento projekt lze využít od 6. do 9. třídy, jelikož využívá řadu výtvarných technik (kresba, malba, objektová tvorba, novinová koláž) a navazuje na témata, jakými jsou: autoportrét, selfie, identita, vnímání sám sebe, řecká mytologie, já jako netvor, zvíře v každém z nás a další, která jsou ve Školních vzdělávacích programech na základních školách využívána a rozvíjena v různých rovinách.

Využití jednotlivých aktivit ve výuce výtvarné výchovy na základní škole

Východisko a téma

Zaštiťujícím tématem je klasický literární pohádkový příběh *Kráska a zvíře*, díky kterému se přes nosné náměty dostaneme hlouběji k otázkám jako je například proměna člověka, možné interpretace příběhu, dobro zvítězí nad zlem, krása člověka aj. Tento příběh jsem pro výtvarnou řadu zvolila proto, že se mu věnuji ve své diplomové práci a také proto, že nabízí širokou škálu dílčích námětů a ukazuje možnost propojení jednotlivých uměleckých disciplín – od literárního příběhu přes výtvarné aktivity k dramatické výchově.

Mezipředmětové vztahy

Etická výchova – identita, komunikace

Český jazyk – literatura – literární příběh *Kráska a zvíře*, řecká mytologie Amor a Psyché

Dramatická výchova – literární x dramatické zpracování stejného námětu, dramatické situace

Společenské vědy – společenské normy, etická pravidla

Mediální výchova – sociální sítě, fenomén selfie

Programový cíl

Žák popíše hodnoty objevující se v pohádkových příbězích, vytvoří řadu výtvarných děl inspirované příběhem *Kráska a zvíře*, ve kterých uplatní své subjektivní prožitky a je ochoten ji prezentovat před spolužáky a oceňuje literární předlohu jako vhodné inspirační téma pro výtvarnou tvorbu.

Kritéria a formy hodnocení dosažených výsledků

Vzhledem k tomu, že je výtvarná výchova založená na subjektivních prožitcích, představách a individuálním tvůrčím přístupu, je těžké výtvarné práce známkovat. Kritérii pro hodnocení tak může být míra spolupráce, ochota participace na konkrétních zadáních a osobitý přístup k zadaným tvůrčím úkolům v jednotlivých hodinách. V tomto případě bych tak známkovala zvláště celkový přístup ve výuce a dílčí výtvarné práce na základě přijetí a splnění specifických zadání.

Organizace, struktura a časový harmonogram jednotlivých vyučovacích hodin

Námět vyučovací jednotky:	Hodnoty v příběhu Kráska a zvíře	
Pomůcky:	Papíry formát A3, pastely, černý fix, vytištěné texty úryvků z pohádky	
Výtvarné techniky:	Kresba	
Mezipředmětové vztahy:	Dramatický výchova Český jazyk – literatura	
Klíčové kompetence:	Kompetence komunikativní Kompetence k řešení problémů Kompetence sociální a personální	
Výukové metody dle Klasifikace Maňák, Švec (2003):	Klasické výukové metody: vysvětlování, rozhovor Aktivizující metody: metody diskusí Komplexní výukové metody: skupinová výuka, samostatná práce žáků, kritické myšlení, učení dramatem	
Klíčová slova:	Hodnota lásky, hodnota rodiny, proměna jako trest, symbol, příběh Kráska a zvíře	
Výukový cíl:	Žák převede slova z textové podoby do podoby výtvarné, využívá kritické myšlení, je ochoten spolupracovat s ostatními spolužáky a podílet se na sehrání dramatické scény.	
Průběh:		
Popis zadání činností:	Časový plán:	
„Nakreslete pastelem a černým fixem tato slova: růže, zvíře, otec, láska, proměna, trest.“	20 min	
„Napište si černým fixem ke každému slovu jednu asociaci, která vás napadne - co symbolizují, co pro vás znamenají.“	10 min	
„Obejděte ostatní a napište si jména spolužáků, kteří mají u symbolu stejnou asociaci.“	15 min	
„Která asociace se nejvíce opakovala, v čem jste se shodovali?“	05 min	
„Jaký příběh/pohádku z těchto slov můžeme rozklíčovat?“	05 min	
Dramatická aktivita – textové předlohy: „Utvořte skupinky po pěti. Do skupiny dostanete text s úryvkem z pohádky, text si přečtete a sehraje divadelní scénku podle následujících instrukcí. Rozdělíte si role – jeden bude režisér, druhý bude mít na starosti kostýmy a další tři budou herci. Režisér má na starost rozdělení rolí a koordinaci týmu. Kostymér vymyslí nějaký typický oděv nebo rekvizitu každé postavě a herci nacvičí krátké představení. Scénka bude předvedena pantomimicky!“	35 min	

Námět vyučovací jednotky:	Amor a Psyché	
Pomůcky:	Papíry formát A3, tempery, štětce, kelímek na vodu, diaprojektor, plátno	
Výtvarné techniky:	Malba	
Mezipředmětové vztahy:	Společenské vědy Český jazyk – literatura	
Klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence komunikativní Kompetence k řešení problémů Kompetence sociální a personální	
Výukové metody dle Klasifikace Maňák, Švec (2003):	Klasické výukové metody: vysvětlování, vyprávění Metody názorně-demonstrační: práce s obrazem Aktivizující metody: metody diskusní Komplexní výukové metody: skupinová výuka, samostatná práce žáků, kritické myšlení	
Klíčová slova:	Příběh Amor a Psyché, Amor a Psyché v umění, klasicismus	
Výukový cíl:	Žák vysvětlí, kdo je Amor a Psyché podle řecké mytologie, namaluje vlastní interpretaci příběhu a je ochoten diskutovat.	
Průběh:		
Popis zadání činností:	Časový plán:	
Vysvětlím pojem řecká mytologie a převyprávím příběh Amor a Psyché	10 min	
„ <i>Namalujte, jak si představujete Amora a Psyché.</i> “	65 min	
Promítnu obrazové dílo: François-Éduard Picot - L'Amour et Psyché (1817) Skupinová diskuze „ <i>Co je na obrázku?</i> “ „ <i>Co tyto postavy symbolizují?</i> “ „ <i>Kdo je Amor?</i> “ „ <i>Kdo je Psyché?</i> “	15 min	

Námět vyučovací jednotky:	Proměna člověka	
Pomůcky:	Odpadový materiál, lepidlo, lepenky, nůžky	
Výtvarné techniky:	Prostorový objekt	
Mezipředmětové vztahy:	Český jazyk – literatura	
Klíčové kompetence:	Kompetence komunikativní Kompetence k řešení problémů Kompetence sociální a personální	
Výukové metody dle Klasifikace Maňák, Švec (2003):	Klasické výukové metody: vysvětlování, rozhovor Aktivizující metody: metody diskusní Komplexní výukové metody: samostatná práce žáků, kritické myšlení	
Klíčová slova:	Kráska a zvíře, motiv, proměna člověka, odpadový materiál, objekt	
Výukový cíl:	Žák vyhledá a popíše hlavní motivy příběhu <i>Kráska a zvíře</i> , ztvární proces proměny jako objekt z odpadového materiálu a respektuje odlišné příběhy a názory svých spolužáků.	
Průběh:		
Popis zadání činností:	Časový plán:	
„ <i>Jaké jsou hlavní motivy příběhu Kráska a zvíře? Napište 5 hlavních motivů.</i> “ (příklad: proměna, návrat, trest, láska, víra) „ <i>Pět žáků přečte, jaké motivy napsali. Kdo bude mít některý motiv stejně, přihlásí se. Společně vyhodnotíme, které motivy jsou tedy ty hlavní.</i> “	15 min	
„ <i>Dokázali byste najít nějaký další příběh s touto tematikou?</i> “ (příklad: Panna a netvor, Fantom Opery, Chrám u Matky Boží v Paříži, Angelika)	10 min	
„ <i>Vymyslete svůj příběh s proměnou člověka a vytvořte objekt, který symbolizuje proces té proměny z odpadového materiálu.</i> “	45 min	
„ <i>Každý postupně představí svou proměnu. Popíše, v čem proměna spočívá, v co se změnil, jaký materiál použil a proč.</i> “	20 min	

Námět vyučovací jednotky:	Selfie/autoportrét jako výtvarný námět	
Pomůcky:	Telefony/tablety, fólie s natištěnými zvířecími, znetvořujícími motivy a filtry ze sociálních sítí, tisk fotografie každého žáka v průběhu hodiny při aktivitách s fóliemi	
Výtvarné techniky:	Kresba, novinová koláž	
Mezipředmětové vztahy:	Mediální výchova Etická výchova	
Klíčové kompetence:	Kompetence komunikativní Kompetence k řešení problémů Kompetence sociální a personální	
Výukové metody dle Klasifikace Maňák, Švec (2003):	Klasické výukové metody: vyprávění, rozhovor Aktivizující metody: metody diskusní Komplexní výukové metody: skupinová výuka, samostatná práce žáků, kritické myšlení	
Klíčová slova:	Fotografie selfie, autoportrét, proměna, já jako netvor/zvíře	
Výukový cíl:	Žák vysvětlí rozdíl mezi autoportrétem a selfie, výtvarně přetvoří svou fotografii do podoby netvora/zvířete, ochotně spolupracuje a diskutuje nad fenoménem selfie na sociálních sítích.	
Průběh:		
Popis zadání činností:	Časový plán:	
„Vyfotografujte si vzájemně s kamarádem portrét a odešlete fotografii na společný e-mail.“	15 min	
Skupinová diskuze nad otázkami: „Fotografujete si selfie? Je to umění?“ „Je pro vás selfie umění?“ „Co pro vás znamenají vaše selfie?“ „Považujete vaše selfie v telefonu za umění?“ „Je adekvátní, aby selfie vytlačilo ze světa umění klasické formy zobrazení autoportrétu?“ „Má selfie dostačující výpovědní hodnot, pokud u ní není textový komentář?“ „Jakým jiným způsobem můžete vyjádřit sami sebe, aniž byste si vyfotografovali selfie?“	15 min	
Skupinová práce a) roztřídte fólie na hezké/ošklivé b) vyřídte fólie s filtry ze sociálních sítí – instagram, snapchat aj. c) promítněte si fólie přes zrcátko na svůj obličej	15 min	
„Přetvořte svou fotografii pomocí kresby a koláže – znetvoř se, proměň se a nech na sobě jeden prvek, podle kterého ostatní na pohled poznají, že jsi dobrý člověk.“	40 min	
„Nalep fotografii na zed’.“ – vytvoříme tzv. instagramovou zed’	05 min	

Námět vyučovací jednotky:	Vnější a vnitřní krása člověka	
Pomůcky:	Barevné lepící papírky, papírky s popisem emocí, vlastností, situací a klobouk na losování	
Výtvarné techniky:	_____	
Mezipředmětové vztahy:	Dramatická výchova Mediální výchova Etická výchova	
Klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence komunikativní Kompetence k řešení problémů Kompetence sociální a personální	
Výukové metody dle Klasifikace Maňák, Švec (2003):	Klasické výukové metody: vyprávění, rozhovor Aktivizující metody: metody diskusní Komplexní výukové metody: skupinová výuka, samostatná práce žáků, kritické myšlení, brainstorming, pojmová mapa, učení dramatem	
Klíčová slova:	Krása člověka, vnitřní krása, vnější krása, pojmová mapa, sociální síť, „lajkování“ fotografií	
Výukový cíl:	Žák se ochotně podílí na tvorbě myšlenkové mapy, přijímá a herecky ztvární vylosované zadání před ostatními spolužáky, kriticky zhodnotí vliv sociálních sítí.	
Průběh:		
Popis zadání činností:	Časový plán:	
<i>„Zadám vám otázku a vy budete jeden po druhém chodit k tabuli a zapíšete pojem, asociaci, pocit, který vám tato otázka evokuje. Společně tak vytvoříme pojmovou mapu. Kolečko budeme točit do vyčerpání.“ Otázka: „Co je krása člověka?“</i>	10 min	
Každý žák dostane tři barevné nalepovací lístečky. <i>„Barevné lístečky slouží jako LIKE na sociálních sítích, na který zároveň můžete napsat nějaký komentář. Obejděte si fotografie na námi vytvořené instagramové zdi z minulé hodiny a lístečky nalepte k fotografii, která se vám líbí.“</i>	15 min	
Skupinová diskuze <i>„Podle čeho jste vybírali, komu dáte LIKE na zdi?“ „Bylo pro vás důležité, zda je to váš kamarád?“ „Je pro vás počet „lajků“ důležitý?“ „Dáváte „lajky“ svým kamarádům nebo i cizím lidem?“</i>	10 min	

<p>Dramatická aktivita – hraní rolí podle losování vlastností a emocí Žáci si mohou posadat do půlkruhu mimo lavice. <i>„Každý si teď vylosuje jeden lísteček z klobouku, kde je napsáno, jakou máte vlastnost, povahový rys, emoci nebo popis situace, která vaši emoci právě ovlivnila. Nikdo nebude prozrazovat, co si vylosoval, budeme potichu přemýšlet, jak to co nejlépe předvedeme. Postupně jeden po druhém půjdete dopředu a předvedete to. Ostatní budou hádat.“</i></p>	35 min
<p>Skupinová diskuze <i>„Byly pro vás emoce jasně čitelné?“ „Myslíte, že podle jedné fotografie na sociální síti poznáte opravdovou emoci/příběh?“</i></p>	05 min
<p>Závěrečná reflexe <i>„Roztřídíme pojmy do dvou skupin - vnitřní krása: chování, postoje, hodnoty versus vnější krása: vzhled. Já budu dvěma barevnými fixy kroužkovat a třídit pojmy podle toho, kam je zařadíte.“</i> Uzavření výuky výzvou: <i>„Chovejte se vždycky tak, jak chcete, aby se ostatní chovali k vám. Nesuďte podle vzhledu a prvního dojmu!“</i></p>	15 min

Závěr

Předtím, než mohl být program prakticky zrealizován, jsem absolvovala několikaměsíční přípravu, která se skládala z mnoha stěžejních kroků. Když jsem zformulovala myšlenku a účel programu, bylo nutné provést analýzu pohádkového příběhu *Kráska a zvíře*, což byl základní kámen celého návrhu jednotlivých aktivit. V rámci tohoto rozboru bylo důležité nalezení jeho vzdělávacích a výchovných hledisek, od kterých se odrazilo navržení konkrétních výtvarných i pohybových aktivit, jež by přímo reflektovaly didaktické aspekty. Dalším krokem bylo předjednání spolupráce s institucemi, pod jejichž záštitou by diplomová práce mohla být zrealizována.

Cílem této práce bylo vytvořit program propojující výtvarný projev s projevem tanečním, který by bylo možné uvést do praxe. Program a v něm navržené aktivity byly otestovány celkem čtyřikrát v praxi s různě starými dětmi a mládeží. Z reakcí zúčastněných usuzuji, že stanovené cíle mé práce byly naplněny. Se všemi realizacemi jsem byla spokojená a navíc mám dobrý pocit z toho, že po prvním uskutečnění nebylo potřeba dělat velké úpravy v dílčích úkolech. Částečné úpravy nastaly pouze u jedné z aktivit, poté vše fungovalo dle mých představ a nebylo potřeba nijak zásadně aktivity měnit.

Samotné uvedení programu do praxe pro mě bylo velmi poučné a přínosné. Přestože jsem během pětiletého studia absolvovala povinnou praxi ve školách a galeriích, aplikace mnou navrženého programu byla velkou zkušeností hned v několika bodech. Ve vedení dvou až tří hodinových workshopů jsem se musela spolehnout jen sama na sebe včetně fotodokumentace všech aktivit. K dispozici mi nebyl žádný kolega ani kolegyně. Jelikož se program realizoval v externích prostorách, bylo důležité nezapomenout na žádné potřebné pomůcky. Největší zkušeností pro mě ale byla komunikace, přeorientování se a přizpůsobování rozmanitým věkovým skupinám, od tříletých dětí, které jsem předem neznala až po své vrstevnice a dlouholeté kamarádky.

Velmi kladně hodnotím aktivizaci účastníků, jejich vzájemnou interakci, zamýšlení se nad otázkami své vlastní identity i své role ve skupině a následný expresivní projev. Příjemným překvapením pro mě byla vysoká míra vzájemné komunikace. Velkým přínosem mi byla především možnost pozorovat, jak každý jedinec komunikoval sám se sebou – se svými myšlenkami, názory, pohybem těla a naprosto přirozenou a nenásilnou tvorbou vycházející z předchozí motivace pohádkovým příběhem.

Jak již bylo předestřeno, navržený program má možnost uplatnit se nadále v praxi jak ve volnočasových zařízeních, tak ve školách. Jednotlivé aktivity jsou variabilní nejenom časově, ale také v míře své náročnosti.

Seznam použité literatury

- ANTONÍN, Luboš. Bestiář: *bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Půdorys 2. vyd., Argo 1. vyd. Praha: Argo, 2010, 372 s. ISBN 978-80-257-0347-2
- APULEIUS, Lucius. Zlatý osel. Přel. Václav Bahník. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1974, 332 s.
- BURKE J. Peter, Jan E. STETS, *Identity theory*, 1. vyd., Oxford University Press, 2009, 272 s. ISBN 9780195388282.
- BREGANTOVÁ, Polana, ŠVÁCHA, Rostislav a Marie PLATOVSKÁ, *Dějiny českého výtvarného umění*. 1. vyd. Praha: Academia, 2007. 1140 s. ISBN 9788020014896.
- DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace umění ve výtvarné výchově*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2002, 83 s., [26] s. obr. příl. ISBN 80-7044-424-X.
- ECO, Umberto. *Dějiny krásy*. Přel. Gabriela Chalupská et al. 1. vyd. Praha: Argo, 2015, 440 s., ISBN 978-80-257-1433-1
- ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. Přel. Iva Adámková et al. 1. vyd. Praha: Argo, 2007, 456 s., ISBN 978-80-7203-893-0
- EXLER, Petr. *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, 127 s. Monografie. ISBN 978-80-244-4620-2.
- GLASS, Jay D. *Zvíře v nás*, Bratislava: Motýl, 1999, 171 stran, ISBN 80-88978-13-0.
- GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Vyd. 2. Přeložila Milada McGrathová. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.
- GRISWOLD, Jerry. *The meanings of Beauty and the Beast*. Toronto: Broadview, 2004. ISBN 1-55111-563-8.
- HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, 192 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HEARNE, B. *Beauty and the Beast: visions and revisions of an old tale*. Chicago: The University of Chicago Press, 1989. ISBN 0-226-32240-8.
- HEHLMANN, A., *Hlavní symptomy v medicíně: praktická příručka pro lékaře a studenty*. 1. vyd. Praha: Grada, 2010. 450 s. ISBN 978-802-4726-120.
- HODROVÁ, Daniela a kol. 2001. *...na okraji chaosu...: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst. 865 s. ISBN 80-7215-140-1.
- HOGENOVÁ, Anna. *Pohyb a tělo: výběr filosofických textů*. Praha: Karolinum, 1998, 236 s. ISBN 80-7184-580-9.

- HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, 1998. 142 s. ISBN 80-7204-084-7
- HUPKOVÁ, Marianna. PETLÁK, Erich. *Sebareflexia a kompetencie v práci učiteľa*. Bratislava: Iris, c2004. 135 s., ISBN 8089018777.
- MACHKOVÁ, E., *Metodika dramatické výchovy. Zásobník dramatických her a improvizací*. 11. upravené vydání. Praha 2007, 155 stran. ISBN 978-80-901660-9-0.
- NELEŠOVSKÁ, Alena a Hana SPÁČILOVÁ. *Didaktika primární školy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, 254 s. Učebnice. ISBN 80-244-1236-5.
- NEUBAUER, Zdeněk. 1990. *Do světa na zkušenou čili O cestách tam a zase zpátky: Malá rukověť k trilogii J. R. R. Tolkiena Hobit – Pán prstenů – Silmarillion*. Praha: Michal Jůza & Eva Jůzová. 54 s. ISBN 80-7111-000-0.
- PRŮCHA, Jan, ed. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-546-
- PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 80-7178-772-8.
- PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2013, 400 s. ISBN 978-80-262-0403-9.
- POKORNÁ, Gabriela. 2008 *Projekty – jejich tvorba a řízení*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. Bez ISBN.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. 2001. *Poetika vyprávění*. Brno: Host. 176 s. ISBN 80-7294-004-X.
- STEHLÍKOVÁ BABYRÁDOVÁ, Hana, Petra ŠOBÁŇOVÁ, Timotej BLAŽEK, Jana MUSILOVÁ, Jiří SOSNA a Lucie TIKALOVÁ. *Téma - akce - výpověď: projektová metoda ve výtvarné výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, 183 s. Monografie. ISBN 978-80-244-4506-9.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Expresivní interpretace uměleckého díla*. In: *Participace dětí a mládeže na kultuře a umění prostřednictvím zážitku*. Sborník příspěvků z konference, GASK, Kutná hora, Praha, 2015.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, 140 s. Monografie. ISBN 978-80-244-3003-4.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Michaela JOHNOVÁ ČAPKOVÁ. *Plánování edukačních aktivit v muzeu: od strategického plánu k přípravě edukačního programu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, 117 s. ISBN 978-80-244-4626-4.
- ŽANTA, R. *Projektová metoda, pokus o řešení pracovní školy*. Praha: Nákladem dědictví Komenského, 1934.

Seznam internetových zdrojů a pramenů

Surlalune fairytales [online]. ©1998-2016 [cit. 2020-02-02]. Dostupné z: www.surlalunefairytales.com

The History of Beauty and the Beast. In: *pookpress.co.uk* [online]. Pook Press [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <http://www.pookpress.co.uk/project/beauty-and-the-beast-history>

The Editors of Encyclopædia Britannica. Lucius Apuleius Roman philosopher and scholar. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Encyclopædia Britannica, inc. 17. 2. 2017, [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Lucius-Apuleius>

Janeček Ota - Kouzlo ex libris. Homepage - Kouzlo ex libris [online]. Dostupné z: <https://magic-exlibris.webgarden.cz/rubriky/dalsi-autori-j-n/janecek-ota>

Pavel Růt — Nakladatelství Argo. Nakladatelství Argo — Kvalitní beletrie a historické i jiné odborné knihy [online]. Copyright ARGO [cit. 02. 02. 2020]. Dostupné z: <https://argo.cz/autori/rut-pavel-3/>

DODOVA, Borjana. *Nekultura: výtvarné umění* [online]. 2008 [cit. 03.02.2020]. Dostupné z: <http://www.nekultura.cz/vytvarne-umeni-recenze/kralovstvi-veroniky-bromove.html>

Vnitřní a vnější - Časopis Vesmír. [online]. Copyright © VESMÍR, spol. s [cit. 03.02.2020]. Dostupné z: <https://vesmir.cz/cz/casopis/archiv-casopisu/2003/cislo-3/vnitri-vnejsi.html>

Panna a netvor (1978) | ČSFD.cz. [online]. Copyright © Filmové studio Barrandov [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/4238-panna-a-netvor/prehled/>

O Rozárce a zakletém králi (TV film) (1985) | ČSFD.cz. [online]. Copyright © Česká televize [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/121860-o-rozarce-a-zakletem-krali/prehled/>

Havelkův režisérský debut se povedl. Film Hastrman podle Urbanova románu je překvapivě vyzrálý - Aktuálně.cz. Magazín - Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/havelkuv-rezisersky-debut-se-povedl-film-hastrman-podle-urba/r~abfd3e0243f711e894960cc47ab5f122/>

Kráska a zvíře má premiéru - Moravskoslezský deník. Moravskoslezský deník - informace, které jsou vám nejbliž [online]. Copyright [cit.04.02.2020]. Dostupné z: https://moravskoslezsky.denik.cz/kultura_region/zh_divadlo_loutkove_kraska_zvi.html

Aktuálně - Otáčivé hlediště [online]. Copyright [cit.04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.otacivehlediste.cz/aktualne/?qid=336>

KRÁSKA A ZVÍŘE - Městské divadlo v Mostě. Městské divadlo v Mostě [online]. [cit. 04. 02. 2020]. Dostupné z: <http://www.divadlo-most.cz/cz/nas-repertoar-detail/?nazev=kraska-a-zvire&id=746817>

KRÁSKA A ZVÍŘE - Východočeské divadlo Pardubice. HOME | Východočeské divadlo Pardubice [online]. [cit. 04. 02. 2020]. Dostupné z: <http://www.vcd.cz/inscenace/kraska-a-zvire-2016>

Taneční divadlo Honzy Pokusila [online]. [cit. 04. 02. 2020]. Dostupné z: <http://honzapokusil.cz/#predstaveni>

Exulis: divadelní adaptace [online]. 2012 [cit. 2020-02-04]. Dostupné z: <https://www.exulis.cz/novinky/divadelni-adaptace/>

Jihočeské divadlo: taneční pohádka Kráska a zvíře [online]. 2017 [cit. 2020-02-05]. Dostupné z: <https://www.jihoceskedivadlo.cz/divadlo/novinky/1498-tanecni-pohadka-kraska-a-zvire>

Kráska a zvíře, Michal Pavlíček, 2010 | DJKT - Divadlo J. K. Tyla v Plzni. DJKT - Divadlo J. K. Tyla v Plzni [online]. Copyright © DJKT [cit. 05.02.2020]. Dostupné z: <https://www.djkt.eu/kraska-a-zvire-michal-pavlicek-2010>

Didaktika | kvv.cz | Katedra výtvarné výchovy Pdf UP. Katedra výtvarné výchovy | kvv.cz | Katedra výtvarné výchovy Pdf UP [online]. Copyright © [cit. 20.02.2020]. Dostupné z: http://kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-predmety-didaktika

Uplatnění narativnosti v muzejních expozicích aneb dotýkat se bytí prostřednictvím příběhu | Kultura, umění a výchova | Odborný recenzovaný časopis. Aktuální číslo | Kultura, umění a výchova | Odborný recenzovaný časopis [online]. Copyright [cit. 20.04.2020]. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=9&clanek=130

Dotyk - Kráska a zvíře: Smutný příběh lásky šlechtičny a vzdělaného vlkodlačího muže. Dotyk - Svět se netočí, svět se posouvá [online]. Copyright [cit. 15.03.2020]. Dostupné z: <https://www.dotyk.cz/magazin/petrus-gonsalvus-20200217.html>

CARVER, J. 2003. *Love and Stockholm Syndrome: The Mystery of Loving an Abuser* [online]. [cit. 2020-01-11]. Dostupné z: http://drjoecarver.makeswebsites.com/clients/49355/File/love_and_stockholm_syndrome.html

Expert Claims Beauty And The Beast Is 'Dangerous' And Aladdin Is 'Racist' - LADbible. LADbible - Redefining Entertainment & News For a Social Generation [online]. [cit. 2020-02-11] Dostupné z: <https://www.ladbible.com/news/film-and-tv-expert-claims-beauty-and-the-beast-is-dangerous-and-aladdin-racist-20190406>

MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Aktualizovaný text s účinností od 1. 9. 2017. [online] [cit. 2020-02-15] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/file/43792/>

MŠMT, Rámcový vzdělávací program. Opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se mění Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání [online]. 18. 1. 2010 [online]. [cit. 2020-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/prehled-uprav-rvp-zv-1>

Taneční a pohybová výchova – metodická podpora. Metodický portál RVP - Modul Články [online]. [cit. 2020-02-18] Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/8017/TANECNI-A-POHYBOVA-VYCHOVA---METODICKA-PODPORA.html/>

ROBINSON, L. 2009. *Sebe-utváření online: O symbolické interakci v digitální éře*. Biograf (50): 40 odst. [cit. 19. 03. 2020]. Dostupné z: <http://www.biograf.org/clanky/clanek.php?clanek=5002>

WINDLING, Terri. *Beauty and the Beast, Old and New. The Journal of Mythic Arts*. The Endicott Studio. Archivováno z originálu 26. Červenec 2014

Expert Claims Beauty And The Beast Is 'Dangerous' And Aladdin Is 'Racist' - LADbible. LADbible - Redefining Entertainment & News For a Social Generation [online]. Dostupné z: <https://www.ladbible.com/news/film-and-tv-expert-claims-beauty-and-the-beast-is-dangerous-and-aladdin-racist-20190406>

Seznam obrazových příloh a zdrojů

Obr. 1: Příprava zážitkového programu - tvorba projektu, *Zážitková pedagogika Prázdninové školy Lipnice*, zdroj: HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, 192 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2, s. 19.

Obr. 2: Příprava zážitkového programu - realizace projektu, *Zážitková pedagogika Prázdninové školy Lipnice*, zdroj: HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, 192 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2, s. 19.

Obr. 3: Film *Kráska a zvíře*, Bill Condon, 2017, zdroj: csfd.cz, dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/404249-kraska-a-zvire/galerie/?type=1>

Obr. 4: Kniha *Kráska a zvíře*, František Hrubín, 1972, foto: Patricie Kaválková

Obr. 5: Ilustrace knihy *Kráska a zvíře*, Clara Istlerová, 1972, foto: Patricie Kaválková

Obr. 6: Kniha *Hastrman* s ilustracemi Pavla Rúta, Miloš Urban, 2001, zdroj: kosmas.cz, dostupné z: https://obalky.kosmas.cz/ArticleCovers/170498_bg.jpg

Obr. 7: *Kráska a zvíře*, Veronika Šrek Bromová, 1998, zdroj: veronikabromova.cz, dostupné z: http://www.veronikabromova.cz/instalace_kraskaazvire1.html

Obr. 8: Film *Panna a netvor*, Juraj Herz, 1978, zdroj: csfd.cz, dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/4238-panna-a-netvor/galerie/?type=1>

Obr. 9: Film *Hastrman*, Ondřej Havelka, 2018, zdroj: csfd.cz, dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/512864-hastrman/galerie/?type=1>

Obr. 10: Divadelní představení *Kráska a zvíře*, Otáčivého hlediště Český Krumlov, 1970, foto: Bohuslava Maříková, zdroj: otacivehlediste.cz, dostupné z: <https://www.otacivehlediste.cz/archiv/porad/299-kraska-a-zvire>

Obr. 11: Divadelní představení *Kráska a zvíře*, Divadlo Most, foto: T. Branda, zdroj: divadlo-most.cz, dostupné z: <http://www.divadlo-most.cz/cz/archiv-clanku/fotogalerie/kraska-a-zvire-1/>

Obr. 12: Divadelní představení *Kráska a zvíře*, Východočeské divadlo Pardubice, 2016, foto: Jan Faulkner, zdroj: vcd.cz, dostupné z: <http://www.vcd.cz/inscenace/kraska-a-zvire-2016>

Obr. 13: Taneční představení *Kráska a zvíře*, Taneční divadlo Honzy Pokusila, Hradec Králové, zdroj: honzapokusil.cz, dostupné z: <http://honzapokusil.cz/#predstaveni>

- Obr. 14: Baletní představení Kráska a zvíře, Jihočeské divadlo, 2017, foto: Michal Siroň, zdroj: jihoceskedeviadlo.cz, dostupné z: <https://www.jihoceskedeviadlo.cz/divadlo/novinky/1498-tanecni-pohadka-kraska-a-zvire>
- Obr. 15: Podobizna Petra Gonsalvusa s manželkou, zdroj: dotyk.cz, dostupné z: <https://www.dotyk.cz/galerie/petrus-gonsalvus.html?photo=10>
- Obr. 16: Podobizna Petra Gonsalvusa a jeho rodiny, zdroj: dotyk.cz, dostupné z: <https://www.dotyk.cz/galerie/petrus-gonsalvus.html?photo=4>
- Obr. 17: Muzejní kufřík, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 18: Obsah muzejního kufříku, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 19: Zvířecí portrétní fólie, úprava: Patricie Kaválková, 2019, zdroj: instgram.cz
- Obr. 20: Zvířecí portrétní fólie, úprava: Patricie Kaválková, 2019, zdroj: počítačové hry a filmy
- Obr. 21: Zvířecí portrétní fólie, úprava: Patricie Kaválková, 2019, zdroj: počítačové hry a filmy
- Obr. 22: Použití muzejního kufříku, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 23: Úvod do pohybové aktivity, foto: samospoušť, 2019
- Obr. 24: Použití portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 25: Použití portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 26: Kresba zvířecího autoportrétu, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 27: Kresba zvířecího autoportrétu, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 28: Závěrečná reflexe, foto: samospoušť, 2019
- Obr. 29: Čtení a seřazení pohádkového příběhu, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 30: Myšlenková mapa, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 31: Pohybové ztvárnění procesu proměny člověka ve zvíře, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 32: Změna rysů pomocí portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 33: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2019
- Obr. 34: Zvířecí podoba v portrétní fotografii, foto: Patricie Kaválková, 2019

- Obr. 35: Úvodní motivační aktivita, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 36: Změna rysů pomocí portrétních fólií, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 37: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 38: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 39: Zvířecí podoba v portrétní fotografii, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 40: Závěrečné představení autoportrétních kreseb, foto: samospoušť, 2020
- Obr. 41: Myšlenková mapa, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 42: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 43: Kresba zvířecí podoby do portrétní fotografie, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 44: Pohybové etudy, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 45: Pohybové etudy, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 46: Videosekvence pohybového ztvárnění procesu proměny člověka ve zvíře, foto: Patricie Kaválková, 2020
- Obr. 47: Skupinová diskuze nad paralelami literárních příběhů, foto: Patricie Kaválková, 2020

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Patricie Kaválková
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy, Univerzita Palackého v Olomouci
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2020

Název práce:	Kráska a zvíře: Návrh edukačního pohybově-výtvarného programu pro děti a mládež
Název v angličtině:	Beauty and the Beast: and young people Project of educational movement-fine arts program for children
Anotace práce:	Diplomová práce se zabývá návrhem a realizací edukačních pohybově-výtvarných workshopů na motivy příběhu "Kráska a zvíře" a současně propojování a srovnávání výtvarného projevu s projevem tanečním. Teoretická část se věnuje analýze didaktických aspektů příběhu, projektům zaměřujícím se na výtvarný i taneční projev současně a institucím, jež se tímto fenoménem zabývají. Praktickou část tvoří jednotlivé programy zaměřené na více věkově odlišných skupin, kterým bude příběh prezentován různými způsoby. Tento přístup předpokládá, že výsledky a závěrečná hodnocení budou v každé skupině odlišné. Součástí workshopů bude pohybová i výtvarná dílna, jež bude zaměřena na podněty z předkládaného příběhu. Cílem tohoto projektu, který je postaven na propojování uměleckých disciplín a aktivizaci účastníků, je vzbudit zájem o navštěvování divadelních, tanečních či literárních představení a iniciovat porozumění těmto uměleckým projevům a vlastní expresivní projev navazující na recepci a interpretaci díla.
Klíčová slova:	Kráska a zvíře, edukační program, příběh, pohyb, výtvarný projev, interakce, interpretace, komunikace, percepce
Anotace v angličtině:	The thesis deals with the project and implementation of educational movement-fine arts workshops based on the story "Beauty and the Beast" and at the same time connecting and comparing the art expression with the expression of dance. The theoretical part deals with the analysis of didactic aspects of the story, projects focusing on fine arts and dance speech at the same time and institutions dealing with this phenomenon. The practical part consists of individual programs focused on more age-different groups, through which the story will be presented in different ways. This approach assumes that the results and final evaluations will be different in each group. The workshops will

	include a movement and art workshop, which will focus on the suggestions of the presented story. The aim of this project, which is based on the interconnection of artistic disciplines and the activation of participants, is to arouse the interest in attending theatre, dance or literary performances and to the understanding of these artistic manifestations and their own expressive expression following the reception and interpretation of the work.
Klíčová slova v angličtině:	Beauty and the Beast, educational program, story, movement, art expression, interaction, interpretation, communication, perception
Přílohy vázané v práci:	CD s diplomovou prací včetně fotodokumentace
Rozsah práce:	109
Jazyk práce:	český