

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Integrace hudby do výtvarného projektu

Diplomová práce

Autor: Bc. Agáta Jansová
Studijní program: N7504 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Učitelství pro střední školy – výtvarná výchova
Učitelství pro střední školy – hudební výchova
Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.
Oponent práce: Mgr. et MgA. Petra Filipová, Ph.D.



Zadání diplomové práce

Autor:	Agáta Jansová
Studium:	P19P0801
Studijní program:	N7504 Učitelství pro střední školy
Studijní obor:	Učitelství pro střední školy - hudební výchova, Učitelství pro střední školy - výtvarná výchova
Název diplomové práce:	Integrace hudby do výtvarného projektu
Název diplomové práce AJ:	Integration of music into an art project

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Cílem diplomové práce bude prozkoumat možnosti integrace hudby do výtvarného projektu. V teoretické části bude představeno výtvarné umění, výtvarná výchova, její role v rámci RVP ZV a výtvarně-didaktický projekt. Dále text pojedná o hudbě, a to o jejím dělení na umělé a nonumělé hudbu, o hudební výchově a zejména o průniku hudební a výtvarné oblasti, a to z pohledu psychologického efektu hudby, sémiotiky a umělecké komparatistiky. Praktická část představí návrh výtvarně-didaktického projektu s výsledky jeho realizace na gymnáziu. Inspiračním východiskem bude tvorba jednotlivých umělců z řady vybraných hudebních žánrů. Evaluace realizovaného projektu bude řešena metodami pedagogického výzkumu.

HOLAS, Milan. Psychologie hudby v profesionální hudební výchově. 2. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-262-6. Hudba: kompletní obrazové dějiny. Přeložila Wanda DOBROVSKÁ. Praha: Knižní klub, 2014. ISBN 978-80-242-4652-9. HUYGHE, René. Řeč obrazů ve světle psychologie umění. Praha: Odeon, 1965. KITZBERGEROVÁ, Leonora. Didaktika výtvarné výchovy [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014 *cit. 2019-02-11]. ISBN 978-80-7290-667-3. Dostupné z: https://uprps.pedf.cuni.cz/UPRPS-353-version1-didaktika_vytvarne_vychovy.pdf KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7. POLEDŇÁK, Ivan a Jiří FUKAČ. Úvod do studia hudební vědy. 3. (nezměn. 2.) vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1257-8. PRCHAL, Jan. Populární hudba ve škole. Praha: Muzikservis, c1998. ISBN 80-86233-00-6. SEDLÁK, František a Hana VÁŇOVÁ. Hudební psychologie pro učitele. Praha: Karolinum, 2013. ISBN 9788024620602. SCHNIERER, Miloš. Přehled vývoje populární hudby. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2013. ISBN 978-80-7460-047-0. UŽDIL, Jaromír. Mezi uměním a výchovou. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988. Odborná literatura pro učitele. VOLEK, Jaroslav. Základy obecné teorie umění. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1968. Odborná literatura pro učitele. VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-387-1.

Garantující pracoviště: Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.

Oponent: Mgr. et MgA. Petra Filipová, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 15.3.2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala pod vedením vedoucí práce samostatně a uvedla jsem veškeré použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové

Agáta Jansová

Poděkování

Zvláštní poděkování patří mé vedoucí práce, paní Mgr. et Mgr. Kláře Zářecké, Ph.D., za odborné vedení, trpělivost a ochotu, se kterou mi poskytla potřebné rady při zpracování této práce. Dále bych chtěla poděkovat rodinným příslušníkům za podporu a pomoc, protože mi během průběhu byli neskutečnou oporou.

Anotace

JANSOVÁ, Agáta. *Integrace hudby do výtvarného projektu*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2022. 150 s. Diplomová práce.

Cílem diplomové práce je prozkoumat možnosti integrace hudby do výtvarného projektu. V teoretické části je představeno výtvarné umění, výtvarná výchova, její role v rámci RVP ZV a výtvarný projekt, včetně jeho přípravy. Dále se kapitola zabývá hudbou, a to jejím dělením na artifiční a nonartifiční a na žánry, a hudební výchovou, její rolí v rámci RVP ZV a zejména průnikem hudební a výtvarné oblasti, a to z pohledu psychologického efektu hudby, sémiotiky a umělecké komparistiky. Praktická část přináší návrh výtvarně-didaktického projektu s výsledky jeho realizace na Biskupském gymnáziu v Hradci Králové. Inspiračním východiskem je tvorba jednotlivých umělců z řady vybraných žánrů (například folk, pop, rock). Evaluace realizovaného projektu je řešena metodami pedagogického výzkumu.

Klíčová slova: výtvarná výchova, hudební výchova, Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, hudební žánry, výtvarný projekt

Annotation

JANSOVÁ, Agáta. *Integration of music into an art project*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2022. 150 pp. Diploma Degree Thesis.

The goal of the diploma thesis is to explore possibilities of integrating music into an art project. The theoretical part presents fine arts, arts education, its role within FEP EE and an art project, including its design. The chapter also deals with music, distinguishing the classical and popular forms and genres, and music education, its role within FEP EE and especially the overlap of the fields of music and arts from the point of view of the psychological effect of music, semiotics and comparative arts. The practical part presents the design of an art-didactic project with the results of its implementation at the Bishop's Grammar School in Hradec Králové. The inspiration is the output of individual artists from a number of selected genres (such as folk, pop, rock). The evaluation of the implemented project is solved by using the methods of pedagogical research.

Keywords: arts education, music education, Framework Education Programme for Elementary Education, music genres, art project

Prohlášení

Prohlašuji, že diplomová práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017.

OBSAH

ÚVOD	10
1 TEORETICKÁ ČÁST	12
1.1 VÝTVARNÉ UMĚNÍ A VÝCHOVA.....	12
1.1.1 <i>Výtvarné umění</i>	12
1.1.2 <i>Výtvarná výchova</i>	13
1.1.2.1 Recepce.....	15
1.1.2.2 Tvorba.....	17
1.1.2.3 Reflexe.....	18
1.1.3 <i>Rámcový vzdělávací program</i>	18
1.1.3.1 Klíčové kompetence.....	19
1.1.3.2 Vzdělávací oblast Umění a kultura.....	20
1.1.3.2.1 Výstupy ve výtvarné výchově.....	21
1.1.3.2.2 Učivo ve výtvarné výchově.....	22
1.1.3.3 Průřezová témata.....	23
1.1.4 <i>Výtvarný projekt</i>	23
1.1.4.1 Projektové vyučování.....	23
1.1.4.2 Příprava výtvarného projektu.....	25
1.1.5 <i>Shrnutí</i>	25
1.2 HUDBA A HUDEBNÍ VÝCHOVA.....	27
1.2.1 <i>Hudba a hudební žánry</i>	27
1.2.1.1 Artificiální a nonartificiální hudba.....	28
1.2.1.2 Hudební žánry.....	32
1.2.1.2.1 Folk.....	33
1.2.1.2.2 Folklor.....	34
1.2.1.2.3 Pop.....	35
1.2.1.2.4 Hip-hop.....	36
1.2.1.2.5 Metal.....	36
1.2.1.2.6 Punk.....	37
1.2.1.2.7 Rock.....	38
1.2.1.2.8 Rock-and-roll.....	39
1.2.1.2.9 Muzikál.....	40
1.2.1.2.10 Filmová hudba.....	40
1.2.2 <i>Hudební výchova</i>	42
1.2.3 <i>Rámcový vzdělávací program a HV</i>	45
1.2.3.1 Výstupy v hudební výchově.....	45
1.2.3.2 Učivo v hudební výchově.....	46
1.2.4 <i>Hudba jako inspirace ve výtvarné výchově</i>	46
1.2.4.1 Hudební vnímání a výtvarná tvorba.....	47
1.2.4.2 Výtvarné umění a hudba jako znakové systémy.....	49
1.2.4.3 Výtvarné umění a hudba jako předmět umělecké komparistiky.....	50
1.2.5 <i>Shrnutí</i>	52
2 METODOLOGIE	54
2.1 CHARAKTERISTIKA ŠKOLY A JEJÍHO ŠVP.....	54
2.1.1 <i>Osnovy hudební výchovy v kvartě</i>	55
2.1.2 <i>Osnovy výtvarné výchovy v kvartě</i>	57
2.2 CHARAKTERISTIKA TŘÍDY.....	59
2.3 CHARAKTERISTIKA PROJEKTU.....	59
3 PRAKTICKÁ ČÁST	62
3.1 FOLK A FOLKLOR.....	62
3.1.1 <i>Charakteristika zadání folku a folkloru</i>	62

3.1.2	<i>Díla žáků a jejich reflexe</i>	65
3.2	POP A HIP-HOP	68
3.2.1	<i>Pop</i>	68
3.2.1.1	Charakteristika zadání popu	68
3.2.1.2	Díla žáků a jejich reflexe	70
3.2.2	<i>Hip-hop</i>	72
3.2.2.1	Charakteristika zadání Hip-hopu.....	72
3.2.2.2	Díla žáků a jejich reflexe	75
3.3	METAL A PUNK.....	76
3.3.1	<i>Metal</i>	76
3.3.1.1	Charakteristika zadání metalu	76
3.3.1.2	Díla žáků a jejich reflexe	79
3.3.2	<i>Punk</i>	80
3.3.2.1	Charakteristika zadání punku.....	80
3.3.2.2	Díla žáků a jejich reflexe	82
3.4	ROCK A ROCK-AND-ROLL.....	84
3.4.1	<i>Charakteristika zadání rocku a rock-and-rollu</i>	84
3.4.2	<i>Díla žáků a jejich reflexe</i>	86
3.5	MUZIKÁL A FILMOVÁ HUDBA	88
3.5.1	<i>Charakteristika zadání muzikálové a filmové hudby</i>	88
3.5.2	<i>Díla žáků a jejich reflexe</i>	92
3.6	DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ	96
3.7	SHRNUTÍ	100
	ZÁVĚR	102
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	105
	SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK	114
	PŘÍLOHY	116

ÚVOD

Diplomová práce pojednává o integraci hudebních žánrů do výtvarné výchovy v projektu s názvem „Slyším, tvořím, poznávám“, který bude realizován na Biskupském gymnáziu Bohuslava Balbína v Hradci Králové. Cílem je prozkoumat možnosti propojení uměleckých sfér, což zahrnuje využití hudebního materiálu, žánru jako inspiraci pro probuzení představ, dojmů a nálad, na jejichž základě budou žáci tvořit osobitá výtvarná díla. Žáci budou také prožité tvoření a vnímání hudebních a výtvarných zdrojů následně reflektovat.

Nejprve budou v teoretické části rozpracovány pojmy, které úzce souvisí s realizovaným projektem. Pojem umění lze mimo jiné považovat za prostředek komunikace. Výtvarná výchova má tedy za úkol rozvíjet vnímání, hledání a čtení významů. Prohlubuje porozumění a prožitky umění, při kterém dochází k osobnímu růstu žáka. K procesu rozvoje žáka dochází při receptivních, tvořivých a reflektivních činnostech. Následně je krátce představen rámcový vzdělávací program s klíčovými kompetencemi zaměřený na oblast Umění a kultura. Výtvarnou výchovu mohou také obohatit průřezová témata. Aby projekt mohl vzniknout, je nutné také pojednat o tom, co projekt je a co zahrnuje příprava projektu a jeho realizace. Teoretická část také zahrnuje hudební oblast, a to z pohledu hudebních žánrů a poté opět z pohledu výstupů a učiva rámcového vzdělávacího programu. V závěru praktické části je shrnuto propojení obou dvou druhů umění.

Metodologie zahrnuje část, kde se popisuje charakteristika školy a ŠVP školy, na které probíhala realizace projektu. Osnovy blíže přiblíží obsah hudební a výtvarné výchovy v daném ročníku. Je také popsáno složení účastníků projektu, jehož postup je také zmíněn. Součástí projektu je i dotazníkové šetření a reflektivní otázky, které byly vytvořeny pro to, aby byl splněn (sebe)poznávací cíl projektu. Specifičnost projektu spočívala v tom, že byl realizován v době uzávěry základních a středních škol kvůli pandemii Covidu-19, proto mimo jiné přináší i poznatky o tom, jak lze realizovat výuku během distanční výuky.

Dále se v práci dočteme o samotném zadání projektu „*Slyším, tvořím, poznávám*“, který byl žákům předkládán. Projekt nabízí možnosti propojení hudební a výtvarné výchovy v rámci několika technik skrze činnosti přenosu znalostí a prožitků z hudby do výtvarné tvorby a skrze činnosti, kdy žáci transformují obsah interpretace nebo kdy se

nechávací unášet hudbou, emocemi a tyto abstraktní obrazy přenášejí na papír. Žák se zaměří na vnímání hudby, na asociace, které v něm hudba nebo výtvarná inspirace vyvolává, naučí se rozeznat uvedené jednotlivé hudební žánry a vytyčit příslušné atributy žánru. Význam projektu tkví také v rozvoji digitální kompetence.

Za každou ukázkou zadání následuje prezentace děl žáků, po které žáci reflektovali nejen své vnímání hudby, ale také svou výtvarnou tvorbu. Celý projekt je pak zhodnocen formou dotazníku, kde měli žáci možnost se mimo jiné vyjádřit k projektu formou otevřených otázek.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Výtvarné umění a výchova

Následující kapitola pojednává o výtvarném umění, výtvarné výchově včetně receptivní, tvořící a reflektivní části. Dále kapitola 1. 1 zahrnuje podkapitolu Rámcového vzdělávacího programu z pohledu oblasti Umění a kultury. V závěru kapitoly je představen pojem výtvarný projekt.

1.1.1 Výtvarné umění

Chápání pojmu umění se v historii značně proměňovalo. I nyní není zcela jasné, zdali můžeme umění jasně vymezit. Kulka spolu s Volkem se však domnívají, že umění vymezit lze, musíme se však soustředit na jádro pojmu (Kulka 2008: 16; Volek 1968: 21). Kulka uvádí: „*Umění pokládáme za specifický typ mezilidského dorozumívání.*“ (Kulka 2008: 17). Na jedné straně tedy máme tvůrce umění, na druhé straně vnímatele umění a mezi nimi stojí umělecký předmět. Můžeme si klást různé otázky, jak k účastníkům této komunikace (jak umělec své dílo tvoří, jakým způsobem vnímá dílo), tak k uměleckému předmětu samotnému (jaká je vlastně podstata uměleckého díla).

Na poslední zmíněnou otázku odpovídá Kulka (2008: 18) tak, že upozorňuje na tři klíčové charakteristiky umění:

- a) sebevyjádření – umění vyjadřuje umělcovy myšlenky apod.;
- b) zobrazení – myšlenka musí být zachycena v obraze, tj. modelu skutečnosti;
- c) estetické uspořádání – umění musí působit esteticky, je krásné či ošklivé.

Umělecké dílo je tedy „*prostředkem zobrazování zážitků v esteticky uspořádaných tvarech.*“ Z uvedeného také vyplývá, že umění má vztah k vnější či vnitřní realitě okolo nás, je jejím zobrazením. Ovšem jak upozorňuje Huyghe (1965: 61), umělecké dílo není pouhým jejím odrazem, naopak je „*zjevením nové skutečnosti, která je nezávislá jak na fyzické skutečnosti světa, tak na psychické skutečnosti umělce.*“ S podstatou uměleckého díla souvisí také jeho hlavní funkce: funkce vyjadřování, zobrazování a estetického formování (Kulka 2008: 21). V literatuře je uváděno mnoho

funkcí umění. Za všechny jmenujme Kulkovo rozdělení na biologické, psychologické, sociální, ekonomické, kulturní a spirituální funkce (Kulka 2008: 22-23).

Podstatné pro tuto práci je dělení umění podle materiálu a uměleckých postupů; umění lze podle tohoto kritéria dělit na výtvarné, hudební, taneční, literární a dramatické (Kulka 2008: 19). Tato práce se zabývá výukou výtvarného a hudebního umění, proto bude největší pozornost věnována těmto dvěma druhům umění. Dále existují různá další dělení umění, například podle způsobu záznamu, podle funkčnosti, podle působení na lidské smysly či podle stupně abstrakce. Podle způsobu záznamu můžeme na výtvarné umění pohlížet jako na reprezentativní umění, využívající společností sdílené kódy; oproti tomu hudba patří mezi scénická, či záznamová umění. Podle kritéria působení na lidské smysly je výtvarné umění vizuální typ a hudba zase auditivní typ umění. Konečně výtvarné umění leží na škále abstrakce umění zhruba uprostřed, zatímco hudba je považována za nejabstraktnější umění vůbec (Kulka 2008: 18-20).

1.1.2 Výtvarná výchova

Jakmile začneme uvažovat o výchově, dotýkáme se vztahů mezi učitelem, žákem a samotným uměním. Co se týče role umění ve výchově, Volek rozlišuje dvě polohy: „*výchovu k umění*“ a „*výchovu uměním*“ (Volek 1968: 226). V prvním případě jde o výchovu žáka k poznávání, prožívání a hodnocení umění, zatímco v druhém případě umění slouží mimo jiné k jeho či její psychologické či mravní výchově. Tyto dvě polohy se navzájem ovlivňují a prolínají. Toto je důležitý moment této diplomové práce, autorka má za to, že studiem umění se nejen prohlubují porozumění a prožitky umění samotného, ale také že díky tomuto porozumění a prožitkům dochází k osobnímu růstu žáků, což by měl být jeden z hlavních cílů školy, neboť „*umění samo o sobě skutečně k hlubšímu poznávání člověka přispívá*“ (Kulka 2008: 14).

Avšak jak u žáků dochází k oné výchově k umění? Jedná se především o tři hlavní aktivity žáka: recepci, tvorbu a reflexi (Kitzbergerová 2014: 7). Receptivní činnosti souvisejí s vnímáním uměleckých děl, žák se tak stává oním vnímatelem umění, o kterém byla řeč v kapitole 2.1.1. Jak ale upozorňuje Volek, ke skutečnému porozumění umění nestačí pouhý zážitek z umění, je nutné také vyučovat intelektuálnímu pochopení uměleckého díla, tj. mimo jiné schopnosti zařadit dílo do

společenského a uměleckého kontextu, či širěji řečeno schopnosti o díle kriticky přemýšlet (Volek 1968: 230-231). Podobně Jaromír Uždil tvrdí, že umění a vědecké myšlení nejsou nepřátelské tábory (Uždil 1988: 183). Ve škole však může docházet k redukování intelektuálního pochopení díla na to, že se žáci učí pouze jednotlivým teoretickým znalostem bez pochopení kontextu, a navíc k tomu, že se nevychází z jejich subjektivních prožitků a dojmů z umění. Je to právě schopnost reflexe, tedy porovnávání vlastních interpretací výtvarných děl s interpretacemi jinými (Kitzbergerová 2014: 8), která nabízí cestu k citlivějšímu vnímání umění. Jinými slovy, výklad učitele musí být provázán s reflektivním dialogem žáka a učitele. Je jasné, že toto je cesta k žákovu sebepoznávání, a tedy k výchově uměním.

Žák se však v hodině výtvarné výchovy nestává jen vnímatelem umění, stává se i tvůrcem (viz kapitola 2.1.1), neboť jeho druhá aktivita je právě tvorba, během níž rozvíjí svou kreativitu. Jak upozorňuje český pedagog Jaromír Uždil (1915 – 2006), smyslem žákovské tvorby není kopírovat již vytvořená díla, to by vedlo k pouhé technické zručnosti bez toho, aniž by se žáci zapojili do komplexity tvůrčího procesu (Uždil 1988: 191). Stejně jako u umělců i žákova tvorba by měla být především zobrazení zážitků v esteticky uspořádaných tvarech (viz kapitola 2.1.1). Více k estetické hodnotě dětské kresby a malby lze nalézt v publikaci *Mezi uměním a výchovou* (Uždil 1988: 92-100).

Z toho plyne, že tvorba musí vycházet z žákovy zkušenosti s vnitřním i vnějším světem, kterou přetváří v zobrazení, tj. v model jeho či její skutečnosti. Podstatná je ale opět verbální reflexe neboli zamýšlení se nad tím, jak tvůrčí proces probíhal. To vede opět k poznávání sebe sama a k výchově uměním.

Co je cílem výtvarné výchovy? Cílem je prohlubovat a tříbit vizuální gramotnost. Obrazy jsou všude kolem nás, nadto na zrakové vnímání okolního světa připadá 90 % vnímaného, na sluchové vnímání 5 % a 5 % na ostatní smysly (Doubravová 1982: 20). Je tedy nezbytné vizuálním podnětům porozumět. Vizuální gramotnost může být definována jako soubor dovedností z těchto oblastí (Fulková in Kitzbergerová 2014: 9):

- a) percepční senzitivita
- b) schopnost kritického myšlení

- c) estetická otevřenost
- d) schopnost vizuální výmluvnosti
- e) kulturní habitus.

Percepční senzitivitou se rozumí smyslová a emoční citlivost, kritickým myšlením schopnost vyhodnotit různé informace, estetickou otevřeností schopnost přijímat překvapivá řešení a vizuální výmluvností schopnost výtvarně tvořit. Konečně kulturní habitus je uvědomění si vlastních kulturních kořenů a kontextů.

1.1.2.1 Recepce

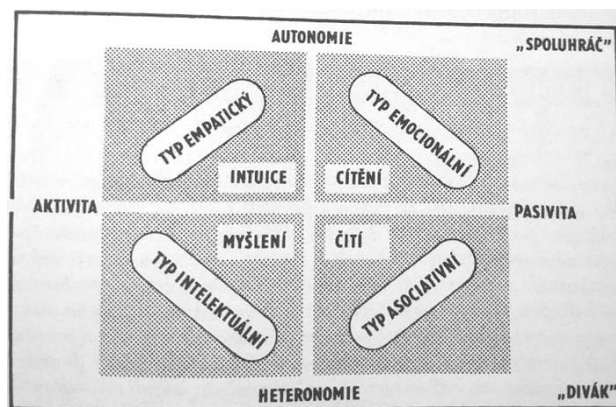
Nyní se práce blíže zaměřuje na činnosti, kterými se žák zabývá ve výtvarné výchově. První z nich je recepce neboli vnímání uměleckého díla. Je to činnost zásadního významu, neboť teprve při vnímání vzniká umělecké dílo; navíc toto dílo není nikdy dokončeno, žák se k němu může stále vracet. Psychologické fáze vnímání jsou následující (Kulka 2008: 354-365):

- a) Motivace a receptivní záměr
- b) Percepce
- c) Dekódování
- d) Interpretace
- e) Estetická responze

Motivace souvisí s tím, proč se lidé rozhodnou umění vnímat; u žáků je situace specifická, protože výtvarné nebo hudební dílo vnímají jako součást zadání učitele. Mohou tak vnímat se zaujetím nebo bez něj. Jejich motivaci může učitel do značné míry ovlivnit, například výběrem tématu, jeho podáním a podobně. Percepce je pak samotné vnímání díla, už s percepčí však dochází k dekodování, které charakterizuje přechod od vnímaných obrazů k jejich významu. Žáci by si během dekodování měli uvědomovat, kdo je autorem, jaké jsou vlastnosti díla a jeho dobové souvislosti či jaké byly použity tvůrčí metody. Interpretace slouží k odhalení smyslu díla neboli k tomu, co dílo vlastně znamená, vzniká pomocí ní představa díla ve vědomí vnímatele, která zahrnuje emoce, další představy a estetické hodnocení. A konečně při estetické responzi se dílem zaobíráme i po jeho skončení.

Každý žák může dílo vnímat jiným způsobem, proto existují různé typologie recipientů děl. Poznat, k jakému typu žák patří, je součástí jeho sebepoznání. Je nutné ale předem říct, že určitý typ jen ukazuje na převažující složku vnímání, ale přítomné jsou všechny. Nejkomplexnější typologii představuje teoretik umění Jiří Kulka (1950), dá se vyjádřit obrazně takto (Kulka 2008: 369-370):

Obrázek č. 1: Systémová typologie estetického vnímání



Typ intelektuální je charakterizován věcně přesným vnímáním, o díle přemýšlí, důraz tento recipient klade na formu díla. Typ emocionální vnímá citem s důrazem na obsah díla. Typ asociativní přijímá dílo pomocí asociací, nechává se jimi unášet, je zde opět důraz na obsah díla. Konečně typ empatický doprovází vnímání vcíťováním, soustřeďuje se na formu díla a vžívá se do něj. Autonomie vs. heteronomie znamená nezávislost vs. závislost vnímatele na okolí. Aktivitu charakterizuje zaměření na dílo, pasivitu zaměření na vnímatele (pozn. autorky).

V posledním odstavci této podkapitoly je pozornost věnována přípravě vnímání díla. Je mnoho faktorů, které ovlivňují, jak žák dílo vnímá, i když si je třeba neuvědomuje, ať už to jsou faktory relativně stabilní, nebo aktuální:

- a) Relativně stabilní předpoklady k plnohodnotnému vnímání umění: znalosti a vědomosti, návyky, dovednosti, názory, postoje, hodnotové hierarchie, zkušenosti, kulturní úroveň, životní styl;
- b) Momentálně aktuální předpoklady: prostředí, atmosféra, důvěra, estetické zaměření, naladění, uvolnění, soustředěnost (Kulka 2008: 375).

Důležité je, že učitel může tyto faktory ovlivňovat, ať už pozitivně, nebo negativně, a může jednotlivé složky u žáků formovat.

1.1.2.2 Tvorba

Tvorba tvoří podstatnou část práce žáka v hodinách výtvarné výchovy. Jde v ní především o řešení nejasně vymezeného problému s několika variantami řešení. Jak ale tvůrčí procesy přesně probíhají? Odpověď nalezneme například zde (Kulka 2008: 382-390):

- a) Preparace (příprava)
- b) Inkubace (zrání)
- c) Inspirace (vnuknutí)
- d) Iluminace (osvětlení)
- e) Elaborace (vypracování)
- f) Evaluace (hodnocení)
- g) Korekce (oprava)

Během preparace tvůrce studuje vše, co by mohlo mít souvislost s jeho dílem. Při inkubaci vybírá tvůrce ty nastudované informace, které chce v díle použít. Podstatná je ovšem část tvůrčího procesu, kdy se tvoří nové nápady, a tou je inspirace. V iluminaci, jež je do velké míry intuitivní, dochází k výběru nového nápadu. Při elaboraci tvůrce rozpracovává vybraný nápad. Při evaluaci pak hodnotí všechny jednotlivé fáze tvůrčího procesu. Různé změny v díle jsou poté součástí korekce.

U žáků se tvůrčí proces samozřejmě poněkud liší, významnou roli v tvůrčím procesu žáka hraje učitel. Ten určuje volbu tématu nebo materiálu, ze kterých žák vychází, dále často vybírá vyjadřovací prostředky (Kitzbergerová 2014: 8). Nicméně jak uvádí Slavík (2013: 33 - 35), učitelé by měli žáka uvést do způsobu uvažování, který je podobný tvůrčímu procesu v dané oblasti „velkého“ umění. Žáci by tedy měli být obeznámeni s fázemi tvůrčího procesu, to je ovšem možné díky reflexi (viz další kapitola). Můžeme dále uvažovat o vlastnostech, které mívají umělci. Jsou to vlastnosti, které jim pomáhají při náročném procesu tvorby (Kulka 2008: 393): samostatnost, samostatnost, nezávislost, sebeovládání, seberozvoj, průbojnost, přemýšlivost, proměnlivost, bezprostřednost, činorodost, zaujatost, snivost, otevřenost, duševní bohatství. Pokud se žáků budeme ptát, jaké vlastnosti jim při tvorbě pomáhaly, pomůžeme jim tím najít své silné stránky, ale to už je záležitost reflexe.

1.1.2.3 Reflexe

Jak už bylo na více místech tohoto textu několikrát zmíněno, reflexe hraje nezastupitelnou roli v (sebe)poznávání žáka. Jinými slovy reflexe vytváří podmínky pro dosažení mnoha očekávaných výstupů oboru (Kitzbergerová 2014: 63). A čeho se tedy vlastně reflexe týká? Obsahem reflexe jsou konkrétní tvůrčí a receptivní postupy, které žák použil (Kitzbergerová 2014: 63). Podstatné pro reflexi tedy budou dvě předcházející podkapitoly na téma recepce a tvorba. Žák může například referovat o způsobu řešení úkolu nebo o tom, proč si vybral dané téma nebo proč zvolil dané vyjadřovací prostředky. Důležité je, aby učitel bral všechny odpovědi žáků vážně, to znamená, že by v žádném případě neměl jejich význam zmenšovat.

Pedagožka Leonora Kitzbergerová mluví o tzv. reflektivním dialogu, který probíhá mezi třídou a učitelem. Chápe ho především jako prostředek k utváření bezpečného společného prostoru výpovědi (Kitzbergerová 2014: 60). Jak bude patrné z metodologické části této práce, dialogy nebylo možné kvůli vnějším okolnostem uskutečnit, ale Kitzbergerová připouští i jiný průběh reflexe, a to konkrétně tak, že učitel zadá otázky žákům předem, ti se na odpověď připraví a zpracují je písemně (Kitzbergerová 2014: 62). Není to ideální řešení, ale nic jiného autorce práce nezbylo. Pokud se učitel snaží o to, aby žáci dospěli k očekávaným výstupům předmětu, aby si opravdu tříbili vizuální gramotnost, bylo nutné reflexi zařadit, neboť „*verbální ukotvení prožitku tvorby či vnímání díla je v žákově paměti řadí mezi vědomé aktivity*“ (Kitzbergerová 2014: 63). Fakt, že nebyly uskutečněny reflektivní dialogy s celou třídou najednou, nemohli si žáci navzájem porovnávat svůj přístup k práci a své myšlenky, nemohli se učit naslouchat sobě navzájem, což žáky významně ochudilo. Psaná forma však může mít i své výhody, nutí žáky, aby se vyjadřovali přesněji, dbali na to, aby odpovídali skutečně na to, na co byli tázáni. Navíc při této formě reflexe nemusí tolik zažívat stud před ostatními žáky. Reflektivní otázky, které autorka vymyslela na základě podkapitol recepce, tvorba a reflexe, budou prezentovány v kapitole 3.

1.1.3 Rámcový vzdělávací program

Cíl výtvarné výchovy tříbit vizuální gramotnost, tak jak se o něm hovoří v předchozí kapitole, je rozpracován do konkrétních cílů předmětu v Rámcovém vzdělávacím programu (dále jen RVP), kterým se školy řídí při zpracovávání příslušného Školního

vzdělávacího programu (dále jen ŠVP). Praktická část této práce se uskutečňovala ve čtvrtém ročníku osmiletého gymnázia. Pro nižší stupně osmiletých gymnázií je závazný dokument RVP ZV neboli RVP pro základní vzdělávání, nikoliv RVP G neboli RVP pro gymnázia (RVP ZV 2021: 4). Proto se pro prezentaci cílů výtvarné výchovy bude vycházet z RVP ZV. Konkrétní ŠVP školy pro daný ročník, na které se uskutečňovala praktická část této práce, bude představeno v kapitole 3.

Předtím, než se začneme zabývat cíli ve výtvarné výchově, je nutné se nejprve podívat na koncepci RVP ZV jako celku. Dalo by se říct, že myšlenka, že výchova k umění není samoučelná, ale je provázána s výchovou uměním, je promítnuta do RVP ZV. V RVP ZV cílem není pouhé memorování různých faktů z rozličných vědních oblastí, naopak cílem školního vzdělávání je celkový rozvoj osobnosti žáka, jenž je realizován rozvojem tzv. klíčových kompetencí (RVP ZV 2021: 6). Nově tak vzdělávací obsah mimo jiné slouží k osvojování těchto klíčových kompetencí: „k jejich utváření a rozvíjení musí směřovat a přispívat veškerý vzdělávací obsah i aktivity a činnosti, které ve škole probíhají“ (RVP ZV 2021: 10). Ruku v ruce s důrazem na rozvíjení klíčových kompetencí žáka jde i důraz na individuální přístup ke každému žákovi ve třídě. Nadto jsou součástí RVP ZV i průřezová témata, která mají formativní charakter (RVP ZV 2021: 6), a jsou tak důležitým momentem pro rozvíjení výchovných aspektů žákovy osobnosti.

1.1.3.1 Klíčové kompetence

Klíčové kompetence představují „*souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti*“ (RVP ZV 2021: 10). Nově od roku 2021 je formulováno sedm klíčových kompetencí, oproti původním šesti byla doplněna kompetence digitální:

- a) Kompetence k učení
- b) Kompetence k řešení problémů
- c) Kompetence komunikativní
- d) Kompetence sociální a personální
- e) Kompetence občanská
- f) Kompetence pracovní
- g) Kompetence digitální.

Každá kompetence je pak v RVP specifikována v podobě dílčích cílů, kterých má žák na konci základního vzdělávání dosáhnout (pro detailní popis jednotlivých kompetencí viz RVP ZV 2021: 10-13). Klíčové kompetence nemají svůj vlastní předmět, jde o výsledek celého výchovně-vzdělávacího procesu probíhajícího ve škole. Při vytváření jak ŠVP, tak jednotlivých hodin by měl učitel vždy přihlížet k tomu, které kompetence danou aktivitou rozvíjí. Ke skutečnému rozvoji kompetencí dochází nejlépe, pokud si žáci mohou zkusit aktivity sami, ne pokud o nich jenom mluví či je napodobují (Kitzbergerová 2014: 39). V tomto ohledu má zejména tvůrčí složka výtvarné výchovy velký potenciál při rozvoji klíčových kompetencí.

1.1.3.2 Vzdělávací oblast Umění a kultura

Ve vzdělávací oblasti Umění a kultura je nejprve charakterizována podstata umění a vzdělávání, které odpovídají jejich charakteristice uvedené v této práci v kapitole 2.1.1 a 2.1.2. Cílem prvního stupně základního vzdělávání v této oblasti je jednak seznámit žáky s výrazovými prostředky, chápat je jako prostředek sebevyjádření a poznávat zákonitosti tvorby, jednak učit žáky interpretovat umělecká díla (RVP ZV 2021: 87). K prvním cílům vedou zejména činnosti tvořivé, ke druhému cíli zase činnosti receptivní. Ty jsou ale podporované činnostmi reflektivními.

Na druhém stupni jsou tyto cíle rozšířeny: vnímání uměleckých děl zahrnuje nyní i poznávání širších společenských a historických kontextů; proces tvoření se také proměňuje, a to tak, že inspiraci žáků k výtvarné tvorbě mohou být i jiné druhy umění či multimediální tvorba (RVP ZV 2021: 87). Toto je důležitý moment této diplomové práce, jejímž tématem je integrace hudby do výtvarného projektu, neboť přímo míří k cíli, který si RVP ZV vytyčuje. Projekt je přímo zmíněn v RVP ZV (2021: 87) jako ideální prostředek pro hledání „nadpředmětových“ souvislostí a témat a také je prostředek poskytující bohatou škálu výrazových prostředků pro žáky, od tónu až po barvy.

Vzdělávací oblast Umění a kultura je realizována předměty hudební výchova a výtvarná výchova, volitelně také předmětem dramatická výchova. RVP ZV dále specifikuje vzdělávací obsah těchto předmětů, a to konkrétními výstupy (cíli) daného předmětu a učivem daného předmětu. Ty se přímo promítají do ŠVP dané školy jako učební osnovy. Nyní se krátce zaměříme na výstupy a učivo výtvarné výchovy.

1.1.3.2.1 Výstupy ve výtvarné výchově

Jaká je povaha výstupů, jak jsou formulovány pro předmět výtvarná výchova? Kitzbergerová shrnuje povahu výstupů následovně: Pro oblast práce s dílem je charakteristické soustředění na ustavování významů díla (Kitzbergerová 2014: 38). To znamená, že by si žáci měli uvědomovat, že neexistuje jedna neměnná interpretace určitého díla, ale že jeho význam se zásadně odvíjí od toho, v jakém kontextu se dílo vyskytuje, tedy mimo jiné od toho, kdo, kde, kdy, jak a za jakým účelem dané dílo vnímá a kdo, kde, kdy, jak a za jakým účelem dané dílo vytváří. Spolu s tímto zaměřením „*souvisí zásadní odklon... od formulací týkajících se estetických norem, hodnot, vkusu...*“ (Kitzbergerová 2014: 38). Nadto jsou výstupy využitelné v běžném životě (RVP ZV 2014: 14), tedy při jakémkoliv setkání žáka s vizuálně obrazným vyjádřením uvnitř i mimo třídu.

Výstupy jsou také závazné při tvorbě ŠVP dané školy. Jak ale práce s nimi probíhá? Výstupy představují východisko, kterým se učitel výtvarné výchovy řídí při formulaci dílčích výstupů jednotlivých vyučovacích hodin (Kitzbergerová 2014: 38). Dílčí výstupy se rovnají cílům vyučovací hodiny. Tímto způsobem se propojí teorie ukotvená v RVP ZV a výuková praxe. Nyní se ale dostáváme k tomu, jak konkrétně výstupy pro 9. ročník ZŠ nebo odpovídající ročník víceletého gymnázia vypadají (RVP ZV 2021: 94-95): žák

- „*VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků*
- *VV-9-1-02 zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie*
- *VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace*
- *VV-9-1-04 vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření*
- *VV-9-1-05 rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku*

- VV-9-1-06 interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků
- VV-9-1-07 ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření. “

V prvním výstupu žák využívá široké palety prvků výtvarného díla k sebevyjádření. Druhý výstup konkretizuje ono sebevyjádření: žák zaznamenává svoje smyslové zkušenosti a fantazijní představy. Třetí výstup rozšiřuje paletu prvků o oblast digitálních médií. Čtvrtý výstup zdůrazňuje to, že sebevyjádření musí být vlastní a osobité. V pátém výstupu se tematizuje žákovo uvědomění, že jeho dílo má i své vnímatele, na které dílo nějak působí; nicméně zde může být žák i v roli vnímatele tvorby ostatních žáků či umělců. Důležitou složkou zde je reflexe. V šestém výstupu žák porovnává svoje interpretace uměleckého díla s interpretacemi jinými. V sedmém výstupu, podobně jako v pátém výstupu, žák reflektuje komunikační účinky svých děl a také to, proč mají výtvarná díla více interpretací. Je vidět, že výstupy se částečně překrývají a že na druhém stupni ZŠ je věnována pozornost více tvorbě než recepci.

1.1.3.2.2 Učivo ve výtvarné výchově

Učivo v RVP ZV je chápáno jako „prostředek k dosažení očekávaných výstupů“ (RVP ZV 2021: 15). Na rozdíl od výstupů se stává závazným až na úrovni ŠVP dané školy, kde je rozpracováno do jednotlivých ročníků. Není v možnostech této práce podat úplný výčet veškerého učiva, které se má na 2. stupni probrat. Téma bude proto více rozebráno v kapitole 3. Tematicky se však učivo dělí do tří skupin, které však probíhají současně a nelze je oddělovat. Jedná se o tyto okruhy (Kitzbergerová, 2016: 40; RVP ZV 2021: 95-96):

- a) Rozvíjení smyslové citlivosti žáka
- b) Uplatňování subjektivity v procesu tvorby, recepce i reflexe
- c) Ověřování komunikačních účinků díla.

Jak je patrné už z názvů okruhů, vztahují se přímo k výstupům výtvarné výchovy, jak byly představeny v předchozí kapitole. V prvním okruhu je rozvíjeno vnímání prvků výtvarného díla, ale i jiných uměleckých druhů, například hudebních. Ruku v ruce s jejich vnímáním jde však jejich uplatnění při vlastní tvorbě. V druhém okruhu žák

vždy vychází z vlastní zkušenosti, jak při porozumění výtvarného díla, tak při vyjadřování svých zkušeností v rámci tvorby. A konečně ve třetím okruhu jde o reflexi vlastního tvůrčího procesu i o reflexi toho, proč mají výtvarná díla vícero interpretací.

1.1.3.3 Průřezová témata

Posledním aspektem RVP ZV jsou průřezová témata. Jak bylo řečeno v kapitole 2.1.3, podstatný je jejich formativní charakter. Jinými slovy rozvíjejí žáka především v oblasti postojů a hodnot (RVP ZV 2021: 132). Konkrétně se jedná o těchto šest témat:

- a) Osobnostní a sociální výchova
- b) Výchova demokratického občana
- c) Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech
- d) Multikulturní výchova
- e) Environmentální výchova
- f) Mediální výchova.

Průřezová témata jsou pro tvorbu ŠVP závazná. Mohou být realizovány v podobě samostatných předmětů, nebo se jednotlivé vzdělávací oblasti o tato témata dělí (RVP ZV 2014: 132). Vzdělávací oblast Umění a kultura je zmíněna jako relevantní u všech průřezových témat kromě Výchovy demokratického občana, ale i s tímto průřezovým tématem nepřímo souvisí. Průřezová témata tak mohou výtvarnou výchovu dále obohatit, a tím přispívat k rozvoji klíčových kompetencí žáka.

1.1.4 Výtvarný projekt

Výtvarný projekt je úzce spojen s projektovým vyučováním, které je blíže specifikováno v následující podkapitole.

1.1.4.1 Projektové vyučování

Tuto kapitolu nejlépe uvede následující citát: „Řekni mi něco a já to zapomenu... Ukaž mi něco a já si to budu pamatovat... Dovol mi, abych si to vyzkoušel na vlastní kůži, a já to budu ovládat... Dovol mi, abych to prožil, a já to budu vnímat a chápat celý život...“ J. A. Komenský (in Šrůtková 1999: 52). Prožívání – to je jeden z klíčů porozumění projektovému vyučování.

Projektové vyučování úzce souvisí s Otevřeným vyučováním, jehož zakladatelem je John Dewey (1859 – 1952). Princip vyučování je zaměřen na řešení interdisciplinárních problémů v rámci projektu, při němž žáci kreativně zapojují a rozvíjejí intelektovou a emocionální složku osobnosti. Teoretický základ, potažmo bádání a aktivita pomáhají překonávat překážky, problémy a tím jedinec dosahuje uspokojení a prohlubuje se zájem o dané téma. Přístup učitele není direktivní, nýbrž empatický, podporující a iniciativní – učitel je v roli partnera, rádce. Projekt není v Otevřeném vyučování časově vymezen, v Otevřeném vyučování se řídí dle týdenních plánů a rytmizovaných rozvrhů.

Dalším základním zdrojem pro projektové učení byly statě Williama H. Kilpatricka (1871 – 1965). Určil, že pro rozvoj jedince je zásadní sebevzdělávání („*self-education*“), že učení probíhá v činnostech („*learning by doing*“) a v jeho středu je dítě („*child-centered learning*“). Žáka musí téma projektu zajímat („*learning with interest*“) a v rámci svobodného učení („*learning through freedom*“) vyjadřují žáci své názory, své uchopení tématu. (Stehlíková Babyrádová a kol. 2015: 9). U nás se projektovým vyučováním zabýval zejména Václav Příhoda (1889 – 1979).

Jaká je ale povaha výtvarného projektu - liší se nějak od projektů Deweye a Kilpatricka, nebo se s nimi shoduje? Stehlíková Babyrádová a kol. tvrdí, že se v mnohém odlišují, zejména požadavek projektového vyučování na to, aby výsledek projektu byl využitelný, nelze u většiny výtvarných projektů najít a ani se o něj neusiluje. Dalším podstatným rozdílem je postulované propojení učebních situací s mimoškolním životem. To má ve výtvarné výchově jinou povahu: „*Jde o nastolování nevšedních, hlubších otázek, jiných než řešíme v praktickém životě. Jedná se spíše o reflexi, transcendenci, o cestu pod povrch každodenního života*“ (Stehlíková Babyrádová a kol. 2015: 36 - 47). Mezi shodné rysy patří experiment, důraz na řešení problémů, vycházení ze zájmů dítěte a konečně cílem projektového vyučování i výtvarného projektu je individuální zkušenost dítěte získaná praktickou činností, podpora tvořivosti a samostatnosti dítěte. Typickým výsledkem výtvarného projektu je pak výtvarné dílo.

1.1.4.2 Příprava výtvarného projektu

Metodika projektu je, dle autorky (a kol.) knihy *Téma – akce – výpověď*: projektová metoda ve výtvarné výchově, vymezena na dvě části, a to na část plánovací, kterou zajistí učitel (avšak není vyloučena spolupráce s žáky), a část realizační, kdy žáci tvoří, poté hodnotí a v závěru prezentují výsledky. Projektování tak seřadila do devíti postupných bodů (Stehlíková Babyrádová a kol. 2015: 54):

1. učitel (u.) zohledňuje osobnosti, věk, pohlaví, klima, možnosti, zájem;
2. u. hledá téma, stanovuje východiska a cíle;
3. u. určí postup projektu (např. myšlenková mapa);
4. u. seznámí žáky (ž.) s tématem a cílem;
5. u. s ž. plánuje a diskutuje o podobě projektu;
6. pomocí učebních osnov (a podnětů ž.) u. vytváří strukturu projektu;
7. realizace projektu a průběžné hodnocení;
8. dokumentace a zpracování;
9. prezentace a vyhodnocení.

K přípravě projektu je dále vhodné prostudovat kurikulární dokumenty, vytvořit vlastní tematický plán, kde si učitel ujasňuje mezipředmětový vztah jako celku i jako rozplánované části. Při tvorbě konkrétní přípravy je dobré zvolit si ideální námět, který je propojen s výtvarným problémem, technikou, motivací. Vhodné je též seřadit činnosti za sebou a stanovit kritéria k hodnocení s následnou reflexí (Stehlíková Babyrádová a kol. 2015: 55).

1.1.5 Shrnutí

V první kapitole se nejprve pojednává o umění jako specifickém typu mezilidského dorozumívání mezi umělcem a vnímatelem uměleckého díla. Umělecké dílo je konkrétně estetické zobrazení umělcova zážitku. Jedná se o zobrazení vnější či vnitřní reality, umělecké dílo ale není pouhým jejím odrazem, naopak se jedná o novou skutečnost nezávislou na autorovi, realitě či vnímání.

Co se týče role umění ve výchově, studiem umění se nejen prohlubují porozumění a prožitky umění samotného (výchova k umění), ale také díky tomuto porozumění a prožitkům dochází k osobnímu růstu žáků (výchova uměním). Cílem výtvarné výchovy

je rozvíjet vizuální gramotnost žáků. To se uskutečňuje v hodinách prostřednictvím tří činností žáka: recepcí, tvorbou a reflexí. Recepce neboli vnímání umění musí být nejen citové, ale i rozumové. Tvorba by měla vycházet z žákovy zkušenosti se světem. Je to však právě reflexe, podporující oba procesy recepce i tvorby, která umožňuje skrze umění i vychovávat. Kapitola dále pojednává o tom, jak žáci vnímají dílo, nejen univerzálně, ale také jaká jsou specifika jejich vnímání (vnímání rozumové, citové, smysly a intuicí) a předpoklady. Pozadu nezůstaly ani fáze tvůrčího procesu a vlastnosti, jimiž se vyznačují profesionální tvůrci. Jedna z možných podob reflexe je ta, že učitel zadá otázky žákům předem, ti se na odpověď připraví a zpracují je písemně, tento přístup má své výhody i nevýhody. Na základě těchto kapitol byly vytvořeny reflektivní otázky, které budou představeny v kapitole 3.

Cílem školního vzdělávání tak, jak je ukotvený v RVP ZV, je celkový rozvoj osobnosti žáka, jenž je realizován rozvojem tzv. klíčových kompetencí, k jejichž osvojování slouží vzdělávací obsah. K výchově přispívají i průřezová témata. Rozpracované výstupy RVP ZV slouží jako cíle hodiny. Mezi zásadní výstupy patří to, že žák využívá široké palety prvků výtvarného díla k sebevyjádření (tvorba), reflektuje, jak jeho díla vnímá okolí (reflexe) a porovnává svoje interpretace uměleckého díla s interpretacemi jinými (recepce). Učivo v RVP ZV je chápáno jako prostředek k dosažení očekávaných výstupů. Výtvarný projekt vychází z projektového vyučování, v některých rysech se s ním shoduje (například cíl individuální zkušenost dítěte získaná praktickou činností), v některých naopak odlišuje (propojení s mimoškolním životem představují zejména otázky hlubšího charakteru). Výtvarný projekt má svůj postup, konkrétní postup projektu v této práci bude představen v kapitole 3.

1.2 Hudba a hudební výchova

Následující podkapitoly řeší rozdíl umělé a neumělé hudby. Dále charakteristiku jednotlivých vybraných žánrů, které jsou seřazeny podle toho, jak byl realizován samotný projekt. Také je opět jako u kapitoly 2. 1 zmíněna oblast RVP ZV, ale tentokrát vzhledem k učivu v hudební výchově. Kapitulu hudby a hudební výchovy uzavírá téma propojení dvou uměleckých druhů – výtvarné a hudební sféry.

1.2.1 Hudba a hudební žánry

Definici hudby formulovali Poledňák a Fukač takto: je to „*označení pro výsledek specifické lidské zvukotvorné aktivity a pro médium specifické mezilidské komunikace, šířeji i označení pro jevy a kontexty s tímto výsledkem či médiem onticky respektive funkčně spjaté*“ (Poledňák 2005: 51). Jinými slovy, opět zde hraje roli tvůrce, který vytváří zvukové aktivity, a opět se jedná o prostředek komunikace mezi tvůrcem a vnímatelem. Tato definice je nicméně širší – přímo zahrnuje i jevy a kontexty s tímto výsledkem a prostředkem spjaté.

Komunikovat (slovo, které má původ v latinském označení *communicare* (Vybíral 2009: 25) neboli předávat, přenášet, sdílet informace mohou lidé mnoha způsoby. V kapitole 2.1 jsme se seznamovali s tím, jak komunikuje výtvarné dílo, nyní nás zajímá komunikace hudebního díla. Předtím se ale podívejme na jiné formy komunikace, především komunikaci verbální. Jak napovídá původ slova verbální, jedná se o komunikaci, ve které využíváme řeč a jazyk. Neverbální komunikace neguje předešlé znění a předpona ne vypovídá o tom, že se nejedná o komunikaci skrze slova a řeč (lidé si to ani mnohdy neuvědomují, ale komunikují podvědomě svým tělem - mimikou, kinezikou, očním kontaktem, proxemikou, gestikou, tónem hlasu).

Jak výtvarná, tak hudební komunikace spadá primárně do komunikace neverbální, ale i verbální složka může být v těchto formách komunikace zastoupena (například v textu populární písně nebo jako popis díla na výstavě). Nejedná se tedy o striktně oddělené kategorie.

Jaká je podstata hudby? Záleží zejména na vnitřních vlastnostech hudby: jde především o přítomnost tónovosti – v hudbě se vyskytují tóny o určité výšce, síle, barvě a délce (na rozdíl od hluku, který zahrnuje zvuky neurčité výšky) – a přítomnost melosu

a rytmu v hudbě (Poledňák a Fukač 2005: 54-55). Zvuky ale vznikají nejen u lidí za účelem tvorby krásného zpěvu, hry na nástroj, ale i při činnostech lidí a z říše přírody. Proto je nejdůležitější vlastnost podobnost s hudebními strukturami, kterou vnímatel rozpoznává ve svém vědomí (Poledňák a Fukač 2005: 54-55). Hudbu můžeme slyšet i pouhou představou, jestliže máme znalost o hudební teorii (Poledňák a Fukač 2005: s. 56). Pokud grafickým značkám – notám v notovém zápisu – rozumíme, dokážeme si „živě“ představit hudbu pouze při pohledu na noty.

1.2.1.1 Artificiální a nonartificiální hudba

Hudba plyne v reálném čase a dělí se dle různých měřítek: dle užití (vokálů/ instrumentů), dle funkcí (dramatická, poslechová, liturgická, užitá – taneční) a dle původu (lidová/ umělá). Dle hudebních projevů a historicko-kulturních podmínek je hudba orientačně rozdělena do slohů a období (Velký slovník naučný 1999: 559). Důležitější pro tuto práci ale je rozdělení hudby na artificiální a nonartificiální. Nyní je nutné vymezit rozhraní těchto dvou hudebních pojmů, pojmenovat je, popsat je a vysvětlit.

Od konce 70. let minulého století se dva významní muzikologové Ivan Poledňák (1931 – 2009) a Jiří Fukač (1936 – 2002) pustili do zkoumání soudobé hudby. Vzešla potřeba zabývat se tím, co je a co není vážná hudba zejména dob minulých a co již nějakou dobu fungovalo a dále se rozšiřovalo do podoby dnešní hudby zábavné, populární. V publikaci *Úvod do studia hudební vědy jsou* zmíněné různé způsoby odlišení pro tyto dva hudební „protipóly“. Poledňák a Fukač upozorňuje na to, že právě vztah těchto hudebních sfér se nemá chápat jako vyhraněné „polární protiklady“. K jejich rozdílu jednotlivých rysů se nemá přistupovat jako k „bud’ - anebo“, ale spíše o co „více, či méně“ (Poledňák a Fukač 2005: 201-202).

Tabulka č. 1: Termíny spjaté s artificiální a nonartificiální hudbou

Ve starší folkloristice jsou uvedeny termíny:	hudba „vysoká“	hudba „nízká“
V zahraničí – Německu se hudební sféry nazývaly:	E-Musik (ernste Musik – vážná hudba)	U-Musik (Unterhaltungsmusik – zábavná hudba) F-Musik (functionelle Musik – funkční hudba reklam a filmů)

Mezi válkami, v rozhlasu využívali označení (dle B. V. Asafjeva):	hudba umělecká	hudba bytová (bytovaja muzyka, rusky byt je životní způsob)
V Anglii by bytové hudbě odpovídalo slovo:	-	vernacular music
Argentinský muzikolog Carlos Vega toto úsloví pojmenoval slovem:	-	mesomúsica
Ve světě jsou užívané pojmy:	art/classical music (hudba umělecká)	popular music (hudba populární)
Heinrich Bessler použil:	Darbietung (představení)	Umgang (běžné „stýkání se“)

Odborné termíny artifiční (dále AH) a nonartifiční hudby (NAH) se vyskytují pouze v českém prostředí a to právě zásluhou těchto dvou vědců. Snažili se najít hranici mezi těmito pojmy a zavrhují jiné označení pro toto rozdělení hudebních sfér. Poledňák a Fukač upozorňují na to, že hudba nonartifiční, v překladu „neumělecká“, nemá menší významovou hodnotu než hudba umělecká, nýbrž je to označení pro vše ostatní, co není hudba vážná. Poledňák (Poledňák 2000: 9) nicméně uvádí, že se tyto termíny bohužel neuplatňují. Poukazuje na obavu s použitím spojení populární hudby: zaprvé, označení vytváří dojem, že veškerá tato hudba je opravdu populární, což nemusí být; za druhé, se do tohoto termínu „nehodí“ třeba hudba jazzu a world music aj., které spadají do této oblasti. NAH je hudba „jinak strukturovaná a orientovaná hudba“ a může být charakterizována těmito znaky (Poledňák a Fukač 2005: 202-203):

- typově standardizovaný základ tvorby;
- zeslabený význam tvůrčí (skladebné) jedinečnosti díla;
- zvýraznění podílu interpretace;
- spontaneita vnímání a spotřeby;
- silné a bezprostřední zastoupení užitných (zejména sociálních) funkcí;
- široká (a zároveň skupinově, generačně atp. výrazně konkretizovaná) společenská spotřební základna;
- nezakryté zboží charakter převážně části produkce a tím i její povolné podřizování se běžným ekonomickým mechanismům, zvláště zákonu poptávky a nabídky.

Rozdílů mezi artificiální a nonartificiální hudbou si všímají i jiní autoři, například Jiří Prchal. Následující tabulka ukazuje přehledně rozdíly mezi těmito dvěma druhy hudby (Prchal 1998: 7-8):

Tabulka č. 2: Rozdíly mezi artificiální a nonartificiální hudbou

Hledisko	Hudba artificiální	Hudba nonartificiální
Důležitost tvůrce a interpreta	tvůrcem díla je skladatel, interpret hudbu tlumočí	role tvůrce je upozaděna, do popředí se dostává interpret (Někdy je tvůrce a interpret ta samá osoba.)
Způsob interpretace	důležitost notového zápisu, interpretace se příliš neliší	důraz kladen na interpretaci interpreta a jeho pojetí
Chování posluchačů	posluchač sedí, je nutná připravenost posluchače	posluchač stojí, tančí a reaguje v průběhu skladby
Akustické vlastnosti	interpreti hrají bez elektronického zesílení	interpreti hrají s elektronickým zesílením
Hudební nástroje	interpreti hrají na klasické hudební nástroje	interpreti používají nové techniky (elektrická kytara, syntetizátor)
Příprava interpretů	dlouholeté studium a odborná příprava	interpretace nevyžaduje dlouholetou přípravu
Financování	k jejímu provozu jsou nutné dotace	hudba je zboží, podléhá zákonu nabídky a poptávky
Význam hudby	je chápána jako umění, a to obecně	nese znaky generačního protestu

V souvislosti s prodejem nás mohou napadnout otázky „konzumnosti“ písniček – jaká bude jejich „kvalita“? Je nutné, aby oslovily, co největší množství posluchačů, tudíž jejichž obliba bude vysoká, melodie líbivé, ale z hlediska jedinečnosti písně to nemusí být tak závratné. To nemění nic na tom, že o hudbu 20. století je velký zájem a přitahuje svou „jednoduchostí“ masu lidí. Díky rozvoji techniky navíc mají interpreti širší posluchačskou základnu. Z počátku to byly gramofonové desky, magnetofon,

rozhlas a televize, později videa, filmy, CD, DVD nosiče a hlavně internet, který propojil takřka celý svět (Prchal 1998: 7).

Poledňák a Fukač (2005: 202-203) charakterizovali dále NAH tím, že ji rozdělili na tři „*podkapitoly*“. Jednou subsférou je oblast folklorní, kam samozřejmě spadají i moderní úpravy nebo další subžánry, které z folkloru vzešly (městský folklor, folk). Druhou je okruh tradiční populární hudby a třetí hudba jazzu. Jazz je významná oblast, která má svou osobitou hudební řeč. Do této oblasti spadají i žánry typu: rock, country apod. Jiné dělení nabízí Prchal. Podle něj zahrnuje nonartificiální hudba tyto oblasti (Prchal 1998: 5):

- tzv. vyššího populáru (operety, koncerty estrádních a dechových souborů);
- tradiční populární hudby (to, co hrají dechové orchestry a kapely – skladby známé pod pojmem „*lidovky*“);
- jazzové hudby (jazz, rock, afro-americký folklór, blues, spirituály, hudba jiných etnických oblastí);
- moderní populární hudby (rock a současné trendy na taneční scéně; Prchal ji rád pojmenovává krátce jako pop music).

Nicméně tato označení a rozdělení musíme problematizovat, neboť jak tvrdí rozhlasový dramaturg Vlček, který se angažoval v hudebních časopisech (Melodie, Rock & Pop), „*terminologie vzniká stejně tak spontánně jako hudba*“ (Vlček, 1988, s. 5). Je zřejmé, že tím naznačil nejednoznačnost a nepřesnost pojmenování některých hudebních termínů, a to vzhledem k žánrům, směrům a stylům moderní hudby. Dále Vlček poukazuje na to, že vliv na pojmenování a zařazení do určitého žánru má jednak čas, jednak vnitřní struktura skladby a jednak subjektivní vnímání (to se týká zejména hudby na pomezí více žánrů), například „*Alice Cooper byl v sedmdesátých letech označován za představitele glitteru, ale časopis Rolling Stone jej považoval za významnou postavu heavy metalu. A dnes bychom v jeho případě mohli mluvit o významné osobnosti ze začátků multimediálního art rocku.*“ Navíc někdy se snaha zařadit umělce do určitého žánru bere jako „škatulkování“, jeho výhodou ale je, že vnímatelům pomáhá se zorientovat v někdy až nepřehledném hudebním světě.

1.2.1.2 Hudební žánry

Současný stav žánrů je velmi obtížné uchopit vzhledem k tomu, že denně vzniká nespočet nových písní, skladeb a hudebních uskupení. Přispívají k tomu i možnosti internetu nahrávat a sdílet cokoliv. Platforma YouTube umožňuje kterémukoli uživateli nahrát hudební video na veřejnou síť, a tak ukázat světu svůj um. Skladatel, interpret tedy v dnešní době může být kdokoli, kdo má o tuto oblast zájem a chce se zviditelnit, projevit. Je známo několik případů, kdy YouTube pomohl zpopularizovat umělce, ze kterých se poté staly známé osobnosti showbizny (např. Justin Bieber, Billie Eilish, Jacob Collier ad.). Žánry nejsou svými charakteristickými znaky zcela vymezené, hudbu nelze mnohdy zařadit do jednoho žánru, muzikanti experimentují a žánry se prolínají. Díky tomu vznikají další žánry a subžánry.

K výraznému rozvoji žánrů pomohl i technický vývoj (fonograf, gramofon, mikrofon, rádio, kazetové magnetofony, CD, DVD, elektrifikované hudební nástroje apod.) a růst střední třídy euroamerického kapitalistického světa na počátku 20. století. Inovativní vývoj uměleckých stylů (tzv. Nová hudba) po II. Vídeňské škole a neofolklorismu daly vzniknout novým hudebním a kompozičním tendencím. NAH mnohdy čerpá z těchto nových tendencí (Schnierer 2013: 9). Hlavním hybatelem pro rozvoj žánrů je ale dění v Americe na přelomu 19. a 20. století. Afroameričané stáli u zrodu několika „základních“ žánrů současné populární hudby. Potomci otroků v sobě nesli silné rytmické cítění (polyrytmie, synkopy, posun jednoho rytmu vůči druhému – tzv. off beat) v pentatonické stupnici a touhu po autentickém lidovém projevu proti zotročení, rasismu, utlačování. Jedná se o work songs a zejména spirituály. V této hudbě bylo významné předávání zkušeností, vyjadřování tužeb a víry formou sólového nebo sborového zpěvu za doprovodu dostupných nástrojů té dané doby. Nutně musíme zmínit důležitost improvizace, zábavy a tance jako úlevy od tvrdé práce, kterou musely tyto skupiny obyvatel snášet. Vliv na hudbu Afroameričanů měla zase hudba přistěhovalců z Evropy. Rozvoj žánrů NAH tedy nebyla zásluha pouze jedné strany.

Žánr, který stojí na pomyslné startovní čáře v jejich vývoji, je jazz, který vznikl z ragtиму, jehož králem byl afroamerický skladatel a pianista Scott Joplin. Z jazzu a spirituálu se vyvinulo blues (světový žánr), ze spirituálu gospel (náboženský žánr), z gospelu soul. Schnierer také uvádí, že blues vznikl z holleru, což byl improvizovaný zpěv, který byl původně intonačním zvoláním v podobě řeči (bez melodie) (Schnierer

2013: 59). Tolik k počátkům vývoje hudebních žánrů. Následuje přehled žánrů NAH, se kterými tato práce dále pracuje v praktické části. Heatley zmiňuje, že každý ze vznikajících proudů si vytvořil svou filozofii, hudební projev a životní styl (Heatley 1999: 6).

1.2.1.2.1 Folk

Moderní folk v České republice má dva zdroje: jednak je folk moderní verze folkloru, tedy tradiční lidové hudby, jednak se folk přenesl z Ameriky nejprve do Velké Británie a poté až do České republiky (Schnierer 2013: 101). Folk se u nás zrodil v 60. letech a byl ovlivněn také hudbou trampského hnutí. Jeho podstatou je provozování hudby s kytarou u ohně. Ke kytarě se v tomto žánru přidávají nástroje jako je foukací harmonika, housle, dudy a flétna. Folkový hudebník je zároveň skladatel, interpret i textař, která nemá většinou v popředí zájmu komerční úspěch. Jedná se o zpívanou upřímnou výpověď, kde je kladen důraz na myšlenky a emoce. Je směřována ke společnosti, může vyjadřovat kritiku a satiru.

V tomto duchu jako reakce na nespokojenost kvůli politické situaci v Americe vznikl protestsong. Mladí lidé se bouřili proti válce ve Vietnamu, bojovali za práva žen, proti rasové segregaci a byli levicově zaměřeni. Smyslem byla přimět posluchače k zamyšlení nad společenskými problémy. Hudba pronikla k masám a nevídaný vliv měl Bob Dylan a Joan Baezová. U nás hudební postoj k totalitnímu režimu zaujal Karel Kryl (Bratříčku, zavírej vrátka).

Lubomír Dorůžek (in Schnierer 2013: 101-102) popsal tři roviny českého folku. Zaprvé se jedná o napodobování anglosaské hudby (skupina Nerez), zadruhé o objevování a úpravu lidové tvorby (Vlastimil Redl) a zatřetí zpopularizování autora, který je zároveň interpret s vlastní písňovou tvorbou (Wabi Daněk, Jaromír Nohavica a jiní). Od 60. let tedy v ČR vznikaly kapely jako Spirituál kvintet, Brontosauři a Hoboes, které tento žánr více povznesly a prosadily ve společnosti. Také vzniklo sdružení Šafrán, kde se setkávali čeští písničkáři (Karel Kryl, Jaroslav Hutka, Vladimír Merta, Dáša Andrtová, Zuzana Homolová ad.). Příležitost novým vznikajícím folkovým kapelám nabízely festivaly, kde se pořádaly žebříčky a soutěže. Nejstarším festivalem je Porta (1967), mezi současné řadíme např. Folkovou růži v Jindřichově Hradci.

Podžánrem folku je elektrifikovaný folk (folk rock) s představiteli Simonem a Garfunkelem. Folk metal (kombinace lidové hudby a metalu), pod nějž spadá pagan,

viking a celtic metal. Progressive folk music čerpá z rocku a world music a právě v tomto podžánru se již vyskytují prvky growlingu a screamingu.

1.2.1.2.2 Folklor

Z překladu původních anglických slov pojmu folklor můžeme vydedukovat, čeho se týká, a to obecně lidové kultury. Folklor vyjadřuje národní bohatství hmotné (architektura, oblečení, řemesla aj.) a nehmotné (projevy hudební, divadelní, taneční a slovesnost). Téma folklorní hudby se týká všech národů jakožto lidský projev vyjadřující událost, náladu, pocit, potřebu, zážitek, zvyk, tradici nějakého společenství, se kterým se ztotožňují. Charakteristické rysy folklorních útvarů jsou: nekodifikovanost, synkretičnost a variabilita (Velký slovník naučný 1999: 431). Z hudebního hlediska autoři zůstávají ve většině případů v anonymitě nebo se píseň skrze ústní lidovou tvorbu předávala tak dlouho, že byl autor zapomenut. Každý kontinent má své osobité a specifické hudební vyjádření. Například v Americe díky směsi folkloru národů (fenomén „melting pot“) vznikly první žánry NAH. Skladatelé a autoři se odjakživa (i nyní populární hudby) inspirovali a inspirují z této nekonečné studnice lidových melodií. Nyní se zaměříme na oblast evropskou, v sousedství a místech České republiky.

Schnierer přiděluje vlivy instrumentální a vokální hudby na lidovou píseň oblastem na našem území. V případě instrumentálního vlivu mluvíme o západní a střední Moravě (tedy v místech Čech, Chodska, českomoravského Horácka, Brněnska a Hané) vyznačující se durovou tonalitou založenou na základních harmonických funkcích (tónika, subdominanta, dominanta) s občasným prostřídáním II., III., VI. stupně v tónině, s tečkovaným rytmem, v pravidelném tempu, který je vhodný jak ke zpěvu, tak i k tanci. Typickým obsazením je klarinet, kontrabas a zcela na západě (Domažlicko) i dudy (Schnierer 2013: 13-16).

V oblasti Karpatského oblouku (moravské Valašsko, Slovácko, Hornácko, moravskoslovenské Kopanice, Podluží, Hanácké Slovácko) pod vlivem slovenského teritoria se lidová hudba vyvíjela primárně z vokálního zpěvu (a capella, či s doprovodem), který přebírá tonalitu mollovou. Převládají strunné smyčcové nástroje (housle, viola, kontrabas, může být přidáno i violoncello) s klarinetem a cimbálem. Což je tzv. hudecká muzika. V uskupení může zaznít také i fujara nebo i šalmaj. Oblasti blízké těmto mají obdobné hudební i taneční projevy s těmito tendencemi (viz

Maďarsko). Naopak balkánský folklor svou charakteristiku zakládá na rovnováze durových a mollových tónin s církevními mody. Další zvláštností folklorní hudby této oblasti je i zapojení nevšedních nástrojů, jako například trubky, harmoniky (Schnierer 2013: 17).

1.2.1.2.3 Pop

Nejprve je nutné vysvětlit rozdíl mezi pojmy populární hudba a pop music. Populární hudba zahrnuje veškerou hudbu, která je v daný okamžik oblíbená, přístupná a aktuální, v každém období je nejpobulárnější jiný žánr hudby. Naproti tomu pop music má své charakteristické rysy (Velký slovník naučný 1999: 1149). Tento žánr, který vznikl v 60. letech 20. století jako nástupce rock and rollu a jako měkčí verze nastupujícího rocku, charakterizuje melodická působivost s nenáročným textem, s předvídatelným harmonickým sledem bez disonancí. Mnohdy čerpá melodickou linku z lidových písní. Melodické téma je tak nápadné, jednoduché, krátké a lehce zapamatovatelné, že se ho mnohdy nemůžeme zbavit. Mezi klíčová slova k tématu pop patří komerce, showbiznys, zájem o popularitu, upozadění skladatele na úkor interpreta, hitparády (charts) a tanec.

Mezi proslulými umělci toho žánru nesmíme opomenout Michaela Jacksona, krále popu. Královnou popu je Madonna, kapelou, která tuto éru odstartovala, je bezesporu The Beach Boys. V České republice řadíme do tohoto žánru Karla Gotta, Dalibora Jandu nebo třeba kapelu Kryštof. V průběhu let docházelo k značnému obohacení žánru spojením s jinými žánry: pop folk, pop rock, psychedelic pop, latin pop, hip pop, afro pop. V afroamerické komunitě se vyvinul taneční žánr disco, který je úzce spojen s diskotékou. Cílem této akce je tanec a poslech hudby, kterou mixuje DJ. Typickými znaky jsou four-on-the-floor rytmus nebo hi-hat činel, synkopy, které hraje elektrická kytara, dechové nástroje a klávesy.

1.2.1.2.4 Hip-hop

Hudební žánr hip-hop se vyvinul v USA z elektronického funku. Základem je jednoduchý beat, který se stále opakuje, a samply neboli části z hotových skladeb (původně převzaté z gramofonových desek). Hlavním rysem hip-hopu je rapování. Rap je mluvené slovo, které původně vyjadřovalo pouliční řeč (slang) afroamerické mládeže z dělnické třídy. Byl to hlas, který odsuzoval sociální rozdíly ve společnosti, poukazoval na život v gangu spojený s kriminalitou, drogami a prostitucí a kritizoval rasismus a americkou politiku. Mezi první průkopníky hip-hopu patří DJ Kool Herc (Dobrowská 2013: 368). Postupně se začali nabalovat další a další interpreti, kteří pozvedli zájem o žánr až na první špičky hitparád. Hip-hop se stal komerčním a dnes je velmi výdělečným odvětvím. Vlivem času prošel stylovými obměnami a stále se vyvíjí. Spojil se např. s jazzem, popem aj. V dnešní době je populární tzv. „trap“, který zahrnuje jednak rap, jednak zpívané melodické linky. Představitelem je XXXTencion, v české sféře si můžeme poslechnout trap od Million plus.

1.2.1.2.5 Metal

Od 80. let po vzoru progresivního rocku byly na vrcholu tvrdší formy rocku. Zprvu (60./70. léta) byl heavy metal považován za okrajovou záležitost, která nebude mít dlouhého trvání. Avšak opak byl pravdou. Tento žánr je tu dodnes a záhy po jeho vzniku začaly vznikat další příbuzné odnože (black/ speed/ power/ thrash/ death/ doom/ black/ gothic metal). Dokonce představitelé tohoto žánru se v určitém období vyšplhali na přední příčky hitparád komerčního proudu (Iron Maiden, Scorpions, Metallica apod.) (Korál in Weiss 1998: 165).

Od 90. let přestává být hudba metalu zahleděna pouze sama do sebe a nechává se ovlivňovat hudbou jiných žánrů od folkloru přes jazz a klasickou hudbu k hip-hopu, punku a elektronickým remixům. S tím souvisí i zapojení různorodých nástrojů (syntezátory, samply, perkuse, strunné nástroje, klávesy) a změna v obsahu písni. Korál píše o tom, že metalové texty byly postaveny na motivech satanistické symboliky, násilí, smrti, zvrácenosti. V počátku byl inspirací i fantasy žánr, ale dnes se můžeme setkat i s abstraktně-poetickými texty (Korál in Weiss 1998: 166). Nicméně Simon Frith tvrdí, že tón hlasu má přednost před obsahem textů (Weinstein 2000: 26).

Charakteristickými znaky metalu jsou živelnost a energičnost, kterou hudba dosahuje hlučností, kytarovými riffy, podlaďováním kytar, využitím overdrive pedálu, který navozuje těžký zvuk kytar, hlas využívající kontrastu operního zpěvu a chraplavým, hlubokým a deformovaným hlasem („*growling*“), baskytara využívá tzv. „*lick*“ (krátký úryvek sóla, kdy se připojí ke kytáře) a více strun a hra s plektem slouží ke ztuhnutí zvuku. Klasickou sestavu metalové kapely tvoří dvě elektrické kytary (jedna hrající podporující rytmus, druhá sólové motivy), baskytara, bicí a zpěv. Bubeníci zvuk činelů tlumí rukou k navození hutného efektu a soupravu mají rozšířenou o další činely. Metal však má více tváří, neprojevuje se pouze drsně a chladnokrevně. Má i jisté baladické roviny čistého zpěvu s pomalou melodií.

Metalový styl je výrazný nejen agresivnější formou hudby, ale i svým zjevem. Příznivci a interpreti nosí často kožené oblečení („*křivák*“) a náramky, které jsou ozdobeny kovovými cvočky. Dále opasky, řetězy, šněrovací boty („*glády*“) a dlouhé vlasy. Oblíbenou barvou je černá. Mají také specifické symboly a gesta („*paroháč*“, „*viktorka*“, zdvižení pěsti do vzduchu dle rytmu).

1.2.1.2.6 Punk

Punk se vyvinul z garážového rocku. V době 70. let byly na vrcholu rockové kapely jako Pink Floyd, Yes apod. Dokonalý, precizně zahráný artrock posluchače nastupující generace neuspokojoval. Proto došlo k simplifikaci hudby, což přispělo ke vzniku punku. Mladí lidé, kteří ještě bydleli s rodiči, hráli a zkoušeli v garážích. Chtěli novou hudbu, která by vyjádřila jejich vnitřní pocity. Hudba punku byla agresivní, rychlá, hlasitá, plná kritiky proti establishmentu, proti současné společnosti. S nadsázkou by se dalo říct, že punk je proti všemu. Dalším znakem punku byl extravagantní zjev hudebníků i posluchačů. Nosili rozervané rifle, kožené bundy (křiváky), měli často piercingy, obarvené vlasy, střih na „kohouta“. Takto celková podoba fanoušků byla někdy až hrozivá. Punkáči se jednoduše chtěli odlišit od konzumní společnosti, kterou pohrdali.

Hudební styl se rychle šířil jak ve Spojených státech, tak i ve Velké Británii. Za americké průkopníky můžeme považovat kapelu The Ramones a The Clash a ve Velké Británii zase Sex Pistols, jejichž hudba byla dokonce zakázána v rádiích za provokativní píseň God Save the Queen a Anarchy in the UK. Tuzemští zástupci punku jsou kapely Malomocnost prázdnoty, Visací zámek, Tass, Houba a E!E. Jako u jiných žánrů také

tady vznikají různá spojení (tzv. crossovery). Punk spojený s hudbou ska (z Jamajky, s kolísavým rytmem, který předznamenal žánr reggae) můžeme poslouchat například od kapely jménem Ska-P z Madridu.

1.2.1.2.7 Rock

Rock se vyvinul z několika žánrů od rhythm and blues přes klasiku, jazz, country hudbu, anglosaskou lidovou hudbu, ale hlavně z rock-and-rollu, který představil elektrickou kytaru. Ta hraje v obsazení rockové kapely hlavní roli. Na rozdíl od rock-and-rollu, rockoví kytaristé používali zkreslený zvuk lampových zesilovačů, příznačný pro rockovou hudbu. Ke kytáře zní baskytara, bicí souprava a zpěv. Kapely dále přidávaly jiné nástroje, jako třeba saxofon, harmoniku, klávesy a Hammondovy varhany. Zásadou této hudby je jednoduchost, která spočívá v omezeném množství akordů (opět základní harmonické funkce). Obsah je upozaděn, kdežto projev, vizáž a image interpreta je zásadní.

Rock můžeme rozdělit do několika subžánrů. Blues rock, hard rock, jazz rock a elektronický rock. Blues rock vychází ze starého afroamerického blues, které vzniklo v otrocké komunitě na jihu Spojených států a vychází z náboženských spirituálů. V 60. letech minulého století se blues inspirovaly skupiny z Velké Británie Rolling Stones, The Animals, Blues Breakers a další. Když se toto nové pojetí blues dostalo do Spojených států, mladí Američané jej s nadšením přijali a stalo se tam opět populární. Bylo to jakési obrození stylu, o který upadal v USA zájem.

Hard rock už je hlasitější forma rocku. Přední představitelé jsou Led Zeppelin, Deep Purple, Alice Cooper, Black Sabbath, Queen, Kiss, AC/DC a další. Kapely hrály tvrdě, nahlas a vyprodávaly velké hudební festivaly a prostornější koncertní haly. Hard rock je předchůdce heavy metalu. Hlavní rozdíl mezi blues rockem a hard rockem je hlasitost a větší agresivita hudebníků při vystoupeních.

Další subžánr jazz rock umožnil fúzi jazzu a rocku, zviditelnil tak jazzové hráče v komerčním světě, kam by se jazzman těžko dostával. V této hudbě není už hlavní nástroj elektrická kytara, ale nově nastupující elektrická piana, jako jsou Fender Rhodes, clavinet, Hammondovy varhany, syntezátory, ale i dechové nástroje, perkuse atd. Tyto nástroje doplňují zvuk bandu. Mezi první hudebníky patří Miles Davis, trumpetista a experimentátor, hledač nových fúzí. Dále pianista Chick Corea, Mahavishnu Orchestra, Herbie Hancock, Weather Report, Pat Metheny atd.

Prvky elektronické hudby začali v rocku používat David Bowie, Pink Floyd, The Beatles a jiní. K většímu progresu došlo u skupiny Yes, jejichž klávesista používal hojně syntezátory od firmy Moog. Úplný přerod udělala až německá kapela Kraftwerk, která už neměla tradiční rockové nástroje, jako jsou bicí, elektrická kytara či baskytara, nýbrž elektronické perkuse, syntezátory Minimoog a EMS synthi AKS. Vokály byly zpracovány vokodérem, který robotizoval zpěvákův hlas. Novější kapely pracující se syntezátory jsou Nine Inch Nails, Marilyn Manson, SCUM atd.

Na našem území se jednalo o hudbu, která byla ovlivněna kapelami ze zahraničí (The Beatles). Mladí lidé sympatizovali s hnutím hippies a svou náklonnost projevovali například i tím, že si nechali narůst dlouhé vlasy (tzv. máničky). V době normalizace vznikl český underground, tedy neoficiální kulturní proud. Mezi představitele patří The Plastic People of the Universe (název odvozen od textu Franka Zappy). V 80. letech se s rockem mísí žánry popu. V 90. letech zájem o něj upadá a začíná být populární disco a taneční hudba.

1.2.1.2.8 Rock-and-roll

Byla doba, kdy barva pleti určovala postavení a rozdělovala společnost na „*bílou*“ a „*černou*“. I po zrušení otroctví v Americe dále panovala rasová diskriminace Afroameričanů evropskými obyvateli Ameriky. Tento postoj se bohužel projevoval i v hudebním průmyslu. To, co „*bílé*“ obyvatelstvo na jedné straně odmítalo, na druhé straně žádalo v podobě hudby. Heatley (1999: 14) tvrdí, že vydavatelé z Tin Pan Alley plnili žebříčky „*bílými*“ zpěváky, kteří vydávali za své „*očistěnou*“ hudbu rhythm and blues and doo-woop umělců. Díky tomu bohatli, kdežto skuteční autoři písní bojovali o přežití. Tak tomu bylo např. u country zpěváka Billyho Haleye, který přepracoval množství písní afroamerických muzikantů. Znáмым přepracovaným hitem, který se dostal do žebříčku, byl „*Crazy, Man, Crazy*“, což byla první rockabilly nahrávka. Ještě známější je však píseň „*Rock Around The Clock*“ („*Tak jak plyne řeky proud*“, tak zní název písně v českém podání Jiřího Suchého), která doslova odstartovala éru rock-and-rollu. Heatley (1999: 10) však uvádí skutečný původ spojení rock-and-roll: „*Američtí černoši používali po několik desítek let termín ‚to rock‘ jako označení sexuálního aktu. V září 1922 Trixie Smith, za doprovodu Jazz Masters, nahrála píseň ‚My Man Rocks Me (With One Steady Roll)‘, což byl vůbec první doložený důkaz tohoto spojení.*“

Byl to však právě bezkonkurenční Elvis Presley, který proslavil rock-and-roll a spojil rytmickou, atraktivní a inovativní „černošskou hudbu“ postavenou na bluesové dvanáctce s hudbou „bílých“; jinými slovy došlo k propojení rhythm and blues, rockabilly hudby a country. Je zřejmé, že charakteristické taneční pohyby nevznikly jen tak. Mnohé nahrávky jsou opět z per afroamerických hudebníků, jako byli Arthur Gunter či Big Boy Crudup aj. Heatley (1999: 12) uvádí, že éra rock-and-rollu byla dobou, kdy se trochu dařilo bourat rasistické bariéry, a to i díky hudbě Chucka Berryho. V Čechách se pro tento žánr uplatnil pojem „big beat“. Protože nebyl přístup k celosvětovému dění, vyvíjel se v malých divadlech. Důležitým mezníkem byl tedy Akord-club a tvorba Jiřího Suchého v divadle Semafor. V Semaforu působili další významní umělci: Waldemar Matuška, Karel Gott, Jitka Molavcová, Eva Pilarová a další. Nejvíce se big beat projevil v tvorbě kapel Komety, Olympic a Sputnici. Přelomové album českého big beatu je album Želva od Olympicu. Jiří Černý uváděl první hitparády v pořadu Dvanáct na houpačce.

1.2.1.2.9 Muzikál

Muzikál („*musical comedy*“) je specifický v tom, že spojuje divadlo, hudbu a tanec. Herec tedy musí být „*renesanční*“ osobou a ovládat velmi dobře všechny tyto oblasti. Dalším specifíkem je různorodost pojetí: jednak může mít muzikál podobu celotaneční, jednak celozpívanou. Další podobou je muzikálový film (kombinace slova se zpěvem, např. *Mamma Mia*, *Pomáda*). Jeho původ nalezneme v Americe, v době, kdy byly populární operety a revue. V New Yorku zazněl první muzikál v roce 1927, jmenoval se *Loď komediantů*. V Americe na Manhattanu je 21kilometrová ulice Broadway, kde měly premiéru všechny proslulé muzikály.

1.2.1.2.10 Filmová hudba

První představení němého filmu uvedli v roce 1895 bratři Lumiérové v Paříži. Hudební kulisy byly produkovány živě a hudba nijak nesouvisela s dějem filmu. S příchodem zvukového filmu se však časem hudba stala jeho nedílnou součástí, která značně podporuje zesílení prožitku z vizuálního média. Prvním skladatelem filmové hudby byl Max Steiner. Hudba se stala komunikačním prostředkem, který působí na psychickou stránku diváka. Nezapomenutelnou hudbu z filmu známe např. od hudebních skladatelů Ennia Morricona (*Tenkrát na západě*), Hanse Zimmera (*Piráti*

z Karibiku) a Johna Williamse (Star Wars). Hudba k filmu se dnes označuje slovem soundtrack, což v překladu znamená zvukovou stopu. Jedná se o hudbu (soubor písní/skladeb z filmu) k médiím, jako jsou film, počítačová hra apod.

1.2.2 Hudební výchova

Stejně jako v kapitole 2.1.2 o výtvarné výchově se nyní podíváme na hudební výchovu (dále HV), a to nejprve z hlediska cíle HV. Zatímco cílem VV je tříbení vizuální gramotnosti, cílem HV je jednoduše řečeno rozvoj hudebnosti žáků. Sedlák a Váňová (2013: 86-87) definují hudebnost jako strukturu osobnosti, která má tři složky:

- a) předpokladovou (výkonovou) – tj. soubor fyzických vlastností, základních hudebních schopností, dovedností a znalostí, které jsou nezbytné k realizaci jednotlivých hudebních činností;
- b) aktivační (dynamizující) – tj. všestrannou motivaci dítěte k hudebním činnostem, volní vlastnosti, hudební zájmy, potřeby, hodnotové orientace, postoje k hudbě apod.;
- c) sociální – tj. vlivy sociokulturního okolí na formování hudebnosti (rodiny, školní i mimoškolní hudební činnosti, vrstevníků, funkcionálního působení masmédií atp.).

Podobně Holas (2013: 31) vymezil hudebnost jako psychologicko-sociologický jev, jako vlastnost osobnosti, která je podle něho vrozená (neboť hudební schopnosti jsou založeny na vrozených vlohách). Nicméně jak napovídá sociální složka hudebnosti, je rozvíjena také díky vnějším sociálním vlivům. Neméně důležitou roli hraje aktivační složka hudebnosti, zahrnující motivaci dítěte k hudebním činnostem. Jedinci rozvoj hudebnosti umožňuje se učit a rozvíjet se po stránce hudební, ale i celistvé všestranné osobnosti (Holas 2013: 39), takže stejně jako u VV se žáci vychovávají k umění i uměním.

S hudebností a rozvojem žáka jsou spjaté tři pojmy, které je nutné dále objasnit, jedná se o hudební schopnosti, hudební dovednosti a hudební činnosti. Hudební schopnosti a dovednosti jsou součástí předpokladové složky hudebnosti. Sedlák a Váňová uvádějí, že jak hudební schopnosti, tak hudební dovednosti souvisejí s úspěšným vykonáváním hudební činnosti: schopnosti jsou vnitřní předpoklady k jejich vykonávání, dovednosti představují cvikem a učením získanou způsobilost k jejich vykonávání (2013: 54, 71). Jinými slovy, dovednost se stává navenek projevenou hudební schopností v hudební činnosti. Hudební schopnosti umožňují jedinci osvojit si

hudební dovednosti a obráceně: upevňováním dovedností se zpětně zvyšuje kvalita hudebních schopností (Sedlák a Váňová 2013: 73). Pokud chceme zlepšit žákovy hudební schopnosti, je nutné trénovat jeho hudební dovednosti. Hudební činnost je pak to, co žák dělá v hodinách HV.

Jaká je klasifikace hudebních schopností? Sedlák a Váňová vytvořili jeden z nejdůležitějších popisů hudebních schopností pro účely hudebně výchovné praxe. Jedná se o tuto klasifikaci (Sedlák a Váňová 2013: 68):

- a) hudební sluch (schopnosti sluchově percepční a sluchově-motorické);
- b) hudební citění neboli smysly pro hudebně výrazové prostředky (zejména rytmické, tonální a harmonické citění);
- c) hudebně intelektové schopnosti (hudební paměť, hudební představivost, hudební myšlení);
- d) hudebně tvořivé schopnosti (fantazie, fluence, flexibilita, senzitivita, originalita, elaborace, integrace apod.).

Hudební sluch umožňuje psychicky zpracovávat akustické veličiny. Rytmické citění (mysl pro rytmus) je schopnost vnímat, reprodukovat a vytvářet hudební rytmus. Tonalita je organizační princip melodie. Harmonické citění je schopností, která souvisí s vícehlasou hudbou. U hudební paměti jde o specifickou strukturu paměti, můžeme hovořit o rytmické, melodické či harmonické paměti. Hudební představivost může být pojmenována také jako „vnitřní sluch“. V hudebním myšlení jde o to, co lze získat abstrakcí a logickou cestou, tj. výstavbu, smysl a význam hudby; produktem hudebního myšlení jsou pojmy, proto má ve škole často podobu učení se teoretickým poznatkům o hudbě. Hudebně tvořivé schopnosti zajišťují originalitu hudebních projevů (Sedlák a Váňová 2013: 113-197). Toto je jen krátká charakteristika hudebních schopností, podrobný popis psychologie hudebních schopností je k nalezení v Sedlákově a Váňové (2013: 113-197). Holas píše, že hudební schopnosti se dají rozvést hudebními sklony, potřebami, postoji a zájmy (Holas 2013: 42). To souvisí s aktivační složkou hudebnosti. Rozvoj hudebních schopností je už ale záležitostí rozvoje hudebních dovedností.

A čemu se tedy žáci mohou naučit? Jak již bylo zmíněno v předchozích odstavcích, hudební dovednost je učením získaná způsobilost k vykonávání hudební činnosti.

Nejedná se však o pouhé cvičení na hudební nástroj, součástí hudebních dovedností jsou také různé obměny při interpretaci a improvizaci (Sedlák a Váňová 2013: 72). Mezi hudební dovednosti, které musejí žáci zvládat na 1. stupni základní školy, patří (Sedlák a Váňová 2013: 78-79):

- a) Sluchové dovednosti;
- b) Rytmické dovednosti;
- c) Pěvecké dovednosti;
- d) Intonační dovednosti;
- e) Nástrojové dovednosti;
- f) Hudebně pohybové dovednosti;
- g) Hudebně tvořivé dovednosti;
- h) Poslechové dovednosti.

Dovednosti se přímo vážou na výše zmíněné schopnosti, například hudební sluch-sluchové dovednosti, rytmické cítění-rytmické dovednosti nebo tonální a harmonické cítění-intonační dovednosti. Některé dovednosti ale odkazují už na hudební činnosti, které žák provozuje, jedná se zejména o poslechové dovednosti, pěvecké, nástrojové a hudebně pohybové dovednosti a hudebně tvořivé dovednosti.

Hudební činnosti definují Sedlák a Váňová takto: „*Za hudební činnost v pravém slova smyslu považujeme vlastní komunikaci jedince s hudbou, která probíhá ve sféře percepční, reprodukční či produkční*“ (Sedlák a Váňová 2013: 48). K činnostem percepčním přispívají poslechové dovednosti, k činnostem reprodukčním hlavně pěvecké a nástrojové dovednosti a k činnostem produkčním hudebně tvořivé dovednosti. Tato klasifikace hudebních činností více méně odpovídá klasifikaci výtvarných činností, tj. recepci, tvorbě a reflexi. Vzhledem k tomu, že se tato práce zabývá hudbou jako inspirací ve výtvarné výchově, bude pozornost věnována pouze percepční složce hudebních činností, a to v kapitole 2.2.4, kde bude proces vnímání hudby nahlížen zejména s ohledem na propojení s výtvarným uměním.

1.2.3 Rámcový vzdělávací program a HV

RVP ZV jako celek byl popsán již v kapitole 2.1.3. Nyní se zaměříme pouze na hudební výchovu. Vzdělávací oblast Umění a kultura je realizována předměty hudební výchova a výtvarná výchova (volitelně také předmětem dramatická výchova). Cílem hudební výchovy podle RVP ZV je konkrétně rozvíjet celou osobnost žáka, především však jeho hudebnost neboli jeho hudební schopnosti, jež se projevují hudebními dovednostmi (2021: 87). RVP ZV dále specifikuje vzdělávací obsah hudební výchovy, a to konkrétními výstupy (cíli) daného předmětu a učivem daného předmětu. Ty se přímo promítají do ŠVP dané školy jako učební osnovy. Nyní se krátce zaměříme na výstupy a učivo hudební výchovy.

1.2.3.1 Výstupy v hudební výchově

Nově upravené výstupy hudební výchovy pro 2. stupeň ZŠ mají tuto podobu (RVP ZV 2021: 91): žák

- „*HV-9-1-01 využívá své individuální hudební schopnosti a dovednosti při hudebních aktivitách*
- *HV-9-1-02 uplatňuje získané pěvecké dovednosti a návyky při zpěvu i při mluvním projevu v běžném životě; zpívá dle svých dispozic intonačně čistě a rytmicky přesně v jednohlase i vícehlase*
- *HV-9-1-03 reprodukuje na základě svých individuálních hudebních schopností a dovedností různé motivy, témata i části skladeb, vytváří jednoduché doprovody, provádí jednoduché hudební improvizace*
- *HV-9-1-04 rozpozná některé z tanců různých stylových období, zvolí vhodný typ hudebně pohybových prvků k poslouchané hudbě*
- *HV-9-1-05 orientuje se v proudu znějící hudby, přistupuje k hudebnímu dílu jako k logicky utvářenému celku*
- *HV-9-1-06 zařadí na základě individuálních schopností a získaných vědomostí slyšenou hudbu do stylového období*
- *HV-9-1-07 vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění.“*

Při prvním výstupu si musí žák být vědom svých hudebních schopností a dovedností – toto uvědomění přichází se znalostmi o nich (tak jak se o nich hovořilo v kapitole

2.2.2) a s vlastní zkušeností s nimi, kterou získá jen při hudebních činnostech. Druhý výstup míří na zdokonalování pěveckých dovedností. Při třetím výstupu žák zvládá pěvecky či instrumentálně reprodukovat i produkovat hudbu. Čtvrtý výstup slouží k rozvoji hudebně pohybových dovedností. Pátý výstup souvisí s poslechovými činnostmi, ve kterých se uplatňují hudebně intelektové schopnosti, zejména přemýšlení o výstavbě hudby. Šestý výstup navazuje na výstup pátý, neboť zde opět hraje důležitou roli poslechové činnosti a hudební myšlení. Konečně sedmý výstup směřuje žákovi pozornost k souvislostem mezi hudbou a například výtvarným uměním. Jak je vidět z tohoto popisu, výstupy jsou formulovány jak na základě hudebních činností, tak na základě hudebních schopností a dovedností.

1.2.3.2 Učivo v hudební výchově

Učivo hudební výchovy je v RVP ZV rozděleno do čtyř okruhů, které jsou definovány jako hudební činnosti (RVP ZV 2021: 91-92): vokální, instrumentální a hudebně pohybové činnosti, které tvoří to, co Sedlák a Váňová nazývají reprodukčními činnostmi, a poslechové činnosti, které Sedlák a Váňová označují jako percepční činnosti. Produkční činnosti nejsou zmíněny jako samostatný okruh, ale je s nimi počítáno v rámci daných čtyř okruhů (jako například jednoduché improvizace v rámci instrumentálních činností i vokálních činností). Podstatou vokálních činností je práce s hlasem, správná intonace a rytmus při pěveckém projevu, práce s notami či reflexe vokálního projevu. Obsahem instrumentálních činností je hra na hudební nástroje při hudební reprodukci i produkci a opět práce s notami. Podstatou hudebně pohybových činností je vyjádření hudby pomocí pohybu. Obsahem poslechových činností je percepce hudby, žák by měl poznat jednotlivé žánry a styly, ale také jejich výstavbu a význam (2021: 91-92).

1.2.4 Hudba jako inspirace ve výtvarné výchově

Zásadní otázkou této práce je, jak jsou hudba a výtvarná výchova propojeny. V praktické rovině výuky jde o to, že činnost recepce zastupuje hudba a činnost tvorby zase výtvarná výchova. Abychom tedy pronikli do podstaty onoho spojení, je nutné se nejprve podrobněji zabývat procesem vnímání hudby. Podle Sedláka a Váňové (2013: 245-246) je proces vnímání hudby určen zejména těmito faktory:

- komunikativním procesem, tj. aktivním hudebním vnímáním;

- osobností vnímajícího jedince (subjektem vnímání) s jeho reakcemi na hudbu;
- hudebním dílem (objektem vnímání).

V následujících kapitolách se budeme věnovat komunikativnímu procesu, kdy se zaměříme mimo jiné na jev zvaný synestézie. Poté bude pozornost věnována hudebnímu a výtvarnému dílu jako takovému, konkrétně jeho znakové povaze. Ve třetí podkapitole bude představen Bláhův přístup ke komparaci hudby a výtvarného umění. Předtím však je nutné se krátce zmínit o osobnosti vnímajícího jedince: jedinec slyší v hudbě především „to, co sám dovede a chce vnímat, co očekává, na co je zvyklý“ (Sedlák a Váňová, 2013: 259).

1.2.4.1 Hudební vnímání a výtvarná tvorba

Jak vlastně probíhá samotný proces hudebního vnímání a jak souvisí s výtvarně tvořivou činností? Sedlák a Váňová (2013: 263-275) zmiňují celkem sedm percepčních aktů. Jedná se o tyto složky vnímání hudebního díla:

- a) Anticipace – posluchač předvídá průběh skladby a její efekty;
- b) Percepční zaměřenost – posluchač si uvědomuje vyjadřovací prostředky hudby a zároveň hudbu průběžně hodnotí;
- c) Individuální hudební zkušenost – posluchač výběrově vnímá to, s čím se už setkal;
- d) Funkce hudebních představ – posluchač může mít při poslechu hudby až fantazijní představy, které odpovídají dennímu snění;
- e) Aktivizující úloha asociací – posluchači se vybavují různé smyslové asociace;
- f) Motorika v hudebním vnímání – posluchači se aktivizuje vokálně motorický aparát, jehož nastavení odpovídá výšce vnímaných tónů;
- g) Interpretační apercepce – posluchač dotváří hudební dílo ve svém vědomí.

Podstatná složka pro tuto práci je aktivizující úloha asociací. Mezi asociace patří tónomalba (asociace mimohudebních jevů), asociace mezi hudbou a slovem a zrakové asociace. Nyní se zaměříme na zrakové asociace.

V rámci zrakových asociací jde o to, že hudba vyvolává nějakou zrakovou představu. To se často děje například u programní hudby, kdy posluchač asociuje různé

přírodní výjevy, ale i charakteristiku osob (Sedlák a Váňová 2013: 269). Vizualizaci v hudební výchově můžeme využívat pro zintenzivnění prožitku poslechu hudby, nebo také pro další tvorbu, například výtvarnou. To, že souvislost mezi hudbou a výtvarným uměním existuje, dokazuje jev, který se nazývá synestezie. Jak již název napovídá (z řeckého syn – spolu a aisthesis – vjem), podstatou synestezie je spolupráce dvou či více smyslů – stimulace jednoho smyslu vyvolá reakci smyslu jiného (Nejtek 2015: 10, 13). Například tvorba zrakových vjemů při sluchových vjemech, aniž by byl jedincům představen jakýkoliv zrakový stimul, se nazývá fotismus (nebo také barevné slyšení) a jeho opakem je fonismus, jev, kdy jedinci z viděného odvozují slyšené. Od synestézie je nutné odlišovat jev zvaný synchronestezie, ta vzniká stimulací dvou a více smyslů (Nejtek 2015: 14). Mezi důležité charakteristiky synestezie patří to, že má trvalý charakter a že zrakové vjemy získané při poslechu hudby nejsou pro všechny synestetiky stejné; naopak jsou velmi různorodé. Navíc synestézii můžeme nalézt jen zhruba u pěti procent populace (Nejtek 2015: 11-12). Lze tedy opravdu nalézat spojení mezi hudební a výtvarnou výchovou?

Holas je přesvědčen, že ano, a podstatnou roli při transformaci slyšeného na viděné podle něho představují emoce (Holas 2013: 64): hudba v mozku vyvolává emoce, které pak dále navozují představy barev a tvarů. Tato myšlenka není nová. Již od antiky teoretikové (hudbou a jejím působením na psychiku člověka se věnoval například Platón i Aristoteles) věnovali pozornost tomu, že hudba má vliv na emoční složku lidské psychiky (Poledňák 1984: 17).

Toto tvrzení se stalo základem afektové teorie. Cílem hudby podle afektové teorie bylo navození konkrétní emoce u posluchače (Poledňák 1984: 17). Díky G. Zarlinovi (1517 – 1590) se tato teorie uplatnila i v době renesanční, kdy byla spojena s naukou o intervalech: velká sekunda a tercie navozují pocit neboli afekt radosti, kdežto s půltóny afekt smutku. Úpadek této teorie uplatňované v hudbě nastal v době romantické, kdy do popředí vzešel individualizovaný výraz umělce, potřeby nové estetické koncepce a schopnost vyjádření skladatele (Poledňák 1984: 17). Obecně lze říct, že tato teorie upozornila na spojitost hudby s duševními procesy člověka, s afekty a náladou (smutek, zlost, nadšení, radost, bolest aj.). Konkrétně durová tonalita (s velkou tercií uprostřed), svižné tempo, velké intervaly a tóny hrané ve střední poloze navozují pocit radosti. Naopak pomalé tempo, mollový tónorod, disonance a úzké rozpětí tónů (např. půltóny)

navozují pocity smutku. Tato charakteristika ovšem není tak jednoduchá. Může nastat i obrácená situace, kdy tónina moll zní radostně a dur tragicky (Sedlák a Váňová, 2013: 347). S navozením smutku souvisela i barva tónů hudebních nástrojů (strunné nástroje byly vhodné k vyjádření smutku a vážné situace, u klávesových nástrojů vzbuzovala hudba opačný efekt). Podobně Sedlák a Váňová (2013: 341) uvádějí, že emociální informace v hudbě je objektivní fenomén a lze ji spolehlivě vyposlouchat.

1.2.4.2 Výtvarné umění a hudba jako znakové systémy

Kromě synestezie a sdílení emocí je výtvarné umění a hudba propojena ještě jedním způsobem, a to tím, že se jedná o znakové systémy. Jak už bylo řečeno v kapitolách 2.1.1 a 2.2.1, umění je především prostředek komunikace mezi tvůrcem a vnímatelem. Jak ale přesně tato komunikace probíhá, je jasné až při procesu kódování umělecké zprávy (u tvůrce) a při procesu jejího dekodování (u vnímatele) (Kulka 2008: 230). Tím kódem je systém znaků, který je pro výtvarné umění a hudbu stejný, i když se obě tyto umělecké oblasti vyjadřují jinými prostředky. Co je to tedy znak? Každý znak má dvě stránky: nositele znaku a význam. Dále rozeznáváme dvě významové stránky: denotát, tedy to, co znak označuje (týká se objektivního nebo ideálního předmětu), a designát, tedy to, co znak vyjadřuje (týká se myšlenky). Znakem se zabývají čtyři vědní disciplíny (Kulka 2008: 197-204):

- sigmatika = zkoumá, co znak označuje (denotát);
- sémantika = zkoumá, co znak vyjadřuje (designát);
- syntaktika = zkoumá, jak znaky vstupují do vztahů;
- pragmatika = zkoumá původ znaků a jejich působení vzhledem k umělci a vnímately.

Umělecké dílo je pak nejčastěji kombinací znaků, z nichž každý nese svůj význam. Kulka uvádí, že „*umělecké dílo plně působí tehdy, když dojde ke střetu použitých znaků, z něhož vznikají ve vědomí umělce nebo vnímatele nové významy, představy a prožitky...*“ (Kulka 2008: 350).

Existují tři druhy znaků, kterými umění, ale třeba i jazyk komunikují. Při jejich rozlišování byl rozhodující vztah mezi nositelem znaku a denotátem (Kulka 2008: 205-206):

- Ikony – podobnost mezi nositelem znaku a jeho významem (denotátem)

- Indexy – jde o vztahy příčiny-následku, věcnou souvislost či vztah částicelku
- Symboly – symboly vznikají na základě konvencí

V jazyce se nejčastěji setkáváme se symboly, tzn. zvuková stránka (nositel znaku) jazyka souvisí s označovaným významem pouze na základě konvence daného jazykového společenství. Kulka dále uvádí, že ve výtvarném umění se setkáváme jak s nejčastějšími ikonami, tak indexy (v abstraktním malířství), tak symboly (u symbolismu) (2008: 206). Sedlák a Váňová uvádějí příklady k hudebním ikonám (např. pravidelný rytmus u bubnů může znamenat bušení srdce), k indexům, které jsou v hudbě nejčastější (např. různé parametry tónové výšky vyvolávají asociaci jasu nebo naopak temnoty, vzestupy či sestupy melodie pocity vzrušení, štěstí či zklidnění, smutku, pravidelný či nepravidelný rytmus navozuje škálu pocitů od nudy po neklid, konsonance vzbuzuje pocit klidu, disonance vzrušení), a k symbolům (např. chorál je symbol víry) (2013: 247-248). Jak je vidět z popisu hudebních indexů, emocionalita v hudbě, o které byla řeč v předchozí podkapitole, souvisí především s indexovou povahou hudby.

1.2.4.3 Výtvarné umění a hudba jako předmět umělecké komparatistiky

Výtvarné umění a hudbu chápe jako znakový systém i Jaroslav Bláha, jeho přístup je ale přeci jen odlišný. Jako průkopník umělecké komparatistiky srovnává jednotlivé umělecké druhy, a to výtvarné umění a hudbu, tak jak se objevují v jednotlivých vývojových etapách dějin. Za základní prvek struktury uměleckého díla považuje Bláha tvar, který je tvořen výrazovými prostředky typickými pro výtvarné umění a hudbu (2012: 24-25). Ve výtvarném umění tvar tvoří mimo jiné tyto výrazové prostředky: linie, barva, světlo; v hudbě jsou to zase melodie, harmonie, zvuková barva, tempo atd. Výrazové prostředky se samozřejmě liší, co však zůstává stejné, je podstata tvaru a právě na jeho základě lze srovnávat umělecké druhy i jejich výrazové prostředky. V tomto smyslu lze nalézat tyto korelace mezi výtvarnými a hudebními výrazovými prostředky (Bláha 2013: 38-46):

- Linie a melodie
- Harmonie barev a tónů
- Modelace tvarů světlem a dynamikou

- Zvuková barva (témbr) a fyzikální vlastnosti barev

Například v harmonii barev a tónů je dosahováno kontrastu kombinací teplých a studených barev (výtvarné umění) a kontrast je utvářen také vzájemnými vztahy konsonantních a disonantních akordů (hudba). Výtvarný tvar je modelován světlem, zatímco hudební tvar je modelován dynamikou.

Podle vztahu ke skutečnosti lze podle Bláhy rozlišit čtyři druhy tvarů: smyslový tvar, racionální tvar, citový tvar, estetizující tvar (Bláha 2013: 25). Každý z těchto tvarů má svoje specifické výrazové prostředky. Jakými konkrétními výrazovými prostředky jsou jednotlivé typy tvarů tvořeny, lze nalézt v Bláhovi (Bláha 2013: 56-82). Umělecké dílo ale nelze popsat jen samotnými tvary, ale zcela zásadně vztahy mezi výtvarným tvarem a prostorem ve výtvarném umění na jedné straně a mezi hudebním tvarem a časem v hudbě na straně druhé. Tyto vztahy lze vyjádřit poněkud schematicky, ale přehledně v tabulce (2012: 38-46):

Tabulka č. 3: Výrazové prostředky spojené s prostorem a časem

Tvar	Prostor (výtvarné umění)	Čas (hudba)
Smyslový tvar	Optický prostor (iluze reálného prostoru)	„Přirozený“ hudební čas
Racionální tvar	Konstruovaný prostor (jevištní až lineární perspektiva)	Konstrukce struktury hudebního času
Expresivní tvar	Individuální prostor (deformace)	Organický hudební čas (deformace)
Estetický tvar	Lineární prostor (plocha)	Lineární hudební čas

Obecně lze říci, že smyslový přístup k uměleckému dílu zahrnuje přesný přepis reality: ve výtvarném umění jde o realistická díla; v hudbě to platí např. pro již zmiňovanou programní hudbu. Pro racionální přístup jsou typické přísný řád, geometrická stylizace, úhrnná modelace tvaru a konstruovaný prostor. Emocionální přístup se vyznačuje deformací, dynamičností a kontrastem a konečně estetizující přístup dekorativností a lineárností (Bláha 2013: 21-22). Jak naznačuje Bláhův přístup k umělecké komparaci, spojení hudebního poslechu a výtvarné tvorby je možný.

1.2.5 Shrnutí

Tato kapitola pojednává o hudbě jako o prostředku neverbální komunikace mezi tvůrcem a vnímatelem, i když v hudbě může být zastoupena i složka verbální. Hudbu dělá hudbou zejména přítomnost tónovosti, rytmu a melosu, ale také podobnost s hudebními strukturami. Hudba se dělí na umělé (AH) a přirozené (NAH) hudbu; ty se od sebe odlišují způsobem interpretace, chováním posluchačů, použitím hudebních nástrojů, ale třeba i financováním. NAH, která je předmětem této práce, se dále dělí na žánry, nicméně tyto kategorie mohou být někdy nejednoznačné a nepřesné, nicméně posluchačům pomáhá při orientaci v hudebním světě. Dále byly charakterizovány jednotlivé žánry.

Cílem hudební výchovy je rozvoj hudebnosti, tedy výchova k umění, ale i výchova uměním. Hudebnost zahrnuje žákovu motivaci, vliv prostředí, ale hlavně žákovy hudební dovednosti, schopnosti a činnosti. Klasifikace hudebních činností, tj. činnosti percepční, reprodukční a produkční, více méně odpovídá klasifikaci výtvarných činností, tj. recepci, tvorbě a reflexi. Schopnosti a dovednosti jsou předpoklady k vykonávání hudební činnosti. Schopnosti jsou vrozené, dovednosti získané a navzájem se ovlivňují: zlepšováním dovedností se zlepšují schopnosti. Dále byly představeny klasifikace hudebních dovedností a schopností. Výstupy pro výtvarnou výchovu v RVP ZV si kladou za cíl rozvíjet žákovu hudebnost, tj. zejména skrze hudební činnosti zdokonalovat žákovy dovednosti a schopnosti. Jedním z výstupů je to, že žák dokáže hledat souvislosti mezi hudbou a ostatními uměleckými druhy, což je zásadní výstup pro tuto práci. Učivo HV tvoří čtyři činnosti: vokální, instrumentální a hudebně pohybové činnosti (reprodukčními činnostmi) a poslechové činnosti (percepční činnosti).

Zásadní otázkou této práce je, jak jsou hudba a výtvarná výchova propojeny. V praktické rovině výuky jde o to, že činnost recepcce zastupuje hudba a činnost tvorby zase výtvarná výchova. To, že souvislost mezi hudbou a výtvarným uměním existuje, dokazuje jev, který se nazývá synestezie, tj. tvorba zrakových vjemů při sluchových vjemech. Jiná koncepce je taková, že hudba vyvolává různé emoce (radost, smutek), které dále navozují představy barev a tvarů. Hudba a výtvarné umění mají společné taky to, že jsou to znakové systémy, což jsou vlastně komunikační systémy. Tři druhy znaků, tj. ikony, indexy a symboly, existují v jak v hudbě, tak ve výtvarném umění. Výtvarné

umění a hudbu chápe jako znakový systém i Bláha, jehož tvar tvořený výrazovými prostředky je základní prvek struktury uměleckého díla. Výtvarný a hudební tvar lze srovnávat, najdeme tedy korelace například mezi linií a melodií, barvami a tóny, světlem a dynamikou a vlastnostmi barev a ténbrem. Můžeme také srovnávat prostor ve výtvarném umění s časem v hudbě. Hudba a výtvarné umění tedy toho mají mnoho společného a mohou tedy být propojovány v rámci výtvarného projektu.

2 METODOLOGIE

Praktická část této diplomové práce byla realizována na Biskupském gymnázium Bohuslava Balbína v Hradci Králové v období od 19. 3. do 12. 5. 2021, a to v kvartě, tedy v ročníku, který odpovídá 9. ročníku na základní škole. Tato kapitola pojednává jednak o charakteristice této školy a jejího ŠVP, dále o charakteristice třídy, kde byla praktická část této práce realizována, a konečně o charakteristice samotného projektu.

2.1 Charakteristika školy a jejího ŠVP

Biskupské gymnázium, církevní základní škola, mateřská škola a základní umělecká škola sídlí v historickém centru Hradce Králové a jejím zřizovatelem není město, jak je tomu u státních škol, nýbrž Biskupství královéhradecké na Velkém náměstí. Gymnázium Bohuslava Balbína v čele s panem ředitelem Jiřím Vojáčkem navázalo (s odmlkou) na vzdělávací činnost jezuitského řádu, který řídil gymnázium od roku 1636. Školní vzdělávací program (dále ŠVP) Biskupského gymnázia je zpracováván dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní školy a pro gymnázia. ŠVP nese název *Poznáním a láskou k moudrosti*, protože moudrost tato škola považuje za „nejzákladnější charakteristiku lidství“ (ŠVP 2021: 10). Vzdělávání v duchu křesťanského integrálního humanismu zahrnuje všestranný rozvoj žáka (jeho tělesných, mravních a rozumových schopností) i jeho zapojení do společenského života (v podobě rozvoje tolerance, spolupráce a solidarity) (ŠVP 2021: 7). Ve škole mají studenti navíc volitelný předmět náboženství a religionistiku, která studentům umožňuje bližší poznání tohoto fenoménu, upevňuje hodnotový žebříček a otevírá cestu k dalšímu duchovnímu rozvoji v životě. Jinými slovy škola klade nároky nejen na vzdělání, ale i na hledání celkového smyslu života. Škola také nabízí přípravné semináře k maturitní zkoušce a k přijímacímu řízení na vysoké školy.

Vzdělávací program je poskytován v osmiletém, či čtyřletém cyklu pro 625 žáků. Škola disponuje školním klubem, kde mohou studenti po škole trávit svůj volný čas hraním a přípravou do školy. Škola se zapojuje do charitativních akcí (Adopce na dálku, Český den proti rakovině apod.) a ekologických akcí (Mrkev, adopce živočicha v ZOO Dvůr Králové nad Labem). Mezinárodně škola spolupracuje s gymnázii v Německu a Francii.

2.1.1 Osnovy hudební výchovy v kvartě

Předmět hudební výchova v první řadě pomáhá rozvíjet klíčové kompetence žáka (viz kapitola 2.1.3.1), ŠVP Biskupského gymnázia tedy vymezuje jednak to, jakými metodami lze tyto klíčové kompetence rozvíjet (frontální i skupinovou výukou, prací s prameny, projekty, aktivizujícími metodami, exkurzemi, besedami a koncerty), a jednak to, jak hudební výchova přispívá k rozvoji klíčových kompetencí (ŠVP 2021: 182-183). Tuto specifikaci lze nalézt v příloze I. V kvartě je na hudební výchovu vyhrazena jedna hodina týdně.

Osnovy hudební výchovy jednotlivých ročníků vycházejí z výstupů a učiva tohoto předmětu v RVP ZV (viz kapitola 2.2.3). Výstupy z RVP ZV jsou rozpracovány do jednotlivých školních výstupů (sloupec tabulky 4 vlevo); učivo z RVP ZV je rozpracováno ve školní učivo (prostřední sloupec tabulky 4). Během školního roku by měl být věnován prostor i průřezovým tématům (viz kapitola 2.1.3.3 a třetí sloupec tabulky 4). Osnovy pro kvartu osmiletého gymnázia tedy mají tuto podobu (ŠVP 2021: 191-192):

Tabulka č. 4: Osnovy hudební výchovy v kvartě

Školní vzdělávací program Poznáním a láskou k moudrosti
Biskupské gymnázium Hradec Králové

Hudební výchova
kvarta

Předmět: hudební výchova

Ročník: kvarta

Očekávané výstupy z RVP ZV Rozpracované školní výstupy	Rozpracované školní učivo	Realizovaná PT
Projektová témata		
Žák		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ vnímá užité hudebně výrazové prostředky a charakteristické sémantické prvky ➤ specifikuje hudbu evropských národů a etnik ➤ srovná evropskou hudbu s hudebními projevy jiných kontinentů ○ uplatní specifika mimoevropské hudby v praktických činnostech ➤ reprodukuje rytmicky, pěvecky a pohybově muzikoterapeutické hry ➤ orientuje se ve vybraných stylech nonartificiální hudby, vyjádří vlastní slovy vztah mezi artificální a nonartificiální hudbou ➤ vyhledá a zpracuje informace o interpretech a skupinách regionu ➤ vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění 	<p>Hudba a zeměpis (etnická hudba)</p> <p>Hudba utěšitelka – muzikoterapie</p> <p>Dějiny nonartificiální hudby (jazz; country a western; folk; chanson; muzikál; rock)</p> <p>Nonartificiální hudba v našem regionu</p> <p>Hudba a film</p>	<p>MKV – Etnický původ – rovnocennost všech etnických skupin a kultur.</p> <p>Kulturní diference – respektování zvláštností různých etnik</p> <p>OSV – Sebepoznání a sebezpečení – moje tělo, moje psychika</p> <p>-Seberegulace a sebeorganizace – cvičení sebekontroly, sebeovládání</p> <p>- Psychohygienu – dovednosti pro pozitivní naladění mysli a dobrý vztah k sobě samému</p> <p>EGS – Evropa a svět nás zajímá – místa, události a artefakty v blízkém okolí mající vztah k Evropě a světu</p> <p>EGS – Objevujeme Evropu a svět – Evropa a svět</p> <p>MKV – Kulturní diference – poznávání vlastního kulturního zakotvení</p> <p>MEV – Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení – hledání rozdílů mezi informativním, zábavním a reklamním sdělením</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění ➤ provádí kritiku na konkrétních ukázkách ➤ uvádí vztah hudby a komerce a provádí kritiku komerční hudby ➤ vytvoří společný projekt na zadané téma 	<p>Hudba a výtvarné umění Umělecké a neumělecké dílo</p> <p>Hudba a komerce</p> <p>Hudební průmysl (nahrávání, vysílání)</p> <p>Příprava zpěvu a nástrojového doprovodu k liturgii</p>	<p>OSV – Komunikace – komunikace v různých situacích</p> <p>MEV – fungování a vliv médií ve společnosti – faktory ovlivňující média; vliv médií na kulturu</p> <p>MEV – fungování a vliv médií ve společnosti – vliv médií na každodenní život, společnost, politický život a kulturu z hlediska současné i historické perspektivy</p> <p>PRO – Křesťanské slavení (společně s NbV, Rlv a Vv)</p> <p>MKV – Lidské vztahy, kulturní diference – příprava třídní mše, poznávání křesťanských kořenů naší kultury, vzájemná spolupráce a tolerance</p>

Praktická část této práce se inspirovala těmito školními výstupy a učivem a také zmiňovanými průřezovými tématy. Konkrétně se v přípravách projektu odrazil výstup žák se „orientuje ve vybraných stylech nonartificiální hudby“ a „vyhledává souvislosti mezi hudbou i jinými druhy umění“; učivo projektu obsahovalo popis jednotlivých žánrů nonartificiální hudby v Evropě i ve světě a spojitost mezi hudbou a výtvarným uměním; průřezová témata zahrnutá v projektu byla OSV – Sebepoznání a sebezpečení, OSV – Komunikace v různých situacích a EGS – Evropa a svět nás zajímá.

2.1.2 Osnovy výtvarné výchovy v kvartě

Předmět výtvarná výchova také rozvíjí klíčové kompetence žáka (viz kapitola 2.1.3.1), v předmětu výtvarná výchova v ŠVP Biskupského gymnázia najdeme tedy specifikaci toho, jak hudební výchova přispívá k rozvoji klíčových kompetencí (ŠVP 2021: 193-194). Tuto specifikaci lze nalézt v příloze II. V kvartě je na výtvarnou výchovu vyhrazena jedna hodina týdně nebo dvě hodiny jednou za čtrnáct dní. Osnovy jednotlivých ročníků opět vycházejí z výstupů a učiva tohoto předmětu v RVP ZV (viz kapitola 2.1.3). Osnovy VV mají stejnou strukturu jako osnovy HV (ŠVP 2021: 199-201):

Tabulka č. 5: Osnovy výtvarné výchovy v kvartě

Školní vzdělávací program Poznáním a láskou k moudrosti Biskupské gymnázium Hradec Králové		Výtvarná výchova tercie, kvarta
Předmět: výtvarná výchova		Ročník: tercie, kvarta
Očekávané výstupy z RVP ZV Rozpracované školní výstupy	Rozpracované školní učivo	Realizovaná PT
Žák > užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích, k tvorbě užívá různé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace > vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření > vhodně používá uvedené techniky a jejich kombinace > rozlišuje účinek jednotlivých technik > pracuje samostatně zvoleným způsobem > s fantazií využívá vlastností jednotlivých materiálů	Učitel vybírá z vhodných technik: Techniky kresby - tužkou, pastelkou, fixem, tuší - perem, redisperem, špejlí, rákosem - pastelem (suchý, voskový) - konturami na hedvábí, na sklo Techniky malby - temperovými a vodovými barvami - barvami na hedvábí, na sklo Grafické techniky - jednoduché otisky - razítkový tisk - frotáž - monotyp - tisk z koláže - tisk z lina - suchá jehla Kombinované techniky - koláž, dokreslovaná koláž - vyškrabávaná technika Práce s materiálem - kašírování - práce s drátem - práce s papírem - práce s textílem - práce s hlinou a různé způsoby úpravy keramiky /malba engobami, zatírání burelem, zdobení glazurami/ Techniky prostorového vytváření - práce s hlinou - modelování - plastika, skulptura, reliéf	OSV – Kreativita - schopnost realizovat nápady

	- práce s vlnitým a tvrdým papírem - práce s přírodninami - práce s drátem	
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů, uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků, variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků ➤ vyhledává, pojmenovává a vhodně uplatňuje linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, struktury, texturu, kontrast ve vlastní tvorbě ➤ vytvoří jednoduchou plošnou a prostorovou kompozici ➤ užívá vizuálně obrazných vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie ➤ tvořivě vybírá ze škály výtvarných vyjádření prostředky vhodné k zachycení vlastních zkušeností, představ a fantazie ➤ užívá obrazná vyjádření k zachycení zkušeností získaných sluchem, hmatem a pohybem, zaznamenává autentický smyslový prožitek ➤ propojováním smyslových vjemů obohacuje svou schopnost prožívání ➤ porovnává a hodnotí účinky vlastního osobitého vyjádření s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření ➤ sleduje a posuzuje výtvarné projevy v okolí a porovnává s vlastní tvorbou ➤ rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu ➤ porovnává umělecká díla z hlediska jejich vnímání (vizuální, haptická, statická, dynamická) a z hlediska jejich motivace (fantazijní, symbolická, expresivní...) 	<p>Učitel vybírá z vhodných témat:</p> <p>Lidé v prostoru a času Člověk - jeho vlastnosti, vnímání, citění, myšlení, paměť, představy, sny</p> <p><i>Lidé různých kultur, epoch minulých i budoucích, jejich příbuznosti a odlišnosti, lidé jako bytosti z mýtů minulých i budoucích</i></p> <p><i>Komunikace mezi lidmi</i> dotek, gesto, pohyb, výraz, řeč, člověk mezi lidmi písmo, znak, symbol, logo slovo a obraz, reklama, propagační prostředky – obaly, plakáty moderní komunikační možnosti, animace, film, fotografie, záznam časového průběhu hudba, spojení hudby a obrazu - zvuk, tón, rytmus, melodie spojení pohybu a obrazu</p>	<p>OSV - Sebepoznání a sebepojetí - zdravé a vyrovnané sebepojetí</p> <p>PRO Křesťanské slavení (společně s NbV, Rlv, Hv) MKV - Lidské vztahy, kulturní diference - poznávání křesťanských kořenů naší kultury, vzájemná spolupráce a tolerance</p> <p>MEV - Tvorba mediálního sdělení - výběr a kombinace slova a obrazu</p> <p>OSV - Rozvoj schopností poznávání - cvičení smyslového vnímání a propojování smyslů</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti, vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků ➤ porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření, vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů ➤ seznamuje se s vybranými uměleckými díly a objevuje jejich výtvarné kvality ➤ při práci s uměleckým dílem hledá základní obrazové prvky a porovnává rozdíly výtvarných vyjádření ➤ ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích, nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci ➤ rozvíjí porozumění, toleranci i kritičnost k projevům vlastním a projevům ostatních ➤ ověřuje si vliv své činnosti na okolí ➤ obhájí a zdůvodňuje svůj osobitý přístup k tvorbě ➤ vhodným způsobem prezentuje své práce ve veřejném prostoru 	<p>Země – planeta života <i>Země dnes, včera, v budoucnu</i> - proměny krajiny, ekologie</p> <p><i>Organismy</i> - tvary, detaily, makrosvětšeniny</p> <p>Předměty a jejich užívání <i>Svět předmětů</i> – materiál, tvar, konstrukce, funkce, design předmětů, odívání, móda, vkus, styl, bytová kultura</p> <p>Svět výtvarného umění <i>Architektura, sochařství a malířství</i> v průběhu času a dnes, osobnosti, významná díla</p>	<p>ENV – Vztah člověka k prostředí - růst ekologického vědomí, tvorba propagačních prostředků (kvarta)</p>

Praktická část této práce vycházela také z těchto školních výstupů a učiva a také z průřezových témat. Konkrétně se v přípravách projektu odrazil „výstup“ žák vhodně používá výtvarné techniky a výrazové prostředky (linie, tvar, barva aj.), užívá obrazná vyjádření k zachycení zkušeností získaných sluchem, propojuje smyslové vjemy a obohacuje tak své prožívání a obhájí a zdůvodňuje svůj osobitý přístup k tvorbě; učivo projektu obsahovalo práci s různými výtvarnými technikami, okruh Lidé v prostoru a času, a to zejména téma Člověk – jeho vlastnosti, vnímání, citění, myšlení, představy a téma Komunikace mezi lidmi – moderní komunikační možnosti, animace, film, fotografie, záznam časového průběhu hudby, spojení hudby a obrazu (tón, rytmus,

melodie aj.); průřezová témata zahrnutá v projektu byla OSV – Kreativita, OSV – Sebepoznání a sebepojetí a OSV – Rozvoj schopností poznávání.

2.2 Charakteristika třídy

Praktická část probíhala u studentů kvart paralelních tříd A a B. Do 4. A chodilo v roce 2021 v druhém pololetí 25 žáků (13 dívek a 12 chlapců). Počet studentů v 4. B činil 34 (15 dívek, 19 chlapců). V době realizace praktické části této práce byla zavedena distanční výuka v rámci protiepidemických opatření. Žákům byly zasílány úkoly a zadání z předmětů skrze aplikaci Teams. Z výtvarné a hudební výchovy měli žáci zadání běžně vypracovat do čtrnácti dnů. Úkoly byly vymyšleny tak, aby studenti neseseděli zdlouhavě u monitorů a aby náročnost nepřekračovala určitou mez. Zprvu posílala autorka práce zadání práce formou online videí (abych naplnila cíle a náplň tématu), následně po vyžádání žáků i paní učitelky zadání shrnula do jednotlivých dokumentů.

Velkou nevýhodu realizace praktické části v době distančního vzdělávání spatřuji v tom, že jsem se s žáky nemohla osobně seznámit, a tak utvořit pracovní vztah a vhodnou atmosféru, která by mohla přispět k motivaci a napomoci k vypracovávání jednotlivých zadání. Naopak výhodou je to, že distanční vzdělávání vede žáky k práci s digitálními technologiemi a prohlubuje jejich digitální kompetence, a to, že nutně klade vyšší nároky na odpovědnost žáka za vlastní učení a nutí je zamyslet se nad organizací svého pracovního a volného času.

2.3 Charakteristika projektu

V kapitole 2.1.4 bylo nahlíženo na výtvarný projekt z teoretického hlediska, nyní bude představen projekt tak, jak se uskutečnil na Biskupském gymnáziu. Východisko projektu spočívalo ve zjištění, že ve výtvarném projektu jde o nastolování hlubších otázek, že se jedná spíše o reflexi, transcendenci, o cestu pod povrch každodenního života a že typickým výsledkem výtvarného projektu je výtvarné dílo (viz kapitola 2.1.4). Dále v projektu šlo o propojení hudby a výtvarného umění. Autorka tedy stanovila téma projektu jako „*Slyším, tvořím, poznávám*“. Jako cíle projektu si stanovila cíle z ŠVP gymnázia, které byly představeny v posledních odstavcích v kapitolách 3.1.1 a 3.1.2 a jsou dále rozpracovány v praktické části této práce. Autorka nezapomněla zohlednit věk, možnosti a zájmy žáků, což se projevilo zejména výběrem hudebních žánrů, také výběrem tvořících technik a konečně vytvořením sady reflektivních otázek,

kteřé žáky podněcují k přemýšlení. Tak tedy proběhla plánovací část projektu ze strany učitele.

Dále byla situace poněkud nevšední. Jak již bylo zmíněno, projekt probíhal v době pandemie Covidu-19 a uzávěry škol. Aby škola zabránila tomu, aby žáci před monitory trávili velké množství času, bylo rozhodnuto, že projekt „*Slyším, tvořím, poznávám*“ bude zrealizován prostřednictvím „*offline*“ výuky, jinými slovy formou zadávání úkolů. Diskuze s žáky o podobě projektu tedy neproběhla. Místo toho autorka žákům poslala video, ve kterém se jim představila a nastínila téma projektu. Struktura projektu byla vytvořena na základě jednotlivých hudebních žánrů (žánry byly představovány po dvou, bylo tedy realizováno pět vyučovacích bloků). Projekt byl realizován tak, že jednotlivá zadání úkolů zasílala autorka pomocí Teams zprvu formou videí, poté formou dokumentu. Žáci vypracovávali jednotlivé úkoly a odevzdávali je buď do Teams, nebo do e-mailu a jejich práce si autorka průběžně ukládala. Na každou odevzdanou práci autorka tvůrci odpověděla a podala mu zpětnou vazbu k dílu. Probíhala také reflexe, formou písemného odpovídání na zadané reflektivní otázky, a na konci projektu žáci také odpovídali na všeobecné otázky v dotazníku. K prezentaci výsledků práce žáků byla využita aplikace Instagram. Jak je patrné z tohoto popisu, žáci byli vedeni k využívání digitálních technologií.

Jak již bylo zmíněno v teoretické části této práce, reflexe hraje zásadní roli při dosahování výstupů předmětu a jinými slovy řečeno v osobním rozvoji žáka. Byla proto vytvořena sada otázek, které autorka práce zadala žákům po vypracování zadání. Zde jsou otázky představeny. Otázky na recepci jsou označeny písmenem R a číslem otázky; otázky na tvorbu písmenem T a číslem otázky:

Tabulka č. 6: Reflektivní otázky k recepci díla

R1	Zaujala tě hudba? Proč ano/ne?
R2	Co tě na hudbě zaujalo?
R3	Jak o hudbě přemýšlíš? Jak se u hudby cítíš? Jak hudbu prožíváš? Jaké v tobě hudba vyvolává představy nebo asociace?
R4	Které ze čtyřech druhů vnímání v otázce R3 u tebe převažuje?
R5	Přemýšlíš spíše nad tím, jak je hudba uspořádána, nebo nad tím, co znamená?

R6	Co podle tebe hudba znamená?
R7	Co ti pomáhalo při vnímání hudby (například vlastnosti nebo vnější okolnosti)? Co ti znesnadňovalo vnímání hudby?

Tabulka č. 7: Reflektivní otázky k recepci díla

T1	Proč sis vybral(a) toto téma/tento prostředek?
T2	Jak ti pomohly materiály poskytnuté učitelem k tvorbě? Které byly nejdůležitější?
T3	Jaké nové nápady tě k tématu napadly? Který sis vybral(a) k rozpracování a proč?
T4	Proč jsi při tvorbě zvolil(a) zrovna toto řešení a ne jiné?
T5	Jsi spokojený/á s výsledkem své tvorby i s tím, jak se ti pracovalo? Musel(a) jsi něco opravit?
T6	Co ti pomáhalo v tvorbě (například jaké vlastnosti nebo vnější okolnosti)? Co tě naopak zdržovalo?
T7	Co tě tvorba naučila – o světě, o umění, o sobě?

Autorka je přesvědčená, že tyto otázky povedou k cílům projektu, které si stanovila, ale hlavně ke smyslu celého projektu, tj. k (sebe)poznávání žáků. Otázky z dotazníku budou představeny na konci praktické části. Nyní bude představen samotný projekt.

3 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část přináší řešení a postup realizace výtvarného projektu s názvem „*Slyším, tvořím, poznávám*“. Žáci měli vždy v zadání k dispozici dvojici hudebních žánrů, které jsou hudebně „*příbuzné*“, navazují na sebe vzhledem k chronologickému vývoji žánrů a vyskytují se tak podobné hudební prvky.

3.1 Folk a folklor

Protože cíl hodiny je totožný u obou žánrů, spojila autorka jejich zpracování do jedné společné přípravy. Tak jako u ostatních kapitol praktické části této práce, jsou podkapitoly děleny vždy na charakteristiku zadání a na představení děl a jejich reflexe.

3.1.1 Charakteristika zadání folku a folkloru

Námět: Plakát folkového festivalu nebo folklorní slavnosti

Podmínky

- Časová dotace: 2 x 45 min.
- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska
 - pro žánr folku: Inspirací k tomuto zadání jsou obaly vinylových desek z doby, kdy byl folk v České republice značně populární. Východiskem je především vizuální styl tohoto žánru. Žáci vnímají font písma, barevnost, zvolení námětu na obal v porovnání s tím, jakými hudebně výrazovými prostředky hudba folku k posluchačům promlouvá. Dále byly představeny folkové festivaly. Žáci mohli vyhledat a prohlédnout si plakáty z minulých let daného festivalu a tím se inspirovat k tvorbě.
 - pro žánr folkloru: U folkloru hraje roli oblast, pro kterou se žák rozhodne vytvořit plakát. Žáci mají k dispozici prezentaci a video, kde mohou čerpat náměty k vytvoření plakátu. Uvedla jsem příklad Chodska, kde jsou významné kroje, koláče, dudy, paličkování, keramika, tradiční ornamenty, znaky a další jevy, které mohou žáci uplatnit na plakátě. Dále byl uveden možný doprovodný program pro folklorní slavnost.

Samozřejmě bylo vítáno zapojení žáka do vymýšlení doprovodného programu.

- Výtvarný problém: plakát folkové či folklorní akce
 - o Technika a způsob umělecké tvorby: kresba, nebo tvorba prostřednictvím internetové stránky canva.com
- Materiály a pomůcky: počítač, čtvrtka A4, pastelky, fixy, PC, reproduktory

Učivo

- Rozvíjené oblasti: rozvíjení práce s tvarem a barvou v kompozici a schopnost experimentovat v tvorbě
- Průřezová témata: Mediální výchova, Osobnostní a sociální výchova
- Návaznost na RVP VV: žák
 - o „*vybírání, vytváření a pojmenování co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků*“
 - o „*užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie*“
 - o „*užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace*“
 - Návaznost na RVP HV: žák
 - o „*zařadí na základě individuálních schopností a získaných vědomostí slyšenou hudbu do stylového období*“
 - o „*vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění*“
- Cíl:
 - o výchovný: žák se soustředí na splnění zadání a dokončení práce a žák prohloubí svou schopnost sebereflexe
 - o vzdělávací: žák vytváří plakát fiktivní události, kterým se snaží co nejdůvěryhodněji charakterizovat daný žánr

- dovednostní: žák se učí prostřednictvím internetové stránky vytvořit plakát. Také se učí kombinovat barvy, font písma a volí vhodný text vystihující danou akci a to, co na ní lze spatřit

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:

- ukázka:

https://www.youtube.com/watch?v=4qofrvZcQVI&list=PLZFeNVKfKgVbiQNA2RIWaVil09DBi_oVU

žákům byl představen hudební žánr folklor/folk a jeho charakteristické znaky a rysy, které se mohou promítnout do výsledné práce. Dále byly nabídnuty prostředky k získání informací a tipy, jak vytvořit funkční plakát.

- otázky: *„Viděli jste v poslední době nějaký plakát? Co vás na něm prvotně upoutalo/zaujalo, vzpomenete si? Jaké barvy jsou na plakát vhodné, aby byl text dobře čitelný? Co by na plakátu nějaké akce nemělo chybět? Jak docílíme vystihnutí charakteru akce např. pro folklorní slavnost či folkový festival?“*

- Formulace zadání výtvarného úkolu:

„Abychom takový plakát mohli vytvořit, potřebujeme znát informace o dané události, pro kterou chceme plakát tvořit. Všimněme si, jaké znaky jsou typické pro oblast Chodsko, pokud bychom chtěli vytvořit plakát pro slavnost v chodské oblasti./ Jaké znaky jsou typické pro žánr folk. Co se nám první vybaví při vyřčení tohoto žánru? Jaké máme asociace? Nyní vytvoříme plakát, který bude splňovat charakteristické znaky žánru. Vytvoříme a sladíme prvky na plakátu tak, aby sobě esteticky (barevně, tvarově) korespondovaly. Co je však závazné, je informační poslání plakátu. Musíme tedy zvolit nejen vhodný font, ale i jazyk, jakým k veřejnosti promlouváme. Aby textu nebylo příliš mnoho, ale aby svou stručnou a jasnou výpovědí obsáhl potřebné sdělení pro přilákání veřejnosti.“

- Průběh realizace: žáci pracují samostatně buď s pomocí internetové stránky canva, či kresbou návrhu na papír A4. Následně je práce poslána pedagogovi, který ji zhodnotí a případně zašle k opravě
- Hodnocení: cit pro kombinaci barev, tvarů, fontu písma a vybraných obrazových

komponentů (dle vybraného žánru) do plakátu. Originalita a kreativita obsahu plakátu. Účinnost plakátu, uspořádanost a vyváženost složek

- Reflexe:

- o ideálně by pedagog s žáky komunikoval o výsledných pracích. Žáci by obhajovali svá díla tím, že by je popsali a sdělili by záměr zvolených komponentů. Také by se sdílely pocity z tvorby a každý žák by měl zkusit své dílo zhodnotit. To bohužel nebylo z důvodu uzávěry škol možné, proto autorka poslala žákům k zodpovězení reflektivní otázky v písemné podobě.

3.1.2 Díla žáků a jejich reflexe

Jako první je představen plakát k folkovému festivalu, který vytvořila žákyně PP. Z výtvarného hlediska je plakát velmi zdařilý. Jsou vhodně zvolené kontrastní barvy písma a pozadí. Obrázek zvolený v pozadí text neruší, ale doplňuje jej. Zvolený fond písma, pozadí, odstíny barev a vybraný text odpovídá zadání daného žánru. Textu není příliš mnoho, ani málo, tak akorát, aby vystihl vše potřebné k tomu, aby „*kolemjdoucího*“ zaujal a dozvěděl se vše potřebné.

Obrázek č. 2: Plakát k folkovému festivalu



První otázka na recepci hudby se týkala motivace žáků k poslechu hudby, potažmo k plnění úkolu. Autorka plakátu uvedla, že ji zadání zaujalo především proto, že jí vyhovovalo jeho tematické zaměření: „*mám k hudbě hodně blízko*“. Druhá otázka zdůrazňuje, co je v hudbě pro žáka nejdůležitější: u žákyně PP to byla melodie. Série

otázek tři, čtyři a pět potvrdila, že tíhne spíše k intelektuálnímu typu vnímání, kdy se soustředí na přemýšlení formě, tj. o melodickém průběhu hudby, ale ani ostatní typy jí nejsou vzdálené: hudba má na ní emocionální (uklidňující) vliv. Představy a asociace se jí při poslechu nevybavily. Na otázku po smyslu hudby žákyně neodpověděla. Konečně poslední otázka k recepci hudby se věnuje podmínkám jejího vnímání. Opomíjí stabilní předpoklady, věnuje se spíše těm momentálním: „*Musela jsem si lehnout na postel a pustit vše jiného z hlavy.*“

Poté následovaly reflektivní otázky k tvorbě plakátu. Žákyně si vybrala téma folk a tvorbu pomocí aplikace Canva, protože jí to bylo „nejbližší“. Na druhou otázku žákyně PP uvedla, že jí materiály od autorky velice pomohly, čerpala z nich při tvorbě svého plakátu. Z otázek 3 a 4 vyplynulo, že žákyně vycházela z jednoho nápadu, který k tvorbě plakátu měla, variantní řešení jí nenapadala. Výsledek žákyni uspokojil a ocenila zejména možnost pracovat s aplikací Canva: „*Dost se mi výsledek líbil. Já osobně nejsem moc dobrá výtvarnice, a tady se nic nekreslilo, takže mě to dost bavilo. To se asi odrazilo i na výsledku.*“ Žákyně se rozhodla neuvést odpověď na poslední otázku, co jí tvorba naučila o světě, o umění, o sobě. Možná nic, možná něco ano, ale nechtěla se k otázce vyjadřovat.

Žákyně LB si vybrala ke zpracování plakát k folklorní slavnosti. Na plakátu bylo oceněn folklorní ornament, „*rámeček*“ a výběr interpretů, který odpovídá žánru folklor. Rušivým elementem je chyba v nadpise (folklorový – folklorní), která by se však mohla napravit. Plakát je přitažlivý také v tom, že využívá kontrastního pozadí a písma.

Obrázek č. 3: Plakát k folklorní slavnosti



Žákyně LB uvedla, že ji zadání příliš nezaujalo: „spojení těchto předmětů může být jednou zajímavé, ale dlouhodobě bych to určitě nechtěla“. Při výběru tématu bylo u žákyně LB nejdůležitější to, že folklorní hudba „je veselá, zlepši náladu“, což již ukazuje na převládající typ vnímání hudby, tj. věnuje pozornost zejména jejímu emocionálnímu náboji. Dále v ní hudba vyvolávala představy vesnických zábav a také přemýšlela o melodii a slovech. Hudba folkloru pro žákyni má význam zábavy a obveselení společnosti a také ji chápe jako reakci na aktuální témata ze života lidí. Při vnímání hudby jí pomáhá, když může hudbu poslouchat s někým a „s daným člověkem si o ní třeba i povídat“ – to nebylo kvůli aktuální epidemické situaci bohužel možné.

Při výběru tématu k tvorbě dala přednost folkloru, protože žánr folk jí připadá složitější a rozmanitější. I tuto žákyni inspirovaly k tvorbě podklady, které poskytla autorka. Stejně jako první žákyně i tato žákyně se příliš nezabývala variantními řešeními, vycházela spíše z jednoho prvotního nápadu, který poté rozvinula. S výsledkem své práce je žákyně LB spokojena, ale mrzí ji, že v názvu mělo být slovo folklorní, nikoli folklorový. Žákyni pomohlo k tvorbě, že nemusela plakát kreslit na papír, „to by zabralo výrazně více času,“ tvorbu jí znesnadňoval fakt, že se musela s Canvou nejprve naučit zacházet. Materiály ji vzdělaly, v odpovědích uvádí, že dříve nevěděla rozdíl mezi folkem a folklorem.

3.2 Pop a Hip-hop

Zatímco u folku a folkloru bylo jednotné zadání, lišila se pouze řešení žáků, u následujících tří okruhů měli žáci vždy na výběr ze dvou zcela odlišných zadání. Mohli si tak vybrat to, které jim bylo bližší. Proto jsou tato zadání prezentována odděleně.

3.2.1 Pop

U tohoto žánru je samostatné výtvarné zadání.

3.2.1.1 Charakteristika zadání popu

Námět: Tvorba videa

Podmínky

- Časová dotace: 2x 45 minut
- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska: inspirací je obsah písně Shake It Off od zpěvačky Taylor Swift
- Výtvarný problém: autorská interpretace – konstrukce obsahu
- Technika a způsob umělecké tvorby: video, aplikace YouCut, či libovolná aplikace na úpravu videí
- Materiály a pomůcky: telefon, připojení k internetu, aplikace, PC, reproduktory

Učivo

- Rozvíjené oblasti: žák se rozvíjí v zacházení s technologiemi k úpravě videa
- Průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova
- Návaznost na RVP VV: žák
 - „vybírání, vytváření a pojmenování co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků“
 - „užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“
 - „užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k

tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace“

- *„rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu“*
- Návaznost na RVP HV: žák
- *„zařadí na základě individuálních schopností a získaných vědomostí slyšenou hudbu do stylového období“*
- *„vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění“*
- Cíl:
- výchovný: žák kooperuje s kamarádem/ rodinným příslušníkem a žák prohloubí svou schopnost sebereflexe
- vzdělávací: žák se učí vytvořit video, kterým interpretují dílo T. Swift
- dovednostní: žák zachází s technologiemi

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:
 - ukázka: žákům je představen hudební žánr pop, následně je prezentována píseň „*Shake It Off*“ od Taylor Swift, na které je žákům představen obsah
 - otázky: *„Jaké emoce ve vás píseň vyvolala? Čím (jakými hudebně-výrazovými prostředky) u vás tuto emoci vyvolala? Postřehli jste, o čem píseň pojednává? Co děláte, pokud se nacházíte ve stresové/nepříjemné situaci? Jaké činnosti vám pomáhají situaci zlepšit/ změnit?“*
- Formulace zadání výtvarného úkolu:

„Zpěvačka zpívá o tom, že bychom se neměli ohlížet na ty, kteří nás kritizují (protože oni to budou dělat stále) a neměli bychom si z toho dělat „těžkou hlavu“ nebo starosti. Zkrátka to ignoruje a „vytřeše“ to z těla tancem ven. A bude i nadále tancovat, i když není profesionální tanečnice, ale protože ji to baví a pomáhá jí to vypořádat se negativními emocemi. Zamyslete se každý sám nad sebou a nad tím, co vám pomáhá překonat náročné situace, co vám zlepšuje náladu. Co děláte, když vás něco naštvě, abyste nepropadali špatné náladě. Každý má rád něco jiného, například někdo jde za kamarádem, někdo tancuje,

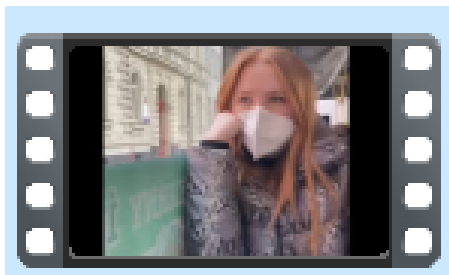
někdo kouká rád na filmy, jiný si raději přečte knihu. Zadání je následující: natočíte video, které interpretuje Shake It Off ve vašem provedení. Můžete poprosit někoho, aby vás při činnosti natočil, nebo můžete sestříhat video vícero činností, které vám pomáhají. K videu připojíte oblíbenou popovou píseň.“

- Průběh realizace:
 - stáhnout z Google Play do telefonu aplikaci YouCut (zhlédnout, jak se v aplikaci pracuje, pokud ji neznáte)
 - na základě písničky od Taylor Swift (Shake It Off) se zamyslet nad tím, jaká činnost vám zlepšuje náladu (co děláte, když vás něco naštvě, abyste nepropadali špatné náladě; abyste „setřásli“ to, co vás pobouřilo, rozhodilo atd.)
 - poprosit někoho, aby vás při této činnosti natočil na váš telefon
 - stáhnout si do telefonu popovou písničku, která se vám líbí a která vám zlepšuje náladu
 - to vše sestříhat a odevzdat
- Hodnocení: originální zpracování videa se zvukem a střihem
- Reflexe: *„Jak se vám dařilo pracovat v aplikaci YouCut? Využili jste nějaké jiné aplikace/programy (které)? Bavila vás tvorba videa? Inspirovaly vás činnosti a hudba ostatních spolužáků? Myslíte, že je dobré dělat činnosti, které vám přinášejí radost? Proč si to myslíte?“*

3.2.1.2 Díla žáků a jejich reflexe

Do tvorby videa na popovou písničku, konkrétně na písničku „*Supermarket Flowers*“ od Eda Sheerana, se pustila žákyně TO. Klidná píseň s chytlavou melodií a pomalým tempem autorka videa zkombinovala se zpomalenými záběry prožitých chvil se svou kamarádkou, kdy jednotlivé vstupy na sebe plynule navazují. Prostředí videa je zasazeno do různých míst a zákoutí města Hradec Králové. Průběh písně doplňuje děj videa, kdy se kamarádky setkají, prochází se po městě (na místa kam možná obvykle chodí) a na konci písně je záběr, jak kamarádka odjíždí autobusem pryč.

Obrázek č. 4: Tvorba videa s popovou písní



<https://youtu.be/sTBpRNKA6IE>

Žákyně TO uvedla, že ji zadání zaujalo, a to zejména díky nabídnuté technice – aplikaci YouCut, protože si chtěla vždy zkusit sestříhat nějaké video, ale nikdy se k tomu neodhodlala. Na hudbě žákyni zaujal především obsah (zpěvák zpívá o své matce, která zemřela) a v další otázce potvrzuje, že jí je nejbližší právě obsahově zaměřený asociativní typ vnímání: například když se zpívá o létě, tak si představuje léto. Slova hrají u této žákyně důležitou roli, přemýšlí v hudbě hlavně nad nimi (a učí se tak anglicky), což ukazuje na důležitost propojení slov a hudby u nonarteficiální hudby. Žákyni ale také hudba uvolňuje stejně tak jako její spolužačka. U otázky, co podle ní hudba znamená, se zaměřila na spíše na její využití pro sebe: je to pro ni únik od reality. Při vnímání hudby se soustředí také na momentální předpoklady: při poslechu jí pomáhá, když je odpočatá a má dobrou náladu; znesnadňují jí poslech vnější okolnosti: když na ni někdo mluvil.

V rámci tvorby se vyjadřuje k výběru prostředku vyjádření: video je pro ni větší výzva než fotka. Nejdůležitější podnět od autorky pro ni bylo přiložené video s návodem, jak pracovat s aplikací YouCut. Žákyně TO vycházela při zpracování zadání také pouze z jednoho nápadu. S výsledkem své práce je žákyně spokojena a ve svém videu nic neopravovala. Této žákyni pomohly k tvorbě vnější okolnosti, a to materiály od autorky práce; i této žákyni tvorbu znesnadňovalo zejména novost práce s výrazovým prostředkem videem, konkrétně to, že musela dlouho vymyslet scénář toho, co bude natáčet. U otázky, co se naučila, se zaměřila na sebe: natáčet i stříhat video ji bavilo a uvědomila si, že zvládne práci s novými výrazovými prostředky, když si na to dá dostatek času.

3.2.2 Hip-hop

3.2.2.1 Charakteristika zadání Hip-hopu

Námět: Interpretace – osobní výpověď

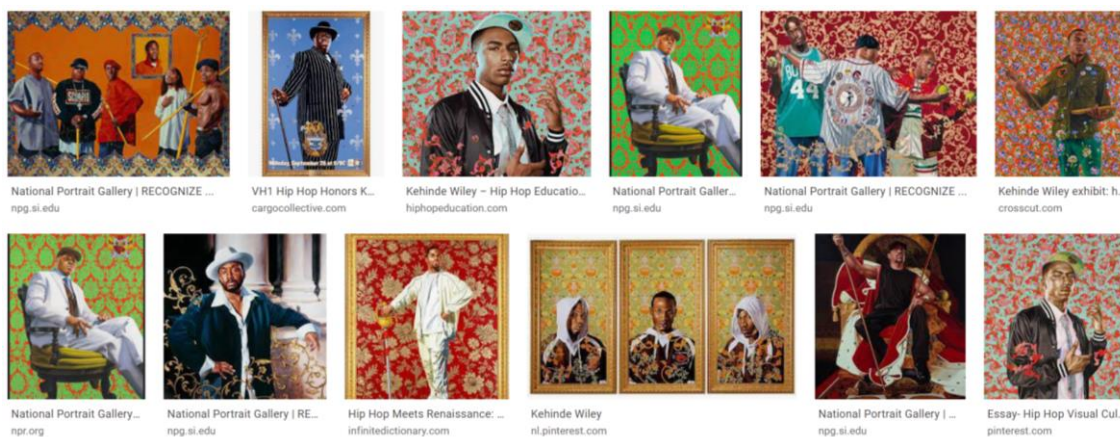
Podmínky

- Časová dotace: 2x 45 minut
- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska: inspiračním východiskem je tvorba umělce Kehinde Wileyho, který maluje afroamerické rapové zpěváky v pozicích vyjadřující hrdost, sílu, postavení

Obrázek č. 5: Tvorba umělce Kehinde Wileyho



- Výtvarný problém: autorská interpretace – osobní výpověď
- Technika a způsob umělecké tvorby: využití telefonu, aplikace Messenger
- Materiály a pomůcky: telefon, fotka, aplikace Messenger, PC, reproduktor

Učivo

- Rozvíjené oblasti: žák rozvíjí technickou dovednost zacházení s telefonem, uvědomuje si vlastní hodnotu
- Průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana, Mediální výchova
- Návaznost na RVP VV: žák
 - o „vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů,

představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků“

- *„užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“*
- *„užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace“*
- *„rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu“*
- *„ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci“*

- Návaznost na RVP HV: žák –

- *„zařadí na základě individuálních schopností a získaných vědomostí slyšenou hudbu do stylového období“*
- *„vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění“*
- Cíl:
- výchovný: žák kooperuje s ostatními a učí se prezentovat své dílo a vyjadřovat se k prezentaci ostatních, žák prohloubí svou schopnost sebereflexe, žák si upevňuje své postavení v rámci skupiny - třídy
- vzdělávací: žák pracuje s atributy hudebního žánru Hip-hop, aplikuje je do svého zaměření - sdělení
- dovednostní: žák se zdokonaluje v možnostech mediální výchovy

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:

- ukázka hudby žánru hip-hop (interpretů - <https://www.youtube.com/watch?v=pEJ1nNCcY5A&list=PLZFenVKfKgVZGQvCG2rVicL3aX1cpQfCf>) a vytyčení hlavní charakteristiky tohoto žánru, ukázka obrazů malíře Kehinde Wileyho

- otázky: „Co na obrazech vidíš? Jaké emoce v tobě obrazy vyvolávají? Proč v tobě vyvolávají tyto emoce? Proč zpěváci zaujímají takovéhle pozice? Co touto pozicí (svým postojem) o sobě říkají? Jak by vypadaly pozice, které by vyjadřovaly opak?“
- otázky k zamyšlení nad výtvarným problémem: „Na co jsi hrdý ty ve svém životě? Co tě naplňuje? Pro co žiješ? Co máš rád?“
- Formulace zadání výtvarného úkolu:

„Na obrazech vidíme hrdé postoje osobností, které rapují o tom, co zažily, co u toho prožívaly, předávají své životní zkušenosti, pády a nalezení síly nevzdávat se a bojovat v životě dál. Silný postoj může evokovat nadřazenost, aby posluchači k takovým osobnostem vzhlíželi, inspirovali se a následovali je. Hrdou pozici zaujímají rapperi proto, že našli své životní poslání, ve kterém se jim daří. Pocházeli z takového sociálního prostředí, které nepředpokládalo slávu, umožnění dělat to, co v životě chtějí. A přeci toho dosáhli a to může být důvod být na sebe hrdý. Vytvoř interpretaci hrdého postoje. Zkus se zamyslet, na co jsi pyšný, co tě dělá šťastným, pro co dýcháš, pro co žiješ. Jaká aktivita, činnost, věc dává tvému životu největší smysl. Při tvorbě si tedy připomenete, uvědomíte, pro co žijete, co vás naplňuje, nejvíce baví (toto poznání vám může pomoci při dalším budoucím směřování v životě, např. výběr vysoké školy, zaměstnání).“
- Průběh realizace:
 - vyfotit to, co mě naplňuje, pro co žiji, pro co dýchám, na co jsem hrdý, co mám rád. To znázorňuje vaši osobní výpověď, jako když rapový zpěvák zpívá o niterných záležitostech, pocitech, problémech
 - sehnat si doplňky a oblečení pro rappera (lze se inspirovat z fotek rapperů na internetu – účes, tetování, zlaté zuby, atd.; volné oblečení lze získat od rodinných příslušníků)
 - zavolat si s kamarádem přes aplikaci Messenger
 - vložit vyfocenou fotografii vašich oblíbených věcí do pozadí videohovoru
 - zaujmout hrdou pozici rapového zpěváka
 - poprosit kamaráda o vyfocení (celé postavy) s pozadím (fotografií).

- Hodnocení: originalita provedení, prezentace

3.2.2.2 *Díla žáků a jejich reflexe*

Zadání na téma hip-hop se ujala žákyně MB. Na obrázku můžeme vidět tvorbu žákyně, jež se vžila do rapového zpěváka a důvěrně na sobě zveřejnila atributy, které takovému zpěvákovi náleží. Tedy značné množství tetování, jež má v životě zpěváka specifický význam. Doplnkové komponenty (brýle, „zlaté“ zuby, kapuce, čepice) také odpovídají hudebnímu žánru. A v neposlední řadě pozice autorky, pohled z tohoto úhlu, který vyznačuje sílu, hrdost a sebevědomí.

Obrázek č. 6: Tvorba na základě Hip-hopu



Žákyni MB zadání zaujalo: „*Mile mě překvapilo, že práce je zrovna na téma rap. Ve škole mu i přes jeho postavení ve světě obecně nebývá totiž věnována taková pozornost.*“ Z jejich odpovědí bylo vidět, že je jí tento žánr blízký a že nad ním hodně přemýšlí, na hudbě jí zaujala „*velká svoboda a upřímnost vyjadřování umělce, nekonečné možnosti rytmizace, beatů, textu, zvukových efektů, nových nápadů...*“, všímá si a baví ji i promíchávání žánrů, např. rap rocku, pop rapu atd. Co se týče typu vnímání, tíhne tedy k intelektuálnímu přístupu, kdy nejen vnímá „*tak nějak všechno (od rytmu po text)*“, ale dokonce přemýšlí nad autorem a tvůrčím záměrem: „*Většinou se snažím zamýšlet i nad důvodem sepsání textu a nad tím, jak mi je umělec sám o sobě*

sympatický“. Nicméně i další typy vnímání jsou jí blízké: díky rapu cítí spojení s ostatními vrstevníky, kteří poslouchají stejnou hudbu, rap jí zlepšuje náladu; s různou náladou se pojí různé prožívání rapu: při dobré náladě rapuje s hudbou a užívá si celkovou energii, při horší se víc soustředí na význam; rap v ní vyvolává představy městské kultury a mladých lidí. Zapojování kontextových informací, o němž byla řeč výše, je důležité pro interpretaci hudby. Tu žákyně MB charakterizuje částečně v souladu s Kulkou jako „*prostředek sebevyjádření*“, dále zdůrazňuje, že rap „*lidi spojuje*“, což odkazuje na silnou roli subkultury u tohoto žánru, a že i rozvíjí osobnost tím, že „*nutí přemýšlet*“, že „*ovlivňuje náladu*“ a lidi „*obohacuje*“. Žákyně NB při vnímání hudby zmiňuje stabilní předpoklady, jako například svou „*znalost hudebního světa (8 let hraju na příčnou flétnu)*“, znalost interpreta „*soc. sítě, rozhovory, koncerty...*“ a konečně znalost jazyka, ve které rap je: „*angličtiny, francouzštiny, španělštiny*“.

Žákyně MB si vybrala toto téma, protože má ráda rapovou hudbu, jak už zmínila. Také jí byl bližší vyjadřovací prostředek fotografie než video. Materiály poskytnuté autorkou byly podle ní „*přehledně shrnuté*“ a pomohly jí k pochopení zadání, nejvíce pak video s postupem, jak si výstup autorka představuje. Tato žákyně také pracovala s jedním řešením, píše „*první mě napadlo, a tak jsem ho zrealizovala*“. Svoje řešení nicméně rozvinula tak, že přidala do roku fotku rappera, aby to působilo, „*jako že si s ním volám*“. S výsledkem své tvorby byla žákyně spokojená, změnila jen fotku rappera. Tato žákyně také zmínila vlastnosti, které jí pomáhaly k tvorbě, a to konkrétně kreativitu; také jí pomáhal její vztah k rapové hudbě a osvojená dovednost načrtávat na kůži tetování. Práce jí šla rychle a bez komplikací. Žákyně si není jistá, jestli se dozvěděla něco nového o umění – rapové hudbě, protože se o ni zajímala i předtím, o sobě zjistila, že ji baví malovat si po obličeji tetování.

3.3 Metal a punk

Žáci měli na výběr z těchto dvou žánrů, kdy každé z nich mělo samostatné výtvarné zadání.

3.3.1 Metal

3.3.1.1 Charakteristika zadání metalu

Námět: Návrh tetování pro posluchače metalu

Podmínky

- Časová dotace: 2x 45 minut
- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska: poslech metalové hudby - Black Sabbath, Slayer, Bathory, HammerFall
- charakterizovat hudební a vizuální znaky žánru a obrázky znaků (vhodné by bylo přinést do školy oblečení a doplňky metalového posluchače)
- Výtvarný problém: typické znaky metalu aplikovat do návrhu tetování
- Technika a způsob umělecké tvorby: kresba
- Materiály a pomůcky: papír, tužka, fixa, citrusové ovoce, PC, reproduktor

Učivo

- Rozvíjené oblasti: Žák rozvíjí představivost, kterou přetváří ve skicu – návrh.
- Průřezová témata: Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech
- Návaznost na RVP VV: žák
 - „vybírání, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků“
 - „užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“
 - „rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu“
 - „vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření“
 - „interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků“
 - Návaznost na RVP HV: žák -
 - „vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění“

- Cíl:
 - výchovný: žák reaguje na dotazy, zapojuje se aktivně do hodiny, sdílí své nápady
 - vzdělávací: žák se učí pojmenovávat a prezentovat své představy. Obhajuje své názory a sdílí je s ostatními. Žák se učí vystihnout charakteristické rysy metalu, a to z pohledu hudebního i vizuálního
 - dovednostní: žák se zdokonaluje v kresbě

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:
 - ukázka: Black Sabbath, Slayer, Bathory, HammerFall
 - otázky: (po poslechu) *„Jaký metal je? Hudba zní jemně, nebo drsně? Dal by se zvuk kytar/zpěvu k něčemu přirovnat? Máte osobní zkušenost poslechu této hudby? Byly jste někdy na koncertě/ festivalu metalové hudby? Všimli jste si oblečení těchto lidí? Znáte někoho osobně? Dokázal by z vás někdo popsat takového člověka - pevně zatvrzelého metalového posluchače? Mají něco společného tyto znaky vzhledu s tím, jak hudba zní? Co vás první napadne, když se řekne metal?“*
- Formulace zadání výtvarného úkolu:

„Nejprve si poslechneme hudbu metalu. Poté zkusíme společně přijít na znaky tohoto žánru. A to nejprve na ty hudební a z nich zkusíme najít podobnost, příbuznost ke znakům vizuálním. Následně každý sám za sebe zkusí vymyslet a vyhledat klíčová slova tohoto žánru, znaků. To vám pomůže upřesnit své představy. Posledním krokem je zamyslet se nad tím, jak by mohlo vypadat klasické metalové tetování pro posluchače metalu, tzv. „metláka“. Představu nakreslit na papír tužkou. Překresli metalový motiv na kůru citrusového ovoce – na vnější část kůry (nejlepší je tenká lihová fixa, pokud nemáš, stačí propiska). Takto si můžete vyzkoušet, jak začínající tatéři zkoušejí tetovat.“
- Průběh realizace:
 - brainstorming: *„Co vás napadne, když se řekne metal?“*
 - poslech metalové hudby
 - dedukce, indukce znaků (sémiotika)
 - vyhledávání klíčového slova

- tvorba návrhu z představy
 - překreslení na citrus
- Hodnocení: hodnocena bude odvaha aktivního zapojení se do výuky a prezentace názorů, myšlenek, dále hledání souvislostí, přemýšlení nad provázaností obou oborů, pojmenování hlavních znaků, originální zpracování návrhu, kresebná dovednost, vystihnutí žánru metalovým znakem

3.3.1.2 Díla žáků a jejich reflexe

Žákyně ZK vytvořila tetování, které by mohl mít metalový zpěvák. Symbol lebky jasně odpovídá „drsnému“ žánru - metalu. Vhodně jej doplňují bodliny (jako řasy metalového „oka“) a symboly plamínek, jež v nás může evokovat satanistická oddanost. Tetování je ucelené tvarem a myšlenkou, autorka přesně vystihla žánrovou „náladu“.

Obrázek č. 7: Metalové tetování I.



Obrázek č. 8: Metalové tetování II.



Autorka uvedla, že ji zadání zvláště nezaujalo, ale podle ní také „nebylo nejhorsí“. U metalu nejvíc přemýšlela o energii a melodii, preferuje tedy intelektuální vnímání hudebního díla. U metalu se cítí neklidně a nemůže se soustředit a prožívá ho tak, že ji rozčiluje. Představuje si u něj „čtyřicátníky v šátcích“. Na otázku, co metalová hudba znamená, odpovídá takto: „řekla bych, že spousta lidí chce být prostě za každou cenu hodně slyšet,“ což opět ukazuje na Kulkovo pojetí umění jako prostředek

k sebevyjádření umělce, tentokrát však na úkor ostatních funkcí umění. Při vnímání hudby ji rušil „otravný hlas zpěváka“.

Při tvorbě tetování byly pro žákyni nejdůležitější obrázky, které autorka práce žákům poskytla. Pracovala také s jedním nápadem jako její spolužáci. S výsledkem své práce byla docela spokojená, ale přiznává, že úkolu „*nevěnovala moc času*“.

3.3.2 Punk

3.3.2.1 Charakteristika zadání punku

Námět: obal na CD punkové kapely

Podmínky

- Časová dotace: 2x 45 minut
- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska: po poslechu punkové hudby žáci charakterizují hudební a vizuální znaky žánru, následuje vyhledávání punkových obrázků na internetu a představení umělce Jamieho Reida a jeho tvorby
- Problém: tvorba obalu na cd punkové kapely
- Technika a způsob umělecké tvorby: koláž, kresba, malba (někteří tvořili koláž v digitální verzi)
- Materiály a pomůcky: noviny, časopisy, čtvrtka A4, fixy, tempery, štětce, pastelky, nůžky, lepidlo, PC, PC, reproduktory

Učivo

- Rozvíjené oblasti: žák rozvíjí smyslovou citlivost, schopnost převést abstraktní představy do tvorby, kde používá vhodnou kombinaci tvarů a barev v kompozici
- Průřezová témata: Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Mediální výchova.
- Návaznost na RVP VV: žák -
 - „*vybírání, vytváření a pojmenování co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání*

osobitých výsledků“

- *„užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“*
- *„užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace“*
- *„rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu“*
- *„ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci“*

- Návaznost na RVP HV: žák –

- *„zařadí na základě individuálních schopností a získaných vědomostí slyšenou hudbu do stylového období“*
- *„vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění“*

- Cíl:

- výchovný: žák toleruje názory ostatních a reaguje na ně
- vzdělávací: žák si osvojí pojem punku, charakterizuje jeho základní znaky
- dovednostní: žák vhodně kombinuje prvky koláže dle žánru

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:

- ukázka: punkové hudby - <https://www.youtube.com/watch?v=fWw7FE9tTo&list=PLZFenVKfKgVaZgve13iEyIAOPwP4620IW>, tvorba Jamieho Reida
- otázky k zamyšlení: *„Jaké emoce ve vás hudba punku vyvolává? Čím to je, že ve vás tyto emoce hudba punku vyvolala? Jaké hudebně-výrazové prostředky to zapříčinily? Je tvorba Jamieho Reida příznačná? Vystihuje vhodně žánr punk? Jaké vizuální prostředky se hodí k punku?“*

- Formulace zadání výtvarného úkolu:

Žáci definovali poslechem a popisem díla Jamieho Reida hlavní znaky žánru. Učitel vysvětlil historické pozadí vzniku žánru, aby žáci pochopili, proč žánr vznikl a proč má takovou podobu. „Nyní se zamyslete, jak by vypadal obal cd punkové kapely. Je na vás, jestli zvolíte obal k fungující punkové kapele, k zaniklé punkové kapele, nebo nějaké fiktivní, která bude mít náležité punkové atributy. Zkrátka, z obalu bude hned každému patrné, jaký hudební žánr CD nabízí. Zamyslete se ještě jednou, jaké prostředky můžete využít k punkovému stylu, vytvořte skicu a začněte tvořit.“

- Průběh realizace:
 - o poslech ukázek písní typických pro tento žánr
 - o vymezení a definování znaků dle hudební inspirace
 - o představení umělce Jamieho Reida a jeho tvorby obrazů
 - o samostatné vyhledávání punkových vizuálních znaků na mobilu a následná prezentace a diskuze, co našli, co považují za charakteristický znak punku
 - o zamýšlení nad konkrétní tvorbou (promyšlení návrhu – jaké kapely, jaké prostředky využiji, jaké znaky uplatním) a návrh představy zhmotnit kresbou skici
 - o tvorba koláže pomocí výstřižků z novin, časopisu, kresby, malby
- Hodnocení: dodržení zadání vyjádřit punk příslušnými atributy, schopnost reflektovat tvorbu

3.3.2.2 Díla žáků a jejich reflexe

Žák MD si vybral zadání vytvořit obal CD punkové kapely. Žák tvořil pomocí techniky koláže, kdy vystříhнул z reklamního letáčku ženu a přidělil ji punkové doplňky. Žena se vyjímá na tmavém podkladě. Její postoj a výraz v tváři v této kombinaci působí provokativně a autor tak velmi vystihnul charakteristické rysy punku.

Obrázek č. 9: Punkový obraz (pro obal punkové kapely)



Na otázku, co ho na punku zaujalo, odpovídá, že energie v hudbě. Tento poznatek dále rozvádí tak, že hudbu prožívá: je „motivovaný a plný energie“, což vede k závěrečné představě, že dokáže cokoliv. To ukazuje nejspíše na empatický přístup k hudbě, který se do hudby vciťuje. Jedná se o typ spoluhráč, kdy posluchač není nezaujatým divákem, ale kdy s hudbou interaguje a nechává ji na sebe působit. Ale právě ani (subjektivní) představy mu nejsou cizí, tíhne i k asociativnímu typu, který se soustředí na vnímatele, což potvrzuje jeho další odpověď: punk pro něj znamená „prostředek pro stimulaci naší mysli“. Opět se soustředí na momentální předpoklady k poslechu hudby, tj, na okolní ticho či hluk.

Žák MD si vybral možnost zpracovat úkol pomocí digitální aplikace Canva. A právě tutoriál, jak s tímto programem pracovat, byl pro jeho tvorbu nejdůležitější a hodnotí ho kladně: „Celkově jsem si tento program oblíbil a jsem rád, že s ním umím alespoň trochu pracovat.“ Také pracoval s jedním nápadem, který rozvinul v konečné dílo. S výsledkem své tvorby je spokojený. V umění si rozšířil svou znalost o světovém punku, kterou hodnotí takto: „Světový punk je mnohem lepší než český.“

3.4 Rock a rock-and-roll

Rock a rock-and-roll mají společné zadání. Tyto žánry jsou navzájem velmi spjaté, protože rock-and-roll ve vývoji žánrů předznamenal rock.

3.4.1 Charakteristika zadání rocku a rock-and-rollu

Námět: logo sociální skupiny

Podmínky

- Časová dotace: 2x 45 minut
- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska: loga rockových a rock-and-rollových kapel, píseň We Will Rock You od skupiny Queen
- Problém: tvorba loga pro svou sociální skupinu
- Technika a způsob umělecké tvorby: kresba
- Materiály a pomůcky: papír, fixy, pastelky, tužky/ popř. digitální nástroje, PC, reproduktory

Učivo

Rozvíjené oblasti: žák experimentuje ve tvorbě loga, snaží se najít co nejlepší řešení

Průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Výchova demokratického občana

- Návaznost na RVP VV: žák
 - o „vybírání, vytváření a pojmenování co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků“
 - o „užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“
 - o „užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace“
 - o „rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického

obsahu“

- „vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření“
- „porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů“
- „ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci“
- Návaznost na RVP HV: žák –
- „vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění“

- Cíl:

- výchovný: žák reflektuje svou tvorbu
- vzdělávací: žák se seznamuje s pojmem „sociální skupina“ a „logo“ a snaží se vystihnout vlastnosti loga
- dovednostní: žák tvoří logo na základě znaků sociální skupiny

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:

- ukázka: loga kapel, písně kapel (zejména We Will Rock You), <https://www.youtube.com/watch?v=Cj059o9OwqY&list=PLZFenVKfKgVYaOTx9bFsOefTM7hp9o6a0>
- otázky k zamyšlení: „Znáš tuto píseň? Do jakého hudebního žánru bys ji zařadil? O čem píseň je a kdo ji zpívá? Má tato kapela nějaké logo? Znáš nějaké další rockové/ rock-and-rollové kapely? Vybaví se ti jejich logo? Čím logo charakterizuje hudební skupinu?“ „Máš tuto píseň spojenou s nějakým zážitkem? Co znamená spojení sociální skupina? Co myslíš, že to je? Patříš do nějaké sociální skupiny? Do které?“

- Formulace zadání výtvarného úkolu:

„Rockové a jiné kapely mají svá loga k tomu, aby si je lidi podle toho zapamatovali. Svá loga poté umísťují na plakáty, oblečení, cd obaly, aj. Loga

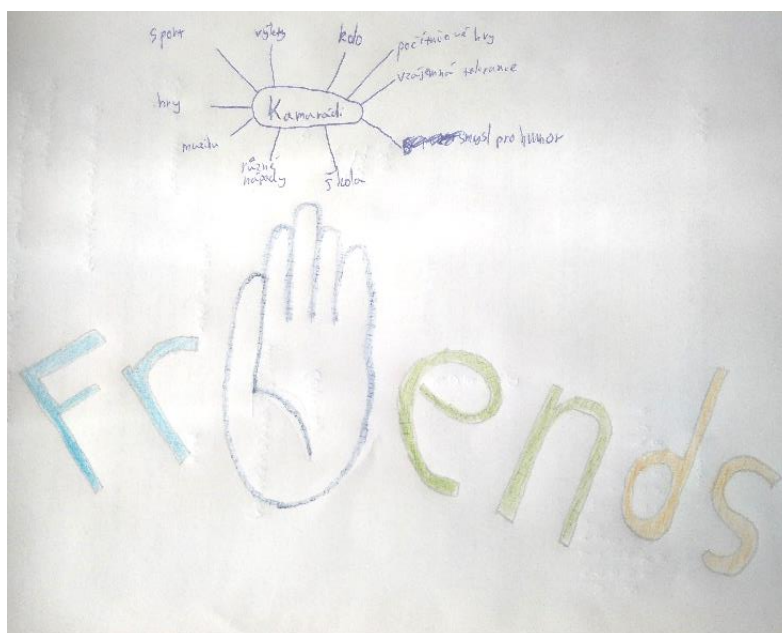
charakterizují to, co skupinu spojuje. Zamysli se nad tím, do jakých sociálních skupin patříš a vytvoř kjedné ze svých skupin logo. Může to být například skupina zájmového kroužku, skupina přátel (třeba i těch virtuálních při pc hře), rodina, třída, škola, aj. Najdi společný znak, který vás charakterizuje.“

- Průběh realizace:
 - o obeznámit se s vlastnostmi loga:
 - odpovídá charakteru skupiny (logo je identita skupiny)
 - reprezentuje poslání skupiny, její historii
 - začleňuje tradice (je zachována základní myšlenka)
 - je zapamatovatelné (jednoduché, nadčasové)
 - je zřetelné (dle tvaru, obrysu a barevnosti, důraz kontrasty)
 - zaměřuje se na jeden prvek (jednotnost loga)
 - vhodnost loga (přiměřenost)
 - o vytvořit myšlenkovou mapu – napiš na papír vše, co tě napadne k tvé sociální skupině. Cokoliv se vynoří v hlavě, napiš do myšlenkové mapy dříve, než ti myšlenka uteče
 - o zvýraznit si barevně v myšlenkové mapě slova, která tě nejvíce zaujala a která by se ti mohla hodit
 - o nakreslit několik variant/nápadů/návrhů loga do skicáku
 - o vybrat jedno logo, které je dle tebe nejzdařilejší
- Hodnocení: kreativita loga, význam loga pro skupinu, prezentace tvorby

3.4.2 Díla žáků a jejich reflexe

Žák MŠ umístil na jeden papír jak svou myšlenkovou mapu, tak logo své sociální skupiny. Nejprve si autor v myšlenkové mapě ujasnil, co vše mu slovo „kamarádi“ evokuje. Na základě toho vytvořil logo v podobě písma. Místo písmene I nakreslil dlaň, která může mezi kamarády symbolizovat přátelský pozdrav High five.

Obrázek č. 10: Logo sociální skupiny I.



Žákovi MŠ přišlo zajímavé spojení hudby a výtvarných děl. Rocková hudba se mu líbí celkově, nechtěl vybírat jednu věc. Žák tíhne k intelektuálnímu typu vnímání, přemýšlí nad „tempem, rytmem a melodií“, dále si hudbu pouští při práci pro „naladění atmosféry“. Možná proto vidí tuto hudbu jako „hezký doplněk života“. Při vnímání hudby se soustředí na momentální předpoklady, tj. klid vs. ruch.

Materiály poskytnuté k tvorbě mu pomohly, a to zejména loga skupin, podle kterých dostal nápad. Vycházel tedy z tohoto prvního nápadu jako jeho spolužáci. V tvorbě mu nejvíce pomohla vnější okolnost - zadání, tj. vědět, jaké jsou vlastnosti loga. Se svou prací je spokojený a naučila ho přemýšlet o logách.

Žák MS vybral pro reprezentaci své sociální skupiny žlutou postavičku z počítačové hry Pac-mana. Na obrázku můžeme vidět Pac-Mana, který drží mikrofon a zpívá. Dle uvedeného můžeme předpokládat, že skupina přátel spojuje hra počítačových her/ hry a zpěv. Jedná se interpretaci již vytvořeného loga. Přidaná hodnota je tam v tom, že drží mikrofon a tím se odlišuje a poukazuje na rozdílnost.

Obrázek č. 11: Logo sociální skupiny II.



Hudební zadání žáka zaujalo, líbilo se mu, že si každý může vytvořit vlastní logo své skupiny. Z jeho odpovědí je patrné, že se pravděpodobně řadí k empatickému typu vnímání hudby: na rocku ho zaujalo to, že je to chytlavá hudba, což následně podporuje i jeho tvrzení, že je po ní nabitý energií a někdy si pobrukuje melodii. Táhne k soustředění na formu hudby, což potvrzuje jeho empatické zaměření. Tato píseň pro něj znamená impuls k nějaké činnosti. Při vnímání hudby mu pomáhalo, že ji zná, často se pouští při sportu, tj. pomohl mu stabilní předpoklad, a to předchozí znalost.

Žákovi pomohlo k tvorbě zadání udělat si myšlenkovou mapu, také vycházel z prvního nápadu, který ho napadl. Se svým dílem je spokojen a díky myšlenkové mapě se o sobě naučil to, co má společného se svými kamarády.

3.5 Muzikál a filmová hudba

Následující příprava s jedním zadáním umožňuje volbu hudby z muzikálu, nebo filmu.

3.5.1 Charakteristika zadání muzikálové a filmové hudby

Námět: Abstraktní tvorba na základě hudby

Podmínky

- Časová dotace: 2 x 45 minut

- Cílová skupina: kvarta nižšího gymnázia (věk 15 let)

Příprava

- Inspirační východiska: hudba filmové/muzikálové hudby
- Problém: abstraktní tvorba na základě hudby
- Technika a způsob umělecké tvorby: malba, kresba
- Materiály a pomůcky: čtvrtka A4, akrylové/temperové barvy, štětec, voda, kelímek, papír, tuš, tužka, uhel, PC, reproduktor

Učivo

- Rozvíjené oblasti: žák rozvíjí vnímání hudby, přetvoření hudebních představ do výtvarných a následně zrealizování do výtvarného díla
- Průřezová témata: -
- Návaznost na RVP VV: žák
 - o „*vybírání, vytváření a pojmenovávání co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků*“
 - o „*užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie*“
 - o „*rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu*“
 - o „*vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření*“
 - o „*ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci*“
- Návaznost na RVP VV: žák
 - o „*orientuje se v proudu znějící hudby, přistupuje k hudebnímu dílu jako k logicky utvářenému celku*“
 - o „*vyhledává souvislosti mezi hudbou a jinými druhy umění*“

- Cíl:
 - výchovný: žák se soustředí na hudbu a snaží se výtvarně vyjádřit své emoce získané z hudby
 - vzdělávací: žák subjektivně přetváří abstraktní auditivní představy do vizuálního vyjádření. Zamýšlí se nad obsahem a účinkem hudby ve filmu
 - dovednostní: žák se na základě vnímání slyšeného zvuku snaží najít vhodné tvary a barvy

Fáze výtvarného úkolu

- Motivace:
 - ukázka: soundtracky z filmů - <https://www.youtube.com/playlist?list=PL8A7860B0F9BD22A6>
 - otázky k zamyšlení: „Potřebuje film hudbu? Jaké účinky má hudba?“
- Formulace zadání výtvarného úkolu:

„Hudba ve filmu cílí na prohloubení zážitku diváka, je nositelem významů (díky výrazovým prostředkům – melodie, rytmus, harmonie, aj.) určitého děje, dotváří atmosféru. Působením hudby ve filmu jsou scény dramatičtější, romantičtější, vtipnější, než kdyby hudba ve filmu nebyla. Jen si představte, jak by působila scéna z filmu Čelisti, kdyby u toho nebyla hudba. Moment konfliktu, napětí, dramatického momentu dotváří hudba ve filmu Piráti z Karibiku. Další filmové ukázky, jak působí hudba na určitou scénu, jsou v závěru filmu Pearl Harbor a zázrak ve filmu F. Gump. Vzpomeňte si, která hudba z filmu ve vás vyvolala hluboké emoce. Hudbu si pusťte a to, co ve vás vyvolává, abstraktně, umělecky vyjádřete na papír, zachyťte pocity, dojmy, emoce, nálady.“
- Průběh realizace:
 - poslechnout si soundtrack z filmu/muzikálu
 - připravit si pomůcky (tučně zvýrazněno v textu), podložku a oblečení, abyste se neumazali.
 - vyjádřit hudbu na papír abstraktně (nefigurativně, bez zobrazení postav). Nemusíte vyjádřit všechny body z následující nabídky (a-d). Zaměřte se hlavně na náladu skladby (bod a), co ve vás hudba vyvolává. Abstraktně vyobrazte své představy, pocity, dojmy. Dále k bodu a) můžete připojit následující libovolné body (b, c, d). Můžete se např. soustředit na

dominantní prvek/ky dané skladby (např. v některé skladbě je dominantní melodie, v jiné je slyšet hlavně rytmus)

- A. nálada skladby/písně. „*Když zavřeš oči, co se ti vybaví, když slyšíš tuto harmonii, co ti harmonie připomíná – jaká přídavná jména v tobě hudba evokuje? Je hudba dramatická, bojovná, uvolněná, napínavá, smutná, veselá? Kterou barvu máš s tou představou spojenou?*“ Je to na základě vašeho vnitřního nastavení – vnímání, jakou barvu a odstín zvolíte např. pro veselou harmonii. Ve mně durová harmonie vyvolává veselou náladu. Je to barva žlutá, oranžová, nebo třeba zelená? Preference je na vás, jak harmonii vnímáte vy a jakou barvu a odstín barvy jí přisoudíte. Negativní emoce mám spojeny s tmavými barvami
 - vyjádři to barvami akrylovými/temperovými (štětec, kelímek). Doporučuji míchat sekundární barvy (zelená, oranžová, fialová + různé odstíny) z barev základních. Pokryj nejlépe celý papír A4 (nejlépe čtvrtka)
 - nálada skladby však může být vyjádřena i prostorověji. Drsné/skrípavé zvuky můžete vyjádřit natrháním jiného obyč. papíru, který na podklad nalepíte. Nebo z nalepeného papíru můžete vytvořit strukturu
- B. rytmus. Je rychlý, pomalý, neměnný, proměnlivý, taneční aj.? Opět zkus přiřadit přídavná jména a poté zkus vyvodit tvar a frekvenci, která odpovídá tomu, jakou máš představu, když slyšíš rytmus ve skladbě. Představu rytmu můžeš zaznamenat různými tvary (i geometrickými), liniemi pomocí měkké **tužky** (8B)
- C. melodie. Klesá, stoupá, nebo je neměnná? Klesající melodie, bude linie, která se bude pohybovat směrem dolů a naopak. Můžete zaznamenat melodii refrénu, hlavního motivu, nebo nějakého úseku skladby. Melodie má pauzy – linie tedy bude přerušena. Melodie může být také plynulá nebo naopak roztržitá/divoká – to ovlivňuje tvar linie. Plynutí melodie zaznamenej tuší (pero s násadkou/špejle). Melodii zpívá/hraje

nějaký hudební nástroj. Jakou zvukovou barvu má tento nástroj/hlas? Doplň k linii melodie barvu dle barvy zvuku (pastel/pastelky/fixy). Přídavná jména např. drsný/líbezný/pisklavý/sametový/hluboký/skřípavý hlas nebo zvuk/hudebního nástroje...

- D. dynamika. Kdy je zvuk nástrojů a hlasů slabý, kdy zvuky gradují a kdy je dynamika nejvíce hlasitá? Zkus průběh dynamiky zaznamenat uhlem v plochách šrafurou (stínování). Tam, kde jsou zvuky slabé – nebude skoro znatelná šrafura. Když se budou zvuky zesilovat, šrafura bude sytější. Doporučuji postříkat Fixativem, nebo lakem na vlasy (sprej), aby se uhl nemazal. Pokud nemáš, nevadí

- Hodnocení: originalita, zachycení představy a zapojení fantazie, kreativita subjektivního vnímání, reflexe

3.5.2 Díla žáků a jejich reflexe

Následuje popis díla žákyně ZP, která vytvářela abstraktní dílo na základě muzikálové hudby. Autorka tvořila s hudbou z filmu „*Call Me By Your Name*“ - <https://www.youtube.com/watch?v=eLyNXUEFIMg>. Hudba plyne, graduje. Je dynamická, neklidná, rytmická, tempo pohyblivé – tak jako tvary na obraze. Barvy obrazu korespondují s barevnou škálou hudebních vjemů díky zapojení mnoha nástrojů ze symfonického orchestru.

Obrázek č. 12: Abstraktní tvorba na základě poslechu I.



Hudba muzikálu ji zaujala, přišla jí velmi „chytlavá a veselá“, což napovídá, o jaký typ vnímání by se mohlo jednat, a což je potvrzeno jejími dalšími odpověďmi. U hudby moc nepřemýšlí, v minulosti chodila na hodiny tance a tam začala hudbu vnímat „více jako podněty než něco, nad čím mám přemýšlet“. Podněty dále rozvíjí jako podněty k tanci: „při většině hudby bych ráda tancovala a jinak se hýbala a často to i dělám“, což uzavírá tvrzením, že u ní jednoznačně převažuje prožívání hudby. Táhne tedy k empatickému typu vnímání. Blízko má i k emocionálnímu a asociativnímu vnímání, např. s hudbou si spojuje hodně věcí: „krásné prostory filharmonii nebo i zámků, ale někdy i les a přírodu“ a hudba pro ni znamená „vyjádření emocí beze slov“. Opět si všímá momentálních předpokladů k poslechu hudby: pomáhá jí klid, znesnadňuje jí to hluk.

Hudbu si vybrala na základě toho, že „to byl asi první muzikál, který jsem viděla“. K tvorbě si vybrala zpracování pomocí vpijení barev do mokré čtvrtky, protože jí přišlo, že se pomocí barev dají „vystihnout emoce v jednotlivých momentech“, vybrala si tedy ke zpracování hlavně bod A ze zadání – sledování harmonie, emocí a jejich vyjádření pomocí barev. Celkově je se svou prací spokojená, i když „by se tam dalo něco vylepšit“. Zajímavá je její odpověď na otázku, co jí pomáhalo při tvorbě, zmiňuje vnější okolnosti: „Dost mi pomáhalo, že jsem měla doma klid, nedokážu si představit, že bych toto měla dělat ve škole s celou třídou v jedné místnosti“. Ty ukazují, že některé

úkoly se mohou jevit jako vhodnější pro domácí, distanční výuku. To, co se naučila, bylo, že „*ne vždy dokážu přesně vystihnout své emoce, nebo je nějak zachytit*“, což je podle autorky důležitý poznatek o sobě či vlastně o světě.

Na filmovou hudbu (hudba z filmu Piráti z Karibiku - https://www.youtube.com/watch?v=meb_4cEriyw&list=PLCRrRj4K3T5YrOLUawkapuFaGRGxyMnlg) tvořila žákyně KB. Jak je vidno z obrazu, hudba je velmi „živá“, průrazná, hlasitá (posuzováno dle výběru sytých barev). Výběr barevných ploch mohl být na základě hudební „nálady“ různých částí soundtracku (je možné, že na autorku působila dur-moll tonalita). Také se v hudbě vyskytují nečekané zvraty (melodické skoky, kontrasty v tempu a hlasitosti) – je možné, že změny a výrazné hudební prvky autorka zaznamenala právě kresbou různých čar a koleček.

Obrázek č. 13: Abstraktní tvorba na základě poslechu II.



Filmová hudba pro žákyni nebyla jejím objevováním, neboť tato hudba se jí obecně líbí a běžně ji poslouchá. Filmová hudba pro ni má skvělou energii a to jí na hudbě vždy zaujme nejvíce, tíhne tedy nejspíše k empatickému typu vnímání. Hudbu si užívá, vyjadřuje podle ní spoustu emocí a vybavuje si díky ní scény z filmu. Na otázky, co podle ní hudba znamená, odpovídá: „Jelikož filmová hudba doprovází celý film, kterým projde za tu dobu nespočet emocí a děje, znamená každá píseň něco úplně

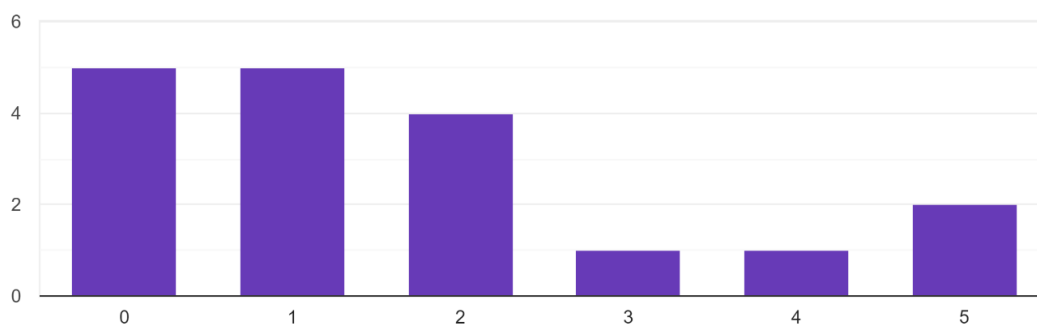
jiného.“ Určujícím faktorem jsou tedy podle ní emoce. Při vnímání hudby jí pomáhá ticho, znesnadňuje jí to hluk.

Materiály poskytnuté autorkou k tvorbě jí pomohly, mohla díky nim splnit zadání. Pracovala s jedním nápadem, který měla. Tato žákyně není spokojená s výsledkem své práce, podle ní je výsledek „příšerný“, vlastně „asi nejhorší“. Jako důvod uvádí, že v době zadání dělala „školu celý týden bez přestání“ a že tím pádem neměla na výtvarnou výchovu příliš času. Tato odpověď je cenná jako reflexe distančního způsobu výuky, ukazuje, že se někteří žáci cítili zahlceni. Toto potvrzuje i tvrzením, že nejvíc ji od tvorby zdržovalo „strašně moc jiných úkolů“. Nicméně samotný proces abstraktní tvorby jí připadal „zábavný“, protože si mohla pustit oblíbené písně a při tom tvořit na papír. Důležitost výtvarné výchovy v době distanční výuky jako jiný způsob pohlížení na realitu a sebevyjadřování je tak zesílena.

3.6 Dotazníkové šetření

Po skončení celého projektu sestavila autorka dotazník, který zjišťoval účinek celého projektu „*Slyším, tvořím, poznávám*“. Hned první otázka, jak je pro vás výtvarná výchova důležitá, navazuje na závěr předchozí kapitoly. Na škále, kde 0 znamená rozhodně ne a 5 rozhodně ano, se ukazují výsledky odpovědí od 18 žáků a žákyň:

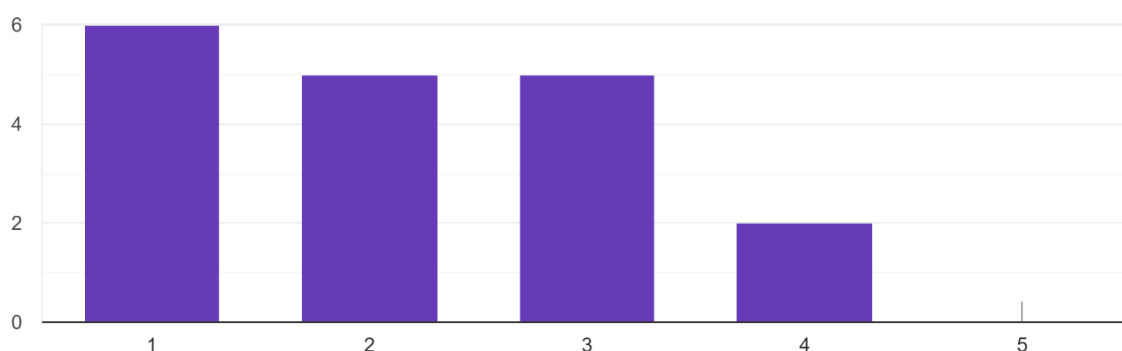
Graf č. 1: Jak je pro vás výtvarná výchova důležitá?



10 žáků odpovědělo, že výtvarná výchova pro ně téměř není důležitá, 5 žáků uvedlo, že je pro ně výtvarná výchova průměrně důležitá a 3 že je pro ně důležitá.

Druhá otázka se již týká samotného projektu, a to konkrétně toho, nakolik žákům přišlo inspirující spojení hudebního východiska a výtvarného projevu. Odpovědělo 18 žáků:

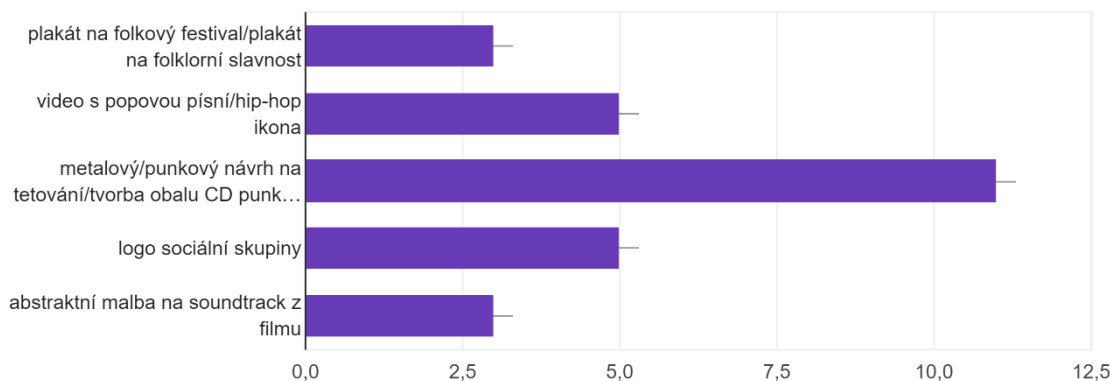
Graf č. 2: Jak hodně bylo propojení hudebního východiska a výtvarného projevu inspirující?



11 žáků odpovědělo, že toto spojení nebylo téměř inspirující, 5 žáků uvedlo, že bylo průměrně inspirující a 2 žáci uvedli, že pro ně bylo spíše inspirující.

V následující otázce, které ze zadání vás zaujalo, mohli žáci zvolit více odpovědí. Odpovědělo 16 žáků, někteří zvolili více možností, celkově pak zahrhli 27 odpovědí:

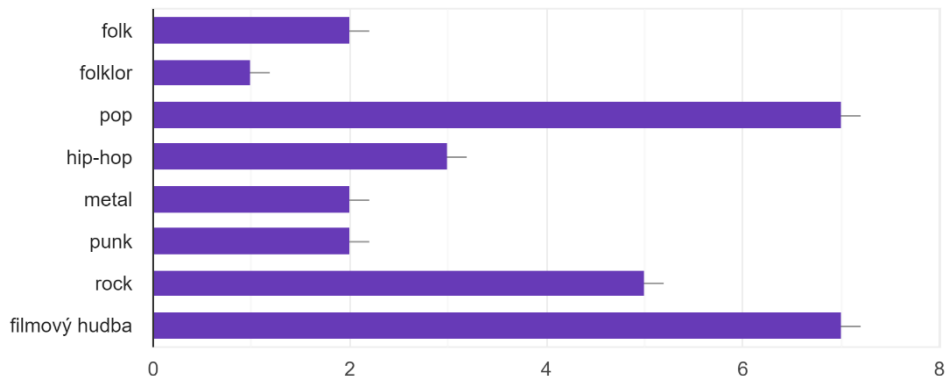
Graf č. 3: Které zadání pro tvorbu vás zaujalo?



Plakát k žánrům folk a folklór a abstraktní malba k muzikálové a filmové hudbě získaly shodně po 3 hlasech, logo sociální skupiny a video s popovou písní/hip hopová ikona obdržely po 5 hlasech a nejoblíbenější (11 hlasů) byla tvorba na metalovou a punkovou hudbu, a to návrh na tetování a obal CD.

Čtvrtá otázka se týká toho, který s hudebních žánrů pro žáky byl nejvíce inspirující. Odpovědělo 15 žáků, z nichž někteří vybrali více odpovědí, kterých bylo celkem 29:

Graf č. 4: Který hudební žánr byl pro vás nejvíce inspirující?



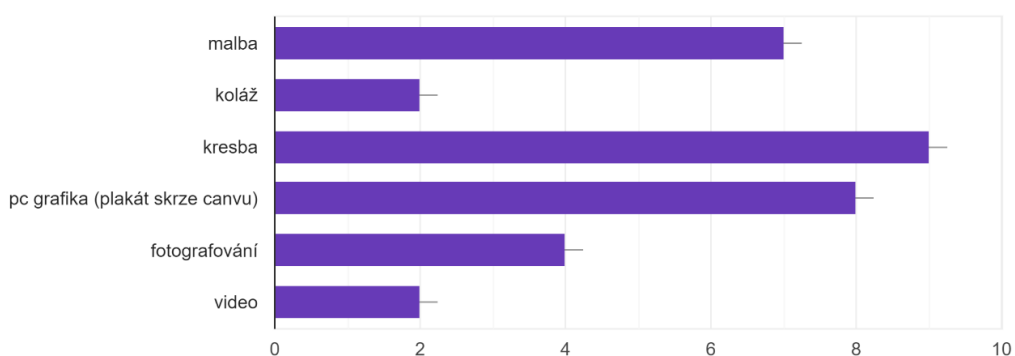
Nejméně žáky zaujal folklór, konkrétně pro něj hlasoval 1 žák, vždy 2 žáky zaujaly žánry folk, metal a punk. 3 žáky zaujal hip hop, 5 žáků rock a vždy 7 žáků popová a filmová hudba.

Pátá otázka byla otevřená: žáci byli dotazováni, který hudební žánr by ještě zařadili. Mezi odpověďmi se vyskytla klasická hudba, jazz a alternativní hudba a 8-bit music. Šestá otázka byla taky otevřená, a to konkrétně, co se žákům na zadání líbilo, či nelíbilo. Dva žáci napsali, že se jim líbila rozmanitost úkolů, jeden žák chválil originalitu úkolů, které podle něho „nás v něčem posunuly“, jeden žák uvedl, že úkoly byly kreativní, ale že se mu to nelíbilo. Další žáci se vyjadřovali k jinakosti zadání:

jedna žákyně napsala, že „nápady byly jiné, než jsem byla zvyklá“, podobná úvaha vedla jiného žáka k závěru, že „zadání nemělo nic společného s výtvarkou“. Nevýhody spatřovali v tom, že vypracování úkolů „většinou zabralo více času“ (jedna žákyně) a že zadání úkolů bylo složité (šest žáků). A konečně jedna žákyně by ocenila „něco trochu složitějšího“.

Další, sedmá otázka zněla: Se kterými výtvarnými technikami se vám nejlépe pracovalo? Odpovědělo 17 žáků a opět zde byla možnost více odpovědí, kterých se sešlo 32:

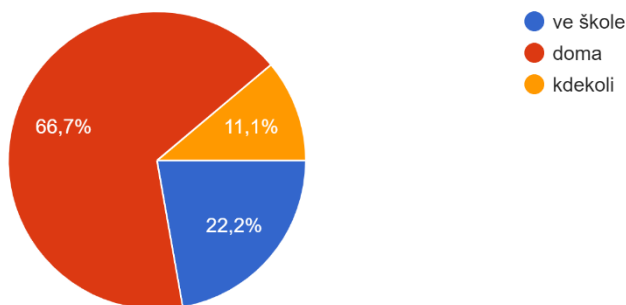
Graf č. 5: Se kterými výtvarnými technikami se vám nejlépe pracovalo?



Po dvou žácích získaly hlasy koláž a video, 4 žáci ocenili fotografování, 7 žákům se líbila malba, 8 žákům práce s Canvou a 9 žákům kresba. Navazující, osmá otázka zněla: Jakou výtvarnou techniku byste ještě zařadili? Odpověděl jeden žák, a to kresbu tužkou.

V deváté otázce se autorka ptala na to, kde se žákům lépe tvoří, odpovědělo 18 žáků:

Graf č. 6: Kde se vám lépe tvoří?

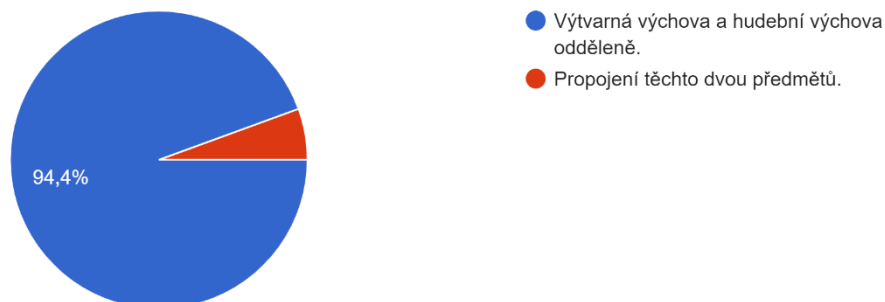


Nejvíce žákům vyhovuje tvorba doma, uvedlo to 66,7 % žáků, což bylo celkem 12 žáků z 18. To ukazuje, že výtvarná výchova nemusí být distančnímu vzdělávání tak úplně

cizí. 22,2 % žáků preferuje tvorbu ve škole (4 žáci) a 11,1 % žáků může tvořit kdekoli (2 žáci).

V desáté otázce se autorka práce ptala na to, jakou variantu výchovy by žáci preferovali ve škole – zdali výtvarnou výchovu a hudební výchovu odděleně, nebo propojení těchto dvou předmětů. Odpovědělo 18 žáků:

Graf č. 7: Jakou variantu výchovy byste preferovali ve škole?



Pro drtivou většinu žáků je vyhovující oddělená varianta (tzn. 94,4 %, tj 17 žáků), jednoho žáka ale propojení těchto dvou předmětů zaujalo natolik, že by si přál, aby to byl trvalý stav.

Poslední otázka byla otevřená: žáci měli napsat celkové hodnocení projektu „Slyším, tvořím, poznávám“. Žáci hodnotili jednotlivá zadání, některá je bavila, některá je bavila méně, každého něco jiného podle svého naturelu: „z toho, jak se mi povedlo video, jsem měla radost, i když bych se do toho sama nepustila“; „některé (koláž a malba) mě velmi bavila“; „například návrh na tetování mě opravdu zaujal“; či naopak „moc mě nebavilo tvoření plakátu“, „foto přes Messenger dopadlo opravdu hrozně“. Také se ukázalo, že ne všechna nonarteficiální hudba je každému příjemná: „některé z žánrů jsem moc dlouho poslouchat nevydržela“. Byla kladně hodnocena zajímavost projektu (dva žáci), jeho volnost (jeden žák), pečlivost a snaha, se kterou byl vymyšlen (jeden žák); naopak záporně byla hodnocena časová náročnost (jeden žák) a složitost zadání (dva žáci). Na žáka, který napsal v otázce šest, že žáky úkoly někam posunuly, navazuje jedna odpověď, která projekt nahlíží z trochu jiného úhlu pohledu: žákyně si myslí, že úkoly „mohly být méně osobní, jestli víte, jak to myslím (např. popové video, koláž, co mě baví, nebo logo sociální skupiny)“. Jedním z cílů projektu, jak již jeho název napovídá, bylo (sebe)poznávání, což se projevovalo jednak právě v zadání úkolů,

jednak v následné reflexi. Odpověď žákyně ale ukazuje, že škola má v rámci tohoto cíle určité limity, které mohou být u každého žáka nastaveny trochu jinde.

3.7 Shrnutí

První kapitola praktické část představuje první možnost propojení hudby a výtvarné výchovy: autorka při zadání vycházela nejen z folkové a folklorní hudby, ale i z jejich vizuálního stylu, konkrétně z obalů vinylových desek u folku a z předmětů denního užití u folklorních oblastí. Výtvarný problém byl vytvořit plakát, který zval veřejnost na folkový festival či folklorní slavnost. Jako techniku měli žáci na výběr z kresby a z tvorby v aplikaci Canva. Kromě získání znalostí o folku a folkloru si žáci vyzkoušeli přenést jeho prvky do výtvarné podoby a naučili se, jak vytvořit funkční plakát a jak zacházet s aplikací. Zde bylo možné identifikovat i mezipředmětový vztah s českým jazykem, kdy je nutné, aby text na plakátě byl i česky správně napsán.

Další možností práce s hudbou ve výtvarné výchově je interpretovat obsah určité písně a podle výsledku této interpretace zadat úkol žákům. Popová píseň, která byla inspiračním východiskem pro druhou oblast, pojednávala o tom, jak se vypořádávat s negativními emocemi a náročnými situacemi. Žákům byl tedy zadán úkol vytvořit video, ve kterém ztvární, co jim pomáhá udržovat si dobrou náladu. Žáci pracovali s technikou pro natáčení videí, včetně aplikace YouCut na jejich stříhání a úpravu. Žáci se naučili to, že (popová) hudba má nějaký obsah, který můžeme konstruovat a podle něho tvořit, také byli vedeni k sebereflexi tím, že se zamýšleli nad sebou, a učili se tvořit pomocí aplikace YouCut. Druhá varianta, kterou si mohli žáci vybrat v tomto učebním bloku, pracuje s podobným problémem: došlo k interpretaci obsahu hip-hopové hudby a zobrazování hip-hopových umělců jako projev hrdosti. Žáci měli tedy za úkol vytvořit fotografii, kde konstruují, na co jsou ve svém životě hrdí. Žáci se naučili to, jaká je podstata hip-hopové hudby, opět byli vedeni k sebereflexi tím, že se zamýšleli nad sebou, a pracovali s aplikací Messenger pro vytváření fotografií.

Další kapitola opět představila dva úkoly pro žáky, ze kterých si mohli vybrat. Autorka nejprve představila žákům metalové písničky a metalový vizuální styl. Výtvarný problém byl vytvořit návrh tetování pro metalového zpěváka, ve kterém se promítnou charakteristické auditivní i vizuální znaky tohoto žánru. Žáci se naučili, co to je metalová hudba a jaké vizuální prvky ji doprovázejí, naučili se je přenést do

specifického výtvarného vyobrazení. Druhou možností bylo vytvořit obal na CD s punkovou hudbou, princip byl ale podobný jako u první možnosti: žákům byla představena punková hudba a tvorba punkového výtvarného umělce jejich úkolem bylo přenést atributy punku do návrhu obalu na CD technikou koláže. Žáci se naučili rozeznat punkovou hudbu, přenést charakteristické znaky hudby do výtvarné podoby a zdokonalili se v tvorbě koláže.

Další kapitola představila žánr rocku a rock-and-rollu. Tentokrát byl přístup opět jiný: žáci se zamýšleli nad vztahem mezi hudební skupinou a jejím logem, tj. nad tím, jak (hudební) skupiny prezentují sebe samy ve výtvarné podobě. Kromě hudby a log byly žákům představeny vlastnosti log. Výtvarný úkol spočíval poté v tom, že žáci měli vytvořit logo vlastní sociální skupiny, se kterou se identifikují. Žáci se naučili vlastnosti hudby rocku a rock-and-rollu a to, jak se tyto vlastnosti promítají do log těchto hudebních skupin, žáci byli vedeni prací s myšlenkovou mapou k tomu, aby se zamýšleli nad svým sociálním okolím a zdokonalili se v kresbě.

Poslední možností práce s hudbou ve výtvarné výchově, představenou v této práci, je nechat hudbu působit na emoce posluchače a takto vyvolané emoce poté zaznamenat abstraktní malbou na čtvertku. Žáci se mohli opřít o poměrně rozsáhlý popis toho, jak je možné hudbu přenést do výtvarné podoby. Žáci se naučili, že hudební výrazové prostředky v sobě nesou emoce, které je možné vyjádřit výtvarným způsobem, a že tyto emoce jsou subjektivní stejně jako jejich vyjádření, a zdokonalili se v technice malby.

ZÁVĚR

Tato diplomová práce s názvem *Integrace hudby do výtvarného projektu* se zabývala propojením hudby s výtvarnou výchovou v rámci projektu „*Slyším, tvořím, poznávám*“, který byl realizován v kvartě osmiletého programu na Biskupském gymnáziu v Hradci Králové. Práce se tedy skládala ze tří hlavních částí: z teoretické části, kde byly představeny klíčové pojmy, jako jsou umění, umění ve výchově, RVP ZV, výtvarný projekt, hudební žánry a jejich propojení; z metodologie, kde byla charakterizována konkrétní realizace tohoto projektu; a z praktické části, která se skládala z charakteristiky zadání a z představení děl žáků a jejich reflexe. Hlavním cílem práce bylo prozkoumat možnosti propojení hudby s výtvarným projektem, vedlejšími cíli bylo zjistit, jaká je u žáků schopnost sebereflexe jejich vnímání hudby a výtvarné tvorby, a naučit žáky rozdíly mezi hudebními žánry, mezi hudebním a výtvarným vyjádřením a práci s novými technologiemi.

V první kapitole se nejprve pojednává o umění jako specifickém typu mezilidského dorozumívání mezi umělcem a vnímatelem uměleckého díla. Umělecké dílo je konkrétně estetické zobrazení umělcova zážitku. Studium umění se nejen prohlubují porozumění a prožitky umění samotného (výchova k umění), ale také díky tomuto porozumění a prožitkům dochází k osobnímu růstu žáků (výchova uměním). Cíl VV rozvíjet u žáků vizuální gramotnost se uskutečňuje v hodinách prostřednictvím tří činností žáka: recepcí, tvorbou a reflexí. Je to právě reflexe, která umožňuje skrze umění i vychovávat. Kapitola dále pojednává o tom, jaká jsou specifika vnímání žáků a předpoklady a fáze tvůrčího procesu. Také v RVP ZV je cílem celkový rozvoj osobnosti žáka. Mezi zásadní výstupy patří to, že žák využívá široké palety prvků výtvarného díla k sebevyjádření (tvorba), reflektuje, jak jeho díla vnímá okolí (reflexe) a porovnává svoje interpretace uměleckého díla s interpretacemi jinými (recepce). Jedna z vlastností výtvarného projektu, propojit školní a mimoškolní život, má podobu otázek hlubšího charakteru.

Hudba se dělí na uměleckou (AH) a nonuměleckou (NAH) hudbu. NAH, která je předmětem této práce, se dále dělí na žánry, nicméně tyto kategorie mohou být někdy nejednoznačné a nepřesné. Dále byly charakterizovány jednotlivé žánry. Cílem hudební výchovy je rozvoj hudebnosti, tedy výchova k umění, ale i výchova uměním. Hudebnost

zahrnuje žákovu motivaci, vliv prostředí, ale hlavně žákovy hudební dovednosti, schopnosti a činnosti. Klasifikace hudebních činností, tj. činnosti percepční, reprodukční a produkční, více méně odpovídá klasifikaci výtvarných činností, tj. recepci, tvorbě a reflexi. Jedním z výstupů v RVP ZV je to, že žák dokáže hledat souvislosti mezi hudbou a ostatními uměleckými druhy, což je zásadní výstup pro tuto práci. Další důležitou otázkou této práce je, jak jsou hudba a výtvarná výchova propojeny. V praktické rovině výuky jde o to, že činnost recepcce zastupuje hudba a činnost tvorby zase výtvarná výchova. To, že souvislost mezi hudbou a výtvarným uměním existuje, dokazuje mnoho jevů, mezi něž patří synestezie, emoce v hudbě a ve výtvarné výchově, znakové systémy, které lze srovnávat, například korelacemi mezi linií a melodií, barvami a tóny, světlem a dynamikou a vlastnostmi barev a ténbrem. Hudba a výtvarné umění tedy toho mají mnoho společného a mohou tedy být propojovány v rámci výtvarného projektu.

Praktická část představuje realizovaný projekt „*Slyším, tvořím, poznávám*“, který odkazuje na tři činnosti žáka v tomto projektu: žáci vždy nejprve poslouchali danou hudbu, poté tvořili a nakonec prováděli reflexe těchto činností, které vedly k (sebe)poznávání. Možností, jak propojit hudbu s výtvarným projektem bylo představeno několik.

Žáci přenášeli znalosti a prožitky z hudby, ale i z vizuálního stylu žánrů, do výtvarné tvorby. Tento postup byl využit v úkolu vytvořit plakát na folkový festival/folklorní slavnost, návrh na tetování pro metalového posluchače a návrh obalu na CD punkové kapely. Žáci vycházeli z interpretace obsahu hudby či ze vztahu hudebního a výtvarného vyjádření a na základě toho dělali úkol zaměřený na sebepoznávání. Tento princip byl použit v úkolu vytvořit popové video s tím, co jim dokáže navodit dobrou náladu/fotografii, kde konstruují, na co jsou v životě hrdí (hip-hop) a vytvořit logo vlastní sociální skupiny (rock a rock-and-roll). Žáci se nechají unášet hudbou, respektive emocemi obsaženými v muzikálové či filmové hudbě, a přenášejí tyto emoce do abstraktní malby za pomoci všímání si korelace hudebních a výtvarných výrazových prostředků.

Byla využita škála různých technik, od kresby přes malbu a koláž až po digitální technologie, jako jsou Canva, YouCut a Messenger.

Žáci se naučili vždy o vlastnostech představených hudebních žánrů, folk, folklor, pop, hip-hop, metal, punk, rock, rock-and-roll, muzikál a filmová hudba, učili se přenášet tyto atributy do výtvarného vyjádření, práci s novými technologiemi, dozvěděli se informace a vyzkoušeli si tvořit funkční plakát, tetování, obal na CD a logo a zdokonalili se či se naučili zacházet s novými technologiemi. Žáci byli vedeni k zamýšlení nad sebou, nad tím, jak si (i v době distanční výuky) udržovat dobrou náladu, na co jsou hrdí, jaké jsou společné znaky jejich sociální skupiny, jak jsou jejich emoce a jejich vyjádření subjektivní a ne vždy snadno zachytitelné.

Posledním cílem bylo zjistit, jaká je u žáků schopnost sebereflexe jejich vnímání a tvorby. Zde se ukázalo, že Kulkova systémová typologie hudebního vnímání se dá použít při výuce právě k sebepoznávání žáků: žáci odpovídali tak, že bylo možné odhadnout, k jakému typu vnímání hudby tíhnou. Nejčastěji se u nich dala najít směs typů. Podle toho, jaký typ vnímání u nich převažoval, se často odvíjelo i to, co je na hudbě nejvíc zaujalo i jejich chápání významu hudby. Nejčastěji si všímali momentálních předpokladů pro poslech hudby, jako jsou hluk a ticho, ale někteří žáci si všímali i stabilních předpokladů, jako například znalostí o hudebním žánru a podobně. Co se týče tvorby, žákům většinou pomohly zadání poskytnutá autorkou. Bylo zjištěno, že žáci v drtivé většině případů pracují s jedním nápadem, nikoliv s variantními řešeními. Byli většinou spokojeni s výsledky své tvorby, ale někteří za náročné plnit všechny úkoly, které jim byly v distanční výuce zadávány. Zde autorka práce vidí i možnost zlepšení výtvarného projektu „*Slyším, vidím, poznávám*“. Jedny z cílů mohly být i větší zamýšlení žáků například nad tím, jaké jsou stabilní předpoklady k vnímání hudby nebo jakým způsobem jim mohou při tvorbě pomoci návrhy variantních řešení.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam zdrojů

AIREY, David. *Logo: nápad, návrh, realizace*. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-3151-0.

BAČUVČÍK, Radim. *Jak posloucháme hudbu?: vztah obyvatel České republiky k hudbě a jejímu poslechu 2009*. Zlín: VeRBuM, 2010. ISBN 978-80-904273-8-9.

BARVÍK, Miroslav. *Jak poslouchat hudbu*. 2. Praha: ROH, 1962.

BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba*. Praha: Togga, 2013, 2 sv. (231, 359 s.). Musica viva. ISBN 978-80-87258-69-9.

CLARKSON, Austin. *Sonda do zvukové imaginace*. Konserva / Na hudbu, 1995.

EXLER, Petr. *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4620-2.

GEIST, Bohumil. *Co nevíte o jazzu*. Praha 1: Panton, 1966.

HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

HEATLEY, Michael, ed. *Encyklopedie rocku: nejúplnější průvodce rockovou hudbou na světě*. Praha: Beta-Dobrovský & Ševčík, 1999. ISBN 80-86278-18-2.

HIERHOLD, Emil. *Rétorika a prezentace*. Praha: Grada, 2005. Expert (Grada). ISBN 80-247-0782-9.

HOLAS, Milan. *Psychologie hudby v profesionální hudební výchově*. 2. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-262-6.

Hudba: kompletní obrazové dějiny. Přeložil Wanda DOBROVSKÁ. Praha: Knižní klub, 2014. ISBN 978-80-242-4652-9.

HUYGHE, René. *Řeč obrazů ve světě psychologie umění*. Praha: Odeon, 1965. Teorie a kritika.

CHOCHOLOVÁ, Lucie, Barbora ŠKALOUDOVÁ a Lucie ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, ed. *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. V Praze: Národní galerie, 2008. ISBN 978-80-7035-378-3.

KULKA, J. *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

NEJTEK, Michal. *Synestezie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně-scénických forem*. V Brně: Janáčkova akademie múzických umění, 2015. ISBN 978-80-7460-081-4.

PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009, ISBN 978-80-87054-18-5.

POLEDŇÁK, Ivan a Jiří FUKAČ. *Úvod do studia hudební vědy*. 3., (nezměn. 2.) vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005. ISBN 80-244-1257-8.

POLEDŇÁK, Ivan. *ABC - stručný slovník hudební psychologie*. Praha: Supraphon, 1984.

PRCHAL, Jan. *Populární hudba ve škole*. Praha: Muzikservis, c1998. ISBN 80-86233-00-6.

SEDLÁK, František a Hana VÁŇOVÁ. *Hudební psychologie pro učitele*. Praha: Karolinum, 2013. ISBN 978-80-246-2060-2.

SEDLÁK, František. *Základy hudební psychologie: celostátní vysokoškolská učebnice*. Praha: SPN, 1990. Učebnice pro vysoké školy. ISBN 80-04-20587-9.

SCHNIERER, Miloš. *Přehled vývoje populární hudby*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2013. ISBN 978-80-7460-047-0.

SLAVÍK, Jan, Vladimír CHRZ a Stanislav ŠTECH. *Tvorba jako způsob poznávání*. V Praze: Karolinum, 2013, ISBN 978-80-246-2335-1.

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

ŠRŮTKOVÁ, Zdeňka a kol. *Populární hudba a škola: sborník příspěvků z konference v Praze 10.-12. května 1999*. Praha: Univerzita Karlova, 2000. ISBN 80-7290-013-7.

UŽDIL, Jaromír. *Mezi uměním a výchovou*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988. Odborná literatura pro učitele.

Velký slovník naučný: encyklopedie Diderot. Praha: Diderot, 1999. ISBN 80-902723-1-2.

VLČEK, Josef. *Rockové směry a styly*. Praha: Ústav pro kulturně výchovnou činnost, 1988.

VOLEK, Jiří a Tomáš ŠTRAUSS. *Základy obecné teorie umění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1968. Odborná literatura pro učitele.

VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-387-1.

Weinstein, Deena. 2000. *Heavy Metal: The Music and Its Culture*. Da Capo Press Inc.

WEISS, Tomáš, ed. *Beaty, bigbeatty, breakbeaty*. Praha: Maťa, 1998. Nové trendy. ISBN 80-86013-41-3.

Seznam internetových zdrojů

Školní vzdělávací program pro gymnaziální vzdělávání: Poznáním a láskou k moudrosti. [online]. Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z:

http://www.bisgymbb.cz/sites/default/files/dokumenty/_svp_vg_a_ng_01_09_21_final.pdf

KITZBERGEROVÁ, Leonora. *DIDAKTIKA VÝTVARNÉ VÝCHOVY* [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014 [cit. 2022-05-04]. ISBN 978-80-

7290-667-3. Dostupné z: https://uprps.pedf.cuni.cz/UPRPS-353-version1-didaktika_vytvarne_vychovy.pdf

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2022-05-03]. Dostupné z WWW: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>

Seznam obrázkových zdrojů

"Untitled" Sticker by OddipExsect | Redbubble. *Awesome products designed by independent artists | Redbubble* [online]. Copyright © Redbubble. All Rights Reserved [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://www.redbubble.com/i/sticker/-by-OddipExsect/101512820.EJUG5#&gid=1&pid=3>

@themuseumofurbanart This gem by @bnswhat #BNS is up for grabs at @buzzartauction on April 21st in #Miami! #getit... | *Street art banksy, Street art, Urban street art. Pinterest - Česká republika* [online]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/317292736242259538/>

[online]. Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/3a/6f/ff/3a6fff8f68b8bc46c37e29a1e3c2d08b.jpg> [online]. Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/a3/da/3c/a3da3c8cd7785739eb962b789145d393.jpg> [online]. Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/a2/b4/55/a2b45562f7514addcabf26662013d440.jpg> [online]. Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/74/13/ed/7413ed6ec85d99fb6be004173f2a4ed8.jpg> [online]. Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: https://www.alux.com/wp-content/uploads/2014/05/8-Costumes-Worn-by-the-Band-KISS-200.132-This-Is-the-Most-Expensive-Rock-and-Roll-Memorabilia-via-bhmpics.com_.jpg [online]. Copyright © Slovenská národná galéria, SNG [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: https://www.webumenia.sk/dielo/SVK:SNG.UP-P_1043/zoom [online]. Copyright ©0 [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/37/6f/c6/376fc680e3386d4998dfed626b3014ed.jpg>

[online]. Dostupné

z: <https://i.pinimg.com/200x/96/41/21/96412199f607b35b9280c17ebdc193de.jpg>

[online]. Dostupné

z: <https://i.pinimg.com/474x/b0/a9/23/b0a9237d5e34d73617a984abf8837983.jpg>

[online]. Dostupné z: <https://www.bandlogojukebox.com/blog/2017/2/3/d1-the-doors>

[online]. Dostupné

z: <https://www.facebook.com/1449441841941085/photos/a.1476200879265181/1476200862598516>

[online]. Dostupné z: Image Detail for -

<http://theseconddisc.files.wordpress.com/2010/02/the-who-log> | Rock band logos, Band logos, Rock bands (pinterest.cl)

Access to this page has been denied.. Access to this page has been denied. [online].

Dostupné z: https://www.zazzle.co.uk/mona_lisa_punk_art_poster-228985875890536293

Anarchy in The UK Punk Rock Music Sex Pistols Inspired T-Shirt for Men & Women (2XL) White : *Amazon.co.uk. Amazon.co.uk: Low Prices in Electronics, Books, Sports Equipment & more* [online]. Copyright © 1996 [cit. 04.05.2022]. Dostupné

z: <https://www.amazon.co.uk/Anarchy-Music-Pistols-Inspired-T-Shirt/dp/B09K659YFM>

Attention Required! | *Cloudflare. Attention Required! | Cloudflare* [online]. Dostupné

z: <https://www.storenvy.com/products/33492724-personalized-men-s-patches-studded-jacket-made-to-order-premium-leather-got>

Come Into My Soul: *Photo. Come Into My Soul* [online]. Dostupné z: <https://the-angel-devourer.tumblr.com/image/635884954260324353>

disordergallery. *disordergallery* [online]. Dostupné

z: <https://www.disordergallery.com/posters/holidaysinthesun-jamiereid>

DJ Kool Herc - *Wikiwand. Wikiwand* [online]. Dostupné

z: https://www.wikiwand.com/cs/DJ_Kool_Herc

Fabricante De Encaje Fotos e Imágenes de stock - *Alamy. Tome las riendas de su destino: fotografías y videos de Alamy* [online]. Copyright © 04 [cit. 04.05.2022].

Dostupné z: <https://www.alamy.es/imagenes/fabricante-de-encaje.html>

File:Lynyrd Skynyrd logo.svg - *Wikimedia Commons*. [online]. Dostupné
z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lynyrd_Skynyrd_logo.svg

File:Red Hot Chili Peppers logo.png - *Wikipedia*. [online]. Dostupné
z: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Red_Hot_Chili_Peppers_logo.png

FINLAND: EXTRALORDINARY - THE LORDI'S 10TH ANNIVERSARY
EXHIBITION IN HELSINKI. *Life after Helsinki 2007 Eurovision* [online]. Dostupné
z: <https://ilkar.blogspot.com/2016/07/finland-extralordinary-lordis-10th.html>

FINLAND: EXTRALORDINARY - THE LORDI'S 10TH ANNIVERSARY
EXHIBITION IN HELSINKI. *Life after Helsinki 2007 Eurovision* [online]. Dostupné
z: <https://ilkar.blogspot.com/2016/07/finland-extralordinary-lordis-10th.html>

Fleetwood Mac - Official Site. *Fleetwood Mac - Official Site* [online]. Copyright ©
2022 Fleetwood Mac. All rights reserved. [cit. 04.05.2022]. Dostupné
z: <https://www.fleetwoodmac.com/>

God Save The Queen | *SIX PEGS . SIX PEGS* [online]. Dostupné
z: <https://sixpegs.com/2016/02/12/god-save-the-queen/>

Guns N' Roses Logo, history, meaning, symbol, PNG. *Logos-world - the most famous
brands and company logos in the world* [online]. Copyright © 2022 [cit. 04.05.2022].
Dostupné z: <https://logos-world.net/guns-n-roses-logo/>

Heavy Metal Logos | Metal band logos, Metal typography, Heavy metal art -
shopsonline.cheapsales2022.ru. Shop Now, Save Now - Huge Selection & Great Prices
— *Millions of Items - Fast delivery* [online]. Copyright ©2020
shopsonline.cheapsales2022.ru [cit. 04.05.2022]. Dostupné
z: <https://shopsonline.cheapsales2022.ru/content?c=metal%20logo&id=8>

How Punk changed Graphic Design and is history repeating itself? | by Sarah Hyndman
| Medium. *Sarah Hyndman – Medium* [online]. Dostupné
z: <https://shyndman.medium.com/how-punk-changed-graphic-design-ad40cb685180>
<https://www.iamhiphopmagazine.com/interview-krs-one-talks-us-ahead-upcoming-uk-tour/> - *Hledat Googlem. Google* [online]. Dostupné
z: <https://www.google.com/search?q=https://www.iamhiphopmagazine.com/interview-krs-one-talks-us-ahead-upcoming-uk-tour/&sxsrf=ALiCzsYZWtAMHYNufHx2J9Mg9->

huxDJ_9g:1651662485066&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjW7ded2sX3AhVKSvEDHWe5A3YQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1280&bih=

chodské koláče. *my sunday feast* [online]. Dostupné
z: <http://mysundayfeast.blogspot.com/2020/01/chodske-kolace.html>

Chodsko – *Wikipedie*. [online]. Dostupné
z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Chodsko#/media/Soubor:Hrn%C4%8D%C3%AD%C5%99sk%C3%A9_trhy_Beroun_2011,_d%C5%BEb%C3%A1nky_chodsko

Istraživanje: Nemojte metalce nazivati gotičarima! | *FRANzine* -
cheap.clearancesales.ru. Shop Now, Save Now - Huge Selection & Great Prices —
Millions of Items - Fast delivery [online]. Copyright ©2020 cheap.clearancesales.ru [cit. 04.05.2022]. Dostupné
z: <https://cheap.clearancesales.ru/content?c=goticarske%20jakne&id=12>

Jarek Nohavica | *Hvězdné léto. Divadlo Kalich* [online]. Copyright © 2019 Divadlo
Kalich [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://www.divadlokalich.cz/hvezdne-leto/repertoar/jarek-nohavica/>

Just a moment.... *Just a moment...* [online]. Dostupné
z: <https://www.invaluable.com/artist/reid-jamie-hk9w2fv1iy/>

Just a moment.... *Just a moment...* [online]. Dostupné
z: <https://www.invaluable.com/auction-lot/jamie-reid-born-1947-damn-them-all-2005-28-c-bc74a2cbbe>

kehinde wiley - *Hledat Googlem. Google* [online]. Dostupné
z: https://www.google.com/search?q=kehinde+wiley&sxsrf=ALiCzsaZsq9C8NBth0b0m2TggOEg0Na1Dw:1651613952973&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj---O3pcT3AhXn-SoKHbBHDAcQ_AUoAXoECAIQAw&biw=1422&bih=668&dpr=1.35

KISS Logo, history, meaning, symbol, PNG. *Logos-world - the most famous brands and company logos in the world* [online]. Copyright © 2022 [cit. 04.05.2022]. Dostupné
z: <https://logos-world.net/kiss-logo/>

Letošní virtuální Chodské slavnosti se blíží! | *Plzeň. Český rozhlas Plzeň* [online].
Copyright © 1997 [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://plzen.rozhlas.cz/letosni-virtualni-chodske-slavnosti-se-blizi-8269875#&gid=asset&pid=1>

Linkin Park Logo / Music / *Logonoid.com. Logo Gallery / Logonoid.com* [online].
Copyright © 2012 [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://logonoid.com/linkin-park-logo/>
Logos-world - the most famous brands and company logos in the world [online].
Copyright © [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://logos-world.net/wp-content/uploads/2020/04/Queen-Logo.png>
metalové boty levně Boty Steel – punkový bestseller — BLACKSTYLE.cz -
shop9.shopsoutlet.ru. *Factory Outlet, Free Shipping & Free Return -*
shop9.shopsoutlet.ru [online]. Copyright ©2020 shop9.shopsoutlet.ru [cit. 04.05.2022].
Dostupné
z: <https://shop9.shopsoutlet.ru/content?c=metalov%C3%A9%20boty%20levn%C4%9B&id=24>
Mona Lisa Punk | *Obras de arte famosas, Arte, Mona lisa. Pinterest* [online]. Dostupné
z: <https://www.pinterest.ca/pin/16747829839550859/>
Plegarias en la Noche: El Estilo más Fuerte en el Mundo de la Moda. *Plegarias en la*
Noche [online]. Dostupné z: <http://plegariasenlanoche.blogspot.com/2021/03/el-estilo-mas-fuerte-en-el-mundo-de-la.html>
Poster Sex Pistols Anarchy in the UK 61 x 91,5 cm | *bol.com*. [online]. Copyright ©
[cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://www.bol.com/nl/nl/p/poster-sex-pistols-anarchy-in-the-uk-61-x-91-5-cm/9200000071834084/>
Shango Zip me up trousers Alternativa kläder, kängor, nitbälten. *Shango hem*
Alternativa kläder, kängor, nitbälten [online]. Copyright © xxxx Shango. All Rights
Reserved. [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://www.shango.se/men-cloths/trousers-shorts/zip-me-up-byxor.html>
schottenkaro hose herren Herren Röhren Jeans Rot Schottenkaro Punk-Rock Retro
Vintage Indie 28 30 32 34 36: *Amazon.de: Bekleidung - shop9.shopsoutlet.ru. Factory*
Outlet, Free Shipping & Free Return - shop9.shopsoutlet.ru [online]. Copyright ©2020
shop9.shopsoutlet.ru [cit. 04.05.2022]. Dostupné
z: <https://shop9.shopsoutlet.ru/content?c=schottenkaro%20hose%20herren&id=6>
Švadleny, které šijí chodské kroje, mají plné ruce práce | *Místní kultura. Místní*
kultura [online]. Copyright © Bram Stein. License [cit. 04.05.2022]. Dostupné
z: <https://www.mistnikultura.cz/svadleny-ktere-siji-chodske-kroje-maji-plne-ruce-prace>

The Offspring - JPG | Vector logo, Rock band logos, *Vector. Pinterest - Česká republika* [online]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/653444227170962816/>

The Rolling Stones logo samolepka. *JPdesign - samolepky, nálepky, internetové stránky, eshopy* [online]. Copyright © 2005 JPdesign [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: <https://www.jpdesign.cz/The-Rolling-Stones-logo-samolepka-d221.htm>

Top 10 Band Logos of the 80's | Rock band logos, Band logos, *Aerosmith. Pinterest - Česká republika* [online]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/557672366331265836/>

Una notte punk per i 40 anni di Anarchy in UK - *Cultura & Spettacoli - ANSA.it. ANSA.it* [online]. Copyright © ANSA [cit. 04.05.2022]. Dostupné z: https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/2016/11/26/sky-arte-hd-una-notte-punk-per-i-40-anni-di-anarchy-in-uk_6c446446-2d21-40a0-a0e8-380b667b9c64.html

Van Halen | *Logopedia / Fandom*. [online]. Dostupné z: https://logos.fandom.com/wiki/Van_Halen?file=Van_Halen_logo.jpg

Wikimedia. [online]. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/Logo_ACDC.svg

Zeppelin - Logo Led Zeppelin Vector, HD Png Download - Original Size PNG Image - PNGJoy. *PngJoy - Free Transparent PNG Images & PNG Cliparts for Unlimited Download* [online]. Dostupné z: <https://www.pngjoy.com/fullpng/a7k7b5u9t9g2o9/>

SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A TABULEK

Seznam obrázků

Obrázek č. 1: Systémová typologie estetického vnímání 16

Zdroj: KULKA, J. *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008. Psyché. ISBN 978-80-247-2329-7.

Obrázek č. 2: Plakát k folkovému festivalu 65

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 3: Plakát k folklorní slavnosti 67

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 4: Tvorba videa s popovou písní 71

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 5: Tvorba umělce Kehinde Wileyho 72

Zdroj:

https://www.google.com/search?q=kehinde+wiley&sxsrf=ALiCzsaZsq9C8NBth0b0m2TggOEg0Na1Dw:1651613952973&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj--O3pcT3AhXn-SoKHbBHDAcQ_AUoAXoECAIQAw&biw=1422&bih=668&dpr=1.35

Obrázek č. 6: Tvorba na základě Hip-hopu 75

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 7: Metalové tetování I. 79

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 8: Metalové tetování II. 79

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 9: Punkový obraz (pro obal punkové kapely) 83

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 10: Logo sociální skupiny I. 87

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 11: Logo sociální skupiny II. 88

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 12: Abstraktní tvorba na základě poslechu I. 93

Zdroj: vlastní

Obrázek č. 13: Abstraktní tvorba na základě poslechu II. 94

Zdroj: vlastní

Seznam grafů

Graf č. 1: Jak je pro vás výtvarná výchova důležitá? 96

Graf č. 2: Jak hodně bylo propojení hudebního východiska a výtvarného projevu
inspirující? 96

Graf č. 3: Které zadání pro tvorbu vás zaujalo? 97

Graf č. 4: Který hudební žánr byl pro vás nejvíce inspirující? 97

Graf č. 5: Se kterými výtvarnými technikami se vám nejlépe pracovalo? 98

Graf č. 6: Kde se vám lépe tvoří? 98

Graf č. 7: Jakou variantu výchovy byste preferovali ve škole? 99

Seznam tabulek

Tabulka č. 1: Termíny spjaté s uměleckou a nonuměleckou hudbou 28

Tabulka č. 2: Rozdíly mezi uměleckou a nonuměleckou hudbou 30

Tabulka č. 3: Výrazové prostředky spojené s prostorem a časem 51

Tabulka č. 4: Osnovy hudební výchovy v kvartě 56

Tabulka č. 5: Osnovy výtvarné výchovy v kvartě 57

Tabulka č. 6: Reflektivní otázky k recepci díla 60

Tabulka č. 7: Reflektivní otázky k recepci díla 61

PŘÍLOHY

Příloha A - Rozvoj klíčových kompetencí v HV podle ŠVP Biskupského gymnázia.....	I
Příloha B – Rozvoj klíčových kompetencí ve VV podle ŠVP Biskupského gymnázia.....	II
Příloha C - Zadání k folku a folkloru.....	III
Příloha D - Zadání k popu a hip-hopu.....	IX
Příloha E - Zadání k punku a metalu.....	XV
Příloha F - Zadání k rocku a rock-and-rollu.....	XX
Příloha G - Zadání k muzikálu a filmové hudbě.....	XXII
Příloha H - Díla žáků.....	XXIV

Příloha A - Rozvoj klíčových kompetencí v HV podle ŠVP Biskupského gymnázia

Kompetence k učení

- Vysvětlujeme žákům v disciplínách hudební teorie a hudební formy základní hudební terminologii, kterou v praktických činnostech procvičují.
- Učíme žáky v těchto disciplínách vyvozovat z praktických příkladů teoretické závěry.
- Vedeme žáky, aby z nejrůznějších přístupných zdrojů vyhledávali a třídili informace z disciplín dějiny hudby a hudební nástroje.
- Učíme žáky uvědomovat si souvislosti s dalšími humanitními předměty.
- Vytváříme podmínky pro posouzení vlastního pokroku a pro zhodnocení své práce.
- V tvořivých činnostech podporujeme úsilí a snahu žáka.

Kompetence k řešení problémů

- Učíme žáky nebát se těžkostí, které mohou při praktických hudebních činnostech nastat.
- Vedeme žáky k plánování a k využívání vlastního úsudku nejen ve výuce, ale také při hudební přípravě na školní mše svaté.
- Vybízíme žáky k vlastnímu kritickému hodnocení uměleckého a neuměleckého díla.

Kompetence komunikativní

- Vedeme žáky k otevřenému vyjadřování svých myšlenek a názorů, ke kultivovanému, výstižnému a souvislému ústnímu projevu a k argumentaci při prezentacích a tzv. hudebních vyznáních.
- Učíme žáky slovně hodnotit různé hudební pořady, interprety, poslouchané skladby.
- Učíme žáky rozlišovat dirigentská gesta a reagovat na ně.
- Vedeme žáky k poznání, že hudba je srozumitelná beze slov a nemá hranice.

Kompetence sociální a personální

- Používáme různé metody výuky.
- Klademe důraz na schopnost spolupracovat na společném úkolu a kriticky zhodnotit svůj podíl v něm.
- Podporujeme samostatnost i týmovou práci ve všech činnostech.
- Učíme žáky sebepoznání a respektování míry hudebního nadání u druhých.
- Netolerujeme zesměšňování méně hudebně nadaných žáků.

Kompetence občanské

- Vedeme žáky k sebeúctě, k ochotě akceptovat druhé.
- Vychováváme žáky ke vzájemnému respektování křesťanů a ateistů.

Kompetence pracovní

- Podporujeme výrobu rekvizit ke konkrétním projektům.
- Dbáme na dodržování pracovní morálky.
- Pomáháme při volbě profesní orientace (ŠVP 2021: 183).

Příloha B – Rozvoj klíčových kompetencí ve VV podle ŠVP Biskupského gymnázia

Kompetence k učení

- Rozvíjíme tvořivost žáků aktivním zapojováním různých výtvarných technik.
- Povzbudíme žáky k samostatnému experimentování.
- Rozvíjíme představivost.
- Rozvíjíme řemeslnou zručnost a schopnost organizovat tvůrčí činnost.
- Vedeme žáky k pečlivému dotahování úkolů do konce.
- Hodnotíme nejen práci, ale i vynaložené úsilí.

Kompetence k řešení problémů

- Praktickou činností vedeme k rozvoji myšlení a řešení tvůrčích problémů.
- Rozvíjíme kreativitu a podporujeme originální řešení úkolu.
- Pochvalou a povzbuzováním zvyšujeme sebedůvěru.
- Formou dialogu vybízíme k vyslovování soudů nad výtvarnými pracemi.
- Podporujeme mezipředmětové vztahy.

Kompetence komunikativní

- Otevíráme možnost přistupovat k umění jako ke způsobu dorozumívání.
- Vytváříme tvůrčí atmosféru přístupnou komunikaci.
- Rozvíjíme smyslovou citlivost.
- Nabízíme možnost vhodné prezentace prací.

Kompetence sociální a personální

- Vhodnými úkoly podporujeme vzájemné poznávání ve třídě, které vede k pozitivním vztahům a respektování odlišností.
- Prezentováním výtvorů vedeme k úctě ke své práci i k práci druhých.

Kompetence občanské

- Rozvíjíme úctu k tradici a ke kulturním hodnotám.
- Ve spolupráci s charitou rozvíjíme ochotu pomoci.

Kompetence pracovní

- Práci s různými materiály rozvíjíme řemeslnou zručnost, šikovnost, trpělivost.
- Učíme bezpečnému ovládnutí různých pracovních nástrojů.
- Přispíváme k získávání návyků pečlivé a systematické práce.
- Formujeme pozitivní vztah k práci, rozvíjíme dovednosti pro pozitivní naladění mysli (ŠVP 2021: 193-194).

Příloha C - Zadání k folku a folkloru

Dobrý den,

zde nyní prosím klikni na tento odkaz: <https://youtu.be/j0MJHKN2mSU>

To, co budeme vytvářet bude součástí mé diplomové práce Integrace hudby do výtvarného projektu.

Již jste trochu seznámeni s hudebními žánry z HV, pokusíme se poznání skrze tvorbu více prohloubit. Zaměříme se na typické písně určitého žánru, ale i na písně, které s žánrem souvisejí, byť mohou i nemusí mít dnes trochu jinou podobu. Budeme se také soustředit na výrazové prostředky hudby určitých žánrů, jako jsou například: melodie, dynamika, tempo, aj. I ve výtvarné výchově máme výrazové prostředky: linie, bod, barva, ... Budeme tvořit na základě hudby. 😊

Dnešním tématem pro tvorbu je folk a folklór

Opět klikni na odkaz: <https://youtu.be/PUEDdrNDK8U>

Zde je odkaz na tvorbu v canvě: <https://youtu.be/jjxlWpTh7XQ>

Cílem je vytvořit plakát s charakteristickými znaky pro folklór, či folk.

Byla bych ráda, kdybyste plakát vytvořili tak, aby vás a vaše přátelé, rodinu program **zaujal** (zvolit to, jaká kapela vás osobně oslovila, popř. překvapila v daném žánru). Důležité však je zachovat žánrovou kategorii. Hotové plakáty mi pošlete do **2.4.** na e-mail: agata.jansova@uhk.cz

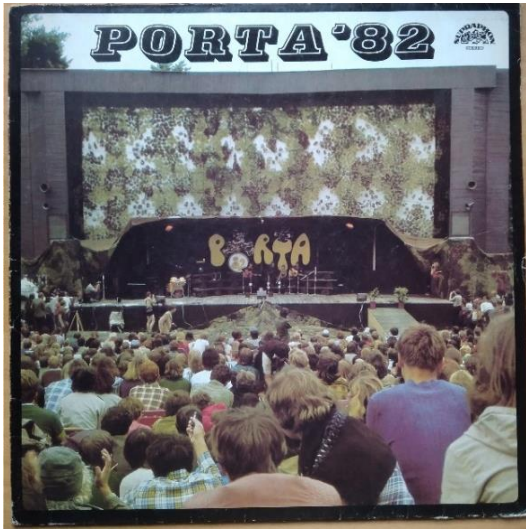
- Do názvu pdf dokumentu/jpg obrázku **uved' své celé jméno.**

Společnou konverzaci, otázky, nápady, tipy k tématům můžeme diskutovat na fb stránce, všichni se tedy do skupiny přidejte:

<https://www.facebook.com/groups/1336252076752918>; v případě naléhavého dotazu
603 704 421

Tipy

Po „výslechu“ rodinných příslušníků jsem zjistila mnohé, např. úsměvné zážitky z folkového festivalu Porta, které bych se jinak asi nikdy nedozvěděla. Také jsem objevila některé vinylové desky folkových skupin a festivalu Porta. Všimněte si písma a námětů. Můžete si dané kapely vyhledat a poslechnout na youtube.



PORTA '82

1. Mladí lidé...
2. Mladí lidé...
3. Mladí lidé...
4. Mladí lidé...
5. Mladí lidé...
6. Mladí lidé...
7. Mladí lidé...
8. Mladí lidé...
9. Mladí lidé...
10. Mladí lidé...

1. Mladí lidé...
2. Mladí lidé...
3. Mladí lidé...
4. Mladí lidé...
5. Mladí lidé...
6. Mladí lidé...
7. Mladí lidé...
8. Mladí lidé...
9. Mladí lidé...
10. Mladí lidé...

PAVEL DOBEŠ

/skupinově foto/

PAVEL DOBEŠ

1. JARONKA	1.50
2. ZÁKONČOVY TRAMVAJE	2.50
3. DVA DĚMCI	4.50
4. MĚČEK NA MĚČEK	1.50
5. DVOUSTRANOVÝ	1.50

6. O PĚLNOU SVĚTOUITU	2.50
7. VYŠKOVSKÝ	2.50
8. VYŠKOVSKÝ	2.50
9. MĚČEK NA MĚČEK	1.50
10. DVOUSTRANOVÝ	1.50

Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...

Pisnický
Wabi Danka

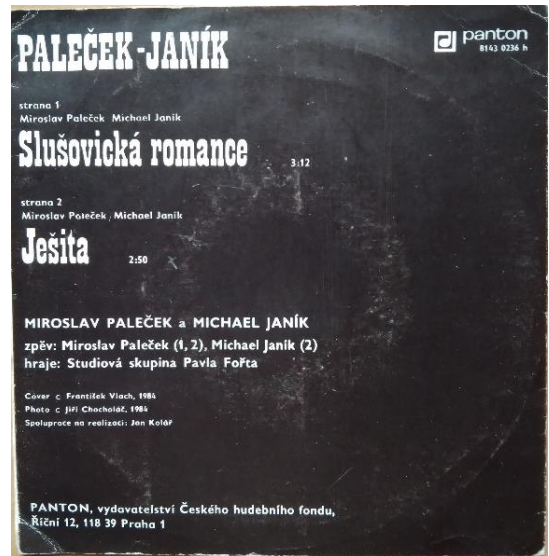
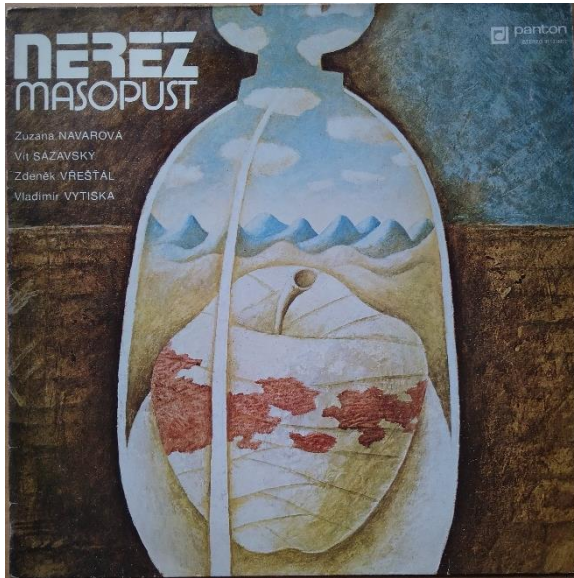
ROSA NA KOLEJICH

ROSA NA KOLEJICH

Pisnický
Wabi Danka

1. Hladěti a sny	1.50
2. Hladěti a sny	1.50
3. Hladěti a sny	1.50
4. Hladěti a sny	1.50
5. Hladěti a sny	1.50
6. Hladěti a sny	1.50
7. Hladěti a sny	1.50
8. Hladěti a sny	1.50
9. Hladěti a sny	1.50
10. Hladěti a sny	1.50

Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...
Mladí lidé...



Tvorba plakátu

FOLKLORNÍ SLAVNOST

1. oblast, termín, událost
2. program: předskokani, „hřeb“ večera (může být zahraniční host)
3. doprovodný program, workshopy (zjistit: malířství, architektura, rukodělné výrobky - řemesla, textil – oblékání, šperky, gastronomie, tradice – zařadit prvky)

FOLKOVÝ FESTIVAL

1. místo, termín
2. předkapely (místní); hlavní kapely
3. Doprovodní program (workshopy, stánky, program pro děti, atd.)

Způsob tvorby



Formát A3 - kresba, malba;
(vyfotit – jpeg, jpg).



Digitální podoba – canva/jiný
jakýkoli program (pdf).

Odkazy

Folkor

- https://hudba.proglas.cz/folklor/?fbclid=IwAR06k2MpEqHsn81FaySTHGfI0Ya1FwRwc7WcZdHkny_AEMhPo1lVsznTec8
- https://temata.rozhlas.cz/kultura?term_node_tid_depth_join%5B%5D=365966
- <https://brno.rozhlas.cz/na-peknu-notecku-8095964>
- <https://www.facebook.com/folklorProgla/s/>
- http://archiv.fos.cz/_fos/menu.phtml
- https://www.youtube.com/channel/UCy_0DwWZQQjxQEzI3APaC3w/featured

Folk

- <https://radio.cz/radio-folk-playlist>
- neděle, od 20:00, folkové stupně
<http://listen.play.cz/player.html?shortcut=country&format=mp3&v=20141007>
- <https://region.rozhlas.cz/folkova-pohlazeni-5996064>
- https://cs.wikipedia.org/wiki/Kategorie:C4%8Cesk%C3%A9_folkov%C3%A9_skupiny
- <http://www.muzikus.cz/festivally/?lang=1&w=60&frmdata%5B1%5D=&frmdata%5B2%5D=&frmdata%5B6%5D=6.1.4&frmdata%5B3%5D=&frmdata%5B8%5D=&frmdata%5B9%5D=&frmdata%5B4%5D=kapela&frmdata%5B5%5D=s>

TIPY - zdroje informací

- Internet – weby kapel
- Spotify, youtube, bandzone, soundcloud, aj.
- online databáze knihoven – časopisy, knihy
- vlastní zážitky, zkušenosti, rodina, přátelé

Hlavní inspirací pro tvorbu je hudba

Po vyhledání kapel se zaposlouchejte do jejich písniček.

Všimněte si.

- Jaká jsou témata/náměty písní?
- Jakým způsobem?
 1. Jaká je barva vokální/ instrumentální složky?
 2. Jaká je melodie?
 3. Jaká je dynamika?
 4. Jaký je rytmus/tempo?
- Co se vám vybavuje při poslechu?
 - Vzbuzují ve vás tyto písně nějaké **vzpomínky, asociace, emoce?**

Tipy pro vznik plakátu

1. Vhodnost, výstižnost obrázku pro daný žánr.
2. Stručné a podstatné informace v textu.
3. Vhodný výběr fontu písma (barevnost – kontrast k podkladu, velikost písma - velké pro hlavní program, malé písmo pro doprovodný program).
4. Cíl: upoutat, přilákat, vhodně nakombinovat (písmo, obrázek, pozadí), to vše charakteristicky pro daný žánr.



1. možnost

Folklorní slavnost



<http://folklor.cz/public/kapitola.phtml?kapitola=4774>

- Podluží
- Chodsko
- Slovácko
- Valašsko



Chodské kolečko





2. možnost

FOLKOVÝ FESTIVAL

Folkové festivaly

- Porta
- Zahrada
- Čechtická lilie
- Folkování nad Lucernou Mraufest
- Trampský širák
- Svojšícký slunovrat/podzim
- Folková růže
- Prázdniny v Telči
- Mohelnický dostavník
- Bruntálské indiánské léto
- Slunce
- Třebovický koláč
- Babí léto na Kyselce
- FolKaliště
- Zpívání nad Nežárkou

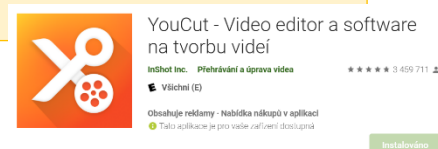
Příloha D - Zadání k popu a hip-hopu

Dobrý den,
děkuji za zpětnou vazbu, jsem ráda, že jste se ozvali. Budu se snažit Vám zadání tvořit stručnější.

Pro ty, kteří z videa tápou, co a jak vytvořit, jsem sepsala zadání v bodech. Můžete si vybrat, jaké zadání vypracujete.

1. POP

- Stáhnout z Google play do telefonu **aplikaci YouCut**.
- Na základě písničky od **Taylor Swift (Shake it off)** se zamyslet nad tím, jaká **činnost vám zlepšuje náladu** (co děláte, když vás něco naštvě, abyste nepropadali špatné náladě; abyste „setřásli“ to, co vás pobouřilo, rozhodilo, ...) - někdo např. si jde zasportovat, jiný si raději přečte knihu, popovídá s přítelem, podívá na film, zatancuje si, atd.
- Poprosit někoho, aby vás při této **činnosti natočil** na váš telefon.
- Stáhnout si do telefonu **popovou písničku**, která se vám líbí a která vám zlepšuje náladu.
- To vše **sestříhat a poslat** na e-mail agata.jansova@uhk.cz.

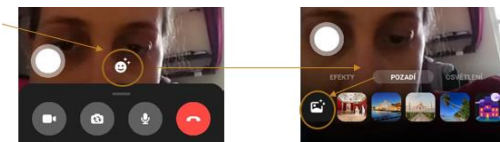


Video, jak se pracuje v aplikaci YouCut:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ic3jzAfs4gg>

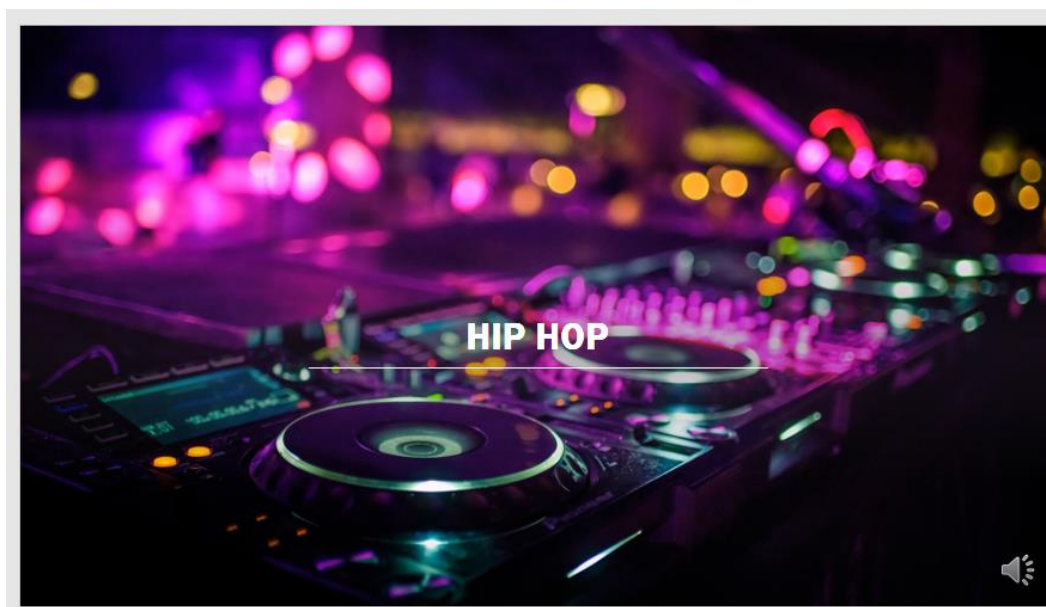
Tím co děláte, co posloucháte můžete inspirovat druhé lidi 😊 (můžete si to na teamsu vzájemně nasdílet).

2. HIP HOP

- Vyfotit** to, co mě naplňuje, pro co žiji, pro co „dýchám“, na co jsem hrdý, **co mám rád** (někdo rád hraje na hudební nástroje – vyfotí hudební nástroje, druhý je dobrý v nějakém sportu a má různé medaile ze závodů, jiný zas hraje počítačové hry, apod.). To znázorňuje vaši osobní výpověď, jako když rapový zpěvák zpívá o niterných záležitostech, pocitech, problémech.
- Sehnat si **doplňky a oblečení pro rapera** (lze se inspirovat z fotek raperů na internetu – účes, tetování, zlaté zuby, atd.; volné oblečení lze získat od rodinných příslušníků, když hezky poprosíte 😊).
- Zavolat si s kamarádem přes **aplikaci Messenger**.
- Vložit** vyfocenou fotografii (a) do pozadí videohovoru.
- Zaujmout hrdou **pozici** raperového zpěváka.
- Poprosit kamaráda o **vyfocení** (celé postavy) s pozadím (fotografií).
- Fotku (jpg) **poslat** na e-mail: agata.jansova@uhk.cz.





Je důležité vážit si sám sebe, „mít se rád“, být na sebe hrdý, znát svou hodnotu. Při tvorbě si také připomenete, uvědomíte, pro co žijete, co vás naplňuje, nejvíce baví (toto poznání vám může pomoci při dalším budoucím směřování v životě, např. výběr vysoké školy, zaměstnání).



ELEMENTY

- Dj
- Mc
- Beat box
- Break dance
- Grafitti





DJ Cool Herc

KEHINDE WILEY



National Portrait Gallery | RECOGNIZE ...
npg.si.edu



VH1 Hip Hop Honors K...
cargocollective.com



Kehinde Wiley – Hip Hop Educatio...
hiphopeducation.com



National Portrait Galler...
npg.si.edu



National Portrait Gallery | RECOGNIZE ...
npg.si.edu



Kehinde Wiley exhibit: h...
crosscut.com



National Portrait Galler...
npr.org



National Portrait Gallery | RE...
npg.si.edu



Hip Hop Meets Renaissance: ...
infolelictionary.com



Kehinde Wiley
nl.pinterest.com



National Portrait Gallery | ...
npg.si.edu



Essay: Hip Hop Visual C...
pinterest.com



Artist Kehinde Wiley ...
chaholm.poster.com



VH1 Hip Hop Honors Ke...
cargocollective.com



Oakland Museum of California Hip Hop ...
baltimoretimes-online.com



Kehinde Wiley: A New R...
seattleartmuseum.org



Taps Star Hip Hop Producer Swizz Beatz ...
news.artnet.com



1,410 Kehinde Wiley Phot...
gettyimages.com



ZNAKY

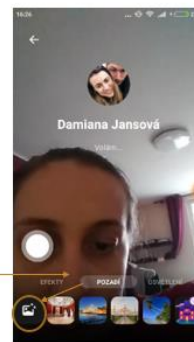
- Tetování
- Doplnky (zlaté šperky, bejska)
- Oblečení (volné, Adidas, ...)
- Postoj



KRS ONE

POSTUP

- Vytvořit foto, toho co mám rád/a (text)
- Oblečení + doplňky
- Videocall přes messenger
- Vložit pozadí – fotografií
- Poprosit kamaráda o vyfocení pózy (celá postava)

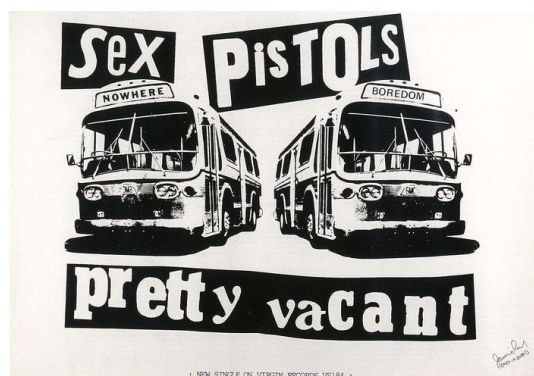


Příloha E - Zadání k punku a metalu

Dobrý den,

dnes budeme tvořit na téma punku a metalu. Uvedení umělci přispěli k definování podoby žánrů. Můžete si je prohlédnout pro inspiraci. Můžete si vybrat, které zadání zpracujete (koláž, nebo návrh na tetování). Těším se na vaše díla.

Umělec punkového umění **Jemie Reid** (obaly pro kapelu Sex Pistols)



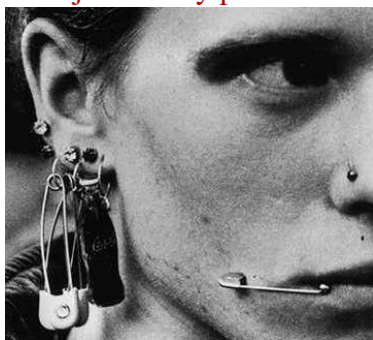


Umělec Tomi Petteri Putaansuu (Mi Lordi/Mr L) tvořící kostýmy (inspirované z hororů) pro stejnojmennou metalovou kapelu. V roce 2006 vyhrál Eurovision Song Contest.

I. Tvorba obalu pro album punkové/metalové kapely (koláž)

1. Vytiskněte si na formát **A4** **portrét/osobu** kohokoli (politika, herce, historické osobnosti, aj.), můžete pracovat i s osobou z časopisu, novin, apod.
2. **Přetvořte** obrázek osoby buď do **punkového**, nebo **metalového stylu** (znaky daného žánru můžete na portrét/osobu nakreslit fixami, pastelkami, tužkami, namalovat akrylovými/temperovými barvami, nastříkat sprayem, vystříhnout obrázky z časopisu/novin, vytisknout obrázky z internetu, apod.).
3. Vymyslete nebo vyberte **název** již existující **punk/metalové** kapely (vyberte vhodný **font písma dle žánru**).
4. **Nascanujte**, nebo vyfoťte vytvořenou koláž pro album kapely (jpg), pošlete na e-mail agata.jansova@uhk.cz (opět pod svým jménem příjmením).

Toto jsou znaky punkového stylu:





Co se na albu může projevit (znaky punku): kombinace textu, obrazu (písmena vystřižená z novin; využití obrázků z vysoké i nízké kultury; dadaismus); politická satira; divoká energie; chaos; proti establishmentu, rasismu, nacismu, konformismu, komunismu, drogám; forma protestu; touha po odlišení se od mainstreamu; upozornění na společenské problémy; revolta; ztotožnění s „dělnickou třídou“; nihilismus; anarchismus; nekonvenčnost; pogo; provokace; tichá revoluce (boj); těžké boty (glády)/Converse; roztrhané oblečení, kožené bundy, bodliny, náramky, obojky, cvoky, řetězy; rozčuchané vlasy, číro, extravagance, motiv lebky, černá barva, piercing; křivák; cíl punkového zjevu = šokovat, upozornit na něco,

Toto jsou **znaky** metalového stylu:



(na internetu jsou uvedeny celé abecedy, stačí zadat do vyhledávače „metal font“)

Co se na albu může projevit (znaky metalu): kožené oblečení; „křivák“, kovové cvočky, opasek, řetězy, kožené náramky, vysoké šněrovací boty/glády; dlouhé vlasy; černá barva; romantika, balady, gothic, motiv smrti, loga oblíbených metalových kapel, „headbanging“ (kývání hlavou do rytmu), symbol „paroháč“ (zdvížený ukazovák a malíček), „viktorka“ (věčko - zdvižený ukazovák a prostředník), „fistbanging“ (zdvihání pěstmi do rytmu, někdy zdvižený ukazovák), „air guitar“ (předstírání hraní na kytaru), „stage diving“ (skákání zpěváků do obecenstva), pogo v „kotli“; a další

II. Návrh na tetování pro punkového/metalového zpěváka

1. Vymysli **tetování** pro zatvrdělého **punkového** nebo **metalového zpěváka** (inspirovat se můžeš dle uvedených znaků **punků/metalu**).
 2. Nakresli si **návrh** na papír (velikost cca 5x5 cm).
 3. Překresli punkový nebo metalový **motiv na kůru citrusového ovoce** – na vnější část kůry (nejlepší je tenká lihová fixa, pokud nemáš, stačí propiska). Takto si můžete vyzkoušet, jak začínající tatéři zkoušejí tetovat.
 4. **Vyfoť** (ne proti světlu, ale tak, aby byl motiv dobře vidět) nejprve **návrh na papíru** a poté potetovaný **citrus**.
 5. **Pošli** ve formátu (jpg), s názvem: jméno_příjmení, na e-mail: agata.jansova@uhk.cz
-

Další obrázky pro inspiraci:



Příloha F - Zadání k rocku a rock-and-rollu

Dobrý den,

tentokrát zadání úkolu vychází z log rockových a rockandrollových legendárních kapel. Poslechněte si velmi známou píseň „*We Will Rock You*“ od Queen. Z této písně se inspirovali mnozí další umělci, jako například Joan Jett „*I Love Rock 'n' Roll*“.

Queen „We Will Rock You“

Výbojnost této písně se hodí na sportovní utkání. Člověk je v rámci skupiny, zpívá a tleská do rytmu. Ve skupině se identifikuje, má pocit, že je součástí skupiny.



S úspěchem poté fanoušci/lidé zpívají píseň „We Are The Champions“.

Rockové a jiné kapely mají svá loga k tomu, aby si je lidi podle toho zapamatovali. Svá loga poté umísťují na plakáty, oblečení, cd obaly, aj. Loga charakterizují to, *co skupinu spojuje*.

Zamysli se nad tím, do jakých sociálních skupin patříš a **vytvoř k jedné ze svých skupin logo**. Může to být například skupina zájmového kroužku, skupina přátel (třeba i těch virtuálních při pc hře), rodina, třída, škola, aj. Najdi společný znak, který vás charakterizuje.

Jak postupovat při tvoření loga pro svou skupinu:

1. myšlenková mapa – **napiš** na papír **vše**, co tě napadne k tvé sociální skupině;
2. zvýrazni si barevně v myšlenkové mapě **slova**, která tě nejvíce zaujala a která by se ti mohla hodit;
3. **nakresli** několik variant/nápadů/návrhů loga do skicáku;
4. **vyber** jedno logo, které je dle tebe nejzdařilejší.

Cokoli se vynoří v hlavě, nakresli do skicáku/napiš do myšlenkové mapy dříve, než ti myšlenka uteče.

Vlastnosti loga:

- odpovídá charakteru skupiny (logo je identita skupiny)
- reprezentuje poslání skupiny, její historii
- začleňuje tradice (je zachována základní myšlenka)
- je zapamatovatelné (jednoduché, nadčasové)
- je zřetelné (dle tvaru, obrysu a barevnosti, důraz kontrasty)
- zaměřuje se na jeden prvek (jednotnost loga)
- vhodnost loga (přiměřenost)

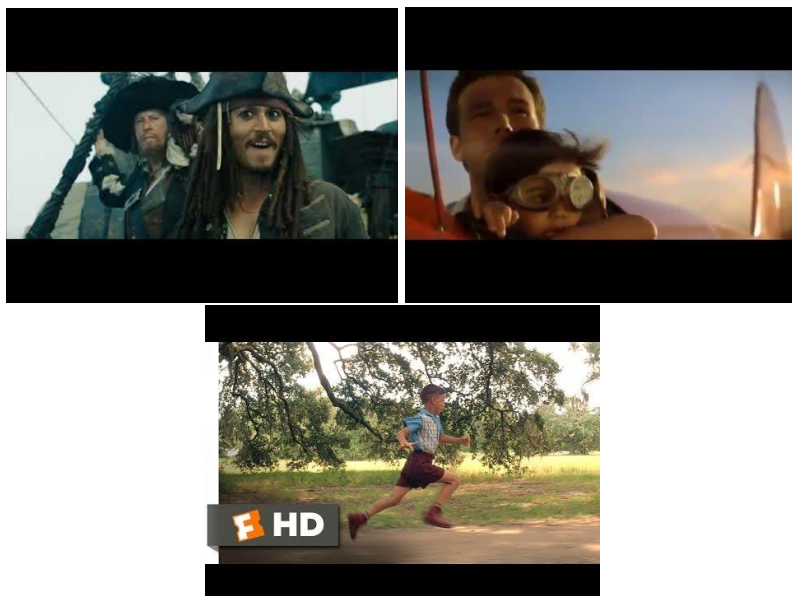


Příloha G - Zadání k muzikálu a filmové hudbě

Dobrý den, nyní nás čeká poslední zadání. Budeme tvořit abstraktní dílo na základě poslechu oblíbeného soundtracku z filmu/muzikálu.

Potřebuje film hudbu? Jaké účinky má hudba?

Hudba ve filmu cílí na prohloubení zážitku diváka, je nositel významů (díky výrazovým prostředkům – melodie, rytmus, harmonie, aj.) určitého děje, dotváří atmosféru. Působením hudby ve filmu jsou scény více dramatičtější, romantičtější, vtipnější, než kdyby hudba ve filmu nebyla. Jen si představte, jak by působila scéna z filmu Čelisti, kdyby u toho nebyla hudba. Moment konfliktu, napětí, dramatického momentu dotváří hudba z filmu Piráti z Karibiku. Další filmové ukázky, jak působí hudba na určitou scénu, je v závěru filmu Pearl Harbor a zázrak ve filmu F. Gumpa.



Vzpomeňte si, která hudba z filmu ve vás vyvolala hluboké emoce. Hudbu si pustíte a to, co ve vás vyvolává abstraktně umělecky vyjádřete na papír, zachytíte pocity, dojmy, emoce, nálady.

Postup tvorby

1. Poslechnout si soundtrack z filmu/muzikálu.
2. Připravte si pomůcky (tučně zvýrazněno v textu), podložku a oblečení, abyste se neumazali.
3. Vyjádřit na papír abstraktně (nefigurativně, bez zobrazení postav):

Zde je odkaz na soundtracky z filmů, pokud by někdo tápal:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL8A7860B0F9BD22A6>

- a) náladu skladby/písně. Když zavřeš oči, co se ti vybaví, když slyšíš tuto harmonii, co ti harmonie připomíná – jaká přídavná jména v tobě hudba evokuje? Je hudba dramatická, bojovná, uvolněná, napínavá, smutná, veselá? Kterou barvu máš s tou představou spojenou? Je to na základě vašeho vnitřního nastavení – vnímání, jakou barvu a odstín zvolíte např. pro veselou harmonii? Ve mně durová harmonie vyvolává veselou náladu. Je to barva žlutá, oranžová, nebo třeba zelená? Preference je na vás, jak harmonii vnímáte vy a jakou barvu a odstín barvy ji přisoudíte. Negativní emoce mám spojeny s tmavými barvami.
- Vyjádři to barvami **akrylovými/temperovými (štětec, kelímek)**. Doporučuji míchat sekundární barvy (zelená, oranžová, fialová + různé odstíny) z barev základních. Pokryj nejlépe celý **papír A3** (nejlépe čtvrtka).
 - Nálada skladby však může být vyjádřena i prostorověji. Drsné/skřípavé zvuky můžete vyjádřit **natrháním jiného obyč. papíru**, který na podklad nalepíte. Nebo z nalepeného papíru můžete vytvořit strukturu.
- b) rytmus. Je rychlý, pomalý, neměnný, proměnlivý, zbrklý, taneční, aj.? Opět zkus přiřadit přídavná jména a poté zkus vyvodit tvar a frekvenci, která odpovídá tomu, jakou máš představu, když slyšíš rytmus ve skladbě.
- Představu rytmu můžeš zaznamenat různými tvary (i geometrickými), liniemi pomocí měkké **tužky (8B)**.
- c) melodii. Klesá, stoupá, nebo je neměnná? Klesající melodie, bude linie, která se bude pohybovat směrem dolů a naopak. Můžete zaznamenat melodii refrénu, hlavního motivu, nebo nějakého úseku skladby. Melodie má pauzy – linie tedy bude přerušena. Melodie může být také plynulá nebo naopak roztržitá/divoká – to ovlivňuje tvar linie.
- Plynutí melodie zaznamenej **tuší (pero s násadkou/špejle)**.
 - Melodii zpívá/hraje nějaký hudební nástroj. Jakou zvukovou barvu má tento nástroj/hlas? Dopln k linii melodie barvu dle barvy zvuku (**pastel/pastelky/fixy**). Přídavná jména např. drsný/líbezný/pisklavý/sametový/hluboký/skřípavý hlas nebo zvuk/hudebního nástroje...
- d) Dynamiku. Kdy je zvuk nástrojů a hlasů slabý, kdy zvuky gradují a kdy je dynamika nejvíce hlasitá.
- Zkus průběh dynamiky zaznamenat **uhlem** v plochách šrafurou (stínování). Tam, kde jsou zvuky slabé – nebude skoro znatelná šrafura. Když se budou zvuky zesilovat, šrafura bude sytější. Doporučuji postříkat Fixativem, nebo lakem na vlasy (sprej), aby se uhel nemazal. Pokud nemáš, nevádi.

Nemusíte vyjádřit všechny body z této nabídky (a-d). Zaměřte se hlavně na **náladu skladby** (bod a), co ve vás hudba vyvolává. Abstraktně vyobrazte své představy, pocity, dojmy. Dále k bodu a) můžete připojit následující libovolné body (b, c, d). Můžete se např. soustředit na dominantní prvek/ky dané skladby (např. v některé skladbě je dominantní melodie, v jiné je slyšet hlavně rytmus).

Příloha H - Díla žáků

Folk a folklor



FolkKaliště
1.-3. srpna 2021

**NEREZ
ČECHOMOR
BUTY
BRATŘI EBENOVÉ**

OBEC KALIŠTĚ NA VYSOČINĚ

PŘEDKAPELY:
JINOTA J., 4 ZDI, JARRET,
NEZMARI, LÁZO PLÁZO, DUO
MINIMAX, MALINA BROTHERS,
TERRAKOTA, SPOLEKTIV

VSTUPENKY K DOSTÁNÍ NA WEBOVÝCH STRÁNKÁCH
FOLKALISTE.CZ NEBO NA TELEFONNÍM ČÍSLE +420 724 139 637.



Mohelnická skupina Smolaři
vám přináší každoroční festival

**2021
MOHELNICKÝ
DOSTAVNÍK**

Vystupují:
Smolaři, Jarek Nohavica,
Čechomor, Lokálka,
a další

Těšit se můžete na:

- Koncerty a vystoupení
- Workshopy
- Galapřehlídku účinkujících
- Divadelní představení

a jiné

Od: 30.8. | 16:00
Do: 31.8. | 12:00
Kde: Městské sady v Mohelnici

Sponzoři akce:

APEX — LEGENDS — **RADIO**
BLANÍK



HANÁ

**HANÁCKÁ
FOLKLORNÍ
SLAVNOST**



12.30 UKÁZKA PŘÍPRAVY POLEVKY
SYRNICA
13.15 TANEC ČOFOVÁ (WORKSHOP)
15.00 HANÁCKÝ SOUBOR
KLAS


22. ČERVNA 2022,
LITOVEL



HANÁCKÝ FOLKLORNÍ SOUBOR KOSÍŘ
HANÁCKÝ MUŽSKÝ SBOR ROVINA
STÁNKY S TRADIČNÍMI HERTEPLÁKY,
PUKÁČI, CVIBOCHY A TVARUŽKY
OCHUTNÁVKA OVOCNÝCH PÁLENEK
A HANÁCKÉ HOREŽE



#PORTAFESTIVAL

**PORTA
2021**

VĚRA MARTINOVÁ
ROBERT KŘEŠTAŇ
ALEŠ PETRŽELA
JIRÍ DĚDEČEK

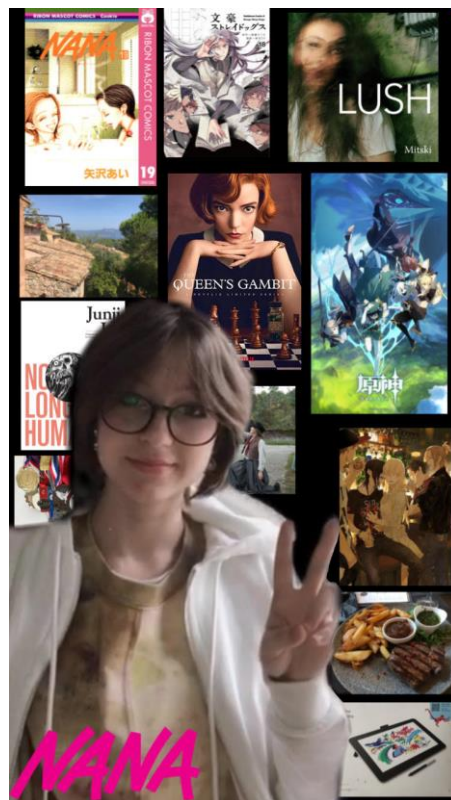
HUDBA, SOUTĚŽE, ZÁBAVA

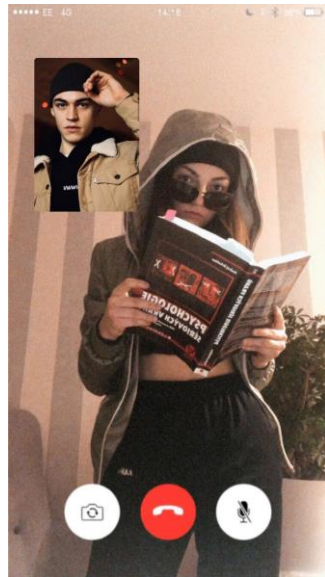
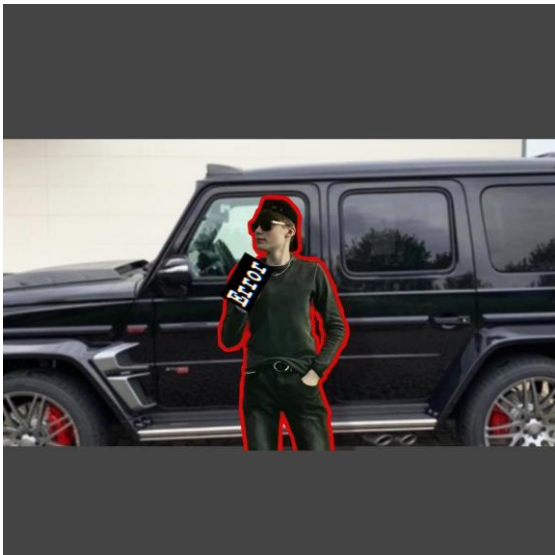
**16.-18.7.2021 LESNÍ DIVADLO
ŘEVNICE**

WWW.PORTA-FESTIVAL.CZ



Pop a Hip-hop



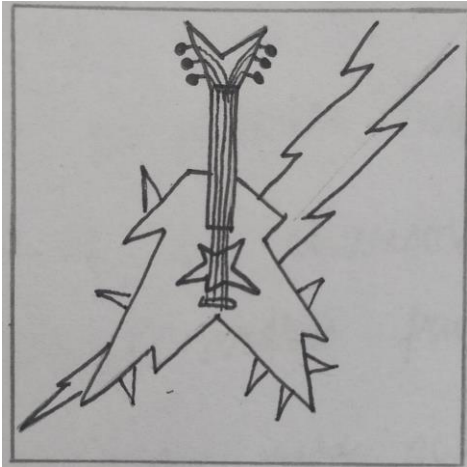


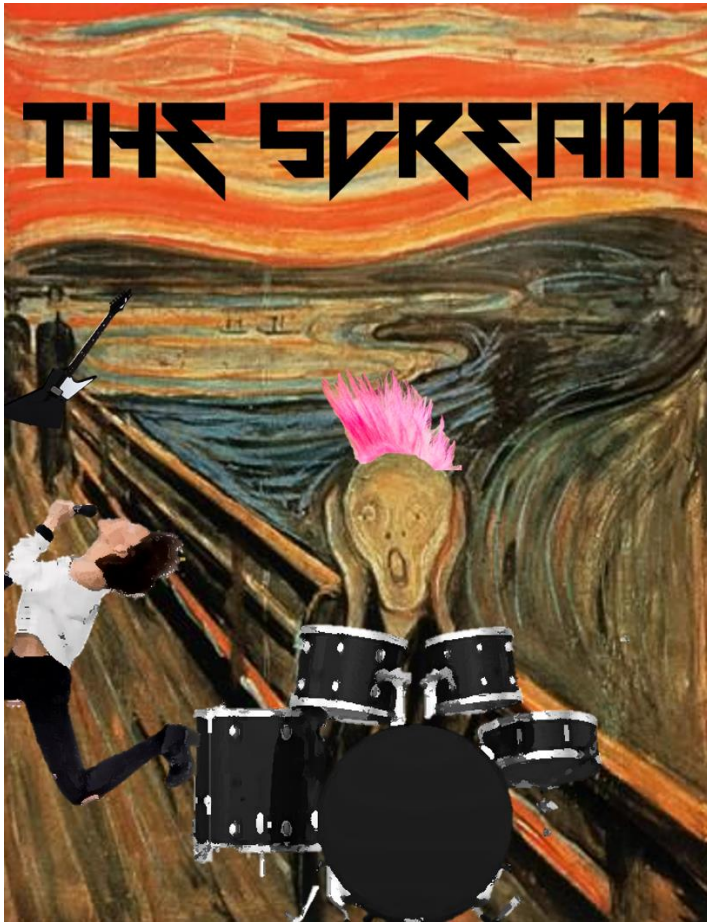
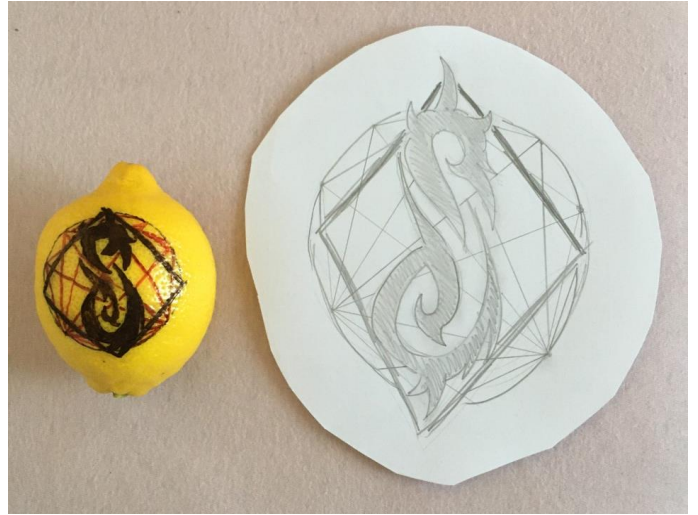


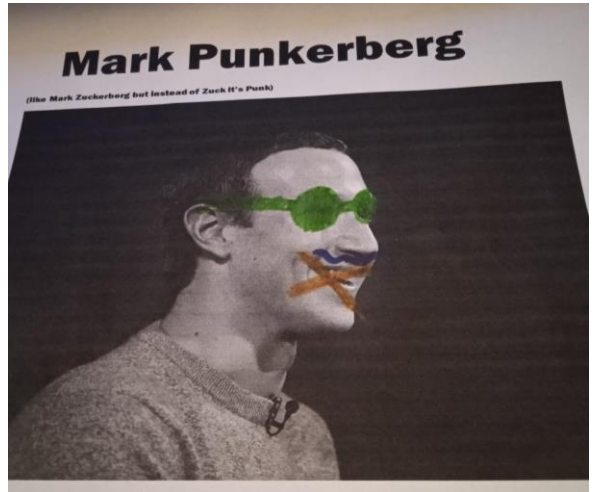
<https://www.youtube.com/watch?v=TjyvCvxwj-A>

https://www.youtube.com/watch?v=W8Wq_Z0fJo0

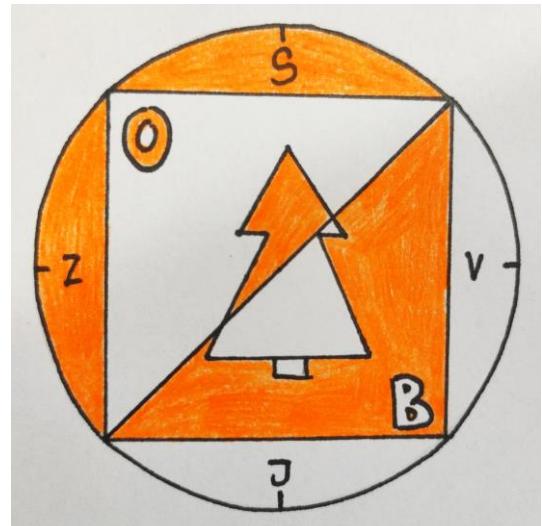
Metal a punk







Rock a Rock-and-roll





Muzikálová a filmová hudba



