



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Atelier arteterapie

Bakalářská práce

# Archetyp hrdiny ve výtvarné tvorbě žáků 1. a 2. stupně základní školy

Vypracovala: Zuzana Boušková Shrbená  
Vedoucí práce: MgA. Stanislav Zeman, Ph.D., MBA

České Budějovice 2022

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval(a) pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce.

Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum:

Podpis:

Bakalářská práce se zabývá archetypem hrdiny, způsoby jeho vnímání a výtvarného ztvárnění žáky 1. a 2. stupně základní školy. Teoretická část mapuje archetyp hrdiny od mytologického přes superhrdinu až k současnému hrdinovi. Dále obsahuje specifika dětí mladšího a staršího školního věku, zejména v oblasti vývoje kresby a vztahu k archetypu hrdiny. Praktická část sleduje výtvarné zpracování archetypu hrdiny žáky. Nabízí možné souvislosti mezi volbou konkrétního hrdiny a osobností žáka (autora obrázku). Smíšený výzkum představuje možného hrdinu dnešních dětí školního věku.

Klíčová slova:

Mýtus, pohádka, archetyp, hrdina, mladší a starší školní věk

The bachelor's thesis deals with the archetype of the hero, the ways of his perception and artistic rendering by pupils of the 1st and 2nd grade of elementary school. The theoretical part of bachelor's thesis describes the archetype of the hero from the mythological to the superhero to the present hero. It also contains the specifics of children of younger and older school age, especially in drawing development and the relationship to the hero archetype. The practical part of bachelor's thesis describes the creative elaboration of the hero archetype by the pupils. It offers possible connections between the choice of a specific hero and the personality of the student (the author of the picture). Mixed research presents a possible hero for today's school-aged children.

Key words:

Myth, fairytale, archetype, hero, primary pupil, lower-secondary pupil

Na tomto místě bych ráda poděkovala za vedení práce, odbornou pomoc, vstřícný přístup a cenné rady panu MgA. Stanislavu Zemanovi, Ph.D., MBA.

Dále mé díky patří všem dětem, které se mnou sdílely svůj svět hrdinů.

Tuto práci věnuji své rodině za neuvěřitelnou pomoc a podporu během celého studia.

## Obsah

I.	Úvod.....	7
II.	Teoretická část .....	8
1.	Základní pojmy.....	8
1.1.	Mýtus .....	8
1.2.	Pohádka.....	10
1.3.	Archetyp.....	11
1.4.	Hrdina .....	13
1.4.1.	Joseph Campbell – Tisíc tváří hrdiny.....	15
1.4.2.	Christopher Vogler-Cesta spisovatele.....	16
1.4.3.	Vladimir Jakovlevič Propp – Morfologie pohádky.....	18
1.5.	Superhrdina.....	19
1.5.1.	Spider–Man .....	20
1.5.2.	Hulk.....	20
1.5.3.	Kapitán Amerika .....	21
1.5.4.	Batman .....	21
1.5.5.	Superman.....	22
2.	Děti školou povinné.....	22
2.1.	Školní věk .....	22
2.2.	Školní zralost .....	23
2.3.	Školní připravenost.....	23
2.4.	Ontogeneze .....	24
2.5.	Raný školní věk (6/7 až 8/9 let).....	26
2.6.	Střední školní věk (8/9 až 11/12 let).....	27
2.7.	Starší školní věk (11/12 až 15/16 let).....	28
III.	Praktická část .....	30
3.	Charakteristika a sběr výzkumných dat.....	30
4.	Průběh lekce .....	31
4.1.	První vyučovací hodina .....	31
4.2.	Druhá vyučovací hodina .....	32
5.	Etické aspekty sběru dat .....	32
6.	Průběh a výsledky výzkumu.....	32

7.	Výtvarné tvoření .....	33
7.1.	První stupeň základní školy .....	34
7.1.1.	První ročník – 6/7 až 7/8 let .....	34
7.1.2.	Druhý ročník – 7/8 až 8/9 let.....	41
7.1.3.	Třetí ročník 8/9 až 9/10 let .....	44
7.1.4.	Čtvrtý ročník – 9/10 až 10/11 let.....	47
7.1.5.	Pátý ročník – 10/11 až 11/12 let.....	48
7.2.	Druhý stupeň základní školy.....	51
7.2.1.	Šestý ročník – 11/12 až 12/13 let .....	51
7.2.2.	Sedmý ročník – 12/13 až 13/14 let.....	54
7.2.3.	Osmý ročník – 13/14 až 14/15 let .....	55
7.2.4.	Devátý ročník – 14/15 až 15/16 let .....	56
8.	Typy zobrazovaných postav a zdroj jejich inspirace.....	60
9.	Výsledky výzkumu .....	66
9.1.	Možný hrdina dnešních žáků .....	66
IV.	Závěr .....	71
V.	Seznam příloh .....	73
10.	Příloha I. Tabulková část .....	74
11.	Příloha II. Přehled artefaktů.....	81
12.	Příloha III. Seznam citované literatury .....	93

## I. Úvod

Pro bakalářskou práci jsem si vybrala téma archetypu hrdiny proto, že mne oslovil svým propojením kolektivního nevědomí společného všem – archetyp a individuálním vnímáním jednotlivcem skrze postavu, která je něčím pro něj osobně výjimečná – hrdina. Svoji práci jsem zaměřila na dětského klienta, protože právě práce s dětmi stála u zrodu mého rozhodnutí začít studovat arteterapii. Při výuce v Ateliéru arteterapie se, vedle dalšího, využívá tajemného světa mýtů a pohádek k objasnění složitosti lidské psyché. v této práci vycházím/se opírám o znalosti nabyté při studiu v AA, četbou odborné literatury i osobních zkušeností.

Každý člověk je hrdinou, hrdinou svého života. Svým narozením začíná svůj příběh na tomto světě. Stejně jako správný hrdina se vydává na dobrodružnou cestu. Na této cestě oba prochází různými fázemi (zejména vnitřními) i prostředími (hlavně vnějšími). Od malička si lidé hrají „na něco“, později sní o tom, čím se stanou. Většina dětí se například touží stát popelářem, a to z různých důvodů, často souvisejících s velkým oranžovým autem.

Na archetyp hrdiny nahlížím pohledem dětí, prostřednictvím jejich výtvarného vyjádření v období od vstupu do základní školy až k jejímu opouštění. Práce je tradičně dělena na teoretickou a praktickou část, které se dále dělí na kapitoly a podkapitoly.

Teoretická část obsahuje vymezení základních pojmů, praktická část je věnována respondentům této bakalářské práce – dětem ve školním věku. Podkapitoly nabízí náhledy do světa obou/prostředí/různé úhly pohledu. u hrdiny je to svět mýtů a pohádek. Dětský svět nahlížím přes jejich vývoj v průběhu školní docházky.

Cílem práce je najít možného hrdinu dnešních dětí. Možné kandidáty představuji v rámci jednotlivých ročníků od prvního až po devátý. Podrobněji se metodologii věnuji v úvodu praktické části práce. Výzkum probíhá v oblasti výtvarného zobrazování za pomoci otázek zaměřených na typ zobrazování, zmíněna je i použitá technika a otázek směřujících k inspiračním zdrojům. Grafické znázornění výsledků výzkumu doplňuje popis průběhu tvoření s reakcemi dětí na mé otázky a poznámky.

Archetyp hrdiny provází člověka od raného dětství stejně jako „jeho tvorba“. Oboje spojuje nějaká stopa, kterou je možné sledovat. Stopu za sebou zanechává každý už od svého početí, stejně tak vzbudí zájem okolí svým výtvořem. Stopa pomáhá orientovat se, pomáhá nalézt

cestu z neznámého, pomáhá vést k cíli. Archetyp je nadčasový a univerzální napříč kulturami, přesto je pro mnoho pojmů naprosto neznámým. Naopak pojem hrdina už tak neznámý není. Známe ho od dětství. Hrdinu si spojujeme s hrdinskými činy, s princem na bílém koni nebo hasičem, který zachránil někoho z hořícího domu.

## II. Teoretická část

### **Každý hrdina má svůj příběh, každý příběh má svého hrdinu.**

Celá tato práce je příběh o hledání a objevování. Příběh s mnoha hrdiny, kteří mají své vlastní příběhy a jejichž cesty se v určitý okamžik protnuly.

Synonyma slova **příběh** jsou historka, vyprávění, vypravování. Jak již z názvu vyplývá, jedná se o nějaký děj. Děje se něco, při čem je možné být. Jakou formu účasti zvolí, je na každém-možností je mnoho, stejně jako typů příběhů, např. pohádka, pověst, mýtus, legenda, báchorka. Další řádky se věnují **mýtu a pohádce**. Prostředím, v nichž se můžeme setkat s **archetypem hrdiny**, dalšími základními pojmy této práce.

### 1. Základní pojmy

#### 1.1. Mýtus

*„Mythus je bájeslovi o bytostech božských a hrdinských, je to vypravování z dob předhistorických s odkazem na mýthický, smyšlený“* (Nový velký ilustrovaný slovník naučný, 1931).

Mýty pomáhají lidem objasnit jejich existenci na tomto světě, stvoření světa i možnost jeho zániku. Proč se děje to či ono. Ukazují, že vše má nějaký smysl a řád.

Základ zůstává ve vyprávění, báji, ale příběh je popisován jako symbolický, zachycující původní lidskou zkušenost v přírodě a v historii, jehož obsahem bývá často nastolení řádu v prázkladu světa dříve chaotickém, popř. beztvarem. Není ohraničen časem, cyklicky se zpřítomňuje v podobě rituálu. Pokud tvoří ucelený soubor nazývá se mytologie. „... *Hlavním smyslem mýtu je identifikovat, harmonizovat člověka a společnost s daným přírodním i společenským řádem...*“ (Všeobecná encyklopedie ve čtyřech svazcích, 1997, str. 219).

Při nahlížení na mýtus jako příběh záleží na tom, kdo ho vypráví, např. folklorista vypráví o stvoření světa, religionista o bozích či bytostech bohům podobných (Segal, 2017).



Mýty souvisí s lidstvem od jeho počátků. Evoluci člověka si spojujeme s držením těla, velikostí mozku, aktivním palcem ruky při manipulaci s předměty. Pokud soustředíme svoji pozornost na psychologickou charakteristiku, objevíme, že lidské společenství se řídilo převážně mytologií, protože přirozeně souvisí s uvědoměním člověka, že někam patří. Není na světě sám, ale je součástí sociální skupiny. Prvním impulzem bylo poznání vlastní smrtelnosti (Campbell, 1998).

Pomáhaly pochopit, co vidím, že se děje, ale už nevím proč. Mýty jsou jedním z prvků utvářejících historii, kulturu a podstatu každého národa. Stojí u počátku jeho existence, a tím ukazuje jedinečnost a specifčnost. Personifikují se v podobě božstev, postav hrdinů, jejich prostřednictvím vypráví příběhy, na které se nezapomíná. Ze starověku se dochovaly památky, které to dokládají.

*„Podle Junga jsou spontánním vyjádřením kolektivních stanovisek založených na nevědomých duševních zážitcích“* (Sharp, 2005).

Mýtická minulost prorůstá historií země. Od pradávných časů tak mýty v lidských kulturách slouží jako prvotní příběhy, jako primární a vzorové příběhy, které se staly základem sociálního života a kultury. Z nichž všechno ostatní pramení, a na nichž vše stojí. Vypráví posvátné příběhy o vzniku světa, o jeho zániku, jak se zrodil člověk a jakých hodnot se má držet. Pro dávné společnosti vyjadřoval mýtus pravdivý obraz světa na úsvitu věků (Segal, 2017) (Kozák, 2021).

Postupem času, hlavně s rozvojem vědy a techniky se pozornost lidí začala od mýtů odvracet. Už jich nebylo třeba. Docházelo k jejich kritice a revidování postupem času. Přesto nebyla mytologická tvořivost a vnímavost zcela oslabena, neboť i pro současného moderního člověka zůstává potřeba harmonizace života (Všeobecná encyklopedie ve čtyřech svazcích, 1997).

V běžné řeči je možné se setkat také s použitím pojmu mýtus jako něčeho nepravdivého, vytvořeného k pobavení. To, jim ale neubírá nic z důležitosti jejich prvotního významu.

V této práci je mýtům ponecháno jejich původní kouzlo, jejich původní význam. Mýty zůstávají zdrojem kulturní historie mnoha národů, jsou domovem jejich bájných hrdinů, které chránily a udržovaly jejich integritu.

Obdobný význam jako mýtus má i pohádka. i ona pomáhá pochopit určité zákonitosti. Mýtus více osvětluje to, co se děje okolo nás (stvoření světa, vesmír, přírodní neštěstí...). Hlavní hrdinové jsou hlavně z řad božstev. Pokud je hrdinou smrtelník často je s božským prvkem nějakým způsobem spojen nebo konfrontován. Na rozdíl od pohádky nekončí „šťastně až navěky“ Pohádka je primárně určená dětem, které se snadněji dokáží identifikovat s jejími hrdiny. Hrdinové jsou více „smrtelní“. Vždycky to tak ale nebylo. Pohádky byly původně určeny pro dospělé publikum. Tato poznámka souvisí s tím, že dnešní děti často znají více příběhů z dospělého světa než pohádek.

Objasnění toho, proč k tomu dochází, je nad rámec této práce, proto je poznámka uvedena jako pouhé konstatování faktu, vyplývajícího z osobní zkušenosti. Dále se práce věnuje objasnění pojmu pohádka v souvislostech dále používaných. Pohádka je zde vnímána jako prostředek opory nabízející možné strategie v různých životních fázích a situacích.

## **1.2. Pohádka**

Rudolf Steiner v souvislosti s pohádkami (na svých přednáškách) uváděl slova, která slyšel na přednáškách „milovníka pohádek“, *„Pohádky a pověsti jsou jako dobrý anděl, jenž je od narození z domova člověku dán s sebou na životní pout, aby se mu po celé její trvání stal důvěrným společníkem a skrze takto nabízené společenství mu přetvořil život v pravdivou, vnitřně oduševnělou pohádku!“* (Steiner, 2020, str. 102).

*„Primitivní pohádky obsahují zkušenosti našich předků, které získali při setkání s archetypickým světem. Proto jsou často hrůzyplné a kruté a vystupují v nich různé polobožské či božské bytosti. v průběhu času se z pohádek obrazy numinózních zkušeností postupně vytrácely a jejich moderní verze už je neobsahují“* (von Franz, 2008, str. 11).

Na mýty odkazuje M. von Franz i při psychologickém výkladu pohádek: *„Když někdy pohádce nerozumím, používám mýty jako paralely, protože větší vzájemná blízkost mytického materiálu, a vědomí mi často přinese nějaký náznak významu.“* Mýty používá jako mosty k porozumění pohádek (von Franz, Psychologický výklad pohádek, 2015, str. 177).

Pohádka stejně jako anekdota, hádanka, legenda či pověst patří mezi zprvu ústně tradované žánry vyprávěné od nepaměti. Jedná se o příběhy s prvky nadpřirozena a magie, jenž bývají neodmyslitelně spojeny s dětským věkem (Březinová, 2018).

Děti skrze pohádky získávají specifické podoby chování, které je možné v souvislosti s celoživotním procesem dle Průchy definovat jako proces socializace (Průcha, Walterová, & Mareš, 1995).

Podle Černouška představují pohádky pro děti důležité psychické podněty, zajišťující jejich duševní vývoj. Předkládají dětem jednotlivé významy různých problémů, s jejichž vyřešením se během svého růstu musí individuálně vypořádat. Pohádka tyto problémy zprostředkovává pomocí jasně srozumitelných obrazů a symbolů (Černoušek, 1990).

Čačka poukazuje na to, že oblíbenost pohádek u dětí vedle své formy blízké jejich mentalitě (jednoduchost, typizace, animismus, dynamismus ...) spočívá i v celkové atmosféře při zprostředkování pohádkového příběhu (Čačka, 1999).

Pohádka pomáhá dětem vnést řád do okolního i vnitřního světa rozvojem imaginace, ale i při osvojování dalších schopností a dovedností.

Hlavní poselství, které pohádka předává je vítězství dobra nad zlem.

V neposlední řadě pohádky představují základní zdroj archetypové psychologie C. G. Junga, která jednání pohádkového příběhu chápe jako „*ono kdesi kolektivního podvědomí*“ (von Franz, 2015, str. 15) a skrze jejíž výklady se „*niterné duševní pochody proměňují na vnější a stávají se srozumitelnými díky tomu, že jsou zobrazovány prostřednictvím postav a událostí příběhu*“ (Bettelheim, 1991).

Na závěr lze říci, že pohádka je specifický předmět psychologického bádání, jenž zastává současně několik funkcí – je chápána jako jeden z principů učení v rámci procesu socializace, má značný vliv při rozvoji dětské fantazie, obsahuje prostor, který dítě potřebuje k vyřešení vnitřních konfliktů, a zároveň podle archetypálních teorií zprostředkovává zkušenosti kolektivního podvědomí lidstva.

### **1.3. Archetyp**

Archetypy se nejvíce zabýval psychiatr C. G. Jung. Stál u počátku využití slovních asociací při práci se sny pacientů. Tam ho zaujala podobnost mezi jejich myšlenkami a symboly, které obsahovaly, se symboly mýtů a náboženství, kterými se rovněž zabýval. i na základě toho Jung definoval kolektivní nevědomí obsahující instinkty a archetypy.

Instinkty jsou fyziologické potřeby vnímané smysly. Projevují se také ve fantaziích, často pouze ve formě symbolických obrazů. Právě tyto obrazy, jejich manifestace nazývá Jung archetypy. Jejich počátek není znám. Jejich univerzálnost je dána tím, že se objevují po celém světě, i v místech, kde je možné vyloučit předávání napříč generacemi i způsobené migrací (Jung, Marie-Louise, Henderson, Jacobi, & Jaffé, 2017).

Hartl ve svém slovníku zdůrazňuje archetyp jako praobraz, pravzor (Hartl, 1993).

*„Archetypické obrazy jsou motivy nebo univerzální vzorce chování, pocházející z kolektivního nevědomí; jsou základními obsahy náboženství, mytologických příběhů, legend a pohádek“* (Sharp, 2005, str. 32).

Podle Drapely archetypy jsou nápomocny při utváření konkrétních představ vedoucích k rozpoznávání událostí nebo osob v daném životě, předznamenanych v archetypech (Drapela, 2011).

Dále z pozorování Junga vyplývá, že:

*„Nejde o zděděné představy, ale o zděděné možnosti představ. Nejsou to ani individuální zděděné duševní vlastnosti, nýbrž hlavně všem společné zděděné možnosti představ, jak lze vidět z univerzálního výskytu archetypů...“*

*„...Archetypy jako takové nelze pozorovat, jejich působení však pozorovat lze: produkuje archetypické obrazy a motivy (představy)...“*

*„...Archetypy jsou podle definice ony faktory a motivy, které řadí psychické elementy do určitých, nutno je nazývat archetypických obrazů, a to způsobem, jež je možno rozpoznat až podle účinku...“*

*„...Archetypy, praobrazy, dominanty kolektivního nevědomí, jsou prvotní strukturální elementy lidské psyché. Archetypy jsou psychickými aspekty mozkových struktur.“* (Sharp, 2005, str. 29)

Vnímání archetypů nelze zjednodušovat na pouhou definici nebo je brát za něco ukončeného. Stejně jako je stálá jejich přítomnost, je i jejich proměnlivost. Sám Jung říká: *„Je to nádoba, již nemůžeme nikdy vyprázdnit ani naplnit. Archetyp jako takový existuje pouze potenciálně, a jakmile nabude hmotné podoby, už není tím, čím byl. Trvá po tisíciletí a vyžaduje přesto stále nový výklad.“* (Jung, 1999, str. 187)

Definování archetypu z pohledu filozofie je obdobné:

*„Archetyp – (z řečtiny arché, počátek, a typos, vzor) v idealistické filozofii ideální vzor. u Platóna je to synonymum ideje, to jest ideální prototyp, který dovoluje pochopit odpovídající věc uchopitelnou lidskými smysly. u Malebranche jsou archetypy ideje Boží čili věčné vzory stvořených věcí. v kulturní antropologii a v religionistice to jsou zakladatelská jednání dávných hrdinů, na nichž spočívá řád společnosti a která je třeba pravidelně obnovovat a připomínat v rituálu.“ (Durozoi & Roussel, 1994, str. 17).*

Další řádky se dostávají hlavní postavě této práce, k hrdinovi.

#### **1.4. Hrdina**

Hrdinu skrze jeho archetyp definoval Jung jako „...archetyp s nesmírnou důležitostí, jelikož představuje nikdy nepomíjející touhu člověka po věčnosti, po překonání sebe sama, které je možné dosáhnout pouze prostřednictvím transformace vlastní psyché skrze nesčetné množství úkolů, zkušeností, utrpení a bojů odehrávajících se uvnitř i vně lidské osobnosti.“ (Jung C. , 2009, str. 236)

Joseph Campbell svoji knihu, kterou hrdinovi věnuje nazval Tisíc tváří hrdiny. Neznamená to, že by jich bylo právě tolik, spíše naznačuje obsáhlost této postavy. Přesto si každý pod pojmem hrdina vybaví to samé. Postavu odlišující se od okolí svými činy, které mají vliv na svět, ve kterém žije. Jeho univerzálnost se ukazuje i archetypálním motivem v překonávání překážek na cestě ke stanovenému cíli. Hlavním cílem je vítězství nad nevědomím.

Hrdina se objevuje v mýtech různých kultur, v nichž přijímá specifickou podobu. Ať už to je svatý Jiří zabíjející draka, který před lidstvem žárlivě střeží poklad vědomí, nebo Superman, jenž k údivu mladých i starých každodenně ochotně opakuje své zázračné činy „živě“ v televizi a na filmovém plátně (Nichols, 2006).

*„Hrdinný mythus váže se k hrdinovi, příp. osobě historické a jeho činům, pův. k božství a jeho kultu, nebo bytosti smyšlené. v dobách antických lid věřil v mythy, později s vývojem věd fyzikálních a náboženství ustupovaly představy pravdě a nabývají významu alegorického, podporovaného i v modern. Romantismu“ (Nový velký ilustrovaný slovník naučný, 1930).*

V pohádkách je hrdinství prezentováno jako dokonalé, láska jako věčná, zrada jako hrozivý čin a štěstí jako stálé a trvají až do nejdelší smrti. Naslouchání pohádkám má pro děti citový význam, díky kterému jsou schopny se hravou formou vyrovnávat se svými strachy a konflikty, a to prostřednictvím značného odstupu.

*„Charaktery hrdinů nejsou v pohádkách vykreslovány nijak individualizovaně, ale ve shodě s dětským chápáním spíše schematicky a typizovaně. Funkce druhé vrstvy psychiky tak naplňuje pohádka tím, že nenásilně naznačuje „očekávané reakce“*

*S některými pohádkovými postavami děti spoluprožívají svá vlastní vytoužená přání, s jinými rozvíjejí alespoň určitou „ideální vazbu“ atd. Pohádky tak svým způsobem napomáhají nejen k přebírání určitých vzorových vztahů a postojů, ale také žádoucích ideálů a hodnot.“* (Čačka, 1999, str. 71).

Jako výchozí podklady pro výzkumnou část této práce byly zvoleny teorie Josepha Campbella pro hlubší náhled na původního mýtického hrdinu, Christophera Voglera dávající strukturu cesty moderního hrdiny v audiovizuálních médiích a pro úplnost Vladimira Jakovleviče Proppa, pro jeho rozpracování struktury pohádky.

Hrdina je tedy člověk, někdy „polobožská bytost“, často potomek boha a člověka (např. v řecké mytologii), kterému se podařilo v bezprostředním nebezpečí, přes svá osobní a místní historická omezení nalézt odvahu a vůli k sebeobětování ve prospěch všeobecně platných lidských norem.

Musel překonat strach podstoupit cestu do neznámého světa, kdy opustil svůj každodenní život a kde byl vystaven bitvám, zkouškám a nebezpečným nástrahám. To vše proto, aby zpravidla získal dar nesmírného významu (vědomost o tajemstvích života a smrti, zázračnou sílu apod.) o nějž obohacuje svůj svět/komunitu. Jeho cesta vyžaduje osobní odvahu, sílu a bdělost. Když se z cesty vrátil, nebo i pokud na cestě zemřel – už to nebyl současný člověk, stal se člověkem věčným – navždy proměněným svým dobrodružstvím, zdokonaleným (Campbell, Tisíc tváří hrdiny, 2017).

### 1.4.1. Joseph Campbell – Tisíc tváří hrdiny

Jméno Josepha Campbella, komparativního religionisty je spojováno především s mýty, kterými se zabýval. Na hrdinský mýtus nahlíží především skrze přechodové rituály různých národů až ke konečné transformaci hlavního hrdiny.

#### Dobrodružství hrdiny

##### Oddělení

1. **Dobrodružství volá** – objeví se nějaký podnět nutící hrdinu vykročit ze známého běžného života.
2. **Nevyslyšené volání** – neochota vzdát se dosavadního života z důvodu strachu nebo současných povinností
3. **Nadpřirozená pomoc** – ve chvíli, kdy přijme výzvu a vydá se na cestu, se objeví průvodci nebo pomocníci. Často od nich dostává dárek – talisman, který využije během cesty.
4. **Překročení prvního prahu** – okamžik, ve kterém vykročí za dobrodružstvím. Opouští starý svět a vstupuje do nového neznámého, kde platí nová pravidla.
5. **V břísě velryby** – metafora pro oddělení starého světa a známého „Já“, určitá forma sebezničení. Když hrdina sestoupí až sem, je odhodlán k vlastní transformaci.

##### Iniciace-zasvěcení

6. **Cesta zkoušek**-na cestě hrdinu čekají zkoušky a nástrahy. Často se stává, že ve zkouškách nejprve neuspěje.
7. **Setkání s bohyní** – hrdina se setkává s všeobjímající, bezpodmínečnou a všemocnou láskou, podobné mateřské. Může být zosobněna osobou, kterou bezvýhradně miluje.
8. **Žena jako svůdkyně** – metafora materiálního a tělesného pokušení světa. Hrdina je vystaven těmto pokušením, snažícího se ho svést z jeho cesty.
9. **Usmíření s otcem** – konfrontace s nejvyšší autoritou. Dochází zde k iniciaci hrdiny.
10. **Apoteóza – zbožštění**. Překonání sebe sama, pocit naplnění. Nalezení elixíru života.

11. **Nejvyšší dobrodiní** – dosažení cíle cesty.

## Návrat

12. **Odmítání návratu** – hrdina se odmítá vrátit zpět do běžného světa.

13. **Kouzelný útěk** – cesta zpět může být s požehnáním božstev, s úkolem předání „elixíru“ je jeho cesta požehnaná. Pokud získal „elixír“ proti vůli jeho strážce, či samotný úmysl hrdiny se vrátit vyvolal nelibost mocných, bývá cesta zpět stejně dobrodružná jako ta za „elixírem“.

14. **Záchrana zvenčí** – i na cestu zpět potřebuje hrdina ochránce a pomocníky.

15. **Překročení prahu návratu** – smyslem návratu je zachovat si vše získané cestou, integrovat do života a sdílet s ostatními.

16. **Pán obou světů** – nalezení a udržení rovnováhy v životě, v materiální a duchovní části.

17. **Svoboda žít** – žítí tady a teď, oprostít se od minulosti a strachu z budoucnosti (Campbell, Tisíc tváří hrdiny, 2017)

Hrdina je hlavní postava příběhu. Je to někdo, jehož úkolem je vnitřní změna. Jeho jednání je nesobecké, slouží a obětuje se pro druhé. Psychologicky ego (Vogler, 2021).

### 1.4.2. Christopher Vogler-Cesta spisovatele

Christopher Vogler se inspiroval Campbellovým monomýtem k vytvoření vlastní cesty hrdiny určené současným autorům. Jeho Cesta spisovatele je určena všem autorům příběhů. Spojována je především s využitím při filmové a televizní tvorbě.

1. **Obyčejný, běžný svět.** Místo, kde poznáváme hrdinu. Je stejný jako kdokoli z nás, dá se s ním snadno identifikovat. Má své silné i slabě stránky. Poznáváme i prostředí, kde se pohybuje.
2. **Výzva k dobrodružství.** Objevuje se nějaký podnět (problém, nesnáz...) buď z okolí nebo z vnitřních pohnutek, který vybízí hrdinu k jeho vyřešení.
3. **Odmítnutí výzvy.** Hrdina si není jistý, váhá. Cítí obavy, strach. Objevuje se obtížnost úkolu.  
Obvykle třetina příběhu
4. **Setkání s mentorem.** Hrdina potkává zkušenější postavu, která ho povzbuzuje, dává potřebné informace, trénink, někdy i kouzelný prostředek (předmět,



schopnost...), který nu dodá kuráže. Hrdina posílí své schopnostmi i své zdravé sebevědomí.

5. **Překročení prahu.** Hrdina přijímá výzvu, odhodlá se opustit dosavadní běžný svět a vydává se do nového, pro něj dosud nepoznaného světa.  
Obvykle polovina příběhu.
6. **Zkoušky, spojenci a nepřátelé.** Situace a lidé pomáhající hrdinovi zorientovat se v novém prostředí. Objevuje, co je důležité a komu může důvěřovat.
7. **Soustředění.** Čas, kdy se hrdina, často o samotě, připravuje na rozhodující střetnutí se silami stínu, porážky, smrti.
8. **Těžká zkouška.** Hrdina je vystaven svému největšímu strachu a smrti. Často přímá konfrontace s personifikací stínu.
9. **Odměna.** Hrdina je odměněn za to, že se konfrontoval se svým největším strachem a smrtí. v určitém smyslu je znovuzrozen. Získává poklad, elixír.  
Obvykle ve třech čtvrtinách příběhu.
10. **Cesta zpět.** Hrdina se rozhoduje pro návrat s tím, co získal. Někdy je pronásledován, což ho pohání.
11. **Znovuzrození.** Hrdina je znovu zkoušen na prahu domova, Tato vrcholná zkouška hrdinu očišťuje a transformuje.
12. **Návrat s elixírem.** Změněný hrdina se navrácí do prvotního obyčejného světa a dělí se o výsledek své cesty s ostatními (Vogler, 2021).

Je to cesta, kterou může jít každý z nás. Je nadčasová. Jako nejlepší doporučení k jejímu využití lze brát i slova samotného Voglera při zahajovacím projevu na Hussian College Los Angeles v květnu tohoto roku: „...*Používám ji k měření a hodnocení každého aspektu života, ale zejména velkých bodů obratu, hranic mezi světy, prahů, které musí být překročeny, aby se udržely v pohybu v cyklech života. Toto je skutečně hrdinova cesta přes okamžik, kdy jste vyzbrojeni znalostmi a vedením svých mentorů připraveni překročit práh do nové neobjevené země. Stejně jako všechny prahy existuje pocit, že je to okamžik smrti a znovuzrození, směs smutku a radosti, konec jedné dynamické, náročné fáze vašeho života a začátek další. v jednom okamžiku byla tato škola pro vás novým zvláštním světem. Nyní se stal vaším Obyčejným Světem, světem, který jste znali a ovládli, a brzy vystoupíte do jiného Zvláštního Světa budování své kariéry a naplňování účelu svého života. Život bude přerušován sledem těchto okamžiků, vstupem do nových zvláštních světů a životem v nich*

*dostatečně dlouho, dokud se nestanou známými, a pak se přesunete k něčemu novému a podivnému, k novým výzvám, které rozšíří vaši představu o tom, čím můžete být. v tomto okamžiku přechodu, v tomto okamžiku hrdinského znovuzrození, je zajímavá mateřská, ženská nit.“ (My Commencement Speech | Chris Vogler's Writer's Journey Blog, 2022).*

Hrdinové pohádky podle Proppa mohou být dvojího typu: hledači a postižení. Pokud se hrdina vypraví hledat unesenou osobu, která tím mizí z pozornosti posluchače, stává se hrdinou – hledačem. Pokud je unesená osoba stále ve středu pozornosti, je hrdinou – postiženým (Propp, 1999).

### **1.4.3. Vladimír Jakovlevič Propp – Morfologie pohádky**

Vladimír J. Propp byl lingvista zabývající se strukturalistickým zkoumáním pohádek. v jeho případě cesty hrdiny se nejedná o obecný příběhový model, ale o typickou strukturu ruské kouzelné pohádky. Přesto zde má své místo, neboť vystihuje, čím vším hrdina prochází při své cestě stát se hrdinou.

#### **Funkce jednajících osob**

1. jeden ze členů rodiny opouští domov
2. hrdinovi je něco zakázáno
3. zákaz je porušen
4. škůdce se snaží vyzvídat
5. škůdce dostává informace o své oběti
6. škůdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku
7. oběť podlehne úskoku a tím bezděčně pomáhá
8. škůdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu
9. neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny, k hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem, je odeslán nebo propuštěn
10. hledač se rozhodne k protiaksi nebo s ní vysloví souhlas
11. hrdina opouští domov
12. hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje získání kouzelného prostředku nebo pomocníka
13. hrdina reaguje na činy budoucího dárce
14. hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek

15. hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání
16. hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje
17. hrdina je označen
18. škůdce je poražen
19. počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány
20. hrdina se vrací
21. hrdina je pronásledován
22. hrdina se zachraňuje před pronásledováním
23. nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země
24. nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky
25. hrdinovi je uložena těžká úkol
26. úkol je splněn
27. hrdina je poznán
28. nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen
29. hrdina dostává nové vzezření
30. škůdce je potrestán
31. hrdina se žení a nastupuje na carský trůn (Propp, 1999)

### **1.5. Superhrdina**

Pojem superhrdina se poprvé objevuje v první polovině 20. století, kdy toto označení použili autoři komiksových detektivek a science-fiction žánrů, a to kdykoliv pokud chtěli vyjádřit důraz na protagonistu příběhu, či na různé předměty, jako supervybavení, nebo superčinnost.

Superhrdina je muž nebo žena, ve většině případů s postavou maskovanou v kostýmu s nezištným úkolem pomáhat společnosti. Pomáhají mu v tom jeho mimořádné schopnosti – supervlastnosti, vysoce vyvinuté psychické, fyzické a mystické dovednosti často podpořené vyspělou technologií. Superhrdinové často mají dvě identity, z nichž ta civilní bývá velmi střeženým tajemstvím. Jeho superhrdinská identita je schována za ikonickým kostýmem a krycím jménem. Ikonický kostým obvykle vyjadřuje schopnosti, povahu, život, nebo původ superhrdiny a je všeobecně odlišný od postav příbuzných žánrů (science-fiction, fantasy atd.) odkazuje tak na přeměnu z obyčejného člověka na hrdinu.

Jméno, které první napadne každého fanouška komiksu je Marvel a DC. Každá z těchto společností má svoje typické a všeobecně známé hrdiny. Za DC to jsou například Batman, Superman, Wonder Woman, za Marvel pak Hulk, Spider-Man, Iron Man, Captain America, Thor. Pokud by mělo být uvedeno konkrétní jméno tvůrce by to bezpochyby Stan Lee (David & Doranová, 2019) (Hill, 2021).

Příklady nejznámějších superhrdinů.

### **1.5.1. Spider–Man**

Dříve obyčejný teenager, dnes jeden z nejoblíbenějších hrdinů světa, což se potvrdilo i v této práci. Peter Parker býval kdysi stejný jako mnoho z nás, a to až do chvíle kdy ho kousl radioaktivní pavouk. Toto kousnutí Peterovi propůjčilo celou řadu pavoučích schopností, kterými se rozhodl namísto využívání k osobnímu prospěchu pomáhat ostatním. Mezi dary získané kousnutím se řadí: zvýšená síla, vytrvalost a hbitost, možnost vystřelovat pavučiny a v neposlední řadě také schopnost držet se rukama a nohama téměř na jakémkoliv povrchu a na závěr jakýsi vnitřní „alarm“, který ho varuje před hrozícím nebezpečím. Původně se jednalo o hrdinu, který pracoval sólo a nosil kostým, aby utajil svou identitu a chránil své blízké. Na pozvání Tonyho Starka (Iron Man) se připojil k Avengers. Peter Parker je dětem zřejmě sympatický tím, že v nich evokuje, to, že i ony mohou (určitě by rády rozvinuly své schopnosti, ale v realitě asi ne do stejné míry) přijít ke stejným schopnostem jako on. (Spider-Man (Peter Parker) | Powers, Villains, History | Marvel, 2022).

### **1.5.2. Hulk**

Dr. Bruce Banner, genius v oblasti biovědy, přičemž jeho výzkum byl tajně, bez jeho vědomí, nasměrován do programu vývoje zbraní pro armádu. Když se Banner rozhodl na sobě vyzkoušet, výsledky svých výzkumů, spustil v sobě fantastickou proměnu, která vyústila v obrovskou, mohutnou postavu živenou jeho vlastním vztekem. Jakkoli je Bruce Banner inteligentní a chytrý, jeho alter-ego Hulk je zcela fyzický fenomén. Zelené monstrum s největší hrubou silou ze všech přírodních bytostí na Zemi. Jeho kůže odolá poškození těžkými zbraněmi, přírodním živlům, a dokonce i nepřirozeným vlivům. Banner uznává Hulka jako sebe sama, ale často o něm mluví jako o „jiném muži“, zatímco jeho alter-ego si možná ani neuvědomuje, že Banner je on sám. Doktor se v Hulka promění ve chvílích stresu, úzkosti a hlavně vzteku. Změna se může zvrátit sama, pokud Hulk dosáhne stavu klidu. Buď

sám, nebo prostřednictvím speciální mantry, kterou používají jeho kolegové Avengers, zejména Natasha Romanoff, Black Widow. Dá se říct, že k Hulkovi vzhlíží děti, jenž mají lehce výbušnou povahu, kterou by rády „zkrotily“. Na druhou stranu vidíme, že energie vzteku může být i motivátorem akce. Jde o to hlídat si míru destruktivity (Hulk (Bruce Banner) On Screen Powers, Enemies, History | Marvel, 2022).

### **1.5.3. Kapitán Amerika**

Z původně fyzicky slabého mladíka se podáním „záračného“ séra stal nový muž, se silným tělem a zvýšenou rychlostí a reflexy. Hrdina druhé světové války bojující za americké ideály jako jeden z nejmocnějších hrdinů světa. Jeho hlavním atributem je téměř nezničitelný štít, schopný odolat intenzivnímu tlaku a poškození. Lze jej použít i jako útočnou zbraň. Často se řídí intuicí. Velkou roli pro něj hraje přátelství. Kapitán Amerika bývá obdivován pro svou odvahu, odhodlání, optimismus a loajálnost (Captain America (Steve Rogers) On Screen Powers, Enemies, History | Marvel, 2022).

### **1.5.4. Batman**

Hrdina, jenž z kluka, který tragicky přišel o rodiče, vyrůstá v silného muže. Má rádce, kterého připomínky bere v úvahu. Má i temné stránky, se kterými se snaží vypořádat a postupně je integrovat. Dokázal se vypořádat se svým strachem. Jak on sám říká: „On je pomsta. On je noc. On je Batman.“ Hrdina s dvojitou identitou. Důvodů k jeho popularity je mnoho. Může za to jeho tajemnost, přes kterou ho zná celý svět, či fakt, že se jedná o prvního hrdinu, který žádného ze svých nepřátel nikdy nezabil (Batman | DC, 2022; Batman - POSTAVY.cz, 2022).

### 1.5.5. Superman

Hrdina z jiné planety, kterého otec coby kojence, aby ho zachránil, posílá na Zemi. Kde jej vychovávali laskaví lidé. Je obdarován nadzemskými schopnostmi. Přestože je silný, zůstává za všech okolností čestný. Nikdy se nevzdává a je ochoten i obětovat sám sebe pro záchranu lidstva. Zosobňuje ideál. Hrdina s dvojitou identitou. Jeho poznávací znamení je velké červené s na hrudi. Postava stoprocentně kladná.

## 2. Děti školou povinné

Každý od svého počátku prochází vývojem, člověk i hrdina. Vývoj člověka začíná ještě před jeho příchodem na svět. Všechny vývojové fáze mají svojí určitou zákonitost/strukturu, jejíž základ tvoří návaznost jednotlivých období v neměnném pořadí. v životě člověka vytváří jistou oporu stejně jako vztahy s okolím blízkým i vzdáleným. Projde několika významnými etapami, než se stane školákem.

Hrdina i žák základní školy, hlavní postavy této bakalářské práce mají společné vícero, například dosažení určité zralosti ještě před tím než „získají“ tato svá pojmenování, dále je to další vývoj, kterým procházejí na své dobrodružné cestě.

Nejprve se zaměřím na dítě, u kterého se vstupem do základní školy nemění pouze jeho „označení“, ale i jeho společenský status. Vstup do školy je pro něj významný, zejména sociální, životní předěl-stává se školákem. Prochází rituálem zápisu do školy, kde prokazuje **školní zralost**, kterou zmiňuje již J. A. Komenský ve své Velké didaktice (Vágnerová, 2000). Za krok zpátky považuji možnost formálního zápisu bez účasti dítěte, protože tento zážitek je důležitý hlavně pro samotné dítě, neboť během zápisu je ono ten hlavní hrdina. Při nástupu do školy v září se stává součástí celku, z hrdinů se stává třída.

### 2.1. Školní věk

Školním věkem se rozumí dosažení věku dítěte opravňující ho k zahájení školní docházky. v České republice činí věkovou hranici dosažení šesti let k 31. srpnu příslušného kalendářního roku. Kromě věku je důležitá také školní zralost a připravenost. Pokud je dítě na cestě do školy vybaveno obojím v odpovídající míře, je to ta nejlepší výbava, spolu s podporujícím rodinným zázemím, co na svojí další cestu životem, resp. školou mohlo dostat.

## **2.2. Školní zralost**

Jak již název napovídá, dítě ve svém vývoji došlo ke zvládnutí školních nároků. Nároky představují větší zátěž, než na jakou bylo dosud zvyklé. Důležitá je hlavně dostatečná zralost jeho centrální nervové soustavy (CNS), ovlivňující koncentraci pozornost, emoční stabilitu, manuální dovednosti, senzomotorickou koordinaci, zrakové a sluchové vnímání, odolnost vůči zátěži, přechod z prelogického myšlení ke konkrétním logickým operacím a v neposlední řadě autoregulační schopnosti.

## **2.3. Školní připravenost**

Se školní připraveností velmi pomáhá pravidelná návštěva předškolního zařízení, zejména pro děti z odlišného sociokulturního prostředí. Dítě si zde osvojuje socializační dovednosti, pohybuje se pravidelně v jiném prostředí, než je primární rodina. Seznamuje se s hodnotami majoritní společnosti, učí se komunikovat s vrstevníky, rozšiřovat vlastní slovní zásobu, vztahovat k jiné než rodičovské autoritě. Dobrá školní připravenost, zahrnující i motivaci k učení, mu pomůže zvládnout povinnosti, které ho ve škole čekají.

Dítě vstupující na půdu školy již má za sebou velký kus cesty. Jeho vývoj již zpravidla odpovídá současným požadavkům školy v oblasti duševní, tělesné i sociální. Co už dokáže?

S utvářením a rozšiřováním představy o okolním světě se zároveň učí v tomto světě fungovat, obstat, neztratit se. Učí se a testuje nejrůznější strategie, které mu při tom/v tom pomáhají. Během vstupu na půdu základní školy má již za sebou zkušenosti s kolektivem vrstevníků a dospělou autoritou odlišnou od rodičovské. Již si otestovalo zohledňování požadavků/nároků vůči své osobě od „cizích“. Usednutím do školní lavice se ještě objevuje nárok na jeho projevy intelektuálních schopností, které byly zatím brány spíše jako rozšiřující zpestření jeho dosavadních dovedností a nyní jsou a nadále i budou hodnoceny. Hodnocení probíhá nejen ze strany pedagoga, ale i ze strany spolužáků. Vztahování jedince k těmto dvěma formám hodnocení se v průběhu školní docházky mění spolu s ostatními prodávajícími vývojovými změnami. To vše modeluje jeho osobnost, jeho pocity vůči sobě i ostatním.

## 2.4. Ontogeneze

Školní věk zahrnuje období od nástupu základní školní docházky v 6/7 letech až po její ukončení v 15/16 letech. Protože během tohoto poměrně dlouhého období dochází k výrazným tělesným a duševním změnám dítěte, ještě ho dále dělíme. Každé rozdělení vychází z úhlu pohledu posuzujícího. Pro názornost hledisek/pohledů, kterými je možné na vývoj školních dětí v tomto věku nahlížet, je nyní uvedeno několik příkladů včetně výtvarného pojetí ontogeneze:

- **Základní školní docházka**
  - první stupeň (6/7 let - 11/12 let)
  - druhý stupeň (11/12 let - 15/16 let)
- **Stadia psychosexuálního vývoje podle Sigmunda Freuda**
  - Orální (do 1 roku)
  - Anální (1-3 roky) – první střet s autoritou
  - Falické (3-6 roků)
  - **Latentní** (6-12 roků)
  - **Genitální** (12-15 roků)

(Lhotová & Perout, 2018)
- **Psychosociální teorie Erika H. Eriksona**
  - Důvěra vs. základní nedůvěra, ctností je naděje (0-1 rok)
  - Autonomie vs. zahanbení a pochybnosti, ctností je vůle (1-3 roky)
  - Iniciativa vs. vina, ctností je účelnost (3-6 let)
  - **Zručnost vs. méněcennost, ctností je schopnost** (6-12 let)
  - **Identita vs. zmatení rolí, ctností je věrnost, oddanost zvolené životní filosofii** (12-19 let)
  - Intimita vs. izolace, ctností je láska (19-25 let)
  - Tvořivost vs. stagnace, ctností je pečování, konstruktivní přispění společnosti (25-50 let)
  - Integrita vs. zoufalství, ctností je moudrost jako výsledek celkového vývoje jedince (50 a více let)

(Erikson, 1997)



- **Kognitivně – vývojová teorie Jeana Piageta**
  - Senzo-motorické stádium (0-1,5 roku)
  - Senzo-motorické stádium předoperační (1,5-3 roku)
  - Předoperační stádium (3-6 let)
  - **Stádium konkrétních operací** (6-12 let)
  - **Stádium formálních operací** (12-18 let)

(Lhotová & Perout, 2018)
- **Dílčí fáze podle Marie Vágnerové**
  - **Raný školní věk** (přibližně 6/7 let až 8/9 let), charakteristické změny, vývojové i životní situace, lze pozorovat zejména ve vztahování ke škole.
  - **Střední školní věk** (8/9 let až 11/12 let), období prožívané na prvním stupni základní školy, končící přechodem na stupeň druhý. Pozorovatelné změny, které je možné považovat za začátek dospívání, jsou podmíněny nejen sociálně, ale i biologicky.
  - **Starší školní věk** – navazuje na období středního školního věku a trvá do ukončení základní školní docházky, přibližně v 15/16 letech. Označujeme ho jako pubescence.

(Vágnerová, 2000)

### **Výtvarná ontogeneze podle M. Kyzoura**

- Egocentrické období (4-8 let)
  - Objektivní období (8-13 let)
  - Reflexivní období (13-18 let)
- (Lhotová & Perout, 2018)
- **Výtvarná ontogeneze podle V. Löwenfelda**
    - Čáranice-bezobsažná, zvládnutá, pojmenovaná (2-4 roky)
    - **Preschematické období, období schématu** (6-8 let)
    - **Kresebný realismus** (8-12 let)
    - **Pseudo-naturalistické období** (12-15 let)
    - Adolescentní výtvarná tvorba (15-18 let)

(Lhotová & Perout, 2018)

Již z tohoto schématického přehledu je patrné, čím dítě v průběhu prvních školních let prochází, a s čím se potýká. Některé části osobnosti dožaly určitých změn a nyní se stáhlý z hlavní pozornosti, viz. latentní stadium psychosexuálního vývoje Sigmunda Freuda. Na hlavní scénu se nyní dostává psychosociální vývoj popsán E. H. Eriksonem a kognitivní vývoj spojován zejména s Jeanem Piagetem. Časově překrývá raný a střední školní věk, což je období školní docházky na první stupeň. Práce dále používá rozdělení podle Vágnerové.

## **2.5. Raný školní věk (6/7 až 8/9 let)**

**Rodina** by v počátcích školní docházky měla být, více než jindy, školákům oporou. To, že někam, k někomu patří, je součástí jejich identity. a zároveň zdrojem jistoty a bezpečí. Měla by jim vytvářet podnětné prostředí, povzbuzovat je v jejich pokrocích. Zdravě je podporovat a motivovat. Rodiče představují model pro dospělé chování, sociální role, pro budoucnost. Rodiče to jsou převážně stále matka a otec. Role matky se zdá pořád stejná: v ideálním případě bezpodmínečně akceptující, milující, pečující (dělá svačiny do školy, pomáhá s domácí přípravou). Role otce je nápadnější, představuje jinou autoritu. Pomáhá jiným způsobem: poskytuje rozšířené informace, pomáhá s větším osamostatňováním a vymezuje (což ale mají dělat oba – rubová strana lásky). Obě role jsou důležité, navzájem se doplňují. (Vágnerová, 2000)

**Socializace** dětí ve škole je pozvolná. Vstupem do školy se stávají školáky. Dochází k rozšiřování jejich rolí o roli žáka a spolužáka. Obě sebou přináší nový styl komunikace i chování. Na jedné straně role podřízená autoritě učitele a na druhé vybudovaná pozice v třídním kolektivu. Záleží, jak se dokáží se svojí rolí ztotožnit. Jakou pozici obsadí, závisí na jejich osobnosti, ale i na osvojování školních dovedností. Hodnotného významu nabývají pravidla, zejména jejich dodržování. Důležitou postavou je učitel/ka. Většinou se v tomto období stává větší autoritou než rodiče.

**Motorické schopnosti** se zdokonalují. Školák udrží rovnováhu, zvládá jízdu na kole, skákat na jedné noze, chytání a házení míče. Zvládá základy sebeobsluhy: čištění zubů, zavazování tkaniček. Rozvíjení jemné motoriky je nutné pro správný nácvik písma.

**Rozvoj poznávacích procesů** umožňuje školákům objevovat svět zcela novým způsobem než dosud. Podle Piageta prochází jejich myšlení fází konkrétních logických operací, charakterizované respektováním jak základních zákonů logiky, tak konkrétní reality. Školní děti na této úrovni začínají myslet logicky s přihlédnutím na objektivní skutečnosti.

Postupně, jak opouští egocentrický náhled, jim rozvíjející se logika umožňuje nahlížet skutečnost z více hledisek (decentralizace), chápat trvalosti podstaty (konzervace) a vratnost různých proměn (reverzibilita). Názornost předávaných informací, nejen ve škole, s využitím pomůcek jim pomáhá s utříděním podle kategorií a ukládáním vědomostí do paměti. Se změnou nakládání se symboly a znaky dochází k rozvíjení kompetencí potřebných k rozvíjení čtení a počítání. Začínají chápat souvislosti a vztahy, také proměnlivost času. (Vágnerová, 2000)

**Řečové dovednosti** se v tomto období rozvíjejí v závislosti na osvojení jejich základů v ranějších obdobích. Školáci se je sami aktivně snaží zdokonalovat, protože jsou integrální součástí jejich sociálních interakcí i nutnou podmínkou při cíleném osvojování informací o bezprostředním okolí a rozšíření kontroly nad ním. (Fontana, 1997) Slovní zásoba se rychle rozšiřuje. Ovlivnit jí může i podnětnost rodinného prostředí. Později i osvojení čtenářských strategií.

**Paměť a pozornost** se odvíjí od rozvoje CNS. Schopnost déle se soustředit je nejprve omezená, ale postupně se doba udržení pozornosti prodlužuje. Dochází i k jejímu cílenému přesouvání. Opakováním dochází ke změně ukládání do paměti.

Koncentrace na sluchové podněty je náročnější, zlepšuje se až mezi 8. a 11. rokem.

**Schématické období** se projevují rozvíjením výtvarného schématu (symbolu). Při zobrazování přidává více detailů. i zde se objevuje opouštění egocentrického pohledu, objevují se pokusy o zachycení celku. v souvislosti s učením psaní jsou objekty řazeny na základní linku, později v pásech nad sebou. Zobrazením z boku (profilu) zkouší znázornit pohybující se objekty. Pro stejné objekty jsou schématicky používané stejné barvy. (Lhotová & Perout, 2018)

Říčan označuje období školního věku střízlivým realismem (od 6 do 11 let). Právě tento postoj podle něho potřebují školáci při soustředění na osvojování základních znalostí a dovedností, jež jim v budoucnu pomůžou ve společenském uplatnění. (Říčan, 2014)

## **2.6. Střední školní věk (8/9 až 11/12 let)**

Období, kdy školák pluje školním životem víceméně plynule.

**Rodina** si ještě ponechává své hodnotící postavení. Důležité je zachovat přiměřenost nároků ze strany rodičů ke schopnostem dítěte.

Vzrůstá **uvědomění si vlastní identity**, stává se vyrovnanější. Postupně se odpoutává od dospělé autority, obrací se k vnějšímu světu. Má rád ve všem jasno, nejlépe podepřené jasnými a konkrétními důkazy. (Vágnerová, 2000)

**Socializace** se projevuje tím, že se školák začleňuje do skupiny vrstevníků. Stává se členem party.

Rozvíjí se význam ženské a mužské role, vedoucí k partnerství a rodičovství. Srovnává se s ostatními. Přibližně v 11 letech si uvědomí význam genitálií pro rozdílnost pohlaví.

**Psychický vývoj** mohou pozitivně podpořit zvířata. Školák o ně může pečovat, i se jim svěřit se svými trápeními.

**Kresebný realismus** charakterizuje podle Löwenfelda označení „gang age“. Dále narůstá snaha o znázornění více detailů. Pro zobrazení pohybu je typické požití tzv. „loutkového“ pohybu. Náměty obrázků dívek a chlapců se liší, chlapci volí auta a techniku (např. roboty, přístroje) dívky zvířata zejména koně, jednorozce apod. Mění se náhled na prostorové uspořádání, Objekty se začínají překrývat, mizí transparentnost. Stanoviště pozorovatele se ukotvuje v jednom místě. Barva je používána k identifikaci a užívání vlastností daného objektu (Lhotová & Perout, 2018).

Ke konci tohoto období se připravuje na přechod na druhý stupeň. Na prvním stupni se naučil základy mnoha oborů, které od příštího roku bude rozšiřovat. Důležitý je základ, který dokázal vybudovat.

## 2.7. Starší školní věk (11/12 až 15/16 let)

**Období pubescence**, jinak řečeno dospívání patří podle Vágnerové ještě do období dětství. Sigmund Freud ho nazval genitálním stadiem, Jean Piaget stadiem formálních operací a Erikson jako fázi hledání a vytváření vlastní identity. (Vágnerová, 2000)

**Tělesné dospívání** s pohlavním dozráváním je nejnápadnějším znakem. Mění se pubescentův vzhled.

**Kritičnost** je typickým znakem tohoto období. Narůstá uzavřenost, objevují se výkyvy při sebehodnocení, vztahovačnost. Větší labilita s častým kolísáním nálad.

**Rodina**, resp. rodiče přestávají být pro dospívající vzorem, chce se odlišit. Dochází k proměně jejich vztahu, vznikají nedorozumění. Dospívající se vymezuje vůči hodnotám rodiny.

**Socializace** se projevuje vztahováním pubescenta k různým sociálním vlivům, Mění se jeho náhled na jiné lidi. Odmítá podřízenou roli. Oporou mu je místo rodiny skupina vrstevníků, kteří na něj mají značný vliv. Stávají se tak neformálními autoritami. Významnou roli hrají první lásky.

**Způsob myšlení** se mění, abstraktní uvažování umožňuje zahrnovat i různé alternativy, které ještě reálně nenastaly. Dochází k systematickému uvažování, propojování a kombinování myšlenek.

**Pseudo-naturalistické období** sebou nese i výraznou kritičnost i ve vztahu k vlastní tvorbě. Pokud se pubescentům nedaří vystihnout okolní svět, pociťují zklamání, a to se může projevit výtvarnou krizí. Přesto kreslí často, ale je to pouze jejich „soukromá záležitost“, tzn. že kreslí pouze pro vlastní potřebu. Využívají stínování k zachycení světla a stínu. Díky rozvoji logického myšlení dochází k pochopení trojrozměrnosti, a to sebou přináší větší iluzivnost. u znázorňování lidské figury se projevují vývojové změny, které zažívají na „vlastní kůži“. Oblíbené je neúplné zobrazování, stejně tak portrétní. Objevuje se karikatura. Löwenfeld v souvislosti s tímto obdobím zmiňuje dva typy jedinců podle vnímání okolního světa, haptický a vizuální. Pro haptický typ jsou důležité svalové podněty, prožitky pociťované tělesně. Při zobrazování lidské postavy nejsou důležité proporce, nýbrž emoce a pocity. Oproti tomu vizuální typ „vidí“ svět očima pozorovatele se zaměřením nejprve na celek a až poté na detail. Na lidskou postavu nahlíží v kontextu prostředí, snaží se o odpovídající proporce (Lhotová & Perout, 2018).

Někdy se stává, že se „zapomenou“ a „ilustrují“ učebnice, sešity i písemné práce.

**Ukončením základní školní docházky** nastává rozhodování o své budoucnosti.

### III. Praktická část

*„Ukažte mi hrdiny, ke kterým vzhlíží mladí vaší země, a já vám povím o její budoucnosti.“*

Idowu Koyenikan

Výzkumná část se zaměřuje na zobrazení postavy hrdiny žáky základní školy, tj. dětmi ve věku 6 až 15 let, z jedné základní školy. Zkoumáním typu zvoleného hrdiny a jeho výtvarného zpracování se ubírá k hlavnímu cíli této bakalářské práce: **představení možného hrdiny žáků 1. a 2. stupně základní školy**. Výzkum je rozdělen na tři části

Na všechny tři oblasti, vedoucí k jednomu cíli, lze nahlížet/posuzovat kvantitativně, byť jde – přesněji řečeno – spíše o práci s kvantitativními prvky. Chápu, že celkový vzorek není pro klasický kvantitativní výzkum dostatečně reprezentativní, (Kolik ročníků...?) i kvalitativně (Jaké si vybrali...?), proto byl zvolen smíšený výzkum.

Jednotlivým výzkumným metodám se věnují samostatné kapitoly.

V první kapitole je každá otázka a podotázka zpracovaná kvantitativně formou tabulek. Výsledky jednotlivých ročníků každého stupně jsou ve sloupcových grafech, následně jsou oba stupně porovnány v grafech prstencových. Tabulky, ze kterých dané grafy vychází jsou součástí přílohy.

K porovnání dat byla zvolena metoda kvalitativní analýzy dat.

Pozornost byla upřena na průniky obou stupňů, kde se hrdinové potkali/opakovali, ale i na druhý pól, kde naopak došlo k nulové shodě/se výrazně lišili.

#### 3. Charakteristika a sběr výzkumných dat

Výsledná data vychází ze zkoumání výtvarných artefaktů na téma hrdina získaných od žáků základní školy. Pro výzkum jsem si zvolila žáky jedné základní školy okresního města ve Středočeském kraji, kterou navštěvuje téměř 600 žáků.

Do výzkumu se zapojilo 132 žáků, z toho 62 dívek a 70 chlapců od prvního do devátého ročníku. Za první stupeň (1. až 5. ročník) 38 dívek a 46 chlapců, za druhý stupeň (6. až 9. ročník) 23 dívek a 25 chlapců. v této práci je otázka genderu dále řešena pouze ve vztahu k artefaktu = zda zvolený hrdina je stejného pohlaví jako autor.

Druhý až devátý ročník je zastoupen po jedné třídě. První ročník je zastoupen třemi třídami ve třech po sobě jdoucími školními roky. Vyplývalo to ze situace spojené s uzavíráním škol v době pandemie. Mým původním záměrem bylo namalovat hrdiny s žáky jednotlivých ročníků v průběhu školního roku 2019/2020. První ročník jsem si vybrala k porovnání, pro prověření případných změn u žáků způsobených uzavíráním škol v době pandemie Corona-viru. Výsledky výzkumu u 1. ročníků byly pro konečné vyhodnocení zprůměrovány, a započítány jako jedna třída za ročník. u každého ročníku je tak počítáno s 12 respondenty, jejichž konečný počet pro výzkum vedoucí k cíli této práce tak představuje 108 respondentů, z toho 49 dívek a 59 chlapců, za 1. stupeň 60 a za 2. stupeň 48 respondentů.

Samotná tvorba artefaktů probíhala vždy v rámci jedné hodiny výtvarné výchovy, po které následovala hodina interpretační. Na začátku hodiny byly žáci seznámeni s tím, že následující dvě hodiny povedu já. Bližšího představování nebylo třeba, protože na škole pracuji a se všemi, se minimálně od vidění znám. Pokud jeden žák namaloval více různých hrdinů, zařadila jsem, se souhlasem všech těchto autorů, do výzkumu první vytvořený artefakt. Některé z těchto „navíc“ vzniklých obrázků představuji v první kapitole u ukázky práce v jednotlivých ročnících. Přestože jsou všichni respondenti po vstupu do školy žáky, rozhodla jsem se dále pro jejich označení děti. Protože v rámci této kapitoly popisují přímou činnost s dětmi, volím místo pojmenování zpracovávaného díla artefakt obrázek, označení artefakt uvádím v příloze.

Zadání probíhalo ve všech třídách stejně.

## 4. Průběh lekce

### 4.1. První vyučovací hodina

1. Na začátku první vyučovací hodiny vyučující děti seznámil/a s tím, že hodinu povedu já. Řekl/a důvod proč i účel použití obrázků. s tématem jsem je seznamovala už sama.
2. Úvodem proběhla krátká neformální diskuze na téma **Hrdina**. Během ní jsem využívala otevřené otázky:
  - a. Kdo je podle vás hrdina?
  - b. Podle čeho ho poznáme/Je možné ho podle něčeho poznat?
  - c. Co umí?
  - d. Jaké má vlastnosti?

- e. Čím je výjimečný? Co ho odlišuje od ostatních?
  - f. Je důležitý?
  - g. Znáte nějaké hrdiny?
3. Zadání: Namalujte svého hrdinu. Namalujte ho tak, aby bylo vidět, jaké jsou jeho schopnosti.
  4. Výběr výtvarných pomůcek.
  5. Výtvarné tvoření

#### **4.2. Druhá vyučovací hodina**

1. Představení každého hrdiny dítětem/autorem
2. Administrace obrázků

Všechny obrázky byly průběžně po dokončení a následné interpretaci sesbírány, očíslovány, seřazeny a uloženy do složek. Do každé složky byl zároveň vložen číselný seznam obsahující jméno dítěte/autora, třídu a název/jméno hrdiny, stejně tak poznámky pořízené při představování hrdinů. Pro každou třídu vznikla samostatná složka. Jednotlivé složky byly označeny číslem ročníku. Některé obrázky děti během tvorby popsaly (např. jménem, či základní charakteristikou hrdiny) na přední nebo zadní stranu, protože to považovaly za jejich důležitou součást. Tyto autorské popisy zůstaly zachovány. Jména dětí v této práci, pokud jsou uváděna, byla s ohledem na ochranu jejich osobnosti pozměněna.

Sběr dat probíhal od února 2020 do dubna 2022.

#### **5. Etické aspekty sběru dat**

Malování probíhalo s dětmi v rámci hodin výtvarné výchovy, kdy byli děti i vyučující seznámeni s účelem použití výsledných obrázků. Zároveň byli ujištěni o tom, že všechny údaje budou zpracovány anonymně a obrázky mimo výzkumné účely této práce nebudou použity. Zákonnými zástupci byl udělen souhlas ke zveřejnění žákovských prací.

#### **6. Průběh a výsledky výzkumu**

Průběh a výsledky výzkumu představují tři samostatné kapitoly. První kapitola je členěna na dvě podkapitoly podle vzdělávacích stupňů na základní škole. v každé podkapitole jsou uvedeny příslušné ročníky, tzn. 1. stupeň zahrnuje 1. – 5. ročník, 2. stupeň 6. – 9. ročník.



V první kapitole Tvorbě hrdinů je uvedena základní charakteristika třídy a průběh práce, zajímavé momenty během ní, včetně ukázek konkrétních výstupů s uvedením jména a věku autora. Pokud je uvedena charakteristika dítěte vychází z mé osobní zkušenosti s ním, tzn. z osobních rozhovorů, z dlouhodobé práce ve třídě. Zahrnuje odpovědi na výzkumnou otázku: **Jakou výtvarnou techniku k zobrazení hrdiny použijí jednotlivé ročníky?** Tato otázka byla zvolena s ohledem na fakt, že většina dětí při volném výběru volí kresebné techniky. Při tvorbě hrdinů byl akcentovány akvarelové barvy, ale konečný výběr byl ponechán dětem. Pro tuto část volím „ich“ formu.

Druhá kapitola uvádí odpovědi na výzkumné otázky: **Jaký je zdroj inspirace dětmi zobrazeného hrdiny? Jaký typ zobrazovaných postav, podle počtu a charakteru postav, děti volí?**

Třetí kapitola pracuje s výsledky výzkumu a shrnuje je. Pozornost se upírá na průniky obou s stupňů, kde se hrdinové potkali/opakovali, ale i na druhý pól, kde došlo k nulové shodě. Nabízí odpověď na otázku: **Jaký je možný hrdina dětí ze základní školy?**

## **7. Výtvarné tvoření**

V této kapitole popisuji průběh výzkumu v každé třídě. Cílem tohoto výzkumu je reflektovat průběh tvoření, předložit příklady osobního průniku autora se zvoleným hrdinou. Shodně ve všech třídách uvádím složení a věk respondentů, zvolené výtvarné techniky a formáty artefaktů. u každé třídy, vedle obecné charakteristiky, představuji alespoň jednoho autora s jeho hrdinou. Spontánní reakce a odpovědi dětí uvádím proloženě v uvozovkách. Možné otázky, se kterými by se dalo dále pracovat, pokud by k tomu byl čas a vhodný prostor, jsou v textu rovněž uvedeny.

Tato kapitola odpovídá na otázku:

### **Jakou výtvarnou techniku k zobrazení hrdiny použijí jednotlivé ročníky?**

Všechny ročníky měly stejný výběr. Akvarelové barvy (ty byly akcentovány při zadávání), plakátové barvy, tempery, pastelky, pastely, voskovky, barevné fixy a černý tenký fix (Centropen) na žádost dětí, tužka. Z podkladového materiálu byly k dispozici čtvrtky A3 a A4. Výsledky výběru jsou uvedeny v úvodním textu konkrétního ročníku. Souhrnně za všechny ročníky na závěr kapitoly.

## **7.1. První stupeň základní školy**

Děti nástupem do školy vstupují do nového světa, překračují práh. Potýkají se se zkouškami. Potkávají pomocníky i nepřátele.

### **7.1.1. První ročník – 6/7 až 7/8 let**

*Artefakty č. 1 – 36*

Výzkum u prvního ročníku probíhal ve třech třídách v po sobě navazujících letech. První ročník jsem si vybrala k porovnání, pro prověření případných změn u dětí způsobených uzavíráním škol v době pandemie Corona-viru: 1.A ještě před uzavřením škol, 1.B během střídání homogenních skupin ve školách a 1.C po opětovném otevření škol.

Každá třída je zastoupena 12 dětmi v různém poměru dívek a chlapců. Pro účely výzkumu je označení tříd takto: 1.A (školní rok 2019/2020) celkem 12 dětí, z toho 7 dívek a 5 chlapců; z 1.B (školní rok r. 2020/2021) celkem 12 dětí, z toho 5 dívek a 7 chlapců; z 1.C (školní rok 2021/2022) celkem 12 dětí, z toho 6 dívek a 6 chlapců. Sesbíraná data za celý první ročník byla zprůměrována. Do výzkumu je tak za první ročník započítáno 12 dětí, z toho 6 dívek a 6 chlapců.

Výzkum byl prováděn u všech tříd v únoru příslušného roku.

Tvoření hrdinů probíhalo v rámci běžné hodiny výtvarné výchovy podle zadání uvedeném výše. Všechny děti, vyjma jednoho chlapce (1.A) malovaly akvarelovými barvami na bílou čtvrtku formátu A3. Jedna dívka část obrázků nakreslila tužkou. Barvy děti používaly vlastní, v případě některých barev nebylo možné docílit sytého odstínu, proto jsem nabídla dětem využití plakátových barev. Práce s nimi se dětem líbila, pomáhaly jim docílit vedle větší sytosti i plastičnosti obrázků. Dva chlapci využili i běloby na vlákna pro Spider-Mana. Všechny kromě jedné dívky (1.C) toho využily. Jediná z dětí nejprve odmítla výměnu a chtěla zachovat pastelový vzhled. Následně zařazují obrázky této dívky a její sousedky v lavici. Během tvoření byla zajímavá jejich interakce. První začala hrdinku malovat Claudie, když už měla hotové její základní rysy, začala svoji hrdinku malovat Carmen.

***Claudie/1.C (7,4) Artefakt č. 26***

Ke konci malovací hodiny si přišla Claudie pro jiné barvy a sytě namalovala nebe, trávu, sluníčko a hrdince některé prameny vlasů. Výrazně uvedla i jméno hrdinky Gabyka. Hrdinka

sama je téměř neviditelná. Inspirací pro ni byla postava z mobilní hry. Bohužel jméno hry nevěděla a mě se jí nepodařilo dohledat. „*Super schopností Gabyky je létání s kouzelnými vlasy, proto je nahoře. Všechno vidí.*“ Chce někam odletět nebo raději zůstává v pozici pozorovatele? Tady mě napadá podobnost s dronem. Hrdinka je namalovaná u horního okraje, téměř odlétá z obrázku. Kam by mohla letět? Růžovo-fialové zvlněné pruhy, které by mohly být pláštěm jenž většinou bývá spojován se schopností létání (např. postavy z Arabely, Batman, Superman), popsala jako „...*ruce, ale moc se nepovedly*“. Více nechtěla o „rukách“ mluvit. Spolužačka sedící vedle ní namalovala obrázek velice podobný,



Obrázek č. 1 Gabyka

objevují se zde i velmi podobné ruce.

#### ***Carmen/1.C (6,11) Artefakt č. 27***

Pro hrdinku dívky Carmen, kterou pojmenovala Eliška byla předlohou kamarádka ze školky. Super schopností Elišky je, že „*umí nohama střílet kameny*“ (žluté, černě ohraničené šipky dole). „*Tady na zloděje, co říká špatný věci*“.

Dvě vizuálně podobné hrdinky, ale s rozdílnými schopnostmi. Jaká super schopnost je lepší? Vznášet se-skrytě pozorovat nebo bojovat?

Podle stejného schématu, obvyklého pro tento věk: spodní linka zelená tráva – postava – modrá obloha/mraky – žluté sluníčko malovala i dvě děvčata v předchozích 1. třídách, Anna (1.A) a Bára (1.B)



Obrázek č. 2 Eliška

**Anna/1.A (6,7) Artefakt č. 3**

Aniččiny hrdiny jsou Maková panenka a motýl Emanuel z knížky, kterou čtou doma s maminkou. Ve čtení se střídají. Je to první knížka, kterou „...sama čtu“. Večerníček zná Anička také, ale knížce dává přednost. „Nejvíc se mi líbí, že se mají rádi a pomáhají si“. Preference knížky a volba postav z ní může souviset s úspěšným osvojováním nových dovedností. Je hrdá na svoje čtení, zároveň oceňuje spolupráci s maminkou. Proč a jak létá i Maková panenka. Pro koho jsou určena srdíčka? Výtvarné provedení, zejména barevností, je odlišné od předlohy ať televizní tak ilustrace. Připomíná více seriál Kouzelná beruška a Černý kocour, který Anička také zná. Mohlo tak dojít k vizuálnímu propojení hrdinů s vítězstvím dvojice spojené s větším osobním prožitkem? Zajímavé je i výtvarné vypočítávání objektů: jedno sluníčko, dva mraky, tři srdíčka, čtyři květiny. Tyto objekty jsou volnější a jasnější, bez černého orámování. Zpracování postav „hůlkovým schématem“ odkazuje na vývojově mladší období. Je zde i výrazné použití černé barvy. u panenky je natočení do strany (nohy). Che někam odejít? Zvláště působí i její pravá ruka. Může ale jít o snahu namalovat pět prstů akvarelovými barvami. Bohužel jsem neměla možnost vidět jiné Aniččiny obrázky. Při individuální práci s Aničkou bych se zaměřila tímto směrem.



Obrázek č. 3 Maková panenka a motýl Emanuel

**Bára/1.B (6,11) Artefakt č. 16**

Pro Báru je hrdinkou maminka, která je zahradnicí. „Zalívá kytky, aby mohly žít.“ Barunce se výstižně podařilo zachytit „život předávaný v každé kapce vody“. Bára je dívka, která přirozeně, po dokončení svých povinnosti sama od sebe pomáhá ostatním. Po vyučování chodí pomáhat do zahradnictví.



Obrázek č. 4 Maminka

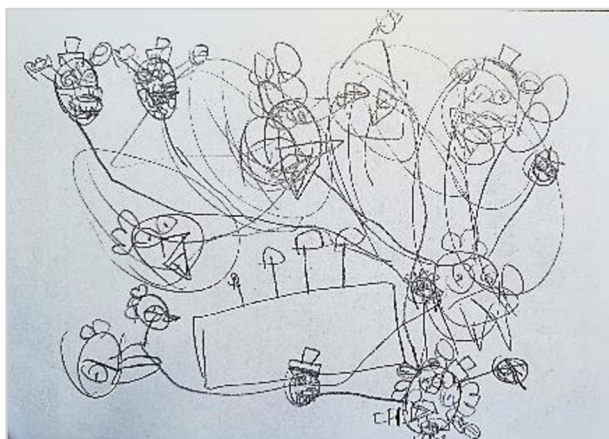
**Hrdinka, která úspěšně zvládla přechodový rituál.**

Z obrázků, uvedených výše i v příloze č. II (str. 79), také z tabulek v příloze č. I (str. 71) je zřejmé, že výsledné práce lze považovat většinou za srovnatelné, případné odchylky jsou spíše způsobené „klimatem“ dané třídy než dobou jejich vzniku. Jediný výraznější rozdíl je ve zvolení počtu osob. u třídy 1.C je hrdina sám, popř. s nepřítelem, v 1.A i 1.B je zvoleno více možností.

V každé z 1. tříd byli žáci se SVP, Adámek (1.A), Boženka (1.B) a Ctirad (1.C).

*Adámek/1.A (6,8) Artefakt č. 8*

Protože Adámek seděl bezradně nad připravenými akvarelovými barvami a bílou čtvrtkou A3, nabídla jsem mu jiné formáty papíru i výtvarné pomůcky. Vybral si formát A5 a kreslil tužkou postavičky z mobilní hry Five nights at Freddy's kombinované s ptáky z Angry birds. Kreslil rychle jistými tahy. Po dokončení obíhal třídu a obrázek všem ukazoval. s ohledem na odlišný mateřský jazyk byla běžná komunikace Adámka s ostatními dětmi velmi obtížná, nejčastěji probíhala tak, že je honil s vyceněnými zuby a vrčel na ně. Během výuky nebyl schopen pracovat déle než deset minut. Z rozhovoru nad obrázkem vyšlo najevo, že uvedenou mobilní hru hraje na tabletu každý den doma se svým otcem. Matka je v té době v práci, otec byl toho času bez zaměstnání. Adámkova oblíbená postavička byla Bonnie- hlavní postava hry, velmi rychlý robot s podobou králíka, ve dne obsluhující v pizzerii a v noci vraždící. Co se z pohledu dospělého mohlo jevit děsivé a znepokojující, z pohledu Adámka bylo radostné, obohacené o společné prožitky s otcem. Postavičky na obrázku jsou různě „omotány“ a propojeny. Mohlo by to nějak souviset i se způsoby jeho snahy navázání kontaktů s ostatními? **Hrdina, který ještě nedospěl k opuštění domova.**



Obrázek č. 5 Five nights at Freddy's a Angry Birds

**Boženka/1.B (8,2) Artefakt č. 17, 133**

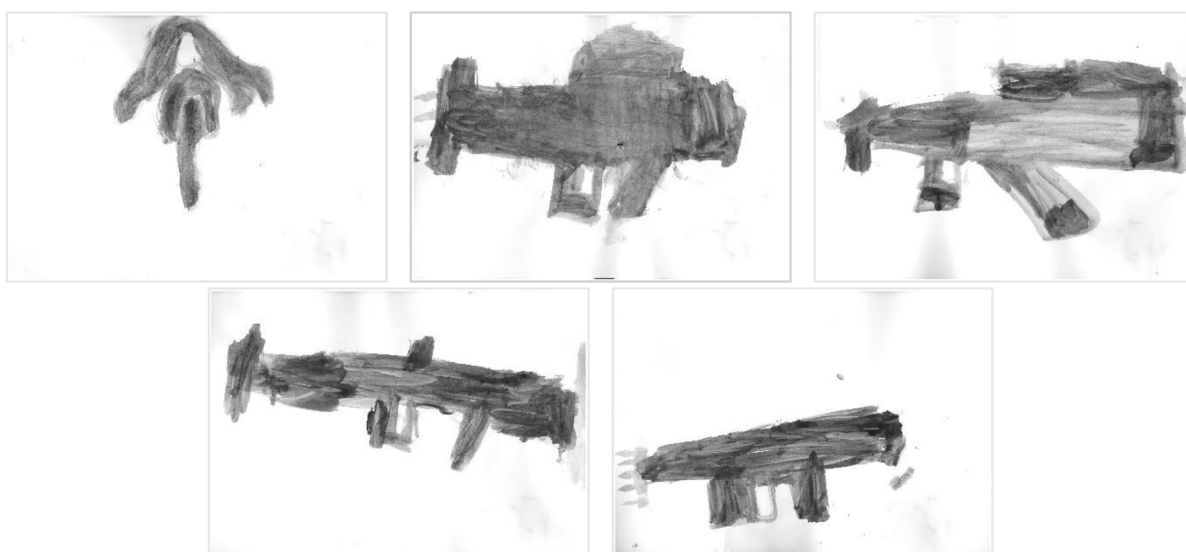
Dívka, která byla starší než většina dětí ve třídě. Z důvodu výkonu trestu obou rodičů ji vychovávala biologická teta. Boženka bývala někdy zlomyslná, zatvrdělá, jindy veselá, otevřená. Učení jí šlo ztěžka, často fabulovala. Obrázek začala malovat rychle. Hned po dokončení o něm chtěla vyprávět, aby byla první. Na obrázku je ona (vlevo) s mámou (uprostřed). Podle jejích slov je máma hrdinka, protože jí koupí, co chce. Široký oranžový „pás“ podél většiny pravého okraje je „...bazén, který mi máma koupila a dá mi ho, až k ní přijdu“. Přestože má Boženka ve skutečnosti husté dlouhé tmavé vlnité vlasy, na obrázku se zpodobnila bez vlasů. Pihy si namalovala, protože se jí líbí a přála by si je. Tělo je z boku (profil) natočené k matce, ale dívá se frontálně, což vzhledem k věku autorky může znamenat pokus o celkové zobrazení z profilu, nebo o pohybu/cestě k matce. Matka je oranžová. Je to barva, která chce být vidět. Ona i Boženka mají stejnou barvu. Chce Boženka být viděna se svojí maminkou všem na očích? Zatímco mluvily ostatní děti, namalovala obrázek č. 7, kde namalovala „...tetu, která zalévá kytky a chce, aby všechno rostlo.“ Podobu tety „trefila“ docela výstižně, obrázek je celkově čistší, jasnější, svítí tu sluníčko. Na obrázcích se jí podařila zachytit hodná/dávající a zlá/vychovávající tvář matky. Obě dvě se na obrázku usmívají. Boženky úsměv je barevně skrytý. o kolik může být těžší přijmutí/vstřebání obou, když v reálu jsou zastoupeny dvěma osobami? Co si



autorka/Boženka přeje doopravdy? **Hrdina se zaměřuje na svůj původ. Vyrovnává se se dvěma tvářemi „matky“.**

*Ctirad/1.C (6,11) Artefakt č. 36, 134, 135, 136, 137, 138*

Ctirad je chlapec s vývojovou dysfázií. s ostatními dětmi moc nekomunikuje, ale drží se v jejich blízkosti. Stále se usmívá, do třídních šarvátek a bitek se nezapojuje. Jako hrdinu namaloval zbraně. Během hodiny namaloval celkem pět zbraní ze strany + jednu zepředu. Vždy namaloval jednu, přinesl hotový obrázek a vzal si další čtvrtku. Byl za celou dobu jediný z celé školy, který nechtěl mluvit nahlas před třídou. Při předávání posledního obrázku řekl: „*Budou nás chránit, ještě mám drony, ale ty neumím.*“ Před čím je dobré se chránit? Ve skutečnosti žádné zbraně ani drony nemá. Spolu s bratrem, o dva roky starším, je vychovává pouze maminka. Bratr má podobné „zájmy“, volí stíhačky a drony, do malování-výzkumu se zapojit nechtěl. o zbraních vždy oba mluví jen v souvislosti s ochranou. Mohlo by se v tomto případě jednat o archetyp hrdiny-ochránce? Kdo a koho má/může ochraňovat? Mohl by si takto zpracovávat oidipovský komplex? Obrázky namaloval ještě před vypuknutím válečného konfliktu na Ukrajině. **Hrdina ochraňuje.**



Obrázek č. 9 Zbraň II., III., IV., V., VI.

### **Souhrn za první ročník**

V prvním ročníku byl zvolen formát obrázků na výšku i na šířku. Tři děti se před tím, než začaly malovat na to znovu zeptaly. Po odpovědi, že je to na nich, si čtvrtku položily a začaly malovat. Přisuzuji to tomu, že jsou zvyklé pracovat podle pokynů učitele. Vždy se raději ujistí, aby neudělaly chybu. u žádného dítěte, vyjma Adámka, chlapce uvedeného výše, jsem nezaznamenala bezradnost či jinou obtíž. Několikrát jsem dětem doporučila výměnu vody



za čistou. Na obrázcích se objevily všechny varianty zobrazení. Ve většině případů je hrdina zobrazen v nějaké interakci. Objevilo se jak řazení na linku, tak v pásech, i sklápění do půdorysu. Přestože děti malovaly akvarelovými barvami nebo plakátovými barvami, podařilo se jim zachytit detaily, např. řasy, symbol hrdiny. Všichni hrdinové jsou snadno identifikovatelní. Objevil se Hádankář a variace na Hádankáře. Může to v souviset s tím, že s nástupem do školy jsou děti nuceny odpovídat i na složitější otázky. Často se stávalo, že se děti při ztvárnění inspirovaly navzájem.

### **7.1.2. Druhý ročník – 7/8 až 8/9 let**

*Artefakty č. 37 – 48*

V této třídě se účastnilo 12 dětí, z toho 8 dívek a 7 chlapců. Všichni malovali na formát A3 akvarelovými barvami, v deseti případech v kombinaci s voskovkami, které převážně použily ke konturování, popř. k zvýraznění něčeho významného. To je dáno zřejmě tím, že je, na doporučení paní učitelky, hodně používají ve výtvarné výchově i v jiných předmětech, jeden autor použil tužku. o obrázcích chtěly mluvit všechny děti. Jedna holčička vytvořila během malovací hodiny tři obrázky.

Výzkum probíhal v říjnu 2020.

*Danielka (7,9) Artefakt č. 39, 139, 140*

Dívka se světlými vlásky a brýlemi, která měla časté absence (konkurzy, vystoupení apod.). Pokud byla ve škole ráda „poučovala“ ostatní, děti i paní učitelku. Seděla sama v lavici, protože se k ní nikdo „nevešel“, všude kolem sebe i pod sebou měla mnoho věcí, i nesouvisejících s výukou. Ostatní děti se jí snažili zapojit do svých rozhovorů a her, ale Danielka z nich po chvíli sama odcházela, protože jí nudily. Na prvním obrázku podle autorky Brawlerka zachraňuje pejska (obrázek č. 8). Hrdinka, postava z mobilní hry Brawl Stars, i pejsek mají horní, resp. přední končetiny rozpřážené. Na první pohled výjev připomíná brankáře ve fotbalové branice chytající letící míč. Spočívá zde záchrana také v chycení letícího? Jak se přihodilo, že pejsek letí, když nemá křídla? Kde k záchraně dochází? Je to uvnitř něčeho? Mohl by to být nějaký dům? Nebo venku – hrdinka stojí na trávě? Danielka sama to nedokázala určit. Druhý její obrázek (č.9) zobrazuje Katanu bojující proti kouzelnici a třetí „*Pan Bůch, který dává pozor, aby všem bylo dobře*“. Na všech třech je zajímavé ztvárnění motivu/symbolu slunce. Danielka vnímá sluníčko jako „*něco, co tu je*

*pro všechny*“. Na prvním obrázku je sice na straně hrdinky, ale mezi nimi je mrak. Co by se stalo, kdyby mrak zmizel? Jak by mohl mrak zmizet? Danielka chtěla mrak ponechat. Kdy může být dobré „schovat“ sluníčko za mrak? Katana má na sobě namalovaná celkem čtyři „japonská slunce“, na tvářích a přední části těla. Katana má ve „skutečnosti“ symbol vycházejícího slunce na své masce kryjící oči (Scott, 2020). Co se mohlo stát, že se posunul a rozdělil na více částí? k čemu by to mohlo být dobré? a na třetím obrázku je sluníčko částečně zakryté samotným hrdinou. Sluníčko svým tvarem připomínají i úchopové části rukou hrdinek na obrázcích. Bylo by zajímavé si s Danielkou o sluníčcích více popovídat. Co pro ni znamená? Ve výbavě předloh obou hrdinek-bojovnic je zbraň, kterou jim Danielka nenamalovala. Co je možné dělat, když se složí zbraně? Mohl se tady hrdina potýkat s pocitem vlastní důležitosti? Snažit se upoutat/chytit tu správnou pozornost, která mu náleží? **Hrdina se potýká s vlastní důležitostí, původem.**

Pro porovnání uvádím ještě dva obrázky, kde je zajímavé vyobrazení sluníčka.



### **Dominik (7,5) Artefakt č. 42**

Dominik namaloval sluníčko nad svojí hrdinkou Kouzelnicí, „*kteřá kousla padoucha Martina do krku*“. Kousnutí je ve středu obrázku znázorněno expresivně červenou skvrnou. Proč ho kousla? Martin byl „...*kluk ve školce, který všechny otravoval*“. Jaký způsob otravování to byl? Druhý mrak je nad vlasy, které padouch hrdince ustříhl (růžová klikatice vpravo). „*Superschopností hrdinky je vykouzlit třešně na stromě.*“ Jaká jsou možná souvislost mezi třešněmi a kousáním? Těla obou postav jsou nakreslena tužkou a bez horních končetin. Dominik k upoutání pozornosti dospělého často využívá haptického kontaktu s ním, buď taháním za jeho oděv nebo „klepáním“ na jeho tělo. Hrdinka našla řešení nepříjemné situace Dokáže ji vyřešit i bez rukou. Důvěřuje svým schopnostem i když není dokonalá. Jak by jinak mohla situaci řešit? Stejný hendikep má i padouch. v čem si jsou

ještě podobní? Mohly by mít postavy ruce? Co by s nimi mohly dělat? k čemu mohou být ruce dobré/užitečné? **Hrdina musí být dostatečně vybaven k výpravě do světa/k pomáhání.**



Obrázek č. 13 Kouzelnice

**Dita (7,8) Artefakt č. 41**

Obrázek je téměř celý pokrytý deštěm. „Vpravo dole je kamarádka ze školky Adélka, která šla k rybníku a vítr (nakreslený voskovkou vpravo vedle Adélky) ji shodil do vody. Zachránil ji Spider-Man. Teď dá pryč mrak, aby sluníčko Adélku vysušilo.“ Jak to Spiderman dokázal? Na obrázku nejsou pavoučí vlákna pomocí kterých „lítá“. Mohl by tady hrdina překračovat práh svých dosavadních možností a dokázat zdánlivě nemožné? Přestože je Dita výtvarně zručná, např. znázornění části břehu, který je pod vodou nebo mraku, u podstatných objektů (postavy, déšť, vítr) přidala kresbu voskovkou. Dita nad vším dlouho přemýšlí. Úkoly vypracovává dlouho a pečlivě. Stává se, že udělá chybu viditelnou na první pohled. Jak by mohl vypadat obrázek namalovaný jenom vodovkami? Šla Adélka k rybníku



Obrázek č.14 Spider-Man

sama? Odkud přišla? Vyhlíží někoho? Co by mohlo být na obrázku, kdyby se vpravo prodloužil?

**Hrdina by si měl více věřit. Umět vnímat věci jako celek, nelpět na detailech. Uvědomit si souvislosti, kvůli „zbytečným“ nepřehlédnout to důležité.**

### **Souhrn za druhý ročník**

Všechny obrázky byly namalovány na šířku. Na obrázcích je zřetelné řazení na linku, v některých případech znázornění pohybu natočením z profilu. Ve většině případů se celkem zdařila i proporčnost v prostoru. Při další práci bych se zaměřila na proporčnost postav, správný počet prstů. u všech obrázků byl zachycen nějaký děj/vztah. Žádné pozadí není celé vybarvené. Přisuzuji to použití voskovek, které jim více při samotné práci evokovaly kresbu. Určitá schematičnost některých postav může odkazovat na probíhající vývojovou fázi latence, ale může souviset i s tématem, kdy je akcentován široký stabilní postoj hrdiny. Vzhledem k zadání jsou všechny postavy dobře identifikovatelné.

#### **7.1.3. Třetí ročník 8/9 až 9/10 let**

*Artefakty č. 49 – 60*

V této třídě se zúčastnilo 12 žáků, z toho 4 dívky a 8 chlapců, výrazná početní převaha chlapců. Všichni hrdinové jsou namalováni akvarelovými barvami bez předkreslení, v jednom případě je okolí hrdiny dokresleno pastelkami a ve dvou byla použita kresba tužkou. Všichni zvolili bílý formát A3. Objevilo se mnoho hrdinů z kategorie Vlastní fantazie.

Výzkum probíhal v březnu 2021.

K ukázce za 3.A jsem vybrala obrázky dvou dívek, které se ve skutečnosti jmenují stejně.

*Elenka (9,6) Artefakt č. 49*

Černovlasá holčička, která neměla jednoduchý start do života. Maminka ji po narození odložila, později se o ní starali prarodiče. v době malování tohoto obrázku byla třetím měsícem zpátky u svých rodičů. Za následující čtyři měsíce se jí narodil bratr. i když učení není pro ni snadné, je velmi snaživá, houževnatá a někdy až neústupná. Její hrdinkou je Elsa z Ledového království, „protože se o všechny hezky stará a líbí se mi“. Při interpretační hodině chtěla vyprávět celý film. Protože to z časových důvodů nebylo možné, chodila za

mnou ještě druhý den každou přestávku a ujišťovala se, že „úkol“ splnila dobře. Vrstevníkům nevěnuje příliš pozornosti, spíše vyhledává společnost dospělých. Mohlo by to souviset s nejistou vazbou v počátcích života? Jakou souvislost by mohla mít fialová barva na obličejí a „vločkách“? Jak by bylo možné něco nebo někoho rozmrazit? Mohlo by jít o „zamrzlý vztah s maminkou? Žlutá fialovou pěkně doplňuje. Ruce Elsy jsou žluté, hřejivé, ale prsty jsou černé jako by odmítali uchopení. Co by se stalo, kdyby mohly někoho



Obrázek č. 15 Elsa z Ledového

obejmout? Postava připomíná Hajaju (rozhlasového Večerníčka). Při další práci s Elenkou bych se zaměřila na „doplnění“ postavy: krk, počet prstů, uvolnění/zjemnění černých kontur.

**Zaměření hrdinky na své dobré stránky a jejich ověřování.**

### *Ema (8,11) Artefakt č. 50*

Dívka, která má o dva roky staršího bratra, se kterým „se pořád mlátí“. Oba hrají fotbal. Emička je pyšná na svoji rychlost a také je dosti upovídáná, někdy používá i ostřejší výrazy. Dovednosti své hrdinky Bleskovky napsala tužkou přímo do obrázku: „střílí oheň z pusy a nohy“, „uklízí lidi“. Na dotaz, jaké lidi odpověděla: „Co je třeba.“ Ještě poslouchá hudbu a má liščí uši. Je zajímavé, že liščí, protože většinou děti nosí kočičí (z anime). Bleskovka má na uších sluchátka, od kterých dráty vedou k mobilu v její ruce. Mobil i dráty nakreslila Ema tužkou. Co poslouchá? Potřebuje se hrdinka oddělit od okolí a soustředit se na sebe? k čemu? k ovládnutí svých získaných schopností? **Hrdinka získává kouzelný předmět-schopnost.**



Obrázek č. 16 Bleskovka

### **Souhrn za třetí ročník**

V Polovina dětí této třídy malovala na šířku a polovina na výšku. Většina zaplnila celý formát. v obrázcích se objevují odkazy na schématické období, ale je možné, že se jedná o vyjádření charakteristiky hrdiny. Objevuje se i více nápisů, převážně pojmenování hrdiny. Obrázky jsou většinou ještě řazeny na linku. Už se objevuje i realistické zobrazení v pásech (artefakt 57). Jeden obrázek je na první pohled hůře identifikovatelný (artefakt 56) Spajdrveps. Autor ho schválně takto zobrazil „...aby ste ho museli hledat“

#### 7.1.4. Čtvrtý ročník – 9/10 až 10/11 let

Artefakty č. 61 – 72

Za tuto třídu se do výzkumu zapojilo 12 žáků, 6 dívek a 5 chlapců. Byla to jediná třída, kde s námi, na vlastní žádost, malovala i paní učitelka. Všichni malovali akvarelovými barvami, jedna dívka si hrdinku předtím částečně načrtla tužkou, na čtvrtku formátu A3. Třída je výrazně klidnější než ostatní ve škole. o přestávkách je tu takové ticho, až se zdá, že v ní nikdo není.

Artefakt č. 62, 68, 69, 70, 72



Obrázek č. 17

Výzkum probíhal v červnu 2020

Na obrázcích mne zaujal stejný postoj u různých hrdinů. Jaké pocity vyvolává? Zkusili jsme se ve třídě takto postavit a vcítit se do hrdinů. Reakce dětí byly: „*silný, statečný, odhodlaný, přímý, odvážný, nemá strach*“. **Hrdina je připraven na svoji dobrodružnou cestu. „Jdeme na to!“**

Paní učitelka ve volném čase ráda maluje a tvoří. Zcela přirozeně si na začátku hodiny připravila akvarelové barvy.

Dva měsíce po namalování obrázku otěhotněla.

Artefakt č. 41



Obrázek č. 18 Vědma

### **Souhrn za čtvrtý ročník**

Ve čtvrtém ročníku malovala třetina dětí na šířku a dvě třetiny na výšku. Všichni zaplnili celý formát, v obrázcích této třídy se objevuje více teplých barev (např. žlutá), Komu nebo čím se chtějí ukázat? Paní učitelka se už stahuje z pozornosti. Přestože jsou formáty zaplněné, jsou na nich většinou samotní hrdinové. Není samotnému hrdinovi smutno? Pohled z boku je znázorněn celým tělem. Objevuje se pokus o perspektivní znázornění domu (artefakt č. 65).

#### **7.1.5. Pátý ročník – 10/11 až 11/12 let**

*Artefakty č. 73 – 84*

V této třídě z celkového počtu 12 žáků bylo 6 dívek a 6 chlapců. Z technik si vybrali akvarelové barvy, v 9 případech použili tužku na předkreslení hrdiny a v 1 fix/centropen na jeho zvýraznění a některé detaily. Vzniklo mnoho dynamických obrázků. Zajímavé byly i příběhy, které k nim děti vymyslely a mnohé i napsaly na zadní stranu obrázku.

Výzkum probíhal v březnu 2020.

**Gita (10,9) Artefakt č. 73**

Nejstarší ze tří sester. Okolí podporuje její výtvarné dovednosti. Rodiče každý rok nechávají dělat z jejích obrázků kalendáře. Ve třídě je mimo hlavní proud, nestrání se ani nevyčívá.



Za hrdinu namalovala „*Draka s modrým páskem, který ho spojuje*“. Dvojitá barevnost, přední končetiny i rozeklaný konec ocasu má i vlasatá ryba. Co by ještě mohli mít společného? Všichni, vyjma vlasaté ryby, plavou doleva. Odkud a kam mohou plavat? Draka si za hrdinu vybraly i děti z jiných tříd (příloha obr. 91 a obr. 98), všichni tři navštěvují vedle dalších zájmových útvarů také ZUŠ, „výtvarku“ řadí k svým preferujícím kroužkům. Drak připomíná svým vzhledem Nágu, bájnou bytost hlídající poklad z Velké knihy mytologie. (Accatinová, 2019)

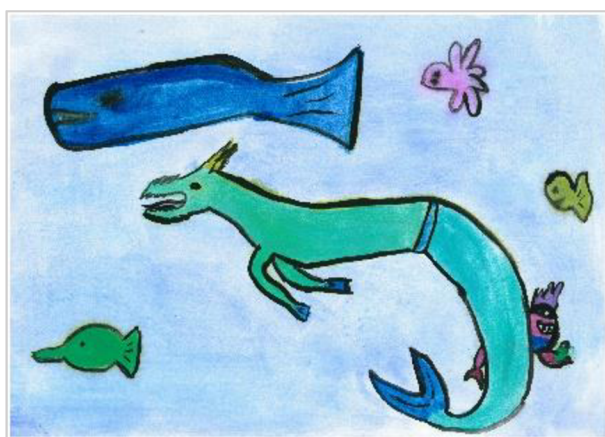
Na zadní straně obrázku popsala Gita tiskace tužkou jeho děj ve dvou částech. První část je psaná od levé strany cca 1/3 od spodní hrany, jméno hrdiny Drak napsala Gita pod tento odstavec, který končí \* odkazující k druhému odstavci začínajícímu v levém horním rohu. Přepis textu uvádím doslova, jeho řazení volím od prvního odstavce k druhému, řádky končím shodně s autorkou:

*„1.č Drak přectírá že nevidí vlasatou rybu aby si myslel že ho nevyděl. Pak Drak do něho vrazí ocasem a v tu chvíli vlasatá ryba chce vypustit granát.\**

*2.č \* Jak Drak do té ryby vrazí rybě ten granát vletí do huby a pak jenom BOM a konec zazvonil zvonec.“*

Zajímavý je přechod do mužského rodu u ryby (vymazáním koncového -a). Mohlo se to stát omylem nebo je to další taktické odvrácení pozornosti? k čemu je dobré předstírání?

**Hrdina se vypořádává s protivníkem pomocí lsti místo síly.**



Obrázek č. 19 Drak

Dva následující obrázky představují hrdiny využívající „silových dovedností“.

**Gabriel (11,4 Artefakt č. 79)**

Autor je další chlapec z party, problémy řeší spíše hlavou než silou. Má rád ve všem jasno. Zezadu obrázku napsal „*Steelboy versus dr. None. Steelboy porazil dr. None (už zase) a letí přič.*“ Je to variace na Arrowmana. „*Původně byl zlatý, ale bylo to divný, tak jsem ho přebarvil*“. Co hrozí, když někdo zrudne bzteky? Na přední části těla má ochranný štít, v rukách zařízení na létání. Nepřítele rozpůlil tryskou v noze. Kdy a kde se dá použít síla? Co můžu udělat, když mě něco štve? Kdo je dr. None a co udělal? Mohlo by to znamenat, že autor potřebuje uvolnit a vybit nahromaděnou energii v sobě a taky si to dopřál? Mohlo by to také znamenat, že enení v pozici Steelboye, ale dr. Nona? Nebo by to také mohlo znamenat, že je v pozici pozorovatele?

**Hrdina si je vědom své síly. Učí se jí ovládat a volit přiměřené prostředky k řešení problémů.**



Obrázek č. 20 Steelboy

**Gustav (10,6) Artefakt č. 80**

Chlapec drobnějšího věku, který je součástí hlavní klučičí party ve třídě. „*Asin v boji odhazuje poskoka templářů. Má čtyři prsty, protože pátý s nožem zatáhl. Je to přechod v čase.*“ Vlevo je dům, vpravo dole pyramidy. Hrdina je oblečen v kůži. Obrázek je řazen v pásech. Dveře jsou velká jako okna. Čí je to dům? k čemu může být dobré mít místo prstu nůž.?



Obrázek č. 21 Asin

### **Shouhrn za pátý ročník**

V této třídě osm obrázků bylo namalováno na šířku a čtyři na výšku. Na všech obrázcích je zachycen nějaký děj. Jsou akční. Tato třída je celkově „živější“. Přestože je zde mnoho sportovců, mezi hrdiny se objevila tato kategorie pouze jedenkrát (artefakt č. 74). Disproporčnost postav, pokud se objevuje, je způsobena tématem

### **7.2. Druhý stupeň základní školy**

K tomuto věku patří přechod od dospělé autority k autoritě vrstevnické. Podobně lze vnímat i přechod z prvního stupně na druhý. Zatímco na prvním stupni učí většinu předmětů jeden pedagog – třídní učitel plní funkci „školního rodiče“, na druhém stupni se setkávají žáci s třídním učitelem na jednom dvou předmětech. Přechod na druhý stupeň doprovází citová a emoční rozkolísanost. s probouzející se tělesností je u dětí viditelný nárůst péče o vzhled. u dívek výraznější používání líčidel, vůní/parfémů, experimentování s účesy. Dosud většinové homogenní přátelství se mění v heterogenní.

#### **7.2.1. Šestý ročník – 11/12 až 12/13 let**

*Artefakty č. 89 – 100*

V této třídě se zúčastnilo 12 žáků, z toho 6 dívek a 6 chlapců. Osm hrdinů je namalováno akvarelovými barvami bez předkreslení, ve dvou případech je hrdina nakreslen tužkou a obtažen černým fixem a ve zbývajících případech byly použity akvarelové barvy v kombinaci s černým fixem. u kresby kombinací tužka a fix záleželo autorům na precizním provedení.

Pro všechny namalované obrázky byl zvolen formát A3, pro dva graficky zpracované obrázky formát A4. v této třídě byla výrazná vzájemná interakce.

Výzkum probíhal v červnu 2021.

### **Honza (12,1) Artefakt č. 92**

Chlapec, který do třídního kolektivu přišel až v průběhu šesté třídy. Rodiče se nedávno rozvedli a Honza spolu se svojí o tři roky starší sestrou od té doby vyrůstali ve střídavé péči. Během malování měl potřebu vše komentovat. „*Krátké ruce nahrazují trysky na nohách. Na boku má přitahovadlo. Funguje oboustranně. Je ujetý na vlasy. Je to takový kadeřník záchranář. Jeho způsob boje je, že mrskne svoje vlasy. Jsou natahovací. Vraždí ty, co neumí dělat dobrý účes, ale nezabijí. Má vlasové doupe, je to obří účes.*“ Na moji doplňující otázku: Co si můžeme představit pod tím, že vraždí, ale nezabije? odpověděl „*Chtěl by je zabít, ale nezabije.*“ Dotaz od spolužáků směřoval na barvu hrdiny. „*Je červený, protože tak vypadá dobře.*“ Sám Honza je nespokojený, když je ostříhán. Nyní ostříhán nebyl. Mohly by trysky a přitahovadlo souviset s Honzovým přemísťováním mezi rodiči? Nejsou Hairmanovy ruce na ovladač malé? Mohly by krátké ruce souviset s prozatímní bezmocí změnit situaci, něco s ní udělat? Jak přitahovadlo funguje? Je možné řadit Honzu k vizuálnímu typu protože se soustředí na vnější svět? Mohl by obří účes – doupe souviset s domovem. v tom období se začínají děti zaměřovat na vzhled. **Hrdina se dostal do obtížné situace a hledá možnosti, jak z ní ven. Zvažuje různé varianty s vědomím reálného a zároveň i fantazijního.**



Obrázek č. 22 Hairman

*Hubert (11,11) Artefakt č. 93*

Silnější chlapec s častou absencí ve škole. Vychovávala ho maminka, jeho dospělý bratr s nimi nežije. Mezi spolužáky nebyl moc oblíben, „... protože se snaží všude jenom ulejšvat.“ Během malování často sahal po lahvi s pitím a „cumlal“ jí. Nejprve nechtěl obrázek prezentovat. Když skončil svoji prezentaci Honza, Hubert se zeptal, zda by také mohl mluvit. Po ujištění, že ano, chtěl jít hned. o svém obrázku mluvil radostně, byl přístupný jakékoliv poznámce. „*Super Homer váží 200 kg. Ve velké noze má trysku, špičatá ruka je nabroušená, na obranu a pomáhá i v jídle. H je srdce. Je to velký domut. Pod H je speciální pomůcka-antigravitační pružina, která se aktivuje naštváním. Hraje poker, vždy je dealer. Za výhry si kupuje donuty-palivo. Pokud jich má hodně, víc myslí a nabije i srdce. Krk prorůstá do hlavy, aby je dobře dostal do těla. Kouše je jen když má hlad. Nemá rád Hairmana.*“ Jaký má Super Homer vztah k Hairmanovi? Homer se skoro nevejde do formátu. Co ho dokáže naštvat? K čemu je dobré kousání? Je možné řadit Huberta k haptickému typu vnímáním skrze tělesnost? Mohlo by se jednat o odkaz na orální období – pokud má dost donutů, nabije srdce? Špičatá nabroušená ruka na obranu. Proti čemu? Mohlo by to znamenat, že mu přejídání vadí, ale neví si t sím sám rady-malá hlava? **Hrdina, který sní o úspěchu, ale zatím k jeho dosažení sám moc neudělal.**



Obrázek č. 23 Super Homer

### **Hugo (12,7) Artefakt č. 90**

Nejprve namaloval na bílou čtvrtku stejný objekt jako Los Okurkos, ale hnědou barvou. Po mém dotazu kdo je ten jeho hrdina, odpověděl: „... *stejně mě to nebaví* “. Po chvíli sezení a pozorování okolí namaloval „*Los Okurkos. Hrdina, co hlídá okurkový salát před zákeřnými rajčaty*“. Když jsem se u něj zatavila chvíli před koncem první hodiny, řekl, že chtěl malovat Arrowa, ale neumí to. Ukázal mi jeho fotku na mobilu. Na papír vedle jsem načrtla jeho základní rysy. Byl překvapený jednoduchostí a chtěl to také zkusit. Tak vznikl obrázek „s bílým obličejem!“. Po unání od spolužáků, namaloval ještě třetí postavu. Protože o sobě pochyboval, radši zvolil náhradní řešení. Po uvolnění vytvořil hrdinu, co chtěl původně. v tomto věku nastupuje výtvarná krize (Kyzour st.). Mohlo by s tím souviset vytvoření „náhradního“ hrdiny, spíše jako karikatury? Proto je dobré ukázat možné řešení na, pro tento věk, přijatelné úrovni. u hlavy Arrowa je zdařilá práce s odstíny černé.

### **Souhrn za šestý ročník**

V této třídě byly namalovány čtyři obrázky na šířku, osm jich bylo na výšku. Všichni hrdinové jsou na obrázku sami. Na černobílých obrázcích se objevuje stínování. Celkové zobrazení je zvoleno pouze u pěti hrdinů, objevuje se portrét. Odkazuje objevit se zde i možný „identifikační“ hrdina v podobě vymyšlení vlastního loga „*na sociální síť a vlastní firmy, kterou jednou budu mít*“. (artefakt č. 98). Mohlo by to souviset s hledáním vlastní identity v tomto věku? Tento nápad by bylo možné dále využít právě při práci s pubescenty, př. zadání: Vytvořte logo, které vás vystihuje. Dále by se s ním mohlo pracovat pomocí otázek: Co na něm je? Jak/čím vás vystihuje? Kde by se dalo využít?

### **7.2.2. Sedmý ročník – 12/13 až 13/14 let**

#### *Artefakty č. 101 – 112*

V této třídě se zúčastnilo 12 žáků, z toho 7 dívek a 5 chlapců. Ve dvou případech byly při tvorbě použity akvarelové barvy, ve dvou akvarelové barvy v kombinaci s tužkou, ve dvou akvarelové barvy s fixem, ve dvou tužka, v jednom pastelky a tužka a v posledním pastelky. Všechny čtyři černobílé obrázky byly nakresleny na formát A4, osm zbývajících na formát A3.

Výzkum probíhal v dubnu 2022.

*Iva (13,5) Artefakt č. 100*

Dívka drobného vzrůstu, která má za sebou několik operací páteře. Je si vědoma toho, že moc nevyroste. i přes značné mezery ve vzdělání, způsobené hlavně vysokou absencí se snaží vše dohnat. Nikdy jsem ji neviděla ani neslyšela, že by byla naštvaná nebo si stěžovala. k obrázku Iva řekla: „*Venku je bouřka a Hulk si to užívá.*“ Okolo Hulka na obrázku je modrá „bublina“ tmavší než okolí. Omezuje ho nebo chrání? Ve vztahu k čemu by to mohlo být? Hulk se usmívá. Jak se cítí? Komu by o svých pocitech mohl říct? k čemu je dobré umět a dovolit si naštvat se? Jaký a kde by k tomu mohl být prostor? Mohla by to představovat právě „modrá bublina“? **Hrdina ovládá své tělo, emoce a myšlenky.** Jak moc je to pro něho náročné?



Obrázek č. 25 Hulk

### 7.2.3. Osmý ročník – 13/14 až 14/15 let

*Artefakt č. 113 – 124*

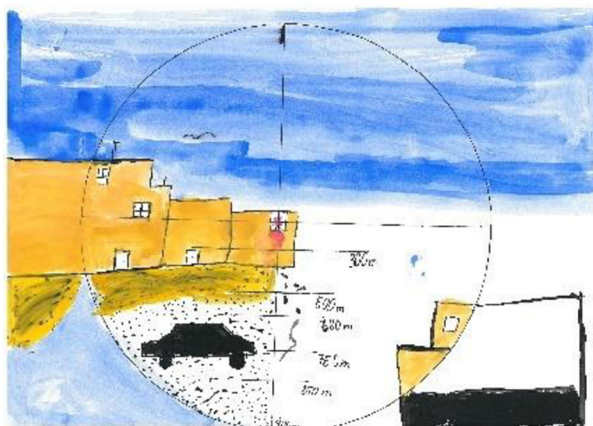
V této třídě se zúčastnilo 12 žáků, z toho 5 dívek a 7 chlapců. v šesti případech byli hrdinové nakresleni tužkou v kombinaci s fixem, v jednom případě pouze fix a v jednom pouze tužka. v těchto případech byl použit formát A4. v jednom případě byly použity akvarelové barvy v kombinaci s pastelkami, dvakrát v kombinaci s fixem. v jednom případě byla zvolena kombinace akvarelové barvy s fixy, zde byl výrazný podíl barevných fixů. u barevných obrázků byl využit formát A3.

Výzkum probíhal v březnu 2022.

*Jan (13,9) Artefakt č. 120*

Chlapec, který jako jediný ztvárnil „hrdinu bez postavy hrdiny“. Zaměřil se na dovednost, která zvoleného hrdinu charakterizuje. i bez postavy je možné, si představit, kdo hrdinou je.

### **Hrdina nemusí být vidět.**



Obrázek č. 26 Chris Kyle (legenda) nejlepší americký odstřelovač

### **Shrnutí za osmý ročník**

Devět obrázků na výšku a tři na šířku. Čtyři barevné obrázky této třídy jsou úplně jiné než zbývající obrázky za celou školu. Dva jsou inspirované vlastní fantazií a dva reálnou postavou. Na všech černobílých obrázcích je superhrdina z filmu nebo seriálu. Nejvíce je tu zastoupen Groot. Jeto patrně tím, že je mezi touto postavou a nyní prožívanou vývojovou fází dětí určitá podobnost. Ztvárnění částečné postavy nebo portrétu je na většině černobílých obrázků

#### **7.2.4. Devátý ročník – 14/15 až 15/16 let**

*Artefakt č. 125 – 136*

V této třídě se zúčastnilo 12 žáků, z toho 6 dívek a 6 chlapců. v jednom případě byla použita pouze tužka, ve třech případech tužka v kombinaci s fixem, samotné fixy v jednom případě, fixy s předkreslením tužkou také jedenkrát, jedenkrát fixy s pastelkami, jedenkrát pastelky samotné a jedenkrát pastely. Pro všechny černobílé obrázky byl použit formát A4, pro sedm obrázků A3. Jeden obrázek byl původně formát A3, po doporučení byl prodloužen o formát A3 (viz níže).

Výzkum probíhal v říjnu 2021



**Karel (14,5) Artefakt č. 132**

Chlapec, který měl, z důvodu poruchy pozornosti, od 3. ročníku asistenta pedagoga. Svého omezení si byl dobře vědom, ale nebyl rád, když se o něm jakýmkoliv způsobem mluvilo na veřejnosti. Obtížně přijímal kritiku své osoby od dospělých. Celkově měl problém přijmout dospělou autoritu, vyjma svých rodičů, se kterými měl pěkný vztah. Velmi mu záleželo na mínění a přijetí od vrstevníků. Často ze sebe „dělal šaška“, aby pobavil ostatní. v době vytvoření Trashes měl Karel problémy s ekzémem na nohách. Svého hrdinu zobrazil od hlavy k části nad kolena. Nabídla jsem mu ještě jeden papír k prodloužení. Označil to za dobrý nápad, přilepil ho a nohy dokreslil. Pečlivě vykreslil boty s pevně zavázanými tkaničkami. Kalhoty do nich „zastřčil.“ Před vybarvením udělal na kolenách díry, „... aby nohy mohly dýchat“. Na druhý den přišel Karel v kratších kalhotách. Při pohledu na obrázek upoutají pozornost svojí dysproporčností ruce. Díky velkým botám a dlouhým nohám vypadá postava jako by byla nakreslená z žabí perspektivy. Pravá ruka působí „gumově“. Kdo hrdinovi zavázal boty? Mohl to udělat sám? „Trash pomáhá udržovat pořádek, přiletí, když je potřeba,



Obrázek č. 27/1 Trash I



Obrázek č. 27/2 Trash po dokončení

proto má i plášť.“ Jakým způsobem uklízí? Sbírá je? Jak to zvládá? Kdo nebo co by mu mohlo pomoci? Pomáhá mu plášť odletět s nepořádkem?

### **Hrdina, který se vyrovnává se svými slabinami.**

#### **Shrnutí za devátý ročník**

V tomto ročníku volili všichni formát na výšku. Černobíle stínované provedení zvolili čtyři žáci. Spider-man a Hulk jsou znároněni v akci. V této třídě vznikla během druhé hodiny zajímavá diskuze o tom, co je trápí.

Jedním z cílů této práce bylo i hledat průniky napříč ročníky, proto zde zmiňuji i zajímavé podobnosti napříč ročníky, respektive stupni.

#### **Film/seriál**

V 1. a 3. ročníku zachytili chlapci moment proměny hrdiny. v případě Hulka i Ant-mana se právě zvětšuje. Oba chlapci v krátkém čase fyzicky vyrostli.

Artefakt č. 19, 53



Obrázek č. 28, 29

#### **Sport**

V 5. a 7. ročníku dvě dívky obdivují Simone Biles, americkou několikanásobnou olympijskou vítězku a mistryni světa ve sportovní gymnastice. Obě dvě dělají gymnastiku a chtěly by být jako ona. Obě dvě také napsaly na obrázek jméno hrdinky, dívka z 5. ročníku na zadní stranu správně, dívka ze 7. ročníku přidala písmenko – e uprostřed příjmení.

Z gramatickými nepřesnostmi jsem se setkala ve více případech (např. 5. ročník obr. č. 73 Ryba). Při přepisu jsem váhala, zda opravit nebo ponechat. Rozhodla jsem se pro ponechání, protože se většinou jedná o „chybný úkrok“, ne o neznalost pravopisu. Kladla jsem si otázku, zda by se s tím dalo dále pracovat při individuální práci s klientem nebo zda je lepší „chyby“ přehlédnout.

Artefakt č. 74, 103



Obrázek č. 30,



Obrázek č. 30,

Na obrázku č. 29 „...čeká až ji vyvolají“ a na obrázku č. 30 „...cvičí na olympiádě na kladině“.

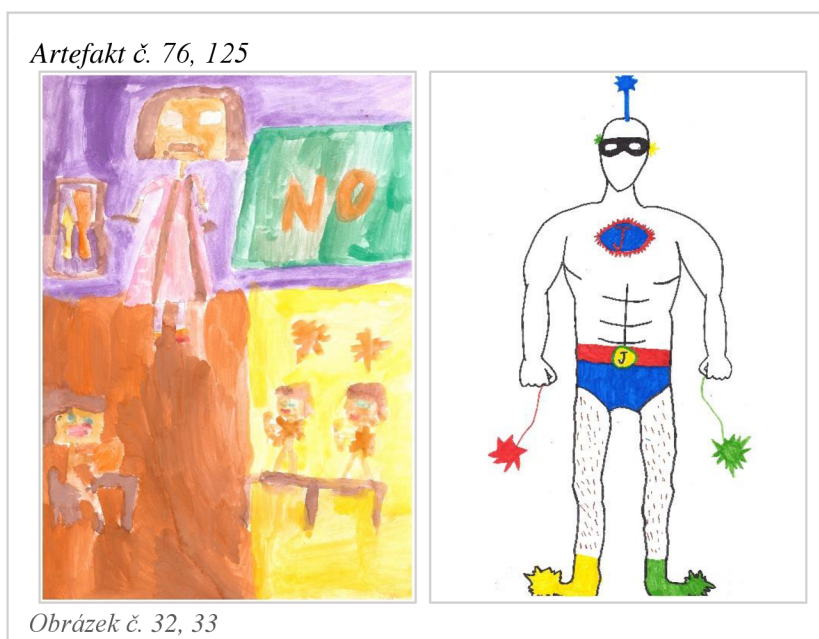
### Učitel/ka

Zajímavým faktem je, že jediní dva hrdinové z řad učitelů se objevili ve dvou případech, v 5. a 9. ročníku. Závěrečné ročníky prvního i druhého stupně. Ani jeden není v 1. třídě, přestože zde bylo třikrát více respondentů. s ohledem, že s nástupem dětí do školy se stávají podle vývojové psychologie dospělou autoritou. Během svého profesního života jsem viděla, i sama dostala, mnoho obrázků s tímto námětem. Mohlo by to znamenat, že autorita se nestává vzorem pouze tím, že je.

Oba obrázky namalovaly dívky.

V 5. třídě obr. č. 76 „...Spajdr Úča učí“ Gregora, Gastona a Glieba. „Ve třídě pořád vyrušujou!“ Paní učitelka je rázná a dovede kluky srovnat. Spajdr Úča zajišťuje vhodné podmínky pro učení, pro celou třídu. Tím, že řeší problém autorky (potřebuje se na učivo více soustředit) se stává hrdinkou.

v 9. třídě obr. č. 125 byl inspirací učitel. „*Jmenuje se Captain Jardy, pravým jménem Jára Jaroslavovič.*“ Podle autorky děti Járu šikanovaly (v dospělosti) a po jednom jejich útoku se z něj stal superhrdina, který pomáhá slabším. Jméno i vzhled odkazují na skutečnost (jméno jsem změnila, ale jeho stylizace vychází z originálu), Pan učitel je ve škole u dětí oblíben a zároveň si dokáže udržet respekt. Mohlo by se jednat o platonický obdiv související



s probouzejícím zájmem o druhé pohlaví v tomto věku?

## 8. Typy zobrazovaných postav a zdroj jejich inspirace

V této kapitole uvádím shrnutí výsledků pomocí grafů.

K vyhodnocení byla stanovena jednotná kritéria pro všechny ročníky, která vycházela z výzkumných otázek:

1. Jaký typ zobrazovaných postav, podle počtu a charakteru postav, děti volí?
2. Jaký je zdroj inspirace dětmi zobrazených hrdinů?

Získaná data (artefakty) byla nadále roztríděna do kategorií, které vyplynuly ze sesbíraných dat.

Pro vyhodnocení byla sledována tato kritéria:

Typ zobrazovaných postav, podle počtu a charakteru postav:

- a. Samotný hrdina
- b. Více hrdinů
- c. Hrdina a pomocník
- d. Hrdina a autor
- e. Hrdina a ohrožený/á - komu je pomáháno
- f. Hrdina a nepřítel
- g. Více hrdinů a nepřítel
- h. Hrdina, pomocník a nepřítel
- i. Hrdina, autor a nepřítel
- j. Více hrdinů, ohrožený/á a nepřítel

Zdroj inspirace zobrazeného hrdiny:

- a. Obecně známý hrdina – rozumí se společensky všeobecně známý
- b. Vlastní fantazie – zapojení vlastní fantazie
- c. Reálná postava nebo předmět – někdo nebo něco, s čím má autor osobní zkušenost

Všechna výše uvedená kritéria byla dále blíže rozpracována

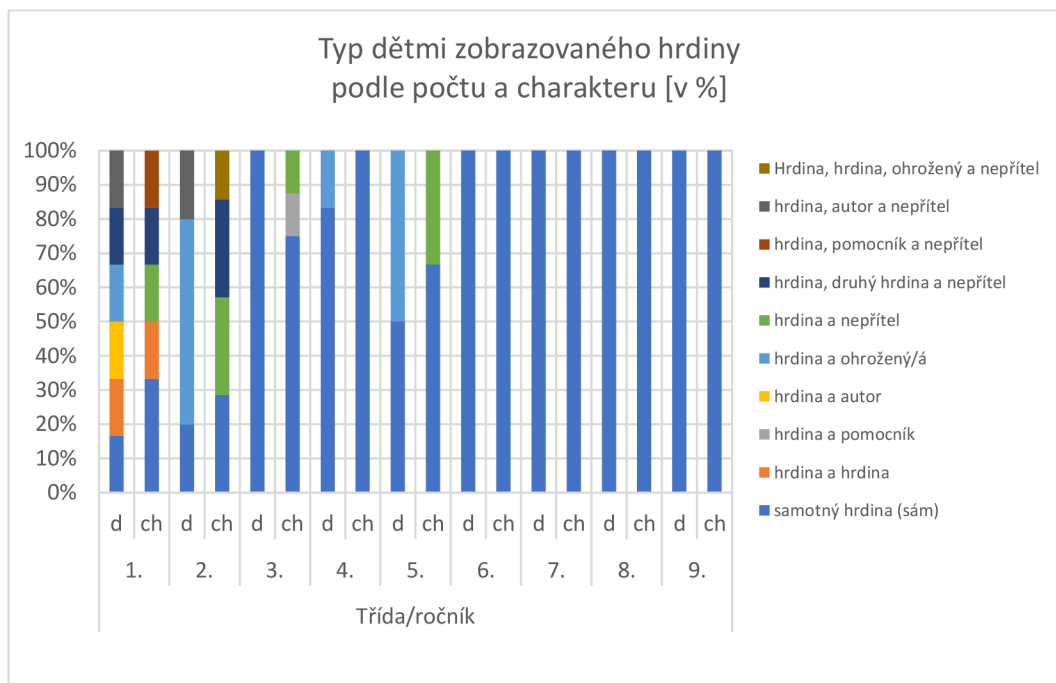
#### **ad. Otázka č. 1**

##### **Jaký typ zobrazovaných postav hrdinů, podle počtu a charakteru děti volí?**

Z provedeného výzkumu vyplynulo, že v naprosté většině obrázků/případů děti napříč všemi ročníky vyobrazily samotného hrdinu. Druhým zobrazovaným typem pak byly obrázky hrdinů s ohroženým/zachraňovaným (např. obr. č. 18 Hasič a hořící dům), resp. hrdinů s nepřítelem, kdy hrdina s nepřítelem bojoval (např. obr. č. 29 Steelboy, který poráží dr. Nona).

Dále se ukázalo, že děti z 1.ročníků projevily mnohem více kreativity, než děti z vyšších ročníků, když kromě samotného hrdiny do obrázků vložily další postavy. Ať už to byl druhý hrdina, nějaký pomocník, nebo se na obrázku objevil sám autor (např. obr. č. 6).

V grafu č. 1 můžeme vidět stoupající trend u kategorie samostatný hrdina, kdy se prakticky od druhého stupně již žádná jiná kategorie hrdinů u dětí na obrázcích nevyskytuje. S vyšším věkem tak postavy na obrázcích postupně ubývaly, až tam zůstal jen samotný hrdina.



Graf č. 1 Typ dětmi zobrazovaného hrdiny, podle počtu a charakteru [v %]

## ad. Otázka č. 2

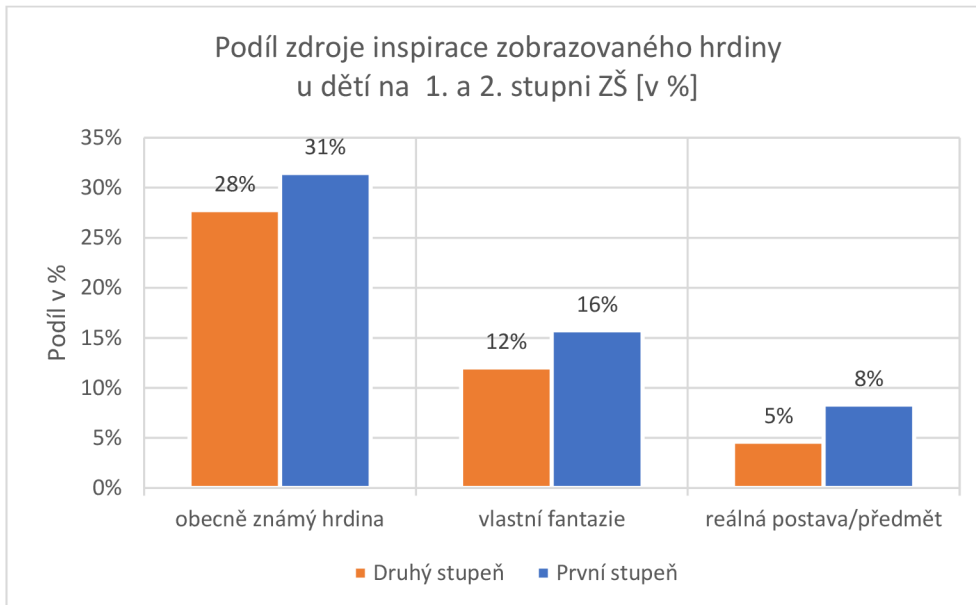
### Jaký je zdroj inspirace dětmi zobrazovaných hrdinů?

Pro zodpovězení této otázky byly ustanoveny tři hlavní kategorie zdrojů, které byly dále rozpracovány:

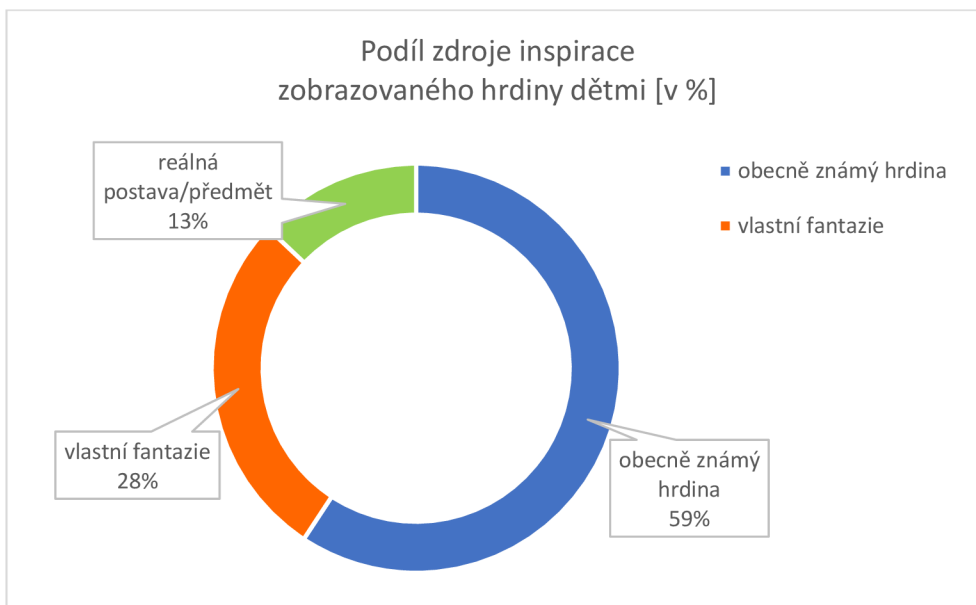
1. Kategorie: Obecně známý hrdina
  - a. Knihy – komiksy
  - b. Film – seriál
  - c. Hra/PC – mobil
  - d. Sportovec
  - e. Šoubyznys/zpěvák, herec...
  - f. Povolání
  
2. Kategorie: Vlastní fantazie
  - a. Variace na známého hrdinu
  - b. Člověk
  - c. Zvíře
  - d. Předmět
  
3. Kategorie: Reálná postava
  - a. Rodič

- b. Učitel/ka
- c. Kamarádka/kamarád
- d. Sourozenec
- e. Zvíře
- f. Předmět

Co se týká zdroje inspirace pro zobrazení hrdiny, tam již byla situace mezi 1. stupněm a 2. stupněm velice podobná, jak ukazuje graf č. 2



Graf č. 2 Podíl zdroje inspirace zobrazovaného hrdiny dětí [v %]

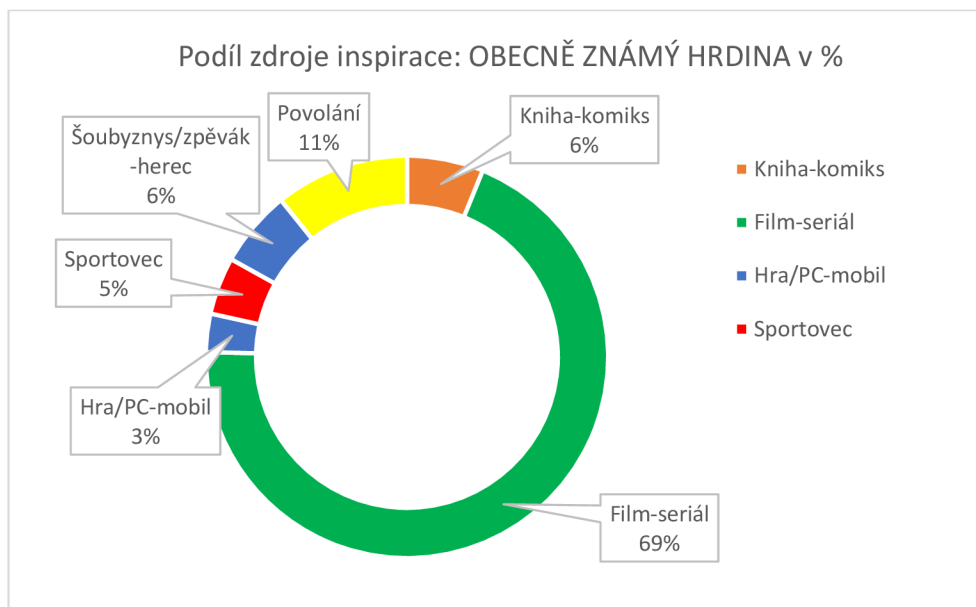


Graf č. 3 Podíl zdroje inspirace zobrazovaného hrdiny děti volí [v %]

Obecně známý hrdina tak s 59 % předčil obě další kategorie: Vlastní fantazii (28 %) a Reálnou postavu (13 %). Pojďme se nyní podívat, jak dopadly jednotlivé kategorie.

## Obecně známý hrdina

V této kategorii jednoznačně u dětí vede Film a seriál, kdy se z celkového počtu 65 dětí nechalo 45 inspirovat některým z filmů, či seriálem (tj. celých 69 %). v této kategorii by se mohl očekávat vyšší podíl knih a komiksů, které s celkovými 6 % nedopadly zrovna nejlépe. Je to zřejmě dáno obecně větším vlivem mediálních prostředků. Podrobné výsledky jsou uvedeny v grafu č. 4

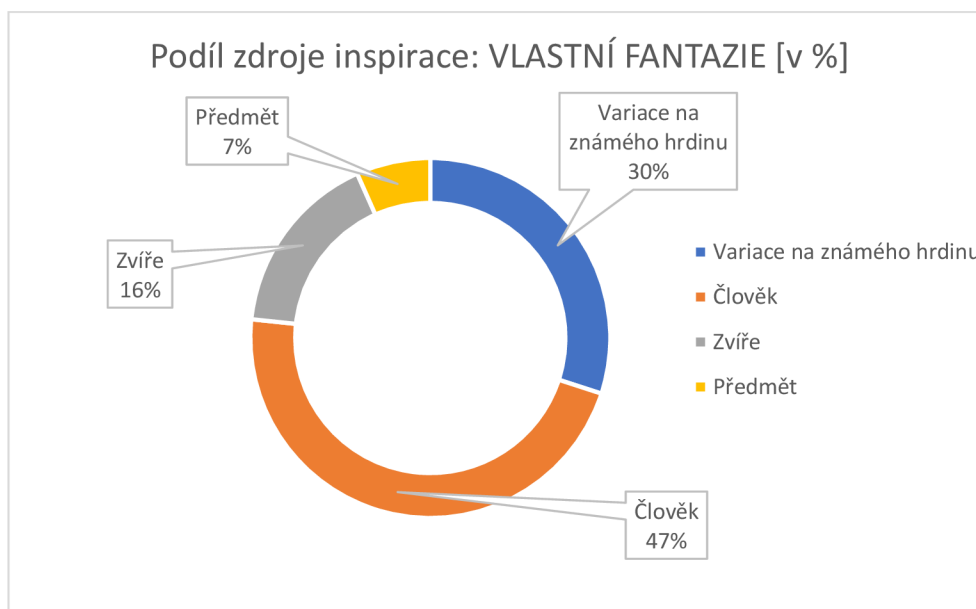


Graf č. 4 Podíl zdroje inspirace: OBECNĚ ZNÁMÝ HRDINA [v %]



## Vlastní fantazie

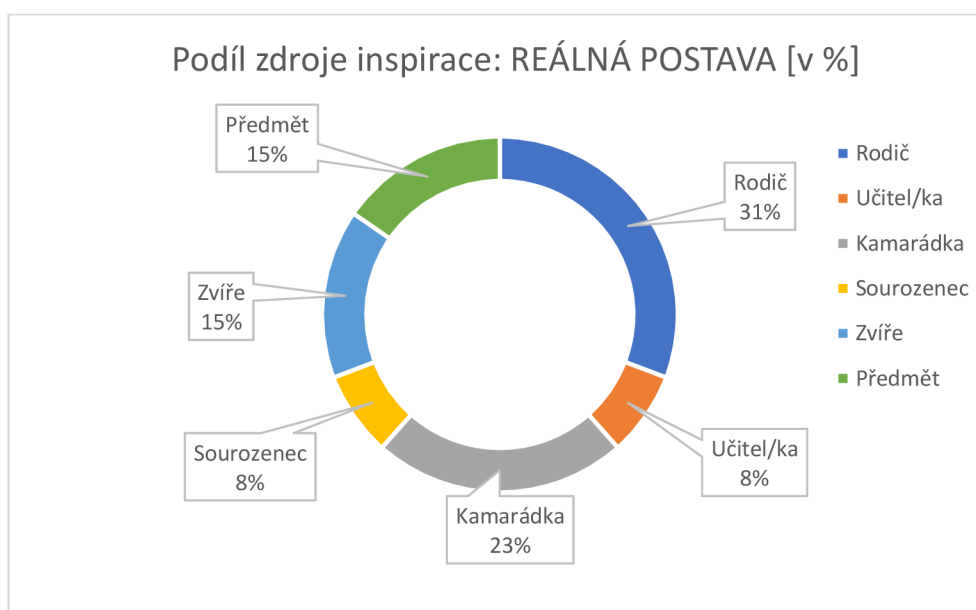
Vlastní fantazií se pro zobrazení hrdiny nechalo inspirovat jen 28 % dětí. Z toho nejvíce člověkem, kdy více jak  $\frac{3}{4}$  připadají na děti z 1. stupně. Následovaným variací na známého hrdinu s 30 % podílem a zvířetem s 16 %.



Graf č. 5 Podíl zdroje inspirace: VLASTNÍ FANTAZIE [v %]

## Reálná postava

Poslední kategorií výzkumu zdroje inspirace dětí pro vyobrazení hrdiny je reálná postava. Zde byly dětmi nejčastěji vyobrazeny rodiče s 31 %. Všechny tyto obrázky byly vyhotoveny dětmi na 1. stupni. Obdobně tomu bylo u kategorie kamarádka, kdy si ji za inspiraci pro zobrazení hrdinky vybralo 23 % dětí. Výsledky jsou uvedeny v grafu č. 6



Graf č. 6 Podíl zdroje inspirace: REÁLNÁ POSTAVA [v %]

## 9. Výsledky výzkumu

V této kapitole propojením všech výzkumných otázek dochází k odhalení možného hrdiny dětí ze základní školy.

### 9.1. Možný hrdina dnešních žáků

Z celkového výzkumu vyplývá, že největší zastoupení hrdinů je z kategorie Obecně známý hrdina se specifikací Film-seriál. Jeho zastoupení bylo ve všech ročnících, ne zvolily ho pouze dívky z šestého ročníku. To ukázalo širokou oblíbenost tohoto média napříč ročníky. Protože v zadání práce byli hrdinové 1. a 2. stupně, bylo ještě přistoupeno k porovnání této kategorie podle stupňů.

Při porovnávání jsem vycházela nejen z obecného předpokladu, že hrdina mladšího školního věku (1. stupeň) je odlišný od hrdiny staršího školního věku (2. stupeň), ale i z obeznámení s volbou literatury dětí školního věku, které jsem nabyla coby zástupce Klubu mladých čtenářů pro naši školu, z besedy a následného osobního rozhovoru se zástupci nakladatelství Crew a také z účasti na projektu Mluvíme v bublinách věnovanému tvorbě komiksu.

Předpoklad vycházející z výše uvedených faktů bych shrnula a specifikovala takto:

- Nejoblíbenější je Hulk.
- Batman je oblíbenější než Spiderman.
- Superman je moc kladný na to, aby byl mezi nejoblíbenějšími.
- Dívky na 1. stupni milují zvířata, hlavně koně a jednorozce.
- Z pohádek vede Ledové království.
- Kluci volí roboty = postavy obsahující technické prvky – Iron Man.
- Všichni „slyší“ na Simpsonovi, protože je sledují spolu s rodiči.
- Druhý stupeň pohltil svět mangy a anime.

Do porovnání byly zahrnuty i variace na hrdiny, protože byly hojně zastoupeny.

Z celkového počtu zastoupených hrdinů byli vybráni jen ti, kteří byli nejčastěji zastoupeni. Vznikl tak soubor 58 artefaktů, které byly následně podrobeny zkoumání.

Už zběžný pohled na tabulku č. 1 ukazuje, že nejčastěji zobrazovanými hrdiny ve zkoumaných artefaktech jsou ti, jenž vytvořily děti na 1. stupni. Je to dáno především tím,

že z celkového počtu 58 vybraných artefaktů 38 (tj. 66 %) vytvořili právě oni. v tomto ohledu byli aktivní především chlapci (22 obrázků).

Při pohledu na celkový výběr artefaktů bez variací na hrdinu bylo zjištěno, že nejčastěji zastoupení hrdinové jsou: Hulk a Spider-Man, kteří měli shodně po 16 %, následováni Batmanem (14 %). Na dalším místě se umístil Kapitán Amerika spolu se Zvířaty (oba 10 %), viz graf č.7. Dá se tedy na první pohled říct, že Hulk je u dětí nejoblíbenější.

V dalším průzkumu byly získané údaje porovnávány z pohledu kategoriích zobrazených hrdinů, a to tak, že byly sloučeny kategorie hrdinů spolu s variacemi na tyto hrdiny. Výsledkem bylo, že nejčastěji zobrazený hrdina, včetně variace na něj, byl Spider-Man s 29% podílem z celkového počtu všech artefaktů. Na druhém místě s 16% podílem se umístil Hulk. Třetí místo pak obsadil Batman s 14% podílem (viz graf č. 8). Z toho plyne že počáteční předpoklad o nejoblíbenějším hrdinovi, tedy Hulkovi, je částečně pravda, pokud budeme brát samostatně zobrazené hrdiny. v případě, kdy do výsledku započteme i zobrazené variace hrdinů, pak je s naprostým přehledem nejoblíbenějším hrdinou Spider-Man.

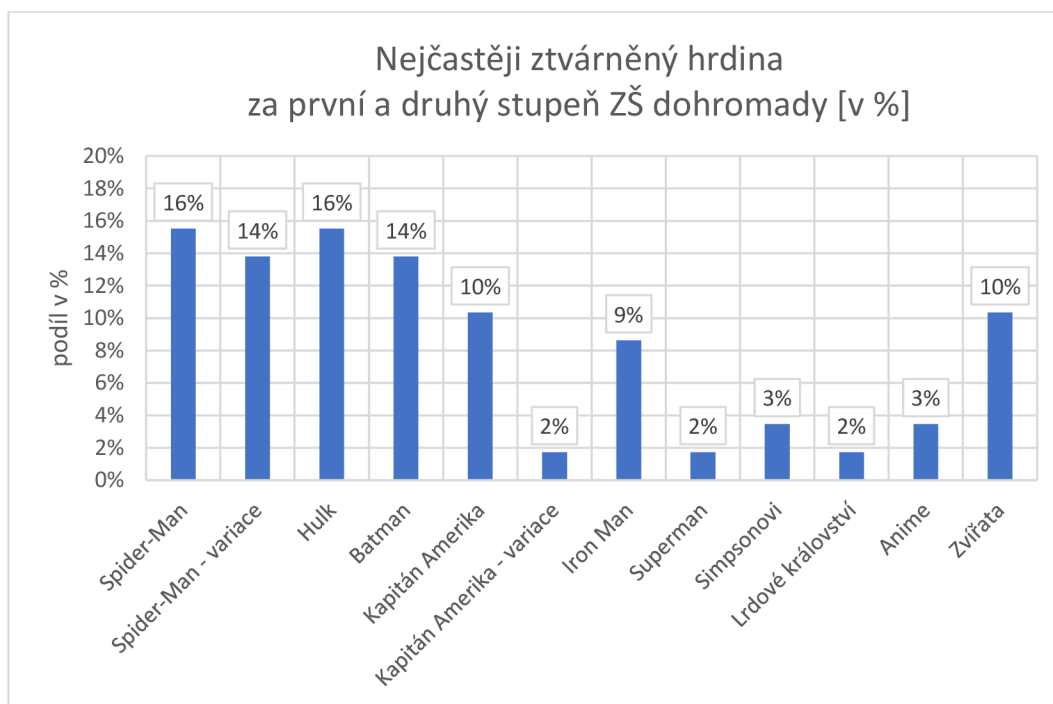
Dále z průzkumu vyplynulo, že Superman je skutečně nejméně oblíbeným hrdinou z posuzované šestice nejznámějších hrdinů, kdy jeho podíl na prvním stupni školy byl pouze 3%. Na druhém stupni si jej dokonce nevybralo žádné dítě.

### Tabulka č. 1

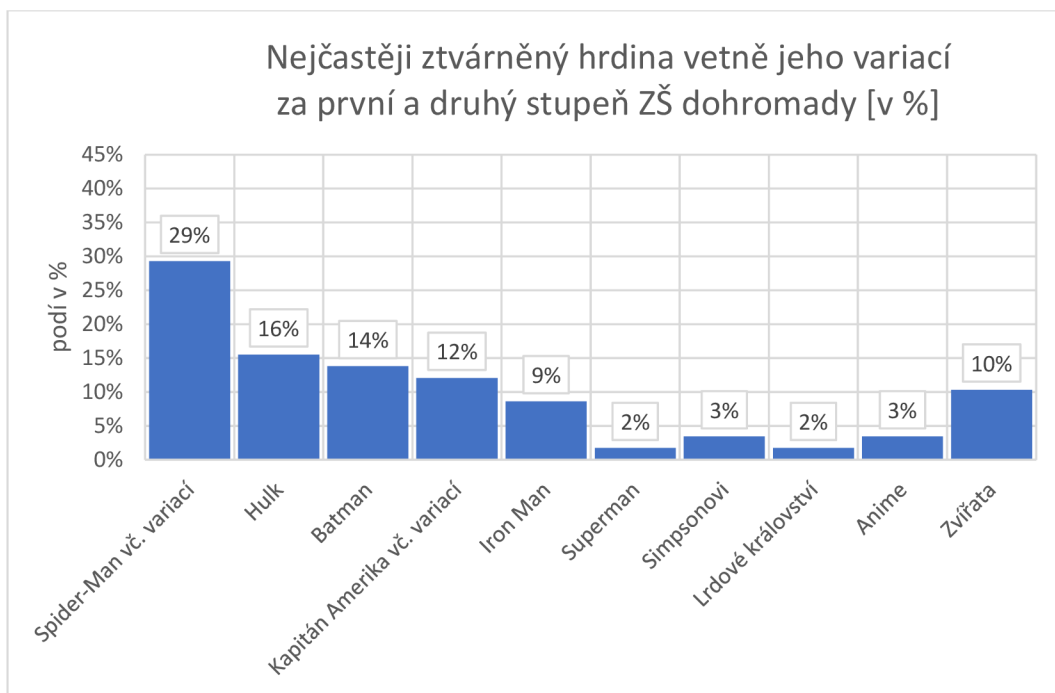
Nejčastěji zobrazovaný hrdina podle ročníků

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
Spider-Man		3	1						1				1	1	1			1
Spider-Man – variace	1	2			1	1			1	1								1
Hulk		3	1	2				1					1					1
Batman	1	3	1			1	1											1
Kapitán Amerika	1		1	3												1		
Kapitán Amerika – variace										1								
Iron Man			1									1				2		1
Superman – variace							1											
Ledové království	1				1													
Simpsonovi												1						
Anime											2							
Zvíře	1								1		2	1	1					

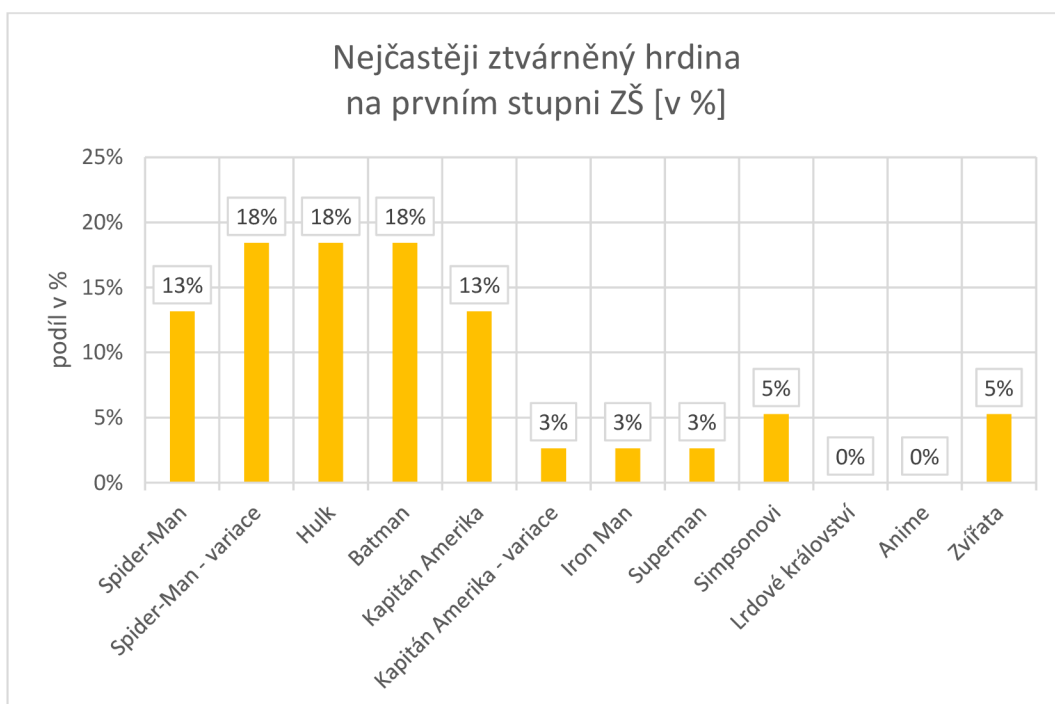
Poznámka: d – dívky; ch – chlapci



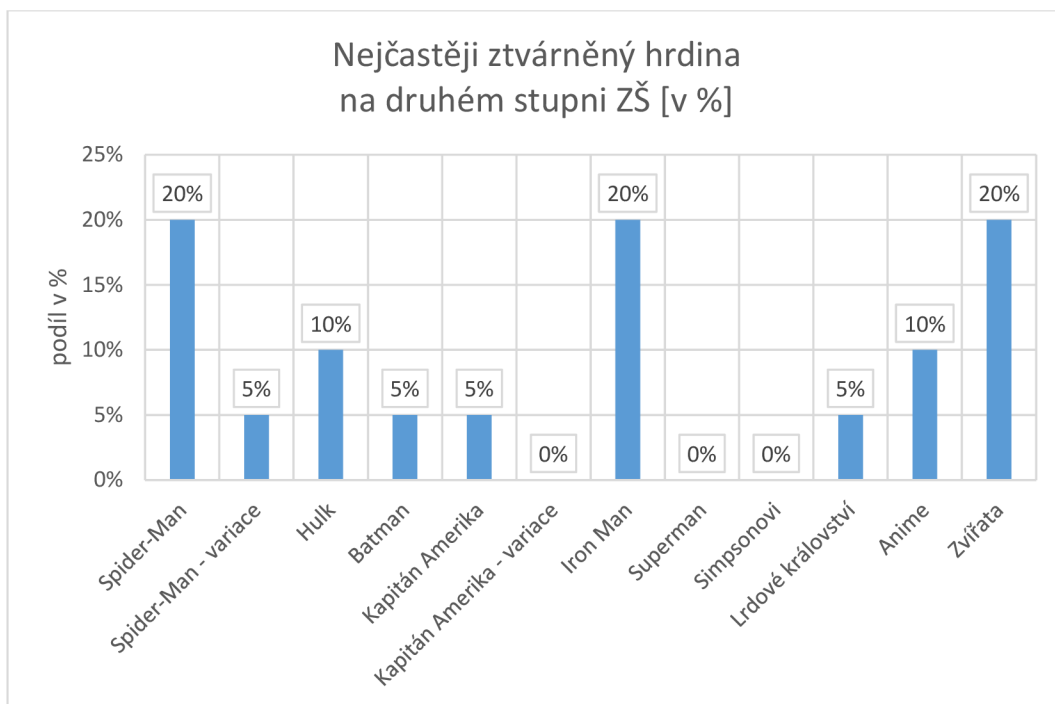
Graf č. 7 Nejčastěji ztvárněný hrdina v porovnání prvního a druhého stupně ZŠ [v %]



Graf č. 8 Nejčastěji ztvárněný hrdina včetně variací na něj [v %]



Graf č. 9 Nejčastěji ztvárněný hrdina na prvním stupni ZŠ [v %]



Graf č. 10 Nejčastěji ztvárněný hrdina na druhém stupni ZŠ [v %]

## IV. Závěr

Mnohokrát jsem si kladla otázky: Kdo je dnes pro děti hrdina ve smyslu jejich vzoru? Jaké by chtěly být? Čím by se chtěly stát? Vedlo mě k tomu jejich chování, zejména ve volném čase o přestávkách a po vyučování. Kdykoliv mají možnost, sahají po mobilních telefonech a hrají na nich hry. Někdy se stává, že jeden hraje a ostatní jeho hru sledují. Výsledky výzkumu nepotvrdily, že by hrdinové her byly vzory. Celkem se „Herní hrdinové“ ukázali ve 3 % z obecně známých postav.

Cílem práce je najít možného hrdinu dnešních dětí. Možní kandidáti se představují po jednotlivých ročnících od prvního až po devátý. Výzkum probíhal v oblasti výtvarného zobrazování za pomoci otázek zaměřených na typ zobrazování a použité výtvarné techniky. Odpovědi ohledně výtvarné techniky jsou součástí kapitoly výtvarné tvoření. Ukázalo se, že volené techniky ve většině případů odpovídají výtvarné ontogenezi. Jejich bližší zkoumání by bylo nad rámec této práce, proto nebyly výsledky dále rozpracovány. Ohledně typu zobrazování podle počtu a charakteru postav výsledky nabízí stejně pojmenovaná kapitola. Tímto těchto cílů bylo dosaženo.

Hlavním cílem bylo najít možného hrdinu dětí ze základní školy. Zde je musím přiznat, že pro průkazný výsledek by byl nutný větší vzorek respondentů, jak počtem, tak i z jiných oblastí např. děti z vesnice, malého a velkého města, případně s diagnostikovanými problémy... Mezi respondenty, kteří se na výzkumu podíleli, byly i děti se specifickými vzdělávacími potřebami a z odlišných sociokulturních prostředí, ale musím poctivě přiznat v tomto směru určitou nedostatečnost. Proto také nejsou zohledňována kritéria ohledně respondentů, vyjma rozdělení na vzdělávací stupně základní škol. Také je v cíli této práce hrdina označen jako možný hrdina. Pokud bych v práci dále pokračovala, zaměřila bych se i na tuto oblast. Vrátil-li se k hlavnímu cíli, tj. možnému hrdinovi musím konstatovat, že cíle bylo dosaženo. Porovnáním hrdinů podle stanovených kritérií, vycházejících z otázky „Jaký je zdroj inspirace dětmi zobrazeného hrdiny?“ se ukázalo následující. Možný hrdina dnešních dětí je stejný napříč oběma stupni. Jeho zdroj pramení z oblasti filmu a seriálů. Nejvíce obrázků získali shodně postavy Hulka a Spider – Mana, ale pokud se ještě zohlednily varianty na oba hrdiny, jednoznačně vyhrál Spider – Man. Nalezením tohoto hrdiny byl splněn i hlavní cíl této práce.

Výzkum hrdinů ukázal částečné potvrzení předpokladu, že hrdinou je Superhrdina, se kterým se lze ztotožnit. Osobně jsem čekala, že více jich bude z kategorie počítačových a mobilních her nebo sociálních sítí (influenceři, youtubeři apod.). Bylo by zajímavé jít ve výzkumu dále a zjišťovat více do hloubky motivaci dětí k jejich výběru.

K tomuto výzkumu se přímo nabízí využití arteterapie. Sama bych využila projektivně-intervenční arteterapii, ve formě vyučované na pedagogické fakultě Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích. Jedním z důvodů je i fakt, že, mimo jiné, využívá v rámci námětů pro tvorbu mýtů a pohádek.

Při tvoření se ukázalo, že všechny děti dokázaly najít způsob, jak se výtvarně prostřednictvím vlastního vymyšleného hrdiny vypořádávat s tím, co je zajímavé. Našly svůj vizuální jazyk. Pouze jeden chlapec v 1. třídě nechtěl mluvit před třídou. Ostatní mluvili spontánně. Jedna vyučovací hodina (45') na tvoření se ukázala dostatečná, naopak interpretační hodina byla málo. Dvojnásobným časem by byl dán adekvátní prostor pro dotazy a jejich zodpovězení. Často se stávalo v rámci jedné třídy, že stejný typ hrdiny vnímali jeho autoři odlišně. Docházelo k zajímavým, pro některé z nich, velmi překvapivým momentům. Například se stalo, že dívka v první třídě namalovala kamarádku ze školky. Když ji popisovala před třídou, její spolužačka v hrdince poznala svoji kamarádku z kroužku baletu.

Na úplný závěr si dovolím malou sebereflexi. Během zpracovávání této bakalářské práce jsem si, mohu-li to takto nazvat, prošla vlastní cestou hrdiny. Od počátečního okouzlení archetypy, přes postupné prokousávání se jimi, kdy jsem tématu hrdiny absolutně propadla (shánění veškerých informací), po pohlcení obrázky od dětí. v teoreticko-psychologické rovině, jsem se ve vlnách propadala na dno, že ničemu nerozumím a vzápětí se nechala vynést aha efektem. Bojovala jsem s vodním vírem, kdy se mi poznaná teorie promíchávala se souběžným životem v práci, tzn. s projevy reálných žáků a kolegů. Nejvíce mě, ale znepokojovala otázka, jaký jsem rodič.



## **V. Seznam příloh**

Příloha I. Tabulková část

Příloha II. Přehled obrázků

Příloha III. Seznam použité literatury

## 10. Příloha I. Tabulková část

**Tabulka č. 2**

Typy zobrazovaných postav v artefaktech podle počtu postav a jejich charakteru, s jednotnou obecnou specifikací

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
samotný hrdina (sám)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
hrdina a hrdina	x	x																
hrdina a pomocník						x												
hrdina a autor	x																	
hrdina a ohrožený/á	x		x				x		x									
hrdina a nepřítel		x		x		x				x								
hrdina, druhý hrdina a nepřítel	x	x		x														
hrdina, pomocník a nepřítel		x																
hrdina, autor a nepřítel	x		x															
Hrdina, hrdina, ohrožený a nepřítel				x														

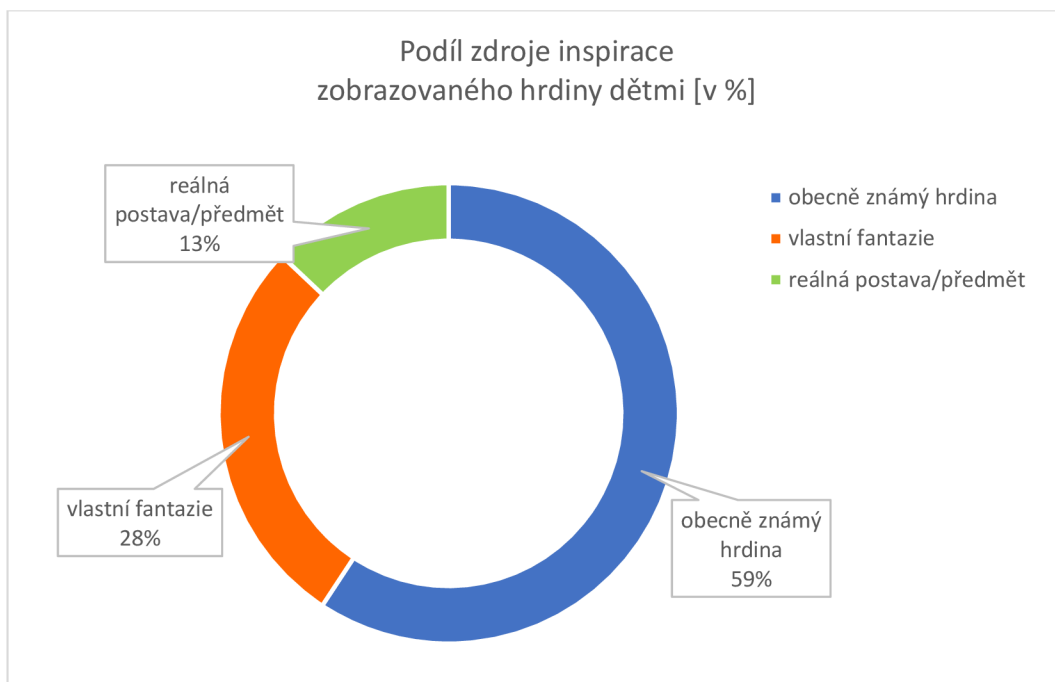
Poznámka: d – dívky; ch – chlapci

**Tabulka č. 3**

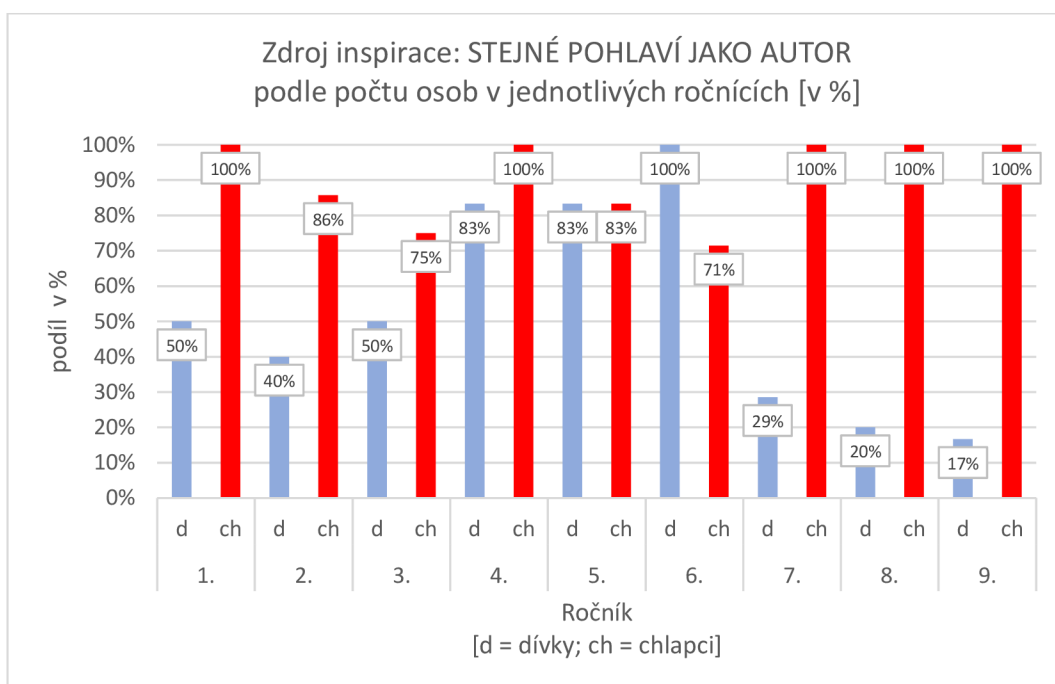
Zdroj inspirace zobrazovaného hrdiny dětmi

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
obecně známý hrdina (viz tab. 3a)	3	3	4	5	2	6	1	5	2	2	2	1	6	5	4	5	4	4
vlastní fantazie (viz tab. 3b)	1	1		2	2	2	4	1	1	3	1	5	1		2	2	2	
reálná postava/předmět (viz tab. 3c)	2	1	1				1		3	1	2	1			1			
stejné pohlaví jako autor (viz graf č. 2)	3	6	2	6	2	6	5	6	5	5	5	5	2	5	1	7	1	6

Poznámka: d – dívky; ch – chlapci



Graf č. 11 Podíl zdroje inspirace zobrazovaného hrdiny dětmi [v %]



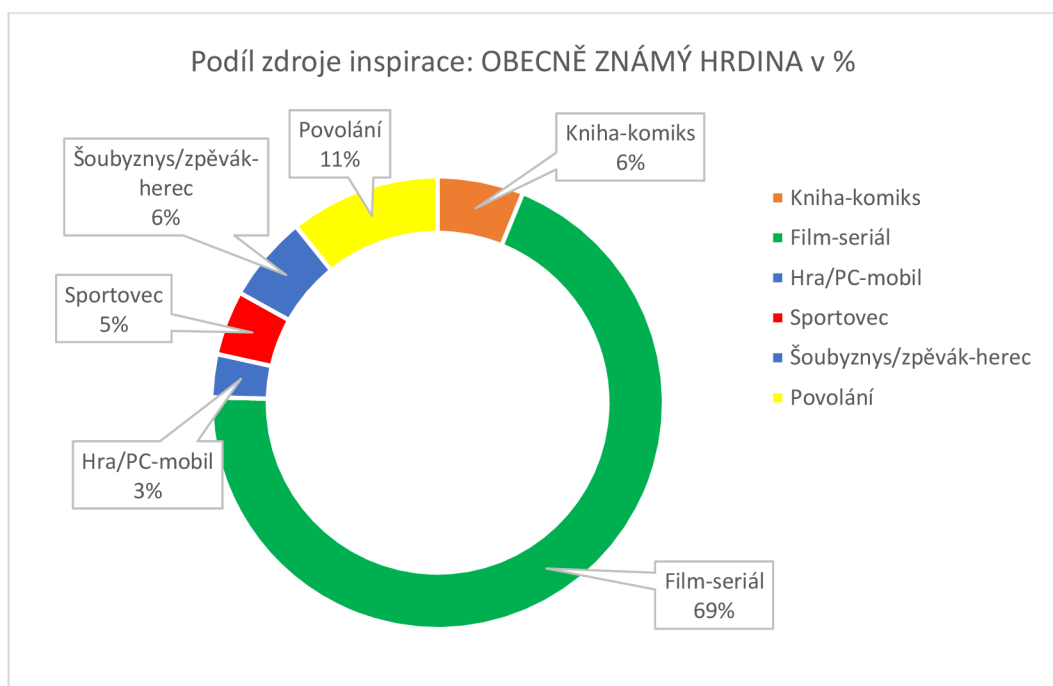
Graf č. 12 Zdroj inspirace: STEJNÉ POHLAVÍ JAKO AUTOR [v %]

**Tabulka č. 3a**

Obecně známý hrdina

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	D	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
Kniha-komiks	1	1									2							
Film-seriál	1	1	4	3	2	4	1	2	1	2		1	2	5	4	4	4	4
Hra/PC-mobil		1		1														
Sportovec									1				2					
Šoubyznys/zpěvák-herce						1	1						2					
Povolání	1	1		1		1	2									1		

Poznámka: d – dívky; ch – chlapci



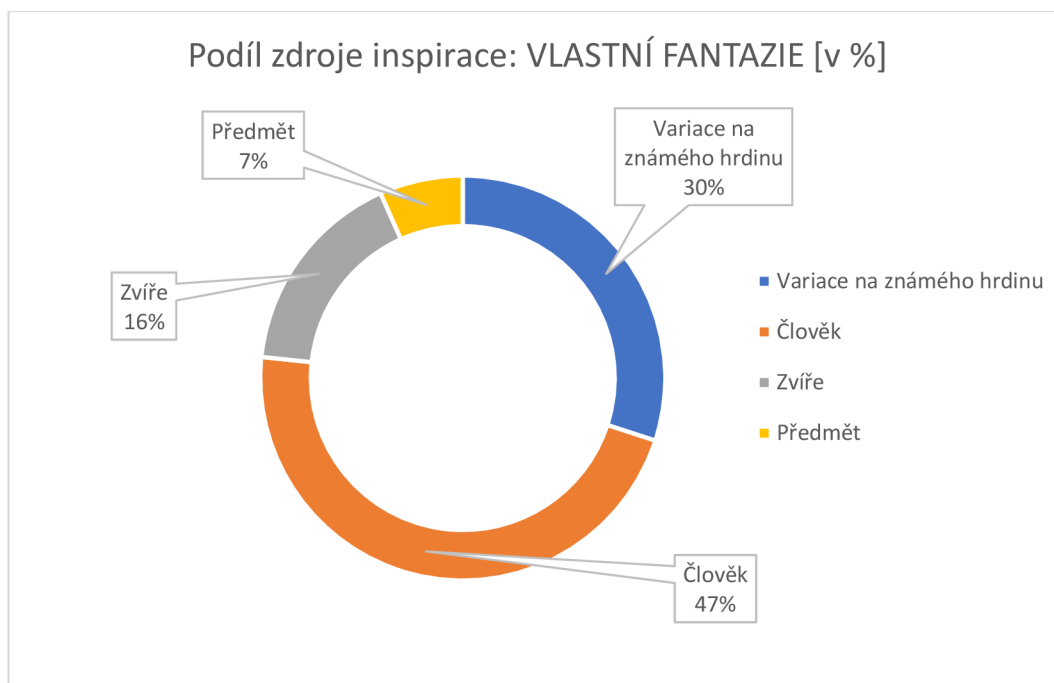
Graf č. 13 Podíl zdroje inspirace: OBECNĚ ZNÁMÝ HRDINA [v %]

### Tabulka č. 3b

Vlastní fantazie

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
Variace na známého hrdinu	1					1	1			3		1				0	2	
Člověk		1		2	1	1	3	1			1	1				2		1
Zvíře									1			2	1					1
Předmět					1							1						

Poznámka: d – dívky; ch – chlapci



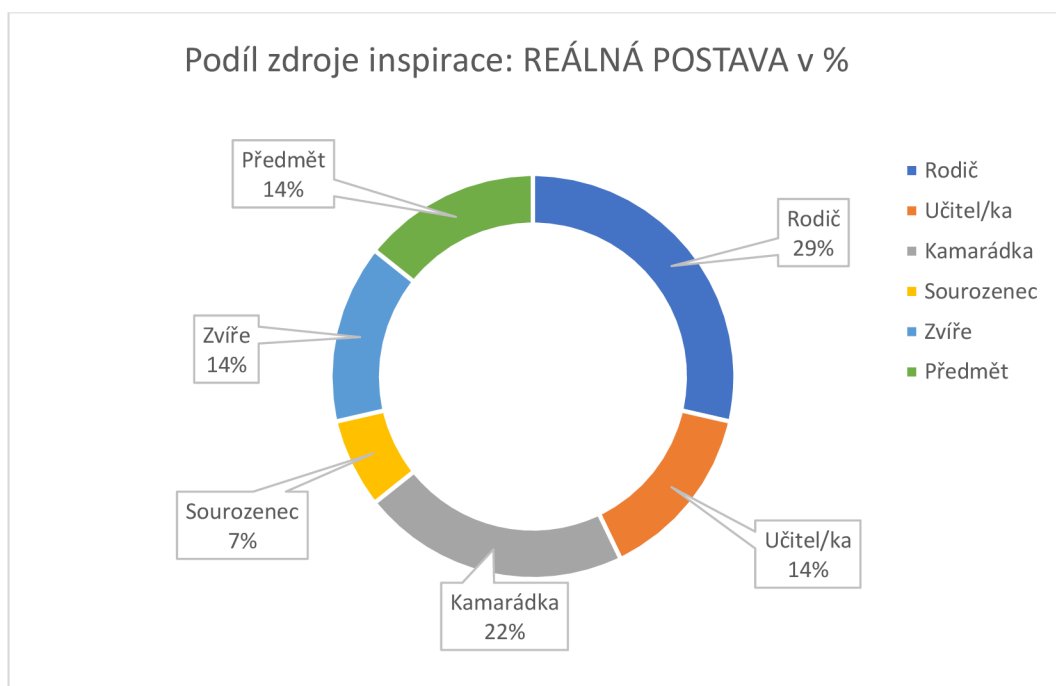
Graf č. 14 Podíl zdroje inspirace: VLASTNÍ FANTAZIE [v %]

### Tabulka č. 3c

Reálná postava/předmět

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
Rodič	1		1						1	1								
Učitel/ka									1									1
Kamarádka	1						1		1									
Sourozenec														1				
Zvíře											2							
Předmět		1										1						

Poznámka: d – dívky; ch – chlapci

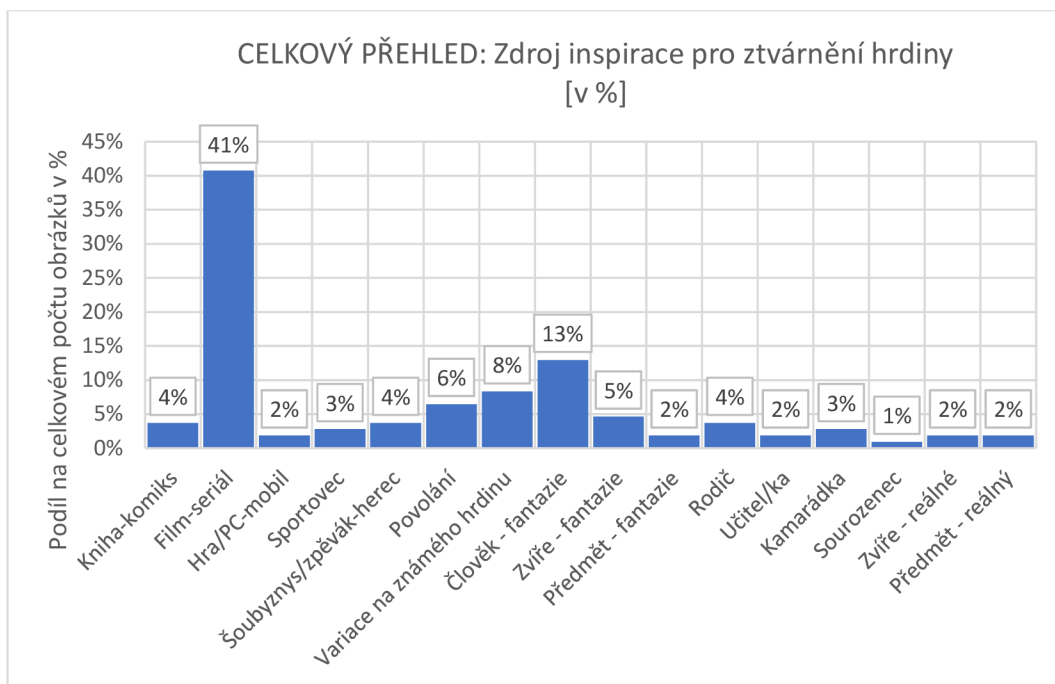


Graf č. 15 Podíl zdroje inspirace: REÁLNÁ POSTAVA [v %]

**Tabulka č. 4**

Zdroj inspirace pro ztvárnění hrdiny

	Třída/ročník																	
	1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.		8.		9.	
	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch	d	ch
Kniha-komiks	1	1									2							
Film-seriál	1		4	3	2	4	1	2	1	2		1	2	5	4	4	4	4
Hra/PC-mobil		1		1														
Sportovec									1				2					
Šoubyznys/zpěvák-herec					1		1						2					
Povolání	1	1		1		1		2								1		
Variace na známého hrdinu	1					1	1			3		1						2
Člověk		1		2	1	1	3	1			1	1				2		1
Zvíře									1				2	1				1
Předmět					1								1					
Rodič	1		1						1	1								
Učitel/ka									1									1
Kamarádka	1						1		1									
Sourozenec																1		
Zvíře											2							
Předmět		1										1						



Graf č. 19 Podíl na celkovém počtu obrázků [v %]



## 11. Příloha II. Přehled artefaktů

První ročník A



Artefakt č.1  
Black Widow  
(autor: dívka)



Artefakt č.2  
Kouzelná Beruška  
(autor: dívka)



Artefakt č.3  
Maková Panenka a Motýl Emanuel  
(autor: dívka)



Artefakt č.4  
Sestřička u zubařky  
(autor: dívka)



Artefakt č.5  
Spidermenka s rohy půjčenými od Zloby  
(autor: dívka)



Artefakt č.6  
Táta a já 1  
(autor: dívka)



Artefakt č.7  
Táta  
(autor: dívka)



Artefakt č.8  
Five Nighs at Freddy's a Angry Birds  
(autor: chlapec)



Artefakt č.9  
Hulk  
(autor: chlapec)



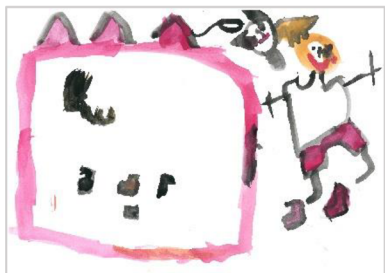
Artefakt č.10  
Hulk a Batman  
(autor: chlapec)



Artefakt č.11  
Spider-Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.12  
Superman  
(autor: chlapec)



Artefakt č.13  
Batman  
(autor: dívka)



Artefakt č.14  
Kocourek a kočky  
(autor: dívka)



Artefakt č.15  
Ledové království  
(autor: dívka)



Artefakt č.16  
Maminka  
(autor: dívka)



Artefakt č.17  
Máma a já  
(autor: dívka)



Artefakt č.18  
Hasič  
(autor: chlapec)



Artefakt č.19  
Hulk 2x  
(autor: chlapec)



Artefakt č.20  
Kocour v botách  
(autor: chlapec)



Artefakt č.21  
Kocour v botách  
(autor: chlapec)



Artefakt č.22  
Spider-Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.23  
Spider-Man a Batman  
(autor: chlapec)



Artefakt č.24  
Želvy ninja  
(autor: chlapec)



Artefakt č.25  
Batman  
(autor: dívka)



Artefakt č.26  
Gabyka  
(autor: dívka)



Artefakt č.27  
Kamarádka Eliška  
(autor: dívka)



Artefakt č.28  
Kapitán Amerika  
(autor: dívka)



Artefakt č.29  
Spinkací medvěd  
(autor: dívka)



Artefakt č.30  
Kapitán Spodárek  
(autor: chlapec)



Artefakt č.31  
Messi  
(autor: chlapec)



Artefakt č.32  
Doctor Strange  
(autor: chlapec)



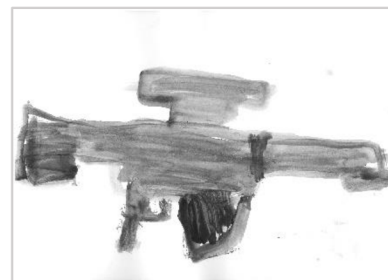
Artefakt č.33  
Hádankář  
(autor: chlapec)



Artefakt č.34  
Iron Spider  
(autor: chlapec)



Artefakt č.35  
Variace na Iron Spider-Mana a hádankáře  
(autor: chlapec)



Artefakt č.36  
Zbraň  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 37  
Avengers  
(autor: dívka)



Artefakt č. 38  
Batman  
(autor: dívka)



Artefakt č. 39  
Brawlerka  
(autor: dívka)



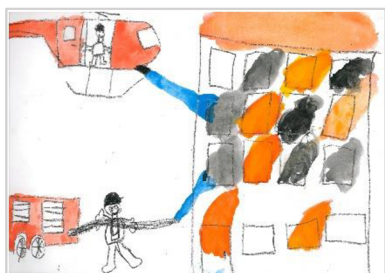
Artefakt č. 40  
Máma  
(autor: dívka)



Artefakt č. 41  
Spider-Man  
(autor: dívka)



Artefakt č. 42  
Kouzelnice  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 43  
Hasiči  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 44  
Hrdina, co pouští větry  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 45  
Hulk a Kapitán Amerika  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 46  
Kapitán Amerika zachraňuje opičku  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 47  
Kapitán Amerika  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 48  
Hrdina je panáček z Minecraftu  
(autor: chlapec)



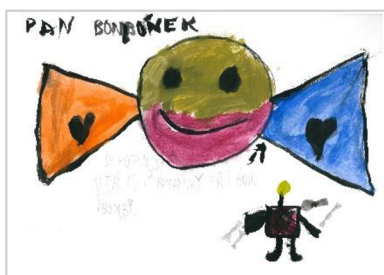
Artefakt č. 49  
Anna z Ledového království  
(autor: dívka)



Artefakt č. 50  
Bleskova  
(autor: dívka)



Artefakt č. 51  
Flash  
(autor: dívka)



Artefakt č. 52  
Pan Bonbónek  
(autor: dívka)



Artefakt č. 53  
Antman  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 54  
Batman  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 55  
Antman  
(autor: chlapec)



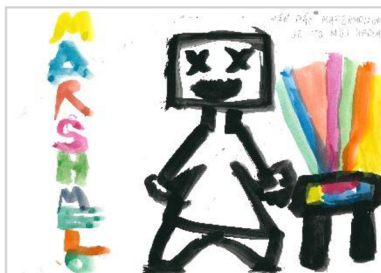
Artefakt č. 56  
Spajdrveps  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 57  
Strážce vězení  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 58  
Duháč  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 59  
Marshmello  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 60  
Spiderprofesor  
(autor: chlapec)



Artefakt č.61  
Batman  
(autor: dívka)



Artefakt č.62  
Kamarádka Terežka  
(autor: dívka)



Artefakt č.63  
Kouzelnice  
(autor: dívka)



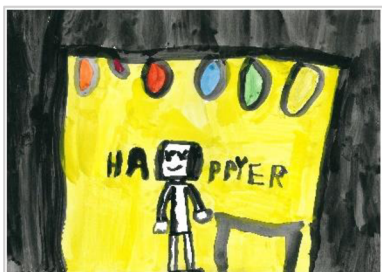
Artefakt č.64  
Motýlka  
(autor: dívka)



Artefakt č.65  
Superhrdinka, co hasí oheň  
(autor: dívka)



Artefakt č.66  
Supermanka  
(autor: dívka)



Artefakt č.67  
Marshmello  
(autor: chlapec)



Artefakt č.68  
Ohniváč  
(autor: chlapec)



Artefakt č.69  
Voják  
(autor: chlapec)



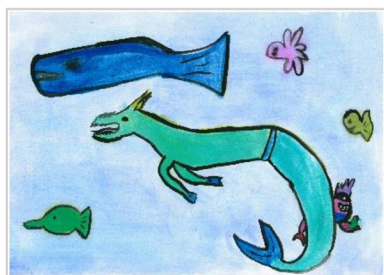
Artefakt č.70  
Hulk  
(autor: chlapec)



Artefakt č.72  
Pikachu  
(autor: chlapec)



Artefakt č.72  
Airsoftový hráč  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 73  
Drak  
(autor: dívka)



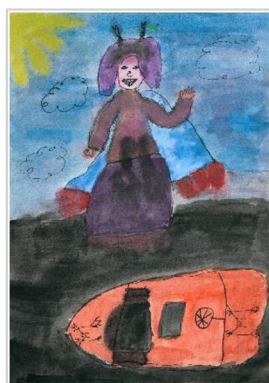
Artefakt č. 74  
Simone Biles  
(autor: dívka)



Artefakt č. 75  
Supermamka  
(autor: dívka)



Artefakt č. 76  
Superúča  
(autor: dívka)



Artefakt č. 77  
Triskomiša  
(autor: dívka)



Artefakt č. 78  
Wonder Women  
(autor: dívka)



Artefakt č. 79  
Steel boy  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 80  
Asin  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 81  
Green Spider  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 82  
Kapitán Mamka  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 83  
Spider-Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č. 84  
Superkráliček Chloupek  
(autor: chlapec)



Artefakt č.85  
Kočičí holka  
(autor: dívka)



Artefakt č.86  
Šárka  
(autor: dívka)



Artefakt č.87  
Kočičí holka  
(autor: dívka)



Artefakt č.88  
Bodynka  
(autor: dívka)



Artefakt č.89  
Vila Láskomilka  
(autor: dívka)



Artefakt č.90  
Los Okurkos  
(autor: chlapec)



Artefakt č.91  
Drak  
(autor: chlapec)



Artefakt č.92  
Hairmen  
(autor: chlapec)



Artefakt č.93  
Super Homer  
(autor: chlapec)



Artefakt č.94  
Iron Man  
(autor: chlapec)



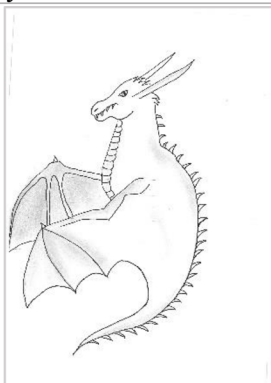
Artefakt č.95  
Logo na Instagramu  
(autor: chlapec)



Artefakt č.96  
Wolflin  
(autor: chlapec)



Sedmý ročník



Artefakt č.97  
Drak  
(autor: dívka)



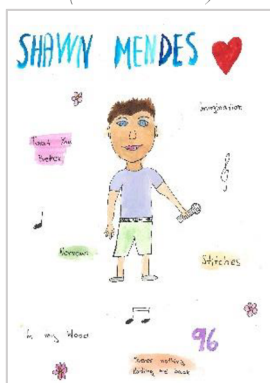
Artefakt č.98  
Fotbalista Matoušek  
(autor: dívka)



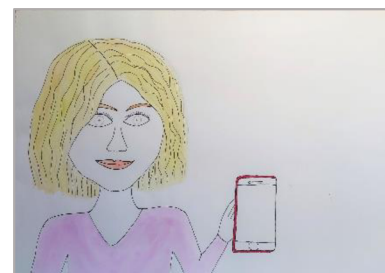
Artefakt č.99  
Groot  
(autor: dívka)



Artefakt č.100  
Hulk  
(autor: dívka)



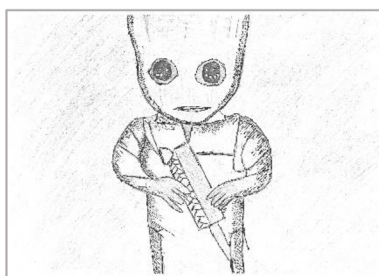
Artefakt č.101  
Shawn Mendes, zpěvák  
(autor: dívka)



Obr 102  
Shopaholic Nicol  
(autor: dívka)



Artefakt č.103  
Simone Biles  
(autor: dívka)



Artefakt č.104  
Groot  
(autor: chlapec)



Artefakt č.105  
Spider Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.106  
Thanos  
(autor: chlapec)



Artefakt č.107  
Thor  
(autor: chlapec)



Artefakt č.108  
Deadpool  
(autor: chlapec)



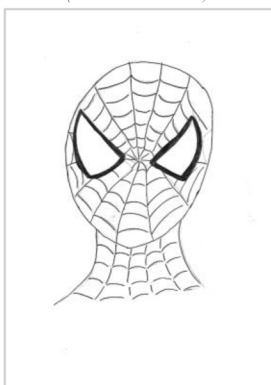
Artefakt č.109  
Deadpool  
(autor: dívka)



Artefakt č.110  
Groot  
(autor: dívka)



Artefakt č.111  
Groot  
(autor: dívka)



Artefakt č.112  
Spider Man  
(autor: dívka)



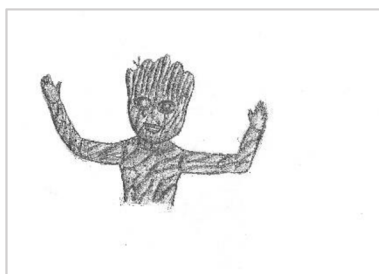
Artefakt č.113  
Ochránkyně koček  
(autor: dívka)



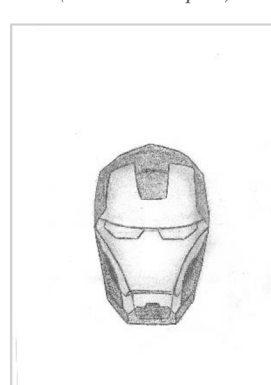
Artefakt č.114  
Groot  
(autor: chlapec)



Artefakt č.115  
Kapitán Amerika,  
Spider-Man a Iron Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.116  
Groot  
(autor: chlapec)



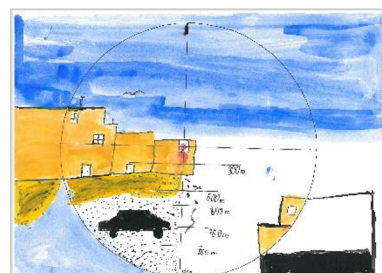
Artefakt č.117  
Iron Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.118  
Color Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.119  
Profesor Listnáč  
(autor: chlapec)



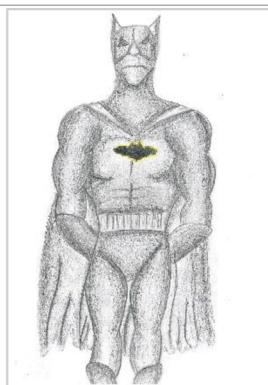
Artefakt č.120  
Chris Kyle (legenda) Nejlepší  
americký odstřelovač  
(autor: chlapec)



Artefakt č.121  
Starfire  
(autor: dívka)



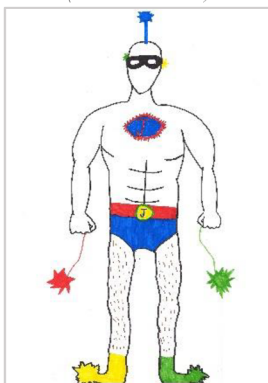
Artefakt č.122  
Groot  
(autor: dívka)



Artefakt č.123  
Batman  
(autor: dívka)



Artefakt č.124  
Jack Sparrow  
(autor: dívka)



Artefakt č.125  
Captain Jack  
(autor: dívka)



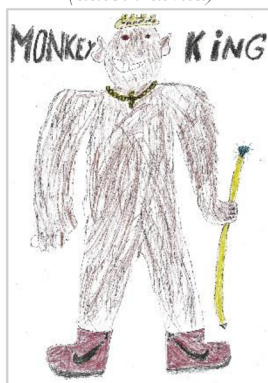
Artefakt č.126  
Laguna Man  
(autor: dívka)



Artefakt č.127  
Hulk  
(autor: chlapec)



Artefakt č.128  
Iron Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.129  
Monkey King  
(autor: chlapec)



Artefakt č.130  
Spider-Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.131  
Spidervepř  
(autor: chlapec)



Artefakt č.132  
Trash  
(autor: chlapec)

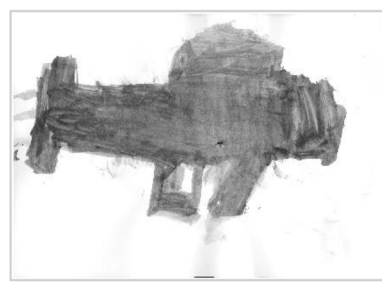
Doprovodné obrázky použité v textu



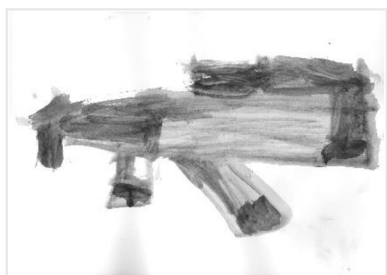
Artefakt č.133  
Teta  
(autor: dívka)



Artefakt č.134  
Zbraň II  
(autor: chlapec)



Artefakt č.135  
Zbraň III  
(autor: chlapec)



Artefakt č.136  
Zbraň IV  
(autor: chlapec)



Artefakt č.137  
Zbraň V  
(autor: chlapec)



Artefakt č.138  
Zbraň VI  
(autor: chlapec)



Artefakt č.139  
Hulk  
(autor: chlapec)



Artefakt č.140  
Iron Man  
(autor: chlapec)



Artefakt č.141  
Vědma  
(autor: pedagog)



Artefakt č.142  
Arrow I.  
(autor: chlapec)



Artefakt č.143  
Arrow II.  
(autor: chlapec)

## 12. Příloha III. Seznam citované literatury

### Citovaná literatura

- Accatinová, M. (2019). *Velká kniha mytologie: příběhy bohů a hrdinů z celého světa*. Praha: Grada Publishing, a. s.
- Batman* - POSTAVY.cz. (6. Červen 2022). Načteno z POSTAVY.cz - wiki, filmy, osobnosti: <https://www.postavy.cz/>
- Batman* | DC. (6. Červen 2022). Načteno z DC | Welcome to DC: <https://www.dccomics.com/>
- Bettelheim, B. (1991). *Kinder brauchen Märchen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG.
- Březinová, H. (2018). *Slavíci, mořské víly a bolavé zuby*. Brno: Host.
- Campbell, J. (1998). *Mýty*. Praha: Pragma.
- Campbell, J. (2017). *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Aego.
- Captain America (Steve Rogers) On Screen Powers, Enemies, History* | Marvel. (6. Červen 2022). Načteno z Marvel.com | The Official Site for Marvel Movies, Characters, Comics, TV: <https://www.marvel.com>
- Čačka, O. (1999). *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace*. Brno: nakladatelství Doplněk.
- Černoušek, M. (1990). *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros, nakladatelství pro děti a mládež.
- David, P., & Doranová, C. (2019). *Úžasný, fantastický, neuvěřitelný Stan Lee*. Praha: Crew.
- Davido, R. (2008). *Kresba jako nástroj poznání dítěte*. Praha: Portál, s. r. o.
- Drapela, V. (2011). *Přehled teorií osobnosti*. Praha: Portál, s. r. o.
- Durozoi, G., & Roussel, A. (1994). *Filozofický slovník*. Praha: Ewa.
- Erikson, E. H. (1997). *Životní cyklus rozšířený rozšířený a dokončený*. Praha: NLN, s.r.o., Nakladatelství Lidové noviny.
- Fontana, D. (1997). *Psychologie ve školní praxi*. Praha: Portál.
- Hartl, P. (1993). *Psychologický slovník*. Praha: Jiří Budka.

- Hill, J. (2021). *Mýty a legendy*. Brno: CPress.
- Hulk (Bruce Banner) On Screen Powers, Enemies, History | Marvel*. (3. Červen 2022).  
Načteno z Marvel.com | The Official Site for Marvel Movies, Characters, Comics,  
TV: <https://www.marvel.com>
- Joseph, C. (2017). *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Argo.
- Jung, C. (1999). *Výbor z díla II, Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství T. Janečka.
- Jung, C. (2009). *Výbor z díla VIII. Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
- Jung, C., Marie-Louise, v., Henderson, J. L., Jacobi, J., & Jaffé, A. (2017). *Člověk a jeho symboly*. Praha: Portál, s. r. o.
- Kozák, J. A. (2021). *Monomýtus*. Praha: Jakub Hlaváček - Malvern.
- Lhotová, M., & Perout, E. (2018). *Arteterapie v souvislostech*. Praha: Portál, s. r. o.
- My Commencement Speech | Chris Vogler's Writer's Journey Blog*. (05. Červen 2022).  
Načteno z Chris Vogler's Writer's Journey Blog | Just another WordPress.com  
weblog: <https://chrisvogler.wordpress.com/>
- Nichols, S. (2006). *Carl Gustav Jung a tarot, Cesta archetypu*. Praha: Eminent.
- Nový velký ilustrovaný slovník naučný (Sv. IX)*. (1930). Praha: Gutenberg.
- Nový velký ilustrovaný slovník naučný (Sv. XIII)*. (1931). Praha: Gutenberg.
- Propp, V. J. (1999). *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany.
- Průcha, J., Walterová, E., & Mareš, J. (1995). *Pedagogický slovník*. Praha: Portál.
- Ptáček, R. P., & Kuželová, H. R. (14. Červen 2022). *Výzkumy, materiály, brožury, studie ke stažení*. Načteno z mpsv.cz:  
<https://www.mpsv.cz/documents/20142/954010/psychologie.pdf/91da3174-0856-99ce-5c24-2704a0cc7d55>
- Rogge, J.-U., & Bartram, A. (2015). *Lasst die Kinder traumen*. Reinbek bei Hamburg:  
Rowohlt Verlag GmbH.
- Řičan, P. (2014). *Cesta životem*. Praha: Portál, s.r.o.
- Scott, M. (2020). *Kompletní průvodce světem postav DC comics*. Praha: Nakladatelství Sloart, spol. s r. o.

- Segal, R. A. (2017). *Stručný úvod do teorie mýtu*. Praha: Lubomír Ondračka - ExOriente.
- Sharp, D. (2005). *Slovník základních pojmů psychologie C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
- Spider-Man (Peter Parker) | Powers, Villains, History | Marvel*. (6. Červen 2022). Načteno z Marvel.com | The Official Site for Marvel Movies, Characters, Comics, TV:  
<https://www.marvel.com>
- Steiner, R. (2020). *Svět pohádek*. Lelekovice: Franesa.
- Šicková-Fabrice, J. (2002). *Základy arteterapie*. Praha: Portál, s. r. o.
- Vágnerová, M. (2000). *Vývojová psychologie : dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, s. r. o.
- Vogler, C. (2021). *Podrůz autora*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- von Franz, M.-L. (2008). *Animus a anima v pohádkách*. Brno: Emitos, spol. s r. o.
- von Franz, M.-L. (2015). *Psychologický výklad pohádek*. Praha: Portál, s. r. o.
- Všeobecná encyklopedie ve čtyřech svazcích (Sv. 3)*. (1997). Praha: Nakladatelský dům OP.