

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

## **Zvíře jako námět hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ**

Diplomová práce

Autor: Bc. Monika Řeháčková  
Studijní program: Učitelství pro 2. stupeň ZŠ – Český jazyk a literatura  
Učitelství pro 2. stupeň ZŠ – Výtvarná výchova  
Vedoucí práce: Mgr. Lucie Tikalová, Ph.D.  
Oponent práce: doc. MgA. Milan Salák

# UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ

Pedagogická fakulta

Akademický rok: 2025/2026

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Monika Řeháčková**  
Osobní číslo: **P24P0734**  
Studijní program: **N0114A300051 Učitelství pro 2. stupeň základních škol**  
Specializace: **Český jazyk a literatura**  
**Výtvarná výchova**  
Téma práce: **Zvíře jako námět hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby**

### Zásady pro vypracování

Diplomová práce s názvem *Zvíře jako námět hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ* se zaměřuje na motiv zvířete ve výtvarném umění. Cílem práce je zmapovat tuto oblast s oporou v dějinách výtvarného umění a následně ji implementovat do hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ.

Teoretická část práce sleduje využívání motivu zvířete jako inspirace pro umělecká díla spolu s vývojem jeho zobrazování ve výtvarném umění z pohledu kunsthistorie. Zaochází se i dalšími klíčovými tématy práce jako je například symbolika zvířat v dětském výtvarném projevu, pozitivní vliv zvířat na psychický vývoj dítěte se zaměřením na dospívání či etický aspekt vztahu člověk-zvíře. Všechna tato témata sleduje v návaznosti na výtvarnou tvorbu žáků 2. stupně ZŠ a s respektem jejich vývojových specifik.

Výstupem praktické části je výtvarně-didaktický projekt s názvem *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*, který se skládá z deseti výtvarných námětů, které budou didakticky detailně zpracovány a budou tematicky vycházet z části teoretické. Výtvarně-didaktický projekt bude kompletně ověřen na 2. stupni vybrané základní školy. Průběh jeho realizace bude v praktické části řádně zdokumentován, prezentován a v závěrečné části reflektován.

Rozsah pracovní zprávy:

Rozsah grafických prací:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. ISBN 978-80-244-4007-1.

ČÍHAL, Petr a BARTOVÁ PAVELKOVÁ, Taťána: *Zoomorfni tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti. 2013. ISBN 978-80-87671-07-8.

KOMÁREK, Stanislav: *Ochlupení blížní: zvířata v kulturních kontextech*. Praha: Academia. 2012. ISBN 978-80-200-2113-7.

LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum. 2023. ISBN 978-80-246-5157-6.

PLEVOVÁ, Irena a PUGNEROVÁ, Michaela: *Dětský výtvarný projev: o pedagogické praxi*. Praha: Grada. 2022. ISBN 978-80-271-0218-1.

SAUNDERS, Nicholas J. a KUČEROVÁ, Kristýna: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub: Práh. 1996. ISBN 80-7176-360-8.

Vedoucí diplomové práce:

**Mgr. Lucie Tikalová, Ph.D.**

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Oponent diplomové práce: doc. MgA. Milan Salák  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Datum zadání diplomové práce: 5. prosince 2024

LS.

PhDr. Nella Mlsová, Ph.D. v.r.  
děkanka

Mgr. art. Mária Hromadová, ArtD. v.r.  
vedoucí katedry

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci *Zvíře jako námět hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ* vypracovala pod vedením vedoucí diplomové práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu. V případě využití nástrojů umělé inteligence jsem plně deklarovala způsob jejich využití při vypracování této práce.

V Hradci Králové dne

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala Mgr. Lucii Tikalové, Ph.D. za odborné vedení diplomové práce a vstřícnost a ochotu při konzultacích. Mé poděkování dále patří Mgr. Karle Kozákové za možnost realizace projektu a v neposlední řadě také samotným žákům, kteří se na projektu podíleli.

## **Anotace**

ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Zvíře jako námět hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové. 2026. 106 s. Diplomová práce.

Diplomová práce s názvem *Zvíře jako námět hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ* se zaměřuje na motiv zvířete ve výtvarném umění. Cílem práce je zmapovat tuto oblast s oporou v dějinách výtvarného umění a následně ji implementovat do hodin výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ.

Teoretická část práce sleduje využívání motivu zvířete jako inspirace pro umělecká díla spolu s vývojem jeho zobrazování ve výtvarném umění z pohledu kunsthistorie. Zaobírá se i dalšími klíčovými tématy práce jako je například symbolika zvířat v dětském výtvarném projevu, pozitivní vliv zvířat na psychický vývoj dítěte se zaměřením na dospívání či etický aspekt vztahu člověk-zvíře. Všechna tato témata sleduje v návaznosti na výtvarnou tvorbu žáků 2. stupně ZŠ a s respektem jejich vývojových specifik.

Výstupem praktické části je výtvarně-didaktický projekt s názvem *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*, který se skládá z deseti výtvarných námětů, které budou didakticky detailně propracovány a budou tematicky vycházet z části teoretické. Výtvarně-didaktický projekt bude kompletně ověřen na 2. stupni vybrané základní školy. Průběh jeho realizace bude v praktické části řádně zdokumentován, prezentován a v závěrečné části reflektován.

Klíčová slova: výtvarná výchova, výtvarně-didaktický projekt, zvíře, zvířecí symbolika, výtvarné umění

## **Annotation**

ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Animal as a Theme for Art Classes at Upper Primary School*.  
Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové. 2026. 106 pp.  
Diploma Thesis.

The diploma thesis titled *Animal as a Theme for Art Classes at Upper Primary School* focuses on the animal motif in fine arts. The aim of the thesis is to map this discipline with support from the history of fine arts and implement it into art lessons at the 2nd grade of elementary school.

The theoretical part of the thesis follows the use of the animal motif as inspiration for works of art along with the development of its depiction in fine arts from the perspective of art history. It also deals with other key topics of the work, such as the symbolism of animals in children's artistic expression, the positive influence of animals on the psychological development of a child with a focus on adolescence, or the ethical aspect of the human-animal relationship. All these topics are followed in connection with the artistic creation of 2nd grade elementary school pupils and with respect for their developmental specifics.

The output of the practical part is an art-didactic project titled *Animal Inspiration: From the Cave to the Gallery*, which consists of 10 artistic themes that will be didactically elaborated and thematically based on the theoretical part. The art-didactic project will be completely verified at the selected upper primary school. The course of its implementation will be properly documented, presented in the practical part and reflected in the final part.

Keywords: art education, art-didactic project, animal, animal symbolism, fine arts

# Obsah

|                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|
| Úvod .....                                                           | 10        |
| <b>1 TEORETICKÁ ČÁST .....</b>                                       | <b>11</b> |
| <b>1.1 Motiv zvířete ve výtvarném umění .....</b>                    | <b>12</b> |
| 1.1.1 Pravěké umění .....                                            | 12        |
| 1.1.2 Umění starověku.....                                           | 15        |
| 1.1.3 Umění středověku.....                                          | 17        |
| 1.1.4 Umění novověku.....                                            | 19        |
| 1.1.5 Moderní a postmoderní umění.....                               | 24        |
| <b>1.2 Zvířecí symbolika.....</b>                                    | <b>34</b> |
| 1.2.1 Hmyz a červi .....                                             | 35        |
| 1.2.2 Vodní živočichové.....                                         | 35        |
| 1.2.3 Ptactvo.....                                                   | 36        |
| 1.2.4 Plazi a savci .....                                            | 38        |
| 1.2.5 Zvířecí symbolika očima dítěte .....                           | 40        |
| <b>1.3 Etický aspekt vztahu člověka a zvířete .....</b>              | <b>41</b> |
| <b>1.4 Vliv zvířat na psychický vývoj dítěte .....</b>               | <b>42</b> |
| 1.4.1 Historický vývoj vztahu dětí ke zvířatům .....                 | 42        |
| 1.4.2 Zvíře v životě dítěte .....                                    | 43        |
| 1.4.3 Vliv zvířete na psychický, emoční a morální vývoj dítěte ..... | 44        |
| 1.4.4 Typologie zvířat z hlediska přínosu pro dítě .....             | 45        |
| <b>1.5 Využití motivu zvířete v hodinách výtvarné výchovy .....</b>  | <b>46</b> |
| 1.5.1 Výtvarné řady a projekty.....                                  | 46        |
| 1.5.2 Aktivity zaměřené na artefietiku a wellbeing.....              | 50        |
| 1.5.3 Další přístupy k motivu zvířete.....                           | 52        |
| <b>2 PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>                                         | <b>57</b> |
| <b>2.1 Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii .....</b>            | <b>58</b> |
| <b>2.2 Přípravy na hodiny.....</b>                                   | <b>59</b> |
| 2.2.1 Pravěké graffiti .....                                         | 60        |



|                            |                                                               |            |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------|------------|
| 2.2.2                      | Průvodce životem i smrtí.....                                 | 63         |
| 2.2.3                      | Diamantová mozaika .....                                      | 65         |
| 2.2.4                      | Secesní ornament.....                                         | 68         |
| 2.2.5                      | Karneval emocí.....                                           | 70         |
| 2.2.6                      | Jako na závodní dráze .....                                   | 73         |
| 2.2.7                      | Kubistická skládačka .....                                    | 75         |
| 2.2.8                      | Surrealistický bestiář.....                                   | 77         |
| 2.2.9                      | Pop-art story .....                                           | 80         |
| 2.2.10                     | Tělo místo plátna?.....                                       | 83         |
| <b>2.3</b>                 | <b>Reflexe projektu .....</b>                                 | <b>86</b>  |
| <b>2.4</b>                 | <b>Další možnosti rozvoje a podněty k projektu .....</b>      | <b>87</b>  |
| <b>2.5</b>                 | <b>Metodické listy k výtvarně-didaktickému projektu .....</b> | <b>89</b>  |
| <b>Závěr .....</b>         |                                                               | <b>94</b>  |
| <b>Použité zdroje.....</b> |                                                               | <b>96</b>  |
|                            | Bibliografie.....                                             | 96         |
|                            | Elektronické zdroje .....                                     | 99         |
|                            | Zdroje obrázků.....                                           | 101        |
| <b>Seznam obrázků.....</b> |                                                               | <b>105</b> |

## Úvod

Motiv zvířete ve výtvarném umění představuje jeden z nejstarších tematických okruhů – objevuje se již v pravěkých jeskynních malbách a lidskou vizuální tvorbu provází napříč všemi epochami, kulturami i uměleckými směry až dodnes. Jeho přitažlivost spočívá nejen v estetické a symbolické hodnotě, ale také v hlubokém emocionálním a psychologickém náboji, který zvíře v člověku vyvolává. Právě tato blízkost a srozumitelnost činí ze zvířete přirozený námět pro výuku výtvarné výchovy, kde může sloužit jako prostředek k rozvoji kreativity, vizuální gramotnosti, představivosti i osobního žákovského prožitku.

Cílem této diplomové práce je proto komplexně zpracovat motiv zvířete v kontextu výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ a ukázat jeho potenciál pro pedagogickou praxi. Diplomová práce propojuje kunsthistorický, psychologický, symbolický a etický pohled na zvíře s didaktickými možnostmi jeho využití ve výuce. Na základě tohoto teoretického ukotvení je navržen a na vybrané základní škole ověřen výtvarně-didaktický projekt, který sleduje proměny zvířecího motivu v dějinách umění a převádí je do konkrétních výtvarných aktivit pro žáky.

Teoretická část práce se zaměřuje na několik vzájemně propojených oblastí. V úvodu sleduje vývoj motivu zvířete z hlediska kunsthistorie – od pravěkých maleb po moderní a současné umění. Tato kapitola také ukazuje, jak se proměňovala role zvířete v umění a jaké významy mu byly v různých obdobích přisuzovány. Následující kapitoly se věnují zvířecí symbolice, významu zvířete v dětském výtvarném projevu a psychologickému pohledu na vztah dítěte ke zvířeti s důrazem na období dospívání. Součástí je také téma etického aspektu vztahu člověka a zvířete, který je v současné společnosti stále aktuálnější. Závěrečná kapitola této části potom představuje možnosti využití motivu zvířete ve výuce výtvarné výchovy.

Praktická část diplomové práce se věnuje výtvarně-didaktickému projektu s názvem *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*, který byl realizován na 2. stupni ZŠ na třídě SNP v Hradci Králové. Projekt obsahuje 10 výtvarných námětů inspirovaných vybranými uměleckými epochami a směry, v nichž se motiv zvířete výrazně uplatňuje. Jednotlivé aktivity jsou didakticky propracovány, metodicky zdůvodněny a chronologicky uspořádány tak, aby žákům umožnily sledovat proměny zvířecího motivu v čase i v různých výtvarných kontextech. Tato část zahrnuje také popis příprav, průběhu realizace, dokumentaci žákovských prací i reflexi celého projektu. Její součástí je také charakteristika metodických listů vytvořených k výtvarně-didaktickému projektu.

# 1 TEORETICKÁ ČÁST

Tato část diplomové práce se zaměřuje na komplexní teoretické uchopení motivu zvířete v kontextu dějin výtvarného umění, výtvarné výchovy, dětské psychologie i etiky vztahu člověka a zvířete. Jejím cílem je vytvořit širší odborný rámec, který umožní porozumět tomu, proč je zvíře pro dítě silným a přirozeným výtvarným námětem a jak lze tento jeho potenciál využít v pedagogické praxi.

V jejím úvodu je pozornost věnována kunsthistorickému vývoji motivu zvířete – od pravěkých jeskynních maleb přes starověké civilizace, středověkou symboliku, renesanční naturalismus či barokní dramatičnost až po moderní a postmoderní umělecké směry. Tato kapitola ukazuje, jak se proměňovala role zvířete v umění, jaké významy mu byly přisuzovány a jak se stalo nositelem estetických, symbolických i mytologických hodnot.

Další kapitola se zabývá zvířecí symbolikou v různých kulturách a obdobích a podrobně rozpracovává významy jednotlivých živočišných druhů – od hmyzu a vodních živočichů po ptactvo, plazy a savce. Zaměřuje se také na zvířecí symboliku z pohledu dítěte, zvláště pak na psychologickou projektivní techniku zvanou kresba začarované rodiny. Následující část se potom věnuje psychologickému pohledu za zvíře v životě dítěte a popisuje historický vývoj vztahu dětí ke zvířatům i jejich význam pro emoční, sociální a morální vývoj.

Součástí teoretické části je také téma etického aspektu vztahu člověka a zvířete. Tato kapitola vysvětluje termín antropomorfismus a dále se zaměřuje na odpovědnost člověka za zvíře a na význam respektujícího přístupu v kontextu výchovy.

V závěru této části je věnována pozornost možnostem využití motivu zvířete ve výtvarné výchově. Tato část představuje různé metodické přístupy, výtvarné řady a projekty či artefietické aktivity, které pracují se zvířecí tematikou. Ukazuje, jak lze motiv zvířete propojit s pozorováním, fantazií, symbolikou i osobním prožitkem žáků a jak ho lze využít k rozvoji kreativity, vizuální gramotnosti i wellbeingových kompetencí.

## 1.1 Motiv zvířete ve výtvarném umění

Mezi nejčastější náměty výtvarného umění patří zcela jednoznačně zvíře. Objevuje se již v samých prvopočátcích umění, nejen jako doplněk jiných motivů, ale často i jako hlavní téma. Obrazy zvířat se nás i po mnoha tisíciletích stále dotýkají, neboť k nim máme velmi blízko – žijeme s nimi, pozorujeme je a dokážeme se s nimi do jisté míry dorozumět. Umělci na zvířata nahlíží z různých úhlů a často jim přisuzují schopnost žít a chovat se jako lidé. Všímají si jejich vzhledu (krásy, barev a hebkosti srsti), zkoumají jejich tělesnou konstrukci (zejména možnosti zachycení pohybu), obdivují jejich vlastnosti (hbitost, sílu a energii) a zajímá je také jejich chování a výraz.

*„V mnoha kulturách a též v některých slohových obdobích se stalo zvíře v umění prvořadým objektem a jeho ztvárnění neslo v sobě celou řadu různorodých významů, které danou skutečnost reflektovaly.“<sup>1</sup>* Zvířecí tematiku proto nacházíme v široké škále historických pramenů a uměleckých děl – od jeskynních maleb a antických kánonů přes středověké bestiáře a encyklopedie až po odborný tisk, chovné a lovecké knihy, heraldiku, poštovní známky, literaturu, fotografii, či dětský výtvarný projev.

V průběhu dějin se zvíře objevuje také jako ornamentální motiv či estetický prvek a často figuruje jako protiklad lidské postavy. Je součástí mytologických výjevů a mnohdy plní funkci atributu – zejména v období, kdy v umění narůstá zájem o lidskou figuru, se zvíře stává jejím významným doplňkem. Zaujímá však i roli mnohem podstatnější – stává se symbolickým vyjádřením lidských hodnot a postojů. Jeho symbolika se přitom proměňuje – zatímco v minulosti bývalo zvíře symbolem životní síly a energie, v současné době se stává předmětem soucitu, a v některých případech dokonce zdrojem existenciálních úzkostí.<sup>2</sup>

### 1.1.1 Pravěké umění

Na počátku všeho byl pravěk a v pravěku žil druh homo habilis, jenž začal s výrobou primitivních nástrojů. Ve chvíli, kdy si uvědomil, že jeho výtvar nemusí sloužit pouze praktickému účelu, nastolil počátek sochařského a malířského umění.

---

<sup>1</sup> BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 11. ISBN 978-80-244-4007-1.

<sup>2</sup> Tamtéž, s. 11–19; JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 7–8. ISBN 80-7035-229-9; LENDEROVÁ, Milena: Jsme zvířata? Jsme lepší než zvířata? Krátký úvod do animal history. In: LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. S. 13–50. ISBN 978-80-246-5157-6.

Počátky malířství můžeme spatřovat v jeskynních malbách hojně zastoupených například ve Francii a Španělsku, jejichž společným rysem jsou zoomorfní náměty. Pravěký člověk vnímal svět jako velké tajemné místo, a vytvářel proto výjevy spojené s kultem lovu, plodnosti a magie. Důkazem jsou vyobrazení zvířat zasažených šípy nebo oštěpy a přítomnost ran a krve. Lov hraje v pravěku významnou roli, stejně jako samo zvíře. Pračlověk navíc věří, že co vyobrazí, se také stane. Jeho malby tak mohou sloužit nejen k magickým rituálům, mohou to být také sbírky loveckých trofejí nebo doklady spojení člověka s přírodou. „*Tyto malby odrážejí posvátnou hrůzu, kterou první lidé ke zvířatům cítili, a vztah člověka k živočišné říši byl vždy rozpolcený – nejvíce se našemu obdivu i okouzlení těší to, čeho se bojíme a co toužíme zabít.*“<sup>3</sup>

Mezi nejčastěji vyobrazovaná zvířata tohoto období proto patří zejména srnci, buvoli, koně, vyhynulé druhy divokých volů, nosorožci, mamuti, lvi, zubři, jeleni, losi, sobi či pratuři. Ta zatím netvoří vzájemnou kompozici, jde spíše o náhodná seskupení jednotlivých druhů tvořená technikou drcených nerostů či přírodních barviv různobarevné hlínky smíchaných s tukem, krví nebo vodou. Jako první palety byly užívány ploché kosti nebo kameny a postup malby byl následovný – obrysy těl byly nejprve vyryty nebo nakresleny zuhelnatělým kouskem dřeva a následně vyplněny barvami, nejčastěji okrovými, načervenalými až tmavohnědými odstíny, za pomoci prstů či jednoduchých štětců ze zvířecích chlupů nebo lidských vlasů.

Pravěcí umělci měli smysl pro vyobrazení skutečného vzhledu, postoje a způsobu zvířecí chůze. Období věrně napodobující skutečnost však často střídala období stylizující a zobecňující. Malby nevytvářeli všichni členové kmene, ale pouze ti nejnadanější. Ti obvykle pracovali při světle lojových lamp a vzhledem k jeskynním podmínkám užívali také jednoduchá lešení.

Příkladem takových výtvorů může být třeba stylizovaná kresba jelena ze španělské jeskyně Calapaty nebo malba raněných bizonů z jeskyně Niaux. Zcela jistě nejznámější jeskyní s významnými nálezy pravěkého umění je potom jeskyně Altamira spolu s až třímetrovými malbami lovné zvěře. Na jejím stropě můžeme pozorovat postavy stojících, pasoucích se i ležících bizonů, mimořádně realistickou malbu raněného zubra nebo koně. Za zmínku stojí také nálezy z francouzské jeskyně Chauvet. Zde se nachází více než 400 maleb zvířat zahrnujících divoké koně, buvoly, nosorožce, mamuty a lvy. V neposlední řadě je třeba zmínit také francouzskou jeskyni Lascaux, objevenou roku

---

<sup>3</sup> SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. S. 8. ISBN 80-7176-360-8.

1940. Ta čítá približne 800 obrazů lovných zvířat, například zubra zasaženého oštěpem s vyvrženými vnitřnostmi, jednorožce, pratura, hříbě a jelena ze skalní chodby nazývané Axiální galerie či obrazy býků z hlavního sálu.

Také zvířecí plastika měla silný magický význam. Její úlohou bylo především ochraňovat majitele a odvracet zlo a nezdary. K tomu sloužily amulety a drobné předměty vytvořené z nejrůznějších dostupných materiálů. Náš předchůdce si při své tvorbě všiml hlavně úlomků kamene – když mu připomněly tělo zvířete, přetvořil je tak, aby z nich vznikla jeho podobizna. Takovým příkladem může být třeba jeden z prvních dochovaných reliéfů – bizon z Tuc d'Audoubert – nebo rytina koně z Dordogne, rytina raněného medvěda z jeskyně Tří bratří a soška bizona ze sobího parohu z jeskyně La Madelaine. Z našeho prostředí potom stojí za zmínku nálezy zvířecích sošek z Dolních Věstonic, v jeskyni Pekárna například rytiny v kostech a mamutovině s motivem zápasících býků či pasoucích se koní vyrytých do koňských žeber. Objevují se ale také skupinové kompozice zvířat v pohybu s prvky humoru, karikatury a rysy volné imaginace.

Stejně jako jeskynní malby, také zoomorfní figurky byly tvořeny za účelem magie. Častým je zejména motiv lovu medvěda zasaženého šípem. Medvěd byl významným totemovým, a tedy i posvátným, zvířetem, a právě proto ho pračlověk respektoval, adoroval a uctíval a na jeho počest pořádal obřadní rituály. Ty probíhaly s maskami a vyjadřovaly děj, přičemž docházelo především k napodobování zvyklostí daného zvířete. Pračlověk totiž věřil, že zvíře má duši, může se reinkarnovat a může být tedy předchůdcem člověka nebo ho může doprovázet do záhrobí. Dalším významným motivem rytin byl potom jelen, který měl moc doprovázet jedince na druhý svět. Z jeho paroží se proto běžně vyřezávaly magické amulety.

Velká inspirace zvířaty se odráží zejména u kočovných kmenů. Kočovníci si jimi zdobí užitkové předměty jako zbroj, rituální objekty, koňské postroje či oděvy. Tyto drobné předměty tvoří také součást pohřební výbavy.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 3–5. ISBN nepřirazen; ŠAMŠULA, Pavel a ADAMEC, Jaromír: *Průvodce výtvarným uměním I*. Úvaly: Albra. 2009. S. 7–41. ISBN 978-80-7361-069-2; BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 23–38. ISBN 978-80-244-4007-1; tamtéž, s. 41–69; LENDEROVÁ, Milena: *Jsmo zvířata? Jsmo lepší než zvířata?* Krátký úvod do animal history. In: LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. S. 13–50. ISBN 978-80-246-5157-6; SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knížní klub. 1996. S. 52–53. ISBN 80-7176-360-8; BERTELLI, Sara a MAGISTRI, Mila: *999 uměleckých děl: která musíte znát, která byste měli znát, jejichž znalostí jistě ohromíte*. Praha: Slovart. 2009. S. 11. ISBN 978-80-7391-336-6; WOHLFARTH, Rainer a MUTSCHLEROVÁ, Bettina: *Léčivá síla zvířat: Jak nás zvířata uzdravují*. Brno: Kazda. 2023. S. 15–36. ISBN 978-80-7670-107-6; NÁDASKÁ, Katarína: *Zviera*

### 1.1.2 Umění starověku

Dalším důležitým milníkem je hned po pravěku starověký Egypt. Počátky egyptského umění a kultury spatřujeme již v období Dolního Egypta, tedy staré říše. Významným počínem této epochy jsou hieroglyfy, primitivní písmo složené z obrázkových znaků zahrnujících také zvířata, zejména ptáky a hady. V sochařství se vyvíjí reliéf a výzdoba hrobek soškami z pálené a barevné hlíny nebo keramiky. Jednou z nejznámějších egyptských památek, hned po pyramidách, je Sfinga – dvacetimetrová socha zvířete s lidskou hlavou vytesaná do vápencového pahorku nedaleko Cheopsovy pyramidy v Gíze. Malířství, vyznačující se hieratickou a pásovou perspektivou, slouží spíše k výzdobě, zejména hrobek. Malíři zachycují zemědělské a lovecké scény zahrnující domácí i divoká zvířata. Egyptská civilizace je zvířaty přímo posedlá – ubližovat zvířatům je přísně zakázáno a trestáno, některé druhy jsou dokonce mumifikovány a jejich symbolika je spojována s kultem mrtvých. Například prasnice symbolizuje bohyni nebes Nut, muž se šakalí hlavou představuje boha mrtvých Anúbise, kočka potom bohyni mateřství, lásky a plodnosti – Bastet. Dlouho zde přetrvává silný kult kočky, na její počest bývaly dokonce každé jaro pořádány slavnosti.

V nové říši výzdoba hrobek dosahuje svého vrcholu. Příkladem je malba z Tutanchamonovy hrobky v Údolí králů zobrazující obřad otevírání Tutanchamonových úst, z nichž odchází duše mrtvého krále. Jako symbol posmrtného života se zde objevuje leopard. Další významnou památkou této doby je potom plastika Lvi Amenhotepa III. ze Solebu.<sup>5</sup>

Umění Mezopotámie se kvůli nedostatku kamene vyznačuje vypalováním cihel užívaným k výzdobě. Tyto cihly nesou na povrchu barevnou sklovitou polevu a tvarované jsou do reliéfů bojovníků, lvů i bájných zvířat. Nejkrásnější památkou této doby je Ištarina brána, která tvořila součást babylonského opevnění. Postavena je z již zmiňovaných pálených cihel doplněných modře glazovanými obklady, zdobena je zoomorfními reliéfy s motivy posvátného hada, býka a lva. Součástí Ištariny brány původně bývala také

---

v poverových představách, mágii a ľudovom liečení. In: ČÍHAL, Petr a kol.: *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti. 2013. S. 182–194. ISBN 978-80-87671-07-8; OCHRYMČUKOVÁ, Irena: Vztah člověka k domácím i jiným zvířatům. In: tamtéž, s. 8–13; LETAVAJOVÁ, Silvia: Zoomorfné prvky v pohrebných zvykoch. In: tamtéž, s. 103–110.

<sup>5</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 6–7. ISBN nepřirazen; ŠAMŠULA, Pavel a ADAMEC, Jaromír: *Průvodce výtvarným uměním I. Úvaly: Albra*. 2009. S. 42–141. ISBN 978-80-7361-069-2; KOMÁREK, Stanislav: *Ochlupení bližní: Zvířata v kulturních kontextech*. Praha: Academia. 2012. S. 65–104. ISBN 978-80-200-2113-7; SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. S. 38–41. ISBN 80-7176-360-8; tamtéž, s. 68–69.

Procesní cesta. Ta byla rovněž zdobena reliéfy z glazovaných cihel a nesla motivy lvů. Další významnou památkou je palác Sargona II. v Chorsabádu, na jehož bráně se nachází skulptura býka s lidskou hlavou.

Minojská kultura, týkající se ostrova Kréty, řecké pevninské přímořské oblasti a Malé Asie, je kultura charakteristická výstavbou rozlehlých paláců uprostřed zahrad. Její významnou architektonickou památkou je palác Knóssos proslulý svým labyrintem a bohatou freskovou výzdobou zobrazující živou přírodu. Velké oblibě se zde těší zejména mořské motivy – ryby, lastury, delfini či chobotnice, ale také malby zobrazující akrobaty přeskakující býky. Nejznámější památkou mykénské kultury je potom Lví brána tvořená trojúhelníkovitým reliéfem se lvy symbolizujícími strážce pevnosti.<sup>6</sup>

Řecké umění se pyšní zejména realistickým sochařstvím známým díky jeho římským kopiím. Snaží se zachytit pohyb a smysl pro krásu spolu s pravdivým vyjadřováním nedostatků a vad. Za zvíře symbolizující sílu a ušlechtilé vlastnosti je zde považován lev a kůň. Příkladem takového pojetí koně může být jeho socha z athénské Akropole, z chrámu Dia v Olympii, z Mauzolea v Halikarnasu nebo votivní a pohřební reliéfy z Alexandrova sarkofágu. Příkladem takového pojetí lva je potom socha lvů z Théb. V malířství převažují náměty z mytologie i běžného života spolu s častými metamorfózami bohů ve zvířata. Bůh moří, Poseidón, tak na sebe může brát podobu býka jako symbolu nepředvídatelné a živelné síly, bohyně lásky, Afrodité zase podobu labutě.

Římskému umění předchází umění a kultura Etrusků, jejichž významným počinem je například Hrobka Býků, Lvic či Leopardů nebo socha Vlčice symbolizující město Řím. To se ve 2. století před naším letopočtem stává centrem světového obchodu a střediskem umění. Římské sochařství se vyznačuje vysokou úrovní reliéfní výzdoby, zejména na vítězných obloucích. Stejně jako v Řecku, také zde plní významnou úlohu motiv koně. Kůň je vnímán jako imperiální symbol reprezentace a není proto divu, že je častým námětem mnohých výtvarných děl, jako je tomu v případě bronzové plastiky koní z Herkulanea nebo pomníku Marca Aurelia na Piazza del Campidoglio. Kromě mnoha plastik se dochovaly také skvělé nástěnné malby z hrobek vyznačující se snahou o realistické znázornění a iluzionismem. Častým námětem těchto maleb je přenášení

---

<sup>6</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 8–11. ISBN nepřirazeno; ŠAMŠULA, Pavel a ADAMEC, Jaromír: *Průvodce výtvarným uměním I. Úvaly*: Albra. 2009. S. 42–141. ISBN 978-80-7361-069-2; ROYT, Jan a ŠEDINOVÁ, Hana: *Slovník symbolů: Kosmos, příroda a člověk v křesťanské ikonografii*. Praha: Mladá fronta. 1998. S. 118–120. ISBN 80-204-0740-5.



mrtvého vládce orlem na nebesa, objevuje se ale i motiv jiných zvířat – býka, koně, husy nebo delfína.<sup>7</sup>

### 1.1.3 Umění středověku

Počátek středověku, a také jeho umění, vymezuje zánik Římské říše datovaný do roku 476. Z důvodu proměny soudobého myšlení z mytického na symbolické zde hraje významnou roli zejména křesťanská symbolika. Symbolickou funkci plní samozřejmě také samo zvíře, k němuž se přistupuje na základě zjevného nebo skrytého znaku. „*Mezi nejvíce zobrazovaná zvířata středověku náležela ryba, beránek, skopec, had a také ptactvo – orel, holubice, labuť, havran, pelikán, albatros, páv, neboť ptáci spojovali zemi s nebesy.*“<sup>8</sup> Běžně se ale objevovala i zvířata fantastická, například fénix a siréna. V 11. a 12. století jsou motivy zvířat spojovány především s lidskými vlastnostmi a prožitky, v případě bajek je kladen důraz také na jejich moralizující význam. Velkou inspirací je stále antika se svými démonickými zvířaty, zrůdami, hybridy a monstry. Zájem je však i o motivy zvířat zvěrokruhu.<sup>9</sup>

S příchodem křesťanství se mění nejen způsob nazírání na svět, ale i na výtvarné umění. Objevují se zcela nová témata, umělci se již nezajímají o motivy pozemské, nýbrž božské. Vzhledem k stále častějšímu vyobrazování událostí z počátků církve je také potřeba stanovit ikonografii. V počátcích křesťanství jsou lidé uctívající jediného boha kvůli kritice pohanské víry pronásledováni. Skrývají se v katakombách, křesťanských pohřebištích tvořících systém podzemních chodeb, které zdobí bohatými nástěnnými malbami. Tato malířská výzdoba, připomínající dekorativní malby soukromých domů, nese časté motivy křesťanské ikonografie, ročních dob, ale i samotných zvířat. Mezi nejčastější raně křesťanské motivy patří zejména motiv dobrého pastýře sedícího uprostřed stáda a hrajícího na píšťalu nebo výjevy ze Starého a Nového zákona s častým motivem holubice. Mezi nejvýznamnější památky patří nástěnné malby z Kalixtových katakomb v Římě – Ráj a Zázrak s chleby a rybami, také výjev s ptáky doplňujícími scény

---

<sup>7</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 9–13. ISBN nepřirazeno; ŠAMŠULA, Pavel a ADAMEC, Jaromír: *Průvodce výtvarným uměním I*. Úvaly: Albra. 2009. S. 42–141. ISBN 978-80-7361-069-2; SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. S. 38–41. ISBN 80-7176-360-8; BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 23–38. ISBN 978-80-244-4007-1; tamtéž, s. 41–69.

<sup>8</sup> Tamtéž, s. 36.

<sup>9</sup> ADAMEC, Jaromír a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním II*. Online. Praha: Práce. 1995. S. 7–19. ISBN 80-208-0359-9. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:c1c778f0-2531-11e7-a38c-005056827e51>. [citováno 2025-11-17].

z evangelií z katakomb na Via Latina, malba na omítce Dobrý pastýř ze stropu kubikula v Priscilliných katakombách nebo Pastýřský výjev z Domitilliných katakomb.

Velkému obdivu se těší mozaiky, jejichž vysokou uměleckou úrovní je proslulé město Ravenna rozkládající se na pobřeží Jaderského moře. Mozaika, nástěnná i podlahová, je zde významnou součástí chrámové výzdoby. Vyráběna je pomocí skleněných kostiček, spojených zlatou fólií a vkládaných do vápence či mramoru. Jejím posláním je ilustrovat církevní nauku, proto se na ní objevují především křesťanské motivy. Nejvýznamnější mozaiky můžeme nalézt v Mauzoleu Gally Placidie, v Sant'Apollinare v Classe nebo v Sant'Apollinare Nuovo. V Mauzoleu Gally Placidie jsou to výjevy s holubicí, jeleny a beránky nebo s čtverem zvířat z Apokalypsy. V apsidě Sant'Apollinare v Classe můžeme pozorovat rajskou krajinu s dvanácti beránky a ptáky, v Sant'Apollinare Nuovo potom třeba výjevy z evangelií a života Ježíše Krista. Zde se nachází také známá mozaika s názvem Zázrak rozmnožení chleba a ryb.<sup>10</sup>

Koncem 11. století se začíná formovat románský sloh. Zásadní vliv na něj má církev spolu s jejím mystickým a dogmatickým požadavkem myšlení. Malířská výzdoba kostelů proto představuje výhradně obrazové cykly ze života světců, vlivem byzantské kultury je oblíbená také mozaiková výzdoba. V sochařském odvětví se objevuje plastika vázaná na architekturu s převládající náboženskou, rostlinnou a živočišnou tematikou.

Ve 2. polovině 12. století v oblasti Normandie a Ile-de-France pokračuje vývoj románského umění spontánně přecházející v gotiku. Důraz na nadpřirozenou pravdu a transcendentní oblasti křesťanské víry neustupuje, ale sílí. Objevují se bohatě zdobené portály katedrál a rozetových oken s figurální, zoomorfní a rostlinnou tematikou spolu s oblíbenými chrliči připomínajícími monstra. V sochařství se začíná prosazovat volná plastika rozvíjející se směrem k realismu.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> ŠAMŠULA, Pavel a ADAMEC, Jaromír: *Průvodce výtvarným uměním I*. Úvaly: Albra. 2009. S. 42–141. ISBN 978-80-7361-069-2; ROYT, Jan a ŠEDINOVÁ, Hana: *Slovník symbolů: Kosmos, příroda a člověk v křesťanské ikonografii*. Praha: Mladá fronta. 1998. S. 9–33. ISBN 80-204-0740-5; LASSUS, Jean: *Raně křesťanské a byzantské umění*. Online. Praha: Artia. ISBN nepřirazeno. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:48836700-1d27-11e6-9f8b-005056825209>. [citováno 2025-11-17].

<sup>11</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 14–18. ISBN nepřirazeno; ADAMEC, Jaromír a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním II*. Online. Praha: Práce. 1995. S. 38–107. ISBN 80-208-0359-9. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:c1c778f0-2531-11e7-a38c-005056827e51>. [citováno 2025-11-17].

### 1.1.4 Umění novověku

Velký posun v myšlení přináší renesance, umění 15. a 16. století navazující na tradice antiky. S renesancí se pojí humanismus hlásající návrat k důstojnosti člověka, jenž se nově stává středem pozornosti. Důraz je tak kladen na důvěru v rozum, svobodu jedince a poznávání přírody. Díky dovozu zvířat z jiných kontinentů a vydání ilustrované encyklopedie *Historia animalium* od Konrada Gessnera s dřevoryty ptáků, ryb, monster a fantaskních zvířat se prohlubují znalosti z oboru zoologie. Ty se projevují zejména v malířství a sochařství.



Obr. 1 Konrad Gessner – *Sea Monsters*, dřevorytová ilustrace, 1551



Obr. 2 Konrad Gessner – *Hydra*, dřevorytová ilustrace, 1551

Významným posunem je také objevení perspektivy přinášející možnost vyvolat iluzi prostoru. Oblíbené jsou náboženské motivy, alegorie, portréty i historické náměty, nově také výhledy z okna. V malířství, zvláště pak v tom nizozemském, dominuje tendence k realismu s důrazem na smyslový popis skutečnosti. Příkladem může být Eyckova *Madona kanovníka van der Paele*, jejíž součástí je zelený papoušek, nebo *Klanění apokalyptickému Beránku na Gentském oltáři*. Symbolem renesance je však bezesporu Leonardo da Vinci, jenž přináší nové pojetí světla a stínu. Také on ve svých dílech využívá motivy zvířat, jako je tomu například u *Studie dítěte s kočkou*.

Důležitým momentem v sochařství je soutěž o výzdobu bronzových dveří florentského baptisteria na motiv Obětování Izáka Abrahamem. Do jejího finále byly vybrány návrhy sochařů Filipa Brunelleschiho a Lorenza Ghibertiho, jehož návrh nakonec zvítězil. Na jeho zpracování starozákonního příběhu je kromě oněch dvou postav vyobrazen také beránek a osel. Mimo tento počín se velké oblibě těší zejména jezdecké pomníky Donatella a Andrea del Verrocchia.

Poslední vývojovou fází renesance je manýrismus. Ten se vyznačuje zejména deformací tvarů, perspektivními zkratkami, šroubovitým pohybem, protáhlými postavami a popíráním přirozené podoby přírody barevnými a světelnými kontrasty a efekty. Vlivem inspirace Ovidiovými proměnami roste zájem o studie zvířat spojovaných s lidským chováním. Od 2. poloviny 16. století dochází k výstavbě parků a zahrad doplněných zvířecími plastikami – příkladem jsou domácí a exotická zvířata v grottě Villy Medici v Castellu u Florencie vytvořené Antoniem di Gino Lorenzi. Významným centrem zaalpského manýrismu je fontainebleauská škola, jejíž největší osobností je Albrecht Dürer. Ten proslul svými detailními studiemi a jeho akvarel Zajíč je považován za vzor pozorovacího umění a výraz malířské přesnosti. Kromě zajíce je ale častým motivem jeho děl také papoušek.

Druhé významné centrum manýrismu vzniká v Praze, na dvoře habsburského císaře Rudolfa II, díky němuž do našich zemí přichází řada významných světových umělců, jako je například sochař Adrien de Vries nebo malíři Bartholomeus Spranger a Giuseppe Arcimboldo. Arcimboldo, dvorní malíř Rudolfa II., je známý především svými alegorickými portréty tvořenými rostlinami a zvířaty, Adrien de Vries potom bronzovou plastikou Kráčejíciho koně. Roelant Savery zde tvoří olejomalbu pštrosa a pelikána nazvanou Krajina s ptáky a Paulus van Vianen potom zase Dva poutníky a medvěda. Na dvoře Rudolfa II. jsou kromě obrazů a soch častými dary také šperky, parfémy, zbraně či drahé látky nebo zvířata. Tyto dary znamenají možnost seznámit se s doposud nepoznanými živočichy a reprezentovat tak jeho vlastní dvůr. Rudolf proto zakládá kunstkorný, v nichž své dary vystavuje. Cennou součástí těchto sbírek je kromě akvarelu s rohem jednorožce třeba pohár z jeho rohu nebo dokonce i roh narvala.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 19–23. ISBN nepřirazen; BLÁHA, Jaroslav a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním III*. Online. Praha: Práce. 1996. S. 10–66. ISBN 80-208-0386-6. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:ba357eb0-2532-11e7-b650-5ef3fc9ae867>. [citováno 2025-11-17]; MAREK, Pavel: K potěše i užitku. Zvířecí dary v habsburské diplomacii doby vlády Rudolfa II. In: LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. S. 292–307. ISBN 978-80-246-5157-6; BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita

Baroko, doba duchovního útlaku, nevolnictví a hospodářského úpadku, přináší obrát k dramatice, čímž se snaží svého diváka ohromovat a fascinovat. V realistickém proudu roste zájem o portrét, žánr a zátiší, která bývají zpracovávána s motivy květin, ovoce, jídla, ale i zvířat. V klasicistním proudu potom dominuje motiv ideální krajiny. Významným umělcem tohoto období je grafik Václav Hollar, který se po opuštění našich zemí vydává do Anglie. Tvoří nejen pohledy na nejrůznější města, ale také jezdecké portréty a studie motýlů či mořských živočichů – lept Motýli a vážky, Želva a žába nebo Vlk a liška.

Jezdecké portréty jsou v tomto období oblíbené i v sochařství – Pierre Puget tvoří jezdecké sousoší Alexandra Velikého, François Girardon pomník Ludvíka XIV. A Gian Lorenzo Bernini potom třeba Ludvíkův jezdecký portrét. Dominantním prvkem jsou však kašny inspirované antickou mytologií a mořskými živočichy. Berniniho Fontána čtyř řek na římském náměstí Piazza Navona se tak pyšní sochami říčních bohů jakožto čtyř kontinentů doplněnými typickými zvířaty – drakem, lvem, hadem a pásovcem, koněm. Na moravském zámku v Bučovicích stojí za povšimnutí kašna Delfini, v Olomouci kašna Tritonů s motivem mořských živočichů a Caesarova kašna s koněm a psem. Kromě monumentálního sochařství se však rozvíjí i drobná zvířecí plastika ze dřeva, bronzu, slonoviny, alabastru, keramiky či porcelánu. V českém prostředí je významnou sochařskou osobností Matyáš Bernard Braun. Ten své alegorie Ctností a Neřestí na Kuksu doplňuje zvířecími symboly či atributy – zaměřuje se třeba na psy, hady, osly, lvy či beránky, kteří mu pomáhají vyjádřit povahu dané ctnosti či neřesti.<sup>13</sup>

Barokní malířství se vyznačuje technikou šerosvitu dodávající na výrazu tajemnosti a duchovna. K největšímu rozmachu dochází zejména v oblasti Holandska a Flander, kde vzniká holandské zátiší s předměty každodenní potřeby, jejichž součástí bývá v hojné míře také motiv kočky. Objevuje se však i motiv lovu jako významné společenské, kulturní a diplomatické záležitosti. Umělci ve svých dílech zachycují sílu, udatnost a schopnosti lovce štvoucího divou zvěř. Nejčastějším zoomorfním motivem je proto kůň a pes – například v díle Anthonyho van Dycka, který vyobrazuje krále Karla I. Z českého prostředí je třeba zmínit dílo Jana Rudolfa Byse – olejomalbu Ptáci v přírodě

---

Palackého v Olomouci. 2014. S. 41–69. ISBN 978-80-244-4007-1; JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 46. ISBN 80-7035-229-9, tamtéž, s. 55 a 94.

<sup>13</sup> EXLER, Petr: *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*. Online. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2015. S. 66. ISBN 978-80-244-4620-2. Dostupné z: [https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody\\_exl\\_er\\_final.pdf](https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody_exl_er_final.pdf). [citováno 2025-11-18].

I a II, Koně v Krajině Václava Vavřince Reintera nebo Odpočívajícího zajíce Jana Vojtěcha Angermayera.



Obr. 3 Jan Vojtěch Angermayer – *Odpočívající zajíc*, olej na mědi, 31,1 x 23,1 cm, 1732

Jemnější verzi baroka je rokoko vyznačující se detailním popisem skutečnosti a dekorativní stylizací. Tu lze pozorovat například ve výjevech z pastýřských her nebo galantních motivech spojených se slavnostmi lásky, hravým špásováním či kratochvilnými okamžiky. Tento dojem bezstarostných radovánek doplněných poskakujícími psíky je patrný v dílech Norberta Grunda – *Dáma na houpačce* a *Galantní scéna v parku II – Procházka parkem* nebo u Jeana-Baptiste Oudryho.<sup>14</sup>

Další návrat k antice, zdůrazňující přísný a promyšlený řád, přináší klasicismus. Ten se pojí s osvícenstvím, novým životním postojem měšťanstva opírajícím se o rozum. Oblíbeným tématem je vlivem Velké francouzské revoluce zejména oslava hrdinů. Zvíře zde plní pouze doprovodnou funkci, a to alegorickou a emblematickou. Zvířecí motivy se vyskytují v podobě pomníků či jezdeckých portrétů, jako je tomu například u díla Bonaparte při přechodu Alp Jasqueuse-Louise Davida.

Na studenou racionalitu klasicismu reaguje nový umělecký směr a životní styl – romantismus. Ten klade důraz na jedinečnost, subjektivitu osobního prožitku, nespoutaný a vášnivý cit, dobrodružství, fantazii, uvolněnost a tvůrčí svobodu. Inspiruje se v neklidu a nejistotě, a právě proto ho tolik fascinuje nespoutaná příroda s divokými zvířaty.

<sup>14</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 24–30. ISBN nepřizneno; BLÁHA, Jaroslav a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním III*. Online. Praha: Práce. 1996. S. 67–96. ISBN 80-208-0386-6. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:ba357eb0-2532-11e7-b650-5ef3fc9ae867>. [citováno 2025-11-18]; LENDEROVÁ, Milena: *Jsmo zvířata? Jsmo lepší než zvířata? Krátký úvod do animal history*. In: LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. S. 13–50. ISBN 978-80-246-5157-6; BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 41–69. ISBN 978-80-244-4007-1; JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 118–119. ISBN 80-7035-229-9, tamtéž, s. 17, 23, 26, 57, 85–89 a 90–93.

V malířství využívá náměty ze středověkých dějin či soudobých událostí, zajímá se o výjimečného jedince ve službách národa a postupně i o zachycení věrné podoby zvířete. Častým motivem jsou proto jezdci, lovci či krotitelé šelem. Théodore Géricault tak na znalost zvířat a dynamiky jejich pohybu reaguje kresbou perem a štětcem *Splašený kůň*, tvoří také dílo *Hlava buldoka*. Eugène Delacroix tvoří olejomalbu *Tygr a lev* a Francisco Goya zase černé malby v podobě ďábelských výjevů a fantaskních epizod. Jednou z nich je třeba *Pes*, jehož hlava je mezi širokým pásem oblohy a temnou neurčitou zemí téměř nepatrná. Jednou z jeho „světlých“ maleb zobrazujících zvíře je potom Manuel Osorio Manrique de Zúñiga, portrét syna vzdělanců se strakou na provázku a třemi kočkami. V našem prostředí je zájem spíše o klidnější výjevy – Josef Bekel kreslí *Portrét psíka*, Josef Navrátil tvoří *Hlavu psa*, August Bedřich Piepenhagen maluje *Horskou krajinu s kozami* a Mikoláš Aleš kreslí *Divokou kachnu odlétající z houští*.



Obr. 4 Francisco Goya – *Pes*, olej a sádra na plátně, 80 x 134 cm, 1819

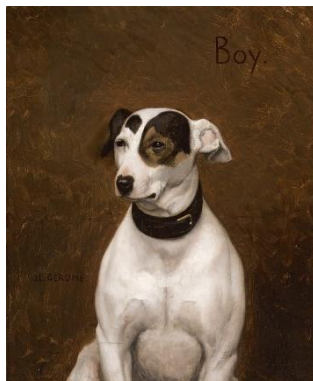
Vrcholným počinem romantického sochařství jsou vlivem osobnosti Napoleona jezdecká sousoší reflektující přímé studium živé zvěře. Théodore Géricault například tvoří plastiku *Muž stavící koně* či *Dobytek napadený tygrem*. Oblíbené jsou také plastiky s motivem boje exotických zvířat, jako je tomu v případě Eugène Delacroixe nebo Antoine-Louise Barye.

Na pomezí romantismu a realismu v našich zemích působila generace semknutá kolem Národního divadla. Také její členové pracovali s motivem zvířete – Bohuslav Schnirch vytvořil jezdecký pomník Jiřího z Poděbrad, Josef Max zase jezdecký pomník císaře Františka I. na Smetanově nábřeží. Vrcholným dílem dokládajícím, že zvíře v našem umění plní pouze doprovodnou funkci, je potom *Jezdecký pomník sv. Václava na Václavském náměstí v Praze*.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 32–34. ISBN nepřirazeno; BLÁHA, Jaroslav a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním III*. Online. Praha: Práce. 1996. S. 97–120. ISBN 80-208-0386-6. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:ba357eb0-2532-11e7-b650-5ef3fc9ae867>. [citováno 2025-11-20]; BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 41–69. ISBN 978-80-244-4007-1; HYLAND, Angus a WILSONOVÁ, Kendra: *Pes*



Zájem o běžné, každodenní činnosti, skutečnost a konkrétní podobu přináší realismus. V malířství vzniká hned několik skupin, například prerafaelisté, skupina anglických malířů založená na protest proti akademismu, s tendencí návratu k čistotě a přirozenosti předrenesančních malířů. Člen této skupiny, Dante Gabriel Rossetti, byl velkým milovníkem zvířat – choval pávy, sovy a vombaty, jenž mu sloužili jako inspirace. Barbizonská škola, skupina francouzských malířů, přináší rozkvět krajinomalby s výjevy doplněnými zvěří. Tak je tomu třeba v případě Théodora Rousseaua v dílech Západ slunce na kraji lesa ve Fontainebleau nebo Apremonstké duby. Také Gustave Courbet si v díle Jurská krajina zvolil motiv krajiny doplněné tury pijícími vodu. Postupně se však začínají objevovat i žánrové malby zvířat, k oblibě psích portrétů značně přispěla zejména britská královská rodina. Příkladem je portrét teriéra Boye od Jeana-Léona Gérôme.<sup>16</sup>



Obr. 5 Jean-Léon Gérôme – Boy, olejomalba, 45,7 x 38,1 cm, pol. 19. st.

### 1.1.5 Moderní a postmoderní umění

V 70. letech 19. století vzniká impresionismus, směr, který se snaží co nejpřesněji a nejživěji zachytit skutečnost se zájmem o proměnlivé hry světla a uvolnění malířského rukopisu. Zvíře, nejčastěji pes, v tomto období figuruje jako věrný společník při vycházkách přírodou, jako je tomu například v díle Giuseppea de Nittise – Dáma se psem, návrat z Boulogneského lesíka, či Ve stínu lípy Amy Katherine Browningové. Zájem o

v umění. Praha: Grada. 2023. S. 48–49. ISBN 978-80-271-3826-5; tamtéž, s. 14–15; JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 28–29. ISBN 80-7035-229-9, tamtéž, s. 39, 67 a 100.

<sup>16</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 35–36. ISBN nepřirazeno; BLÁHA, Jaroslav a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním III*. Online. Praha: Práce. 1996. S. 97–120. ISBN 80-208-0386-6. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/ba357eb0-2532-11e7-b650-5ef3fc9ae867>. [citováno 2025-11-20]; HYLAND, Angus a WILSONOVÁ, Kendra: *Pes v umění*. Praha: Grada. 2023. S. 18–19. ISBN 978-80-271-3826-5; tamtéž, s. 114–115; JANIŠTINOVÁ, Anna, NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 78. ISBN 80-7035-229-9; BERTELLI, Sara a MAGISTRI, Míla: *999 uměleckých děl: která musíte znát, která byste měli znát, jejichž znalostí jistě ohromíte*. Praha: Slovart. 2009. S. 354. ISBN 978-80-7391-336-6.



pohyb a spolu s ním zároveň schopnost zachytit prchavý okamžik přináší Edgar Degas, známý svou zálibou v koních. Z našeho prostředí potom stojí za zmínku zakladatel moderní české krajinomalby, Antonín Slavíček, který do svého výjevu U nás v Kamenických začleňuje také krávy s telátkem.<sup>17</sup>



Obr. 6 Amy Katherine Browning – *Ve stínu lípy*, olejomalba, 114 x 107 cm, 1913

Nové pojetí reality spolu se svobodným nakládáním s perspektivou přináší postimpresionismus. Paul Gauguin inspirovaný exotickou přírodou, upřímnou civilizací a jasnými barvami tvoří obraz Tahit'ánek se psem Arearea. Vincent van Gogh, zaujatý vnitřním světem a duševními stavy, užívá zvíře jako symbol či doplněk výjevu. Jeho zájmu se těší nejen kůň vnímaný jako tažné zvíře, ale také ptáci. Obraz Havrani nad obilným polem je na základě jejich negativní symboliky často interpretován jako předzvěst smrti. Pozitivním příkladem je potom dílo Pierra Bonnarda – Dva pudlové, jenž zobrazuje dva hnědé psy hrající si v trávníku.<sup>18</sup>

Jako reakce na impresionistickou malbu vzniká symbolismus. Ten klade důraz na imaginaci, obrazotvornost, metaforičnost a podobenství – každý předmět má podle něho jiný, hlubší a duchovnější význam. Symbolisté chápou zvíře jako ztělesnění lidských vlastností. V jejich dílech se objevuje častý motiv motýla, například u Odilona Redona nebo Maxe Švabinského, ale také motiv koně – v případě Gustava Moreaua je to jednorožec, u Jana Preislera se jedná o obraz Černé jezero doplněné postavou bělouše.<sup>19</sup>

<sup>17</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 37–38. ISBN nepřirazeno; HYLAND, Angus a WILSONOVÁ, Kendra: *Pes v umění*. Praha: Grada. 2023. S. 34–35. ISBN 978-80-271-3826-5; tamtéž, s. 44–45.

<sup>18</sup> ŠAMŠULA, Pavel a HIRSCHOVÁ, Jarmila: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Online. Praha: Práce. 1994. S. 25–32. ISBN 80-208-0008-5. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:d9d4fab0-279a-11e7-a77b-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-20]; HYLAND, Angus a WILSONOVÁ, Kendra: *Pes v umění*. Praha: Grada. 2023. S. 30–31. ISBN 978-80-271-3826-5.

<sup>19</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 40–48. ISBN nepřirazeno; ŠAMŠULA, Pavel a HIRSCHOVÁ, Jarmila: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Online. Praha: Práce. 1994. S. 43–45. ISBN 80-208-0008-5. Dostupné z:

Posledním univerzálním výtvarným slohem je secese, která přináší ornamentálnost, lineárnost, přírodní motivy, vlnící se linie a stylizaci inspirovanou japonskou grafikou. Jejím charakteristickým znakem je prolínání pohádkovosti, baladičnosti a erotiky, oblíbenými zvířecími motivy jsou potom zejména labuť a páv. Secesní sochařství s nimi obvykle pracuje ve stylizované podobě formou zdobných prvků, a to jak architektury, tak i lidské figury. Jaroslav Horejc například tvoří nejen reliéfy, ale i šperky. Hector Guimard pro svá architektonická díla využívá stylizované zvířecí motivy jako tykadla, chapadla, žebra či pavučiny a Antoni Gaudí jimi zdobí fasády. Sagrada Familia tak na sobě skrývá různé druhy ptáků, na podstavcích jejích sloupů se objevují i želvy. Významným malířem tohoto období je také malíř a grafik Alfons Mucha, v jehož dílech je rovněž patrná velká inspirace přírodou. Zvířata v jeho dílech nejčastěji plní funkci doplňku, často jsou však i součástí mnoha pozadí, jako je tomu například na plakátu Monaco Monte Carlo, na němž se vyskytují ptáci. V cyklu Slovanská epopej máme možnost spatřit koně a ovce, v díle Smaragd z cyklu Drahokamy zase hada a na plakátu Zodiak potom zastoupení znamení zvěrokruhu zvířaty.<sup>20</sup>

Fauvismus, známý svými výstředními, temperamentními, křiklavými, nepřirozenými a výbojnými barvami, navozuje rytmus a kontrast zářivých ploch. Příkladem fauvistického využití motivu zvířete je třeba Špálův akvarel Studie labutě, ze světového prostředí lze potom zmínit Henriho Matisse a jeho motivy rybiček a kočky.<sup>21</sup>

Důraz na vášnivou reakci, hluboký prožitek a zvýraznění citového poznatku přináší vlivem nové techniky a jejího ničení přírody expresionismus. Ten se snaží vypovídat o lidském nitru, skrytých stránkách lidské existence, a nahlížet pod falešné masky. Masky je častým motivem zejména v dílech Jamese Ensora, masku jako symbol přetvářky užívá také Emil Nolde. V jeho dílech se kromě masek objevuje také motiv papouška, na obraze Ztracený ráj je kromě dvou nahých postav přítomen také had a číhající šelma. Paul Klee, známý svými obrazy připomínajícími dětský výtvarný projev,

---

<https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:d9d4fab0-279a-11e7-a77b-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-20].

<sup>20</sup> PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 37–38. ISBN nepřirazen; BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 107–154. ISBN 978-80-244-4007-1.

<sup>21</sup> JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 101. ISBN 80-7035-229-9; ŠAMŠULA, Pavel a HIRSCHOVÁ, Jarmila: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Online. Praha: Práce. 1994. S. 33–36. ISBN 80-208-0008-5. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:d9d4fab0-279a-11e7-a77b-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-21].

vyobrazuje Kočku s ptákem, motivu kočky se věnuje také Franz Marc, v jehož dílech můžeme navíc nalézt i koně či krávy.<sup>22</sup>

Roku 1910 vzniká futurismus, umění budoucnosti, směr, který se snaží přiblížit věku rychlosti a pohybu. Jeho nejčastějšími náměty jsou automobily, rvačky a dynamismy. Futuristé zobrazují opakující se předměty a abstraktní linie. Carlo Carra tak ve svém Červeném jezdcí zachycuje dynamiku jízdy na koni pomocí opakujících se, rozmnožovaných a posouváných prvků, také Umberto Boccioni pracuje s motivem koně v díle Město se probouzí. Giacomo Balla potom k vyjádření pohybu užívá postavu kráčející s jezevčíkem po boku nebo vlaštovku.

O experimentování mají zájem také kubisté. Základním principem jejich tvorby je rozklad předmětu do mnoha drobných geometrických ploch spolu s deformací reality na základě propojení několika pohledů. V rámci kubismu vzniká hned několik proudů, mezi základní patří analytický a syntetický. Nejznámějšími umělci, a zároveň také zakladateli kubismu, jsou Pablo Picasso a Georges Braque. Pablo Picasso tvoří jako protest proti nelidskosti obraz Guernica, v němž pracuje s motivem pološíleného býka a splašeným koněm, Georges Braque zase ve svých dílech užívá motiv ryby. V našich zemích vzniká roku 1911 Skupina výtvarných umělců. Jedním z jejích členů je Josef Čapek, který ve svém linořezu pracuje s motivem kočky. Také Emil Filla ve svých dílech často pracuje s motivem zvířete – inspirovaný Picassovou Guernicou tvoří alegorickou formu boje proti fašismu nazvanou Bílá noc. Zde je přítomen motiv šelmy snažící se zahubit býka. S býkem pracuje také v díle Žena s býčí hlavou, využívá však také motiv stylizované sovy – v olejomalbě Zátíší se sovou.<sup>23</sup>

Další možnosti práce s perspektivou a prostorem přináší naivní umění. Jedná se o umění neškolených výtvarníků, z nichž nejslavnějším je zejména Henri Rousseau. Ten vyobrazuje šelmy a opice, které jsou součástí jeho snových vizí a exotických výjevů z džungle. Objevují se například v díle Spící cikánka, Zaklínačka hadů, Sen, Překvapení či Válka.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Tamtéž, s. 37–42; HYLAND, Angus a ROBERTSOVÁ, Caroline: *Kočka v umění*. Praha: Grada. 2021. S. 50–51. ISBN 978-80-271-3315-4; tamtéž, s. 112–113.

<sup>23</sup> ŠAMŠULA, Pavel a HIRSCHOVÁ, Jarmila: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Online. Praha: Práce. 1994. S. 52–65. ISBN 80-208-0008-5. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:d9d4fab0-279a-11e7-a77b-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-21]; tamtéž, s. 89–107; JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. S. 41. ISBN 80-7035-229-9; tamtéž, s. 111.

<sup>24</sup> BERTELLI, Sara a MAGISTRI, Mila: *999 uměleckých děl: která musíte znát, která byste měli znát, jejichž znalosti jistě ohromíte*. Praha: Slovart. 2009. S. 420–421. ISBN 978-80-7391-336-6.

S motivem zvířete pracuje také dadaismus, umělecký směr, který vzniká jako reakce na otřesení hodnot vlivem války. Jeho základem je princip náhody vznikající užitím nelogických souvislostí a nesmyslů. Příkladem je litografie Kurta Schwitterse kombinovaná s koláží Merz 3 (0/5), jejíž součástí je motiv kočky. Ze sochařství lze potom zmínit třeba práce Hanse Arpa. Jeho Kohout-Kentaur z bílého mramoru symbolizuje proměny lidského a zvířecího těla, v díle Pohřeb ptáčka a motýla pracuje se spojením s lidským torzem.

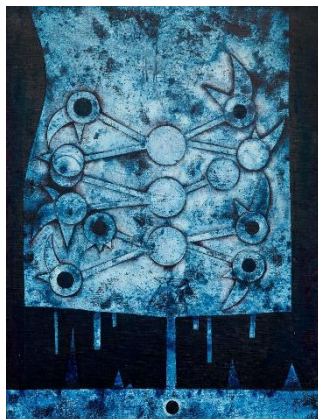
Nové tendence do výtvarného umění přináší surrealismus, umělecký směr 20. století ovlivněný psychoanalýzou, jehož charakteristickým znakem je vnímání vnitřního světa jako určujícího faktoru v psychické činnosti či snaha odhalit nevědomé duševní procesy. Opírá se o metodu psychického automatismu, bezprostředního záznamu bez rozumové kontroly a záměru a okamžité stavy a děje lidského nitra. Vlivem prolínání rovin fantazie a reality tak často vznikají pohyblivé hranice mezi lidským a zvířecím světem. Takovými znaky se vyznačují například díla Salvadora Dalího s motivy zvířat – Hořící žirafa, Labutě odrážející se ve vodě jako sloni, Sen vyvolaný letem včely kolem granátového jablka těsně před probuzením. Objevuje se v nich inspirace sny, výstřednost, patrné jsou i paranoické vize či bizarní deformace. Dalším příkladem umělce pracujícího s motivem zvířete je René Magritte, v jehož díle Muž s buřinkou na sebe upoutává pozornost bílý holub. S motivem ptáka pracuje i Joan Miró. Ruský malíř Marc Chagall ze svých obrazů vylučuje všechny fyzikální zákony hmotného světa, čímž docílí toho, že se jeho figury a zvířata vznášejí volně po prostoru. V našem prostředí vzniká Surrealistická skupina, jejíž členové, Jindřich Štyrský a Toyen, rovněž využívají ve svých dílech zvířecí motivy.<sup>25</sup>

Zvíře se objevuje také v op artu, proudu abstraktního malířství, umění zaměřeném na zrak a jeho možnosti ve vnímání tvaru. S bohatou škálou barevných, světelných a perspektivních triků pracuje ve svých dílech Zebra a Tygři i Victor Vasarely. Dalším proudem abstraktního malířství využívajícím motiv zvířete je informel, který odmítá předem dané formy a důraz klade na spontánnost projevu. Pojí se s pocity hrůzy, samoty a odcizení, vidinami zničení. Využívá silné vrstvy barvy, do které jsou často přimíchávány různé materiály jako omítka, sádra, písek nebo šterk. Jean Dubuffet v tomto stylu tvoří

---

<sup>25</sup> BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 73–104. ISBN 978-80-244-4007-1; BERTELLI, Sara a MAGISTRI, Mila: *999 uměleckých děl: která musíte znát, která byste měli znát, jejichž znalosti jistě ohromíte*. Praha: Slovart. 2009. S. 473. ISBN 978-80-7391-336-6; PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. S. 49–53. ISBN nepřirazen.

Krávu se subtilním nosem, Vladimír Boudník aktivní grafiku s názvem Radioaktivní ryba a Mikuláš Medek Magnetickou rybu nebo Ptapčky, tvory podobné ptákům.<sup>26</sup>



Obr. 7 Mikuláš Medek – Ptapčky, kombinovaná technika (olej a email na plátně), 80 x 60 cm, 1967

Výjimečné postavení mezi uměleckými směry zaujímá pop-art, populární, lidové umění, zajímající se o každodenní realitu a její prostředí spojené s reklamami, billboardy, plakátovými plochami, výkladními skříněmi či filmy. Jeho nejoblíbenějším výrazovým prostředkem je koláž, která umožňuje zapojit do obrazu nejrůznější projevy masové kultury. Oblíbený je však také sítotisk, zejména v podání Andyho Warhola. Ten touto technikou tvoří nejen množované kopie zboží, ale také motiv své kočky Hester nebo krávy. Roy Lichtenstein má v oblibě komiksy, jejichž techniku ve svých dílech napodobuje. S motivem zvířete pracuje například v olejomalbě Look Mickey, v níž využívá postavu Kačera Donalda a Mickey Mouse. Díla sestavená z fotografií a reprodukcí či různých předmětů a odlitků tvoří Claes Oldenburg či Robert Rauschenberg. Ten často využívá vycpané zvířecí artefakty umístěné na malovaném základu na desce, jako je tomu v případě Monogramu či Odalisky. Zvíře je přitom v jeho dílech chápáno jako obraz vnitřního světa člověka.

S motivem zvířete pracuje také kinetické umění vycházející z fyzikálních zákonů a přírodní dynamiky. Zvířata jsou zde užívána kvůli zobrazení pohybu. Tak je tomu třeba v případě plastik koní, psů, kachen, ptáků či ryb Alexandra Caldera nebo v případě pohyblivých plastik Plovoucí ryba a Bestie Lynna Chadwicka.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 54–57; BLÁHA, Jaroslav a SLAVÍK, Jan: *Průvodce výtvarným uměním V*. Online. Praha: Práce. 1997. S. 13–26. ISBN 80-208-0432-3. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:69235630-5341-11e3-8c6a-005056825209>. [citováno 2025-11-21]; tamtéž, s. 63–66.

<sup>27</sup> BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 107–154. ISBN 978-80-244-4007-1; BLÁHA, Jaroslav a SLAVÍK, Jan: *Průvodce výtvarným uměním V*. Online. Praha: Práce. 1997. S. 43–46. ISBN 80-208-0432-3. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:69235630-5341-11e3-8c6a-005056825209>. [citováno 2025-11-21].

Na přelomu 50. a 60. let vzniká jako reakce na vytrácení se lidské postavy a předmětného světa z výtvarného umění styl nové figurace. Ta se vyznačuje absurdním humorem, jízlivostí, spontánní razantní malbou a tvarovou deformací patrnou například v dílech Francise Bacona. Bacon do svých děl zapojuje nejen snové představy, ale také motivy zvířat objevující se přímo nebo ve formě znetvořených lidských těl. Nejvíce se zajímá o psy, ptáky, býky a opice, inspiruje se však také řeznictvím a syrovým masem. Takovým příkladem je postava muže uprostřed vyvrženého zvířecího těla nazvaná *Figure with Meat* či *Studie psa*, *Studie šimpanze* a *Study for Bullfight No. 1*.<sup>28</sup>

Akční umění přináší pojmy *performance* a *happening*. První zdokumentovanou akcí tohoto směru je *Pohled těla, 36 transformačních úkonů* Carolee Schneemann, která na své nahé tělo pokládá dva hady jako symbol proměny v Evu. Živé zvíře se v umění akce objevuje ve formě snahy o autentičnost nebo jako hledání identity skrze existenciální témata s ní spojená. Součástí tvorby je nejen *appropriace* pomocí zvířecích plastik, hraček a fragmentů, ale také *intervence* – snaha o záchranu živočišných druhů. Se zvířetem pracuje Marina Abramović – ve spolupráci se svým přítelem Ulayem tvoří *performance* *Císařský krok* svázaná ke koni. Zvíře jako základní zdroj plastik vystupuje také v díle Josepha Beuyse *Včelí královna* či v akci v newyorské galerii nazvané *Mám rád Ameriku* a *Amerika má ráda mne*, kde byl několik dnů zavřený s kojotem. S živým zvířetem pracuje také Dennis Oppenheim v *happeningu* *Ochrana*. Jedná se o akci, při níž byli za účelem zdokumentování jejich dezorientace v cizím prostředí v muzeu vypuštěni policejní psi.



Obr. 8 Carolee Schneemann – *Pohled těla, 36 transformačních úkonů*, série fotografií, 1963

---

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 27–36.

Postupně se však začínají prosazovat také další akce, které pracují se situací nebo tělem jako hlavním uměleckým prostředkem. Takovým příkladem je vídeňský akcionismus, radikální umělecký směr, který pracuje s drastickými metodami apelu a symbolikou zvířete jako archetypu. Akcionisté tak reagují na ekologickou tíseň, zvířecí oběti a chápání zvířete ve smyslu ekonomického produktu. Hermann Nitsch například zakládá Divadlo orgií a mystérií, kde užívá nahá lidská těla pokrytá zvířecími vnitřnostmi, Nathalia Edenmont zabíjí a preparuje zvířata, která instaluje a doplňuje konzumními objekty, Mark Dion v instalaci Křižovatky věší zubožená těla zvířat na větve a Oleg Kulik buší hlavou do auta jako pes nesmyslně si počínající proti civilizaci.<sup>29</sup>

S tělem jako vyjadřovacím prostředkem, uměleckým nástrojem nebo předmětem zkoumání pracuje také body art. Stejně jako v předchozích dvou případech umělci přemýšlejí o jeho možnostech, hranicích i limitech, a proto ho také často vystavují extrémním podmínkám, ozvláštňují ho, tvoří z něj sochy nebo na něj malují. Gilbert a George tvoří záměrně stylizovaná žijící sousoší, jejichž součástmi jsou i živí ptáci, bodypaintingová umělkyně Shannon Holt maluje na těla modelů zvířecí motivy a stylizuje je do různých poloh nebo kompozic, iluzi zvířat z pomalovaných těl modelů tvoří také italský bodypainter Johannes Stötter. Jiné podoby body artu jsou méně pozitivní a mohou mít až masochistický nádech. Chris Burden se nechává přikovat k autu, Petr Štembera si do své paže zavádí větvičku, Orlan se nechává opakovaně operovat, Joseph Beuys tvoří performance Jak vysvětlíme obrazy mrtvému zajíci, s nímž se posadil do galerie a hovořil s ním o umění. S lidskou a zvířecí figurou pracuje také Peter Orišek, jenž do svých děl, například v případě plastiky Zvířata parodující politické představitele normalizace nebo Zánik se zvířecími skelety jako symboly smrti, začleňuje motiv zániku, rozkladu a rozpadu. Od 90. let se začíná rozvíjet průmysl založený na piercingu a tetování. Tetování je vnímáno jako forma práce s lidským tělem a umisťováno bývá na jeho nejružnějších částech. Velkým zdrojem inspirace jsou pro tatéry právě zvířata, a to nejen ta nejzuřivější, semknutá ve smrtelném boji, ale také ta, která mají mnozí z nás doma. Častými jsou tak motivy ryb, hadů, ještěřů, motýlů či ptáku, pokud si ale máme „vybrat jedno zvíře nebo rodinu zvířat, populárnější než ostatní, zcela evidentně půjde o kočiči

---

<sup>29</sup> BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 157–196. ISBN 978-80-244-4007-1.



rodinu. *Od sladkých malých koťátek honících motýly až k hrdým lvům odpočívajícím v savaně, k zuřivým tygrům trhajícím lidské tělo.*<sup>30</sup>



Obr. 9 Johannes Stötter – Chameleon, malba na lidském těle, 2015

Postmoderní doba přináší změnu životního postoje. Vlivem společenské deziluze požadují umělci svobodu bez zábran, zajímají se o ekologickou tematiku, třeba jako Tom Otterness a John Isaacs v plastikách ptáka Dodo. Zvíře je v postmoderně vnímáno jako spoluaktér hry nebo jako prostředník sdílení širších obsahů. Objevuje se také myšlenka falešného světa domácích mazlíčků a hraček, přičemž je zvíře užíváno jako fetiš – zástupný předmět, jehož úkolem je zmírnit frustraci nebo citovou deprivaci. V tomto duchu tvoří například Mike Kelley, který chápe zvíře jako symbol dětského světa. Jeff Koons, jehož zajímá ikonografie kýče a banalita, užívá opakující se symboly z dětských programů jako prase, zajíce či pantera. Populární je také tvorba Keitha Haringa.

Konceptuálně se k motivu zvířete staví také Zorka Ságlová, která na začátku 80. let tvoří textilní objekt Velká králíkárna technikou výšivky na drátěném pletivu. Králík v jejím díle symbolizuje imaginárního průvodce po krajině, praobyvatele, „který představuje archetyp obnovování života a sám princip pohybu ve střeoevropském prostoru.“<sup>31</sup> Michal Nesázal ve svém souboru kreseb o třínohém psovi Taco potom

<sup>30</sup> FERGUSON, Henry a PROCTEROVÁ, Lynn: *Umění tetování*. Online. Praha: Rebo. 1998. S. 108. ISBN 80-7234-028-X. Dostupné z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:4d73cb90-418f-11e3-ac54-005056825209>. [citováno 2025-11-23]; BLÁHA, Jaroslav a SLAVÍK, Jan: *Průvodce výtvarným uměním V*. Online. Praha: Práce. 1997. S. 55–60. ISBN 80-208-0432-3. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:69235630-5341-11e3-8c6a-005056825209>. [citováno 2025-11-23]; LUCIE-SMITH, Edward: *Artoday: současné světové umění*. Online. Praha: Slovart. 1996. S. 127–132. ISBN 80-85871-97-1. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:71131110-b60a-11e3-87a3-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-23]; REICHMAN, Martin: *Body art: tělo jako malířské plátno. 100+1 zahraniční zajímavost*. Online. 9. 1. 2015. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20200804224115/https://www.stoplusjednicka.cz/body-art-telo-jako-malirske-platno>. [citováno 2025-11-23]; STÖTTER, Johannes. *About the Artist*. Online. Johannes Stötter. 2025. Dostupné z: <https://www.johannesstoetterart.com/about/>. [citováno 2025-11-23].

<sup>31</sup> *Velká králíkárna*. Online. Praha: Centrum pro současné umění Praha – Artlist. Dostupné z: <https://artlist.cz/dila/velka-kralikarna/>. [citováno 2026-03-29].



zpracovává své mystické setkání s toulavým zvířetem. Současným příkladem tohoto přístupu je také projekt Evy Koťátkové – *Srdce žirafy v zajetí* je o dvanáct kilo lehčí. Ta v něm na základě příběhu skutečné žirafy Lenky, přivezené v 50. letech do pražské zoo, pojednává o způsoby setkávání se zvířaty a zároveň kritizuje násilné vytěžování přírody.<sup>32</sup>



Obr. 10 Zorka Ságlová – *Velká králikárna*, výšivka v drátěném pletivu, 294 x 196 x 12 cm, 1981–1982

Zájem o kuriozity a encyklopedický pohled na zvíře výrazně vzrůstá od přelomu 80. a 90. let. Mark Dion tak třeba tvoří vlastní bestiář, do něhož zahrnuje fantaskní monstra. S novým miléníem přichází destrukce a hybridizace přinášející zájem o zvíře kvůli hledání nového postoje k přírodě. Lidé si začínají uvědomovat svou podobnost se zvířaty a často k nim také přehodnocují svůj vztah. Morální dilema v podobě soucitu s rybkou v mixéru se objevuje v instalaci Marca Evaristti *Zlatá rybka: Helena*, na potřebu přátelství a téma ztráty reaguje Maurizio Cattelan, který navazuje na bajky bratří Grimmů díly *Láska spasí život*, *Hudebníci z Brém I. a II.* a *Láska netrvá věčně*.<sup>33</sup>

V 90. letech se také začínají objevovat směry, které využívají nová média – videotechniku, spojení videa, počítače a zvukového zařízení. Umělci prezentují svá díla prostřednictvím e-mailů, webových stránek či textových zpráv, což jim umožňuje tvořit interaktivní obrazy, iluze, virtuální realitu. Zvíře je konfrontováno s novou skutečností, vystavováno tlaku cizího prostředí s cílem zaznamenat jeho reakce. Bill Viola například upozorňuje na vzdalování se přírodě ve videu *Nevím, čemu se podobám*. Bojan Šarševič

<sup>32</sup> ČIHÁKOVÁ NOSHIRO, Vlasta: *Michal Nesázal – Brána do skrytých světů*. Online. Praha: Centrum pro současné umění Praha – Artlist. Dostupné z: <https://artlist.cz/umelci/michal-nesazal/>. [citováno 2026-03-29]; *Srdce žirafy v zajetí je o dvanáct kilo lehčí*. Online. Praha: Národní galerie Praha. Dostupné z: <https://labiennale.ngprague.cz/cz-2024-eva-kotkova>. [citováno 2026-03-29].

<sup>33</sup> BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. S. 107–196. ISBN 978-80-244-4007-1.

natáčí sedmiminutové video s názvem *Zdá se mi, že zvíře je ve světě jako voda ve vodě*, v němž zachycuje psy zavřené v kostele, kteří jsou zároveň vězni i vetřelci. Na přehnaně sentimentální vztah ke zvířatům, která fungují jako náhrada při citové deprivaci, upozorňuje ve videu Šelma Marina Kappos.

S motivem zvířete pracují také bioartoví umělci, kteří čerpají z ontogenetických a fylogenetických experimentů a pomocí vědy vytváří organická díla jako tvary vyrůstající z těl živočichů. Příkladem mohou být i změny barev či vzoru motýlích křídel nebo svítící králík Eduarda Kace a Louise-Marie Houdebine, jemuž byl implantován gen medúzy. Mezi další představitele tohoto vědecko-uměleckého směru patří také Marion Laval-Jeantet, která si v rámci své performance *May the Horse Live in Me?* nechala do těla aplikovat sérum s koňkou krví a následně kráčela po jeho boku s protézami koňských nohou, čímž se pokoušela zkoumat nejen jeho terapeutické účinky, ale také možnosti křížení jednotlivých druhů a téma dominance lidí nad zvířaty.<sup>34</sup>



*Obr. 11 Eduardo Kac – GFP Bunny, geneticky modifikovaný fluorescenční králík, 2000*

## 1.2 Zvířecí symbolika

Symbolická hodnota zvířete je pro člověka velmi vysoká. Zvíře vnímáme v souvislosti s jeho dobrými, ale i špatnými vlastnostmi, a dokáže v nás proto probudit celou škálu rozmanitých emocí. Silně pozitivní vztah máme ke zvířatům, která působí elegantně a mocně, proto obdivujeme dravce a šelmy, které disponují schopnostmi, jimž se člověk nikdy nevyrovná. Na základě emocionálního náboje preferujeme velká zvířata před

---

<sup>34</sup> Tamtéž, s. 157–196; ŠOBÁŇOVÁ, Petra: When Art Makes Science and Science Art. In: ŠOBÁŇOVÁ, Petra et al.: *Useful Symbiosis: Science, Technology, Art & Art Education*. Online. Olomouc: Palacký University Olomouc. 2016. S. 85. ISBN 978-80-244-4853-4. Dostupné z: [https://www.kvv.upol.cz/images/upload/files/useful\\_symbiosis\\_sobanova.pdf](https://www.kvv.upol.cz/images/upload/files/useful_symbiosis_sobanova.pdf). [citováno 2026-03-28].

malými a dlouhověká před krátkověkými. Upřednostňujeme ale také zvířata, která se díky svým znakům podobají nám lidem.<sup>35</sup>

### 1.2.1 Hmyz a červi

Hmyz je symbolem nicotnosti, tak ho vnímali staří církevní učenci, a tak ho mohou vnímat ve svých kresbách i děti. Blecha a komár pro svou velikost představují nepatrnost či titěrnost, mravenec je symbolem pracovitosti a píce, stejně jako včela a pavouk. Včela žijící v organizovaném společenství je člověku přínosná medem a voskem. Včelí královna představuje královskou moc, čistotu a vznešenost, včelí roj může být naopak symbolem nepřátelství. Pozitivní i negativní symboliku má také pavouk, který kromě píce zastupuje i lakomství a marnost. Zlo, nebezpečí nebo škodu si spojujeme s mouchou, molem, vosou a kobylkou, ta je jako hrůzná armáda vyobrazena v Dürerově dřevořezu z cyklu Apokalypsy. Výslovné nebezpečí představuje symbol podsvětí, pekla, zrady a přetvářky – štír. Jako jeho protiklad můžeme vnímat motýla, symbol duše osvobozující se z těla nebo zmrtvýchvstání, který se pro svou schopnost metamorfózy často objevuje na stěnách hrobek či náhrobcích. I ten však může značit i špatné vlastnosti jako přelétavost či nestálost v lásce.

Samostatnou skupinu tvoří červi, tvoří s lysým povrchem, nevýraznými končetinami, málo diferencovanou hlavou a plazivým pohybem vzbuzujícím odpor. Červ symbolizuje skrytý život a parazitismus, spojen je s nemocí a bolestí, na druhou stranu je však ceněna jeho schopnost metamorfózy, a právě proto k němu bývá přirovnáván i lidský zárodek.

### 1.2.2 Vodní živočichové

Nejrychlejší vodním živočichem, v antice považovaným za krále ryb, je delfín, symbol moudrosti a všestekných schopností, zachránce tonoucích a průvodce ztracených lodí, který navíc dokáže určit polohu hejna ryb. Nejinteligentnějším bezobratlým vodním tvorem je chobotnice, spojená s hloubkou a letním slunovratem. Pro svoji schopnost měnit barvu a texturu kůže, když má strach nebo se chystá zaútočit, je považována za symbol nestálosti, stejně jako rak, který dokáže chodit směrem vpřed i vzad.

Dalším vodním živočichem je krab, jenž ve středověkých bestiářích představuje lest a klam. Naproti tomu mušle, objevující se v hojné míře na obrazech s tématem křtu

---

<sup>35</sup> KOMÁREK, Stanislav: *Ochlupení bližní: Zvířata v kulturních kontextech*. Praha: Academia. 2012. S. 15–34. ISBN 978-80-200-2113-7.

či na Botticelliho malbě Zrození Venuše, symbolizuje nejen zrození samotné, ale také s ním spojenou plodnost a štěstí. Perla potom může představovat panenství, marnivost nebo Kristovo utrpení a inkarnaci.

Zatímco velryba, jakožto největší savec na světě, je v mnoha kulturách oslavována a obdivována, ryba je v lidovém prostředí vnímána jako tajemné stvoření žijící v neprobádaných hlubinách. Kvůli svému životu v jiném živlu je člověku vzdálená, a je proto obtížné se do ní vcítit. Její tradiční symbolika zahrnuje zdraví, mrštnost, svobodu, mlčenlivost, ale také sebeklam. V křesťanské ikonografii symbolizuje Krista spolu s věřícími a tři propletené ryby s jednou hlavou potom značí Nejsvětější trojici. Zde může být také symbolem plodnosti.

Na pomezí vodního a suchozemského prostředí se nachází žába, ve středověku vnímaná kvůli svému způsobu života v bažinách a mokřinách jako zosobnění negativních vlastností a symbol pomíjivosti a marnosti.<sup>36</sup>

### 1.2.3 Ptactvo

Významnou roli ve zvířecí symbolice hraje ptactvo, živel vzduchu, které je pro svůj pohyb ve výšinách vnímáno jako prostřednictví božských bytostí. Ptáci, líhnoucí se z vajec a postrádající známky stárnutí či mimiku, jsou v lidovém prostředí vnímáni nejednoznačně. Zatímco malý a rychlý pták představoval pro středověkého člověka symbol lidské duše, velký pták měl význam spíše negativní. Bažant je tak například oceňován za schopnost ochránit svá mláďata předstíráním snadné kořisti a sebeobětováním, na druhou stranu však tento jeho trik symbolizuje lstivost. Naproti tomu čápa si ve všech kulturách cení pro ohlašování příchodu jara, čímž symbolizuje čistotu a vzkříšení. Ve starém Řecku byl zasvěcen bohyni Héře, ochránkyni kojících matek, a právě odtud pramení víra, že nosí děti. Díky tomuto přesvědčení symbolizuje také rodičovskou lásku.

Havran, vrána, krkavec a sup symbolizují tajemství, věštbu či chytrost. Kvůli svému častému výskytu na bitevních polích, kde pojídali mršiny, však také představují smrt, katastrofu a válku. Jejich protikladem je potom holubice, již dle starověkých legend údajně chyběla žluč, a právě to byl důvod, proč zosobňovala pouze ctnosti. Holubice je

---

<sup>36</sup> SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. S. 58–141. ISBN 80-7176-360-8; PECHOVÁ, Jarmila: Ryba v lidové kultuře. In: ČÍHAL, Petr a kol.: *Zoomorfni tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti. 2013. S. 149–166. ISBN 978-80-87671-07-8; ROYT, Jan a ŠEDINOVÁ, Hana: *Slovník symbolů: Kosmos, příroda a člověk v křesťanské ikonografii*. Praha: Mladá fronta. 1998. S. 116–120. ISBN 80-204-0740-5.

symbolem plodnosti, manželské lásky, věrnosti, čistoty a nevinnosti. V křesťanské víře představuje naději, Ducha svatého či duši vznášející se k nebi, stejně jako vrabec. Zobrazována bývala často při Kristově křtu, 7 holubic představovalo 7 darů Ducha svatého (moudrost, rozumnost, radu, sílu, poznání, zbožnost a bázeň). Hrdlička potom značí samotu, neboť po smrti svého partnera dožívá v osamění.

Symbolika kohouta není zcela jednoznačná. Představovat může jednak bdělost, neboť jeho zakokrhání mělo zahánět démony a upíry, svou starostí o slepice potom šlechtnost a boží moudrost, v renesanční a barokní symbolice však nese skrytý erotický význam mužské chlípnosti. V mnoha kulturách plnil funkci obětního zvířete, mimo jiné je také atributem sv. Petra a součástí arma Christi jako ohlašovatel příchodu nové doby. Slepice je pro svou vzornou péči o kuřata symbolem mateřské lásky, stejně jako vlaštovka, která spravedlivě rozděluje potravu svým mláďatům. Ta navíc svým jarním návratem symbolizuje světlo, rozzářením zimní temnoty.

Labuť, atribut Venuše a Apollóna, symbolizuje světlo, čistotu, vznešenost, trpělivost a kvůli svému předsmrtnému zpěvu také melancholii. Ledňáček býval v antice symbolem manželské věrnosti a klidu, a protože podle středověkých představ každý rok obměňuje peří, také symbolem zmrtvýchvstání. Jako dvorský symbol krále Václava IV. poukazuje na vztah manželské věrnosti krále a královny. Papoušek značí výmluvnost a pro svou schopnost reprodukovat lidský hlas bývá spojován s opakováním. Páv svým rozvinutým ocasem připomíná slunce či hvězdou oblohu, je proto symbolem urozenosti a v oblibě ho měla nejedna vznešená žena. V křesťanství představoval vševidoucí oko církve, v lidovém prostředí potom nesmrtelnost, přepych, pýchu a marnivost. Pštros schovávající svou hlavu do písku značí zaslepenost nebo pokrytectví. Sova potom kvůli svému nočnímu životu symbolizuje smrt, šílenství či temnotu, v Řecku však představuje moudrost a zasvěcena je Athéně.

Symbolem božské i lidské moci a vlády je orel, atribut nejvyšších bohů a heraldické znamení vládců, díky své bystrosti je také atributem zraku. Na raně křesťanských sarkofázích představuje naději a zmrtvýchvstání, ve Starém zákoně symbolizuje boží lásku, mládí, sílu a ozbrojení. Únos orlem představuje cestu duše ke hvězdám a pro vzletnost evangelia je s ním spojován také sv. Jan.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 121–135.

#### 1.2.4 Plazi a savci

Nejvýznamnější a nejuctívanější ze skupiny plazů je bezpochyby had, který ztělesňuje božství i démonické síly. Zatímco Římané věřili v jeho ochrannou moc, křesťané ho kvůli vyhnání Adama a Evy z ráje vnímají jako zlo. Symbolizuje smrt, znovuzrození a život (pozemský i posmrtný), kvůli tvaru svého těla je také symbolem mužské plodnosti, omotaný kolem hole značí lékařství a kousající si svůj vlastní ocas představuje nekonečný koloběh života. Dalším významným zástupcem plazů je chameleon, jehož základní vlastností je přizpůsobivost, kvůli které je pokládán za symbol změny názoru a nestálosti. Podobný význam nese také krokodýl, který je pro svou pověst, že lákal oběti plácem, vnímán jako symbol pokrytectví a zákeřnosti. Symbolem ochodu s nadějí na posmrtnou existenci a zmrtvýchvstání je ještěrka, s obnovou života a věčností je potom spojována želva.

Mezi nejoblíbenější savce, obzvláště pak u dětí, patří kočka a pes. Kočka, mrštná, tichá a nezávislá lovkyně, pro svou nespoutanost a hbitost symbolizuje svobodu. Je ale také rozporuplným symbolem smrti či dobrých a špatných znamení. *„Egyptané uctívali kočku jako posvátné zvíře, protože dovedla v jejich sýpkách udržovat biologickou rovnováhu v myším pokolení. Ztotožňována byla s bohyní Bastet, jež měla kočičí hlavu. Po smrti byly posvátné kočky mumifikovány.“*<sup>38</sup> V raném křesťanství kočka symbolizovala plodnost, později byla prohlášena za potomka Satana a společníci čarodějnic, a byla proto upalována. V dnešní době je vnímána jako ochránkyně před hlodavci či ozdoba interiéru, v dětské kresbě představuje ženský a mateřský princip. Naproti tomu pes, tvor ceněný pro svoji věrnost, oddanost a vděčnost, přítel člověka a hlídač, představuje princip mužský a otcovský. Pes *„byl ve starověkých kulturách spojován s lunárními a chtonickými božstvy, neboť prováděl duše temnotou. Se psi (šakali) hlavou byl obvykle zobrazován pohřební egyptský bůh Anúbis, jehož Řekové ztotožnili s Hermem Trismegistem. K hrůzám podsvětí patřil i pes Kerberos.“*<sup>39</sup> Ve Starém zákoně je pes popisován jako zvíře toulající se kolem lidských obydlí či olizující rány žebráků, čímž si také vysloužil spojení s ubohostí. Pro urozené rody byl velmi důležitým partnerem při lovech, policejní pes je potom strážcem pořádku.

Dalším zvířetem z této skupiny je beran, symbol pokory, nevinnosti a poslušnosti, ale také Krista, jehož doprovází na výjevech s Poslední večeří Páně. Ten bývá v řecko-římském prostředí spojován s kultem plodnosti a mužnosti. Symbolem nadlidské síly,

---

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 143.

<sup>39</sup> Tamtéž, s. 156.

také evangelisty Lukáše, je býk. Jako čistota, duše pronásledovaná nečistými silami či božský posel je vnímán jelen, který byl ve výtvarném umění vyobrazován již na stěnách pravěkých jeskyní a hojně potom na mnohých mysliveckých výjevech a erbech. Plodnost a tělesnost značila již v antice koza, naproti tomu kozel býval symbolem chlíplosti a sexuální nespoutanosti. S lakomstvím je spojován jezevec, který měl údajně sdílet noru s liškou, a kvůli hromadění zásob na svých bodlinách také ježek. Sama liška potom představuje lstivost a zákeřnost.

Symbolem rychlosti, moudrosti, ušlechtilosti, a ve středověku také rytířství, je kůň, atribut vysokého společenského postavení a moci. V masopustním průvodu symbolizuje sílu, v Novém zákoně panskou pýchu, hračka koníka bývala v minulosti atributem chlapeckého dětství. Pégasos bývá spojován s básnickou inspirací a jednorožec potom s cudností ženských světic nebo lékařstvím, neboť má mít údajně pod svým rohem léčivý kámen. Sílu v masopustním průvodu symbolizuje také medvěd považovaný za divoké a nebezpečné zvíře. Ten byl kvůli své vášni k medu ve středověku atributem alegorie obžerství a rozmařilosti a ve Starém zákoně potom zosobněním nečistých sil. Některé národy si ho zvolily jako ochránce a velký význam měl zejména pro šamany, jimž dodával fyzickou sílu.

Silnou šelmou je také vlk, jehož symbolika je spojena s prostorem mimo lidskou společnost. V některých kulturách se objevuje jako mytický předek z divoké přírody se schopností měnit se ve vlkodlaka. Jako nenasytný dravec si vysloužil také znamení zla a krutosti, jako je tomu například v pohádce o Červené Karkulce, která „*v sobě nese nejen pradávný strach z vlka, ale také obraz zlého muže, svádějícího nevinné dívky*“.<sup>40</sup> Ztělesněním síly přírody je také kanec, často připodobňovaný k lidským vlastnostem jako pozemskému blahobytu, chlíplosti či nečistotě. Kvůli lenosti má k vepři či kanci blízko také osel, který je navíc symbolem tvrdohlavosti. Symbolem plachosti, bojácnosti a nesnadné polapitelnosti je zajíc, jehož špatnou vlastností je zbabělost a rozmařilost. Zhoubu vnímáme v souvislosti s myší či jí podobným netopýrem, který je kombinací ptáka a savce.

Ze zvířat, která se v naší volné přírodě nevyskytují, lze jmenovat například gazelu symbolizující eleganci, pohyb a rychlost. Velmi ceněný je pro svou symboliku také slon, atribut moudrosti a mírumilovnosti, na rozdíl od opice, která bývá spojována s hříchem, marnivostí, mazaností a zvidavostí. Z kočkovitých šelem je nejvýše postavený lev, král

---

<sup>40</sup> SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. S. 72. ISBN 80-7176-360-8.

zvířat a symbol moci, síly a evangelisty Marka. Výtečným lovcem, stejně jako lev, je také jaguár nebo leopard, který symbolizuje odvahu, útočnost či posmrtný život. Symbolem rychlosti a samoty je potom tygr.<sup>41</sup>

### 1.2.5 Zvířecí symbolika očima dítěte

Zvířata plní funkci zástupných figur pro lidské vlastnosti, sociální role nebo morální postoje. Zvířecí symbolika je srozumitelná a blízká i dětem a v jejich světě se objevuje vlivem mýtů, bajek, přísloví a vizuální kultury zcela spontánně a přirozeně. Děti vnímají zvířata jako bytosti s osobitým charakterem a dokáží jim tedy připisovat lidské vlastnosti nejen podle kulturních stereotypů, ale často i na základě vlastního citového vztahu, který bývá zpravidla subjektivní a silně emocionálně zabarvený, což dává zvířecím motivům v jejich podání silný psychologický obsah.

Jedním z výzkumných psychologických nástrojů pro zkoumání dětské symboliky a sebepojetí je projektivní technika zvaná kresba začarované rodiny. V jejím zadání si dítě představuje, že kouzelník začaroval jeho rodinu, a následně má za úkol všechny členy své rodiny zobrazit jako zvířata, která je nejlépe vystihují. Volba konkrétních zvířat potom odhaluje nejen vnímání jednotlivých členů rodiny, ale i vnitřní dynamiku vztahů či identifikaci dítěte se sebou samým. Interpretace dětské kresby je však v tomto případě velmi obtížná, neboť zvířecí podoba často odráží různé symbolické vlastnosti, přičemž dítě nemusí mít o významu své volby plné vědomí. Důležité je tedy klást důraz na komentář dítěte, neboť se v případě jeho volby může jednat jednak o vnější podobu se zvířetem, ale i o to, jakou funkci osoba v rodině plní. Dalším bodem je také poznamet, že odlišné zobrazení zvířete může znamenat odlišnost člověka od ostatních, potřebu oddělit člověka od rodiny nebo zaznamenat jeho odloučenost. Důležité je také brát v potaz to, že význam symbolů se mění s věkem – dítě volí preference podle toho, co zná. Otec je tak často zobrazován jako medvěd, kůň, kocour či pes, zatímco matka bývá připodobňována kočce. Samo sebe potom dítě většinou nakreslí jako neagresivní zvíře, nejčastěji mládě.

---

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 136–161; NÁDASKÁ, Katarína: *Zviera v poverových predstavách, mágii a ľudovom liečení*. In: ČÍHAL, Petr a kol.: *Zoomorfni tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti. 2013. S. 182–194. ISBN 978-80-87671-07-8; ROYT, Jan: „Jeho rohy jsou rohy jednorožců.“ In: LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. S. 52–68. ISBN 978-80-246-5157-6; TÉRA, Michal: „Tvůj manžel byl jako vlk“. Vlk ve slovanské archaické kultuře. In: tamtéž, s. 162–178; KOMÁREK, Stanislav: *Ochlupení bližní: Zvířata v kulturních kontextech*. Praha: Academia. 2012. S. 114–115. ISBN 978-80-200-2113-7; SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. S. 58–141. ISBN 80-7176-360-8.



Mezi nejčastěji vyobrazovaná zvířata v dětských kresbách patří divoké šelmy jako tygr, lev, vlk či krokodýl, které značí sílu, strach, obavy a respekt. Jako zlo vnímají hada kvůli jeho jedovatosti a záludnosti, chameleona si spojují s nestálostí názoru vlivem změny barev. Kočka je pro ně přítulné, mazlivé a nezávislé stvoření, králíka vnímají jako malou zranitelnou kořist, kysu jako inteligentní a zároveň odpornou bytost, kuře jako roztomilé a zranitelné mládě. Symboliku labuti spojují s půvabem, krásou a věrností, symboliku lišky zase se lstivostí, mazaností a přizpůsobivostí, zatímco medvěd je pro ně spíše hromotluk a silný ochránce. Motýl je fascinuje svou krásou, a spojují si ho proto s radostí, mravence mají spojeného s pracovitostí, ale také křehkostí a zranitelností. Myš vnímají jako malé a roztomilé stvoření, opici jako chytrého, hravého a zvědavého tvora. Na orlovi si cení zejména jeho síly, nebojácnosti a svobody, stejně tak mocný je pro ně ale i pavouk. Páv představuje krásu a pýchu, pes věrnost a přátelství, prase chytrost i špínu, pták svobodu. Pštrosa mají spojeného s úhybným manévrem, neboť schovává svou hlavu do písku, pumu s hbitostí a výkonností, rybu s mrštností, slona s majestátností, silou a sebejistotou, slepici s hloupostí, sovu s moudrostí a včelu s pílí a tvrdou prací.<sup>42</sup>

### 1.3 Etický aspekt vztahu člověka a zvířete

K pochopení chování, myšlenek a pocitů zvířat využíváme antropomorfismus, tedy vnímání zvířat z perspektivy lidských měřítek. Jeho smyslem je snaha dívat se na svět očima zvířete, vžít se do něj a ptát se, proč se chová určitým způsobem. Tato snaha má ale i svá úskalí. Protože k popisu zvířecího světa používáme lidskou řeč, často činíme chybné závěry – například si často myslíme, že zvíře je šťastné, protože si to tak sami přejeme. Zvířata nám své pocity běžně sami sdělují, a to pomocí hlasového projevu i řeči těla, musíme se je však naučit správně vnímat. Největším problémem bývá zpravidla to, že moderní člověk je izolován od přírody, neboť velkou část svého života tráví v místnostech, proto má od zvířat odstup, není schopen vnímat jejich potřeby a porozumět jim, ačkoli přesto činí rozhodnutí o jejich osudu. V důsledku rostoucí lidské populace a nedostatečné regulace zvířecího rozmnožování tak dochází ke konfliktu zájmů, který má na zvířata negativní dopad – ta často trpí, jsou opomíjena, nechtěna nebo dokonce vystavována týrání.

Východiskem etické odpovědnosti člověka ve vztahu ke zvířeti je zejména vědomí, že člověk je, stejně jako zvíře, součástí přírody, že je jedním z mnoha

---

<sup>42</sup> PLEVOVÁ, Irena a PUGNEROVÁ, Michaela: *Dětský výtvarný projev: V pedagogické praxi*. Praha: Grada. 2022. S. 112–126. ISBN 978-80-271-0218-1.

živočišných druhů a není nadřazený, a právě proto by neměl do života zvířat zasahovat negativně a účelově. Měl by budovat etiku sdíleného zájmu a respektovat ostatní jedince. Etika ve vztahu ke zvířatům se týká otázky správnosti a spravedlivosti chování. Protože neexistují jednoznačně správná pravidla, základem je rozlišování mezi variantami lepší nebo horší zacházení. Člověk by měl mít na paměti zejména to, že zvíře nedokáže jasně vyjádřit souhlas či nesouhlas a že je tedy zcela odkázané na jeho dobrou vůli.

Důležité je uvědomit si, co všechno pro nás zvířata znamenají – učí nás důvěře, úctě a zodpovědnosti, a právě proto bychom jim měli zajistit příležitost ke štěstí a spokojenosti. Zvíře by nemělo jen přežívat, ale žít naplno, s čímž úzce souvisí také správná výživa, přirozený pohyb, podnětné prostředí a zdravá citová vazba. Jednou z cest, jak zvířata respektovat, je pojmenovat je a navázat s nimi emoční vztah.

Postoje ke zvířatům jsou formovány již od raného dětství a největší vliv na ně má především rodina, prostředí a okolí dítěte. Rodiče často nechtějí dětem zvířata pořídit, neboť mají své potřeby a stojí čas i peníze, nebo je zaměňují s hračkou. Dítě si často přeje zvíře, které by bylo jeho, s kterým by si mohlo hrát, a slibuje, že o něj bude pečovat. V rodině proto musí být jasné, kdo se o zvíře bude starat – dítě může s péčí pomáhat, zpočátku je však odpovědnost především na rodičích. Část úkolů může převzít v pubertě, do té doby však k plné odpovědnosti postupně dozrává.<sup>43</sup>

## **1.4 Vliv zvířat na psychický vývoj dítěte**

### **1.4.1 Historický vývoj vztahu dětí ke zvířatům**

Děti byly již od samých počátků v pravidelném kontaktu se zvířaty, která tvořila nedílnou součást jejich každodenního života. Stejně jako dospělí měli i ony vůči zvířatům své povinnosti, které je učily zodpovědnosti. Svá zvířata běžně pojmenovávaly, čímž zdůrazňovaly jejich jedinečnost. Vnímaly je jako své věrné společníky, domácí mazlíčky, a někdy dokonce i jako součást vlastní rodiny. „*Kladný vztah měly děti k takovým zvířatům, o která se mohly samy aktivně starat a která jim přinášela radost a zábavu, jako tomu bylo v případě koní, psů a hospodářských zvířat.*“<sup>44</sup> Nejblíže měly vždy k psovi, jenž byl průvodcem jejich her, venkovské děti měly ale i kočku, kanára, kavku nebo akvarijní rybičky. Zámožnější rodiny si mohly dovolit poníka, zpěvné a lovecké ptáky

---

<sup>43</sup> BEKOFF, Marc: *Na zvířatech záleží: Biolog vysvětluje, proč zacházet se zvířaty s respektem a soucitem*. Praha: Triton. 2009. S. 21–60. ISBN 978-80-7387-322-6; MATĚJČEK, Zdeněk: *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha: Portál. 2013. S. 113–120. ISBN 978-80-262-0519-7.

<sup>44</sup> VÍDEŇSKÁ, Denisa: Společník, exponát i trofej. Zvíře ve výchově šlechty v 19. století. In: LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. S. 370. ISBN 978-80-246-5157-6.

nebo exotická zvířata. Na základě genderových stereotypů byly dívky často vnímány spíše jako chovatelky a obdivovatelky zvířat, zatímco chlapci měli možnost identifikovat se s koňmi jako symboly mužské síly. Zatímco menší děti se se zvířaty setkávaly v pohádkách, školáci již měli širší povědomí i o jejich místě v přírodě.

V prepubertě se mimo jiné zejména u chlapců také často objevovala krutost vůči slabším živočichům, a to nejčastěji v podobě trhání hmyzích nohou, nafukování žab, někdy dokonce i bití a mrzačení domácích a hospodářských zvířat. V této souvislosti potom často vyvstávala otázka, zda se jedná o pouhou klukovinu, formu zábavy či odreagování nebo již o počátky sadismu. Podle Stanislava Komárka tento problém souvisí s dětským masochismem projevujícím se závistí až nenávistí, dalším faktorem je potom také rozdílnost vztahu ke zvířatům mezi pohlavími. Protože však většinová společnost týrání zvířat dětmi vždy odsuzovala, snažili se ji pedagogové svým působením odbourat.

Velká změna ve vztahu dětí ke zvířatům nastává v 19. století vlivem romantismu, který přináší emocionalitu a sentimentalitu. Dochází tak k mnoha snahám o vzbuzení soucitu se zvířaty, mezi nimiž lze jmenovat například dojemné povídky o soužití zvířat a lidí.<sup>45</sup>

#### 1.4.2 Zvíře v životě dítěte

Člověk je tvor silně orientovaný na přírodu a již od samých počátků žil ve společnosti zvířat. Ani v tomto světě tomu není jinak – zájem dětí o zvířata je stále veliký. Podle Zdeňka Matějčka by se děti „*měly se zvířaty seznamovat, měly by je poznávat, a pokud je to možné, měly by s nimi žít, tj. mít je ve své blízkosti, v domácnosti, nebo alespoň na chalupě, na chatě, u babičky nebo kdekoliv jinde, kam občas přijíždějí.*“<sup>46</sup> Zvíře dítě chrání, dělá mu chůvu, je mu společníkem při hře, pomáhá mu rozvíjet pocit domova a bezpečí. Pomáhá dítěti při vývojové krizi tím, že je tu vždy pro něj, zatímco rodiče mají zpravidla spoustu práce a málo času. Další výhodou je, že chování zvířat je předvídatelnější než chování lidí. Interakce se zvířaty snižuje pocit osamělosti a dopady stresu. „*Ve stresových situacích vyhledávají děti fyzický kontakt, se zvířetem se mazlí podobně jako s matkou, mnoho z nich spí v posteli se svým psem nebo kočkou.*“<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Tamtéž, s. 354–370; LENDEROVÁ, Milena: Jsme zvířata? Jsme lepší než zvířata? Krátký úvod do animal history. In: tamtéž, s. 13–50; KOMÁREK, Stanislav: *Ochlupení bližní: Zvířata v kulturních kontextech*. Praha: Academia. 2012. S. 210–214. ISBN 978-80-200-2113-7.

<sup>46</sup> MATĚJČEK, Zdeněk: *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha: Portál. 2013. S. 114. ISBN 978-80-262-0519-7.

<sup>47</sup> WOHLFARTH, Rainer a MUTSCHLEROVÁ, Bettina: *Léčivá síla zvířat: Jak nás zvířata uzdravují*. Brno: Kazda. 2023. S. 47. ISBN 978-80-7670-107-6.

Zvířata dokáží utěšit, proto dítě vnímá vztah s nimi tak, že ho zvíře chrání a že se mu tedy může se vším svěřit. Zvíře reaguje bezprostředněji než člověk, je citlivější a neuráží se. Zvířecí přátelství v dospívání navíc podporuje potřebu žít ve společenství. Díky tomu, že není vázáno společenskými normami a hodnotami jeho náklonnost přináší dítěti bezpodmínečné přijetí. Dítě se tak nemusí bát neúspěchu, toho, že nebude mít uznání, kritiky svého vzhledu nebo schopností. Díky své autentičnosti může naopak ze strany zvířete pocítit péči, porozumění, náklonnost a bezpečí.

### **1.4.3 Vliv zvířete na psychický, emoční a morální vývoj dítěte**

Do tří let věku dítěte je zvíře zdrojem jeho poznání, stimulace smyslů a intelektových schopností, v předškolním věku je prostředníkem poznávání světa, ve středním školním věku zprostředkovatelem pocitu bezpečí. Dítě v tomto období po zvířeti velmi touží, obzvláště pak v pubertě chce svého společníka a přítele. Pubescent je již schopen zvíře cvičit a vychovávat, rozvíjí se jeho identita, rodičovské postoje, pečovatelské a ochranné tendence, něžnost a ohleduplnost, a právě zvíře mu umožňuje všechny tyto tendence procvičovat a posilovat. Z psychologického hlediska je zvíře příležitostí k povzbuzení duševního vývoje dítěte, formování postojů a léčbě duševních nemocí.

Díky přirozenému kontaktu má zvíře vliv také na emoční vývoj dítěte a jeho fantazii. U zvířat není důležitá řeč, ale gesta, mimika a doteky, proto jsou pro děti emocionálně důležité. Dospívající potřebují bezpečné zázemí a pocit, že se mohou na někoho spolehnout, „*a to je důležité zejména během puberty, kdy se dospívající někdy cítí jako dítě, jindy jako dospělý.*“<sup>48</sup>

Zvíře má hned několik výchovných funkcí, mezi které patří nejen učení se pozorováním, ale například i uvědomění si otázek spojených s koncem životního cyklu, tedy smrti a zániku. Tato témata bývají pro dítě velmi náročná, rodiče tak zpravidla mívají tendence ochraňovat je před nimi co nejdéle. Nevýhodou malých zvířat je jejich krátký život a je tedy více než pravděpodobné, že se dítě s jejich odchodem brzy setká. Prožije otřes, smutek a lítost, s níž se musí vyrovnat, a má tak příležitost prožívat větší množství emocí, před kterými se ho snaží rodiče chránit. Péče o zvíře může navíc znamenat nalezení smyslu života, pomoc v překonávání frustrace a samostatném řešení konfliktů či podporu smyslu pro odpovědnost. Občas se také stává, že dítě považuje své zvíře za své ideální já díky jeho schopnosti zrcadlit emoce. Díky tomu se zvyšuje jeho sebevědomí a

---

<sup>48</sup> Tamtéž, s. 52.

pozitivní sebepojetí. Zvíře v domácnosti může navíc přinést také zájem o dítě ze strany spolužáků, čímž dochází k poskytnutí opory stydlivým a uzavřeným dětem – o zvířeti se jim totiž mluví mnohem přirozeněji než o sobě samém.<sup>49</sup>

#### 1.4.4 Typologie zvířat z hlediska přínosu pro dítě

Zvíře je oblíbenou postavou v knihách i filmech. Umí snadno projevovat emoce a lze jím tedy zobrazovat rozmanitou škálu vlastností. O zvířata jeví zájem zejména batolata, která s oblibou napodobují jejich citoslovce a sbírají zoomorfní hračky. Dětský psycholog Zdeněk Matějček, který se mimo jiné zabýval i tímto tématem, vytvořil žebříček zvířat podle jejich přínosu pro vývoj dítěte.

Na nejnižší příčce tohoto žebříčku se podle něho nachází zvířata, která nemají vztah k člověku, ale jejichž vzhled je pro dítě zajímavý, tedy akvarijní rybičky. Na vyšší příčce jsou díky větší blízkosti k člověku želvy, hadi a obojživelníci, s nimiž je již možné navázat fyzický kontakt. Ptáci jsou pro dítě přínosní svými hlasovými projevy, jimiž mu dávají pocit, že jim není lhostejné, navazují s ním kontakt. Oblíbenější jsou ale malí savci jako morčata, křecci, myši a králíci, kteří jsou přínosní z hlediska haptické stránky, dovedou ale i projevit zájem, dokonce dítě mohou i vítat.

Nejoblíbenějšími zvířaty jsou však kočky a psi. Kočka se dokáže postarat o zábavu, ceněná je její věrnost a přítulnost, již dává najevo své sympatie, či samostatnost. Proto je vhodná pro klidnější děti. Na nejvyšší pozici je ale pes, který jako jediné zvíře přijímá člověka jako svého pána a je ochoten mu pomáhat, a dokonce za něho i bojovat. „*Většina psů má děti ráda, pro děti je pejsek milý, hravý tvor*,“ takže k němu prožívají intenzivní citový vztah.<sup>50</sup> Povaha majitelů psů a koček se však liší. Zatímco kočičí typ je introvertní, citlivý, uzavřený a pasivní, psí typ je temperamentní, energický, společenský a aktivní, neboť pes zpravidla motivuje k pohybu. Soužití se psem tak přináší nejen častější pobyt v přírodě, ale také větší komunikativnost. U dívek jsou ale v určitém období oblíbení i koně. Dívky je vnímají jako jedinečná stvoření, neboť dokáží poskytnout bezpečí a jistotu.

---

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 37–71; MATĚJČEK, Zdeněk: *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha: Portál. 2013. S. 113–120. ISBN 978-80-262-0519-7.

<sup>50</sup> JIŘIKOVSKÁ, Vanda: Psi posvácení v Lužné u Rakovníka (člověk a pes, projevy vztahu v každodenním životě a při obyčejových příležitostech). In: ČÍHAL, Petr a kol.: *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti. 2013. S. 85. ISBN 978-80-87671-07-8.

Zvířata z pohledu dítěte plní také roli ideálního společníka při učení, oddychování spícího zvířete může totiž dítě uklidňovat. Podle výzkumů mají děti učící se ve společnosti psa lepší výsledky – lépe se soustředí, jsou motivované a nejsou tolik ve stresu. Zvířata navíc posilují náš imunitní systém, proto je dobré, když je dítě jejich kontaktu vystavováno již od raného věku.<sup>51</sup>

## 1.5 Využití motivu zvířete v hodinách výtvarné výchovy

K motivu zvířete se dá v hodinách výtvarné výchovy přistupovat z mnoha různých směrů – od pozorování jeho realistické podoby a studie tvaru, pohybu či struktury jeho těla přes expresivní a symbolické ztvárnění až po stylizaci a práci s metaforou. Zvíře může být využito jako jednorázový námět, například v rámci artefaktických a wellbeingových aktivit, ale i jako detailněji promyšlený koncept ve formě výtvarných řad či projektů, které mohou být doplněny i o videoukázky z pořadů pracujících s uměleckými díly. Zapojit lze také umělou inteligenci a inspiraci je potom možné čerpat z metodických portálů jako *Pečuji o sebe... a své žáky* či *Bez Názvu. Nedatováno*.<sup>52</sup>

### 1.5.1 Výtvarné řady a projekty

Výtvarným řadám a projektům se ve své publikaci věnuje Věra Roeselová.<sup>53</sup> Jednou z kapitol, které zahrnují toto téma, je kapitola nazvaná Živočichové, obsahující řady a projekty navržené pro žáky ZUŠ.

Prvním příkladem didaktického uchopení motivu zvířete ve výtvarné výchově je zde projekt Brouci, jehož záměrem bylo pozorovat hmyz v jeho přirozeném životním prostředí. V rámci námětu Brouci žáci pozorovali prostředí, v němž brouci žijí, které následně ztvárňovali frotáží, kresbou a malbou. Poté vytvářeli listy do atlasu brouků s popisy exponátů, studovali brouky a kreslili je, a nakonec tvořili velký papírový objekt spolu s instalací světa brouků. Během námětu Motýli měli žáci za úkol studovat osovou

---

<sup>51</sup> DAHLKE, Ruediger a BAUMGARTNER, Irmgard: *Zvíře jako zrcadlo lidské duše: O dokonalém spojení člověka se zvířetem*. Brno: CPress. 2018. S. 10–51. ISBN 978-80-264-1882-5; WOHLFARTH, Rainer a MUTSCHLEROVÁ, Bettina: *Léčivá síla zvířat: Jak nás zvířata uzdravují*. Brno: Kazda. 2023. S. 37–148. ISBN 978-80-7670-107-6; MATĚJČEK, Zdeněk: *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha: Portál. 2013. S. 113–120. ISBN 978-80-262-0519-7.

<sup>52</sup> Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci. *Pečuji o sebe*. Online. Olomouc: Pedagogická fakulta UP. © 2022–2026. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/>. [citováno 2026-03-27]; ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Bez názvu. Nedatováno*. Online. Olomouc: Pedagogická fakulta UP © 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/>. [citováno 2026-03-27].

<sup>53</sup> ROESELVÁ, Věra: *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Online. Praha: Sarah. 1997. ISBN 80-902267-2-8. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:ada57090-4824-11e3-98d6-001018b5eb5c>. [citováno 2026-03-27].

souměrnost motýlích křídel, navlékat vytrhané plochy z mačkaného papíru, tvořit keramickou kuklu a vyzkoušet si mimikry a výtvarnou instalaci v přírodě. Posledním námětem tohoto projektu byly Chodbičky pod zemí, kdy žáci tvořili cestičky hmyzu formou labyrintu, ztvárňovali rentgenový pohled pod kůru pomocí vrstvení hedvábných papírů a zaznamenávali stopy v písku.

Dalším příkladem projektu, jehož záměrem bylo využít lapidárního přepisu motivů, byl projekt Na ptáky jsme krátký. Žáci nejprve pozorovali vycpané ptáky, které ztvárňovali lineární kresbou, modelací siluety a zvětšenou studií. Poté se zabývali Darwinovou vývojovou teorií, pozorovali rozdíly, kreslili detaily, tiskli z šablony a tvořili černobílý linoryt, vyzkoušeli si rytmickou performance plochy zanechávající dírký v papíru jako klování, vyrobili hnízdo jako kompozici z přírodnin, zobrazovali ptačí let, porovnávali stopy různých ptáků a zkoumali pletivo jako hranici mezi svobodou a uzavřeným prostorem.

Záměrem projektu Ušlechtilé rasy koček a psů bylo poukázat na vztah mezi zvířetem a jeho chovatelem a odpovědnost ke zvířeti. V rámci námětu Ušlechtilé rasy koček se žáci zamýšleli nad životem kočky domácí a následně tvořili naučnou tabuli, dvojportrét, grafické ztvárnění dojmů z doteku, záznam kočičí řeči linkou a barvou, pohybovou hru a její přepis, vývěsní štít prodejny, záznam dění na výstavě a plastickou studii nejkrásnější kočky. V rámci námětu Ušlechtilé rasy psů se potom inspirovali jejich vzhledem, lineárně zaznamenávali pohyb, kreslili spojení pána a psa na vodítku, vyjadřovali zážitky z pozorování sídliště, tvořili atlas psů, průkaz o původu psa a linorytové razítko chovné stanice, návrh krabice na krmení či výrobek pro psa.

Nad vztahem lidí a zvířat se žáci zamýšleli v rámci projektu Jaká jsi, kočko? Prvním úkolem bylo vytvořit mapku kočičích stezek, detail těla, kolážový portrét, kontrast velikosti kočky a kotěte, detailní pohled na srst a zdobenou siluetu. Dále žáci vytvářeli masku se zaměřením na mimiku, vzpomínku na kočku, ztvárňovali dojmy z doteku a zaznamenávali předení. Tento projekt vznikl jako reakce na opuštěná toulavá zvířata bez péče.

Jedním z mnoha témat byli také Netopýři – Chiroptera. Záměrem tohoto projektu bylo porovnat pověsti se skutečností a žáci během něho tvořili studii netopýra, pohyb jeho těla, objemy vystupující ze tmy, variaci chrlice, grafický záznam signálů, místa výskytu, netopýří shromáždění nebo ilustraci příběhu odehrávajícího se v letu. Protipólem těchto námětů bylo potom zaměření se na netopýra v bájích a pověstech – pohled na noční nebe,

symbol netopýra ve výtvarném umění, vyjádření úzkosti z pověr, stylizace hlavy nebo těla a komiks k filmu Batman.

Posledním projektem se zvířecí tematikou je Svět velryb, jehož záměrem bylo nahlédnout do světa velryb a zaznamenat vlastní postřehy. Žáci vyjadřovali nepoměr mezi tělem člověka a velryby, tvořili masky a totemy, zaznamenávali zvuk barvou, tvořili mapu velrybích tahů, mapovali skupiny velryb ve světových mořích, kreslili kostry v muzeu, vytvářeli drátěné plastiky, zaznamenávali kontrast velryby a planktonu z mačkaného papíru a kapiček vosku, všímali si znečištěného životního prostředí, toho, co všechno velryba spolyká, a objevů přírody v technice.

V rámci výtvarné řady Motýlí křídla měli žáci možnost vyzkoušet si malovanou studii zvětšeného motýlího křídla následující po pozorování artefaktu pod lupou, tisknout z koláže a přenášet nízký reliéf do plochy, zaznamenat motýlí let či vytvořit motýlí škrabošku s prořezávaným dekorem pomocí tisku z koláže. Podobnou výtvarnou řadou byli potom Mloci. Stejně jako v případě motýlů, i zde žáci nejprve pozorovali živého mloka, kterého poté kreslili, věnovali se detailům jeho těla a zaznamenávali jeho pohyb. Během výtvarné řady Stopy, znamení, vzkazy si žáci mohli vyzkoušet práci s otiskem zmačkaného papíru, pozorování stop v přírodě a tvorbu koláže, kašírovanou plastiku, gestickou hru s tématem zvířecí komunikace či asociaci na tvar písmene.<sup>54</sup>

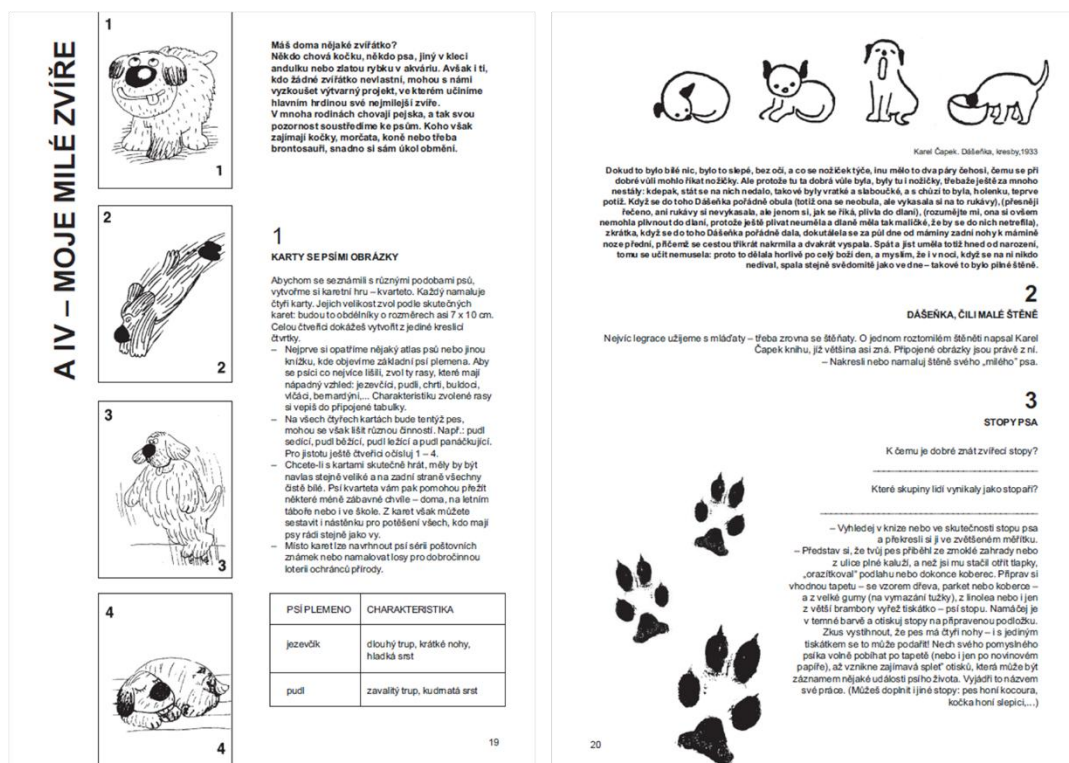
Výtvarnými projekty se ve svých pracovních sešitech pro žáky ZŠ zabývá také Igor Zhoř. Ten vytvořil 2 pracovní sešity s úkoly cílícími na vnímání světa, vlastních myšlenek, pocitů a nálad. V prvním z nich, určeném pro 6. a 7. ročník, nalezneme projekt nazvaný Moje milé zvíře, který je zahájen otázkou, zda má žák doma nějaké zvíře. Tento projekt je zaměřený na psa, podle autora je však možné pracovat i s jeho obměnou. První aktivitou tohoto projektu je kvarteto, jehož smyslem je namalovat 4 karty s vybraným psím plemenem v různých činnostech a polohách, doplněná ukázkou ilustrace Maxipsa Fíka od Jiřího Šalamouna. Následuje aktivita k zamyšlení, v níž mají žáci vypsát znaky psa a štěněte a odhalit, v čem se liší. Aktivitu potom provází textová a obrazová ukázka z knihy Dášeňka od Karla Čapka. V další aktivitě se žáci mají zamyslet, k čemu je dobré znát zvířecí stopy, nakreslit stopu psa, vytvořit tiskátko a tiskát stopy na podložku. Následuje výroba kolorované kartonové plastiky psí hlavy spolu s pozorováním psí srsti uvedeném ukázkou keramické sošky od Jitky Forejtové, které ústí ve vlastní ztvárnění psí sošky. Následně žák pozoruje vybrané ukázky výtvarných děl s motivy zvířat, k nimž

---

<sup>54</sup> Tamtéž, s. 101–114. [citováno 2026-01-30].



tvoří jejich popisy a zjišťuje informace o jejich tvůrcích. Celý projekt končí hledáním zvířat v pracovním sešitě a přiřazováním jejich autorů.<sup>55</sup>



Obr. 12 Igor Zhoř – Moje milé zvíře, ukázka projektu pro žáky 6. třídy

Dalším autorovým počinem jsou projekty určené žákům 8. a 9. ročníku – Ptačí let a ptačí zpěv a Černá noc, noc růžová. V úvodu prvního z nich nalezneme nejen ukázkou dřevorytu Bílí ptáci od Františka Koblihy či japonský dřevoryt Svátý pták Ho, ale také úryvek z básně Jak namalovat podobiznu ptáka, jejímž autorem je Jacques Prévert. Žáci jsou motivováni různými možnostmi vyobrazení ptáka (realistická studie nebo užití fantazie), jehož mají poté namalovat v hejnu. Následuje malba detailu křídla s všímáním si jeho složení a povrchu spolu s aktivitou zaměřenou na ptačí symboliku – tvorba znaku města, šlechtického erbu nebo firemního loga. V rámci aktivity Barevní ptáci se žáci zamýšlí, kteří ptáci u nás zdomácněli, který z nich je nejbarevnější, který inspiroval secesi atd. a následně malují barevného ptáka. Poté si opatří model pířka, který roztíráním barvy přes jeho okraj zmnožují. Pozorují také způsob jejich letu, který lineárně ztvárňují, tvoří ilustraci s fantastickým ptačím námětem a ilustraci k básni Ptáci od Saint-Johna Perse.<sup>56</sup>

<sup>55</sup> ZHOŘ, Igor: *Výtvarná výchova v projektech I: pracovní sešit pro 6. a 7. ročník*. Havlíčkův Brod: Tobiáš. 1995. S. 18–23. ISBN 80-85808-30-7.

<sup>56</sup> ZHOŘ, Igor: *Výtvarná výchova v projektech II: pracovní sešit pro 8. a 9. ročník*. Havlíčkův Brod: Tobiáš. 1996. S. 22–27. ISBN 80-85808-35-8.



Obr. 13 Igor Zhoř – Ptačí let a ptačí zpěv, ukázka projektu pro žáky 8. třídy

V úvodu druhého projektu z tohoto pracovního sešitu nalezneme krátký text o životě a dílu Shakespeara, po němž následuje aktivita zaměřená na malbu noční symboliky a práci s textem (Havran, Pes baskervilský a Drákula), jenž mají žáci ilustrovat. Tvoří také pozvánku nebo plakát k příležitosti pálení čarodějnic, stylizují úsloví o čertech a d'áblech, malují na kámen symbol jako magické znamení, navrhují postavu smrtky, hrají si na mumii, malují noční výjev s elfy a vílami, kreslí mytologický příběh inspirovaný Minotaurem, Medúzou nebo Hydrou, a nakonec tvoří komiksovou postavu hrdiny v akci.<sup>57</sup>

### 1.5.2 Aktivity zaměřené na artefiletiku a wellbeing

Artefiletickými metodami a technikami se ve své publikaci Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefiletickými postupy zabývá Petr Exler. Jedním z jeho projektů, který tyto postupy zahrnuje, a zaměřuje se navíc na motiv zvířete, je projekt Cesty do pravěku, realizovaný v letech 1992 a 1993 v Dolních Věstonicích, jehož námětem bylo zacházení s přírodními materiály a záměrem poznat kulturu paleolitu. Děti při něm měly za úkol vystavět osadu z přírodního materiálu a pec pro výpal keramiky, vyrobit si nádoby

<sup>57</sup> Tamtéž, s. 65–69.

a šatstvo, sošky pravěkých zvířat a siluetu mamuta jako symbol pravěku. Nakonec zažily rituální obřad zasvěcený Slunci a lovu zvířat.<sup>58</sup>



Obr. 14 Mamut – objekt z větví, sena a popínavých rostlin

Na artefietiku a s ní spojený wellbeing se v současnosti zaměřuje také Petra Šobánková, autorka webové platformy *Pecuji o sebe... a své žáky*, která obsahuje materiály s tematikou duševní hygieny, bezpečí, emocí, sebepoznání, kreativity či dechových cvičení. Jednou z aktivit zaměřených na posílení pozitivní atmosféry a spolupráce je kooperativní výtvarná hra pro skupinu nazvaná Mraveniště. Jejím smyslem je nakreslit v rámci utvořené skupiny co nejvíce mravenců, přičemž vždy jeden člen týmu vybíhá a maluje část mraveniště, dokud mu na štětku nedojde barva. Poté štětec předá dalšímu členovi a takto se pokračuje až do závěrečné reflexe, která spočívá v zodpovězení otázek, co bylo snadné a co náročné, jak se členové domlouvali a čím je dané mraveniště zvláštní a jedinečné. Tato aktivita je podle její autorky vhodná nejen pro evokaci, ale také pro seznamování, probuzení aktivity či pozornosti a tvořivosti.<sup>59</sup>



Obr. 15 Mraveniště – malba temperovými barvami a kresba fixy

<sup>58</sup> EXLER, Petr: *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*. Online. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2015. S. 73–77. ISBN 978-80-244-4620-2. Dostupné z: [https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody\\_exl er\\_final.pdf](https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody_exl er_final.pdf). [citováno 2026-01-31].

<sup>59</sup> ŠOBÁNKOVÁ, Petra: *Mraveniště: Kooperativní výtvarná hra pro skupinu*. Online. Pecujiosebe.com. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/post/mraveni%C5%A1t%C4%9B-kooperativn%C3%AD-v%C3%BDtvarn%C3%A1-hra-pro-skupinu>. [citováno 2025-11-13].

Dalším příkladem aktivity s motivem zvířete z již zmiňovaného webu je metoda Chobotnice, zaměřená na sebepoznání, sebehodnocení a vrstevnické hodnocení. Vychází přitom z toho, že hodnotit se mohou i žáci navzájem. V úvodu této aktivity jsou žáci motivováni zvláštnostmi chobotnic (složitý nervový systém, velká inteligence). Poté si mají sebe a svého spolužáka představit jako chobotnici s libovolným počtem chapadel s tím, že každé chapadlo symbolizuje nějakou schopnost či znalost. Při reflexi mezi sebou sdílí, co se dařilo a co ne, chobotnice si předávají a komentují. Každý si nakonec může k té své něco doplnit. Aktivitu lze ozvláštnit také možnou reakcí na změnu tvaru a povrchu těla – kudy jsme se museli protáhnout, zda jsme museli použít mimikry, jakou schopnost jsme předstírali či zda jsme někdy museli vypustit inkoust.<sup>60</sup>



Obr. 16 Chobotnice – kresba fixy

### 1.5.3 Další přístupy k motivu zvířete

Další metodickou podporu, nejen pro učitele výtvarné výchovy, představuje webová platforma *Bez názvu. Nedatováno*, která obsahuje náměty do hodin, animované klipy a pracovní listy zaměřené na propojení umění s každodenním životem. I zde lze nalézt také pár aktivit zaměřených na motiv zvířete. První z nich je aktivita Studium přírody spojená s vědeckou ilustrací Beatrix Potterové. Obsahuje ukázky studií motýlů a hub, které mají děti porovnat s ilustrací Králíčka Petra a následně nakreslit vlastní studii zvířete nebo přírodniny. Důraz je zde kladen na zkoumání, přesnost, přesnou barevnost a doplnění popisků. Aktivita obsahuje také přesný postup v bodech spolu s tipy.<sup>61</sup>

<sup>60</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra: *Chobotnice: metoda sebepoznání, sebehodnocení a vzájemného vrstevnického hodnocení*. Online. Pecujiosebe.com. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/post/chobotnice-metoda-sebepozn%C3%A1n%C3%AD-sebehodnocen%C3%AD-a-vz%C3%A1jemn%C3%A9ho-vrstevnick%C3%A9ho-hodnocen%C3%AD>. [citováno 2025-11-13].

<sup>61</sup> *Studium přírody*. Online. Bez názvu. Nedatováno. 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/studium-p%C5%99%C3%ADrody>. [citováno 2025-11-13].





Obr. 17 Petra Šobánková a Pavla Bašťanová – Studium přírody, ukázka pracovního listu

Druhým příkladem aktivity s motivem zvířete je Proměna, v níž se děti nejprve zamýšlí nad Kafkovou povídkou a poté tvoří ilustraci nebo zpracovávají motiv mutace, proměny, odlišnosti či vyloučení s využitím umělé inteligence. V první řadě mají za úkol vygenerovat si obrazy hmyzu, které následně vzájemně mísí. Využít mohou také vlastní fotografie, a nakonec si mezi sebou výsledné práce nasdílí.<sup>62</sup>



Obr. 18 Petra Šobánková a Pavla Bašťanová – Proměna, ukázka pracovního listu

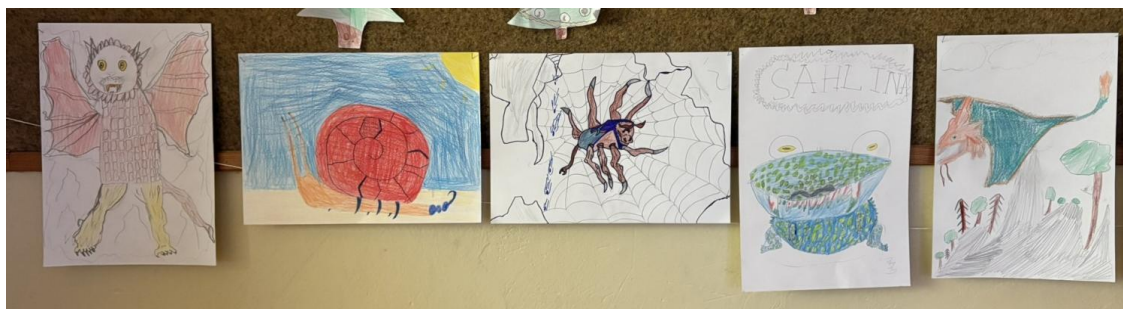
<sup>62</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra a BAŠTANOVÁ, Pavla: *Proměna*. Online. Bez názvu. Nedatováno. 25. 5. 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/post/prom%C4%9Bna>. [citováno 2025-11-13].

V současné době lze užitečné tipy na metody či aktivity do hodin nalézt také na portálu *Učitelnice*, kde se mimo jiné objevují i přípravy na výuku výtvarné výchovy pracující s motivem zvířete. Jednou z nich je například námět Pravěké malby obsahující šablony pravěkých zvířat, které žáci zmačkají, aby docílili dojmu nerovného jeskynního povrchu, a poté kolorují s využitím zemitých odstínů hnědé a červené barvy. Dalším námětem zaměřeným na motiv zvířete jsou Zvířecí kostry, jehož zadáním je nakreslit siluetu zvířete pastelem na černou čtvrtku a poté zpracovat jeho kostru pomocí vaty a lepidla.<sup>63</sup>



Obr. 19 Kůň – žákovská práce, muchláz a kresba suchým pastelem

S využitím umělé inteligence pracuje potom námět Kreslení fantastických tvorů s AI zaměřený na práci s představivostí. Tento materiál obsahuje plakáty s informacemi o fantastických tvorech, na základě nichž žáci vymyslí a ztvární tvora vlastního, kterého poté porovnávají s obrázkem vygenerovaným umělou inteligencí. Příkladem může být tvor Solarihn, který podle popisu připomíná tygra a ptáka, má štíhlé tělo pokryté žlutou srstí s oranžovými pruhy, plamenná křídla, ostré drápy a prodlouženou hlavu se zakřiveným zobákem, ovládá plameny a žije v tropických oblastech.<sup>64</sup>



Obr. 20 Kreslení fantastických tvorů s AI – žákovské práce, kresba pastelkami

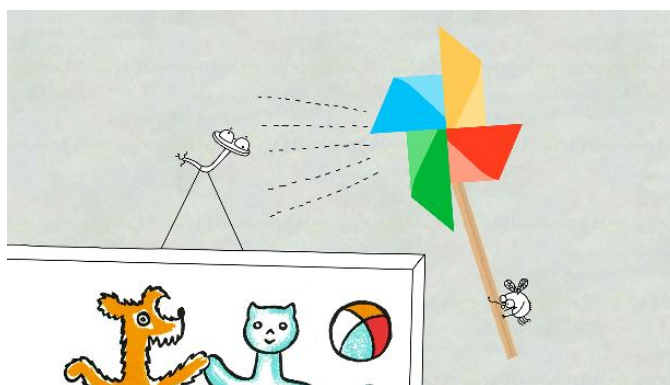
<sup>63</sup> ČIŽMÁŘ, Vojtěch: *Pravěké malby do výtvarky*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/11561>. [citováno 2025-11-13]; JOZOVÁ, Barbora: *Zvířecí kostry/Příprava na hodinu výtvarné výchovy*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/40203>. [citováno 2025-11-14].

<sup>64</sup> VýMat: *Kreslení fantastických tvorů s AI*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/68975>. [citováno 2025-11-14].

Spoustu výukových materiálů nejen do výtvarné výchovy zde potom nabízí autorka Jitka Grohmannová. Její sady demonstračních obrázkových kartiček s motivy koček, ještěrek, motýlů, mořských živočichů či papoušků mohou posloužit jako inspirace pro vlastní žákovskou tvorbu, jako podnět k výběru motivu nebo promýšlení techniky.<sup>65</sup>

Motiv zvířete ve výtvarném umění nalezneme také v zábavném 16dílném animovaném seriálu České televize – Skobičiny, jenž odpovídá na otázky, které žáky napadají v prostoru galerie. Tento pořad žáky provází díly českých výtvarníků, poskytuje poznatky o výtvarných slozích, žánrech a technikách a učí je vnímat obrazy. Hlavním průvodcem celého seriálu je Skobička, na které visí obraz, Hřebík, jemuž se stále něco nelíbí, pan Žárovka, který osvětluje všechny nejasnosti, a Moucha, která má názor úplně na všechno, a svým naivním přístupem vnáší do galerijního světa humor. Jednotlivé díly trvají zhruba 4 minuty, takže je lze zařadit do výuky jako její zpestření, k pořadu navíc existují také výukové materiály určené pro 1. i 2. stupeň ZŠ spolu s náměty do hodin výtvarné výchovy.

V epizodě Skryté příběhy nalezneme motiv zvířete na obraze sv. Martina na Bílém koni od Karla Škréty, v Umění ve spreji Moucha pronáší, že má ráda pomník se lvem, epizoda Broučci v poli se věnuje ilustraci ke knize Jana Karafiáta od Vojtěcha Preissiga. Díl Proužkované vystřihovánky přibližuje techniku koláže, muchláže a roláže na motivu prasete, ve Skvrnách na zdi se objevuje dílo Štír od Vladimíra Boudníka, kocour Mikeš spolu s dalšími Ladovými postavami je představen v epizodě Z Hrusic rovnou do galerie, v díle Havran nakupuje je představeno Kinterovo dílo I see, I see, I see a v epizodě o kubismu Hranatý námořník je použita ukázka Čapkova Pejska a kočičky.<sup>66</sup>



Obr. 21 Seriál Skobičiny, epizoda Hranatý námořník

<sup>65</sup> GROHMANNOVÁ, Jitka: *Všechny materiály autorky*. Online. Učitelnice. Dostupné z: [https://www.ucitelnice.cz/jitka-grohmannova?page=1&orderBy=published\\_at&author=15618](https://www.ucitelnice.cz/jitka-grohmannova?page=1&orderBy=published_at&author=15618). [citováno 2026-03-30].

<sup>66</sup> *Skobičiny*. Online. Kakalík. Dostupné z: <https://kakalik.cz/cz/galerie/skobiciny>. [citováno 2025-11-13].

Samostatnou kapitolou je potom projekt Křečkovy kapitoly z dějin výtvarného umění, který vznikl díky mezinárodní vzdělávací platformě zaměřené na současné výtvarné umění a způsoby jeho výuky – Máš umělecké střevo? Ve čtyřech krátkých animovaných filmech představuje žákům mluvící postava profesora Křečka vybraná díla a umělce 20. století – Fridu Kahlo a její obrazy s motivy zvířat, Andyho Warhola a jeho síťotisk Kráva, Avignonské slečny Pabla Picassa a Fontánu Marcela Duchampa. Jeho projev je jednoduchý a srozumitelný a jednotlivá videa jsou dlouhá přibližně 3 minuty, takže je lze využít i v rámci výuky.<sup>67</sup>



Obr. 22 Profesor Křeček – příspěvek na facebookové stránce seriálu Křečkovy kapitoly z dějin výtvarného umění

Teoretická část diplomové práce ukázala, že zvíře může ve výtvarné výchově plnit nejen roli motivu či symbolu, ale také prostředku k rozvoji tvořivosti, sebepoznání i sociálních kompetencí. Výše představené přístupy a inspirativní příklady poukazují na široké možnosti využití tohoto tématu v různých výukových situacích a ročnících. Na základě těchto východisek je v praktické části navržen a reflektován soubor výtvarných námětů a aktivit, které ověřují možnosti využití motivu zvířete v pedagogické praxi.

<sup>67</sup> O projektu. Online. Máš umělecké střevo? Dostupné z: <https://umeleckestrevo.cz/o-nas/>. [citováno 2025-11-13]; Křečkovy kapitoly z dějin výtvarného umění. Online. Máš umělecké střevo? Dostupné z: <https://umeleckestrevo.cz/apendix-art/animace/kreckovy-kapitoly-z-dejin-vytvarneho-umeni/>. [citováno 2025-11-13].



## 2 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část diplomové práce vychází z informací a poznatků rozpracovaných v části teoretické, konkrétně z kapitoly pojednávající o vývoji motivu zvířete z hlediska kunsthistorie, o zvířecí symbolice, etickém aspektu vztahu člověka a zvířete a vlivu zvířat na psychický vývoj dítěte. Inspiraci potom čerpá zejména z kapitoly o možnostech využití motivu zvířete v hodinách výtvarné výchovy.

Tato část představuje návrh, realizaci a reflexi výtvarně-didaktického projektu nazvaného *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*, který byl realizován v průběhu čtyř týdnů na plně organizované základní škole umístěné na třídě SNP v Hradci Králové. Projekt byl koncipován jako desetihodinové výtvarné téma určené pro žáky osmých a devátých ročníků. Jeho cílem bylo sledovat motiv zvířete napříč vybranými uměleckými směry a historickými epochami. Jednotlivé vyučovací jednotky byly řazeny chronologicky, aby mohli žáci pozorovat proměny zvířecího motivu v kontextu vývoje umění, technik i výtvarného jazyka.

Projekt byl navržen tak, aby podporoval nejen výtvarné dovednosti, ale také vizuální gramotnost, schopnost interpretace, práci s emocemi, spolupráci ve skupině a v neposlední řadě také osobní prožitek. Záměrem bylo ukázat žákům, že výtvarná výchova může být přístupná, hravá a smysluplná i pro ty, kteří o sobě tvrdí, že neumí kreslit či malovat. Motiv zvířete byl zvolen záměrně – jako téma blízké všem dětem, snadno uchopitelné, emocionálně silné a přirozeně propojené s jejich zkušenostmi.

Během dvouhodinových vyučovacích jednotek byla prováděna také průběžná motivace a individuální reflexe, aby si žáci lépe uvědomili již prožité či vytvořené a zmapovali své další směřování. Individuální reflexe byla prováděna na základě předchozího zjištění, že žáci jsou během tvorby sdílnější, když sedí v lavici a nemusí mluvit před celou třídou. Tato forma je pro ně příjemnější, na nikoho není zapomenuto a nabízí navíc možnost kontaktu s každým žákem, na rozdíl od reflexe frontální či skupinové.

## 2.1 Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii

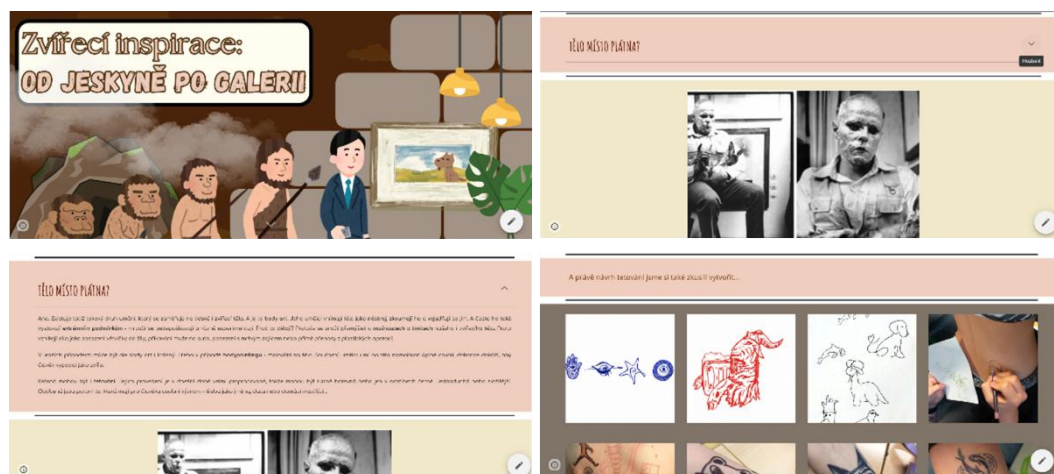
Zvíře ve výtvarné výchově představuje velmi podnětné a mnohohrstevnaté téma, které umožňuje propojit výtvarnou tvorbu žáků s jejich osobní zkušeností, emocionálním prožitkem i širšími kulturními a společenskými souvislostmi. Zvíře je dětem blízké nejen jako součást každodenní reality, ale také jako symbol či nositel lidských vlastností. Je tak pro ně přirozeně atraktivní, což z něho činí ideální východisko nejen pro rozvoj výtvarného myšlení a vizuální gramotnosti, lze ho také využít jako průvodce dějinami výtvarného umění, a tím tedy i jako zprostředkovatele poznání a učení.

Projekt s názvem *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii* byl vytvořen jako reakce na toto zjištění. Vychází z poznatku, že dítě je ochotné věnovat pozornost tomu, co je mu blízké, co se ho emocionálně dotýká a co ho zaujme. Jeho východiskem je tedy především každodennost, vlastní žákovská zkušenost a postoj ke zvířeti. Projekt staví na poznatcích z jiných předmětů, především přírodopisu a dějepisu, propojuje ale i matematiku, český jazyk, anglický jazyk a zeměpis. V deseti detailně propracovaných hodinách žáky provází vybranými epochami a směry od jeskynních maleb až po současnost reprezentovanou tetováním – tedy pravěkem, starověkým Egyptem, křesťanským uměním a Ravennou, secesí, expresionismem, futurismem, kubismem, surrealismem, pop-artem a body artem. Tato období byla vybrána jako stěžejní vzhledem k častému výskytu motivu zvířete či důležitosti pro pochopení jeho pozice ve společnosti, ale také kvůli realizovatelnosti navazujících výtvarných úkolů z hlediska materiálního a ekonomického i hlediska atraktivnosti.

Tento projekt, ukazující žákům, jakými způsoby se dá ve výtvarném umění k motivu zvířete přistupovat a jak může být zvíře pro člověka zdrojem nápadů a inspirace, provází také pojem galerie. Ten zahrnuje nejen galerii jakožto instituci věnující se pořádání výstav uměleckých děl, ale také označení pro elektronický soubor obrázků, jehož vlastníkem je v současné době každý majitel mobilního telefonu či účtu na sociálních sítích. Jeskyně zde potom figuruje jako úplný počátek, jako první forma osobní, ale i veřejné galerie vůbec.

V souladu s touto myšlenkou vznikl k projektu také jednoduchý web poskytující přehled a informace o jednotlivých tématech. Každé téma je zde stručně uvedeno do společenskohistorických a kulturních souvislostí, charakterizováno pomocí základních znaků a doplněno ukázkami uměleckých děl s popisky. Po nich vždy následuje žákovská galerie s vybranými ukázkami jejich prací. Tento web slouží při výuce nejen jako reflexe a ohlédnutí se za již probíranými tématy, ale i jako motivace pro další tvorbu a forma její

prezentace a dokumentace. Celý projekt je jím orámovaný a lze se tak k němu opakovaně vracet pomocí sdíleného odkazu<sup>68</sup> či QR kódu, který byl umístěn v prostorách školy.



Obr. 23 Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii – ukázka webu k výtvarně-didaktickému projektu



Obr. 24 Plakát s odkazem na web

## 2.2 Přípravy na hodiny

Jednotlivé přípravy na hodiny výtvarné výchovy byly navrženy v souladu s revidovaným RVP ZV schváleným v prosinci roku 2024 a sestaveny na základě konstruktivistického modelu E-U-R, který počítá s žákovskou aktivitou, partnerským přístupem a prožitkem postaveným na prekonceptech, které si žák s sebou přináší ze své každodenní reality. Každé z fází, tedy evokaci, uvědomění si významu a reflexi, odpovídá vždy jedna aktivita zaměřená na motivaci, výtvarný úkol a jeho realizaci a následné ohlédnutí se za vlastní tvorbou, prožitkem a získanými poznatky. Tyto aktivity zahrnují nejen hravé prvky, ale i metody podporující kritické myšlení – například klastr, pětilístek či myšlenkovou mapu.

<sup>68</sup> ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*. Online. Dostupné z: <https://sites.google.com/view/zvireciinspirace/domovsk%C3%A1-str%C3%A1nka>. [citováno 2026-03-29].

Všechny přípravy na sebe navazují a vychází z předpokladu, že jeden zvolený motiv může být během projektu nadále rozpracováván, variován a zdokonalován. Všechny přípravy také zahrnují motivační prezentace s vybranými ukázkami uměleckých děl, některé představují i vybrané výtvarné umělce, kteří se danému tématu věnovali, spolu s jejich domácími mazlíčky jako příklad vztahu mezi člověkem a zvířetem.

Jednotlivé náměty spolu s dílčími aktivitami respektují specifika cílové skupiny – žáků v rané fázi dospívání – spolu se specifiky jejího výtvarného projevu. Reagují na ztrátu jistoty, spontánnosti a motivace k výtvarné činnosti, přehnanou kritičnost, uzavřenost a krizi dětského výtvarného projevu tím, že se snaží podporovat bezpečné a tvůrčí prostředí, nabízet netradiční témata, techniky a pomůcky a uvádět příklady z dějin výtvarného umění postavené na vlastní žákovské interpretaci.<sup>69</sup>

### 2.2.1 Pravěké graffiti

V úvodu této vyučovací jednotky se žáci seznámí s hlavními myšlenkami a náplní projektu. Budou uvedeni do doby počátků výtvarného umění, tedy do pravěku, kdy lidé ještě nebydlí v domech, ale stěhují se za lovnou zvěří, kterou vyobrazují na stěnách jeskyní. Seznámí se s loveckým kultem magie, nejčastěji vyobrazovanými zvířaty, ukázkami kreseb a maleb z jeskyní Altamira, Chauvet, Lascaux a Niaux a technikou jejich tvorby. Podle přiloženého návodu si vyzkouší vytvořit vlastní barvu a jí poté ztvární zvíře vlastního výběru dle zadaných kritérií. Následně proběhne závěrečná reflexe, v rámci níž se žáci ohlédnou za uplynulou vyučovací jednotkou a vytvoří svému dílu štítek.

**Výchovný cíl:** Žák se zamýšlí nad zvířecím kultem magie.

**Vzdělávací cíl:** Žák se seznámí s počátky zachycování motivu zvířete ve výtvarném umění, s nejčastěji užívanými výtvarnými technikami a druhy vyobrazovaných zvířat.

**Dovednostní cíle:** Žák vyvozuje znaky jeskynního umění. Žák tvoří libovolný motiv zvířete. Žák si vyzkouší vymíchat vlastní barvu na základě poznatků o výrobě barev v pravěku.

---

<sup>69</sup> VÁGNEROVÁ, Marie a LISÁ, Lidka: *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova. Karolinum. 2021. S. 373–470. ISBN 978-80-246-4961-0; PLEVOVÁ, Irena a PUGNEROVÁ, Michaela: *Dětský výtvarný projev: V pedagogické praxi*. Praha: Grada. 2022. S. 34–36. ISBN 978-80-271-0218-1; ŠOBÁŇOVÁ, Petra: *Kapitoly z didaktiky výtvarné výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého. 2006. S. 57–59. ISBN 80-244-1469-4; HAZUKOVÁ, Helena a ŠAMŠULA, Pavel: *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova. 2005. S. 61–69. ISBN 80-7290-237-7.

**Pomůcky:** karton 21 x 21 cm, čtvereček 5 x 10 cm, dále dle vlastního výběru (uhel, pastel, rudka, křída, drcené nerosty a různé odstíny přírodní hlinky, paleta, kelímek s vodou, plastová lžička, štětec nebo klacík)

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** dle vlastního výběru (kresba, roztírání, malba štětcem nebo prsty, otiskování rukou, malba nebo rytí klacíkem)

**Kritéria hodnocení:** originální ztvárnění zvířecího motivu dle vlastního výběru z uvedených možností (zvíře, které tě fascinuje; kterého se bojíš; které bys chtěl/a mít po svém boku jako ochránce), využití neobvyklé techniky nebo pomůcek, zachování prvků jeskynního umění (barevnost, stylizace, obrysové linie), práce s prostorem (rozvržení kresby/malby, velikost, umístění, využití plochy)

**Otázky k individuální reflexi:** Jaké zvíře sis vybral/a a proč? Čím tě fascinuje? Proč se ho bojíš? Pro jakou vlastnost bys ho chtěl/a mít po svém boku jako ochránce? Co tě láká na této technice/pomůcce? Co by sis chtěl/a znovu vyzkoušet?

**Evokace:** Po krátkém úvodu do tématu bude žákům položena otázka, jaká zvířata pravěcí lidé nejčastěji vyobrazují. Následně dostanou do dvojic osmisměrky, v nichž mají za úkol vyhledat co nejvíce druhů pravěkých zvířat (celkem 11), která posléze uvidí na promítaných ukázkách jeskynního umění, na nichž si všímají výrazných znaků (barevnosti, stylizace, obrysových linií či způsobu zobrazení anatomie a pohybu).

**Uvědomění si významu:** Žáci si po krátkém výkladu o pravěkých technikách, pomůckách a způsobu výroby barev, provázeném názornou ukázkou, vyzkouší vytvořit vlastní barvu, pomocí které ztvárňují jakékoli zvíře vlastního výběru, jež je fascinuje, jehož se bojí nebo jež by chtěli mít po svém boku jako ochránce.

**Reflexe – Hlasy z jeskyně:** Žáci vytvoří svému jeskynnímu dílu štítek inspirovaný kultem magie – kouzlo, zaříkávadlo, krátká věta, motto nebo vzkaz, který by jejich jeskynní dílo mohlo zanechat pro další generace. Štítek může mít vážný nebo humorný styl i originální podobu. Nakonec ho připevní ke svému výtvaru a poté mají možnost své nápady sdílet/prezentovat.



Obr. 25 Pravěké graffiti – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Na představený projekt žáci reagovali pozitivně a se zájmem, stejně tak aktivně se zapojovali také do diskuse o jeskynním umění, i když někteří zpočátku považovali pravěk za nezajímavý. Zaujala je nejen motivační aktivita v podobě osmisměrky, ale také samotné pomůcky, při jejichž přípravě se ukázalo, že už se práce s nimi nemohou dočkat. Ukázka jeskynního umění vedla k pozorným úvahám a postřehům o barvách, anatomii i dostupných materiálech. Žáci rychle pochopili zadání a samostatně si vybírali zvíře i způsob jeho zpracování. Všichni se rozhodli experimentovat s přírodními pigmenty a kartonem, neboť to pro ně bylo nové a atraktivní. Jednoho ze žáků dokonce napadlo použít i školní křidu, kterou nastrouhl nůžkami a poté si ji přimíchal k jiným pigmentům, aby docílil jejich zjemnění. První část hodiny probíhala přirozeně a plynule, ve druhé části se však ukázalo, že někteří žáci mají práci hotovou dříve a začínají se nudit. Procházela jsem mezi nimi a dávala tipy, co by se ještě dalo doplnit nebo vylepšit, pro příště by však bylo jistě vhodné mít připravenou nějakou doplňkovou aktivitu. Štítky vytvořené v rámci reflexe byly většinou humorné, jiné však překvapivě hluboké a osobité.



*Obr. 26 Pravěké graffiti – žákovské práce*

### 2.2.2 Průvodce životem i smrtí

Žáci se seznámí s pojmem symbol, který je bude provázet dalším tématem, a propojí své poznatky o kultu zvířat v pravěku s kultem zvířat ve starověkém Egyptě a u současných domorodých kmenů. Poté, co si připomenou, jak to bylo se zvířaty v pravěku, budou uvedeni do nového tématu. Na příkladu vztahu psa Hachika s Hidesaburem Uenem a kocoura Boba s Jamesem Bowenem si uvědomí význam a důležitost totemového zvířete a na základě tohoto uvědomění se zamyslí nad tím, jaké je jejich vlastní zvíře, které je provází životem. Následně toto své zvíře ztvární jakoukoli výtvarnou technikou a umístí ho na vrchol svého totemu, který dále doplní symboly toho, co je jim blízké. Nakonec si vyberou ze dvou variant závěrečné reflexe, pomocí které se ohlédnou za uplynulou vyučovací jednotkou.

**Výchovné cíle:** Žák si uvědomuje význam vztahu mezi člověkem a zvířetem napříč různými obdobími a kulturami. Žák respektuje prožitky a názory druhých. Žák vyjádří úctu k živé přírodě.

**Vzdělávací cíl:** Žák se seznámí s pojmy symbol, totem a kult zvířat a porovnává význam zvířat v pravěku, starověku a současných domorodých kulturách.

**Dovednostní cíle:** Žák tvoří totemový sloup s vlastním totemovým zvířetem a symboly. Žák vysvětlí svůj výtvarný záměr – volbu zvířete a použitých symbolů. Žák vyjadřuje své myšlenky a pocity z uplynulé vyučovací jednotky.

**Pomůcky:** pevná rulička vysoká cca 25 cm, čtvrtka A4, papír A5, barevné papíry, nůžky, lepidlo, pastelky/fixy/temperové nebo vodové barvy

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** libovolné (kresba, malba, vystřihování, lepení)

**Kritéria hodnocení:** originální a nápaditý přístup k zadání, dodržení zadání (tvorba totemu s totemovým zvířetem a symboly toho, co je mi blízké), využití prostoru, velikost a rozmístění jednotlivých prvků, užití barev a jejich harmonie/kontrast

**Otázky k individuální reflexi:** Proč sis jako totemové zvíře vybral/a právě toto? Co tě s ním spojuje? Zažil/a jsi s ním něco důležitého? Jaké barvy a tvary jsi pro svůj totem použil/a? Kam jsi umístil/a své zvíře a proč právě tam? Co by ti tvé zvíře řeklo, kdyby mohlo mluvit?

**Evokace:** V úvodu hodiny žáci obdrží do dvojic tajenky. Během krátkého výkladu o kultu zvířat doplňují zvýrazněná slova nebo slovní spojení, která uvidí v motivační prezentaci, a dozvídají se z ní, čemu se budou následně věnovat. Seznámí se s náležitostmi totemu, které vyvodí z promítaných obrázků, a s příklady pojmu životní zvíře v příbězích o



Hachikovi a Bobovi – Hachiko, pes rasy akita inu, jehož si adoptoval tokijský profesor Hidesaburó Ueno, je v současné době považován za symbol oddanosti a věrnosti. Svého pána si zamiloval, denně ho vyprovázal a čekal u vlaku, dokonce i po profesorově smrti. Bob byl kocour pouličního zpěváka a drogově závislého bezdomovce Jamese Bowena. Ten ho našel zraněného, za své poslední peníze mu koupil léky a kocour se mu odměnil svou oddaností. James se díky němu zbavil závislosti, našel si zaměstnání a o svém životním příběhu napsal knihu.<sup>70</sup>

**Uvědomění si významu:** Žáci přemýšlí o svém životním zvířeti (o tom, které je přitahuje, které se objevuje v jejich životě nejčastěji, o kterém často sní), jenž bude součástí jejich totemů, spolu se symboly vztahujícími se k danému zvířeti nebo jim samotným. Uvažují přitom o velikosti jednotlivých komponentů, jejich barevnosti a rozmístění a tvoří svůj vlastní totem.

**Reflexe:** Žáci mají na výběr ze dvou variant závěrečné reflexe – napsat svému totemovému zvířeti oslavnou báseň nebo osobní dopis. V obou případech mají možnost své nápady sdílet/prezentovat, nechat si je pro sebe nebo je odevzdat. **Oslavná báseň** – Žáci napíší svému životnímu/totemovému zvířeti oslavnou báseň minimálně o čtyřech verších. Báseň by měla nést vlastní název a není podmínkou, aby se rýmovala. **Osobní dopis** – Žáci napíší svému životnímu zvířeti krátký dopis, v němž vyjádří, co pro ně znamená, s čím ho mají spojené, proč si vybrali právě ono a co by mu chtěli vzkázat. V dopise by se mělo objevit také oslovení daného zvířete.



Obr. 27 Průvodce životem i smrtí – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Tato dvouhodinová vyučovací jednotka začala nečekaným konfliktem mezi žákyní a paní učitelkou, který na chvíli narušil atmosféru ve třídě. Po uklidnění situace se však žáci dokázali rychle soustředit a aktivně zapojit do úvodní aktivity i následného výkladu. Příběhy psa Hachika a kocoura Boba je výrazně zaujaly a

<sup>70</sup> SEKANINOVÁ, Štěpánka: *Slavná zvířata a zvířata slavných*. Praha: Albatros. 2019. S. 56–57. ISBN 978-80-00-05670-8; LERWILL, Ben a WALSH, Sarah: *Hrdinové světa zvířat: Příběhy, které se skutečně staly*. Praha: Presco Group. 2019. S. 52–53. ISBN 978-80-88276-66-1; BOWEN, James: *Kocour Bob: Příběh o přátelství a naději*. Praha: Ikar. 2013. ISBN 978-80-249-2248-5.



pomohly je motivovat k vlastní tvorbě. Při výběru totemového zvířete někteří žáci potřebovali podporu, většině se ale podařilo najít vlastní osobité téma. Výtvarná práce se tak pro mnohé stala příležitostí k sebereflexi a sdílení osobních zážitků. Některým žákům se podařilo vytvořit velmi promyšlené symboly i originální pojetí, včetně žákyně, která využila svou tvorbu k vyjádření emocí spojených s konfliktem z úvodu hodiny. Na rozdíl od předchozí zkušenosti tentokrát žáci pracovali velmi soustředěně a pomaleji, takže někteří nestihli svá díla dokončit. Rychlejší žáci se ochotně zapojili do reflexivní aktivity ve formě básně či dopisu, zatímco ostatní pokračovali v tvorbě, a část z nich si dokonce odnesla práci domů, aby ji mohli dokončit.



*Obr. 28 Průvodce životem i smrtí – žakovské práce*

### **2.2.3 Diamantová mozaika**

Na základě krátkého úvodu do symboliky z minulé vyučovací jednotky a vlastních zkušeností by měli být žáci schopní přiřadit k vybraným vyobrazením zvířat jejich subjektivně vnímaný význam – vyplnit klastry podle toho, co mají s danými zvířaty spojené. Seznámí se s náboženskou zvířecí symbolikou, ravennskou architekturou a mozaikami v Mauzoleu Gally Placidie, v Sant'Apollinare in Classe a v Sant'Apollinare Nuovo, na nichž si všímají zvířecích motivů a barevnosti. Porovnájí přístup k mozaice v minulosti a dnes na základě ukázky tvorby Matěje Krajička a diamantového malování, které si také vyzkouší. Nakonec se ohlédnou za uplynulou vyučovací jednotkou v rámci reflektivní aktivity nazvané Stopy.

**Výchovné cíle:** Žák pracuje v hnízdě, činí kompromisy, aktivně komunikuje s členy své skupiny, domlouvá se na sdílení pomůcek a respektuje potřeby ostatních. Žák si uvědomuje symbolickou funkci motivu zvířete v umění.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí s technikou mozaiky a její alternativou – diamantovým malováním. Žák popisuje vybrané zvířecí motivy v ravennských mozaikách.

**Dovednostní cíle:** Žák rozvíjí schopnost interpretovat vizuální motivy zvířat prostřednictvím symboliky a vlastních asociací. Žák tvoří diamantovou mozaiku. Žák volí a kombinuje barvy tak, aby výsledná kompozice působila harmonicky nebo záměrně odlišně od předlohy.

**Pomůcky:** obrázky zvířat ve stylu pixel art polepené oboustrannou lepicí páskou, paletka, pero, vosk, barevné plastové diamanty, čtvrtka A6

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** tvorba diamantové mozaiky

**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (tvorba diamantové mozaiky inspirované Ravennou), práce s barevností (dodržení původní barevnosti obrázku nebo využití vlastní barevnosti, práce v hnízdě (komunikace a sdílení pomůcek)

**Otázky k individuální reflexi:** Jaké zvíře sis vybral/a a s čím ho máš spojené? Na co ses zaměřil/a při výběru barev? Co je na diamantovém malování snadné a co naopak obtížné? Jak se vám dařilo domlouvat se v hnízdě na sdílení pomůcek? Kam bys svou mozaiku umístil/a a proč právě tam?

**Evokace:** Po třídě jsou rozmístěny klastry s obrázky zvířat, k nimž mají žáci za úkol napsat jedno slovo, které s nimi mají spojené. Poté se přes QR kód dostanou na seznam vyobrazení daných zvířat a jejich symboliky, v němž mohou porovnat vlastní nápady s významy vnímanými širokou veřejností. Po krátkém úvodu do křesťanské zvířecí symboliky se seznámí s významnými architektonickými památkami Ravenny a mozaikami v jejich interiérech. Na nich si žáci všímají zvířecích motivů a jejich barevnosti. Na základě promítnutých ukázek porovnávají přístup k mozaice v minulosti a dnes. Seznamují se s mozaikovou tvorbou Matěje Krajička a její současnou alternativou – diamantovým malováním.

**Uvědomění si významu:** Žáci tvoří hnízda cca o čtyřech členech, v nichž sdílí pomůcky. Vybírají si připravený motiv zvířete na základě subjektivně vnímaného významu či estetického hlediska, volí si barevnost plastových diamantů a vytváří vlastní mozaiku.

**Reflexe – Stopy:** Žáci na internetu vyhledají stopu zvířete z mozaiky a nakreslí její obrys. Dovnitř napíší, co v nich po uplynulé vyučovací jednotce zanechalo stopu. Vycházet mohou z použité výtvarné techniky nebo ze zvířecí symboliky. Svou stopu mohou i

vystříhnout a následně mají možnost své nápady sdílet/prezentovat, nechat si je pro sebe nebo je odevzdat.



Obr. 29 Diamantová mozaika – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Tato vyučovací jednotka probíhala v menším počtu žáků, což umožnilo klidnější a efektivnější spolupráci. Úvodní aktivitu zaměřenou na zvířecí symboliku žáci zvládli velmi dobře, většina z nich pracovala zodpovědně a kreativně. Pouze někteří pojali úkol spíše humorně, i s tímto přístupem se ale podařilo udržet pozitivní pracovní atmosféru. Navazující výklad o symbolice a mozaice žáci sledovali se zájmem, pozorně reagovali na ukázky ravennských mozaik i moderní tvorbu Matěje Krajička. Velký ohlas měla také ukázka diamantového malování a možnost osahat si již dokončené diamantové mozaiky větších formátů. Při samostatné tvorbě si žáci vybírali motivy výhradně na základě estetického dojmu. Jejich práce v hnízdech probíhala klidně, všichni byli velmi trpěliví a pečliví, včetně těch, u nichž se vyskytovala zpočátku obava, že tato detailní technika pro ně bude obtížná. Několik žáků již mělo s diamantovou mozaikou zkušenost, takže ochotně pomáhali ostatním. Většina dodržela původní barevnost, pouze jedna žákyně se rozhodla experimentovat a vytvořila červeného orla. Protože chtěli žáci ve své práci pokračovat, reflexe proběhla ústně. Jako nejsilnější moment nejčastěji zmiňovali samotnou techniku diamantového malování, mozaiky v chodníku i proces vlastní tvorby. Přestože symbolika ustoupila do pozadí, žáci si odnášeli silný zážitek a své mozaiky si chtěli odnést domů, aby se jimi mohli pochlubit.



Obr. 30 Diamantová mozaika – žákovské práce

## 2.2.4 Secesní ornament

Seznámení se s prvky secese poskytne žákům inspiraci, z níž budou moci vycházet v posledním zadání – tvorbě tetování. V rámci tohoto tématu budou moci uplatnit své dosavadní zkušenosti a poznatky z témat předchozích. Během úvodní aktivity si vyzkouší nakreslit jedním tahem labuť. Při této aktivitě se seznámí s typickými prvky secese – esovitě prohnutými liniemi, spirálami a smyčkami, a navíc i s jedním ze zvířat pro secesi typických. Pozorují je i na jednotlivých příkladech uměleckých odvětví a ukázkách japonské grafiky ve stylu ukijo-e. Přemýšlí o prvcích secese v současné vizuální kultuře, seznamují se se škrabacími obrázky a následně touto technikou tvoří vlastní secesní ornament. Celou vyučovací jednotku zakončí reflektivní aktivitou s kartičkami.

**Výchovné cíle:** Žák rozvíjí své estetické cítění a vytváří si vztah k přírodě a jejímu tvarosloví. Žák si uvědomuje význam originality a autorského přístupu k zadání.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí s charakteristickými znaky secesního umění. Žák si všímá inspirace a vlivu japonské grafiky na secesní umění. Žák si uvědomuje možnosti využití historických výtvarných námětů v současné tvorbě (design a reklama) a každodenním světě.

**Dovednostní cíle:** Žák si vyzkouší nakreslit labuť jedním tahem. Žák si osvojí techniku vyškrabování do malovaného podkladu. Žák vytvoří vlastní ornament s využitím charakteristických prvků secese. Žák začlení do svého ornamentu zvířecí motiv.

**Pomůcky:** tetrapak, párátko nebo špejle se špičatým hrotem, plochý štětec, akrylové nebo temperové barvy

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** malba temperovými nebo akrylovými barvami, vyškrabávání, případně začlenění písma

**Kritéria hodnocení:** originální uchopení námětu, začlenění zvířecího motivu (portrét, tělo, část těla) nebo písma, práce s charakteristickými prvky secese (dekorativnost, přírodní motivy, linie, kudrlinky, spirály, vlnovky), barevnost (volba jedné nebo více barev a jejich harmonie)

**Otázky k individuální reflexi:** Co bylo pro tebe při práci nejtěžší a čím myslíš, že to bylo? Který secesní prvek tě nejvíc zaujal? Využil/a jsi ho nějak? Jak se ti dařilo začlenit zvířecí motiv do svého ornamentu? Kde bys chtěl/a vidět svůj ornament? Které umělecké odvětví tě zaujalo nejvíce?

**Evokace:** Žákům bude položena otázka, zda někdy zkoušeli kreslit jedním tahem hvězdu, domeček a labuť. Každý obdrží lepicí papírek, na nějž podle vzoru na tabuli nakreslí

jedním tahem labuť. Poté budou vyzváni, aby své kresby nalepili kolem té vzorové a jednotlivé prvky si zopakovali. Bude jim vysvětleno, že prvky, které právě nakreslili, jsou charakteristickými znaky secese. Po krátkém uvedení do společenskohistorického pozadí vzniku secese se žáci seznámí také s její inspirací – japonskou grafikou. Její znaky zastoupené ukázkou Zimy Alfonse Muchy porovnají s vybranými ukázkami antistresových omalovánek a následně je pozorují v jednotlivých uměleckých odvětvích, v nichž si všimají také zvířecí inspirace – v malířství (Zodiak), sochařství (Sagrada Família), architektuře (vchod do pařížského metra), reklamě (Monaco Monte Carlo), šperkařství, módě (Sarah Bernhardt) a nábytku.

**Uvědomění si významu:** Žáci se zamýšlí, kde všude lze secesi pozorovat dnes. Následně tvoří vlastní secesní ornament technikou vyškrabávání do malovaného podkladu – každý obdrží tetrapak, který natře temperovou nebo akrylovou barvou či vícero barvami. Než barva zaschne, přemýšlí o podobě svého ornamentu, který si mohou načrtnout bokem. Po jejím zaschnutí do něho vyškrabují své ornamenty nástrojem se špičatým hrotem (párátkem, špejlí či kružítkem).

**Reflexe – Hvězdička, domeček a labuť:** Žáci si vyberou jeden ze tří typů obrázků, otočí kartičku a odpoví na otázku (Co se ti na tvém díle nejvíc líbí? Jakou informaci si dnes odnášíš domů? Které zvíře tě nejvíc inspirovalo a čím?). Své nápady mohou sdílet/prezentovat.



Obr. 31 Secesní ornament – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Kresebná rozcvička na začátku této vyučovací jednotky žáky rychle vtáhla do tématu. Kresba labutě jedním tahem žáky bavila a zároveň je přirozeně navedla k typickým secesním prvkům. Následný výklad o secesi a Muchově tvorbě žáci sledovali se zájmem, protože se s jeho dílem běžně setkávají. Počáteční obavy z techniky vyškrabování se po vysvětlení a možnosti vyzkoušet si techniku nanečisto rozplynuly a motivace opět vzrostla. Proces i podoba výtvarných prací žáků byla však ovlivněna rozdílnou kvalitou použitých barev – barvy z Actionu totiž žákům špatně zasychaly, což výrazně komplikovalo jejich práci. Situaci pomohly doplňkové aktivity spolu



s průběžnou individuální reflexí. Žáci tvořili vlastní secesní autogramy a zamýšleli se nad uplatněním ornamentu v praxi, přičemž se mezi nimi objevily zajímavé nápady od módních doplňků až po dekor letounu. Závěrečná reflexe potom proběhla kombinovaně – část z žáků odpovídala písmeně, pomalejší žáci odpovídali ústně. Nejčastěji oceňovali samotný způsob, jak se jim podařilo znázornit motiv zvířete, nebo poznatek, že se v secesi zvířata objevovala velmi často. Objevily se však i osobitější postřehy, například inspirace metamorfózou motýla či barevností papoušcích křídel.



*Obr. 32 Secesní ornament – žákovské práce*

### 2.2.5 Karneval emocí

Žáci se již seznámili se zvířecí symbolikou a dokáží k jednotlivým zvířatům přiřadit jejich významy. Poté, co si zopakují, co již znají, se seznámí s expresionismem a významem motivu masky ve vybraných expresionistických dílech. Přemýšlí o jejím uplatnění v současnosti – masopustních průvodech, karnevalech a maškarních bálech. Zamýšlí se nad svými aktuálními emocemi, které následně výtvarně vyjádří pomocí zvířecí masky. Nakonec proběhne reflexe formou obdoby společenské hry Aktivita.

**Výchovný cíl:** Žák rozvíjí vnímavost k vlastním emocím a emocím druhých, pojmenovává je a respektuje je.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí se základními znaky expresionismu a jeho výrazovými prostředky, popíše význam masky v tvorbě expresionistů a její význam v současné době. Žák porozumí významu užívání barev, tvarů a výrazů pro sdělování emocí.

**Dovednostní cíl:** Žák při tvorbě vlastní masky propojuje zvířecí symbol s vybranou emocí, k realizaci vlastního záměru využívá různé výtvarné techniky a vyjadřovací prostředky.

**Pomůcky:** karty emocí, čtvrtka A3, dále dle vlastního výběru (barevné papíry, látky, lepidlo, nůžky, temperové nebo vodové barvy, fixy, pastelky, vlna)

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** dle vlastního výběru (kresba, malba, kombinace technik, vystřihování, lepení)

**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (tvorba expresivní masky vyjadřující náladu nebo emoci skrze zvířecí podobu), originální uchopení zadání, nápadité vyjádření nálady nebo emoce

**Otázky k individuální reflexi:** Jakou náladu/emoci tvoje zvíře vyjadřuje? Jaký příběh tvá maska vypráví? Jakým výběrem barev a tvarů můžeš svou emoci podpořit? Cítil/a ses při výrobě masky jinak než obvykle? Jak a proč? Nasazuješ si v běžném životě nějakou masku?

**Evokace:** Žáci se seznámí se společenskohistorickým pozadím vzniku expresionismu a jeho typickými znaky. Na vybraných ukázkách expresionistických děl s motivy masek vnímají jejich působení, hledají vyobrazená zvířata a přemýšlí, kde všude se masky objevují dnes. Poté jim bude vysvětleno, že masky mají svůj význam, vyjadřují myšlenky a emoce. Následně si vyberou z karet emocí rozmístěných po lavici jednu podle toho, jak se právě cítí, a druhou podle toho, jak by se ideálně cítit chtěli. Své pocity sdílí s tím, kdo je jim blízký.

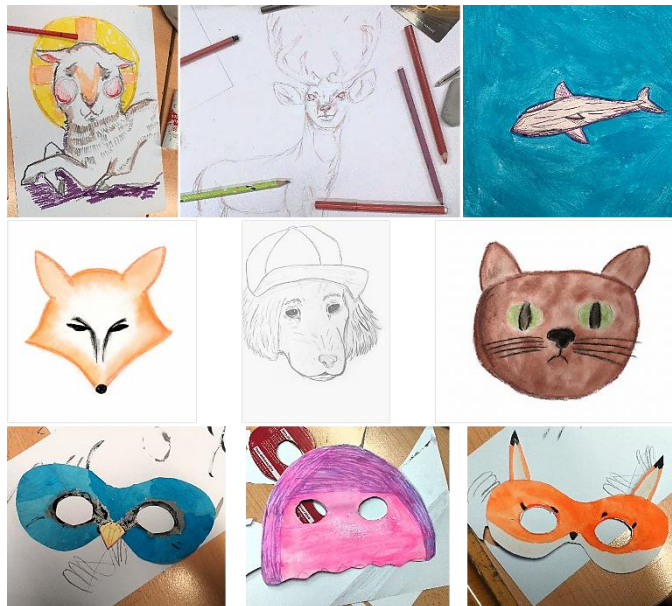
**Uvědomění si významu:** Žáci jsou vyzváni, aby si ze dvou jimi vybraných karet zvolili jednu emoci, kterou ztvární skrze zvířecí masku. Přemýšlí přitom o výrazu (tvaru a velikosti očí, zubech, jazyku...) a barvě. Inspirovat se mohou ukázkami expresionistických děl nebo heslem „animal masks“ zadaným do vyhledavače. S výběrem zvířete jim může pomoci zvířecí symbolika.

**Reflexe – Aktivita:** Na lavici jsou připraveny tři soubory kartiček s aktivitami – nakresli, popiš, předveď (spolu s papíry a psacím náčiním). Žáci vytvoří dvojice/skupinky podle toho, jak jim bude příjemné sdílení nápadů. Každý si vybere jednu kartičku, pracuje na úkolu a sdílí jeho řešení.



Obr. 33 Karneval emocí – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Přestože jsem vzhledem k citlivosti tématu spojenému se sdílením emocí očekávala ze strany žáků spíše zdrženlivost, nakonec mě mile překvapili svou soustředěností a ochotou sledovat výklad i sdílet své pocity. Motivační aktivita s výběrem dvou karet emocí žáky vtáhla do tématu a pomohla jim přirozeně přejít k výtvarné části. Zadání – vytvořit masku, a po domluvě s pár jedinci přímo celou postavu, vyjadřující emoci – pochopili bez obtíží. Většina dokázala přiřadit zvíře k emoci zcela intuitivně, což sami vysvětlovali tím, že zvířata jsou univerzální a snadno čitelná. Pouze jeden žák potřeboval podporu při hledání vhodného symbolu, ale i tomu se nakonec podařilo najít řešení. Žáci pracovali převážně kresbou či malbou a vznikla pestrá škála zvířat reprezentujících různé emoce. Převládaly pozitivní pocity, což žáci sami spojovali s tím, že se po výkladu cítili dobře. Objevily se i originální nápady – kočka jako vděčnost, liška jako klid, beránek jako pokora, poštolka jako úleva či želva jako metafora skrývání se za masku. Závěrečná reflexe proběhla dvěma způsoby – část žáků se zapojila do hry Aktivita, která je viditelně bavila, ostatní dokončovali své práce a odpovídali na reflektivní otázky individuálně. Nejčastěji uváděli, že nejtěžší bylo převést představu na papír, a v otázce „nasazování masky“ dokázali přemýšlet i v hlubších souvislostech – například při skrývání pocitů nebo snaze zapadnout.



Obr. 34 Karneval emocí – žákovské práce



### 2.2.6 Jako na závodní dráze

Žáci navážou na znalosti a zkušenosti se zvířecí symbolikou, které mohou využít jako inspiraci pro svou tvorbu. Prostřednictvím pozorování rozkladu pohybu zvířete se seznámí s principem práce s tvary a plochami, což jim umožní lépe pochopit následující téma kubismu. Na promítaných ukázkách vybraných futuristických děl pochopí význam pojmu dynamismus, s nímž si následně vyzkouší pracovat za pomoci jednoduchého tiskátka, které si sami vytvoří. Celou vyučovací jednotku uzavře vyplnění pětিলístku.

**Výchovný cíl:** Žák rozvíjí pozitivní vztah ke zvířatům prostřednictvím pozorování a zobrazování jejich pohybu.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí s charakteristickými znaky futurismu a jeho zaměřením na pohyb, fotografickou studii pohybu koně Eadwearda Muybridge a vybranými futuristickými díly. Žák chápe princip opakování tvaru jako jeden z možných prostředků vyjádření pohybu.

**Dovednostní cíle:** Žák tvoří jednoduché tiskátko inspirované zvířecí siluetou a používá ho k výtvarnému ztvárnění pohybu. Žák experimentuje s barvami, vrstvením a rozmístěním otisků pro vyjádření dynamiky. Žák uplatňuje prvky kompozice k realizaci vlastního výtvarného záměru.

**Pomůcky:** čtvrtka 14,9 x 42 cm, karton nebo polystyren cca 13 x 10 cm, nůžky, nožik, plochý štětec, temperové barvy

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** stříhání, vyřezávání, tisk z plochy

**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (výtvarné ztvárnění pohybu jakéhokoli pohybujícího se zvířete inspirované futuristickými obrazy), originalita a přístup k zadání (detailnost x schematičnost), výběr a kombinace barev, práce s prostorem (rozmístění otisků a jejich vrstvení, zmnožování)

**Otázky k individuální reflexi:** Co bylo na tvém zvířeti při zobrazování jeho pohybu nejtěžší? Jak ti práce s tiskátkem usnadnila/zkomplikovala práci? Na základě čeho jsi volil/a barvy? Co na tvém díle podle tebe působí nejvíc dynamicky? Změnilo by se nějak tvé dílo, kdybys zvolil/a jiné zvíře? Jak?

**Evokace:** Žákům jsou promítány zvířecí siluety. Jejich úkolem je odhalit, jakým zvířatům patří a co mají všechny obrázky společného (pohyb). Bude jim prozrazeno, že pohybem se inspiruje futurismus, s jehož znaky se následně také seznámí. Na ukázce studie pohybu koně Eadwearda Muybridge a futuristických děl si všímají zvířecí anatomie, způsobu zachycení pohybu a barevnosti. Seznámí se také s pojmem dynamismus.

**Uvědomění si významu:** Žáci si vytvoří jednoduchá kartonová nebo polystyrenová tiskátka, jimiž budou variovat a vrstvit jednotlivé prvky k docílení dojmu pohybu zvířete.

**Reflexe – Packa:** Žáci se ohlédnou za uplynulou vyučovací jednotkou a vyplní pětílístek s motivem packy (název uměleckého směru, 2 informace, 2 zážitky, název tvého díla, 1 slovo jako shrnutí hodiny). Poté mohou své nápady sdílet/prezentovat nebo je odevzdat.



Obr. 35 Jako na závodní dráze – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Úvodní aktivita se zvířecími siluetami žáky rychle zaujala a pomohla je naladit na téma pohybu, které jsem propojila s anatomií, což se ukázalo jako velmi efektivní – žáci pozorně sledovali studii koňského běhu i ukázkou kostry, díky čemuž lépe pochopili, jak pohyb zachytit. Vlastní žákovská tvorba probíhala bez výrazných obtíží. Žáci si vybírali různá zvířata, nejčastěji kočky, psy, koně a ptáky, chlapci někdy volili i jednodušší mořské živočichy. Většina pracovala s tiskátkem bez problémů, i když se občas objevily drobné nehody při vyřezávání kartonu či polystyrenu jako přerážnutí nebo odpadnutí úzké části motivu. Všichni však dokázali vzniklou situaci vyřešit sami a pokračovat v práci. Několika nadaným žákyním bylo zadání upraveno tak, aby mohly vytvořit realističtější studii pohybu bez použití tiskátka, což ocenily. Barvy žáci volily podle vlastního estetického cítění nebo na základě inspirace prezentací. Někteří dokázali pracovat i s pozadím a využili techniky jako dripping či slash painting. Rychlejší žáci vyplnili pracovní list, i když spíše formálně, motivovaní možností odejít dříve z hodiny. Příště bych jistě více upozornila na rizika práce s kartonem a polystyrenem, ale zároveň vnímám tuto situaci i jako novou zkušenost pro žáky, neboť jim poskytla možnost experimentovat a překonávat vzniklá úskalí.



*Obr. 36 Jako na závodní dráze – žákovské práce*

### 2.2.7 Kubistická skládačka

Žáci navážou na své předchozí zkušenosti s principem rozkladu pohybu a využijí je k pochopení postupů a principů analytického a syntetického kubismu. Ty si osvojí prostřednictvím hry s papírovou skládačkou – tangramem. Následně vyhledají ve vybraných ukázkách kubistických děl skrytá zvířata a pomocí ukázek origami zvířete a sochy medvěda v Ralsku si uvědomí, že prvky kubismu mohou najít kolem sebe i v současnosti. Vytvoří vlastní kubistické zvíře rozložené do geometrických tvarů a poté se ohlédnou za uplynulou vyučovací jednotkou nazvanou Kostky.

**Výchovné cíle:** Žák zapojuje kreativní myšlení, zkušenosti s geometrií a představivost. Žák prohlubuje vnímavost a respekt k odlišným způsobům výtvarného vyjadřování, rozvíjí trpělivost a tvořivý přístup k řešení výtvarného úkolu.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí s principem analytického a syntetického kubismu. Žák se seznámí s vybranými díly Pabla Picassa, Georgese Braquea a Emila Filly. Žák chápe možnosti využití geometrických tvarů ve výtvarném vyjádření.

**Dovednostní cíle:** Žák pracuje s tangramem a využívá princip skládání a rozkládání tvarů. Žák tvoří vlastní obraz zvířete ve stylu geometric art inspirovaný kubismem.

**Pomůcky:** čtvrtka A4, dále dle vlastního výběru (pravítko, obyčejná tužka, nůžky, lepidlo, barevný papír, pastelky, fixy, vodové nebo temperové barvy, případně štětec a nádoba s vodou)

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** dle vlastního výběru (kresba, malba, vystřihování tvarů z barevného papíru a jejich lepení na čtvrtku)

**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (ztvárnění zvířete ve stylu geometric art inspirovaného kubismem), výběr techniky, zapojení a výběr barev (harmonie x kontrasty)

**Otázky k individuální reflexi:** Jak se ti dařilo převést tvary zvířete do geometrické podoby? Co bylo pro tebe nejtěžší – rozložit tvar nebo ho znovu složit? Pro jaký způsob tvorby ses rozhodl/a a proč? Jak se liší tvé dílo od původní podoby zvířete?

**Evokace:** Žáci budou uvedeni do tématu kubismu prostřednictvím ukázek fotografií Pabla Picassa s jeho jezevčíkem. Krátce bude zmíněno i jméno Georgese Braquea jakožto spoluzakladatele kubismu, jenž bude přirovnán ke skládačce a vysvětlen na motivační aktivitě s tangramem. Žáci si z barevné papírové skládačky vyzkouší podle jejích pravidel sestavit jakékoli zvíře, na ukázkách kubistických děl vyhledají zvířecí motivy a poté se zamyslí nad uplatněním kubistických prvků v současnosti – geometric art, origami.

**Uvědomění si významu:** Žákům bude vysvětleno, že zatímco během motivační aktivity si zkoušeli zvířata skládat, nyní je budou naopak rozkládat. Vyberou si jakékoli zvíře, které si představí jako kubistický obraz a rozloží ho na geometrické tvary. Sami si zvolí techniku, jíž budou své dílo vytvářet.

**Reflexe – Kostky:** Žáci se rozdělí do pěti skupin, do nichž dostanou dva typy kostek s otázkami (např. Co by o tvém díle řekl výtvarný kritik? Co sis zapamatoval/a o kubismu?) a úkoly (např. vyhláskuj to, vyjádři to zvukem, zarepuj to nebo to řekni veršem). Střídají se v házení obou kostek zároveň, plní úkoly a odpovídají na otázky. Možné je odpovídat i klasicky.



Obr. 37 Kubistická skládačka – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Motivační aktivita s tangramy dokázala žáky zaujmout a rychle vtáhnout do práce. Většina tuto hru neznala, ale skládání zvířat je bavilo natolik, že si sami vyžádali více času. Díky tangramu žáci snadno pochopili princip analytického a syntetického kubismu. Výklad probíhal velmi plynule, zejména díky jedné aktivní žákyni, která svými znalostmi pomáhala vtáhnout do diskuse i ostatní. Žáky bavilo hledat zvířata v kubistických dílech, což vnímali spíše jako hru. Silný moment nastal u Guernicy, kde se dlouho zabývali deformovanou podobou koně. Během vlastní práce si žáci volili

různé přístupy – někteří pracovali s realistickou předlohou, jiní se inspirovali tetováním, rýsovacími pomůckami či dekorativními obrázky. Nejčastěji zobrazovali kočkovité a psovitě šelmy nebo vodní živočichy. Vznikaly převážně lineární monochromní práce, ale objevily se i barevné experimenty, například kontrast teplých a studených barev u kubistické žirafy. Pro rychlejší žáky byly připraveny doplňkové aktivity jako tvorba rámu, dalšího zvířete nebo origami postavičky. Většina si zvolila právě origami, neboť s ním mají zkušenosti. Závěrečná reflexe proběhla dobrovolně formou hry s kostkami, do níž se zapojili hlavně chlapci. Bavilo je dynamické pojetí a kreativní úkoly, dokonce vznikla krátká rapová píseň o kubistické kočce. Introvertnější žákyně jsem do aktivity nenutila, v budoucnu bych však jistě kostky ve výuce využila o něco více.



Obr. 38 Kubistická skládačka – žákovské práce

### 2.2.8 Surrealistický bestiář

Žáci se seznámí se surrealismem a jeho spojitostí se sny. Vyzkouší si kresbu brainrotové postavy podle instrukcí, na níž mohou pozorovat charakteristické znaky surrealistické tvorby. Na vybraných surrealistických dílech hledají zvířecí motivy, všímají si jejich podobnosti s mytologickými příšerami a porovnávají je s ukázkami příšer z knihy Conrada Gessnera – *Historia animalium*. Podobnou příšeru zasazenou do pop-up bestiáře si také vytvoří a v rámci reflektivní aktivity svou knihu doplní infoboxem, v němž vyplní základní charakteristiku této smyšlené bytosti. Z ní budou moci později vycházet při tvorbě komiksu.

**Výchovné cíle:** Žák spolupracuje ve dvojici, respektuje svou roli a podle ní buďto aktivně naslouchá nebo využívá své komunikační dovednosti k popisu obrázku. Žák propojuje

vlastní zkušenosti s každodenní realitou s poznatky z dějin výtvarného umění. Žák rozvíjí fantazii a tvořivost.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí se základními znaky surrealismu a jeho inspirací ve snech a nevědomí s odkazem na Sigmunda Freuda. Žák se seznámí s vybranými surrealistickými díly autorů Salvadora Dalího a Toyen a s pojmem bestiář. Žák si osvojí způsob propojení výtvarného umění s prvky literatury.

**Dovednostní cíle:** Žák rozvíjí schopnost improvizace. Žák uplatňuje prvky výtvarného vyjádření při tvorbě vlastní snové příšery.

**Pomůcky:** čtvrtka A4 a A5, dvoustrana z knihy, nůžky, lepidlo, pastelky/fixy

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** kresba pastelkami nebo fixy, vystřihování, lepení, konstruování pop-up knihy

**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (tvorba snové příšery inspirované zvířetem a umístěné do pop-up bestiáře), využití barev, tvarů a prvků spojených se zvířetem, kreativní uchopení zadání, nápaditost, přístup k zadání (promyšlenost a propracovanost)

**Otázky k individuální reflexi:** Jak se ti dařilo převádět nápad ze své mysli na papír? Které prvky zvířete ses rozhodl/a použít pro svou příšeru, jak a proč právě tyto? Co ti přijde na tvé příšeře nejzajímavější? Co bylo pro tebe při tvorbě nejsnazší a co naopak nejtěžší? Naučil/a ses dnes něco o své fantazii?

**Evokace:** Žáci budou uvedeni do tématu surrealismu prostřednictvím ukázek fotografií Salvadora Dalího s jeho ocelotem. Následně jim bude vysvětlen pojem surrealismus ve spojitosti se sny, přičemž bude zmíněna také psychoanalýza a osobnost Sigmunda Freuda. Vyzkouší si kresbu podle instrukcí – ve dvojicích si rozdělí role moderátora a ilustrátora, moderátor bude popisovat obdržení obrázek, ilustrátor bude zakreslovat. Porovnají své výtvary s předlohou – brainrotem, obrázkem krevety s kočičí hlavou vygenerovaným umělou inteligencí, internetovým trendem objevujícím se zejména na TikToku – a následně s vybranými surrealistickými díly, na nichž si všímají zvířecích motivů připomínajících příšery z knih monster.

**Uvědomění si významu:** Žáci porovnávají surrealistická zvířata s fantastickými zvířaty z knihy Historia animalium a následně vymýšlí a vytváří vlastní snové příšery, které tvoří součást pop-up bestiáře.

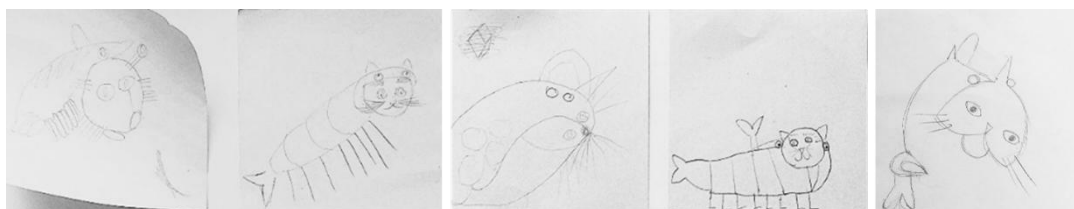
**Reflexe – Příšerácký infobox:** Žáci obdrží pracovní list s infoboxem, jímž doplní své bestiáře. Vyplní údaje o své příšeře, poté nalepí tabulku kamkoli do své knihy, a nakonec mají možnost své nápady sdílet/prezentovat.





Obr. 39 Surrealistický bestiář – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Výklad o surrealismu, který již žáci dobře znali, sledovali všichni s napětím, co bude následovat. Zaujala je ukázka fotografie Dalího s ocelotem Babou, stejně tak i myšlenka tvorby bez rozumové kontroly, která je přirozeně navedla k motivační aktivitě s kresbou podle instrukcí. Tato aktivita je okamžitě nadchla. Bavilo je popisovat i kreslit absurdní obrázky a s humorem přijímali výsledné „příšery“, které z jejich kreseb vznikly. Pomohla tak odbourat obavu z tvorby a připravila je na hlavní úkol – tvorbu pop-up knihy s vlastní surrealistickou bytostí. Velmi pozitivním momentem byl aktivní přístup žáka, který v předchozí hodině odmítal pracovat. Tentokrát se zapojil s nadšením a svou práci i celou dokončil. Při interpretaci surrealistických děl žáci projeví překvapivě hluboký cit pro detail a přicházeli s originálními postřehy, které přesahovaly běžné očekávání. Inspirací pro jejich vlastní tvorbu byl nejčastěji fenomén brainrotu, někteří využili i umělou inteligenci, takže jsem oceňovala především ty, kteří pracovali na základě vlastní fantazie. Náročnější částí byla samotná konstrukce pop-up mechanismu, s nímž žáci potřebovali individuální pomoc. Právě toto dokončení knihy spolu s momentem, kdy příšera „vyskočila“ z bestiáře, bylo pro žáky nejsilnějším zážitkem, který mezi sebou chtěli okamžitě sdílet. Sami si dokonce vyžádali infobox k doplnění. Přestože byla hodina organizačně náročnější, žáci odcházeli nadšení a hrdí na svou tvorbu.



Obr. 40 Surrealistický bestiář – ukázka motivační aktivity, žákovské práce



Obr. 41 Surrealistický bestiář – žákovské práce

### 2.2.9 Pop-art story

Žáci se již seznámili se symbolickým významem zvířat a měli možnost tuto zkušenost využít v praktických činnostech, z čehož nyní mohou čerpat inspiraci pro práci na dalším zadání – tvorbě komiksu. Seznámí se s pop-artem, jeho významnými představiteli a jejich prací. Pozastaví se nad komiksem Roye Lichtensteina (Look Mickey) a zamyslí se, zda také měli či mají nějaký oblíbený komiks. Vyvozují obecné znaky komiksů a pomocí motivační aktivity s tvorbou příběhu si připraví základní osnovu pro vlastní nebo skupinový komiks se zvířecí postavou. Svou tvorbu odprezentují a v rámci závěrečné reflexe se ohlédnou za svými pocity z uplynulé vyučovací jednotky.

**Výchovné cíle:** Žák rozvíjí schopnost spolupracovat ve skupině, respektovat názory druhých a přispívat k týmové práci. Žák si uvědomuje vliv masové kultury na uměleckou tvorbu.

**Vzdělávací cíle:** Žák se seznámí s tvorbou vybraných pop-artových umělců. Žák rozpoznává charakteristické znaky pop-artu a vyvozuje znaky komiksu.

**Dovednostní cíle:** Žák tvoří krátký příběh a zpracovává ho do formy komiksu se zvířecími postavami. Žák při své výtvarné tvorbě využívá komiksové prostředky.

**Pomůcky:** čtvrtka A4, pastelky nebo fixy

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** kresba pastelkami nebo fixy



**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (každý vytvoří alespoň dvě komiksová ona, která na sebe budou navazovat; začlení zvířecí postavy a využije komiksové prvky), tvorba příběhu, způsob jeho zpracování a návaznosti, kreativita (práce s detailem, výrazem a kompozicí)

**Otázky k individuální reflexi:** Co sis zapamatoval/a o pop-artu? Jaký příběh tvůj/váš komiks vypráví? Jakou roli má v příběhu tvoje/vaše zvířecí postava? Co ti připadalo jednoduché a co naopak složité? Jak se ti dařilo domlouvat a navazovat na sebe části komiksu? Jaký význam pro tvou/vaši práci měla příběhová rozcvička?

**Evokace:** Žáci budou uvedeni do tématu pop-artu prostřednictvím ukázek fotografií Andyho Warhola s jeho kočkou. Bude jim představen pop-art spolu s jeho znaky a představiteli a jimi užívanými vyjadřovacími prostředky (Claes Oldenburg a Robert Rauschenberg – různé materiály, Richard Hamilton – koláž, Andy Warhol – síťotisk, Roy Lichtenstein – komiksy). Na jednotlivých ukázkách si všímají zvířecích motivů a následně sdílí své oblíbené komiksy. Vyvozují obecné znaky komiksů a pomocí motivační aktivity si vytvoří osnovu příběhu pro tvorbu komiksu – ve skupině o šesti členech postupně odpovídají na otázky (Kdo? Co dělal? Kde?...), překládají papír a posílají si ho mezi sebou.

**Uvědomění si významu:** Žáci sdílí své vzniklé příběhy a navazují na ně tvorbou komiksů se zvířecí postavou. Pracovat mohou samostatně, ve dvojicích nebo i ve skupinách. Každý vytvoří alespoň dvě komiksová okna s příběhem, která budou vycházet ze znaků komiksu a budou na sebe logicky navazovat. Inspirovat se mohou motivační aktivitou, nabídnuta jim bude i kniha bajek Jeana de la Fontaine.

**Reflexe – prezentace prací a Škála komiksových postav:** Žáci představí své komiksy. Poté jim bude promítnuta škála emocí od nadšení po rozhněvanost zastoupených komiksovými postavami. Žáci se ztotožňují s pocity postav a vysvětlují, proč se cítí zrovna takto.



Obr. 42 Pop-art story – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Žáci již měli základní povědomí o pop-artu, takže rychle reagovali na otázky a aktivně se zapojovali do diskuse. Úvodní část věnovaná masmédiím, kýči a nadprodukcí je zaujala, zejména díky konkrétní ukázce koláže Richarda Hamiltona, Disneyovských komiksů a mangy. Při analýze komiksu Prašina dokázali s malou pomocí vyvodit všechny znaky komiksu, což usnadnilo přechod k vlastní tvorbě. Motivační aktivita s tvorbou krátkého příběhu však přinesla první komplikace – dva žáci zapisovali nevhodná slova a následně si zvolili příběhy, které byly sice humorné, ale obtížně uchopitelné. Zatímco většina žáků pracovala zodpovědně a ve skupinách vznikaly kvalitní komiksy s jasnou dělbou práce, dva chlapci odmítali své výtvary rozpracovat do odpovídající úrovně. Přestože měli k dispozici vzorové komiksy, seznam znaků na tabuli i doporučení, jejich práce zůstala na úrovni náčrtu a nebyla dokončena. Naopak ostatní žáci vytvořili promyšlené koncepty – například příběh vydry lovící rybu pro želvu, setkání kočky s mimozemšťanem nebo příběh králíčka a hvězdy. Některé skupiny pracovaly s textem v češtině, jiné si zvolily angličtinu, protože je bavila práce s cizím jazykem. Závěrečná reflexe ukázala rozdílné pocity – někteří byli zklamaní, že dílo nestihli dokončit, jiní byli rádi, že je konec. Na druhou stranu mě překvapilo, že si žáci zapamatovali nejen Warhola, ale i charakteristiky pop-artu, motiv každodennosti, a dokonce jména Warholových koček. Pokud bych hodinu realizovala znovu, více bych kladla důraz na jednotlivé body zadání – zejména jazyk, práci s citoslovci, logiku příběhu a propracování postav. Pro časově omezenou dvouhodinovou vyučovací jednotku by však byla vhodnější varianta zaměřená pouze na tvorbu komiksové postavy a její charakteristiky.



Obr. 43 Pop-art story – návrh komiksu, žakovské práce

### 2.2.10 Tělo místo plátna?

Žáci se již seznámili s různými uměleckými směry a vyzkoušeli si různé přístupy k zobrazování zvířat. Tyto zkušenosti jim nyní mohou posloužit jako inspirace pro práci na novém zadání. Tématem, které je žákům blízké, a s nímž se setkávají ve svém každodenním životě, bude zároveň uzavřen celý projekt. Poté, co si zmapují, co pro ně znamená pojem body art, se seznámí s jeho principy a umělci a následně vytvoří své vlastní tetování s motivem zvířete. Svou tvorbu spolu s popiskem poté zveřejní na instagramovém účtu vytvořeném pro tuto příležitost.

**Výchovné cíle:** Žák rozvíjí úctu k lidskému tělu a učí se ho chápat jako prostředek sebevyjádření. Žák spolupracuje ve dvojici a rozvíjí empatii.

**Vzdělávací cíle:** Žák poznává různé formy body artu a jejich význam v historii i současném světě. Žák porovnává přístupy umělců a interpretuje jejich záměry. Žák propojuje své poznatky o uměleckých směrech a způsobech zobrazování zvířat z dřívějších hodin s novým zadáním.

**Dovednostní cíle:** Žák tvoří návrh tetování inspirovaného zvířetem a realizuje ho kresbou na papír nebo tělo. Žák využívá různé výtvarné prostředky a experimentuje s kombinací barev a tvarů. Žák dokumentuje svou práci pomocí fotografie a popisku na Instagramu a prezentuje ji ostatním.

**Pomůcky:** papír A5, dále dle vlastního výběru (fixy, pastelky, temperové barvy, dermatologicky testované tetovací fixy, make-up)

**Výtvarné vyjadřovací prostředky:** dle vlastního výběru (kresba na papír obyčejnou tužkou, fixy nebo pastelkami, malba na tělo temperovými barvami či make-upem nebo kresba na tělo tetovacími fixy)

**Kritéria hodnocení:** dodržení zadání (tvorba návrhu tetování nebo tetování na tělo inspirovaného zvířetem), velikost tetování, umístění a použití barev, způsob provedení (originalita, detailnost x schematičnost, čitelnost zvířecího motivu)

**Otázky k individuální reflexi:** Proč sis vybral/a právě toto zvíře? Jaký k němu máš vztah? Který výtvarný směr nebo styl tě při návrhu inspiroval? Co upřednostňuješ – význam tetování nebo jeho podobu? Který prvek z tvého tetování je pro tebe nejdůležitější a proč? Chtěl/a by sis své tetování ponechat natrvalo? Proč ano/ne?

**Evokace:** Žáci obdrží do dvojic pracovní list k tvorbě myšlenkové mapy. Po jejím zpracování sdílí své nápady, na něž navazuje výklad. Žáci se seznámí s principy body artu, jeho drsnější stránkou (Jak vysvětlit obrazy mrtvému zajíci, Trans-Fixed, Štěpování,

Orlan, piercingy), bodypaintingem a tetováním. Postupně jim jsou promítány ukázky vybraných body artových děl spolu s tetováními slavných českých osobností. Žáci poznávají, o jaké osobnosti se jedná, a následně jsou vyzváni, aby na jejich tělech našli zvířecí tetování.

**Uvědomění si významu:** Žáci mají na výběr ze dvou možností – buďto mohou vytvořit návrh tetování inspirovaného zvířetem na papír nebo přímo kamkoli na tělo. Tetovat mohou sebe, ale i své kamarády. Inspirovat se mohou secesí a pro doplnění mohou využít i přírodní motivy nebo ornamenty.

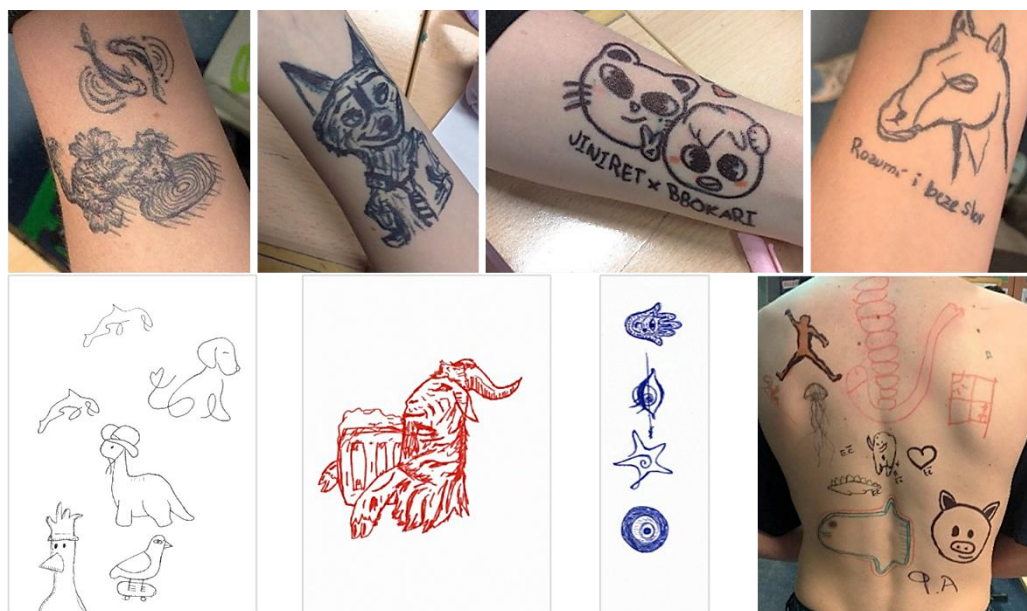
**Reflexe – IG post:** Žáci mají za úkol svá díla vyfotit a sdílet je na speciálním instagramovém účtu @bodyartvzssnp vytvořeném pro tuto příležitost. Ke svému dílu připojí krátký popis s komentářem spolu s názvem díla a alespoň jedním hashtagem. Působit zde budou anonymně, pokud ale chtějí, mohou uvést své i jméno.



Obr. 44 Tělo místo plátna? – ukázka prezentace

**Reflexe odučené hodiny:** Přestože žáci očekávali vánoční filmovou hodinu, jejich počáteční zklamání rychle vystřídalo nadšení, když zjistili, že tématem bude body art a tvorba tetování. Ukázky body artu je zaujaly, některé dokonce šokovaly, a vedly k živé diskusi o motivaci umělců i estetice tetování. Velký ohlas měl potom bodypainting Johannese Stöttera spolu s ukázkami tetování českých osobností. Mnoho žáků přiznalo, že o tetování do budoucna uvažuje, a proto pro ně byla tvorba návrhu osobně významná. Většina se zaměřila spíše na estetiku než symboliku, ale individuální rozhovory ukázaly, že někteří přemýšlejí i o osobních motivech. Žáci si pro svou práci vybírali tetovací fixy, aby mohli vzniklé chyby rychle opravit. Objevila se mezi nimi široká škála motivů – kočkovité šelmy, želvy a velryby z předchozích témat, zvířata spojená s hudbou či popkulturou, ale i hravé motivy jako dinosaurus jedním tahem nebo logo Kozla. Největší úspěch měla skupinová kresba na záda jednoho ze žáků, na níž se podílelo deset spolužáků. Tato aktivita se stala pro třídu vrcholem celého projektu a žáci ji hodnotili jako nejzábavnější. Závěrečná reflexe měla proběhnout formou dokumentace na Instagramu, žáci ale byli do své tvorby natolik ponoření, že ji stihli splnit pouze dva. Protože jsem

měla přehled o jejich práci i průběžných odpovědích, nevyžadovala jsem povinné nahrání fotografií. Žáci odcházeli nadšení a jeden z nich dokonce uvedl, že jsem ho přesvědčila, že výtvarná výchova může být zábava.



*Obr. 45 Tělo místo plátna? – žákovské práce*

## 2.3 Reflexe projektu

Během projektu *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii* měli žáci možnost díky chronologicky navazujícím tématům vyučovacích jednotek podle vývoje umění sledovat, jak se motiv zvířete proměňuje napříč epochami, technikami i vybranými uměleckými směry. Smyslem projektu bylo nejen představit žákům různé výtvarné postupy, ale také posílit jejich sebevědomí, kreativitu a schopnost interpretace, a zároveň jim ukázat, že výtvarná výchova může být přístupná a smysluplná i pro ty, kteří o sobě tvrdí, že neumí malovat nebo kreslit.

Celý projekt byl vystavěn tak, aby žáci poznali různé umělecké směry či epochy jako pravěké umění, kulturu starověkého Egypta a Ravenny, secesi, expresionismus, futurismus, surrealismus, kubismus, pop-art a body art. Aby si osvojili nové či netradiční techniky jako práci s přírodními pigmenty, diamantové malování, vyškrabování do malovaného podkladu, tisk z kartonu či polystyrenu, konstrukci pop-up mechanismu a bodeypainting. Dále aby rozvíjeli schopnost interpretace uměleckých děl, učili se přemýšlet o symbolice zvířat a jejich významu, aby si vyzkoušeli pracovat s emocemi, příběhem a vizuálním vyjadřováním, aby spolupracovali ve dvojicích i skupinách a učili se reflektovat vlastní tvorbu i tvorbu ostatních. Velkým přínosem také bylo, že žáci mohli sledovat motiv zvířete v různých kontextech – jako symbol, estetický prvek, součást příběhu či jako nositele emocí a prostředek sebevyjádření.

Jednotlivá témata byla řazena chronologicky a doplněna o kulturní a společenskohistorické pozadí, aby žáci měli možnost vidět vývoj umění v širších souvislostech. Každá hodina měla potom jinou dynamiku – zatímco někdy převládalo nadšení z tématu, směru či výběru techniky, jindy spíše soustředěná práce, humor či experimentování. Někteří žáci se dokázali přirozeně uvolnit, tvořit a svou tvorbu sdílet, jiní byli náročnější na vedení i motivaci. Většinou však mezi nimi panovala pozitivní atmosféra, žáci se zapojovali, sdíleli své zkušenosti a často překvapovali hloubkou svých postřehů a nápadů.

Během projektu jsem narazila hned na několik výzev – rozdílnou motivaci mezi jednotlivými žáky, práci s žákem s přiznanými podpůrnými opatřeními, jenž vyžadoval individuální přístup, na nízké sebevědomí některých žáků ve vztahu k vlastní výtvarné tvorbě, časovou náročnost vybraných technik (zvláště u diamantové mozaiky a konstrukce pop-up mechanismu), na rozdílné pracovní tempo či nevhodné chování dvou žáků při tvorbě komiksu, s nímž jsem se musela vypořádat. Zároveň jsem si však uvědomila, že metody, které fungují v jedné třídě, nemusí fungovat v jiné. Díky projektu



jsem se naučila větší flexibilitě, trpělivosti a schopnosti rychle upravovat zadání podle situace a individuálních potřeb žáků.

Na konci projektu byl žákům nabídnut krátký anonymní dotazník se čtyřmi otázkami zaměřenými na zjištění nejoblíbenějších aktivit, a naopak méně oblíbených aktivit, na zjištění toho, jakou informaci nebo emoci si z projektu odnášejí a co jim utkvělo v paměti. I když se do tohoto průzkumu nezapojilo mnoho žáků, získané odpovědi byly pro mě velmi cenné. Dozvěděla jsem se, že jim všechna témata přišla zajímavá, každé potom něčím jiným – jedno netradiční technikou, druhé zábavnou motivační aktivitou, další zase samotným zadáním, prezentací nebo výběrem ukázek uměleckých děl. Z projektu si odnášejí nápady na nové techniky, radost z tvorby a poznání, že i umění a vlastní tvorba mohou být zábavné. V paměti jim potom nejvíce utkvěla jména a tvorba osobností jako Andyho Warhola či Alfonse Muchy, futurismus, surrealismus nebo to, že zvířata nesou svůj význam.

Výrazným zpestřením celého projektu byly webové stránky, které jsem k němu průběžně dotvářela a aktualizovala, neboť byly koncipovány nejen jako informační a inspirační podklad pro ty, co by se chtěli o jednotlivých tématech dozvědět více, ale také jako malá galerie žakovských prací. Žáci vždy s napětím čekali, které dílo se v naší společné galerii objeví. Webové stránky jim byly promítány vždy v úvodu hodiny jako malá rekapitulace a motivace, že i práce těch, kteří k umění příliš kladný vztah nemají, mohou být takto vyzdviženy. K celému projektu vznikl také plakát s QR kódem vedoucím na tento web, který byl umístěn spolu s vybranými žakovskými pracemi v přízemí školy na nástěnku. Záměrem bylo rozšířit tímto způsobem téma mezi větší skupinu žáků, neboť se domnívám, že v rámci mezipředmětových vztahů se dá z projektu čerpat i v předmětu českého jazyka a literatury, přírodopisu nebo dějepisu.

## 2.4 Další možnosti rozvoje a podněty k projektu

Do budoucna má projekt jistě ještě potenciál k dalšímu rozvoji a zlepšení. Bylo by například vhodné více zapojit žáky do tvorby webu, neboť jak uvádí kolektiv autorů publikace *Téma – akce – výpověď*: „*Žáky lze zapojit do práce na dokumentaci projektu, plánování dalších činností nebo prezentace výsledků v podobě dokumentárního filmu, výstavy, webových stránek, profilu na sociálních sítích apod.*“<sup>71</sup> Mohli by si tak nejen

---

<sup>71</sup> STEHLÍKOVÁ BABYRÁDOVÁ, Hana; ŠOBÁŇOVÁ, Petra; BLAŽEK, Timotej; MUSILOVÁ, Jana; SOSNA, Jiří a TIKALOVÁ, Lucie: *Téma – akce – výpověď: Projektová metoda ve výtvarné výchově*.

navrhnout a vytvořit vizuální podobu webu, ale i vytvářet vlastní obsah, sdílet své práce a rozvíjet tak své digitální kompetence. Web by mohl být dále doplněn o volně dostupné pracovní či metodické listy připravené k tisku, které by obsahovaly krátké uvedení do tématu, ukázky z dějin umění, motivaci, úkoly, seznam potřebných pomůcek a postupů spolu s tipy, pode nichž by mohli žáci pracovat a tvořit si tak podklady do svého výtvarného portfolia. Do projektu by mohli být zapojeni také mladší žáci, kteří by se mohli inspirovat tvorbou těch starších sdílenou na webu.

U diamantové mozaiky by bylo ideální, kdyby si žáci připravili vlastní předlohy – zvolili si vlastní zvířecí motiv a jeho barevnost, který by si také sami rozvrhli a převedli do odpovídajícího měřítka a následně ho sami polepili oboustrannou lepící páskou. To by však vyžadovalo mnohem více času a tvorbu jednotného měřítka (rozměr jednotlivých čtverců tvořících síť). Realizace takovéto vyučovací jednotky by navíc byla náročnější na organizaci.

U surrealismu by namísto infoboxu mohla být reflexe provedena formou slohu (charakteristika postavy), čímž by došlo k většímu propojení s českým jazykem. Žáci by se mohli také více zaměřit na práci se samotným motivem knihy – navrhnout přebal svého bestiáře spolu se začleněním jména jeho autora a názvu, na zadní stranu napsat anotaci nebo přidat další monstra a vytvořit tak knihu mnohem obsáhlejší. Stejně tak by se dalo v rámci tohoto tématu zaměřit také na tvorbu Petera Orieška a jeho malby a plastiky kombinující lidskou a zvířecí figuru, které by doplnily zmínku o fantastických, snových monstrech.

U komiksu by potom bylo vhodnější zaměřit se spíše na tvorbu postavy než celého komiksu. Postava by byla detailně promyšlena a příběh by k ní mohli žáci pouze dopsat. Zadání by mohlo být také koncipováno jako ilustrace k vlastnímu příběhu se zvířecí postavou.

Zaměřit by se jistě dalo ještě také na jiné než zmiňované příklady autorů a jejich děl v rámci jednotlivých námětů. V expresionismu by tak mohl být zmíněn například Paul Klee nebo Franz Marc, v surrealismu René Magritte či Joan Miró. V rámci body artu a práce s lidským a zvířecím tělem by potom mohl být zmíněn také vídeňský akcionismus spolu s Nitschovým Divadlem orgií a mystérií nebo vybraná umělecká díla spojená s konceptuálním uměním. Stejně tak by se dalo uvažovat o možnostech výuky v prostředí muzea či galerie. Před či po uvedení do tématu pravěkého umění by připadala v úvahu



návštěva archeoparku ve Vřestarech, kde by žáci měli možnost prohloubit své znalosti o názornou a praktickou ukázkou způsobu života, obživy a umění v pravěku. V rámci tématu secese by žáci mohli formou vycházky po centru Hradce Králové pozorovat dekorativní prvky fasád či vitráže a všimnout si secesních prvků se zaměřením na typická secesní zvířata. V rámci expresionismu by se žáci mohli účastnit masopustního průvodu a všimnout si kolem sebe zvířecích masek. Téma pop-artu by potom mohlo být zaměřeno na mediální sdělení a vyhledávání zvířat v reklamách s následnou tvorbou vlastní reklamy na libovolné chovatelské potřeby.

## **2.5 Metodické listy k výtvarně-didaktickému projektu**

K celému projektu nakonec vznikly také již zmiňované metodické listy koncipované jako soubor výukových materiálů určený pro žáky a učitele výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ. Tyto materiály sestávají z celkem jedenácti volně vytisknutelných ilustrovaných listů, které lze využít v rámci celého projektu, ale i jednotlivě, pro konkrétní témata. Vychází z jednotlivých námětů odučených v rámci výtvarně-didaktického projektu, výukových prezentací vytvořených k těmto námětům a z popisných textů umístěných na publikovaném webu. Vytvořeny byly v online grafickém editoru Canva.

Všechny metodické listy mají stejnou strukturu, jsou ilustrované a vizuálně sjednocené. Stručně shrnují základní informace o jeskynním umění, kultu zvířat ve starověkém Egyptě, ravenenské mozaice, secesní inspiraci, expresionistických emocích, futuristickém pohybu, kubistickém rozkladu tvarů, surrealistických monstrech, komiksech a body artu. Umožňují členění vyučovací jednotky podle konstruktivistického modelu E-U-R – vyskytují se v nich motivační aktivity, zadání spolu s tipy a soupisy potřebných pomůcek, doplňkové aktivity, a nakonec otázky či aktivity k závěrečné reflexi.

Ilustrace k jednotlivým tématům byly voleny tak, aby podpořily představu žáků o nich. Vytvořeny byly technikou lineární kresby černým popisovačem a následně digitalizovány a vloženy do vypracovaných listů. Jejich podoba umožňuje žákům hlubší a detailnější prozkoumání vybraných uměleckých děl, neboť si je lze ve výuce pomocí přiložených QR kódů snadno dohledat a podle vzoru také kolorovat.

Výhodou těchto listů je, že kromě nich není třeba dalších výukových materiálů jako například kartiček nebo speciálních pomůcek, neboť je již v sobě zahrnují. Vytisknout je lze navíc jednotlivě, v případě celého projektu mohou tvořit podklad pro

žakovské portfolio a tím také jistý druh příručky či pracovního sešitu k celému tématu. Další jejich výhodou je potom interaktivita a dynamičnost v podobě přiložených QR kódů odkazujících na konkrétní ukázky uměleckých děl a šipek, které k nim od nejrozličnějších popisků směřují.

Soubor metodických listů je doplněn také o úvodní list uvádějící žáky do tématu zvířecích motivů ve výtvarném umění. Ten obsahuje komentáře k pojetí a podobě celého projektu, úkoly k zamyšlení a místo pro rychlou skicu toho, co si žák představí, když se řekne „zvíře“. Tento metodický list by bylo vhodné uchopit jako úvodní hodinu k celému projektu, která by byla realizována v prostředí galerie, kde by si žáci měli za úkol kolem sebe všimnout obrazů se zvířecími motivy.







## KUBISTICKÁ SKLÁDAČKA

Kubismus je název uměleckého směru, který vznikl od slova kubes, tedy krychle. A proč zrovna krychle? Kvůli geometrickým tělesům, která kubisté zajímají. Kubistická díla totiž tak trochu připomínají geometrii – vypadají, jako by byla složena z vlácn, koulí, kuželů, kvadrátů a krychl. Proč to tak umělci dělají? Aby dosáhli 3D dojmu. Snaží se zobrazit přímky prostoru a tvrdí. Závěsta experimentují.

**A jak to vypadá?** *Obkresli na vládní papír svých nejvlídnějších zvířat!*

**A jak se otevírá?** Jednoduše. Prostě si představíš, že předmět, který maluješ, můžeme vidět z více stran. A ty strany potom namaluješ všechny najednou. A tak jejich obrazy často připomínají skládačky, které buďto skládáš (tému se říká syntetický kubismus) nebo rozkládáš (tému se říká analytický kubismus).

**Na podobném principu fungují i** **rekonstrukce**, skládačky tvořené sešmi geometrickými tvary. A poskládáš z nich měšičku, špičku vládny, dokonce i zvířata. Důležité ale je využít vládní částí a ani jednu nevynechat. Části se nemají přeplyvat, ani se nesmí dotýkat. Mohou se ale částečně přeplyvat.

**Chceš si sestavit vlastní tangramové zvířátko?** Rozstřiháš čtverec papíru na geometrické tvary podle tohoto vzoru. Namaluješ postavu či zvířátko z vládní části obrazce nebo se inspiruješ jindy.

**Jak je to s kubismem dnes?** Geometrické tvary ve stylu kubismu jsou oblíbené i dnes. Například v Ralsku na Českolipsku proto můžeme spatřit sochu geometrického medvěda, v Japonsku jsou oblíbené figurky origami a zajímavé vypadají také obrazy ve stylu geometric art.

**Pojď si vytvořit vlastní kubistické zvířátko.**

- Vyber si jakékoli zvířátko a představ si ho jako kubistický obraz.
- Rozlož ho na geometrické tvary.
- Zvol si jakoukoli techniku a ztvárni ho.

**TIP:** Svému dílu můžeš vytvořit i originální rám.

**Nezapomeň si zahrát komiks.** Vytvoř dvojici nebo skupinu... Jak ti to bude přijmout... Otevři si aplikaci a hracími kostkami. Hod dvěma kostkami zároveň a podle toho, co ti padne, spíš úkol.

1. Kdyžby tvé zvířátko mluvílo, co by ti to sáde řeklo?  
2. Jakou super schopnost by mělo tvé zvířátko v komiksu?  
3. Co by podle tebe mělo o tvém díle říct první kritik?  
4. Co bys pro tebe nejlépe a co tě bavilo?  
5. Co sis zapamatová(a)š o kubismu?  
6. Jsi-li spokojený s tím, co ti padlo vytvořit?

1. Napíš si a řekni to popovídě.  
2. Vykřikni to.  
3. Řekni to jedem slovem.  
4. Vyjdi to zvuštem.  
5. Vyjdi to pomocí svého těla.  
6. Zarež se nebo to řekni veřejem.

**Co ti tomu budeš potřebovat:**

- čtvertku A4
- obyčejnou tužku a pravítko
- další pomůcky podle libosti
- barevný papír, nůžky a lepidlo
- pastelky, fixy, suché pastelky
- vodové nebo temperové barvy

## SURREALISTICKÝ BESTÁŘ

Surrealismus neboli nadrealismus znamená reálnější realitu, absolutní skutečnost. Je to vlastně vznešlejší název pro spojení snu a skutečnosti. A jak tohle něčeho mohlo napadnout? Na základě bádání psychologa Sigmunda Freuda. Ten totiž přišel s nápadem zkoumat sny. Zajímá se o nevědomí a sny podle něho byly klíčem k němu. Freud se snů dokázal vyčíst postčkové touhy a starosti, které si člověk běžně ani neuvědomuje. A o sny se potom začali zájmá také umělci. Ti se stejně jako Freud snažili proniknout do lidské psychiky. A byli schopni pro to udělat cokoliv, dokonce třeba i provádět halucinace. Proč to dělali? Protože si nechtěli zachovávat čistou mysl. Chtěli tvořit automaticky, bez rozumu a bez hránek.

**A tak nám jich dala.** Vytvoř dvojici a rozložte si v ní role ilustrátora a moderátora. Jednoho z dvojice teď na chvíli uzavři zrakem a bude kreslit, co uvidí. Účelem moderátora je nahánět si do vymyšleného místa jednoduché obrazy zvířek, který bude ilustrátor popisovat. Ilustrátor bude do stejného místa zakreslovat, co uvidí od moderátora. Poté sá dle porovnání.

**Ytvoř si svůj surrealistický bestář.** Zvířata si jsou velmi podobná s lidmi, takže někdy připomínají přílehy.

**Přílehy si lidé vymýšlí už odnepaměti.** Existují dokonce i knihy přílehy, kterým se říká bestiáře.

**Ytvoř si svou vlastní zrcovnou postavu výtvarněji se staráš bestiáře.**

- Nejprve si připrav základ – větší čtvertku přehni napůl jako knihu.
- Vlevo do ní dvoustanu z knihy nebo novin. Velikost uprav dle potřeby.
- Poté na menší čtvertku narysuj přímkou 1,5 cm od dolního okraje.
- Tvá příleha inspirována zvířetem bude ležet nebo stát na této přímkě.
- Nalezenou přílehu vystřihni, přelož a podle tutoriálu vlevo do své knihy.

**TIP:** Neboj se experimentovat. Kombinuj věci, které by běžně nesly dohromady.

**Co ti tomu budeš potřebovat:**

- čtvertku A4 a čtvertku A5
- dvoustanu ze staré knihy nebo novin
- nůžky, lepidlo, pravítko
- pastelky nebo fixy

**Dobrá tvůj bestiář přílehy informovem.** Jako tvůrce přílehy zpracuj o ně své základní údaje do badatelské tabulky. Informaci můžeš naleseno připojit ke své knize.

| jméno    | zdravé přílehy |
|----------|----------------|
| 1. jméno |                |
| 2. jméno |                |
| 3. jméno |                |
| 4. jméno |                |
| 5. jméno |                |
| 6. jméno |                |
| 7. jméno |                |
| 8. jméno |                |

## POP-ART STORY

Pop-art je umělecký směr odvozený od slova popular, tedy populární, trendy, oblíbený. A trendy je po válce hlavně každodenní realita. Umělci chtějí do svých děl začlenit běžné věci a běžné prostředí jako reklamy, billboardy, plakátové plochy, reklamní poutače, výtlační sířné, fotografie, kina a televize. Závěsta masovou kulturu. Totéž všechno se ve svých dílech objevuje. A nejen to – také kritika nadprodukcí a nevládu.

**A jak to vypadá?** Umělci běžně užívají různé materiály. Oblíbené jsou také koláže, sitistický a komiksy.

**Nejznámější pop-artový umělec.** Velkou inspiraci **Andrého Warhola** a byla jeho slavná kočka Heister. Aby nebyla osamělá, položil ji kamradka Samia. Třídva mu potom dala spoustu koflů.

**Znáš nějaký komiks se zvířetem v hrdinou?** Co třeba Mickey Mouse, Hák máj pory, Garfield, Město Pusk, Čtyřlístek, Lady a Tramp nebo Tom a Jerry?

**Jaký komiks je tvůj oblíbený?** Každý umělec si kreslí a podobně komiksu přistupuje jinak. Zde je příklad tvorby českého komiksového autora Hana Ochoy – Fr. Alina.

**A jak vlastní komiks vypadá?** Každý komiks má nějaký příběh. Je sestaven z několika různě velkých okének, která na sebe navazují, objevují se v něm proměny v podobě bublín a také postavy. Ty bývají většinou **jednoduše**, jsou různé vysoké či nízké a mají velké oči.

**Vytvoř si svůj vlastní komiks se zvířetem postavou.**

- Prmýsl si, jak bude tvá postava vypadat.
- Mysli také na příběh a jeho rozuzlení.
- Dodrž všechny znaky komiksu. Vytvoř komiks a vymysli mu název.

**TIP:** Při tvorbě zvířecí postavy se můžeš inspirovat předchozími zadáními. Pomocí ti může, když si vše nejprve rozvířněš nanečisto.

**Někdy si raději s příběhem?** Vytvoř si jednoduchou skupinovu aktivitu. Každý člen skupiny si vezme papír a na něj napíše vždy jeden úkol. Po doplnění údaje papír přehne, aby nebylo vidět, co na něm je napísáno. Svůj papír posle dalším členům skupiny. Takto se pokračuje, dokud nebudou doplněny všechny body. Když papír roztáhneš, uvidíš si příběh, který můžeš zpracovat.

**TIP:** Pokud chceš dostat svého příběh, nepiš do jednotlivých bodů! Houpaj se a vyláňni slova.

**Jako která komiksová postava se po dnešní hodině cítíš?** Vyber si jakoukoli komiksovou postavu a zstožni se s ní. Jak se cítíš a proč právě tak?

**Údaje do tvého příběhu:**

1. KDO? – jméno zvířete
2. CO DĚLÁ? – činnost
3. KDE? – jak sám, někde, na jakém místě
4. S KÝM? – příběh další postavy
5. PROČ? – z jakého důvodu nebo příčiny
6. JAK TO NAKONEC DOPADLO? – doplnění

**Co ti tomu budeš potřebovat:**

- papír a psací náčiní
- čtvertku A4
- pravítko a obyčejnou tužku
- pastelky nebo fixy

## TĚLO MÍSTO PLÁTNÁ?

Tělo místo plátna? Ano. Existuje totiž takový druh umění, který se zaměřuje na lidské i zvířecí tělo. A je to body art.

**Co si představíš, když se řekne BODY ART?** Body artovi umělci vnímají tělo jako nástroj, zkoumají ho a vyjadřují se jím. A často ho také vystavují extrémním podmínkám – mrazí se, sebedopadají a různě experimentují. Proč to dělají? Protože se snaží přemýšlet o možnostech a limitech našeho i zvířecího těla. Proto vznikají díla jako zasedání větvíčků do žly, přikládání muže na auto, posezení s mrtvým zaječím nebo přímé přenosy z plastických operací.

**Další příklady body artu.** **PERFORMANCE** – vložení šperku do kůže. **BEHAVIOURISM** – malování na tělo. Současní umělci umí na tělo namalovat úplně cokoliv, dokonce dokážou, aby člověk vypadal jako zvířátko. **TETOVÁŽI** – jejich provedení je v dnešní době velmi propracované, takže mohou být různé barevné nebo jen v odstínech černé. Jednoduchá nebo složitější. Oblíbená jsou potom ta, která mají pro člověka osobní význam – třeba jako jména, data nebo domácí mazlíčky.

**Znáš tyto osobnosti?** Dokážou na pozici těla malovat nějaké zvířecí tetování?

**Jaké zvířecí tetování by tě vyzdobilo ty?**

- Vyber si jakékoli zvířátko, zvířecí motiv nebo něco s ním spojeného.
- Vytvoř návrh tetování inspirovaného zvířetem nebo si vytvoř dočasné zvířecí tetování přímo na tělo.

**TIP:** Inspirovat se můžeš secesi a pro doplnění můžeš využít i přírodní motivy nebo ornamenty. Zapojit můžeš i různé barvy. "Tetovat" můžeš nejen sebe, ale i své kamarády. Nakresli si svůj návrh na papír a najdi si "tatéra", který ti obrázek "vytetej" na vybrané místo.

**Co ti tomu budeš potřebovat:**

- papír A5, fixy nebo pastelky
- pokud ti to nevadí, využít můžeš obyčejné fixy a temperové barvy nebo make-up
- jestli se ale bojíš alergické reakce, sahni raději po dermatologicky testovaných fixech na kůži (výrobce: Centropen)

**A co když už máš tetování?** Vytvoř jakékoli další tetování na jakékoli místo na těle. Nebo vytvoř návrh zvířecího tetování pro svého ládu.

**Nakonec tě osloví otázka vymysli si bestii.** Chťá(a) by sis své tetování ponechat natrvalo? Proč ano/ne? Co je pro tebe důležitější – význam tetování nebo jeho podoba?

Obr. 48 Ukázka metodických listů k projektu

## Závěr

Hlavním cílem této diplomové práce bylo komplexně zpracovat motiv zvířete v kontextu výtvarné výchovy na 2. stupni ZŠ a ukázat jeho potenciál pro pedagogickou praxi. Jak ukázala teoretická část této práce, motiv zvířete představuje v dějinách výtvarného umění jeden z nejstarších a nejčastěji užívaných námětů. Jeho vývoj lze sledovat již od pravěkého umění přes starověké civilizace, středověkou symboliku, naturalismus a realismus až po moderní a současné umělecké styly a směry. V každé epoše, směru a stylu představuje nositele estetických, symbolických či mytologických hodnot. Zvíře má navíc zásadní význam v životě dítěte – je objektem jeho pozorování, projekce, fantazie i emocí. Kapitoly věnované psychologickému a etickému pohledu na zvíře ukázaly, že vztah dítěte ke zvířeti může být velmi hluboce zakořeněný, emočně nabitý, a proto i využitelný v pedagogické praxi. Praktická část práce navíc ověřila, že motiv zvířete je i pro žáky 2. stupně ZŠ nejen přirozeně atraktivní, ale také didakticky přínosný. Projekt *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii* umožnil žákům sledovat proměny zvířecího motivu napříč vybranými epochami a uměleckými směry a zároveň také rozvíjet vlastní kreativitu, výtvarné vyjádření, sebevědomí, schopnost interpretace, spolupráce a komunikace.

Teoretický přínos této práce spočívá zejména v komplexním propojení kunsthistorického, symbolického, psychologického, etického a didaktického pohledu na motiv zvířete. Dále také ve vytvoření širšího odborného rámce, který vysvětluje, proč je zvíře pro dítě silným výtvarným námětem, v zasazení dětského výtvarného projevu do kulturních a symbolických souvislostí, v akcentování etického rozměru vztahu dítěte a zvířete v podobě respektujícího přístupu a principu antropomorfismu a v neposlední řadě také v odhalení didaktického potenciálu zvířecí tematiky v současné výuce výtvarné výchovy.

Praktická část práce potom přinesla několik dalších přínosů, mezi nimiž lze jmenovat v první řadě vytvoření uceleného výtvarně-didaktického projektu propojujícího historii výtvarného umění, symboliku, vlastní žákovské emoce či příběhy a osobní prožitky. Dále také příklad možností rozvoje žákovských kompetencí, nabídku širší škály tradičních i netradičních technik (práce s přírodními pigmenty, diamantová mozaika, tisk z kartonu/polystyrenu, pop-up konstrukce, bodypainting), vytvoření metodických listů jako potenciálního výukového materiálu pro učitele výtvarné výchovy či vznik webových stránek koncipovaných jako virtuální galerie a inspirační zdroj. Projekt navíc nabídl i přesah do mezipředmětových vztahů.

Limity této práce lze spatřovat zejména v možnostech realizace výtvarně-didaktického projektu v pedagogické praxi. Patří k nim časová náročnost některých užitých technik (například diamantová mozaika, pop-up konstrukce nebo komiks), individuální specifika tvorby jednotlivých žáků, jejich rozdílná motivace a pracovní tempo či skutečnost, že některé metody fungují pouze v určitém kolektivu. Tyto limity však dokládají autentičnost projektu a poukazují na realitu běžné pedagogické praxe.

Během práce se také objevilo několik témat, která přesahují její rozsah. Otázkou tak stále zůstává, jak se liší vnímání zvířecího motivu u různých věkových skupin, zda má na výtvarné ztvárnění zvířete nějaký vliv etická výchova, jak se proměnil vztah ke zvířeti v digitální době či jakým způsobem vnímají zvířecí symboliku děti se specifickými vzdělávacími potřebami.

Na základě projektu se nabízí také řada dalších způsobů, jak dané téma dále rozvíjet. V úvahu připadá zapojení žáků do tvorby webu, dokumentace a prezentace výsledků vlastní výtvarné činnosti, rozšíření projektu o cílovou skupinu mladších žáků nebo zapojení více ročníků, tvorba vlastní předlohy pro diamantovou mozaiku, rozšíření surrealistického tématu o propojení s literární tvorbou, zaměření na další autory pracující s motivem zvířete, realizování výuky v galerii, muzeu nebo archeoparku, propojení pop-artu s mediální výchovou či tvorba rozsáhlejší metodické příručky nebo výtvarného portfolia.



## Použité zdroje

### Bibliografie

ADAMEC, Jaromír a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním II*. Online.

Praha: Práce. 1995. ISBN 80-208-0359-9. Dostupné z:

<https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:c1c778f0-2531-11e7-a38c-005056827e51>. [citováno 2025-11-17].

BADALÍKOVÁ, Olga: *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2014. ISBN 978-80-244-4007-1.

BEKOFF, Marc: *Na zvířatech záleží: Biolog vysvětluje, proč zacházet se zvířaty s respektem a soucitem*. Praha: Triton. 2009. ISBN 978-80-7387-322-6.

BERTELLI, Sara a MAGISTRI, Mila: *999 uměleckých děl: která musíte znát, která byste měli znát, jejichž znalostí jistě ohromíte*. Praha: Slovart. 2009. ISBN 978-80-7391-336-6.

BLÁHA, Jaroslav a SLAVÍK, Jan: *Průvodce výtvarným uměním V*. Online. Praha:

Práce. 1997. ISBN 80-208-0432-3. Dostupné z:

<https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:69235630-5341-11e3-8c6a-005056825209>. [citováno 2025-11-21].

BLÁHA, Jaroslav a ŠAMŠULA, Pavel: *Průvodce výtvarným uměním III*. Online. Praha:

Práce. 1996. ISBN 80-208-0386-6. Dostupné z:

<https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:ba357eb0-2532-11e7-b650-5ef3fc9ae867>. [citováno 2025-11-17].

BOWEN, James: *Kocour Bob: Příběh o přátelství a naději*. Praha: Ikar. 2013. ISBN 978-80-249-2248-5.

ČÍHAL, Petr a kol.: *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slovácké muzeum v Uherském Hradišti. 2013. ISBN 978-80-87671-07-8.

DAHLKE, Ruediger a BAUMGARTNER, Irmgard: *Zvíře jako zrcadlo lidské duše: O dokonalém spojení člověka se zvířetem*. Brno: CPress. 2018. ISBN 978-80-264-1882-5.

EXLER, Petr: *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*.

Online. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2015. ISBN 978-80-244-4620-2.

Dostupné z:

[https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody\\_exler\\_final.pdf](https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody_exler_final.pdf). [citováno 2025-11-18].

FERGUSON, Henry a PROCTEROVÁ, Lynn: *Umění tetování*. Online. Praha: Rebo. 1998. ISBN 80-7234-028-X. Dostupné z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:4d73cb90-418f-11e3-ac54-005056825209>. [citováno 2025-11-23].

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

HYLAND, Angus a ROBERTSOVÁ, Caroline: *Kočka v umění*. Praha: Grada. 2021. ISBN 978-80-271-3315-4.

HYLAND, Angus a WILSONOVÁ, Kendra: *Pes v umění*. Praha: Grada. 2023. ISBN 978-80-271-3826-5.

JANIŠTINOVÁ, Anna; NOVÁK, Pavel a BERÁNEK, Libor: *Zvířata*. Národní galerie v Praze: Opus Pictum. 2002. ISBN 80-7035-229-9.

KOMÁREK, Stanislav: *Ochlupení bližní: Zvířata v kulturních kontextech*. Praha: Academia. 2012. ISBN 978-80-200-2113-7.

LASSUS, Jean: *Raně křesťanské a byzantské umění*. Online. Praha: Artia. ISBN nepřirazeno. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:48836700-1d27-11e6-9f8b-005056825209>. [citováno 2025-11-17].

LENDEROVÁ, Milena: *Zvířata a jejich lidé*. Praha: Karolinum. 2023. ISBN 978-80-246-5157-6.

LERWILL, Ben a WALSH, Sarah: *Hrdinové světa zvířat: Příběhy, které se skutečně staly*. Praha: Presco Group. 2019. ISBN 978-80-88276-66-1.

LUCIE-SMITH, Edward: *Artoday: současné světové umění*. Online. Praha: Slovart. 1996. ISBN 80-85871-97-1. Dostupné z: <https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:71131110-b60a-11e3-87a3-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-23].

MATĚJČEK, Zdeněk: *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha: Portál. 2013. ISBN 978-80-262-0519-7.

PLEVOVÁ, Irena a PUGNEROVÁ, Michaela: *Dětský výtvarný projev: V pedagogické praxi*. Praha: Grada. 2022. ISBN 978-80-271-0218-1.

PROKOP, Vladimír: *Kapitoly z dějin výtvarného umění (pro výuku dějin umění na středních školách)*. Sokolov: O.K.-Soft. 2011. ISBN nepřirazen.

ROESELLOVÁ, Věra: *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Online. Praha: Sarah. 1997. ISBN 80-902267-2-8. Dostupné z:  
<https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:ada57090-4824-11e3-98d6-001018b5eb5c>. [citováno 2026-03-27].

ROYT, Jan a ŠEDINOVÁ, Hana: *Slovník symbolů: Kosmos, příroda a člověk v křesťanské ikonografii*. Praha: Mladá fronta. 1998. ISBN 80-204-0740-5.

SAUNDERS, Nicholas J.: *Mytická síla zvířat*. Praha: Knižní klub. 1996. ISBN 80-7176-360-8.

SEKANINOVÁ, Štěpánka: *Slavná zvířata a zvířata slavných*. Praha: Albatros. 2019. ISBN 978-80-00-05670-8.

STEHLÍKOVÁ BABYRÁDOVÁ, Hana; ŠOBÁŇOVÁ, Petra; BLAŽEK, Timotej; MUSILOVÁ, Jana; SOSNA, Jiří a TIKALOVÁ, Lucie: *Téma – akce – výpověď: Projektová metoda ve výtvarné výchově*. Online. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2015. ISBN 978-80-244-4506-9. Dostupné z:  
[https://kvv.upol.cz/images/upload/files/tema\\_akce\\_vypoved\\_31052015.pdf](https://kvv.upol.cz/images/upload/files/tema_akce_vypoved_31052015.pdf). [citováno 2026-03-28].

ŠAMŠULA, Pavel a ADAMEC, Jaromír: *Průvodce výtvarným uměním I*. Úvaly: Albra. 2009. ISBN 978-80-7361-069-2.

ŠAMŠULA, Pavel a HIRSCHOVÁ, Jarmila: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Online. Praha: Práce. 1994. ISBN 80-208-0008-5. Dostupné z:  
<https://www.digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:d9d4fab0-279a-11e7-a77b-001018b5eb5c>. [citováno 2025-11-20].

ŠOBÁŇOVÁ, Petra et al.: *Useful Symbiosis: Science, Technology, Art & Art Education*. Online. Olomouc: Palacký University Olomouc. 2016. ISBN 978-80-244-4853-4. Dostupné z:

[https://www.kvv.upol.cz/images/upload/files/useful\\_symbiosis\\_sobanova.pdf](https://www.kvv.upol.cz/images/upload/files/useful_symbiosis_sobanova.pdf). [citováno 2026-03-28].

ŠOBÁŇNOVÁ, Petra: *Kapitoly z didaktiky výtvarné výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého. 2006. ISBN 80-244-1469-4.

VÁGNEROVÁ, Marie a LISÁ, Lidka: *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova. Karolinum. 2021. ISBN 978-80-246-4961-0.

WOHLFARTH, Rainer a MUTSCHLEROVÁ, Bettina: *Léčivá síla zvířat: Jak nás zvířata uzdravují*. Brno: Kazda. 2023. ISBN 978-80-7670-107-6.

ZHOŘ, Igor: *Výtvarná výchova v projektech I: pracovní sešit pro 6. a 7. ročník*. Havlíčkův Brod: Tobiáš. 1995. ISBN 80-85808-30-7.

ZHOŘ, Igor: *Výtvarná výchova v projektech II: pracovní sešit pro 8. a 9. ročník*. Havlíčkův Brod: Tobiáš. 1996. ISBN 80-85808-35-8.

## **Elektronické zdroje**

ČIHÁKOVÁ NOSHIRO, Vlasta: *Michal Nesázal – Brána do skrytých světů*. Online. Praha: Centrum pro současné umění Praha – Artlist. Dostupné z: <https://artlist.cz/umelci/michal-nesazal/>. [citováno 2026-03-29].

ČIŽMÁŘ, Vojtěch: *Pravěké malby do výtvarky*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/11561>. [citováno 2025-11-13].

GROHMANNOVÁ, Jitka: *Všechny materiály autorky*. Online. Učitelnice. Dostupné z: [https://www.ucitelnice.cz/jitka-grohmannova?page=1&orderBy=published\\_at&author=15618](https://www.ucitelnice.cz/jitka-grohmannova?page=1&orderBy=published_at&author=15618). [citováno 2026-03-30].

JOZOVÁ, Barbora: *Zvířecí kostry/Příprava na hodinu výtvarné výchovy*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/40203>. [citováno 2025-11-14].

*Křečkovy kapitoly z dějin výtvarného umění*. Online. Máš umělecké střevo? Dostupné z: <https://umeleckestrevo.cz/apendix-art/animace/kreckovy-kapitoly-z-dejin-vytvarneho-umeni/>. [citováno 2025-11-13].

*O projektu*. Online. Máš umělecké střevo? Dostupné z: <https://umeleckestrevo.cz/o-nas/>. [citováno 2025-11-13].

Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci. *Pečuji o sebe*. Online. Olomouc: Pedagogická fakulta UP. © 2022–2026. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/>. [citováno 2026-03-27].

REICHMAN, Martin: Body art: tělo jako malířské plátno. *100+1 zahraniční zajímavost*. Online. 9. 1. 2015. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20200804224115/https://www.stoplusjednicka.cz/body-art-telo-jako-malirске-platno>. [citováno 2025-11-23].

ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*. Online. Dostupné z: <https://sites.google.com/view/zvireciinspirace/domovsk%C3%A1-str%C3%A1nka>. [citováno 2026-03-29].

*Skobičiny*. Online. Kakalík. Dostupné z: <https://kakalik.cz/cz/galerie/skobicingy>. [citováno 2025-11-13].

*Srdce žirafy v zajetí je o dvanáct kilo lehčí*. Online. Praha: Národní galerie Praha. Dostupné z: <https://labiennale.ngprague.cz/cz-2024-eva-kotkov>. [citováno 2026-03-29].

STÖTTER, Johannes. *About the Artist*. Online. Johannes Stötter. 2025. Dostupné z: <https://www.johannesstoetterart.com/about/>. [citováno 2025-11-23].

*Studium přírody*. Online. Bez názvu. Nedatováno. 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/studium-p%C5%99%C3%ADrody>. [citováno 2025-11-13].

ŠOBÁŇOVÁ, Petra a BAŠTANOVÁ, Pavla: *Proměna*. Online. Bez názvu. Nedatováno. 25. 5. 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/post/prom%C4%9Bna>. [citováno 2025-11-13].

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Bez názvu*. Nedatováno. Online. Olomouc: Pedagogická fakulta UP © 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/>. [citováno 2026-03-27].

ŠOBÁŇOVÁ, Petra: *Chobotnice: metoda sebepoznání, sebehodnocení a vzájemného vrstevnického hodnocení*. Online. Pecujiosebe.com. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/post/chobotnice-metoda-sebepozn%C3%A1n%C3%AD-sebehodnocen%C3%AD-a-vz%C3%A1jemn%C3%A9ho-vrstevnick%C3%A9ho-hodnocen%C3%AD>. [citováno 2025-11-13].

ŠOBÁŇOVÁ, Petra: *Mraveniště: Kooperativní výtvarná hra pro skupinu*. Online. Pecujiosebe.com. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/post/mraveni%C5%A1t%C4%9B-kooperativn%C3%AD-v%C3%BDtvarn%C3%A1-hra-pro-skupinu>. [citováno 2025-11-13].

*Velká králikárna*. Online. Praha: Centrum pro současné umění Praha – Artlist. Dostupné z: <https://artlist.cz/dila/velka-kralikarna/>. [citováno 2026-03-29].

VýMat: *Kreslení fantastických tvorů s AI*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/68975>. [citováno 2025-11-14].

## Zdroje obrázků

Obr. 1: GESSNER, Konrad: *Sea Monsters*. Online. In: Historical Anatomies on the Web: Conradi Gesneri medici Tigurini Historiae animalium. National Library of Medicine. Dostupné z: [https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/gesner\\_home.html](https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/gesner_home.html). [citováno 2026-03-30].

Obr. 2: GESSNER, Konrad: *Hydra*. Online. In: Historical Anatomies on the Web: Conradi Gesneri medici Tigurini Historiae animalium. National Library of Medicine. Dostupné z: [https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/gesner\\_home.html](https://www.nlm.nih.gov/exhibition/historicalanatomies/gesner_home.html). [citováno 2026-03-30].

Obr. 3: ANGERMAYER, Jan Vojtěch: *Odpocívající zajíc*. Online. SlavneObrazy.cz. Dostupné z: [https://slavneobrazy.cz/cs/angermayer-jan-vojtech-odpocivajici-zajic-ido-177671?srsId=AfmBOopl500BE3IjXYloauULqYlQ3\\_6qA6v3zHqKRNP51xd14C5v0c\\_J](https://slavneobrazy.cz/cs/angermayer-jan-vojtech-odpocivajici-zajic-ido-177671?srsId=AfmBOopl500BE3IjXYloauULqYlQ3_6qA6v3zHqKRNP51xd14C5v0c_J). [citováno 2026-03-30].

Obr. 4: GOYA, Francisco: *The Dog*. Online. Artchive. © 2026. Dostupné z: <https://www.artchive.com/artwork/the-dog-francisco-goya-1820-1823/>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 5: GÉRÔME, Jean-Léon: *Boy*. Online. Gallerix. © 2009-2026. Dostupné z: <https://gallerix.org/storeroom/1691523208/N/73212007/>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 6: BROWNING, Amy Katherine: *Lime Tree Shade*. Online. Art Renewal Center. © 1999-2026. Dostupné z: <https://www.artrenewal.org/artworks/lime-tree-shade/amy-katherine-browning/87724>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 7: MEDEK, Mikuláš: *Ptapčci*. Online. Galerie KODL. © 2006-2026. Dostupné z: <https://www.galeriekodl.cz/cs/polozka/3885/>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 8: SCHNEEMANN, Carolee: *Eye Body: 36 Transformative Actions*. Online. New York: The Museum of Modern Art. © 2026. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/200141>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 9: STÖTTER, Johannes: *Chameleon*. Online. In: Dovas: This Chameleon Is Actually Two Painted Women. Bored Panda. 6. 4. 2015. Dostupné z: <https://www.boredpanda.com/chameleon-body-painting-optical-illusion-johannes-stotter/>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 10: SÁGLOVÁ, Zorka: *Velká králikárna*. Online. Artlist: Centrum pro současné umění Praha. Dostupné z: <https://artlist.cz/dila/velka-kralikarna/>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 11: KAC, Eduardo: *GFP Bunny*. Online. Eduardo Kac. © 2026. Dostupné z: <https://www.ekac.org/gfpbunny.html>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 12: ZHOŘ, Igor: *Výtvarná výchova v projektech I: pracovní sešit pro 6.–7. ročník*. Havlíčkův Brod: Tobíáš. 2005. S. 19–20. ISBN 80-85808-48-X.

Obr. 13: ZHOŘ, Igor: *Výtvarná výchova v projektech II: pracovní sešit pro 8.–9. ročník*. Havlíčkův Brod: Tobíáš. 2007. S. 23, 25. ISBN 978-80-7311-98-7.

Obr. 14: Mamut. Symbolický objekt jako střed rituálního prostranství z větví, sena a popínavých rostlin. In: EXLER, Petr: *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*. Online. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 2015. S. 73. ISBN 978-80-244-4620-2. Dostupné z: [https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody\\_exler\\_final.pdf](https://kvv.upol.cz/images/upload/files/vyu%C5%BEit%C3%AD%20projektov%C3%A9%20metody_exler_final.pdf). [citováno 2026-03-30].

Obr. 15: ŠOBÁŇOVÁ, Petra: *Mraveniště: Kooperativní výtvarná hra pro skupinu*. Online. Pecujiosebe.com. Dostupné z: <https://www.pecujiosebe.com/post/mraveni%C5%A1t%C4%9B-kooperativn%C3%AD-v%C3%BDtvarn%C3%A1-hra-pro-skupinu>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 16: ŠOBÁŇOVÁ, Petra: *Chobotnice: metoda sebepoznání, sebehodnocení a vzájemného vrstevnického hodnocení*. Online. Pecujiosebe.com. Dostupné z:



<https://www.pecujiosebe.com/post/chobotnice-metoda-sebepozn%C3%A1n%C3%AD-sebehodnocen%C3%AD-a-vz%C3%A1jemn%C3%A9ho-vrstevnick%C3%A9ho-hodnocen%C3%AD>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 17: ŠOBÁŇOVÁ, Petra a BAŠTANOVÁ, Pavla: *Tvoříme doma: Studium přírody*. Online. Bez názvu. Nedatováno. 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/studium-p%C5%99%C3%ADrody>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 18: ŠOBÁŇOVÁ, Petra a BAŠTANOVÁ, Pavla: *Proměna*. Online. Bez názvu. Nedatováno. 25. 5. 2023. Dostupné z: <https://www.nedatovano.cz/post/prom%C4%B9na>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 19: Ukázka žákovské výtvarné práce – kůň. In: ČIŽMÁŘ, Vojtěch: *Pravěké malby do výtvarky*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/11561>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 20: Ukázka žákovských výtvarných prací – kresba fantastických tvorů. In: VýMat: *Kreslení fantastických tvorů s AI*. Online. Učitelnice. Dostupné z: <https://www.ucitelnice.cz/produkt/68975>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 21: Ukázka ilustrace z animovaného seriálu Skobičiny. In: *Skobičiny*. Online. Kakalík. Dostupné z: <https://kakalik.cz/cz/galerie/skobicingy>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 22: *Profesor Křeček*. Online. Dostupné z: <https://www.facebook.com/profesorkrecek>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 23: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii*. Online. Dostupné z: <https://sites.google.com/view/zvireciinspirace/domovsk%C3%A1-str%C3%A1nka>. [citováno 2026-03-29].

Obr. 24: ŘEHÁČKOVÁ, Lucie: *Plakát*. Online. Canva. 2025. Dostupné z: <https://canva.link/aj1zde2yufi5f5v>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 25: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Pravěké graffiti*. Online. Canva, 2025. Dostupné z: <https://canva.link/2cjb9xis8x98op7>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 26: vlastní fotografie

Obr. 27: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Průvodce životem i smrtí*. Online. Canva, 2025. Dostupné z: <https://canva.link/0cwpz6dn7wf0z36>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 28: vlastní fotografie

Obr. 29: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Diamantová mozaika*. Online. Canva, 2025.  
Dostupné z: <https://canva.link/opa3nm6ieggidu7>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 30: vlastní fotografie

Obr. 31: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Secesní ornament*. Online. Canva, 2025. Dostupné z:  
<https://canva.link/51wjksrers453>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 32: vlastní fotografie

Obr. 33: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Karneval emocí*. Online. Canva, 2025. Dostupné z:  
<https://canva.link/it8j44r0m8m7fr2>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 34: vlastní fotografie

Obr. 35: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Jako na závodní dráze*. Online. Canva, 2025.  
Dostupné z: <https://canva.link/wnac88soa9re72r>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 36: vlastní fotografie

Obr. 37: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Kubistická skládačka*. Online. Canva, 2025.  
Dostupné z: <https://canva.link/r7w3r45obvfvmfn>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 38: vlastní fotografie

Obr. 39: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Surrealistický bestiář*. Online. Canva, 2025.  
Dostupné z: <https://canva.link/iet4h8uce4kqt99>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 40 a 41: vlastní fotografie

Obr. 42: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Pop-art story*. Online. Canva, 2025. Dostupné z:  
<https://canva.link/qgwdgxqo2wnpcnz>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 43: vlastní fotografie

Obr. 44: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Tělo místo plátna?* Online. Canva, 2025. Dostupné z:  
<https://canva.link/c4ir2yj50smprzq>. [citováno 2026-03-30].

Obr. 45: vlastní fotografie

Obr. 46–48: ŘEHÁČKOVÁ, Monika: *Metodické listy k projektu*. Online. Canva, 2026.  
Dostupné z: <https://canva.link/q9wzzt9ft4pz8fp>. [citováno 2026-03-30].

## Seznam obrázků

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Obr. 1 Konrad Gessner – Sea Monsters, dřevorytová ilustrace, 1551 .....                                            | 19 |
| Obr. 2 Konrad Gessner – Hydra, dřevorytová ilustrace, 1551.....                                                    | 19 |
| Obr. 3 Jan Vojtěch Angermayer – Odpočívající zajíc, olej na mědi, 31,1 x 23,1 cm, 1732 .....                       | 22 |
| Obr. 4 Francisco Goya – Pes, olej a sádra na plátně, 80 x 134 cm, 1819.....                                        | 23 |
| Obr. 5 Jean-Léon Gérôme – Boy, olejomalba, 45,7 x 38,1 cm, pol. 19. st. ....                                       | 24 |
| Obr. 6 Amy Katherine Browning – Ve stínu lípy, olejomalba, 114 x 107 cm, 1913.....                                 | 25 |
| Obr. 7 Mikuláš Medek – Ptapčci, kombinovaná technika (olej a email na plátně), 80 x 60 cm, 1967.....               | 29 |
| Obr. 8 Carolee Schneemann – Pohled těla, 36 transformačních úkonů, série fotografií, 1963 .....                    | 30 |
| Obr. 9 Johannes Stötter – Chameleon, malba na lidském těle, 2015 .....                                             | 32 |
| Obr. 10 Zorka Ságlová – Velká králíkárna, výšivka v drátěném pletivu, 294 x 196 x 12 cm, 1981–1982.....            | 33 |
| Obr. 11 Eduardo Kac – GFP Bunny, geneticky modifikovaný fluorescenční králík, 2000 .....                           | 34 |
| Obr. 12 Igor Zhoř – Moje milé zvíře, ukázka projektu pro žáky 6. třídy .....                                       | 49 |
| Obr. 13 Igor Zhoř – Ptačí let a ptačí zpěv, ukázka projektu pro žáky 8. třídy .....                                | 50 |
| Obr. 14 Mamut – objekt z větví, sena a popínavých rostlin .....                                                    | 51 |
| Obr. 15 Mraveniště – malba temperovými barvami a kresba fixy.....                                                  | 51 |
| Obr. 16 Chobotnice – kresba fixy .....                                                                             | 52 |
| Obr. 17 Petra Šobáňová a Pavla Bašťanová – Studium přírody, ukázka pracovního listu .....                          | 53 |
| Obr. 18 Petra Šobáňová a Pavla Bašťanová – Proměna, ukázka pracovního listu.....                                   | 53 |
| Obr. 19 Kůň – žákovská práce, muchláz a kresba suchým pastelem .....                                               | 54 |
| Obr. 20 Kreslení fantastických tvorů s AI – žákovské práce, kresba pastelkami .....                                | 54 |
| Obr. 21 Seriál Skobičiny, epizoda Hranatý námořník .....                                                           | 55 |
| Obr. 22 Profesor Křeček – příspěvek na facebookové stránce seriálu Křečkovy kapitoly z dějin výtvarného umění..... | 56 |
| Obr. 23 Zvířecí inspirace: od jeskyně po galerii – ukázka webu k výtvarně-didaktickému projektu.....               | 59 |
| Obr. 24 Plakát s odkazem na web .....                                                                              | 59 |
| Obr. 25 Pravěké graffiti – ukázka prezentace .....                                                                 | 61 |

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Obr. 26 Pravěké graffiti – žákovské práce.....                                  | 62 |
| Obr. 27 Průvodce životem i smrtí – ukázka prezentace .....                      | 64 |
| Obr. 28 Průvodce životem i smrtí – žákovské práce .....                         | 65 |
| Obr. 29 Diamantová mozaika – ukázka prezentace .....                            | 67 |
| Obr. 30 Diamantová mozaika – žákovské práce .....                               | 67 |
| Obr. 31 Secesní ornament – ukázka prezentace.....                               | 69 |
| Obr. 32 Secesní ornament – žákovské práce.....                                  | 70 |
| Obr. 33 Karneval emocí – ukázka prezentace.....                                 | 71 |
| Obr. 34 Karneval emocí – žákovské práce .....                                   | 72 |
| Obr. 35 Jako na závodní dráze – ukázka prezentace .....                         | 74 |
| Obr. 36 Jako na závodní dráze – žákovské práce.....                             | 75 |
| Obr. 37 Kubistická skládačka – ukázka prezentace .....                          | 76 |
| Obr. 38 Kubistická skládačka – žákovské práce .....                             | 77 |
| Obr. 39 Surrealistický bestiář – ukázka prezentace .....                        | 79 |
| Obr. 40 Surrealistický bestiář – ukázka motivační aktivity, žákovské práce..... | 79 |
| Obr. 41 Surrealistický bestiář – žákovské práce .....                           | 80 |
| Obr. 42 Pop-art story – ukázka prezentace .....                                 | 81 |
| Obr. 43 Pop-art story – návrh komiksu, žákovské práce .....                     | 82 |
| Obr. 44 Tělo místo plátna? – ukázka prezentace.....                             | 84 |
| Obr. 45 Tělo místo plátna? – žákovské práce .....                               | 85 |
| Obr. 46 Ukázka metodických listů k projektu .....                               | 91 |
| Obr. 47 Ukázka metodických listů k projektu .....                               | 92 |
| Obr. 48 Ukázka metodických listů k projektu .....                               | 93 |