



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská práce

Figura a možnosti její dimenze

Figura and the Possibility of her
Dimensions

Vypracovala: Tereza Hrabánková
Vedoucí práce: Dr. Dominika Sládková, M.A.
České Budějovice 2015

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne.....

.....
Tereza Hrabánková

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucí mojí bakalářské práce Dr. Dominice Sládkové za odborné konzultace a cenné rady, které mi poskytovala v průběhu této práce.

ANOTACE

Tereza Hrabánková, Jihočeská univerzita, pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, bakalářská práce *Figura a možnosti její dimenze*, vedoucí práce Dr. Dominika Sládková.

Práce je rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou. Teoretická část se zamýšlí nad zobrazováním lidské figury ve výtvarném umění v období starověku, mapuje nejvýznamnější umělce zabývající se figurální tvorbou a jejich díla a podává informace o dimenzi figury ve smyslu její velikosti a proporcionálních vztahů.

Teoretická část se dále zabývá historií videoartu v Čechách a videoartem se zaměřením na animovaný film. Stručně také popisuje historii výtvarné výchovy a způsob zobrazování lidské figury u dětí.

Praktická část je zaměřena na postup při tvorbě animovaného filmu. Výsledná animace se skládá z cyklu kreseb a maleb, ze kterých pak vznikne krátký film, jež bude mít za cíl seznámit žáky základních uměleckých škol s proporcionálními zákonitostmi lidské figury.

Klíčová slova: figura, starověk, malba, kresba, fotografie, animovaný film.

THE ABSTRACT

Tereza Hrabánková, University of South Bohemia, Faculty of Education, Department of Art, thesis Figura and possibilities of its dimension, supervisor Dr. Dominika Sládková.

The work is divided into two parts, theoretical and practical.

The theoretical section considers the display of human figures in the visual arts during the Middle Ages, explores the most important figurative artists engaged in creation and their works and provides information about the dimension figures in terms of its size and proportional relationships.

The theoretical part also deals with the history of videoart in Bohemia and videoart with a focus on animated movie. Also briefly describes the history of art and the method of displaying the human figure in children.

The practical part deals with the history of art education in the Czech scene, with a focus on animation. The final work consists of a series of drawings and paintings, from which then created a short animated movie, which will aim to familiarize students with basic art schools proportional patterns of human figures.

Key words: figure, antiquity, painting, drawing, photography, animated movie.

Obsah

ÚVOD	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1 EGYPT A FIGURA JAKO SOUČÁST ARCHITEKTURY	11
2 UMĚNÍ SUMERSKÉ	14
2.1 KRÁTKÝ VHLED DO UMĚNÍ AKKADSKÉHO, BABYLONSKÉHO A ASYRSKÉHO	16
3 ZOBRAZOVÁNÍ LIDSKÉ POSTAVY NA KRÉTĚ A V MYKÉNÁCH	18
4 STAROVĚKÉ ŘECKO A JEHO NEJVÝZNAMNĚJŠÍ UMĚLECKÉ POČINY	20
4.1 FIGURÁLNÍ VÝZDOBA KERAMICKÝCH NÁDOB	21
4.2 VÝZNAM LIDSKÉHO TĚLA JAKO SOCHY V ARCHAICKÉM OBDOBÍ.....	24
4.3 ŘECKÉ UMĚNÍ V OBDOBÍ 4. A 5. STOLETÍ	27
5 ETRUSKOVÉ A JEJICH MALÉ I VELKÉ FIGURY	31
6 OBECNÝ PRŮŘEZ UMĚNÍM ŘÍŠE ŘÍMSKÉ	33
6.1 STRUČNÁ HISTORIE VÝTVARNÉ VÝCHOVY U NÁS.....	37
6.2 TVOŘIVOST A PROČ DÍTĚ KRESLÍ?	41
6.3 LIDSKÁ FIGURA V DĚTSKÉ KRESBĚ.....	43
II. PRAKTICKÁ ČÁST	44
7 KRÁTKÉ POVÍDÁNÍ O VIDEOARTU	45
7.1 VIDEOART V ČESKU A JEHO NEJVÝZNAMNĚJŠÍ PŘEDSTAVITELÉ.....	47
7.2 CO JE ANIMACE A DRUHY ANIMOVANÝCH FILMŮ	50
8 POSTUP PŘI ZPRACOVÁNÍ PRAKTICKÉ ČÁSTI	51
8.1 JAK JE ANIMACE ZAMÝŠLENA PRO DĚTI	52
ZÁVĚR	53
ZDROJE	54
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	54
INTERNETOVÉ ZDROJE.....	56

PŘÍLOHY	58
I. I. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K ČÁSTI TEORETICKÉ.....	58
I. II. ZDROJE PŘÍLOH K ČÁSTI TEORETICKÉ.....	67
II. I. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K ČÁSTI PRAKTICKÉ.....	69

ÚVOD

„lidské tělo stálo vždy v popředí zájmu umělců jako motiv nejen nejkrásnější, ale i nejobtížnější“. (Prof. Mudr. Josef Zrzavý).¹

Stěžejním tématem této práce je stručná analýza toho, jakým způsobem se v období starověku zobrazovala lidská figura. V krátkém přehledu jsou zde zmíněna a popsána nejvýznamnější díla a umělci od Egyptské staré říše až po umění říše římské. Práce se také zabývá příčinami vzniku figurálního umění v jednotlivých kulturách, jejich vývojem a způsoby ztvárnění. Cílem práce by měl být krátký přehled toho, jaké podoby a význam měla v rukou umělců lidská figura v různých obdobích a zemích starověku s přihlédnutím k proporčním vztahům a velikosti daného díla. Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část.

Teoretická část se zaměřuje především na zobrazování lidské figury ve Starověku. Jsou v ní stručně představena některá nejvýznamnější díla a umělci. Dále se zabývá historií videoartu v Čechách a videoartem se zaměřením na animovaný film. Je zde také krátce popsána historie výtvarné výchovy u nás a způsob zobrazování lidské figury u dětí.

První kapitola se věnuje starověkému Egyptu, kde se zaměřuje na specifické schéma, podle kterého autoři figury zachycovali, a které je pro egyptské postavy typické. Postupuje přes umění mezopotámské, akkadské, babylonské a asyrské, kde jsou zmíněna důležitá díla, v nichž hrála roli hlavně nebeská božstva a tehdejší králové a panovníci. Následující kapitola pojednává o umění starověkého Řecka, ve kterém díky zvědavým umělcům nastal v oboru velký rozkvět a posun. Zmíněno je i několik, podle období rozdělených autorů a jejich děl. Poté je krátce představeno Etruské umění a nakonec také stručný popis umělecké tvorby v Římě. Teoretická část je zakončena kapitolami věnovanými videoartu, historii výtvarné výchovy u nás a způsobu dětské výtvarné tvorby.

Část praktická je zaměřena na popis tvorby praktického úkolu. Ten se orientuje na zobrazení ženské figury v pohybu a na ukázky proporčních vztahů lidské postavy, přičemž jsou jako základní vyjadřovací prostředek využity digitální fotografie, které jsou nadále překresleny a upraveny v počítačovém programu. Výsledkem je krátká animace složená z kreseb, maleb a fotek,

¹ ZRZAVÝ, Josef. *Anatomie pro výtvarníky*. Praha 1: Avicem, zdravotnické nakladatelství, n. p., 1977. s. 7.

zamýšlená, jako určitá pomůcka k inspiraci žáků a k pochopení proporcionálních zákonitostí lidské figury. Tento postup práce je zvolen proto, že intermediální pomůcky v rozumné míře považuji za zpestření a jeden z možných způsobů jak žákům zábavnou formou zprostředkovat dané téma.

Z použité literatury, která je uvedena na konci práce, je nejvíce využito zdrojů, jako je například sborník od Bouzek, Jan a Iva Ondřejová., *Řecké umění: Učební texty*, dále knihu od Wicnkelman, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*, nebo třeba knihu od Bordman, John. *Řecké umění*. GOMBRICH, E. *Příběh umění*. CIKÁNOVÁ, K., M. FULKOVÁ, H. HAZUKOVÁ, V. ROESELVÁ, J. SLAVÍK a P. ŠAMŠULA. *Výtvarná výchova a její teorie: v českých zemích ve světových kontextech*. Tímto bych tedy uvedeným autorům ráda poděkovala za možnost práce s jejich texty.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 EGYPT A FIGURA JAKO SOUČÁST ARCHITEKTURY

Egyptské umění bylo z velké části ovlivněno náboženstvím, způsobem myšlení, společenským postavením a vědomostmi umělců.²

Zobrazování lidské figury bylo v Egyptě spojeno většinou s architekturou. Chrámy, pyramidy a paláce byly před vchodem nebo na nádvoří zdobeny monumentálními sochami králů, tzv. kolosy. Uvnitř mastab byly k vidění nástěnné polychromované nízké reliéfy, které většinou popisují život zemřelého a dále mnoho sošek, které se spolu s mumifikovaným tělem přikládali do hrobek.

³ V období Staré říše (3200-2200 př. n. l.) se díla tvořila podle přesně stanovených pravidel. Jednalo se spíše o práci řemeslnou, při které se autor držel určité stylové jednoty, daných předloh a konvenčního postupu práce. Zásadní úlohu při budování díla zde hrála víra v božstvo (kult Usírův a boha Réa) a posmrtný život. Tvůrčí přístup a originalita se v egyptském umění příliš neprojevovaly, nedbalo se na přirozený pohyb figury a nedodržovala se perspektiva. Ztvárnění každé nástěnné malby nebo sochy mělo své zákonitosti a normy. Umělecká díla si většinou objednávali lidé z vyšší společenské vrstvy. Věřilo se, že pouze mumifikace nestačí k tomu, aby se faraón dočkal věčného života, a proto sochaři tesali jejich podobizny, které se ukládaly v hrobce spolu s faraónem. V Egyptě se na práci společně podílelo velké množství lidí, prezentovaných většinou lidmi z vesnic, nebo otroky.

Podstatnou roli v pojetí lidské figury a jejího vypořádání hrály medicínské papyry, kresby a reliéfy, které se z chirurgického hlediska zabývaly některými částmi lidského těla. Jedním kdo se tímto odvětvím zabýval, byl Džosérův (zakladatel III. dynastie) lékař Imhothep. Znalosti se ale nezískávaly při mumifikaci, tím by totiž bylo tělo znesvěceno, nýbrž při ošetřování nemocných a při pitvě zvířat. Při mumifikaci se některé orgány sice odstraňovaly, ale jen velice nepatrnými řezy. Vyňaté vnitřnosti se poté dávaly do tzv. kanop.

Důležitá byla také samotná fyzická konstrukce a vzhled Egyptanů. Lze jej vyčíst z portrétů malovaných na mumiích, které se zemřelému do všech detailů podobaly. Soudí se, že byli poměrně vysocí, měli tmavě hnědou pleť a zahnuté

² [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 70.

³ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1. -3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. 36.

nosy. Ženy byly většinou štíhlé s velkými nadry. Podle toho, že mumie většinou neměly zkažené zuby, můžeme soudit, že byli poměrně zdraví.⁴

Egyptané si také vytvořili kánon (soubor pravidel pro dokonalé proporce). Nejprve jako jednotku míry používali délku nohy, podle které byla výška těla přibližně 1,8 m. Později se ustálil kánon, který byl zakreslován do geometrické sítě a podle něhož tvořila výška hlavy jen jednu devítinu celkové výšky těla, takže se figura zdála vyšší. U tohoto kánonu se jako měřidlo používala výška od země k vnitřní straně kotníku a hlava se tak do celkové výšky těla se vešla 18x. Výška těla byla ale někdy ovlivněna i jiným faktorem. Při vyobrazení s více postavami najednou se aplikovala tzv. hieratická perspektiva, ve které se velikost figury odvozovala od nejvýznamnějšího společenského postavení. Redukce celkové velikosti postav tedy neznamena vyjádření prostoru. Dalším prvkem charakteristickým pro egyptské znázorňování postav je hlava z profilu, oko, ramena, trup zepředu a nohy také z profilu, které navíc měly palce ven, takže byly obě levé, nebo pravé.⁵ Charakteristický byl i kontrast mezi tmavou kůží, kterou měl muž a světlou, kterou zastupovala žena. Muž a žena byli zobrazováni společně, buď jako sedící, nebo stojící. Takové postavy jsou ve IV. dynastii zřejmě estetickým ideálem.⁶

Zobrazování lidské figury v Egyptě můžeme rozdělit, ať už se jednalo o nahá či oděná těla, do tří stylů. „*V prvních dvou se pojednává o starším, středním a pozdním stylu egyptských sochařů, v třetím pak o napodobování egyptských děl řeckými umělci.*“⁷ Lidská figura byla ve starším stylu znázorňována velmi prostě pomocí obrysů a linií. Takto vyobrazená těla mohou působit až toporně, postrádají výraz a emoce. Figura měla lehce vykročenou jednu nohu a volně visící paže, které byly spojené s boky. Nejsou zde patrné svaly a kosti, ale ani žádný pohyb figury. Sochy spojené se stavitelstvím byly většinou ze stejného kamenného kvádrů jako sloup, se kterým byly spojeny zády. Na postavách, které nejsou zobrazeny strnule (jsou k vidění na různých reliéfech), je zde krásně vidět pohyb a akce figur. Neznamena to tedy, že by umělci postavu neuměli znázornit, jen se při postupu drželi daných pravidel.⁸

⁴[Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. S. 71.

⁵[Srov.] Živa: *Anatomická ilustrace 1. Zobrazování lidského těla ve starověku* [online]. Praha 1: Divize Nakladatelství Academia, 2006 [cit. 2014-05-15]. ISSN 0044-4812. Dostupné z: <http://ziva.avcr.cz/2006-1/anatomicka-ilustrace-1-zobrazovani-lidskeho-tela-ve-staroveku.html>

⁶[Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 70.

⁷ WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 74.

⁸[Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 74.

Takové pravidlo, kterým se řídilo zobrazování lidských postav, mělo výjimku ve vypořádání zvířat, především stojí za to zmínit sfingy. Na rozdíl od lidské postavy zde měli umělci větší volnost projevu. Sfingy nejsou tak strnulé a mají patrnější svaly a ostatní části těl.⁹ Jedná se o sochu s lidskou hlavou a lvím tělem, nebo lidské tělo se zvířecí hlavou. U prvního typu můžeme jako příklad uvést Velkou sfingu v Gíze a v druhém případě jde o sedící figuru s hlavou psa ve vile Albani, nebo o sochu s hlavou krahujce z paláce Berberini.¹⁰ Jako další odchylku od řádu a zákonů můžeme zmínit sochaře Thutmóse, pro kterého byla v umění důležitá pravdivost zobrazování. To dokazují například odlitky ze sádry, kterými portréty nemohl nijak neidealizovat. Někdy se však od svého přesvědčení odklonil, jako třeba u portrétu královny *Nefertiti*.¹¹

Egyptané pracovali s různými materiály a povrch soch byl pečlivě obroušený. Na jedné soše někdy pracovali i dva sochaři. Krásně vypracované detaily lze vidět například na *Barberinském* a *Slunečním* obelisku. Někdy se kombinovalo i více materiálů dohromady. Kámen odlišného původu vložil do navrtaných očních důlků.¹²

⁹ [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 75.

¹⁰ [Srov.] Tamtéž, s. 75. -76.

¹¹ [Srov.] ZHOŘ, Igor. *Hledání tvaru: Čtení o moderním sochařství s historickým prologem*. Praha: Mladá fronta, 1967. s. 21.

¹² [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 85.

2 UMĚNÍ SUMERSKÉ

V povodí řek Eufrat a Tigris se mezi 4. - 5 tisíciletím př. n. l. rozvíjela vyspělá civilizace. V tomto období mají také vzniknout první lidmi postavená města (Ur, Babylón, nebo Akkad). Řekové tuto zemi nazývali Mezopotámie.¹³

Většina uměleckých děl je známa především díky archeologickým výzkumům. Díky tomu můžeme sledovat vývoj a fáze určitých období v Mezopotámii. Byly objeveny chrámové stavby, například v Chafádží, které měly vyvýšené lodě a oltář zasvěcený božstvu. Také se zde nacházely obětiště. Jako příklad můžeme uvést vysokou alabastrovou vázu, zřejmě součást výzdoby chrámu ve městě Uruk. Jedná se o reliéfní vypočtení vysoké postavy, ženy, nejspíš bohyně Inannu, před kterou se stojí kněz a za nimi postava držící vlečku. Na dalším reliéfu je řada mužských figur, které nesou dary bohyni. Nalezeny byly i reliéfně zdobené kamenné vázy, jejímž ústředním motivem byly zápasy. Jako příklad jmenujme vápencovou vázu z Uruku, na níž muž přemáhá býky.¹⁴ Králové si také nechávali vyrábět stély, které ukazovali boje a vítězství nad jinými národy. Velitel má například nohu na krku protivníka, mělo se totiž za to, že tak kmen, který porazil, zůstane dobyt napořád.¹⁵

Reliéf s lidskými postavami byl objeven i na pečtidle nazvaného pro svoji ikonografii *Váleček pokušení*.¹⁶ Je na něm totiž zobrazena naproti sobě sedící žena a muž a mezi nimi had a strom života. Dle specialistů se ale nejedná o biblickou scénu.¹⁷ Další reliéfní díla se našla při výkopech v Lagaši. Hliněná *destička krále Ur-Nanše*, který stojí v levé části. Trup je vyobrazen zepředu a hlava a nohy z profilu. Podobně jako to dělali umělci v Egyptě. Na rozdíl od Egypta nejsou figury tak protáhlé. Osoba krále je zde tou nejdůležitější a je podstatně větších rozměrů než ostatní postavy. Je zde zřejmě použita hieratická perspektiva, i když se král nechal vypočtenit jako dělník. V Lagaši byla ještě nalezena *Supí stéla a Entemenova stříbrná váza*.¹⁸

Kromě reliéfního vypočtení figur se nám zachovaly i plastiky z protohistorického období. Jde o skupinu sošek ženských božstev, které byly

¹³ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 163.

¹⁴ [Srov.] BURIAN, Jan a Pavel OLIVA. *Civilizace starověkého středomoří*. Praha: Svoboda, 1984. s. 24. - 25.

¹⁵ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001. s. 70. -72.

¹⁶ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 165

¹⁷ [Srov.] Tamtéž, s. 166

¹⁸ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 171. -173.

vykopány v roce 1929 z nejspodnější vrstvy vykopávek v Uru. Jsou štíhlé, mají zvýrazněná ňadra, ruce založené v pase a geometrickým tvarem zvýrazněné ohanbí. Hlavním znakem jsou zvířecí hlavy, buď ptačí, nebo hadí. Proto na nás mohou tyto figury působit zlomyslně, až démonicky. Ve figurativní tvorbě se nemělo zobrazovat pouze to, co je okem viditelné. Určitou roli mohly hrát i sny. Možná díky tomu vznikaly sošky, které působí někdy až děsivě. V Brooklynském muzeu se nachází soška *Nestvůra*, která má lidské tělo a lví hlavu a je vyrobená z křišťálu.¹⁹ Zobrazování takovýchto plastik by mohlo souviset s útoky kočovných kmenů, nebo vládci, kteří vládli střídavě a spolu s vyšší vrstvou vykořisťovali obyvatelstvo.²⁰

V jednom z hrobů byla nalezena dřevěná krabice tzv. *Standarta z Uru*, která je na jedné straně vyzdobena výjevy válečné výpravy, rozdělenými do tří pásů, dole jsou vidět vozy a mrtvá těla, uprostřed válečníci se zbraněmi a nahoře zajatci. Na druhé straně Standarty je zastoupen život v míru, který je prezentován prostřednictvím vyobrazeného krále na hostině spolu se služebnictvem v horním pásu. To vypovídá o bohatství a rozvoji města Uru.²¹

Důležitým vynálezem v Mezopotámii bylo písmo. Nejstarší nalezená destička pochází z poloviny 4 tisíciletí př. n. l. z Kiše. Používalo se písmo piktografické (obrázkové) pro formulaci přesných pojmů a ideografické pro vyjádření abstraktních představ.²²

¹⁹ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 167. -168.

²⁰ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1. -3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. 24. -26.

²¹ [Srov.] Tamtéž, s. 27. - 28.

²² [Srov.] Tamtéž, s. 25.

2.1 KRÁTKÝ VHLED DO UMĚNÍ AKKADSKÉHO, BABYLONSKÉHO A ASYRSKÉHO

Když se kolem roku 2470 př. n. l. v Mezopotámii usadili Akkadové, převzali sumerské klínové písmo a přetvořili si ho. S příchodem Akkadů je v umění znát větší uvolnění. Začali se častěji objevovat nebeské figury, nejznámějšími byly bohyně lásky Ištar a bůh slunce Šamaš. Stěžejním materiálem mezopotamských umělců byly hliněné destičky. Zobrazované postavy již nebyly toporné, ale vykazovaly známky pohybu. Skvělé reliéfy se nachází na miniaturních válečkových pečetidlech, používaných místo podpisu k pečetění hliněných tabulek. Podoba zobrazených postav se rovná tomu, jak vypadají na velkých reliéfech.²³

V Lagaši byl nalezen soubor soch zobrazující krále. Přes třicet takových soch nám zanechal panovník Gudea, který byl vždy vyobrazen se sepjatýma rukama a ve strohém oděvu s jedním odkrytým ramenem. Kromě mužských skulptur se zde objevují i skulptury ženské, například sedící ženská postava s čelenkou ve vlasech.²⁴

Za zmínku stojí i umění babylonské. Například objevené sošky bohyní v paláci Mari, které na hlavě mají přílbu s rohy. Jde o sochy *Ištup-iluma a Idi-iluma*. Známa je taky *Chammurapiho stéla*, objevená v Súzách roku 1902. Je na ní reliéfně znázorněn stojící král Chammurapi, který hovoří se sedící postavou boha slunce. Na rozdíl od předešlé kultury, nosila vyholenou hlavu i tvář, mají obě postavy dlouhý plnovous.²⁵

Asyrské umění tvoří z velké části reliéfní výzdoby paláců, které sloužily nejen jako dekorace, ale i pro lepší pevnost stěn. Většinou s náměty různých lovů, bojů, poražených nepřátel, zajatců, někdy i hostin, slavností, ale i s náboženskými obřady. Samostatně stojící sochy větších velikostí si nechali vyrobit pouze dva králové. Motiv lovu je znázorněn v paláci v Kalachu. Umělec se zde pokoušel vyjádřit hloubku prostoru tím, že dvě oděné postavy stojí v zákrytu za sebou. Na reliéfech z Nivie jsou vidět váleční zajatci stejně, jako je tomu na reliéfu ze Sinacheribova paláce. Postavy jsou vyobrazeny v pohybu opakovaně za sebou. Z náboženských obřadů bychom jako příklad mohli uvést reliéf z paláce

²³ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 175. -182.

²⁴ [Srov.] Tamtéž, s. 186.

²⁵ [Srov.] Tamtéž, s. 191.

Aššurnasirpala II, který byl většinou zobrazován v nadživotní velikosti.²⁶ Za tohoto panovníka se také zachovali pamětníky oslavující, stejně jako u sumerů válečné boje, avšak s jedním rozdílem- nejsou na nich vyobrazeni mrtví Assyřané se zřejmě se báli toho, že obraz by se později mohl stát skutečností.²⁷

Další reliéfy byly vyrobené ze slonoviny a bronzu, ze kterého se zachovalo i několik sošek. Kromě již zmíněných loveckých scén, kde jsou zastoupeny figury mužů, se v tomto případě objevují i postavy ženské. Sošky z bronzu zobrazují démony. Například figurka *Pauzu*, která má lví hlavu, pařáty místo chodidel a křídla.²⁸

²⁶ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. S. 202. -211.

²⁷ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001. S. 72. -73.

²⁸ [Srov.] Tamtéž, s. 211. -212.

3 ZOBRAZOVÁNÍ LIDSKÉ POSTAVY NA KRÉTĚ A V MYKÉNÁCH

Největší rozmach Krétské kultury nastal mezi lety 1750-1400 př. n. l. V této době byl hlavním městem Knóssos. Obyvatelé byli především obchodníci a mořeplavci, a to hlavně díky příznivé poloze ostrova, která umožňovala styky s okolními zeměmi.²⁹ Především s Kyprem, Sicílií, nebo Egyptem.³⁰

Pro začátky krétského umění byla zřejmě důležitá Kykladská civilizace, až později přicházejí umělci s osobitějším přístupem. Figurální zobrazování se projevilo jak v tvorbě sochařské, tak i v malířské. Častým námětem Kréťanů bylo vyobrazení akrobatů a lidských figur skákajících salta přes býky, náboženské motivy, většinou uctívání nějakého kultu a v neposlední řadě, to čím se zabývali minojští umělci – výjevy s mořskou tematikou.³¹

Na Krétě bylo nalezeno umění kykladské kultury. Jde o sošky a keramiku. Zastoupeny jsou zde hlavně plastiky žen, které mají zakloněnou hlavu. Také se objevují tzv. kykladské idoly a mužské figurky, většinou hrající na hudební nástroj.³²

Zobrazování lidských figur bylo v minojské kultuře zastoupeno spíše ženským pohlavím. Mužské postavy -*Nosiče rhyt*-, můžeme vidět například na freskách z knósského paláce. Figury jsou zobrazeny z profilu s jednou nakročenou nohou a lehkým prohnutím v zádech, což postavám dodává jistý půvab. Jsou štíhlé a mají tmavou pleť. Muži jdou za sebou v obřadním průvodu a každý nese rhyton, nádobu používanou k náboženským obřadům. Další památkou je štukovaný reliéf zobrazující mladého muže v pohybu. Je vysoký, má štíhlý pas a hlava a nohy jsou na rozdíl od ramen a rukou zobrazeny z profilu. Je zde i naznačeno svalstvo a klouby.³³ Z pozdního období minojského umění se zachovaly malby na sarkofágu s figurálními výjevy. Na jedné straně jsou zobrazeny muži v průvodu, nesoucí obětní dary, hned vedle jsou dvě ženské postavy s nádobami a scénu doplňuje hráč na harfu. Na druhé boční stěně jsou tři ženy nesoucí zvířecí oběť a výjev uzavírá postava ženy, která zřejmě obřad

²⁹ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 12.

³⁰ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1.-3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. 32.

³¹ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 20.-27.

³² [Srov.] BURIAN, Jan a Pavel OLIVA. *Civilizace starověkého středomoří*. Praha: Svoboda, 1984. s. 241.

³³ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 22.-25.

vykoná. Kromě maleb na zdech paláců se zachovaly bronzové, hliněné, nebo slonovinové sošky žen s hady. Tyto plastiky nebyly vyšší než 25 cm a mají náboženský význam - jedná se o kult Bohyně Matky. Figurky mají typicky ženské rysy, jsou štíhlé, mají širokou zvonovou sukni, úzký pas a rozhalenou vrchní část oděvu tak, že jsou vidět ňadra. Je pro ně také charakteristický postoj, při kterém jako by ukazovaly hady na lehce předpažených rukách.³⁴

Z raného období Mykénského umění se zachovala keramika, která byla z části ovlivněná Krétou, ale svými figurálními výjevy ovlivnila pozdější výzdobu řeckých váz.³⁵ Například mykénská amfora, na které je postava muže s váhou, a před ním dva muži na válečném voze taženém koněm a pod ním další velice štíhlá a stylizovaná postava muže.³⁶ Na keramice se objevují i obrázky různých mořských živočichů. Dále jsou nám známé tavby, které sloužily jako hrobky. Byly v nich nalezeny zlaté předměty, šperky, masky, různé poháry a čelenky. Zlatnictví v Mykénách kvetlo ještě před kontaktem s Krétou. Ta zde měla vliv na výzdobu zbraní, jako na nalezených, zlatem a stříbrem tepaných dýkách. Vliv na Mykény měla Kréta až po napadení Achajů kolem r. 1450 př. n. l.

O první vykopávky v Mykénách se zsloužil Heinrich Schliemann, který objevil řadu hrobek. Významná je hrobka *Átreova pokladnice*, jež má výšku přes 13 metrů, šířku 14 metrů a je zakončena klenbou. Dalším objevem byla tzv. *Lví brána*, pozůstatek opevnění mykénské akropolis. Jedná se o bránu z velkých kamenných bloků, na jejíž vrchní části se nalézá reliéf se dvěma lvi, kteří sedí proti sobě, a předními tlapami stojí na podstavci a mezi nimi je sloup, který vypadá jako z knósského paláce. Nádech krétského umění lze vidět na malbě v Tiryntském sídle. Je zde kněžka zobrazená z profilu, nesoucí pyxidu, je lehce prohnutá v pase a má velké poprsí. Oko je z anfasu, vlasy a účes jsou vyobrazeny podle krétského vzoru.³⁷

³⁴ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění* / 2. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 19. -20.

³⁵ [Srov.] Tamtéž, s. 34.

³⁶ [Srov.] PEČÍRKA A KOL., Jan. *Dějiny pravěku a starověku* / I. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1979. s. 366.

³⁷ [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění* / 2. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. s. 27. -34.

4 STAROVĚKÉ ŘECKO A JEHO NEJVÝZNAMNĚJŠÍ UMĚLECKÉ POČINY

„Egyptané založili své umění na vědomostech. Řekové používali oči.“

(E. H. Gombrich)³⁸

Na rozhraní 2. a 1. tisíciletí př. n. l. dochází v Řecku po zániku mykénských paláců k tzv. období temných staletí, které je zprvu obdobím velkého chaosu, stěhování a kulturního úpadku. Později, po osídlení řeckých národů, vede toto údobí až ke vzniku klasické řecké kultury, především v egejské oblasti.³⁹ V 8. st. n. l. je období temna téměř překonáno a vzniká městský stát (polis), charakteristický svým velkým sociálním, řemeslným, náboženským, kulturním a politickým vývojem, jenž se projevil hlavně díky řecké kolonizaci.⁴⁰

Řekové svým umění navázali na vědomosti předchozích kultur, tím zřejmě jejich umění dosáhlo za krátkou dobu velkého rozvoje a vynikajících úspěchů. Umělci jejich díla pouze nekopírovali, ale snažili se do nich vložit i své znalosti, které postupně získávali. Tím, že se nespokojili pouze s napodobováním, ale hledali a pozorovali svět kolem sebe, položili tak svými díly základy pro další kultury.⁴¹

V Řecku se rozvíjelo umění nejen výtvarné, ale i literární, hudební, nebo divadelní. V období archaickém byla umělecká díla sice oceňována, ale mistři samotní byli považováni za řemeslníky, protože Řekové považovali za umění veškerá řemesla. Pro umělce byla jeho činnost součástí samotné existence, přiblížení se svému božstvu a snahou o určitou životní harmonii a ctnost. Umění této doby dalo kořeny nadcházející době klasické.⁴²

³⁸ Živa: *Anatomická ilustrace 1. Zobrazování lidského těla ve starověku* [online]. Praha 1: Divize Nakladatelství Academia, 2006 [cit. 2014-05-15]. ISSN 0044-4812. Dostupné z: <http://ziva.avcr.cz/2006-1/anatomicka-ilustrace-1-zobrazovani-lidskeho-tela-ve-staroveku.html>

³⁹ [Srov.] PEČÍRKA A KOL., Jan. *Dějiny pravěku a starověku / I.* Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1979. s. 451. -452.

⁴⁰ [Srov.] BURIAN, Jan, Pavel OLIVA. *Civilizace starověkého středomoří.* Praha: Svoboda, 1984. s. 277. - 278.

⁴¹ [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati.* Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 54.

⁴² [Srov.] BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty.* Praha: Akademie múzických umění, 2004.

4.1 FIGURÁLNÍ VÝZDOBA KERAMICKÝCH NÁDOB

Po již zmíněném temném období se v Řecku výtvarné umění rozvíjí a není již tolik ovlivněno Mykény. Oblíbeným uměleckým odvětvím byla malířská výzdoba keramických nádob. *“Mnozí řečtí malíři byli ve své době slavnější než sochaři”*.⁴³ Již v geometrickém stylu můžeme vidět lidské postavy. Výjevy bájných ptáků, upravených podle Řeků, se objevují v 8. století. Zprvu se keramika vyráběla především v Athénách. Později se v Korintu objevili umělci, kteří zdobili vázy v tzv. černofigurovém a červenofigurovém stylu. Ne tolik běžným námětem byly výjevy ze života řemeslníků, zemědělců nebo pastevců. Většinou se zobrazovali občané z vyšší společenské vrstvy a jejich aktivity. Dále můžeme vidět i hrdinské činy mytologických bohů, polobohů a válečné motivy.⁴⁴

Geometrickému období předcházelo ještě období protogeometrické, v němž se na nádobách objevují pouze jednoduché, pravidelně se opakující tvary, různé obloučky a zjednodušené rostliny. Lidské figury byly znázorňovány velice stylizovaně a plošně, hlava jako kapka vody a trojúhelník místo trupu. Trochu nadsazené bylo stehenní a lýtkové svalstvo. Ženy mají naznačená ňadra na stranách trupu, někdy jsou zachyceny jako plačící s rukama zdviženými k hlavě. Postavy jsou malovány většinou ve stejné pozici vedle sebe, jsou štíhlé a vysoké, výjevy jsou řazeny v pásech nad sebou. Jde o narativní umění, které prostřednictvím za sebou řazených scén sděluje určitou událost.⁴⁵ V již zmíněném Korintu se kolem 7. století př. n. l. do černých postav vyrývaly tenkou linkou detaily, čímž prosvítala spodní stěna nádoby. Malíři používali i bílou barvu pro zdůraznění například vousů, vlasů a prstů. Jedná se o černofigurový styl, nazývaný též protokorintský. Námětem jsou často scény z válek a bojů, což můžeme vidět třeba na *Váze Chigiů*. Většinou se nezobrazovaly vysoké figury, nýbrž drobné postavičky. Nacházejí se totiž velmi často i na malých nádobkách. Například *Macmillanův arybalos*, což je lahvička na parfém, velká zhruba 7 cm. Jinak tomu bylo u váz athénských, tzv. protoattických, kde byly figury někdy vysoké až půl metru. Například na hrdle vázy z řeckého města Eleusina jsou vyryty postavy vysoké přes 40 cm.⁴⁶

⁴³ GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001. s. 78.

⁴⁴ [Srov.] BURIAN, Jan, Pavel OLIVA. *Civilizace starověkého středomoří*. Praha: Svoboda, 1984. s. 286.

⁴⁵ [Srov.] BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. s. 19. – 25.

⁴⁶ [Srov.] BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. s. 40. -45.

Athénským umělcům trvalo o něco déle, než černofigurový styl přijali. Ale za to s velkým ohlasem na tehdejší trhu. Jedním z nich byl i tzv. Nessův malíř, který se převážně zabývá zvířecími motivy, figury se u něj objevují jen zřídka. Výjevy divokých kanců, lvů a sfing později pomalu ustupují do pozadí a vzrůstá zájem o zobrazování lidských postav, většinou s mytologickým námětem. Kupříkladu Malba na amfoře od umělce Psiaxe, na níž Hérakles bojuje se lvem. Postavy jsou hodně často vyobrazeny z profilu, kromě trupu, ten se někdy ve vyjádření akce a pohybu dělal snáz zepředu. Jen tváře různých mytologických oblud byly vyobrazeny čelně. A podobně jako v Egyptě zde bylo tělo muže vyjádřeno tmavou barvou a tělo ženy zase světlou. Různé nádoby - hydrie (na vodu), amfory (na olej), nebo dvouuché talíře, se zdobilo v protokorintském stylu- malými postavami⁴⁷

Asi roku 530 př. n. l. se začíná čím dál tím častěji prosazovat technika, při níž mají lidské postavy přirozenou barvu nádoby, černou barvou je malováno pozadí. Jde o červenofigurový styl archaického období. Zatímco v černofigurovém stylu se většinou vyrývalo, zde se začal využívat štěteček, což umožňovalo lepší a přesnější znázornění anatomických odlišností mezi mužem a ženou. Barva už toto nerozlišuje, tělesná konstrukce a charakteristické prvky ženy nebo muže jsou rozeznatelné i pod oděvem. Autoři se začali zajímat i o tříčtvrteční pohled. Tento výrazový prostředek jako první použil Andokid, mezi další jmenujme Epikteta a Euthymida⁴⁸ V klasickém období, jež nastalo po okupaci Peršany, už umělci začali zvládat vyjádření prostorové hloubky, uměli správně vyjádřit oko z profilu a různé pózy a pohyby postav. Někteří autoři se ještě drželi námětů z archaického období, další se inspirovali výjevy z nástěnných maleb oslavující převahu nad Peršany. Začaly se uplatňovat i výjevy na bílém pozadí, tyto nádoby (lékythy) se většinou vkládaly do hrobu, začalo se také využívat místo barvy lesklé matná.⁴⁹ Důležitým prvkem, který se objevil po roce 500 př. n. l. je pohled na nohu zepředu. Jde o perspektivní zkratku. Jako vzor uveďme vyobrazení *loučícího se válečníka* malovaná Euthymidem červenofigurovou technikou. Mladík si zde obléká zbroj, jednu nohu má z profilu a druhou zepředu, vedle něj stojí zřejmě jeho rodiče, ti jsou oba ještě z profilu. Jedná se o revoluční objev, neboť malíři se snažili, aby

⁴⁷ [Srov.] BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. s. 80. -90.

⁴⁸ [Srov.] Tamtéž, s. 92. -96.

⁴⁹ [Srov.] Tamtéž, s. 163. -171.

zobrazovali to, co skutečně vidí a co o anatomii vědí. Ještě sice nebyla dokonalá, ale byli na správné cestě.⁵⁰

⁵⁰ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001. s. 80. -81.

4.2 VÝZNAM LIDSKÉHO TĚLA JAKO SOCHY V ARCHAICKÉM OBDOBÍ

V období archaickém si Řekové sochy idealizovali. Figury měly sice lidskou formu, ale božskou podstatu. Krásné tělo bylo pro Řeky něco jako chrám, v němž božstvo nejraději přebývá. Chtěli se svým tělem co nejvíce podobat jejich bohům. Takové ideály nazývali kúroi a korai.⁵¹

Z počátku se umělci inspirovali egyptským zobrazováním těl, ale později se začali soustředit na to, co skutečně vidí. Anatomii mužského těla mohli zkoumat hlavně na olympijských sportovcích, kteří měli lépe viditelné svalstvo a většinou při trénincích nebývali příliš oděni. Naproti tomu ženská těla byla pro umělce větší záhadou a zřejmě proto je zobrazovali většinou v dlouhém splývajícím oděvu, pod kterým byla anatomie pouhým náznakem. Drapérie se však někdy objevila i na těle mužském.⁵²

Způsob, jakým byly sochy zobrazovány a jakou měly tělesnou konstrukci, můžeme také rozlišit podle toho, kde vznikaly. Například ionští tvůrci dávali přednost postavám štíhlejším a ladnějším, kdežto peloponéští spíše ukazovali sportovce s vypracovanými svaly. V Athénách zase upřednostňovali postavu atleta. Autoři se potýkali s otázkou, jak co nejlépe vypočítat lidskou figuru stojící, nebo v pohybu. Při tom se anatomii snažili anatomii lidského těla postihnout co možná nejvěrněji.⁵³

Pro některé sochy archaického období byl také typický výraz ve tváři. Postavy se jakoby lehce usmívají. Například tzv. *Rampinův jezdec*, který má i důkladně vypracované vlasy a vousy, díky novým nástrojům jsou i lépe zpracované záhyby těla a svaly. A na rozdíl od jiných kúroi není zamýšlen pouze na pohled zepředu. Pro kúroi byl totiž určitý strnulý, celkově vyvážený postoj typický, socha stála vzpřímeně, ruce zaťaté v pěst visely podél těla a jedna noha byla jakoby nakročena dopředu. Tyto figury byly považovány za Apollóna, naapříklad kúroi z mramoru v životní velikosti nalezený v Attice.⁵⁴ Mezi další figury řadíme sochu muže, který nese telátko, tzv. *Moschofor*, jehož autorem je umělec Faidamos, nebo soubor kúroi nalezených v Ptoiónu v Boiótii. Tyto sochy spadají do pozdního archaického období.⁵⁵

⁵¹ [Srov.] BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 22. -23.

⁵² [Srov.] Tamtéž, s. 21. -24.

⁵³ [Srov.] Tamtéž, s. 24.

⁵⁴ [Srov.] BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. s. 65. -66.

⁵⁵ [Srov.] BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 25.

Mužské i ženské figury byly zpočátku vyráběny podle tzv. *daidského stylu*. Měly životní i nadživotní velikost, vlasy připomínaly paruku, různé části těl jsou vyjádřeny spíše ornamentálně a geometricky, než organicky. Třeba socha *Bohyně z Auxerre*, nebo 18 cm vysoká bronzová soška muže, který nese berana, který má typický trojúhelníkový tvar hlavy.⁵⁶

V pozdějším období si sochaři anatomii osvojili lépe, je krásně zřetelná i pod oděvem a změnil se výraz ve tváři u ženských postav. Korai byly oděny do tzv. chitónu a himationu, který byl přehozený přes rameno a býval často polychromovaný. Z počátku byl chitón dlouhý až k chodidlům, byl hodně stylizovaný, ale pomáhal zdůraznit jinak poněkud hranaté tělo sochy, jako třeba u 1,9 m vysoké *Berlínské bohyně*. Později začali umělci chitón odlehčovat různými vytesanými liniemi, dělali dlouhé rukávy a oděv zkrátily, aby byly viditelné nohy. Povrch oděvu tak působil trochu realističtěji. Rukávy se později zkrátily také, jako například u anonymní korai, která si levou rukou přidržuje sukni a na předloktí má náramek. Toto nové vypodobňování bylo zřejmě způsobeno příchodem ionských sochařů do Athén za dob perské okupace.⁵⁷ Drapérie je především prvkem výtvarným a umělcům její ztvárnění dopomáhalo lépe vyjádřit a zvýraznit charakteristiku dané postavy a s pomocí světla a stínů rozpohybovat povrch figury.⁵⁸

Sochařství bylo v Řecku stejně jako v Egyptě spojeno s architekturou, obě odvětví se vzájemně doplňovala. V tomto případě se dobře uplatňovaly reliéfy, sochař si nejprve kresbou uspořádal dílo a potom začal tesat. Tento způsob práce tak umožňoval lépe zobrazit postavu v pohybu a vytvořit i složitější kompozice, narozdíl od sochařů, kteří vyráběli volné figury. Mělké reliéfy byly určeny na pohled zepředu a ty plastičtější i na pohled tříčtvrteční. Častými náměty byly zápasy atletů a boje, scény s bohy, ženské figury a to vše doplňovaly plastiky zvířat a mytologických postav. Na dórských deskách, tzv. metopách, výjev většinou pokračuje z jedné na druhou. Například *pokladnice Sykionských* v Delfách, na níž v řadě za sebou kráčí hrdinové, kteří později kradou dobytek. Rozměry postav se nalevo i napravo od postavy uprostřed stále zmenšují a výjev někdy zakončují figury ležící, na jejichž koncích občas bývají hadí, nebo rybí ocasy. Později se velikost figur kromě té ústřední vyrovnala. Z íonských děl můžeme uvést například *pokladnici Sifnijských* v Delfách, na které zřejmě

⁵⁶ [Srov.] BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. s. 55. -58.

⁵⁷ [Srov.] Tamtéž, s. 68. -72.

⁵⁸ [Srov.] ZHOŘ, Igor. *Hledání tvaru: Čtení o moderním sochařství s historickým prologem*. Praha: Mladá fronta, 1967. s. 14.

pracovali dva sochaři. Vlys s figurální kompozicí lemuje kolem dokola celou stavbu. Na severní straně je zobrazen souboj s Giganty, na jižní je neznámý pochod, na západní Paridův soud a na východní výjev z trojské války. Nad těmito výjevy se nacházely mytologické plastiky gryfů nebo sfing.⁵⁹

⁵⁹ [Srov.] BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. s. 72. -79.

4.3 ŘECKÉ UMĚNÍ V OBDOBÍ 4. A 5. STOLETÍ

Na konci archaického období se objevuje tzv. přísný styl. Na rozdíl od dekorativního a zdobného archaického, je tento styl spíše strohý a stylizovaný. Je to vidět jak ve výrazu sochy, tak i na oděvu. Obličej je většinou plošný a těžkopádný, velká brada a vlasy připomínají helmu. I když byla kostra, svaly a umělecký projev postřehnuty, tak anatomie těla byla mechanicky a tvrdě vymodelována a socha postrádala duši. Zmínit můžeme třeba bronzovou sochu *delfského vozataje* oslavující v letech 478 nebo 474 vítězství na vozatajských závodech. Určitý stupeň přechodu ke stylu klasickému prezentují bronzové sochy hrdinů a sportovců, objevených v moři u Raice, nebo socha *Dia* nalezená u mysu Artemisia. Tyto figury už nemají tak strohou modelaci a i stavba těla je lépe pochopena. Většina těchto soch patřila k výzdobě chrámů.⁶⁰

V tomto období působili výteční sochaři. Jedním z nich byl i athénský umělec Myrón, který dokázal skvěle vystihnout pohyb těla, díky tomu, že pracoval podle živého modelu, který si mohl postavit do pozice, jakou potřeboval. Pod jeho rukama vznikla socha, která byla mnohokrát kopírována a Myrón se při jejím vytváření inspiroval egyptským uměním a jeho zvyklostmi. Touto sochou myslíme *Diskobola*, jehož nohy vidíme z profilu a trup zepředu. Je to postava atletického muže, který se zrovna předklonil a levou paží, ve které drží disk, natáhl dozadu, aby se vzápětí otočil a těžký disk vymrštil. Soudobí sportovci si tuto sochu dokonce brali za vzor a pokoušeli se ji napodobovat.⁶¹ Dílo známé z kopií je sousoší *Athény s Marsyou*, kde bohyně zahazuje vlastnoručně vyrobenou píšťalu a Marsyas jí chce získat, ale je uchvácen Athéninou krásou.⁶²

Dalším athénským sochařem spíše předklasického období je Feidias, který jako první zobrazuje plastiky tak, jako by byly živé - jeho sochy mají duši. Z jeho kopií známe například sochu *Athény Parthenos*, vyrobenou ze slonoviny a zlata, vysokou neuvěřitelných 12 metrů. Tato figura byla jednou z mnoha Feidiových soch, které vytvářel jako součást výzdoby paláce Parthenon. Nejvíce však pracoval na sochách umístěných na štítech budovy, kde se oprostil od zavedených pravidel a systémů. Plastika, kterou známe už jen z dochovaných

⁶⁰ [Srov.]BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 54. – 61.

⁶¹ [Srov.]GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 s. s. 70. – 71.

⁶² [Srov.]BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 56.

mincí, byla slavná socha *boha Dia*, která zřejmě nebyla o moc menší než figura *Athény z Parthenonu* a stejně jako ona i Zeus v ruce držel bohyni Niké.⁶³

Umělcem, který pracoval téměř souběžně s Feidiem, byl sochař Polykleitos. Usiloval o určitý soulad v proporcích stojící mužské postavy a důležitým prvkem jeho děl se stala symetrie. Zkoumal také anatomii, přičemž stanovil soubor pravidel a proporčních zákonitostí, tzv. kánon. Podle něho pak vytvořil dílo *Diadumenos*, u kterého je délka ruky a chodidla stejná jako výška hlavy. Z replik známe také sochu *Doryfora*, na jehož postavě uplatnil specifický postoj figury zvaný *kontrapost*. Postava se opírá o pravou nohu, levá je uvolněná a vysunutá do strany, pravý bok a levé rameno jsou posazeny výše. Kdyby byla ramena ve stejné výšce, jednalo by se o tzv. *ponderaci*⁶⁴ Polykleitos si figuru rozdělil na určité části, které mají zákonitý vztah jak k ostatním částem těla, tak k jeho celku. Nepoužíval násobky, ale zlomky různých částí lidského těla, takže menší díl je zlomkem většího a větší zase celé výšky figury. Hlava činí 1/8 celkové výšky těla. Děлил i obličejovou část a to na tři části stejné výšky. Tento kánon později používalo mnoho sochařů a dal také základy dnes používanému kánonu *ateliérovému*, v němž je měřítkem hlava, která se do celkové výšky těla vejde 7,5 krát.⁶⁵

Významný umělec 4. století p. n. l., tedy doby, kterou nazýváme helénismus, byl Praxiteles. Vytvořil celou řadu děl, třeba věhlasnou sochu *Afrodité Knidskou*, kterou obyvatelé Knidu situovali do otevřených prostor města, což bylo v té době neobvyklé, většinou byly totiž sochy součástí chrámů. Prý tak činili proto, že jí považovali za ideální a dokonalou a chtěli na ní hledět každý den a prohlížet si jí ze všech stran. K této ženské figuře se vztahuje legenda o zamilovaném mladíkovi, který jí každou noc chodíval objímat a věřil, že se socha každou chvíli probudí k životu. V této době totiž vznikaly sochy velice věrné své přírodní předloze.⁶⁶ Praxiteles také rád zobrazoval chlapce, kteří měli ženské znaky, tzv. Eroty. Z města Parion se dochoval erot mající vlasy svázané do uzlu. Toto zobrazování bylo zřejmě ovlivněno náboženstvím, kdy bůh sestoupí na zem v podobě lidské, ale přesto velice půvabné. Díla Praxitelova byla

⁶³ [Srov.] BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 56. -58.

⁶⁴ [Srov.] Tamtéž, s. 59.

⁶⁵ [Srov.] ZRZAVÝ, Josef. *Anatomie pro výtvarníky*. Praha 1: Avicium, zdravotnické nakladatelství, n. p., 1977. s. 44.

⁶⁶ [Srov.] ZHOŘ, Igor. *Hledání tvaru: Čtení o moderním sochařství s historickým prologem*. Praha: Mladá fronta, 1967. s. 15. -16.

na rozdíl od velkoleposti a obecnějšímu přístupu k umění 5. století př. n. l. citlivější a osobnější se svéráznějším pojetím uměleckého díla.⁶⁷

Současně s Praxitelem působí ve 4. století př. n. l. architekt a sochař Skopas. Z různých úlomků, ze štítů chrámů a písemných zpráv víme, že Skopas sochami vyzdobil Athénin chrám v Tegeji. Podílel se i na opravě svatostánku Artemidy z Efesu a stavbě mausolea v Halikarnasu. Na rozdíl od jemných rysů, které proslavily Praxitela, byl Skopas znám spíše hranatými a drsnějšími prvky se zřetelnými emocemi. Z jeho děl můžeme uvést sochu *Atalanty*, *Amazonku*, nebo *Tančící mainadu*. Tyto ženské sochy jsou vyobrazeny v pohybu.⁶⁸

Dalším významným umělcem této doby byl Lysippos, který působil za vlády Alexandra Velikého, který také tvořil jeho podobizny. Tyto portréty byly nelezeny i na mincích. Tvořil ale také větší sochařské kompozice, jako například *Alexandr na lovu*, nebo 24 postav válečníků v Dionu. Lysippos byl podle všeho velice plodný sochař, vytvořil zřejmě až 1500 soch a je považován za zakladatele doby helénistické. Dle kopie je nám známa socha *Apoxyomena*, na níž si autor pozměnil Polykleitův kánon, zmenšil hlavu a celou figuru protáhl. Výška hlavy se tak podle něj vešla do těla 8 krát. Protáhlé atletické postavy jsou pro něho typické. Socha *Apoxyomena* je také zajímavá tím, že dává smysl z každého bodu pohledu. Dále vytvořil sochu svalnatého muže, *Héraklés Farnése* opírajícího se o svůj kyj. Nakonec jmenujme sochy *Hermés*, nebo *Satyr s malým Dionýskem*.⁶⁹

V helénském období začínají být chrámy, sochy i obrazy chápány jako opravdová autorská díla. Už to nebyly jen náboženské či duchovní předměty. Dělo se tak zřejmě pod vlivem zesvětštění.⁷⁰ Umělci doby helénské vytvářeli i poněkud neklidná a dramatická sousoší, na rozdíl od vyvážených raných a klasických děl. Chtěli si diváka podmanit svou napínavostí, jako například kompozice *boje bohů s Giganty* na oltáři Diova paláce, kde je mnoho vlající drapérie a figury jsou sice zamýšleny jako reliéf, jenže ze stěny vystupují natolik, že působí dojmem volných soch. Sousoší *Laokón se svými syny*, je už klasická volná socha, na které je boj vyjádřen pohybem a zkřivenými výrazy ve tvářích postav.⁷¹

Kromě portrétování vládců a zobrazování božstev se dělaly sochy různých slavných osobností doby, reliéfy na náhrobních pomnících, nebo nekonvenční

⁶⁷ [Srov.] BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 86. – 87.

⁶⁸ [Srov.] Tamtéž, s. 88. – 89.

⁶⁹ [Srov.] Tamtéž, s. 92.

⁷⁰ [Srov.] HONOUR, H. & FLEMING, J. *A WORLD HISTORY OF ART* revised seventh edition. London: Laurenc King Publishing Ltd, 2009.

⁷¹ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 s. s. 83. – 87.

zobrazování krajin a zátiší. Mimo jiné se rozšířila výroba terakotových sošek, které si mohla dovolit i chudší vrstva a které se vyráběly ve velkém, přičemž si zachovaly svou originalitu.⁷² „*Díla helénistického umění tak zůstávají pro naše oko daleko živější než římské kopie.*“⁷³

⁷² [Srov.] BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. 105. -104.

⁷³ BOUZEK, Jan, Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. s. s. 105.

5 ETRUSKOVÉ A JEJICH MALÉ I VELKÉ FIGURY

Zobrazování lidské figury lze podle jejich charakteristických znaků rozdělit do tří období. Pro dobu starší je typická podobnost s uměním egyptským, umělci se zde drželi jednoho způsobu zobrazování a v něm i jistých zvyklostí, méně prozkoumávali okolní svět a figury se tak nepodobaly přírodním modelům. Figury byly spíše menší a vyráběli je většinou z bronzu. Protože etruští sochaři ještě neměli takové znalosti o anatomii a přirozeném pohybu těla, byli jejich postavy dost strnulé, hranaté, nepromodelované a neměli výrazné svalstvo. To však neplatilo na zobrazování lidské figury na jejich gemách, ty měly naopak oblé tvary.⁷⁴

Ve druhém období, tedy středním, se umělci zaměřili na vyjádření svalů figury, ale i na vyznačení kostí. Snažili se také do postav dostat pohyb. To platí třeba pro sochu *Merkura*, *Tydea*, nebo *Pelea*, které mají výrazné svalstvo, nucený pohyb a velmi mnoho zvýrazněných kostí. Kromě bronzu se používal i mramor.⁷⁵ Dále je známá figurální výzdoba kandelábrů (zdobených svícňů). Figurky byly malé a vyrobené z bronzu, například *kandelábr z Cortony*. Nalezeny byly i sošky z hlíny, u kterých není hlava v souladu s tělem.⁷⁶

V období pozdním, bylo zobrazování lidské figury zpočátku ovlivněno Řeckem. Podobně jako oni i etruští umělci ze začátku zobrazovali oděné figury, teprve později přibývá těl nahých. Sochy se velmi často objevují ve spojitosti s pohřbíváním, většinou je můžeme vidět ležet na víkách od uren. Například čtyři malé urny ve tvaru lidské postavy, z nichž jedna drží roh s nápojem a zbylé tři číše. Na nich leží figura, zřejmě nebožtík, která nemá reálnou velikost člověka, nýbrž je poloviční.⁷⁷

Etruskové rádi zobrazovali hrdiny a bohy, přičemž někteří z nich sice byly podle jejich představ a myšlenek, ale většina byla podobná héroům řeckým, u kterých si jen změnili názvy do svého jazyka. Dále vytvářeli malované hliněné nádoby, většinou obětní, ale také reliéfy, mince a figurky zvířat, například *Chiméru*, která se skládá z části lva a z části kozy. Pracovali jak s kovy, tak i s mramorem nebo hlínou. Některé sošky byly malé, jiné v životní velikosti.

⁷⁴ [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. s. 106. -107.

⁷⁵ [Srov.] Tamtéž, s. 107. -109.

⁷⁶ [Srov.] Etruské umění. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 5. 5. 2013 [cit. 2014-06-23]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Etrusk%C3%A9_um%C4%9Bn%C3%AD

⁷⁷ [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. S. s. 107. -109.

Z mramoru jsou nám známy třeba socha kněze v nadživotní velikosti, nebo *Diana*, která je vysoká asi polovinu reálné velikosti člověka a je zachycena v pohybu. Z reliéfů je to například *bohyně Rumina*, patronka kojenců. Zřejmě první umělecké úsilí můžeme vidět na etruských mincích, na jedné z nich je lidská postava znázorněna pouhými svislými, nebo zakřivenými čarami.⁷⁸

Důležitou složku v etruském umění tvoří umělecké předměty nalezené v hrobkách panovníků. Jednalo se hlavně o různé zdobené nádoby, šperky a figurky. Nádoby byly zpočátku zdobeny geometrickými vzory až později, zřejmě vlivem řeckého umění přibývalo figurálních a zvířecích motivů. „*Zajímavým dílem jsou pohřební kanofy, které byly nalezeny nedaleko Klusia, jedná se o urny, symbolizující tvar lidského těla, přičemž ucha urny jsou lidské ruce. Otvor urny byl přiklopen víkem, na něž se připevnila lidská hlava s rysy pohřbívaného.*“⁷⁹ Vyráběla se také kamenná sousoší na sarkofágy, která většinou znázorňovala manželský pár, který leží na jeho víku. Například *Sarkofág z Caere*, nebo *Sarkofág ze sbírky Campanovy*.⁸⁰

Rozvíjelo se také malířství, ve kterém převažuje pohřební tematika a věci s ní spojené: různé hostiny, průvody s dary atd. Umělci začali zobrazovat i zadní plány malby, jako příklad uveďme malbu s lovem, nebo výjev s býky v hrobkách. V pozdějším období se v malbě objevují prvky stínování nebo perspektiva. Tyto malířské metody můžeme pozorovat například v *Goliniho hrobce*, nebo *hrobce lidožrouta*. Ve stejném období se dál vyvíjelo i sochařství, které se postupně osvobodilo od řeckého působení a mělo vliv na umění římské, hlavně v portrétním zobrazování. Zmínit můžeme ještě slavné sochy - *Vlčice Kapitolská* a *Chiméra z Arezza*, u nichž se stále vedou debaty o původu vzniku.⁸¹

Etruské umění má v sobě nádech umění řeckého a z části i staroitalského. Jejich způsob výtvarného vyjádření později převzali a upravili Římané.⁸²

⁷⁸ [Srov.] WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. S. 99. -104.

⁷⁹ Etruské umění. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 5. 5. 2013 [cit. 2014-06-23]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Etrusk%C3%A9_um%C4%9Bn%C3%AD

⁸⁰ [Srov.] Tamtéž.

⁸¹ [Srov.] Etruské umění. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 5. 5. 2013 [cit. 2014-06-23]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Etrusk%C3%A9_um%C4%9Bn%C3%AD

⁸² [Srov.] Tamtéž.

6 OBECNÝ PRŮŘEZ UMĚNÍM ŘÍŠE ŘÍMSKÉ

Na rozvoj uměleckých odvětví v Římě měla velký vliv kultura Etruská a Řecká.⁸³ „V pozdějších fázích vývoje jej v souvislosti s růstem římské říše ovlivňovalo umění nových provincií, hlavně Egypta.“⁸⁴ Římané od těchto kultur umění převzali a dále ho rozvíjeli a upravovali tak, aby vyhovovalo tehdejšímu morálnímu a estetickému standardům. Umělecká díla neměla oficiálního autora, většinou byla součástí osobních sbírek a sloužila k výzdobě budov jejich majitelů, nebo veřejných institucí.⁸⁵

Za nejvýznamnější uměleckou oblast v Římě byla považována hlavně architektura. Římští stavitelé v ní zprvu navazují na technologie Etrusků, kde se seznamují s klenbou, kterou využívali například při stavbě akvaduktů. Později se inspirovali řeckými stavbami a klenba se objevuje i na rozsáhlejších monumentálních stavbách. Římané na rozdíl od řeckých staveb používali sloupy, klenby, nebo oblouky nejen z vnější části budov, ale snažili se je zakomponovat i do vnitřních prostor.⁸⁶ Začali také používat směs malty, která umožňovala stavbu zaklenout obrovskou kupolí. Jako příklad můžeme uvést chrám Pantheon.⁸⁷ Architektura byla důležitá pro společenský život Římanů, proto se stavěla divadla, baziliky, veřejné lázně, tržnice, amfiteátry, nebo sportovní centra.⁸⁸

Dalšími uměleckými obory bylo sochařství. Jak již bylo zmíněno, Římané se zpočátku inspirovali u Etrusků, ale později, dle poptávky zákazníků v římské společnosti, se přeorientovali na imitaci umění řeckého, díky čemuž se v římském umění zachovaly repliky řeckých soch. Zhotovovalo se mnoho portrétních bust. Pro římské sochařství bylo typické to, že u portrétované osoby se na rozdíl od Řeků nesnažili vytvořit ideál krásy, ale zobrazovali portrétovaného i s jeho nedostatky a typickými rysy, což pozorovateli poskytovalo i možnost lépe pochopit charakter a povahu zobrazované osoby.

⁸³ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1.-3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. 83.

⁸⁴ Starověké římské malířství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 16. 2. 2014 [cit. 2014-08-11]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk%C3%A9_%C5%99%C3%ADmsk%C3%A9_mal%C3%AD%C5%99stv%C3%AD

⁸⁵ [Srov.] ROBERT, Jean-Noël. *Řím: 753 př. n. l. až 476 n. l.* Překlad Jitka Matějů. Praha: Lidové noviny, 2001. s. 173. – 176.

⁸⁶ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1.-3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. 82. – 83.

⁸⁷ [Srov.] ROBERT, Jean-Noël. *Řím: 753 př. n. l. až 476 n. l.* Překlad Jitka Matějů. Praha: Lidové noviny, 2001. s. 176.

⁸⁸ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1.-3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. 83.

Někdy se využívalo sádrových odlitků, díky nimž dnes známe podobu mnohých důležitých osobností té doby. Dále se v sochařské tvorbě ujaly jezdecké pomníky, a reliéfy, které znázorňovaly většinou vítězná vojenská tažení.⁸⁹ Tyto reliéfy byly většinou součástí sarkofágů, nebo architektonických památek a lze je i dnes vidět například na vítězném *Konstantinově oblouku*, nebo na *Trajánově sloupu*.⁹⁰

Později, když se začalo od východu šířit křesťanství, bylo umění také ovlivněno Řeckem. Z počátku nebyl Kristus znázorňován vůbec, teprve někdy z doby 4. století n. l. pochází zřejmě jeho první vypodobnění. Jde o kompozici sedících postav sv. Petra, sv. Pavla a mezi nimi sedí Kristus, který je zobrazen jako mladík a nohy má položené na baldachýnu, který má symbolizovat nebesa. Jde o jeden z prvků převzatých z Řecka.⁹¹

V Římě se také rozvíjela malířská tvorba, ta se dále zachovala také na stěnách domů v Herculaneu a Pompejích. Podle způsobu vyobrazení lze pompejské malby rozdělit na několik stylů. Nejprve je to imitace mramoru na stěnách, tzv. inkrustační styl, dále iluzivní architektura, při které je důmyslně zobrazena perspektiva, tak aby evokovala iluzi prostoru. Později se přechází k ornamentálnímu stylu a poslední styl v sobě kombinuje iluzi prostoru a dekorace. Další typy obrazů, nebo fresek byly tzv. triumfální malby zachycující vítězství v bojích. Tyto fresky jsou většinou řazeny horizontálně, jako například *Esquilinská freska*.⁹² Dále se rozvíjelo tzv. panelové malířství, kde se užívala technika zvaná enkaustika, přičemž byly malby tvořeny na dřevěné desky, k nim patří i tzv. *fajjumské portréty*. Kolem 3. století n. l. se začínají objevovat křesťanské motivy, pro které jsou typické postavy znázorněné frontálně, například freska *Dobry pastýř*, nebo *Nalezení Mojžíše v řece*.⁹³ Malby i sochy byli většinou barevné. Jako výzdoba budov se pak především v období císařství

⁸⁹ [Srov.] CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1. -3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. s. s. 83.

⁹⁰ [Srov.] Sochařství a architektura starověku. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 1. 4. 2014 [cit. 2014-08-12]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Socha%C5%99stv%C3%AD_a_architektura_starov%C4%9Bku#.C5.98.C3.ADm

⁹¹ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 s. 102.

⁹² [Srov.] Starověké římské malířství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 16. 2. 2014 [cit. 2014-08-11]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk%C3%A9_%C5%99%C3%ADmsk%C3%A9_mal%C3%AD%C5%99stv%C3%AD

⁹³ [Srov.] Starověké římské malířství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 16. 2. 2014 [cit. 2014-08-11]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk%C3%A9_%C5%99%C3%ADmsk%C3%A9_mal%C3%AD%C5%99stv%C3%AD

využívala mozaika, která se do Říma dostává také z Řecka a stejně jako malby a sochy v sobě zahrnuje velkou škálu barev.⁹⁴

Do Říma se také prostřednictvím Řeků dostával vliv starého orientu a orient byl zase ovlivněn uměním římským a řeckým.⁹⁵ Umělci velmi často svými díly oslavovali vítězná vojenská tažení a svaté události. Například již zmíněný *Trajánův sloup*, kde spíše než na půvab, nebo ladnost zaměřili více na znázornění přesných detailů, tak aby divákovi podal pokud možno co nejpřesnější zprávu o této historické události.⁹⁶ „*Řecké a římské umění, které naučilo lidi vidět bohy a hrdiny v plné kráse, pomohlo také Indům vytvořit podobu jejich spasitele.*“⁹⁷ Z Indie můžeme jmenovat například reliéf *Velké odříkání* nalezený na území Gandhary, který pojednává o princí Gautamovi. Ten opustil rodné město, aby se svým koněm putoval krajinou, stal se Buddhou a spasil svět, přitom mu pomáhali bohové. V Gandhaře byla nalezena také socha Buddhy, tedy spíše jeho hlava s klidným a harmonickým vzezřením.

Obrazy s náboženskou tematikou a s vírou spjatými příběhy se objevují i v židovských synagogách. Byli to výjevy ze starého zákona, které sloužili k tomu, aby lidé pamatovali na příhodu, při které zasáhla boží moc. Nalezena byla například nástěnná malba ve městě Dura – Europos, kde je vyobrazen *Mojžíš dobývající vodu ze skály*. Ten stojí před archou úmluvy, z níž vytéká 12 pramínku směřujících ke 12 menším figurám. Mojžíš je znázorněn jako největší postava.

V Egyptě si zase místo tradičního stylu nechávali nově vyhotovovat portréty svých zemřelých od umělců, kteří ovládali umělecké postupy Řeků.⁹⁸

S příchodem křesťanství pracovalo mnoho umělců v římských katakombách. Výjevy měli stejně jako v židovských synagogách připomínat boží moc. Například obraz z Priscilliných katakomb *Tři mládenci v peci ohnivé*, kde se umělci se zdrželi přílišných detailů, ale i přesto můžeme rozeznat muže oděné v perských šatech stojící v plamenech.

V období úpadku říše římské lze v umění zaznamenat jistou změnu. Zájem o půvab a harmonii řeckého umění začíná klesat a umělci už přestávají pracovat tak jemně a s takovou přesností. Malíři si před samotnou malbu do stěn ryly obrysy postav, nebo obličejů. Sochaři už nepracují s mramorem s takovou trpělivostí. Z tohoto období nepokojů se bohužel nedochovalo tolik památek, ale

⁹⁴ [Srov.] ROBERT, Jean-Noël. *Řím: 753 př. n. l. až 476 n. l.* Překlad Jitka Matějů. Praha: Lidové noviny, 2001. s. 180.

⁹⁵ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 S. s. 91.

⁹⁶ [Srov.] Tamtéž, s. 97. – 98.

⁹⁷ Tamtéž, s. 100.

⁹⁸ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 S. s. 98. – 102.

můžeme zmínit například *podobiznu veřejného činitele z Afrodiasu*, který má díky propracovanějším částem v obličeji silný výraz.⁹⁹ Jde o jednoho z více mužů, kteří „byli svědky vzestupu křesťanství, jež posléze přijali, což znamenalo konec starověkého světa.”¹⁰⁰

⁹⁹ [Srov.] GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 S. s. 102. – 105.

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 105.

6.1 STRUČNÁ HISTORIE VÝTVARNÉ VÝCHOVY U NÁS

Kreslení jako předmět ve školách, byl v 18. a 19. století zamýšlen hlavně jako technická a řemeslná dovednost. V r. 1774 zavedla Marie Terezie kreslení pravítkem, kružítkem a volnou rukou, šlo o tzv. *Felbigerův Obecný školní řád*. A v r. 1869 byl tento předmět již zaveden ve všech školách. Z počátku se na kreslení nehledělo jako dnes, nýbrž se hodnotila přesnost, zručnost, čistota práce a schopnost napodobení předlohy. Jednalo se hlavně o obkreslování různých geometrických tvarů, žáci měli být schopni zhotovit a dále se i orientovat v rysech a plánech. Tuto kopírovací metodu později nahrazuje metoda stigmografická, která u nás byla do jisté míry ovlivněna i politickou situací. Pojem výtvarná výchova byl zaveden až v roce 1960, kdy se také změnil pohled na metodu výuky a její cíle. Předtím jsme se mohli setkat ještě s názvem Ústav školských praxí výtvarné výchovy, kterou později nahradil termín katedra výtvarné výchovy.¹⁰¹

Jako první materiál, který se zabýval výtvarným vzděláváním, můžeme zmínit *Informatorium školy mateřské a Didaktiku* od Jana Ámose Komenského. V 19. století také vychází časopisy zabývající se touto tematikou, například *Lumír*, *Český kreslíř*, nebo *Pedagogické rozhledy*. Zájem o dětský výtvarný projev se zvyšuje a s to je doprovázeno i dětskými výstavami a kongresy, které dopomohly ke změnám pojetí výtvarné výchovy. Proběhla také přednáška Otakara Hostinského o socializaci umění. Tyto změny ale doprovázel jistý rozpor, kde na jedné straně stáli zastánci praktického pojetí jakožto řemesla a na druhé zase toho smyslového a poznatkového. Vznikla tak například koncepce toho, že žáci měli studovat přírodu a skutečnost, kterou pak měli přenést do geometrického ornamentu.¹⁰²

Tím, že se zájem o dětský výtvarný projev a psychologickou stránku věci zvýšil a začal být trochu přeceňován, se pomalu vytrácel didaktický smysl výuky. O tvořivost a poznávací procesy dítěte se zajímal například Victor Löwenfeld. U nás bychom mohli zmínit třeba Františka Čádu, který se mimo to zajímal i o psychický rozvoj dítěte. S jeho názory souzněli například I. Havránek, J. Čermák, nebo Václav Příhoda. Ve výtvarné výchově v té době však stále přetrvává ornamentální tvorba ve formě tzv. *národního svérázu*.

¹⁰¹ [Srov.] CIKÁNOVÁ, K., M. FULKOVÁ, H. HAZUKOVÁ, V. ROESELVÁ, J. SLAVÍK a P. ŠAMŠULA. *Výtvarná výchova a její teorie: v českých zemích ve světových kontextech*. Praha: Pedagogická fakulta univerzity Karlovy ve spolupráci s katedrou výtvarné výchovy PedF UK, 1998. s. 1. -2.

¹⁰² [Srov.] Tamtéž, s. 2. -3.

Ve 20. století, v meziválečné době, vznikají dvě protichůdné tendence výtvarného avantgardního umění. Na jedné straně stáli příznivci akademismu, strojnické, stavební či stále ornamentální tvorby, kteří se drželi jasně daných pravidel. Na druhé straně jsou to pedagogické myšlenky Bauhausu, které se však u nás objevují poněkud zkresleně. Po druhé světové válce byla výtvarná výchova ovlivněna ideologickým a politickým tlakem¹⁰³ Jde o umělecký směr zvaný socialistický realismus, zkráceně *Sorela*, který se snažil oslavovat úspěchy dosavadního politického režimu a jeho ideologii, což se odrazilo i pravdivosti a hodnotě díla. Z této doby můžeme zmínit třeba *Stalinův pomník*, který stál do roku 1962 na Letné v Praze, nebo reliéf ve stanici metra Anděl, původně Moskevská.¹⁰⁴

V roce 1952 vydává Jaromír Uždil skripta výtvarné výchovy pro vysoké školy, které jsou zaměřené na učitelství. Jedná se o *Metodiku výtvarné výchovy I.* a *Metodika výtvarné výchovy II.*, které již publikují Brožek, Houra a Maleček. Učebnice od J. Uždila se zabývala psychologií dětského výtvarného projevu a didaktikou výtvarné výchovy, kdežto díl druhý je zaměřený spíše na postupy pro malbu a kresbu realistickou. Roku 1954 je také založena INSEA (International society for Education through Art), což je organizace, která se zabývá výchovou uměním, a to tím výtvarným. (V Praze se kongres INSEA konal v roce 1966 a promluvil na něm jak J. Uždil, tak třeba i J. Patočka, nebo J. Hájek). Až po roce 1960 se politické tendence v oblasti umění trochu uvolňují a objevují se i částečné změny v koncepci výuky. Dopomohly tomu také tzv. *besedy o umění*, na kterých se o tomto tématu vedly debaty, a časopis *Estetická výchova*, který se do dnešních dnů zachoval pod názvem *Výtvarná výchova*. V uvolněných tendencích hrála roly i již zmíněná INSEA, díky které si naše země vytvořila mezinárodní styky. I když byla znát snaha po modernizaci, ještě stále se však u nás řešil rozpor mezi mezinárodními empiriemi a politickými ideologiemi. Když se pak v Praze roku 1964 uskutečnila II. konference učitelů výtvarné výchovy, přednášející přišli s návrhem na téma tvořivost, který našel mezi tímto rozporem určitou střední cestu. V této době také Jaromír Uždil a Ivan Zhoř vydávají

¹⁰³ [Srov.] CIKÁNOVÁ, K., M. FULKOVÁ, H. HAZUKOVÁ, V. ROESELVÁ, J. SLAVÍK a P. ŠAMŠULA. *Výtvarná výchova a její teorie: v českých zemích ve světových kontextech*. Praha: Pedagogická fakulta univerzity Karlovy ve spolupráci s katedrou výtvarné výchovy PedF UK, 1998. s. 4. -5.

¹⁰⁴ [Srov.] Socialistický realismus. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 17. 2. 2014 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Socialistick%C3%BD_realismus

publikaci *Výtvarné umění ve výchově mládeže*, na kterém se podíleli i například Alois Toufar, nebo J. David.¹⁰⁵

Mezi 70. a 80. lety v období normalizace se pak mnoho těchto osobností muselo stáhnout do ústraní. Vycházel však časopis *Estetická výchova*, ve kterém někteří z nich nadále přispívali například informacemi z kongresů INSEA. Navzdory nevlídné době zájem o výtvarnou výchovu neustupuje, naopak se úsilí o zdokonalení odborných aspektů tohoto předmětu zvyšuje. Politické vlivy a prostředí se ale stejně odrazily v odmítavém postoji některých pedagogických koncepcí. V roce 1974 vydává J. Uždil další spisy: *Výtvarný projev a výchova a Čáry, klikyháky, paňáci a auta*, ve kterém se zabývá didaktikou a psychologií dětských kreseb. Objevilo se také jakési destabilizování opěrných bodů v oboru a málo informací o výtvarném umění vedlo k tomu, že se tento obor začal prolínat s jinými obory, které nebyly takto zaměřeny. Na přelomu let 80. a 90. se exulanti vracejí a mezinárodní kontakty a symposia pokračují. Po devadesátém roce se objevuje mnoho nových teorií a koncepcí, požadavky na kvalitu jsou vyšší a přicházejí také jakési programové směry. Třeba tzv. *art-centrická, video-centrická*, která se elektronickým médiím nevyhýbá.¹⁰⁶ „*S. T. Combes prosazuje koncepci, podle níž by výtvarná výchova měla člověka především učit vizuálně myslet a podněcovat k vlastnímu nalézání systému symbolů, čili ke konceptualizaci, protože vizuální komunikace – na rozdíl od principů konvergentního logického myšlení v přírodních vědách – spočívá v prostředkování těchto vizuálních symbolů.*“¹⁰⁷ Další je *gnoseo-centrický* směr, který je zaměřen na zkušenosti dětí z reálného života. Poslední se orientuje na to, aby žák lépe pochopil sám sebe jako autora výtvarného projevu.¹⁰⁸

V letech 90. probíhají, hlavně z důvodu nepřesného vytyčení oboru didaktiky výtvarné výchovy jako vědy různé výzkumy, jak na základních, středních, tak i na lidových školách umění. Tak v didaktice vznikají její první metody, byly to tzv. DITA VV (didaktická interakční analýza pro výtvarnou výchovu) a DINA VV (didaktická mikroanalýza komunikace ve výtvarné výchově). Postupem času výzkumů přibývá a tím přibývá i různých publikací a učebnicí a

¹⁰⁵ [Srov.] CIKÁNOVÁ, K., M. FULKOVÁ, H. HAZUKOVÁ, V. ROESELVÁ, J. SLAVÍK a P. ŠAMŠULA. *Výtvarná výchova a její teorie: v českých zemích ve světových kontextech*. Praha: Pedagogická fakulta univerzity Karlovy ve spolupráci s katedrou výtvarné výchovy PedF UK, 1998. s. 6. -7.

¹⁰⁶ [Srov.] Tamtéž, s. 10. -11.

¹⁰⁷ Tamtéž, s. 11.

¹⁰⁸ [Srov.] Tamtéž, s. 11.

obor se rychle rozvíjí. Třeba J. Slavík, V. Roeselová, J. Vančát, J. Bláha, nebo H. Babyrádová.¹⁰⁹

¹⁰⁹ [Srov.] CIKÁNOVÁ, K., M. FULKOVÁ, H. HAZUKOVÁ, V. ROESELOVÁ, J. SLAVÍK a P. ŠAMŠULA. *Výtvarná výchova a její teorie: v českých zemích ve světových kontextech*. Praha: Pedagogická fakulta univerzity Karlovy ve spolupráci s katedrou výtvarné výchovy PedF UK, 1998. s. 12.

6.2 TVOŘIVOST A PROČ DÍTĚ KRESLÍ?

„Tvořivost, kreativita je činnost člověka, vytvářející nové materiální a duchovní hodnoty, jež mají společenský význam“.¹¹⁰

„Předpokladem tvůrčí činnosti je talent. Je to tak příznivé spojení schopností, že umožňuje tvořivě vykonávat nějakou činnost. Je to systém předpokladů pro tvořivou činnost v jedné nebo více oblastech. Talent předpokládá poměrně vysokou psychomorfologicky podmíněnou úroveň nadání a umožňuje dosáhnout v určité oblasti vynikajících úspěchů. Zárodky talentu, např. hudebního, výtvarného, matematického, pohybového, technického, literárního apod. se mohou objevit již v dětství. Talent sám o sobě není však zárukou úspěchu v dané oblasti. Pro rozvoj talentu je nutný trénink, cvičení, učení, usilovná práce“.¹¹¹

Osobnost a vlastnosti učitele jsou základem tvořivé výuky. Pedagog by měl žáky motivovat k práci, měl by být sám tvořivou a pro ně inspirativní osobností. Měl by u nich tvořivost rozvíjet a to s ohledem na jejich vnímání a se záměrným pozorováním žáků. Měl by také být připraven na nečekané změny a k práci přistupovat s jistou originalitou. Dle Rudolfa Kohouta tvůrčí proces prochází pěti fázemi – explorace, kdy se soustředíme na daný problém, inkubace, což je *„zdánlivé odložení problému a přechod k jiné činnosti“¹¹²*, dále iluminace - vyřešení daného úkolu, specifikace - ověření myšlenky práce a evaluace, kde se vyhodnocují řešení.¹¹³ *„Mezi tvořivostí a pedagogickým vedením je ovšem mnoho vztahů, mnoho metodických možností. Zjednodušeně by se dalo říci, že vychovávat k tvořivosti znamená sestavovat i ty nejobvyklejší „úkoly“ tak, aby v nich byl obsažen nějaký problém, oříšek, překážka, předpoklad k duševní práci. Vhodnost, únosnost a míru „problému“ dovede ovšem posoudit jen dobrý a zkušený vychovatel.“¹¹⁴*

Kresba je pro děti důležitá především z toho důvodu, že se díky ní může neverbálně vyjádřit a sdělit okolí i ty pocity, fantazie, nebo úzkosti, které jinak slovy vysvětlit neumí. Specialistům na tento obor také pomáhá pochopit

¹¹⁰ Tvořivost a její podpora. In: *Psychologie v teorii a praxi* [online]. [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0812/podpora-tvorivosti>

¹¹¹ *Ibid.*,

¹¹² VYSLOUŽILOVÁ, Ivana. *Výtvarný projekt na 1. stupni ZŠ inspirovaný land- artem*. Brno, 2012. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/265117/pedf_m/DIPLOMOVA_PRACE__2_.pdf. Diplomová. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Hana Stadlerová. s. 31.

¹¹³ [Srov.] Tamtéž, s. 30. -31.

¹¹⁴ UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: SPN-státní pedagogické nakladatelství, 1978. s. 106.

psychiku dítěte, jeho senzomotorický vývoj a celkové citové prožívání a i to, jak dítě chápe osoby kolem sebe.¹¹⁵ „Podle jiných názorů je základem kreslení potřeba napodobit.“¹¹⁶ Dětská kresba také prochází různými stádii vývoje. „Stádium črtací experimentace, stádium prvotního obrazu, stádium lineárního náčrtu, stádium realistické kresby a stádium naturalistické kresby.“¹¹⁷

Každé dítě pracuje individuálně, dílo, které tvoří, obsahují rozdílné symboly, jsou v něm vyjádřeny různé vztahové problémy, jinak používá barvu, nebo vyjadřuje prostor. Tyto prvky jsou u každého výtvarného typu jiné. Pro tzv. *extravertní typ* je příznačné, že většinou začne kresbu nepodstatnými prvky a postupně přidává ty podstatné. Tento kreslířský typ je většinou „znalec“ v oboru, který ho zajímá a téma se často opakuje. Zaměřuje se více na realitu, snaží se správně vystihnout barvy, světlo, stín i proporce a je celkově spíše objektivní. Dále můžeme rozlišit typ *introvertně expresivní*, který se nezaměřuje tolik na objekty samotné, ale spíše na zážitek, který v něm vyvolal emoce. Zobrazuje některé konkrétní situace, které prožil. Další typy jsou *vizuální*, který používá barvu více odpovídající skutečnosti a *hmatový*, jehož plošné barvy působí spíše dekorativně. Často se ale objevují i různé kombinace těchto typů, proto bychom měli výchovu zaměřit především na rozvoj individuality dítěte.¹¹⁸ „To znamená, že ani naše výchova se nesmí řídit obecně platnými „vzorci“, ale má být ve své metodice diferenciována ohledem k jednotlivému dítěti.“¹¹⁹

¹¹⁵ [Srov.] Vývoj dětské kresby. In: *Rodina-finance* [online]. 11. 11 2011 [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://www.rodina-finance.cz/deti.205/vyvoj-detske-kresby.23367.html>

¹¹⁶ [Srov.] UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: SPN-státní pedagogické nakladatelství, 1978. s. 104.

¹¹⁷ Vývoj dětské kresby. In: *Rodina-finance* [online]. 11. 11 2011 [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://www.rodina-finance.cz/deti.205/vyvoj-detske-kresby.23367.html>

¹¹⁸ [Srov.] UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: SPN-státní pedagogické nakladatelství, 1978. s. 59. -60.

¹¹⁹ Tamtéž, s. 60.

6.3 LIDSKÁ FIGURA V DĚTSKÉ KRESBĚ

„Lidské tělo je jediná část světa, jež může být zároveň vnímána zevnitř i zvenčí.“¹²⁰ Zobrazení člověka se v dětských kresbách vyskytuje asi nejčastěji, spolu s ním se v nich objevují i různé objekty a utváří se prostředí, dítě přikreslí například auto, stůl, nebo slunce. V počátcích tvorby se dítě nezaměřuje jen na to, co vidí, ale důležitou roli hrají také různé doteky, pocity nebo pohyby. Vždyť pro dítě jsou v prvních fázích života důležité rty nebo ruce, o dolní končetiny se začne zajímat až později. Je ale zajímavé, že v kresbě dává naopak důraz spíše na nohy. Mezi třetím a čtvrtým rokem života tak dítě kreslí jakéhosi hlavonožce. Trup chybí a nemá zatím žádný význam, dítě se soustředí hlavně na obličej, především na rty a oči, které zasazuje do oválu. Oči velmi často zobrazuje v podobě velkých kruhů. Děti začnou trup kreslit až později, když se více soustředí na detaily, ten je někdy naznačen mezi nohama například v podobě knoflíku. Občas bývá trup znázorněn také jako oděv (šaty, košile, atd.). Trup má podobný tvar jako hlava, tedy ovál, ale je o něco menší, jejich rozměry ještě nejsou vyrovnané, nebo je naopak zobrazen jako mohutný a je větší než hlava. V šesti letech už dítě kreslí krk i paže, které jsou správně umístěny k trupu. Vzniká tzv. panák, u kterého zatím není patrné pohlaví, to se formuje později, například naznačením dívčí sukně.¹²¹ „Někdy mezi pátým a šestým rokem se rozvojí obrys nohou (vznikne „silná noha“). Začárání prázdných oválů (trup) nebo podobné vyznačení části těla (tváře v obličejí, nohy) naznačuje masivnost, hmotnost.“¹²² Objevuje se také snaha o pohyb, který je vyjádřen například tím, že postava drží v ruce nějaký předmět (taška, deštník, atd.), nebo jiným pohybem paží. Komplikované je pro dítě zobrazení pokrčených končetin. Když chce dítě znázornit postavu z profilu, tak k tomu využívá většinou jen svou představivost a figuru velmi často kreslí v prostoru, kde jsou objekty skládány i iluzivně za sebe. Kresba má i několik plánů s postupně se zmenšujícími předměty, které ubíhají do dálky.¹²³

¹²⁰ UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klíkyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: SPN-státní pedagogické nakladatelství, 1978. s. 24.

¹²¹ [Srov.] Tamtéž, s. 24. – 28.

¹²² Tamtéž, s. 28.

¹²³ [Srov.] UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klíkyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: SPN-státní pedagogické nakladatelství, 1978. s. 28. – 30.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 KRÁTKÉ POVÍDÁNÍ O VIDEOARTU

Videoart je druh umění, který využívá metody digitálních a multimediálních technologií, které jsou spojeny s výtvarnými technikami. Jde hlavně o digitální fotografie, videa, počítačové programy a programy grafické. Na rozdíl od klasicky pojatého filmu, který stojí hlavně na vizualizaci daného děje, hercích a jejich monolozích a dialogích, jde ve videoartu především o kombinaci s výtvarnými výrazovými prostředky.¹²⁴

Výhoda videokamery spočívá v tom, že se záznamem, který nahrajeme, můžeme dále libovolně manipulovat. Lze jej úplně vymazat a nahrát nový, nebo sestříhat snímky a pospojovat je tak, aby vznikla úplně nová nahrávka. Takto vzniklý film lze dále ještě upravovat a doplňovat třeba o text nebo hudbu. Díky tomuto vynálezu můžeme i sledovat různé zaznamenané historické události a to nejen v oblasti umění. Tyto kamery, na rozdíl od těch klasických, které obraz zaznamenávají na celuloidový pás, nahrávají obraz na analogovém, nebo digitálním principu. Umělci, jako Peter Campus nebo Dan Graham využívali metodu, při které se divák stává součástí video instalace, jedná se o tzv. uzavřený oběh instalace, kdy diváky nahrává kamera a vzápětí je promítá. Využívali k tomu i ultrazvukové senzory, které v konfrontaci s divákem měnily grafické křivky na obrazovkách.¹²⁵

Když v roce 1965 začala firma Sony vyrábět videokameru Portapak, nebylo jisté, zda se v umění pro svoji vysokou cenu a obtížné manipulování toto médium vůbec uplatní. Ale osvojil si ji umělec Nam Džu Paik, který ješ tě s Šua Abem postavili přístroj na úpravu a zpracování videozáznamů. Další umělec, kterého v této době tento vyjadřovací prostředek zaujal, byl Larry Cuba. Ten pracoval s výrobky od firmy Pioneer Computeranimation a zajímal se o abstraktní animaci. V 60. letech pracoval s touto technikou kupříkladu i známý pop artový umělec Andy Warhol, který vytvářel undergroundové snímky.¹²⁶ Ze 70. let jsou ještě známá jména manželů Woodyho a Steiny Vasulkových, kteří vytvářeli dokumenty o undergroundové tvorbě v New Yorku, například o divadle a tanci.¹²⁷ Dalšími umělci, kteří se zabývali nebo zabývají různými video

¹²⁴ [Srov.] HEŘMANOVÁ, Eva. Videoart. In: HEŘMANOVÁ, Eva a Jitka ČERNÁ. *Arts lexikon: On-line výkladový slovník arts managementu a arts marketingu* [online]. Praha, 2012 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://artslexikon.cz/index.php/Videoart>

¹²⁵ [Srov.] ŠTOFKO, Miloš. *Od abstrakcie po živé umenie: Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia*. Bratislava 3: Sloart, 2007. s. 279. -280.

¹²⁶ [Srov.] Tamtéž, s. 279.

¹²⁷ [Srov.] Woody Vasulka. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 9. 5. 2013 [cit. 2014-06-23]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Woody_Vasulka

instalacemi, videoplastikami a jinými video technikami, jsou například Gery Schum, který se zabýval videoobjekty, dále Šigeto Kubotaová, nebo třeba Fabrizio Plessi, kteří propojovali jak obraz, tak i zvuk a text. Některým umělcům tento vyjadřovací prostředek umožnil se snadněji projevit a nepřijít přitom vůbec do styku s divákem. Zde jmenujme Vita Acconciho, který natáčel sám sebe v jedné místnosti, ale jeho obraz diváci sledovali v místnosti jiné. Postupem času se tyto přístroje stávaly finančně dostupnějšími, tím se videoart rozšířil i do jiných oborů a dostal se do popředí v komerčním světě. Zmínit tak můžeme třeba hudební průmysl, kde se natáčí videoklipy, obrázky spojené se zpěvem. Tím se v 80. letech zabývala Laurie Andersonová¹²⁸

¹²⁸ [Srov.] ŠTOFKO, Miloš. *Od abstrakcie po živé umenie: Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia*. Bratislava 3: Slovart, 2007. s. 279. -280.

¹²⁸ [Srov.] Tamtéž, s. 279. -280.

7.1 VIDEOART V ČESKU A JEHO NEJVÝZNAMNĚJŠÍ PŘEDSTAVITELÉ

Počátky zájmu o práci s videem bychom mohly v Česku datovat asi od 30. let 20. století. Zatím ještě nefungoval jako samostatný umělecký obor, ale byl většinou součástí jiných umělecky zaměřených odvětví a to především divadelní avantgardy, například divadlo D 34 kde působil E. F. Burian a spolu s Miroslavem Kouřilem vynalezli tzv. *Theathergraph*, což „*byl způsob inscenace podobný principu stínohry*“.¹²⁹ V divadle se využívala jakási kombinace (audiovizuální syntéza) světla, hudby, barevných objektů a pohyblivých obrázků. Spojení těchto prvků tak dalo vzniknout pohyblivému umění - tzv. kinetizmu, jež lze pokládat za jakýsi počátek videoartových děl. Na jeho vzniku se také podíleli umělecké směry jako například kubismus, konstruktivismus, nebo futurismus. Kinetizmus pracuje nejen s pohybem, ale i s reálným světlem, někdy se mu také říká umění časoprostorové, což znamená, že prožitek z výsledného díla může divák zaznamenat jen v jednu určitou chvíli. Kinetizmus bychom mohly rozdělit na *scénografický kinetizmus*, který se užíval hlavně v divadle, dále pak se jedná o tzv. *světelnou rekvizitu*, kde je uměleckým dílem jak objekt samotný, tak i světla a zároveň stíny, které vrhá. A dalším typem je *kinetizmus výtvarný*.¹³⁰

Jako představitele tohoto uměleckého směru bychom mohly uvést například Zdeňka Pešánka, který pracoval jak se světlem, tak s hudbou a kinetickým filmem. Zaměřoval se také na divákovi emoce a psychické působení díla na něj. Vytvořil třeba dílo – *Barevný klavír*. Toto dílo bylo v interakci s divákem, který mačkáním kláves spouštěl barevné obrazy. Toto dílo mělo dvě provedení, v tom prvním klavír nevydával zvuk. V podobném duchu tvořil i již zmíněný český emigrant působící v USA Woody Vasulka. Jako pokračovatele Zdeňka Pešánka můžeme zmínit členy uměleckého spolku Syntéza a to Vladislava Čápa, Stanislava Zippeho, nebo Milana Dobeše.¹³¹

Divadlo hrálo ve spojení s videoartem velkou roli i v poválečném období. Jedno z divadel byla i Laterna Magika, která byla založena v roce 1956. Toto divadlo se pak se svým programem představilo na mezinárodní výstavě Expo v roce 1958 v Bruselu. Na tomto kulturním programu pracovali například režiséři

¹²⁹ ČERVINKA, Pavel. Vznik a vývoj českého videoartu [online]. Brno, 2008 [cit. 2014-08-18]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/144445/fss_b/Bakalarska_prace_Pavel_Cervinka_final_text..pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr.David Kořínek. s. 24.

¹³⁰ [Srov.] Tamtéž, s. 20. – 22.

¹³¹ [Srov.] ČERVINKA, Pavel. Vznik a vývoj českého videoartu [online]. Brno, 2008 [cit. 2014-08-18]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/144445/fss_b/Bakalarska_prace_Pavel_Cervinka_final_text..pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr.David Kořínek. s. 22. – 23.

Alfréd Radoka se scénaristou Josefem Svobodou. Šlo hlavně o propojení filmu s živými herci a také s herci nafilmovanými. Jako byla například scéna s uvaděčkou programu, kde byl scénaristou Miloš Forman. Uvaděčka byla na plátně promítána, když se na jeviště teprve chystala a pak jakoby z plátna vylezla. Po té se na plátně objevily její dvě kopie a všechny tři postavy spolu, každá v jiném jazyce vedli dialog. Jako další dílo můžeme zmínit *Polyekran* Emila Radoka.¹³²

Na další výstavě Expo'67 v Monteralu se se svým projektem *Kinoautomat* představil Radúz Činčera. Princip kinoautomatu spočíval v tom, že divák sledoval film a v důležitých momentech se pak mohl zapojit a hlasováním ovlivnit jeho příští děj.¹³³ „Možnost ovlivnění příběhu byla z pochopitelných důvodů pouze klamná. Obě příběhové varianty měly vždy stejné důsledky a kauzalita děje se tak setkala opět ve stejném bodě.“¹³⁴

Dalšími významnými osobnostmi, které se zabývaly filmem, byly Petr Skala a Radek Pilař. Ti se zabývali hlavně filmem experimentálním. Skala se věnoval hlavně metodám *found footage*, kde se pracovalo s již natočeným materiálem a *hand - made* filmu, který se zaměřuje jen na výtvarné techniky. Petr Skala zpočátku tvoří černobílé abstraktní snímky, při kterých využíval akční malbu a informel, později přidává figury a barvu. Radek Pilař se nejprve také věnoval experimentálnímu filmu, později se zaměřil spíše na animované filmy pro děti. A po koupi nové videokamery se vrátil k tomu experimentálnímu. Pilař se také snažil o to, aby umělci zabývající se tímto odvětvím měli přístup k lepšímu technickému vybavení.¹³⁵

Radek Pilař a Petr Skala založily uměleckou skupinu Obor video, která vznikla v rámci instituce - Svaz českých výtvarných umělců (SČVU). Členové skupiny Obor video byli umělci rozličných oborů. Na výstavě *Den videa* roku 1989 v Praze se prezentovali například Jaroslav Vančát, Tomáš Kepka a i Radek Pilař. V 90. letech po revoluci začal Obor video vystavovat také ve světě, první takové výstavy se zúčastnili v Linci v Rakousku, po té vystavovali ještě například

¹³² [Srov.] ČERVINKA, Pavel. Vznik a vývoj českého videoartu [online]. Brno, 2008 [cit. 2014-08-18]. Dostupné z:http://is.muni.cz/th/144445/fss_b/Bakalarska_prace_Pavel_Cervinka_final_text..pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr.David Kořínek. s. 25. – 26.

¹³³ [Srov.] Kinoautomat. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-08-19]. Dostupné z:<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kinoautomat>

¹³⁴ Tamtéž.

¹³⁵ [Srov.] ČERVINKA, Pavel. Vznik a vývoj českého videoartu [online]. Brno, 2008 [cit. 2014-08-18]. Dostupné z:http://is.muni.cz/th/144445/fss_b/Bakalarska_prace_Pavel_Cervinka_final_text..pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr.David Kořínek. s. 28. – 31.

Americe, Japonsku, nebo Francii. Z oboru videa se později stává Asociace videa a intermediální tvorby. Pilař se také zasloužil o vznik dílny Elektronické multimediální tvorby na FaVU.¹³⁶

Přístup k novým technologiím a svobodnější myšlení se začaly projevovat. V roce 1995 se v Praze uskutečnila výstava s názvem *Orbis Fictus: nová média v současném umění*. Zaměřila se na to, jaký vliv mají nové technologie a spolu s ním spojená média na společnost.¹³⁷ „Výstava si kladla za cíl zmapovat výsledky práce s novými médii za uplynulých pět let.“¹³⁸ Zúčastnilo se jí několik pečlivě vybraných umělců, jako například David Černý, Martin Janíček, Lubomír Čermák, Federico Díaz, nebo Elena Řádová.¹³⁹

Někdejší umělci zabývající se těmito technologiemi se ve svých pracích zaměřují buď na období minulá a jiní zase na aktuální dění. Z těchto současných umělců bychom mohly jmenovat například Jiřího Černického, který chce prostřednictvím svých videí, tak také performance, nebo různých plastik poukázat na současné společenské problémy. Předmětem zájmu Marka Thera je pak problém identity pohlaví týkající transvestitů. Další umělci jsou členové skupiny Guma Guar Richard Bakeš a Dan Vlček zabývající se politickým děním. Události z minulosti se prostřednictvím předělaných starých filmových pásek snaží interpretovat Zbyněk Baladrán. A kritiku dnešního mediálního světa a lidí, kteří jsou součástí systému, ve svých dílech vznáší Jan Nálevka. Jako poslední můžeme zmínit například Anetu Monu Chisu a Lucii Tkáčovou, které pracují společně.¹⁴⁰

¹³⁶ [Srov.] ČERVINKA, Pavel. Vznik a vývoj českého videoartu [online]. Brno, 2008 [cit. 2014-08-18]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/144445/fss_b/Bakalarska_prace_Pavel_Cervinka_final_text..pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek. s. 32. – 34.

¹³⁷ [Srov.] Tamtéž, s. 36.

¹³⁸ Tamtéž, s. 36.

¹³⁹ [Srov.] Tamtéž, s. 36. – 38.

¹⁴⁰ [Srov.] Tamtéž, s. 38. – 44.

7.2 CO JE ANIMACE A DRUHY ANIMOVANÝCH FILMŮ

Animace neboli oživení, je způsob, kterým dáváme pohyb věcem nehybným. „Princip animace představuje záznam na sebe navazující sekvence snímků, které jsou každý o sobě statický a drobně se od sebe liší“. ¹⁴¹ Díky tomu, že lidské oko má určitou setrvačnost, může tak zaznamenat střídající se snímky plynule. ¹⁴²

Animovaný film tak využívá tohoto principu. Takzvanou továrnu na kreslené filmy v České republice ve Zlíně založil po druhé světové válce Tomáš Baťa. Další, kdo se animací zabýval, byl například Jiří Trnka se svými loutkovými filmy, Břetislav Pojar, Jiří Toman, nebo Miroslav Štěpánek. U nás se tento typ filmů dříve využíval především pro tvorbu dětských pohádek. Používá se při tom také mnoho různých triků. ¹⁴³

Animované filmy bychom mohli rozdělit podle jejich technologického zpracování. Kreslený film, v němž nejdříve autor vytvoří tzv. balvánek, což je určitá skica postavičky, v níž řeší její proporce a vzhled v daném pohybu. Po té nastupuje tzv. fazač, který skici překreslí přes průhlednou fólii a koloratér později postavičky vybarví. Další je tzv. ploškový film. Autor vytvoří sérii potřebných komponentů, které později vystříhá, sestaví, přitiskne sklem a exponuje. Na otočení postavy tak potřebuje mnoho dílků. Dále zmiňme loutkový film, ve kterém autor pomocí kostry loutku rozpohybuje a zároveň pohyb zaznamená. Mezi základní animační technologie patří pixilace. Její princip spočívá na nedokonalosti lidského zraku. Série fotografií určitého objektu se předkládají divákovi v rychlém sledu za sebou, a tím budí dojem pohybu. Jako další animační technologii můžeme zmínit rotoskopii u které se překreslují postavy dle hraného filmu. Můžeme se setkat ještě například s počítačovými filmy, animací objektů reálného světa nebo animací, ve které se používá plastelína. Animace reálného světa se využívá hlavně pro urychlení děje, který by v reálném čase trval velmi dlouho, například u záběrů staveb budov, nebo u snímání oblohy. ¹⁴⁴

¹⁴¹ Animace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 28. 1. 2014 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Animace>

¹⁴² [Srov.] Tamtéž.

¹⁴³ [Srov.] Animovaný film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 22. 3. 2014 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD_film

¹⁴⁴ [Srov.] Animovaný film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 22. 3. 2014 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD_film

8 POSTUP PŘI ZPRACOVÁNÍ PRAKTICKÉ ČÁSTI

Umělec většinou hledá postavu, která lahodí jeho oku, ale k tomu, aby ji mohl zobrazit, potřebuje znát skutečné proporce a typické rysy postavy. Ovládá-li tyto zákonitosti, záleží už jen na jeho uměleckém cítění a způsobu vyjádření toho, co považuje za krásné.¹⁴⁵

Ve své práci jsem se zabývala znázorněním lidské postavy spojením digitální a umělecké metody. Pokusila jsem se ve dvou fázích animace nejprve kombinací těchto metod znázornit kráčeující figuru a poté žákům základních uměleckých škol přiblížit proporcionální vztahy lidské figury.

Práce se skládá ze souboru skic, kreseb a maleb. Ty jsou následně upraveny v programu *Pinnacle studio* a po té zdigitalizovány, to znamená, že finální video se přizpůsobí přehrávači a jde s ním lépe manipulovat.

Modelka je v krátkém animovaném filmu znázorněna v tzv. kontrapostu a poté v následném pohybu - uvolněné chůzi. U výsledné animace jsem postupovala tak, že jsem si modelku nafotila a natočila na video v potřebném pohybu. Nejdříve jsem udělala záběr ze všech stran na postavu stojící v kontrapostu, ta se záhy otočí vpravo a rozejde se. Postava se při chůzi objeví jak z profilu, tak i ze tříčtvrtečního pohledu a nakonec se otočí, tím nám poskytne pohled i na zadní stranu. Všechny digitální fotografie modelky jsem pak postupně překreslila (tomuto postupu animace se říká *pixilace*). Pokud jsem si nějakým pohybem nebyla jistá na fotce, dopomohlo mi video (tato metoda se nazývá rotoskopi). Aby byla práce propojena i s teoretickou částí, je na úplném začátku videa nejprve záběr na řeckou sochu Apoximeia, která je také v kontrapostu.

Postava je oděna pouze do plavek, jelikož jsem chtěla, aby anatomie těla byla lépe zřetelná. A aby žáci lépe udrželi pozornost, tak jsem malbu pojala velmi uvolněně a svižně, někdy jsem do ní zasáhla i tužkou nebo sukem, abych kontrastně podtrhla případná tmavá místa a stíny.

Cílem bylo vytvořit krátkou animaci z těchto jednotlivých kreseb a maleb, která by byla využívána při hodinách výtvarné výchovy na základních uměleckých školách a byla by pro žáky srozumitelná.

¹⁴⁵ [Srov.] ZRAVÝ, Josef. *Anatomie pro výtvarníky*. Praha 1: Avicium, zdravotnické nakladatelství, n. p., 1977. s. 38.

8.1 JAK JE ANIMACE ZAMÝŠLENA PRO DĚTI

Výsledná animace je zamýšlena především pro starší žáky základních uměleckých škol, ale myslím si, že by našla využití také na druhém stupni základních škol. V tomto období si dítě kresbu začne více uvědomovat.¹⁴⁶ Objevují se rozdílné výtvarné projevy mezi pohlavími a nastává větší zájem o stínování i o perspektivu.¹⁴⁷ V tomto období je především důležitá „role člověka, s nímž se setkávají, v souvislosti se svým výtvarným projevem. Špatná zkušenost v tomto období často vede k tomu, že si lidé, po zbytek života myslí, že neumí kreslit.“¹⁴⁸

Těmto žákům bude animace promítnuta a následně proběhne diskuze o tom, čemu v ní nerozumí, nebo co a jak naopak pochopili. Pedagog vysvětlí svůj záměr práce: to na co by se žáci měli zaměřit a čeho se vyvarovat při kresbě figury. Po té se pustí do práce, přičemž pracují podle modelu libovolnou technikou. Pedagog by při práci s žáky neměl být příliš kritický a žáky při práci vést a pomáhat jim., Na konci hodiny by měl učitel nechat žáky svá díla zhodnotit a porovnat práce mezi sebou. Děti by si postupně měly osvojit základní principy při zobrazování figury a pedagog by měl úroveň a nároky na děti postupně zvyšovat. Například tím, že od stojící figury pomalu přejde přes figuru sedící až k postavě ležící, nebo k figuře držící nějaký objekt atd.

¹⁴⁶ [Srov.] RUTHOVÁ, Githa. Vývoj dětské kresby. In: RUTHOVÁ, Githa. *Gita Ruthová* [online]. 30. 8. 2012 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://ruthova.cz/2012/08/vyvoj-detske-kresby/>

¹⁴⁷ [Srov.] Tamtéž.

¹⁴⁸ Tamtéž.

ZÁVĚR

Hlavním tématem této teoretické práce bylo pokusit se stručně shrnout to, jakým způsobem se zobrazovala lidská figura v určitých zemích v období starověku a představit vybrané umělce a jejich díla s přihlédnutím k vývoji, významu díla a proporčním vztahům.

Samotná práce byla kombinací uměleckých výrazových prostředků - videoartu, konkrétně animace a souborů kreseb, maleb a fotek. Animovaný film vznikl postupným nahráváním, v mém případě focením, jednotlivých snímků, (fotografií, kreseb atd.) a jeho následným pospojováním do celku. Při přehrávání bude obraz působit plynule. Výsledná animace měla za cíl žákům staršího školního věku zábavnou formou zprostředkovat základní principy zobrazování lidské figury.

Téma mojí bakalářské práce pro mě bylo přínosné, rozšířilo mé znalosti jak z pohledu historického, tak i didaktického. Teoretická část mojí bakalářské práce má snahu podat sice stručnou, ale ucelenou informaci o pohledu starověkého světa na zobrazování lidské figury – její proporce a dimenzionální variace ve smyslu měřítka v souvislosti s člověkem a architekturou.

V praktické části mé bakalářské práce úzce navazuji na mé zkoumání a snažila jsem se ho plně využít. Přínosem pro mě bylo srovnání přístupu jednotlivých období a kultur. Praktická práce mne dále obohatila o nové poznatky z oboru animace a videoartu. Krátký animovaný film, který je výsledkem, naplnil moje očekávání a podle mého názoru může dávat žákům podnět a motivaci k tvůrčí práci, seznámit je s proporčním vztahy lidské figury a zároveň jim představit umění zmiňovaných období. Seznámit je s možnostmi výrazových prostředků malby a kresby a vnést logické souvislosti do problematiky proporcí lidského těla. Animace – digitální umění je odvětví moderní doby, přináší nové vyjadřovací možnosti, mluví jazykem současných mladých lidí a určitě i dětí. Animace může být poučným a vzdělávacím prostředkem, jde o druh vzdělávací pomůcky, která by mohla mít i jiné podoby a zaměření. Dle mého názoru by žáci v dnešní moderní době tuto intermediální pomůcku (v určité míře) zajisté ocenili. Výtvarná činnost s žáky je rozsáhlé téma a určitě by se dalo dále rozvést. Propojení, nové – moderní techniky a klasických přístupů je otevřené téma, které nepřestane být zajímavé.

ZDROJE

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. ISBN 01-522-75 - 09/4.

BOUZEK, Jan a Iva ONDŘEJOVÁ. *Řecké umění: Učební texty*. Praha: Akademie múzických umění, 2004.

BURIAN, Jan a Pavel OLIVA. *Civilizace starověkého středomoří*. Praha: Svoboda, 1984. ISBN 73/510-21-8.5.

CIKÁNOVÁ, K., M. FULKOVÁ, H. HAZUKOVÁ, V. ROESELOVÁ, J. SLAVÍK a P. ŠAMŠULA. *Výtvarná výchova a její teorie: v českých zemích ve světových kontextech*. Praha: Pedagogická fakulta univerzity Karlovy ve spolupráci s katedrou výtvarné výchovy PedF UK, 1998. ISBN 80-86039-70-6.

GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. 2., rev., v MF a Argu 1. Překlad Miroslava Tůmová. Praha: Mladá fronta, 2001, 683 s. ISBN 80-204-0685-9.

HONOUR, H. & FLEMING, J. A WORLD HISTORY OF ART revised seventh edition. London: Laurenc King Publisching Ltd, 2009. ISBN 978-1-85669-584-8.

CHARVÁT, Jaroslav. *Světové dějiny: Učebnice pro 1. -3. ročník gymnázií a 1. a 2. ročník středních odborných škol*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. ISBN 10094/79-210.

PEČÍRKA A KOL., Jan. *Dějiny pravěku a starověku / I*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1979. ISBN 14-327-79.

PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/3. 01-501-82.

PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/03. 01-512-82.

ROBERT, Jean-Noël. *Řím: 753 př. n. l. až 476 n. l.* Překlad Jitka Matějů. Praha: Lidové noviny, 2001, 270 s. ISBN 80-710-6398-3.

ŠTOFKO, Miloš. *Od abstrakcie po živé umenie: Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia*. Bratislava 3: Slovart, 2007. ISBN 9788080851088

UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: SPN-státní pedagogické nakladatelství, 1978. ISBN 14-245-78.

WICKELMAN, Johan Joachim. *Dějiny umění starověku. Stati*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury, n. p., 1986. ISBN 01-519-86. 09/01.

ZHOŘ, Igor. *Hledání tvaru: Čtení o moderním sochařství s historickým prologem*. Praha: Mladá fronta, 1967. ISBN 23-150-64.53.

ZRZAVÝ, Josef. *Anatomie pro výtvarníky*. Praha 1: Avicem, zdravotnické nakladatelství, n. p., 1977. ISBN 08-017-77.

INTERNETOVÉ ZDROJE

Animace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 28. 1. 2014 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Animace>

Animovaný film. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 22. 3. 2014 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Animovan%C3%BD_film

ČERVINKA, Pavel. Vznik a vývoj českého videoartu [online]. Brno, 2008 [cit. 2014-08-18]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/144445/fss_b/Bakalarska_prace_Pavel_Cervinka_final_text..pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek.

Etruské umění. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 5. 5. 2013 [cit. 2014-06-23]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Etrusk%C3%A9_um%C4%9Bn%C3%AD

HEŘMANOVÁ, Eva. Videoart. In: HEŘMANOVÁ, Eva a Jitka ČERNÁ. *Arts lexikon: On-line výkladový slovník arts managementu a arts marketingu* [online]. Praha, 2012 [cit. 2014-06-17]. Dostupné z: <http://artslexikon.cz/index.php/Videoart>

Kinoautomat. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-08-19]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Kinoautomat>

RUTHOVÁ, Githa. Vývoj dětské kresby. In: RUTHOVÁ, Githa. *Gita Ruthová* [online]. 30. 8. 2012 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://ruthova.cz/2012/08/vyvoj-detske-kresby/>

RUTHOVÁ, Githa. Vývoj dětské kresby-postava. In: RUTHOVÁ, Githa. *Gita Ruthová* [online]. 30. 8. 2012 [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://ruthova.cz/2012/08/vyvoj-detske-kresby-postava/>

Sochařství a architektura starověku. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 1. 4. 2014 [cit. 2014-08-12]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Socha%C5%99stv%C3%AD_a_architektura_starov%C4%9Bku#.C5.98.C3.ADm

Socialistický realismus. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 17. 2. 2014 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Socialistick%C3%BD_realismus

Starověké římské malířství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 16. 2. 2014 [cit. 2014-08-11]. Dostupné

z:http://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk%C3%A9_%C5%99%C3%ADmsk%C3%A9_mal%C3%AD%C5%99stv%C3%AD

Tvořivost a její podpora. In: *Psychologie v teorii a praxi* [online]. [cit. 2014-06-26]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0812/podpora-tvorivosti>

VYSLOUŽILOVÁ, Ivana. *Výtvarný projekt na 1. stupni ZŠ inspirovaný land- artem*. Brno, 2012. Dostupné z:http://is.muni.cz/th/265117/pedf_m/DIPLOMOVA_PRACE__2_.pdf. Diplomová. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Hana Stadlerová.

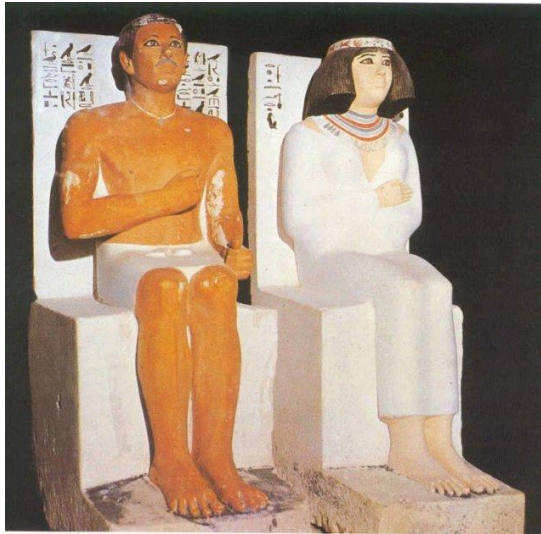
Vývoj dětské kresby. In: *Rodina-finance* [online]. 11. 11 2011 [cit. 2014-06-25]. Dostupné z: <http://www.rodina-finance.cz/deti.205/vyvoj-detske-kresby.23367.html>

Woody vasulka. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 9. 5. 2013 [cit. 2014-06-23]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Woody_Vasulka

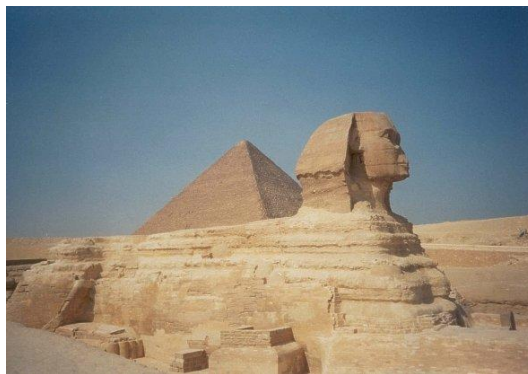
Živa: Anatomická ilustrace 1. Zobrazování lidského těla ve starověku [online]. Praha 1: Divize Nakladatelství Academia, 2006 [cit. 2014-05-15]. ISSN 0044-4812. Dostupné z: <http://ziva.avcr.cz/2006-1/anatomicka-ilustrace-1-zobrazovani-lidskeho-tela-ve-staroveku.html>

PŘÍLOHY

I. I. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K ČÁSTI TEORETICKÉ



Obr. 1: Rahotep a s manželkou Nofretou



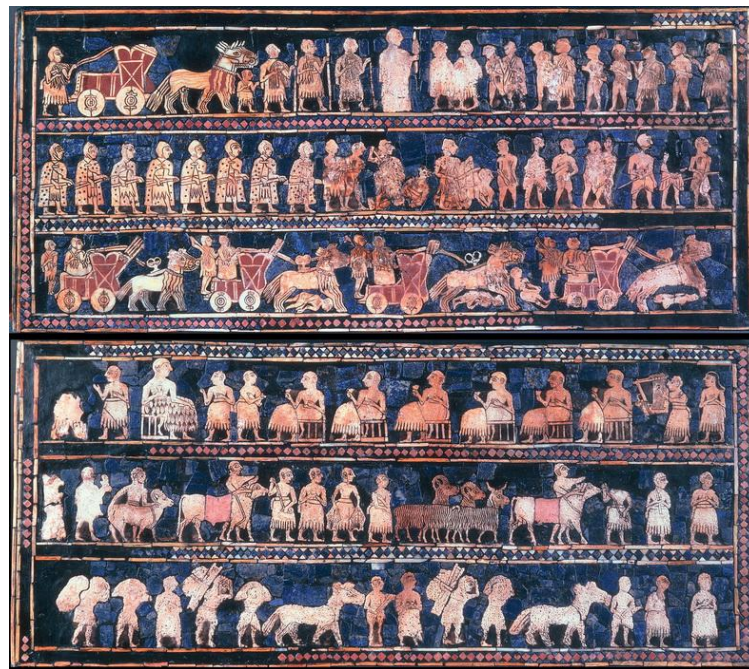
Obr. 2: Sfinga



Obr. 3: Reliéf z Cujovy mastaby



Obr. 4: Váleček pokušení, 3. tis. př. n. l.



Obr. 5: Urská standarta



Obr. 6: Destička krále Ur- Nanše



Obr. 7: Ensi Gud



Obr. 8: Žena z Uru, 14 cm



Obr. 9: Akkadské pečetidlo



Obr. 10: Chamurapiho stéla



Obr. 11: Žena s čelenkou, Lagaš



Obr. 12: Nosiči rhyt



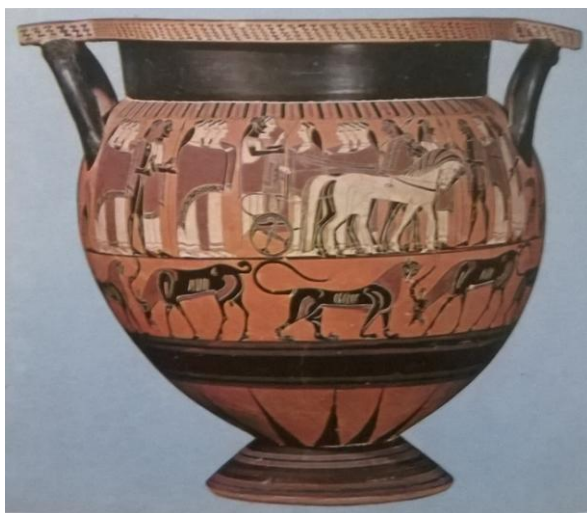
Obr. 13: Malba v Tírynském paláci
umění



Obr. 14: Soška kněžky, krétské



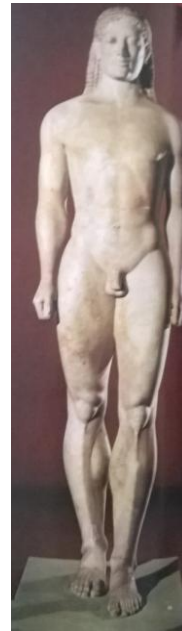
Obr. 15: Kráter z hrobu v Agru



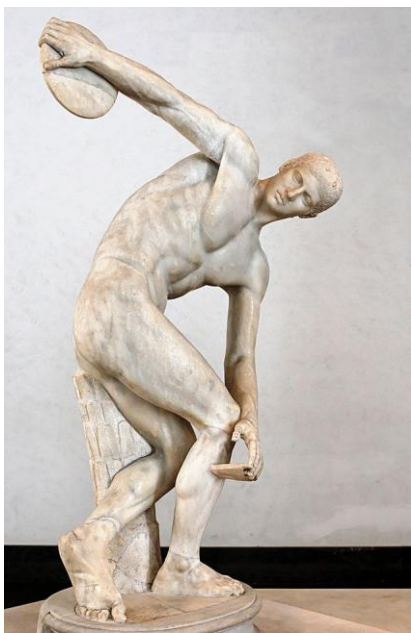
Obr. 16: Korintský kráter



Obr. 17: Pohár z ostrova Chiu



Obr. 18: Bohyně z Auxerre (koré) Obr. 19: Kúros z Anavysu



Obr. 20: Myrón, Diskobolos



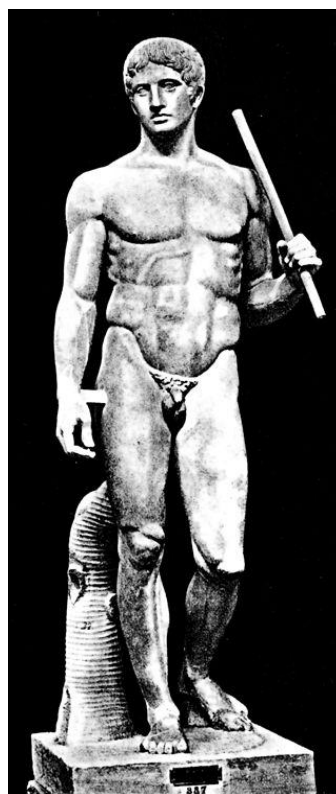
Obr. 21 : Myrón, Athéna a Marsyás, kopie



Obr. 22: Rozložení soch na štítu, chrám bohyně Afaie



Obr. 23: Feidiás, Athéna Parthenos
římská kopie



Obr. 24: Polykleitos, Doryforos



Obr. 25: Praxiteles, Afrodité Knidská



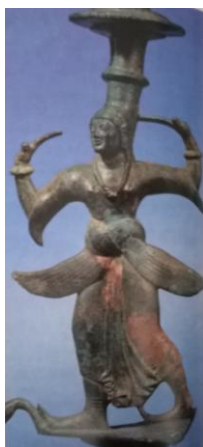
Obr. 26: Lysippos, Erós, římská kopie



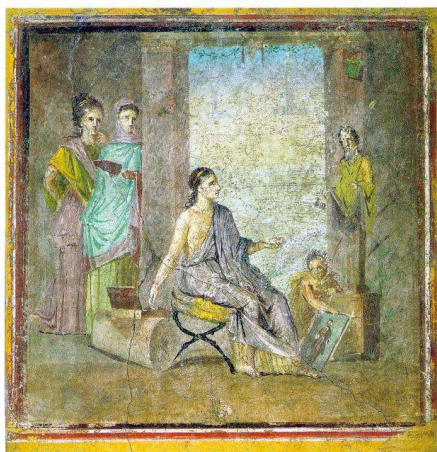
Obr. 27: Sarkofág z Cerveteri, Etruskové



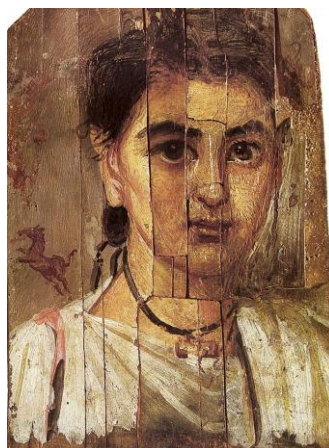
Obr. 28: Bronzová schránka-cista Ficonoriho



Obr. 29: Svícen v podobě tanečnice



Obr. č. 30: Freska z Pompejí



Obr. č. 31: Fajjumský portrét



Obr. č. 32: Nástěnná malba z města Dura Európos



Obr. č. 33: Dobrý pastýř

I. II. ZDROJE PŘÍLOH K ČÁSTI TEORETICKÉ

Obr. 1, obr. 2. - Starověký Egypt. In: LIGOCKI, Adam. *DĚJINY UMĚNÍ-GALERIE* [online]. 2007 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://umeni.euweb.cz/?id=egypt>

Obr. 3, obr. 4. - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/3. 01-501-82. S. 56. a 166.

Obr. 5. - MALINA, Jaroslav. Starý přední východ. In: *Kruh prstenu: Přírodovědecká fakulta Masarykovy univerzity* [online]. [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/prif/ps09/kruh/web/pages/08-predni-vychod.html>

Obr. 6. - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/3. 01-501-82. S. 172.

Obr. 7. - Gudea. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 25. 3. 2013 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Gudea>

Obr. 8. - MALINA, Jaroslav. Starý přední východ. In: *Kruh prstenu: Přírodovědecká fakulta Masarykovy univerzity* [online]. [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/prif/ps09/kruh/web/pages/08-predni-vychod.html>

Obr. 9. - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/3. 01-501-82. S. 180.

Obr. 10. - MALINA, Jaroslav. Starý přední východ. In: *Kruh prstenu: Přírodovědecká fakulta Masarykovy univerzity* [online]. [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/prif/ps09/kruh/web/pages/08-predni-vychod.html>

Obr. 11. - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 1*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/3. 01-501-82. S. 185.

Obr. 12., obr. 13., obr. 14. - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/03. 01-512-82. S. 23., 32., 19.

Obr. 15., obr. 16., obr. 17. - BORDMAN, John. *Řecké umění*. Praha: Odeon, nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1975. ISBN 01-522-75 - 09/4. S. 28., 80., 84.

Obr. 18, obr. 19. - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/03. 01-512-82. S. 52., 50.

Obr. 20., 21. - Myrón. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 24. 4. 2014 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Myr%C3%B3n>

- Obr. 22.** - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/03. 01-512-82. S. 71.
- Obr. 23.** - Feidiás. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 12. 12. 2013 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Feidi%C3%A1s>
- Obr. 24.** - Polykleitos. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 11. 3. 2013 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Polykleitos>
- Obr. 25.** - Modelky slavných umělců: Fryné a sochař Práxiteles. In: KOVÁČ, Petr a Marek ZÁGORA. *STAVITELÉ KATEDRÁL* [online]. 2008 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://stavitele-katedral.cz/modelky-slavnych-umelcu-fryne-a-sochar-praxiteles/>
- Obr. 26.** - Lysippos. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 13. 3. 2013 [cit. 2014-06-24]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Lysippos>
- Obr. 27., obr. 28., obr. 29.** - PIJOAN, José. *Dějiny umění / 2*. Praha: nakladatelství krásné literatury a umění, n. p., 1982. ISBN 09/03. 01-512-82. S. 206., 221., 210.
- Obr. 30 – obr. 33.** - Starověké římské malířství. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 16. 2. 2014 [cit. 2014-08-11]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk%C3%A9_%C5%99%C3%ADmsk%C3%A9_mal%C3%AD%C5%99stv%C3%AD

II. I. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY K ČÁSTI PRAKTICKÉ



