

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

ŠUMÍME VNÍMAT UM NÍ?

Didaktická hra k poznání výtvarného umění

Diplomová práce

Olomouc 2015

Autor práce:

Mgr. Andrea Vašíková

Vedoucí práce:

Mgr. Petra Třebáčová, PhD.

Prohlášení

Prohláším, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a použila jen prameny uvedené v seznamu literatury.

Souhlasím, aby práce byla uložena na Univerzitě Palackého v Olomouci a byla zpřístupněna ke studijním účelům.

V Olomouci dne 20. dubna 2015

Mgr. Andrea Vašíková

Poděkování

Tímto bych chtěla srdečně poděkovat Mgr. Petře Třebáčkové, PhD. za cenné rady k teoretické i praktické části diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat Renatě Veselé, DiS. za její nestranné posouzení pravidel didaktické hry „Učíme vnímat umění“ a Mgr. Lence Zelinkové, která si i ve svém shonu v přípravě na svatbu našla čas na korekturu této práce. A nakonec mému příteli Jakubu Vaňkovi a rodině za psychickou podporu.

OBSAH

ÚVOD	9
A: DIDAKTICKÁ HRA ŠUMÍME VNÍMAT UM NÍ?Ě A METODY	
INTERPRETACE UM LECKÉHO DÍLA	13
1. Didaktická hra a její definice	15
2. Didaktická hra š <i>Umíme vnímat um ní?ě</i>	16
3. Didaktická hra, výukové cíle a klíčové kompetence	16
4. Didaktická hra a její kategorizace	18
5. Významová rovina pojmů šporozumění a špochopení	21
6. Vliv Panofského interpretace um leckého díla na didaktickou hru	23
7. Další metody interpretace um leckého díla využívané v edukačním procesu a jejich odraz v koncepci didaktické hry	24
7.1 Um lecko-historická metoda	26
7.2 Art criticism	27
7.3 Um lecko-výchovný koncept Jana Slavíka	29
7.4 Metoda kruhové oscilace	32
7.5 Shrnutí	33
B: UKÁZKA HLOUBKOVÉ INTERPRETACE VÝTVARNÉHO DÍLA	
V NÁVAZNOSTI NA DIDAKTICKOU HRU	35
1. Interpretace konkrétního výtvarného díla	37
2. Leonora Carrington: Autoportrét	37
C: DIDAKTICKÁ HRA ŠUMÍME VNÍMAT UM NÍ?Ě A JEJÍ PŘÍPRAVA	47
1. Inspirace k didaktické hře	49
2. Krátká legenda k didaktické hře a její cíl	51
3. Pravidla didaktické hry	52
4. Poznámky k pravidlům didaktické hry	56
4.1 Poznámky k základní verzi	56
4.2 Poznámky k rozšířené verzi	56
5. Jednotlivé komponenty didaktické hry	57

5.1	Kostka = úlofný box	58
5.2	Hrací karty	59
5.2.1	<i>Soubory hracích karet</i>	59
5.2.2	<i>Vizuální podoba hracích karet</i>	60
5.2.3	<i>P íprava hracích karet</i>	60
5.3	P esýpací hodiny, hrací kostky a figurky, hlasovací karty	67
5.4	Herní deska	67
D:	DIDAKTICKÉ POM ĚCKY A HRA V EDUKA ĚNÍM PROCESU	71
1.	Didaktické pom ěcky k výuce ve –kole, v muzeu a galerii	73
1.1	Obrazový deník	73
1.2	Pracovní listy	73
1.2.1	<i>Pracovní listy k výuce ve –kole</i>	73
1.2.2	<i>Pracovní listy k výuce v muzeu a galerii</i>	75
1.2.3	<i>Grafická podoba pracovních list</i>	76
2.	Pracovní listy a didaktická hra v eduka ěním procesu	85
2.1	V ýuka ve –kolním prost ědí	85
2.1.1	<i>Revidovaná p íprava studijního plánu</i>	87
2.1.2	<i>Ukázka revidované p ípravy jednoho vyu ovacího bloku</i>	94
2.2	Muzeum a galerie jako sou ěst výuky	96
2.3	Shrnutí	96
ZÁV ĚR		99
P ĚLOHY		101
P ĚLOHA . 1.: DOTAZNÍK		103
1.	Dotazník	103
2.	Vyhodnocení dotazníku	107
3.	P íjaté zm ěny na základ ě dotazníku a následného rozhovoru v řádovské skupin ě	109
P ĚLOHA . 2: FOTODOKUMENTACE Z PR ĚB HU V ÝUKY		111
1.	Fotodokumentace z výuky - teoretická ěst	111
2.	Fotodokumentace z výuky - praktická ěst	112
3.	Fotodokumentace z výuky - didaktická hra	113

4. Fotodokumentace vybraných flákovských výtvarných prací	114
PÍLOHA . 3: FOTODOKUMENTACE VYBRANÝCH PRACOVNÍCH LIST	125
1. Vstupní listy Obrazového deníku	125
2. Pracovní listy s reprodukcí výtvarného díla sloužící k jeho interpretaci	126
3. Pracovní listy k výuce v muzeu a galerii	134
4. Pracovní listy k Miróovi a Velázquezovi	138
RESUMÉ	143
SUMMARY	144
POUŽITÉ OBRÁZKY	145
POUŽITÁ LITERATURA A JINÉ ZDROJE	150

ÚVOD

šUm ní, kterému nikdo nerozumí, není um ním.õ

Jan Bauch¹

Vý-e uvedený citát mne zaujal svou kontroverzí. Fakt, že um ní nikdo nerozumí, je-t neznamená, že je-t není um ním. Spí-e nastoluje jinou otázku a to, nakolik dne-ní b flný lov k um ní rozumí. Nejen sou asnému um ní, v kterém p evládají jiné nefl klasické formy zobrazování, ale i um ní starému - antickému, k es anskému i orientálnímu. Dejme tomu, že se lov k postaví p ed obraz malí e pozdní italské renesance Tintoretta šNalezení poz statk svatého Markaõ, co by byl schopný o n m íci? Porozum l by d ji odehrávajícímu se na plátn ? Dokázal by rozeznat a pojmenovat jednotlivé postavy? Byl by schopen nám t za adit do -ír-ího kontextu? Pokud nemá hlub-í znalosti z k es anské teologie a výtvarného um ní, tak pravd podobn e. Tedy citát šUm ní, kterému nikdo nerozumí, není um nímõ je mo flné na n která díla aplikovat, ale po v t-inou jde o problém jiný, a to o problém v rovin vzd lání recipient um leckých d l.

Stejn d le flití jako porozum ní textu je i porozum ní obrazu. Proto by se m la i vizuální hermeneutika, její fl podstatou je ínit vid né a viditelné jasným, v -ír-ích souvislostech prakticky promítat do vzd lávání jednotlivc , a to nejen na p d -koly, ale i v dal-ích institucích. P edev-ím v podmínkách samotné praxe eského základního -kolství (my-leno ZTM bez ZUTM) bývá výtvarná výchova dost podce ovaná a astokrát vedena neaprobovaným pedagogem, jen fl ji má k dopln ní svého pracovního úvazku a není schopen svým flák m adekvátn danou problematiku vysv tlit.

Ve své diplomové práci se budu tedy v novat v první ad otázce p íblížení výtvarného um ní fláku/studentovi ve -kolním prost edí, jejím fl hlavním cílem je vytvo ení didaktické hry ur ené k porozum ní a pochopení konkrétního um leckého díla a její za azení do -ír-ího kontextu výukové reality. Jeliko fl vedu na základní um lecké -kole výtvarný obor, m la jsem (a mám) mo flnost tyto své zám ry prakticky uskute nit.

Diplomovou práci jsem rozvrhla do ty tématických celk ozna ené titulky: A: Didaktická hra šUmíme vnímat um ní?õ a metody interpretace um leckého díla; B: Ukázka hloubkové analýzy výtvarného díla v návaznosti na didaktickou hru; C: Didaktická hra šUmíme vnímat um nío a její p íprava; D: Didaktické pom cky a hra v eduka ním procesu.

¹ Jan Bauch. *Citáty slavných osobností*. Dostupné z: http://www.citaty-slavnych.cz/autor/Jan_Bauch

Jak jsem výše uvedla a jak nastíjí nadpisy jednotlivých tematických celků, klíčovým bodem mé práce je vytvoření konkrétní didaktické hry, kterou jsem nazvala *ŠUmíme vnímat umění?*, a která je vystavěná na studiu různých metod interpretace výtvarného díla, jejichž jednotlivé příklady uvádím v oddílu A. Jedná se o ikonografii a ikonologii Erwina Panofského, historicko-uměleckou metodu, art criticism, umělecko-výchovný koncept Jana Slavíka a metodu kruhové oscilace Yvony Ferencové. Zde také předkládám definici obecného pojmu *didaktická hra*, podstatu (jehož úřad) didaktické hry s její kategorizací, a její rozbor z pohledu rámcového vzdělávacího programu základního uměleckého vzdělávání a výukových cílů na výtvarném oboru.

Do oddílu B jsem vložila ukázkou hloubkové interpretace uměleckého díla navazující na kategorizaci mnou navržené didaktické hry. Pro obrazovou analýzu jsem si vybrala *ŠAutoportrét* od britské surrealistické malířky Leonory Carrington.

Kompletní výrobou jednotlivých komponentů didaktické hry, jejími pravidly a motivací se zabývám v oddílu C.

Didaktické hry *ŠUmíme vnímat umění?*, jejichž má ve své podstatě sloužit k opakování a ustalování vnímavosti k vybraným estetickým formám, které nás obklopují, zákonitě předchází samotný edukační proces zaměřený na výtvarnou kulturu s výtvarným vyjadřováním. Touto problematikou se zabývám v oddílu D, kde jsem si kladla otázky typu: *ŠJak jinak zkoušet dílo ve škole předblížit umění, aby to nemělo pouze charakter biflování, nýbrž kdy a při jakém velkém množství údajů? ŠJakým způsobem s dílem zprostředkovat umění, aby byl pak způsobitelný kompetentní přístup k určitému výtvarnému dílu, a se jedná o malbu, sochu, architekturu i nová média?* *ŠJaké didaktické pomůcky si připravit, aby lépe pomohly rozkrýt existující problematiku?* Proto jsem se rozhodla výuku ve vybrané třídkové skupině postavit na principu *umělecké dílo a jeho struktura – percepce a recepce uměleckého díla zaazení díla do reálného kontextu* a nebo také na zásadách *od uměleckého díla (př. obraz ŠTanec od André Deraina) směrem k dané problematice (př. fauvismus, socio-kulturní podhoubí) a ne na jeho obráceném praktikujícím postupu daná problematika – umělecké dílo*, a to výše propojené s výtvarnou praxí.

K takto zaměřeným učebním blokům, jejichž výukový koncept s ukázkou revidované přípravy tematického plánu v časovém rozmezí jednoho pololetí a jedné vyučovací jednotky, jsem si vytvořila základní učební pomůcky korespondující s didaktickou hrou *ŠUmíme vnímat umění?*. Jedná se o pracovní listy vytvořené k úřadům výuky ve škole a v prostředí muzea i galerie, které mají být součástí *ŠObrazového deníku* založeného jednotlivými třídami. Jejich rozvržení a příprava je k nalezení také v oddílu D.

Fotodokumentaci z pr b hu edukace a ukázku vybraných pracovních list ůflitých fláky ve -kole i v muzejním prost edí je možno si prohlédnout v p íloze diplomové práce.

**A: DIDAKTICKÁ HRA ŠUMÍME VNÍMAT UM NÍ?õ
A METODY INTERPRETACE UM LECKÉHO DÍLA**

1. Didaktická hra a její definice

Protože hlavním cílem diplomové práce je vytvoření konkrétní didaktické hry s jejím funkčním zapojením do výchovně-vzdělávacího procesu, je nasnadě osvětlit význam tohoto pojmu v jeho obecné rovině. Nejprve se zaměřím na definování pojmu šhraď s jeho následnou specifikací.

Definice pojmu šhraď je mnoho. Uvádím vybrané příklady.

*Šhraď lze dle Huizingy vymezit jako svobodnou, specificky lidskou činnost, jeť se odehrává v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru podle dobrovolně přijatých a zároveň bezpodmínečně závazných pravidel. Hra má svůj smysl a cíl v sobě samé, doprovází ji pocity napětí a radosti a v domě odlišnosti od každodenního vědního života.*²

*Šhraď je forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Lov k se hrou zabývá po celý život. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvicovací, emociální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichť provozování jsou nutné speciální pomůcky (hryčky, herní pomůcky, sportovní nářadí, nástroje, přístroje). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení).*³

K bližšímu objasnění pojmu šdidaktická hraď jsem vybrala tyto dvě předložené definice.

*ŠDidaktická (vzdělávací) hraď záměrně evokuje produktivní aktivity a rozvíjení myšlení. Je zpravidla založena na řešení problémových situací. Právě prostřednictvím herních situací mohou být předkládány i značně složitě problémy. Ukazuje se, že nejvhodnějším modelem z pedagogického hlediska jsou soutěživé hry. Pro větší skupiny a pro posílení vlastního sebevědomí je jednatel schopen značné mobilizace sil (tvořivého nasazení), divergentního myšlení (myšlení vedoucího k produkci nápadů).*⁴

ŠDidaktická hraď je jakousi analogií spontánní činnosti dítěte, která sleduje (pro děti ne vždy zjevně) didaktické cíle. Měly se odehrávat v učebně, tlocvičně, na hřišti, v přirodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám dětí, při jejichť roli pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Jeť prostředím je stimulační náboj, nebo probouzí zájem, zvyšuje angaťovanost dětí na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost,

² KANTOROVÁ, J. a kol. Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky II., s. 172-173, citace z NMEC, 2002, s. 13

³ Pedagogický slovník, s. 75

⁴ OBST, O. Didaktika sekundárního vzdělávání, s. 75-76

*spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různé poznatky a dovednosti, zapojovat říjivotní zkušenosti.*⁵

Na základě předložených definic můžeme posoudit nezbytnost zavedení didaktické hry do vzdělávacího procesu jako jedné z možných výukových metod umožňující dosažení určitého cíle.

2. Didaktická hra *Šumíme vnímat umění?*

Klíčovým bodem mé práce je přiblížit čtenáři tematické dílo takovým způsobem, aby mu mohly co nejlépe porozumět a mohl pro něj zároveň i zábavný charakter. Vytvořila jsem tedy konkrétní didaktickou hru s názvem *Šumíme vnímat umění?*. Jelikož se dále zabývám touto didaktickou hrou (ne tedy didaktickou hrou v její obecné rovině), na následujících stránkách (v názvu kapitol nebo v textu) ji budu dále pověštinou uvádět bez její titulace.

Didaktická hra *Šumíme vnímat umění?* je koncipována jako stolní hra (s její analogií na společenské hry), která je určena pro menší tříčkovskou skupinu nebo pro práci s jednotlivcem. Její cíl je vzdělávací, přičemž se pohybujeme v oblasti výtvarného umění, a má svá pravidla řízená ze strany pedagogického vedení.

V následujících kapitolách specifikuji cíle této didaktické hry v jejich návaznosti na klíčové kompetence rámcového vzdělávacího programu základního uměleckého vzdělávání. Budu se zabývat její podstatou a kategorizací a jejím uvedením v souvislosti s vybranými metodami interpretací uměleckých děl s oscilací k vzdělávacímu procesu. Výrobu a praktické uplatnění ve škole s propojením s dalšími učitelskými pomůckami popisují v dalších oddílech takto pojaté diplomové práce.

3. Didaktická hra, výukové cíle a klíčové kompetence

V této kapitole didaktickou hru *Šumíme vnímat umění?* rozebírám z pohledu rámcového vzdělávacího programu (RVP)⁶ základního uměleckého vzdělávání (ZUV)⁷ a výukových cílů.

⁵ *Pedagogický slovník*, s. 43

⁶ *Na základě koncepce vzdělávání a rozvoje vzdělávací soustavy v ČR zakotvené ve švédském zákoně č. 561/2004 Sb., se ve vazbě na evropskou dimenzi ve vzdělávání do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních dokumentů, které jsou tvořeny na státní a školní úrovni. Státní úroveň v systému kurikulárních dokumentů představují Národní program vzdělávání a rámcové vzdělávací programy. RVP vymezují závazné rámce pro jednotlivé obory vzdělávání. Školní úroveň představují školní vzdělávací programy (ŠVP), podle nichž se*

Následně popsané kompetence přetřansformované do konkrétních výukových cílů mají přispívat k dosahování kvalitativních a kvantitativních změn u žáků v oblasti myšlení, praktických dovedností a postojů. Didaktická hra je především zaměřena na stanovování a dosahování kognitivních (vzdělávacích) a afektivních (postojových) cílů (cíl poznání v jeho aspektech porozumění a pochopení - rozpracované zvláště v kapitole: Významová rovina pojmů šporozumění a špochopení), ale v rámci propojení s výukou (jak ji popisují níže) se stanovují i cíle psychomotorické (výcvikové).

V návaznosti didaktické hry na edukativní proces žák rozvíjí a upevňuje své dovednosti, v domosti a postoje v oblasti umění a vztahů, které jsou zahrnuty v takto definovaných klíčových kompetencích RVP a to v kompetenci k umělecké činnosti (*disponuje v domosti a dovednostmi, které mu umožní volit a užívat prostředky pro umělecké vyjádření*⁸ - interpretace), kompetenci osobnostně-sociální (*disponuje pracovními návyky, které jsou utvářeny soustavnou uměleckou činností a které formují jeho morální volní vlastnosti a hodnotovou orientaci - sv domitost a důslednost; učelně se zapojuje do společných uměleckých aktivit a uv domuje si svoji odpovědnost za společné dílo*⁹ - spolupráce) a kompetenci kulturní (*aktivně přispívá k vytváření i uchování uměleckých hodnot a k jejich předávání dalším generacím*¹⁰ - rozvíjení a předávání kultury).

Určitou korelaci mezi praxí a teorií reprezentovanou vzdělávací hrou můžeme blíže specifikovat, a to ve směru rozvíjení umělecké stránky (žák se v průběhu studia seznamuje s prací a stylem tvorby s využitím různých výtvarných prostředků a postupů jednotlivých umělců v návaznosti na svou vlastní produkci a tvorby svých spolužáků; žák na základě porozumění tvůrčího úsilí etablovaných výtvarníků bude kompetentně přistupovat ke své výtvarné činnosti) a podpory z hlediska vztahů (princip spolupráce, v domí sounáležitosti, posilování zodpovědnosti skrz dialog žáka s výtvarným dílem a dialog žáka s jiným žákem; žák je veden k tomu, aby v budoucnu svůj vztah ke kultuře a citlivost k umění neustále rozvíjel a tyto své postoje odpovědně předával na lokální i globální úrovni a aby se podílel na zachování národního, evropského a světového kulturního dědictví, aby si v domil dělení kolem sebe a dokázal upozornit na věci, které jakýmkoliv způsobem tyto hodnoty devalvují).

uskutečňuje vzdělávání v jednotlivých kolech. Pro základní umělecké vzdělávání se vydává Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání, na jehož základě si každá škola vytváří svůj TWP. (RVP ZUV, s. 9)

⁷ *Základní umělecké vzdělávání poskytuje základy vzdělání v jednotlivých uměleckých oborech - hudebním, tanečním, výtvarném a literárně-dramatickém. Je součástí systému uměleckého vzdělávání v ČR. (RVP ZUV, s. 11)*

⁸ RVP ZUV, s. 14

⁹ Tamtéž

¹⁰ Tamtéž

flák díky této hře aktivuje a rozvíjí své myšlení a citění. Touto výukovou hrou flák tedy získává schopnosti k umělecké komunikaci (*proniká do struktury a obsahu uměleckého díla a je schopen rozeznat jeho kvalitu*¹¹ - recepce a reflexe) a osvojuje si kulturní kompetenci (*je vnímavý k uměleckým a kulturním hodnotám a chápe je jako důležitou součást lidské existence*¹² - přijímání kultury).

4. Didaktická hra a její kategorizace

ŠVnímání nám říká, že to je. Myšlení nám říká, co to v c je, citění nám říká, co nás je hodno.

*Carl Gustav Jung*¹³

ŠLáska je maximální koncentrace ducha na jediný předmět vnímání.

*Denis Diderot*¹⁴

Základem didaktické hry *Š*Umíme vnímat umění? *Š* jsou karty zaměřené na konkrétní umělecké dílo s otázkami *Š*azenými dle obtížnosti do čtyř kategorií: 1. Co cítím, 2. Co vidím, 3. Co vnímám, 4. Co znám. Toto v podstatě zjednodušené *Š*lenění má napomoci k jeho hlubšímu pochopení. Problémem dnešní doby je rychlá a snadná konzumace různých proflitk (zážitkových, estetických i jiných) a ztráta schopnosti zastavení se a kontemplace, která je tak důležitá právě pro kontakt s výtvarným uměním.

Didaktická hra má nenásilnou formou *Š*fláka naučit, jak postupovat k výtvarnému dílu a jak s ním vést dialog. Protože to, co vytvořil umělec, dotváří oko divákově a v tomto vzájemném styku vzniká něco jedinečného. *Š* Důležité je, aby si dítě vytvořilo pozitivní vztah k umění a návštěvu galerií a muzeí si zařadilo do svých oblíbených aktivit v rámci konstruktivního využití volného času.

V jedné publikaci o filozofii jsem objevila následující historku, kterou poufiji k uvedení do tvrté kategorie *Š*Co znám. *Š* *Filosof s přátelem jeli autem. Na křižovatce do nich narazilo jiné auto, které zjevně jelo na červenou. Přítel jako vlastník auta zařadil osobu, která do*

¹¹ Tamtéž

¹² Tamtéž

¹³ Carl Gustav Jung citáty. *Citáty slavných osobností*. Dostupné z: <http://citaty.net/autori/carl-gustav-jung/>

¹⁴ *Citáty slavných osobností*. Dostupné z: <http://www.citaty-slavných.cz/vyhledavani/vn%C3%ADm%C3%A1n%C3%AD>

nich narazila. Při soudním řízení pak tento lov k, který způsobil nehodu, trval na tom, že mu svítila zelená, kdežto žalobci červená. Skutek tvrdil, že ví, že měl pravdu. (i v d t ve smyslu domnívat se) K potvrzení přítelovy výpovědi byl filosof jako jediný dal-í sv dek p edvolán k sv dectví. Advokát obžalovaného se filosofa otázal na barvu sv tla signalizace a sv dek odpov d l, že se zdála zelená. Právník ho vyzval, aby byl přesný, aby sdělil, zda ví, jaká to byla barva. Filosof řekl, že to neví, ale že vypadala zelená, a že si myslí, že pravda podobná zelená byla. Čím více advokát naléhal, tím více filosof trval na tom, že neví, že je to pouze jeho mínění, které je možná mylné. Porota a soudce, konfrontovaní s absolutní jistotou obžalovaného a nejistotou filosofa, mohli rozhodnout jedině proti filosofu p íteli.¹⁵

Tento příběh poukazuje na problém toho, co vskutku víme/známe a nakolik je naše vědomí fakticky založené na skutečnosti (je zde rozlišen pojem vědomí/poznání od pojmu domnívat se. Mnozí lidé dokonce v celém svém životě v bec nic nepoznají natolik přesně, aby o tom mohli s jistotou vynést soud.¹⁶). Ohledně seznámení se s dílem z různých zdrojů jsme závislí na interpretaci jednotlivých kunsthistoriků/badatelů a ty se navíc navzájem mohou od sebe vyměňovat i v té míře, v jaké. Nakolik si můžeme být pak jistí svým vědomím/znalostmi o určitém výtvarném artefaktu? V podstatě můžeme jen věřit, že naše vědomí je založeno na pravdivosti nastudovaných údajů od existujících autorit. Studium cizích textů nám může napomoci přiblížit se k danému výtvarnému objektu a objasnit otázky typu: Škdo je autorem díla? ŠJaký byl jeho pravda podobný záměr, tedy, co daným dílem umělec chtěl říci? ŠV které době dílo vzniklo a v jakých souvislostech? Šapod. Ale dostatečné to není. Proto je důležité hledat vlastní cesty a přístupy k jeho porozumění/pochopení. Kdo tvrdí, že jen jedna cesta a jeden názor musí být ten nejautentičtější? Skutečná míra daného poznání nesmí být odvislá jen od studia různých informačních zdrojů, ale tyto informační zdroje nám mohou napomoci si dílo k dalšímu vlastnímu zkoumání ukotvit v určité realitě a nebo opačným přístupem si ke zkoumanému objektu doplnit chybějící škousky skládky. V podstatě tvrdí kategorie šCo známě by měla být bu nadstavbou k vlastní interpretaci obrazu (či jiného díla) a nebo základním kamenem pro flák v vlastní přístup k danému dílu. Je tedy důležité kouskem vloženým do celé skládky pochopení uměleckého díla, ale není a ani by neměl být kouskem jediným. V rámci této kategorie se navíc flák u í pracovat s různými informačními zdroji (literární prameny, internet, í), na jejichž základě zvládá problematiku porozumění psanému

¹⁵ POPKIN, R. H., STROLL, A. *Filosofie pro každého*, s. 238 a 239

¹⁶ Tamtéž, s. 254, citace z DESCARTES, R.: *Principy filosofie*, Praha 1998, s. 47-49

textu a své nasbírané poznatky dále dokáží dle potřeby aplikovat, analyzovat, syntetizovat a hodnotit.

Ideální je, když zkoumaný umělecký artefakt máme přímo před sebou a díky tomu dostáváme možnost zapojit všechny smysly, které nám jsou nápomocné k jeho celostnímu uchopení (tento stav máme například v galerii/muzeu nebo v autentickém prostředí zrodu díla). Ve výtvarném prostředí se ale v současnosti musíme spokojit s komunikací s výtvarným dílem skrz jeho reprodukci v podobě fotografie nebo videozáznamu. Jak Platón ve svém *ŠPodobenství o jeskyních*¹⁷ předložil tezi, že poznáváme pouze pouhé stíny skutečných objektů, tak reprodukce konkrétních uměleckých výtvarných děl označena dle tohoto pojednání za stíny skutečných děl. Tedy opravdové poznání může být kompletně nastoleno v kontaktu s originálem, ale pokud nebudeme usilovat o pravdivost poznání v tom nejvládnějším slova smyslu, postačí i tyto stíny, skrz které se máme s originálem mohl obeznámit a k jeho podstatě alespoň zčásti přiblížit.

Ve druhé kategorii *ŠCo vidím* se máme snažit o podání přesného popisu viděného objektu na základě podaného objasnění percepční aktivity jedince. Zkoumaný objekt je hmotný artefakt vytvořený člověkem disponujícím výtvarným nadáním, ke kterému přistupujeme za užití smyslových orgánů, v tomto případě (zásluhou reproduktivního podání tohoto artefaktu) zredukovaných na zrak, díky němuž vnímáme jednotlivé tvary a barvy a dáváme si je do kontextu s osobními zkušenostmi vystavenými na preexistenčních formách kolektivního nevědomí (zde vycházím z psychologie Carla Gustava Junga a jeho učení o archetypech (pro nás velmi pojem *archetyp* v grafických projevech znamená *ustálený ideální tvar, odvozený z pravidla z tvaru proutního, který je určitým prototypem v cíli nebo ideje*.¹⁸)). Filozofie vidění a rozpoznávání viděného se zabýval také přední rakouský kunsthistorik Ernst Gombrich. Schopnost rozpoznávání viděného staví na znalostech získaných v konkrétních kulturních a společenských podmínkách, v kterých se jedinec narodil, vyrůstal a žil. Například *nkte i domorodci žijící celý život v hustém deštném pralese, kde před nimi nejsou vzdáleny víc než několik metrů, se neumí orientovat v otevřené krajině. Natahují ruce, aby se dotkli vrcholů hor, protože nemají představu vzdálenosti. Původní primitivních kmenů, kteří nepřišli do styku s civilizací a nemají zkušenost se zpodobováním, obtížně rozpoznávají i fotografie míst, kde prošli celý život*.¹⁹

¹⁷ Doporučuji k nahlédnutí různé publikace k dějinám antické filozofie nebo přímo k předání Platónovu Ústavu

¹⁸ BABYRÁDOVÁ, H. *Symbol v dětském výtvarném projevu*, s. 86

¹⁹ MIKŠŤ. *Gombrich: Tajemství obrazu a jazyk umění*, s. 50

Pro této kategorii formulovaných otázek jsem použila označení *šCo vnímámō*. Uvědomuji si, že toto pojmenování může být dosti zavádějící a to z toho důvodu, že pojem *vnímám/vnímání* je synonymem pro slovo *vidět/vidění*, pro něž můžeme rovněž použít označení *percepce* (z *lat. percipere - vnímat; smyslový vjem, odraz v cíve v domí prost ednictvím smyslových orgán*²⁰). Vhodnější titulace by byla *šCo myslímō*, než *šCo vnímámō* (je možno tedy touto kategorií převodní název nahradit), protože na této úrovni dochází k aktivní manipulaci získaných vizuálních vjemů v procesu myšlení. Důvodem užití *šCo vnímámō* byla inspirace knihou *Šumění vnímat umění* od Michaela Těstíky, přičemž výrok v titulu publikace u mě evokuje hlubší rozjímání nad uměleckým dílem, než jen název pro smyslový vjem. Dále mou vizí bylo, aby toto označení korespondovalo se jménem didaktické hry *Šumíme vnímat umění*ō. Ocenila bych, kdyby využití složeniny *šCo vnímámō* bylo bráno s jistou rezervou.

Od fláka je vyžadována aktivní interakce s konkrétním uměleckým artefaktem bez toho, aniž by se musel spoléhat na poznatky jiných. Nelze uflížit pouze u deskripce objektu momentálního zájmu, ale mělo by vznikat tzv. dialog směřovaný k hlubšímu proflitku z výtvarného díla, na což navazuje první kategorie *šCo cítímō*. Aby flák vykazoval smysluplný přístup k vlastní interpretaci výtvarného díla, mělo by znát a umět prakticky používat odborného pojmosloví výtvarného oboru (forma, styl, kompozice, tvar, linie, skvrna, prostor, výraz, barva apod.), které by se mělo postupně naučit ovládat v průběhu celého výukového procesu, a to jak v jeho teoretické, tak praktické rovině. Pak v první kategorii *šCo cítímō* by se měla rozvíjet jeho schopnost vyjadřovat se ke svým emočním stavům (pohnutí, dojetí, vzrušení, nálady), tedy ke svým proflitkům z estetického záflitku a především umět osvětlit svůj postoj k danému uměleckému dílu a pochopit jeho význam.

5. Významová rovina pojmů *šporozumění* a *špochopení*

Náplně teoretik výtvarné výchovy Jan Slavík ve své publikaci *Šod výrazu k dialogu ve výchově* následně definuje a přibližuje podstatu existujících pojmů *šporozumění* a *špochopení* (součástí cíle *špoznávání*ō), jenž jsou svým způsobem souvztačné, přesto v pojetí výchovy rozlišené.

²⁰ *Filozofický slovník*, s. 353

Hlavním znakem šporozum níõ (ze slova rozum t, *dob e se v n em vyznat*²¹), jakofito *souvislosti mezi tím, co jiflznáme, a tím, co v tomto okamfiku, je nové*²², je jeho *intelektuální*²³ podstata. Zde se pracuje s tzv. *my-lenkovými konstrukty*²⁴ bez emo ního zaangafování na zú astn ném objektu, jevu.

Oproti tomu špochopeníõ je jakýmsi celistv j-ím ekvivalentem šporozum níõ. Ufl nejde jen o interpretaci deskriptivních prv k , ale o dávání n co ze sebe, tedy k my-lenkovým konstrukt m se navíc p idává citové zainteresování subjektu na hodnotícím objektu, jevu. Výstifn to vyjad uje tato v ta: *Smyslem porozum ní je objekty a jevy ovládnout, smyslem pochopení je p iblífit se jim.*²⁵

Zde p edkládám tabulku, která tyto dva pojmy zp ehled uje v rámci jejich uchopení v eduka ním procesu a v didaktické h e (p evedené na porozum ní a pochopení výtvarného objektu / povahy um leckého díla), a která má sv j základ v kompendiu Jana Slavíka.

Cíl poznání	Kvalita poznávacího aktu	Funkce	Otisk v didaktické h e
Nifl-í úrove ROZUM T (porozum ní)	Interpretace - objasn ní	Významová - my-lenky a pojmy	CO CÍTÍM - objasn ní svých prvotních pocit CO VIDÍM - deskripce CO VNÍMÁM - forma, obsah CO ZNÁM - studijní p ístup k objektu
Vy-í úrove CHÁPAT (pochopení)	Apercepce - <i>specificky zam ené a profítvané vnímání</i> ²⁶	Hodnotová - postoje	CO CÍTÍM - zvnit n ní, vztah, profítek, význam

V první kategorii šCo cítímõ jsou v podstat dv úrovn . V didaktické h e je azena na její po átek, jelikofl tím podporuje její hlavní my-lenku za ít od bodu, k n mufl není pot eba hlub-ích znalostí. Dokázat se zvnit nit s daným dílem, najít si k n mu cestu (vztah), v celku ho profít a sv j jedine ný záflitek um t p edloflit a p iblífit jiným. P esto tato kategorie tvo í

²¹ SLAVÍK, J. *Od výrazu k dialogu ve výchov* , s. 28

²² Tamtéfl

²³ Tamtéfl, s. 29

²⁴ Tamtéfl, s. 31

²⁵ Tamtéfl

²⁶ Tamtéfl, s. 32

kruh, kterým začínáme a končíme. Otevírá nám dveře k umleckému dílu s jeho prvním kontaktem. Ve chvíli jak touto branou projdeme za pomoci porozumění, otevrou se nám nové obzory k jeho pochopení a tím se dostáváme k jeho významové rovině v rámci hodnotového a postojového měřítka. Dojde k vnitřní proměně, což je cílem výuky i samotné hry. K přeměně hodnotových postojů dochází postupně s pronikáním do struktury výtvarného díla a s nabývajícím povědomím o jeho historickém kontextu.

6. Vliv Panofského interpretace umleckého díla na didaktickou hru

Základním studijním materiálem k didaktické hře bychom měli vnímat umění jako ikonografie (odvítví díla jiným, které se zabývá nám tím neboli významem umleckých děl, a nikoliv jejich formou²⁷) a ikonologie (je metoda interpretace, která vychází spíše ze syntézy než z analýzy²⁸) vlivného německého historika umění Erwina Panofského. Z ní vychází a je rozvíjena v dalších jejích aspektech, jelikož Panofského interpretace umleckého díla je zcela zacílena pouze na jeho obsahovou (námatovou, významovou) slohku.

Přístup ke struktuře obrazu Erwina Panofského, který je jádrem různých interpretačních metod, jsem vložila do následující tabulky²⁹:

<i>PANOFSKÝ T INTERPRETACE</i>	<i>AKT INTERPRETACE</i>
<i>I. Prvotní neboli přirozený význam - (A) faktický, (B) výrazový - vytvářející svět umleckých motiv</i>	<i>Předikonografický popis</i>
<i>II. Druhotný neboli konvenční - význam vytvářející svět obrazu, příběhu a alegorií</i>	<i>Ikonografický rozbor</i>
<i>III. Vnitřní význam neboli obsah vytvářející svět symbolických hodnot</i>	<i>Ikonologická interpretace</i>

Předikonografický popis je zaměřený na faktický popis viditelného a základní dekodování skutečnosti na podkladě socio-kulturních zvyklostí, v němž máme objevovat jednotlivé motivy určující svět výtvarného umění. Ikonografický rozbor se dále zaměřuje na propojování

²⁷ PANOFSKÝ, E. *Význam ve výtvarném umění*, s. 41

²⁸ Tamtéž, s. 44

²⁹ Tamtéž, s. 54

r zných motiv a ur ování jejich významu, na efl to ukon uje ikonologická interpretace za azující vnit ní obsah obrazu do –ir–ích souvislostí (historických, nábofenských a jiných).

Panofského ikonografie a ikonologie se promítá do okruh didaktické hry: šCo vidímō (špopisō zobrazeného), šCo vnímámō (šcoō je zobrazené), šCo známō (šobsahō zobrazeného a jeho za azení do –ir–ího kontextu).

7. Dal–í metody interpretace um leckého díla vyuffivané v eduka ním procesu a jejich odraz v koncepci didaktické hry

š í um lecké dílo, jednou dotvo ené, p estává být pouhým výrazem du–evního stavu svého tv rce a stává se znakem, í , sloufícím dorozum ní nadindividuálnímu a odtrfeným od subjektivní psychologie svého tv rce. Ani du–evní stav, který dílo vzbuzuje ve vnímатели, není v celém svém rozsahu faktem psychologie individuální, nýbrfl má celou adu rys nadindividuálních, spole ných celému jistému sociálnímu prost edí.ō

Jan Muka ovský³⁰

Do p edkládaných metod obrazové analýzy v len ných do výchovn -vzd lávacího obsahu se více í mén promítá báze v leckého strukturalismu operující na poli humanitních obor , jako je filozofie, lingvistika, estetika, psychologie, etnologie a kulturní-sociální antropologie, a poststrukturalistických náhled (v etn praflského strukturalismu) p ekonávající jisté teze francouzského systémového strukturalismu a otevírající dal–í možnosti komunikace s vizualitou. Opomenout nelze ani význam psychologických sm r jako nap . gestalt psychologie (tvarová psychologie, psychologie vid ní; nejde jen o pasivní p íjem vizuálního rámce, ale o jeho porozum ní - *oko chce obrazu porozum í³¹*) í hlubinné psychologie.

Pojem struktura je definována jako *skladba systému, projevující se jako jednota stabilních vzájemných vazeb mezi jejími prvkyí P í zkoumání specifických zvlá–ností slofení objekt , jejich vlastností a vzájemného p sobení vystupuje do pop edí materiální obsah strukturyí Spojení prvk struktury podléhá vzájemnému dialektickému vztahu ásti a celkuí Ve v lecké teorii p echod od popisu k objas ování, od jevu k podstat splývá s poznáním struktury zkoumaných objekt a proces , z ehofl plyne nutnost poznání strukturních zvlá–ností hlub–ích úrovní hmoty³².*

³⁰ MUKA OVSKÝ, J. *Cestami poetiky a estetiky*, s. 145

³¹ MIKTMF., KESNER, L. *Gombrich: Porozum í um ní a jeho d jinám*, s. 76

³² *Filozofický slovník*, s. 451

Podle francouzského kulturního antropologa Claua Lévi-Strausse, v jeho modelu sociální struktury máme výsledovat jistou analogii ke zkoumání uměleckého díla, je východiskem strukturální analýzy nalezení prvků, které tvoří zkoumaný systém, a vyhledání jejich vzájemných vztahů. Ze strukturálního hlediska jde o určitou systematicku, jejímž cílem je identifikovat a určit typy, analyzovat jejich základní části a stanovit mezi nimi vztahy. Při této operaci musí dojít k provedení empirických faktů, které tvoří daný systém, ve znaky.³³

V souladu se strukturální esteticou teorií³⁴ umělecké dílo, které je ukotvené v historicko-spolesenské realitě, se vyjevuje na základě dynamického procesu jeho recepce a interpretace. V rámci struktury dělíme vnitřní/formální stavbu uměleckého díla (pedagogická, významová a obsahová vrstva bez hierarchické struktury (každá vrstva hraje svou samostatnou roli provázanou s vrstvami dalšími) s recipováním v rovině sémiotiky³⁵ jakožto nositele smyslového znaku, významu a denotátu i designátu³⁶ a v rámci výtvarného jazyka (včetně indexových³⁷, ikonických³⁸, symbolických³⁹ a arbitrárních⁴⁰) a jeho vnější kontext, v kterém máme výsledovat vzájemnou jednotu a vztahovou dialektiku mezi umělcem, dílem a jeho příjemcem. Strukturální estetika tedy pracuje s tzv. s celostním přístupem k interpretaci díla, který je možno rozřazovat do existujících dílčích kroků: *umělec - geneze díla - dílo - umělecká struktura - recepce díla - konzument/příjemce - působení díla na společnost*.⁴¹ Dílo tedy není pojímáno jen samo o sobě a šsamo o sobě, ale též v kontextu umělecké tradice dané sociální reality.

V špostřostrukturalistickém přístupu (i stanovisku českých strukturalistů, p. Jana Mukařovského) je kladen důraz na aktivitu samotného diváka, mluvíme tedy o šobrátu k divákovi, a tzv. diskurs v umění, kdy je dílo otevřeno neomezenému množství výkladových rovin (účelem tedy není dosáhnout významové jednoty). To se promítá i do pedagogického procesu, jenž hledá co nejvhodnější metodu, která by umožnila ideální kontakt učitele/studenta i jiného příjemce s artefaktem na poli výtvarného umění.

³³ SOUKUP, V. *Dějiny antropologie*, s. 462

³⁴ Srov. CHVATÍK, K. *Strukturální estetika*

³⁵ Tuto vědu zabývající se znaky vyvinul americký filozof Charles Sanders Peirce (Srov. *Umění po roce 1900*, s. 687)

³⁶ tj. objekty nebo díla, které dílo jako znak označuje (Srov. CHVATÍK, K. *Strukturální estetika*, s. 59-60)

³⁷ Indexový znak, který vzniká bezdělně, je kauzální a vztahem i n jak šfyzikální š spojen s tím, co označuje. Indexový znak je toho, co označuje, následkem, přirovnáním jevem, důsledkem nebo stopou. (Srov. TĚŠÍK, M. *Umění vnímat umění*, s. 50)

³⁸ Ikonickým znakem rozumíme znak, který k tomu, co označuje, odkazuje svou podobou. (Srov. tamtéž, s. 51)

³⁹ Symbolický znak neodkazuje ke své podobě, ale předává nám svůj skrytý (hlubší) význam. (Srov. tamtéž)

⁴⁰ Arbitrární znak máme označit jako švychladlý symbol. Arbitrární znaky vznikají jakousi dohodou, úvahami, zvykem, ale mezi arbitrárním znakem a tím, co označuje, není žádný logický š vysvětlitelný vztah.

Nejtypičtější arbitrárními znaky jsou slova. (Srov. tamtéž, s. 51-52)

⁴¹ CHVATÍK, K. *Strukturální estetika*, s. 41

Dále jednotlivé metody obrazové analýzy jsou zpřístupňovány skrz specifické pedagogické přístupy - například transmisivní (přenos, transfer)/esenciální (definovaný, podstatný), konstruktivistický (tvůrčí) nebo profiktivní (artefaktní - výchova uměním, jde tedy o rozvoj nejen intelektových vlastností, ale i emocionálních). Pedagogický esencialismus (definice esencialismu - z ped. pohledu *směr filosofie výchovy, podle nějž má vzdělání sloužit především k zprostředkování kulturního dědictví minulosti a k přípravě ho na jeho roli občana civilizované společnosti*⁴²) i také vzdělávací systém, který má jasné vymezené požadavky na osvojení podstatného učiva; z psychologického hlediska - *teoretický směr, který učitel, žák existuje určité základní informací a poznávkové jádro, kmen učiva, který musí žák-student znát především; do tohoto jádra patří podstatné (esenciální) informace a dovednosti potřebné pro život*⁴³) klade důraz na fakta, poznatky, které si student skrz transfer učitel - žák má osvojit/zapamatovat. U pedagogického konstruktivismu (*zdůrazňuje jak aktivní úlohu subjektu a význam jeho vnitřních předpokladů v pedagogických a psychologických procesech, tak definovatelnost jeho interakce s prostředím a společností*⁴⁴), který je založený na porozumění, jde zjednodušeně o především o vlastní tvorbu přístupů žáka k objevování nových poznatků.

Na následujících stránkách uvádím několik typů aplikovaných metod stojících na různých myšlenkových bázích, usilujících o zprostředkování uměleckého díla příjemci/divákovi, v našem případě žákovi/studentovi. Jedná se o tyto metody: Umělecko-historická metoda, art criticism, umělecko-výchovný koncept Jana Slavíka a metoda kruhové oscilace Yvony Ferencové.

7.1 Umělecko-historická metoda

Jedním ze základních stanovisek obrazové analýzy je systematická umělecko-historická metoda, která je založena na transmisivním/esencialistickém pedagogickém přístupu a je vhodná spíše pro studenty středních a vysokých škol.

⁴² PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*, s. 59

⁴³ *Psychologie v teorii a praxi*. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0812/slovník-ved-o-cloveku-e>, Psychologie v teorii a praxi

⁴⁴ PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*, s. 105

V tabulce popládám p ehlednou verzi Mgr. Veroniky Jure kové-Mali-ové⁴⁵ dopln nou glosou související s didaktickou hrou. Schéma je pom rn jasné a proto si myslím, fle k tomu není nutný dal-í komentá .

	O co jde	Otisk v didaktické h e
POPIS	<i>Formy, ufitého média, výtvarných prost edk , které byly poufity k vytvo ení díla</i>	CO VIDÍM - deskripce CO VNÍMÁM - forma CO ZNÁM - studijní p ístup k objektu
KULTURNÍ KONTEXT	<i>Kdo je autor díla? Pro si autor díla vybral práv to i ono jako p edm t svého díla? Kdo, co se na obraze vyskytuje, co o tom víme?</i>	CO ZNÁM - studijní p ístup k objektu CO VNÍMÁM - obsah
ANALÝZA KONTEXTU - vztah díla k jiným díl m ze stejné doby a místa	<i>Kde autor díla studoval, kým byl ovlivn ý, kterým sm rem, stylem. Vyvýjelo se autorovo dílo n jakým sm rem od doby, kdy dílo vytvo il? Jak a zda autor ovlivnil ostatní um lce</i>	CO ZNÁM - studijní p ístup k objektu

7.2 Art criticism

Jedním z dal-ích interpreta ních model analýzy um leckého díla je v Americe etablovaný art criticism (Art Criticism Teaching Model - um ní kriticky myslet o um ní). Tato metoda (vycházím z lánku Mgr. Veroniky Jure kové šUm ní pro flivot - kriticky myslet o um ní⁴⁶) staví na uvařování o um leckém díle Edmunda Burkeho Feldmana a je jednou ze stanovisek DBAE (Discipline-Based Arts Education). Cílem DBAE⁴⁷ je u student rozvíjet schopnost pochopení a ocen ní um ní a zahrnuje ty i disciplíny:

⁴⁵ Srov. JURE KOVÁ, V. *Kriticky myslet o um ní*. Dostupné z: <https://prezi.com/23v8da-seuav/kriticky-myslet-o-umeni/>

⁴⁶ Srov. JURE KOVÁ, V. *Um ní pro flivot ó kriticky myslet o um ní*. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=7&clanek=46

⁴⁷ Srov. Discipline-Based Arts Education (DBAE). *Arts for All ó Designing a Learning community*. Dostupné z <http://handbook.laartsed.org/models/index.ashx?md=44;>

1. dosáhnutí představy o povaze umění;
2. získání základu pro oceňování a hodnocení umění;
3. pochopení kontextu, ve kterém umělecké dílo bylo vytvořeno;
4. ovládnutí technik a postupů potřebných pro vznik díla.

Opět uvádím v přehledné tabulce s její oscilací k didaktické hře.

Jednotlivé kroky škrtilické vizuální analýzy	O co jde	Otisk v didaktické hře
POPITM	Popis díla a jeho jednotlivých částí. DESKRIPCE	CO VIDÍM - deskripce
ANALYZUJ	Odkrývání vztahů mezi jednotlivými částmi. JAK - FORMA (výrazové prostředky, principy)	CO VNÍMÁM - forma CO ZNÁM o studijní přístup k objektu
INTERPRETUJ	Odkrývání významu díla. CO - OBSAH A VÝRAZOVÉ KVALITY (co se na obraze děje, co chtěl autor uměleckým dílem říci)	CO VNÍMÁM - obsah CO ZNÁM - studijní přístup k objektu
POSUŇ, ROZHODNI	Kvalitativní hodnocení uměleckého díla. APERCEPCE (osobní názor, pocity, í)	CO CÍTÍM - znění, vztah, proflitek

Dále zde předvádím model kritické interpretace, s kterým přišla Jane Gooding-Brownová ovlivněná poststrukturalistickými teoriemi a dekonstrukcí. Gooding-Brownová poukazuje na to, že Feldmanova čtyřdílná předloha k výkladu obrazu dává malý prostor interpretujícímu příjemci určitého díla, který je ohraničen zkoumaným artefaktem na jedné straně a

kunsthistorickými studii na straně druhé. V následné tabulce vycházím z disertační práce Jana Zálešáka z roku 2007⁴⁸.

Jednotlivé fáze š modelů kritické interpretace	O co jde	Otisk v didaktické h e a v edukaci
I. FÁZE	<i>Seznámení se s autoritativními interpretacemi</i>	CO ZNÁM
II. FÁZE	<i>Pochopení interpretace jako diskursivní praktiky jakýmsi hravým dekonstruováním</i>	CO VIDÍM CO VNÍMÁM CO CÍTÍM
III. FÁZE	<i>Autoritativní interpretace reinterpretovány nejen verbálními formami (např. obrazy, kolážemi) na základě poznání z druhé fáze</i>	V rámci edukace

7.3 Um lecko-výchovný koncept Jana Slavíka

Jan Slavík předkládá své umlečné koncepty opírající se o kritérium umlečného zážitku. Pracuje s pojmy *šumlečný výraz*, *šumlečný zážitek* a *šumlečný koncept*. Kategorii šumlečného výrazu (budu specifikovat k didaktické h e) váže na něco vytvořeného - *dílo* v *c* (obraz, socha, í), s čímž souvisí další kategorie šumlečného zážitku (individuální prociování zasazené do reflektivního dialogu nebo také mleme hovořit o komplexit umlečného zážitku *zasahující širokou oblast duševní reality jedince jak v jeho intelektuální, tak citové rovině*). Šumlečný koncept definuje jako *koncepty, které lidé prožívají a nebo vyjadují v před-umlečném nebo umlečném (výtvarném, hudebním, tanečním aj.) zážitku a p i jeho reflexi je tematizují*. Tyto šumlečné koncepty dělí do čtyř jednotlivých tematických okruhů: *významový (V), konstruktivní (K), empatický (E) a prožitkový (P)*.⁴⁹

Jeho pojetí dílčích šumlečných konceptů, které mleme využít k interpretaci výtvarného díla, nastiňuje níže polofené schéma (vycházím ze Slavíkovy a Wawroszovy studijní

⁴⁸ Srov. ZÁLEŠÁK, J. *Rámce interpretace*, s. 131. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/124145/pedf_d/Mgr_Jan_Zalesak_dizertacni_prace_Ramce_interpretace__KVV_PdF_MU_2007.pdf

⁴⁹ Srov. SLAVÍK, J., WAWROSZ P. *Umlečný zážitek, zážitek umlečný 2*, s. 155-160

publikace šUm ní záflitku a záflitek um ní 2õ, viz kapitola zabývající se šum leckými koncepty⁵⁰) komparativní s parametry didaktické hry.

Um lecké koncepty	O co jde	Otázky, dialogy
VÝZNAMOVÝ	<p>1. koncept individuální role: p . lidské pohlavní a rodinné role (fiENA, MUfi, MATKA, DÍT ,í), velké kulturní/mytické role (B H, HRDINA, PADOUCH, STÍN,í)</p> <p>2. koncept existenciálních kvalit: p . v jeho hodnotové polarit (fiIVOT- SMRT, DOBRO-ZLO,í), koncepty flivl (Z M , VZDUCH, OHE , VODA), v existenciálních kvalit prost edí (DOMOV, SLUNCE, DEN, NOC,í)</p> <p>3. koncepty situací, skutk a hodnot: p . viz hodnotová polarita u existenciálních kvalit,í</p> <p>4. koncept kulturních a p írodních symbol v podob flivých bytostí a neflivých objekt (HAD, JABLKO, HORA, KO KA,í) Apod.</p>	<p>Co to je a jak to proflívám? Zaflívá– a uv domuje–si n co podobného jako já, kdyfl se potkává–práv s <i>touto podobou</i>? A nebo v ní spat uje–n co jiného? Co v–echno se ti v souvislosti s ní vybavuje? Apod.</p>
<p>Otisk v didaktické h e: CO VIDÍM - deskripce (vidím flenu, která n jak vypadá a ur ítým zp sobem jedná), CO VNÍMÁM - obsah (o em vypovídá dané zobrazení fleny?), CO ZNÁM - studijní p ístup k objektu, hloubka poznání (flena v historickém kontextu)</p>		
KONSTRUKTIVNÍ	<p>Koncepty odvozené z uspo ádanosti formy, s vyuflitím ur íté techniky apod. (LINIE, TVAR, SV TLO, BARVA, POVRCH,í KRUH, TVEREC, KOULE,í KOMPOZICE, KONTRAST, RYTMUS, AS,í KRESBA, MALBA, KOLÁfi,í)</p>	<p>Jaká technika byla pouflita k vytvo ení daného díla? Definuj obecné strukturní vztahy. Apod.</p>

⁵⁰ Srov. tamtéfl, s. 155-180

Otisk v didaktické h e: CO VNÍMÁM ó forma (jablko je kulaté a ervené a je namalované), CO ZNÁM ó dal-í studijní p ístup k objektu (individuální p ístup konkrétního um lce,í)		
EMPATICKÝ	Koncepty jako nap . P ITAFILIVOST-ODPUDIVOST, LÁSKA-NENÁVIST, ÚTO NOST-VST ÍCNOST, MOC-BEZMOCNOST, SOULAD-SPOLUPRÁCE,í otevírající se na základ vztah mezi lidmi	Dialog mezi autorem-tv rcem díla a divákem-konzumentem díla: Co mi chce autor prost ednictvím svého díla sd lit? Apod.
Otisk v didaktické h e: CO CÍTÍM ó vcít ní se do díla		
PROFITKOVÝ	Koncepty jako nap . RADOST, ZLOST, STRACH, SMUTEK, NAD JE, VÁŤE ,í Schopnost hlub-ího a -ír-ího pochopení emo ních stav z pozice jiných lidí v r zných okolnostech	Jak se cítí matka, která ztratila své dít ? Apod.
Otisk v didaktické h e: CO CÍTÍM ó proflívání díla skrz filozofický koncept		

U tohoto um lecko-výchovného konceptu jasn cítíme propojení s jungiánskou psychologií. Na základn vnímaného a proflíváného obrazu se flák/student skrz p edkládanou protikladnost motiv dobírá vy-ího poznání univerzálních zákonitostí, na nichfl stojí celá lidská spole nost a její hodnoty. Konkrétní obraz vypráví p íb h, který je vyjevován s pomocí struktury znak , jakofto nositeli význam , a který se dotýká uchopitelné metafyzické podstaty, jenfl m fleme nahlédnout s podporou vyuflíváných koncept . Nemusí se nutn jednat o vizuáln z ejmé dílo, ale i o abstrakci, která reflektuje mnohozna né a nelehké uchopení archetypálních princip . V rámci daného p ístupu nejde pouze o porozum ní a pochopení jednotlivého artefaktu, ale o p íjetí idejí, které by m ly formovat hodnotovou orientaci recipienta.

7.4 Metoda kruhové oscilace

Na poli interpretace umleckého díla se mi zdá výjimečná alternativní metoda Yvony Ferencové, kterou nazvala šmetodou kruhové oscilace (oscilace = kolísání). Tu ověřila v rámci své dlouholeté praxe v oboru galerijní animace⁵¹. Autorka o ní píše: *Jedná se o metodu, kdy se získávané informace netýkají výhradně díla samotného, ale kdy kroužením kolem ohniska, hledáním i v poměrně vzdálených sférách napříč obory, se přibližujeme dílu, k němuž se vztahuje. Jakou součástí souvislého celku se tak obraz o díle plynule dotváří v procesu poznávání.*⁵²

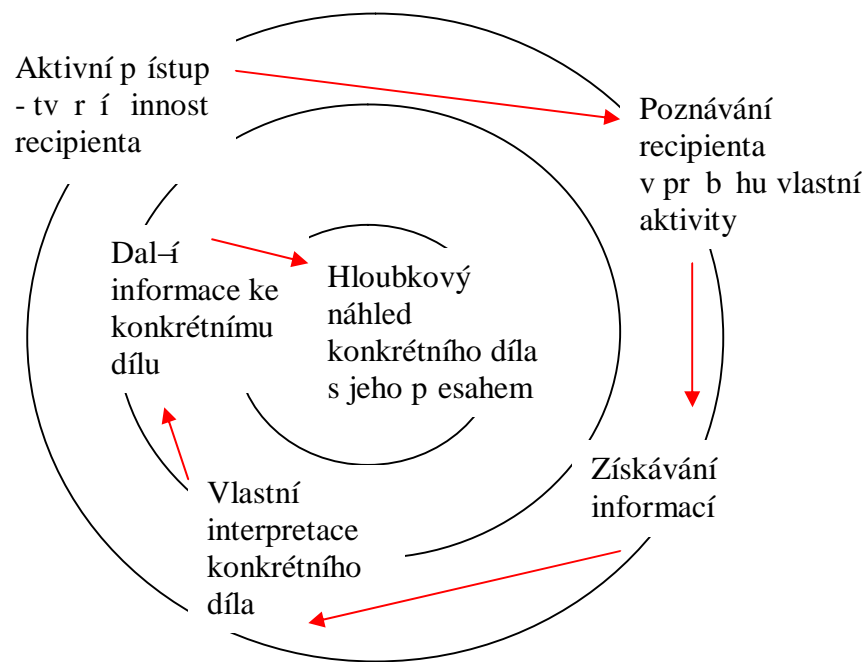
Tato metoda je apriori cílena na příjemce/recipienta umleckého díla a jeho nalézání osobního přístupu k němu skrz vlastní aktivitu i umleckou tvorbu. Lektor připravěného programu, který má pevnou stavbu s nepřehledným množstvím forem, se staví do pozadí, stává se jakýmsi nenápadným, ale stále určujícím průvodcem směřujícím diváka k vlastním uchopení výtvarného díla. Pomáhá divákovi odhalit závoj, který mu brání ve skutečném švihnutí (odlehlostí je jen krátký okamžik), a zaflehnout jiskru odkazující k normám důstojnosti a tímto rehabilitující pojem šdivení⁵³.

Pokusím se o zjednodušené pojetí principu této metody. První krok pedagoga staví na výběru díla s pevně připravenou studií, které bude recitováno, dále mu vytvoří adekvátní prostor (v tomto případě galerijní například v podobě instalace), v kterém se bude příjemce/recipient pohybovat a samozřejmě zvolí tomu odpovídající metody a prostředky, jenž napomohou příjemci/divákovi danému dílu se přiblížit a porozumět mu. Přípravná fáze programu se točí kolem motivů vycházejících z podstaty vizuálního artefaktu, čímž získává důležitě informace nejen o díle samotném, které v závěrečné fázi napomohou recipientovi konkrétní dílo analyzovat a v rámci reflektivního dialogu o něm diskutovat. Divák se tedy stává galerijnímu animátorovi partnerem a rovnoprávným účastníkem v celkovém procesu interpretace.

⁵¹ *Animace v galeriích jsou šofivujícími nástroji, při nichž návštěvníci pomocí různých materiálů i předmětů vytvářejí díla výtvarné etudy, které svým principem, technologií nebo obsahovým zaměřením navazují na sledované dílo. (Horáček, 1998, s. 71) (Skola muzejní pedagogiky 6, s. 20. Dostupné z: http://old.kvv.upol.cz/PROJEKTY/kvalit_inovace_muzeoped_modul/dokumenty/studijni_materialy/Skola_muzejni_pedagogiky_6.pdf)*

⁵² FERENCOVÁ, Y. *Apozice obrazu*, s. 66

⁵³ Srov. tamtéž, s. 5-7



6.5 Shrnutí

Zmín ěné metody ukazují r śné p ístupy k interpretaci díla, které se dají uplatnit ve výuce. Jelikoŕ didaktické h e p edchází plánování a p íprava vyu ování, v jehoŕ pr b hu se ŕlák seznamuje s výtvarným um ěním, je dobré uvaŕovat o tom, jaký postup/postupy í jejich kombinace pouŕlít. Tyto uŕlité postupy se pak mohou odrazit v samotné koncepci didaktické hry, kterou uvádím v oddílu C, jejímŕ hlavním cílem je proniknout v-eobsaŕn ě do struktury p edkládaného díla (um lecko-historická metoda a art criticism), ale mohou se pokládat í dal-í cíle s p idanou hodnotou (um lecko-výchovný koncept J. Slavíka s jeho významovým a proŕitkovým konceptem a metoda kruhové oscilace nabízející nejen hlub-í pochopení samotného díla, ale navíc konkrétního výtvarného problému s ním spjatým).

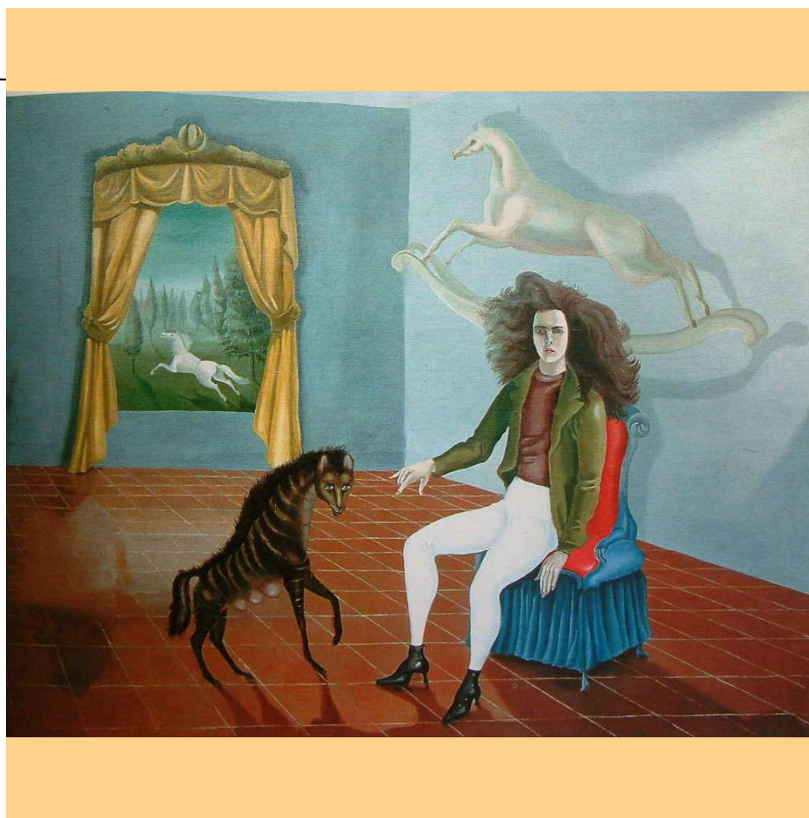
**B: UKÁZKA HLOUBKOVÉ INTERPRETACE
VÝTVARNÉHO DÍLA V NÁVAZNOSTI
NA DIDAKTICKOU HRU**

1. Interpretace konkrétního výtvarného díla

Zde uvádím ukázkou analýzy vybraného obrazu z hlediska čtyř kategorií: 1. Co cítím, 2. Co vidím, 3. Co vnímám, 4. Co znám. Jedná se, pokud možno, o co nejcelistvější pojetí interpretace výtvarného díla. Tento příklad v návaznosti na didaktickou hru je dobré brát pouze jako odrazový místek a dle potřeb si ho přizpůsobit v konkrétní výuce.

K interpretaci výtvarného díla jsem si vybrala obraz šAutoportrét od surrealistické malíky Leonory Carrington.

2. Leonora Carrington: Autoportrét



Autor výtvarného díla: Leonora Carrington

Název výtvarného díla: Autoportrét

Datace: 1937-1938

Použitá technika: olej na plátno

Rozměry: 65 x 81,2 cm

Muzeum: Metropolitní muzeum v New Yorku

CO CÍTÍM	<p>Tento obraz je mi blízký svým flenským tématem, symbolickým p esahem i výtvarným zpracováním. Jedná se o dílo, které mohu dlouho pozorovat, aniž by mne za alo nudit. Neustále v n m rozkrývám dal-í vrstvy sd lení, po ád mi má co íci.</p>
CO VIDÍM	<p>Hlavním motivem obrazu je fena s rozevlátými hn dými vlasy sedící ve strnulé pozici na k esle a pravou rukou ukazující na hyenu s prsy stojící p ed ní. fiena se levou rukou opírá o k eslo a je oble ena do jezdeckého kostýmu, skládající ho se z fialového svetru, zeleného kabátku, bílých kalhot a kotní kových erných bot na podpatku. Empírové k eslo má ervené polstrování a sv tle modrý potah. Hyena má levou p ední nohu mírn zvednutou. fiena se nachází v pravé ásti obrazu a je nato ena pohledem doleva, hyena zas zrcadlov k ní. Hlavní aktérky v p ední ásti obrazu se nachází v uzav eném prostoru místnosti, která má hn dou kachlovou podlahu a -edé st ny. Nad hlavou feny, na bo ní st n , vidíme vzná-ejícího se i zav -eného houpacího koníka-b lou-e. Za hyenou v levém rohu je na podlaze jakási rozost ená -mouha. Na zadní st n vlevo za hyenou vidíme okno se flutým záv sem zachyceným po obou stranách, s pr hledem do krajiny se zelení, lesem, modrou oblohou a pádicím bílým kon m sm rem doprava.</p>
CO VNÍMÁM	<p>A/ FORMA:</p> <p>Formát obrazu je podélný.</p> <p>Jedná se o figurální malbu - tedy poznáme, co je na obraze ztvárn no. Dále se nacházíme na poli schématu - vidíme zde sice reálné motivy (fena, hyena, k), ale které mají symbolistní charakter. V obraze je vyjád en prostor, perspektivní zkratka a reálné pom ry mezi jednotlivými objekty. Obraz je komponován srozumiteln (bez sebemen-ích problém rozeznáme jednotlivé motivy v obraze) a rozmanit (p estofe se jedná o autoportrét, je zde zobrazeno mnoho dal-ích prvk). Rukopis (duktus) autorky je splývavý, pouflitý styl malby lineární (kresebný základ, jasn odd lený objekt od pozadí). Barevná kompozice obrazu je vyvážená.</p> <p>Nífle je na rtnuta kompozice obrazu, která je pyramidální a pr hledová.</p>

	<div data-bbox="459 257 646 392" data-label="Text"> <p>Pr hledová kompozice, vedení oka</p> </div> <div data-bbox="438 616 683 716" data-label="Text"> <p>Pyramidální kompozice</p> </div> <div data-bbox="702 190 1492 806" data-label="Image"> </div>
<p>CO ZNÁM</p>	<p>A/ DÍLO</p> <p>Z názvu obrazu šAutoportrétõ a v domí toho, fe autorkou je Leonora Carrington, m feme odvodit, fe jde o autoportrét Leonory Carrington, která v n m pouffila výrazné symbolické prvky, které vypovídají o ní samé.</p> <p>Je d lefflité zmínit i její literární tvorbu, která má také k obrazu co íci a která je siln ovlivn na jejím zájmem o <i>keltskou mytologii a Carrollovým fantastním sv tem a tajemnou logikou, v nichfl se jasn odráffl surrealistický smysl pro erný humor/1. Jedná se o novelu, která vy-la v roce 1937, s názvem šD m strachuõ</i></p>

(The House of Fear) a povídku šDebutantkaõ (The Débutante) z roku 1940. Nadále je podstatné zmínt i vztah Carrington s Maxem Ernstem, který zapo al r. 1937 a který brzo skon il zásahem tragických okolností.

Dílo vzniklo v dob , kdy Leonora Carrington začala flít se surrealistickým malí em Maxem Ernstem. Tento vztah nedo-el zalíbení u její rodiny, navíc Ernst kv li Leono e opustil svou manželku. Proto v obraze vidíme tolik vlofených symbol týkajících se sexuality (milostný vztah s Ernstem), svobody (osvobození se od konformity a od toho, co od fleny o ekává společ nost, jít vst íc um lecké svobod), a opu-t ní rodinného krbu (út k z domova a flivot s Maxem Ernstem). Obraz tedy p edev-ím vypovídá o tom, jak se z mladé, dospívající dívky stává dosp lá, svobodná a ni ím nespoutaná flena.

Nyní provedeme **rozbór jednotlivých prvk v obraze:**

Leonora Carrington se na obraze zpodobnila s vlajícími vlasy. Vypadá zde jako š*Nev sta v truõ/2*, ke které ji Max Ernst ve své p edmluv k její novele šD m strachuõ p irovnal. Vlající vlasy, jako vlající h íva, ji mají *identifikovat s houpacím kon m/3* za ní. Vidíme zde tedy dospívající dívku, z jejífl strnulé pozice, up eného pohledu a z rozevlátých vlas m fleme vycítit touhu posunout se vp ed, opustit p vodní hodnoty a ád rodiny, jeff jsou zde p edstaveny jezdeckým kostýmkm a empírovým k eslem, a p ekro it pomyslnou áru z d tství do dosp losti, jehofl symboliku zase m fleme rozpoznat v houpacím koníkovi.

Dále na obraze vidíme, jak pravou rukou Leonora ukazuje na hyenu. Pro zrovna hyena, to oz ejmila autor ina povídka šDebutantkaõ, v nífl *hyena ze zoologické zahrady pomáhá mladé flen p i út ku z jakéhosi nudného ve írku, který pro tuto dívku uspo ádali její rodi e. Stejn tak jako i v dal-ích autor iných povídkách, i zde cítíme silné autobiografické rysy. Hrdinkou povídky je dívka, vstupující do společ nosti na p ání svých rodi . V jejím oble ení se v-ak party ú astní hyena s dív í maskou. Kdyfl se v-ak prozradí silným zápachem, masku strhne, p ed hosty ji seflere a oknem uniká./4*

Hyena je symbolem sexuality a ruka, která na ni ukazuje, je p edobrazem jejího uv domování si.

Za hyenou je oblá ek jakési mlhavé ektoplasmy, implikující p em nu, která nastane po kontaktu s hyenou./5

Motiv **kon** , jehofl p vod nacházíme v keltských legendách, pouffívá Leonora jako *totem svého vlastního já*. Ve své novele *pí-e o koni, který jako duchovní*

pr vodce vede hrdinku tajemným sv tem ovládaným postavou Strachu./6

Je zde viditelný p echod z d tství (houpací koník) k dosp losti a svobod (pádící k) ó symbolika flenské du-e, uvoln né z pout vlastní rodiny./7

V obraze je umocn n kontrast mezi subjektivní realitou p edstavovanou **místností** a objektivní realitou p edstavovanou **sv tem za oknem**. Hyena je jakýmsi prost edníkem mezi ob ma sv ty.

Okno, vid no freudovskýmá o ima - se stává symbolem fleny. Les venku s b flícím kon m je zase jedním z typických míst, kde se objevují -amani, snaflící se zmapovat magické cesty lidské psychiky./8

B/ AUTOR

Leonora Carrington ó britská surrealistická malí ka

1. O jejím flivot

Leonora Carrington se narodila 6. dubna 1917 v Clayton Green poblíflm sta Chorley v severoanglickém hrabství Lancashire, v ortodoxn katolické rodin , pat ící mezi -pi ky tamní poviktoriánské velkoburfloazie./9

Velkou ást svého d tství (od 3 do 10 let) strávila na Crookhey Hallu. A koli Carrington flila na ad zámk , tento tajemný Crookhey Hall, s výhledem na Irské mo e a Morecambe Bay, s velkými pokoji, zimní zahradou, labyrintem chodeb, to itým schodi-t m m l nesporn nejv t-í vliv na její p edstavivost.

Ve Florencii, kde studovala na internátní -kole, ji uchvacovala díla velkých mistr minulosti, které vid la v-ude kolem sebe. V roce 1935 Leonora nastoupila na Amédém Ozenfantem otev enou um leckou akademii v Londýn , kde získala *své první teoretické a filosofické zázemí, transformované pozd ji do fantaskních obraz nebo hororových zkazek./10*

Roku 1936 Leonora na 2. mezinárodní výstav surrealist v Londýn /11 poznala Maxe Ernsta, s kterým odjela do Francie a odpoutala se tak od své rodiny. V Pa íflí se seznámila s dal-ími surrealistickými um lci, jakými byli André Breton, Marcel Duchamp a Paul Eluard. Leonora a Max se ve své tvorb navzájem siln ovlivnili - bylo to tedy osudové setkání nejen po stránce citové, ale i po stránce um lecké.

V roce 1939 byli zastifeni 2. sv tovou válkou na vesnickém statku u St. Martin

d'Ardèche/12, kde spolu bydleli a tvořili. Brzy byl Max Ernst internován a Leonora bojovala o jeho propuštění, což se jí nedařilo. Brzy se psychicky zhroutila. Odjela do Madridu, kde byla znásilnána. Nakonec se ocitla v psychiatrické léčebně v Santanderu ve Španělsku. Š V ur itém slova smyslu Carrington podstupuje stav tolik oslavovaný surrealisty: úplné psychické vyčůnutí a následný návrat duševního zdraví (š Doležal (Down Below)). 13

Po svém vyléčení zjistila, že Max Ernst uzavřel sňatek s Peggy Guggenheim, se kterou odjel do USA. Leonora si tedy z rozumu vzala mexického kulturního attaché básníka Renata Leduciho. Odjela do New Yorku, kde se shledala se svými přáteli v exilu. Znova začala tvořit a vystavovat. Ernst s Leonorou se ještě několikrát v New Yorku setkali, ale již nikdy se k sobě nevrátili.

V roce 1942 Leonora v Mexiku poznala maďarského emigranta, fotografa Imre (Chiqui) Weiszeho, s kterým uzavřela sňatek po rozvodu se svým prvním manželem. S Imrem měla dva syny, Gabriela a Pabla.

V Mexiku se stala součástí zdejší výtvarné scény (Frida Kahlo, Diego de Rivera) a angažovala se v hnutí za flenskou emancipaci. Její přítelkyní byla malířka Leonora Fini a v kontaktu byla s další zajímavou malířkou Remedí Varo, pod jejíž vlivem rozvíjela svůj iluzionistický surrealismus.

Leonora Carrington zemřela 25. května 2011 ve svých 94 let na zápal plic v nemocnici v Mexico City.

2. O její tvorbě

Jemná surrealistická díla této britské malířky je kombinací jejích osobních prožitků, fantazie, mytologie (dávnověké Asýrie, Babylonu, Egypta, keltského středověku, indiánské Chiapas skrz magické tradice May) a keltských legend, které odrážejí její hluboký zájem o historii země jejího původu. 14 Neustále hledala universální souvztažnosti a mohla i odpovědi na problémy svých vlastních vnitřních frustrací a traumat. 15 Carrington ve svých obrazech často používala témata mladých dívek, představovala bohatý svět obývaný zvířaty, vymyšlenými i opravdovými, a uměla ovšem dát pro každý známý aspekt lidské osobnosti. Skrze své snové kompozice dosahovala rozmanitých druhů prosvětlosti svých fantazií.

Carrington byla v-estranou umělkyní, kromě malířství se zabývala i spisovatelskou činností. 16

C/ ZA AZENÍ DÍLA DO TĚCHTO KONTEXTU

Tvorbu Leonory Carrington tedy adíme k surrealistickému směru, jež má kořeny v romantismu a symbolismu konce 19. století. Toto hnutí odstartoval v r. 1924 první Manifest surrealismu od André Bretona, kde napsal: *Šelma, která v budoucnu dojde k roztavení obou těchto stavů - navenek si tak vzájemně odporujících -, kterými je sen a realita, a to roztavení do jistého druhu absolutní skutečnosti, skutečnosti nadreálné (surreality).* Tato slova se stala výzvou pro hledání skrytých zdrojů inspirace: *inspirace ve snu, v nevdomí, v mýtech.*¹⁷

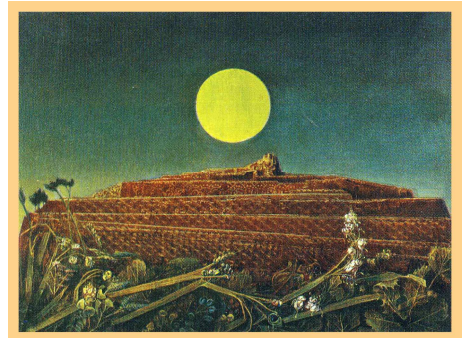
Ženy-surrealistky se nacházely na okraji tohoto hnutí a bez výrazného zájmu o jeho ideologii. Jejich tvorba byla více osobnější a niternější, než tvorba jejich mužských protějšků.

1. Leonora Carrington a Max Ernst

Carrington ovlivněna Ernstovou tvorbou a Ernst ovlivněn tvorbou Carrington.



L. Carrington, Dole



M. Ernst, Celé msto

2. Leonora Carrington a Remedios Varo

Pod vlivem Remedie Varo Carrington rozvíjela svůj iluzionistický surrealismus.



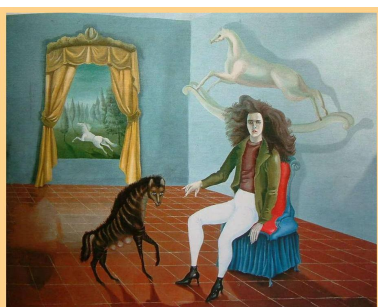
L. Carrington, Labyrinth



R. Varo, Labyrinth

3. Leonora Carrington a Frida Kahlo

Zde můžeme sledovat podobnost ve stylu zobrazení. Oba dva obrazy jsou autoportréty.



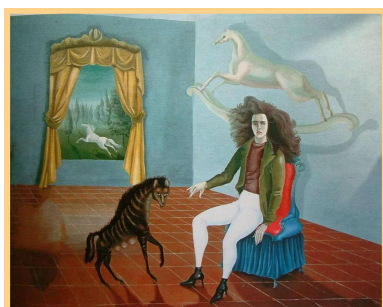
L. Carrington



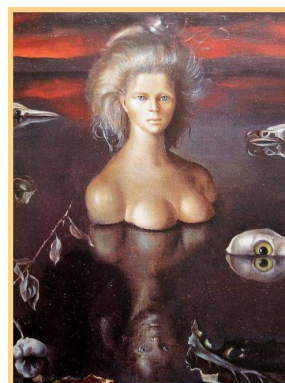
F. Kahlo, Autoportrét

4. Leonora Carrington a Leonora Fini

U obou autorek vnímáme sílu fenského tématu – o přeměně na fleny, osvobození, uvědomění si své moci a síly.



L. Carrington



L. Fini, Konec světa

⁵⁴ **Citace:**

1/ CHOUCHA, N. *Surrealismus a magie*, s. 107

2/ Tamtéž, s. 107.

3/ Tamtéž, s. 108

4/ Tamtéž, s. 108

5/ Tamtéž, s. 108

6/ Tamtéž, s. 107

7/ Tamtéž, s. 108

8/ Tamtéž, s. 108

9/ CARRINGTON, L. *Dole*, s. 85

10/ Tamtéž, s. 86

11/ Tamtéž, s. 87

12/ CHOUCHA, N. *Surrealismus a magie*, s. 109

13/ Tamtéž, s. 109

14/ Leonora Carrington. *Artmuseum.cz*. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=211

15/ CARRINGTON, L. *Dole*, s. 90

16/ Leonora Carrington. *Artmuseum.cz*. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=211

17/ CHOUCHA, N. *Surrealismus a magie*, s. 9

Obrázky:

Carrington, Leonora. *Autoportrét*. Dostupné z:

http://www.leninimports.com/leonora_carrington_tributes_art_7.jpg

Carrington, Leonora. *Dole (Down Below)*. Dostupné z: [http://cdn2.all-](http://cdn2.all-art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/Down%20Below%201941%201ac.jpg)

[art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/Down%20Below%201941%201ac.jpg](http://cdn2.all-art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/Down%20Below%201941%201ac.jpg)

Ernst, Max. *Celé m sto (The Entire City)*. Dostupné z: <http://www.wikiart.org/en/max-ernst/the-entire-city-1935>

Carrington, Leonora. *Labyrint*. Dostupné z: [http://cdn2.all-](http://cdn2.all-art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/10.jpg)

[art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/10.jpg](http://cdn2.all-art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/10.jpg)

Varo, Remedios. *Labyrint.*. Dostupné z: <http://uploads1.wikiart.org/images/remedios-varo/trasitoen-espinal.jpg>

Kahlo, Frida. *Autoportrét*. Dostupné z: <http://totallyhistory.com/wp-content/uploads/2011/05/Frida-Kahlo-Two-Fridas-1939.jpg>

Fini, Leonora. *Konec sv ta*. Dostupné z: [http://2.bp.blogspot.com/-GnBW-fA-ipU/Ub-](http://2.bp.blogspot.com/-GnBW-fA-ipU/Ub-B84H9vWI/AAAAAAAAABW4/ZBpYeUbJiSk/s1600/b-leonor-fini-ends-of-the-earth.jpg)

[B84H9vWI/AAAAAAAAABW4/ZBpYeUbJiSk/s1600/b-leonor-fini-ends-of-the-earth.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-GnBW-fA-ipU/Ub-B84H9vWI/AAAAAAAAABW4/ZBpYeUbJiSk/s1600/b-leonor-fini-ends-of-the-earth.jpg)

C: DIDAKTICKÁ HRA
ŠUMÍME VNÍMAT UM NÍ?õ
A JEJÍ P ÍPRAVA

1. Inspirace k didaktické hře

V p emítání o podobě didaktické hry jsem našla inspiraci při brouzdání po internetových stránkách, na kterých jsem objevila společenské v domovní hry s názvem: Uíme se hrou šV kostce! (Historie, Svět, Praha, Vynálezy, Zvířata, Dinosauři, Abeceda, Matematika, Moje první obrázky) od Albi⁵⁵ a šUmění od Jana Madunického⁵⁶.

Podobně jako ve hře šUmění používám karty s reprodukcí výtvarného díla s otázkami (v této hře se na jedné straně karty nachází vybraná umělecká reprodukce a pod ní vřady ty i otázky k ní a na straně druhé jsou vloženy odpovědi). Z šUíme se hrou jsem přejala její tvar kostky (úložný box) a ze pár dalších principů, které jsem dále rozvinula i pozměnila. V každém případě vznikla nová podoba didaktické hry, kterou jsem rozšířila o herní desku.

Ke zmíněným přejatým principům ze hry šV kostce! patří prohlížení obrazu na kartě po dobu jednoho otočení přesypacích hodin a podle padnutí šířla po hodů kostkou přetnutí otázky, která je napsaná na druhé straně karty. Toto jsem použila jako základ, na který jsem postavila další pravidla hry tak, aby byly užitečně upraveny daným didaktickým potřebám.

Dalším inspiračním zdrojem pro mne byly knihy šUmění vnímat umění od Michaela Těšíka, šPříběh umění a šTajemství obrazu a jazyk umění od Ernsta H. Gombricha, které jsou skvělým úvodem ke studiu výtvarného umění. Zcela srozumitelnou a přístupnou formou zde předstírají, jak k umění přistupovat. Také je nutné zmínit obrazovou analýzu (ikonografie a ikonologie) Erwina Panofského, která je základem pro formulaci otázek na zadní straně karet.

Samotný název publikace šUmění vnímat umění mi připadá zcela výstižný, jelikož nejvtím problémem jak laické veřejnosti, tak dťívěkolních lavicích je povědomost neschopnost ve vnímání výtvarného umění. Název didaktické hry je tedy pozměněnou podobou titulu Těšíkovy knihy. Jak už jsem poznamenala, je celkem problém nalézt i případně jeho pojmenování, proto jsem se rozhodla jen pro kosmetickou úpravu tohoto názvu, z čehož vzešlo označení šUmíme vnímat umění?.

⁵⁵ Srov. Recenze: Svět v kostce a s ním i v domosti. *DeskovéHry.com*,. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/s-pribehem/396/recenze-svet-v-kostce-a-s-nim-i-vedomosti>

⁵⁶ Srov. Umění - zábavná společenská hra. Dostupné z: http://www.hraumeni.cz/index_umeni.html

š U íme se hrou V kostce!⁵⁷



Hra š Um nío⁵⁸



⁵⁷ Dostupné z: <http://stolni-hry.heureka.cz/albi-v-kostce-svet/galerie/>

⁵⁸ Dostupné z: <http://im9.cz/iR/importprodukt-orig/620/6206e423d3a8b99e9af9f22f65ab0cc5.jpg>

2. Krátká legenda k didaktické hře a její cíl

Didaktická hra je vytvořena ve dvou verzích, v základní (s jejími dalšími dvěma variacemi) a rozšířené. Dále viz následující kapitola o Pravidla didaktické hry, kde jsou v tabulce přehledně rozepsané jednotlivé verze i s jejich dalšími variacemi, dílčími komponenty a pravidly.

Úvodem k rozšířené verzi didaktické hry můžeme předložit krátký motivaci příběhu, jehož součástí se stanou sami hráči. V podané legendě hráči získávají status *studenta umění*. Na scéně vstupuje pedagog představená konkrétní galerie/muzeum (u mladších hráčů se může jednat o místní/regionální galerii/muzeum, které v jejich době znají, u starších hráčů zas o velké výstavní prostory v Říjinde ve světě (Dělnímu umění města Brna, Albertina ve Vídni apod.)), jenž vypisuje výběrové řízení na post *kurátora umění*. A v tohu se může promítnout jen ten nejlepší.

V didaktické hře (jak v její rozšířené verzi, tak i ve verzi základní) sledujeme dvě cílové roviny, jednu zjevnou a druhou skrytou.

Za viditelný cíl soutěže v oboru umění (v rozšířené verzi) můžeme označit situaci, kdy hráč/student umění se v průběhu hry snaží obhájit nejen své znalosti, ale také prokázat i své další schopnosti s poukazem na hlubší zájem o výtvarné umění. V rámci hry se vyjeví, co hráč/student vstoupil v procesu výuky, ale také jeho vlastní zainteresovanost na daném oboru mimo školní lavice (například návštěva výstav, vlastní přístup ke studiu děl jiných umělců).

Skrytým cílem se stává sama podstata hry, která slouží k opakování, upevnění a rozvíjení znalostí a dovedností pohybujících se na poli děl jiných výtvarného umění s jeho hlubším proniknutím do samotné struktury uměleckého díla.






3. Pravidla didaktické hry

Základní verze	Didaktická hra: UMÍME VNÍMAT UM ĚNÍ?
K dispozici	Kostka: 1. Karty: lícová strana - reprodukce díla rubová strana - otázky 2. 2 hrací kostky 3. P esýpací hodiny
Pravidla	1. hráč vytáhne kartu. 2. hráč vnímá reprodukci po dobu jednoho oto ení p esýpacích hodin. 3. Po ub hnutí doby p esypu hodin hráč oto í kartu na rubovou stranu. 4. hráč hodí jednou nebo dv ma kostkami a p e te otázku podle padnutých ísel (první hod - na kart ukazuje obrázek zelené hrací kostky s íslem ást, kterou se hráč bude zabývat; druhý hod - up esní otázku, na kterou hráč bude odpovídat). 5. hráč otázku promyslí po dobu jednoho oto ení p esýpacích hodin. 6. hráč formuluje odpov na otázku. 7. Spoluhráči hodnotí správnost odpov di hráče v rámci reflektivní diskuse.

Variace základní verze 1.	Didaktická hra: UMÍME VNÍMAT UM ĚNÍ?
K dispozici	Kostka: Karty - využití jen lícové strany s reprodukcí díla
Pravidla	1. hráč vytáhne kartu a položí ji p ed sebe. 2. hráč je schopen slovn í interpretovat dílo. 3. Spoluhráči hodnotí kvalitu interpretace hráče v reflektivní diskusi.

Variace základní verze 2.	Didaktická hra: UMÍME VNÍMAT UM ĚNÍ?
K dispozici	Kostka: Karty - využití jen lícové strany s reprodukcí díla
Pravidla	1. hráč vytáhne kartu. Neukazuje ji. 2. hráč je schopen slovn í interpretovat dílo, na jehoí reprodukci se dívá. 3. Spoluhráči dokáží vyvodit, o jaké dílo a jeho autora se jedná. 4. Spoluhráči hodnotí kvalitu interpretace hráče v reflektivní diskusi. 5. hráči společn dopl ují informace k autorovi a jeho tvorb .

Rozšířená verze	Didaktická hra: UMÍME VNÍMAT UMĚNÍ?
K dispozici	<p>A/ Kostka: 1. Karty: lícová strana - reprodukce díla rubová strana - otázky</p> <p>2. 2 hrací kostky</p> <p>3. Přesýpací hodiny</p> <p>4. Figurky (s číslem)</p> <p>5. Hlasovací karty: zelené karty - Ano červené karty - Ne</p> <p>B/ Herní deska - možnost výběru délky trati:</p> <p>1. základní trať - 69 polí</p> <p>2. zkrácená trať - 51 polí nebo 44 polí</p> <p>3. nejkratší trať - 26 polí</p>
Pravidla	<ol style="list-style-type: none"> 1. hráči sedí v kruhu, v jehož prostředku se nachází rozložená didaktická hra. 2. Figurky se použijí dle počtu hráčů (např. 5 hráčů = 5 figurek od jedné karty po pět). Figurky si hráči táhnou tak, aby neviděli na jejich číslo. Po té pokládají na startovací pole, které je označeno jako <i>Student umění</i>. Číslo figurky určuje políčko, které se nemění po celou dobu hry. 3. hráč, který je ve hře na začátku, vytáhne kartu a položí ji lícem nahoru tak, aby na ni všichni dobře viděli. 4. hráč vnímá reprodukci po dobu jednoho otočení přesýpacích hodin. 5. Po uběhnutí doby přesýpacích hodin hráč otočí kartu na rubovou stranu. 6. hráč hodí jednou nebo dvěma kostkami a podle padnutých čísel (první hod - na kartě ukazuje obrázek zelené hrací kostky s číslem část, kterou se hráč bude zabývat; druhý hod - určuje otázku, na kterou hráč bude odpovídat). 7. hráč otázku promyslí po dobu jednoho otočení přesýpacích hodin a pak na ni vhodně odpoví. <ol style="list-style-type: none"> a) Pokud padne správná odpověď, posune se hráč na herní desce o tolik polí, kolik má číslo otázky (v rámci prvního hodu kostkou). b) Pokud padne špatná, popřípadě žádná odpověď, posune se hráč na herní desce zpět o jedno pole. 8. Správnost odpovědi je uznána nebo neuznána ostatními spoluhráči,

Speciální políčka	<p>kteří k tomu použijí hlasovací karty (zelená karta - ano, červená karta - ne). Spoluhráči odvodí svou volbu v reflektivní diskusi. V průběhu diskuse mohou následně fláček svou volbu k uznání správné/nesprávné odpovědi změnit.</p>
	<p>9. Hra končí ve chvíli, kdy se první fláček dostane do cíle, který je označen jako <i>Kurátor galerie</i>.</p>
	<p> fláček stojící na takto označeném poli má možnost táhnout novou kartu, pokud mu nesedí reprodukce výtvarného díla.</p>
	<p> fláček stojící na takto označeném poli má možnost hodit znovu kostkou i kostkami, pokud mu nevyhovuje položená otázka.</p>
	<p> fláček stojící na takto označeném poli se nemusí za chybnou odpověď otázkou posouvat o jedno pole zpět.</p>
	<p> fláček stojící na takto označeném poli reprodukci výtvarného díla interpretuje přímo bez otočení karty na stranu s otázkami. Za uznanou odpověď se fláček posouvá o šest polí vpřed a za neuznanou odpověď o jedno pole vzad.</p>
<p> Změna pravidla hry. fláček táhne kartu, kterou nikomu neukazuje a pokusí se o interpretaci díla. Spoluhráči ze zpěsoby interpretace vyvodí, o jaké dílo a jeho autora se jedná. Instrukce k průběhu tohoto tahu: a) Spoluhráči odpovídají ve chvíli, kdy proběhne celá interpretace díla. b) Ke slovu se přihlásí jen ti, co si myslí, že znají správnou odpověď. Mezi nimi proběhne rozstřel kostkou. První odpovídá ten, který hodí nejmenší číslo. Příklad: Za jiná fláček, který hodil dvojku, ale jeho odpověď byla špatná. Za ním následují další dva fláčky, kteří hodili stejné číslo. Mezi</p>	

nimi tedy prob hne znovu rozst el a op t jako první odpovídá ten, co hodil nejniřší íslo. Tímto zp sobem se pokračuje do té doby, neř padne správná odpov a nebo neř se vyst ídají v-ichni, kdo se p íhlásili ke slovu.

c) Za správnou odpov se řák posouvá o -est polí vp ed. Za -patnou odpov se řák posouvá o jedno pole vzad.

d) řák, který dílo interpretoval, se za správnou odpov posouvá o -est polí vp ed. Pokud nepadla správná odpov , posouvá se o jedno pole vzad.



Bonusové polí ko.

řák stojící na takto ozna eném poli si m ě kdykoliv v pr b hu svého tahu zvolit jednu z nabízených mořností. Tuto volbu m ě provést ale pouze jednou.

Nabízené mořnosti:

- a) řák m ě zm nit pravidlo hry tím, ě se na za átku svého tahu rozhodne pro p ímou interpretaci obrazu, z níř budou jeho spoluřáci vyvozovat jméno autora a název obrazu.
- b) řák m ě interpretovat dílo p ímo.
- c) Není-li řák po vytaření karty spokojen s vybranou reprodukcí, má mořnost táhnout novou kartu.
- d) Není-li řák po hodou kostkami spokojen s polořenou otázkou, má mořnost volby nového hodu.
- e) Pokud řák odpovídá chybn a zvolí tuto mořnost, nemusí se posouvat o jedno pole zp t.

4. Poznámky k pravidlům didaktické hry

4.1 Poznámky k základní verzi

Základní verze hry v jejích variacích je možné využít kdykoli v průběhu výuky učiva z jejího postulatů menší časové náročnosti, pokud je navržena takovým způsobem, aby pokud je uhláskováni byli zapojeni v jejich práci ve skupině. Zajistě se s ní dá pracovat i z pozice hráče - učitele.

Výhodou variace základní verze didaktické hry označené číslem 1 (můžeme o ní také mluvit jako o základní verzi) je, že nezáleží na pořadí karet s reprodukcemi probraných uměleckých děl, ale můžeme se do využití začít kdykoliv, kdy je potřeba. S touto verzí bychom doporučili začít i z toho důvodu, že se hráč teprve učí pronikat do podstaty výtvarného artefaktu a je tedy pro něj tato eventualita postupně a stravitelně. Hráč má možnost se k dílu vyjadřovat na základě volných asociací, které jsou pak smysluplně doplňovány ze strany učitele a jeho spoluhráče.

Na začátek základní verze a základní verze s jejími variacemi označenými číslem 2 do edukačního procesu bychom doporučili začít na adekvátní úrovni balíčku herních karet, které je odvislé od probíraného učiva.

Za určitá pozitiva základní verze (především v její variantě s číslem 2) můžeme uvést možnost jejího využití ve výuce s větším množstvím hráčů, v tomto případě až s patnácti, což je maximální počet určený pro jednu skupinu výtvarného oboru na základních uměleckých kolech.

4.2 Poznámky k rozšířené verzi

Rozšířená verze didaktické hry (zaměřená maximálně pro osm hráčů) je časově náročná, proto bychom s tím měli dopředu počítat. Je ideální na velké závěrečné opakování probrané látky jednoho bloku učiva (př. románské umění) i v případě potřeby blok po sobě jdoucích (př. románské, gotické a renesanční umění) a nebo jen pro hru samotnou. Rozšířenou verzi hrajeme s adekvátním počtem karet (ideální základnou je alespoň čtyřicet karet).

Kvůli její časové náročnosti jsem na herní desce vytvořila několik obměněných délek trati (s 69, 51 a 44 a 26 polí). Nejdelší trať bych radila využít s menším počtem hráčů (dva až tři hráči) se stanoveným svíženým tempem. Od toho na celou hru dohlíží pedagog (je to jako rozhodčí/rádce), aby její průběh korigoval. Délku trati bych pak snižovala s narůstajícím

množstvím fláků. Mám vyzkoušené, že pro kvantum sedmi/osmi fláků postačuje nejkratší trať s –estadvaceti poli.

Zajisté se dá pracovat i s celkovou délkou trati za účástí nejvyššího po tu flák, avšak za předpokladu, že nemíníme ukončit hru v jednom ušebním bloku, ale chceme ji mít na pokračování. V tomto případě je možno hrát i v krátkých sekvencích (1-2 kola, při kterých se vystídá všech osm fláků) na začátku, v průběhu i ke konci hodiny (v rozmezí 15 až 30 minut) a pak v tom pokračovat v dalších výukových jednotkách do té doby, než bude hra ukončena. Herní plán s rozestavenými figurami se pouze uloží na příhodné místo. Princip je zachován a ani nevádí, když některý z hráčů bude n kterou hodinu chybět. Podstatou je proniknout do taj výtvarného díla a pak, koneckonců, zvíťzit má přeci jen ten nejlepší.

Pouení bych je–t předložila k osmému bodu v pravidlech, kde je zavedené: *Správnost odpovědi je uznána nebo neuznána ostatními spoluhráči, kteří k tomu použijí hlasovací karty. Spoluhráči odvodní svou volbu v reflektivní diskusi. V průběhu diskuse má následně flák svou volbu k uznání správné/nesprávné odpovědi změnit.* Nesmíme opomenout, že tato část hry nabývá stejné důležitosti jako hlavní tah hráčem. V reflektivní diskusi se totiž rozvíjí její nejpodstatnější segment, díky němuž si flák upevňuje své komunikační dovednosti s celkovou koordinací myšlenkového procesu. Ale také tato zavedená pasáž v pravidlech úhrnně má za výerpávající časovou dotaci, která má řešení problém jejího výsledného ukončení s užitím plného rozsahu hry s maximálním počtem fláků (to je jeden z důvodů, proč jsem na herní desce umožnila volbu délky trati). Tento úsek se dá vhodně urychlit a usměrnit citlivým zásahem pedagoga, při němž nesmí být znehodnocen jeho základní princip.

5. Jednotlivé komponenty didaktické hry

Na následujících stránkách s pomocí obrazové dokumentace předestírám způsob přípravy a výroby didaktické hry. Je možno z předloženého návodu zcela vycházet anebo ho brát jako inspiraci pro vlastní kompletaci této pomůcky. Záleží na Vašich individuálních schopnostech a daných možnostech.

Tato didaktická hra je kombinací ruční práce a počítačové grafiky. Daný postup jsem zvolila s ohledem k mým vlastním predispozicím k výtvarné tvorbě. Osobní kontakt s materiálem dle mého názoru nenahradí listá práce grafického programu, který jsem použila hlavně na zhotovení karet a to především z toho důvodu, že jejich součástí jsou texty a obrazové reprodukce různých výtvarných děl. Další komponenty, jakožto úložný box, hrací

desku (s velmi decentním doladěním v počítači a následným tiskem na plátno/karton), hrací figurky a hlasovací karty jsem vytvořila ručně.

5.1 Kostka = úlofný box

Zde předkládám jednu z možných eventualit tvorby úlofného prostoru sloufícího k umístění karet s reprodukcemi, hlasovacích karet, figurek, přesýpacích hodin a hracích kostek.

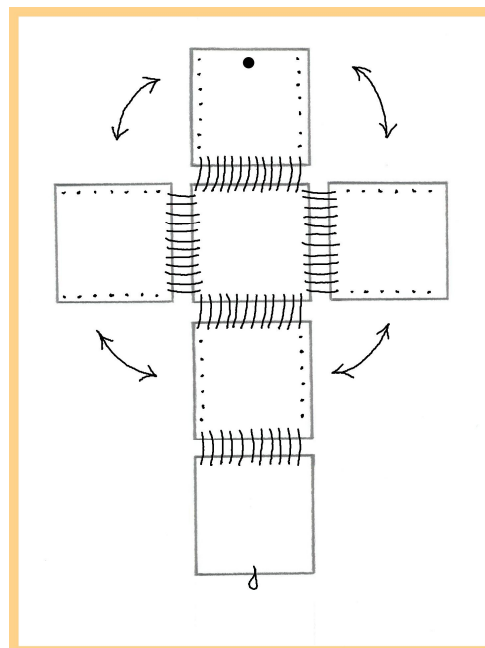


Výtvarné pomůcky:

- tvrdý karton (např. z krabic)
- barvené papíry
- barevně vytištěné reprodukce různých výtvarných děl
- černá příze
- knoflík
- jehla, nůžky, pravítko
- tuhé lepidlo

Postup:

1. Z tvrdého kartonu si vystihneme 7 narýsovaných tverců o rozměru 15 x 15 cm.
2. Natrhanými barevnými papíry polepíme vředy jednu stranu –esti vystižených dílů. Ty budou tvořit vnitřek kostky (viz fotografie).
3. Vytiskneme reprodukce různých výtvarných děl rozstříháme na kusy a polepíme jimi druhou stranu –esti vystižených dílů. Ty budou tvořit vnější stranu kostky (viz fotografie).
4. Na jeden vybraný díl z jeho vnější strany, a to v jeho střední vrchní části, nařezáme knoflík (viz obrázek a fotografie).
5. Na další vybraný díl z jeho vnější strany a to v jeho střední vrchní části nařezáme otvor vytvořený z papíru (viz obrázek a fotografie).
6. Jednotlivé díly seřadíme do tvaru kostky (viz obrázek a fotografie).
7. Sedmý vystižený díl polepíme z obou stran natrhanými barevnými papíry. Tento sedmý díl bude tvořit podšívku uvnitř krabice (viz fotografie).



5.2 Hrací karty

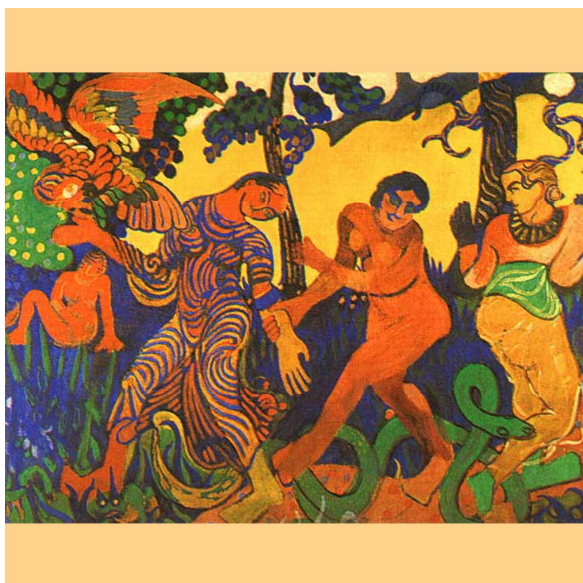
5.2.1 Soubory hracích karet

Využijí si připravuje různé soubory hracích karet podle probírané látky nebo zaměření.

Uvádím pro lepší představu příklady jednotlivých tematických celků: Štyřné body v umění od pravěku po současnost, ŠK esanská ikonografie, ŠProměna architektury napříč staletími, ŠVýtvarné avantgardy 1. pol. 20. stol., ŠModerna a Postmoderna apod.

S ohledem na prozkoušení didaktické hry jsem se zaměřila na švýcarské výtvarné avantgardy 1. poloviny 20. století s jejich redukcí na malířskou tvorbu. K tomu jsem přichystala sadu karet s vybranými reprodukcemi obrazů.

5.2.2 Vizuální podoba hracích karet



lícová strana = reprodukce
výtvarného díla

	CO CÍTÍM	Obraz k tobě promlouvá, chce ti něco říci. Jaké pocity v tobě vyvolává? Co cítíš, když se na něj díváš? Vyjádři, co prožíváš při pohledu na něj.
	CO VIDÍM <i>Popis viděného.</i>	1 Spočítej, kolik žen je zde zobrazených. 2 Spočítej, kolik zvířat je zde zobrazených. 3 Vyjmenuj zvířata, která jsou zde zobrazena. 4 Urči zvíře nacházející se v levém horním rohu obrazu. 5 Urči zvíře, které se ukryvá v trávě pod nohama ženy v pruhaném šatu. 6 Vlastními slovy popiš, co na obraze vidíš.
	CO VNÍMÁM <i>Určení formy výtvarného díla. (JAK)</i>	1 Urči formát obrazu. 2 Uveď, jestli se jedná o figurální či nefigurální malbu. Svou volbu zdůvodni. 3 Urči typ zobrazení (realistické - schématické - abstraktní). Svou volbu zdůvodni. 4 Objasn, jak je zde řešen vztah figury a pozadí. 5 Urči styl malby (lineární - malebný). Svou volbu zdůvodni. 6 Popiš barevnost obrazu.
	CO VNÍMÁM <i>Interpretace obsahu výtvarného díla. (CO)</i>	1 Popiš některé výrazové prostředky použité v obraze (forma, tvar, linie). 2 Popiš některé výtvarné principy použité v obraze (vyvážení, rytmus, jednota, opakování, pohyb, proporce, jednoduchost, složitost, ...) 3 Popiš prostorové vztahy v obraze. 4 Vyjádři se ke kompozici obrazu. 5 Urči žánr, ke kterému bys obraz přiřadil/a. Svou volbu zdůvodni. 6 Uveď vlastní interpretaci obsahu díla.
	CO ZNÁM <i>Autor, dílo.</i>	1 Definuj použitou techniku. 2 Zařaď dílo do doby jeho vzniku. 3 Uveď jméno autora obrazu. 4 Vyjádři se k autorovi obrazu (život, dílo). 5 Urči námět obrazu. 6 Objasn obsah obrazu.
	CO ZNÁM <i>Výtvarný směr/sloh. Širší kontext.</i>	1-2 Zařaď dílo k výtvarnému směru/slohu. 3-4 Definuj charakteristické znaky výtvarného směru/slohu, ke kterému bys přiřadil/a tento obraz. 5-6 Zařaď dílo do širšího kontextu (historický, náboženský, ...).

rubová strana = otázky

5.2.3 Příprava hracích karet

a) Lícová strana s reprodukcí výtvarného díla

Reprodukcí daného výtvarného díla vyhledáme a stáhneme z internetových stránek a nebo skenujeme z vhodné publikace.

Doporučuji pokračovat v grafickém programu jako je například Adobe Photoshop, ve kterém si obrázek vhodně upravíme. Pohlídat bychom si měli především kvalitní rozlišení obrazu a správnou velikost hrací karty. Jelikož rozměry jednotlivých dílů jsou různé, budeme pro zachování stejného formátu vyvolávat plátno ve zvolené barvě. Pro velikost obrazu a plátna jsem zadala měřítko 14,6 x 14,6 cm (vejde se do připravené úložné krabice s mírou 15 x 15 cm). Hotový obrázek uložíme nejlépe v souboru jpg a dáme do tisku.

b) Rubová strana s otázkami

Rubovou stranu s otázkami v rozměru 14,6 x 14,6 cm si oproti upravíme v grafickém programu. Nyní pracujeme s textovým editorem. Po zformulování všech otázek ukládáme obrázek v souboru jpg a dáme do tisku.

Pro přípravu této strany je možno využít předpřipravený návrh uložený na CD a nebo si ho zcela samostatně vytvořit dle vlastních schopností a možností.

c) Formulace a azení otázek

Otázky na kartách řadíme podle obtížnosti, tedy od nejsnadnějšího dotazu po dotazy náročnější a to ve čtyřech kategoriích: 1. Co cítím, 2. Co vidím, 3. Co vnímám, 4. Co znám.

Formulace otázek jsou apriori nastíněny tak, jak jsem je používala v rámci zkušební verze zaměřené na obrazové = plošné dílo (spojené s malířstvím, ale s přenosem na kresbu, grafiku, kombinované techniky, fotografii), ale bez nesnází se dají s různými obměnami aplikovat na další obory výtvarné tvorby - socha, architektura, užití umění, nová média (viz příklady v tabulce).

Do karet jsem zapracovala dvě možná stanoviska k užití otázek, první (otázky jsou formulovány obecně), ke kterému se používá pouze jeden hod kostkou a druhý (zaměřený na konkrétní dotazy) s uplatněním obou dvou hracích kostek. Zpočátku doporučuji užití přibližně obecnějšího znění otázek (flák má určitě pole působnosti, v kterém se může pohybovat), alespoň do té doby, než u fláků v dané skupině nezaznamenáme adekvátní posun v odborné terminologii výtvarného oboru, která je toliko důležitá k rozvíjení schopnosti jazykového vyjadřování, na němž stojí podstata interpretace zkoumaného objektu, a konkrétní dotazy zařadit spíše ve vyšších rovinách I. stupně studia a v jednotlivých rovinách II. stupně studia na ZUTM. Dále je možno oba přístupy po domluvě na počátku hry rovněž kombinovat (například u kategorie šCo cítím, šCo vnímám, šCo znám - obecná formulace a vrh jednou kostkou, u kategorie šCo vidím - konkrétní otázky a vrh dvěma kostkami).

Jednotlivé kategorie	Formulace a azení otázek	Hod kostkami	
		1. hod	2. hod
Co cítím	<p>a) <u>O co jde:</u> Klademe si otázky typu.: Jaký je m j první dojem z díla? Líbí se mi nebo nelíbí? Jak na mne dílo p sobí? Co cítím, kdyfl se na n j dívám?</p> <p>b) <u>P íklad formulace otázky na hrací kart (obraz):</u> Obraz k tob promlouvá, chce ti n co íci. Jaké pocity v tob vyvolává? Co cítí-, kdyfl se na n j dívá-? Vyjád i, co proflívá-p i pohledu na n j.</p> <p><i>P íklad k formulaci otázky u jiných obor :</i> Stejně, jen obraz nahradíme jiným termínem.</p>	. 1	
Co vidím	<p>a) <u>O co jde:</u> Zabýváme se danými okruhy problém : - O jaký obor výtvarného um ní se jedná? (architektura, socha, malba, fotografie, apod.) - Faktický význam díla: eíme jen to, co vidíme (p . vidím mufl a flenu v objetí na erném pozadí). - Výrazový význam díla: do vid ného vkládáme vlastní praktickou zku-enost (p . vidím usmívajícího se mufl, jedná se tedy o – astného mufl).</p> <p>b) <u>Obecná formulace otázky na hrací kart :</u> Popi-, co vidí-.</p> <p>c) <u>Konkrétní p íklad formulací otázek na hrací kart (obraz):</u> 1. Vlastními slovy popi-, co na obraze vidí-. 2. Spo ítej, kolik postav je zde zobrazeno. 3. Ur i, v které ásti obrazu se nachází dívka s de-tníkem. 4. Popi- vzhled zobrazené dívky.</p>	. 2	. 2 . 1-6 <i>/dle po tu zformulo- vaných otázek/</i>

	<p>5. Odhadni, jakou úroveň provozuje hlavní postava obrazu.</p> <p>6. Vyjmenuj zvířata nacházející se v dolní části obrazu.</p> <p>7. Uveď, co se nachází v pozadí obrazu.</p> <p>8. Oprav chyby v popisu díla.</p> <p>9. Vyjádři se k pravdivosti tohoto tvrzení: žena na obraze je oblečena do jezdeckého kostýmu, který se skládá z bílých kalhot, červeného svetru a zeleného kabátku.</p> <p><i>Příklad k formulaci otázek s přidáním dalších oborů :</i></p> <p>1. Zadať dílo ke konkrétnímu výtvarnému oboru (obraz, architektura, socha, uflitý umlecký pediment, í).</p> <p>2. Uveď počet sloupů, které jsou součástí budovy.</p> <p>3. Popiš skladbu sousoří.</p> <p>4. Popiš výzdobu nádoby.</p> <p>5. Uveď barevnost objektu.</p>	
<p>Co vnímám</p>	<p>a) <u>O co jde:</u></p> <p>Klademe si otázky typu:</p> <p>Jaké jsou obory, druhy a typy ve výtvarném umění? Jaké jsou formální znaky díla? Jaká je skladba obrazu? Jaký je styl zobrazení? Jaké výrazové prostředky a principy autor ve svém díle použil?</p> <p>Uveďme formát, kompozici, styl, tvar, rukopis, barvu, linii, texturu, prostor apod., ale zabýváme se pouze tím, co nám může z díla odvodit a vyjít přímo na místo a to bez jeho hlubších znalostí o něm.</p> <p>Pokoušíme se o vlastní pojetí, interpretaci umleckého díla. Zabýváme se námětem a obsahem z pohledu diváka.</p> <p>b) <u>Obecné formulace otázek na hrací kartě :</u></p> <p>1. Popiš formu výtvarného díla (JAK).</p> <p>2. Interpretuj obsah výtvarného díla (CO).</p>	<p>. 3</p> <p>. 4</p>

	<p>c) <u>Konkrétní příklad formulací otázek na hrací kartě (obraz):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Určete formát obrazu (podélný formát, formát na výšku, tvercový formát, kruhový formát (tondo), netradiční). 2. Vyberte styl, jakým stylem je obraz komponován (figurální-nefigurální, realismus-koncept-abstrakce, prostorový-plošný, rozmanitý-jednoduchý, srozumitelný-nesrozumitelný, uzavřený-otevřený, lineární-malebný, racionální-emocionální). 3. Popište výrazové prostředky použité v obraze (tvar, barva, linie, textura, prostor, forma). 4. Popište výtvarné principy použité v obraze (vyvážení, rytmus, jednota, variace, opakování, proporce, pohyb, í). 5. Popište kompozici obrazu (centrální, trojúhelníková, zlatý řez, dělení na části, symetrie-asymetrie, í). 6. Popište barevnost obrazu (tinta, valér, sytost; primární, sekundární, terciální barvy, neutrální barvy, monochrom; kontrast, kontrast komplementárních barev, klidné a vzrušivé barvy, teplé a studené barvy, í). 7. Popište prostorové vztahy v obraze (modelace objektů, od plošného vyjádření prostoru k hlubokým perspektivním průměrům, figura a pozadí). 8. Určete námět, ke kterému bys obraz patřil/a (portrét, akt, krajina, zátiší, historický, mytologický, náboženský, psychologický, existenciální, lidový, scénický, í). 9. Pokus se o vlastní interpretaci obrazu z hlediska obsahu. <p><i>Další příklad k formulaci otázek u jiných oborů:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Určete druh architektury (kostel, klášter, hrad, tvrz, palác, zámek, městský dům, í). 2. Určete vztah sochy k prostoru (volná socha, reliéf). 3. Určete předmět z hlediska jeho funkce (sklářství, krajkářství, výroba keramiky, fajánsu a porcelánu, í). 	<p>. 3 a 4 . 1-6</p> <p><i>/dle požadavků zformulovaných otázkami/</i></p>
--	---	--

	<p>4. Na jakém principu je podle tebe postavena uvedená instalace?</p> <p>5. Pokus se o vlastní interpretaci objektu z hlediska obsahu.</p>	
<p>Co znám</p>	<p><i>a) O co jde:</i></p> <p>Tato část jifi vychází z hlubších znalostí o díle.</p> <p>Zabýváme se danými okruhy problém :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konven ní význam díla: analyzujeme vid né na základ literárních pramen (p . na obraze vidíme mufler s trnovou korunou p ibitého na k íffi - dle prostudovaných pramen m fleme ur it, fle se jedná o Ježí-e Krista (dle symbolu trnové koruny a jeho polohy na k íffi) a o k es anský nám t šUk iflovánío (dle umíst ní Krista na k íffi)) - Vnit ní význam díla: jedná se o za azení díla do -ír-ího kontextu - historický, náboflenský, mytologický, í (nap . k es anský nám t šUk iflovánío m fleme za adit do ur itého historického období dle zp sobu zobrazení) - Autor díla (jeho jméno, údaje o jeho flivot a tvorb) - Za azení díla k výtvarnému sm ru/slohu: nap . romantismus, klasicismus, kubismus, surrealismus - Dal-í údaje o díle, které nejsme schopni vy íst z pohledu na jeho reprodukci (p esné rozm ry díla, podkladový materiál, konkrétní technika (nap . poznáme, fle se jedná o malbu, ale ne vřdy je jasné, jestli se jedná nap . o temperu, akryl í olej) apod.) <p><i>b) Obecné formulace otázek na hrací kart :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uve informace týkající se autora a jeho díla. . 5 2. P í a dílo k danému výtvarnému sm ru/slohu í s jeho popisem, pop ípad ho uve v -ír-ím kontextu. . 6 	

	<p>c) <u>Konkrétní příklad formulací otázek na hrací kartě</u> <u>(obraz):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definuj použitou techniku. 2. Za a dílo do doby jeho vzniku. 3. Uve jméno autora díla. 4. Vyjádři se k autorovi obrazu (řivot, dílo). 5. Urči název/námět obrazu. 6. Objasni obsah obrazu. 7. Za a dílo k výtvarnému slohu/smru. 8. Definuj charakteristické znaky výtvarného smru/slohu, ke kterému bys při adil/a tento obraz. 9. K jakému výtvarnému smru bys dílo při adil/a a pro ? 10. Za a dílo do -ir-řho kontextu (historický, nábořfenský, ...). <p><i>Dal-í příklad k formulaci otázek u jiných obor :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Urči materiál použitý ke stavbě dané budovy (kámen, cihla, d evo, řelezobeton,í). 2. Urči typ architektury (podélný - bazilika, dipteros,í , centrální - rotunda,í). 3. Urči tv ř í postup u uvedeného socha řského díla (skulptura, plastika). 	<p>. 5 a 6 . 1-6 /dle po tu zformulo- vaných otázek/</p>
--	--	--

5.3 P esýpací hodiny, hrací kostky a figurky, hlasovací karty



Jedny p esýpací hodiny a dvojce hrací kostky po ídíme v obchod (nap . v hra ká ství, v papírnictví, v bazarech).

Figurky ozna éné íslem, dle po tu flák , vyrobíme nap . z keramické modelovací hmoty na vzduchu tvrdnoucí. Pro lep-í orientaci na herní desce je možno figurky barevn rozli-ít.

Hlasovací karty (nap . o rozm ru 7 x 7cm), dle po tu flák , vyst íhneme z barevných karton . Na ervené karty tu-í napí-eme slovo *Ne*, zelené karty ozna íme slovem *Ano*.



5.4 Herní deska

Zde uvádím jeden ze zp sob výroby herní desky, který je možno zhotovit dle p edloženého návodu s možností individuálních úprav a nebo si ho nechat vytisknout z p ípravené verze uložené na CD. Samostatn vytvo ený herní plán doporu uji naskenovat do po íta e (možno dále upravovat), v p ípad jeho po-kození bude stále k dispozici v datové podob . Jen se pak vytiskne na zvolený podkladový materiál (papír, plátno - lep-í k uskladn ní).

Technika: koláž

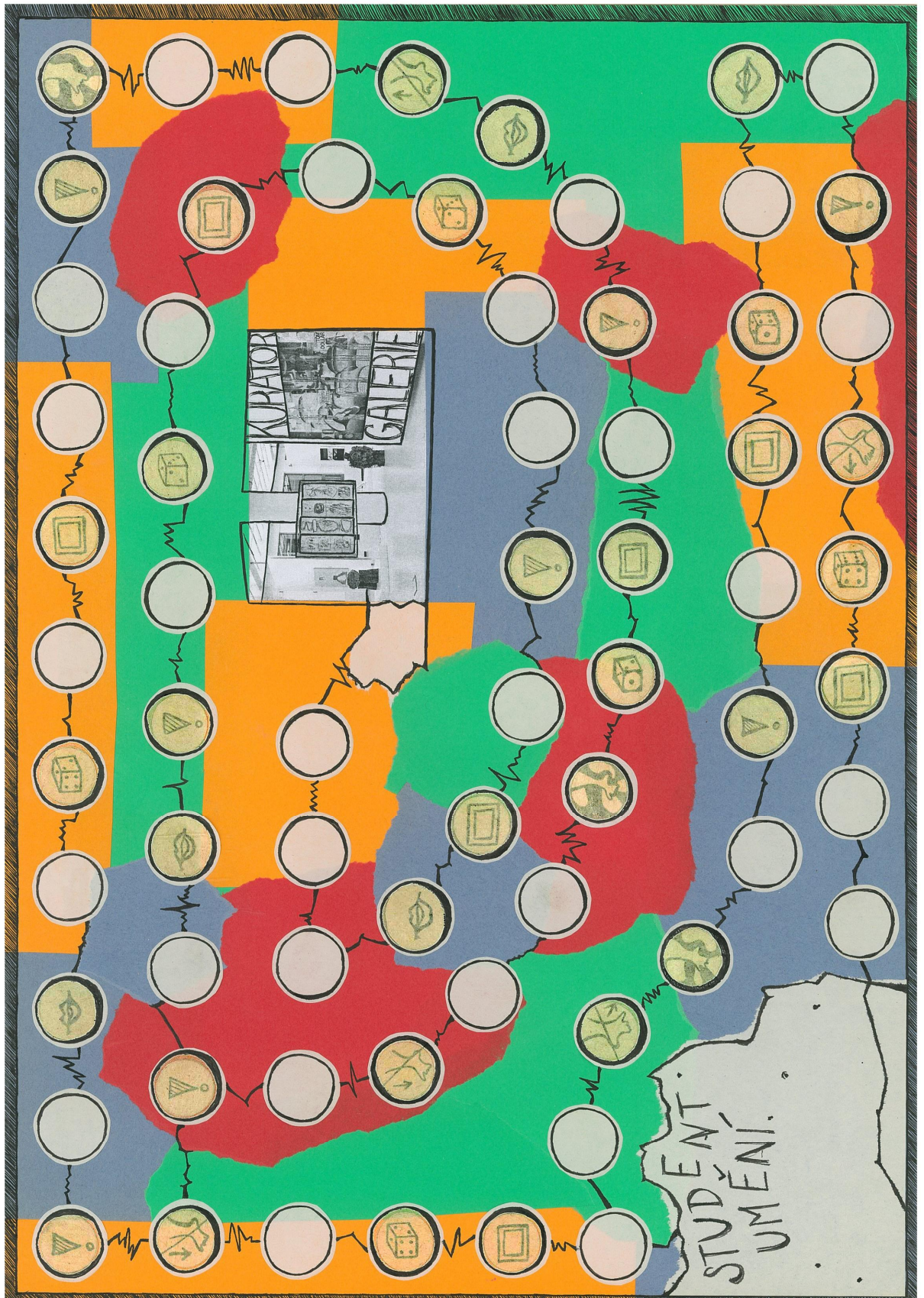
Výtvarné pomůcky:

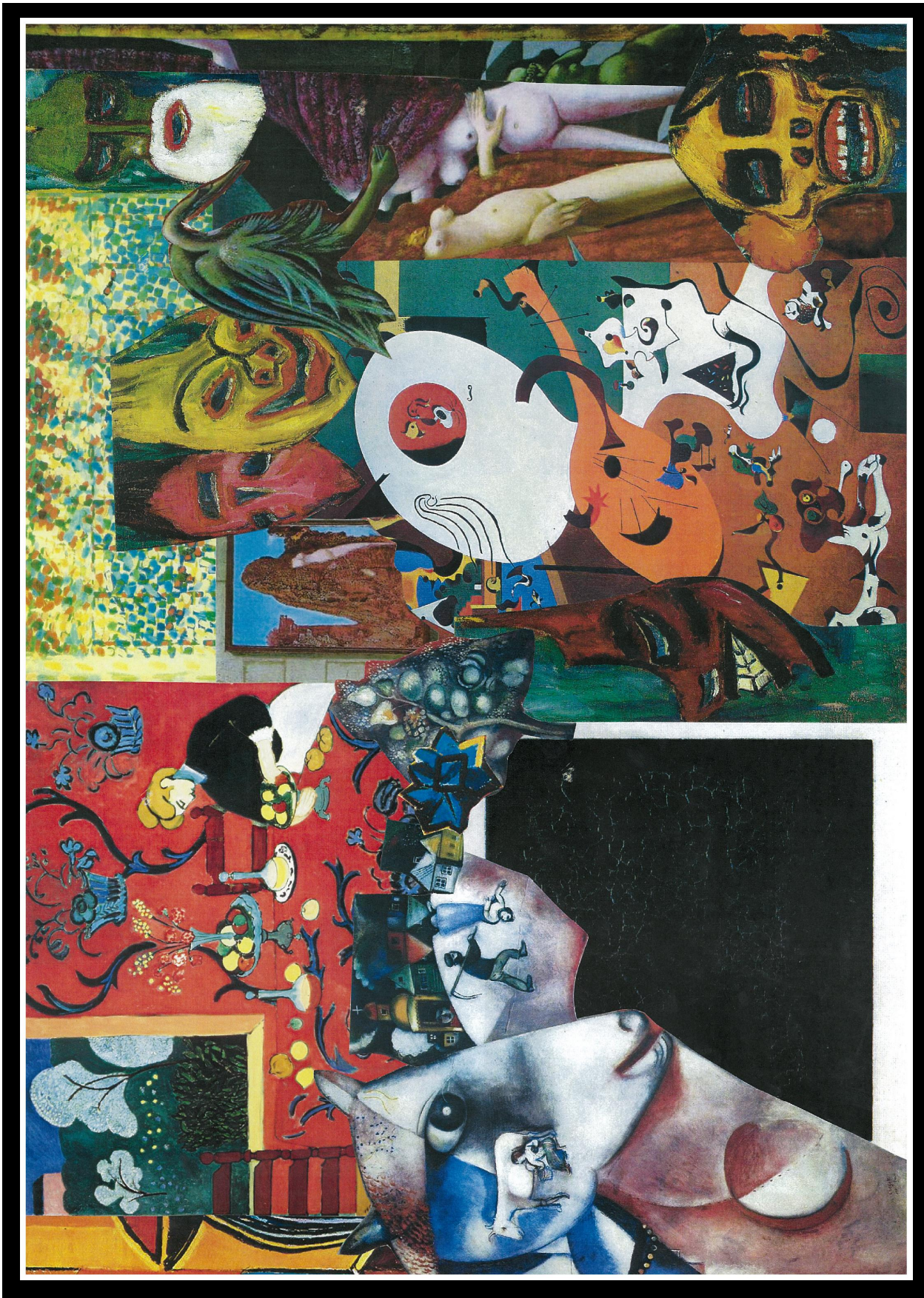
- tvrdý kartón (např. z krabic) ve formátu A3
- bílý karton 220 g/m² ve formátu A3
- barvené a pauzovací papíry
- barevné vytištěné reprodukce různých výtvarných děl
- černobíle vytištěná fotografie vybrané galerie ve formátu cca 8 x 6 cm
- černá tužka, redispéro
- pravítko, nůžky, kružítko
- tuhé lepidlo

Postup:

1. Do vystřižené černobíle fotografie galerie (zdroje: časopis, internet, vlastní, ...) ve formátu cca 8 x 6 cm vepíšeme tužkou *Kurátor galerie* a vlepíme ji do lehce odchýleného středem nachystaného bílého papíru. Zbývající část plochy polepíme různě natrhanými a rozstříhanými barevnými papíry.
2. Do levého spodního rohu vlepíme natrhaný pauzovací papír ve formátu cca 10 x 8 cm, na který tužkou vepíšeme *Student umění*.
3. Z pauzovacího papíru si vystříháme za pomoci kružítko vyvozená kolečka o průměru 2 cm, která budou představovat jednotlivá políčka na hrací desce a která povedou od startovacího pole s názvem *Student umění* k cíli s názvem *Kurátor galerie*.
4. Vizuální podobu hrací desky dále dotváříme kresbou tužkou.
5. Na speciální políčka nakreslíme symboly pro změnu pravidla hry (viz pravidla didaktické hry).
6. Na připravený tvrdý karton ve velikosti herního plánu z jedné strany nalepíme různé nastříhané reprodukce výtvarných děl (viz obrázek zadní strany herní desky na str. 70).
7. Na tvrdý karton z druhé strany nalepíme hotový herní plán (viz obrázek přední strany herní desky na str. 69).

P ední strana herní desky





**D: DIDAKTICKÉ POMŮCKY A HRA
V EDUKAČNÍM PROCESU**

1. Didaktické pomůcky k výuce ve škole, v muzeu a galerii

Didaktické hře Umíme vnímat umění? přechází edukační proces zaměřený na výtvarnou kulturu s výtvarným vyjadřováním. Součástí práce s dětmi nejen ve školním prostředí je využití vhodných učebních pomůcek⁵⁹. Proto jsem si vytvořila a vytvořila základní výukové pomůcky korespondující s koncepcí didaktické hry. Jsou to pracovní listy a Šobrazový deník.

1.1 Obrazový deník

V rámci výuky si žák zakládá Šobrazový deník (jakási obdoba pracovního sešitu), který se bude skládat z dobře prezentovatelného kroužkového pole a jednotlivých pracovních listů připravených učitelem (viz níže). Žákovi bude sloužit jako dělejší příloha k učitelem zvolené učebnici. Já jsem například zvolila učebnici od Vladimíra Prokopa ŠKapitoly z dějin výtvarného umění, protože je stručná, přehledná a z ekonomického hlediska finančně dostupná.

1.2 Pracovní listy

1.2.1 Pracovní listy k výuce ve škole

Připravila jsem tři podoby pracovních listů, které si žáci budou zakládat do svého Obrazového deníku. První list je tzv. vstupním listem Šobrazového deníku, jehož součástí bude jméno a autoportrét žáka. Druhý pracovní list je šlávník a má sloužit k interpretaci vybraného uměleckého díla. Třetí list (přichystaný dodatečně po skonění experimentálního výukového bloku a zhodnocení dotazníkového šetření podloženého rozhovorem s žákovskou skupinou), sloufící k lepší přehlednosti v Obrazovém deníku a pracovní nazván šúvodník, je jakousi vstupní branou k děliným výtvarným slohům/směrům.

Grafická úprava pracovních listů provedená v počítačovém programu InDesign vychází z vizuální podoby didaktické hry. Obrazové prvky z úložného boxu a herní desky jsou převedeny na pozadí pracovního listu. Pracovní listy jsou v černobílém provedení, kvůli čemuž jsem se rozhodla pro zralé úvaze s ohledem na finanční možnosti školy (černobílý tisk je ekonomicky dostupnější). Navíc je nutno počítat s barevným tiskem vybraných reprodukcí

⁵⁹ Tradicí označení pro objekty, předměty zprostředkující nebo napodobující realitu, napomáhající v učení názornosti nebo usnadňující výuku. (Pedagogický slovník, s 257)

obrazových děl, aby byla co nejvíce zachována v dané míře jejich autentičnost. Interpretovat obraz fauvistického malíře vytištěný v černobílé verzi by bylo sotva vhodné a dost by se to míjelo se základní myšlenkou takto připravené výuky.

Pracovní listy jsou dostupné na přiloženém CD.

Obsah pracovních listů (PL):

TYP PL	OBSAH
Vstupní list Obrazového deníku	Přední strana: 1. název Obrazového deníku (Můj obrazový deník) 2. rámeček pro autoportrét 3. jmenovka Zadní strana: volná, jen s grafickou úpravou
Úvodní list k jednotlivým výtvarným směrům/slohům	Přední strana: 1. kolonka pro název výtvarného slohu/směru 2. rámeček v rozměru cca 2 x 2 cm pro označení oblíbenosti uměleckého díla (oblíbenost, lhostejnost, averze) 3. místo pro seznam zalíbených pracovních listů ke konkrétním uměleckým dílům (se jménem autora a názvem díla) Zadní strana: místo pro charakteristiku, hlavní znaky a další poznámky k danému uměleckému slohu/směru
Pracovní list s reprodukcí výtvarného díla sloužící k jeho interpretaci	Přední strana: 1. rámeček pro vlepění reprodukce uměleckého díla (rozměry 14,6 x 14,6 cm se shodují s velikostí hracích karet v didaktické hře) 2. rámeček v rozměru cca 2 x 2 cm pro označení oblíbenosti uměleckého díla (oblíbenost, lhostejnost, averze) 3. kolonky pro vepsání autora výtvarného díla, názvu výtvarného díla, dataci, použité techniky a rozměr výtvarného díla a místo uložení výtvarného díla (muzeum/galerie/soukromá sbírka) 4. místo pro popis uměleckého díla (Co vidím)

	<p>Zadní strana:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. místo pro vlastní rozbor díla (Co vnímám - forma a obsah) 2. místo pro rozbor obrazu na základě studia (Co znám - autor, dílo, výtvarný směr/sloh, -ír-í kontext) 3. místo pro rozbor svých pocitů z uměleckého díla (Co cítím)
--	--

1.2.2 Pracovní listy k výuce v muzeu a galerii

Stejnou zásadu použitou v přípravě pracovních listů k výuce na předchozí straně lze upotřebit i pro tvorbu pracovního listu v rámci výchovně-vzdělávacího procesu v muzeu i galerii.

Pracovní list, který si žák také zakládá do svého Obrazového deníku, má stejnou grafickou úpravu jako pracovní listy předcházející. Opět z ekonomických důvodů je dáván do tisku v černobílé podobě.

Pracovní list je dostupný na přiloženém CD.

Obsah pracovního listu (PL):

Na pracovním listu, na kterém jsou úrovně *šCo cítím*, *šCo vidím*, *šCo vnímám*, *šCo znám* (teoretická rovina) umístěny na jeho přední straně a praktická výtvarná kategorie *šZatvoř si* aneb výtvarná interpretace díla na straně druhé.

Obsah je vymezen formou otázek, které mají žáka nasměrovat ke konkrétním odpovědím.

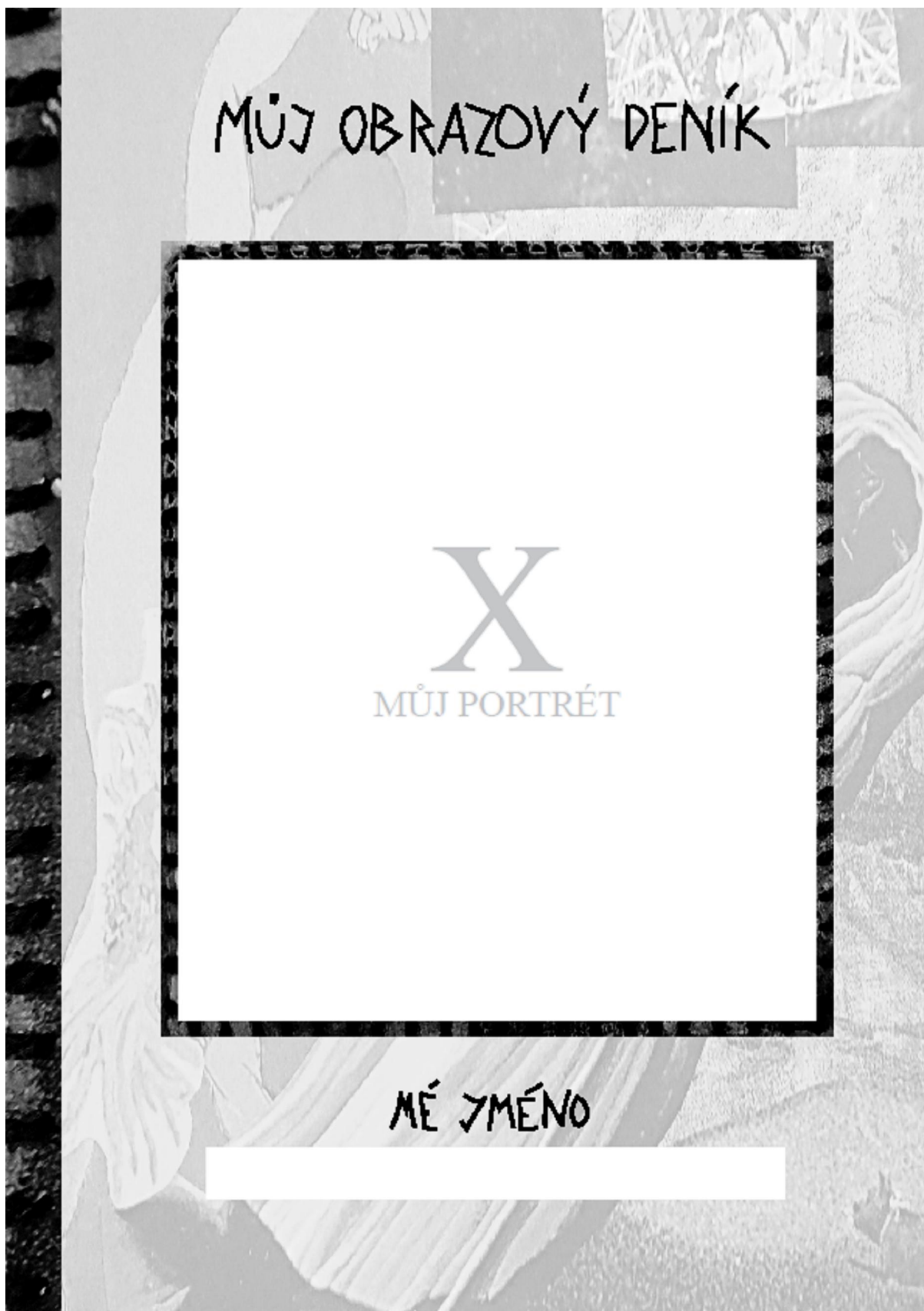
Kategorie	OBSAH
CO CÍTÍM	Ke kterému dílu tě to táhne? U toho se zastav. Jaký je tvůj první dojem z uměleckého díla? Co cítíš, když se na něj díváš? Souvisí výběr konkrétního díla s tvou momentální náladou? Vypovídá tvá volba nějak o tebe? Pěkně popiš, čím tvůj výběr?
CO VIDÍM	Co před sebou vidíš? Velmi pozorně se na dílo podívej a snaž se vyzkoušet i toho nejmenšího detailu.
CO VNÍMÁM	Pojďme dál. Tato část bude náročnější, ale věřím, že si s ní kterými body poradíš. Jak bys popsal/a formu díla? Pokus se o vlastní obsahovou

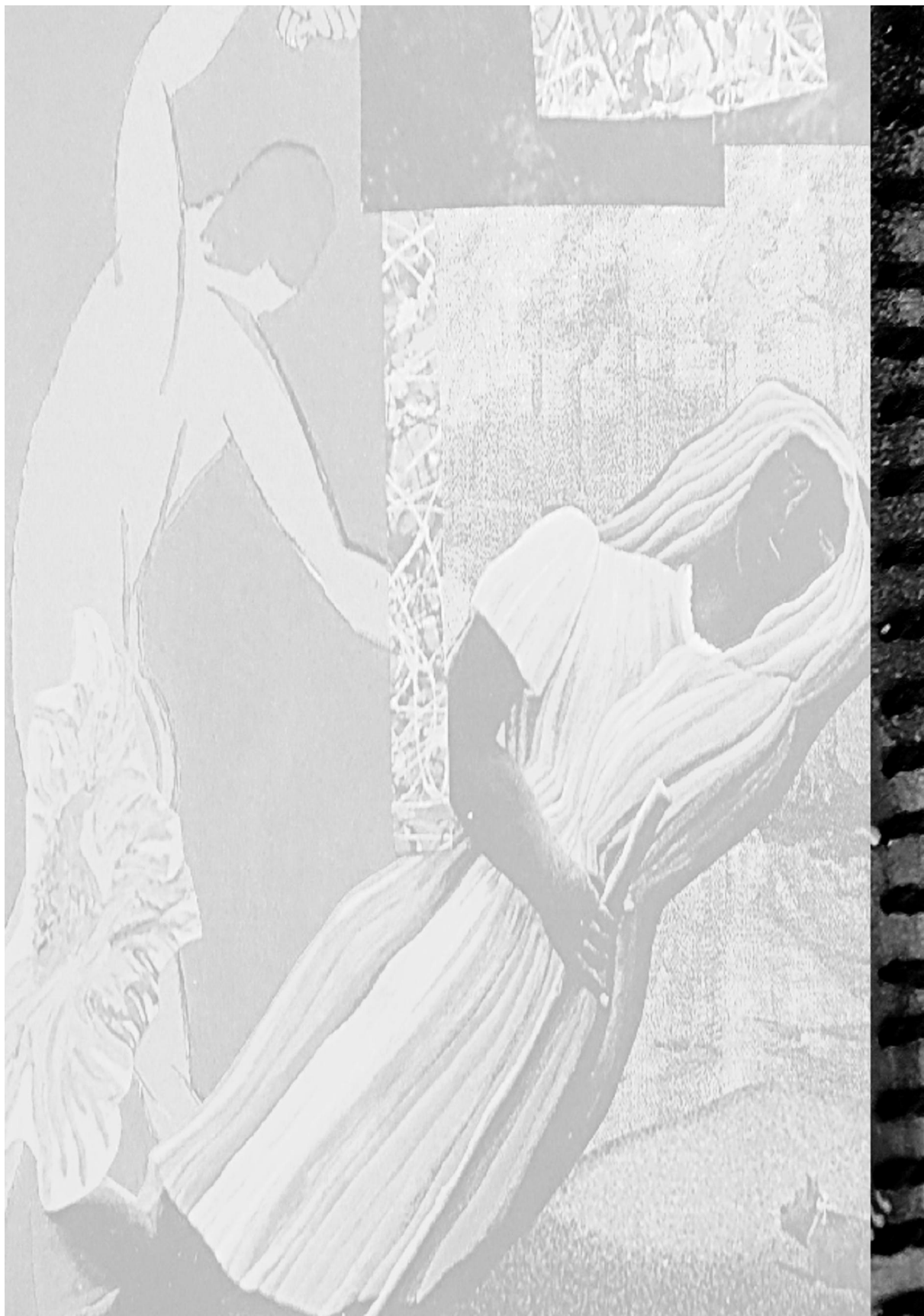
	<p>interpretaci díla.</p> <p>Dále máme specifikovat: Uvádím konkrétní příklady k interpretaci obrazu: Jaký je formát obrazu? Jakým stylem je obraz komponován? Je dílo figurální i nefigurální? Jedná se o realismus, schéma i abstrakci? Je obraz plošný i prostorový? Jaká je kompozice obrazu? Je styl malby lineární nebo malebný? Co je nám tímto obrazem? Pokus se o vlastní interpretaci obrazu.</p>
CO ZNÁM	<p>Jméno autora, vznik díla, reálné rozměry obrazu máme vyfotografovat na místě.</p> <p>Jsou další údaje, které o díle víme a nebo máme na místě zjistit? (například doplňující informace k autorovi díla, příslušnost k určitému slohu i výtvarnému směru, význam díla.) Pokud ne, tak nevádej, a další údaje o obraze si zjistíš z různých informačních zdrojů později.</p>
ZATVOŘ SI ANEB VÝTVARNÁ INTERPRETACE DÍLA	<p>Vyber si zprůměrovaně vlastní:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. kopie uměleckého díla - sonda do díla 2. rozbor díla pomocí skic - vlastní studijní přístup k dílu 3. volné napodobení díla - zachycení podstaty výtvarného díla, ale vlastní uvolněný rukopis 4. výtvarná parafráze a reinterpretace díla - vlastní uchopení díla, objevení nového významu pro dílo

1.2.3 Grafická podoba pracovních listů

Na následující stránky vkládám finální podobu pracovních listů.

Ukázku provedení grafické podoby pracovních listů lze zhlédnout v přílohové části diplomové práce v oddílu zaměřeném na fotodokumentaci vybraných pracovních listů vyplněných fláky.



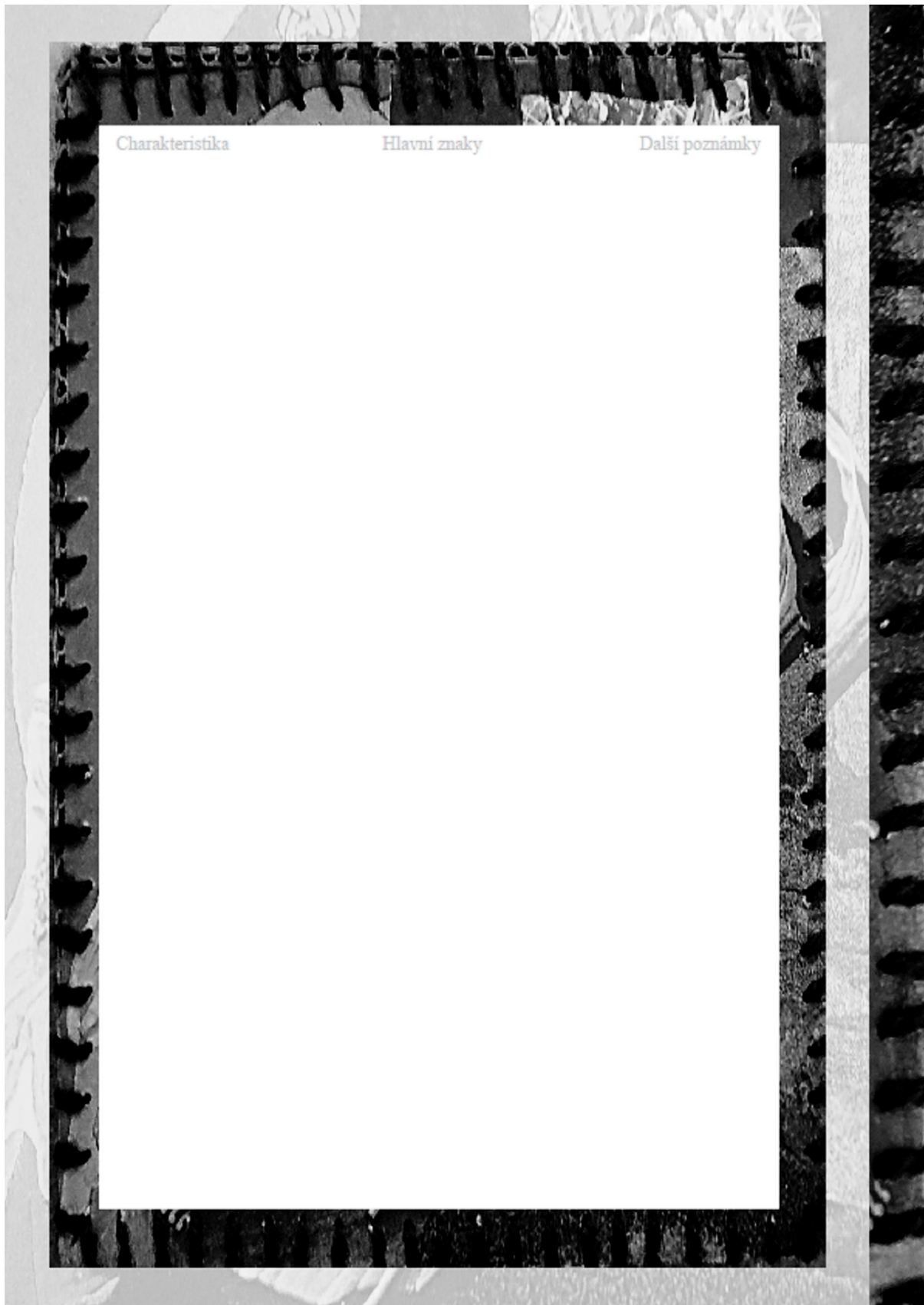


Úvodní list k jednotlivým výtvarným slohům/směrům

Název výtvarného slohu/směru

Seznam založených pracovních listů ke konkrétním uměleckým dílům

Jméno autora	Název díla
--------------	------------



Pracovní list s reprodukcí výtvarného díla sloužící k jeho interpretaci

Autor výtvarného díla

X
ZDE VLEPIT REPRODUKCI
VÝTVARNÉHO DÍLA

Název výtvarného díla Datace

Rozměry Použitá technika

Museum x galerie x soukromá sbírka

CO VIDÍM

CO VNÍMÁM

Forma

Obsah

CO ZNÁM

Autor

Dílo

Výtvarný směr/sloh

Širší kontext

CO CÍTÍM

Pracovní list k výuce v muzeu a galerii

CO CÍTÍM

Ke kterému dílu tě to táhne? U toho se zastav. Jaký je tvůj první dojem z uměleckého díla? Co cítíš, když se na něj díváš? Souvisí konkrétní výběr díla s tvou momentální náladou? Vypovídá tvá volba nějak o tobě? Překvapil tě něčím tvůj výběr?

CO VIDÍM

Co před sebou vidíš? Velmi pozorně se na dílo podívej a snaž si všimnout i toho nejmenšího detailu.

CO VNÍMÁM

Pojďme dál. Tato část bude náročnější, ale věřím, že si s některými body poradíš. Jak bys popsal/a formu díla? Pokus se o vlastní obsahovou interpretaci díla.

CO ZNÁM

Jméno autora, vznik díla, reálné rozměry obrazu můžeš vyčíst na místě. Jsou další údaje, které o díle víš a nebo můžeš na místě zjistit? (Např. doplňující informace k autorovi obrazu či dílu, příslušnost k určitému slohu či výtvarnému směru, význam díla.)

Pokud ne, tak nevadí, a další údaje o obraze si zjisti z různých informačních zdrojů později.

ZATVOŘ SI ANEB VÝTVARNÁ INTERPRETACE DÍLA

- Vyber si způsob sobě vlastní:
1. kopie uměleckého díla – sonda do díla
 2. rozbor díla pomocí skic – vlastní studijní přístup k dílu
 3. volné napodobení díla – zachycení podstaty obrazu, ale vlastní uvolněný rukopis
 4. výtvarná parafráze a reinterpretace díla – vlastní uchopení díla, objevení nového významu pro dílo

2. Pracovní listy a didaktická hra v edukačním procesu

Jedním z cílů výuky nejen ve školním prostředí je žáku/studentovi poskytnout lecke dílo. K tomu mají posloužit připravené pracovní listy s reprodukcemi konkrétních obrazů, vlastní založený Obrazový deník a samotná didaktická hra. Funkce hotových učebních pomůcek a didaktické hry s názvem „Učíme vnímat umění“ jsem popsala v níže uvedeném edukačním procesu.

2.1. Výuka ve školním prostředí

Na následujících stránkách předkládám revidovanou přípravu studijního plánu a příklad jednoho vyučovacího bloku pro experimentální skupinu I. stupně rozšířeného studia výtvarného oboru ZUŠTM prvnímu pololetí školního roku zhruba v takové podobě, v jaké jsem ji prakticky odvolala. Tento náhled má být podnětem ke kritickému zamyšlení, jaké cesty k cíli možno volit v průběhu edukačního procesu.

Výuku bylo nezbytné naplánovat tak, abych měla dostatek času na prozkoumání a případnou korekci pracovních listů a didaktické hry, která je hlavním segmentem diplomové práce. Jelikož k plnému vyzkoušení didaktické hry je potřeba odpovídající počet hráčů karet, což se rovná stejnému kvantu probraných uměleckých děl, byla jsem nucena z časového hlediska studijní plán zpracovat do jednoho pololetí, i když si uvědomuji, že pro žáky to bylo velmi náročné. Proto uvedené jednotlivé učební bloky v jejich obsahové obtížnosti a předkládané podobě je vhodné rozložit dle uvážení do celého školního roku, což podpoří a umocní cíl, kterého chceme u žáků dosáhnout. Toto i další řešení vyskytnutých problémových bodů je zavedené v závěrečné části v podobě dotazníku a volného rozhovoru se žákovskou skupinou, který nalezneme v příloze 1.

Výuku jsem v této konkrétní skupině zaměřila na malířskou tvorbu výtvarných avantgard 1. pol. 20. stol. V rámci jednotlivých vyučovacích bloků jsem kombinovala teoretickou část s částí praktickou. Samostatná výtvarná činnost dle tématu měla sloužit nejen k lepšímu pochopení jednotlivých výtvarných směrů, ale také měla sloužit jako vyvažovací aktivita k samotnému teoretickému studiu. U jedné výtvarné činnosti jsem se inspirovala individuálním výstupem studenta ze semináře Galerijní animace vedeným doktorkou P. Třebásovou (viz výtvarná aktivita k Avignonským slepým) a absolvovanou galerijní animací

v Muzeu umění Olomouc řízenou lektorem M. Třebánem (viz kubistický autoportrét).

Fotodokumentace z průběhu výuky je součástí přílohy .2.

V rámci přípravy na jednotlivé vyučovací bloky jsem se zamýšlela nad praxí využitím pracovních listů. Kladla jsem si otázku: šJak pracovní listy do výuky zapojit, aby sloužili co nejlépe svému účelu?š

U pracovních listů sloužících k interpretaci výtvarného díla ve škole (které je dále možno v rámci obměny prostě dát i propojit s jinak zaměřenými pracovními listy, jak nastiňuji v další kapitole s názvem šMuzea a galerie jako součást výukyš) bych tedy doporučila se při jejich zapojení do studia vždy zaměřit na specifický problém, aby nedošlo k přehlčení klíčových informací. V rámci lepšího pochopení uvádím konkrétní příklady. Usilujeme o to, aby žák pronikl do myšlenkové podstaty futurismu. Před ním leží reprodukce několika obrazů. Žák vnímá, co je na jednotlivých obrazech namalováno, co se na jednotlivých obrazech odehrává. Snaží se postihnout, šcoš jednotlivé malby v jejich tématice rovině a ve stylu zobrazení propojuje. Žák se tedy zabývá kategorií šCo vnímámš. V obecné rovině se snaží vlastními slovy o deskripci formy (styl) a interpretaci obsahu. Nebo se zabýváme barevností v obraze a fauvisti jsou tak výrazní. Na malbách od fauvistických malířů mohou pochopit, co jsou to komplementární i nelomené barvy a to si poznají do svých pracovních listů v kategoriích šCo vidímš (jaké barvy vidím na obraze?), šCo vnímámš (jak bych více popsal barevnost obrazu?), šCo známš (seznámení se s konkrétními pojmy). Dále se můžeme točit jen kolem kategorie šCo známš a na podklad otázky šCo jsi schopn zjistit o autorovi obrazu?š ukotvovat žákovu schopnost orientovat se v literárních i jiných zdrojích a samostatně nalézat podstatné informace. Jistě by nás napadla spousta dalších možností, jak je zapojit do výuky.

Dále bych chtěla předesíť, že jednotlivé body v pracovních listech nejsou od toho, aby se kategoricky používaly ve vyučovacích hodinách tak, jak je to posloupen aplikováno v herních kartách didaktické hry. Obraz/dílo se může stát odrazovým zrcátkem pro vstup k probírané látce. Pohybujeme se tedy v kruhu. Na jedné straně nám jde o to, aby žák pochopil a porozuměl vybranému dílu a na straně druhé na podklad vybraného díla se snažil zodpovědět otázku nastolenou výtvarným uměním.

Ukázku vybraných pracovních listů vyplněných žáky předkládám v příloze .3.

2.1.1 Revidovaná příprava studijního plánu

ZUTM Výtvarný obor, I. stupeň rozšířeného studia

Tématický celek: Avantgardy 1. pol. 20. století - zaměřené na malířskou tvorbu

Vyučovací jednotka: 1 vyučovací blok = 3 vyučovací hod.

16. vyučovací blok = 48 vyučovací hod.

Pracovní skupina: 11:17.00 - 19.30 hod

Počet třík : 7

Programový cíl: tříka je zaangažována na specifických cílech projektu. tříka ovládá uroveň jedné kapitoly z dějin výtvarného umění, která je zaměřená na avantgardy 1. pol. 20. století. tříka dokáže interpretovat konkrétní výtvarné dílo z hlediska formy a obsahu. tříka je naladěná na kvalitativní vnímavosti uměleckého díla.

Kontrola: v rámci didaktické hry „Umíme vnímat umění?“

Hmotný výstup - Obrazový deník s vyplněnými jednotlivými pracovními listy (PL)

- portfolio s jednotlivými výtvarnými pracemi

ASOVÉ ÚDAJE	NÁMĚT	TECHNIKA, MATERIÁLNÍ ZABEZPEČENÍ	SPECIFICKÉ CÍLE	HLAVNÍ STRATEGIE, METODY	ZPŮSOBY KONTROLY DOSAŽENÍ SPEC. CÍLE
1.vyučovací blok	Založení Obrazového deníku a Úvodní slovo k avantgardám I. pol. 20. stol.	<i>1. Didaktické pomůcky:</i> - kroužkový poštovní, úvodní list do Obrazového deníku, počítačová prezentace k probírané problematice <i>2. Výtvarné pomůcky k plošné tvorbě:</i> - zrcadlo, tvrdka papíru, výtvarné pomůcky dle vlastního výběru, tuhé lepidlo	- tříka je zaangažována na úrovni práce a jeho hodnocení v rámci jednoho pololetí - tříka nakloněná na úrovni výuky v daném pololetí - tříka si zakládá Obrazový deník - tříka vytvoří autoportrét do svého Obrazového deníku - tříka porozumí historickému podloží, jenž umožnilo vznik výtvarným avantgardám	Dialog v kruhu, výklad, instrukce, reflektivní diskuse, samostatná výtvarná práce	Kontrolní otázky k probírané problematice, reflexe výtvarné práce, kontrola založeného Obrazového deníku
2.vyučovací blok	Fauvismus - Tanec a Henri Matisse	<i>1. Didaktické pomůcky:</i> - založený Obrazový deník, PL s reprodukcí obrazu „Tanec“ od Matisse, psací potřeby	- tříka samostatně přemýšlí o zadaném tématu „Tanec“ a participuje na tvorbě s ostatními - tříka zná dílo „Tanec“ od H. Matisse - tříka popisuje, co na	Individuální domácí příprava, samostatná výtvarná tvorba, dialog v kruhu, výklad,	Reflexe výtvarné práce, kontrolní otázky v rámci reflektivní diskuse, kontrola

<p>3.vyu . blok</p>	<p>Fauvismus- Matisse, Derain, Vlaminck</p>	<p>2. <u>Výtvarné pom cky k malb .:</u> - vlastní domácí studijní p íprava na téma šTanecõ, papír A2, tempera, -t tce, paleta, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p> <p><u>Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, PL s reprodukcemi obraz šRadost ze flivotaõ (H. Matisse), šPortrét Matisseõ a šTanecõ (A. Derain), šPortrét Derainaõ a šUlice v Marly-le Roiõ (M. Vlaminck), u ebnice + vybrané publikace k výtvarnému um ní, tvrtka papíru na poznámky, psací pot eby</p>	<p>obrazu vidí - flák popisuje své pocity z obrazu - flák objasní barevnou kompozici obrazu od Matisse, své výtvarné práce a d l svých spolufák - flák definuje pojem komplementární a nelomená barva</p> <p>- flák zná obrazy od Matisse, Deraina a Vlamincka - flák v rámci domácí p ípravy na PL popisuje, co na obrazech vidí, co cítí a vyjad uje se k jejich barevné kompozici - flák umí pracovat s literárními zdroji a vyhledá podstatné informace k Matissovi, Derainovi a Vlaminckovi - flák rozvíjí své kooperativní schopnosti - flák rozvíjí své vyjad ovací schopnosti - flák rozvíjí své samostatné uvaflování</p>	<p>instrukce, reflexe</p> <p>Individuální domácí p íprava, dialog v kruhu, instrukce, samostatná teoretická innost, prezentace vlastní výzkumné aktivity, reflexe</p>	<p>pracovního listu a jeho zalofení do Obrazového deníku</p> <p>Kontrola Obrazového deníku, reflexe samostatné teoretické innosti a zp sobu prezentace jejich výsledk</p>
<p>4.vyu . blok</p>	<p>Expresionismus - rozvíjení nám tu vybraného obrazu ve své vlastní tvorbu</p>	<p>1. <u>Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, PL s reprodukcí obrazu šHarmonie v ervenẽõ od H. Matisse, PL s reprodukcemi obraz šVýk ikõ (Munch), šUliceõ (Kirchner), šZátí-í s maskamiõ (Nolde), šBou eõ (Kokoschka), šM ste koõ (Shiele), šModrá horaõ (Kandinsky), šOsudy zví atõ (Marc)</p> <p>2. <u>Výtvarné pom cky k malb .:</u> - papír A4/A3, tempera, -t tce, paleta, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p>	<p>- flák prokáfle své znalosti a schopnosti z minulých hodin p í práci s obrazem šHarmonie v ervenẽõ - flák samostatn p emý-lí o nám tu v p edlofených obrazech - flák rozvíjí nám t vybraného obrazu ve své vlastní tvorbu</p>	<p>Orienta ní písemná zkou-ka, instrukce, samostatná teoretická a výtvarná innost</p>	<p>Hodnocení orienta ní písemné zkou-ky, stru ná reflexe výtvarných prací, na kterou se bude navazovat v dal-ím vyu ovacím bloku</p>

<p>5.vyu . blok</p>	<p>Expresionismus - Nám t v obraze a exprese</p>	<p><u>Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, výtvarné práce z minulé hodiny, u ebnice, na karti kách informace o život a tvorbu jednotlivých autor k vpleení do PL (Munch, Kirchner, Nolde, Kandinsky, Kokoscha, Schiele, Marc), psací pot eby, lepidlo</p>	<p>- flák p emý-lí o nám tu v obraze - flák se vyjad uje k nám tu v obraze na podklad reprodukí z Obrazového deníku a vlastní tvorby z p ede-lého bloku - flák definuje pojem exprese - flák definuje hlavní znaky expresionismu na podklad obrazových reprodukí a vlastní výtvarné práce z minulého vyu . bloku - flák se seznamuje s životem a tvorbou jednotlivých autor - flák si vypisuje do PL z u . základní informace k expresionismu a vlepjuje si informace k jednotlivým autor m na p ipravených karti kách</p>	<p>Reflexe výtvarných prací z p ede-lého vyu . bloku, dialog v kruhu, instrukce, výklad, samostatná teoretická innost</p>	<p>Reflexe výtvarných prací, kontrolní otázky v rámci reflektivní diskuse, kontrola Obrazového deníku</p>
<p>6.vyu . blok</p>	<p>Expresionismus - Marc Chagall, literárnost a poselství obrazu</p>	<p><u>1. Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, PL s reprodukí obrazu šJá a vesnice, PL s reprodukí obrazu šCellista a šBílý uk iflování <u>2. Výtvarné pom cky k malb :</u> - papír A2/A3, tempera, t tce, paleta, kelímek na vodu, had i ky, ubrus</p>	<p>- flák ve své výtvarné innosti kreativní zpracovává zadané téma šJá a život - flák p emý-lí o obsahu v obraze - flák se vyjad uje k obsahu v obraze - flák definuje pojem obsah, flánr, téma, nám t - flák ur í podstatu literárnosti obrazu</p>	<p>Dialog v kruhu, instrukce, výklad, samostatná výtvarná innost, reflexe, samostatná teoretická innost v podob DÚ /PL + práce s u ebnicí a internetem/</p>	<p>Reflexe výtvarné práce, kontrolní otázky v pr b hu diskuse</p>
<p>7.vyu . blok</p>	<p>Expresionismus - Paul Klee a budování obrazu</p>	<p><u>1. Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, PL s reprodukí obrazu šMalinká pohádka o malinkém trpaslí kovi, u ebnice, psací pot eby <u>2. Výtvarné pom cky k malb :</u> - papír A2, vodové barvy, t tce, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p>	<p>- flák p emý-lí o obsahu v obraze - flák se vyjad uje k obsahu v obraze - flák definuje pojem obsah, flánr, téma, nám t motiv - flák rozumí citátu: <i>Smyslem um ní tedy není zobrazovat vid né, ale vtisknout viditelnou formu tomu, co je sice nevid né, av-ak bylo spat eno vnit ním zrakem, tedy dát vnit ní kresb viditelnou formu.</i></p>	<p>Prezentace individuální domácí studijní p ípravy, dialog v kruhu, výklad, samostatná teoretická innost, samostatná výtvarná aktivita, reflexe</p>	<p>Reflexe DÚ a výtvarné práce, kontrolní otázky v pr b hu diskuse, kontrola Obrazového deníku</p>

<p>8.vyu . blok</p>	<p>Fauvismus a Expresionismus - opakování v didaktické h e / Kubismus - Avignonské sle ny</p>	<p><i>1. Didaktické pom cky:</i> - didaktická hra šUmíme vnímat um ní?ø (variacie základní verze 2.), Obrazový deník, PL s reprodukcí obrazu šAvignonské sle nyø (Picasso), dal-í studijní materiál k Avignonským sle nám <i>2. Výtvarné pom cky k malb :</i> - papír A4 s nalepeným úst ífkem reproduk ce z obrazu Avignonské sle ny, vodové barvy, -t tce, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p>	<p>- flák je nalad n na výtvarnou etudu vycházejí z tvorby P. Klee - flák si vypisuje do PL z u ebnice informace o P. Klee - flák prokáfle v rámci didaktické hry znalosti z probraného u iva - flák slovn interpretuje výtvarné dílo - flák si v-ímá formálních prvk v obraze - flák je nalad n na výtvarnou etudu vycházející z obrazu od Picassa</p>	<p>Orienta ní ústní zkou-ka, dialog v kruhu, samostatná výtvarná aktivita, reflexe</p>	<p>Orienta ní ústní zkou-ka, reflexe samostatné výtvarné etudy, kontrolní otázky v pr b hu diskuse</p>
<p>9.vyu . blok</p>	<p>Fauvismus a Expresionismus - opakování v didaktické h e / Kubistický portrét a forma obrazu</p>	<p><i>1. Didaktické pom cky:</i> - didaktická hra šUmíme vnímat um ní?ø (Variacie základní verze 1.), výtvarné práce z p ede-lých hodin, Obrazový deník, PL šPla ící flenaø (Picasso) <i>2. Výtvarné pom cky ke kresb :</i> - tuflka, pastelky, papír A5, pravítko, autoportrét z úvodní stránky obrazového deníku</p>	<p>- flák prokáfle v rámci didaktické hry znalosti z probraného u iva - flák slovn interpretuje výtvarné dílo - flák se vyjad uje k ur itým formálním znak m v obraze na základn položených otázek: <i>Ur i formát obrazu. Uve jestli se jedná o figurální i nefigurální malbu. Ur i typ zobrazení. Objasni, jak je zde e-en vztah figury a pozadí. Popi- prostorové vztahy v obraze. Ur i styl malby.</i> - flák je nalad n na výtvarnou etudu na téma: Autoportrét v kubistickém stylu</p>	<p>Ústní opakování na základ didaktické hry, dialog v kruhu, vlastní výtvarná aktivita, reflexe</p>	<p>Ústní opakování na základ didaktické hry, reflexe výtvarné etudy, kontrolní otázky v pr b hu diskuse</p>
<p>10. vyu . blok</p>	<p>Podstata kubismu, Pablo</p>	<p><i>1. Didaktické pom cky:</i> - Obrazový deník,</p>	<p>- flák definuje pojem kubismus - flák definuje hlavní</p>	<p>Dialog v kruhu, výklad,</p>	<p>Reflexe samostatné výtvarné</p>

	Picasso a Georges Braque	<p>PL s reprodukcemi obrazů Žáci-í s volskou hlavou (Picasso) a Viadukt v L'Estaque (Braque), u ebnice, psací pot eby</p> <p>2. <u>Výtvarné pomůcky k malbě:</u> - žáci-í se zvířecí lebku položenou na stole s drapérií, papír A3/A4, vodové barvy nebo tempery, - t tce, paleta, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p>	<p>znaky kubismu na podklad obrazových reprodukcí</p> <p>- žák si vypisuje do PL z u ebnice základní informace ke kubismu, k Picassovi a Braquovi</p> <p>- žák se vyjadřuje k daným formálním znakům v obraze na základně položených otázek: <i>Popište které výrazové prostředky v obraze. Popište které výtvarné principy použité v obraze.</i></p>	<p>samostatná teoretickáinnost, vlastní výtvarná tvorba, reflexe</p>	<p>práce, kontrolní otázky v průběhu diskuse, kontrola Obrazového deníku</p>
11. vyučovací blok	Futurismus - Umění + akce + život	<p>1. <u>Didaktické pomůcky:</u> - Obrazový deník, jeden PL s obrazem od futuristů, u ebnice, psací pot eby</p> <p>2. <u>Výtvarné pomůcky k malbě:</u> - citace od futuristů vytištěných jednotlivě na kartičkách, nártkový papír, papír A2, vodové barvy nebo tempery, - t tce, paleta, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p>	<p>- žák popíše významu sdělení vylovaného citátu a tvoří ho zpracuje ve své výtvarné tvorbě</p> <p>- žák formuluje tématický okruh zájmu futuristů na podkladě vlastních výtvarných prací a citátů</p> <p>- žák definuje pojem futurismus</p> <p>- žák si do PL vypisuje stylové body futurismu</p>	<p>Diskuse v kruhu, vlastní výtvarná tvorba, reflexe</p>	<p>Reflexe výtvarné práce, kontrolní otázky v průběhu diskuse</p>
12. vyučovací blok	Futurismus - Carlo Carrá, Umberto Boccioni, Giacomo Balla, Luigi Russolo a Gino Severini	<p><u>Didaktické pomůcky:</u> - Obrazový deník, PL s reprodukcemi obrazů Pohled anarchisty Galliho (Carrá), Dynamika psa na vodítku, Šedý nátěr balkónu (Balla), Ulice proniká do domu, Dynamika fotbalisty (Boccioni), Dynamika automobilu, Revoluce</p>	<p>- žák popíše stylové body futurismu</p> <p>- žák rozumí pojmu dynamika</p> <p>- žák definuje pojem kompozice</p> <p>- žák interpretuje obraz podle jeho obsahové a formální stránky</p> <p>- žák umí pracovat s textem</p> <p>- žák samostatně interpretuje jeden vybraný obraz</p>	<p>Dialog v kruhu, instrukce, samostatná teoretickáinnost, prezentace vlastní výzkumné aktivity, reflexe</p>	<p>Reflexe samostatné teoretickéinnosti, hmotný výstup v podobě PL, kontrolní otázky v průběhu diskuse</p>

<p>13. vyu . blok</p>	<p>Opakování v didaktické h e / K íflovka a rozbor pojmu surrealismus / Surrealis- mus - Leonora Carrington a hloubková interpretace jejího autportrétu</p>	<p>(Russolo) a šModrá tane niceō (Severini), texty k jednotlivým obraz m, kniha o kompozici, psací pot eby</p> <p><u>Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, didaktická hra šUmíme vnímat um ní?ō (základní verze), opakovací k íflovka s tajenkou (surrealismus), PL s reprodukcí obrazu šAutoportrétō (Carrington), výuková po íta ová prezentace k Leono e Carrington a k dal-ím surrealistickým malí kám, nakopírované texty ke kompozici (pyramidální a vedení oka), psací pot eby</p>	<p>- flák prokáfle v rámci didaktické hry a opakovací k íflovky znalosti z probraného u iva - flák definuje pojem surrealismus - flák se detailn seznamuje s jednou výtvarnou osobností - flák uskute uje hloubkovou interpretaci jednoho díla</p>	<p>Orienta ní ústní a písemná zkou-ka, diskuse v kruhu, výklad, rozbor, reflexe</p>	<p>Orienta ní ústní a písemná zkou-ka, kontrolní otázky v pr b hu reflektivní diskuse, hmotný výstup v podob PL</p>
<p>14. vyu . blok</p>	<p>Surrealis- mus - Miró, Carrington, Ernst, Dalí a Magritte</p>	<p><u>1. Didaktické pom cky:</u> - Obrazový deník, PL s reprodukcemi obraz šPortrét Maxe Ernstaō (Carrington), šZjevení se oblí eje a mísy s ovocem na pláfiō (Dalí), šVrozené schopnostiō (Magritte), PL z výstavy Miróa (náv-t va Albertiny ve Vídni), vyti-t ný obraz od Ernsta šNev stino zahaleníō, u ebnice, psací pot eby <u>2. Výtvarné pom cky k malb :</u> - papír A4, tempery, -t tce,</p>	<p>- flák definuje hlavní znaky surrealismu - flák zná vybrané surrealistické malí e - Miró, Carrington, Ernst, Dalí a Magritte - flák si vypisuje do PL z u ebnice základní informace o surrealismu, Dalím, Miróovi, Ernstovi a Magrittovi - flák se vyjad uje k výstav o Miróovi a zhodnocuje své dojmy z ní - flák definuje pojmy koláfl, gratáfl, frotáfl a dekalkománie - flák hledá spojitosti mezi obrazy od Carrington (Autoportrét a Portrét Maxe Ernsta) a dílem Nev stino zahalení od Ernsta - flák se vyjad uje ke</p>	<p>Dialog v kruhu, výklad, rozbor, instrukce, hodnocení, Samostatná výtvarná aktivita, reflexe</p>	<p>Kontrolní otázky v pr b hu diskuse, reflexe samostatné výtvarné aktivity a PL z výstavy Miróa, kontrola Obrazového deníku</p>

<p>15. vyu . blok</p>	<p>Abstrakce - Kandinsky, Modrian, Malevi a Kupka</p>	<p>paleta, kelímek na vodu, had i ka, ubrus</p> <p><i>1. Didaktické pom cky:</i> - Obrazový deník, PL s reprodukcemi obraz ůKozáciõ (Kandinsky) ůDvoubarevná fugaõ (Kupka), ůKompozice v ervené, erné, modré, fluté a -edéõ (Mondrian), ů erný tvrecõ (Malevi), u ebnice, psací pot eby</p> <p><i>2. Výtvarné pom cky k malb .:</i> - papír A4, vodové barvy, tempera, -t tce, paleta, kelímek na vodu, had i ka, ubrus, oblíbená hudba na p ehra va i se sluchátky</p>	<p>stylistickému pojetí obraz u jednotlivých autor</p> <p>- flák umí vyuffít ve své tvorb techniku dekalkománie (téma: surreálná krajina)</p> <p>- flák definuje pojmy abstrakce, neoplasticismu, orfismu, suprematismu, expresivní a geometrická abstrakce</p> <p>- flák zná tyto malí e - Kandinsky, Mondrian, Malevi , Kupka</p> <p>- flák si vypisuje do PL z u ebnice základní informace o abstrakci a k jednotlivým autor m</p> <p>- flák se vyjad uje ke stylistickému pojetí obraz u jednotlivých autor</p>	<p>Dialog v kruhu, výklad, rozbor, instrukce, samostatná výtvarná tvorba, reflexe</p>	<p>Reflexe samostatné výtvarné tvorby, kontrolní otázky v pr b hu diskuse, kontrola Obrazového deníku</p>
<p>16. vyu . hod.</p>	<p>Didaktická hra - záv re né opakování a hodnocení</p>	<p><i>Didaktické pom cky:</i> - didaktická hra ůUmíme vnímat um ní?õ (Roz-í ená verze), Obrazový deník, výtvarné práce za celé pololetí</p>	<p>- flák prokáfle v rámci didaktické hry znalosti za celé pololetí</p> <p>- flák má v po ádku Obrazový deník</p> <p>- flák má zaloflené výtvarné práce ve svém portfoliu</p>	<p>Záv re ná ústní zkou-ka hodnocení, diskuse v kruhu</p>	<p>Ústní zkou-ka na základ , hodnocení, záv re ná kontrola obrazového deníku a portfolia</p>

2.1.2 Ukázka revidované přípravy jednoho vyučovacího bloku

ZUTM Výtvarný obor, I. stupeň rozšířeného studia

Vyučovací jednotka: 1 vyučovací blok = 3 vyučovací hodiny.

Skupina: počet: 17.00-19.30 hod

Návaznost: Zalovení Obrazového deníku a Úvodní slovo k avantgardám I. pol. 20. stol.

Téma 2. vyučovacího bloku: Fauvismus a Tanec a Henri Matisse

Výukový cíl - žák samostatně připravit o zadaném tématu a postupuje k němu

tvoritivně se

- žák zná dílo a Tanec od H. Matisse
- žák popisuje, co na obraze vidí
- žák popisuje své pocity z obrazu
- žák objasní barevnou kompozici obrazu od Matisse, své výtvarné práce a díla svých spolužáků
- žák definuje pojem komplementární barva

Cesta k cíli: individuální domácí příprava, samostatná výtvarná tvorba, dialog v kruhu, výklad, instrukce, reflexe

Kontrola: reflexe výtvarné práce, kontrolní otázky v rámci reflektivní diskuse, kontrola pracovního listu a jeho zalovení do Obrazového deníku

Hmotný výstup: pracovní listy (PL), výtvarná práce

ASOVÉ ÚDAJE	ROZFAZOVÁNÍ VYUČOVACÍ JEDNOTKY
1. vyučovací hodina: 0-5 minut	- prezentace listina
5-45 minut	I. Výtvarná část
2. vyučovací hodina: 0-30 minut	<u>Téma:</u> <i>Tanec</i> <u>Technika:</u> malba <u>Výtvarné pomůcky:</u> papír A2, tempera, –tínové– tace, paleta, nádobka na vodu, hadička <u>Organizační forma:</u> individuální <u>Metody:</u> instrukce, vlastní studijní příprava na dané téma, samostatná výtvarná tvorba <u>Zadání k domácí přípravě:</u> - žák používáisté, jasné, nelomené barvy, bez stínování a modelace

<p>P estávka 15 minut</p>	<ul style="list-style-type: none"> - flák poufllívá nereálnou barevnost - flák zachytí pohyb lidských postav p i tanci - flák postavy zjednodu-uje, deformuje - flák se zam uje p edev-ím na postavy a pohyb, pozadí bude jednoduché <p><u>Samostatná výtvarná tvorba fláka:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - p íprava pracovního prostoru - flák maluje obraz dle vlastní studijní p ípravy na dané téma - úklid pracovního prostoru <p>Odpo inek, sva ina</p>
<p>30-45 minut</p>	<p>II. <u>Studijní ást</u></p> <p><u>Didaktické pom cky</u> ó PL s reprodukcí obrazu šTanecõ od H. Matisse</p> <p style="text-align: center;">- psací ná iní</p> <p><u>Organiza ní forma:</u> skupinová</p> <p><u>Metody:</u> dialog v kruhu, výklad</p> <p>1. ást</p> <ul style="list-style-type: none"> - reflexe výtvarné práce
<p>3. vyu .hod.: 0-30 minut</p>	<p>2. ást</p> <ul style="list-style-type: none"> - flák má p ed sebou pracovní list s reprodukcí Tance od H. Matisse - flák porovnává svou práci s obrazem od Matisse a diskutuje o ní - flák se vyjad uje o tom, co v obrazce vidí a provádí zápis do PL (kolonka Co vidím) - flák se vyjad uje o tom, jak na n j obraz p sobí a provádí zápis do PL (kolonka Co cítím) - flák se seznámí s pojmem komplementární barva a nelomená barva - flák e-í otázku barevnosti a provádí zápis do PL (kolonka Co vnímám) - flák hledá komplementární barvy ve své práci, v pracích svých spoluflák a v díle H. Matisse
<p>30-45 minut</p>	<p>II. <u>Zadání domácí práce</u></p> <p><u>Didaktické pom cky:</u> PL s reprodukcemi obraz šRadost ze flivotaõ /H. Matisse/, šPortrét Matisseõ a šTanecõ /A. Derain/, šPortrét Derainaõ a šUlice v Marly-le Roiõ /M. Vlaminck/</p> <p><u>Metody:</u> individuální domácí p íprava</p> <ul style="list-style-type: none"> - flák v jednotlivých PL se zabývá t mito problémovými okruhy: Co vidím, Co cítím a Co vnímám (barevnost obrazu)

2.2 Muzeum a galerie jako součást výuky

Součástí výchovně-vzdělávací strategie pro kulturní kompetence je inorodé pěstování společensko-kulturních aktivit, pod které máme zařadit právě návštěvy specifických muzeí a galerií. V edukačním procesu je proto vhodné tuto kategorii neopomíjet a spojit s jejím zařazením do mimoškolních aktivit.

Samotná návštěva v galerii/muzeu by měla být dán smysluplný rámec, který by zapadal do celkového konceptu zaměřeného studijního plánu. V mém případě se šlo o slofkou tématického celku směřující k šAvantgardám I. pol. 20. století, stala výstava zaměřená na tvorbu abstraktně-surrealistického malíře Joana Miróa v galerii Albertina ve Vídni, kde fláci měli možnost shlédnout na sto obrazů, kreseb a objektů. Celkový rámec celodenního výtvarného výjezdu v jeho adventní atmosféře byl doplněn o návštěvu kunst-historického muzea s jeho expozicí barokního malíře Diega Velázquezze a procházkou ulicemi hlavního města Rakouska se zastávkou na vánočních trzích pod Rathausem.

Výletu se zúčastnili fláci různých vřkových skupin I. stupně základního a rozšířeného studia. U fláků rozšířeného studia jsem měla možnost prozkoušet připravené pracovní listy určené k výuce v muzeu a galerii. Pro všechny zúčastněné fláky jsem navíc měla nachystané další pracovní listy k oběma expozicím a to tak, aby pracovní list určený k Velázquezovi byl konceptně propojen s výstavou Miróa. V první časově omezené fázi fláci pracovali samostatně na základě pracovních listů. V druhé části probíhala reflektivní činnost mezi mnou/pedagogem za asistence studentky výtvarné výchovy a galerijní animace Masarykovy univerzity, která v té době byla u mne na pedagogické praxi, a fláky u konkrétních výtvarných dílech.

Fláci rozšířeného studia na svou zkušenost z návštěvených expozic navazovali ve výukovém bloku s námětem šSurrealismus - Miró, Carrington a Ernst, Dalí a Magritte.

Ukázková fotodokumentace vybraných pracovních listů vyplněných fláky je součástí přílohy 3.

2.3 Shrnutí

Didaktickou hru šUmíme vnímat umění? a ušební pomůcky (pracovní listy zakládáné do Obrazového deníku) jsem vymyslela a vyrobila pro praktické využití na výtvarném oboru základního uměleckého vzdělávání, a to především pro fláky rozšířeného studia, v jejichž zájmu bývá přejítí na střední i vysoké umělecké školy.

Koncept didaktické hry s pracovními listy je možno zavést i v edukačním procesu na určitých typech škol. Uvedu jeden konkrétní příklad, u něhož budu vycházet z rámcového vzdělávacího programu (RVP) pro gymnázia.

RVP pro gymnázia ve své charakteristice vzdělávací oblasti výtvarného oboru ukládá práci s vizuálními obraznými znakovými systémy (s obrazem, sovkou, designem, vzhledem krajiny, architekturou, stylem oblečení, filmem, novými médii apod.) různých etap a stylů, které jsou nezastupitelným nástrojem poznávání a prožívání lidské existence⁶⁰. cílem v hodinách výtvarného oboru má být na základě toho učitelem vedené k poznávání a porozumění umění, sledování a hodnocení umění na pozadí historických, společenských a technologických změn, chápání umění jako specifického a nezastupitelného způsobu komunikace probíhající mezi výtvarníky umleckého procesu, k schopnosti odlišovat podstatné znaky jednotlivých druhů umění a užívání jazyka umění jako prostředku k vyjádření nejrozličnějších jevů, vztahů, prožitků, emocí a představ...⁶¹

Didaktickou hru s vytvořeným souborem hracích karet k avantgardám 1. pol. 20. století lze tedy použít jako podklad k jejímu dalšímu rozpracování k doporučenému gymnaziálnímu učivu, v rámci kterého se klade důraz na výtvarné umění od konce 19. století po současnost. V jeho pojetí se objevují tyto konkrétní tématické okruhy, které korespondují se zájmy autory umlecké scény, zaměřené na celistvost a rozklad tvaru (analytický kubismus), povrch a konstrukci (syntetický kubismus, konstruktivismus a geometrická abstrakce), pohyb v obraze (futurismus, italský), časoprostorové chápání a proměnlivost kvality (kubismus, italský), relativnost barevného vidění (fauvismus), osvobození obrazu od zavedeného zobrazení viditelného (Kandinskij, Kupka), figuraci a nefiguraci (rozdíl mezi konkrétním a abstraktním zobrazením), vznik a uplatnění symbolu a tvůrčího potencionálu podvědomí (surrealismus, italský) a vztahy s neevropskými kulturami (Picasso, italský)⁶².

Pro přípravu jednotlivých hodin na výtvarném oboru je také možno čerpat inspiraci z výše uvedeného studijního plánu.

⁶⁰ RVP pro gymnázia, s. 51

⁶¹ Tamtéž, s. 52

⁶² Srov. tamtéž, s. 55

ZÁV R

V diplomové práci s názvem *šUmíme vnímat um ní?š Didaktická hra k poznání výtvarného um ní* se prolínají dvě roviny š teoretická (oddíl A a B) a praktická (oddíl C a D). Hlavním zám rem praktické ásti bylo vymyslet a vytvo it konkrétní didaktickou hru navazující na výchovn -vzd lávací proces v prost edí základní um lecké -koly a mimo-kolní akce odehrávajících se na p d institucí specializujících se na archivaci, expozici a prezentaci um leckých d l. V teoretické ásti se zabývám fenomény ovliv ujícími povahu didaktické hry. Jelikož didaktická hra je cílená na pochopení a porozum ní výtvarného objektu a rozvíjení komunika ních schopností a vnímavosti ke kulturním hodnotám, uvádím zde vzory zavedených metod interpretací um leckého díla v kontextu -kolní praxe s konkrétní ukázkou hloubkové analýzy vybraného obrazu.

V rámci praktické ásti jsem didaktickou hru, kterou jsem nazvala *šUmíme vnímat um ní?š*, vytvo ila a její deskripce pravidel s motiva ní ástí a p ípravou jednotlivých komponent s p ípojenou vizuální ukázkou (vlastní foto-dokumentace dopln ná o obrázky z internetu) je k nahlédnutí ve vymezeném tématickém celku této práce. K propojení didaktické hry s eduka ním procesem mají sloužit pracovní listy, jejichž obsah a e-ení grafické úpravy je zde také uveden a v to ásti zabývající se didaktickými pom ckami k výuce ve -kole, v muzeu a v galerii. Celkem jsem navrhla ty i typy pracovních list , z nichž ve výuce jsem uplatnila t i. tvtvý pracovní list jsem vytvo ila dodate n na podklad dotazníku vypln ného fláky a který jsem shledala d ležitým pro p ehlednost probrané látky. Podle vložených návod š i kterákoliv kompetentní osoba m fle jak didaktickou hru tak pracovní listy samostatn k výukovým ú el m vytvo it.

Didaktickou hru i výukové listy jsem fakticky prozkou-ela v pr b hu jednoho pololetí -kolního roku ve vybrané skupin složené ze sedmi flák . I p es vyskytnuv-í se drobné problémy, které jsou zmín né v p íloze zabývající se dotazníkovým -et ením dopln ným metodou rozhovoru s jednotlivými fláky zam eném na zhodnocení pr b hu výuky, funk nost pracovních list a p ínosem didaktické hry, se didaktické pom cky a hra v praxi osv d ily a zvolené cíle se naplnily. V rámci p íblížení a pochopení um leckého díla, jakožto jednou z podstat didaktické hry, která byla fláky p ijata pozitivn , do-lo u jednotlivých respondent k prohloubení znalostí z d jin výtvarného um ní, hlub-ímu porozum ní um leckého díla a prohloubení zájmu o n j, roz-í ení odborné terminologie a zlep-ení komunika ních dovedností. N kte í fláci dále zmi ovali výtvarné um ní jako inspira ní zdroj pro svou práci a

fe díky takto vedeným u ebním blok m pocíteli posun ve svých praktických dovednostech. Jelikofl s vytvo enými pracovními listy a didaktickou hrou po ítám na konkrétní kole se za azením do b fného výukového procesu, o ekávám u flák dal-í kvalitativní a kvantitativní zm ny v oblasti my-lení, praktických dovedností a postoj .

Didaktické pom cky a hru mohu proto doporu it k -ir-ímu uflití i na jiných kolách.

P ÍLOHY

P ÍLOHA . 1.: DOTAZNÍK

1. Dotazník

v k dotazovaného fláka: _____

A/ Hodnocení výuky

1. Na této -kále od jedni ky po desítku se pokus o celkové zhodnocení své spokojenosti z postup poufítých ve výuce sloufících k hlub-ímu p íblílení um leckého díla.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10
byl/a jsem naprosto nespokojen/á ----- byl/a jsem pln spokojen/á

2. Na dal-ích ádcích se pokus o -ír-í hodnocení zp sobu vedení výuky:

a) S ím jsi ve výuce byl/a spokojen/á? Co se ti na zp sobu vedení výuky líbilo?

b) Byl/a jsi s n ím ve výuce nespokojen/á?

S ím? _____

A pro ? _____

3. V kterých bodech cítí-u sebe zlep-ení po absolvování tohoto výukového bloku?

Zakroufkuj:

a/ prohloubení znalostí z d jin um ní

b/ roz-í ení odborné terminologie

- c/ lep-í vhléd do um leckého díla
- d/ prohloubení zájmu o výtvarné um ní
- e/ zlep-ení komunika ních schopností
- f/ rozvoj praktických dovedností (ve své výtvarné tvorb)
- g/ inspira ní zdroj (k vlastní výtvarné tvorb)

B/ Hodnocení pracovních list

**1. Jak se ti celkov pracovalo s výukovými listy, které sis zakládal/a do svého
Obrazového deníku? Zakroufkuj:** Velmi dob e ó dob e -patn ó velmi -patn

**2. Pokud jsi zakroufkoval/a, fe se ti s pracovními listy pracovalo -patn nebo velmi
-patn , tak zd vodni pro :** _____

**3. Pokud se ti s výukovými listy pracovalo -patn nebo velmi -patn , tak zkus nífe
zakreslit p ípadné zm ny (nap . co by v pracovním list je-t mohlo být, aby ses v n m
lépe orientoval/a).**

P ední strana PL

Zadní strana PL

4. Bylo by pro tebe přínosem, kdybych vytvořila nový typ pracovního listu, do kterého by sis zaznamenával/a pouze informace k probíranému výtvarnému smru? Tento pracovní list by sloužil jako úvodní list k předloženým výtvarným dílům různých autorů daného výtvarného smru.

a/ Není nutné vytvářet nový pracovní list, prostor pro informace k danému výtvarnému smru je ve stávajících pracovních listech dostatečný.

b/ Prostor pro informace k danému výtvarnému smru je ve stávajících pracovních listech sice dostatečný, ale méně přehledný. Nový pracovní list bych uvítal/a, ale bez problémů se obejdeme i bez něj.

c/ Určitě, nový pracovní list by byl v rámci přehlednosti pro mě přínosem.

C/ Hodnocení didaktické hry

1. Na této škále od jedničky po desítku se pokus o celkové zhodnocení své spokojenosti s hravým způsobem opakování/zkoušení probrané látky.

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10
byl/a jsem naprosto nespokojen/á ----- byl/a jsem plně spokojen/á

2. Jak jsi se cítil/a při tomto způsobu opakování/zkoušení probrané látky?

a/ Cítil/a jsem se velmi příjemně, hru jsem si plně vychutnal/a, neměl/a jsem žádný nepříjemný pocit z toho, že jsem zkoušel/a. Tomuto typu zkoušení bych určitě dal/a plnou bodnost.

b/ Hru jsem si plně vychutnal/a, ale drobná nervozita v rámci soutěživosti se přesto u mě v menší míře projevila. Jinak bych určitě tomuto typu zkoušení dal/a plnou bodnost.

c/ Hru jsem si tolik nevychutnal/a, měl/a jsem neustále strach z toho, že nebudu dobrá/ý tak, jako můj spolužáci, ale pořád tento typ zkoušení/opakování považuji za lepší, než klasické testování.

d/ Hru jsem si tolik nevychutnal/a, měl/a jsem neustále strach z toho, že nebudu dobrá/ý tak, jako můj spolužáci, klasické zkoušení/opakování by mě vyhovovalo více.

3. Zakroužkuj typy otázek, s kterými jsi měl/a největší problémy:

a/ vyjádření svých pocitů

b/ faktický popis viděného

c/ určení formátu obrazu

- d/ uvedení, jestli se jedná o figurální i nefigurální malbu
- e/ určení typu zobrazení (realistické-schématické-abstraktní)
- f/ objasnění problému figury a pozadí
- g/ určení stylu malby (lineární-malebný)
- h/ popis barevnosti obrazu
- i/ popis n kterých výrazových prostředk použitých v obraze (forma, tvar, linie)
- j/ popis n kterých výtvarných princip použitých v obraze (vyvážení, rytmus, í)
- k/ popis prostorových vztah v obraze
- l/ vyjádění se ke kompozici obrazu
- m/ určení flánu
- n/ vlastní interpretace obsahu obrazu
- o/ hlubší znalosti o konkrétním obraze (autor, datace, nám t, obsah, technika)
- p/ zařazení díla k určitému výtvarnému sm ru
- q/ zařazení díla do širšího kontextu

4. Napadají t n jaká vylepění k didaktické h e (nap . v rámci pravidel hry apod.)? Svě nápady zapi-: _____

2. Vyhodnocení dotazníku

Počet dotazovaných flák : 7

Věk dotazovaných flák : 11 - 14 let

- 1. Celkové zhodnocení výuky:** na hodnotící škále - 1 respondent pod průměrným bodem
- 6 respondentů nad průměrným bodem
- průměrně 8 bodů

2. Další zhodnocení výuky:

a/ Spokojenost/příjemnost: přátelská, klidná atmosféra, individuální přístup, dobré shrnutí problematiky, práce v daném výtvarném směru, díky tomu lepší zapamatovatelnost učiva, propojení s učením na ZŠ nižším gymnáziu, přiblížení konkrétních výtvarných umělců, diskuse nad danou problematikou

b/ Nespokojenost/co by mohlo být jinak: pohodlnější podmínky k práci (při diskusích jsme seděli na polštářích v kruhu, na které fláky pak z toho bolela záda), nepochopení hlubších souvislostí, horší zájem do výuky po nemoci, málo opakování, více tvůrčí aktivity

3. V kterých bodech flák cítí zlepšení po absolvování tohoto výukového bloku:

- a/ prohloubení znalostí z dalších umění - 5 respondentů
- b/ rozšíření odborné terminologie - 4 respondenti
- c/ lepší vhled do uměleckého díla - 6 respondentů
- d/ prohloubení zájmu o výtvarné umění - 3 respondenti
- e/ zlepšení komunikačních schopností - 4 respondenti
- f/ rozvoj praktických dovedností (ve své výtvarné tvorbě) - 1 respondent
- g/ inspirační zdroj (k vlastní výtvarné tvorbě) - 2 respondenti

- 4. Celková práce s výukovými listy:** dobře - 6 respondentů
-patrně - 1 respondent

5. Co podle fláka je na PL nedostačující: jiná lenivost otázek (do hloubky spíše s uměleckým směrem než s jednotlivým dílem - pouze u jednoho respondenta), zmatek v listech

6. P ínos dal-ího PL zam eného speciáln na výtvarný sm r/sloh:

a/ Není nutné vytvá et nový pracovní list, prostor pro informace k danému výtvarnému sm ru je ve stávajících pracovních listech dostate ný. - 0 respondent

b/ Prostor pro informace k danému výtvarnému sm ru je ve stávajících pracovních listech sice dostate ný, ale mén p ehledný. Nový pracovní list bych uvítal/a, ale bez problém se obejdu i bez n j. - 3 respondenti

c/ Ur it , nový pracovní list by byl v rámci p ehlednosti pro mne p ínosem. - 4 respondenti

7. Celkové hodnocení didaktické hry: na hodnotící -kále- 1 respondent pod p t bod

- 6 respondent nad p t bod

- pr m r 8 bod

8. Celkový pocit z didaktické hry:

a/ Cítil/a jsem se velmi p íjemn , hru jsem si pln vychutnal/a, nem l/a jsem fládný nep íjemný pocit z toho, že jsem zkou-en/a. Tomuto typu zkou-ení bych ur it dal/a p ednost. - 2 respondenti

b/ Hru jsem si pln vychutnal/a, ale drobná nervozita v rámci sout ívosti se p esto u mne v men-í mí e projevila. Jinak bych ur it tomuto typu zkou-ení dal/a p ednost. - 3 respondenti

c/ Hru jsem si tolik nevychutnal/a, m l/a jsem neustále strach z toho, že nebudu dobrá/ý tak, jako mí spolufláci, ale po ád tento typ zkou-ení/opakování považuji za lep-í, než klasické testování. - 2 respondenti

d/ Hru jsem si tolik nevychutnal/a, m l/a jsem neustále strach z toho, že nebudu dobrá/ý tak, jako mí spolufláci, klasické zkou-ení/opakování by mne vyhovovalo více. - 0 respondent

9. S kterými otázkami m l flák nejvíce problém :

a/ vyjád ení svých pocit -1 respondent

b/ faktický popis vid ného -0 respondent

c/ ur ení formátu obrazu - 1 respondent

d/ uvedení, jestli se jedná o figurální i nefigurální malbu- 0 respondent

e/ ur ení typu zobrazení (realistické-schématické-abstraktní) - 1 respondent

f/ objasn ní problému figury a pozadí - 0 respondent

g/ ur ení stylu malby (lineární-malebný) - 0 respondent

h/ popis barevnosti obrazu - 0 respondent

i/ popis n kterých výrazových prost edk pouflitých v obraze (forma, tvar, linie) - 2 respondenti

j/ popis n kterých výtvarných princip pouflitých v obraze (vyváfení, rytmus, í) - 2 respondenti

k/ popis prostorových vztah v obraze - 0 respondent

l/ vyjád ení se ke kompozici obrazu - 4 respondenti

m/ ur ení flánu - 0 respondent

n/ vlastní interpretace obsahu obrazu - 0 respondent

o/ hlub-í znalosti o konkrétním obraze (autor, datace, nám t, obsah, technika) - 6 respondent

p/ za azení díla k ur itému výtvarnému sm ru - 3 respondenti

q/ za azení díla do -ír-ího kontextu - 3 respondenti

10. Návrhy k vylep-ení didaktické hry: zmen-ení po et otázek, hodnocení otázek, zváfení posun zp t za -patn zodpov zené otázky, urychlení hry, také jasn zd vodnit smysl didaktické hry

3. P ijaté zm ny na základ dotazníku a následného rozhovoru v flákovské skupin

Na dotazník a jeho vyhodnocení jsem v dal-í vyu ovací jednotce navázala metodou rozhovoru, která m la napomoci hlub-í analýze zhodnocení jednotlivých problémových bod .

V rámci samotné výuky jsem na základ vyhodnocení t chto dvou metod stanovila tato opat ení: vytvo ení lep-ích podmínek k práci (nahrazení sezení v kruhu na zemi kruhem u stolu), rozlofení výukového bloku do del-ího asového úseku s ast j-ím opakováním (tuto nesnáz jsem si uv domovala ufl na po átku, zhu-t ní probíraného u iva bylo nutné kv li v asnému vyzkou-ení a p ehodnocení didaktické hry, jenfl je hlavním bodem diplomové práce) a ast j-í st ídání teoretické a praktické ásti výuky. Dále musím brát v potaz to, fle opravdu nejv t-í problémy m li ti, co do výuky chodili sporadicky kv li p ekrývání studia na výtvarném oboru s jinými zájmy. V rámci pozitiva podotýkám, fle flák, který absolvoval p ijímací ízení na st ední um lecké -koly, díky tomuto bloku s p ehledem zvládl zájmový pohovor p ed studijní komisí.

Jednou z podstat didaktické hry je přiblížení a pochopení konkrétního uměleckého díla. Těst flák ze sedmi zakroufkovalo právě tuto odpověď na otázku šV kterých bodech cítí–u sebe zlepšení po absolvování tohoto výukového bloku?ě, v e-mail korespondence výukového bloku s didaktickou hrou splnila svůj úel (v rámci dalšího dotazování p i skupinovém rozhovoru jsem došla k záv ru, že jediný flák, u kterého výukový program úel nesplnil, byl ten, který v rámci dalších zájmových aktivit ve výuce často chybl). Značné množství fláků zakroufkovalo odpovědi obsahující prohloubení znalosti z dalších umění, rozšíření odborné terminologie a zlepšení komunikačních schopností, což spadá do rozvíjení komunikačních a kulturních kompetencí. V každém případě se musím zaměřit na rozvíjení osobnostních a sociálních kompetencí v rámci hlubšího zájmu o výtvarné umění, které dále mohou využít jako inspirační zdroj ve svém tvůrčím úsilí.

K přiblížení konkrétního výtvarného díla jsem ve výuce používala pracovní listy, s kterými se flákům pracovalo dobře. Jen v rámci přehlednosti na základě vyhodnoceného dotazníku jsem vytvořila nový pracovní list sloužící k poznámkám z pohledu ujetí daný výtvarný směr/sloh a tím uvádějící jednotlivá díla daných umělců, což by mělo vyřešit zmíněný problém se zmatky v listech.

Samotná didaktická hra byla fláků přijata pozitivně. Na základě jejího využití ve výuce jsme společně vytyčili problémové body, na jejichž základě jsme stanovili změny, které jsou již zavedené v pravidlech didaktické hry. Součástí těchto změn je i alternativní formulace otázek k reprodukci výtvarného díla. Na základě rozhovoru se fláky vyjádřili, že by jim vyhovovali více obecné otázky typu: šCo cítímě, šCo vidímě, šCo vnímámě v rámci formy, šCo vnímámě v rámci obsahu, šCo známě o obraze a autorovi díla, šCo vímě o daném uměleckém směr/slohu. K tomu se samozřejmě vztahuje i problém s vyjádřením vhodných odpovědí na konkrétní dotazy, což by se mělo postupně zlepšovat v průběhu dalšího vzdělávání.

P ÍLOHA .2: FOTODOKUMENTACE Z PR B HU V ÝUKY

1. Fotodokumentace z výuky - teoretická ást





2. Fotodokumentace z výuky - praktická část





**3. Fotodokumentace z výuky
- didaktická hra**



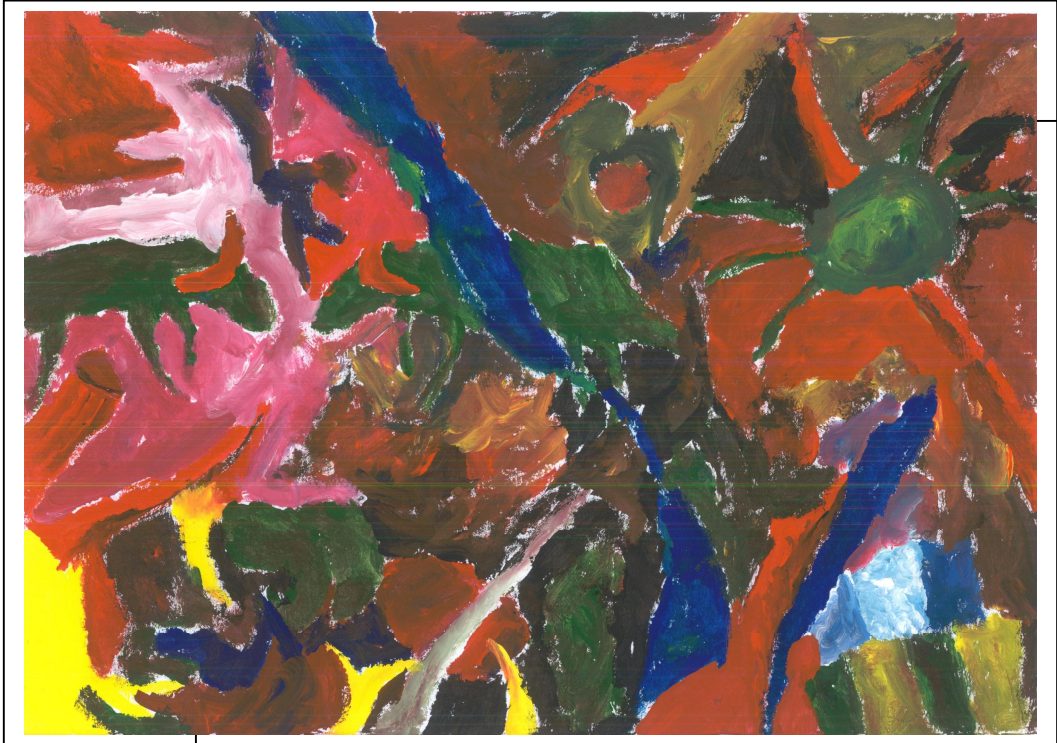
4. Fotodokumentace vybraných flákovských výtvarných prací



FAUVISMUS



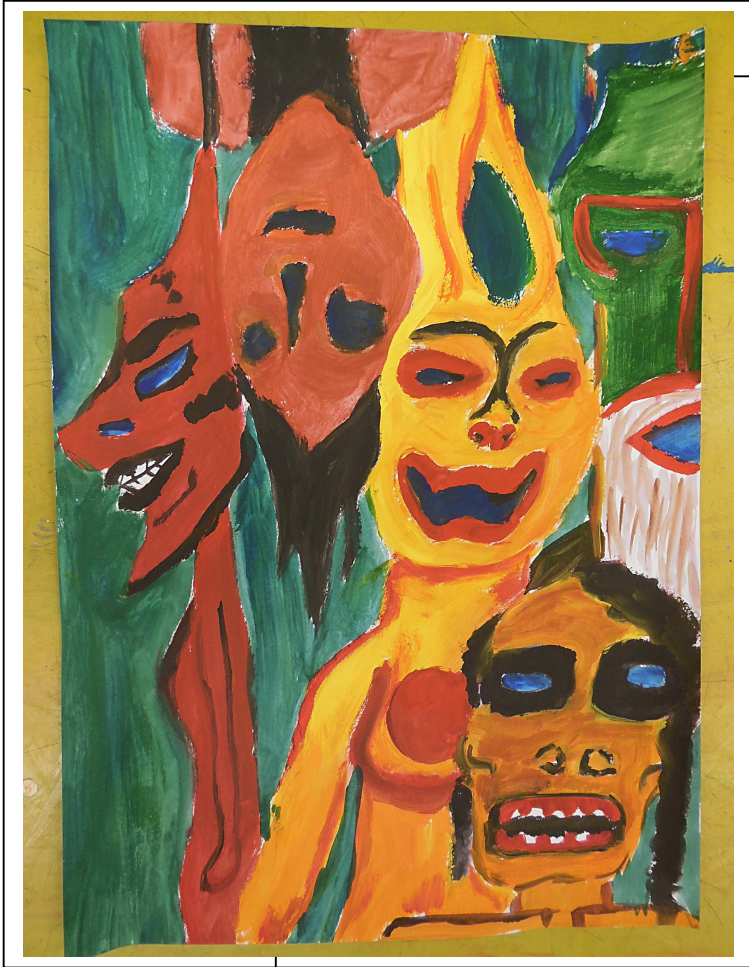
Tanec



Osudy zvířat

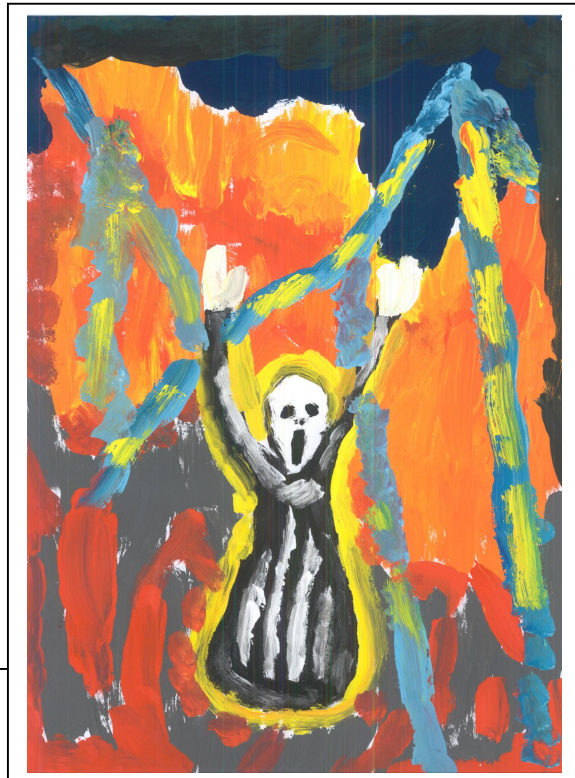
EXPRESIONISMUS

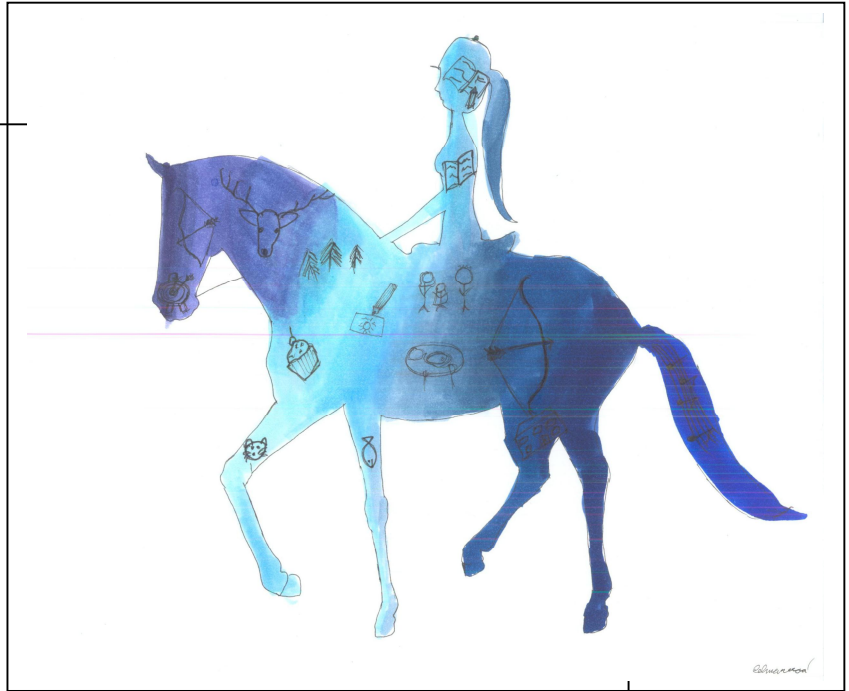




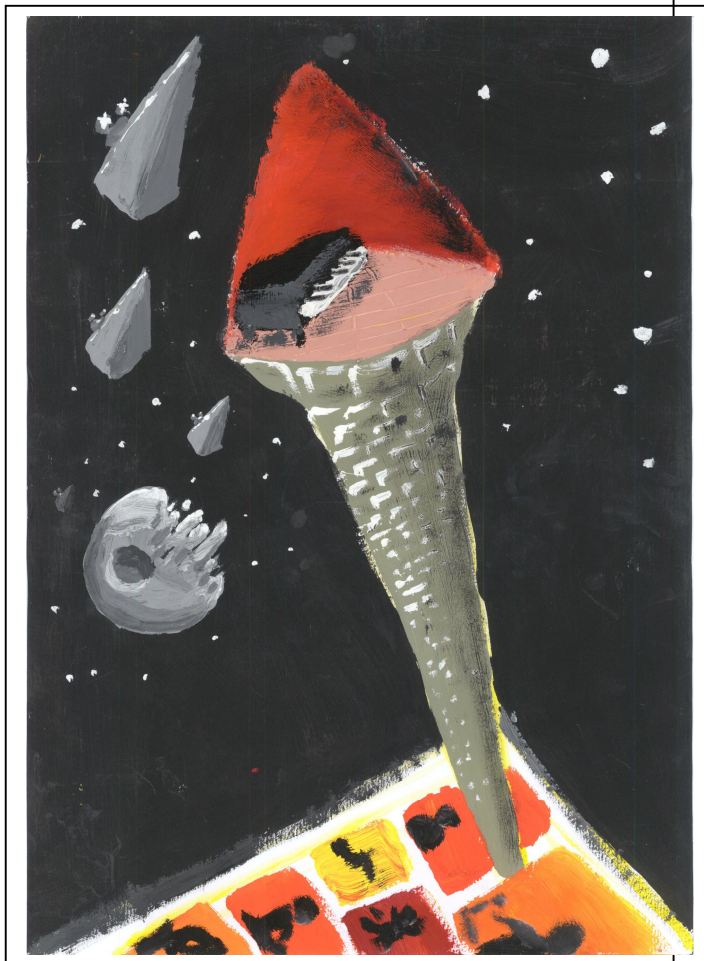
Záti-í s maskami

Výk ik



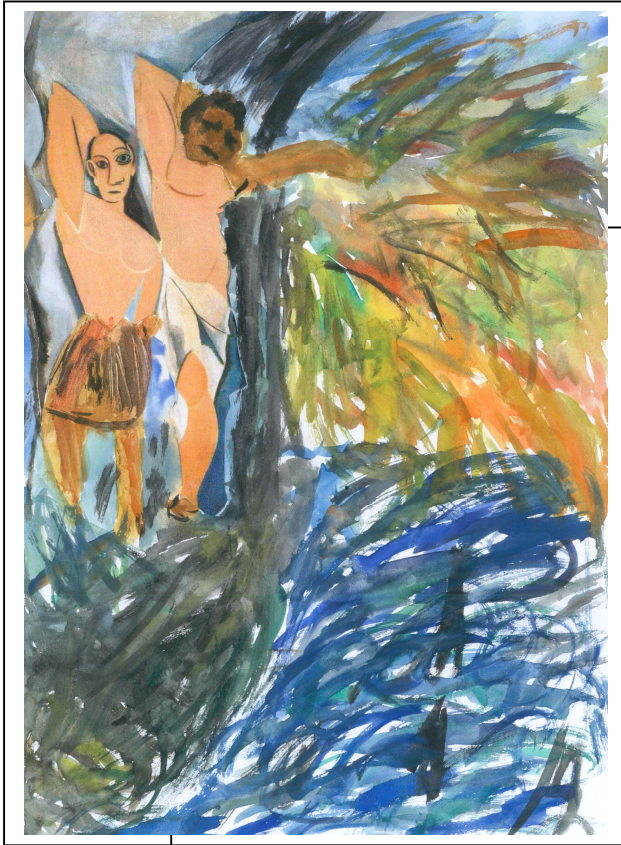


Já a m j fivot



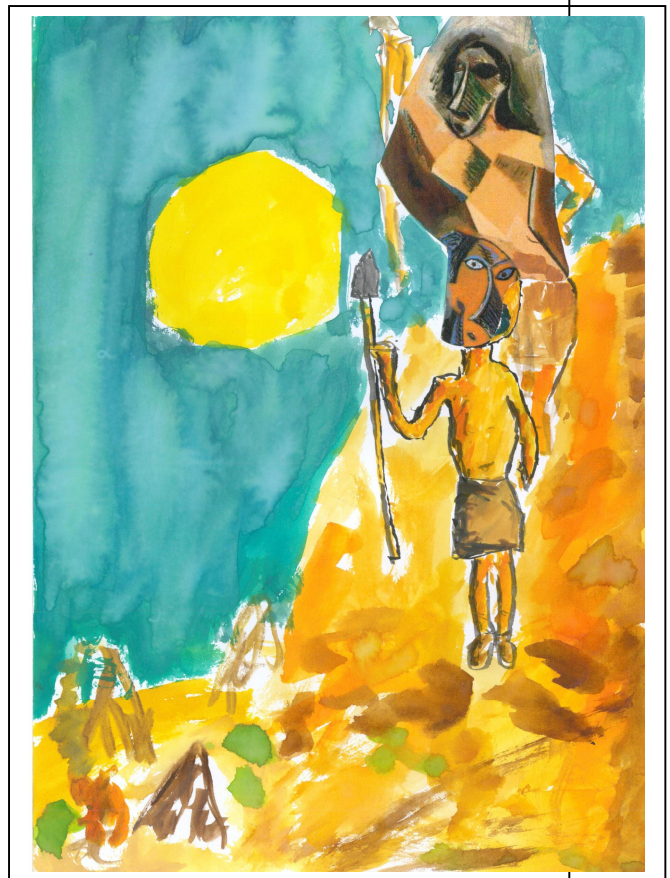
*Budování
obrazu
ve stylu
Paula
Kleho*

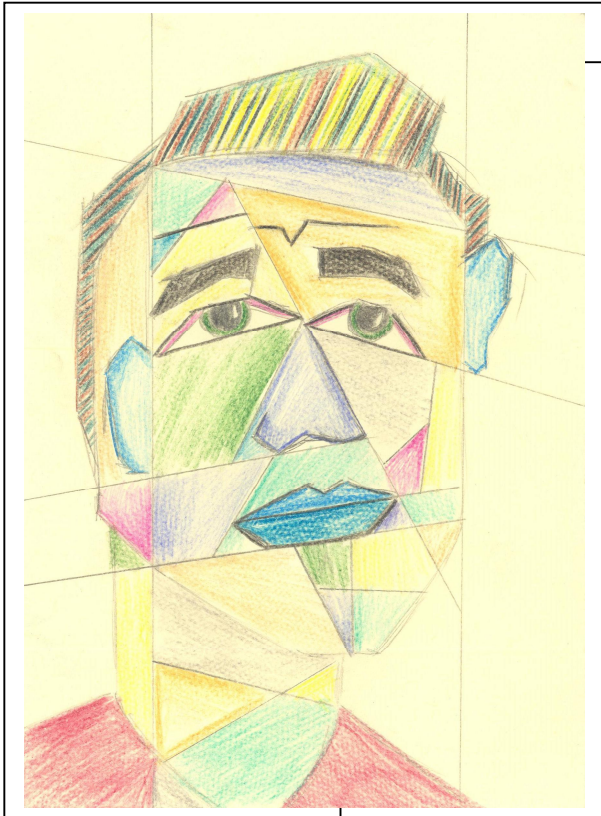




Avignonské sle ny

KUBISMUS



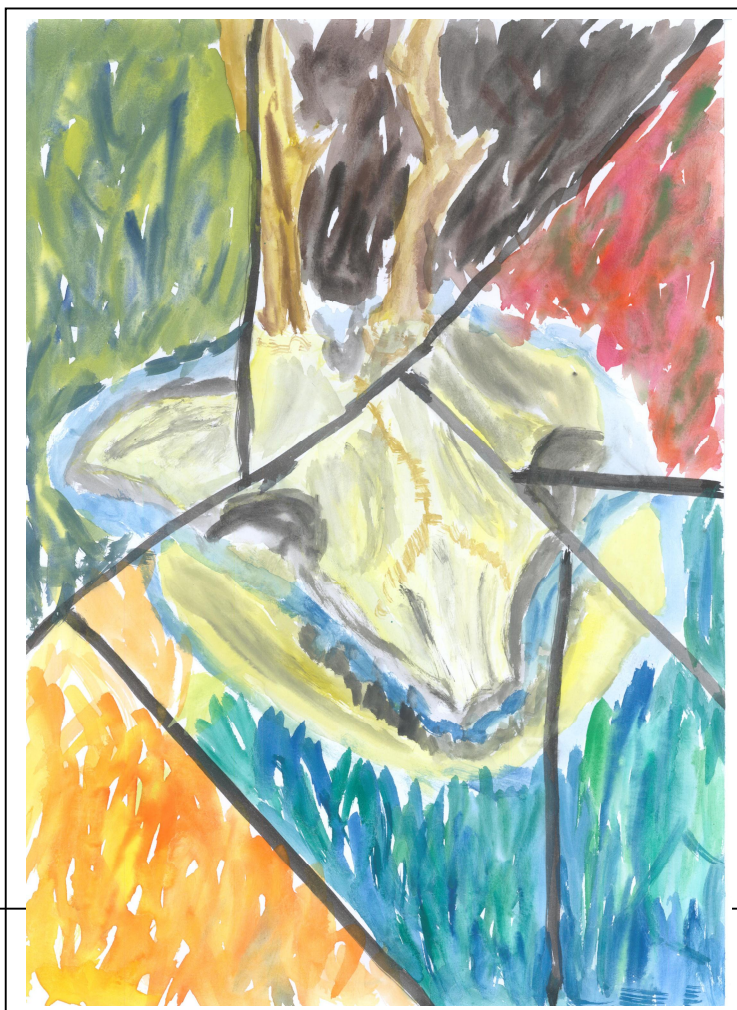


Kubistický autoportrét





Záti-í se srn í lebkou





š Uffinás omrzela /klasická hudba/ a nacházíme mnohem v t-í pofitek v kombinaci zvuk tramvají, spalovacích motor , povoz a k i ících dav neřly neustálém poslechu nap íklad Eroiky nebo Pastorální symfoniéí baví nás si v duchu instrumentovatí hluk zastávek, nádrařf, oceláren, tiska ských lis , elektráren a podzemní dráhy. Nem li bychom zapomínat také na nejnov j-í zvuky moderní války.õ Luigi Russolo

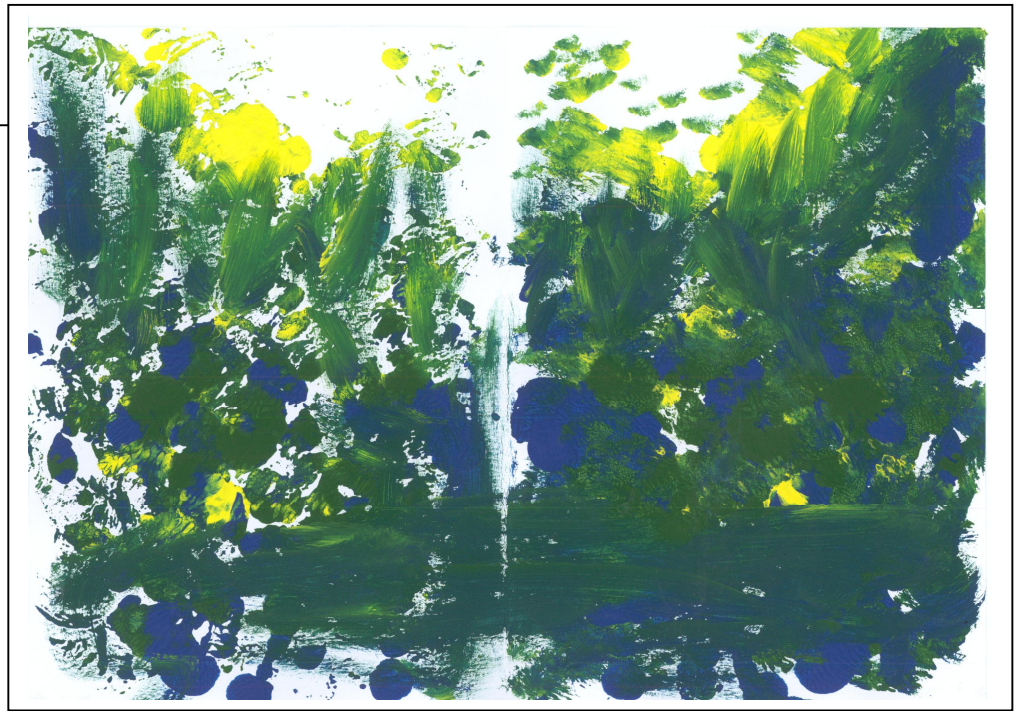


FUTURISMUS

Cit.⁶³

š Budovy budou mít krat-í řivotnost neřly. Každá generace si bude muset vybudovat své vlastní m sto.õ Antonio Sant'Elia

⁶³ MARTINOVÁ, S. *Futurismus*, s. 13 a 14



Surreálná krajina

SURREALISMUS





Hudba



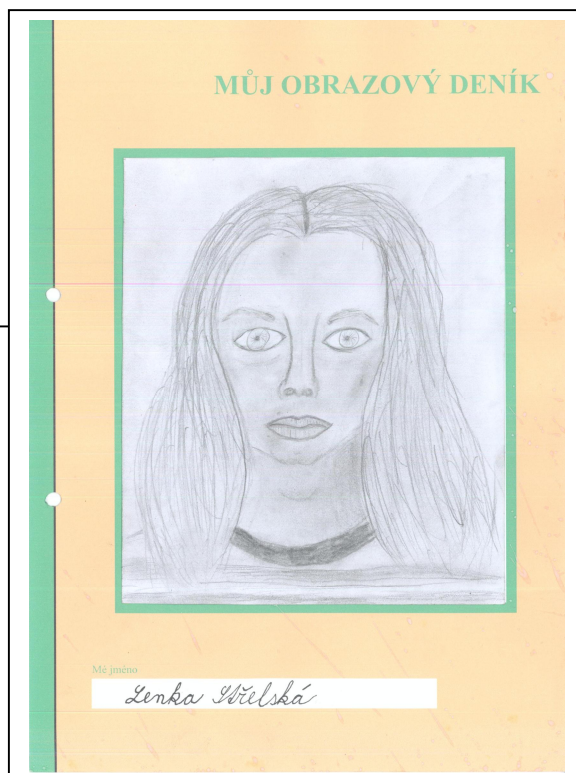
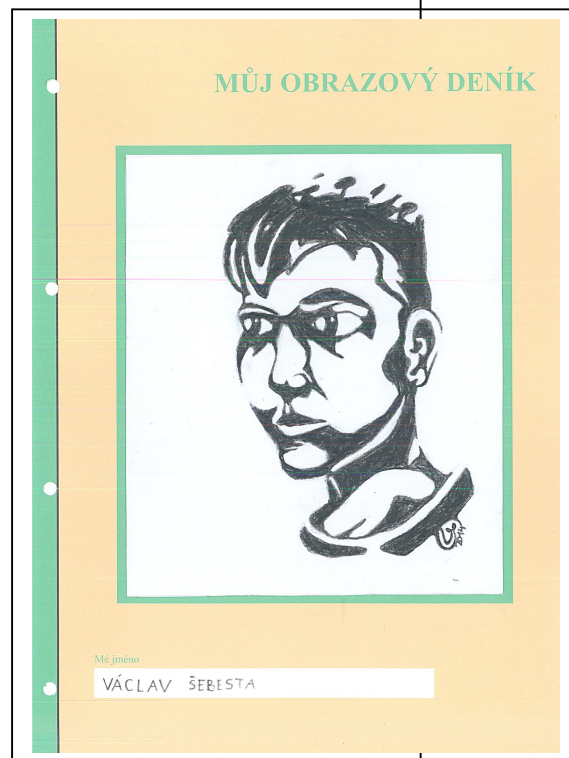
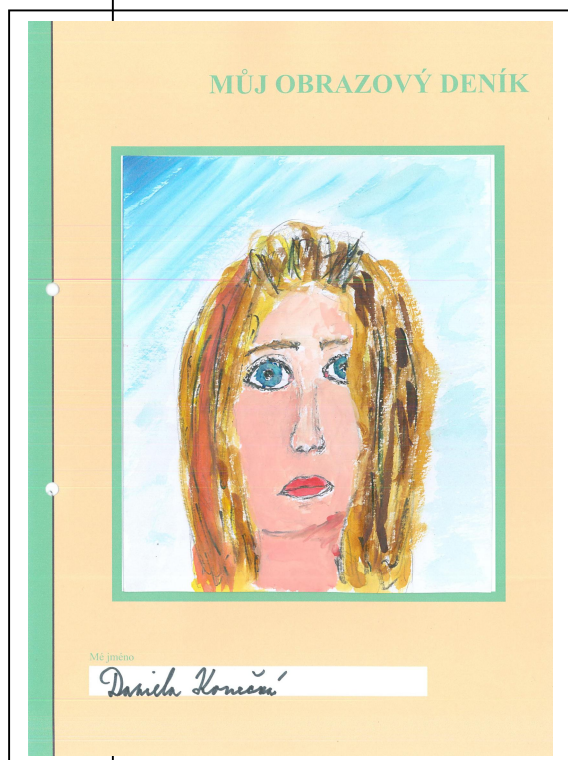
ABSTRAKCE



*Záti-í
se srn í
lebkou*

P ÍLOHA .3: FOTODOKUMENTACE VYBRANÝCH PRACOVNÍCH LIST

1. Vstupní listy Obrazového deníku





p vodní
grafická úprava

2. Pracovní listy s reprodukcí výtvarného díla sloužící k jeho interpretaci


Autor výtvarného díla

Henri Matisse ~~Wlaminge~~





*Lenka
Strielská*



Název výtvarného díla	Datace
<i>Harmonie v červené</i>	1908
Rozměry	Použitá technika
180 x 220 cm	olej na lepence
Museum x galerie x soukromá sbírka	
Sankt Petěrburk, Ermitáž	

CO VIDÍM

*blondáta s černými vlasy, černá - bílým v šatu, sedí
na židli, jedna židle je prázdná je samookno
ve kterém jsou: 3 stromy, křeč, kyšky, kope,
černo-~~rosová~~ budova, stěny a ubrus jsou
červené s modrými květinami, na stole jsou
2 housky, 2 mísy s ovocem, 2 nádobky, budsa i
ovoce, 1 nádoba se na bílém talíři*

CO VNÍMÁM

barvy, jsou teplé; většinou nelomené
ŽÁR: LI DOVÝ

BA LOMENÉ, KOMPLEMENTÁRNÍ
PODÉLNÝ
FIGURÁLNÍ, SCÉNĚMA, ~~LINEÁRNÍ~~

CO ZNÁM

Barvy fauvismu:
nejdůležitější byly barvy: nerealné
výrazné

každý fauvista byl jiný, konec 19. století
- 20. století

Námět: Matisse studoval barevné škály orientálních koberců a severoafrické přírodní scénérie a vyvinul styl, který měl velký vliv na moderní design. V tomto obraze Matisse převedl vidění do dekorativních vzorů. Souhra vzoru tapety a látky ubrusu s předměty na stole tvoří hlavní motiv obrazu. Dokonce i lidská postava a krajina viděná oknem se staly součástí obrazce, z čehož pak vyplývá, že obrysy ženy a stromů jsou podstatě zjednodušeny a jejich tvary zkráceny tak, aby ladili s květinami na tapetě.

CO CÍTÍM

Teplá, chaos, smutek

Autor výtvarného díla

POHĚB ANARCHISTŮ GALLIHO



Název výtvarného díla

Datace

CARLO CARRÀ

Rozměry

Použitá technika

OLEJ NA PLÁTNĚ 198,7 X 254,1 cm

Museum x galerie x soukromá sbírka

New York, The museum of modern art

CO VIDÍM

CHAO S, POSTAVY, GEOMETRICKÉ TVARY.

CO VNÍMÁM

Formát

Styl

Kompozice

Barevnost

Obsah

JSOU POUŽITÍ HLAVNĚ TEPLÉ BARVY KTERÉ SE POSTUPNĚ ZTMAVUJÍ

- NEFIGURATIVNÍ
- SCÉMA → ABSTRAKCE
- PROSTOROVÍ
- LINEÁRNÍ

POHLEB obsah

dílo - futurismus

autor
nabízí k hlavním představitelům

Dílo - autor byl na počtu A.G. ^{na období} ~~to je~~

CO ZNÁM

Autor

Dílo

- 1909 - F. T. Marinetti - Manifest futuristů:
 - Cheer up životní láska a nebezpečí ^{veřejné bezpečí}
 - prohlašujeme že viděná světla byla obohacena omnohem krásou:
 - rychlostí
 - krásu jeví siestuje je v boji: mistro. dílem může být jednoduše ^{agresiv.}
 - budeme oslovovat válkou - militarist. muž, fabrikatismus, destruktivní čin, anarchismus...

1910 - Manifest futur. malířů

CO CÍTÍM

TEPLO, CHAOS

Autor výtvarného díla

Luigi Russolo



Název výtvarného díla

Datace

Dynamika automobilu

1912

Rozměry

Použitá technika

olej na plátně, 106 x 140 cm

Museum x galerie x soukromá sbírka

Paříž, Musée national d'art moderne, Centre Pompidou

CO VIDÍM

modrý ač černý objekt na červeném, pravidelně se opakujícím
práci, je tvořeno z geometrických tvarů, jednoduchý
námit, ale stínováním obrazu dodává dynamiku

CO VNÍMÁM

Formát	Styl	Kompozice	Barevnost	Obsah
obdelníkový	abstrakce	středová	rozličné barvy přicházející do smyček	auto moderní auto jízdy po osvětlené ulici

CO ZNÁM

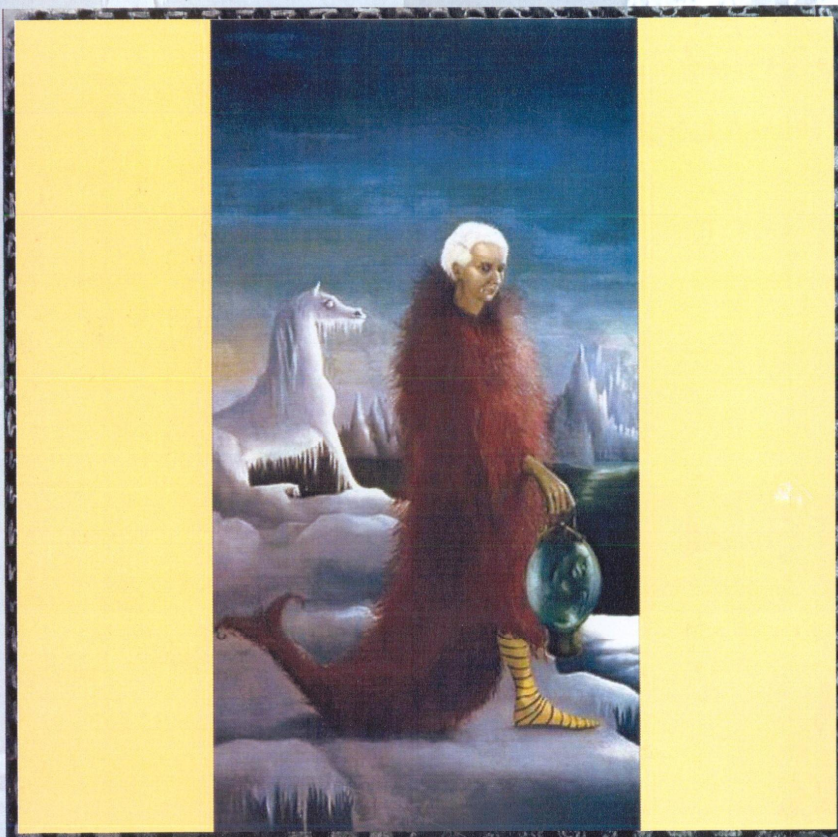
Autor	Dílo
Obrazy se blíží k abstrakci, ale nejsou abstraktní použil kontrast červené a modré křivky naznačují rychlost a energií auta je futurista a zahradil aerodynamicky tvar auta	futurismus - budování - snánil se zachytit pohyb, rychlost, destrakci lehvidují harmonii ~ vážení konvence - snánil se zřehovat - snánil se zničit vše řádně a sáči obnova

CO CÍTÍM

energií, energie je rozložena sítlem, lidé učejí
pohyb tělesa, působí omamně, snánil se vtáhnout
do díla

Autor výtvarného díla

Leonora Carrington



Název výtvarného díla

Portrét Maxe Ernsta

Datace

1939

Rozměry

48 x 25 cm

Použitá technika

OLEJ

Museum x galerie x soukromá sbírka

CO VIDÍM

Starší muž jhroucí po kapavské
píde a obětech obolo. Muž je v leotřích
A lucernou v ruce - Za ním je kamrad/kuř.

CO VNÍMÁM

Formát

Styl

Kompozice

Barevnost

Obsah

Obdelníkový formát styl surrealizující!
snědá barevnost obsahuje prvků správně
nůž a zavazadla kováč.

CO ZNÁM

Autor

Max Ernst

Dílo

Výtvarný směr/sloh

* 1891

† 1976

Švýcarský
malíř

Techniky koláže

180 v koláži



- největší přítel
Lenora Cornington
- André Breton

- největší dílo
Maxe Ernsta.

- vzorek techniky - brodák (papír se přikládá na povrch a
přepřít se přes něj) gratová - 2 vrstvy barvy - sestřabují se
některou částí.
- oscilece - plechočka barvy zavěšená
na prováček nad plátnem

CO CÍTÍM

Chlad a osomoc!

3. Pracovní listy k výuce v muzeu a galerii

CO CÍTÍM

Ke kterému obrazu tě to táhne? U toho se zastav. Jaký je tvůj první dojem z obrazu? Co cítíš, když se na něj díváš? Souvisí výběr obrazu s tvou momentální náladou? Vypovídá tvá volba nějak o tobě? Překvapil tě něčím tvůj výběr?

O BRAZ JMÉNEM ŽENARÉPBUK JE MÍ
NEJBLÍŽ PROTOŽE MÁM RÁD ČERNOC
A TENTO OBRAZ SEMI ZDARCOOL.

CO VIDÍM

Co vidíš na obraze? Velmi pozorně se na obraz podívej a snaž si všimnout i toho nejmenšího detailu.

MUŽE S MASKOU a VRTULNÍKEM v
po=acii.

CO VNÍMÁM

Pojďme dál. Tato část bude náročnější, ale věřím, že si s některými body poradíš. Jaký je formát obrazu? Jakým stylem je obraz komponován? Je dílo figurální či nefigurální? Jedná se o realismus, schéma či abstrakci? Je obraz plošný či prostorový? Jaká je kompozice? Jaká je barevnost obrazu? Je styl malby lineární nebo malebný? Co je námětem obrazu? Pokus se o vlastní interpretaci obrazu.

Formát atidelhik na výšku.
NEFIGURÁLNÍ. ABSTRAKCI. PLOŠNÝ.
~~VE PRAVÉM~~ U PROSTRED JE POSTAVA O
V LEVÉHO horního boku je cosi?
Imana útvar a imana čtena, molehu
Imana postava.

CO ZNÁM

Jméno autora, vznik díla, reálné rozměry obrazu můžeš vyčíst na místě. Jsou další údaje, které o díle víš a nebo můžeš na místě zjistit? (Např. doplňující informace k autorovi obrazu či dílu, příslušnost k určitému slohu či výtvarnému směru, význam díla.) Pokud ne, tak nevádi, a další údaje o obraze si zjistíš z různých informačních zdrojů později.

Miró, 2 x 1,5, acryl, buma, Barcelona

ZATVOŘ SI ANEB VÝTVARNÁ INTERPRETACE DÍLA

Vyber si způsob sobě vlastní: 1. kopie uměleckého díla – sonda do díla

2. rozbor díla pomocí skic – vlastní studijní přístup k dílu

3. volné napodobení díla – zachycení podstaty obrazu, ale vlastní uvolněný rukopis

4. výtvarná parafráze a reinterpretace díla – vlastní uchopení díla, objevení nového významu pro dílo



CO CÍTÍM

Ke kterému obrazu tě to táhne? U toho se zastav. Jaký je tvůj první dojem z obrazu? Co cítíš, když se na něj díváš? Souvisí výběr obrazu s tvou momentální náladou? Vypovídá tvá volba nějak o tobě? Překvapil tě něčím tvůj výběr?

K OBRAZU: LAPIDARIUM, ZAUSALY ME BAREVNĚ ROZPITÉ SKVRNY, PŘÍPADY MI VESELY

CO VIDÍM

Co vidíš na obraze? Velmi pozorně se na obraz podívej a snaž si všimnout i toho nejmenšího detailu.

19 PRVKU NA STR. DÁVKU - ČERNO-BÍLY, BAREVNÍ, @ OČEKÁVÁNÍ
BÍLÉ POZADÍ JE ROZDĚLENÍ NA HORNÍ A DOLNÍ ČÁSTI
KAŽDE ČÁSTI JE ČERNÝ ORNAMENT, BAREVNÍ: BÍLÉ POZADÍ,
SĚDO-ROZNA ZANĚ SVRNÝ, SÍŤ ČERNÝ ORNAMENT, POZADÍ
JINĚ BAREVNĚ SKVRNY

CO VNÍMÁM

Pojďme dál. Tato část bude náročnější, ale věřím, že si s některými body poradíš.

Jaký je formát obrazu? Jakým stylem je obraz komponován? Je dílo figurální či nefigurální? Jedná se o realismus, schéma či abstrakci? Je obraz plošný či prostorový? Jaká je kompozice? Jaká je barevnost obrazu? Je styl malby lineární nebo malebný? Co je námětem obrazu? Pokus se o vlastní interpretaci obrazu.

DLOUHÝ, PODELNÝ, NEFIGURÁLNÍ, ABSTRAKCE,
PLOŠNÝ, ROZČKOVANÝ, KONTRAST, TEPLÉ, STUĐENÉ
ROZPITÉ BARVY, MALBY, NÁMĚT Z INTERPRETACE:
OBRAZ SE ZKLÁDÁ Z DVOU ŘAD KTERÉ JSOU ROZČKOVÉ-
ROZČKOVANÉ A NA STR. DÁVKU JE IAK ČERNÝ ORNAMENT
S BÍLÝM POZADÍM, A ČERNÝ ORNAMENT S SĚDO-BÍLÝM
POZADÍM A BAREVNÍM, ROZPÍTÍM SVRNAM,

CO ZNÁM

Jméno autora, vznik díla, reálné rozměry obrazu můžeš vyčíst na místě. Jsou další údaje, které o díle víš a nebo můžeš na místě zjistit? (Např. doplňující informace k autorovi obrazu či dílu, příslušnost k určitému slohu či výtvarnému směru, význam díla.) Pokud ne, tak nevadí, a další údaje o obraze si zjistíš z různých informačních zdrojů později.

MIRÓ, R. 1981, CCA ~~1981~~ 80 X 450 cm

ZATVOŘ SI ANEB VÝTVARNÁ INTERPRETACE DÍLA

Vyber si způsob sobě vlastní: 1. kopie uměleckého díla – sonda do díla

2. rozbor díla pomocí skic – vlastní studijní přístup k dílu

3. volné napodobení díla – zachycení podstaty obrazu, ale vlastní uvolněný rukopis

4. výtvarná parafráze a reinterpretace díla – vlastní uchopení díla, objevení nového významu pro dílo

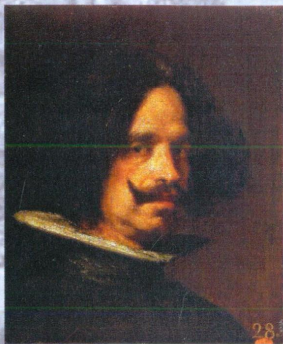


4. Pracovní listy k Miróvi a Velázquezovi

VELÁZQUEZ VELÁZQUEZ VELÁZQUEZ VELÁZQUEZ VELÁZQUEZ VELÁZQUEZ VELÁZQUEZ
 PRACOVNÍ LIST PRACOVNÍ LIST PRACOVNÍ LIST PRACOVNÍ LIST PRACOVNÍ LIST PRACOVNÍ LIST PRACOVNÍ LIST

Jméno, příjmení:

Lenka Stieglková



1. úkol:

Zakřížkuj portrét, který patří Diegu Velázquezovi.

2. úkol:

Prohlédni si výstavu. Popiš, co Velázquez ve svých obrazech maloval. Na jaké žánry se soustředil?



3. úkol:

a) Zjisti jméno dívky, která se na nás dívá z tohoto obrazu.

MARGARITA

b) Poznáš podle dívčích šatů o jaké historické období se jedná?

MAROKO

PEREZ DE VON
 ŽANR - PORTRÉT, NA BOZĚ ESKÉ



4. úkol:

a) Najdi obraz, na kterém se nachází toto malé dítě.

b) Poznáš, o koho se jedná?

JEŽÍŠEK

c) Zde si obraz ve zjednodušené podobě překresli.



d) Stručně popiš, co se na obraze odehrává. Poznáš jednotlivé postavy na obraze? Dokážeš určit námět obrazu?

~~Ježíškově se klaní~~

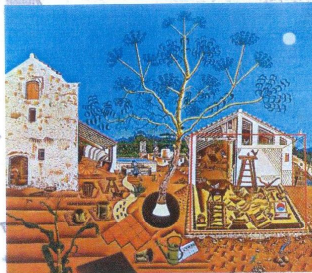
Ježíškovi se klaní

tri křesťané, sv. rodina, 3 křesťané, přiblíží Ježíška lidem

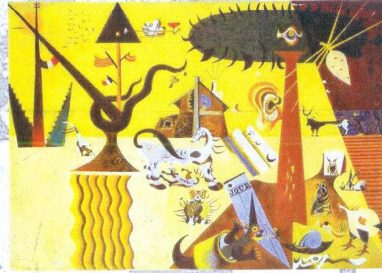
5. úkol: Tento úkol splníš až po shlédnutí výstavy J. Miróa. Miró napsal, že hledá *hlubokou a fascinující realitu* a že se snaží vytvořit dílo *srovnatelné s Velázquezem*. Pokus se nyní namalovat obraz s dítětem /viz 4. úkol/ ve stylu J. Miróa.



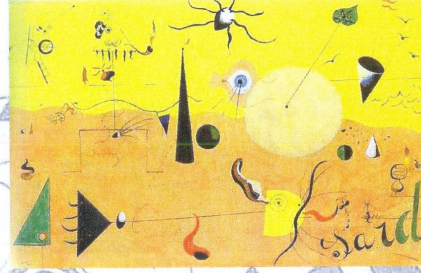
Jméno, příjmení: _____



Statek



Zorné pole



Katalánská krajina

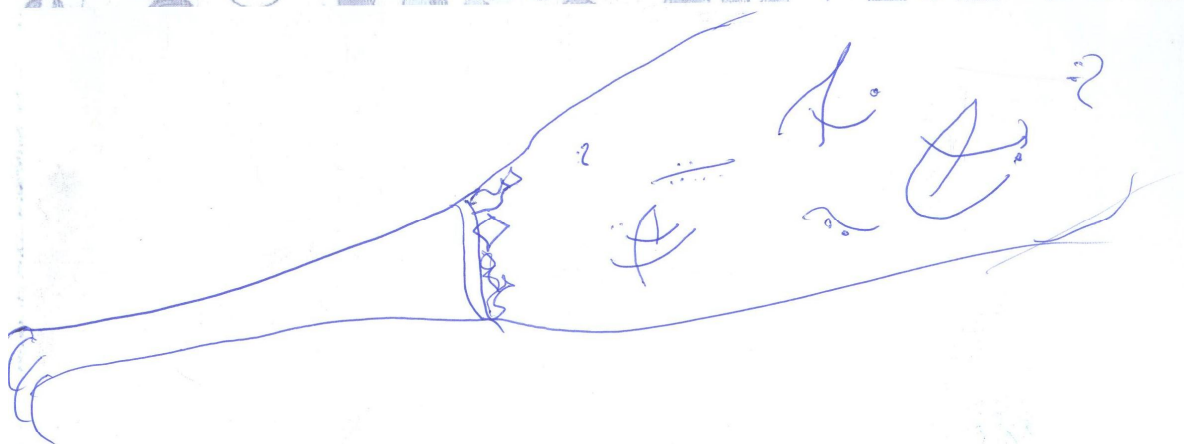
1. úkol: Podívej se na tyto tři obrazy krajiny a popiš, k jakému výtvarnému stylu se Miró postupně dopracoval.

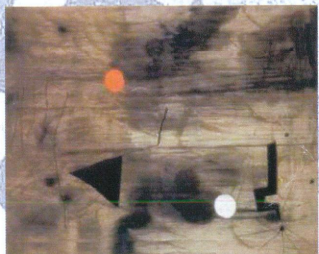
Od realismu k abstrakci

2. úkol: Miró ve svých obrazech používal různé zajímavé tvary. Vysleduj jaké a zakresli si je.



3. úkol: Jaký sen se ti v poslední době zdál? Pamatuješ si všechny detaily nebo jen úseky? Zkus svůj sen či vzpomínky na něj přenést na papír. Inspiruj se Miróovým výtvarným stylem a do svého obrázku zakomponuj různé tvary z 2. úkolu.





Zrození světa

4. úkol:

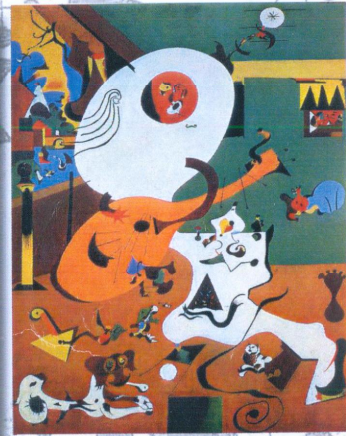
Inspiruj se náhodnými skvrnami v pravo a přetvoř je v Miróově stylu v nějaký zajímavý obraz. Každý náhodný tvar totiž může představovat výchozí bod a další netradiční zdroj pro vznik díla, stejně jako sny, co se ti po usnutí večer mohou zdát.

5. úkol: Když Miró během cesty do Nizozemska navštívil jejich muzea, zaujali ho především mistři 17. století, jenž mu posloužili jako předloha k cyklu *Holandských interiérů*. I když to na první pohled nevypadá, tak jednotlivé tvary na Miróově obraze se vztahují k odpovídajícím tvarům na obraze od Sorgha. Vyhledej jednotlivé motivy ze Sorghova obrazu na obraze Miróa.



Hendrick Martensz Sorgh, Hráč na loutnu

ČLOVĚK S LOUŤNOU, OKNO
S KRASINOU, PES, STŮL
S UBLÓSEM A PŘEDMĚTY
NA NĚM, OBRAZ NA
ZDĚCH



Joan Miró, Holandský interiér I.

6. úkol: Vedle obrazů Miró tvořil i plastiky. Vyber si jednu, která tě něčím zaujala a pokus se o její popis a k tomu uved' důvod svého výběru. Dále se zamysli nad tím, co by daná plastika mohla podle tebe představovat.

PODLÉMĚ TAKLE DIVNÁ VĚC JE MLOVÍ
DRŽÁK NA TĚLE ^{SOCIÁLNÍ} POUZÍ SKLA'DA'SE Z:
DVA LK HANO ^{SE} ZAHNÝM KONČEM, VĚCÍM
CO PŘI POMÍ NA BÍČÍ ROHY, KULIČKAM JAKO OČI
A DVA LKEM JAKO NOS A JE TO BARBUNĚ

RESUMÉ

V této diplomové práci se zabývám problematikou výtvarného umění dětí a mládeží ve školním prostředí. Hlavním cílem je vytvoření didaktické hry s názvem „Umíme vnímat umění?“ určené k porozumění a pochopení konkrétního uměleckého díla a jejího zařazení do edukačního procesu na základních uměleckých školách.

Součástí prvního tematického celku je uvedení do podstaty didaktické hry, která je vystavěná na studiu různých metod interpretace výtvarného díla. Jedná se o ikonografii a ikonologii Erwina Panofského, historicko-uměleckou metodu, art criticism, umělecko-výchovný koncept Jana Slavíka a metodu kruhové oscilace Yvony Ferencové.

V části B předkládám ukázkou hloubkové analýzy jednoho vybraného obrazu, která koresponduje s didaktickou hrou. Obraz je autoportrétem britské surrealistické malířky Leonory Carrington.

V části C je didaktická hra „Umíme vnímat umění?“ kompletně uvedena s jejími pravidly, jednotlivými komponenty a postupem výroby.

Samotná didaktická hra slouží k opakování a k ustalování vnímavosti k vybraným estetickým formám, které nás obklopují, přechází samotnému edukačnímu procesu zaměřenému na výtvarnou kulturu s výtvarným vyjadřováním, jehož koncept revidované přípravy uvádím v části D. K účelům výuky ve škole nebo v muzeu jsem vytvořila pracovní listy, které se vztahují k didaktické hře, jejich příprava je zde také podrobně uvedena.

Součástí složky přílohové části diplomové práce je zhodnocení dotazníkového šetření doplněném o rozhovor se žáky ve skupině, fotodokumentace z průběhu edukace a fotodokumentace vyplněných pracovních listů.

SUMMARY

This diploma thesis is focused on developing a better understanding and enjoyment of art by children and young people in the school environment. The main goal is to create didactical game named "Are we able to perceive art?" dedicated to better understanding of specific art work and its involvement in educational process of primary art schools .

The first thematic section explains main idea of didactical game which is built on studying different methods of artwork interpretation. Those methods are iconography and iconology of Erwin Panofsky, historical and artistic method, art criticism, Jan Slavík's art-educational concept and Yvon Ferenc's circular oscillation method.

Section B is focused on depth analysis of one selected painting which corresponds with didactical game. The painting is autoportrait of the British surrealistic painter Leonor Carrington.

In the section C didactical game "Are we able to perceive art?" is introduced fully with its rules, all separate components and procedures.

The didactic game itself is used for repetition and stabilization of perceptiveness of higher aesthetic forms that surround us. It precedes the educational process focused on art culture with visual expressing whose concept of the revised preparation is described in section D. Didactical game includes also work sheets dedicated for purposes of teaching in a school or in a museum, preparation of which is also described in detail.

Part of my thesis includes evaluation of questionnaire, supplemented with student's group interviews and photo documentation of educational process and photocopy of completed worksheets.

POUŽITÉ OBRÁZKY

Obrázky použité v diplomové práci

- Obr. Carrington, Leonora. *Autoportrét* [online]. [cit. 1. 8. 2014]. Dostupné z: http://www.leninimports.com/leonora_carrington_tributes_art_7.jpg
- Obr. Carrington, Leonora. *Dole (Down Below)* [online]. [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: http://cdn2.allart.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/Down%20Below%201941%20ac.jpg
- Obr. Ernst, Max. *Celé m sto (The Entire City)* [online]. [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: <http://www.wikiart.org/en/max-ernst/the-entire-city-1935>
- Obr. Carrington, Leonora. *Labyrint* [online]. [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: http://cdn2.all-art.org/art_20th_century/surrealist_art/carrington/10.jpg
- Obr. Varo, Remedios. *Labyrint* [online]. [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: <http://uploads1.wikiart.org/images/remedios-varo/trasitoen-espinal.jpg>
- Obr. Kahlo, Frida. *Autoportrét*. Dostupné z: <http://totallyhistory.com/wp-content/uploads/2011/05/Frida-Kahlo-Two-Fridas-1939.jpg>
- Obr. Fini, Leonora. *Konec sv ta* [online]. [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: <http://2.bp.blogspot.com/-GnBW-fA-ipU/Ub-B84H9vWI/AAAAAAAAABW4/ZBpYeUbJiSk/s1600/b-leonor-fini-ends-of-the-earth.jpg>
- Obr. *U íme se hrou V kostce*. Heureka. *Albi V kostce! Sv t*. [online]. [cit. 26. 2. 2015]. Dostupné z: <http://stolni-hry.heureka.cz/albi-v-kostce-svet/galerie/>
- Obr. Hra *Um ní* [online]. [cit. 26.2.2015]. Dostupné z: <http://im9.cz/iR/importprodukt-orig/620/6206e423d3a8b99e9af9f22f65ab0cc5.jpg>
- Další obrázky: autorské kresby a fotodokumentace

Obrázky použité v didaktické h e

- Obr. Balla, Giacomo. *D v átko b fíci p es balkón* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: [http://4.bp.blogspot.com/-Aab2sC-qjLE/T1XOF0CtZfi/AAAAAAAAAO8/I_Nj14tjHI/s1600/Giacomo+Balla+D%C3%ADvka+na+balk%C3%B3n%C4%9B+\(1912\).jpg](http://4.bp.blogspot.com/-Aab2sC-qjLE/T1XOF0CtZfi/AAAAAAAAAO8/I_Nj14tjHI/s1600/Giacomo+Balla+D%C3%ADvka+na+balk%C3%B3n%C4%9B+(1912).jpg)
- Obr. Balla, Giacomo. *Dynamika psa na vodítku* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://p0.storage.canalblog.com/01/66/515065/34656489.jpeg>
- Obr. Boccioni, Umberto. *Ulice proniká do domu* [online]. [cit. 7. 8. 2014]. Dostupné z: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0e/Umberto_Boccioni_-_A_strada_entra_nella_casa.jpg
- Obr. Boccioni, Umberto. *Dynamika fotbalisty* [online]. [cit. 4. 8. 2014]. Dostupné z: <http://www.artchive.com/artchive/f/futurist/soccer.jpg>
- Obr. Braque, Georges. *Viadukt v L'Estaque* [online]. [cit. 29. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads1.wikiart.org/images/georges-braque/viaduct-at-l-estaque-1908.jpg>
- Obr. Carrá, Carlo. *Poh eb anarchisty Galliho* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/archive/7/7f/20150106175107!Funeraloftheanarchistgalli.jpg>
- Obr. Carrington, Leonora. *Autoportrét* [online]. [cit. 1. 8. 2014]. Dostupné z: http://www.leninimports.com/leonora_carrington_tributes_art_7.jpg
- Obr. Carrington, Leonora. *Portrét Maxe Ernsta* [online]. [cit. 16. 12. 2014]. Dostupné z: http://www.posterlux.ru/new/1/big/carrington_leonora/carrington_leonora/posterlux-carrington_leonora-lrs_carrington_leonora_portrof_max_ernst.jpg
- Obr. Dalí, Salvador. *Zjevení se obli eje a mýsy s ovocem na pláfi* [online]. [cit. 1. 8. 2014]. . Dostupné z: <http://4.bp.blogspot.com/-ZLN2-zSn4oA/UdhyoEcc66I/AAAAAAAAAPBY/ZVUFyoVFNTQ/s1600/Aparici%25C3%25B3n+de+un+rostro+y+un+frutero+sobre+la+playa+.jpg>
- Obr. Derain, André. *Portrét Matisse* [online]. [cit. 27. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads7.wikiart.org/images/andre-derain/portrait-of-matisse-1905.jpg>
- Obr. Derain, André. *Tanec* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://www.cojeco.cz/Attach/ilustrations/obrazy/396df2a0298d1.jpg>

- Obr. Ernst, Max. *Nev stino zahalení* [online]. [cit. 16. 12. 2014]. Dostupné z: <https://utopiadystopiawwi.files.wordpress.com/2013/01/ernst-robing-of-the-bride.jpg>
- Obr. Chagall, Marc. *Bílé uk iflování* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: http://album.volny.cz/show_image.php?file=/s/sylva.ficova/d12e2f568bde9909c0b6def37658cafd
- Obr. Chagall, Marc. *Cellista* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://1uyxqn3lzdsa2ytyzjlaxmmmp.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2014/02/Marc-Chagall-Le-Violoncelliste-3-4m-GBP-7m-GBP.jpg>
- Obr. Chagall, Marc. *Já a vesnice* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: http://www.moma.org/collection_images/resized/515/w500h420/CRI_118515.jpg
- Obr. Kandinsky, Wassily. *Kozáci* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://smallbay.ru/kandinsky.html>
- Obr. Kandinsky, Wassily. *Modrá hora* [online]. [cit. 28. 7. 2014]. Dostupné z: <http://www.nysun.com/pics/7026.jpg>
- Obr. Kirchner, Ernst Ludwig. *Ulice* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://germany.intofineart.com/upload1/file-admin/images/new9/Ernst%20Ludwig%20Kirchner-396285.jpg>
- Obr. Klee, Paul. *Malinká pohádka o malinkém trpaslí kovi* [online]. [cit. 28. 7. 2014]. Dostupné z: [http://uploads2.wikiart.org/images/paul-klee/fairy-tale-of-the-dwarf-1925\(1\).jpg](http://uploads2.wikiart.org/images/paul-klee/fairy-tale-of-the-dwarf-1925(1).jpg)
- Obr. Kokoschka, Oskar. *Bou e* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://www.cojeco.cz/Attach/illustrations/obrazy/396ef9dd11a46.jpg>
- Obr. Kupka, František. *Dvoubarevná fuga* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://wiwi.blogger.cz/obrazky/wiwi.blogger.cz/fuga.jpg>
- Obr. Magritte, René. *Vrozené schopnosti* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://img.ihned.cz/attachment.php/810/50358810/bFvIDghBWwTO0VzoeLQmJl3E7yrsqUK2/magritte-human-condition.jpg>
- Obr. Malevi , Kazimir. *erný tverec* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://2.bp.blogspot.com/-dgRIkp0JHtk/T5ANJCa25NI/AAAAAAAAABT8/gnv8vKyGHTw/s1600/Malevich%2053B+Black+Square%252C+1913.jpg>

- Obr. Marc, Franz. *Osudy zvířat* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://italiangreyhounds.org/errata/wp-content/uploads/2014/02/franz-marc-tierschicksale.jpg>
- Obr. Matisse, Henri. *Tanec* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads6.wikiart.org/images/henri-matisse/dance-ii-1910.jpg>
- Obr. Matisse, Henri. *Radost ze života* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://www.henrimatisse.org/images/gallery/joy-of-life.jpg>
- Obr. Matisse, Henri. *Harmonie v červené* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. dostupné z: <http://02varvara.files.wordpress.com/2008/06/henri-matisse-the-dessert-harmony-in-red-19082.jpg>
- Obr. Miró, Joan. *Holandský interiér* [online]. [cit. 1. 8. 2014]. Dostupné z: <http://uploads5.wikiart.org/images/joan-miro/dutch-interior-i.jpg>
- Obr. Miró, Joan. *Katalánská krajina* [online]. [cit. 16. 12. 2014]. Dostupné z: <http://uploads4.wikiart.org/images/joan-miro/catalan-landscape-the-hunter-1924.jpg>
- Obr. Miró, Joan. *Zorané pole* [online]. [cit. 16. 12. 2014]. Dostupné z: http://culturaycivsp12.wikispaces.com/file/view/the_tilled_field.jpg/317695480/the_tilled_field.jpg
- Obr. Mondrian, Piet. *Kompozice v červené, černé, modré, žluté a šedé* [online]. [cit. 16. 12. 2014]. Dostupné z: [http://en.wahooart.com/Art.nsf/O/8LT53Y/\\$File/Piet-Mondrian-Composition-with-Red.-Black.-Blue.-Yellow-and-Grey.JPG](http://en.wahooart.com/Art.nsf/O/8LT53Y/$File/Piet-Mondrian-Composition-with-Red.-Black.-Blue.-Yellow-and-Grey.JPG)
- Obr. Munch, Edvard. *Výkřik* [online]. [cit. 5. 11. 2014]. Dostupné z: <http://www.scena.cz/fota/db/cas4r1120470.jpg>
- Obr. Nolde, Emil. *Zátiší s maskami III.* [online]. [cit. 28. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads5.wikiart.org/images/emil-nolde/mask-still-life-iii-1911.jpg>
- Obr. Picasso, Pablo. *Avignonské ženy* [online]. [cit. 1. 7. 2014]. Dostupné z: <http://media1.webgarden.name/images/media1:4c78f8e38aa25.jpg/picasso.avignon.jpg>
- Obr. Picasso, Pablo. *Plačící žena* [online]. [cit. 29. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads3.wikiart.org/images/pablo-picasso/crying-woman-1937-1.jpg>
- Obr. Picasso, Pablo. *Zátiší s volskou lebkou* [online]. [cit. 29. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads7.wikiart.org/images/pablo-picasso/still-life-with-skull-of-ox-1942.jpg>
- Obr. Russolo, Luigi. *Dynamika automobilu* [online]. [cit. 4. 7. 2014]. Dostupné z: <https://pavlopoulos.files.wordpress.com/2011/02/luigi-russolo-dynamism-of-a-car.jpg>

- Obr. Russolo, Luigi. *Revolta* [online]. [cit. 4. 7. 2014]. Dostupné z: <http://www.g-truc.net/post/0187-1911-LaRivolta.jpg>
- Obr. Severini, Gino. *Modrá tane nice* [online]. [cit. 4. 7. 2014]. Dostupné z: <http://uploads6.wikiart.org/images/gino-severini/ballerina-in-blue-1912.jpg>
- Obr. Schiele, Egon. *M ste ko* [online]. [cit. 4. 7. 2014]. Dostupné z: <http://www.encyklopedie.ckrumlov.cz/img/187.jpg>
- Obr. Vlaminck, Maurice. *Portrét Deraina* [online]. [cit. 27. 7. 2014]. Dostupné z: http://www.metmuseum.org/toah/images/hb/hb_1999.363.83.jpg
- Obr. Vlaminck, Maurice. *Ulice v Marly-le-Roi* [online]. [cit. 3. 8. 2014]. Dostupné z: http://img14.rajsce.idnes.cz/d1402/5/5725/5725352_42d12f425c4658e9501833c6015d5770/images/MauriceVlaminck-UlicevMarly-le-Roi.jpg

POUŽITÁ LITERATURA A JINÉ ZDROJE

Literatura

- ABERTH, L. S. *Leonora Carrington: Surrealism, Alchemy and Art*. New York: ARS, 2010. 160 s. ISBN 978-1-84822-056-0
- BABYRÁDOVÁ, H. *Symbol v českém výtvarném projevu*. Brno: Masarykova univerzita, 2004. 132 s. ISBN 80-210-3360-6
- CARRINGTON, L. *Dole*. Praha a Liberec: Dauphin, 1997. 93 s. ISBN 80-86019-28-4
- CORETH, E., SCHÖNDORF, H. *Filosofie 17. a 18. století*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 310 s. ISBN 80-7182-119-5
- CHOUCHA, N. *Surrealismus a magie*. Praha: Nakladatelství & vydavatelství VOLVOX GLOBATOR, 1994. 131 s. ISBN 80-85769-28-X
- FERENCOVÁ, Y. *Apozice obrazu*. Brno: Nakladatelství Pavel K epela, 2009. 183 s. ISBN 978-80-86669-12-0
- *Filozofický slovník*. Praha: Svoboda, 1981. 555 s. ISBN 25-017-81
- CHVATÍK, K. *Strukturální estetika*. Praha: VICTORIA PUBLISHING a.s., 1994. 86 s. ISBN 80-85865-03-3
- KANTOROVÁ, J. a kol. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky II*. Olomouc: Hanex, 2010. 182 s. ISBN 978-807409-030-1
- MIKTMF., KESNER, L. *Gombrich: Porozumění umění a jeho d jinám*. Brno: Barrister & Principal a Masarykova univerzita, Filosofická fakulta - Seminář d jin um ní, 2009/2010. 247 s. ISBN 978-80-87029-57-2 (Barrister & Principal), ISBN 978-80-210-5177-5 (Masarykova univerzita)
- MIKTMF. *Gombrich: Tajemství obrazu a jazyk umění. Pozvání k d jinám a teorii umění*. Brno: Barrister & Principal, 2008. 359 s. ISBN 978-80-7364-045
- MUKA OVSKÝ, J. *Cestami poetiky a estetiky*. Praha: Československý spisovatel, 1971. 364 s. ISBN 22-106-71
- OBST, O. *Didaktika sekundárního vzdávání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. 195 s. ISBN 80-244-1360-4
- PANOFSKY, E. *Význam ve výtvarném umění*. Praha: Malvern/Academia, 2013. 399 s. ISBN: 978-80-87580-37-0 /Malvern/, 978-80-200-2236-3, Academia

- POPKIN, R. H., STROLL, A. *Filosofie pro každého*. Praha: Ivo flebný, r. 2005. 407 s. ISBN 80-237-3942-5
- PRCHA, J. a kol. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003. 322 s. ISBN 80-7178-772-8
- SLAVÍK, J. *Od výrazu k dialogu ve výchov : Artefletika*. Praha: Karolinum - nakladatelství Univerzity Karlovy, 1997. 199 s. ISBN 80-7184-4373
- SLAVÍK, J., WAWROSZ P. *Um ní zářítka, zářítka um ní (Teorie a praxe artefletiky ó 2.díl)*. Praha: Karolinum - nakladatelství Univerzity Karlovy, 2010. 303 s. ISBN 978-80-7290-499-0
- SOUKUP, V. *D jiny antropologie*. Praha: Karolinum, 2005. 667 s. ISBN 80-246-0337-3
- TETÍK, M. *Um ní vnímat um ní*. Praha: Gasset, 2011. 216 s. ISBN 978-80-87079-15-7

Elektronické informa ní zdroje

- Carl Gustav Jung citáty. *Citáty slavných osobností* [online]. 2007-2015 [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: <http://citaty.net/autori/carl-gustav-jung/>
- *Citáty slavných osobností* [online]. 2010 [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: <http://www.citaty-slavnych.cz/vyhledavani/vn%C3%ADm%C3%A1n%C3%AD>
- Defining characteristics of a disciplinet-based art education program [online]. *Froom: š Discipline-Based Art Education: Becoming Students of Art", P-135, Journal of Aesthetic Education, Vol. 21, No. 2, Summer 1987*. [cit. 28. 2. 2015]. Dostupné z: <http://www.d.umn.edu/artedu/dbae.html>
- Discipline-Based Arts Education (DBAE). *Arts for All ó Designing a Learning community* [online]. [cit. 28. 2. 2015]. Dostupné z: <http://handbook.laartsed.org/models/index.ashx?md=44>
- Jan Bauch. *Citáty slavných osobností* [online]. 2010 [cit. 17. 1. 2015]. Dostupné z: http://www.citaty-slavnych.cz/autor/Jan_Bauch
- JURE KOVÁ, V. *Kriticky myslet o um ní* [online]. 2014 [cit. 8. 2. 2015]. Dostupné z: <https://prezi.com/23v8da-seuav/kriticky-myslet-o-umeni/>

- JURE KOVÁ, V. Umění pro život - kriticky myslet o umění. *Kultura, umění a výchova*, 2 (2) [online]. [cit. 8. 2. 2015]. ISSN 2336-1824. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=7&clanek=46
- Leonora Carrington. *Artmuseum.cz* [online]. 2007 [cit. 2. 10. 2014]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=211
- Pedagogický konstruktivismus [online]. [cit. 28. 1. 2015]. Dostupné z: http://www.hluchak.cz/ssp/4_programy_konstruktivismus.html
- *Psychologie v teorii a praxi* [online]. [cit. 28. 1. 2015]. Dostupné z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0812/slovník-ved-o-cloveku-e>
- *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia* [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. ISBN 978-80-87000-11-3. [cit. 9. 4. 2015]. Dostupné z: [file:///C:/Users/andy/Downloads/RVP_gymnazia%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/andy/Downloads/RVP_gymnazia%20(5).pdf)
- *Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání* [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2010. 63 s. [cit. 9. 4. 2015]. ISBN 978-80-87000-37-3. Dostupné z: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/PRM_RVPZUV_NAWEB.pdf
- Recenze: Svět v kostce a s ním i v domosti. *DeskovéHry.com* [online]. 2010 [cit. 15. 9. 2014]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/s-pribehem/396/recenze-svet-v-kostce-a-s-nim-i-vedomosti>
- TOBÁ, M., HRBEK, D., HAVLÍK, V. *Skola muzejní pedagogiky 6* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. 121 s. ISBN 978-80-244-1871-1. [cit. 15. 4. 2015]. Dostupné z: http://old.kvv.upol.cz/PROJEKTY/kvalit_inovace_muzeoped_modul/dokumenty/studijni_materialy/Skola_muzejni_pedagogiky_6.pdf
- Umění - zábavná společenská hra [online]. Jan Madunický [cit. 15. 9. 2014]. Dostupné z: http://www.hraumeni.cz/index_umeni.html
- ZÁLEŽNÍK, J. *Rámce interpretace (K interpretaci obrazů v odborných diskurzích a ve výtvarné výchově)* [online]. Brno: Disertační práce, PdF MU, 2007. 252 s. [cit. 7. 2. 2015]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/124145/pedf_d/

Literatura použitá k výuce a k didaktické h e

- DEMPSEYOVÁ, A. *Um lecké styly, -koly a hnutí: Encyklopedický pr vodce moderním um ním*. Praha: Slovart, 2002. 304 s. ISBN 80-7209-402-5
- FOSTER, H. a spol. *Um ní po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007. 704 s. ISBN 978-80-7209-952-8
- GOMBRICH, E. H. *P íb h um ní*. Praha: Argo, 2010. 683 s. ISBN 80-7203-143-0
- KENT, S. *Kompozice*. Bratislava: Perfekt/Um ní zblízka, 1996. 64 s. ISBN 80-8046-045-0
- *Malí ské um ní od A do Z: D jiny malí ského um ní od po átk civilizace*. Praha: Rebo Productions, 2006. 768 s. ISBN 80-7234-643-1
- MARTINOVÁ, S. *Futurismus*. Praha: Taschen/Nakladatelství Slovart, 2006. 96 s. ISBN 978-80-7209-874-3
- MINK, J. *Miró*. Praha: Taschen/Nakladatelství Slovart, 2004. 96 s. ISBN 80-7209-640-0
- MRÁZ, B. *D jiny výtvarné kultury 3*. Praha: IDEA SERVIS, konsorcium, 2003. 220 s. ISBN 1866-053-02
- MRÁZ, B. *D jiny výtvarné kultury 4*. Praha: IDEA SERVIS, konsorcium, 2002. 197 s. ISBN 1866-053-02
- PELIKÁNOVÁ, A. *Výtvarné avantgardy 20. století: 1900 - 1945*. Praha: Karolinum, 2010. 146 s. ISBN 978-80-246-1783-1
- PIJOAN, J. *D jiny um ní /9*. Praha: Odeon, 1991. 334 s. ISBN 01-501-91
- PROKOP, V. *Kapitoly z d jiny výtvarného um ní (pro výuku d jin um ní na st edních -kolách)*. O.K.-Soft, 2008. 70 s
- RIEDEL, I. *Obrazy v terapii, um ní a nábofenství (Interpretace obraz z pohledu hlubinné psychologie)*. Praha: Portál, 2002. 174 s. ISBN 80-7178-531-8
- *Slavné obrazy. 50 nejvýznamn j-ích maleb d jin um ní v podání Rolfa H. JOHANNSENA*. Praha: Slovart, 2004. 287 s. ISBN 80-7209-639-7
- VIGUÉ, J. *Mist i sv tového malí ství*. Praha: Rebo Productions, 2004. 480 s. ISBN 80-7234-304-1