



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Mazel domácí.  
Výtvarný projekt pro mladší školní věk  
Home Pet.  
Creativ project for primary school age

Vypracovala: Bc. Julie Boudová  
Vedoucí práce: PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D.

České Budějovice 2016

## Prohlášení

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

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

V Českých Budějovicích dne.....

.....

Podpis studentky

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala vedoucímu své práce PhDr. Aleši Pospíšilovi, Ph.D. za podnětné připomínky a rady. Také děkuji žákům Základní umělecké školy v Dačicích a v Jemnici za milou spolupráci a kolegyním z výtvarného oboru za podporu. Především děkuji své velké rodině za pomoc a péči, kterou mi dodávali nejen v průběhu celého studia a díky níž mám možnost stát se dobrým člověkem i učitelem.

## Abstrakt

Diplomová práce na téma mazel domácí obsahuje výtvarné přístupy, které vedou žáky k citlivému a uvědomělému chování ke zvířatům.

Teoretická část představuje zobrazování zvířete v dějinách výtvarného umění a možnosti zapojení zvířecí tematiky do rámcového a školního vzdělávacího programu základních uměleckých škol. Dále se práce věnuje vztahu dětí a zvířat a léčebné moci zvířat. V práci je pojednáváno o projektové metodě výuky, která byla zvolena pro dané téma na základní umělecké škole.

Praktická část práce byla realizována v přípravném a prvním ročníku Základních uměleckých škol v Dačicích a v Jemnici a reflektuje průběh vlastních lekcí na téma Mazel domácí.

Klíčová slova: mazel domácí, zvíře, výtvarně – projektová metoda, zoomorfní tematika

BOUDOVA, Julie. *Mazel domácí. Výtvarný projekt pro mladší školní věk*. České Budějovice, 2016. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy.

Vedoucí práce PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D

## **Abstract**

This diploma thesis on the topic Home Pet contains art approaches that lead students to a sensitive and conscious behaviour towards animals.

The theoretical part presents imaging of an animal in the history of art and possibilities of involvement of the animal themes to Framework Education Programme and School Education Programme for Elementary Art Schools. The thesis also focuses on the relationship between children and animals and the healing power of animals. Further, the thesis discusses the project method of teaching, which was chosen for the given topic at Elementary Art School.

The practical part of the thesis was realized in the preparatory year and the first year of Elementary Art Schools in Dačice and Jemnice and reflects the course of my own lesson on the topic Home Pet.

Keywords: home pet, animal, art-project method, zoomorphic themes

## Obsah

Úvod.....	8
I. Teoretická část.....	9
1 Historický vývoj zobrazování zoomorfní tematiky v umělecké tvorbě.....	10
1.1 Počátky zobrazování zvířat.....	10
1.2 Zvíře, společník na cestě k věčnosti .....	11
1.3 Okouzlení krásou a mytologií zvířecího světa .....	13
1.4 Bájně bytosti a zvířata v ustáleném systému křesťanské ikonografie ...	15
1.4.1 Symbolika ryby, psa a kočky.....	16
1.5 Inspirace antickou mytologií v zobrazování zvířat a studium skutečnosti	19
1.6 Manýristické pojetí zvířat.....	22
1.7 Doba promlouvající prostřednictvím zvířat .....	23
1.8 Zvíře jako zrcadlo duševní podstaty člověka.....	26
1.9 Zobrazování zvířat v reálné podobě.....	27
1.10 Smyslová zkušenost zachycená prostřednictvím zvířete .....	28
1.11 Období zaměřené na entomologii.....	29
1.12 Vyjádření psychických stavů člověka pomocí zvířecí symboliky .....	30
1.13 Směr, který rozložil zvíře na několik kusů .....	31
1.14 Inspirace z říše snů .....	32
1.15 Zvířata v lidovém umění v Čechách.....	32
1.16 Současní čeští umělci zabývající se zoomorfní tematikou.....	34
1.17 Resumé využívání zvířecích motivů v průběhu dějin.....	35
2 Vztah dětí a zvířat.....	37
3 Léčebná moc zvířat .....	38
4 Postulace tématu Mazel domácí v RVP ZUV.....	39
4.1 Charakteristika výtvarného oboru v kontextu daného tématu.....	40
4.1.1 Školní vzdělávací program Základní umělecké školy Dačice .....	41
4.1.2 Školní vzdělávací program Základní umělecká škola Vítězslavy Kaprálové Brno .....	42
4.2 Publikační základna tématu v oboru výtvarné výchovy.....	42
5 Projektová výuka ve výtvarné výchově .....	44
5.1 Principy výtvarných projektů s ohledem na dětský výtvarný projev .....	44
5.2 Historie výtvarných projektů .....	46
5.3 Příprava výtvarného projektu.....	47

<b>II. Praktická část.....</b>	<b>49</b>
1 Výtvarný projekt – Mazel domácí.....	50
1.1 Průběh projektu.....	50
Závěr.....	59
Seznam použitých zdrojů.....	61
Tištěné zdroje.....	61
Elektronické zdroje.....	63
Seznam příloh.....	64
Přílohy.....	65
Obrazová příloha k teoretické části.....	65
Fotodokumentace z projektu na ZUŠ.....	72
Přípravy na jednotlivé části projektu.....	88
Zdroje obrazových příloh.....	98

## Úvod

Domácí mazlíček či mazel domácí je slovní spojení skloňované téměř v každé domácnosti nesčetněkrát. Obzvláště v těch, kde jsou děti. Zvířata figurují po boku člověka jako jeho společník po staletí a tvoří neodmyslitelnou součást přírody. Každoročně slyšíme i čteme v médiích, jak po vánočních svátcích vzrostl počet opuštěných koček, psů, a dokonce i papoušků a jiných exotických zvířat. Smyslem pedagogického působení na žáka je vést ho studiem jako průvodce i rádce a pomoci mu orientovat se ve světě, který společně sdílíme, a proto byla tato tematika zvolena pro diplomovou práci.

Teoretická část kvalifikační práce se zaměřuje na zobrazování zvířat v uměleckých dílech napříč historickými slohy. Hledá význam zvířete v umění a v životě člověka. Dále upřesňuje pojem zoomorfní tematika a řeší vztah dětí a zvířat. Důležitou roli zastávají zvířata také v léčebném procesu dnes již nejen u duševně nemocných pacientů a tato problematika je v práci také zahrnuta. Jelikož se české školství řídí kurikulárními dokumenty, je třeba mít přehled o Rámcovém vzdělávacím programu a dobře znát Školní vzdělávací program školy, ve které se výuka odehrává. Práce postuluje RVP pro základní umělecké vzdělávání a srovnává možnosti zařazení projektového vyučování v rámci přípravného studia a studia prvního stupně na různých základních uměleckých školách. V návaznosti na pojetí praktické části práce je popisován výtvarný projekt a výtvarná řada, jejich historie, definice a postupy přípravy. Zdroje námětů nejen na výtvarné projekty, ale i jednotlivé vyučovací hodiny popisuje kapitola o publikační základně diplomové práce.

Část praktická se zaměřuje na vztah lidí a zvířat a hledání různých výrazových prostředků pro jeho ztvárnění za pomoci metod výtvarného projektu. Jsou zde navrženy jednotlivé přípravy na vyučování prohlubující vztah dětí a zvířat. Vzhledem k věkové adrešnosti, tedy mladší školní věk, jsou veškeré úkoly prováděny jednoduchou formou, ale se záměrem zasvětit žáky do tématu pomocí empatie a vlastní zkušenosti.

Kvalifikační práce si neklade za cíl vytvořit projekt, který do hloubky zkoumá historii zoomorfní tematiky, ale chce tyto informace využít jako inspirační zdroj pro výtvarně pojatá témata realizovaná na základní umělecké škole.



## I. Teoretická část

# 1 Historický vývoj zobrazování zoomorfní tematiky v umělecké tvorbě

V této kapitole se budeme zabývat motivem zvířete zobrazovaného v uměleckých dílech napříč stoletími. Hlavní snahou je postihnout zvíře jako součást umění ve všech hlavních obdobích od pravěku až po současnost. Zajímá nás, jak byla vnímána v jednotlivých obdobích a jaký význam nebo vliv měla na člověka. Nejde o absolutní výčet všech umělců a všech děl, která kdy s tímto námětem vznikla. Zmiňovaná jsou pouze hlavní, nebo náš záměr nejlépe vystihující práce a myšlenky, soustředěné na evropské prostředí.

## 1.1 Počátky zobrazování zvířat

Pravěké umění se datuje v rozmezí 30.-10. tisíciletí před naším letopočtem a zahrnuje nástěnné malby zvířat v jeskyních Lascaux, Niaux, Rouffignak, Altamiře nebo rytin z jeskyní La Mouthe či Les Combarelles. Toto období je charakteristické realistickým uměním se zvěrnými náměty, spojené s civilizací lovců sobů. Historici umění stále spekulují o příčinách těchto motivů, zda se jednalo o magii, nebo umění. Jen v jeskyni Rouffignak se nachází 123 vyobrazení mamuta, ať už jde o rytiny, nebo malby, díky kterým došlo k převratným poznatkům o tomto vyhynulém zvířeti.<sup>1</sup> (Příloha I., obr. 1)

Díky takto bohatě zdobeným jeskyním můžeme vidět, že zájem o zvěř byl patrný již u pravěkých lidí a přikládali jí veliký význam. Zpočátku se se jedná pouze o zvěř lovnou, ale později i užitkovou a v neposlední řadě o zvěř doprovázející člověka.

Umění pravěku nabývá čistě ekonomickou funkci a vzhledem ke své magické povaze se stává zdrojem obživy, proto jsou ústředním tématem lovná zvířata,

---

<sup>1</sup> [Srov.] PIJONAN, José. *Dějiny umění 1.*, Praha: Odeon, 1977. s. 18.

vzácněji figurální motivy, či zvířata nesloužící jako potrava.<sup>2</sup> Jde o mamuty, koně, bizony, soby, kozorožce, tury, medvědy nebo antilopy, jeleny nebo vlky. Ne všechna zvířata se shodují s těmi opravdu lovenými a diskutuje se o vzniku mytologického systému: kdy mamut stál na významnějším místě než zajíc a udržel si tak svůj význam i přes postupné vymizení.<sup>3</sup>

Pravděpodobné vysvětlení jeskynních maleb je víra v moc obrazů: když zobrazím ulovené zvíře, podlehne i ve skutečnosti. Podle Pijoana nebyla k ulovení drobné zvěře magie nutná, a proto se ani nevyskytují v jeskynním umění.<sup>4</sup>

Pravěký umělec nepracoval s kompozicí, nevyjadřoval tedy určitý děj, ale spíše určité symboly nebo jejich soustavu. Také nekombinuje motivy, umění je vždy monotematické.<sup>5</sup>

V období, kdy již nebyl lov hlavním zdrojem obživy, vymizel i tento ryze animální způsob zobrazování. S příchodem zemědělství hraje důležitější roli hovězí dobytek a pastevectví, malby se zvětšují a zvěř obklopují figurální motivy, ne však s účelem ulovit, ale spíše ukázat blízkost k lidem. V této době se již pes pohybuje po boku člověka.

## 1.2 Zvíře, společník na cestě k věčnosti

Celé období starověkého Egypta provází kladný vztah ke zvěři, ať už jde o zvířata užitková, nebo sloužící k zábavě, a ten se promítá i do umění.

Již v předdynastickém umění Egypta se zvířecí motivy objevují na vápencových deskách, kde ve většině případů představují panovníka, bohy nebo kmeny. Například býk se stal později titulem faraónů.<sup>6</sup>

V době Staré říše, jejíž počátky jsou datovány kolem roku 2695/2640 před naším letopočtem, se změnil způsob pohřbívání a tím vznikl prostor pro umění reliéfů. Pro pohřbívání sloužily mastaby a poté pyramidy, jejich komory zdobí polychromované reliéfy o životě zemřelého. Příkladem z Pijoana nám může být

<sup>2</sup> [Srov.] SVOBODA, Jiří. *Mířní kamenného dláta*. 1. vyd., Praha: Panorama, 1986. s. 17.

<sup>3</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 26-29.

<sup>4</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 1*, Praha: Odeon, 1977. s. 18.

<sup>5</sup> [Srov.] SVOBODA, Jiří. *Mířní kamenného dláta*. 1. vyd., Praha: Panorama, 1986. s. 31.

<sup>6</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 1*, Praha: Odeon, 1977. s. 51.

Cujova mastaba, ve které je líčen život pastýřský, honáci dojící krávy s telaty opodál, nebo lovci hrochů a ptáci ukrývající se v rákosí. Venkovský styl a láska ke zvěři jsou v těchto památkách stálým námětem.<sup>7</sup>

V období Střední říše, kolem roku 2190 před naším letopočtem, byly vkládány celé modely přehlídek dobytka do hrobu, aby se mohl mrtvý i po smrti zabývat svou každodenní činností.<sup>8</sup> Se stoupající zemědělskou produkcí vzrostla i velikost stád a starost o ně se stala důležitým zaměstnáním. Zaměřovali se na chov jednoho druhu zvěře, například hovězí dobytek, ovce, kozy, osly, také se zdomácnovali koně, v Nové říši pak husy a dokonce psi.<sup>9</sup> Honáci a pastýři se svými stády jsou častým výjevem na stěnách hrobek a rozpoznáme je nápadnou hubeností, zarostlou tváří a někdy i pleší. (viz Příloha I., obr. 2)

Nová říše přináší expresi a pohyb. Zajímavým příkladem je práce Mistra hrobu Caninejova, který smísil růžového koně s mořským koníkem, býkovi dal modré rohy a kočkám rozhýbal ocas.<sup>10</sup>

Pro sajské období 714/711-664 před naším letopočtem jsou typické zvířecí plastiky.<sup>11</sup> Velmi oblíbené byly sošky koček, psů, sokolů, atd. Kočky měly náhrdelník a také náušnice v uších, jež dokládaly úctu a popularitu. (Příloha I., obr. 3)

Nezávisle na řadě míst světa se stává pes přítelem člověka a z vlka se domestikoval již v období mezolitu, tedy mezi lety 10000-8000 před naším letopočtem, a od období Staré říše se s ním setkáváme i v Egyptě. Domestikace kočky oproti tomu patří starým Egypťanům a jako ochočené zvíře sloužila především ke zbavování se nepříjemných hlodavců v domácnosti. V období Nové říše je také spojována s bohyní Tefnutou a zosobňuje životadárné teplo slunce, její epiteton „Oko boha Rea“. Z vyobrazení v mastabách také vychází, že se snažili o zdomácnění divoce žijících zvířat. Především šlo o antilopu, gazelu, hyenu, volavku, nebo jestřába, jsou nakresleni s obojky kolem krku, k nimž lze připevnit vodítko. Dále existují záznamy o gazelách přivázaných k židli velmože

---

<sup>7</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 1.*, Praha: Odeon, 1977. s. 57.

<sup>8</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 77.

<sup>9</sup> [Srov.] STROUHAL, Evžen. *Život starých egypťanů*. 1. vyd., Praha: Panorama, 1989. s. 134-135.

<sup>10</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 1.*, Praha: Odeon, 1977. s. 137.

<sup>11</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 154.

nebo opicích sloužících k jeho rozveselování. Král Tutanchamon a také někteří Ramesseové měli dokonce lva.<sup>12</sup>

Cílem egyptské kresby a malby nebylo vyjádření emocí, ale zápis ornamentálním písmem jako prostředek reprodukce světa mrtvého. Každý odstín barvy, zjednodušený tvar i kompozice má svůj význam a řídí se jasně danými konvencemi.

Na Krétě se umění vyvíjelo odlišným směrem. Náměty čerpalo v 2. Tisíciletí před naším letopočtem z fauny a flóry. Kréťští umělci měli zálibu v mořských motivech: například ryby, lastury a delfíni. Mínoovu moc znázorňují chobotnice s natahující chapadla.<sup>13</sup> Nástěnné malby i keramické desky zdobí rostliny a domácí zvířata.

### 1.3 Okouzlení krásou a mytologií zvířecího světa

*„...Sotvaže veškeré jsoucno tak dostalo vnitřní stavbu a řád, až posavad ztopené v kalu tisíce hvězd se začaly na nebi rozežíhat. Aby pak každý kraj byl domovem vlastnímu tvorstvu, podoby božstev a hvězd jsou v nebeských pláních bytem, rej stříbrných ryb zas vlnky svou náručí chrání, pevniny divou zvěř, vzduch k čeření ptactvo. Dosud však nebylo tvora povahy ušlechtilejší, schopného směřovat výš, být ostatních vládcem. I zrodil se člověk...“<sup>14</sup>*

Umění antiky, počínající v 1. tisíciletí před naším letopočtem, znamenalo velkou změnu v pozorování a nahlížení na svět.<sup>15</sup> Na rozdíl od starých Egyptanů, kteří se zabývali především myšlenkou posmrtného života, se Řekové zaměřují na představy o smyslu života a bytí. V Řecku se stává ideálem člověk, ostatními národy opovrhovali a nazývali je barbarskými. Tento ideál člověka se promítal i do umění, především šlo o sochařství, z nástěnných maleb se příliš nedochovalo.

Součástí jejich světa byla také zvířata, která najdeme i v umění. Nejčastěji zobrazovaným je kůň, nepostradatelný pro rychlé přesuny z místa na místo a pro

<sup>12</sup> [Srov.] STROUHAL, Evžen. *Život starých egyptanů*. 1. vyd., Praha: Panorama, 1989. s. 138-141.

<sup>13</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 2*, Praha: Odeon, 1977. s. 27.

<sup>14</sup> OVIDIUS. *Proměny: výbor*. Vyd. v tomto uspořádání 1. Překlad Dana Svobodová. Praha: BB art, 2001. s. 9.

<sup>15</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H., *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 75.

účast při válkách. Mistrně zaznamenávali svaly a stavbu kostí, díky čemuž vypadají tak energicky a živě.

Z koně vznikla také mytologická bytost kentaur - napůl člověk, napůl kůň. Dalším mýtem o polovičním člověku se stal Mínótaur a jeho božská odplata. Napůl člověk napůl býk, vycházející nejspíš z krétského kultu přeskokování býka, který znázorňuje lidskou vynalézavost a nepřirozenou sexualitu.

Zvíře symbolizovalo každého Boha a bylo jeho atributem sloužícím jako poznávací znak. Například bohyně lovu a měsíce Diana je vždy znázorněna s lovnou zvěří (Příloha I., obr. 4) a bohyně Léda s labutí označována za symbol plodnosti.<sup>16</sup>

O originální malbě můžeme hovořit v souvislosti s keramikou převážně na pohřebních vázách pokrytých dekorativními pásy. Figurální prvky zvířat i lidských postav jsou stylizovány do geometrických siluet složených například z trojúhelníků.<sup>17</sup>

Stejně jako u Egypťanů měla zvířata velký význam, byla neoddělitelnou součástí jejich životů. Oba národy si vytvořily svá božstva, ale Egypťané hledali zvířecí atribut pro Boha podle vlastností zvířete, Řekové naopak lidské vlastnosti u zvířete. Z památek starověkého Řecka se příliš nedochovalo a jsou nám známy prostřednictvím kopií starořímských umělců.

Římané byli především sběratelé umění a Římská říše sloužila jako místo, kde se koncentrovali umělci a řemeslníci z Řecka. Tímto shromažďováním započal obchod s kopii řeckých děl. Díky jejich sběratelské a obchodní činnosti se nám zachovalo mnoho významných prací, některé z nich alespoň jako odlitá kopie.<sup>18</sup>

Zvíře se stalo atributem Říma. Jedna z pověstí o založení Říma Romulem a Remem vypráví, že byli odkojeni velkou vlčicí. Od té doby je vlčice považována za symbol neohroženosti a dravosti Římské říše. Legendární vlčice (Příloha I.,

---

<sup>16</sup> [Srov.] NICHOLAS J. Sounders. *Mytická síla zvířat*, 1. vyd., 1996, Praha: Práh. s. 147.

<sup>17</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 2.*, Praha: Odeon, 1977. s. 60.

<sup>18</sup> [Srov.] JOHNSON, Paul. *Dějiny umění: nový pohled*. 1. vyd. Praha: Academia, 2006. s. 95.

obr. 5) byla oslavovaná během římských slavností, konaných na počest boha plodnosti, nazvaných Lupercalia.<sup>19</sup>

Velkou zálibou Římanů byl chov a dovoz exotických zvířat, která byla předváděna na přehlídkách a doprovázela triumfální pochody. Tato zvířata se stala živým důkazem o nadvládě Římské říše nad neznámými zeměmi. Sloni, lvi, leopardi, hroši, krokodýli, opice i rys a nosorožec, medvědi, býci, žirafa a další, se účastnili gladiátorských zápasů, v nichž soupeřili s gladiátory nebo mezi sebou.<sup>20</sup>

Jelikož se starověké Řecko i Řím zabývali filosofií, politikou, vědou a ideálem krásy, pozornost byla přenesena na člověka. Zvířecí motivy se nevyskytují v takové míře jako například v Egyptě a hlavním přínosem římských umělců je zobrazování exotických zvířat a inspirace v mytologii.

#### 1.4 Bájně bytosti a zvířata v ustáleném systému křesťanské ikonografie

Románský sloh se vyvinul v 10. století vlivem vzniku velkého množství klášterů, převážně ve Francii. Zvířecí motivy se objevují na hlavicích a patkách sloupů, také na reliéfech a iluminacích, nesetkáme se však s volnou plastikou.

Pokud jde o hlavice a patky, můžeme pozorovat velmi rozmanité vzory, geometrické ornamenty, korintské vzory, stylizovaná exotická zvířata, lvy či pávy a také se setkáváme s výjevy ze Starého a Nového zákona pocházející z uměleckých a řemeslných dílen. Pijoan o románských hlavicích píše, že „jsou téměř výtvarnou encyklopedií středověkého života“.<sup>21</sup> Podobný účinek měly i kreslené iluminace, ve kterých zvířecí motivy zakončují dekorativní pletence.

Většina děl vznikala podle ustáleného způsobu práce. Tvořilo se podle předlohy a přejímaly se hotové vzory. Důležité bylo věrně dané téma napodobit bez vlastní invence. Zvířata tvořila součást křesťanské symboliky a měla svůj konkrétní

---

<sup>19</sup> [Srov.] NICHOLAS J. Sounders. *Mytická síla zvířat*, 1. vyd., 1996, Praha: Práh. s. 73.

<sup>20</sup> [Srov.] MEIJER, Fik. *Gladiátoři*. 2. vyd. Praha: Aurora, 2006. s. 29.

<sup>21</sup> PIJOAN, José. *Dějiny umění 3*, Praha: Odeon, 1978. s. 232, 308.

význam.<sup>22</sup> Zvěř bývá spojována s evangelisty; lev, symbol sv. Marka, anděl sv. Matouše, vůl sv. Lukáše a orel jako symbol sv. Jana. Tato symbolika je odvozena z Bible, části jejího Starého zákona; Ezechiel zde popisuje své vidění o Božím trůnu, který nesou čtyři bytosti, z nichž tři mají hlavu zvířat. Uplatňovala se na tympanonech románských staveb vedle Krista v majestátu (Příloha I, obr. 6).<sup>23</sup>

Když nahlédneme do křesťanské ikonografie, zjišťujeme, že se zabývala nejen atributy světců, ale také bájnými bytostmi. Ty mohou mít protikladný a mnohoznačný význam (nemoci, zlo, přírodní síly, prvotní chaos). Například fénix symbolizoval Kristovo vzkříšení, nesmrtelnost duše, stálost, víru a byl zobrazován na pozadí slunce. Chiméra, hlava lva, tělo kozla s dračím ocasem - symbol démona či zla. Chrliče s lidskými hlavami mají zahánět zlé duchy. Koňské tělo s trupem člověka a napjatým lukem je symbolem pýchy nebo znamení zvěrokruhu Střelce. Další bájná bytost Leviatan má podobu hada či krokodýla a představuje vodní moc i Antikrista.<sup>24</sup>

Zvířata se nezobrazují jinak než podle křesťanské symboliky a přísných pravidel, změna nastává až ke konci středověku, kdy se postupně uvolňuje tato nekompromisní atmosféra.

#### 1.4.1 Symbolika ryby, psa a kočky

Ryba, řecky ICHTHYS, sloužila jako tajné poznávací znamení křesťanů až do 4. století. Známý je atribut Ježíše rozmnožujícího dvě ryby a pět chlebů k nasycení zástupů. Symbol papeže sv. Petra, Kristova učedníka, je rybář. Rybolov značí působení apoštolů a šíření křesťanství.<sup>25</sup> Nejen pro křesťany, ale i pro buddhismus a židovské věřící má ryba svůj význam. Ve starověkém Egyptě byl úhoř nebo okoun uctíván jako posvátný. Řekové spojují rybu s bohyní lásky Afroditou a v Číně představuje symbol štěstí, hojnosti a milostných radovánek.<sup>26</sup>

Ústředním motivem této kvalifikační práce jsou pes a kočka; zvířata, která historickým vývojem zdomácněla. V křesťanské ikonografii symbolizuje pes

<sup>22</sup> MRÁZ, Bohumír. Dějiny výtvarné kultury/1.3. vyd. Praha: Idea servis, 1998. s. 89.

<sup>23</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H., *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 176.

<sup>24</sup> [Srov.] RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005, heslo Bájné bytosti.

<sup>25</sup> Tamtéž. Heslo Ryba, Rybář, Rybolov.

<sup>26</sup> [Srov.] ČÍHAL, Petr, (ed.). *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slovákcké muzeum v Uherském Hradišti, 2013. s. 157.



odvahu, věrnost, ušlechtilost, mír či milosrdenství, někdy také dobrotu, víru, ostražitost, dravost, ale i sprostotu a bezbožnost. Podstatná je barva psa, podle které určíme pozitivní, nebo negativní význam.<sup>27</sup> Psi černobíle skvrnití odkazují na dominikánský řád. Černí a potulující psi dostali v křesťanské symbolice význam nečistoty, závisti a nízkosti. Pokud je však pes zobrazen u nohou vdaných žen, symbolizuje věrné manželství. Pes u nohou rytíře na náhrobku nám vypráví o přirozené smrti a lev o smrti v boji. Pes se stal atributem sv. Rocha, kterému donášel chléb a v pozdním středověku všeobecným atributem Ctností a Neřestí.<sup>28</sup>

U kočky se setkáváme se symbolikou inteligence, nezávislosti, jemnosti i touhy. Opačný význam je hřích, ďábel, neštěstí, temnota, faleš, lenivost a krutost. Stala se atributem Gertrudy z Nivelles.<sup>29</sup>

Stejně jako sloh románský i období gotiky pochází z Francie a je spojováno se vznikem nového typu katedrály. Stavby se prosvětlyly a odhmotnily. V sochařství i malířství stále platila určitá pravidla a konvence, proto jsou středověká díla vesměs podobná a těžko rozeznáme jednotlivé osobnosti znázorněné na uměleckých dílech.

K odlišení těchto konvenčních postav portrétisté používali insignie zastávajícího úřadu a doplnili jejich jména. Gotičtí umělci nekreslili s předlohou. Zajímavou výjimkou se stal obrázek slona (Příloha I., obr. 7) nakreslený podle skutečného slona dovezeného do Anglie francouzským králem. Anglický historik **Matthew Paris** (zem. 1259) se pokusil o přesné zaznamenání proporcí a tím dokázal, že problémy jako proporce nebyly umělcům neznámy, pouze je nepoužívali.<sup>30</sup> O reálném zobrazování se můžeme přesvědčit v náčrtníku **Villarda de Honnecourta** (1200-1250)<sup>31</sup>, studujícího přírodu v celé její šíři - zvířata, rostliny a z ruin zachráněné mramory.

Umělci pracovali s detaily a nic neponechávali náhodě. Každá část práce měla svůj význam nejlépe viditelný v iluminovaných rukopisech. Proto nás může překvapit zapojení námětu z každodenního života, jak se tomu stalo u Žaltáře

<sup>27</sup> [Srov.] RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005. Heslo Pes.

<sup>28</sup> [Srov.] BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997. s. 273, heslo Pes.

<sup>29</sup> [Srov.] RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005, heslo Kočka.

<sup>30</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H., *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 196-197.

<sup>31</sup> PIJOAN, José. *Dějiny umění 4*, Praha: Odeon, 1979. s. 49.

královny Marie (Příloha I., obr. 8).<sup>32</sup> Spodní část strany zdobí lov kachen pomocí sokola, nesouvisející s Kristem v chrámu na větší části stránky. Kachny a sokoli jsou vykresleni s velkou přesností.

Zájem o světské výjevy vidíme také na tzv. knihách hodinek s přepychovou vazbou, portrétem vlastníka obklopeného jeho oblíbenými světcí a osobnostmi. Dále obsahovaly ilustrace k jednotlivým měsícům kalendáře; například říjen charakteristický setbou a životopis světce s modlitbami.<sup>33</sup> Zvířata využívaná v hospodářství tedy nemohou na těchto iluminacích chybět.

Významnými knihami křesťanské symboliky byly Bestiáře, popisující symboliku jednotlivých zvířat. Například beránek s rybou představuje postavu Ježíše Krista. Jan Křtitel označil Ježíše Krista za obětního beránka, který se obětoval za hříchy světa. Beránek symbolizuje tichost, trpělivost, zasvěcení, mírnost, poddajnost nebo dobrotu.<sup>34</sup>

Od raného středověku se zájem umělců posunul od líčení biblických příběhů až k věrnému znázorňování skutečnosti, zjistili, že oba způsoby jsou možné a nejsou v rozporu. Již nestačilo naučit se předpisy pro znázorňování postav z Bible, ale bylo zapotřebí i dovednosti dívat se a studium viděného přenášet na obraz. Používali skicáky a kreslili rostliny i zvířata.

Jedním z prvních byl výše zmíněný Matthew Paris a zálibu ve studiu živých zvířat projevil i **Antonio Pisanello** (1397-1455?).<sup>35</sup> Umění se dalo posuzovat podle věrohodnosti a to samé se pokoušeli přenést do znalosti lidského těla.

Umělci gotického slohu zvířata zobrazují, ale především v souvislosti s křesťanskou symbolikou. Až s postupným porušováním předepsaných pravidel se i toto zobrazování mění a hledá ideální tvary a proporce. Zaměřením na skutečnost končí období středověkého umění.

---

<sup>32</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 211.

<sup>33</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 4.*, Praha: Odeon, 1979. s. 56-57.

<sup>34</sup> [Srov.] RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005, heslo Beránek.

<sup>35</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 220-221.

## 1.5 Inspirace antickou mytologií v zobrazování zvířat a studium skutečnosti

Již od Giottovy doby (1266-1337) se rodila myšlenka na obrodu starověkého umění, tedy znovuzrození bývalého majestátního Říma. Uplynulá období byla označena za střední věk, středověk - pojem používající dodnes, a vrhla na něj nepříznivý stín. Umělci 14. století se oproti tomu pokusili o znovuvzkříšení klasických ideálů a o nastolení nové epochy.<sup>36</sup>

Za jedno z prvních sochařských děl italské renesance se považuje reliéf na bronzových dveřích florentského baptisteria. **Fillippo Brunelleschi** (1377-1446) a **Lorenzo Ghiberti** (1378-1455) soutěžili o jejich zhotovení. Brunelleschi navrhl zadaný námět Abrahamova obětování syna Izáka s nesmírnou obratností a živoucími detaily - beránek se škrábe za uchem a sluha se drbe na šlapce v pitoreskní nápodobě antického *Chlapce s trnem v noze*.<sup>37</sup> Soutěž o dveře do baptisteria vyhrál Lorenzo Ghiberti. Jsou výrazně plastické a autor taktéž ovládal práci s detaily. Na ozdobných pruzích rámu se proplétají drobní ptáci, ještěrky a veeverky.

Florentský sochař **Andreo di Cione**, zvaný **Verrocchio**, odlil pro jedno z letních sídel Mediceů *Putta s delfínem*, který je dnes na vodotrysku ve florentském Palazzo Vecchio. Nejpříznačnějším a nejvýznamnějším dílem Verrocchia je jeho jezdecký pomník bergamského *kondotiéra Bartolomea Colleoniho* v Benátkách s bohatým zdobením sedla. Jezdeckých pomníků vzniklo v renesanci mnoho. Také Donatellův (1386-1466) *kondotiér Gattamelata* na koni (Příloha I., obr. 9) ukazuje vynikající sochařské dovednosti, díky nimž dokázal vytvořit důstojného koně, který se svým jezdcem tvoří jednotu.<sup>38</sup>

Ze zvířecích prvků bývá tvořeno množství fontán a kašen. Jako příklad lze uvést *Neptunovu fontánu v Bologni*, dílo **Giambologna**. Tento sochař založil dílnu, která tvořila vývozní podnik nabízející zákazníkům seznam bronzů k výrobě: Únos Sabine, Kůň zabitý lvem, Býk zabitý tygrem, Herkules poráží Kentaury,

---

<sup>36</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 223-224.

<sup>37</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 5.*, Praha: Odeon, 1979. s. 137.

<sup>38</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 291-293.

Kentaur unáší Deianeiru, Letící Merkur, Venkovan s lucernou atd., což dokládá velký zájem o zvířecí plastiku.<sup>39</sup>

Z děl velkého renesančního sochaře **Michelangela Buonarrotiho** (1475-1564) můžeme jmenovat *Bitvu Kentaurů*, v mramoru vytesaný reliéf z počátku jeho tvorby. Později používal zvíře už jen v drobných detailech, například jeho *Noc* z náhrobku de' Medici v kapli Madiceů v kostele San Lorenzo ve Florencii, zobrazuje ženu hroužící se do spánku, jež má u nohou sovu, symbol noci.<sup>40</sup>

Renesanční malířství nabízí k prozkoumání velké množství zvířecích motivů. Velkým milovníkem koní ve svých pracích byl například Paolo di Dono, zvaný **Paolo Uccello** (1397-1475). Na jedné ze čtyř desek, jež namaloval na žádost rodiny Bartoloniů zobrazující *Bitvu u San Romana* (Příloha I., obr. 10), tvoří první plán vzpínající se koně, které Gombrich přirovnává ke koním houpacím.<sup>41</sup> Nejspíše je to jeho zaujetím perspektivou, kterou se snažil zdokonalit na různých detailech obrazu, a koně mu nepřišli důležití. V obraze *Noční lov* představuje propracovanou kompozici. Ve středu plátna umístil bod, do kterého se sbíhá veškeré dění lovu, jak psi, tak lovci. Význam perspektivy u obou děl převažuje nad jednotlivými motivy.

Nové revoluční pojetí umění nastolil malíř **Jan van Eyck** (1390-1441). Gombrich píše, že si doslova „*podrobil realitu*“.<sup>42</sup> Měl zálibu v zachycení skutečné přírody, budov, lidí, zvířat, ale i trávy a květin rostoucích na skalách. Zaměřuje se na každý drobný detail koňské hřivy, kožešinového lemování šatů. Eyckův kůň vypadá jako živý, má světlo v oku, zaoblené údy, modelované světlem a stínem, tím se výrazně liší od pojetí koní P. Uccella, kteří vypadali neživě a strnule.

**Leonardo da Vinci** (1452-1519), narozený v Toskánsku, se učil u Andrea del Verrocchia v jeho dílně studiem rostlin a nezvyklých zvířat, která později používal ve svých dílech. Byl toho názoru, že umělec má prozkoumávat celý viditelný svět sám za sebe a nemá se spoléhat na žádné authority. Dlouhé roky studoval způsob letu ptáků a hmyzu, které využil při navrhování létajícího stroje.<sup>43</sup> Jeho oddanost přírodě dokazuje obraz *Dáma s hranostajem* (Příloha I.,

---

<sup>39</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 367-368.

<sup>40</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 303-313.

<sup>41</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 239.

<sup>42</sup> Tamtéž, s. 239.

<sup>43</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 291-294.

obr. 11), zde se projevuje da Vinciho typický styl - nic neprozrazující zasněný pohled dámy i jejího mazlíčka jako je tomu u obrazu *Mona Lisa*.

Podle ikonografického slovníku H. Ruliška symbolizuje hranostaj panenskou světici, nevinnost a vznešenost. Z tohoto obrazu je také patrné opuštění klasických forem; změnil kompozice a vymyslel nové pózy, které se rychle šířily.<sup>44</sup>

K mezinárodním a také nejvyhledávanějším malířům patřil **Tiziano Vecelli** (asi 1485-1576).<sup>45</sup> Na plátně *Bakchus a Ariadna* zobrazuje levharty, lva, štěkajícího psa, hada i ropuchu. V jeho dílech zvířecí motivy nechybí, obzvláště pes byl oblíbený. Nalézáme ho v obrazech *Venuše urbinská*, známá jako *Venuše s psíkem*, *Venuše a Adonis* nebo na portrétech Karla V., jako věrného společníka.

Na sever od Itálie došlo k přechodu k renesanci později. Tuto myšlenkovou proměnu zapříčinil vznik knihtisku, vynález tištění obrazů, díky kterému se i na severu dozvídali o práci jiných umělců.<sup>46</sup>

Jeden z nejlepších malířů a kreslířů pocházející z Norimberka v Německu, **Albrecht Dürer** (1471-1528), ovlivněný vznikem tiskařského lisu a technické revoluce, vytváří mimo jiné i dřevoryty a rytiny. V kresbě se inspiroval svým okolím a jeho devizou bylo lpění na detailech. Ve svém skicáři zobrazoval náměty z Ovidiových Proměn. Ze zvířecího světa kreslil lvy, psy, vepře, koně a nosorožce, také dělal akvarelové studie: *Mladý zajíc* (Příloha I., obr. 13), *Křídlo modrého mandelíka*, *Humr*, *Rak*, *Hlava jelena*, *Jelen zabitý šípem*, *Visící kachny* atd.<sup>47</sup> Snažil se o napodobení jižního umění a jeho přesunutí na sever. Hledal vyváženost a správnou harmonii, kterou uplatnil v rytině *Adam a Eva*. Celý výjev působí velmi klidným dojmem; vedle sebe umístil kočku s myší, losa, krávu, králíka i papouška, kteří se nebojí lidí a Eva se natahuje pro jablko v tlamě hada (Příloha I., obr. 12).

Ze západních umělců je třeba zmínit holandského malíře **Hieronyma Bosche** (zem. 1516).<sup>48</sup> Využíval reálné zobrazení skutečnosti na věci, které okem

<sup>44</sup> [Srov.] RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005, heslo Zvíře.

<sup>45</sup> JOHNSON, Paul. *Dějiny umění: nový pohled*. 1. vyd. Praha: Academia, 2006. s. 258-259.

<sup>46</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 285.

<sup>47</sup> [Srov.] JOHNSON, Paul. *Dějiny umění: nový pohled*. 1. vyd. Praha: Academia, 2006. s. 182-187.

[Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 6.*, Praha: Odeon, 1980. s. 306-314.

<sup>48</sup> GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 356.

nevidíme, a jsou nespátřitelné. Zabýval se lidskou špatností a zobrazováním zla. Zvířecí a technické motivy spojuje s lidskými a tím vytváří hrůzné demony. Způsob, jakým poukazoval na vnitřní myšlenky lidí v této době, vypovídá o převládajícím moderním duchu.

Renesance ukazuje, že i zvíře má své nezastupitelné místo ve světě a zkoumá ho v plné šíři. Navrací se zpět k mytologii, ale křesťanské náměty nezavrhuje. Převládá kůň a pes, umělci se však pouze na tyto dva druhy neomezují.

## 1.6 Manýristické pojetí zvířat

Po éře téměř dokonalého malířství renesance nastupuje doba hledání nového, dosud nepoužívaného způsobu zobrazování. Typickým umělcem tohoto období byl sochař a zlatník **Benvenuto Cellini** (1500-1571). Mnoho jeho prací se nedochovalo, ale tou nejznámější je *Slánka* vyrobená pro francouzského krále. Model znázorňuje moře a zemi; země v podobě ženy a moře v podobě muže, kterého podpírají mořští koně.

V oblasti malířství nalézáme zajímavou postavu Jacoba Robustiho, přezdíváného **Tintoretto** (1518-1594), který se rozhodl pro naprosto odlišnou interpretaci biblických příběhů.<sup>49</sup> Z hlediska zoomorfních motivů je důležitý obraz *Sv. Jiří s drakem* (Příloha I., obr. 14). Boj draka a Sv. Jiřího odsunul do pozadí a do prvního plánu umístil běžící princeznu.

Ještě odvážnější ve svém projevu, ignorující přirozené tvary a barvy, byl řecký malíř **El Greco**, vlastním jménem **Domenicos Theotokopoulos** (asi 1541-1614).<sup>50</sup> Jediným mytologicky orientovaným námětem je obraz *Láokoón* právě uštknutý hadem, který dokládá jeho znalost helénistické kultury, benátského vlivu i pobytu v Toledu.<sup>51</sup> V dále stojí trojský kůň před jeho branami.

Pro české prostředí byl významný milánský umělec **Giuseppe Arcimboldo** (1527-1593).<sup>52</sup> Je až překvapivé, jakou širokou škálu zvířat a jak rozmanité studie přírody vytvořil v akvarelu, kvaši nebo kresbě. Zvířata figurují i ve známých

<sup>49</sup> GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 368.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 371.

<sup>51</sup> [Srov.] PIJUAN, José. *Dějiny umění 6.*, Praha: Odeon, 1980. s. 336.

<sup>52</sup> CHENEY, Liana. *Arcimboldo. 1527-1593*. Vyd. 1. Praha: Knižní klub, 2013.

malbách portrétů. Jednotlivé části obličeje sestavuje z různých druhů zvířat: levhart, slon, jelen, zajáci, ptáci a další šelmy.

Žánrovým mistrem vlámského prostředí byl **Pieter Bruegel starší** (asi 1525-1569).<sup>53</sup> Vzhledem k jeho zaujetí žánrovými výjevy sedláků se se zvířetem na obraze setkáváme poměrně často. Jde o užitková zvířata nebo lovecké psy. Obraz *Lovci ve sněhu* (Příloha I., obr. 15) ukazuje jeho zájem o zobrazování pohybu; muži a psi pospíchají do vesnice, aby se ohřáli.

## 1.7 Doba promlouvající prostřednictvím zvířat

Období 16. století prošlo řadou změn v křesťanském světě. Reformace a vznik nových učeních o životě Ježíše Krista přinesla ideály absolutismu, mysticismu, erotismu a oprostila se od analýzy a rozumu. Rodí se umění emocionální a velmi sugestivní.<sup>54</sup>

Z francouzského prostředí pocházel významný malíř Claude Gellée, zvaný **Claude Lorrain** (1600-1682), působící v Itálii.<sup>55</sup> Jeho díla tvoří převážně krajiny, např. pozadí pro figurální motivy z antické mytologie umístěné v popředí. Vedle lidských postav jsou zde psi, krávy, ovce či koně. Zvířata ani lidé nehrají v těchto dílech hlavní roli, důležitá byla nostalgická krajina.

O generaci starším vlámským malířem byl **Peter Paul Rubens** (1577-1640). Děla zobrazujících zvířet vytvořil velké množství. Jedním z prvních zajímavých obrazů je jezdecký portrét ministra Lermy (Příloha I., obr. 16). Odklonil se od ikonografického zobrazování tohoto námětu a ztvárnil jezdce i koně z čelního pohledu.<sup>56</sup> Měřítko krásy pro něj nebyla prioritní. Snažil se využívat všech uměleckých prostředků tak, aby z prací vyzařovala radost, kterou měl z okolních krás. Také si oblíbil velká plátna, na která ve velkém měřítku umisťoval postavy a využíval světla a barvy k ještě většímu účinku.<sup>57</sup> Tento způsob malby nám ilustruje *Únos dcer Leukippových* s velmi výraznou dynamikou vytvořenou

<sup>53</sup> GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 381.

<sup>54</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 7.*, Praha: Odeon, 1981. s. 7.

<sup>55</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 168.

<sup>56</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 214.

<sup>57</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 397-398.

prohýbajícími se těly a vzpínajícími se koňmi.<sup>58</sup> Naopak velmi klidným až mírumilovným dojmem působí obraz *Alegorie požehnání míru*, s hrajícím si panterem. Exotická zvěř, nebo dokonce mrtvá zvířata nebyla v obrazech výjimkou.

**Frans Snyders** (1579-1657) pomocník v Rubensově díle a dobře honorovaný malíř se zabýval loveckými scénami, zvířecí srstí, peřím, rybími šupinami s důslednou přesností.<sup>59</sup> Zobrazoval také lvy, kuny, opice, mořská zvířata, ptáky a další.

Španělskými malíři baroka byli **Esteban Murilla** (1617-1682) a **Diego Velázquez** (1599-1660). Murilla se proslavil zaměřením svých děl na dětství a niterné stavy dětí, často doprovázené věrným společníkem v podobě psa. Velázquez ve své tvorbě reflektoval pozorování živé přírody. Shlédl se v naturalismu a také uplatňoval žánrový obraz. Zvíře, konkrétně psa, zakomponoval například do obrazu dvouletého španělského prince *Filipa Prospera* (Příloha I., obr. 17). Jde o velmi malý motiv, ale Gombrich vyzdvihuje jeho mistrovství oproti Van Eyckově psíku z obrazu manželů Arnolfiniových, kde se Van Eyck snažil dokonale napodobit každou jeho kudrlinu, ale takového účinku jako Velázquez nedosáhl. Velázquezovi šlo pouze o zachycení typického výrazu, ne o veškeré konkrétnosti. Pracoval s lidskou představitostí a předpokládal, že si mysl detaily domyslí.<sup>60</sup>

I české barokní sochařství má své zastoupení v zoomorfni tematice a to v **Bernardu Braunovi** (1684-1738). Zejména v sochách provedených pro hraběte Františka Antonína Šporka v okolí Kuksu. V první fázi vytvořil sochy symbolizující *Ctnosti* a *Neřesti*, některé doprovází právě zvíře a v té druhé ozdobil pískovcové skály a balvany v Novém lese tématy: *Narození Páně*, *Příjezd tří králů*, *Vidění sv. Huberta*.<sup>61</sup> Reliéfy jsou značně poničené, představu máme pouze z fotografií a písemných záznamů. Ze zvířecí říše zde nalezneme koně, jelena, psy, užitková zvířata a další.

<sup>58</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 7.*, Praha: Odeon, 1981. s. 218.

<sup>59</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 7.*, Praha: Odeon, 1981. s. 186.

<sup>60</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 411.

<sup>61</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 7.*, Praha: Odeon, 1981. s. 325.



Z českých malířů můžeme jmenovat **Karla Škrétu** (1610-1674) a jeho plátno *Sv. Martin se dělí se žebrákem o plášť* (Příloha I., obr. 18). Sv. Martin přijíždí jako rytíř na bílém koni konat dobro.<sup>62</sup>

Lze říci, že nejoblíbenějším zvířetem barokního umění se stal pes. Většinou stojí ve spodním rohu obrazu, nebo po boku portrétovaného. Podtrhává jeho povahu bez rozdílu mezi chudými a bohatými. Pes není jen symbolem přátelství a věrnosti, ale kladná symbolika v baroku převažuje nad zápornou (sprostota a bezbožnost). V obrazech také nacházíme motiv zvířat zabitých při lovu.

Francouzské malířství 18. století klade důraz na slovo *příroda* a hledá v něm novou hloubku. Počátek nalézáme u malířů zvířat, kteří potřebovali zasadit zvířecí motivy do určitého rámce. K těmto malířům patřil Françoise Desportes (1661-1743) a Jean Baptiste Oudry (1686-1755).<sup>63</sup> Jejich zájem se zaměřil na divoká i domácí zvířata, lov, venkovské prostředí a také krajinu, v níž se lov uskutečňuje.

Pro anglickou společnost 18. století se stal přijatelným malířem sir **Joshua Reynolds** (1723-1792). Považoval za vzory renesanční italské mistry a nabádal k znázorňování vznešených námětů. Proslavil se jako portrétista s velikým nadáním pro zachycení povahy a postavení lidí ve společnosti. Obraz *Slečna Bowlesová s psíkem* (Příloha I., obr. 19) vznikl až po důkladném seznámení dívky s malířem a celkový dojem ukazuje láskyplný vztah dívky k psovi.<sup>64</sup> Oproti Velázquezovu pojetí psa na obraze s princem Filipem, se Reynolds zajímal více o barvu a textury a díky tomu nalézáme v jeho dílech větší přirozenost a promyšlenost.

Anglická škola se proslavila malbou koní, které se věnovalo mnoho umělců, z nejznámějších například George Stubbs (1724-1806), malíř závodních koní a jejich majitelů a George Morland (1763-1804), zaměřený na venkovské prostředí zahrnující dobytek i domácí zvířata.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 325-326.

<sup>63</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. s. 45-46.

<sup>64</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 464-467.

<sup>65</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. s. 80.

## 1.8 Zvíře jako zrcadlo duševní podstaty člověka

Klasicismus lze charakterizovat jako období prudkého odmítání barokního slohu, který v polovině 18. století začal ztrácet na atraktivnosti a nově probudil zájem o klasické formy umění posuzované z jiných hledisek, než jak to dělala renesance.

**Jacques-Louis David** (1748–1825), typický klasicistní malíř, přítel Napoleona a revolucionář se proslavil jako portrétista a umělec zachycující heroické momenty. Slavným obrazem je *Bonaparte při přechodu Alp* (Příloha I., obr. 20), v němž klidný Bonaparte sedí na bujném koni, který se bojí propasti, vzdálené jen kousek od jeho kopyt. V obraze *Únos Sabineek* vzbudilo pohoršení společnosti velké množství nahých těl a koně bez otěží a uzdy.

Španělský malíř, syn zlatníka, **Francisco Goya y Lucientes** (1746-1828) využíval klasicistickou jasnost, zjednodušenou techniku, originální světelnost i kompozici a deformaci. Již v 80. letech 18. století se objevují jeho démonické a zvířecí tváře v obraze jako personifikace děsivých instinktů. V cyklu grafik s názvem *Caprichos* představuje lidské bytosti podobné zvířatům a některými aspekty předjímá surrealismus 20. století.<sup>66</sup> Také se zabýval tematikou býčích zápasů a zachovalo se mnoho přípravných skic býků připravených pro lept. V jiném cyklu nazvaném *Černé malby* (Příloha I., obr. 21) používá zvíře k zvýraznění hrůzného, zvrhlého podstaty člověka.

Klasicismus ukazuje prostřednictvím zvířat vnitřní pocity člověka v jejich výrazu, pozici těla nebo výrazné kompozici. Není podstatná přesnost nebo reálnost výjevu, ale vyzařující emoce. Zvíře je především prostředník pro tyto snahy.

Období 19. století přináší mnoho nových směrů. Jedním z nich je romantismus. Romantici se dobrovolně odchylovali od tradičních a akademických norem a zabývali se myšlenkou smrti, noci, úniku z každodenního života, snili o dalekých zemích, starých časech a horovali pro středověk.

**Théodore Géricault** (1791-1824) projevoval velký zájem o koně a jezdecké umění a s tímto námětem je spojen obraz *Důstojník myslivců císařské gardy dává povel*

---

<sup>66</sup> [Srov.] PIJJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. s. 151-158.

*k útoku, Zraněný kyrysník odjíždějící z boje* nebo *Běh berberských koní*.<sup>67</sup> Kůň se stal téměř malířovým totemem, skvělým způsobem zachycoval pohyb, téměř jako momentku na fotografii, zastavení času. Kůň figuroval i v jeho smrti; Géricault zemřel po pádu z jeho hřbetu.

S důstojným a ušlechtilým vnímáním umění se ztotožňoval **Eugène Delacroix** (1798-1863). V jeho díle však nalézáme i opačnou stránku, kterou pojmenoval *velká černá hlubina*. Týká se loveckých scén, zápasících zvířat mezi sebou a jejich divokosti zadržovanou přísným stoicismem a projevující se dynamickou malbou.<sup>68</sup>

Zoomorfní tematika v romantismu není příliš bohatá, dominuje jí kůň a některá exotická zvíř v rozpořbované kompozici. Většinou se ale setkáváme s užitkovými zvířaty jako doplňkem snové krajiny, oproti nekonečné přírodě ve velmi malém měřítku, aby nezastínili krásu vzdálenějších míst.

## 1.9 Zobrazování zvířat v reálné podobě

Realističtí malíři se věnovali přírodě a všemu, co s ní souvisí. Z venkovského prostředí se objevuje turovitě zvíře, kráva, jako symbol stálé přírody. Specialistou byl Constant-Émile Troyon (1810-1865).

K malířům realismu zabývajících se animálními motivy můžeme zařadit **Antoine-Louise Barye** (1795-1875). Ač byl sochařem, jeho malířská díla jsou ceněna více. Pro svá exotická zvířata hledal vhodné divoké prostředí okolo Paříže ve fontainebleauském lese.<sup>69</sup> Zaznamenával zákoutí lesa a do nich poté zakomponoval zvíř z exotických krajin.

Významný realista **Gustav Courbert** (1819-1877) používá na svých plátcích převážně motiv psa, jako společníka při procházkách, nebo při malbě vlastní podobizny. Kvalitu Courbetovy práce uznala většina tehdejší společnosti po

---

<sup>67</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 184-186.

<sup>68</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. s. 187-189.

<sup>69</sup> [Srov.] Tamtéž. s. 215.

vystavení obrazu *Remízek se srnečky* v Salónu (Příloha I., obr. 22). Vyniká přesvědčivostí, s jakou dokázal reálně zobrazit přírodu i srst srnců.<sup>70</sup>

Český realismus v malířství představuje **Karel Purkyně** (1834-1868). Realistickou metodu uplatňoval v monumentálních zátiších: *Zátiší s cibulemi a koroptvemi*, *Bažanti*, *Zátiší s pávem*, *Sova sněžná*. Malíř nanáší barvu v silné pastě, kterou modeluje špachtlí, nožem; kresbu vyrývá rukojetí štětce. Na obraze *Sova sněžná* (Příloha I., obr. 23) dokonce vidíme, jak pracoval s barvami a štětci, aby vytvořil rozdílné peří, měkké prachové či krátké ostré, přitom jsou barevné tóny omezeny.<sup>71</sup>

Realismus nám ukazuje zvíře v jeho skutečné podobě, nepoužívá žádnou symboliku ani mytologii k jeho zobrazení. Srst nebo peří zvířat je zachycena s nebývalou přesností, odlišnou od realistických snah renesančních malířů.

## 1.10 Smyslová zkušenost zachycená prostřednictvím zvířete

Impresionistický směr se zrodil v druhé polovině 19. století jako smyslové vnímání přírody a přiblížení pocitů z různých přírodních dějů. Základy položil již Édouard Manet (1832-1883). Témata k malbě impresionisté nacházeli jak ve zmíněné přírodě, tak v městských zákoutích nebo figurálních motivech. Zvířecí tematika se objevuje ojediněle.

Jedním z představitelů zvířete v obraze je Pařížan Hilaire Germain Edgar de Gas, známý jako **Edgar Degas** (1834-1917).<sup>72</sup> Nepoužíval techniky impresionismu, ale byl iniciátorem impresionistických výstav a pohyboval se v jejich kruzích. Inspiraci nalézal v baletních studiích, cirkusovém prostředí a také na koňských dostizích. Studoval pohyb a hru světla na dresích jezdců.

Postimpresionista **Paul Gauguin** (1848-1903) čerpal inspiraci pro svá díla ze svého pobytu na Tahiti. Život domorodých lidí převáděl na plátno a od toho se odvíjela i tematika. Vytvářel ztracený ráj a to i se zvířaty, která viděl a která

---

<sup>70</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 217-237.

<sup>71</sup> [Srov.] MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury /2. 1. vyd. Praha: Idea servis, 1997. s. 140.*

<sup>72</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. s. 285-293.

tvořila součást jejich života. Jde o psy, pávy, dobytek nebo ptáky.<sup>73</sup> V díle *Nevermore* (Příloha I., obr. 24) nacházíme ptáka - havrana a nápis „nevermore“ připomíná báseň *Havran* Edgara Allana Poea.<sup>74</sup>

**Georges Seurat** (1859-1891) začal vypracovávat nový systém mechanického experimentování, které bude sloužit ve vysoké míře malířskému výrazu. Hledal kombinace barev dosahující harmonii, linie mohou být klidné, smutné atd. Pohyb lidský a zvířecí dokázal vystihnout v pointilistickém díle *Cirkus*.<sup>75</sup>

Symbolisté navázali na romantismus a tvoří na přelomu 19. a 10. století. Dílo má být ideové, symboliku vyjadřující tvary, subjektivní, emotivní a dekorativní. Umělci rozlišovali jednotlivé věci a osoby typickými znaky a tím oživovali jejich ideu.

Jedním z prvních symbolistů 19. století se stal **Gustav Moreau** (1826-1898), v jehož díle se setkáme s gryfy, hydrami, sfingami, jednorožci a pozoruhodnými květinami.<sup>76</sup>

Jakousi reklamu na symbolistickou belgickou školu vytvořil **Fernand Khnopff** (1858-1921)<sup>77</sup> obrazem *Laskání, Sfinx* (Příloha I., obr. 25), kde předvedl sfingu v leopardí kůži jako mazla dotýkající se tváře jinocha.

## 1.11 Období zaměřené na entomologii

Secese reaguje na průmyslovou revoluci a odklon od přírody. Hlásá návrat k symbolismu a k čerpání symboliky z přírodních i japonských námětů. Zvíře se objevuje ve velké míře na zdobených vázách, dostává se do šperků nebo grafik.

Entomologické a botanické formy uplatňoval **Émile Gallé** (1846-1904), návrhář skla, nábytku a keramiky. Nejproslulejším šperkem se stala *Žena-vážka* (Příloha I., obr. 26) francouzského klenotníka a skláře **Reného Laliqua** (1860-1945), který

---

<sup>73</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 317-321.

<sup>74</sup> [Srov.] CUMMING, Robert. *Slavní malíři*. Praha: Knižní klub, 2008. s. 88.

<sup>75</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. s. 349.

<sup>76</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 9.*, Praha: Odeon, 1983. s. 8.

<sup>77</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 19.

používal mimo jiné motýly a nymfy. Dalším šperkem je náramek s prstenem v podobě hada, navržený Alfonsem Muchou (1860-1939).

Grafickým technikám zobrazující například labutě, se věnoval Jan Toorop (1858-1928), jehož obrazy plní dekorační funkci.

Norským malířem a grafikem secese byl Gerhard Munthe, který čerpal z norského lidového umění a ve svých dílech ukazuje koně, medvědy, ptáky.<sup>78</sup>

## 1.12 Vyjádření psychických stavů člověka pomocí zvířecí symboliky

Jako jediné umění, které ve svém názvu nese zvíře, šelmu, je fauvismus. Šelma zde nabývá pouze symbolický význam, jelikož se ve fauvistických dílech zvíře příliš neobjevuje. Jeho existence trvala několik měsíců a vyznačuje se velkou barevností a svobodnou láskou k přírodě. Upřednostňují barvu před formou, která měla být expresivní a postihnout atmosféru doby.<sup>79</sup>

Expresionismus usiluje o vyjádření vnitřních psychických stavů pomocí stupňování barev, deformace a nadsázky. Není vyhraněný stejnými výtvarnými prostředky. V největší míře se projevil v malířství a spojovacím článkem se stalo umělcovo vyjádření duše.<sup>80</sup>

**Franc Marc** (1880-1916) se již od rané tvorby zabýval zvířaty, přednášel o jejich anatomii a hledal vzorovou formu, která se dá dále rozrušovat. U zvířat se tato ideální forma hledá snáze než u člověka. Tento princip práce dokládají dvě díla, první *Červení koně*, kde vystihuje přirozený pohyb koní a v kompozici *Sen*. Tato druhá práce již využívá pouze formu koně, který má symbolický význam vyvolávající tajemnou atmosféru představované legendy.

**Marc Chagall** (1887-1985), malíř jasných barev řídící se svou představivostí, maloval postavy i zvířata vznášející se v prostoru (zrušil gravitaci).<sup>81</sup> Hrál si s různými částmi zvířecích těl a ty pak přiřazoval živočichům jiným.

---

<sup>78</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 9.*, Praha: Odeon, 1983. s. 55-96.

<sup>79</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 99-101.

<sup>80</sup> [Srov.] MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury/3.* 1. vyd. Praha: Idea servis, 2005. s. 118.

<sup>81</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 9.*, Praha: Odeon, 1983. s. 193-196.

Umělci - samouci tvořili převážnou část naivního umění, které nevycházelo z žádné akademické výuky a opíralo se o umění vzdálených národů, jak prostorově, tak časově. Pijoan o těchto umělcích mluví jako o dětech, které si své dětské umění nesou až do dospělosti jako uvědomělou činnost.<sup>82</sup>

Tento směr je provázán osobností **Henriho Rousseau** (1844-1910). V obraze *Spící cikánka* (Příloha I., obr. 27) se setkáváme s mírumilovným lvem, který důvěřivou cikánku pouze očichá a jde dál. V obraze *Sen* se můžeme kochat exotickou přírodou v celé její rozmanitosti: nalezneme zde lvy, slona, ptáky, hada, opice. Zvláštností zůstává, že Rousseau nikdy tato místa nespáčil a mohl studovat pouze rostliny v botanické zahradě a zvířata v zoo a přesto jsou jeho díla velmi přesvědčivá.

### 1.13 Směr, který rozložil zvíře na několik kusů

Kubismus, směr začínající svou etapu v roce 1907 v Paříži, který chtěl znázorňovat trojrozměrnost a hloubku, aby se vyvaroval plošnosti. Kubističtí umělci využili možnost pojímat věci ze všech aspektů najednou a podle tohoto přesvědčení pak malovali nebo modelovali jeden předmět z takových úhlů, které nejlépe vynikly.<sup>83</sup> Ale i samotný **Pablo Picasso** (1881-1972) se občas od tohoto pojetí odklonil, při kresbě *Kohoutka* (Příloha I, obr. 28) velmi ráznými tahy nám naznačil jeho útočnost a divokost. Naopak *Kvočna s kuřátky* (Příloha I., obr. 29) symbolizuje naprostý klid.<sup>84</sup> Dalším důkazem o jednoduchosti Picassových prací v jinak složitých kompozicích je *Pták*, keramická destička, či talíř provedený jednoduchými liniemi.<sup>85</sup> Z klasických kubistických děl představuje zvíře obraz *Guernica*. Jde o reakci na nálet nacistických letců na španělskou vesnici s názvem Guernica. Jelikož se věnoval býčím zápasům, býčí motiv zde zakomponoval. Vždy klidný býk se snaží spolu s lidmi prchnout pryč a umocňuje vzniklou hrůznou atmosféru. Picassovu pozdější tvorbu se zvířecími náměty značně ovlivnil surrealismus.

---

<sup>82</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 174.

<sup>83</sup> [Srov.] GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 1995. s. 574.

<sup>84</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 25-27.

<sup>85</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 577.

## 1.14 Inspirace z říše snů

Výraz *surrealismus* pochází z roku 1924, kdy André Breton píše Surrealistický manifest a odklání se tak od dadaismu, který haní za vyvolání skandálu pro skandál samotný. Inspiraci hledá v nevědomí, odlehlých oblastech mysli, které se nám ukazují ve spánku a odvádí nás od běžných dnů poznamenaných válkou.<sup>86</sup> Vzhledem k využívání snů se setkáváme se zvířaty v nejrůznějších metamorfózách a snových pojetích.

Na Bretonových knihách se výtvarně podílela i česká umělkyně **Toyen** (1902-1980), vlastním jménem Marie Čermínová.<sup>87</sup> Její zvířecí období je plné ptačích křídel, zobáků, drápů i detailů peří. Cyklus s názvem *Střepy snů* (Příloha I., Obr. 30) představuje rozmanité náměty, od děsivých hadů až po lebky a klidný svítící měsíc. Dokáže prolnout zvířecí i lidská těla do naprosto kompaktního celku.

**Joan Miró** (1893-1983) zpodobňuje zdánlivě veselý svět s hrajícími si psy, kočkami, kobyčkami a ptáky. Jednotlivé tvary vybíhají v tečkované čáry, obláčky nebo tykadla. Dílo *Býčí zápasy* (Příloha I., obr. 31) ukazuje na tragédii, varuje před nebezpečím povrchního hodnocení světa pomocí býka, rozpáraného koně a toreadora s mečíkem v ruce.<sup>88</sup> Na první pohled se nám může zdát, že jde pouze o dětskou hru s pastelkami, ale skutečnost je jiná. Právě zjednodušením na základní linie, tvary a barvy může lépe ukázat sen tak, jak ho vnímáme.

Secese přinesla téma entomologie a jeho uplatnění v řemeslné práci, ale málokdy se setkáme s reálným zobrazením zvířat, jaké nám předvedl například Picasso v leptu *Kvočna s kuřátky*. Umění 20. století ukazuje zvíře převážně v pohybu či nějaké stylizaci. Předkládá představy našeho podvědomí a snů.

## 1.15 Zvířata v lidovém umění v Čechách

Zoomorfní tematika se v lidové tradici uplatňovala zejména ve stavební kultuře, ve výřezové výšivce a převážně na lidové keramice. Již od 16. století se

<sup>86</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 10.*, Praha: Odeon, 1984. s. 9-18.

<sup>87</sup> BYDŽOVSKÁ, Lenka a Karel SRP. *Knihy s Toyen*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 2003.

<sup>88</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění 10.*, Praha: Odeon, 1984. s. 27-38.



setkáváme s keramickou produkcí pro lidové vrstvy obyvatel. Jde o hrnčířské výrobky, ke kterým přibývá v 18. století technika fajáns a od 19. století průmyslově vyráběné bělniny, polokameniny a porcelán. Zvířecí motivy jsou odkazem antické kultury a středověké ikonografie, která přešla až do ornamentiky lidového prostředí, představující souvislost s lidovou tradicí a magií. Počátky fajánsu provází jeleni, lvi, orli, zajáci, ryby, lišky, raci, jednorožci, později se náměty omezily na zvířata provázející člověka ve skutečném životě. (Příloha I., obr. 32)

Keramickou tvorbu můžeme rozčlenit na keramiku ve tvaru zvířecích figur, zoomorfní plastiku, nebo keramiku se zoomorfní tematikou jako výzdobným prvkem. První skupinu tvoří velké množství lvů v různých polohách, ležící beránci a ovečky, sedící orli s roztaženými křídly, holubi, labutě. Dalším okruhem byli psi a kočky. Plastiky se většinou vytlačovaly z hliněných forem a tvořily zakončení kamen, úchytky džbánek nebo moravské kalamáře.

Dekor keramických výrobků přinesl zobrazování alegorických motivů ze zvířecích bajek, počátky 18. století zase křesťanskou ikonografii a postupně si objednavatelé fajánsu přáli vyhotovit námět související s jejich řemeslem, například řezník vedoucí býka na porážku, nebo jednotlivá zvířata symbolizující cechy. Nechybí ani lovecké výjevy, pastevecké výjevy a nové významové vztahy zvíře versus člověk. K dekoratérům keramiky patří například **Albín Žitný** (1836-1914), který zdobil svou keramiku ptáčky, ještěrkami a žábami.<sup>89</sup>

Zvíře a člověk se v lidové výtvarné kultuře objevují ve velké míře. Zvíře je zachyceno na keramice, skle, oděvu, v lidové řezbě i v prvcích architektury. Podobně jako v křesťanské ikonografii se i zde setkáme se symbolikou jednotlivých zvířat; například jako symbol hrdinství sloužil lev, medvěd nebo orel. Vlivem vývoje v sociální i ekonomické oblasti se během 20. století změnila i úloha zvířat. Najednou nejsou chována pro užitek, ale pro zábavu, prestiž nebo cit; nejdříve však u vyšších vrstev společnosti. Kočky, psy, hlodavce, rybičky, želvy, ptáky i hady dnes chováme jako domácí mazlíčky.

---

<sup>89</sup> [Srov.] ČÍHAL, Petr, (ed.). *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slovácké muzeum v Uherském Hradišti, 2013. s. 276-280.

## 1.16 Současní čeští umělci zabývající se zoomorfní tematikou

Českou malířkou zátiší je **Miroslava Zychová**, jejíž témata vycházejí z bezprostředního okolí a osudu opuštěných nafukovacích hraček. Jan Kříž o této malířce napsal:

*„Miroslava Zychová ve své pečlivé realistické malbě nicméně představuje hračky se vzácným smyslem pro jakousi truchlivou radostnost, pro zvláštní spojení magie a smutku s čistě dětskou radostí z ožvlých věcí... U nafukovacích zvířátek však k veselosti zmrtvýchvstalých bytostí přistupuje i vážné zamyšlení nad současnou technickou civilizací. Ta je symbolizována sériovou výrobou hraček, udělaných z neosobního materiálu umělé hmoty... Nafukovací zvířátka jakoby byla symbolem nových, ke zdetinštělé naivitě pokleslých podob aktuální lidské existence; nafouknou se, načas žijí manipulovaným životem a pak splasknou. Jejich existence je prchavá. Vlastně je tím smutnější, čím veseleji se hračka v řádu úsměvné dětské hry tváří.“<sup>90</sup> (Příloha I., obr. 33, 34)*

Výtvarnici zabývající se recyklací a tvorbou z netradičních materiálů představuje **Veronika Richterová**. Stěžejním materiálem se jí staly pet-lahve, se kterými výtvarně experimentuje a své umění pojmenovala *pet-art*. Převažujícím námětem jsou zvířata a rostliny.<sup>91</sup> Využití pet lahve a odpadového materiálu obecně se stalo ve výtvarné práci důležitým počinem. Práce Veroniky Richterové slouží jako inspirační zdroj nejen pro výuku výtvarných předmětů. S recyklací použitých věcí lze počítat ve výtvarné i občanské výchově a jejím prostřednictvím pak upozorňovat na ekologické problémy a pokusit se o vytvoření kladného vztahu dětí v péči o životní prostředí.

**Jan Spěváček**, malíř zabývající se převážně krajinomalbou, vytvořil cyklus vodní hladiny a kachen *Evoluce není nuda* (Příloha I., obr. 35). K této výstavě se stejným názvem Helena Maňasová Hradská napsala:

*„Nejde ovšem zdaleka o přírodní zátiší. Vodní ptáci jsou zde „jen“ součástí kompozice z šedomodrých, hnědavých či ostře žlutých ploch. Na hladině se tak odrážejí ladné tvary divokých kachen, ale také směšně neohrabané gumové*

<sup>90</sup> KŘÍŽ, Jan. *Miroslava Zychová*. [online]. Poslední revize 21. 5. 2006 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z: <http://www.upce.cz/zazemi/univ-galerie/uskutec-vystavy/rok-2006/zychova.pdf>

<sup>91</sup> RICHTEROVÁ, Veronika. [online]. 2015 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z: <http://www.veronikarichterova.com/dilo/pet-art-plastiky/>

*kačenky, které přicházejí s kachnami do barevného, tvarového i symbolického konfliktu. Vzniká tak příběh jedné evoluce. Divoké kachny, původní obyvatelé hladin, jsou konfrontovány s novým druhem gumových kačenek, které zanášejí vody ve vojensky vyrovnaném šiku a postupně domorodé kachny nahrazují.*<sup>92</sup>

Václav Stratil, umělec a kreslíř, vypracoval soubor kresebných a fotografických děl nazvaný *Zatoulaný pes*.<sup>93</sup> Kresby byly vystaveny spolu s jejich fotografickými zvětšeninami a ukazovaly na neschopnost nahlédnout do myslí jiných, na svobodu (nesvobodu) a bezdomoví. Tento soubor obsahoval lišku, gorilu, žáby, medvěda, želvu, lvy a mnoho dalších zajímavě pojatých zvířat (Příloha I., obr. 36, 37).

Zde zmiňovaní autoři moderního umění se shodně zabývají palčivými problémy dnešní doby. U Miroslavy Zychové pozorujeme snahu o zaznamenání pomíjivosti a manipulace, Veronika Richterová řeší ekologii, Jan Spěváček ukazuje konflikt života v opozici s umělou hmotou, jakési metaforické vyjádření uniformity a v neposlední řadě Václav Stratil, který nahlíží do lidských duší. Každý z těchto umělců ve svých dílech tyto problémy vnímá a předává divákovi. Zvíře používá jako výrazový prostředek, prostřednictvím jehož promlouvá o problémech soudobé společnosti.

### 1.17 Resumé využívání zvířecích motivů v průběhu dějin

Zvíře se již od pravěku stalo ústředním motivem v umění. Pro pravěkého umělce bylo hlavním tématem a staří Egypťané se bez něj ve svých pohřebních malbách také neobešli. Starověké Řecko a Řím těžilo z mytologie. Umění středověku vytvořilo důmyslný systém ikonografie a jednotlivá zvířata se tak stala ustálenými symboly a atributy náboženství. Renesance změnila přísná pravidla středověku a ukazovala originalitu a krásu jednotlivých zvířat. V klasicismu umělec přenášel na zvíře lidské pocity a vlastnosti. Cílem realismu bylo oproti tomu zobrazit zvířecí těla bez jakékoliv narážky na člověka. Moderní umělecké slohy kombinovaly veškeré přístupy nebo přiřazovaly zvířatům svůj vlastní

<sup>92</sup> HRADSKÁ MAŇASOVÁ, Helena. *Evoluce není nuda* [online]. 2009 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z: <http://janspevacek.cz/recenze/evoluce-neni-nuda/>

<sup>93</sup> [Srov.] STRATIL, Václav. *Zatoulaný pes*. [online]. 2009 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z: <http://intermedia.ffa.vutbr.cz/stratil/index.php>

subjektivní význam. Náměty hledaly ve snech, podvědomí, zkušenostech i ve svém okolí.

Zoomorfní témata používaná v umění vychází z Bible - Starého a Nového zákona. Zvířata poskytovala obživu; například pastevectví, ale i ničila a člověka ohrožovala. Had byl jedovatý nepřítel a sarančata nepřátelské vojsko ničící pole obilí. *Dobrým pastýřem* se označil dokonce sám Hospodin. Lid formovaný judaismem a křesťanstvím chápal tuto symboliku jako příběh. Dnešní člověk již postrádá logiku symbolických obrazových textů a neobejde se bez slovníku.<sup>94</sup>

Zvířata se také stala součástí různých profesí. V zemědělství hovoříme o užitkových zvířatech, řemeslníky doprovází pes řeznický či pekařský. Důležitou úlohu ve společnosti mají psi policejní, vojenští a záchranářští, nehledě na psy vodící zdravotně postižené. Nesmíme opomenout ani psy lovecké a myslivecké, kteří prostupují celou naši historii. Podobně je tomu u koní a jejich poutu k pánu, ať už jde o rytíře, vojáky nebo lesní dělníky. Z ptačí říše člověku sloužil jako posel poštovní holub.

Ať už nacházeli umělci všech období pro zvířecí tematiku inspiraci kdekoliv, zůstává patrné, že hrála podstatnou roli nejen v uměleckých dílech, ale také v každodenním životě.

---

<sup>94</sup> [Srov.] ČÍHAL, Petr, (ed.). *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2013. s. 246-248.

## 2 Vztah dětí a zvířat

„Co to znamená ochočená?“ „Je to něco, na co se moc zapomíná,“ odpověděla liška. „Znamená to vytvořit pouta...“ „Vytvořit pouta?“ „Ovšem,“ řekla liška. „ Ty jsi zatím pro mne jen malý chlapec podobný statisícům jiných malých chlapců. Nepotřebuji tě a ty mě také nepotřebuješ. Jsem pro tebe jen liška podobná statisícům lišek. Ale když si mě ochočíš, budeme potřebovat jeden druhého. Budeš pro mne jediným na světě a já zase pro tebe jedinou na světě...!“<sup>95</sup>

Vztah dětí a zvířat se stal v době televizního vysílání, počítačových her a světa, kde hraje hlavní roli a součást života každého jedince internet, velmi povrchní. Ukázka z *Malého prince* nám tuto situaci dobře ilustruje. Děti se pohybují ve velké míře ve virtuální realitě a těžko rozpoznávají co je skutečné a co nikoliv. Pokud není dítě v blízkém kontaktu se zvířetem, představuje pro něj pouze pojem, nikoliv skutečnou bytost. Pěstování vztahu dětí a zvířat, pokud k nim nemá přístup, nám mohou zprostředkovat hračky napodobující zvířata, nebo pohádky.

Vznikají i hračky typu tamagoči, kterému má dítě věnovat své emoce, krmí ho a ukládá ke spánku.<sup>96</sup> Tyto hračky ale nejsou skutečné. Reálně si dítě se zvířetem nehraje a ani si k němu nevytvoří žádný hluboký vztah.

Z pohádek ve kterých hraje velkou roli pes, je to: *Křesadlo* od Hanse Christiana Andersena, *O pejskovi a kočičce* bratří Čapků nebo také *Bílý tesák* Jacka Londona. Zvířecí symbolika z pohádek ale vede téměř ke stereotypnímu metaforickému vyjádření lidských ctností a neřestí.<sup>97</sup>

Ani pohádka však nemůže nahradit skutečný kontakt se zvířetem.

<sup>95</sup> SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *Malý princ*. Praha: Ottovo nakladatelství, s.r.o., 1998. s. 70-71.

<sup>96</sup> [Srov.] ČÍHAL, Petr, (ed.). *Zoomorfni tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2013. s. 11-12.

<sup>97</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 85-86.

### 3 Léčebná moc zvířat

Léčebná moc zvířat se uplatňovala již v 8. a 9. století v Belgii a v 18. století v Anglii, v níž byla zvířata začleněna do terapie duševně nemocných s cílem naučit pacienta pečovat o jiného tvora a mít za něj zodpovědnost. Dnes se rozlišuje terapie pomocí zvířat a za účasti zvířete. Pozitivní působení na člověka je zjevné. Zmírňuje se pocit osamělosti a společenské izolace, pacient snáze navazuje kontakty, hlazením zvířete se snižuje krevní tlak, u majitelů domácích zvířat existuje menší ohrožení sebevražednými sklony, dále domácí zvířata strukturují režim dne a pomáhají v krizových situacích.<sup>98</sup>

Kontaktu člověka a zvířete využívá petterapie neboli animoterapie, kontakt člověka se psem se nazývá canisterapie a hipoterapie využívá pro uzdravování lidí dobré působení koně. Petterapie využívá k léčbě domácí zvíře, domácího mazlíčka a vyzdvihuje klady tělesného, duševního a sociálního zdraví člověka na základě kontaktu s ním.

K animoterapii není využíván pouze kůň a pes, ale i kočka, delfin, lama, hmyz nebo ptactvo.

Animoterapie má využití pro různé druhy onemocnění: epilepsie, svalová dystrofie, dětská mozková obrna, mentální postižení, lehká mozková dysfunkce nebo autismus. U autistů funguje zvíře často jako prostředník mezi nimi a okolím. Dále mohou být klienty animoterapie také lidé zdraví, ale ocitající se v těžkých životních situacích.<sup>99</sup>

Existují názory, že kůň i pes dokáže přejmout nemoci svého pána a nést je v sobě místo něj. Pokud pán nezjistí, že problém má, lze ho vyzpozorovat právě díky chování a míře nemocnosti svého zvířete.

---

<sup>98</sup> [Srov.] ČÍHAL, Petr, (ed.). *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slovákcké muzeum v Uherském Hradišti, 2013. s. 221-224.

<sup>99</sup> [Srov.] *Léčebné účinky animoterapie: Animoterapeutičtí klienti* [online]. Anitera o.p.s., 2009 [cit. 2016-03-23]. Dostupné z: <http://www.animoterapie.cz/lecebne-ucinky-animoterapie.htm>

## 4 Postulace tématu Mazel domácí v RVP ZUV

V českých zemích má vzdělávání v umělecké sféře dlouholetou tradici, pokud hovoříme o vzdělávání hudebním. Tradice organizovaného vzdělávání v hudebním oboru byla založena v 19. století a v době první republiky se dále rozšiřovala. Vzrostl počet hudebních škol, který se po druhé světové válce sjednotil. V 60. letech 20. století došlo k transformaci těchto škol na lidové školy umění. Vznikaly také další obory výtvarné, taneční či literárně-dramatické. Význam lidových škol poklesl v době normalizace, když byly zařazeny mezi školská zařízení. Až po novelizaci školského zákona z roku 1989 pochází dnešní status a název základní umělecká škola.

Uměleckou tvorbou je Česká republika proslulá i za hranicemi země, a proto se základní umělecké školy snaží v této sféře dále vynikat kvalitním vzděláváním mimořádně nadaných žáků a odborně je připravovat na další vzdělávání v uměleckých oborech.<sup>100</sup>

Rámcový vzdělávací program, dále jen RVP, je programový dokument, stanovený školským zákonem č. 561/2004 sb. v platném znění. RVP pro základní umělecké vzdělávání je tvořen preambulí, vymezením RVP ZUV v systému kurikulárních dokumentů, charakteristikou a organizací uměleckého vzdělávání, cíli, klíčovými kompetencemi a uměleckými obory. Zvláště vystupuje multimediální tvorba a vzdělávání žáků nadaných a se speciálními potřebami ve vzdělávání. Umělecké obory tvoří obor Hudební, Výtvarný a Taneční. Každý z nich obsahuje charakteristiku, očekávané výstupy, vzdělávací obsah oblasti, rámcový učební plán a podmínky vzdělávání. Z tohoto dokumentu, který zpracovává zásady a strukturu školního vzdělávacího programu, vychází škola při jeho tvorbě.<sup>101</sup>

Školní vzdělávací program, ŠVP, je kurikulární dokument vycházející z doporučení školního rámcového programu, na jehož základě si jednotlivé školy tvoří dlouhodobé plány a v němž charakterizují své zaměření.

---

<sup>100</sup> [Srov.] NÁRODNÍ ÚSTAV PRO VZDĚLÁVÁNÍ. Rámcový vzdělávací program ZUV [online]. 2013 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/176>. s 8.

<sup>101</sup> [Srov.] Tamtéž.

Základní umělecké vzdělávání má za úkol dále rozvíjet a kultivovat umělecké nadání zájemců s potřebnými předpoklady ke studiu a představuje východisko pro navazující umělecké vzdělávání na středních nebo vyšších odborných školách s uměleckým nebo pedagogickým zaměřením a konzervatořích. Základní umělecké vzdělávání se rozčleňuje na přípravné studium, základní studium 1. a 2. stupně, studium s rozšířeným počtem vyučovacích hodin a studium pro dospělé.<sup>102</sup>

V této kvalifikační práci se zaměříme především na přípravné studium a první roky I. stupně základního studia výtvarného oboru a prostor pro uplatnění zoomorfnní tematiky v těchto ročnících.

#### 4.1 Charakteristika výtvarného oboru v kontextu daného tématu

Výtvarný obor by měl seznamovat žáky se všemi výtvarnými disciplínami aktivní činností a také používáním výtvarného jazyka jako uměleckého prostředku komunikace. Při studiu se uplatňují témata z okolního světa, reakce na ně prostřednictvím výtvarných prostředků a získávání přehledu o výtvarném umění, vytváření názorů na vlastní i cizí tvorbu a svého osobního naplnění skrze ni.

Výtvarný obor rozvíjí vnímání, myšlení, představivost, vyjadřování, estetické citění a tvořivost žáků. Během vzdělávání se učí pojmenovávat výtvarné znaky a prvky výtvarného jazyka, prohlubuje a navazuje výtvarné vztahy, také dokáže reflektovat a respektovat odlišný výtvarný projev. Díky těmto znalostem prohlubuje vztah k výtvarné kultuře.

Veškeré vzdělávací obsahy tohoto oboru se navzájem prolínají a podmiňují, jde o oblast Výtvarná tvorba, kde si žák osvojuje základní výtvarné techniky, postupy a dovednosti a recepce a reflexe výtvarného umění, ve které se seznamuje s historií a vývojem výtvarného umění a využitím výtvarného jazyka v oblastech jak uměleckých, tak i mimouměleckých. RVP ZUV také stanovuje závazné minimum, které je nazváno *Očekávané výstupy* na konci 7. ročníku 1. stupně a 4.

---

<sup>102</sup> [Srov.] NÁRODNÍ ÚSTAV PRO VZDĚLÁVÁNÍ. Rámcový vzdělávací program ZUV [online]. 2013 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/176>. s 11.



ročníku 2. stupně. Toto minimum je ověřitelné a žák ho má ovládat, nebo i překročit. Pro přípravné studium a pro studium pro dospělé tvoří školní výstupy škola sama v souladu s ŠVP podle individuální potřeby a zaměření žáků.<sup>103</sup>

Rámcový učební plán pro výtvarný obor dále stanovuje minimální týdenní hodinovou dotaci vzdělávacích oblastí. Škola si na jeho základě tvoří konkrétní učební plán tak, aby bylo možné dosáhnout požadovaných očekávaných výstupů RVP ZUV. Přípravné studium je určeno v rozsahu 2 vyučovacích hodin týdně, podle zvoleného vzdělávacího obsahu a zaměření školy lze tuto dotaci snížit, nebo zvýšit. Pro Výtvarnou tvorbu a Recepce a reflexi výtvarného umění bylo stanoveno 20 hodin v 1. stupni studia.<sup>104</sup>

#### 4.1.1 Školní vzdělávací program Základní umělecké školy Dačice

Projektová část této kvalifikační práce probíhala v rámci výuky na Základní umělecké škole v Dačicích a v Jemnici a vycházela ze školního vzdělávacího programu školy v Dačicích, platného od 1. 9. 2015. ŠVP ZUŠ v Jemnici není popisován vzhledem k podobnosti s ŠVP z Dačic a s ohledem na obecnější vypracování.

Výtvarný obor ZUŠ v Dačicích pojmenoval své studijní zaměření *Výtvarná tvorba* v I. a II. stupni základního studia.

Škola umožňuje také přípravné studium PPVV a PVV (Předškolní přípravná výtvarná výchova a Přípravná výtvarná výchova) ve dvouhodinové dotaci uzpůsobené věku žáků. Žáci se seznamují s používáním základních výtvarných materiálů, nástrojů a výtvarných technik za použití výtvarného jazyka. Výuka probíhá formou výtvarných experimentů a her. Porovnává stopy různých nástrojů a gestického vyjádření. Rozezná kresbu a malbu. Hapticky zkoumá vlastnosti materiálů a z tohoto zkoumání dokáže vyjádřit vlastní prožitek. Veškerá výuka přípravného studia je shrnuta do předmětu *Základy výtvarné tvorby*.

---

<sup>103</sup> [Srov.] NÁRODNÍ ÚSTAV PRO VZDĚLÁVÁNÍ. Rámcový vzdělávací program ZUV [online]. 2013 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/176>. s 37.

<sup>104</sup> [Srov.] Tamtéž, s 39.

Již od 1. ročníku základního studia v I. stupni se vyučují jednotlivé předměty: kresba a grafická cvičení, malba, prostorová a ostatní tvorba a nové technologie. Ve 4. ročníku tohoto stupně přibývá výtvarná kultura.<sup>105</sup>

ŠVP ZUŠ Dačice neobsahuje zmínky o projektovém vyučování, ale pokud jsou jednotlivé úkoly projektu přizpůsobeny věku a znalostem žáka v jednotlivých stupních studia, není tento přístup k výuce vyloučen.

Ve svém ŠVP výtvarný projekt zahrnuje a počítá s ním v hodinách výtvarné výchovy ZUŠ Vítězslavy Kaprálové v Brně.

#### **4.1.2 Školní vzdělávací program Základní umělecká škola Vítězslavy Kaprálové Brno**

Stejně jako na ZUŠ v Dačicích i na této základní umělecké škole figuruje přípravné studium. Studium je dvouleté s tříhodinovou časovou dotací, nazvané *Výtvarné vyjadřování*. Očekávané výstupy jsou opět zaměřeny na hravé etudy, experiment a vyjadřování vlastních představ.

Studijní zaměření I. a II. stupně se souhrnně označuje *Výtvarná tvorba* a nerozlišuje jednotlivé předměty, jak je tomu na ZUŠ v Dačicích.<sup>106</sup> Tento široký systém umožňuje pojímat výtvarný projekt velkoryse bez limitování striktně danými očekávanými výstupy. Takto pojaté vzdělávání rozvíjí specifické výtvarné prostředky a obohacuje žáka o vlastní výtvarné cítění a myšlení.

## **4.2 Publikační základna tématu v oboru výtvarné výchovy**

Téma mazel domácí je velmi široké a lze ho nahlížet z mnoha úhlů pohledu. Zvíře jako námět nalezneme v různých výtvarných publikacích, které mohou sloužit jako inspirační zdroj při přípravě výtvarného projektu. Zde představené

<sup>105</sup> [Srov.] ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA DAČICE. Školní vzdělávací program ZUŠ Dačice [online]. 2015 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: <http://www.zusdacice.cz/edit/files/svp-2015-2016..pdf>

<sup>106</sup> [Srov.] ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA Vítězslavy Kaprálové Brno. ŠVP ZUŠ V. Kaprálové [online]. 2015 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: [http://www.zus-vk.cz/\\_SOUBORY/KESTAZENI/20151110171123%C5%A0VP%20ZU%C5%A0%20V.%20KAPR%C3%81LOV%C3%89.pdf](http://www.zus-vk.cz/_SOUBORY/KESTAZENI/20151110171123%C5%A0VP%20ZU%C5%A0%20V.%20KAPR%C3%81LOV%C3%89.pdf)

publikace a jejich autoři tvoří nejužší výběr, který napomáhal při vzniku projektové části předkládané kvalifikační práce.

Významnou autorkou a didaktičkou výtvarné výchovy je Věra Roeselová. Z děl dotýkajících se zpracovávaného tématu jsou důležité *Řady a Projekty ve výtvarné výchově* (1997) nebo *Námět ve výtvarné výchově* (1995).<sup>107</sup> Obě knihy shrnují velké množství námětů pro hodiny výtvarné výchovy, navrhuje motivaci, věkové zařazení i techniky zpracování.

Roku 1964 započala svou publikační činnost odborná asistentka a učitelka výtvarné výchovy Karla Cikánová. Významnou prací se stala kniha *Tužkou, štětcem nebo myší* (1998), za kterou byla autorce udělena cena „Zlatá stuha 1998“.<sup>108</sup> Publikace obsahuje barevné fotografie doprovázející výtvarné úkoly. Je zde využito mnoho výrazových prostředků od kresby, malby přes grafiku a prostorovou tvorbu k počítačové grafice.

Regionální zastoupení a inspiračním zdrojem k tématu Mazel domácí je dále Katalog kvýstavě výtvarných a literárních prací žáků a studentů jihočeských škol s názvem *Ve zvířecí kůži* (2010).<sup>109</sup> Katalog byl vydán Alšovou jihočeskou galerií a představuje práce žáků a studentů základních škol, základních uměleckých škol a středních škol jihočeského kraje na téma: *Ve zvířecí kůži*. Díla byla vystavena v Alšově jihočeské galerii v Hluboké nad Vltavou a měla ukázat neustále živé propojení světa zvířat a lidí.

---

<sup>107</sup> ROESELOVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997.

ROESELOVÁ, Věra. *Námět ve výtvarné výchově*. 1. vyd. Praha: Sarah, 1995.

<sup>108</sup> [Srov.] CIKÁNOVÁ, Karla. [www.citarny.cz](http://www.citarny.cz) [online] 14.09.2014 [cit. 2011-03-07] Dostupné z: [http://www.citarny.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=290:cikanovakarla&catid=28:esko-spisovatele-&directory=3941](http://www.citarny.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=290:cikanovakarla&catid=28:esko-spisovatele-&directory=3941)

CIKÁNOVÁ, Karla. *Tužkou, štětcem nebo myší*. Vyd. 1. Praha: Aventinum, 1998.

<sup>109</sup> *Ve zvířecí kůži. Katalog k výstavě výtvarných a literárních prací žáků a studentů jihočeských škol*. Hluboká nad Vltavou : Alšova jihočeská galerie. 2010.

## 5 Projektová výuka ve výtvarné výchově

V následující kapitole nastíníme základní myšlenky projektové výuky a způsoby nahlížení na dětský výtvarný projev. Také se zabýváme vznikem této výtvarné metody, její přípravou a možnostmi uplatnění ve výtvarné výchově.

### 5.1 Principy výtvarných projektů s ohledem na dětský výtvarný projev

Již Komenský poukázal na skutečnost, že potřeba dítěte kreslit je hlubší a velmi úzce souvisí s duševním životem. Smyslová zkušenost tvoří bránu veškerého poznání. Osobnost dítěte zde figuruje jako strůjce úspěchu, nebo naopak nezdaru kreslířského výkonu. Pro rozvoj a obohacování představ je důležitý autentický prožitek. Učitel v tomto procesu působí jako rádce, ale měl by se vyvarovat sebe prezentaci a používání vlastních schémat. Rozvíjení a ujasňování zkušeností má probíhat pomocí hry a tvořivé činnosti.<sup>110</sup>

Dětský výtvarný projev se viditelně vyvíjí ve třech obdobích: spontánní výtvarné projevení, tzv. krize výtvarného projevu a čas dospívání. Krize výtvarného projevu je nám nejméně známým a také nejsložitějším obdobím. V průběhu let se však vývoj výtvarného projevu u dětí mění a dochází k různým časovým posunům. Spontánní období se zkracuje, nebo nemá dostatek času, aby výtvarně vyžrálo.<sup>111</sup> Proto jsou neustále hledány výtvarně - výchovné metody, které mají za úkol předcházet nepříznivému vývoji a snažit se obohatit mladého člověka o další rozměr. Krizi výtvarného projevu tak lze překlenout například pomocí abstraktního pojetí úkolů.

Současná výtvarná výchova se snaží každou osobnost podporovat ve využívání svých schopností, učí ho kriticky myslet a přistupovat k řešení složitých otázek tvořivě. Tento proces se nazývá problémové vyučování. Učitel předkládá podnětné problémy a vhodným způsobem motivuje žáky k vytváření vlastních

---

<sup>110</sup> [Srov.] UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klíkyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1974. s. 11, 84, 99.

<sup>111</sup> [Srov.] ROESELVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997. s. 23-25.

postojů, hledání nových informací, díky kterým získává svůj vlastní postoj nejen k sobě, světu, ale ke svému výtvarnému projevu.<sup>112</sup>

V motivaci a hodnocení je to právě učitel, kdo má nezastupitelnou funkci. Dokáže žáky oslovit tak, jak toho nejsou schopni rodiče.

Učitel by měl být připravený na dialog, ve kterém bude respektovat postoje žáků a tím podporovat jejich rozvoj. Má funkci iniciátora tvůrčí snahy a je nepředpojatým pedagogem, který může agresivním prosazováním vlastních názorů tyto snahy potlačit. Prohlubováním poznatků, nejen výtvarných, žák překlene období stagnace výtvarného projevu; především díky získané osobité výtvarné komunikaci a soustředěnému způsobu uvažování nad výtvarnou prací a využitím všech svých schopností. Důležitou součástí v komunikaci mezi učitelem, žáky a jeho spolužáky je hodnocení. Vedením k otevřenosti a svobodnému projevu vlastního názoru si pěstují kritičnost pohledu nejen sami k sobě, ale také ve vztahu k druhým a jejich osobitému způsobu vyjádření stejného tématu, ač různými způsoby.<sup>113</sup>

Tento přístup můžeme budovat především při závěrečném hodnocení práce, při kterém by mělo docházet k aktivnímu zapojení všech účastníků. Díky interpretaci svých spolužáků dochází k pochopení i jiných záměrů a pojetí, než je to naše vlastní a tím se navzájem učíme respektu k práci druhých. Každé dítě má vliv na další členy svého okolí a tak oslovuje daleko širší publikum, než se nám může zdát. Proto by neměl být závěr hodin podceňován.

Při tvorbě chceme prožívat něco nového, něco, po čem toužíme ve shodě s konzumací stále většího počtu příležitostí. Ne vždy nám touha po novosti přináší cestu kupředu. Znovuprožívání známého v jiných souvislostech nám umožňuje sebereflexi. Právě projekt takový přístup umožňuje. Prioritní je soustředění se na dané téma, jeho důkladné zkoumání a hledání cest, konfrontace a otevírání různých pohledů na společné téma.<sup>114</sup>

K obohacení dětského výtvarného myšlení a prohloubení všech výše zmíněných procesů nám slouží výtvarná řada, vytvářející jednodušší celky, nebo výtvarné projekty. Výtvarným projektem můžeme nazývat závažný myšlenkový problém

---

<sup>112</sup> [Srov.] ROESELLOVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997. s. 25-26.

<sup>113</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 25-28.

<sup>114</sup> [Srov.] BABYRÁDOVÁ, Hana. *Výtvarná dílna*. Vyd. 1. Praha: Triton v koedici s Masarykovou univerzitou v Brně, 2005. s. 20, 36.

se složitou strukturou, který se snaží sledovat různé cesty při ztvárnění těchto myšlenek a pochodů a dostat se tak až k samotné podstatě zvolené otázky. Pomocí strukturované a přehledné práce rozšiřujeme a měníme způsob myšlení účastníků výtvarného procesu a umožňujeme mu vidět zjednodušený obraz skutečnosti z více úhlů.<sup>115</sup>

Výtvarné projekty mohou vycházet z výtvarných řad, které dále rozvíjí o myšlenkové a výtvarné podněty. V takovém případě žáci nevědí, že se jedná o velký projekt. K propojení jednotlivých řad dochází až na konci a tak lze vzniklé pocity umocnit. Nečekané uzavření či propojení je velmi silné, ale každé téma má své specifické pojetí a neexistuje jednotný přístup ani struktura. Podstatné je přenášet prožitkové aktivity do výtvarného umění a tak obohacovat výtvarné cítění a myšlení žáků.

## 5.2 Historie výtvarných projektů

Projektová metoda vznikala na přelomu 19. a 20. století jako reakce na *tradiční starou školu*, které byla vytýkána řada postupů opomíjejících osobní zkušenost žáka, učení sociálním dovednostem nebo nedostatečné reagování na individuální předpoklady. Vše probíhající ve velkém množství oddělených předmětů, které se navzájem neprolínají. Projektová metoda měla za úkol ucelit učební činnost, promýšlet ji a organizovat tak, aby vyhovovala potřebám a zájmům žáků, směřovanou na určitou základní ideu. Tato idea měla být upotřebitelná v životě a žák by za ni nesl veškerou odpovědnost.<sup>116</sup> Tento přístup neměl takové podmínky k realizaci a na nějakou dobu se jeho cesta uzavřela. O několik desítek let později se opět myšlenky projektového vyučování objevily v západních zemích a v různých předmětech včetně výtvarné výchovy.

V sedmdesátých letech si i čeští učitelé výtvarné výchovy uvědomovali potřebu motivovat žáky k probuzení zájmu o svět a o mezilidské vztahy hledáním nosných témat, která budou nabízet i jiné roviny nahlížení na své okolí v rámci výtvarné výchovy. Tak začala vznikat výtvarně projektová metoda. Vznik prvních

---

<sup>115</sup> [Srov.] ROESELLOVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997. s. 33.

<sup>116</sup> [Srov.] VALENTA, Josef. *Pohledy: projektová metoda ve škole a za školou*. 1. vyd. Praha: IPOS ARTAMA, 1993. s. 2-5.

výtvarných řad koncem 70. let 20. století je spojen se jmény: Hana Dvořáková a Leonid Ochrymčuk z pedagogické fakulty v Brně. K projektu se postupně dopracoval ve stejném období i Igor Zhoř, který navazoval na postupy výtvarného umění dvacátého století. Nosná výtvarná témata volila pro každý školní rok také Karla Cikánová, z jejichž prací vzniklo několik knih o kresbě, malbě, tvaru a materiálu. V devadesátých letech představili duchovní a smyslovou koncepci výtvarné výchovy Jiří David a Marta Pohnerová z Pedagogické fakulty v Hradci Králové. Tento přístup rozpracovává smyslové zážitky žáků a dává jim morální podtext. Výtvarnou projektovou metodu podpořilo založení přehlídky výtvarných oborů ZUŠ v roce 1983. Přehlídky se opakují po třech letech a sledují vývoj výtvarné výchovy a podporují přínosné náměty a myšlenky rozšiřující obzory nejen dětí, ale i učitelů.<sup>117</sup>

### 5.3 Příprava výtvarného projektu

Stavba výtvarného projektu vyžaduje několik základních bodů. Prvním je seznámení se s tématem, zkoumanou skutečností či výtvarným problémem. Dále se každý učitel ubírá svým vlastním směrem. Dobrým pomocníkem může být vytvoření myšlenkové mapy, ze které vycházíme. Jednotlivé asociace mohou posloužit jako téma řad, ze kterých složíme celý projekt.

Můžeme popsat tři základní přístupy pojetí projektu. Jedním z nich je přístup racionální a zaměřuje se na analytický rozbor skutečností, podnětů, vztahů, vlastností barev atd. Jiným způsobem uvažování je přístup intuitivní nebo také prožitkový. Třetí přístup, méně vyhraněný, využívá jak analýzu, tak emotivně zabarvenou motivaci nebo asociální myšlení.<sup>118</sup>

Příprava výtvarného projektu vyžaduje delší dobu a problematické otázky se mohou vynořovat postupně od jednoduchých řad až do vzájemně se propojujících celků. Obtížná část práce spočívá v sestavení projektu do zřetelné myšlenkové linie pro určitou věkovou skupinu žáků tak, aby odpovídala jejich rozumovým možnostem a výtvarným schopnostem. Se svým záměrem učitel seznamuje žáky v průběhu celé práce, umožňuje jim aktivně vstupovat do výuky

---

<sup>117</sup> [Srov.] ROESELLOVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997. s. 28-30.

<sup>118</sup> [Srov.] Tamtéž, s. 34.

a tím kontrolovat zvolený směr a přizpůsobit tempo nebo výtvarný cíl. Pokud se chce učitel dotknout všech aspektů problému, využije větší počet žáků a také se neomezuje jejich věkem. Nevylučuje se ani spolupráce všech učitelů a žáků školy současně.<sup>119</sup>

Od studie ryby se můžeme přesunout až k ekologickým problémům, haváriím ropných tankerů nebo vypalování deštných pralesů. Žádné téma není prázdné, pokud mu pedagog spolu se žáky vtiskne hlubší význam. Přes vodu se dostáváme k systému vodovodního potrubí, procesu hydrologického cyklu nebo boji o vodu v zemích třetího světa. Těmito postupnými kroky se žák seznamuje nejen s výtvarným jazykem, ale i se světem ve kterém žije a který je mu tak málo známý, dokud ho neprozkoumá pomyslným hledáčkem.

Rozsah ani skladba výtvarných prací není limitován. V první řadě jde o přístup k látce a o širokou škálu výtvarných podnětů a zkušeností, které práce přináší. Pro lepší vyznění se však doporučuje střídání výtvarných technik i pestrost formátů, aby byl udržen zájem žáků v případě několikaměsíčního, v některých případech i víceletého projektu.

Díky projektu lze propojit mnoho i zdánlivě banálních situací a probouzet tak u žáků zájem o maličkosti. Učí je pohlížet na svět novými očima.

---

<sup>119</sup> [Srov.] ROESELVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997. s. 34-35.



## II. Praktická část

# 1 Výtvarný projekt – Mazel domácí

Následující kapitola obsahuje cíl, průběh a závěrečnou reflexi lekcí na téma Mazel domácí prezentovaných na základní umělecké škole.

## 1.1 Průběh projektu

Praktická část předkládané kvalifikační studie probíhala na Základní umělecké škole v Dačicích a také na Základní umělecké škole v Moravských Budějovicích s pobočkou v Jemnici. Téma mazel domácí bylo koncipováno pro mladší školní věk, tedy pro přípravnou výtvarnou výchovu a 1. ročník I. stupně základního uměleckého vzdělávání s dvou a tří hodinovou dotací. Projekt představuje osm námětových celků zahrnující plošnou i prostorovou tvorbu (viz Příloha III.). Přípravy obsahují cíl, motivaci, didaktickou analýzu lekce a možný způsob hodnocení pro danou věkovou skupinu. Jednotlivé výtvarné aktivity na sebe navazují a pomáhají k lepšímu pochopení výtvarného problému. Žáci si osvojí základní výtvarné techniky, které představuje kresba, malba, modelování nebo tisk z koláže. Veškeré lekce si kladou za cíl prohlubování poznatků nejen o svém okolí, ale i o sobě samém a také zvnitřnění výtvarného jazyka. Mazel domácí se nepohybuje pouze v rovině výtvarné výchovy, ale propojuje ji s environmentální výchovou a výchovou k prosociálnímu chování.

V první fázi projektu bylo nutné seznámit žáky s tématem. Prvnímu úkolu předcházela frontální výklad spojený s motivačním pohovorem o domácích zvířatech. Otázky směřované na žáky spočívaly v zjišťování vztahu a vazeb konkrétních žáků k domácím zvířatům nebo zvěři obecně. Poté měli žáci za úkol pozorovat své domácí zvíře, pohlédnout si ho a zaznamenávat jeho denní návyky, aby bylo možné navázat prvním úkolem o režimu dne zvířete.

*Biorytmus zvířete aneb mé zvíře je také živý tvor*, námět první hodiny, tvořil úvod do poznání života zvířat. Pozorování a zaznamenávání jeho denního rytmu

mělo vést k hlubšímu porozumění zvířete a zjištění podobností s člověkem, což bylo cílem celé lekce.

Motivační část představoval diskusní kruh a obsahem byl denní režim jednotlivých zvířat. Žáci postupně vyprávěli o svých mazlíčcích. Učitel měl funkci dohlížejícího na dodržování pravidel diskusního kruhu a pomáhal doplňujícími otázkami k ujasnění informací. Po vyjádření každého žáka následovala realizace úkolu.

Pomocí jednoduchého diagramu a komiksových bublin byl zaznamenán režim zvířete. Bubliny popisovaly zvuky, které zvíře vydává nebo jeho činnosti, diagram tyto činnosti kopíroval. Po dokončení následovala diskuse nad pracemi (viz Příloha II., obr. 1, 2). Žáci si ujasnili, že zvíře nejen spí, ale i vrní, mňouká, přede, štěká a stejně jako člověk má základní potřeby, které je nutné naplňovat.

Reflexe: Tato činnost měla velký úspěch, žáci si rádi a ochotně povídali, díky míčku, který držel v ruce vždy jen jeden z nich, se všichni postupně dostali ke slovu a mohli vyjádřit svůj názor. Zakomponování komiksových bublin již bylo náročnější pro žáky, kteří dosud navštěvují mateřskou školu a neumí psát. Vzhledem k jejich šikovnosti nebyl tento úkol problematický a po konzultaci konkrétních zvuků a popisek vše zvládli sami zapsat, někteří se snažili vyjádřit beze slov a písmo vůbec nepotřebovali.

Následující lekce s názvem *Záznam srsti* se již nezabývá chováním zvířete, ale zvířecí srstí s cílem zachytit pomocí haptického vnímání její vlastnosti. Tato aktivita podporuje nejen smyslový, ale i hmatový prožitek. Motivační úvod zahrnoval ukázky srstí různých zvířat a žáci je zkoumali pohmatem. Jednalo se o vzorky srsti: veverka, srnec a kuny a žáci interpretovali libost či nelibost z doteku, dále hrubost, měkkost atd.

Po motivaci následovalo rozdělení výkresu na dvě různě tvarovaná okna, do jednoho byla zaznamenávána srst, do druhého zvíře; majitel srsti. Záznam byl proveden pomocí tuše, na zvíře a jeho pozadí byla použita gioconda a pastel. Barevné provedení zvířat záviselo pouze na fantazii žáků a jejich momentálním rozpoložení (viz Příloha II. obr. 3 – obr. 7).

Měli bychom předpokládat, že většina žáků pracuje nejen s tuší poprvé, a proto by se neměla podcenit instruktáž o bezpečném zacházení s výtvarným

materiálem. Tuš lze nahradit i černým fixem nebo linerem, ale omezili bychom se v možnosti rozmanitějších stop.

Reflexe: Při tomto úkolu bylo náročnější ukázat, jak je možné srst vnímat. Díky přineseným ukázkám si mohli sami žáci vyzkoušet, že když převedou rukou po směru srsti, je hladká, když proti směru, nepříjemně píchá a působí naježeně, až zle. Nebezpečným momentem je práce s tuší. Na ZUŠ v Dačicích jsou pro tyto případy dřevěné úchytky, „chlívky“ na lahvičky, které zabrání vylití, ne však různým kaňkám a flekům. ZUŠ v Jemnici těmito úchytkami nedisponuje, proto jsme vkládali lahvičky s tuší do kelímků. Po řádné instruktáži docházelo k nehodám jen zřídka. Instruktáž o bezpečnosti práce byla nezbytná, a proto se ukázalo jako nutné rozfázovat úkol do více částí a pokračovat i další hodinu.

Možnou variantou lekce *Záznam srsti* je námět třetí nazvaný *Srst mého mazla*, který také využívá smysly a hmat, jen s jiným materiálem, a tím je keramická hlína. Cílem lekce byla experimentace s keramickou hlínou, haptické seznamování a poznávání materiálu. Žáci měli za úkol zaznamenávat srst zvířete pomocí nalezených materiálů. Hledáním vhodných prostředků k otištění do keramické destičky se aktivně zapojovali v prostoru třídy.

Motivací k práci byla rozmanitá třída plná drobných předmětů, které měli žáci za úkol hledat a poté tisknout do připravené destičky z keramické hlíny. Dostávali otázky typu: Vymysleli byste způsob, jakým lze vytvořit srst našeho mazla? Jaké pomůcky nalezneme ve třídě?

V první části si žáci vyzkoušeli, jak se pracuje s keramickou hlínou; hnětení, válečky, placky, ale také jak se uchovává a co se stane, když ji dlouho zpracováváme v rukou. Poté žáci hledali pomůcky k rytí do destiček a zkoumali její strukturu po otisku. Každý žák měl za úkol projít veškeré práce a hledat odlišnosti na destičkách pouze hmatem. Dalším úkolem bylo vyříznout z plátu hlavu kočky. Žáci nezapomněli ani na detaily kočičího obličejce a již zkoumanou srst.

Po vypálení lze výrobky glazovat, nebo patinovat. Pro naši potřebu dobře posloužila patina z červené hlíny. Žáci si své kočky i pláty s otisky natřeli patinou a poté vytřeli houbou (viz Příloha II. obr. 8, 9).

Reflexe: Díky aktivnímu zapojení žáků při hledání nástrojů k rytí byla hodina velmi živá a veselá. Objevování nových přístupů při práci s keramickou hlinou pro ně bylo příjemné. Žasli nad jejími vlastnostmi, když se začala v ruce vysušovat a pečlivě hlídali, aby byla řádně přikrytá igelitem. I poslední úkol zaměřený na kočičí hlavu a patinování zvládli bez komplikací. Osvědčil se způsob podrobného a rozfázovaného úkolování, kdy je jim zadáváno pouze omezené množství pokynů a postupně se rozšiřuje. Při náročném a obsáhlém zadání nejsou schopni zachytit veškeré pokyny a poté dochází k vytvoření neradostného pracovního prostředí plného žáků, kteří nevědí co dělat dříve. Pomůckou pro učitele je lis na keramickou hlinu, pomocí kterého si můžeme pláty hlíny připravit před začátkem vyučování a nezdržujeme se jejich přípravou v hodině.

Výtvarný úkol *Zmokla kočka* představoval samá překvapení. Pro žáky bylo velmi obtížné si představit, že sami zvládnou plošně ztvárnit kočku. Jednoduchým způsobem ji však nakreslí každý a tento úkol tak může být povzbuzením sebevědomí žáků. Jelikož byl výtvarný úkol zařazen v podzimním období a dokonce i ve dny, kdy i počasí vyjadřovalo pochmurnou náladu, jde o kočku, která zmokla.

Cílem lekce je naučit žáky jednoduchým způsobem nakreslit zvíře, v našem případě kočku, za pomoci linií a čar a vytvoření dojmu deště rozmýváním lineru (fixy) vodou. Předem, v motivační části, bylo řečeno jaký tvar má kočičí hlava, tělo, končetiny, ocas a uši a krouživými pohyby fixem žáci pouze naznačovali tvar jednotlivých částí těla. Poté se již každý snažil tyto tvary dodržet. Pomocí vody a štětce se rozmyly okraje kočky a byl vytvořen dojem deštivého počasí. Během hodiny se diskutovalo o kočičích hrách a jednou z nich byla hra s klubíčky. Každý žák si vyzkoušel kresbu barevných motanic; klubíček, a po vystřihnutí se přidala k naší kočce (viz Příloha II. obr. 10, 11).

Reflexe: Při zadávání práce a navržení kresebného provedení kočky se ve tvářích žáků objevil neklid, o to větší nadšení vzbudila samotná práce a její výsledek. Nebezpečný moment s žáky přípravného ročníku nastává při práci s vodou a bylo třeba upozornit na opatrnost při nanášení velkého množství vody na papír, který se může rozmočit a také znehodnotit kresbu. Pokyny je nutné připomínat častěji. Úkoly byly rozfázované na jednotlivé úseky a každou část těla žáci

zpracovávali postupně. Nebyl problém s nejasností úkolu a panovalo všeobecné uspokojení ze zvládnuté práce.

U předškolních dětí je vhodné procvičovat jemnou motoriku a díky motání klubíček i práci s fixem lze alespoň přispět k jejímu rozvoji, jelikož se právě motání klubek posuzuje při přijímání do 1. třídy ZŠ a dobré zvládnutí je znakem školní zralosti. V přípravných ročnících se těchto předškolních dětí vyskytuje mnoho.

Kočíčí témata se ukázala jako oblíbená, proto na Zmoklou kočku navazovala výtvarná hra *Koulelo se koulelo*. Žáci přejímají roli kočky a ukazují, jak si umí hrát s tak jednoduchou hračkou jako je klubko vlny. Zamotáváním klubíček a proplétáním se po třídě dochází k interakci a komunikaci mezi účastníky. Záznamem zajímavých propletenců pak vznikla výpověď o jejich hře (viz Příloha II. obr. 12 – obr. 16).

V první fázi si žáci hráli na kočky a motali klubíčka vlny po třídě, mezi nohama stolu nebo i židle. Ve fázi druhé dostali do rukou papírové hledáčky a zamotané nitě klubek zkoumali. Pokud našli zajímavé místo, velký propletenec nebo jen pro ně příjemnou barevnost, vzali si papír a pastelky a zaznamenávali ho.

Reflexe: Úvodní protahování, mňoukání nebo prskání bylo zábavnou motivací před zamotáváním klubíček. Žáci pracovali ve dvojici a dostali na starost určitou část ve třídě, buď židli, nebo stůl, které zamotávali v roli kočky. Žáci pojali zaznamenávání klubek velmi vážně a snažili se pozorovat svou část pletenců a velmi se na práci soustředili. Někteří zvládli zadání rychleji a tak hledali buď nová místa pro záznam, nebo kreslili klubíčka.

V rámci propojení hudebního a výtvarného oboru na ZUŠ v Dačicích probíhá každý měsíc Podvečerníček; koncert doprovázený výtvarnou akcí. Při této příležitosti bylo zrealizováno motání klubíček v atriu školy. Akce byla vedena paní učitelkou Petrou Firlovou a Julií Boudovou a účastnili se jí žáci nejen přípravných a prvních ročníků, ale i žáci starší a vzájemnou spoluprací vznikl vizuálně velmi zajímavý objekt (viz Příloha II., obr. 17 – obr. 19).

Námět *Proměna ve zvíře* byl určený pro žáky 1. ročníku I. stupně ZUV. Během plnění úkolu se žáci naučili základy kresby portrétu (autoportrétu), zvířete a grafické techniky koláže, roláže nebo proláže. Záměrem lekcí bylo uvědomení si

podobností a odlišností mezi zvířaty a námi, prolnutím dvou zdánlivě odlišných světů v jeden.

Motivační rozhovory probíhaly během každého výukového celku. Jak se lišíme od zvířat? A co máme podobného? Byla vedena diskuse o detailech lidské a zvířecí tváře s ukázkou lebky člověka i kočky, při kterých byla vysvětlena jejich stavba. Pokud není možné prohlédnout si lebku reálnou, lze použít knihu o anatomii nebo knihu o zvířatech. V této lekci byla použita kniha *Anatomie zvířat pro výtvarníky* od Eliota Goldfingera.<sup>120</sup> Také je vhodné se zmínit o úloze zvířat ve společnosti, v naší rodině, co pro nás zvířata znamenají a proč jsou součástí našich životů. Žáci napsali o jejich vztahu ke zvířatům pár vět a postupně je prezentovali ostatním.

Prvním a druhým úkolem byla kresba zvířecí i lidské tváře. Poslední a velmi důležitá část nastala až při zásahu do vlastního výkresu a pak následného sestavování obou tváří do jedné. Žáci měli za úkol po dlouhé diskusi o svém vztahu se zvířaty sestavit jednu bytost, tvořící jak zvíře, tak člověka (viz Příloha II, obr. 20 – obr. 26).

Reflexe: První dvě fáze úkolu a to kresba zvířete i kresba portréту probíhala dobře. Žáci věděli, že nám jde o problematiku dobrých vztahů se zvířaty. Nechali jsme dalšímu vysvětlování čas a průběžně o zvířatech hovořili. Při závěrečné práci, propojení zvířete a člověka – metamorfóze, došlo ke strachu ze zásahu do výkresu. Převládal pocit, že si nemohou zničit krásné dílo kvůli propojení se zvířetem i přes to, že měli práce nakopírované a originál si ponechali. Po další debatě však nastal obrat, když jsme znovu procházeli vše, co bylo dosud o zvířatech řečeno, co sami napsali a jaký mají ke svým mazlíčkům vztah, nebyl důvod nepokračovat. Do práce se pustili s novým elánem a nezaznamenala jsem jakýkoliv protest nebo neochotu. Konečné výkresy byly po dokončení vystaveny v atriu školy a žáci si je mohli prohlédnout pohromadě (viz Příloha II, obr. 27 a obr. 28).

V průběhu projektu nastala doba karnevalů a masopustů, jichž se žáci účastnili a na kterých získávali nové dojmy a ty pak radostně vyjadřovali na společných

---

<sup>120</sup> GOLDFINGER, Eliot. *Animal anatomy for artists: the elements of form*. Oxford; New York: Oxford University Press, 2004.

hodinách. Do výuky byla proto zařazena tematická řada z cirkusového prostředí. Námět dalších hodin se nesl v duchu života cirkusu, lidí a zvířat.

Cirkus potřebuje několik nezbytností, aby mohl fungovat a to diváky a zvířata. Každé dítě cirkus zná a bylo zajímavé se na zvířata podívat i jinak než jako na domácí mazlíčky, většinou opečovávané a milované. Cílem práce bylo ukázat i jinou stranu svět zvířat v rukou lidí. Zvířata mohou sloužit k potěše, ale i jako přísun peněz.

Hezká motivace k tématu, která cílí na dětské diváky, se nachází přímo na stránkách cirkusu Berousek:

*„Cítíš tu vůni?  
To piliny v manéži dýchají.  
Klauni se přitom smějí  
a děti se radují,  
že přijde zase klaun  
a ukáže šaškův um.  
Vidíš tu odvalu  
jak artisté v kopuli  
odvážně s úsměvem létají.  
A děti v hledišti oči kulí  
a ručkama tleskají.“<sup>121</sup>*

Prvním úkolem byla hlava klauna s veškerými ozdobami, kloboukem, vlasy a červeným nosem. Druhý úkol tvořil klaunovo tělo, nebo také břicho, které představovalo cirkusovou manéž. Žáci na něj kreslili diváky tuší, zkoušeli si různé výrazy tváře, které při cirkusovém představení můžeme mít; údiv, úlek, smutek, veselí i strach. Na ruce klauna byl použit obrys vlastních rukou, do kterých se mohl ukrýt celý svět. Také byla obkreslena chodidla a jejich motiv spočíval stejně jako u rukou v dětské fantazii, měl obsahovat veškeré dění ve světě nebo přímo v cirkuse. Do manéže patří akrobati, hudebníci a v neposlední řadě zvířata. Každý žák si zvolil své vlastní zvíře a lepením částí papíru vytvořil matici pro tisk z koláže. Zvířata byla vytištěna a umístěna do středu těla. Jednotlivé části klauna byly pospojovány dohromady (viz Příloha II. obr. 29 - obr. 34).

---

<sup>121</sup> O cirkusu Berousek. In: *Národní cirkus: Originál Berousek* [online]. [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.berousek.cz/stranky/55-o-cirkusu-berousek>



Reflexe: Jelikož byla řada navržena přímo v období, kdy byl pro žáky aktuální karneval, masky a masopustní veselí, cirkus se stal oblíbeným námětem. Obzvláště při kresbě diváků se celá třída dobře bavila. Při hodnocení jsme hledali zajímavé tváře a výrazné rysy. Výroba matric měla jediné úskalí a to dobré lepení částí zvířat, na které byli několikrát upozorněni. Během tisku se ukázalo, kdo se držel rady a svou práci překontroloval. Žáci s tiskařským lisem nikdy nepracovali a tato pro ně nová činnost přinášela nečekané objevy. Spojení klauna v jeden celek mělo velmi pozitivní ohlas. Žáci si až do poslední chvíle nedovedli představit, jak bude vypadat výsledek a mile je překvapil.

Poslední zrealizovaná lekce *Setkávání lidí a zvířat* měla ukázat na propojení světa lidí a světa zvířat. Po předchozích tématech měli žáci povědomí o domácích, ale i jiných zvířatech a chápali jejich místo v jejich životě. Sami si vybrali zvíře, jehož stopy chtěli tiskát a také barevnost, na základě vlastní nálady. Byly vyrobeny tiskátka z kartonu a molitanu a následovala hra s tiskáním. Žáci měli za úkol spolupracovat a rozvíjet na papíře dialog. Zvířata se tak potkávala a byla ve vzájemné interakci. Zajímalo nás, jaké budou reakce lidí na tyto zvířecí cesty, proto byly umístěny do vstupní haly školy. Při této lekci lze navázat i na téma ekologie a stop nejen zvířat, ale i lidí, které zanechávají v přírodě a lidské lhostejnosti nad touto problematikou.

Reflexe: Otisky stop žáky velmi bavily, později začali dokonce experimentovat s barvami a vymýšleli, jak samotný experiment zrealizovat. Po jejich vlastním návrhu byl arch papíru s otisky přenesen do vstupní haly, kde je největší koncentrace lidí. Po zbývajícím čase výuky byly stopy kontrolovány a žáci si zaznamenávali změny. Během diskuse o stopách zvířecích i lidských se rozproudila velmi živá debata o ochraně životního prostředí, a o tom, že mu zvířata neškodí zdaleka tolik, jako člověk svým neohledupným chováním. Zmínili jsme dobu rozkladu různých odpadů a jejich dopad na přírodu. Výsledek sledování reakcí lidí, kteří kolem stop procházeli, byl zajímavý. Na papíře nebyl téměř žádný otisk lidské nohy. Potěšil nás respekt rodičů i dalších žáků k výtvarné práci, většina z nich totiž naše stopy obešla.

Ideálním propojením všech námětů je souhrnná výstava prací, aby bylo možné vidět celý projekt jako celek.

Pokud bychom měli srovnat práci žáků na ZUŠ v Dačicích a na ZUŠ v Jemnici, bylo by nutné zmínit, že výtvarný obor na ZUŠ v Jemnici byl založen v roce 2014 a výuka zde probíhá teprve druhým rokem. Na dačické škole má výtvarný obor dlouholetou tradici a těší se vysokému mínění ze strany rodičů i žáků. Tato prestiž je patrná v kladném přístupu žáků k vyučování. Na jemnické škole se výuka výtvarného oboru přirovnává ke „kroužku“ kam chodí žáci dobrovolně a pouze pro radost. Nepočítá se s velkými výkony a tudíž je snaha žáků i rodičů velmi malá. O to větší úsilí je třeba vynaložit k navození tvořivé atmosféry při motivaci.

Výsledné práce z obou škol však pokládám za zdařilé. Úkoly byly nastaveny jednoduše a v krátkých fázích, tudíž nenastaly žádné větší komplikace a i žáky jemnické školy téma zaujalo a předkládané úkoly prováděli s nadšením.

## Závěr

Cílem této diplomové práce bylo představit výtvarný projekt mazel domácí pro mladší školní věk realizovaný na Základní umělecké škole v Dačicích a v Jemnici. Jako inspirační zdroj pro tento projekt sloužila část teoretická, která hledá možné přístupy umělců ke zvířeti a také úlohu zvířat pro člověka v průběhu dějin. Z odborné literatury vyplývá, že se zvíře stalo společníkem člověka již v dávných dobách a jeho postavení se příliš nezměnilo. Vztah lidí a zvířat zůstal po staletí téměř neměnný, odlišné jsou pouze preference ve výběru nejlepšího společníka. Zvířata byla nejen přítelem člověka, ale také symbolem a dokonce součástí jazyka umění.

Kvalifikační práce zkoumá míru zařazení zvoleného tématu v kurikulárních dokumentech a to v Rámcovém vzdělávacím programu základního uměleckého vzdělávání a konkrétně ve Školním vzdělávacím programu Základní umělecké školy v Dačicích a Základní umělecké školy Vítězslavy Kaprálové v Brně. Poslední zmiňovaná škola ve svém ŠVP počítá s projektovou metodou a výtvarné úkoly směřuje právě tímto směrem.

Proč byla zvolena právě projektová výtvarná metoda pro praktickou část diplomové práce? Odpověď je prostá. Jde totiž o metodu, která si neklade za cíl pouze naučit základní výtvarné metody, ale probouzet zájem žáků o často zdánlivě banální problémy, prohlubovat jejich touhu po poznání a vést je k citlivému vnímání svého okolí. V kapitole o výtvarném projektu můžeme nalézt postup přípravy a principy, které jsou pro současnou výtvarnou výchovu aktuální vzhledem k různým etapám vývoje dětského výtvarného projevu. Významnou úlohu projektu dokládá jeho zařazení v kurikulárních dokumentech základních uměleckých škol.

Autorka se dále zabývala vztahem dětí a zvířat. Z umělecké tvorby moderních umělců je patrné, že tento vztah nemusí být nutně vřelý. Doba digitálních médií ho nahradila láskou k přístroji. Přípomínkou doby dnes již „staré“ jsou například pohádky. Pokud přijmeme možnost alternativního způsobu léčby animoterapii, lze zvíře chápat nejen jako společníka, ale i tvora se zázračnou mocí. V tomto případě mluvíme o dětech, dospělých i o lidech osamocených nebo trpících jakoukoli nemocí.

Příprava projektu byla od samého začátku směřována na mladší školní věk a tedy i téma tomuto věku odpovídá. Jednotlivé vyučovací lekce spočívaly v jednoduchém provedení, aby nečinily problém ani nejmenším žákům a přesto byly pochopeny v nejširších souvislostech. Lekce se dále opíraly o Školní vzdělávací program Základní umělecké školy v Dačicích a v Jemnici. S postupným vývojem projektu vyvstávaly zajímavé otázky k diskusi a nová témata ke zrealizování. U praktických výstupů byl naplněn stanovený cíl a z pohledu autorky ho dokonce předčil, neboť se v průběhu společného setkávání prohlubovaly vztahy mezi žáky i jejich důvěra k učitelce. Závěrem by tedy mohlo být právě to, že snaha o zlepšení celkového povědomí o dobrém chování ke zvířatům napomohla hlubšímu poznání žáků samých a respektu k různým názorům.

Na základě zkušeností získaných díky odučeným lekcím lze říci, že projektová metoda funguje a je účinná. Pokud zkoumáme nové přístupy a jsme jim nakloněni, nehledáme pouze co nejlepší prostředek k předání poznatků, ale také cestu k žákům a sobě samým.

## Seznam použitých zdrojů

V této kvalifikační práci byla použita citační norma ČSN ISO 690.

### Tištěné zdroje

1. BABYRÁDOVÁ, Hana. *Výtvarná dílna*. Vyd. 1. Praha: Triton v koedici s Masarykovou univerzitou v Brně, 2005. ISBN 80-7254-705-4.
2. BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Vyd. 1. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5.
3. BYDŽOVSKÁ, Lenka a Karel SRP. *Knihy s Toyen*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 2003. ISBN 80-7304-030-1.
4. CIKÁNOVÁ, Karla. *Tužkou, štětce nebo myší*. Vyd. 1. Praha: Aventinum, 1998. ISBN 80-7151-031-9.
5. CUMMING, Robert. *Slavní malíři*. Praha: Knižní klub, 2008. ISBN 978-80-242-2176-2.
6. GOLDFINGER, Eliot. *Animal anatomy for artists: the elements of form*. Oxford; New York: Oxford University Press, 2004. 242 s. ISBN 0-19-514214-4.
7. CHENEY, Liana. *Arcimboldo: 1527-1593*. Vyd. 1. Praha: Knižní klub, 2013. ISBN 978-80-242-4042-8.
8. ČÍHAL, Petr (ed.). *Zoomorfní tematika v lidové tradici*. Vyd. 1. Uherské Hradiště: Slovácké muzeum v Uherském Hradišti, 2013. ISBN 978-80-87671-07-8.
9. GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. v češ. 2. (rev.), v Mladé frontě a Argo 1. Praha: Argo, 1997. ISBN 80-204-0685-9.
10. JOHNSON, Paul. *Dějiny umění: nový pohled*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2006. ISBN 80-200-1320-2.
11. MEIJER, Fik. *Gladiátoři*. 2. vyd. Praha: Aurora, 2006.
12. MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury 1*. 3. vyd., V Idea servis 2. vyd. Praha: Idea Servis, 1998. ISBN 80-85970-23-6.
13. MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury / 2*. 1. vyd. Praha: Idea servis, 1997
14. MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury/3.1*. vyd. Praha: Idea servis, 2005, 139 – 143

15. OVIDIUS. *Proměny: výbor*. Vyd. v tomto uspořádání 1. Překlad Dana Svobodová. Praha: BB art, 2001. Versus. ISBN 80-7257-633-X.
16. PIJOAN, José. *Dějiny umění 1.*, Praha: Odeon, 1977. ISBN 01-520-77.
17. PIJOAN, José. *Dějiny umění 2.*, Praha: Odeon, 1977. ISBN 80-7176-839-1.
18. PIJOAN, José. *Dějiny umění 3.*, Praha: Odeon, 1978. ISBN 80-7176-866-9.
19. PIJOAN, José. *Dějiny umění 4.*, Praha: Odeon, 1979. ISBN 09/03. 01-501-88.
20. PIJOAN, José. *Dějiny umění 5.*, Praha: Odeon, 1979. ISBN 80-242-0024-4.
21. PIJOAN, José. *Dějiny umění 6.*, Praha: Odeon, 1980. ISBN 09/03. 01-502-89.
22. PIJOAN, José. *Dějiny umění 7.*, Praha: Odeon, 1981. ISBN 09/03. 01-515 81.
23. PIJOAN, José. *Dějiny umění 8.*, Praha: Odeon, 1981. ISBN 09/03. 01530-81.
24. PIJOAN, José. *Dějiny umění 9.*, Praha: Odeon, 1983. ISBN 09/03. 01-510-83.
25. PIJOAN, José. *Dějiny umění 10.*, Praha: Odeon, 1984. ISBN 09/03. 01-523-84.
26. SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *Malý princ*. Praha: Cesty, 1998. ISBN 80-7181-244-7.
27. ROESELVÁ, Věra. *Námět ve výtvarné výchově*. 1. vyd. Ilustrace Robert Ježdík. Praha: Sarah, c1995. ISBN 80-902267-4-4.
28. ROESELVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, c1997. ISBN 80-902267-2-8.
29. RULÍŠEK, Hynek. *Postavy, atributy, symboly: slovník křesťanské ikonografie*. Vyd. 1. V Hluboké nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie, 2005. ISBN 80-85857-48-0.
30. SVOBODA, Jiří. *Mistři kamenného dláta*. 1. vyd., Praha: Panorama, 1986. ISBN 11-089-86.
31. SAUNDERS, Nicholas J. *Mytická síla zvířat*. Vyd. 1. Praha: Knižní klub, 1996. Magie, tradice, současnost. ISBN 80-85809-47-8.
32. STROUHAL, Evžen. *Život starých Egypťanů*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1989. ISBN 80-7038-089-6.
33. TROJAN, Raul a Bohumír MRÁZ. *Malý slovník výtvarného umění*. Vyd. 2., upr., ve Fortuně 1. Ilustrace Antonín Kryl. Praha: Fortuna, 1996. ISBN 80-7168-329-9.
34. UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1974. ISBN 14-245-78.
35. VALENTA, Josef. *Pohledy: projektová metoda ve škole a za školou*. 1. vyd. Praha: IPOS ARTAMA, 1993. ISBN 80-7068-066-0.

## Elektronické zdroje

1. CIKÁNOVÁ, Karla. www.citarny.cz [online]. 2014 [cit. 2011-03-07]. Dostupné z:  
[http://www.citarny.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=290:cikanovakarla&catid=28:esko-spisovatele-&directory=3941](http://www.citarny.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=290:cikanovakarla&catid=28:esko-spisovatele-&directory=3941)
2. HRADSKÁ MAŇASOVÁ, Helena. *Evoluce není nuda* [online]. 2009 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z: <http://janspevacek.cz/recenze/evoluce-neni-nuda/>
3. KŘÍŽ, Jan. *Miroslava Zychová*. [online]. 21. 5. 2006 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z: <http://www.upce.cz/zazemi/univ-galerie/uskutec-vystavy/rok-2006/zychova.pdf>
4. *Léčebné účinky animoterapie: Animoterapeutičtí klienti* [online]. Anitera o.p.s., 2009 [cit. 2016-03-23]. Dostupné z:  
<http://www.animoterapie.cz/lecebne-ucinky-animoterapie.htm>
5. NÁRODNÍ ÚSTAV PRO VZDĚLÁVÁNÍ. Rámcový vzdělávací program ZUV [online]. 2013 [cit. 2016-01-20]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/176>, s 39
6. O cirkusu Berousek. In: *Národní cirkus: Originál Berousek* [online]. 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.berousek.cz/stranky/55-o-cirkusu-berousek>
7. RICHTEROVÁ, Veronika. [online]. 2015 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z:  
<http://www.veronikarichterova.com/dilo/pet-art-plastiky/>
8. STRATIL, Václav. *Zatoulaný pes*. [online]. 2009 [cit. 2016-3-3]. Dostupné z:  
<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/stratil/index.php>
9. *Ve zvířecí kůži. Katalog k výstavě výtvarných a literárních prací žáků a studentů jihočeských škol*. Hluboká nad Vltavou: Alšova jihočeská galerie. 2010. ISBN 978-80-86952-52-9
10. ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA Vítězslavy Kaprálové Brno. ŠVP ZUŠ V. Kaprálové [online]. 2015 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: [http://www.zus-vk.cz/\\_SOUBORY/KESTAZENI/20151110171123%C5%A0VP%20ZU%C5%A0%20V.%20KAPR%C3%81LOV%C3%89.pdf](http://www.zus-vk.cz/_SOUBORY/KESTAZENI/20151110171123%C5%A0VP%20ZU%C5%A0%20V.%20KAPR%C3%81LOV%C3%89.pdf)
11. ZÁKLADNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA DAČICE. Školní vzdělávací program ZUŠ Dačice [online]. 2015 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z:  
<http://www.zusdacice.cz/edit/files/svp-2015-2016..pdf>

## Seznam příloh

Příloha I.	Obrazová příloha k teoretické části.....	65
Příloha II.	Fotodokumentace z projektu na ZUŠ.....	72
Příloha III.	Přípravy na jednotlivé části projektu.....	88

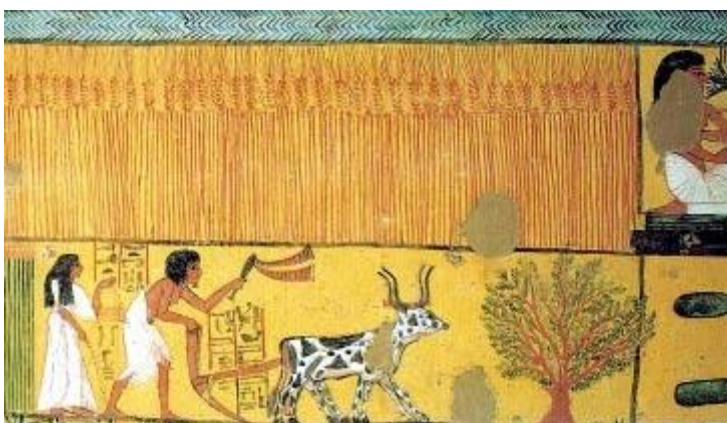


## Přílohy

### Obrazová příloha k teoretické části



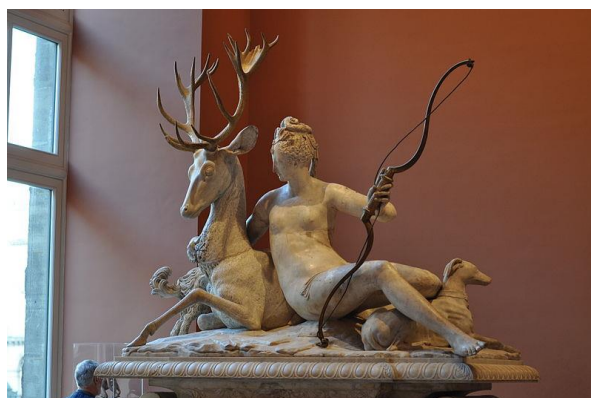
Obr. 1 Jeskynní malby



Obr. 2 Nástěnná malba z Egypta



Obr. 3 Egypťská plastika



Obr. 4 Bohyně lovu Diana



Obr. 5 Kapitolská vlčice



Obr. 6 Kristus v majestátu



Obr. 7 Slon Matthewa Parise



Obr. 8 Žaltář královny Marie



Obr. 9 Kondotier Gattamelata



Obr. 10 Bitva u San Romana



Obr. 11 Dáma s hranostajem



Obr. 12 Adam a Eva



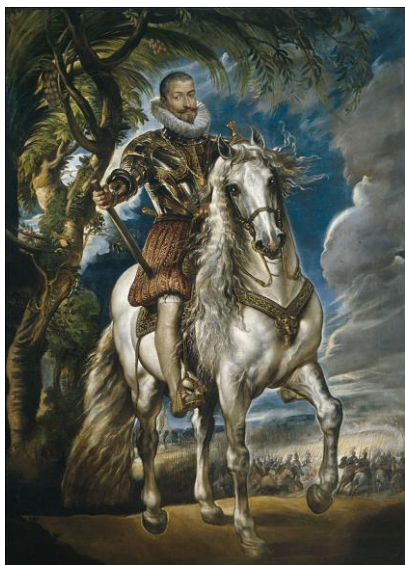
Obr. 13 Zajíc



Obr. 15 Lovci ve sněhu



Obr. 14 Sv. Jiří s drakem



Obr. 16 Ministr Lermy



Obr. 17 Filip Prosper



Obr. 18 Sv. Martin se dělí o plášť se žebřákem



Obr. 19 Slečna Bowlesová



Obr. 20 Bonaparte při přechodu Alp



Obr. 21 Obraz z cyklu Černé malby



Obr. 22 Remízek se srnečky



Obr. 23 Sova sněžná



Obr. 24 Nevermore



Obr. 25 Laskající sfinga



Obr. 26 Žena vážka



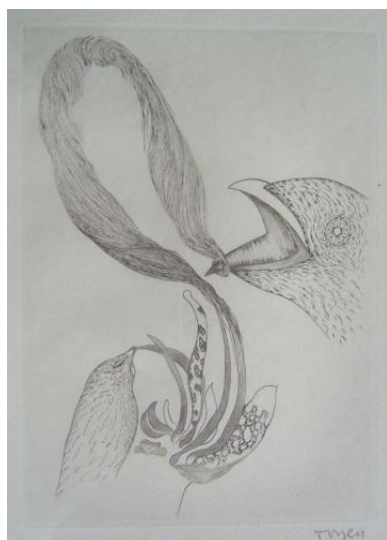
Obr. 27 Spící cikánka



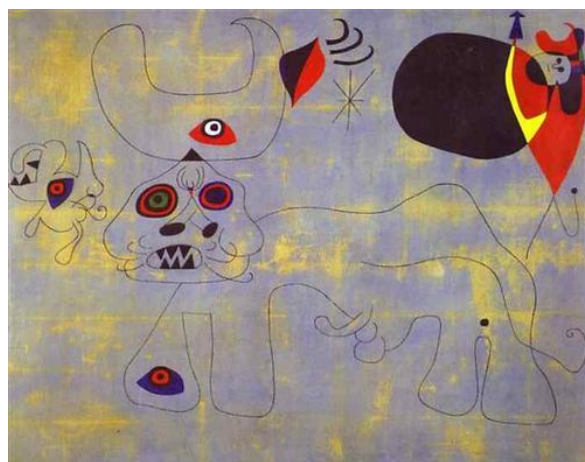
Obr. 28 Kohoutek



Obr. 29 Kvočna s kuřátky



Obr. 30 Střepey snů



Obr. 31 Býčí zápasy



Obr. 32 Fajáns



Obr. 33 Nafukovací hračky



Obr. 34 Nafukovací zvířata



Obr. 35 Evoluce není nuda



Obr. 36 Cyklus Zatoulaný pes

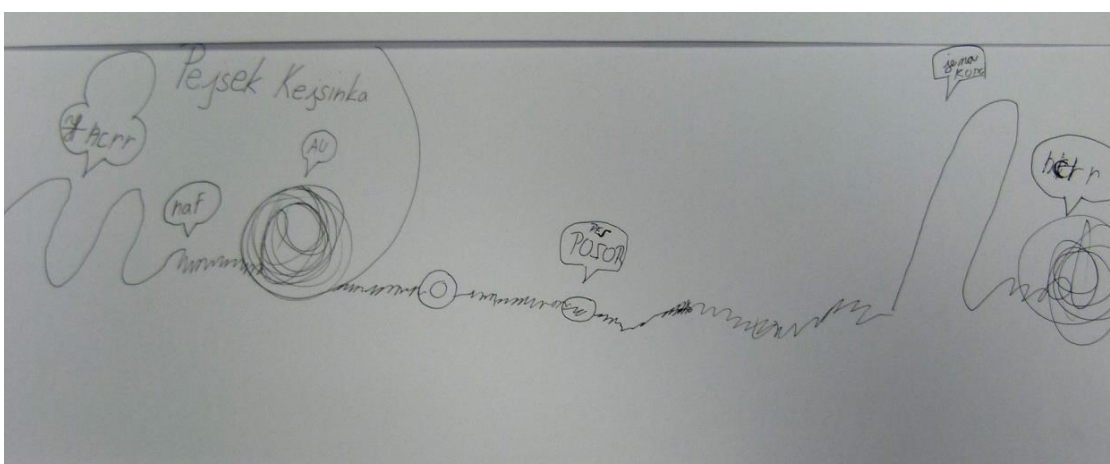


Obr. 37 Cyklus Zatoulaný pes

## Fotodokumentace z projektu na ZUŠ



Obr. 1 Biorytmus zvířete aneb mé zvíře je také živý tvor



Obr. 2 Biorytmus zvířete aneb mé zvíře je také živý tvor





Obr. 3 Záznam srsti mého mazla



Obr. 4 Záznam srsti mého mazla



Obr. 5 Mazel papoušek



Obr. 6 Mazel pes



Obr. 7 Seskupení mazlů ze ZUŠ v Jemnici



Obr. 8 Záznam srsti v materiálu



Obr. 9 Keramické kočky



Obr. 10 Zmokla kočka



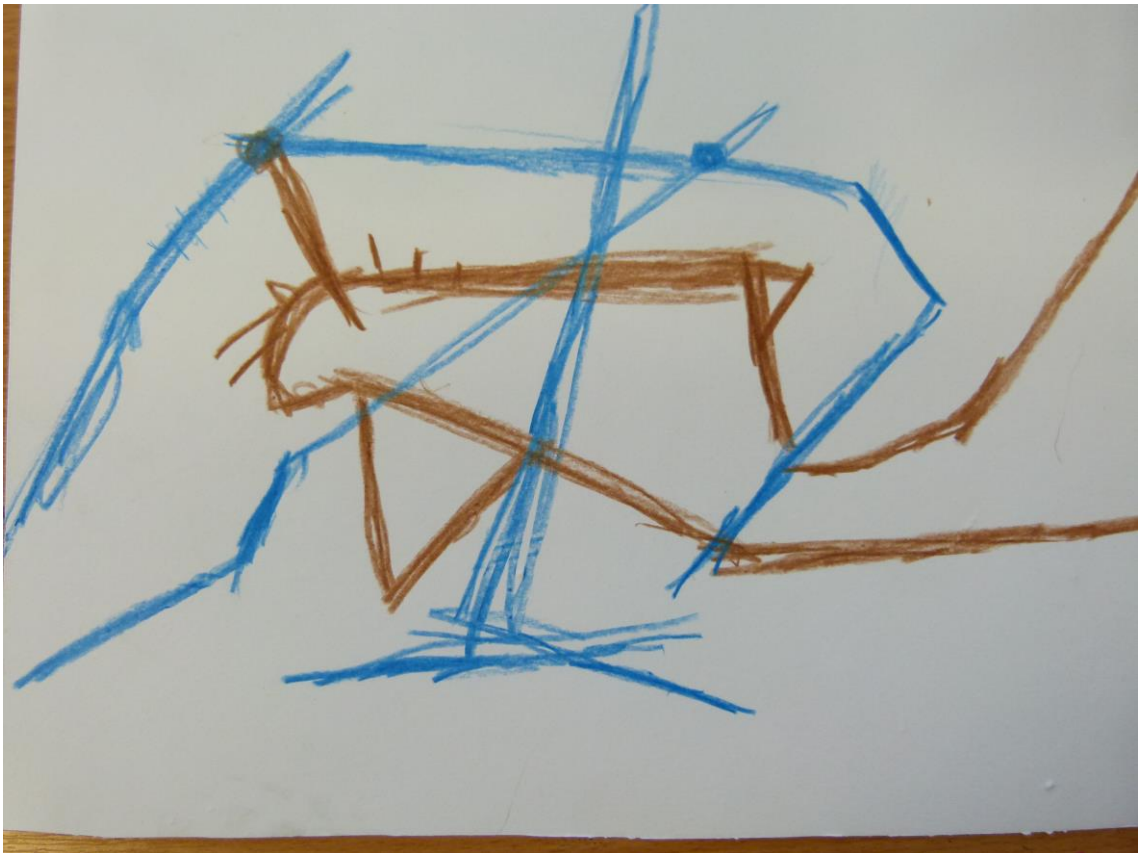
Obr. 11 Zmokla kočka



Obr. 12 Koulelo se koulelo



Obr. 13 Hledání zamotanců



Obr. 14 Přepis zamotaných nitek



Obr. 15 Záznam nitěk



Obr. 16 Záznam nitěk



Obr. 17 Detail nitěk



Obr. 18 Pohled ze vstupní haly



Obr. 19. Zamotaná klubka



Obr. 20 Portrét mě a mého zvířete



Obr. 21 Portrét mě a mého zvířete





Obr. 22 Portrét mě a mého zvířete



Obr. 23, 24 Metamorfóza-proměna ve zvíře



Obr. 25, 26 Metamorfóza-proměna ve zvíře





Obr. 27 Proměny na nástěnce ZUŠ v Dačicích



Obr. 28 Proměny na nástěnce ZUŠ v Dačicích



Obr. 29 Diváci v cirkusu



Obr. 30 Tisk z koláže



Obr. 31 Ryby



Obr. 32 Želvy



Obr. 33 Klaun se zvířaty



Obr. 34 Klaun v procesu



Obr. 35 Otisk stop



Obr. 36 Experiment se stopami v aule školy

## Přípravy na jednotlivé části projektu

### Biorytmus zvířete aneb mé zvíře je také živý tvor

Škola: Základní umělecká škola Dačice

Ročník: PVV (5-7 let)

Časový úsek: 90 minut

Výtvarný materiál: nařezaný papír 21x59 cm, tužka, černý fix, „šmírák“

Vzdělávací a výchovný cíl: Na základě vlastního pozorování žáků sestavíme biorytmus zvířete a uvědomujeme si, že nejen spí, ale i vrní, mňouká, přede, štěká a stejně jako člověk má základní potřeby, které je nutné naplňovat.

Úkol: Záznam biorytmu zvířete pomocí jednoduchých linií tužkou a fixem. Denní situace popisujeme pomocí komiksových bublin. Vytvoříme tak jednoduchý diagram, kterým ukazujeme denní rytmus zvířete a to nejen základní potřeby jako spánek a přijímání potravy, ale i potkávání s jinými zvířaty či člověkem.

Motivace: Vytvoříme diskuzní kroužek, dodržujeme zásady diskuze - neskákat si do řeči, mluvit po jednom, tolerovat a respektovat názory ostatních. Hovoříme o vybraných mazlíčcích - copak dělají celý den, jakou mají srst, návyky atd. Mají také dráčky? Jsou hodní? Proč mám rád své zvíře?

Klíčová slova: mazel, denní režim, komiks, diagram, pc

Didaktická analýza úkolu:

1. Diskuze o našich domácích zvířatech, jejich denním režimu.
2. Zaznamenání tohoto denního režimu pomocí jednoduchých čar a linií na přípravný papír. Pro lepší pochopení úkolu učitel sám vypráví o svém mazlovi a ukazuje jeho denní režim, zakreslením na papír a vypráví. Tyto denní příběhy lze doplnit i popisem situace. K tomu využijeme komiksové bubliny, které si ukážeme na internetu.
3. Po přípravné fázi přeneseme diagram na tvrdou čtvrtku o rozměrech 21x59 cm černým fixem, perem.

Hodnocení: Společně zkoumáme diagramy a zkoušíme popisovat denní režim podle vlastní fantazie, bez ohledu na popisky v bublinách. Vymýšlíme



jednotlivým zvířatům nový příběh, ale jde nám o zachování základních potřeb, které zvíře má.

### **Záznam srsti**

Škola: Základní umělecká škola Dačice, Základní umělecká škola Moravské Budějovice, pobočka v Jemnici

Ročník: PVV (5-7 let)

Časový úsek: 180 minut

Výtvarný materiál: tuš, štětec, dřívka, „chlívky“ na lahvičky s tuší, různé zvířecí srsti, giocondy (pastel)

Vzdělávací a výchovný cíl: záznam srsti našich domácích zvířat, koček, psů, králíků, jehňat, na základě hmatového vnímání. Gestické stopy štětcem, dřívkem, práce s tuší a giocondami, nebo pastelem.

Úkol: Tuší zaznamenáme naše zvíře a jeho srst, rozlišujeme druhy srsti podle nálady zvířete.

Motivace: Jaká je srst tvého zvířete? Hladká, měkká, příjemná na dotek, nebo hrubá a naježená. U připravené srsti veverky, srnce a kuny a porovnáváme jemnost a hrubost srsti, uvědomujeme si rozdíly.

Klíčová slova: srst, domácí mazlové, tuš

### Didaktická analýza úkolu:

1. formát A2 rozdělíme na dvě různá pole, do jednoho zaznamenáme tuší srst našeho zvířete, do druhého pak kreslíme zvíře, které jsme si hladili. Vysvětlení bezpečné práce s tuší, lahvičku dáváme do dřevěných okének a k nanášení barvy používáme štětec nebo dřívka.
2. Do volného okénka si lehce tužkou předkreslíme naše zvíře a tuší uděláme kontury. Na pozadí a doplňky zvířete použijeme giocondy nebo pastel, barevnost můžeme zaměřit na rozpoložení žáka nebo jeho mazla.

Hodnocení: Po zaznamenání srsti zkusíme rozeznat, jakému zvířeti patří, poznáváme, zda je jeho srst jemná, naježená, zda je zvíře v klidu, nebo

připravené útočit. Každý žák se poté sám vyjádří ke svému výkresu a vysvětlí nám jeho význam.

### **Srst mého mazla**

Škola: Základní umělecká škola Dačice

Ročník: PVV (5-7 let)

Časový úsek: 180 minut

Výtvarný materiál: keramická hlína (červená, bílá), špejle, dřevěné nože, různá tiskátka například víčka od fixek, houbička, kelímky, burel, nebo červená hlína k patinaci

Vzdělávací a výchovný cíl: experimentace s keramickou hlínou, haptické seznamování, poznávání materiálu. Přenos srsti z kresby do jiného materiálu.

Úkol: Práce s keramickou hlínou, kdy se do připravené destičky pokoušíme napodobit srst za pomoci různých materiálů. Z plátu vyřízneme hlavu kočky, nebo jiného zvířete, vyryjeme detaily a nezapomeneme na srst.

Motivace: Hladili jsme si již naše mazly, jakou měli srst? Vymysleli byste způsob, jakým lze jeho srst vytvořit zde ve třídě? Zkuste najít materiál, kterým budeme do destičky tiskát.

Klíčová slova: keramická hlína, srst, kočka

Didaktická analýza úkolu:

1. Každý dostane do rukou kus hlíny a má za úkol hníst ji v rukou, pomačkat ji, uhladit nebo naopak rozdrápat. První část hodiny věnujeme tomuto seznamování. Nutné je vysvětlit jak funguje hlína když se vysuší, nebo naopak když je příliš mokrá, jak je vhodné ji skladovat atd.
2. Placky na reliéf připraví učitel na válcovací stoličce, žáci mohou asistovat a pomáhat při odběru plátů.
3. Sami chodí po třídě a hledají nástroje pro rytí. Každý by měl vědět předem, jaký typ srsti bude rýt do destičky, ale mohou i zkusit různé nástroje a jaký udělají vryp. Na okraj destičky mohou vyrýt jméno mazla.

4. Po prvním výpalu destičky patinujeme připraveným burelem, nebo patinou z červené hlíny podle zvolené keramické hlíny a necháme naposledy vypálit.

Při barvení červenou hlínou štětcem důkladně zatřeme celou destičku a poté navlhčenou houbou vytíráme.

5. Možným dalším úkolem je kočičí hlava. Z keramického plátu vyryjí jednoduchý tvar kočičí hlavy a špejlí obličej. Nezapomínáme na srst, již nacvičenou z předchozí destičky. Postup pro pálení a patinu je stejný.

Hodnocení: Jaká je keramická hlína na dotek? Vytvořil jsem srst odpovídající té mého mazlíčka? U jednotlivých destiček se zastavíme a díky haptickému vnímání posuzujeme srst. Zda se nám zdá ostrá, nebo naopak hladká, o jaké zvíře nejspíše půjde.

### **Zmokla kočka**

Škola: Základní umělecká škola Dačice, Základní umělecká škola MB, pobočka v Jemnici

Ročník: PVV (5-7 let)

Časový úsek: 90 minut

Výtvarný materiál: černý liner, voda, štětec, pastelky

Vzdělávací a výchovný cíl: Jednoduchým způsobem naučit žáky nakreslit zvíře, v našem případě kočku, za pomoci linií a čar. Vytvoření dojmu deště rozmýváním lineru vodou.

Úkol: Naučit se pomocí jednoduchých zamotávaných linií nakreslit kočku a ukážeme si, jak se dá různě pracovat s klasickým perem.

Motivace: Povídáme si o domácích zvířatech, o kočkách a jejich hladké srsti. Jaké části těla taková kočka má? Co kočičí oči, liší se nějak od těch lidských?

Při čekání na zaschnutí výkresu si povídáme o tom, jak kočka tráví volný čas, nejen že loví, ale také si hraje. Jak může taková hračka vypadat?

Klíčová slova: liner, déšť, kočka, kočičí hračky

### Didaktická analýza úkolu:

1. Postupně si ujasňujeme jednotlivé části těla kočky a ty kreslíme. Fázujeme úkol do co nejmenších částí, tzn. nejprve kreslíme hlavu, po dokončení všemi žáky se přesuneme na tělo a takto postupně na nohy a ocásek.
2. Dojem deštivého dne vytvoříme díky vodě a štětcí, rozmyjeme černý liner okolo naší kočky a tak nám v pozadí vznikne několik šedých odstínů připomínajících pochmurné počasí. Tvář dokreslíme až po zaschnutí. Použijeme pastelku a černý fix.
3. Po povídání o způsobech, jakými si kočka hraje, vybereme jeden a ten zkusíme zpracovat pastelkami. V našem případě jde to klubíčka, na kterých zkusíme uvolnit ruku krouživými pohyby a cvičíme jemnou motoriku.
4. Pokud lepší klubíčka, je možné pak výsledný výkres ostříhnout či otrhat a podlepit barevným papírem.

Hodnocení: Úkol hodnotíme společně zamýšlením se, jak moc je která kočka zmoklá, co se stalo s její srstí. Každý se vyjádří ke své práci a vypráví o svém vlastní kočce a o tom, co se jí přihodilo.

### **Koulelo se koulelo (Motání klubíček)**

Škola: Základní umělecká škola Dačice,

Ročník: PVV (5-7 let)

Časový úsek: 90 minut

Výtvarný materiál: klubíčka vlny, bavlnky, provázek, pastelky, čtvrtka formátu A3, hledáček

Vzdělávací a výchovný cíl: Výtvarná hra, která je součástí motivace a uvědomění si podobné záliby, jakou má například kočka. Záznam vzniklých cest a propletenců.

Úkol: Motat klubíčka po zvoleném prostoru, zamotávat je kolem předmětů, jako když se zakutálí zvířeti. Nejlépe každý s jinak barevným klubkem, aby vznikaly zajímavé kombinace.

Motivace: Jakkak si hraje naše kočka? Jmenujte její oblíbené hračky. Nyní si zahrajeme taky na mazlíčky, hrající si se svou hračkou, tedy klubkem. Vžijeme se do našeho zvířete zamňoukáním, nebo kočičím protažením, vyzkoušíme i ladné kočičí pohyby.

Klíčová slova: klubíčko, provázek, zamotávání, kresba, výtvarná hra

Didaktická analýza úkolu:

1. Každý žák si vybere jedno klubko a to kutálí po třídě, nebo jiném zvoleném prostoru. Jeho úkolem je proplétat ho mezi stoly, židlemi, kam všude se dostane a vzájemná spolupráce s ostatními kamarády.
2. S hledáčkem v ruce obchází vytvořenou síť a hledá zajímavé propletence. U zvoleného místa se posadí a pastelkami, nebo tužkou je zkouší překreslit jednoduchými liniemi.

Hodnocení: Cítili jsme se při motání klubíček jako náš mazel? Žáci by měli zkusit vysvětlit, zda byl tento úkol výtvarný, proč ano, proč ne. Je uměním zamotávat provázky?

### **Proměna ve zvíře, obličej lidský versus zvířecí**

Škola: Základní umělecká škola Dačice

Ročník: PVV (7-8 let)

Časový úsek: 270 minut

Výtvarný materiál: tužka, liner, černá fixa, čtvrtky formátu A3, kopírovací zařízení, nůžky, lepidlo

Vzdělávací a výchovný cíl: Uvědomení si podobností a odlišností mezi zvířaty a námi. Prolnutí dvou zdánlivě odlišných světů v jeden.

Úkol: Kresba zvířecího i lidského obličeje a vzájemné propojování. Vystřihování částí tváří a sestavování do jedné bytosti.

Motivace: Jak se lišíme od zvířat? A co máme podobného? Povídáme si o detailech lidské a zvířecí tváře. Ukážeme si lebku člověka i kočky, vysvětlíme tak jejich stavbu. Ideální je si artefakt vzít do ruky a prozkoumat ho. Nebo listujeme v knize o zvířatech. Také se zmíníme o úloze zvířat ve společnosti, v naší rodině,

co pro nás znamenají a proč jsou součástí našich životů. Můžeme napsat pár vět o našem vztahu ke zvířatům.

Klíčová slova: symbióza, propojení se zvířetem, koláž, roláž proláž

Didaktická analýza úkolu:

1. V úvodu zapíší v několika větách význam domácího zvířete pro člověka, pro ně samé, nebo jen důvody, proč máme zvířata rádi a staráme se o ně.
2. Děti nakreslí obličej zvířete, sami si zvolí jaké, ale výběr bych omezila opět na domácí mazlíčky. Spolupracujeme s knihou o zvířatech. Druhá kresba se bude týkat lidské tváře. Kreslí sebe pomocí zrcadla, nebo z představy. Na této kresbě si vysvětlujeme základní principy kresby portrétu.
3. Obě kresby nakopíruji, aby bylo možné s nimi manipulovat, stříhat do nich, vlepovat a skládáme do jednoho celku. Výsledkem bude tvář s lidskými i zvířecími rysy.

Hodnocení: Dokončené práce buď položíme na zem, nebo připneme na nástěnku a společně si vše prohlédneme. Pozastavíme se nad každou prací a zkusíme analyzovat vzniklé asociace. Proč se nám takto jeví konkrétní výkres a co v něm pozorujeme zvláštního. Také nalézáme podobnosti mezi zvířetem a člověkem. V koláži jsou tyto detaily velmi podobné, proč?

## **Cirkus**

Škola: Základní umělecká škola Dačice, Základní umělecká škola MB, pobočka v Jemnici

Ročník: PVV (5-7 let)

Časový úsek: 6 vyučovacích celků

Výtvarný materiál: čtvrtka formátu A1, A3, A2, vlnkovaný papír, lepidlo, nůžky, pastelky, tuš, dřívka, liner, fixa, tiskařské barvy, lis

Vzdělávací a výchovný cíl: Na základě jednotlivých úkolů si žáci udělají představu o tom, jak vypadá cirkusové prostředí, kdo a jak se v něm žije. Vyzkouší si různé výtvarné techniky, především nově techniku tisku z koláže.

Úkol: Pomocí různých výtvarných technik poskládat jednotlivé části klauna. Klaun má hlavu s kloboukem, velké břicho představující manéž s diváky v hledišti. Samostatně vznikají zvířata tiskem z koláže.

Motivace: K uvedení do tématu využijeme období masopustu a karnevalů, probíhá výklad s následnou diskuzí na toto téma. Ptáme se, jaké masky se vyskytují a která je pro karneval typická. S postupným přidáváním úkolů vedeme diskusi na téma cirkusového programu, využití zvířat, různé akrobatické kousky atd. Při tvorbě rukou a nohou se zmíníme o stavbě lidského těla a ukazujeme různá gesta a pózy.

Klíčová slova: klaun, cirkus, zvířata, manéž, diváci

Didaktická analýza úkolu:

1. V první části žáci připraví klaunovi hlavu a ozdobu vlasů či klobouk. Pracují s pastelkami a úkolem je co nejveselejší pojetí.
2. V druhém kroku vystřihneme klaunovi velké břicho. Břicho rozdělíme na dvě části (dva kruhy) v jedné se nachází diváci, druhá tvoří manéž pro cirkusové představení. Do hlediště kreslíme tuší diváky.
3. Připravíme si ruce a nohy. Můžeme využít vlnkovaný papír, nebo si obkreslíme vlastní ruce a ty pokreslíme libovolnými motivy, nebo stínujeme tužkou.
4. Zvířata do manéže vyrobíme z papíru, lepíme jednotlivé části zvířete na papír a vytvoříme tak koláž - matrici k tisku. Poté tiskneme pomocí tiskařských barev.
5. Všechny připravené části slepíme k sobě a výsledného klauna vystavíme na nástěnkou.

Hodnocení: Hodnotíme v průběhu všech prací. Zaměřujeme se na zajímavosti barevné, u diváků na pojetí různých lidí atd. Při závěrečném hodnocení bychom si měli znovu připomenout důležitost zvířat v našem životě a vztah různých institucí, které je chovají. Jak se asi cítí zvíře v manéži, nebo třeba v zoo. Myslíte, že je příjemné vystupovat před tolika lidmi?

## **Setkávání lidí a zvířat, zvířecí tlapičky x lidská stopa**

Žáci mají po celou dobu projektu za úkol sledovat stopy zvířat kolem sebe, když jdou po ulici, ve sněhu, v blátě nebo doma na zahradě.

Časový úsek: 180 minut

Výtvarný materiál: tiskátka, anilinové barvy, balicí papír v roli (raději vyšší gramáž), houbičky na nádobí (nebo molitan), karton nařezaný na čtverce 10x10 cm

Vzdělávací a výchovný cíl: Uvědomění si sounáležitosti se zvířaty, že žijí kolem nás, jsou součástí stejného světa a zaslouží si naši pozornost. Prožití výtvarné hry.

Úkol: Vytvořit tiskátka zvířecích papek, která budeme tiskat na velký arch papíru, připomínající cestu a vytvářet tak jejich stopy. Dalším krokem budou stopy lidské.

Motivace: Jaká zvířata denně potkáváš, jak vypadá jeho otisk ve sněhu? Umíme rozlišit různé stopy? Na ukázkou dostanou kartičky s různými stopami, například srnec, pes, kočka, kuna a budou k nim přiřazovat zvíře.

Klíčová slova: stopa lidská, zvířecí, setkávání

Didaktická analýza úkolu:

1. Po přiřazení kartiček si každý navrhne otisk libovolného zvířete a zkusí ho překreslit na „šmírák“. Poté budeme jednotlivé části vystřihovat z houbičky na nádobí a přilepíme je ve správném tvaru ke čtverečku kartonu. Stopy se snažíme nakreslit v životní velikosti, měl by tedy stačit karton maximálně 10x10 centimetrů, který připraví učitel. Takto vyrobíme tiskátka k tištění stop na balicí papír, je zapotřebí udělat alespoň dvě.
2. Dalším úkolem je vytvořit cesty, kterými naše zvířata prošla. K barvení použijeme anilinové barvy, barevnost souvisí s příběhem jednotlivých cest.
3. Zajímavým pokusem je následující část, kdy nebudou sami žáci chodit po papíru a vytvářet stopy sami, ale umístíme ho do atrie a budeme pozorovat, jak se změní po týdenním šlapání lidí.



Hodnocení: V této práci by bylo vhodné hodnotit míru spolupráce, respektování prostoru svých spolužáků i zvířat. Spolu se žáky pak zkoumáme vzniklý produkt, sledujeme stopy lidí a zvířat, jak se překrývají, zda se po našem výtvaru procházeli bezmyšlenkovitě, nebo se snažili nepošlapat stopy zvířecí.

## Zdroje obrazových příloh

Zdroje jsou řazeny chronologicky v návaznosti na jednotlivé obrazové přílohy.

1. Jeskynní malba. In: *Prima Zoom* [online]. FTV Prima, spol. s r.o., 2016 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://zoom.iprima.cz/clanky/pravec-maliri-umeli-kreslit-lepe-nez-dnesni-umelci-ale-jen-zvirata>
2. The ancient Egyptians created. In: *TES* [online]. United States of America: rebeccaharris-bs-51, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://www.tes.com/lessons/MMj4G\\_6cY14tRA/egyptian-art](https://www.tes.com/lessons/MMj4G_6cY14tRA/egyptian-art)
3. Katzenstatuette - ägyptisch. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Katze\\_Senckenberg.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Katze_Senckenberg.jpg)
4. Fountain of Diana. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louvre,\\_Diana,\\_Beauvallet.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louvre,_Diana,_Beauvallet.JPG)
5. Arles. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Arles#/media/File:St-Trophime\\_arche.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Arles#/media/File:St-Trophime_arche.jpg)
6. BERTRAND, Sébastien. Wolf of the Capitol. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001 [cit. 2016-03-21]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:She-Wolf\\_of\\_the\\_Capitol.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:She-Wolf_of_the_Capitol.jpg)
7. The Elephant at the Tower. In: *British library* [online]. Velká Británie: The British Library Board, 2013 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://britishlibrary.typepad.co.uk/digitisedmanuscripts/2013/05/the-elephant-at-the-tower.html>
8. The Queen Mary Psalter. In: *British library* [online]. Velká Británie: The British Library Board, 2012 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://britishlibrary.typepad.co.uk/digitisedmanuscripts/2013/05/the-elephant-at-the-tower.html>
9. Gattamelata. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z:

- <https://commons.wikimedia.org/wiki/Donatello#/media/File:Gattamelata.jpg>
10. La Bataille de San Romano. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/National\\_Gallery\\_-\\_Uccello,\\_Paolo](https://commons.wikimedia.org/wiki/National_Gallery_-_Uccello,_Paolo)
  11. Lady with an Ermine. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Dama\\_z\\_gronostajem.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Dama_z_gronostajem.jpg)
  12. Akvarel Zajíce. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2007 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Albrecht\\_D%C3%BCrer#/media/File:Durer\\_Young\\_Hare.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Albrecht_D%C3%BCrer#/media/File:Durer_Young_Hare.jpg)
  13. Adam and Eve. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2011 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adam\\_and\\_Eve\\_standing\\_on\\_either\\_side\\_of\\_the\\_tree\\_of\\_knowledge\\_with\\_the\\_serpent\\_by\\_Albrecht\\_D%C3%BCrer.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adam_and_Eve_standing_on_either_side_of_the_tree_of_knowledge_with_the_serpent_by_Albrecht_D%C3%BCrer.jpg)
  14. St George and the Dragon. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2011 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacopo\\_Tintoretto\\_-\\_St\\_George\\_and\\_the\\_Dragon\\_-\\_WGA22451.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacopo_Tintoretto_-_St_George_and_the_Dragon_-_WGA22451.jpg)
  15. The Hunters in the Snow. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The\\_Hunters\\_in\\_the\\_Snow\\_by\\_Pieter\\_Bruegel\\_the\\_Elder\\_in\\_the\\_Kunsthistorisches\\_Museum](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Hunters_in_the_Snow_by_Pieter_Bruegel_the_Elder_in_the_Kunsthistorisches_Museum)
  16. Portrait équestre du Duc de Lermé. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [http://www.wikiwand.com/fr/Portrait\\_%C3%A9questre\\_du\\_Duc\\_de\\_Lermé](http://www.wikiwand.com/fr/Portrait_%C3%A9questre_du_Duc_de_Lermé)
  17. Infante Philip Prosper. In: *The World of the Habsburgs* [online]. Wien: Kunsthistorisches Museum, 2011 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.habsburger.net/en/media/diego-rodriguez-de-silva-y-velazquez-1599-1660-infante-philip-prosper-1657-1661-1659>

18. RAUCHOVÁ, Zdeňka. Sv. Martin se dělí o plášť se žebřákem. In: *E-kultura: O českém i světovém umění* [online]. E-KULTURA.CZ, 2014 [cit. 2016-03-22].
19. Miss Bowles. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2006 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miss\\_Bowles\\_by\\_Joshua\\_Reynolds.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miss_Bowles_by_Joshua_Reynolds.jpg)
20. Bonaparte při přechodu Alp. In: *Wikiwand* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2006 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [http://www.wikiwand.com/cs/Napoleon\\_Bonaparte](http://www.wikiwand.com/cs/Napoleon_Bonaparte)
21. The black paintings. In: *Goya* [online]. ERIK E. WEEMS, EEWEEMS.COM, 1997 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://eweems.com/goya/goat.html>
22. Rehbock im Wald. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2005 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e8/Gustave\\_Courbet\\_034.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e8/Gustave_Courbet_034.jpg)
23. Sova sněžná. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2008 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Purkyne,\\_Karel\\_-\\_Sova\\_snezna.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Purkyne,_Karel_-_Sova_snezna.jpg)
24. Nevermore. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul\\_Gauguin\\_091.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul_Gauguin_091.jpg)
25. The Sphinx or The Caresses. In: *WikiArt: Visual art encyclopedia* [online]. [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.wikiart.org/en/fernand-khnopff/the-sphinx-or-the-caresses-1896#supersized-artistPaintings-317306>
26. Dragonfly Lady brooch. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_Nouveau#/media/File:Lalique\\_dragonfly.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau#/media/File:Lalique_dragonfly.jpg)
27. The Sleeping Gypsy. In: *Henri Rousseau* [online]. www.HenriRousseau.net, 2008 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.henrirousseau.net/the-sleeping-gypsy.jsp#prettyPhoto>
28. Kohoutek. In: GOMBRICH, E. *Příběh umění*. Vyd. v češ. 2. (rev.), v Mladé frontě a Argu 1. Praha: Argo, 1997. s. 27.

29. Kvočna s kuřátky. In: *Josef Lebovic Gallery* [online]. Australia: Vogue Living Australia magazine, 1998 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: [http://www.joseflebovicgallery.com/Catalogue/CL\\_158\\_2012/Large/158\\_0127.jpg](http://www.joseflebovicgallery.com/Catalogue/CL_158_2012/Large/158_0127.jpg)
30. Studna ve věži-střepey snů. In: *Galerie MODERNA: prodej uměleckých děl* [online]. Praha: galerie MODERNA, 2014 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.galeriemoderna.cz/cz/paint.php?paint=2717&collection=33>
31. The Bull Fight. In: *WikiArt: Visual art encyclopedia* [online]. WikiArt.org [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.wikiart.org/en/joan-miro/the-bull-fight>
32. Fajáns. In: *ARTHOUSE HEJTMÁNEK* [online]. Praha: ARTHOUSE HEJTMÁNEK galerie a aukční dům s.r.o., 2016 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.arthousehejtmanek.cz/cs/archiv/fine-art-antiques-design-16th-21st-centuries-1/seznam-umeleckych-del/a-fa-ence-jug-1722?filters%5Bevent%5D=1>
33. Miroslava Zychová. In: *Galerie Klatovy Klenová* [online]. Plzeň: Galerie Klatovy, 2015 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://www.gkk.cz/cs/vystavy/archiv/miroslava-zychova-a-bohumir-kominek--jedno-misto-dve-cesty/>
34. Evoluce 2006-2009: Rozvaha. In: *JAN SPĚVÁČEK* [online]. 2009 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://janspevacek.cz/evoluce-2006-2009/>
35. Zatoulaný pes. In: *Václav Stratil* [online]. Brno, 2009 [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://intermedia.ffa.vutbr.cz/stratil/?page=stwdcz&page2=prwd1&menu=2>

Fotografie k praktické části práce pochází ze soukromého archivu autorky.