



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Název projektu:

Internacionalizace, spolupráce, inovace, reflexe a evaluace v přípravě budoucích učitelů

Registrační číslo:

CZ.02.3.68/0.0/0.0/19_068/0015764

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons 4.0 ve variantě BY-SA



TEMATICKÁ VÝTVARNÁ ŘADA S UPLATNĚNÍM HUMORU VE VÝUCE

STUDIJNÍ TEXT K PŘEDMĚTU KVK/NASŠ

Autorka: Mgr. Monika Plíhalová

V rámci diplomové práce na téma Humor ve výtvarné výchově (Plíhalová, 2017) byla realizována série výtvarných úkolů s uplatněním humoru. V rámci tohoto textu je možné se seznámit s didaktickými kategoriemi ve výtvarné výchově, možnostmi tvorby pojmově obrazových map, konkretizací očekávaných výstupů rámcových vzdělávacích plánů pro základní vzdělávání a pro gymnázia. Studijní text se může stát inspirací pro zpracování didaktických analýz pozorované výuky v rámci předmětu KVK/NASŠ pro studenty 1. ročníku navazujícího magisterského studia.

Studijní text obsahuje výňatky z diplomové práce:

PLÍHALOVÁ, Monika. Humor ve výtvarné výchově. Praha, 2017. Diplomová práce. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy. Vedoucí práce Věra Uhl Skřivanová.

Koncepce tematické výtvarné řady - Typologie a specifika humoru ve výtvarné výchově

Při plánování výuky je vhodné uvažovat o humoru ve výtvarné výchově v různých kontextech. Věra Roeselová¹ zdůrazňuje, že je důležité zachovat kontinuitu vyučovacích jednotek a k výuce výtvarné výchovy přistupovat koncepčně. Nejde jen o to žáky zabavit zajímavým úkolem, ale především jim srozumitelnou cestou zprostředkovat různé vzdělávací cíle a systematicky rozvíjet jejich kompetence. Při snaze uplatnit humor ve výuce můžeme lehce sklouznout k líbivým úkolům, které vzdělávací cíle dostatečně nenaplní. Aby byl edukační potenciál humoru naplno využit, je třeba při plánování výtvarných úloh postupovat s rozmyslem.

Při plánování výtvarné řady zpracované v rámci diplomové práce byla využita typologie humoru dle Kuipera a kol. Zmíněná typologie zaměřená na obsah humorné interakce nabízí celostní pohled na humor, včetně jeho pozitivních a negativních forem.² Typologie zrcadlí

¹ Viz např. publikace: ROESELOVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997, 219 s. ISBN 80-902-2672-8.

² ŠEĐOVÁ, Klára. *Humor ve škole*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6205-4. s. 21

téma humoru z několika možných úhlů. Zúžené pohledy na možnosti zapojení humoru do výtvarných úkolů tak byly rozšířeny a v realizované výuce se humor objevuje ve více formách.

Typologii Nicholase a Kuipera, Gilliana A. Kirshe a Catheriny Leite určuje čtyři styly humoru:

1) humor útěšný (self-enhancing humor); 2) afiliativní (affiliative humor), 3) sebesnižující (self-defeating humor); 4) agresivní (aggressive humor).³

Prvním stylem humoru je **humor útěšný**. „Útěšný humor se projevuje jako tendence vnímat absurdity denního života jako zábavné. Jde o klasické přepólování emocí: to, co bychom jinak vnímali jako obtěžující či nepříjemné, se stává zdrojem našeho pobavení.“⁴

„**Afiliativní humor** je takový, který záměrně produkujeme s cílem navodit příjemnou atmosféru. Jde o přátelské, neútočné vtipy, které nesledují jiný cíl než pobavit ostatní a navodit pocit skupinové harmonie.“⁵

Sebesnižující humor „spočívá v upozorňování na vlastní slabiny a chyby a jejich zesměšňování. Cílem přitom může být vyhnout se kritice od ostatních a zároveň zvýšit svoji oblíbenost tím, že necháme své partnery, aby se smáli na náš účet.“⁶

Agresivní humor tkví v „zesměšňování ostatních a jejich častování sarkastickými poznámkami, které je mohou zraňovat či urážet.“⁷

Kuiper a kol. předpokládají, že humor útěšný a afiliativní patří do kategorie humoru adaptivního (pozitivního), zatímco humor sebesnižující a agresivní řadí k humoru maladaptivnímu (negativnímu). Své tvrzení podepírají mnohými zahraničními studiemi o stylech humoru, jež dokládají, že častější užívání humoru adaptivního vede ke snížení úzkosti a vyšší sebeúctě, kdežto v případě humoru maladaptivního je tento efekt opačný.⁸

Typologie ukazuje, že i ve výtvarné výchově může mít humor mnoho podob. Lze ho hledat v umění a nabízet žákům inspirační východiska k tvorbě v podobě humorně laděných uměleckých děl. Zároveň je ho možné očekávat v přirozených situacích výuky a všimnout si ho jako indikátoru bezpečného učebního prostředí. Různé typy výtvarných úkolů mohou ve výuce probouzet odlišné humorné situace. Zmíněnou typologii je možné využít k rozrůznění úkolů.

Za účelem zpřístupnění úvah o typologii humoru ve výuce výtvarné výchovy je zde přiložena myšlenková mapa. Obsahuje vyznačení polohy humoru využitě v jednotlivých realizovaných

³ KUIPER, N. A., KIRSH, G. A., LEITE, C. Reactions to Humorous Comments and Implicit Theories of Humor Styles. *European Journal of Psychology*. 2010, 6(3), 236-266.

⁴ ŠEĎOVÁ, Klára. *Humor ve škole*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6205-4. s. 21

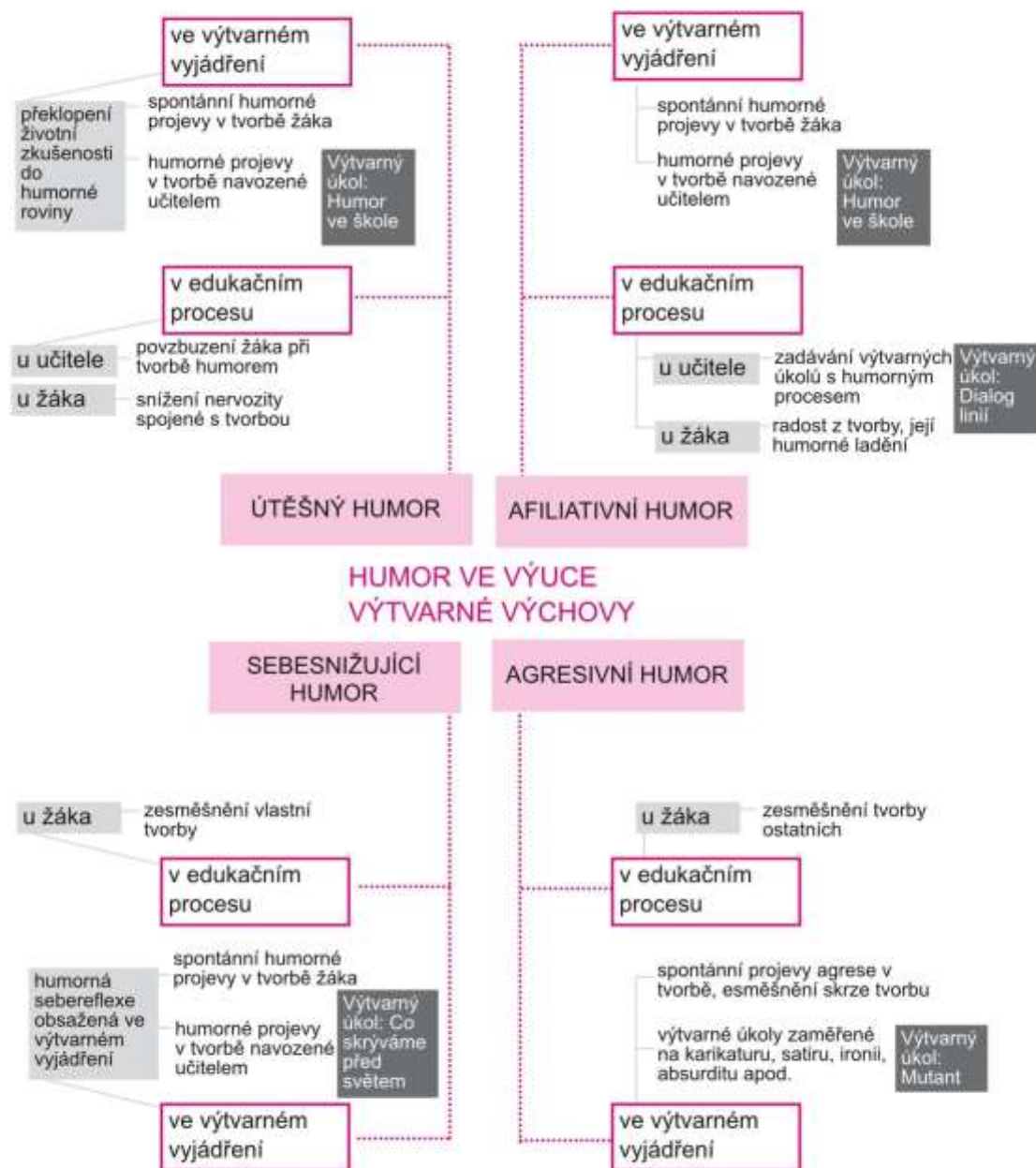
⁵ Tamtéž, s. 21

⁶ Tamtéž, s. 21

⁷ Tamtéž, s. 21-22

⁸ KUIPER, N. A., KIRSH, G. A., LEITE, C. Reactions to Humorous Comments and Implicit Theories of Humor Styles. *European Journal of Psychology*. 2010, 6(3), 236-266.

výtvarných úkolech. Výtvarné úkoly se dotýkají útěšného, afiliativního, sebesnižujícího i agresivního humoru.



Realizace úkolů proběhla v rámci souvislé oborové praxe. Výtvarný úkol nazvaný *Dialog linií* byl realizován na Základní škole Korunovační. Zbylé úkoly, tedy *Humorné situace ve škole*, *Co skrýváme před světem* a *Mutant*, byly představeny žákům Gymnázia Na Zatlance.

Společným inspiračním východiskem pro úkoly se stala tvorba autorky Venduly Chalánkové, která je výraznou osobností současné české umělecké scény. S její tvorbou je těsně spjatý

vtip a humor, který prostupuje celým jejím dílem v mnoha podobách.⁹ I sama autorka vystupuje na veřejnosti vždy s humorným laděním, nebrání se upřímnosti ani sebeironii.¹⁰

⁹ Artlist - Centrum pro současné umění Praha.: Vendula Chalánková [online]. [cit. 2016-11-30]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/vendula-chalankova-5761/>

¹⁰ Youtube: Umění je proces. Vendula Chalánková. TEDxPrague [online]. [cit. 2016-11-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pDoVkylLWeU>

Výtvarný úkol č. 1: Humorné situace ve škole

Námět	Humorné situace ve škole
Cílová skupina	1. ročník gymnázia
Časová dotace úkolu	90 min
Hlavní inspirační východiska	Komiksy Venduly Chalánkové David Böhml Jiří Franta - <i>Není to to co by to mohlo být / Galerie NOD / 2006 (vytváření záznamů každodenní reality na stěnu galerie)</i>
Cíl	Žák zachytí humornou situaci ze svého života ve školním kolektivu
Učivo	Úspornost a přímost výtvarného vyjádření, stylizace, práce s plochou a linií, možnosti koláže, komiks, práce s textem, zachycení děje, vyjádření vlastních zážitků, sebereflexe, reflexe života ve škole, humor a odlehčení, komunikace, dialog, sociální interakce, seznámení se s uměleckou tvorbou Venduly Chalánkové, osobnost umělce jako inspirační východisko
Pomůcky	papír (A4), fixy, tužka, barevný papír, lepidlo
Datum realizace	3. 11. 2016

Osobitý humor Venduly Chalánkové se stal **inspiračním východiskem** k výtvarnému úkolu na téma *Komické situace ve škole*. Zvláště potom cyklus komiksů, v nichž reflektuje drobné útržky z každodenní komunikace. „*Komiksy vznikají průběžně, dalo by se říct, až jako určité nepravidelné deníkové záznamy. Zachycení jevu „tak jde čas“. Fungují mi skvěle i jako arteterapie,*“ přiznává Vendula Chalánková v rozhovoru pro Lidové noviny.¹¹

Komiksy jsou srozumitelné východisko k výtvarnému úkolu. Svou důvěrnou atmosférou přitahují diváka a kladou mu před oči běžné denní výjevy v jiném světle. Nabízejí navíc řadu podnětů k diskuzi. Komiksem o dvou blondýnkách v IKEA, které si povídají o kvalitě prodáváných obrazů, lze například uvést téma chápání uměleckého díla současnou veřejností.

¹¹ Lidovky.cz: *Zakázali mi prodávat náušnice s Ibalginem, říká výtvarnice Chalánková* [online]. [cit. 2016-11-28]. Dostupné z: http://www.lidovky.cz/zakazali-mi-prodavat-nausnice-s-ibalginem-rika-vytvarnice-chalankova-12k-/design.aspx?c=A140526_090240_In-bydleni_toh



Obrázek 1: Vendula Chalánková, IKEA. Dvě starší blondýny v sekci obrazů.

12

Postavy vystříhávané z barevného papíru, se kterým autorka často pracuje, navíc vynikají jednoduchostí provedení a úsporností, která neodvádí pozornost od jádra sdělení. Poukázání na jejich přímou formu může žákům pomoci v cestě za hledáním nových možností výtvarného vyjádření.

Z hlediska Kuiperovy typologie se výtvarný úkol dotýká nejvíce humoru **útěšného** a **afiliativního**. Prvky útěšného humoru lze v plnění úkolu spatřovat v uvažování o každodennosti školního života a vyhledávání jeho humorných stránek. Humor afiliativní je do úkolu zapojen tvorbou vizuálně obrazných vyjádření, které mohou obsahovat humorné sdělení.

Myšlenková mapa uvedená v příloze (viz příloha 1) naznačuje způsob uvažování při vytváření celkové koncepce výtvarného úkolu včetně zahrnutí inspiračního východiska Venduly Chalánkové a zapojení typologie humoru.

Cíl výtvarného úkolu je formulován následovně: „**Žák zachytí humornou situaci ze svého života ve školním kolektivu.**“

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro gymnázia (RVP G) jsou naplňovány především díky zaměřením úkolu na komunikační účinky vizuálně obrazného vyjádření a interpretaci současného uměleckého díla. Způsob plnění očekávaných výstupů RVP G je podrobněji popsán v následující tabulce.¹³

¹² Art + antiques: Vendula Chalánková [online]. [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.artcasopis.cz/komiks/vendula-chalankova>

¹³ Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007 [cit. 2017-04-17]. ISBN 978-80-87000-11-3. Dostupné z: [file:///C:/Users/acer/Downloads/RVPG-2007-07_final%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/acer/Downloads/RVPG-2007-07_final%20(1).pdf)

Konkretizované očekávané výstupy dle RVP G ve výtvarném úkolu <i>Komické situace ve škole</i>		
OBRAZOVÉ ZNAKOVÉ SYSTÉMY	Žák v konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky.	Žák identifikuje prostředky v projevu Venduly Chalánkové spojeným s úsporností a jednoduchostí formy nesoucí jasné sdělení.
	Žák objasní roli autora, příjemce a interpreta při utváření obsahu a komunikačního účinku vizuálně obrazného vyjádření.	Žák pozná tvorbu Venduly Chalánkové jako sdělení, zohledňuje pluralitu pohledů na věc, subjektivní vnímání obsahu díla.
	Žák při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření.	Žák při tvorbě uplatňuje vlastní zkušenost z života ve školním kolektivu, do své tvorby zapojuje humor.
ZNAKOVÉ SYSTÉMY VÝTVARNÉHO UMĚNÍ	Žák nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů.	Žák ke sdělení pointy humorné situace prostřednictvím výtvarného vyjádření volí vhodné prostředky na základě vlastního výběru.
	Žák využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy.	Žák pozná dílo Venduly Chalánkové a jeho výtvarné kvality, seznámí se úsporností jejího vyjádření i možnostmi účelně pracovat s barevným papírem.
	Žák charakterizuje obsahové souvislosti vlastních vizuálně obrazných vyjádření a konkrétních uměleckých děl a porovnává výběr a způsob užití prostředků.	Žák porovnává svou práci s dílem Venduly Chalánkové. S ohledem na svůj záměr užívá podobných prostředků jako autorka.
	Žák vytváří si přehled uměleckých vizuálně obrazných vyjádření podle samostatně zvolených kritérií.	Žák při výběru prostředků postupuje účelně s ohledem na svůj záměr. Přehled vizuálně obrazných vyjádření rozšíří o postupy Venduly Chalánkové.
	Žák samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění	Žák při vlastní tvorbě experimentuje s různými prostředky, má možnost využít díla Venduly Chalánkové coby přímé inspirace, ať už po stránce formální, nebo obsahové.

Motivační fáze výtvarného úkolu je věnována především seznámení s dílem Venduly Chalánkové. V úvodu vyučovací hodiny je žákům představen videozáznam z TEDxPrague,¹⁴

¹⁴ Youtube: *Umění je proces. Vendula Chalánková. TEDxPrague* [online]. [cit. 2016-11-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pDoVkyILWeU>

kde byla Vendula Chálánková hostem. Během patnácti minut autorka představuje průřez celým svým dílem. Během svého svérázného projevu hovoří srozumitelným a jasným jazykem. Hned z prvních okamžiků videa lze vyčíst její osobitý přístup k tvorbě, prodchnutý humorem a nadšením ze všedností. Díky autentickému videozáznamu je žákům představen umělec nejen skrze své dílo, ale také jako osobnost.

Po zhlédnutí videa následuje diskuze o umělkyni a její tvorbě. Žáci zmiňují, jaké pasáže videozáznamu je zaujaly a která díla je oslovila. Pozornost je posléze stočena na cyklus komiksů, který byl autorkou představen v závěru videa a jenž se stane východiskem pro výtvarný úkol.

Zadání výtvarného úkolu je formulováno následovně:

1) „Popřemýšlej a nalezni v paměti nějakou vtipnou situaci, kterou jsi na této škole zažil, ať už to bylo v jídelně, ve třídě, při hodině, v šatně, na seznamovacím kurzu nebo jinde. Vybav si například takovou situaci, při které ses opravdu bavil a upřímně ses zasmál. Třeba ti ale vytane na mysl situace, která ti vtipná nepřišla, ale smáli se ostatní. Zkus danou situaci nejprve zhodnotit a přemýšlet nad důvody, proč sis vybral právě ji.“

2) „Vyber vhodné výtvarné prostředky pro vyjádření vybrané situace. Lze se nechat inspirovat Vendulou Chalánkovou a jejími stylizovanými postavami z barevného papíru. Pokud ale vidíš výtvarné řešení úkolu spíše v kresbě, není důvod od tvého záměru ustupovat. Postavy je možné výrazně stylizovat, či dokonce nahradit nějakým zástupným znakem. Cílem hodiny není popsat situaci se všemi detaily, prostředím a proporcionálně vyváženými postavami. Naopak, žádoucí je úsporně vyjádřit pointu vybrané humorné situace. Nejprve své výtvarné zpracování navrhni, načrtni na papír. Posléze přistup k vlastnímu zpracování. Při vytváření komiksu dbej na čitelnost textu.“

Realizace výtvarného úkolu probíhá ve dvou fázích:

- 1) Výběr humorné situace, náčrty.
- 2) Vlastní zpracování výtvarného úkolu. Žáci samostatně vytvářejí osobité zpracování námětu. Volí výtvarné prostředky odpovídající jejich záměru. V individuálních rozhovorech s vyučujícím objasňují svůj výběr a blíže popisují humornou situaci.

Co se týče **reflexe**, žáci kromě individuálních rozhovorů s vyučujícím v průběhu hodiny, na závěr objasňují výběr situace spolužákům. Obhajují přitom výběr výtvarných prostředků. Mezi otázky prohlubující reflexi lze zařadit: Popiš humornou situaci, kterou sis vybral ke zpracování. Jaké byly důsledky humorné situace? Jsi spokojen s formální stránkou tvé práce? S jakými záměry jsi vstupoval do práce? Atd.

Jako kritérium **hodnocení** je možné zvolit skutečnost, že žák:

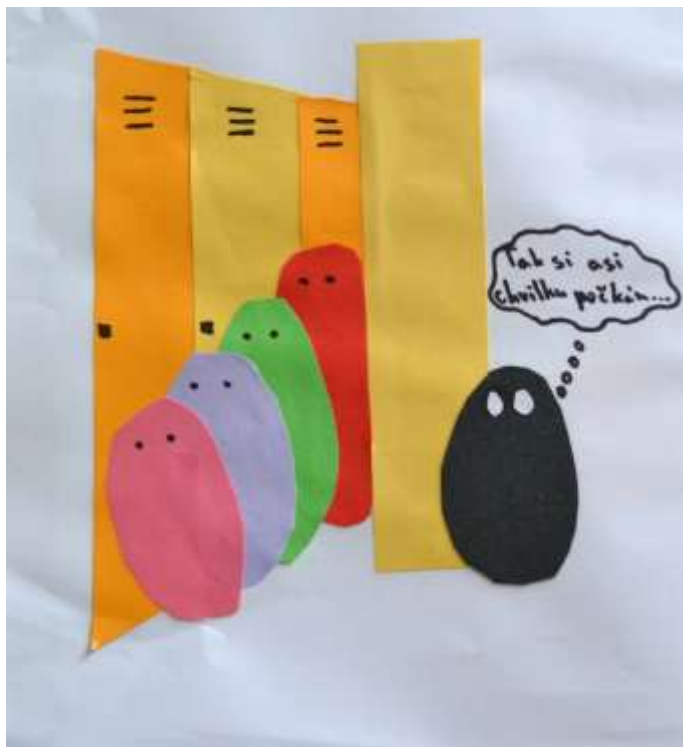
- 1) Žák je svou výtvarnou prací schopný vyjádřit obsah.

- 2) Žák je schopen citlivě a účelně využít výtvarné prostředky. (využití plochy, citlivá práce s kresebnou linií, čitelnost textu atd.)

Realizace výtvarného úkolu s žáky prvního ročníku gymnázia vedla k zajímavým poznatkům. Žáci přijali komiksy Venduly Chalánkové jako východisko k výtvarnému úkolu a někteří využili i jejich jednoduché formy. Zajímavou diskuzi vyvolal podle očekávání komiks o dvou blondýnkách v sekci IKEA, jehož humornou pointu žáci nebyli schopni pochopit a který si vyžádal další vysvětlení.

Humor se ve výtvarném úkolu dobře uplatnil. Žáci nakreslili či zpracovali technikou koláže celou sérii humorných situací odehrávajících se ve školním prostředí. Díky jejich autentičnosti je lze považovat jako určitou sondu humoru ve škole. Často opakujícím se motivem se stala např. nesvědomitost žáka, který zapomněl, že se píše test; humorné situace vznikající u šatních skříněk; či interakce žáka s učitelem.

Humorná pointa některých výtvarných prací je dobře čitelná vnějšímu pozorovateli. Mezi kresbami je však možné nalézt i takové, jejichž porozumění je vázáno na kontexty, které zůstávají skryty. Podobně jako jsou některé komiksy Venduly Chalánkové nesrozumitelné žákům, jádro sdělení některých žákovských práce zůstává neobjasněné učiteli. Komunikace při plnění výtvarného úkolu i při prezentaci výsledných prací zde nabývá na důležitosti. V tomto ohledu se lze odvolat na RVP G, kde má ověřování komunikačních účinků vizuálně obrazného vyjádření silnou pozici.¹⁵



Obrázek 2: Tlačence u skříněk (15 let)

Autorka znázornila motiv každodenního boje o místo u šatních skříněk. Zajímavé je maximální zjednodušení lidské postavy až do podoby zástupného znaku.



Obrázek 3: Předstírání šikany (15 let)

Kombinací kresby a koláže z barevného papíru zachytila autorka humorný moment fingování šikany pomocí fotografie z chytrého telefonu a její umístění na internetovou sociální síť. V tomto případě je pochopení pointy žertu více vázáno na kontext sociální skupiny, v níž vzniká.

¹⁵ Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007 [cit. 2017-04-17]. ISBN 978-80-87000-11-3. Dostupné z: file:///C:/Users/acer/Downloads/RVPG-2007-07_final%20(1).pdf



Obrázek 4: Překvapen testem (15 let)

Pomocí jednoduché, uvolněné a autentické kresby zaznamenal autor moment, který se ve škole zřejmě často opakuje. „Tak co? Jsi připraven na test?“ – „My něco píšeme?“



Obrázek 5: My píšeme? (15 let)

Autorka zachytila humornou skupinovou konverzaci na Facebooku. Spolužáci se dožadují informací o testu, na který je zřejmě málokdo připraven.



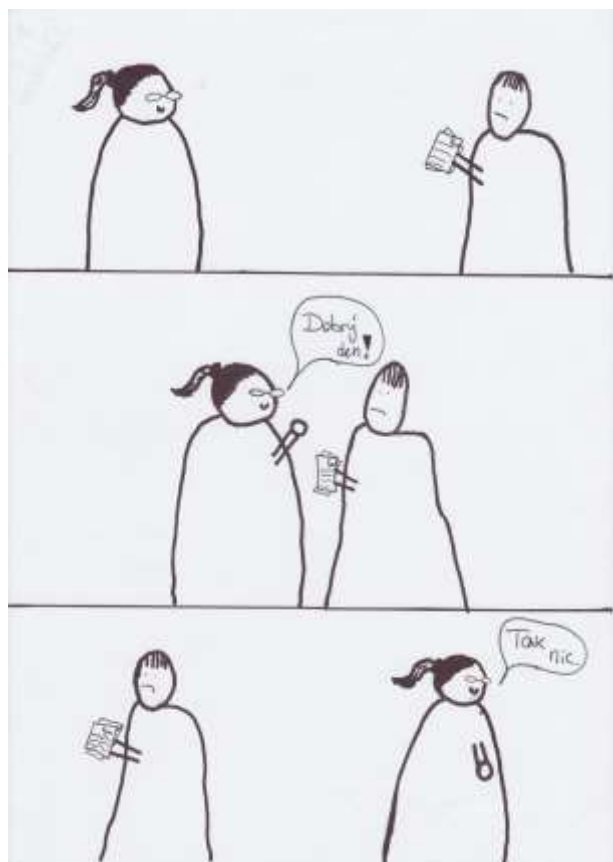
Obrázek 6: Úraz (15 let)

Autorka koláže vyjádřila situaci prodchnutou černým humorem jednoduše a zcela beze slov. Jedná se o nešťastný úraz při hodině tělesné výchovy, když florbalový míček přistál dívce do obličeje. Charakter postaviček připomíná tvorbu Venduly Chalánkové.



Obrázek 7: Zastrášení myšlenkovou mapou (15 let)

Autorka zachytila interakci s vyučujícím zadávajícím zřejmě nepříjemný požadavek. Po formální stránce lze práci připodobnit k tvorbě Venduly Chalánkové.



Obrázek 8: Setkání s učitelem (15 let)

Autor zachytil humornou interakci s učitelkou na chodbě. Žák zřejmě nese v ruce opravený test. Porozumění pointě je pro nezávislého diváka obtížné. Humorně však působí i uvolněná kresba lidských postav.

Výtvarný úkol č. 2: Co skrýváme před světem

Námět	Co skrýváme před světem
Cílová skupina	1. ročník gymnázia
Časová dotace úkolu	90 min
Hlavní inspirační východiska	Sebeironie v díle Venduly Chalánkové Intimita v díle Mileny Dopitové
Cíl	Žák pomocí thaumatropu a se zapojením sebeironie upozorní na to, co lidé skrývají před světem
Učivo	principy animace, úspornost a přímost výtvarného vyjádření, stylizace, zachycení děje, sebeuvědomění diváka, sebereflexe, vnímání intimity, humor a odlehčení, sebeironie, lidskost, komunikace, sociální interakce, osobnost umělce jako inspirační východisko, proměnlivost obrazu v čase, proměnlivost tvaru
Pomůcky	karton, papír, fixy, tužka, šídlo, provázek, pravítko
Datum realizace	10. 11. 2016

Vendula Chalánková je známá svým smyslem pro humor, který vnáší do své tvorby. Nebrání se jistému cynismu ani sebeironii (viz kapitola 3.4). Právě autorčina schopnost zesměšnit sebe samou, odlehčit situaci a přiblížit se divákovi se stala východiskem koncepce výtvarného úkolu na téma *Co skrýváme před světem*.

Dalším východiskem je tvorba Mileny Dopitové. Zvláště cyklus fotografií „Dobrovolný hrdina“, který bylo možno zhlédnout na výstavě „Miluji a přijímám“ pořádané Galerií hlavního města Prahy v roce 2014. Inspirace Milenou Dopitovou se ve výtvarném úkolu projevuje přemýšlením o každodennosti a intimitě.¹⁶

Mezi inspiračními východisky nelze opomenout zmínit ateliér NaPOLI s autorkami Martinou Kupsovou a Alžbětou Zemanovou a jejich thaumatropy, tj. jednoduché papírové hříčky fungující na principu animace.¹⁷

Úkol *Co skrýváme před světem* zrcadlí i vlastní tvorbu autorky diplomové práce, jejíž komentář lze nalézt v kapitole 3.6.

Ve výtvarném úkolu je nejvíce zapojen **sebesnižující humor**. Jedná se o typ humoru, který jistě není vlastní každému. Proto je námět úkolu obšírný. Pokud žák nechce prozradit nic sám

¹⁶ Lidovky.cz: Milena Dopitová zkoumá každodennost ženského a mužského světa [online]. [cit. 2016-12-12]. Dostupné z: http://www.lidovky.cz/milena-dopitova-zkouma-kazdodennost-zenskeho-a-muzskeho-sveta-pvx-/kultura.aspx?c=A140903_115118_ln_kultura_hep

¹⁷ NaPOLI: Thaumatrop 2 [online]. [cit. 2016-12-12]. Dostupné z: <http://www.napolistranky.cz/thaumatrop-2>

na sebe a dosáhnout tak humorného odlehčení, může téma pojmout obecně – co lidé skrývají před světem. Úkol vede žáky k sebereflexi, k přemýšlení o vlastních nedostatcích a jejich překlápění do humorné roviny a k uvažování o soukromí a tajemství lidí kolem nás. Humorné pojetí tématu není nezbytnou podmínkou pro splnění zadání výtvarného úkolu.

Myšlenkovou mapu vztahující se ke druhému úkolu lze vyhledat v příloze (viz příloha 2).

Cílem výtvarného úkolu je, že „žák pomocí thaumatropu a se zapojením sebeironie upozorní na to, co lidé skrývají před světem.“

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro gymnázia (RVP G) jsou naplňovány především díky inovaci prostředků pro tvorbu vizuálně obrazných vyjádření a uplatnění osobních prožitků a zkušeností.¹⁸

Konkretizované očekávané výstupy dle RVP G ve výtvarném úkolu <i>Co skrýváme před světem</i>		
OBRAZOVÉ ZNAKOVÉ SYSTÉMY	Žák v konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky.	Žák identifikuje prostředky použité v thaumatropech sdružení NaPOLI a rozpozná princip této papírové hříčky
	Žák pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání	Žák pracuje s thaumatropem - s principy animace, pro které je smyslová zkušenost klíčová.
	Žák při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření.	Žák při tvorbě uplatňuje vlastní zkušenost zažívanou v každodenní realitě, komentuje vlastní nedostatky, prozrazuje tajemství či uvažuje o intimitě.
	Žák na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření; aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu.	Žák sděluje obrazem obsah, který ve psaném komentáři rozvíjí, při komunikaci s ostatními žáky vnímá pluralitu pojetí výtvarného úkolu a respektuje ji.
ZNAKOVÉ SYSTÉMY VÝTVARNÉHO UMĚNÍ	Žák využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy.	Žák zkoumá princip thaumatropu a adekvátně ho využívá, uvažuje o výtvarných kvalitách thaumatropů NaPOLI a účelnosti jejich kresby.

¹⁸ Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007 [cit. 2017-04-17]. ISBN 978-80-87000-11-3. Dostupné z: file:///C:/Users/acer/Downloads/RVPG-2007-07_final%20(1).pdf

	Žák na konkrétních příkladech vysvětlí, jak umělecká vizuálně obrazná vyjádření působí v rovině smyslové, subjektivní i sociální a jaký vliv má toto působení na utváření postojů a hodnot.	Žák rozpozná sebeironii v díle Venduly Chalánkové a zamyslí se nad vlastními postoji k tomuto typu humoru
	Žák vytváří si přehled uměleckých vizuálně obrazných vyjádření podle samostatně zvolených kritérií.	Žák rozšíří svůj přehled vizuálně obrazných vyjádření o postupy Venduly Chalánkové spojených s humorným laděním tvorby i o znalost ateliéru NaPOLI a jeho zaměření.
	Žák samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění.	Žák při vlastní tvorbě experimentuje s principy animace, s proměnlivým obrazem jako nositelem informace.

Motivační část hodiny je věnována připomenutí tvorby Venduly Chalánkové se zvláštním zaměřením na sebeironické ladění humoru, které vnáší do své tvorby.

Dále následuje představení principu thaumatropu i tématu hodiny *Co skrýváme před světem*. Téma je zvoleno záměrně široce. Pokud se žák nebude schopen prozradit něco ze své intimity, zamyslí se nad důvěrnostmi ostatních. Pro názornost se výtvarný úkol neobejde bez ukázky. Žákům je předložen autorský thaumatrop na dané téma. Není určen k nápodobě, ale slouží jako pomůcka k pochopení základních principů této hříčky.

Následuje diskuze o možnostech uchopení tématu a bližší instrukce k tvorbě thaumatropu.

Zadání výtvarného úkolu je formulováno následovně: „Vytvoř thaumatrop na téma „Co skrýváme před světem.“ Prozrad' něco na sebe, použij sebeironii podobně jako Vendula Chalánková, nebo se pohybuj v obecné rovině a vyjádři, co lidé obvykle skrývají. Naplno využij principu thaumatropu, spoj dohromady dva obrazy. Při tvorbě thaumatropu není účelné zaměřit se na detaily. Kresbu je třeba správně umístit.“

Realizace výtvarného úkolu je rozdělena do několika navzájem se prolínajících fází:

- 1) Úvahy o tématu, seznamování s technologií thaumatropu.
- 2) Vlastní zpracování výtvarného úkolu. Žáci samostatně tvoří. Vyučující je připraven poradit ohledně práce s thaumatropem i diskutovat zpracování námětu.
- 3) Natáčení videa. Žáci prezentují vlastní tvorbu prostřednictvím videa. S jeho natáčením si vzájemně vypomáhají.

Co se týče **reflexe**, žáci reflektují svou práci prostřednictvím krátkého psaného projevu. Objasňují výběr motivu, sdělují vlastní postoje, vyjadřují se k zadanému tématu.

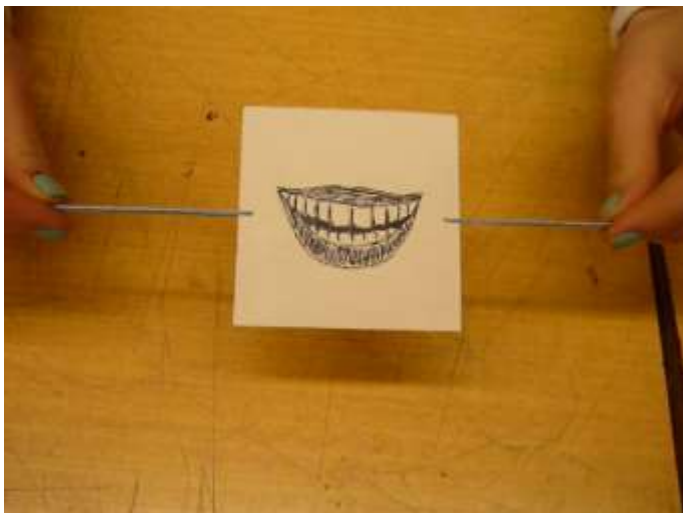
Mezi kritéria **hodnocení** lze zařadit:

- 1) Žák je svou výtvarnou prací schopný vyjádřit obsah.
- 2) Žák je schopen citlivě a účelně využít výtvarné prostředky, zvládnout technologii thaumatropu.

Realizace výtvarného úkolu na gymnáziu přinesla mnoho podnětů. Žáci pracovali se zaujetím, podle očekávání je zaujal princip thaumatropu a hravost procesu tvorby. Zajímavé jsou písemné komentáře žáků, které reflektují jejich práci a objasňují obsah vkládaný do vizuálně obrazného vyjádření.

Žákovské práce spolu s jejich komentáři jsou v diplomové práci prezentovány prostřednictvím videa vloženého do přílohy.

Humor se ve výtvarném úkolu jistě uplatnil. Přispěl k tomu hravý princip thaumatropu i bohaté možnosti uchopení tématu. Někteří žáci využili sebeironie, někteří pojali téma šířeji. Výjimkou nebyly ani práce, v nichž se nevyskytla humorná pointa a které zůstaly ve vážné poloze tématu.



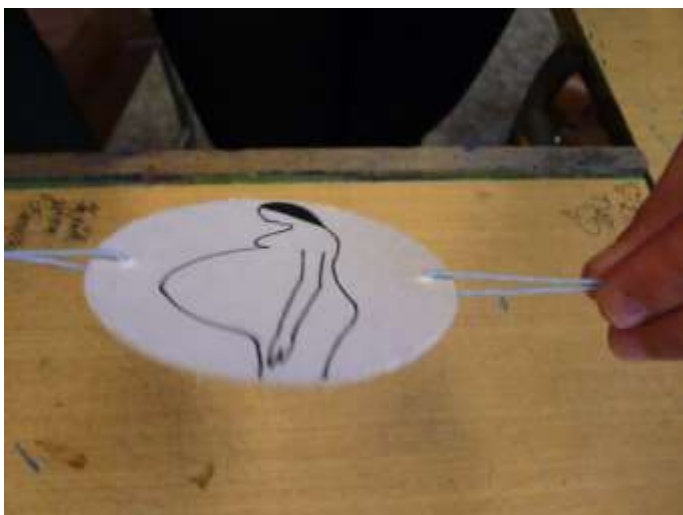
Obrázek 9. Špenát mezi zuby (15 let)

Autorka zachytila špenát objevující se nešťastně mezi zuby. Svůj thaumatrop doplnila písemným komentářem: „*Osobně si myslím, že není nikomu dvakrát příjemné, když vám zůstane po jídle špenát mezi zuby. Pokud máte po ruce dobrou kamarádku, která vám poví, že máze špenát mezi zuby, tak jste na tom dobře. Pokud ne, tak jste v háji.*“



Obrázek 10. Zarostlé obočí (15 let)

Proměnlivý obraz znázorňuje zarůstání obočí. Komentář autorky: „*Asi každá z nás známe, jak každý nový chloupek obočí, který se objeví tam, kde být nemá, hned trháme. Když jsem byla malá, vůbec jsem tyto maličkosti neřešila. Ostatní spolužáci se mi pak smáli a od té doby si obočí trhám. Přijde mi, že obočí je jedna z věcí, která dotváří celý obličej.*“



Obrázek 11: Těhotenství (15 let)

Jedná se o příklad práce, v níž je téma uchopeno v jeho vážné poloze. Autorka doplnila práci krátkou povídkou o dívce, která neplánovaně otěhotněla. Výňatek z komentáře žáka: „*Diana nikdy netoužila po dítěti. Měla ráda rád, ticho a klid. Ale ze všeho nejraději měla svojí práci. Svojí kariéru si budovala mnoho let a úspěchu docílila nepřetržitou pílí. Ráno 9. 11. však změnilo její život.*“

Výtvarný úkol č. 3: Mutant

Námět	Mutant
Cílová skupina	1. ročník gymnázia
Časová dotace úkolu	90 min
Hlavní inspirační východiska	Plyšová zvířátka - mutanti Venduly Chalánkové Současná podbízivá podoba prodávaných plyšových hraček Autoři objektové tvorby vytvářející bizarní postavy: Jake & Dinos Chapman, Josef Bolf, Petr Nikl, Eva Kořátková, František Skála, Lukáš Rittstein, Jan Švankmajer a další
Cíl	Žák vytvoří prostorový objekt na téma mutant
Učivo	textilní tvorba, práce s materiálem, absurdita, vtip, nadsázka, ironie, orientace ve vizuální kultuře, Vendula Chalánková a další autoři, instalace objektu
Pomůcky	textil, drát, pletivo, tavná pistole, nůžky,... nejrůznější materiál vhodný k využití
Datum realizace	24. 11. 2016

I třetí ze série výtvarných úkolů je inspirován uměleckou tvorbou Venduly Chalánkové. Téma *Mutant* vychází z autorčina zájmu o bizarní tvary hraček prodávaných ve vietnamských tržnicích: „V posledních letech jsem začala přešívát zvířátka, která mě na tržnicích fascinují. Jde o různě se pohybující se, blikající a hrající hračky. Zajímavý moment v této práci nastal, když jsem přešila pejska, který chodí, štěká a září mu zeleně oči na bílého psa Gora. Měl ofačovanou hlavu a krvácel. Tento pes putoval na výstavu v Tokiu, kde jsem instalaci nazvala *Goro se vrací domů*.“¹⁹

¹⁹ Happy Monkey: *Přešívám zvířátka z tržnic, fascinují mě* [online]. [cit. 2016-12-13]. Dostupné z: <http://www.happymonkey.cz/2013/04/02/presivam-zviratka-z-trznic-fascinuji-me/>



Obrázek 12: Vendula Chalánková,
Zvířátka v plynových maskách

20

Dalšími východisky výtvarného úkolu jsou díla různých autorů, ve kterých téma mutant zaznívá (Jake & Dinos Chapman, Josef Bolf, Petr Nikl, Eva Koťátková, František Skála, Lukáš Rittstein, Jan Švankmajer a další). Autoři pracují s vytvářením absurdních postav bizarních tvarů s různým významovým odstíněním.

Výtvarný úkol vychází nejen z díla významných autorů, ale reflektuje také současnou podobu mnohých prodávaných hraček, nabitých barvami a roztodivnými tvary, které svou podbízivou podobou působí na psychiku spotřebitele.²¹ Téma *Mutant* také podněcuje úvahy o nešťastných vizích budoucnosti světa, které jsou všudypřítomné v dnešní společnosti. Objektem humoru ve výtvarném úkolu se může stát reálný strach z nejruznějších genových mutací a ekologických katastrof.

Co se týče typologie humoru využitého ve výtvarném úkolu *Mutant*, jedná se především o humor **agresivní**.²² Zesměšňována přitom není osoba, ale objekt. Výrazně zde zaznívá i **absurdita**.²³ Žáci mají možnost hravým způsobem pracovat s různými materiály a užít si černého humoru.

Myšlenková mapa naznačující formující prvky koncepce úkolu „Mutant“ je vložena v příloze (viz příloha 3).

Cílem vyučovací jednotky je, že „**žák vytvoří prostorový objekt na téma mutant.**“

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro gymnázia (RVP G) jsou naplňovány především díky experimentování s výrazovými prostředky a prohlubování orientace v současné vizuální kultuře.²⁴

Konkretizované očekávané výstupy dle RVP G ve výtvarném úkolu *Mutant*

²⁰ Vendula Chalánková: *Hračky* [online]. [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://vendulachalankova.cz/zvrhly-vkus/hracky/>

²¹ KLEIN, Sheri. *Art and Laughter*. London: Tauris, 2007. ISBN 978-0-85772-436-2.

²² ŠEĎOVÁ, Klára. *Humor ve škole*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6205-4. s. 21

²³ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2., rozš. a opr. vyd., (v Tritonu 1.). V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-725-4503-5. s. 157.

²⁴ *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia: RVP G* [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007 [cit. 2017-04-17]. ISBN 978-80-87000-11-3. Dostupné z: [file:///C:/Users/acer/Downloads/RVPG-2007-07_final%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/acer/Downloads/RVPG-2007-07_final%20(1).pdf)

OBRAZOVÉ ZNAKOVÉ SYSTÉMY	Žák rozpoznává specifičnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci.	Žák rozpoznává podbízivou podobu hraček v současné vizuální kultuře, využívá jejich prvků ve vlastní tvorbě.
	Žák v konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky.	Žák identifikuje charakteristické prostředky využívané Vendulou Chalánkovou i jinými autory, poznává kombinaci různých přístupů k tématu „Mutant“ na základě seznámení s tvorbou různých autorů.
	Žák na příkladech uvede vliv společenských kontextů a jejich proměn na interpretaci obsahu vizuálně obrazného vyjádření a jeho účinku v procesu komunikace.	Žák zasadí téma „Mutant“ do kontextu současné vizuální kultury, vnímá problematiku hraček - mutantů jako společenský fenomén, reflektuje katastrofické vize světa přítomné v současné společnosti.
	Žák pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání.	Žák rozvíjí citlivost svého smyslového vnímání prací s různým materiálem a jeho kombinováním.
	Žák při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření.	Žák při tvorbě reflektuje vlastní zkušenost s hračkami – mutanty, vyjadřuje se ke katastrofické vizi světa, zapojuje humor.
ZNAKOVÉ SYSTÉMY VÝTVARNÉHO UMĚNÍ	Žák nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů.	Žák díky experimentování s materiálem uplatňuje takové prostředky, které nejlépe odpovídají jeho záměru.
	Žák využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy.	Žák využívá aktuální dílo Venduly Chalánkové a dalších autorů jako inspirační zdroj, při tvorbě maximálně využívá možnosti materiálu.
	Žák své aktivní kontakty a získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů jak s aktuálními i historickými uměleckými výtvarnými projevy, tak s ostatními vizuálně obraznými vyjádřeními, uplatňovanými v běžné komunikaci	Žák své poznatky o tvorbě Venduly Chalánkové uvádí do kontextu s objekty současné vizuální kultury – s hračkami mutanty.
	Žák si vytváří přehled uměleckých vizuálně obrazných vyjádření podle samostatně zvolených kritérií.	Žák rozšíří svůj přehled vizuálně obrazných vyjádření o postupy Venduly Chalánkové – přešívání hraček z vietnamských tržnic –

		<i>přímá práce s objektem současné vizuální kultury.</i>
	Žák samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění.	<i>Žák při vlastní tvorbě využívá aktuálních vyjadřovacích prostředků Venduly Chalánkové a dalších autorů, které svým experimentováním rozvíjí.</i>

V motivační části vyučovací jednotky je žákům prostřednictvím powerpointové prezentace představena nejen tvorba různých autorů dotýkajících se tématu „mutant“, ale také objekty běžně se vyskytující v současné vizuální kultuře. Žákům jsou předloženy fotografie aktuálně prodávaných hraček i bizarních instalací v nákupních centrech. Následně jsou dešifrovány reklamní tahy, kterými tyto výrobky oplývají. Je zdůrazněna podbízivost tvarů i barev.

Zadání výtvarného úkolu zní následovně: „Vytvoř prostorový objekt na téma „mutant“. Snaž se co nejlépe využít materiálu, který máš k dispozici. Tvůj objekt je komentářem k bizarní podobě některých prodávaných hraček, či ke katastrofické vizi světa, která je ve společnosti všudypřítomná. Máš příležitost odlehčit zvolené téma, užít si černého humoru, vnést do tvé tvorby absurditu, vtip i nadsázku“.

V průběhu **realizace** úkolu lze nalézt dvě fáze:

- 1) Experimentování s materiálem. Tvorba objektu. Žáci samostatně tvoří, vyučující poskytuje rady ohledně práce s materiálem, vytváří podmínky pro tvořivou práci.
- 2) Prezentace objektu a jeho fotografování. Žáci prezentují vytvořený objekt, instalují ho a fotografují.

V rámci závěrečné **reflexe** žáci instalují objekty na vymezené místo. Mají příležitost pro další komentáře. Objasňují svůj přístup k tématu, k tvorbě objektu, k obsahu, který do něj vložili.

V rámci **hodnocení** lze zohlednit:

- 1) Kreativní využití materiálu (Žák je schopen citlivě a účelně využít výtvarné prostředky - využití textury, kontrastů, hmoty, konstrukce)
- 2) Kreativní práce s obsahy (Žák je schopen vložit do svého objektu obsahy a adekvátně je vyjádřit. Objekt žáka je komentářem k zadanému tématu.)

Tvorbu objektu *Mutant* doprovázela příjemná atmosféra. Žáci experimentovali s různým dostupným materiálem a bez větších zábran vytvářeli bizarní postavy.

Humor se objevil nejen ve výsledných pracích žáků, ale také v procesu tvorby spojeným s hravým využíváním materiálu.



Obrázek 13: Hravá experimentace s materiálem.

Někteří žáci vymýšleli ke svým objektům další koncepty. Někteří využili prvky ze současně prodáváných hraček představovaných v úvodu hodiny, například cíleně zvětšili oči svého mutantu. Jiní pracovali čistě intuitivně na základě experimentování s materiálem.



Obrázek 14: Celkový pohled do „expozice mutantů“.



Obrázek 15: Mutant s tykadly (15 let)



Obrázek 16: Mutant s křídly (15 let)

Objekt budí dojem tělesnosti.



Obrázek 17: Mutant šorpion (15 let)

Autor vložil do objektu velké oči. Podobné mají prodávané hračky, které se díky nim podbízejí spotřebiteli.

Výtvarný úkol č. 4: Dialog linií

Námět	Dialog linií
Cílová skupina	9. ročník základní školy
Časová dotace úkolu	90 min
Hlavní inspirační východiska	Dialogy Venduly Chalánkové v jejích komiksech + možnosti dialogu J. Švankmajera Autoři pracující s významovým odstíněním linie: Jana Babincová (<i>Vosa, 2010</i>), Inge Kosková (<i>Město, 2002</i>), Vendula Chalánková (<i>Umakart</i>), Petr Nikl (kniha <i>Jěľěňovití</i>), Petr Veselý, Vladimír Merta, Alena Kučerová, čínská kaligrafie, artefietické pojetí výtvarné výchovy
Cíl	Žák vytvoří prostorový objekt na téma mutant
Učivo	využití potenciálu linie ve výtvarném vyjádření, zkoumání významových odstínění obrazu, možnosti dialogu, komunikace úsporné vyjádření, vyjádření příběhu a emocí, gestická kresba, přítlak, kontrast, abstrakce, hra ve výtvarném vyjádření, symbol ve vizuální kultuře
Pomůcky	papír (A3, A0), fixy – tenká a silná, uhl, rudka, tužka
Datum realizace	11. 4. 2016

Dialog linií doplňuje tematickou řadu zaměřenou na humor. Tento výtvarný úkol nebyl realizován na gymnáziu, ale v devátém ročníku základní školy během souvislé praxe z výtvarné výchovy v letním semestru 2016. Rozšiřuje perspektivu nazírání na humor ve výtvarných úkolech. Je příkladem využití humoru nikoliv jako námětu a východiska, ale jako okořenění procesu tvorby.

Vendula Chalánková, jejíž tvorba se stala inspiračním východiskem pro úkoly popsané na předchozích stránkách, zastává důležitou pozici i v koncepci *Dialogu linií*. V případě tohoto úkolu hraje roli její zaměření na různé podoby lidské interakce, které výtvarně zpracovává v cyklu komiksů klíčových pro výtvarný úkol *Humorné situace ve škole*. Ani od práce s liniemi není její tvorba oproštěna. Linie se objevují v díle *Meditativní umakart*, a to ve velice hravém a humorném pojetí. Autorka zachytila pomocí čar fragment z umakartových dveří, které si pamatuje z dětství: „*Umakartové dveře vyrobil můj tatínek. Dveře v mém dětství oddělovali jídelnu od kuchyně.(...) Meditativní umakart je kresba, která je inspirovaná vzorem z těchto umakartových dveří. Jedná se o co nejpřesnější reprodukci vzoru za pomoci kresby tužkou. Kresba je meditativního charakteru. Při nádechu čára doprava, při výdechu čára doleva. Při nádechu čára nahoru při výdechu dolů.*“

Dalšími inspiračními východisky k výtvarnému úkolu jsou autoři pracující s významovým odstíněním linie: Jana Babincová, Inge Kosková, Vendula Chalánková, Petr Nikl, Petr Veselý či Vladimír Merta.



**Obrázek 18: Vendula Chalánková,
Meditativní umakart, 2010**

25

V rámci plnění výtvarného úkolu žáci poznávají výrazové možnosti linie. Jsou vedeni k pochopení skutečnosti, že linie může sama o sobě působit na diváka a přinášet mu určitou informaci. Pomocí plynulého klenutí linie, vytváření ostrých zlomů či změn přítlaku lze vyjádřit často více obsahů než prostřednictvím zjednodušujících, běžně používaných symbolů. Díky objevení tohoto skrytého potenciálu linie pro vyjadřování nejrůznějších pocitů a nálad jsou žáci schopni inscenovat kresebný dialog pomocí čar.

Humor ve výtvarném úkolu *Dialog linií* napomáhá především v jeho motivační fázi, kdy žáci vytváří kresebný dialog beze slov. Hravá poloha této části úkolu je živnou půdou přirozeného humoru pramenícího ze sociální interakce. Z toho důvodu je ve výtvarném úkolu zastoupen především humor **afiliativní**.²⁶

Myšlenkovou mapu k úkolu lze nalézt v příloze (viz příloha 4).

Cíl vyučovací jednotky byl stanoven následovně: „**Žák vede dialog prostřednictvím kreslených linií.**“

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání (RVP ZV) jsou naplňovány především díky kultivaci výrazových prostředků používaných žákem a ověřování komunikačních účinků vizuálně obrazného vyjádření.²⁷

²⁵ ETCETERA: Vendula Chalánková, *Meditativní umakart* [online]. [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: http://etcetera-auctions.com/portfolio_page/50-vendula-chalankova-meditativni-umakart-2010/

²⁶ ŠEĎOVÁ, Klára. *Humor ve škole*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6205-4. s. 21

²⁷ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. Praha: MŠMT, 2016 [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf

Konkretizované očekávané výstupy dle RVP ZV ve výtvarném úkolu <i>Dialog linií</i>		
2. stupeň	Žák vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků.	Žák zkoumá vlastnosti linie, její dynamiku, proměny při přitlaku a zapojení gesta v kresbě. Žák využívá linií k zachycení svých představ a prožitků. Žák vědomě využívá vizuálních kvalit linie pro své vyjádření, na základě vlastností nakreslené linie vytváří dialog.
	Žák rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu.	Žák zkoumá vizuální kvality linie. Žák ze svého subjektivního hlediska uvažuje o významech zakreslených linií. Žák používá zakreslenou linii jako nositele obecně čitelného obsahu.
	Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.	Žák diskutuje o tvorbě umělců využívajících linii jako nositele obsahu, popisují, jak na ně díla působí. Žák diskutuje o symbolech, které využívá v běžné komunikaci.
	Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézají vhodnou formu pro jejich prezentaci.	Žák sděluje obsah prostřednictvím svého díla, zaznamenává prožitky, zkušenosti. V dialogu se spolužáky i s učitelem ověřuje čitelnost obsahu vkládaného do kreslených linií.

V motivační fázi hodiny žáci hrají ve dvojici „výtvarnou hru“. Vedou spontánní dialog pomocí kresby s respektováním následujících pravidel:

- 1) Žáci při kresbě mlčí.
- 2) Každý žák volí jiný nástroj ke kresbě, aby kresebné linie zůstaly rozpoznatelné (tenký a slabý fix, rudka a uhel, apod.)
- 3) Kreslí pouze jeden. Žáci se při kresbě střídají.

Zadání výtvarného úkolu učitelem probíhá ve více fázích:

- 1) „*Rozehraj na papíře ve dvojici se spolužákem výtvarnou hru s respektováním následujících pravidel.*“ (zadání při hře, jež je součástí motivace)

- 2) „Zbav se symbolů ve své kresbě. Zkoumej, co můžeš jednoduše vyjádřit pomocí linie. Za poslechu hudby vytvoř něžnou, ustrašenou a agresivní linii.“
- 3) „S využitím toho, co ses naučil o linii, veď se spolužákem nový kresebný dialog. Nyní zachyť hádku pomocí linií. Používej pouze linie, ne symboly.“

Při **realizaci** výtvarného úkolu lze zaznamenat **čtyři hlavní fáze**:

- 1) Hra. Spontánní kresebný dialog (součást motivace).
- 2) Eliminace symbolů. Po spontánním dialogu dochází k jeho reflexi. Žáci se zamýšlí nad dvěma způsoby vyjádření – užitím symbolů jako nositelů obsahu nebo zaznamenáním zprávy prostřednictvím linií s různým charakterem. Žáci sdělují, jaký způsob převládal v jejich kresebném dialogu. (Lze předpokládat, že žáci do spontánního dialogu symboly zapojují, pro další fáze úkolu je však žádoucí je eliminovat.)
- 3) Kultivace linie. Žáci při poslechu hudby kreslí různé typy linií. Hudba má stimulační charakter, posiluje obsah, který má být vložen do kresby. Žáci kreslí na připravené pruhy papíru něžnou, ustrašenou a agresivní linii. Jednotlivé linie kreslené vždy na zvláštní kus papíru jsou následně roztříděny a dochází k reflexi. Žáci zkoumají podobnost svých linií se spolužáky. Poznávají, že díky linii lze opravdu zakreslit daný obsah.
- 4) Inscenovaný dialog – hádka. Žáci nyní naplno využívají možností linie. Ve dvojici vytvářejí nový dialog – hádku. Inspirují se filmovou ukázkou. Žáci pracují na velkém formátu.



Obrázek 19: Fáze výtvarného úkolu

Spontánní kresebný dialog.
Kultivace linie. Třídění linií podle významu.
Inscenování kresebné hádky.

Žáci **reflektují** svou práci průběžně během celé hodiny. Analyzují své spontánní dialogy, hledají v nich symboly i možnosti vyjadřování pomocí výrazu linie. Vzájemně porovnávají typy linií. Popisují postupy, jež volili k tvorbě inscenovaného dialogu.

Jako **kritéria hodnocení** lze zvolit:

- 1) Žák je schopný eliminovat symboly ze svého výtvarného vyjádření.
- 2) Žák je schopen citlivě vnímat obsah (atmosféra hádky, něha, agrese,...) a vsadit ho do svého výtvarného vyjádření, používat linii jako opravdového nositele obsahu.

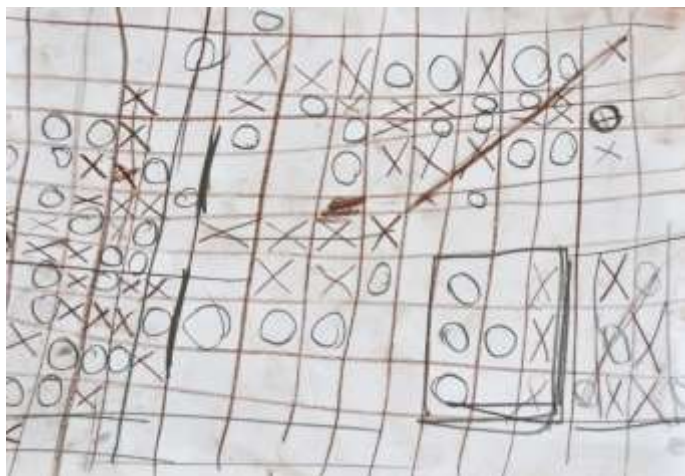
Realizace výtvarného úkolu v devátém ročníku základní školy poukázala na výhody rozčlenění výtvarného úkolu do několika zřetězených úloh. Žáci měli možnost pomoci několika návodných kroků dospět k vytvoření abstraktního obrazu, v němž jsou pomocí linií vyjádřeny pocity, nálady i charakter mezilidské komunikace.

Humor se v úkolu objevuje ve své skryté formě. Do kresebných dialogů v úvodu vyučovací jednotky vnesli žáci řadu humorných prvků. Společná kresba beze slov vyvolávala často smích a spontánní humorné projevy v kresbě. Výsledné práce se však v závěru hodiny humoru vzdálily. Hádky jsou v kresbě zaznamenány ve vážné poloze s využitím výrazového potenciálu linie.



Obrázek 20: Humorné prvky v kresebném dialogu (14 let)

Autoři vnesli do kresebného dialogu mnoho humorných prvků. V obraze figuruje zkažený zub, sněhulák s vyplazeným jazykem nebo smějící se jablko. Svůj komický účinek má i určitá naivita kresby.



Obrázek 21: Piškvorky (14 let)

Autorky pojalý vytváření kresebného dialogu jako příležitost ke hře piškvorek.



Obrázek 22: Hádka (14 let)

Autoři vytvořili kresebný dialog - hádku. Zde již humorné prvky nefigurují.