

# Západočeská univerzita v Plzni

FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

## SMYSLOVÝ PŘEPIS V MULTIKULTURNÍM KONTEXTU DIPLOMOVÁ PRÁCE

*Anastasiia Soloviiova*  
*Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání*  
*léta studia (2009 - 2012)*

Vedoucí práce: PhDr. Martina Komzáková

V Plzni dne 12. června 2012

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne 12. června 2012

.....  
vlastnoruční podpis

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce PhDr. Martině Komzákové za rady během práce, za poskytnutí materiálu a za pečlivost a trpělivost. Dále bych chtěla poděkovat lidem, kteří byli ochotni zúčastnit se experimentu.

**Anotace:**

Bakalářská práce se zabývá rozpracováním principu smyslového přepisu ve výtvarné výchově v multikulturním prostředí na základě programového článku "Smyslový přepis" ve Výtvarné výchově 2-3/09 autorů K.Dytrtová, J.Slavík. Autorka zrealizovala princip smyslového přepisu s představiteli pěti různých národností prostřednictvím výzkumu a analyzovala sebraná data na základě teze, kterou nabízí autoři K. Dytrtová a J. Slavík. Bakalářská práce je rozdělena na dvě části: teoretickou a empirickou. Empirická část je věnována samotnému výzkumu a teoretická část je věnována autorům, jejich pracem a teoriím, které se týkají výzkumného problému.

**Klíčová slova:**

Výtvarná úloha, smyslový přepis, multikulturní prostředí, přiřazení významu, semiotika, explicitní a implicitní paměť, denotace, exemplifikace, exprese, imprese.

**Annotetion:**

The bachelor work deals with elaboration a concept of sense perception in art education at multicultural environment on the background of programe articl „ Sensory perception“ K.Dytrtová, J.Slavík by , which was published in Art education 2-3/09 . Author of this work actualized a principle of sensory perception with five people of different nationalities by means of an experiment and made analysis according to thesis, which are offered by K.Dytrtová andJ.Slavík. The Bachelor work is devided into two main chapters: theoretical and empirical parts. Emperical part is dedicated to an experiment by itself and practical part is dedicated to authors their works and theories , which are relate to research.

**Key words:**Art task, sensory perception, multicultural environment, assigning of the meaning, semiotics, explicit and implicit memory, denotation, exemplification, expression , impression.

## Obsah

|  |    |
|--|----|
| 1. Úvod.....   | 1  |
| 1.1 Cíl bakalářské práce.....  | 2  |
| 1.1.1 Cíl práce.....   | 2  |
| 1.1.2 Dílčí cíle.....  | 2  |
| 1.2 Formulace výzkumného problému .....  | 2  |
| 1.3. Plán výzkumu.....   | 2  |
| 1.4. Metodologie práce .....   | 3  |
| 1.4.1. Kvalitativní výzkum .....   | 3  |
| 1.4.2. Výzkumný soubor.....  | 3  |
| 1.4.3. Stručný popis experimentu.....  | 5  |
| 1.4.4. Reflektivní dialog.....   | 9  |
| 2. Teoretická část.....  | 10 |
| 2.1. Úvod do problematiky.....   | 10 |
| 2.1.1. "Smyslový přepis" .....   | 10 |
| 2.1.2. Denotace a Exemplifikace podle Nelsona Goodmana.....                      | 11 |
| 2.2. Pojmy.....  | 12 |
| 2.2.1. Dekódování podle Jiřího Kulky.....  | 12 |
| 2.2.2. Explicitní a implicitní paměť.....  | 15 |
| 2.2.3. Fikční svět. Prop. Mentalizace.....                                       | 17 |
| 3. Empirická část.....   | 19 |
| 3.1. Dialog s respondenty a interpretace výsledků.....                           | 19 |
| 3.2. Tabulka interpretace sebraných dat podle úloh z článku Smyslový přepis..... | 31 |
| 4. Závěr.....  | 36 |
| 4.1. Vyhodocení výsledků.....  | 37 |
| 4.2. Shrnutí.....  | 37 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Summary.....                 | 38 |
| Seznam použitých zdrojů..... | 39 |

## ÚVOD

Ve své bakalářské práci jsem se snažila rozpracovat principy, které jsou publikované v článku "Smyslový přepis" ve Výtvarné výchově 2-3/09 autorů Dytrtová, Slavík, v multikulturním prostředí s pěti lidmi různé národnosti.

Zájem o témata, kterými jsem se zabývala ve své bakalářské práci, se u mě se objevil po absolvování předmětů Zážitekové aktivity, Základy artefietiky a Umění a sebepoznávání.

Text bakalářské práce obsahuje tři hlavní kapitoly, v první kapitole jsou představeny cíle práce, které se autorka bude snažit splnit v procesu realizace výzkumu a analýzy sebraných dat, a popsání výzkumného problému, dále následuje část věnovaná teoretické stránce práce, konkrétně pojmům a teorii, které autorka využila v empirické části a metodologii, kterou zvolila pro realizaci experimentu. Empirická část popisuje samotný experiment a analýzu sebraných dat.

V závěru si čtenář může přečíst, co autorka zjistila během experimentu a jaký osobní přínos měla pro ni tato práce.

## I Cíl bakalářské práce

Cílem bakalářské práce bude rozpracovat princip smyslového přepisu jako jeden z podstatných metodických principů výtvarné výchovy nebo jiných expresivních disciplín. Vstupní oporou bude programový článek: "Smyslový přepis" ve Výtvarné výchově 2-3/09 autorů Dytrtová, Slavík v multikulturním prostředí. Autorka v bakalářské práci daný postup zrealizuje a zdokumentuje nejméně 4x s lidmi různých národností. V textu pojmenuje klíčové shody a rozdíly realizace daného postupu a zjištěných výsledků v českém a multikulturním prostředí.

### 1.1 Dílčí cíle

Dílčími cíli bakalářské práce je pět úloh, které jsou reprezentované v programovém článku "Smyslový přepis" ve Výtvarné výchově 2-3/09 autorů Dytrtová, Slavík.

- 1) „...zpřesnění a rozvoj vnímání toho, kdo hmatá. Vedoucí akce si klade důležitý úkol: jak nastavit výtvarný problém, aby „žák“ vnímal jemněji a přesněji, než je obvyklé?
- 2) ...zjištění a mapování rozhodovacích situací světatvorby, které organizují vnímání a dávají tušit, jaké bylo předporozumění (prekoncept) pro vnímaný objekt. Vedoucí akce řeší otázku: na základě jakého *kontextu* „žák“ objektu přisuzuje významy? *Jaké významy přisuzuje?*
- 3) ...porozumění tomu, jak tvůrce objektu používá symbolický systém vizuálních médií, jak jeho prostřednictvím *dělá význam*. Musí řešit úkol, kdy pro něj zprvu jen „smyslová“ věc začíná nést význam. O čem věc začíná vypovídat? Jak je to sdělitelné druhému?
- 4) ...porozumění, jak daný objekt vnímá druhý, jakou mu přisuzuje platnost, v rámci jakých pravidel se rozhoduje? Jak to jako vedoucí akce zjistím?
- 5) ...zkoumání, jak věc, původně zanořená v návyku každodennosti, prostřednictvím úlohy generuje svůj výkladový kontext, tedy jak „tvoří svět“, a tak se stává *propem* (srov. Slavík 2001)”.<sup>1</sup>

### 1.2 Formulace výzkumného problému

---

<sup>1</sup> DYTERTOVÁ, K.;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009,č.2. s.9- 15



Během psaní bakalářské práce jsem se snažila najít odpověď na tyto otázky: Jak probíhá proces přiřazení významu objektu, když má pro zkoumání k dispozici jen hmat? Co ovlivňuje rozhodnutí přiřazení významu objektu? Jaké jsou odlišnosti a shody ve vnímání nastavené výtvarné úlohy u lidí z různého kulturního prostředí?

### 1.3 Plán výzkumu

Nejprve bude stanovený výzkumný problém, vybrán ilustrační soubor vizualit a zformulované výzkumné otázky. Dialog bude mít logickou strukturu. Dále bude utvořen výzkumný vzorek z jedinců, kteří reprezentují různé národnosti. Otázky budou formulovány podle cíle, který sledují, a budou standardní pro všechny zúčastněné.

Následujícím krokem bude samotný výzkum, časově výzkum zabere 30 - 40 minut.

Poslední fází bude analýza sebraných dat, jejich interpretace a formulace závěru.

## 1.4 METODOLOGIE PRÁCE

### 1.4.1. Kvalitativní výzkum

Zvolila jsem pro svou práci kvalitativní metodu, protože tato metoda umožňuje co nejlépe prozkoumat princip smyslového přepisu a zjistit, nakolik emocionální stav a zkušenosti jedinců, kteří vyrůstali v různém kulturním kontextu, ovlivňují jejich vnímání a posléze denotace objektu. Realizovaný výzkum měl experimentální podobu, protože se empirická zkušenost testovaných osob za pomoci hmatu posunula k dalšímu přiřazování významu, nalezení schodů s jedním z obrázků z ilustračního souboru vizualit.

Jako metodu pro získání dat jsem zvolila strukturovaný rozhovor s otevřenými otázkami. Výhodou takového způsobu získávání dat je přímý kontakt s respondentem a strukturované otázky zmenšují odlišnost sebraných dat, čímž umožňují provést analýzu konkrétních odpovědí respondentů. Nevýhodou takové metody je obtížnost vést rozhovor s respondentem a zároveň dělat doslovný záznam. (J.Hendl, 2005)

Kvalitativní výzkum je orientován na to, aby se z výzkumu neztratil jedinec. Nejčastěji je využíván ke zkoumání jevů v malé skupině. Od kvantitativního výzkumu se kvalitativní výzkum liší tím, že sebraná data nelze jen zapsat do tabulky a například spočítat četnost výskytu jevů. Kvalitativní výzkum vyžaduje individuální přístup, od hledání zkoumaného vzorku po analýzu a interpretaci sebraných dat. Velmi dobře vystihl roli výzkumníka Jan Hendl: "Výzkumník se

snaží získat integrovaný pohled na předmět studie, na jeho kontextovou logiku, na explicitní a implicitní pravidla, která fungují v dané oblasti.”<sup>2</sup>

Podle J. Hendla(2005) má kvalitativní výzkum dvě podoby, podobu experimentální a podobu neexperimentální. Pro experimentální výzkum jsou charakteristické tyto vlastnosti:

- Výběr jedinců ze známé populace;
- Přiřazení jedinců do jednotlivých skupin;
- Vyvolání plánované změny podmínek;
- Měření malého počtu definovaných proměnných;
- Kontrola ostatních proměnných;
- Popis chování proměnných, obvykle se testuje nějaká hypotéza.<sup>3</sup>

#### 1.4.2 Výzkumný soubor

Celkem bylo do výzkumu zapojeno 5 jedinců. Výzkumný soubor jsem vybírala tak, aby splňoval nastavené požadavky pro experiment a sebraná data se dala uplatnit v další práci na zvolené téma.

Použila jsem stratifikovaný výběr, ve kterém je obvykle vybírán vzorek podle určitých charakteristik, například pohlaví, věk nebo národnost. (P. Gavora,2000) V mém případě bylo důležité, aby účastníci experimentu pocházeli z různých národů a vyrůstali v různém kulturním prostředí, abych mohla zjistit, v čem je odlišný a podobný jejich způsob utváření významu při zkoumání něčeho neznámého, a ověřit účinnost nastavené úlohy a vedení reflektivního dialogu u každého z nich.

Z etických důvodů byla jména účastníků experimentu v textu změněna.

##### Darina

Darině je 25 let. Státní příslušnost má ukrajinskou. Je studentkou Filozofické fakulty ZČU. Vyrůstala v jednotném ukrajinském prostředí. Ani ona ani její rodiče nemají žádný vztah k umění. Je emocionálně založena a expresivně se vyjadřuje.

##### Petr

---

<sup>2</sup> HENDL, J. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portal, 2005. ISBN 80-7367-040-2.

<sup>3</sup> HENDL, J. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portal, 2005. ISBN 80-7367-040-2.

Petrovi je 27 let. Státní příslušnost má českou. Absolvoval Fakultu aplikovaných věd na ZČU, teď pracuje jako programátor. Hraje ve folkové kapele. Vyrůstal v umělecké rodině. Nikdy přehnaně neprojevuje emoce. Během společné diskuze má tendence více pozorovat než mluvit.

#### Yulia

Yulie je 24 let. Státní příslušnost má Běloruskou. Je studentkou Ústavu umění a designu, obor Keramický design. Nevyrůstala v uměleckém prostředí, ale sama má přímý vztah k umění. Má klidnou povahu, není ve svém slovním vyjádření expresivní. Mluvený projev má dobrý, ale podlé mého názoru trichu nejistý.

#### Flora

Floře je 27 let. Státní příslušnost má francouzskou. Studuje francouzskou filologii na Université de Toulouse. Momentálně se nachází na území České republiky na pracovní stáži. Nevyrůstala v uměleckém prostředí a žádný vztah k umění nemá. Je velmi společenská.

#### Věra

Věře je 27 let. Státní příslušnost má uzbeckou, ale národnost má židovskou. Vyrůstala v muslimském a multikulturním prostředí. Je absolventkou Fakulty aplikovaných věd, teď pracuje jako programátorka. Je vzdělaná v kulturní sféře, za což vděčí své matce, která jí podle jejích slov vštěpovala lásku k umění v raném dětství tím, že s ní navštěvovala muzea, galerie a divadla. Sama Věra nemá přímý vztah k umění. Je velmi emocionální a společenská.

### **1.4.3. Stručný popis experimentu**

Podkladem pro realizace experimentu byl experiment, který vytvořil a provedl student KVK PF UJEP v Ústí n. Labem M. Hašek<sup>4</sup>

Předem zahřátý knedlík, obmotaný obvazem a natřený olejem jsem ponořila do akvária. Knedlík by měl v tomhle případě díky svým vlastnostem exemplifikovat tělo. (K. Dytyrtová, J. Slavík, 2009)

Osoba, která měla smyslový objekt zkoumat, měla zavázané oči a neměla žádnou informaci o objektu. Během experimentu vedla vedoucí akce s osobou, kterou zkoumala, strukturovaný rozhovor. Po ukončení rozhovoru měla zkoumaná osoba zvolit z vizuální přílohy ten obrázek, který byl podle jejího názoru inspiračním zdrojem pro vytvoření této úlohy, a pak zdůvodnit svůj výběr. ( K. Dytyrtová, J. Slavík, 2009)

---

<sup>4</sup> DYTÝRTOVÁ, K.;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009, 50.,č.2. s.9- 15, RS 5096 ISSN 1210 – 3691.



Obr.1. Ohmatávání objektu ve vodě.



Obr.2. Ohmatávání objektu.

Obrázky, které jsem si vybrala pro vizuální přílohu, jsou velmi podobné těm, které použil student M. Hašek pro svůj experiment. Vizualita, která byla inspiračním zdrojem pro vytvoření hmatového objektu, byl obrázek hrocha ve vodě.<sup>5</sup> Ponechala jsem tenhle obrázek i pro svůj objekt. Na každém obrázku je zobrazen objekt, který má tím nebo jiným způsobem klíčové exemplifikační vlastnosti podobné jako náš knedlík ve vodě. Například kluzkost, má chloupěčky, má faldy, nachází se ve vodě. Jediný objekt na uvedených obrázcích, který se nachází v jiném prostředí je Obr.5., na kterém je zobrazena dívka trpící anorexií. Student M. Hašek měl tento

---

<sup>5</sup> DYTÝRTOVÁ, K;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009, 50.,č.2. s.9- 15, RS 5096 ISSN 1210 – 3691.

obrázek také mezi souborem svých vizualit a mně přišel tento nápad velmi zajímavý, a jak se ukázalo během mého experimentu s Florou, rozhodnutí dát tam tento obrázek bylo správné.



Obr.3. Hroch ve vodě.



Obr. 4. Pes ve vodě.





Obr.5. Dívka trpící anorexií.



Obr.6. Játra v roztoku formaldehydu.

Posledním úkolem pro všechny zkoumané osoby v tomto experimentu bylo nakreslit obrázek toho, co předtím zkoumal. Každá osoba měla k dispozici tužku a čtvrtku A4.

#### **1.4.4. Reflektivní dialog**

Reflektivní dialog je nejdůležitějším klíčem pro tento experiment, on je určitým způsobem jeho kostrou, na kterou navazují jiné důležité prvky. Podle autorů článku “Smyslový přepis“ lze všechny otázky ročlenit do několika skupin: materiálové otázky (exemplifikační), expresivní otázky a denotativní otázky. (K. DYTÝRTOVÁ, J.SLAVÍK,2009) V materiálových otázkách se ptáme na vlastnosti zkoumaného objektu. Otázky, které se týkají emocionálního prožívání

vnímajícího, patří k expresivním otázkám. Otázky, které vyžadují od zkoumané osoby přiřadit význam objektu, jsou denotativními otázkami.<sup>6</sup>

Dále uvádím seznam otázek, které jsem použila pro všechny rozhovory s respondenty během reflektivního dialogu.

1. Co ti to připomíná?
2. Jak na tebe působí teplota předmětu?
3. Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?
4. Kdyby to bylo něco živého, co by to mohlo být?
5. Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?
6. Jakou barvu ti to připomíná?
7. Co by mohly znamenat chloupečky?
8. Kdyby to byla hmota, jaká hmota by to byla a proč?
9. Připomíná ti to něco, co jsi už v životě někdy cítil? Co a proč?
10. Jaký máš z toho předmětu pocit?

Pak si respondent vybere obrázek z barevné přílohy, který mu nejvíce připomíná to, co pocítil během hmatového průzkumu, a řekne, proč přesně si vybral právě tento obrázek.

Otázky, které jsem použila jsou velmi podobné těm, které použil student M. Hašek v procesu realizace svého experimentu, ale dovolila jsem si udělat jednu změnu. Přidala jsem otázku, která zní takto “Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?”(otázka č.5) Ve 3. otázce se ptám na denotace přes exemplifikace, která odkazuje člověka k jeho zkušenosti z reálného života. Ve 4. Otázce se ptám na denotace, na to, co si člověk myslí, že by mohl předmět být. V těchto dvou otázkách se ještě pohybujeme v ploše reality a 5. otázka posouvá člověka ještě dál za rámec reality a umožňuje zapojit fantazii. Otázku č. 10. lze přiřadit k otázkám expresivním. Ale tou se ptáme na impresie čili na dojem a emoce, které vyvolává objekt u zkoumané osoby. Imprese se transformuje v exprese přes vyjádření slovní nebo vizuální.

Detailní výklad o významu denotace a exemplifikace si může čtenář přečíst v kapitole pod názvem „Denotace a Exemplifikace podle Nelsona Goodmana.“

## 2. Teoretická část

### 2.1 Úvod do problematiky.

---

<sup>6</sup> DYTÝRTOVÁ, K;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009, 50.,č.2. s.9- 15, RS 5096 ISSN 1210 – 3691.

V této části textu se budu věnovat autorům a jejich dílům, která pro mě byla inspirací a hlavním zdrojem informací pro vypracování mé bakalářské práce.

### 2.1.1 “Smyslový přepis”

Podkladem pro vypracování mé bakalářské práce se stal programový článek: "Smyslový přepis" od autorů Kateřiny Dytrtové a Jana Slavíka, (2009). Autoři článku obraceli svou pozornost na možnosti, jak může Výtvarný pedagog vytvořit učební úlohu tak, aby byla přínosná pro žáky a zároveň splňovala edukační a výtvarné podmínky. <sup>7</sup>Autoři přišli na to, že pro vnímání objektu je lépe použít hmatový objekt než vizuální, protože lidské oko je velmi dobře vycvičené na to, aby rychle přiřazovalo významy, a člověk ztratí možnost „pohrát“ si s hledáním a přiřazováním významu objektu s ohledem na jeho vlastnosti.

Autoři se zmiňují o změně kontextu vnímání a vyčleňují dva důležité metodické principy: princip dekompozice procesu a princip změny kontextu vnímání. Díky metodě střídání haptických a vizuálních postupů chtějí autoři odpovědět na následující otázky: “Jak nastavit vnímaný problém, aby ho vnímatel vnímal ještě přesněji, než je obvyklé? Jakou roli zde hrají naše prekoncepty? Kdy pro nás „věci samy o sobě“ začínají nést význam a referovat o něčem? Je to sdělitelné druhému? Kdy se věc sama o sobě stává propem?”<sup>8</sup>

V článku se uvádí příklad toho, jak uplatnil metodický princip, který autoři nabízejí, student KVK PF UJEP v Ústí n. Labem M. Hašek s lidmi různých věkových skupin. Nejprve autor úlohy vybral vizuální entitu a „přepsal“ ji do haptického způsobu vnímání. V tomto případě studenta inspirovaly teplotní vlastnosti těla a jak se proměňují ve vodě. Denotovat tělo ve vodě by měl ohřátý houskový knedlík natřený olejem, který byl posléze ponořen do vody. Pak zkoumaná osoba se zavázanýma očima ohmatává knedlík a odpovídá na otázky, které pro ni připravil autor úlohy. Student M. Hašek preferoval měnit otázky pro zkoumanou osobu, já jsem se rozhodla otázky neměnit, aby měl výzkum absolutně stejné podmínky pro všechny, což podle mého názoru usnadní proces analýzy jejich odpovědí. Pak měla zkoumaná osoba zvolit vizualitu, která podle jejího názoru posloužila jako inspirační zdroj. Nakonec autor poprosil, aby osoba udělala záznamový obrázek toho, co předtím ohmatala.

---

<sup>7</sup> DYTÝRTOVÁ, K.;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009, 50.,č.2. s.9- 15, RS 5096 ISSN 1210 – 3691.

<sup>8</sup> DYTÝRTOVÁ, K.;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009, 50.,č.2. s.9- 15, RS 5096 ISSN 1210 – 3691.



Otázky, které jsou v reflektivním dialogu, autoři rozčlenili do skupin podle toho, na co se jimi ptáme – na exeplifikační otázky, denotativní a expresivní.<sup>9</sup> Takové rozdělení otázek a myšlenky, které jsou klíčem k interpretaci úlohy z článku Smyslový přepis vychází z teorie Nelsona Goodmana, kterou se hlavně zabývá ve své knize *“Jazyky umění – nástin teorie symbolů.”*

### 2.1.2. Denotace a Exemplifikace podle Nelsona Goodmana.

Ve své knize *“ Jazyky umění – nástin teorie symbolů“* se Nelson Goodman věnoval tématu pojetí umění a jeho symbolickému systému.

Podle Goodmanovy teorie má v sobě každý výtvarný objekt dvě dimenze, exemplifikaci a denotaci. Těmito dimenzemi prochází proces interpretace objektu. Na začátku fixujeme formu objektu, jeho vnější projev, a pak přisuzujeme objektu význam. Autor píše o tom, že žádné *„nahé oko“* neexistuje: *“ Oko vždy přistupuje k dílu poznamenané, posedlé vlastní minulostí a tím, co mu v době dávné i nedávné podstrčily uši, nos, jazyk, prsty, srdce a mozek. Nefunguje jako samostatný a soběstačný nástroj, nýbrž jako poslušná součást komplexního a rozmarného organismu”*<sup>10</sup> Proto interpretace díla a vnímání díla tak ovlivňují jedno druhé a nakonec je těžké objektivně říct: vnímání je ovlivněno čistě naším subjektivním nevědomým výkladem. Exeplifikace podle názoru autora není pouze výrazem vlastností ale ještě i reference.

Interpretace i zobrazení výtvarného objektu se liší díky kultuře a době, ke které se vztahuje jedinec, který momentálně vnímá nebo vytváří dílo. Protože symbolický systém má po celém světě své odlišnosti, každá národnost používá pro svůj jazyk typická klišé, tak i význam pro vizuální znaky se liší. Například, bílá barva je pro Evropany barvou radosti a oslav, a v některých státech Blízkého východu, Asie a Afriky je bílá barva barvou žalu. Ale i u pradávných Slovanů byla barvou smutku. Co se týče tvorby uměleckých děl, způsob denotace, exemplifikace a exprese něčeho je vázán na kulturu a období umělce, ve kterém tvořil. (Dytyrová, K; Lukavský, J.; Slavík, J., 2009) Předchozí tvrzení se dá aplikovat i na interpretujícího a hlavně zmíněná exprese, která je ovlivněna nejenom kulturou, ale navíc i vnitřními předpoklady.

---

<sup>9</sup> DYTÝRTOVÁ, K; SLAVÍK, J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*, 2009, 50., č. 2. s. 9- 15, RS 5096 ISSN 1210 – 3691.

<sup>10</sup> GOODMAN, N. *Jazyky umění – nástin teorie symbolů*. Praha : Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1519-8.

## 2.2. Pojmy

Tahle část mé práce je věnována krátkému přehledu pojmů, které jsem používala při analýze výzkumu.

### 2.2.1. Dekódování podle Jiřího Kulky.

Při analýze sebraných dat výzkumu jsem se často obracela k metodě dekódování informace, kterou ve svém díle "Psychologie umění" nabízí Jiří Kulka. V kapitole „Komunikace“ autor píše o tom, že komunikace má několik fází :

- *Motivace rozhodnutí*
- *Sdělovací intence*
- *Výběr informací*
- *Kódování*
- *Vyslání zprávy* (Jiří Kulka, 2008)

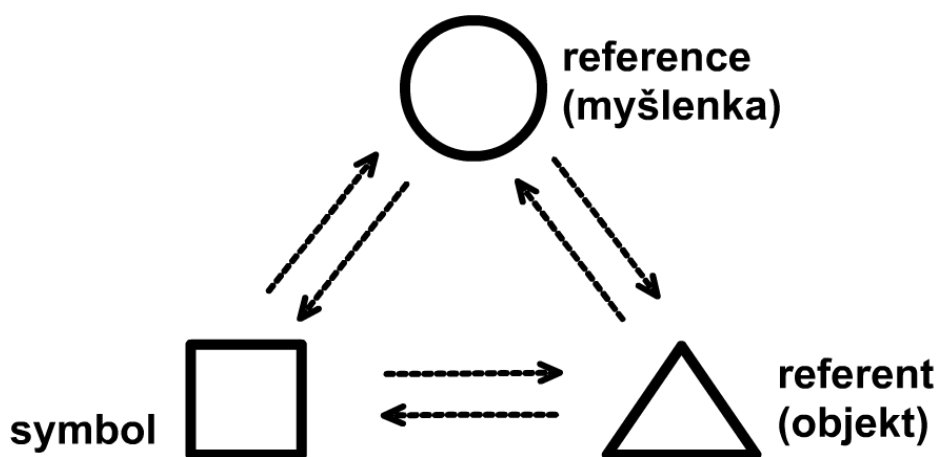
Dekódováním informace je proces, během kterého se recipient snaží pochopit původní zprávu, kterou vložil do textu nebo díla expedient. Proces kódování je transformace informace do kódu, který se liší podle druhu umění. Například, ve výtvarné výchově jsou kódem barvy a tvary. Kódovaná informace je tvořena znaky.(Kulka,2008)

“Znak je něco, co zastupuje ve vědomí alespoň jednoho subjektu něco jiného, než pouze sebe sama”<sup>11</sup> Je několik typů znaků. První typ znaků, jsou přirozené znaky, jejichž význam je přiřazený podle přirozené podoby, například slunce je znakem tepla a světla. Druhý typ znaků, jsou znaky umělé, které vznikly na základě dohody.(Kulka,2008)

Ve své knize uvádí J. Kulka Ogden-Richardsův “*sémiotický trojúhelník*”, na kterém je graficky znázorněno trojdimenzionální chápání znaku.

---

<sup>11</sup> KULKA,J. *Psychologie umění*.Praha: Grada Publishing,2008. S.345.ISBN 978-80-247-2329-7



Obr.č.7. “Sémiotický trojuhelník”

J. Kulka píše o významu znaku, který lze rozdělit na čtyři komponenty: designát, denotát, kosignát a konotát. “*Designát znaku je to, co znak vyjadřuje, denotát znaku je to, co označuje, k čemu odkazuje.*”<sup>12</sup> Kosignát a konotát slouží k doplnění vlastností nebo významu designátu a denotátu.(Kulka,2008)

Významný sémiotik Ch. S. Peirce, který žil a pracoval v devatenáctém století, nejenom zavedl pojem “sémiotika“, ale taky nabídl doposud nejvýznamnější třídění znaků. Proto nemohl ujít pozornosti J. Kulky. Peirce rozdělil znaky na: ikonický znak, index a symbol. Spojení, které vzniklo mezi denotátem a významem, může vycházet z přirozené souvislosti, z analogie nebo ze společenské domluvy, totiž konvence.(Kulka,2008)

Teď bych chtěla říci několik slov o každém ze znaků. Za ikon je považováno nejčastěji vizuální zobrazení, které je velmi podobné denotátu. Jsou to například fotografie, krajinomalba, nakreslený návrh interiéru. Index odkazuje na objekt pomocí analogie. Index může poukazovat na příčinu a následek. Symboly jsou produktem společenské dohody a jsou jednoduché pro pochopení většinou lidí.(Ch.S.Peirce in Kulka,2008)

Nakonec bych chtěla uvést příklad rozboru objektu ze sémiotického hlediska. Když vidíme před sebou na stole všem známou otevřenou lahev „Coca – Coly“, můžeme říct, že ikonem by byla fotka „Coca – Coly“. Symbolem červená etiketa s nápisem“ Coca- Cola“, a indexem je to, že lahev je otevřená a možná už ji někdo ochutnal.

<sup>12</sup> KULKA,J. *Psychologie umění*.Praha: Grada Publishing,2008. S.345.ISBN 978-80-247-2329-7



Obr.č.8.“Coca-Cola“

Dostupný z WWW: <http://www.goodfon.ru/wallpaper/137072.html>

V procesu analýzy sebraných dat respondentů jsem měla brát v úvahu situčnímu ko-text a logický kontextu dělaní významu zkomané osoby.( K.Dytyrtová J.Lukavský, J.Slavík,2009) *“Tvorba významu vizuálního nosiče vzniká přesunem jednotlivých vizuálních prvků v ko-textu mezi jednotlivými logickými kontexty.“*<sup>13</sup> Například v případě Flory, kdy si za zdroj inspirační vizuality vybrala obrázek, na kterém byla zobrazena dívka trpící anorexií. Když jsem se dívala na Floru, budila ve mně dojem extrémně hubené dívky, tohle je situačním ko - textem , a to, že vím z osobní zkušenosti, jak by měla průměrná dívka jejího věku vypadat a jak vypadá člověk, který má určité omezení ve stravování z různých důvodů, mi umožnilo přijít na to, že Flora podvědomě přečetla vizuální kód, který byl schován na této fotografii. Vedoucí akce používá pojmy ko- textu a kontextu, kdy dekóduje znaky, se kterými zacházejí respondenti.

### **2.2.2. Explicitní a implicitní paměť**

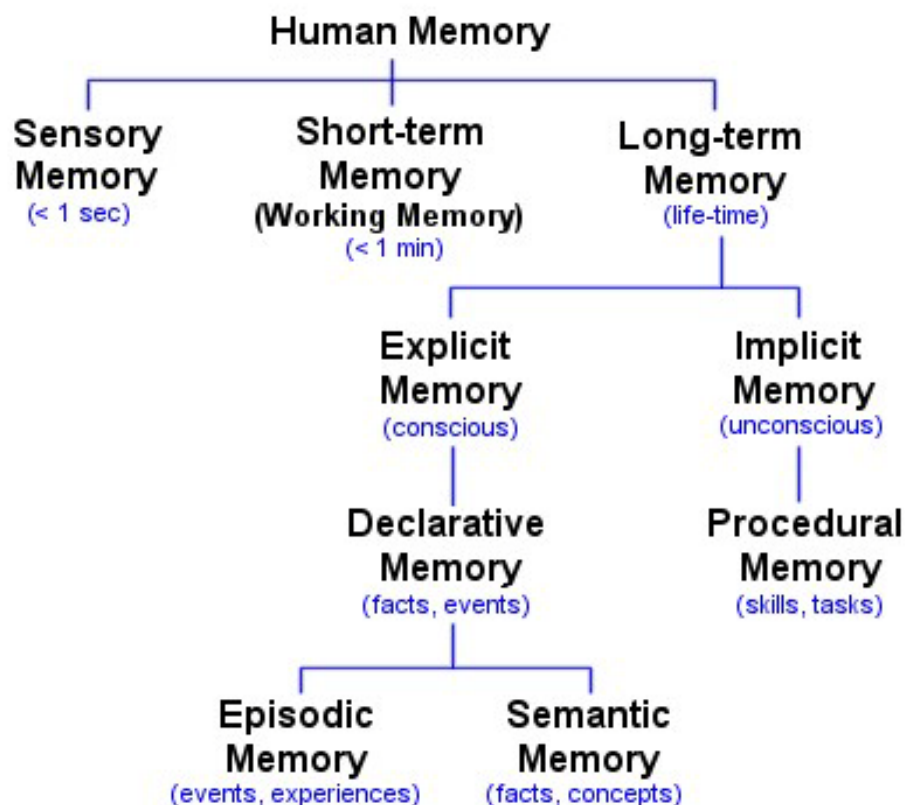
Občas se člověku stane, že si nemůže vzpomenout na něco, co by si, zdá se, měl pamatovat. Znamená to, že informace, na kterou si člověk nemůže vzpomenout, navždycky zmizela z jeho mozku a za žádných podmínek se jí nepodaří vytáhnout?

Paměť je schopnost našeho mozku uchovávat informace a používat minulou zkušenost v současné situaci. Paměť je důležitým zdrojem učení a poznání.( Memory.Stanford

---

<sup>13</sup> M.Komzánková. *Role arteterapeuta v psychodiagnostickém procesu spontánního výtvarného výrazu.*

Enciklopedia of Philosophy[on-line]). Podle dostupnosti využití vědomím lze paměť rozdělit na explicitní a implicitní.



Obr.č.9“ .Typy paměti. Diagram od Luka Mastina”  
Dostupný z WWW: <http://www.human-memory.net/types.html>

Implicitní paměť je druh paměti, který se nedá vyvolávat libovolně a aktualizovat minulou zkušenost. Implicitní paměť umožňuje použití informace, která byla získána nevědomě v minulosti. První zmínky o fenoménu implicitní paměti se objevují v práci Réne Descartesa “Vášně duše“, ve které píše o tom, jak v něm strachy a averze z jeho dětství zůstaly a ovlivnily jeho život, i když si nepamatoval zážitek, který v něm ten pocit zanechal.<sup>14</sup> Doposud je zájem o zkoumání a studium implicitní paměti aktuální pro filozofy, psychiatry, psychology a neurovědce.

<sup>14</sup> Memory types. cit.[ 2012-04-16] Dostupný z WWW: <http://www.human-memory.net/types.html>

Explicitní paměť se často považuje za protiklad implicitní paměti, ale funkčnost explicitní a implicitní paměti jsou navzájem nezávislé. Výzkumy prokázaly, že lidé, kteří trpí amnézií, ztrácejí možnost používat explicitní paměť, a implicitní paměť zůstane nepoškozena. Explicitní paměť je druh paměti, která obsahuje libovolné a vědomou aktualizací fixované zkušenosti.<sup>15</sup> Spustit explicitní paměť se dá záměrně. Například, když si během zkoušky chceme záměrně vzpomenout na něco, čemu jsme se naučili během posledního semestru, tak používáme explicitní paměť.

Jak explicitní a implicitní paměť ovlivňují proces rozhodování? “ *Afektivní procesy různých úrovní jsou prvními a zásadními reakcemi na senzorické podněty a využívají k tomu veškerou naši implicitní i explicitní zkušenost. Jsou spoluautory a aktivními účastníky našich uvědomovaných mentálních obrazů, které nám umožní simulovat možná řešení našeho rozhodování. A právě uvědomovaný pocit - to je dobře/to je špatně je rozhodujícím aspektem, kam se naše rozhodnutí přikloní.* „<sup>16</sup> Když aplikuji tuhle tezi na výzkumnou část mé práce, lze říci, že to, jak dotazovaní denotovali objekt, který ohmatávali, bylo ovlivněno jak explicitní tak implicitní pamětí, tak jako jejich exprese a impresie díky zážitku, který měli během výzkumu.

### **2.2.3. Fikční svět. Prop. Mentalizace.**

Stačí vždy člověku reálný život, ve kterém žije? Kam je pro člověka nejsnazší utéct od své každodenní role? Do světa fantazie, do fikčního světa.

Reálný svět můžeme fyzicky prozkoumat a existují objektivní fakta, která mohou prokázat existenci skutečného světa. S fikčním světem vypadá všechno jinak. Jak píše J. Slavík, existence fikčního světa se nedá prokázat ani ho nemůžeme osahat hmatem. Fikční svět, do kterého se člověk rozhodl vstoupit, je jedinečný, protože záleží na osobních předpokladech a zkušenostech člověka, který ten svět tvoří. (J,Slavík,2004) I když do hry vstoupí několik lidí, vytvořený fikční svět nebude pro každého stejný, stejně tak i zážitek ze hry bude u každého zúčastněného jiný. Na základě odlišností ve vnímání hry, rozdílů v zážitcích a způsobech exprese každého z účastníků hry, může vzniknout „*interpretační konflikt*“ (J.Slavík,2004). „*Interpretační konflikt*“ není tak destruktivní a závažný jako třeba politický nebo mezinárodní konflikt a má obohacující charakter pro všechny zúčastněné. Interpretační konflikt může vzniknout na základě rozdílů osobních prekonceptů, které povedou k rozdílům v interpretaci. (J.Slavík,2004) “Prekocept je individuálně

---

<sup>15</sup> Memory types. cit.[ 2012-04-16] Dostupný z WWW: <http://www.human-memory.net/types.html>

<sup>16</sup> M.Komzáková. *Role arteterapeuta v psychodiagnostickém procesu spontánního výtvarného výrazu.*

osobitá a v posledku sdělitelná jednotka duševní reality, kterou lze vyjadřovat různými druhy výrazu a pojmenovat ji nebo vysvětlit.“<sup>17</sup>

Lidé potřebují něco, co by jim napomáhalo společně se zúčastnit hry. Takovým objektem je “prop”. Propy pomáhají tvořit hru a svým způsobem jsou jediným fyzickým projevem fikčního světa. (J.Slavík,2004)

Kořeny toho, jestli bude člověk mít chuť ke hře a k jejímu adekvátnímu vnímání, jsou v dětství. Emoce a přání jsou u dítěte primárními jevy a dítě je považuje za součást vnějšího světa. Dítě přibližně do 4 let není schopné pochopit reprezentativní charakter emoce a myšlenek, proto, když například, ukážete dítěti houbičku, která bude kulatá a zbarvená do šeda, aby napodobovala kámen, a zeptáte se na to, čemu je ten objekt podobný a co to je?<sup>18</sup> Dítě řekne, že v prvním i druhém případě je to kámen, protože dítě ještě nevidí rozdíl mezi tím, co se jenom zdá a co je realitou. Po 4. roce v souvislosti se zráním mozku a vývojem psychiky se pretend-modus integruje s mentalizačním modusem a od té doby můžeme mluvit o tom, že si dítě může jako dospělý člověk hrát na něco a přetvářet se. (Fonagy;Target,1996,2005;Leslie et al,2004,2005;Friedman a Leslie,2005 in Kukolík,2006 in Komzáková)Na teorii mentalizace pracoval P. Fonagy. Teorie mentalizace navazuje na teorii attachmentu od J.Bowlby a M. Ainsworth a vývojovou teorii ( in Mentaliseren Bevorderende Kinder Therapy (MBKT) [databáze online]) a schopnost mentalizovat umožňuje člověku předpovědět chování a reakce druhých lidí. Člověk může pochopit, že ne všechny činy jsou přijatelné pro jiné lidi, a tím pádem ovládnout své ambice. Z toho vyplývá, že mentalizace je těsně propojena s empatií, protože, pokud jsou pro člověka vnější svět a jeho ideje ekvivalentní, nemůže nebo záměrně nechce přijmout názor jiného člověka nebo připustit, že se okolnosti budou vyvíjet jinak, než si představoval. Tak často potkáváme dospělé lidi, kteří jsou infantilní nebo neschopní přistoupit na kompromis v komunikaci. Se schopností metalizovat přichází schopnost člověka porovnávat své ideje a fantazie s realitou, a když je třeba, tak je usměrňovat.

Schopnost mentalizovat se dá vyvíjet a nacvičit. Sice je nejlépe s tím začít v dětském věku, ale když se tak kvůli nějakým okolnostem nestalo a člověk má později problém v sociální komunikaci, měl by se obrátit na psychoterapeuta, aby mu pomohl rozšířit „herní pole“ v jeho hlavě.

---

<sup>17</sup> SLAVÍK, J.; WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění*. 2. díl. Praha : UK – Pedagogická fakulta, 2004. ISBN 80-7290-130-3.

<sup>18</sup> Mentaliseren Bevorderende Kinder Therapy (MBKT) [databáze online]cit.[ 2012-05-12]. Dostupný z WWW: [http://psychology.wikia.com/wiki/Child\\_psychotherapy](http://psychology.wikia.com/wiki/Child_psychotherapy)

Aplikace znalostí z teoretické části mé práce v empirické části mi umožnila pochopit reakce respondentů na smyslový objekt, a to, čím byla vyvolána ochota nebo neochota spolupracovat během experimentu a odpovídat na otázky během reflektivního dialogu. Například z teorie attachmentu vyplývá, že pokud dítě mělo ve vztahu zkušenost blízkého připoutání, v dospělém věku se dokáže mnohem lépe orientovat v neznámé situaci, snadněji věří druhému. V případě mého experimentu byl člověk ochoten se do něj zapojit i přes to, že bude mít zavázané oči.

### 3. Empirická část

Empirická část práce je věnována experimentu. V ní si čtenář může přečíst záznam strukturovaného dialogu se všemi pěti respondenty proložený obrázky a přečíst si interpretace sebraných dat na konci každého dialogu. Interpretační rozbor sebraných dat byl proveden podle klíčů a norem, o kterých čtenář mohl číst v kapitole "Teoretická část".

#### 3.1. Reflektivní dialog s respondenty a interpretace výsledku.

##### **Respondent č. 1**

Darina (25 let), národnost ukrajinská. Studentka FPF, Obor angličtina a francouzština pro komerční praxe.

##### **1. Co ti to připomíná?**

Připomíná mi to polštářek. Polštářek, který klouže. Možná je to těsto?

##### **2. Jak na tebe působí teplota předmětu?**

Ta věc je příjemná, teplá a voda je chladná. Na mě to působí jako těsto ve vodě.

##### **3. Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?**

Připomíná mi to houby. Jako bych sahala na nakládané houby.

##### **4. Kdyby to bylo něco živého, co by to mohlo být?**

Mohla by to být hlína.

##### **5. Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?**

To by mohlo být jídlo pro UFO. *A jak by to jídlo chutnalo?* (Vedoucí akce) Nemělo by to žádnou chuť, ale ufovní by ho měli rádi.



**6. Jakou barvu ti to připomíná?**

Ze začátku bych řekla, že jsem měla před očima červenou barvu. Ale pak se proměnila na béžovou.

**7. Co by mohly znamenat chloupky?**

Mohla by to být nějaká dekorace na dárky.

**8. Kdyby to byla hmota, co za hmotu by to bylo a proč?**

Plastelína. Protože mi připomíná plastelínu. V dětství jsem s ní často pracovala.

**9. Připomíná ti to něco, co jsi už v životě někdy cítila? Co a proč?**

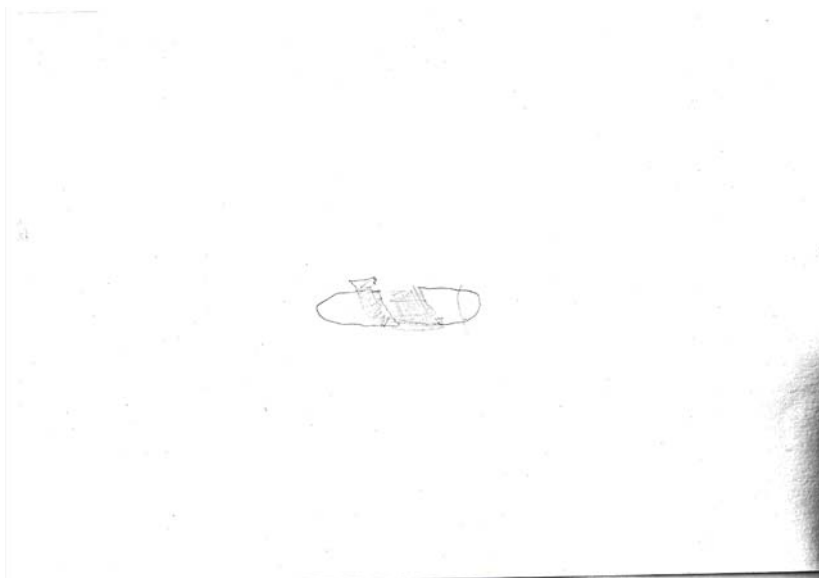
Připomíná mi to, jak jsem si zlomila ruku a namočila sádrový obvaz ve vodě.

**10. Jaký máš pocit z toho předmětu?**

Nebylo to příjemné, ale nepříjemné to taky nebylo.

**11. Respondent si vybere obrázek z barevné přílohy, který mu nejvíce připomíná to, co pocítil během hmatového průzkumu, a řekne, proč si vybral právě tento obrázek.**

Darina si zvolila obrázek č.3, protože hroch je kulatý, roztomilý a kluzký.



Obr.10. Záznamový obrázek Dariny.

\*\*\*\*

Darina byla během celého experimentu otevřená spolupráci. Lehce vnímala otázky a přijímala hru „na jako”. Po experimentu mi řekla, že se cítila bezpečně a ráda by to zkusila ještě jednou. Během experimentu volně exemplifikovala objekt výzkumu, dlouho se s ním nezdržovala a rychle přiřazovala k objektu denotace, které vycházely z osobní zkušenosti. V tomhle místě si dovolím obrátit pozornost na teorii mentalizace P. Fonagy.<sup>19</sup> Zde se dozvídáme, že schopnost přiřazovat adekvátní význam určitým výrazům (*mentalizace*) je formována v raném dětství, kdy je dítě kriticky závislé na nejbližších objektních vztazích (srov. Fonagy, Target, 2005; Campos et al, 2003; in Koukolík, 2006, aj, in M. Komzáková, 2010). Sociální kvalita raného dětství formuje schopnost jedince v průběhu celého svého života správně rozlišovat a interpretovat výrazy sociálního chování. (M. Komzáková, 2010) Hra je primární formou vzdělávání. Mentalizace v dětství vzniká přes reflexe, během hry s dospělým si zároveň dítě uvědomuje, který svět je fikční a který skutečný, což umožňuje dítěti cítit se komfortně. To, že Darina normálně reagovala na hru, nám napovídá, že má normálně vyvinutý reflektivní modus.

Na otázku „Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?“ Darina řekla, že jí to připomíná houby, jako by sahala na nakládané houby. V daném případě jsou denotátem knedlíku houby, na které knedlík nepřímo odkazuje, a designátem jsou určitě nakládané houby, které Darina zná z osobní zkušenosti. Konotátem je to, že nakládané houby, na které Darina v životě sahala, jsou kluzké.

“Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?” Darina řekla, že by to mohlo být jídlo pro UFO. Nemělo by žádnou chuť, ale ufouni by ho měli rádi. Z její odpovědi lze vyčíst, nakolik se Darina vtáhla do herního pole. Podle mého názoru je tady vidět určité spojení mezi tím, že jsem ji požádala, aby rychle uvedla příklad něčeho, jehož existence není uznána, a tím, že je médií téma mimozemských civilizací často předkládáno, stává se námětem pro mnohá filmová a knižní díla. Z toho nám vychází, že ufouni jsou medializovaným symbolem něčeho neznámého a tajemného. Darina zvolila fotku hrocha ve vodě jako obrázek, který by mohl být inspiračním zdrojem pro tento výzkum. Exemplifikace, které použila pro volbu obrázku, jsou: kluzký, kulatý a roztomilý. A řekla, že přesně tak si představovala hrocha, když ho viděla v ZOO.

## **Respondent č. 2**

Petr (27 let), národnost česká, vystudoval FAV, ZCU, pracuje jako programátor a hraje v hudební skupině. Vyrůstal v uměleckém prostředí.

### **1. Co ti to připomíná?**

---

[1] <sup>19</sup> KOMZÁKOVÁ, M. *Vidět, vědět ... a (po)cítit*, 2. část, Výtvarná výchova, 2010, 50., č. 2, str. 3-6, RS5096, ISSN 12-10-3691

Je to něco slizkého. Jako š'ourání v odpadcích. Nebo ještě nějaké zkažené ovoce ...

**2. Jak na tebe působí teplota předmětu?**

Voda je chladná, a to ve vodě nic zvláštního... trochu teplejší.

**3. Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?**

Nemůžu to říct, je to velni osobní. Budeš to zapisovat? *Ano(vedoucí akce)*. V takovém případě neřeknu. Třeba to může být i klouzek, houba. Ještě mýdlo. Můžu to pak zničit? *Ano, můžeš (vedoucí akce)*. Potřebuju to zničit, abych to detailně prozkoumal.

**4. Kdyby to bylo něco živého, co by to mohlo být?**

Mrtvý pes, který už dávno leží ve vodě. Bakterie ho rozkládají.

**5. Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?**

Jak to může být něco, když to neexistuje? (*Nic nevymyslel.*)

**6. Jakou barvu ti to připomíná?**

Hnědou. Nebo zelenou. Doufám, že to není nic červeného.

**7. Co by mohly znamenat chloupečky?**

Mohla by to být ponožka.

**8. Kdyby to byla hmota, jaká hmota by to byla a proč?**

Mohl by to být klidně i rozmočený papír.

**9. Připomíná ti to něco, co už jsi v životě někdy cítil? Co a proč?**

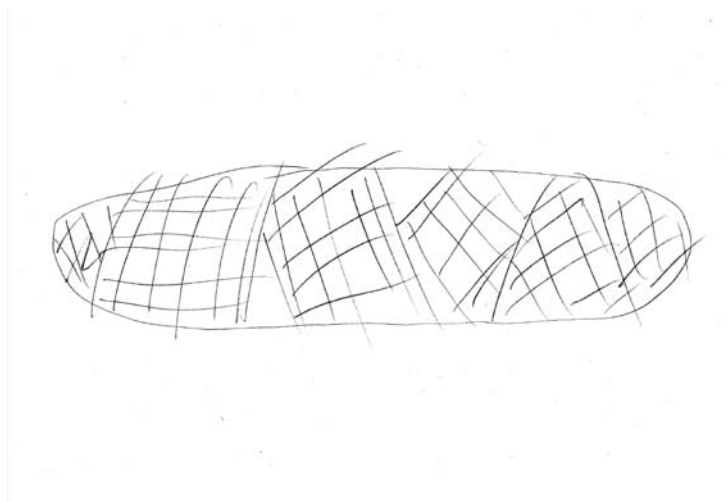
Je to velmi intimní. Ne, neřeknu ti to. Pro nás, pro Čechy, je to velmi intimní ... Připomíná mi to plastelínu a papír ve vodě.

**10. Jaký máš z toho předmětu pocit?**

Pocit mám nepříjemný. Nechtěl bych, aby to leželo v noci vedle mě v posteli.

**11. Respondent si vybere obrázek z barevné přílohy, který mu nejvíce připomíná to, co pocítil během hmatového průzkumu, a řekne, proč přesně si vybral právě tento obrázek.**

Vybíral mezi obrázkem č. 4 (psem ve vodě) a obrázkem č. 3 (hroch ve vodě). Vybral nakonec hrocha, protože pes na obrázku není mrtvý, a hroch u něj vyvolává stejně odporný pocit.



Obr.11.Záznamový obrázek Petra.

\*\*\*\*\*

Petr byl ochotný zúčastnit se výzkumu, dokud jsem mu neřekla, že bude mít zavázané oči a bude muset něco ohmatat. Myslím, že tato informace ho nepříjemně překvapila a zabralo trochu času přesvědčit ho o tom, že se s ním nic špatného dít nebude a že zavázané oči jsou důležitou podmínkou výzkumu. Musím říct, že Petr byl jediným, u koho tento výzkum vyvolával pocity odporu. Tady si zase dovolím připomenout, že pocit bezpečí je důležitým pro zapojení do procesu hry. Dovolím si jednu hypotézu, že Petr v dětství nebyl naučen hrát si, nebo má s tímto procesem špatnou zkušenost. Na otázku “Připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?” Petr řekl, že to nemůže říct, že je to velmi osobní. Pak se zeptal, budu-li to zapisovat do záznamu, řekla jsem, že budu, proto Petr ihned vymyslel pro něj bezpečnější denotace, řekl, že to může být houba nebo mýdlo. Při další otázce Petr řekl, že to může být mrtvý pes a bakterie, které ho rozkládají. Petr vědomě utekl od prvního významu, který byl pro něj nepříjemný. Tady je vidět nedostatečná exemplifikace, která je propojena s osobní zkušeností, jak jsem později zjistila, zemřel Petr pes, když byl malý, a on ho našel. Petr odmítal, že by to v něm mohlo zanechat tak velký dojem, ale jak ukázal výzkum, přesto na něho měla tato událost velký vliv. Tady se setkáváme s používáním explicitní a implicitní paměti. Petr má technické vzdělání a je asi zvyklý technicky uvažovat a zaposlouchat se do explicitní paměti. Jeho implicitní paměť byla spuštěna v procesu ohmatání objektu. Po téhle otázce jsem si nebyla jista, zda bude Petr chtít pokračovat v experimentu. V daném případě si dovolím poukázat na psychologii chování dítěte, které nechce myslet na „špatné,, myšlenky a cítit “špatné,, pocity.

Místo toho, aby se dostal do pretend- modu a pochopil , že vyvolané pocity nejsou skutečné, Petr propadá do modu psychické ekvivalence, a nemůže oddělit hru a vnější realitu a proto má při procesu zkoumání hmatového objektu nepříjemné zážitky.

Následovala otázka: Co by předmět mohl být z věcí, které neexistují? Na tuto otázku jsem dostala odpověď: “ Jak to může být něco, když to neexistuje?” a Petr nic nevymyslel. Tohle nám ukazuje neochotu Petra zapojit se do hry. V daném případě u Petra se nezapojila mentalizace, ale spíše racionalizace situace. Petr propadl do modu psychické ekvivalence, což se stává v situacích silné emoční zátěže. Neschopnost Petra hrát si je spojena s neschopností diferencovat skutečný svět od fikčního světa. A neschopnost rozeznat pocity skutečné a pocity někdy zažité. Připouštím, že taková neschopnost pak může vést k strachu zkusit něco nového, totiž neznámého.

Petr řekl, že objekt by mohl být hnědým nebo zeleným, což nepřímo odkazuje na bláto, takže hnědá a zelená barva jsou indexy hlíny a rostlin. Pak řekl Petr, doufám, že to není červené - červená barva je symbolem krve, nebezpečí a lásky. Navíc je symbolickým indexem pro smrt. Na základě toho, že smrt a láska vyvolávají silné emoce, soudím, že jsou silné emoce pro Petra podvědomě nebezpečné.

### **Respondent č. 3**

Yulia (24 let), národnost běloruská. Studentka UUD , Keramický design.

#### **1. Co ti to připomíná?**

Předmět klouže a je to velmi nepříjemné. Cítím nějaký krém a nějakou látku. Voda je chladná a ten objekt mi připomíná nějaký orgán. Možná maso.

#### **2. Jak na tebe působí teplota předmětu?**

Objekt je teplejší než voda a ještě tam plave nějaký krém.

#### **3. Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?**

Ano, hlína.

#### **4. Kdyby to bylo něco živého, co by to mohlo být?**

Je to nějaká mořská bytost, medúza nebo ryba.

**5. Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?**

Je to něco amorfního, co žije ve vodě. *Je ta bytost zlá nebo hodná?* ( doplňující otázka od vedoucí akce) Nejspíš nemá žádné emoce, ani zlá, ani hodná.

**6. Jakou barvu ti to připomíná?**

Barva je hnědá.

**7. Co by mohly znamenat chloucečky?**

Je to nějaká látka.

**8. Kdyby to byla hmota, jaká hmota by to byla a proč?**

Byla by to hlína. Protože pracuji s hlínou a vím, jaká je naohmat.

**9. Připomíná ti to něco, co jsi už v životě někdy cítil? Co a proč?**

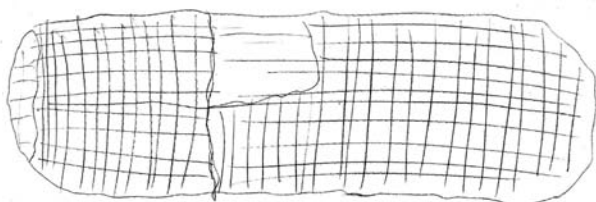
Připomíná mi to chléb nebo maso, které se rozpadá.

**10. Jaký máš z toho předmětu pocit?**

Nepříjemný, nechci to pocítit znovu.

**11. Respondent si vybere obrázek z barevné přílohy, který mu nejvíce připomíná to, co pocítil během hmatového průzkumu, a řekne, proč přesně si vybral právě tento obrázek.**

Yulia vybrala obrázek č. 3 (hroch ve vodě), protože je předmět ve vodě.



Obr.12.Záznamový obrázek Yulie.

\*\*\*\*\*

Yulia studuje keramický design a tento kontext velmi dobře vysvětluje, proč často objekt denotovala jako hlinu. Exemplifikace, které jí k tomu vedly, byly, že předmět klouže a je plastický. Po výzkumu Yulia řekla, že se cítila klidně během celého experimentu, protože to nemělo žádnou nepříjemnou vůni, a to pro ni znamenalo, že ta věc, kterou ohmatává, je bezpečná. Jak víme, čich není u lidí natolik vyvinutý jako u zvířat, ale je evolučně nejstarším smyslovým orgánem. Pokud člověk nemůže použít všechny své smyslové orgány, nějaký ze zbývajících začíná vnímat lépe než obvykle. Mezi Yulinými odpověďmi na otázky: „Co by to mohlo být živého?“ a „Co by to mohlo být z neexistujících věcí?“ vidím souvislost. Yulia odpověděla, že živým organismem by mohla být ryba nebo medúza, nějaká mořská bytost. A na otázku: „Co to může být z neexistujících věcí?“ Yulia zase řekla, že by to mohla být nějaká bytost, která žije ve vodě, je amorfni, nemá žádný tvar a není zlá ani hodná. Což ukazuje na to, že její sensorické vnímání ovlivnilo v ten okamžik její představivost. „Kognitivní operace bez ohledu na jejich obsah závisí na procesech, jako je: orientovaná pozornost, pracovní paměť a emoce lidí, množiny možností dané akce a znalosti o vyústění těchto možností. „(M. Komzáková. *Role arteterapeuta v psychodiagnostickém procesu spontánního výtvarného výrazu.*) Pracovní paměť Yulii pomohla rozpoznat, že je předmětem těsto, a během celého procesu byla její pozornost zaměřena na to, aby pochopila, co je to za hmotu.

#### **Respondent č. 4**

Věra (27 let), národnost uzbekistánská. Pracuje jako programátorka v IT společnosti.

##### **1. Co ti to připomíná?**

Je to něco v nějakém hadru. Něco tam klouže ... Co to je? Krém? Ne, není to krém. Ach, vím, co je to. Olej.

##### **2. Jak na tebe působí teplota předmětu?**

Je mi zima na ruce. Ale předmět je teplý. Nebo ne, spíš neutrální.

##### **3. Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?**

Ano, jako by mi někdo vylil olej na ruce a ještě na nějaký předmět ... Nevím, co to je.

##### **4. Kdyby to bylo něco živého, co by to mohlo být?**

Je to ropucha. Živá.... Nikdy jsi nechtěla strčit ruce do rybníku s ropuchami a podívat se, jak budou reagovat?

**5. Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?**

Z toho, co neexistuje? To je těžká otázka. Musí to být živá nebo neživá bytost? *Jaká chceš, nemáš žádné omezení.*(vedoucí akce) Nevím, nic mě nenapadá. Nebylo by to nic příjemného jako například kočka. Žilo by to v rybníku.

**6. Jakou barvu ti to připomíná?**

Má to barvu bláta, je to po okrajích tmavošedé. Možná je to veprostřed trochu bílé.

**7. Co by mohly znamenat chloupečky?**

Připomíná to obvaz. A vůbec, připomíná to nohu mrtvoly. Není to noha mrtvoly?

**8. Kdyby to byla hmota, jaká hmota by to byla a proč?**

Písek. Vlhký písek ... A možná ani ne. Je to velmi plastické.

**9. Připomíná ti to něco, co jsi už v životě někdy cítila? Co a proč?**

Mně to připomíná bahno, do kterého jsem sahala.

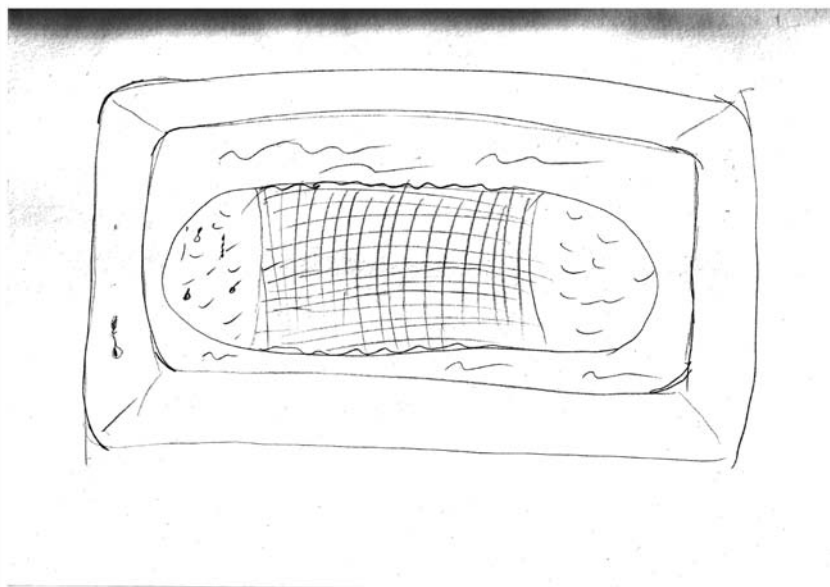
**10. Jaký máš z toho předmětu pocit?**

Neřekla bych, že je to moc příjemné. *Chtěla bys ještě někdy tohle cítit?* Ne, na sto procent ne.

**11. Respondent si vybere obrázek z barevné přílohy, který mu nejvíce připomíná to, co pocítil během hmatového průzkumu, a řekne, proč přesně si vybral právě tento obrázek .**

Věra si zvolila obrázek č. 6(jatra ve vodě), protože vypadá stejně nepříjemně, jako to, co cítila.





Obr.13. Záznamový obrázek Věry.

\*\*\*\*\*

Během výzkumu měla Věra tendence k tomu odpovídat na otázku otázkou a pořád se snažila pochopit, nebo spíš najít nějaký způsob, jak ze mě vymámit, co to je. Takovým způsobem mě chtěla vtáhnout do hry. Denotovala předměty na základě osobní zkušenosti. Proces jejího přemýšlení a zkoumání objektu proběhl na principu porovnání těch znalostí, které má o různých předmětech, a snažila se přiřadit všechny indexy, které jí běžely hlavou, k určitému objektu. Chloupečky, podle kterých Věra poznala, že je to obvaz, byly indexem pro nohu mrtvolky. Tenhle smyslový vjem v ní pak vyvolal vzpomínku na zlámanou nohu v obvaze, Věra mi řekla, že si zlomila nohu několikrát v životě, myslím, že proto Věra vybrala obrázek s játry ve sklenici, protože jak noha tak i játra jsou součástí lidského těla.

### **Respondent č. 5**

Flora (27 let), národnost francouzská. Studuje francouzskou filologii.

#### **1. Co ti to připomíná?**

Mně to připomíná mycí houbu. A šampon ve vodě. Nebo nějaký krém.

#### **2. Jak na tebe působí teplota předmětu?**

Neutrálně. Ten předmět ve vodě je teplejší než voda.

**3. Předmět klouže, připomíná ti to klouzání něco ze života? Působilo na tebe něco stejně?**

To klouzání mi připomíná tělový krém nebo olej na vaření. Ale nemá žádnou vůni, takže to bude asi olej na vaření.

**4. Kdyby to bylo něco živého, co by to mohlo být?**

Mohlo by to být malé prasátko, které žije na vesnici.

**5. Kdyby to bylo něco, co neexistuje, co by to mohlo být?**

To, co neexistuje? ... Asi ne. Nevím. Nic mě nenapadá.

**6. Jakou barvu ti to připomíná?**

Všechny barvy. Ale nejvíc zelenou a modrou, jako moře.

**7. Co by mohly znamenat chloupčky?**

To by mohlo být tričko.

**8. Kdyby to byla hmota, jaká hmota by to byla a proč?**

Mohla by to být plastelína.

**9. Připomíná ti to něco, co jsi už v životě někdy cítila? Co a proč?**

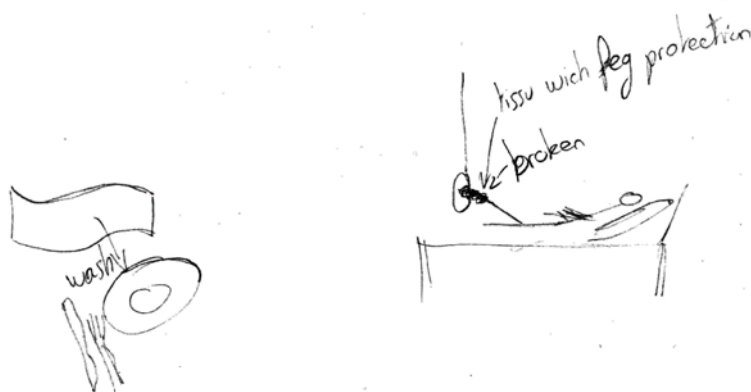
Ano, když jsem byla u babičky na návštěvě, ona bydlí na vesnici, tam jsem viděla malé prasátko. Tohle mi připomíná prasátko. A ještě možná syrové maso.

**10. Jaký máš z toho předmětu pocit?**

Ne moc příjemný. Voda je chladná.

**11. Respondent si vybere obrázek z barevné přílohy, který mu nejvíce připomíná to, co pocítil během hmatového průzkumu, a řekne, proč přesně si vybral právě tento obrázek.**

Flora zvolila obrázek č.5 s dívkou, která má anorexii. Řekla, že když se na něj dívá, tak má stejný pocit, který měla i během výzkumu. Ještě řekla, že by to mohl být i hroch, ale ta dívka je z pocitového hlediska víc podobná tomu, co teď ohmatala.



Obr.14.Záznamový obrázek Flory.

\*\*\*\*\*

Velmi zajímavá byla vizuální denotace Flory po ukončení výzkumu, ona byla jediná, kdo vůbec nevěděl, co je knedlík, a proto, když jsem ji poprosila, aby udělala vizuální záznam výzkumu, nakreslila talíř jako index odkazující na jídlo a nohu v obvaze, která je ikonickým symbolem toho, co jí to připomínalo, když sahala na objekt. Takže se snažila zacházet s ikonami z vlastní zkušenosti přes indexy, kterým rozumí a jsou pro ni logické. Obrázek s anorektičkou, který Flore vybrala mezi jinými vizuálními přílohami, je symbolickým indexem, který odkazuje přímo na ni. Pokud vycházím z toho, že jsem ji osobně viděla a poznala, mohu říci, že Flora není spokojena s tím, jak vypadá, a má sklon k anorexii. Nemyslím, že by Flora vědomě přijímala, že s tím má problém, ale na podvědomé úrovni o tom asi ví. Takže na základě podvědomého přenosu si Flora zvolila obrázek s touto dívkou. Bez ohledu na to, že z hlediska situačního ko-textu byl pro ni vizuální symbol maximálně transparentní, Flore nemohla rozeznat podobnost mezi sebou a vizualitou a viděla podobnost jen mezi hmotným objektem a vizualitou. „Pokud je v obraze objektivně použit reversibilní nosič pro různé možné významy, ale autor ho používá pouze jako transparentní pouze pro jeden význam, potom pro něj další významy tohoto nosiče v dané situaci nemusí být na vědomé úrovni přístupné. Mohou být proto neviditelné. V tom okamžiku má slepou skvrnu před očima.“<sup>20</sup>

<sup>20</sup> M.Komzáková. *Role arteterapeuta v psychodiagnostickém procesu spontánního výtvarného výrazu*

### **3.2.Tabulka interpretací sebraných dát podle úloh z článku “Smyslový přepis” K.Dytrtová, J.Slavík.**

V této tabulce si čtenář může přečíst seřazené odpovědi respondentů podle úloh, které jsou publikované v článku“ Smyslový přepis“.

| Respondent    | Jak nastavit výtvarný problém, aby žák vnímal jemněji a přesněji než obvykle?   | Na základě jakého kontextu žák objektu přisuzuje významy? Jaké významy přisuzuje?   | O čem věc začíná vypovídat? Jak je to sdělitelné druhému?  | Jak daný objekt vnímá druhý, jakou mu přisuzuje platnost, v rámci jakých pravidel se rozhoduje? Jak to jako tvůrce objektu zjistím?   | Jak žák „tvoří svět“, a jak se něco stává propem?   |
|---------------|---|---|--|---|---|
| <b>Darina</b> | Aby Darina vnímala objekt co nejpřesněji a jemněji, měla zavázané oči, aby zkoumala objekt taktilně a ne vizuálně, protože lidský zrak je velmi dobře vycvičen k identifikaci objektu, a to určitým způsobem omezuje člověka v jeho tvorbě fikčního světa. Ihned ze začátku jsem vymezila hranice a pole hry. Darina přijímala pravidla bez pochybností a snadno pochopila úlohu výzkumu. | Během výzkumu Darina přišla na to, že by knedlík mohl exemplifikovat houbu nebo těsto. Houba a těsto jsou docela obecné koncepty, významy, které Darina přiřazovala věci, jsou kluzkost, kulatost a teplota objektu. Měla vzpomínky z osobní zkušenosti o tom, jak si zlomila ruku, a o tom, jak sahala na vlhké houby. | Věc se pro ni stává reálnou až potom, co si sama odpoví na otázku, co by předmět mohl být z neexistujících věcí a co by mohl být z existujících věcí. Podle její odpovědi je vidět, že má cit pro hru a že dobře zachází s mediálními symboly, když řekla, že to může být jídlo pro mimozemšťana | Hodnotově je předmět pro Darinu tak asi na 5. místě, když použiju metodu škálování (1-bod s nejmenší hodnotou a 5-bod s nejvyšší hodnotou). Tohle jsem zjistila, protože Darina lehce zacházela s objektem, neměla obtíže ho exemplifikovat a propojit s osobní životní zkušeností. | Na to, že se věc pro Darinu stala propem nám ukazuje to, že se věc během zkoumání proměňovala na začátku byla červená, a pak se stala béžovou. Darina se mohla volně pohybovat tam a zpátky mezi fikčním světem a skutečným |
| <b>Petr</b>   | Aby Petr vnímal objekt co nejpřesněji a jemněji, měl zavázané oči, aby zkoumal objekt taktilně a ne   | Významy, které přisuzoval Petr objektu, jsou: něco kluzkého, něco co se rozpadá, ještě řekl, že mu to připomíná něco  | Petr neměl problém s tím, aby popsal vlastnosti předmětu, ale měl blok v tom, aby přesně pojmenoval, co mu   | Pro Petra objekt neměl vysokou hodnotu, protože vnímal celý výzkumný proces a dělal všechno možné, aby se bránil otázkám,   | Pro Petra se věc nestala propem, protože z osobních předpokladů se nemohl zapojit do hry a na chvíli vytvořit fikční  |

|                     |   |  |  |  |  |
|---------------------|---|--|--|--|--|
|                     | <p>vizuálně, protože lidský zrak je velmi dobře vycvičen k identifikaci objektu, a to určitým způsobem omezuje člověka v jeho v tvorbě fikčního světa. Ihned ze začátku jsem vymezila hranice a pole hry. Petr nepřijal moc ochotně to, že bude mít zavázané oči a bude se muset dotýkat neznámého objektu.</p> | <p>intimního, o čem se nechtěl zmínit. Významově vychází z toho, co prožil v reálném životě. Řekl mi o tom, že když byl malý kluk a bydlel s rodiči, umřel mu pes, on ho našel a měl stejně odporný pocit jako teď. Prekoncepty, se kterými zacházel, jsou většinou spojeny s jeho dětstvím.</p> | <p>předmět připomíná. Na mou otázku: „Co by to mohlo být z toho, co neexistuje?“ nemohl odpovědět, a to nám ukazuje, že má určitý problém s představivostí a nechtěl přijmout pravidla hry.</p>  | <p>což mu nedávalo možnost dobře se soustředit na objekt, když se snažil soustředit na objekt, měl z toho pocit odporu.</p>  | <p>svět. Nic nenakreslil a neměl žádné nápady, co by to mohlo být. Jeho argument byl “ Jak to může být něco, co neexistuje, když to neexistuje.“</p>   |
| <p><b>Yulia</b></p> | <p>Aby Yulia vnímala objekt co nejpřesněji a jemněji měla zavázané oči, aby zkoumala objekt taktilně a ne vizuálně, protože lidský zrak je velmi dobře vycvičen k identifikaci objektu, a to určitým způsobem omezuje člověka v jeho v tvorbě fikčního světa. Ihned ze začátku jsem</p>                         | <p>Na začátku Yulia exemplifikovala objekt jako maso nebo nějaký orgán. Během dalšího zkoumání Yulia přišla na to, že předmět hodně připomíná hlinu. Yulia má zkušenost s prací s tímto materiálem. A to, že knedlík je tak kluzký a plastický, jí hodně připomíná hlinu.</p>                    | <p>Pro Yulii objekt začal vypovídat něco konkrétního po otázce: „Co by to mohlo být z toho, co neexistuje?“. Yulia řekla, že by to mohla být nějaká mořská bytost. Nebyla by ani zlá ani hodná. Nejspíš by byla amorfní. Při tom by byla dost velká, větší než člověk. A žila by</p> | <p>Yulia řekla, že je nejspíš objekt hnědý, že je to hlína, která je omotaná látkou. Samotný objekt Yulia vnímala pozitivně, nejvíc jí se nelíbilo, že to je ve vodě. A kontrast studené vody a teplejšího knedlíku byl pro ni nepříjemný.</p> | <p>Yulia neměla problém s tím prisuzovat vlastnosti předmětu a exemplifikovat ho. Ale skoro všechny významy byly fixovány na koncepty „maso“ a „hlinu“. Rychle se zapojila do herního pole a přijala výzkumný objekt jako prop a lehce s ním</p> |

|              |   |  |  |  |   |
|--------------|---|--|--|--|---|
|              | vymezila hranice a pole hry. Yulia bez problému pochopila pravidla výzkumu a přijala je.  |  | dost hluboko v moři. Pak Yulia řekla, že je ten objekt nejspíš nějaký materiál a připomíná jí hodiny keramiky.   |  | zacházela.  |
| <b>Flora</b> | Aby Flora vnímala objekt co nejpřesněji a jemněji, měla zavázané oči, aby zkoumala objekt taktilně a ne vizuálně, protože lidský zrak je velmi dobře vycvičen k identifikaci objektu, a to určitým způsobem omezuje člověka v jeho v tvorbě fikčního světa. Ihned ze začátku jsem vymezila hranice a pole hry. Flora na začátku velmi nejistě sahala na objekt, protože se bála, že ho může nějak poškodit. | První dojem, který měla Flora z objektu, byl takový, že se podobá nějakému krému. Pak se zeptala, může-li k tomu přičichnout. Já řekla, že ano. Pak Flora řekla, že nijak nevoní a že to nebude krém, a bude to nejspíš olej. Pak řekla, že je to mycí houba v oleji. Vyjmenovala několik druhů oleje. Pak ucítila, že je tam nějaká látka, a řekla, že by to mohlo být nějaké jídlo v tričku. | Flora řekla, že jí to připomíná malé prasátko. Malé prasátko ve vodě. Ale na otázku, jakou barvu jí to připomíná, řekla na začátku, že jí to připomíná všechny barvy najednou. Ale pak řekla, že jí to připomíná modrou barvu. Řekla, že by to mohlo být nějaké exotické jídlo, protože je v oleji. Myslím, že exotické jídlo jí napadlo, protože Flora hodně cestuje a asi se ráda seznamuje s různými národními jídly. | Vizuální přílohou, kterou pak vybrala, byla příloha č.1, kde je zobrazena dívka trpící anorexií. Řekla, že vybrala právě ji, protože má vrásky a je hubená jako to, na co ona sahala. A když se na obrázek dívá, má stejný pocit, jaký měla během experimentu. Přesně ten pocit pojmenovat nedokázala. | Bylo velmi těžké zapojit Floru do hry. Nevymyslela nic z toho, co neexistuje. Všechny vlastnosti, které přiřazovala předmětu, jsou velmi fixovány na skutečný svět. |

|                    |   |   |  |  |   |
|--------------------|---|---|--|--|---|
| <p><b>Věra</b></p> | <p>Aby Věra vnímala objekt co nejpřesněji a jemněji, měla zavázané oči, aby zkoumala objekt taktilně a ne vizuálně, protože lidský zrak je velmi dobře vycvičen k identifikaci objektu, a to určitým způsobem omezuje člověka v jeho v tvorbě fikčního světa. Ihned ze začátku jsem vymezila hranice a pole hry. Věra neměla problém v tom, aby pochopila pravidla. Ale od samého začátku výzkumu měla tendence unikat odpovědi a odpovídala na otázku otázkou.</p> | <p>Na začátku se Věra snažila hádat, co to je. Řekla, že to určitě bude nějaký kluzký předmět v hadru. Nemohla konkrétně exemplifikovat předmět jenom popisovala to, co cítila.</p> | <p>Když jsem se jí zeptala, co jí to připomíná, Věra řekla, že jí to připomíná ropuchu v rybníce. Ještě řekla, že když byla malá, vždycky chtěla ponořit ruku do rybníka, kde jsou ropuchy, a podívat se, co se bude dít dál. Věra se pořád snažila vyprovokovat se mnou dialog.</p> | <p>Věra řekla, že objekt by mohl mít barvu bláta a bylo by tmavošedé na okrajích a uprostřed by bylo trochu bílé. Tyto barevné asociace nejspíš měla z toho, že celý proces jí připomínal to, jak sahala do bahna, a objekt exemplifikovala jednou jako ropuchu a jednou jako nohu mrtvoly v nějaké látce.</p> | <p>Věra měla problém s tím vymyslet, co by to mohlo být z toho, co neexistuje. Nakonec šla jinou cestou, cestou protikladu, řekla, že by to nebylo nic příjemného a chlupatého jako třeba kočka. Velmi uspěla v tom, že propojila svou minulou zkušenost a zážitek se zážitkem během výzkumu.</p> |
|--------------------|---|---|--|--|---|



## 4. Závěr

### 4.1. Vyhodnocení výsledků.

V procesu realizace výzkumu bylo mým cílem vyhodnotit pět úloh, které jsou popsány v "Cílech bakalářské práce." Dále si můžete přečíst závěry, na které jsem přišla po realizaci experimentu.

#### 1. „Jak nastavit výtvarný problém, aby „žák“ vnímal jemněji a přesněji, než je obvyklé?“

Proto, abychom mohli začlenit člověka do hry, měli bychom vymezit pole hry, ve kterém se budeme pohybovat, a pravidla hry. S pravidly hry je nutno seznámit zkoumanou osobu. Proces bude produktivnější v tom případě, že zkoumaná osoba bude ve stádiu klidu a bude vědět, že se jí nic neočekávaného nestane. Protože psychický stav člověka, ve kterém se momentálně nachází, ovlivňuje efektivitu komunikace.

#### 2. „Na základě jakého kontextu žák objektu přisuzuje významy?“

Denotace objektu vychází z vlastní zkušenosti osoby. Významy, které osoba objeví, jsou spojené se situačním ko-textem, ve kterém se člověk nachází, s funkcí explicitní a implicitní paměti a spojené s tím, nakolik člověk umí s každou z nich pracovat. Na příkladě Petra je vidět, že člověk nemusí být připravený vnímat významy, které jsou vyvolané spouštěnou implicitní pamětí. A Flora měla slepou skvrnu vůči dalším symbolům.

#### 3. „O čem věc začíná vypovídat? Jak je to sdělitelné druhému?“

Denotace, ke kterým se člověk dopracuje přes řadu exemplifikací. Tady lze prozkoumat, jak se řada exemplifikací proměňuje na denotace, které pak odkazují k dalším exemplifikacím atd. Imprese vůči objektu byla sdělitelná pomocí symbolů, indexů, ikon a znaků, které navazují na kulturní kontext jedince.

#### 4. „Jak daný objekt vnímá druhý, jakou mu přisuzuje platnost, v rámci jakých pravidel se rozhoduje? Jak to jako tvůrce objektu zjistím?“

Imprese objektu osobou je složitý proces, který je ovlivněn prekonceptem jedince. Reflektivní dialog by měl být nastavený tak, aby dovolil člověku co nejlépe vystihnout všechny možné významy předmětu. Vedoucí akce může zjistit, jaký dojem má jedinec z objektu, hlavně prostřednictvím symbolických indexů, které se projeví v odpovědích na otázky a znalostí kontextu a situačního ko-textu problému.

## 5. „Jak „žák“ „tvoří svět“, a tak se stává *propem*?“

Schopnost jedince vytvořit prop přímo souvisí s jeho schopností se integrovat do hry. Tady by se měl vedoucí akce pohybovat v rámci teorie mentalizace a teorie attachmentu. Každý zúčastněný v tomto výzkumu měl svůj prop. Jen někdo ho vědomě vytvořil a uměl s ním zacházet, a někdo ho sice měl, ale nechtěl si to přiznat, protože to pro něj bylo nepříjemné. A proto pro něj byla exprese nahlas nebo nějaká vizuální exprese propu nepřipustná. Protože by se v takovém případě pro něj stal prop skutečným.

### 4.2. Shrnutí

Díky provedené analýze jsem došla k závěrům, které se dají aplikovat na konkrétní kvalitativní výzkum. Efektivita výzkumu byla v mnohém vázaná na reflektivní dialog. Otázky měly být seřazeny podle intenzity, se kterou vtahují člověka do hry. A je lépe, když jsou pro všechny účastníky výzkumu stejné, aby pak analýza odpovědí byla co nejpřesnější. Symboly a intenzivita exprese (exprese je v tomto případě použita jako způsob vyjádření impresie ze zážitku), které využívá jedinec během rozhovoru, jsou vázané na kulturní kontext jedince. V každé kultuře jsou různé symboly více či méně přijatelné k použití. A ty symboly, které může přečíst Evropan, jsou neviditelné pro Asiata a naopak. Přesto bych chtěla vyjádřit svůj subjektivní názor na to, že vnímání ohmatávaného objektu respondentů vycházelo spíše z osobních předpokladů a utváření významu bylo ovlivněno částečně kulturním kontextem respondenta a částečně individualním prekonceptem.

Během experimentu nemohli respondenti používat všechny smysly, proto proces přiřazení významu zabral více času, a zapojovali jak explicitní tak i implicitní paměť, čímž dělali proces přesnější a neangažovaný. Proces přiřazení denotace a exemplifikace může být nekonečným. Jsou propojeny mezi sebou jako řetízek. Přes všechny možné denotace se člověk stejně přikloní k té, která v něm vyvolává největší emoce, ať budou pozitivní nebo negativní. City, emoce a nálada jsou důležitými spoluautory procesu tvorby významu. Pozitivní emoce ze zážitku si člověk spíše bude pamatovat a negativní emoce ze zážitku raději zapomene. Nebo si bude myslet, že zapomene. Ale při kontaktu s objektem, který spouští jeho implicitní paměť, řetízek exemplifikace přivede člověka

k té denotaci, která v něm vyvolala nejsilnější emoce. A emoce z minulosti bude nevědomě aplikována na přítomnou situaci.

### Summary

According to analysis, which I have made I came to the conclusions, which could be applied on this qualitative experiment. Effectiveness of this experiment was depended on reflective dialog. Questions should be arranged according to intensity with which ropeperson into game. For exact analyse of the answers better prepare the same questions for all participants. Symbols and intensity of expression ( in this case expression is mean the way of representation), which a person used during conversation are depends on cultural context. In every culture exist their system of symbols. Symbols which could read an Asian could not read a European and vice versa. Nevertheless I would like to say my opinion on this subject, as for me perception of an object by the respondents was depends mainly on individual features and only partly on cultural context an individual pre-concept of the person.

During the experiment respondents couldn't use their all senses and that's why process of designation takes more time than usually, and respondents use their explicite and implicate memory, which made this process more exact and correct. Process of denotation and exemplification could be endless, it's looks like a chain. From all possible denotation a person will choose the one, which evoke any emotions in him/here. Whether it is positive or negative emotions. Emotions, feelings os mood are important co-authors in the process of denotation. Positive experience from the life person will remember but negative experience person would rather forget. Or will think, that he/she forget, but in contect with some object, which switch on his implicate memory, bring him through denotation to renewal emotions. Those emotions will be applied on actual situation.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Knižní literatura:

- [1] DYTÝRTOVÁ, K;SLAVÍK,J. Smyslový přepis. *Výtvarná výchova*,2009, 50.,č.2. s.9- 15, RS5096,ISSn12-10-3691
- [2] DYTÝRTOVÁ, K; LUKAVSKÝ, J.; SLAVÍK, J. Vidět, tvořit a vědět, aneb jak se dělá význam ve výtvarné výchově. O komunikačním zprostředkování vzdělávacího obsahu. *Výtvarná výchova*, 2009, 49, č. 1, s. 11 – 17. RS 5096 ISSN 1210 – 3691.
- [3] GOODMAN, N. *Jazyky umění – nástin teorie symbolů*. Praha : Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1519-8.
- [4] HENDL, J. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portal, 2005. ISBN 80-7367-040-2.
- [5] KOMZÁKOVÁ,M.*Vidět, vědět ...a(po)cítit* ,2.část, *Výtvarná výchova*,2010,50.,č.2,str.3-6, RS5096,ISSn12-10-3691
- [6] KOMZÁKOVÁ,M. *Role arteterapeuta v psychodiagnostickém procesu spontánního výtvarného výrazu*
- [7] KULKA,J. *Psychologie umění*.Praha: Grada Publishing,2008. S.345.ISBN 978-80-247-2329-7
- [8] SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění*. 1. díl. Praha : UK – Pedagogická fakulta, 2001. ISBN 80-7290-066-8.
- [9] SLAVÍK, J.; WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění*. 2. díl. Praha : UK – Pedagogická fakulta, 2004. ISBN 80-7290-130-3.

### Internetové zdroje:

- [10] Mentaliseren Bevorderende Kinder Therapy (MBKT) [databáze online]. cit.[ 2012-05-12]. Dostupný z WWW: [http://psychology.wikia.com/wiki/Child\\_psychotherapy](http://psychology.wikia.com/wiki/Child_psychotherapy)
- [11] Memory. Stanford Enciklopedia of Philosophy. [databáze online]. cit.[ 2012-05-03]. Dostupný z WWW: <http://plato.stanford.edu/entries/memory/>
- [12] Memory types. cit.[ 2012-04-16]. [databáze online]Dostupný z WWW: <http://www.human-memory.net/types.html>

