

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

**KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY**

**POHYBLIVÉ OBRAZY VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ NA  
1. STUPNI ZŠ**  
DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Bc. Marta Ptáčnicková Šeráková**

*Učitelství pro základní školy, obor Učitelství pro 1. stupeň základní školy*

Vedoucí práce: Mgr. Monika Plíhalová

**Plzeň 2022**

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

V Plzni, 19. dubna 2022

.....  
vlastnoruční podpis



## PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych tímto poděkovala vedoucí mé práce Mgr. Monice Plíhalové za odborné vedení, inspirativní rady a podněty, za velkou trpělivost a čas, který mi věnovala a ochotu při získání potřebných informací a podkladů.

## OBSAH

SEZNAM ZKRATEK .....	2
ÚVOD .....	3
1 TEORETICKÁ ČÁST .....	4
1.1 VÝTVARNÁ VÝCHOVA NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL .....	4
1.1.1 Historie a současnost výtvarné výchovy v českých školách .....	4
1.1.2 Kurikulární dokumenty pro výtvarnou výchovu .....	5
1.1.3 Cíle, výstupy a klíčové kompetence výtvarné výchově .....	7
1.2 DĚTI A VÝTVARNÝ PROJEV .....	9
1.2.1 Jak děti zobrazují pohyb .....	11
1.2.2 Spontánní časoprostorová tvorba u dětí .....	16
1.3 ZACHYCENÍ POHYBU VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ .....	18
1.3.1 Zachycení pohybu pomocí fotografie a animovaného filmu .....	18
1.3.2 Futurismus - Zachycení pohybu .....	21
1.3.3 Iluze pohybu v Op-artu .....	25
1.3.4 Pohyblivé objekty .....	27
1.3.5 Tělo v pohybu – Umění akce .....	29
1.3.6 Malířské pohybové experimenty - Gestická a akční malba .....	33
1.3.7 Pohyb zachycený v konceptuálním umění .....	34
2 PRAKTICKÁ ČÁST .....	36
2.1 STOP-MOTION ANIMACE S ŽÁKY 3. A 5. ROČNÍKU ZŠ .....	36
2.1.1 Možnosti animace dětí na 1. stupni ZŠ .....	36
2.1.2 Stop-motion animace .....	37
2.2 DALŠÍ EXPERIMENTY S VYJADŘOVÁNÍM POHYBU .....	49
2.2.1 Sochy v pohybu .....	49
2.2.2 Pohyb zachycený v půdorysu školy .....	56
2.2.3 Pohyb obrázků ve vodě .....	62
2.2.4 Bubliny v pohybu .....	68
2.3 REFLEXE VÝTVARNÉHO PROJEKTU Z HLEDISKA NAPLŇOVÁNÍ SOUČASNÝCH OBOROVÝCH CÍLŮ .....	74
2.3.1 Rozvíjení tvořivosti .....	74
2.3.2 Zprostředkování současného umění .....	75
2.3.3 Podpora vizuální a digitální gramotnosti .....	76
2.3.4 Rozvoj klíčových kompetencí .....	77
ZÁVĚR .....	80
RESUMÉ .....	82
SUMMARY .....	83
SEZNAM LITERATURY .....	84
INTERNETOVÉ ZDROJE .....	85
SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A VIDĚÍ .....	89

**SEZNAM ZKRATEK**

RVP – Rámcově vzdělávací program

ŠVP – Školní vzdělávací program

ZŠ – základní školy

## ÚVOD

Téma této diplomové práce se zabývá pohyblivými obrazy ve výtvarné výchově na 1. stupni základních škol. Toto téma jsem si zvolila proto, že mě lákalo více proniknout do problematiky, jak děti znázorňují pohyb. Zda je možné již v mladším školním věku vytvořit projekt, kdy děti budou pomocí techniky vytvářet animované video a zda je možné znázornit pohyb i jiným způsobem, než jaký je obvyklý v současných hodinách výtvarné výchovy.

Práce je rozdělena do dvou částí, teoretické a praktické. V teoretické části, s použitím odborných zdrojů, poukazuji na výtvarný projev dětí a na to, jakým způsobem výtvarníci znázorňovali a znázorňují pohyb ve svých dílech. Tito výtvarníci a jejich díla pak byli inspirací pro praktickou část. Zde jsem se věnovala návrhům výtvarných úkolů, které jsem následně využila v praxi a své zkušenosti a postřehy jsem zaznamenala v důkladné reflexi.

Stojí za zmínku také podotknout, že výtvarná výchova je důležitou součástí všeobecného vzdělání. Již v raném věku dítěte se podílí na rozvoji jemné motoriky. Dítě již od útlého věku maluje, vystřihuje, lepí a tvoří, experimentuje s výtvarnými prostředky. Zásadou těchto činností se žákům poté lépe drží psací náčiní, jsou schopni lépe provádět uvolňovací cviky a lépe zvládají základy psaní. Stejně tak, pokud již od mladšího školního věku budeme podporovat rozvoj vizuální a digitální gramotnosti dětí, rozvineme tím i kreativitu, fantazii, samostatnost a soběstačnost dětí. Je důležité děti učit využívat výtvarné vyjadřovací prostředky, prostřednictvím kterých mohou poznávat svět kolem nich, a zprostředkovat jim oblast výtvarného umění, které je podstatnou součástí naší kultury.

## 1 TEORETICKÁ ČÁST

V teoretické části práce se zabývám průřezem historického vývoje a současným směřováním předmětu výtvarná výchova na 1. stupni základních škol. Také zde poukazuji na to, jakým způsobem děti mladšího školního věku zobrazují pohyb. Toto dokládám prostřednictvím ukávek tvorby a časoprostorové tvorby z praxe a tvorby dětí na sociálních sítích. Pohyb ve své tvorbě zachycují i významní výtvarníci, kteří se zabývali a zabývají jeho zobrazením nejenom pomocí fotografie, animovaného filmu, ale i v tradičních výtvarných disciplínách. Zmiňuji zde tedy ty, kteří mě inspirovali pro mou praktickou část práce.

### 1.1 VÝTVARNÁ VÝCHOVA NA 1. STUPNI ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Výtvarná výchova na 1. stupni základních škol patří mezi povinné předměty již od konce 18. století. Jako všechny předměty, i tento postupem času upravoval a měnil svůj obsah. Níže uvádím historický průřez a současné směřování tohoto předmětu.

#### 1.1.1 HISTORIE A SOUČASNOST VÝTVARNÉ VÝCHOVY V ČESKÝCH ŠKOLÁCH

Výtvarná výchova byla zavedena jako povinný předmět již na konci 18. století pod názvem Kreslení. Do dnešní doby tento předmět prošel mnoha změnami a v 1. polovině 20. století se změnil i název na Výtvarná výchova<sup>1</sup>. Další významné změny byly provedeny i v jeho pojetí, obsahu a principech<sup>2</sup>. *„Jeho dřívější především praktická zaměřenost na výcvik v realistickém kreslení a malování byly v textech nových osnov potlačeny. Od šedesátých let 20. století byla pozornost předních českých teoretiků a učitelů výtvarné výchovy směřována ke světu dětské kresby, k jeho niterným hodnotám, k jejich vztahu k přírodě a kultuře s důrazem na výtvarné umění.“<sup>3</sup>*

Tato změna proběhla díky vlivu progresivní pedagogiky, rozvoji psychologie, výzkumům tvořivosti a také navázáním na myšlenky Jana Amose Komenského. Výtvarná výchova tedy již není zaměřena pouze na zobrazovací dovednosti, ale i na další stránky osobnostního rozvoje žáka. Nové cíle byly zakomponovány do vzdělávacích programů

---

<sup>1</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

<sup>2</sup> ŠIMIK, Ondřej. *Metodika výuky jednotlivých předmětů na 1. stupni základních škol z pohledu pedagogické praxe: náměty pro začínajícího učitele*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010. ISBN 978-80-7368-431-0.

<sup>3</sup> ŠIMIK, Ondřej. *Metodika výuky jednotlivých předmětů na 1. stupni základních škol z pohledu pedagogické praxe: náměty pro začínajícího učitele*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010. s. 90. ISBN 978-80-7368-431-0.

Základní škola, Obecná škola a Rámcového vzdělávacího programu (dále RVP) pro předškolní vzdělávání, pro základní vzdělávání a pro gymnázia.<sup>4</sup>

Výtvarná výchova se stává povinným vzdělávacím oborem a v RVP je zařazena do oblasti Umění a kultura.<sup>5</sup>

Tato vzdělávací oblast umožňuje žákům rozvíjet specifické citění, tvořivost, vnímavost nejen k dílu, ale také ke svému okolí a k sobě samému.<sup>6</sup> „Na 1. stupni základního vzdělávání se žáci seznamují prostřednictvím činností s výrazovými prostředky a s jazykem hudebního a výtvarného umění, ale také umění dramatického a literárního. S nimi se učí tvořivě pracovat, užívat je jako prostředky pro sebevyjádření. Poznávají zákonitosti tvorby, seznamují se s vybranými uměleckými díly, učí se je vzhledem ke svým zkušenostem chápat a výpovědi sdělované uměleckým dílem rozpoznávat a interpretovat.“<sup>7</sup> Všechny tyto činnosti vedou žáky k rozvíjení a uplatňování vlastního vnímání, citění, myšlení, fantazii, prožívání, invenci, intuici a představitosti. Spolu s experimentováním je žák veden k chuti a odvaze zapojit své pocity a prožitky do své tvorby.<sup>8</sup>

### 1.1.2 KURIKULÁRNÍ DOKUMENTY PRO VÝTVARNOU VÝCHOVU

Rámcový vzdělávací program je závazný rámec, který je povinný pro tvorbu školních vzdělávacích programů v předškolním, základním, základním uměleckém, jazykovém a středním vzdělávání. Vydavatelem dokumentu je Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. Používání rámcového vzdělávacího programu a školního vzdělávacího programu ve vzdělávání bylo ustanoveno zákonem č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, tzv. Školský zákon.<sup>9</sup>

Rámcový vzdělávací program školám stanovuje následující body:

<sup>4</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠŮLA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

<sup>5</sup> ŠIMIČEK, Ondřej. *Metodika výuky jednotlivých předmětů na 1. stupni základních škol z pohledu pedagogické praxe: náměty pro začínajícího učitele*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010. s. 90. ISBN 978-80-7368-431-0.

<sup>6</sup> *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. 2021. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4982/>

<sup>7</sup> *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. 2021. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4982/>

<sup>8</sup> *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. 2021. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4982/>

<sup>9</sup> *Rámcové vzdělávací programy* [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp>

- Jasně cíle, formy, délku a povinný obsah vzdělávání, dle zaměření daného oboru vzdělávání, dále stanovuje organizační uspořádání, profesní profil, podmínky, za jakých vzdělávání a ukončení vzdělávání probíhá, pravidla pro tvorbu školních vzdělávacích programů
- Podmínky, podle kterých se vzdělávají žáci se speciálními vzdělávacími potřebami, potřebné personální, materiální a organizační podmínky, podmínky pro bezpečnost a ochranu zdraví<sup>10</sup>

Rámcově vzdělávací programy vždy odpovídají novým poznatkům a směrům, proto jsou revidovány a upravovány. Poslední revize RVP proběhla v roce 2021, školy tedy v tuto chvíli své školní vzdělávací programy (dále ŠVP) upravují a některé z nich již dle nového RVP vzdělávají své žáky od 1.9.2021. Ostatní školy, u kterých změna ještě neproběhla, musí začít vyučovat podle nového RVP nejpozději do 1.9.2023 (toto datum platí pro 1. stupeň základních škol).<sup>11</sup>

Zásadní změny v novém RVP se dotýkají především předmětu Informatika, kde se oblast zaměřuje na rozvoj inforatického myšlení – sběr a záznam dat, kódování a přenos dat, modelování, programování, krokování a kontrolu řešení. Kvůli nastávajícím změnám bude časová dotace předmětů v oblasti Umění a kultura na mnoha školách zkrácena o 1 hodinu týdně, a naopak bude přidána do oblasti Informatika. Tyto změny lze ve školách řešit pomocí robotických stavebnic, robotů.<sup>12</sup> Je škoda, že se krácení hodin výtvarné výchovy dotkne mnoha škol, protože současná výtvarná výchova kreativní práci s digitálním obsahem přirozeně zahrnuje. Jako vhodnější řešení situace vnímám posilování mezipředmětových vazeb mezi informatikou a výtvarnou výchovou.

Školní vzdělávací program vydává ředitel školského zařízení, je zveřejněn na přístupném místě a musí vycházet z RVP. Ve školním vzdělávacím programu jsou stanoveny konkrétní cíle vzdělávání, délka, formy, obsah a časové plány vzdělávání. Dále jsou zde vymezeny podmínky pro přijetí žáků, průběh a ukončení vzdělávání, podmínky pro vzdělávání žáků se

---

<sup>10</sup> *Rámcově vzdělávací programy* [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp>

<sup>11</sup> *Rámcově vzdělávací programy* [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp>

<sup>12</sup> *Změny v RVP informatiky* [online]. Praha: Eduteam - centrum celoživotního vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <https://www.eduteam.cz/aktuality/zmeny-v-rvp-informatiky/>

speciálními vzdělávacími potřebami. Uvádí se zde, jaký doklad bude vydán po ukončeném vzdělání a stejně jako v RVP popis personálních, materiálních a ekonomických podmínek, podmínky bezpečnosti práce a ochrany zdraví.<sup>13</sup> Na základě takto sestaveného programu pak škola vzdělává své žáky a řídí se jím všichni pedagogičtí pracovníci.

### 1.1.3 CÍLE, VÝSTUPY A KLÍČOVÉ KOMPETENCE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Výtvarná výchova klade důraz na tvořivý přístup žáků. Při tvorbě se učitel zaměřuje hlavně na to, aby žáci využívali převážně své zkušenosti, pozorovací schopnosti a schopnost komunikovat skrze obrazy. Tímto učitelé směřují své žáky k tomu, aby jim umožnili rozvíjet své vlastní vnímání, myšlení, cítění, prožívání, představivost, fantazii a invenci. Díky možnosti experimentování ve výtvarné výchově má žák odvalu a chuť uplatňovat své prožitky a nově nabyté zkušenosti do své vlastní tvorby.<sup>14</sup>

Klíčové kompetence a výstupy jsou vymezeny v RVP a ŠVP. Je to souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které jsou důležité pro osobní rozvoj a uplatnění každého člověka.<sup>15</sup> *„Jejich výběr a pojetí vychází z hodnot obecně přijímaných ve společnosti a z obecně sdílených představ o tom, které kompetence jedince přispívají k jeho vzdělávání, spokojenému a úspěšnému životu a k posilování funkcí občanské společnosti. Smyslem a cílem vzdělávání je vybavit všechny žáky souborem klíčových kompetencí na úrovni, která je pro ně dosažitelná, a připravit je tak na další vzdělávání a uplatnění ve společnosti.“<sup>16</sup>*

Pro lepší představu uvádím klíčové kompetence z ŠVP ZŠ Pečky, okr. Kolín:

**Kompetence k učení** (rozvíjení výtvarných dovedností, vedení žáků k učení prostřednictvím vlastní tvorby, vyhledávání a třídění informací, využívání tvůrčích činností v praktickém životě, propojovat znalosti získané z jiných vyučovacích předmětů, vedení k dovednosti samostatně tvořit, experimentovat, umět používat termíny z oblasti výtvarné výchovy, umět zhodnotit svoji práci i práci ostatních, umět posoudit vlastní pokrok).

<sup>13</sup> *Rámcové vzdělávací programy* [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp>

<sup>14</sup> *ŠVP ZV ZŠ Pečky, okres Kolín* [online]. Pečky: Základní škola Pečky, okres Kolín, 2020 [cit. 2022-02-17]. Dostupné z: <https://www.zspecky.cz/skola/uredni-deska/svp-zv-zs-pecky-okres-kolin-79.html?ftresult=%C5%A1vp>

<sup>15</sup> *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. 2021. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4982/>

<sup>16</sup> *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. 2021. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4982/>



**Kompetence k řešení problémů** (vyslechne a respektuje názory ostatních lidí, podněcovat k tomu, aby žáci vyhledávali vazby mezi druhy umění a uměleckými žánry na základě podobnosti jejich znaků a témat, učí se kritickému myšlení při posuzování uměleckého díla i ve vlastní tvorbě).

**Kompetence komunikativní** (žák se učí správně formulovat obsah sdělení, vyjadřovat se výstižně, souvisle a kultivovaně, efektivně se zapojuje do diskuze o uměleckém díle, umí obhájit svůj názor, příhodně argumentuje a umí používat informační a komunikační prostředky ve výuce výtvarné výchovy).

**Kompetence sociální a personální** (učí se pracovat ve skupině nebo týmu, zvyšuje vědomí vlastní hodnoty, učí se zásadám slušného chování na kulturních akcích).

**Kompetence občanské** (význam slova respekt, chrání a oceňují tradice a kulturní a historické dědictví, upevňuje si pozitivní postoj k uměleckým dílům, upevňují cit pro kulturu a tvořivost, zapojují se do kulturního dění v místním regionu i mimo něj).

**Kompetence pracovní** (umí používat potřeby a pomůcky pro výtvarnou výchovu, učí se různým výtvarným technikám, upevňují si správné pracovní návyky a zásady, aby neohrozili své zdraví a zdraví druhých, osvojují si kulturní a společenské hodnoty)<sup>17</sup>.

Od září roku 2022 bude mít škola v ŠVP další klíčovou kompetenci, která souvisí se změnou v RVP:

**Kompetence digitální** (používá různé vizuálně obrazné prostředky včetně digitálních technologií při vlastní tvorbě, používá neobvyklé postupy a nalézá různé varianty řešení, vytváří si portfolio vlastní tvorby a digitální databanku inspiračních zdrojů, používá vhodné prostředky pro vizuálně obrazné vyjádření vzniklé na základě zrakového vnímání i vnímání dalšími smysly)<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> ŠVP ZV ZŠ Pečky, okres Kolín [online]. Pečky: Základní škola Pečky, okres Kolín, 2020 [cit. 2022-02-17]. Dostupné z: <https://www.zspecky.cz/skola/uredni-deska/svp-zv-zs-pecky-okres-kolin-79.html?ftresult=%C5%A1vp>

<sup>18</sup> Výtvarná výchova - 1. stupeň. Edu.cz: Revize RVP [online]. Praha: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy a Národní pedagogický institut České republiky., 2022 (c) MŠMT ČR & NPI ČR [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://revize.edu.cz/clanky/vytvarna-vychova-1-stupen>

## 1.2 DĚTI A VÝTVARNÝ PROJEV

Výtvarný projev dítěte se v průběhu jeho růstu a vývoje zákonitě mění. Od prvních čáranic jeho výtvary postupně přecházejí k hlavonožcům a panákům. Výtvarný projekt se začíná čím dál tím více podobat skutečným postavám a objektům, které vidí a vnímá kolem sebe. To, jakým způsobem maluje čáry, hlavonožce nebo postavy, může poukazovat na normální vývoj jedince, nebo naopak signalizovat nestandardní vývoj, popř. psychický problém, který je potřeba řešit.

Stádia myšlenkových operací a vývoj dětského projevu, podle kterých se můžeme orientovat, popsal švýcarský genetický psycholog Jean Piaget:

*„ 1) **období senzomotorické** (asi do 2 let dítěte)*

*V jeho průběhu se vytvářejí schémata chování a činností jako způsobů, jak se chovat v prostoru a manipulovat s předměty. První střetávání s prostředím pak zanechává stopy ve vnímání a postojích. Ve výtvarném projevu tomuto období odpovídá stádium čáranic.*

*2) **období předoperačního myšlení** (asi od 2 do 7 až 8 let)*

*(Toto stádium má dvě rozpoznatelné fáze, patrné zvláště ve větších skupinách dětí v mateřské škole, pozn. aut.):*

- a) pro první fázi je příznačný rozvoj představivosti a symbolického označování (2-4 roky)*

*Ve výtvarném projevu v tomto období nastává přechod ze stádia čáranice do stádia prvotního obrazu.*

- b) pro druhou fázi je příznakem názorné myšlení (od 4 do 7 až 8 let)*

*Ve výtvarném projevu v tomto období nastává vytváření grafických typů, dochází k rozvoji kreslířského zobrazování.*

*3) **období konkrétních operací** (od 7-8 let do 11-12 let)*

*Pro toto stádium je zvláště příznačné, že jsou děti schopny provádět myšlenkové operace v konkrétní činnosti. Operují tak s různými předměty, převádějí je do nových situací. Tyto operace jsou děti schopny provádět i v představě.*

*Ve výtvarném projevu tomuto období odpovídá obrat k napodobování optické podoby zobrazovaných objektů.*

#### **4) období formálních operací (od 11-12 let do dospělosti)**

*Nastává vývoj abstraktního myšlení, schopnost provádět abstraktní myšlenkové operace nezávisle na manipulaci s konkrétními objekty.*

*Ve výtvarném projevu tomuto období odpovídá tzv. krize dětského výtvarného projevu.<sup>19</sup>*

Piaget také popsal i souvislost mezi vývojem myšlení a výtvarným projevem:

*„1. Zrání vrozených struktur nervové a endokrinní soustavy vytváří podmínky pro vznik nových druhů činností;*

*2. Učení a zkušenost získané zacházením s věcmi. Učení je chápáno jako aktivní asimilace „nového“ do schémat činnosti subjektu a do jeho zkušenosti;*

*3. Sociální interakce a přesnost společenské zkušenosti (tzv. socializace individua). Je podmíněna aktivní asimilací.*

*4. Vytváření rovnováhy individua a prostředí (ekvilibrace) jako soustava autoregulací činností. Jimi subjekt reaguje na zásahy z vnějšku, které porušují dočasně jeho adaptaci ke světu. Změny organismu nastávají tlakem prostředí (akomodace).<sup>20</sup>*

Estetičnost dětských kreseb je předurčena dědičností, vrozeností a zkušenostmi nabranými různými vnitřními a vnějšími faktory. Mezi vnitřní faktory můžeme zahrnout temperament dítěte, senzomotorické a kognitivní schopnosti a motivace. Do vnějších faktorů pak patří sociokulturní prostředí, ve kterém dítě žije a materiální vybavenost. Dále je potom nutné odlišit, zda se jedná o malbu spontánní, záměrně navozenou nebo vedenou.<sup>21</sup>

Každý jedinec se ale nevyvíjí stejně, proto se setkáváme s rozdíly a odlišnostmi v tvorbě a tvořivosti dětí. Tvořivost dětí můžeme sledovat během jejich her a kreslení. Na těchto

<sup>19</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I.* Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005, s. 54-55. ISBN 80-7290-237-7.

<sup>20</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I.* Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005, s. 53. ISBN 80-7290-237-7.

<sup>21</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I.* Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

činností vidíme, jakým způsobem vidí svět, jak je jedinec kreativní, jakou má fantazii a jak na něj působí okolí, ve kterém žije. Odlišnosti od standardu, které občas u některých dětí zaznamenejeme, nemůžeme vždy vnímat pouze jako chyby ve vývoji, ale v případě, že máme podezření na vývojovou vadu, musíme pečlivě prozkoumat všechny okolnosti.

### 1.2.1 JAK DĚTI ZOBRAZUJÍ POHYB

Malé děti se během své tvorby zaměřují pouze na jeden parametr. Objekt nebo postavu zaznamenávají tak, jak je vidí celkově, nebo se naopak zaměřují jen na detail. Kresby jsou jednoduché a zpočátku zobrazují člověka nebo zvířete pouze zepředu. Objekty bývají nepoměrné a deformované. Výtvarné vyprávění malují nesystematicky a podle toho, jak mají místo na papíře. Barevnost dětské kresby bývá někdy realistická, často je však používána barevná nadsázka. Tam, kde jsou barvy neurčité, si dítě většinou vybírá barvy, které má v oblibě, popř. jde o náhodně vybranou barvu.<sup>22</sup>

Jednotlivé fáze, kterými děti během svého vývoje procházejí, jsou důležité pro rozvoj jejich schopností. Děti začínají znázorňovat své představy a fantazie pohybem paže, kterým vznikají čáranice. Čáranicemi znázorňují nejen postavy, objekty, věci a zvířata, ale také veškerý pohyb. Po čase z čáranic vzniká ovál. Tím, jak zapojují více tělesných částí např. ramenní a zápěstní klouby, vznikají klubka a začínají se objevovat i první úsečky. Další fází je kříž, kdy děti již vědomě mění směry čar. Nejčastěji děti kreslí člověka - hlavonožce, teprve potom vše, co je kolem něj a co s ním souvisí. Hlavonožce znázorňuje tak, že nakreslí hlavu a oči, později již přidává ústa, nos, uši. Společně s hlavou ještě znázorní nohy. Postavy jsou obvykle strnulé a děti je začínají kreslit kolem 3. – 4. roku, někdy dříve.<sup>23</sup>

V tomto věku můžeme vidět i typickou zvláštnost tzv. synestézie neboli synestetické vnímání. *„Jde o vyvolání vjemu jednoho smyslu, třeba zraku, podnětem z jiné smyslové oblasti, třeba sluchové. Pro výtvarnou (ale i hudební) činnost je zajímavé tzv. barevné slyšení (fotismus), kdy sluchový vjem je doprovázen barevným dojmem (například samohláska „o“ modrou barvou, „u“ zelenou apod.). Tuto schopnost si někteří lidé uchovávají i v dospělém věku. Bohatě rozvinutou ji měl například vynikající výtvarník z první poloviny 20. století,*

<sup>22</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

<sup>23</sup> UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-599-7.

jeden ze zakladatelů abstraktní malby – Vasilij Kandinskij.<sup>24</sup> V raném věku se tak u dětí můžeme setkat s kresbou nejen vizuálních, ale také haptických, akustických a motorických nediferencovaných představ.<sup>25</sup>

Tento jev zachytila ve svém obrázku žákyně 1. třídy, kdy znázornila auto a koloběžku v pohybu. Pohyb je vyjádřen barevnými čarami za autem a koloběžkou. Při popisu obrázku žákyně uvedla, že jde o vítr, který se za autem a koloběžkou tvoří během jízdy.



Obrázek 1 – žákyně 1. třídy: Auto a koloběžka (autor fotografie: vlastní)

V 6 letech již děti kreslí člověka velmi zdařile. Nekreslí paže k hlavě, ale k trupu, začínají kreslit detaily jako jsou vlasy, čepice, náušnice a jiné. V tomto věku rozlišují postavy na muže a ženu pomocí účesů nebo oblečení. Zde se také objevuje snaha o **úmyslné zobrazení pohybu**, gest a situace.<sup>26</sup>

<sup>24</sup> SLAVÍKOVÁ, Vladimíra, Helena HAZUKOVÁ a Jan SLAVÍK. *Výtvarné čarování: artefietika pro předškoláky a mladší školáky*. 2., upr., (V SPL-Práce 1. [sic]) vyd. Úvaly: Albra (redakce SPL-Práce), 2010. s. 136. ISBN 978-80-7361-079-1.

<sup>25</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

<sup>26</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

Pohyb postav děti zachycují velmi brzy a nad nedostatky, které se objevují v zachycení pohybu, vůbec nepřemýšlí. Házení, trhání ovoce nebo jiný pohyb rukama znázorňují vztaženými pažemi. Abychom tedy pochopili význam kresby a rozpoznali znázornění pohybu, je potřeba komentář dítěte, který leckdy bývá zajímavější, než se nám na první pohled zdá. Promyšlenější znázornění pohybu vidíme u dětí později. Začínají tím, že nejprve namalují chodila z profilu a později kreslí z profilu celé tělo. Dalším krokem je znázornění pokrčené nohy nebo jednu nohu namalují vepředu, druhou vzadu. Dalšími častými objekty, které děti malují v pohybu, jsou dopravní prostředky. Auto často bývá nakresleno tak, že vidíme jak vnitřek, tak i zevněšek, jde o tzv. rentgenové vidění. Postupem času pak děti objeví perspektivu a začnou používat i čtvrtý rozměr kresby – čas.<sup>27</sup>

Pohyb dopravního prostředku pak znázorňují třeba kouřem od výfuku nebo čarami, které mají znázorňovat pohyb vzduchu kolem auta. Déšť znázorňují zvednutou paží, v ruce drží deštník a čarami, které vedou od nebe směrem k deštníku. V dětské kresbě se můžeme setkat s tzv. **výtvarným vyprávěním**, kdy se více časových rovin objevuje na témže obrázku.

Pokud po dítěti tedy budeme chtít, aby nakreslilo, jak roste strom, může se stát, že nám namaluje sousled důležitých okamžiků a fází v růstu stromu. Uvádím příklady z praxe, kdy jsem dětem zadala, aby nakreslily pohyb.



Obrázek 2- žákyně 2. třídy: Jak roste strom (autor fotografie: vlastní)

<sup>27</sup> UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-599-7.



Na obrázku jsou zachyceny fáze rostoucího stromu, kdy děvče nejprve namalovalo vzrostlý strom a teprve poté různé velikosti až po nejmenší kořínky stromu (obr. 2).

Na obr. 3 je již pohyb člověka promyšlenější a připomíná obraz umělce Giacoma Bally: Dynamika psa na vodítku.



Obrázek 3 – žák 1. třídy: Kluk na koloběžce (autor fotografie: vlastní)

Smíšené znázornění postavy, nohy jsou nakresleny z profilu a tělo zepředu (obr. 4).



Obrázek 4 – žák 1. třídy: Já na kolečkových bruslích (autor fotografie: vlastní)

Obr. 5 zachycuje Matýska se svým tátou v přírodě. Matýsek jede na kole, tatínek na bruslích. Pohyb je znázorněn černými čarami, které představují proudění větru.



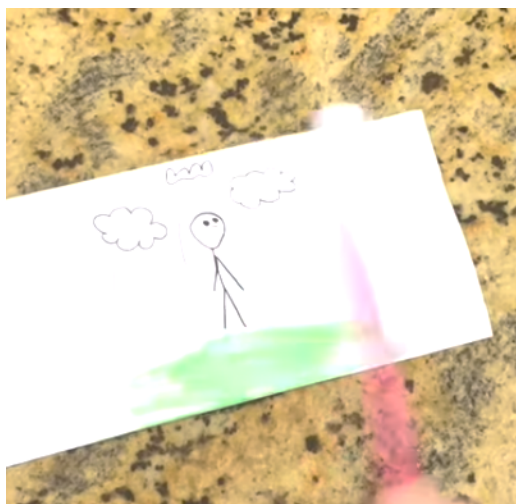
Obrázek 5 – žák 1. třídy: V přírodě

Způsob, jakým děti zachycují pohyb v kresbách, záleží také na jejich tvořivosti, fantazii a podněty, které dostávají od rodičů a širšího okolí. Významným faktorem pro malování je také jejich okamžitá nálada a rozpoložení.

Starší děti mohou pohyb zachycovat pomocí nedokonalosti našeho nervového systému, který nedokáže zachytit plynulý pohyb a k zachycení pohyblivého obrazu využívá setrvačnost oka. Jedná se o jednoduchou hračku, kdy si děti nakreslí například panáčka ve dvou fázích pohybu. Rychlým střídáním pak docílí výsledného optického klamu, kdy máme pocit, že se [obrázek hýbe](#)<sup>28</sup>.

<sup>28</sup> PTÁČNÍKOVÁ ŠERÁKOVÁ, Marta. Jednoduché znázornění pohybu. *YouTube* [online]. 2022 [cit. 2022-03-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HROC4X2ZMDI>





Obrázek 6 – žákyně 2. třídy: Jednoduché znázornění pohybu (autor fotografie: vlastní)

### 1.2.2 SPONTÁNNÍ ČASOPROSTOROVÁ TVORBA U DĚTÍ

S nástupem sociálních sítí jako je například Facebook, Instagram, TikTok, YouTube se změnila tvorba dětí, která se částečně z papíru, modelovacích hmot a kostek přesunula do virtuálního prostoru. Podle mých zkušeností z praxe, mnoho dětí vytváří svá videa, která poté zpřístupňují veřejnosti a zveřejňují je třeba na YouTube. Zde zachycují příběhy pomocí Lega nebo figurek Littlest Pet Shop (LPS). Příběhy, které můžeme na YouTube zhlédnout, jsou inspirovány různými pořady v televizi nebo zážitky z jejich života. Jedná se o podobné hry, které známe z dětství, jen v té době nebyl prostor, kde tato videa zveřejňovat.

Příkladem může být například video z kanálu LPS Verča, která natáčí rodinné seriály, dobrodružné seriály, vlogy aj. Uživatelka se na YouTube zaregistrovala 7. 10. 2017 a do dnešního dne má kanál 5 417 523 zhlédnutí.<sup>29</sup> Pohyb figurek je zde předváděn rukou autorky, která je na videu zřetelně vidět.

Podobná videa, se stejným zachycením pohybu z figurek, můžeme vidět i na následujících kanálech: Týnka Chanel, LPS Nala.

<sup>29</sup> LPS Verča. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/c/LPSVer%C4%8Da/about>

Pro představu uvádím informace o kanálech:

Týnka Chanel: autorka natáčí a zveřejňuje videa od svých šesti let, registrace proběhla 23.4.2015 a do dnešního dne má autorka 13 404 242 zhlédnutí.<sup>30</sup> Video s názvem LPS Školka 3 má kanál 1 622 127 zhlédnutí<sup>31</sup>

LPS Nala: autorka natáčí videa již sedm let, registrace na YouTube proběhla 24.6.2014 a do dnešního dne má kanál 22 364 808 zhlédnutí.<sup>32</sup>

Kratší videa, která mají maximálně 3 minuty, můžeme vidět na Tiktok, pro příklad uvádím kanál Lps Arně. Autorka má 639 sledujících.<sup>33</sup>

Více navštěvované kanály na Tiktoku jsou vytvořeny staršími dětmi z druhého stupně. Jejich videa jsou již spíše taneční.

Jak můžeme z těchto příkladů vidět, tvorba videonahrávek se u dětí těší velké oblibě. Tvořivost a fantazie dětí má díky sociálním sítím velký prostor, nejen pro zveřejňování, ale také pro zhlédnutí. Je tedy potřeba, aby rodiče byli informováni o činnosti dětí na sociálních sítí a aby zabezpečili účet svého dítěte.

Podobné aktivity lze tvořit s žáky i během předmětu výtvarná výchova ve škole. Učitelé mohou žáky naučit používat správně techniku, zabezpečit si svůj účet a znázornit pohyb tak, aby video vypadalo profesionálně. K tomu nám pomůžou různé animační techniky, programy a aplikace. Zároveň je možné animaci pojmut jako projektový den a výtvarnou výchovu s českým jazykem, matematikou nebo tělesnou výchovou.

---

<sup>30</sup> Týnka Chanel. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/c/T%C3%BDnkaChanel/about>

<sup>31</sup> Týnka Chanel: LPS Školka 3. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xO8eCMcTPHk>

<sup>32</sup> LPS Nala. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/channel/UCIl\\_p4aguEdj\\_4bg32qPEKw/about](https://www.youtube.com/channel/UCIl_p4aguEdj_4bg32qPEKw/about)

<sup>33</sup> *TikTok* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: [https://www.tiktok.com/@lps\\_arne](https://www.tiktok.com/@lps_arne)

### 1.3 ZACHYCENÍ POHYBU VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ

Pohyb je důležitým tématem výtvarného umění. S jeho zachycováním se setkáváme v tradičních výtvarných disciplínách (kresbě, malbě, sochařství), stejně jako v experimentálních přístupech umění 20. století (akční malba, happening, body art atd.).

V následujících kapitolách jsou vybráni umělci, kteří zachytili ve svých dílech pohyb a inspirovali mě při tvorbě této práce.

#### 1.3.1 ZACHYCENÍ POHYBU POMOCÍ FOTOGRAFIE A ANIMOVANÉHO FILMU

Průlom v znázornění pohybu nastal s objevem různých zobrazovacích zařízení. Předchůdkyní fotografické kamery je camera obscura, někdy též známá jako temná komora. Camera obscura funguje na principu paprsků a plátna. Nejčastěji je camera obscura popisována jako tmavá místnost s malým otvorem v boční stěně. *„Protože se světelné paprsky šíří přímočaře, funguje malý otvor jako čočka a na protější stěnu se promítá obraz toho, co je venku. Tento obraz je převrácený vzhůru nohama, neboť kvůli přímočarému šíření světla se paprsky jdoucí od horních bodů zobrazovaného předmětu dostávají na spodní část projekční stěny, a naopak paprsky od spodních bodů se zase promítají nahoru.“*<sup>34</sup> Později bylo zařízení zdokonaleno tak, že otvor se otvor přesunul více nahoru a obraz se promítal dolů pomocí zrcadla. Tím se docílilo převrácení obrazu zpět. Toto zařízení používal i známý vědec Leonardo da Vinci ke studiu perspektivy. Camera obscura nemusí být celá místnost, ale lze ji vyrobit i z krabice. Tato zmenšenina potom sloužila jako pomůcka kreslířů.<sup>35</sup>

Dalším krokem ke zobrazování pohybu byl vynález zařízení, který dostal jméno laterna magica. *„V laterně magice paprsky světla ze světelného zdroje procházejí skrz průsvitný obrázek a přes objektiv se promítají na stěnu. Je to vlastně princip projektoru statických obrázků, diapozitivů.“*<sup>36</sup> Zdrojem světla byla olejová lampa, objektiv byl vyroben z obyčejné čočky a obrázky byly malované na skleněných destičkách. Pro zdokonalení prožitku byl používán hustý dým, s jehož pomocí vypadaly promítané obrázky jako živé. Laternu magiku pak koncem 18. století ještě zdokonalil Étienne-Gaspard Robert, který zkombinoval

<sup>34</sup> CHAJDA, Radek. *Pohyblivé obrázky*. Brno: Computer Press, 2011. Hravá věda (Computer Press). ISBN 978-80-251-2840-4.

<sup>35</sup> CHAJDA, Radek. *Pohyblivé obrázky*. Brno: Computer Press, 2011. Hravá věda (Computer Press). ISBN 978-80-251-2840-4.

<sup>36</sup> CHAJDA, Radek. *Pohyblivé obrázky*. Brno: Computer Press, 2011. Hravá věda (Computer Press). ISBN 978-80-251-2840-4.

promítání několika obrazů najednou, kouřovou atmosféru a vystoupení živých herců. Tím docílil toho, že diváci měli pocti, že vidí skutečné duchy.<sup>37</sup>

Následným zajímavým vynálezem je praxinoskop, který funguje na principu obrázků, ty jsou umístěné na otočném bubnu a jsou prosvětleny silnou lampou. Obrazy se přes zrcadla na vnitřním bubnu promítaly na zeď. Toto zařízení pak ještě zdokonalil Eadweard Muybridge, který upravil kotoučovou prohlížečku na projektor a promítal na něm své série fotografií se zvířaty v pohybu. Zařízení nazval zoopraxiskop.<sup>38</sup>

Tyto a další vynálezy jako jsou Thaumatrof, praxinoskop aj. vedly k postupnému objevení filmové kamery, filmových triků, animovaných filmů a stop-motion animace. Všechny tyto vynálezy pracují s nedokonalostí našeho oka, které nedokáže okamžitě reagovat na rychlé změny. Animace *„představuje záznam na sebe navazující sekvence snímků, které jsou každý o sobě statický a drobně se od sebe liší. Při rychlém zobrazování těchto snímků postupně za sebou vzniká díky setrvačnosti lidského oka dojem plynulého pohybu. Snímky se však musí přehrávat takovou rychlostí, kterou oko nepostřehne.“*<sup>39</sup> Stejným způsobem funguje i stop-motion animace, kdy zachycujeme fotoaparátem objekty, se kterými mezi jednotlivými snímky pohneme o malý kousek. Ty se následně přehrají v rychle za sebou a tím vytvoří dojem plynulého pohybu.

Je-li v této kapitole zmíněn Eadweard Muybridge, je nutné zmínit také české významné výtvarníky a animátory:

### **Karel Zeman**

Ve 20. století proslavil českou kinematografii po celém světě. Za své dílo získal mnoho cen a vyznamenání. Jeho pracovní postupy a postup tvorby animace jsou dodnes vyučovány

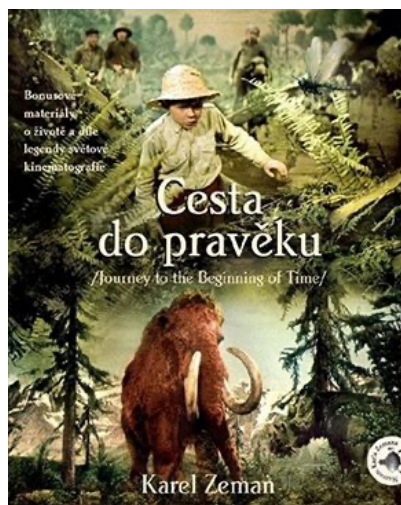
---

<sup>37</sup> CHAJDA, Radek. *Pohyblivé obrázky*. Brno: Computer Press, 2011. Hravá věda (Computer Press). ISBN 978-80-251-2840-4.

<sup>38</sup> CHAJDA, Radek. *Pohyblivé obrázky*. Brno: Computer Press, 2011. Hravá věda (Computer Press). ISBN 978-80-251-2840-4.

<sup>39</sup> Animace. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-03-27]. Dostupné z: <https://www.citacepro.com/dok/dMDINMcNXjADbHgg>

na filmových školách a ovlivnily mimo jiných i dnes světově známého režiséra Tima Burtona. Jeho nejznámější díla jsou *Cesta do pravěku*, *Vynález zkázy* nebo *Baron Prášil*.<sup>40</sup>



Obrázek 7 – Karel Zeman: *Cesta do pravěku*<sup>41</sup>

Film vznikl v roce 1955. I přes jeho stáří je film dodnes promítán a využíván nejen jako pomůcka během vyučování českých dějin ve školách. Žáci se mohou zásluhou filmu seznámit s vyhynulými rostlinami, živočichy a lépe si přestavit život v pravěku. Film se promítal i ve Spojených státech amerických.

### Jan Švankmajer

Výtvarník, animátor a režisér, vystudoval obor loutkářská scénografie a režie. Filmové postupy si poprvé zkouší v *Laterně Magice*. Jeho tvorba je ovlivněna Surrealistickou skupinou v Československu.<sup>42</sup> Většina jeho animovaných filmů je zaměřena na závažné otázky lidského života. Významná díla tohoto autora jsou například výstava *Možnosti dialogu*, *Otesánek*, *Hmyz*, *Něco z Alenky*.<sup>43</sup>

<sup>40</sup> Karel Zeman. *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha: Muzeum Karla Zemana, © 2012–2022 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/mkz/karel-zeman/>

<sup>41</sup> Karel Zeman: *Cesta do pravěku*. *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha: Muzeum Karla Zemana, © 2012–2022 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/mkz/karel-zeman/>

<sup>42</sup> Jan Švankmajer. *Česká televize* [online]. Praha: Česká televize, © Česká televize 1996–2021 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/lide/jan-svankmajer/>

<sup>43</sup> Jan Švankmajer. *Athanor* [online]. Knovíz: ATHANOR - společnost pro filmovou tvorbu [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: [http://www.athanor.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=11&Itemid=125&lang=cs](http://www.athanor.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=11&Itemid=125&lang=cs)



Obrázek 8 – Jan Švankmajer: Možnosti dialogu<sup>44</sup>

Obě postavy působí na diváka skoro až strašidelně. Vyplazené jazyky, vykulené oči, ořezávatko na jazyku, to vše má nejspíš označovat rozhovor nebo hádku dvou lidí. Při pohledu na tuto fotografii si vybavím film od Pedra Almodóvara – *Andaluský pes*.

Nově vzniklá média nám ve výtvarné výchově umožňují již s malými dětmi zaznamenat a vyjádřit pohyb nejenom v kresbách, ale také pomocí videozáznamů.

### 1.3.2 FUTURISMUS - ZACHYCENÍ POHYBU

Ve 20. století se na zachycování pohybu v malbách soustředil umělecký směr s názvem **futurismus**. Název směru si zvolili umělci sami, tímto názvem chtěli upozornit na to, že se jedná o umění budoucnosti, tj. futurum – čas budoucí.<sup>45</sup>

Za zakladatele futurismu je považován italský anarchistický básník a spisovatel Filippo Tommaso Marinetti. Futuristé vyznávali pohyb, techniku a rychlost, zároveň bourali konvence. Úplně se distancovali od minulosti a měnili poklidnou harmonii umění. Ve svém umění pohyb zachycovali rozložením předmětu na jednotlivé fáze dynamickým opakováním. Inspiraci nejprve čerpali z kubismu. Tento umělecký směr našel své uplatnění

<sup>44</sup> Jan Švankmajer: Les possibilités du dialogue [online]. Le Mans: Réseau des médiathèques du Mans (voir tous les événements), 2007 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://openagenda.com/reseau-des-mediathèques-du-mans/events/les-possibilites-du-dialogue>

<sup>45</sup> ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.



nejen v malbách, ale také v architektuře, sochařství, grafice, keramice, designu, módě, literatuře a hudbě.<sup>46</sup>

Umělci, kteří mě inspirovali k vytvoření praktické části práce jsou Umberto Boccioni, Marcel Duchamp a Giacomo Balla.

### Umberto Boccioni

Tento umělec je považován za nejtalentovanějšího italského futuristického umělce. „Kromě vnějšího okouzlení pohybem, rychlostí a silou postihoval i hlubší duševní polohy.“<sup>47</sup> Jeho nejznámější díla jsou Dynamika cyklisty, Dynamika mužské hlavy, Stav mysli: Loučení, Stav mysli: Ti, co zůstávají, Stav mysli: Ti, kdo odcházejí, Útok kopiníků. Ze sochařství pak Unikátní forma kontinuity vesmíru.<sup>48</sup>



Obrázek 9 – Umberto Boccioni: Stav mysli: Loučení, 1911<sup>49</sup>

Boccioniho obrazy jsou velmi barevné, můžeme v nich vidět prvky kubismu a snahu o zachycení pohybu rozfázováním obrazu. Pokud se na obraz zadíváme pozorně, spatříme přední část lokomotivy, komín a dvě objímající se postavy.

<sup>46</sup> *Futurismus* [online]. Nová Paka: Artmuseum Martiny Glennové, 2009 [cit. 2022-02-21]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/smer\\_list.php?smer\\_id=65](http://www.artmuseum.cz/smer_list.php?smer_id=65)

<sup>47</sup> ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.

<sup>48</sup> ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.

<sup>49</sup> Umberto Boccioni. Stav duše I. – Loučení, 1911. In: ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006, s. 63. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.



Obrázek 10 – Umerto Boccioni: Svalový dynamismus, 1913<sup>50</sup>

I toto uměleckého dílo zobrazuje pohyb. Znázorňují ho především rozevláté nohy, které naznačují chůzi tím, že má plastika jednu nohu v popředí.

### Marcel Duchamp

Francouzský malíř, který patřil původně k příznivcům kubismu. Oproti italským malířům, kteří patřili mezi futuristy, Marcel Duchamp do svého díla Akt sestupující se schodů zakomponoval francouzskou lehkost a ironii. Na vyhlášené výstavě Armory Show v New Yorku vyvolalo jeho dílo skandál.<sup>51</sup>

Mezi další významná díla tohoto umělce patří kontroverzní dílo Fontána a Kolo bicyklu – ready -made.<sup>52</sup> Jeho ready-made díla patří již do kinetického umění a jsou inspirována dadaismem.<sup>53</sup>

<sup>50</sup> Umberto Boccioni. Svalový dynamismus, 1913. In: ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006, s. 64. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.

<sup>51</sup> ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.

<sup>52</sup> ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.

<sup>53</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.





Obrázek 11 – Marcel Duchamp: Akt sestupující se schodů, 1912<sup>54</sup>

Obrazy Marcela Duchampa nejsou tak barevné jako díla Umberta Boccioniho. Nejčastěji pro své obrazy používá tmavší, nevýrazné barvy, které na nás přesto zapůsobí. I na tomto obraze můžeme vidět pohyb zachycený rozfázováním pohybu člověka, který schází ze schodů.

### **Giacomo Balla**

Jeho malířská tvorba byla ovlivněna skupinou futuristů, do které patřil i Umberto Boccioni. Díla tohoto umělce tedy zpočátku obsahovala prvky futurismu, až později se od futurismu odvrátil a začal se věnovat figurativnímu stylu. Giacomo Balla nebyl pouze malíř, ale také sochař, navrhoval futuristický nábytek a interiéry a navrhnul i několik kusů oblečení.<sup>55</sup>

Mezi jeho nejznámější díla patří Oblouková lampa, Dynamika psa na vodítku, Abstraktní rychlost a hluk, Skulptura hluku a rychlosti, Bocconioho pěst – siločáry II.<sup>56</sup>

<sup>54</sup> Marcel Duchamp. Akt sestupující se schodů. *GalerieObrazy.cz* [online]. 2022 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: <https://galerieobrazy.cz/cz/polozky/akt-sestupujici-ze-schodu--c--2/>

<sup>55</sup> Giacomo Balla [online]. Nová Paka: Artmuseum Martiny Glennové, 2007 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=136](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=136)

<sup>56</sup> Giacomo Balla. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Giacomo\\_Balla#D%C3%ADlo\\_\(v%C3%BDb%C4%9Br\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Giacomo_Balla#D%C3%ADlo_(v%C3%BDb%C4%9Br))



Obrázek 12 – Giacomo Balla: Dynamika psa na vodítku<sup>57</sup>

Giacomo Balla se na svém nejproslulejším obraze snažil zachytit pohyb rozkladem pohybu. Vidíme zde dobře rozpoznatelného psa a postavu člověka. Inspirací mu byly chronofotografie Eadwearda Muybridge.

### 1.3.3 ILUZE POHYBU V OP-ARTU

Tento umělecký směr se zaměřuje především na zrakový klam, který nám dává iluzi pohybu. Toho je docíleno používáním a skládáním různých geometrických tvarů, které se záměrně skládají a malují tak, aby dosáhly co největšího efektu. Umělci proto používají barevné nebo světelné prvky, perspektivní a další iluzivní triky, které dokáží oklamat lidské oko.<sup>58</sup>

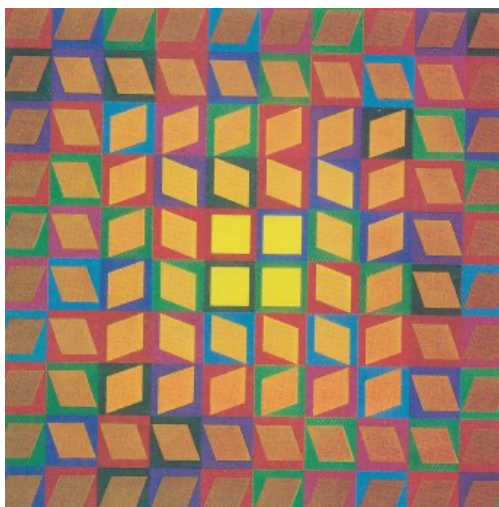
### Victor Vasarely

Je označován jako průkopník tohoto směru. Začíná využívat jednoduché geometrické tvary a výsledkem je zrakový klam vlnovitého pohybu. Kromě této techniky dále využívá i světlo a barvy k docílení iluze plastičnosti, efektu perspektivy, zmenšování tvarů pro efekt

<sup>57</sup> Giacomo Balla. Dynamika psa na vodítku. *Výtvarná výchova* [online]. 2022 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: <https://vytvarena-vychova.cz/futurismus/>

<sup>58</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

prostorové hloubky a prostorové vlastnosti barev. Mezi jeho díla patří i obraz Aran z roku 1964.<sup>59</sup>

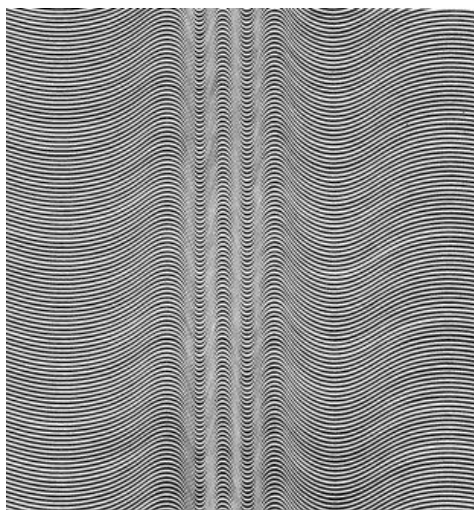


Obrázek 13 – Victor Vasarely: Aran, 1964<sup>60</sup>

Pokud se na obraz pozorně zadíváme, vidíme vlnění. Světlejší čtverce pak na nás působí jako kdyby vystupovaly z obrazu.

### Bridget Rileyová

Optického klamu dosahuje především využitím linií, které zeslabuje, zesiluje, vlní nebo proměňuje jejich hustotu. Tato technika je označována jako „moaré“ a byla inspirací pro mnohé další umělce.<sup>61</sup>



Obrázek 14 – Bridget Rileyová: Proudění, 1964<sup>62</sup>

<sup>59</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>60</sup> Victor Vasarely. Aran, 1964. In: BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997, s. 63. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>61</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>62</sup> Rileyová Bridget. Proudění, 1964. *Leporelo.info* [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://leporelo.info/rileyova-bridget>

Zdánlivě jednoduchý obraz, který v divákovi opět probouzí optický klam a pocit pohybu vln, a to pomocí správné volby a uspořádáním linií.

#### 1.3.4 POHYBLIVÉ OBJEKTY

V rámci kinetického umění tvůrci vytvářejí sochy nebo konstrukce, které se pohybují. K pohybu sochy nebo konstrukce, využívají motor, vzduch nebo jsou uvedeny do pohybu divákem, popřípadě samotným umělcem. K první myšlence nahradit zastavený pohyb sochy skutečným pohybem dospěl Umberto Boccioni. Jeho myšlenka připojit motor k soše se stala brzy skutečností zásluhou ruského konstruktivisty Nauma Gaboa, který jako první uvedl ocelovou tyč do pohybu motorem. Nicméně hlavním průkopníkem tohoto umění se stal László Moholy – Nagy. Dalšími umělci tohoto umění pak byli Nicolas Schöffer, Marcel Duchamp, Alexander Calder, Jean Tinguely a z český umělců byl nejvýraznější Zdeněk Pešánek.<sup>63</sup>

#### Alexander Calder

Umělec, který se ve svých dílech inspiroval surrealismem a malbami J. Miró. Tvary, které jsou zavěšeny na pohyblivou konstrukci v tomto případě rozpohybuje zavanutí větru. Jeho konstrukce dostali název mobily.<sup>64</sup>



Obrázek 15 – Alexander Calder: Antennae with Red and Blue Dots, 1953<sup>65</sup>

<sup>63</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

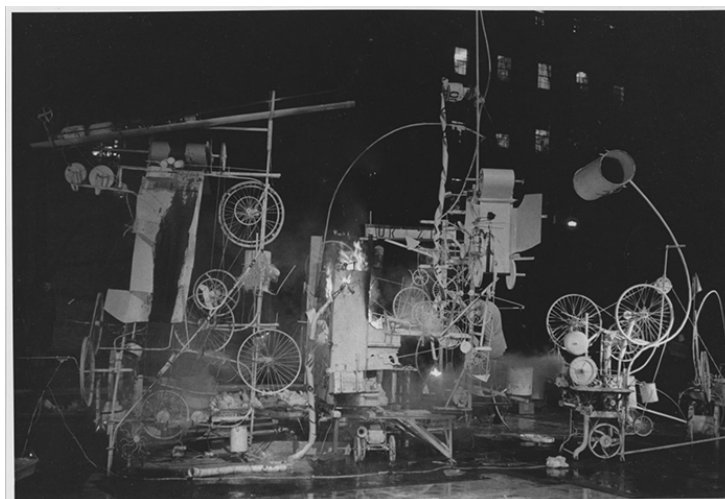
<sup>64</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>65</sup> Alexander Calder: Antennae with Red and Blue Dots, 1953. *Tate* [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/calder-antennae-with-red-and-blue-dots-t00541>

Abychom mohli plně posoudit konstrukci Alexandra Caldera, je nutné konstrukci vidět v pohybu. Avšak i při pouhém pohledu na fotografii lze spatřit, že každý bod, který je ke konstrukci připevněn, má své místo. Například malé body jsou umístěny na jedné straně, kdežto velké body, jsou na straně druhé.

### Jean Tinguely

Navazuje na práci Marcela Duchampa a jeho ready made děl a vytváří strojky, které kreslí, hrají nebo se samy likvidují. Jsou sestaveny ze skutečných součástí, vydávají nejrůznější atypické zvuky a fungují velmi neočekávaně.<sup>66</sup>



Obrázek 16 – Jean Tinguely: Homage to New York, 1960<sup>67</sup>

Tento obrázek zachycuje Tinguelyho dílo, které dosud není spuštěné. Jedná se o stroj, který se na konci sám zničí, rozpadne. V průběhu představení stroj začne hořet, umělec dílo hasí a ze stroje směrem k publiku vyjíždí malý tank. Stroj má nejspíš znázorňovat ničivou sílu moderního světa a sílu 2. světové války. Video lze zhlédnout na stránkách YouTube.

<sup>66</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>67</sup> Jean Tinguely: Homage to New York, 1960. *Khan Academy* [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/post-war-european-art/postwar-art-in-switzerland/a/jean-tinguely-homage-to-new-york>



### 1.3.5 TĚLO V POHYBU – UMĚNÍ AKCE

**Happening** se zrodil na konci 50. let 20. století. Jde o tzv. umění akce, kdy umělci pracují s prostorovými instalacemi a využívají k tomu i různé zvuky, vůně nebo pachy, inscenace událostí a příběhů poskládané v časovém průběhu. Tím stupňují účinky vjemu pozorovatelů, které vtáhnou přímo do děje. Z pozorovatele se stává spoluautor. Umělecká díla již nevidáme pouze v galeriích a muzeích, ale setkáváme se s nimi na ulici, v přírodě, ve městě, v obchodním domě, prostě kdekoliv nás napadne. Happening se tak stává inscenací běžné situace v každodenním životě.<sup>68</sup>

#### Allan Kaprow

Nejvýznamnější představitel a průkopník tohoto umění. Byl žákem Johna Cage, který jako první uspořádal neobvyklý koncert, kdy obecenstvo sedělo přímo uprostřed dění a „orchestr“ hrál sice pod taktovkou Johna Cage, ale tak, jak je právě napadlo. Happeningy, které Allan Kaprow uspořádal byly např.: Happening v roce 1966 – v parku instaloval prázdné barely a kolem nich velké balóny. Lidé měli možnost se potkávat a bubnovat na barely podle jejich nálady, dále 18 Happenings in 6 parts a asi nejznámější Fluids, kde staví v Kalifornii – Pasadeně spolu s dalšími účastníky happeningu zeď z ledu.



Obrázek 17 – Allan Kaprow: Fluids<sup>69</sup>

<sup>68</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>69</sup> Allan Kaprow: Fluids. *WikiArt - Visual art encyclopedia* [online]. WikiArt, 2018 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/allan-kaprow/fluids>

Dílo vyjadřuje myšlenku Allana Kaprowa o pomíjivosti a konzumním způsobu nejen celé společnosti, ale i uměleckých děl.<sup>70</sup>

Napodobení celého happeningu Allana Kaprowa je možno vidět na YouTube, kterou zpřístupnila lidem nezisková komunitní umělecká organizace Armory Center For the Arts.

### Milan Knížák

Nejvýraznějším umělcem, který pořádá happeningy u nás je Milan Knížák. Snaží se svá díla vytvořit trochu jinak. Vyzvedává běžné situace z života a dodává jim neobvyklý, někdy i šikující pohled, např. Procházka po Novém světě, pro představu vybírám pro mě zajímavé okamžiky happeningu: organizátoři akce mají na sobě neobvyklé oděvy, hudebník leží na zemi a hraje na kontrabas, člověk zasklívá okno, ale po dokončení ho zase rozbije.<sup>71</sup>



Obrázek 18 – Milan Knížák: Procházka po Novém světě, 1964<sup>72</sup>

<sup>70</sup> Fluids - Allan Kaprow. WikiArt [online]. WikiArt - Visual Art Encyclopedia, 2018 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/allan-kaprow/fluids>

<sup>71</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>72</sup> Milan Knížák: Procházka po Novém světě. Artlist — Centrum pro současné umění Praha [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, ©2006–2022 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/prochazka-po-novem-svete-2692/>

Autor **performance** se snaží vtáhnout diváka do spolupráce tak, že se sám stává aktérem, hercem a sám sobě divákem. Umělec nemá napsanou roli s danou režii, ale reaguje na situace a podněty, které dostává od zúčastněných diváků. Rozdíl mezi happeningem a performance je tedy v tom, že happening je pro zúčastněné diváky volnější, zato performance má pro zúčastněné zřetelnější ozvláštňující situace a silnější prožitek. To, co mají společného je, že výsledkem celé akce není trvalé dílo, ale dílo spojené s místem a časem.<sup>73</sup> Opět je tedy v tomto uměleckém směru myšlenka Allana Kaprowa, že se umění není konzumním zbožím, se kterým se obchoduje.

Ze všech umělců, kteří se o performance zajímali, mě nejvíce zaujala srbská umělkyně Marina Abramović a americká dvojice Gilbert a George.

### Marina Abramović

Ve své práci se zabývá uměním těla, vytrvalostním uměním a feministickým uměním, vztahem mezi aktérem a publikem, hranicemi těla a možnostmi mysli. Do své tvorby zapojovala diváka tak, že konfrontovala bolest, krev a fyzické limity těla. V roce 2007 založila Institut Mariny Abramović (MAI), neziskovou nadaci pro umělecké hnutí performance.<sup>74</sup>



Obrázek 19 – Marina Abramović: The Artist is Present<sup>75</sup>

<sup>73</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>74</sup> *Marina Abramović* [online]. Velká Británie: Tate Gallery [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artists/marina-abramovic-11790>

<sup>75</sup> Marina Abramović: The Artist is Present. *Vox* [online]. Vox, 2022 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.vox.com/22917869/ulay-marina-abramovic-performance-art-love>



Jednalo se o performance, kdy umělkyně sedí u stolu a přicházejí k ní postupně různí lidé. Dívají se na sebe, pak ale přijde muž a Marina Abramovic má v obličeji výraz, který je zároveň něžný, ale i plný bolesti. Poté mu podá ruce. Jednalo se o jejího přítele, se kterým se neviděla dvacet let. Video z performance lze opět zhlédnout na YouTube.

### Gilbert a George

Slavná americká dvojice vystupovala jako oživlé sousoší. Ozvláštnění v jejich performance bylo v tom, že se všude objevovali ve stejných oblecích a vycházkových holích. Sochy měly zlaté masky na obličeji a pozlacené ruce. Převáděli se jako Zpívající plastika, Mechanické sousoší nebo jinak. Proslavili se především tím, že se jako sousoší chovali i ve skutečném životě.<sup>76</sup>



Obrázek 20 – Gilbert a George: Zpívající sousoší, 1971<sup>77</sup>

Jejich Zpívající sousoší jsem zhlédla na YouTube, hodně mi připomínají oživlé sochy v turisticky nejnavštěvovanějších zahraničních městech. Že by tato práce byla inspirována Gilbertem a Georgem?

<sup>76</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>77</sup> Gilbert & George: THE SINGING SCULPTURE. *The Box Gallery* [online]. Hamburg: The Box Gallery, © 2022 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <http://theboxgallery.de/gilbert-george/>

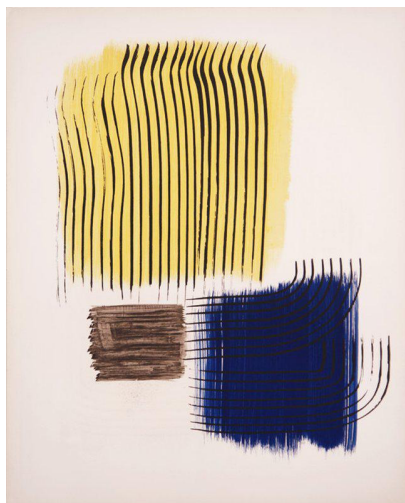
Další zajímavé zachycení pohybu, které mě pro vypracování této práce zaujalo, je tzv. gestická malba.

### 1.3.6 MALÍŘSKÉ POHYBOVÉ EXPERIMENTY - GESTICKÁ A AKČNÍ MALBA

V tomto uměleckém stylu jde hlavně o zachycení pohybu gesty, tzn. malba se na plátno nanáší rychlými pohyby. Umělci tedy při malování vyvíjejí fyzickou akci, proto pro tento umělecký směr vznikl druhý název – akční malba. Nejvýraznějšími představiteli tohoto směru jsou Jason Pollock, Georges Mathieu, Willem de Kooning nebo umělec, který mě zaujal nejvíce – Hans Hartung.<sup>78</sup>

#### Hans Hartung

Umělec, který ve svých dílech kombinoval náhodu a řád. Zajímavé byly i techniky a náčiní, které během své tvorby používal. Převážně se jednalo o různě sestříhaná košťata a hřebeny.<sup>79</sup>



Obrázek 21 – Hans Hartung: Musee National d'Art Moderne de Paris, 1969<sup>80</sup>

Na obrazu jsou patrné záměrné čáry po hřebenu, které jsou promyšleně vedené na žlutém podkladu svisle, na hnědém podkladu vodorovně a u modrého podkladu kombinace

<sup>78</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>79</sup> BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

<sup>80</sup> Hans Hartung: Musee National d'Art Moderne de Paris, 1969. *Artspace LLC* [online]. New York: Artspace, © 2022 [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: [https://www.artspace.com/hans\\_hartung/musee-national-dart-moderne-de-paris-wout-text](https://www.artspace.com/hans_hartung/musee-national-dart-moderne-de-paris-wout-text)

vodorovných a svislých čar. Tyto čáry jsou vytvořeny hřebenem. Tak jako všichni umělci, zachycoval i Hans Hartung v obrazech svůj duševní stav a postoj ke společnosti.

### 1.3.7 POHYB ZACHYCENÝ V KONCEPTUÁLNÍM UMĚNÍ

Toto umění vznikalo v 60. letech minulého století. Záměr tvůrců v tomto směru není umělecká práce nebo výsledný objekt, ale umělcova myšlenka – koncepce. Cílem bylo vyvolat v divákovi reakci, která nemusela být pouze pozitivní. Představitelé tohoto směru chtěli bořit divákovu klasickou představu o umění. Jejich cílem bylo, aby se divák zaměřil především na autorovu myšlenku a zapojil se do dotvoření díla.<sup>81</sup>

Jedním z autorů, kteří mě inspirovali v praktické části je český konceptuální umělec Olaf Hanel.

#### Olaf Hanel

Tento umělec je vnímán jako zástupce konceptuálního umění. Působil ale také jako akční umělec, malíř, grafik a sochař. Z jeho tvorby mě do mé praktické části této práce nejvíce zaujaly jeho bubliny, které vznikly po roce 1970 a ke kterým se znovu vrátil v devadesátých letech. Bubliny vznikaly za pomoci náhody a barevných tuší. Někdy zahrnoval tvorbu těchto obrazů do svých uměleckých akcí.<sup>82</sup>



Obrázek 22 – Olaf Hanel: Tušové bubliny tvarované dechem<sup>83</sup>

<sup>81</sup> Konceptuální umění pracuje s divákem: Encyklopedie Radiožurnálu. *Český rozhlas: Radiožurnál* [online]. Český rozhlas, © 1997-2022, 14. prosinec 2016 [cit. 2022-03-27]. Dostupné z: <https://radiozurnal.rozhlas.cz/konceptualni-umeni-pracuje-s-divakem-6230526>

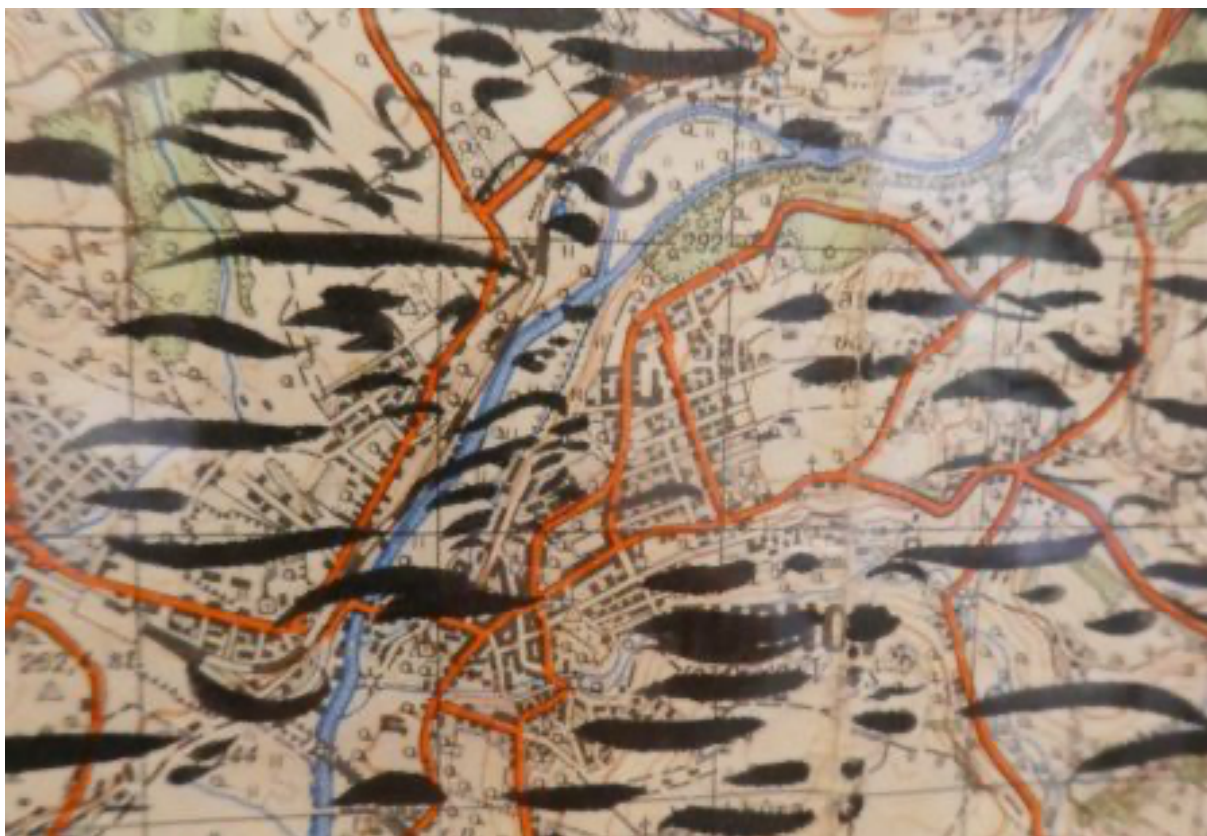
<sup>82</sup> TZ: Olaf Hanel v Museu Kampa. *Artalk.cz* [online]. Brno: Artalk, © COPYRIGHT 2007 - 2022 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2021/12/06/tz-olaf-hanel-v-museu-kampa/>

<sup>83</sup> HANEL, Olaf. Tušové bubliny tvarované dechem. *ArtMap* [online]. Praha: Artmap, 2018 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://www.artmap.cz/olaf-hanel-tusove-bubliny-tvarovane-dechem/>

Další inspirací pro práci s dětmi byla díla české umělkyně Jany Kasalové.

### Jana Kasalová

V díle Zapomnění, na kterém spolupracovala ještě s dalšími umělkyněmi (Lena Knilli, Sybille Loew, Kateřina Šedá), se zaměřila na práci s mapou, která je určena ne pro orientaci ve městě, ale pro zaznamenání vzpomínek. Z mapy se pak stává plocha různých abstraktních tvarů.<sup>84</sup>



Obrázek 23 – Jana Kasalová: Zapomnění<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> TZ: Jana Kasalová. *Artalk.cz* [online]. Brno: Artalk, © COPYRIGHT 2007 - 2022 Artalk.cz., 2018 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/10/01/tz-jana-kasalova-4/>

<sup>85</sup> KASALOVÁ, Jana. Vernisáž výstavy Zapomnění/Vergessen (Jana Kasalová, Lena Knilli, Sybille Loew, Kateřina Šedá). *F* [online]. Martin Fryč [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <http://martinfryc.eu/vystavy/vernissaz-vystavy-zapommenivergessen-jana-kasalova-lena-knilli-sybille-loew-katerina-seda/>

## 2 PRAKTICKÁ ČÁST

Ve své práci se zaměřuji na pohyb ve výtvarné výchově. Pro praktickou část práce mě zaujaly nejvíce stop-motion animace, protože kombinují kreativitu, tvoření dětí a digitální technologii, na kterou se v dnešní době klade velký důraz. Digitální gramotnost nejen dětí, ale i dospělého jedince je v dnešní době nepostradatelná. Toto zohledňuje i změna v RVP a následně pak v ŠVP všech základních škol. Kromě stop-motion animace jsem do praktické části navrhla i další aktivity, které lze využít v předmětu výtvarná výchova na 1. stupni základních škol.

### 2.1 STOP-MOTION ANIMACE S ŽÁKY 3. A 5. ROČNÍKU ZŠ

V této kapitole se věnuji možnostem animace dětí na 1. stupni základních škol, které nám umožňuje stop-motion animace a její následné uplatnění v praxi.

#### 2.1.1 MOŽNOSTI ANIMACE DĚTÍ NA 1. STUPNI ZŠ

Nejznámější technika animace je tzv. stop-motion. Jedná se o fázovanou animaci, kdy objekt je ručně posouván a upravován po malých úsecích tak, aby po spojení fotografií u diváka vyvolalo pocit souvislého filmu. Velkou výhodou této techniky je jednoduchost a nenáročnost i pro mladší žáky. Nevýhodou ovšem je časová náročnost, soustředění a pečlivost.

Mezi známé animované filmy, které touto technikou byly natočeny jsou například *Ukradené Vánoce*, *Mrtvá nevěsta* Tima Burtona nebo dětský seriál *Ovečka Shaun*. Z českých režisérů se této technice věnovali Jiří Trnka, Karel zeman nebo Jan Švankmajer.<sup>86</sup>

Technikou stop-motion můžeme rozpohybovat prakticky cokoliv, proto vznikly různé druhy animace stop-motion. V této práci uvádím pouze ty, které mi přijdou vhodné pro využití na 1. stupni základní školy.

#### **Pixilace**

Tato technika využívá člověka jako objekt pro animaci. Z člověka se tak vlastně stává loutka, která snímek po snímku mění svoji pózu. Tato technika je vhodná v případě, že

---

<sup>86</sup> Stop motion. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Stop\\_motion](https://cs.wikipedia.org/wiki/Stop_motion)

chceme spojit živého herce s animovanou postavou nebo objektem. Například můžeme vytvořit film dítěte, které létá v animovaném letadle nebo člověka, který prochází zdí.

### Objektová animace

Technika využívá objekty jako jsou figurky, lego, modelínu a jiné pevné objekty. Stejně jako u pixilace se zde objekty rozpohybují tak, že po malých kouscích měníme jejich polohu. Tato animace je náročná na trpělivost a preciznost. Figurky a objekty se totiž musí posouvat a fotografovat po malých částech, aby pohyb byl plynulý.

### Plošková animace

Patří mezi 2D animace. Touto technikou rozpohybujeme papírky, látky, pohlednice, fotografie a další. Je oproti kreslené a objektové animaci časově úspornější. Postup rozpohybování podkladů pro animaci je pak stejný jako u předchozích dvou způsobů. Záběry se pak tvoří z výšky. V tomto způsobu animace pak můžeme vytvářet i poskakování postav, létání nebo jiné pohyby, které bychom nemohli zachytit při jiném úhlu focení.

Technika stop-motion animace se mi zalíbila natolik, že jsem se rozhodla vypracovat s dětmi krátký film.

#### 2.1.2 STOP-MOTION ANIMACE

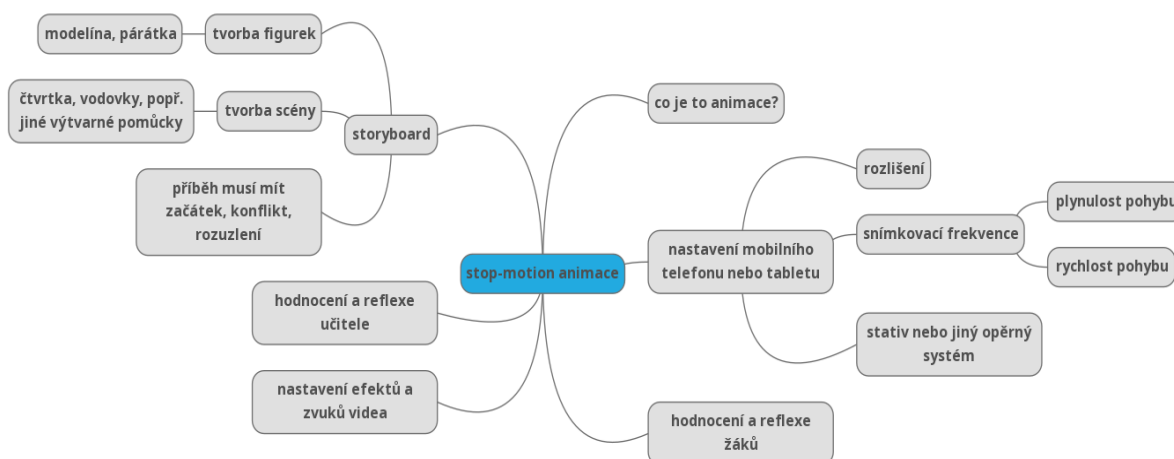
Pro náš první výtvarný úkol, ve kterém s žáky budeme znázorňovat pohyb, jsem si zvolila animaci. Stop-motion animací se zabývají děti v zájmových kroužcích, propojují tím výtvarnou výchovu a digitalizaci. Tento nápad se mi zalíbil a zajímalo mě, zda tuto techniku animace je možné využít při výuce výtvarné výchovy s žáky 3. a 5. ročníku.

#### ZÁKLADNÍ POPIS VÝTVARNÉHO ÚKOLU

Námět	STOP-MOTION ANIMACE
Cílová skupina	3. a 5. třída ZŠ
Časová dotace	4 hodiny
Inspirační východiska	Animované filmy (Ovečka Shaun, filmy Jana Švankmajera, Karla Zemana), op-art
Pomůcky	Mobilní telefon nebo tablet, modelína, vodovky, stojánek nebo stativ, čtvrtka A3

<b>Učivo</b>	Animovaný film, stop-motion, storyboard, komunikativní dovednosti, vyprávění příběhu, modelování, kresba, malba, materiálové experimenty
<b>Formulace zadání výtvarného úkolu</b>	<i>Představ si, že jsi dnes můžeš vyzkoušet, jaké to je vytvářet film. Můžeš si vybrat, jestli budeš významným kameramanem, režisérem, scénáristou, zvukařem nebo scénografem. Společně s tebou bude pracovat i tvůj filmový tým, který si vybereš. S pomocí připraveného scénáře si vytvořte scénu, vyrobte si z modelíny figurky a natočte animovaný film. Bude tvůj tým nominován na Oscara v kategorii animovaný film?</i>
<b>Cíle dle RVP</b>	<i>Žák v tvorbě uplatňuje své vlastní zkušenosti, interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svou dosavadní zkušeností, na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil</i>
<b>Kritéria hodnocení</b>	Přístup k dílu, tvořivost a samostatnost při práci, osvojení potřebných vědomostí k úspěšnému dokončení práce, originalita projektu (odlišnost od ostatních skupin), kompozice (rozmístění jednotlivých prvků), celkový dojem z práce, barevnost, volba zvukových efektů <i>Zadaná kritéria lze během práce s dětmi měnit, dle úspěšnosti práce žáků a nastalé situace. Při práci je třeba s dětmi komunikovat a poskytovat jim průběžnou zpětnou vazbu.</i>
<b>Mezipředmětové vztahy</b>	Výtvarná výchova, český jazyk, matematika, mediální výchova





## POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU

Obrázek 24 – Pojmově obrazová mapa k výtvarnému úkolu stop-motion animace

Myšlenková mapa byla vytvořena na stránkách <https://app.mindmup.com/>

### PRŮBĚH VÝUKY

#### 1) Motivace

Pro motivaci dětí využijí následující otázky:

Jak se vám líbí animované pohádky a příběhy? Chtěli byste si také vytvořit nějaký příběh?

Jak by se vám líbilo, kdybychom rozpohybovali modelínu?

Jako další motivaci mohu využít ukázky tvorby dětí z [Aeroškoly: The Martán](#).<sup>87</sup>

#### 2) Realizace výtvarného úkolu

1. fáze – rozdělení žáků do skupin, tvorba storyboardů

2. fáze – zadání výtvarného úkolu

3. fáze – tvorba scén a figurek

4. fáze – nastavení zařízení, instalace scény a výběr vhodné pozice záběru, zkouška

<sup>87</sup> The Martán. *YouTube* [online]. Aeroškola – filmové vzdělávání [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iAv0w85AuFs>



5. fáze – natáčení stop-motion animace, přidání komentářů, zvukových efektů, kontrola kvality

6. fáze – zakončovací – export projektu a ukládání do počítače učitelce

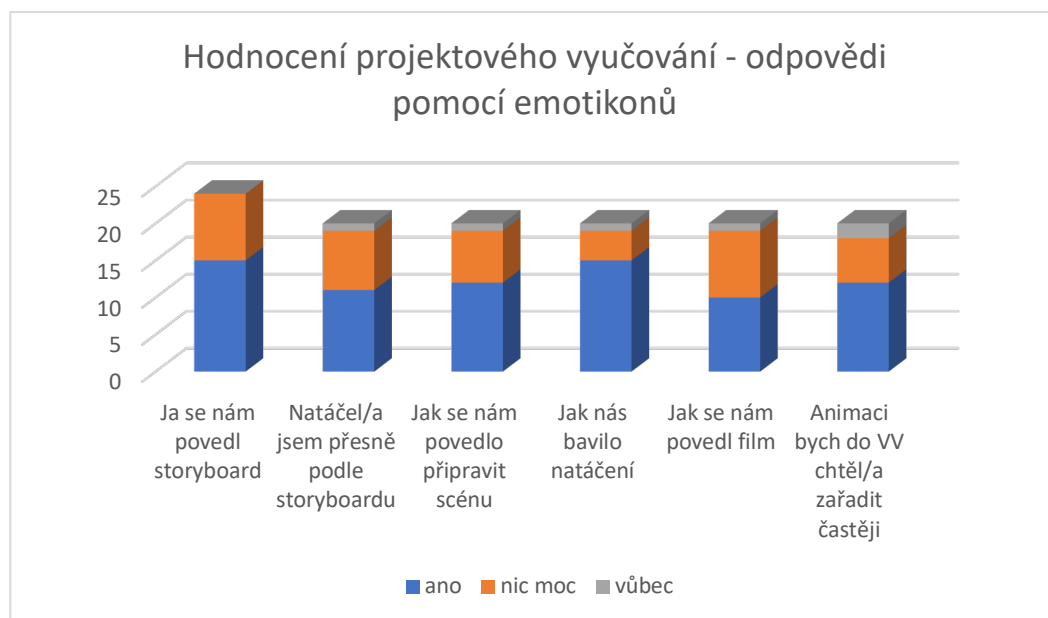
7. fáze – společné zhlédnutí animovaných filmů

8. fáze – společné hodnocení prací

### Reflexe

Pro reflexi byl žákům rozdělán formulář – Hodnocení projektového vyučování, kde žáci odpovídali nejprve na položené otázky formou emotikonů, poté žáci odpovídali na otevřené otázky, které měli co nejvíce konkretizovat. Celkem hodnotilo a práci vytvářelo 20 žáků.

V následujícím grafu jsou zaznamenány odpovědi žáků na uzavřené otázky (odpovědi pomocí emotikonů). Z něj vyplývá, že se žákům práce líbila, se svou prací je většina z nich spokojená a rádi by si takovou hodinu znovu zopakovali.



Graf 1 – Hodnocení projektového vyučování

Odpovědi na otevřené otázky budou součástí reflexe realizované výuky, záznam vybraných hodnotících listů žáků vkládám do fotodokumentace, která je níže.

## REFLEKTIVNÍ BILANCE UČITELE

Výuka byla realizována s žáky 3. třídy a s vybranými žáky 5. ročníku. Vyučování probíhalo ve smíšené třídě z důvodu pandemické situace. Jednalo se o 1. – 4. vyučovací hodinu. Projektové vyučování jsem si odučila sama bez pomoci asistentky pedagoga. Žáci byli dopředu informováni o tématu projektového vyučování a o potřebných pomůckách. Všichni jsme se na animování velmi těšili.

Po organizační části hodiny jsem se žáků zeptala: „Máte rádi animované pohádky a příběhy?“ Většina žáků odpověděla, že ano. Další otázka byla, jestli vědí, jakým způsobem vzniká animovaný film. Velká část žáků nevěděla. Aby žáci správně pochopili princip vzniku animovaných příběhů a abych je správně namotivovala pro tuto práci, pustili jsme si úvodní video od [Aeroškoly](#)<sup>88</sup>. Poté jsem pokládala žákům otázky: „Chtěli byste si také vytvořit nějaký animovaný příběh?“ Opět všichni souhlasili a už si připravovali mobilní telefony nebo tablety. Musela jsem tedy žákům vysvětlit, že proto, aby práce byla kvalitní a měla smysl, musíme si vše dobře promyslet a připravit. V první hodině se tedy budeme věnovat vymýšlení příběhu a vytvoření scénáře. „Co je to scénář?“ Některé z dětí vysvětluje ostatním, že scénář je vlastně text, který se herec naučí a pak se podle toho hraje ve filmu nebo v divadle. Vysvětlujeme si s dětmi, že náš scénář bude vlastně takový návod, podle kterého bude vznikat náš animovaný film. Rozděluji děti do skupin, žáci z 5. třídy jsou v jedné skupině, žáci ze 3. třídy se rozdělí sami podle jejich zvážení. Jakmile jsou děti připravené ve skupinkách, dostanou ode mě tabulku pro vytvoření scénáře – storyboard. Upozorňuji žáky, že dobrý příběh musí mít začátek, konflikt a rozuzlení. V tomto okamžiku si vyprávíme příklady, které by žáci mohli ve svém příběhu využít. Upozorňuji na to, že políčka, která jsou určena pro namalování scény není potřeba mít nakreslené detailně. Jedná se spíše o náčrt, aby si při natáčení vzpomněli, jak si scénu mají připravit a jak je děj zamýšlený. Připomínám dětem, že text, který si píšou na storyboard budou namlouvat k videu. Jakmile si vše vysvětlíme, pouští se žáci do díla. Obcházím skupinky a ujišťuji se, že žáci pochopili správně úkol a pracují podle pokynů. Zde se ukazuje, že ne všichni žáci umí vymyslet svůj příběh a napodobují některé skupinky. Vzpomněla jsem si, že jsme si neřekli, jak budu práci hodnotit, jenže žáci se snad poprvé vůbec neptali. Byli zabraní do práce

---

<sup>88</sup> Jak na animaci - 1. díl: Aeroškola. *YouTube* [online]. Aeroškola [cit. 2022-03-20]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=tIW1npQ9E9k&list=PLRSyy5RMGYa2JhVruqhUbPwMCzJ1wj\\_CZ](https://www.youtube.com/watch?v=tIW1npQ9E9k&list=PLRSyy5RMGYa2JhVruqhUbPwMCzJ1wj_CZ)

a vymýšleli různé možnosti a varianty. Poté, co měli žáci hotový a zkontrolovaný storyboard, začala druhá fáze projektu. Žáci si začali připravovat scénu pro natáčení a figurky. Pro výrobu scény jsme použili čtvrtku formátu A3 a vodovky. Starší žáci z 5. ročníku pak černé čtvrtky a modelínu. Figurky všichni vyráběli z modelíny. Vysvětlili jsme si, že aby se figurky člověka nebo zvířete mohli pohybovat, je potřeba je propojit něčím pevným. Pro tento úkol jsem měla pro žáky připravené párátko, které spojovalo hlavu, ruce, trup a nohy. Někteří žáci neposlouchali a pak byli překvapeni, že při sebemenším pohybu jim hlava nebo jiné části těla padají. Opět jsem jim tedy zopakovala, že je potřeba připevňovat části těla párátkem.

V další fázi si řekneme, jak nastavit mobilní telefon nebo tablet. Doporučím dětem rozlišení videa 1920x1080 (u některých typů je uveden název HD 1080p) a snímkovou frekvenci mezi 12 a 24 snímky za sekundu. Tuto pasáž provádím s žáky krok po kroku, případně pomáhám s nastavením osobně. Žáci mají možnost si vybrat, jestli budou spouštět mačkat sami, nebo zda si nastaví automatické snímání a pak budou nevyhovující fotografie promazávat. Po nastavení mobilního zařízení si připravíme scénu, scénář a figurky. Teď nastává ta nejtěžší část – focení. Je potřeba mít velkou trpělivost a nespíchat, aby se záběry povedly. Nejprve si focení a posouvání po malinkých částech vyzkoušíme. Když zkontroluji ukázky žáků a vidím, že všichni pochopili princip focení a techniky stop-motion animace, pouštíme se do práce. Někdo má hotovo hned, někdo si s prací dává více záležit, někomu musím část videa vymazat, protože nedosáhl očekávaného výsledku. Největší chyby jsou ve výběru místa, protože mají na videu stíny, někomu se hýbe scéna, protože ji špatně ukotvil, stejně tak se některým žákům nedaří mít plynulé video, protože má špatně ukotvený mobilní telefon nebo tablet. Některé části musí žáci fotit znovu a znovu, než dosáhnou správného výsledku. Práce je časově náročná a žáci s ADHD jsou netrpěliví. Neustále musím žáky motivovat, chválit, ukazovat, jak mají správně pracovat. Říkám si, jak by bylo jednodušší, kdybych měla ve třídě asistentku pedagoga, která by mi se skupinkami pomohla. Žáci z 5. třídy jsou v práci rychlejší a preciznější. Mají originálnější nápady. Se zařízením již umí lépe pracovat. To, že jim to jde, ale motivuje žáky 3. třídy, protože vidí, že úkol není nemožné splnit. Jakmile má nějaká skupina hotové video, pouští se do vybírání efektů a dalších zvuků, namlouvání komentáře. Už jsou veselejší, protože různé zvuky jsou doopravdy směšné. Skupinky si ukazují mezi sebou, jaké zvuky se jim líbí. Inspirují se navzájem.

V poslední fázi již žáci exportují svůj projekt, pomocí kabelu ukládáme videa do mého počítače. Někdo si kabel zapomněl doma, tak si jej půjčují navzájem. Nesmíme zapomenout na to, že ne každý je technicky zdatný. Je tedy třeba počítat s tím, že s exportem budeme některým dětem pomáhat. Zbývají nám poslední chvíle projektového vyučování, které využijeme ke zhlédnutí videí, hodnocení a vyhlášení nejzajímavějšího a nejpovedenějšího videa. Žáci si vždy po každém videu spontánně zatleskají, komentují, co se jim líbilo a zda si všimli chyb, které jejich spolužáci při natáčení udělali (např. tady se vám to pohnulo, to je špatně). Aby vyhlášení bylo spravedlivé, vyhlášíme dvě kategorie – 3. třída a 5. třída. Zdůraznili jsme však, že důležitější, než dokonalé video jsou originální nápady jejich tvůrců, a technické nedostatky jsou poučení pro příště.

Následovalo hodnocení vyučování. Žáci zodpovídali samostatně otevřené otázky, uvádím nejzajímavější odpovědi:

**a) Co se mi na animování líbilo nejvíce?**

- Děláním pozadí, napadlo mě, že uděláme mraky z vaty.
- Jak jsme fotili.
- Natáčení a práce s modelínou.
- Pohybování a přípravy.
- Focení, práce v týmu, práce s telefonem.

**b) Co pro mě bylo na animování nejjednodušší?**

- Nejjednodušší bylo modelování.
- To, že se to fotilo samo.
- Připravit si pozadí a figurky z modelíny.

**c) Co bylo na animování nejtěžší?**

- Natáčení a storyboard.
- Pohybování a posouvání figurek.
- Udělat to správně a hezky.
- Abychom moc nehýbali mobilním telefonem a scénou.

A dále dostali prostor pro další připomínky nebo poznatky.

- Raději bych natáčel/a bez storyboardu.
- Dávat si pozor na stíny, pohyb věcí kolem, nejdůležitější je také to, aby se nehýbala kamera.
- Pozor na správně nastavený mobilní telefon.

- Mám z toho dobrý i špatný pocit. Myslím, že jsme to mohli udělat lépe.
- Animace mě baví víc než malování.
- Mám dobrý pocit, bavilo mě to a líbilo by se mi, kdybychom to jednou za čas dělali.

Vzhledem k tomu, že v ZŠ Pečky se ve výtvarné výchově stop-motion animace nevyužívá, byla to pro nás novinka. Žáky práce bavila, okamžitě se zapojili do vytváření, focení a animace. Po příchodu domů vyprávěli rodičům, jak probíhala hodina, ukazovali jim jejich práci a natáčeli i sami doma. Rodiče mi pak posílali ještě týden po výuce videa, která žáci natočili. Pro mě ale práce byla hodně náročná. Doporučuji učitelům, kteří se pustí do takovéto výuky, aby měli k ruce někoho, kdo mu pomůže – zasvěcený asistent pedagoga, popř. jiný učitel, který má s touto animací zkušenosti. Práci žáků jsem ukázala učitelům na 1. stupni, ale také některým kolegům z 2. stupně. Práce se jim moc líbila a několik učitelů se zajímalo o to, jak se taková animace vytváří, že by podobný projekt zkusili zrealizovat ve svých třídách.

#### **Postřehy z projektové hodiny a doporučení pro učitele:**

Učitel musí počítat s tím, že ne všichni žáci budou mít k dispozici mobilní telefon nebo tablet. Je to proto, že nemají mobilní telefon, nebo jim rodiče nedovolí telefon si vzít do školy. Kvalita mobilních telefonů je velmi malá, proto i když s žáky nastavíte správné rozlišení, je možné, že výsledek nebude ostrý. Telefony jsou většinou staré, zděděné po rodičích. Dále je dobré, mít v záloze náhradní kabel pro mobilní telefony, protože žáci většinou tento detail opomenou.

Je třeba se smířit s technickými nedostatky animovaných videí a povzbuzovat děti v tvořivém myšlení – diskutovat s nimi o příbězích, které se rozhodly ztvárnit, a nabízet jim netradiční materiály, které mohou při animování využít.

## POPIS VYBRANÝCH ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ VČETNĚ FOTODOKUMENTACE



Obrázek 25 – vytváření storyboardu, práce s modelínou, práce dětí 3. třídy (autor fotografie: vlastní )



Obrázek 26 – výroba storyboardu, práce dětí 3. třídy (autor fotografie: vlastní)

Obr. 25, 26 - zde se žáci učí vytvořit si storyboard. Rozvíjí zde tvořivé myšlení, zapojují fantazii a logické myšlení. Tato činnost je provázaná s českým jazykem – slohovým útvarem.



Obrázek 27 – výroba stop-motion, žáci 3. třídy (autor fotografie: vlastní)



Obr. 27 – děti zde pracují ve skupině, připravují si scénu a diskutují o tom, co je ještě potřeba připravit, aby mohly začít natáčet. Zde se učí spolupracovat, argumentovat a učí se obhájit si svůj názor.

Hodnocení projektového vyučování – žáci

Jméno a příjmení: Chobolková Natálie

Třída: VB

KRITÉRIUM	😊	😐	😞
Jak se nám povedl storyboard	✓		
Natáčet jsem přesně podle připraveného storyboardu		✓	
Jak se nám povedla příprava pozadí	✓		
Jak nás bavilo natáčení	✓		
Jak se nám povedl film	✓		
Animaci bych do VV chtěl/a zařadit častěji		✓	

Co se mi na animování líbilo nejvíce:  
jak jsme hráli s ovocem při boji rakety s uřem.

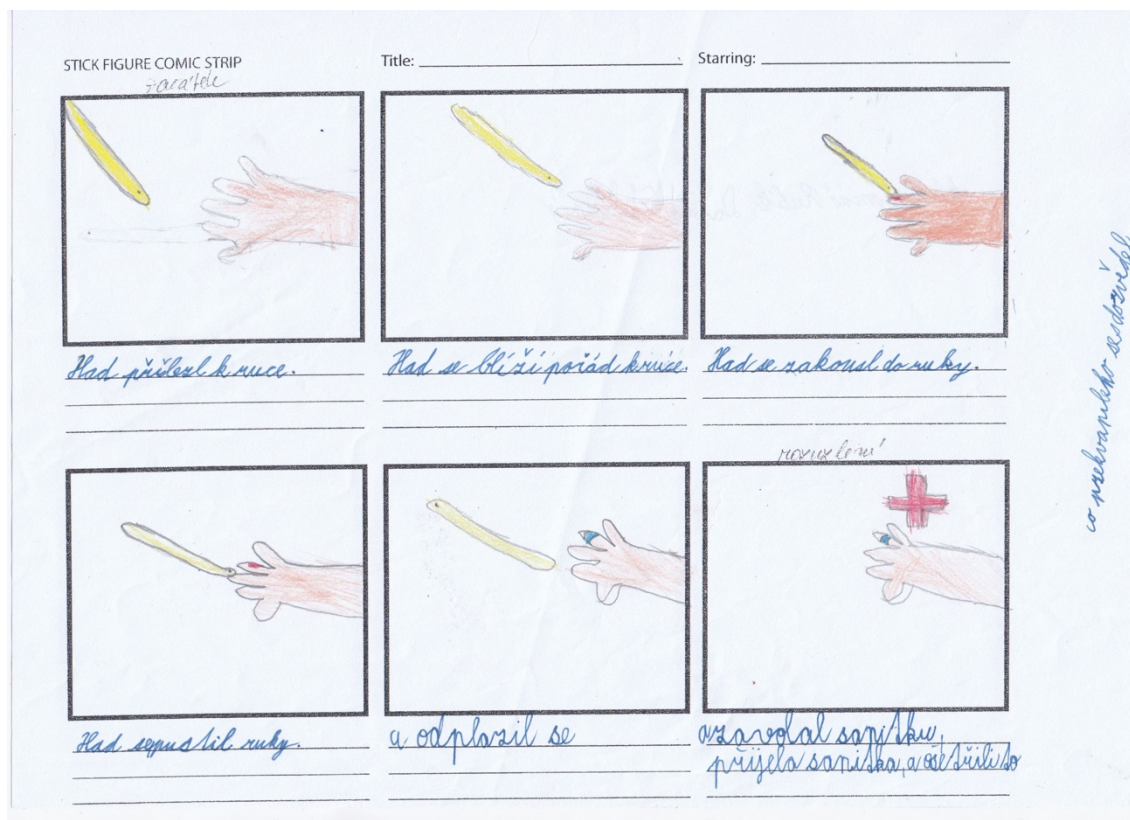
Co pro mě bylo na animování nejjednodušší:  
Vymodelovat hvězdy

Co bylo na animování nejtěžší:  
aby jsme moc nehybali s mobilem či pozadím.

Prostor pro další připomínky nebo poznatky:  
Doporučila bych, aby jste si dávali pozor na stíny a aby jste moc nehybali s mobilem a pozadím.

Obrázek 28 – vybraný hodnotící formulář projektového vyučování (autor fotografie: vlastní)

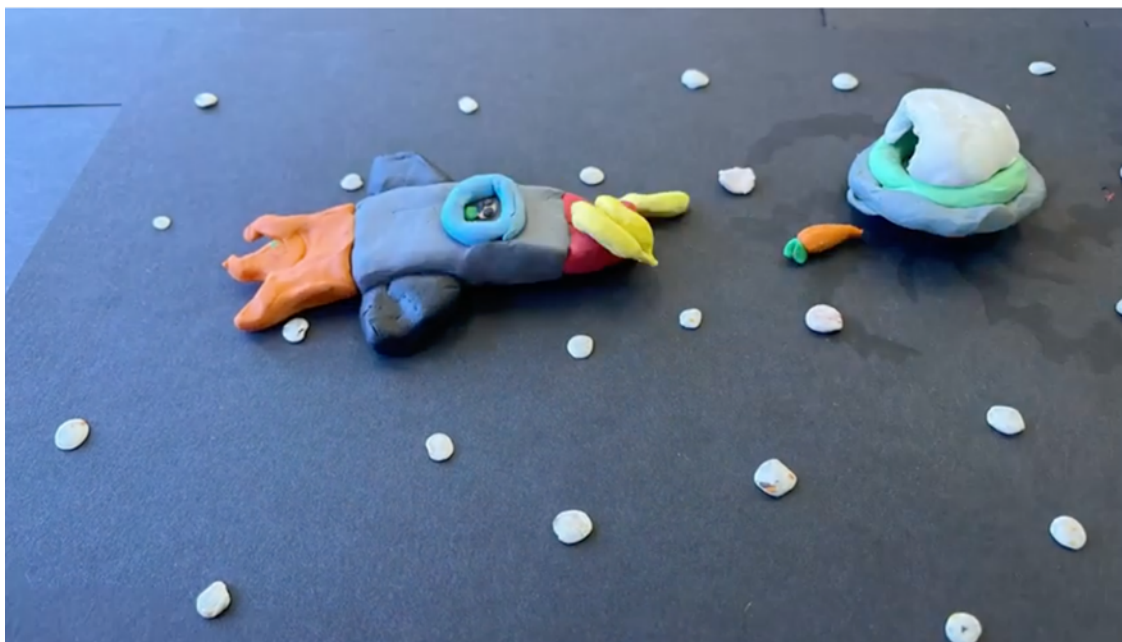




Obrázek 29 – storyboard žáků (autor fotografie: vlastní)

[Vesmírné dobrodružství, práce žáků 3. třídy](#)

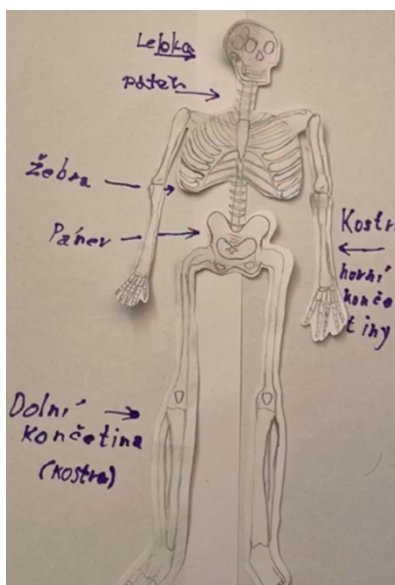
Video 1 – stop-motion animace, žáci 3. třídy (autor videa: vlastní)



### Vesmír, práce žáků 5. třídy

Video 2 – stop-motion animace, žáci 5. třídy (autor videa: vlastní)

Videa jsou uložena na YouTube jako neveřejná. Animace se žákům velmi povedla. Vesmír patřil mezi nejčastější nápady dětí během animace. Dalšími náměty pro animovaný film byla poušť a zvířata, severní pól a medvědi, město a dopravní nehoda. V obou videích jsou však vidět drobné chyby během výroby, jako je např. pohyb pozadí nebo stíny během focení.



### Lidské tělo

Video 3 – stop-motion animace, žáci 5. třídy, domácí tvorba (autor videa Růžena Žůrková)

Práce žákyň 5. třídy doma. Velmi povedená výuková animace, kterou jistě třídní učitelka využije během přírodovědy. Na tomto videu je vidět kreativní práce žákyň 5. třídy, fantazie a zapálení pro práci.

## 2.2 DALŠÍ EXPERIMENTY S VYJADŘOVÁNÍM POHYBU

Pro své další výtvarné úkoly jsem se inspirovala u umělců z 20. století. Zaujala mě díla výtvarníků konceptuálního umění, happening a performance, gestická a akční malba. Ve všech těchto směrech je vidět pohyb, který je zachycen buď v obrazech, gestech nebo sledujeme přímo pohyb člověka během představení.

### 2.2.1 SOCHY V POHYBU

Jako první výtvarný úkol jsem vybrala Happening/Performance. Hlavním důvodem bylo rozpohybování dětí po náročné animaci, kdy musely trpělivě posouvat modely kousek po kousku proto, aby byl pohyb zachycen plynule.

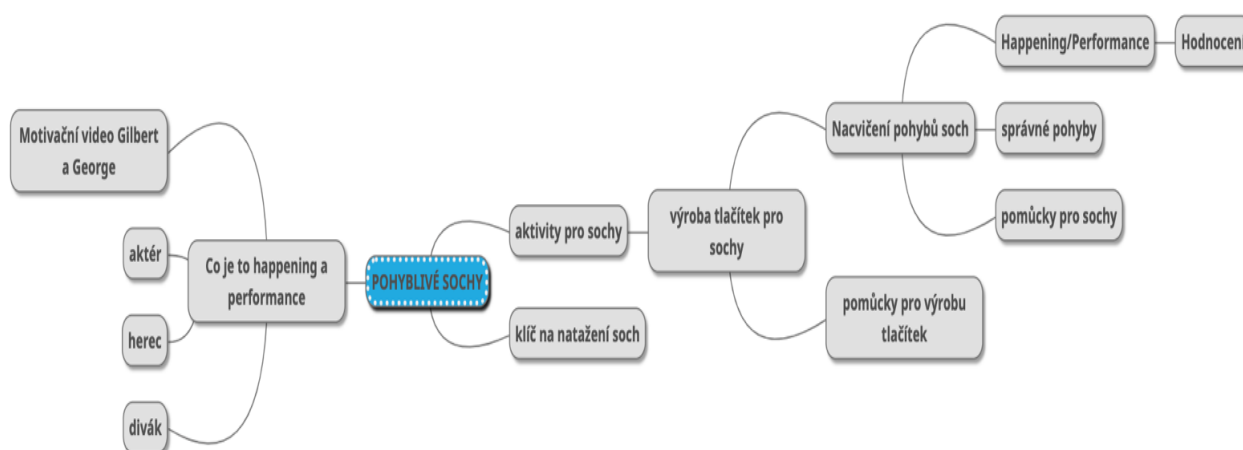
Sochy v pohybu, kdy děti nemusejí být u stolu a mohou se pohybovat dle jejich libosti byl pro tento záměr ideální.

### ZÁKLADNÍ POPIS VÝTVARNÉHO ÚKOLU

Námět	SOCHY V POHYBU
Cílová skupina	3. třída ZŠ
Časová dotace	2 hodiny
Inspirační východiska	Inspirační východisko – Performance, Happening. Hlavní inspirací byli umělci – Gilbert a George – Zpívající sousoší
Pomůcky	Oblečení pro sochy, papír, čtvrtky formátu A3, nůžky, pastelky, lepicí páska, smeták, hadr, švédská bedna, kelímky
Učivo	Performance, happening, tvorba Gilberta a George, diskuze o současném umění, vyjadřování pohybem těla
Formulace zadání výtvarného úkolu	Podívej se na video Gilberta a George. Co si myslíš o jejich tvorbě? Co asi napadlo diváky jejich představení? Vymysli, jaké živé sousoší bys mohl vytvořit ty se svými spolužáky. Představte si, že sochy nebo sousoší, které budete představovat jsou na klíček a ovládají se prostřednictvím tlačítek. Vytvořte si klíček a

	ztvárněte si fantazijní tlačítka, která pak budou uvedenou aktivitu spouštět.
<b>Cíle dle RVP</b>	<i>Žák si osvojí tvůrčí přístupy; rozvíjí svoji představivost, fantazii; vyjadřuje své pocity a prožitky během představení; v tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti; události vnímá různými smysly a vizuálně je vyjadřuje</i>
<b>Kritéria hodnocení</b>	Žák vymyslí činnosti sochy samostatně, konečné dílo (klíč, tlačítka sochy, činnost sochy) zaujme svým vzhledem a tvořivostí; žák je vybaven všemi potřebnými pomůckami. V hodnocení se projeví originalita performerů a celkový dojem performance. <i>Zadaná kritéria lze během práce s dětmi měnit, dle úspěšnosti práce žáků. Při práci je třeba s dětmi komunikovat a poskytovat jim průběžnou zpětnou vazbu.</i>
<b>Mezipředmětové vztahy</b>	<i>Výtvarná výchova, tělesná výchova, český jazyk, matematika</i>

### POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU



Obrázek 30 – Pojmově obrazová mapa k výtvarnému úkolu Sochy v pohybu

Myšlenková mapa byla vytvořena na stránkách <https://app.mindmup.com/>

## PRŮBĚH VÝUKY

### 1) Motivace

Dětem pokládám otázku: „Jak by se vám líbilo, kdybychom dneska místo kreslení rozpochovali sochy?“ „Už jste někdy viděli, jak se sochy pohybují?“ „Kdo z vás by si chtěl zkusit být na chvíli sochou?“ „Jaké to asi je být sochou?“

Pojďme se na takové sochy podívat. Je to vlastně umělecké dílo, které občas vidáme v centrech velkých měst, když jsme s rodiči na prázdninách. Možná někdo takové sochy viděl při návštěvě Prahy...

Následují ukázky pohybujících se soch:

[The Singing Sculpture clip](#)<sup>89</sup> a [Živé sochy na Staromáku](#)<sup>90</sup>

### 2) Realizace výtvarného úkolu

1. fáze – vysvětlíme si, co je to happening a performance, zhlédneme videa Živé sochy na Staromáku a The Singing Sculpture clip na YouTube. Vysvětlíme si, že my budeme herci a aktéři, diváci budou žáci a učitelé z ostatních tříd, které se na nás přijdou podívat

2. fáze – vymyslíme aktivity pro sochy, vyrábíme klíče na natažení soch, vyrábíme tlačítka pro sochy

3. fáze – nacvičování pohybů soch, připevňování tlačítek

4. fáze – Happening/Performance

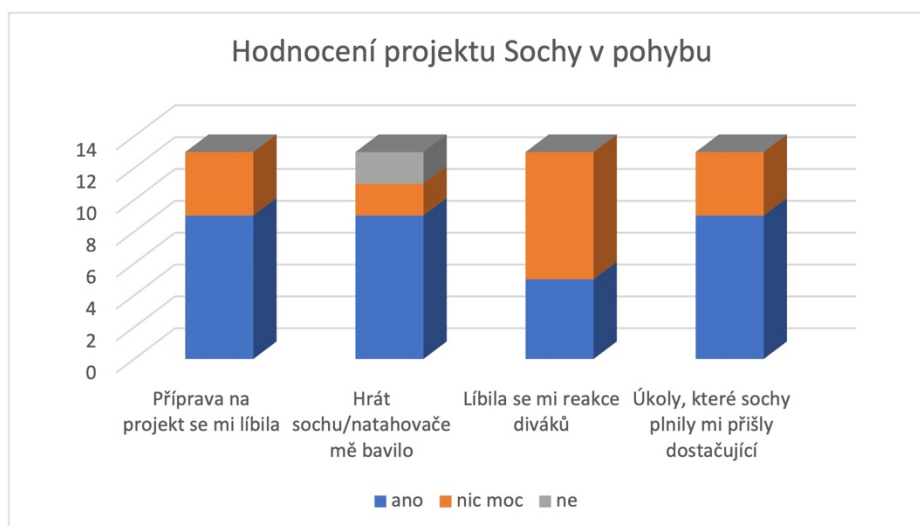
5. fáze – Hodnocení průběhu celé akce

### 3) Reflexe

Reflexe probíhala průběžně během plnění úkolu. Na závěr jsem žákům opět vytvořila sebehodnotící formulář, ve kterém žáci odpovídali na položené otázky formou vybrání správného emotikonu. Výuky se zúčastnilo celkem 13 žáků.

<sup>89</sup> HEARD, Catherine. The Singing Sculpture clip: Gilbert and George. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CsuHpi2gcGY>

<sup>90</sup> KUCZERA, Tomáš. Živé sochy na Staromáku. *YouTube* [online]. YouTube [cit. 2022-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ByYNMHnZ7JI>



Graf 2 – Hodnocení projektu Sochy v pohybu

V grafu jsou zaznamenány odpovědi žáků na uzavřené otázky, ze kterého vyplývá, že se žákům práce převážně líbila. Se svou prací byli spokojeni, ale byli zklamáni z reakcí diváků. Odpovědi na otevřené otázky, které jsem žákům pokládala, jsou součástí reflexe realizované výuky, kde budou také okomentovány.

### REFLEKTIVNÍ BILANCE UČITELE

Výuka byla realizována s žáky 3. třídy. Z důvodu vyšší nemocnosti se výtvarného úkolu účastnilo pouze 13 žáků, kteří plnili roli aktérů a performerů. Žáci byli dopředu informováni o tématu výtvarného úkolu a o potřebných pomůckách, které si přinesli z domova. Měli mnoho otázek, protože si nedokázali představit, co se všemi pomůckami, které si mají z domova přinést, budou dělat.

Po úvodní a organizační části jsem přistoupila k motivační části hodiny. Zde jsem pokládala žákům otázky:

„Jak by se vám líbilo, kdybychom dneska místo kreslení rozpohybovali sochy?“ Okamžitě žáci začali vykřikovat, že by to moc rádi dělali, ale kde ty sochy jsou a jestli půjdeme ven a chtěli vědět další podrobnosti. Dětem jsem odpověděla, že žádné sochy nemáme, že sochami budou oni sami. Najednou bylo ticho a děti přemýšlely. „Jak to myslíte, paní učitelko?“, ptala se Klárka. Zeptala jsem se tedy dětí, jestli už někdy viděly, jak se pohybují živé sochy. Nikdo neodpovídal. Pustila jsem tedy dětem video z YouTube, nejprve Živé sochy na Staroměstském náměstí. V tu chvíli děti začaly reagovat, že to vlastně znají, že už něco podobného viděli s rodiči v nějakém městě. Začali mi vyprávět, co všechno sochy dělaly, co se jim líbilo a jestli budeme dělat něco takového. „Budeme taky tak

nabarvení?“ byla nejčastější otázka, kterou jsem slyšela. Odpovídala jsem, že je to možné, protože mám tělovou barvu, kterou si pak z obličeje budou moci umýt. Než jsme ale začali pracovat, pustila jsem jim další video umělců Gilberta a George – The Singing Sculpture clip, kde jsme si vysvětlili, že výtvarný úkol, který budeme tvořit, můžeme pojmut jako happening a performance. Tyto pojmy jsme si vysvětlili a domluvili se, že ve třídě připravíme klíče, tlačítka pro sochy a nacvičíme pohyb. Poté půjdeme do tělocvičny, kde se připravíme na předem určená místa a počkáme na diváky, které jsme pozvali předchozí den.

Začali jsme vyrábět klíče ze čtvrtky formátu A3, to proto, aby byly z dálky vidět. Klíč bude sochy oživovat jako mechanickou hračku. Poté, co jsme vyrobili klíče, vymysleli jsme si činnosti, které budou sochy vykonávat. Někdo bude cvičit – dřepy, kliky, výskoky, běh; někdo bude uklízet – utírat prach, zametat, vytírat; děvčata budou vařit; Tomáš bude hrát robotí tanec. Pohyby jsme si důkladně nacvičili. Poté si děti připravily tlačítka a pomocí lepicí pásky jsme je připevnili k oblečení. Většina žáků byla oblečena v modré, vybrali jsme tedy i modrou barvu na obličej. Ne všichni žáci ale modrý obličej chtěli, ty jsme tedy nenutili a nabarvila jsem pouze ty, kteří o to měli zájem.

V druhé části hodiny jsme se přesunuli do školní tělocvičny. Zde se děti rozmístily a vyčkávali jsme první diváky. Po příchodu prvních diváků byli všichni rozpačití. Diváci nevěděli, co mají dělat, sochy zase stály a čekaly. Nakonec jsme s kolegyní, která byla u diváků jako pedagogický dozor, poradili divákům, že mají jít k sochám a přečíst si tabulky s nadpisy – NATÁHNI MĚ. Poté se vše rozběhlo tak, jak jsme si s žáky představovali. Diváci klíčem natahovali sochy, sochy zase předváděly nacvičené pohyby. Děti se začaly bavit a někteří napodobovali pohyby společně se sochami.

Poté, co diváci odešli, jsme přešli do třídy, kde jsme si o celém výtvarném úkolu povídali. Podívali jsme se na krátká videa a fotografie, které jsem pořídila během jejich vystoupení. Děti poté vyplňovaly dotazníky, kde odpovídaly na otevřené otázky. Mezi nejzajímavějšími odpověďmi zaznělo:

**a) Co se mi na výtvarném úkolu Sochy v pohybu líbilo nejvíce?**

- Líbilo se mi vystupování před lidmi a to, jak jsem se hýbal/a jako socha.
- Nejvíce se mi líbilo, jak František hrál sochu, která se zasekává.
- Zametání, skákání, vytírání, kliky soch.
- Příprava úkolu.



**b) Co se mi na výtvarném úkolu Sochy v pohybu vůbec nelíbilo?**

- Že tam diváci dělali blbosti.
- Líbilo se mi všechno.
- Nelíbilo se mi, když jsem musel připravovat klíč.

**c) Popiš alespoň ve 3 větách, jaký máš z úkolu pocit a nejvýraznější zážitek:**

- Můj pocit je dobrý, bylo to zábavné a hezké.
- Byl to super pocit, když jsem vystupoval.
- Byla to sranda.
- Bylo to hezké a vtipné.
- Jsem nadšená. Jsem uvolněná. Jsem překvapená.

Další hodinu výtvarné výchovy děti malovaly své vzpomínky na přestavení a znovu si vyprávěly své zážitky z výtvarného úkolu.

Během výtvarné výchovy jsem takový úkol s dětmi realizovala poprvé. Zpočátku jsem se trochu obávala, jestli se dětem bude akce líbit a zda pochopí význam výtvarného úkolu. Mé obavy se však rozplynuly již při výrobě klíče na natahování soch. Děti pracovaly moc hezky a už během vyrábění vymýšlely, jaké pohyby a aktivity by sochy měly dělat. Mám pocit, že si nejvíce užili v okamžiku, kdy přišla jiná třída. V tu chvíli se začaly snažit o to, aby jejich pohyby byly pěkné a zajímavé.

**POPIS VYBRANÝCH ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ VČETNĚ FOTODOKUMENTACE**

Obrázek 31 – výtvarný úkol Sochy v pohybu  
(autor fotografie: vlastní)



Obrázek 32 – výtvarný úkol Sochy v pohybu  
(autor fotografie: vlastní)



Obrázek 33 – výtvarný úkol Sochy v pohybu (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 34 – výtvarný úkol Sochy v pohybu (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 35 – Vzpomínky na výtvarný úkol Sochy v pohybu (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 36 – Vzpomínky na výtvarný úkol Sochy v pohybu (autor fotografie: vlastní)



[Zkouška sochy v pohybu](#) Video 4 – Zkouška Sochy v pohybu (autor videa: vlastní)



[Sochy v pohybu](#) Video 5 – Sochy v pohybu (autor videa: vlastní)



[Sochy v pohybu2](#)

Video 6 – Sochy v pohybu (autor videa: vlastní)

### 2.2.2 POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY

Další výtvarný úkol pro experimentaci s pohybem jsem zvolila půdorys školy. Inspirovala mě česká umělkyně Jana Kasalová, která zachytila své vzpomínky na mapě.

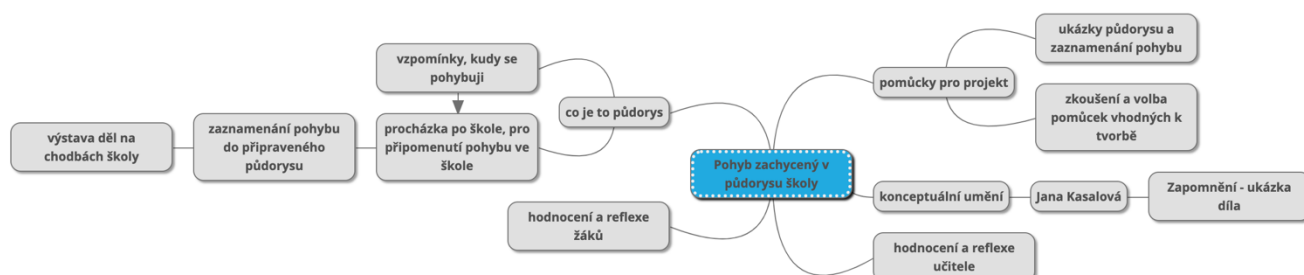
#### ZÁKLADNÍ POPIS VÝTVARNÉHO ÚKOLU

Námět	POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY
Cílová skupina	3. třída ZŠ
Časová dotace	2 hodiny
Inspirační východiska	Konceptuální umění, výtvarnice Jana Kasalová
Pomůcky	Čtvrťka A3 s připraveným půdorysem školy, tužka, pastelky, tempery
Učivo	Konceptuální umění, materiální experimenty, půdorys, pohyb zakreslený do půdorysu školy, Pobertův plánek, mapy a plány
Formulace zadání výtvarného úkolu	Představ si, že máš možnost být čarodějem, který nakreslí podobný plánek, jako měli Harry, Ron a Hermiona v Bradavicích.



	Podívej se a připomeň si, jak vypadá Pobertův plánec a zakresli do půdorysu naší školy, jak se pohybuješ ve škole ty. Svoje díla si pak porovnejte. Poznáš, čím plánec právě držíš v ruce? Kdo se nejčastěji pohybuje v těchto místech?
<b>Cíle dle RVP</b>	V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti, uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy a objekty a další prvky a jejich kombinace; porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace
<b>Kritéria hodnocení</b>	Přístup k dílu, tvořivost a samostatnost při práci, originalita úkolu, kompozice, barevnost a celkový dojem z práce. <i>Zadaná kritéria lze během práce s dětmi měnit, dle úspěšnosti práce žáků. Při práci je třeba s dětmi komunikovat a poskytovat jim průběžnou zpětnou vazbu.</i>
<b>Transfer – přesahy výtvarného úkolu</b>	Výtvarná výchova, matematika - geometrie, tělesná výchova

### POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU



Obrázek 37 – Pojmově obrazová mapa k výtvarnému úkolu Pohyb zachycený v půdorysu školy

Myšlenková mapa byla vytvořena na stránkách <https://app.mindmup.com/>

## PRŮBĚH VÝUKY

### 1) Motivace

Motivační částí hodiny bude procházka po škole, aby si děti vybavily, kde všude se po škole pohybují. Zároveň si ukážeme inspirační video na YouTube a budeme si vyprávět o tom, že si vyrábíme podobný Pobertův plánek, jaký měli Harry Potter, Ron Weasley a Hermiona Grangerová v Bradavicích.

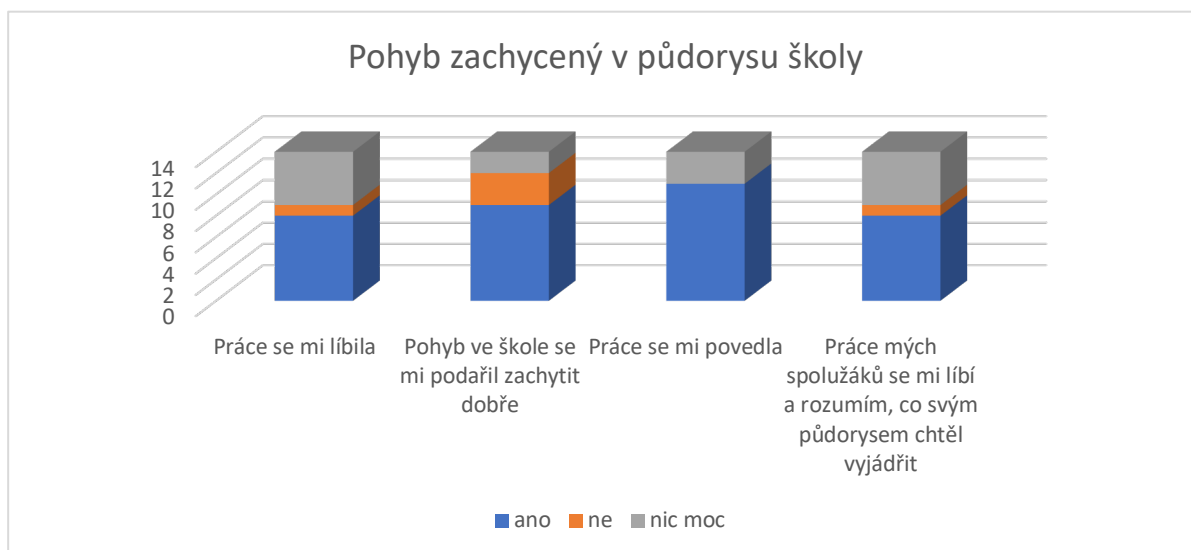
### 2) Realizace výtvarného úkolu

1. fáze – po organizační části hodiny následuje představení výtvarného úkolu žákům. Vysvětlení pojmů, inspirační ukázky děl konceptuální umělkyně Jany Kasalové. Následuje motivace žáků
2. fáze – procházka po škole, zaznamenání poznámek do notýsku nebo na papír
3. fáze – příprava pracovních pomůcek, ukázka Pobertova plánu z filmu o Harry Potterovi
4. fáze – zaznamenávání pohybu do připraveného půdorysu
5. fáze – reflexe a hodnocení děl žáků

### 3) Reflexe

Pro reflexi jsem využila sebehodnotící formulář. Žáci v něm odpovídají na otázky, které jsou pro výstup a zhodnocení výuky důležité. Tento úkol celkem vytvářelo 14 žáků, z nichž 2 žákyně jsou z Ukrajiny. Anastasiia u nás žije již několik let, Kristina se přistěhovala nedávno a neumí ještě mluvit česky.

V grafu jsou zaznamenány odpovědi žáků na uzavřené otázky. V hodnotícím formuláři byly odpovědi opět zaznamenány pomocí emotikonů. Z grafu vyplývá, že se práce žákům převážně líbila a se svou prací jsou spokojeni.



Graf 3 – Pohyb zachycení v půdorysu školy

### REFLEKTIVNÍ BILANCE UČITELE

Výuku jsem realizovala ve 3. třídě základní školy. Vzhledem k vysoké nemocnosti žáků jsem musela výtvarný úkol realizovat pouze se 14 žáky. Jedna z žákyň k nám byla nově přiřazena. Jedná se o ukrajinskou dívku, která ještě neumí český jazyk. Mám radost, že mám ve třídě Anastazii, která mluví plynně ukrajinsky, a tak mám s její pomocí usnadněnou práci.

Po organizační části hodiny jsem žákům představila konceptuální umění a ukázala jsem jim tvorbu Jany Kasalové. Vzhledem k věku dětí jsem se snažila vysvětlit hlavní myšlenku uměleckého směru na ukázkách obrázků. Po této části jsem žákům představila nový výtvarný úkol, který budeme vytvářet - Pohyb zachycený v půdorysu školy. Zeptala žáků, zda viděli film o Harry Potterovi. Všichni odpověděli, že ano. Další mou otázkou bylo, zda si vzpomínají na plánek, který ve filmu ukazoval, kdo se právě kde nachází a kam se pohybuje. Většina žáků na plánek vzpomněla, ale už si nepamatovali detaily. Pustili jsme si tedy ukázkou Pobertova plánek z YouTube – [Plánek do soutěže Za školu aneb pobertův plánek](https://www.youtube.com/watch?v=wR6w-VKNCRc)<sup>91</sup> z kanálu Mara Sebič. Po této ukázce, jsem se dětí zeptala, zda by si také chtěly udělat takový plánek, ve kterém by byl znázorněn jejich pohyb ve škole. Následovaly otázky dětí: Paní učitelko, mi už budeme zase animovat? Paní učitelko a jak uděláme, aby se to pohybovalo? Budeme

<sup>91</sup> SEBIČ, Mara. Plánek do soutěže Za školu aneb pobertův plánek. *YouTube* [online]. YouTube, 2009, 11. 10. 2009 [cit. 2022-04-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wR6w-VKNCRc>

stříhat? Dětem jsem tedy odpověděla, že tentokrát animovat nebudeme. Pohyb budeme zachycovat na papír a tak, jak nás napadne.

Po úvodu a motivační části si děti vzaly notýsky nebo papír a tužku a šli jsme si společně projít školu. Děti si průběžně do notýsků zaznamenávaly, do jakých místností a chodeb chodí, k tomu si psaly i různé poznámky. Po návratu do třídy jsem žákům rozdala čtvrtky formátu A3, na kterých již byl předkreslen půdorys školy. Starším žákům 4. a 5. tříd bych nechala půdorys rýsovat samostatně během hodiny matematiky. Než začali pracovat, dohodli jsme se na způsobu hodnocení. Poté si již žáci z kufříků vybrali potřebné pracovní pomůcky. Někdo pracoval s pastelkami, někdo si vzal tempery, někteří žáci si vzali fixy. Následovalo zaznamenávání pohybu žáků po škole. Zaznívaly otázky jako např. Můžu tam psát i popisky? Mohu si udělat legendu? Mám do toho udělat komiks? Žákům jsem vysvětlila, že zaznamenat pohyb mohou dle své libosti a podle své fantazie. Mohou kreslit panáčky, jak se pohybují, tečky, stopy, prostě vše, co je napadne. Během práce žáků jsem procházela po třídě a snažila jsem se žáky navést na správnou cestu tak, aby každá práce byla jedinečná. Bohužel se mi to ale moc nepodařilo, protože většina žáků má obrázky velmi podobné. I přesto si myslím, že některé práce jsou velmi povedené a kreativní.

Po dokončení práce jsme si obrázky vystavili, každý žák si zhodnotil svou práci a práci svých spolužáků a vyplnili si hodnotící formulář.

Žákům jsem položila následující otázky, na které mi odpovídali:

**a) Co se mi na práci líbilo nejvíce?**

- Kreslení šipek.
- Jak jsme dělali, kam chodíme.
- Určitě to byl pohyb.
- Vyznačovat, kudy chodím ve škole.

**b) Co pro mě bylo nejjednodušší a nejtěžší?**

- Nejjednodušší bylo kreslit stopy, nejtěžší nakreslit prostory.
- Nejtěžší bylo se soustředit.

**c) Jaké mám z úkolu pocity?**

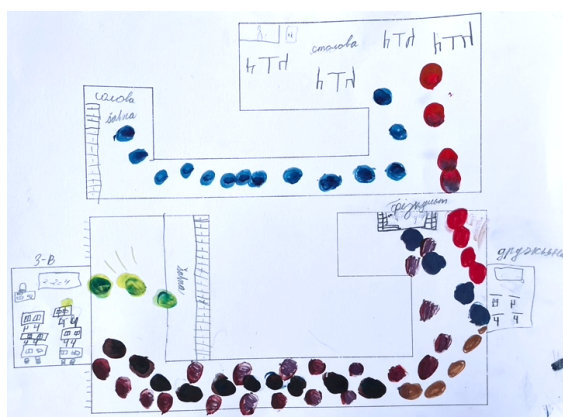
- Dobré.
- Bylo to moc dobré.
- No, asi jsem mohla pohyb zachytit lépe.
- Líbilo by se mi dělat také půdorys domova.



- Hezké, protože to bylo jednoduché.

Díla žáků dnes visí na chodbě školy, kudy chodí žáci i z ostatních tříd. Mnoho z nich se u obrázků zastaví a dívá se do půdorysu jako do mapy. Někteří i vejdu k nám do třídy a zajímají se o náš výtvarný úkol.

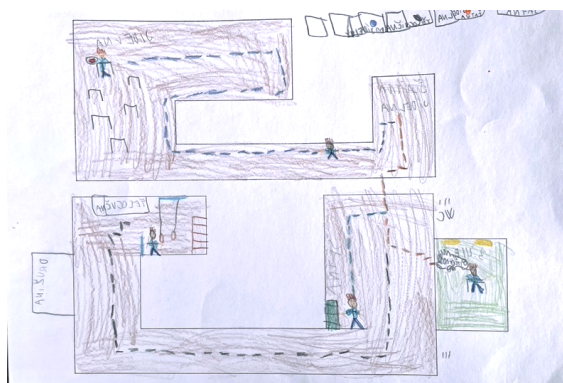
## POPIS VYBRANÝCH ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ VČETNĚ FOTODOKUMENTACE



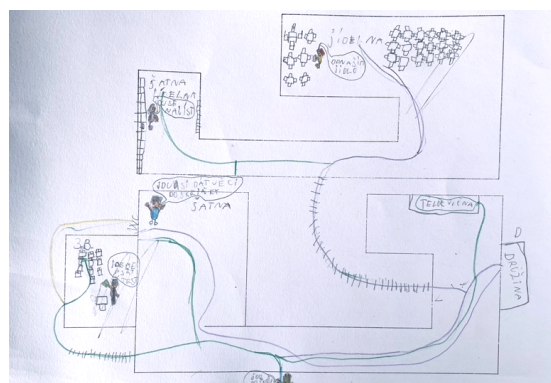
Obrázek 38– Pohyb zachycený v půdorysu školy – čárkovaně znázorněný pohyb pastelkami (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 39 - Pohyb zachycený v půdorysu školy – pohyb znázorněný čarou pastelek (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 40 – Pohyb zachycený v půdorysu školy – tečkovaný pohyb zachycený temperovou barvou a prsty, ukrajinský popis (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 41 – Pohyb zachycený v půdorysu školy – tečkovaný pohyb zachycený temperovou barvou a prsty (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 42 – Pohyb zachycený v půdorysu školy – pastelky, pohyb je znázorněn pomocí stop (autor fotografie: vlastní)

Během této činnosti děti rozvíjí logické myšlení, naučily se vyjádřit pohyb nejen slovně, ale také pomocí vizualizace – ikon.

### 2.2.3 POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ

Čtvrtým výtvarným úkolem do výuky výtvarné výchovy je znázornění pohybu ve vodě pomocí barevných permanentních popisovačů a celofánu.

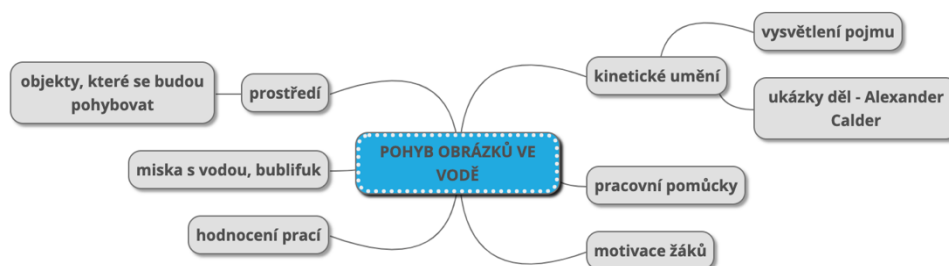
Hlavní inspirací pro tento experiment bylo kinetické umění a jeho představitel, umělec Alexander Calder a jeho pohyblivé konstrukce, které byly nazvány mobily.

## ZÁKLADNÍ POPIS VÝTVARNÉHO ÚKOLU

Námět	POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ
Cílová skupina	3. třída
Časová dotace	1 hodina
Inspirační východiska	Kinetické umění, Alexander Calder
Pomůcky	Průhledná miska, celofán, barevné permanentní popisovače, čtvrtka, brčko, pastelky, fixy
Učivo	Kinetické umění, pohyblivé konstrukce - mobily, příroda kolem nás, vesmír
Formulace zadání výtvarného úkolu	Představ si, že můžeš rozpohybovat obraz také jiným způsobem než animací? Co tě při této otázce napadá? Představ si, že můžeš být na jakémkoliv místě, kde ti je dobře, nebo můžeš naopak být kdekoliv jinde a prozkoumávat okolí kolem sebe. Co si při této představě vybavíš? Nakresli tvé vysněné místo, na celofán namaluj objekty, které se k tomu místu vážou a rozpohybuj svůj obraz.
Cíle dle RVP	V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace; vnímá události různými smysly a vyjadřuje je; na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, které samostatně vytvořil, vybral či upravil
Kritéria hodnocení	Přístup k dílu, tvořivost a samostatnost při práci, osvojení potřebných vědomostí k úspěšnému dokončení práce. Dále bude hodnocena originalita práce, kompozice, celkový dojem práce a barevnost. <i>Zadaná kritéria lze během práce s dětmi měnit, dle úspěšnosti práce žáků. Při práci je potřeba s dětmi komunikovat a poskytovat jim průběžnou zpětnou vazbu.</i>

**Transfer – přesahy  
výtvarného úkolu**

Výtvarná výchova, člověk a jeho svět, matematika –  
geometrie, environmentální výchova – vztah člověka  
k prostředí, recyklace, využití různých druhů materiálu

**POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU**

Obrázek 43 – Pojmově obrazová mapa k výtvarnému úkolu Pohyb obrázků ve vodě

Myšlenková mapa byla vytvořena na stránkách <https://app.mindmup.com/>

**PRŮBĚH VÝUKY****1) Motivace**

Žáky k práci namotivuji otázkami:

„Co kdybychom si namalovali obrázek, kde se budou objekty hýbat, aniž bychom museli animovat?“

Dále si ukážeme díla Alexandera Caldera a vysvětlíme si pojem kinetické umění.

Následuje rozhovor o tom, co vše můžeme namalovat – děti na hřišti, rybičky v akváriu, broučci a motýli na louce atd.

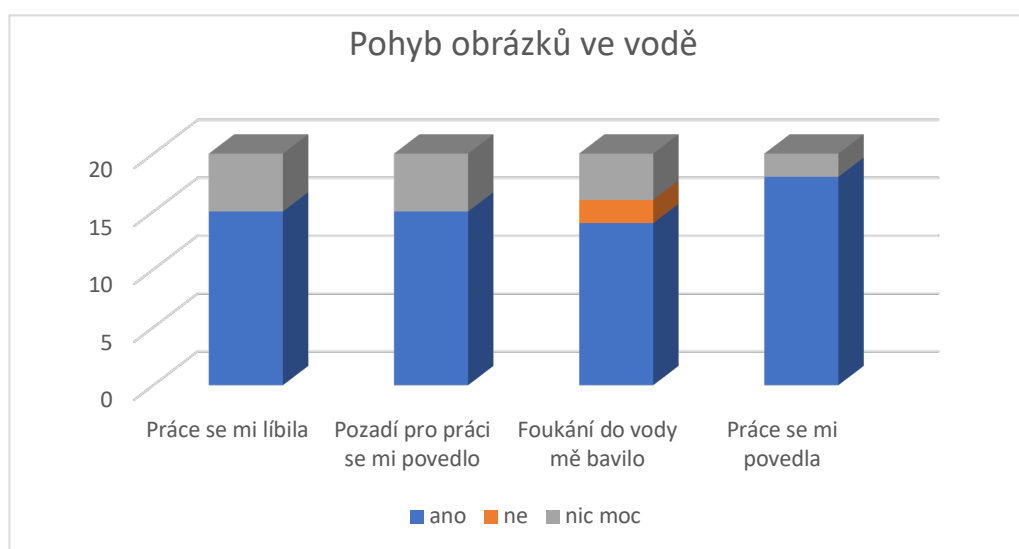
Jako další položím žákům otázku: „Jak myslíte, že bychom mohli rozpohybovat obrázek, když máme u sebe misku, vodu a brčko?“

**2) Realizace výtvarného úkolu**

1. fáze – po organizační a motivační části hodiny následuje vymyšlení prostředí a tématu
2. fáze – vytváření podkladu pro pohyblivý obraz
3. fáze – vytváření objektů z celofánu, které se budou pohybovat, vystřihování, instalace do vody, rozpohybování obrazu foukáním brčkem
4. fáze – hodnocení

### 3) Reflexe

Reflexe žáků probíhala ústně, kdy jsme si o celém úkolu povídali. Žáci sdělovali své pocity a zkušenosti z přípravy a následně ze svého díla. Poté byl žákům rozdán hodnotící formulář, kde byly zaznamenány jejich odpovědi. Z uzavřených otázek jsem sestavila graf, ze kterého vyplývá, že se většině žákům se práce líbila a hodnotí svou práci jako povedenou.



Graf 4 – Pohyb obrázků ve vodě

### REFLEKTIVNÍ BILANCE UČITELE

Výuka byla realizována ve 3. třídě během hodiny výtvarné výchovy. Žáci byli vybaveni potřebnými pomůckami – celofánem, miskou a brčkem. Ostatní pracovní pomůcky mají ve třídě k dispozici.

Po organizační části hodiny jsem děti motivovala pomocí otázek a děl Alexandera Caldera. „Co kdybychom si vytvořili obrázek, kde se budou objekty hýbat, aniž bychom museli animovat?“ Děti okamžitě volaly, že by se jim to líbilo. „Ale jak to budeme dělat, paní učitelko?“ Odpověděla jsem, že se podíváme na to, jak rozpohyboval svá díla Alexander Calder. Povídali jsme si o tom, že jeho kinetická díla - mobily se pohybují zásluhou foukání větru nebo jiného podnětu přírody nebo člověka. Poté jsem se jich zeptala: „Jak myslíte, že bychom mohli rozpohybovat obrázek, když máme u sebe misku, vodu a brčko?“ V tu chvíli jim bylo jasné, že obrázky položíme do vody a budeme na ně foukat brčkem. Díky tomu se pak obrázky budou hýbat. Někteří žáci se obávali, jestli se jim celofán v misce neutopí, a tak zkoušeli pokládat do vody nenamalovaný celofán. To prý z toho důvodu, aby obrázek nemalovali zbytečně, když se jim stejně potopí.

Naši práci jsme začali tím, že jsme si obkreslili misku na čtvrtku. Poté si do obkresleného tvaru žáci namalovali svůj námět. Malovali pouze to, co se nemělo hýbat. Postavy, figurky a objekty, které chtěli rozpohybovat, malovali na celofán permanentní fixou. Jakmile bylo namalováno, vystříhali si z celofánu namalované postavičky a objekty, nalili si do misky vodu a foukali brčkem. Žákům se práce moc líbila, své výtvary si ukazovali mezi sebou a komentovali je. Během práce žáků jsem průběžně chodila mezi dětmi a dívala se, jak je práce baví a jak se všichni snaží. Zde už se poučili z předchozích úkolů a jejich práce byla pěkná a nápaditá. Svá díla si ukazovali mezi sebou a velmi je těšilo, že má skoro každý jiný nápad. Před koncem hodiny se žáci ptali, zda si mohou vzít celofánové obrázky, misku a brčko domů a ukázat práci rodičům. Velmi je potěšilo, že tentokrát nebude výtvarný úkol vystaven ve škole a že svou práci mohou ukázat doma rodičům.

Po dokončení práce žáci opět dostali hodnotící formuláře, ve kterém byly následující otázky a odpovědi:

**a) Co se mi na práci líbilo nejvíce:**

- Kreslení věcí na celofán.
- Nejvíce se mi líbilo foukat do vody.
- Mně se na práci líbilo, když se postavičky začaly hýbat.
- Že jsme si mohli malovat, co chceme.

**b) Co pro mě bylo nejjednodušší a nejtěžší:**

- Nejtěžší bylo kreslení pozadí.
- Nejjednodušší bylo foukat do vody, nejtěžší bylo vystřihování.
- Nejtěžší bylo, když jsem musela přemýšlet. Nejjednodušší bylo foukat do vody.

**c) Jaké z toho mám pocity:**

- Mám z toho dobrý pocit.
- Bylo to moc pěkné.
- Dobré, protože mě to bavilo.

Tato práce sice není trvalá a nedá se vystavit, abychom se na díla dívali a připomínali si je, zato máme z práce pěkný pocit a hezké vzpomínky. Žáci si doma zkoušeli vyrábět další pohyblivé obrázky. Své výrobky mi sice neukázali, za to o nich barvitě vyprávěli. Z jejich reakcí jsem se utvrdila v tom, že není potřeba mít na chodbách vystavené stále nové a nové obrázky, že nám učitelům má jít hlavně o to, aby žáky hodina výtvarné výchovy bavila. V tomto případě jsme pomocí stříhání a malování rozvíjeli jemnou motoriku a kreativitu



žáků tak, že si vůbec neuvědomovali, že jde vlastně o práci, kterou někteří z nich nemají rádi.

### POPIS VYBRANÝCH ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ VČETNĚ FOTODOKUMENTACE



Obrázek 44 – Pohyb obrázků ve vodě - obkreslování tvaru misky (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 45 – Pohyb obrázků ve vodě – kreslení pozadí (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 46 – Pohyb obrázků ve vodě – příprava pozadí, pastelky (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 47 – Pohyb obrázků ve vodě – příprava pozadí, pastelky (autor fotografie: vlastní)





[Postavy na trampolíně](#)

Video 7 – Pohyb obrázků ve vodě – Postavy na trampolíně (autor fotografie a videa: vlastní)



[Motýlci na louce](#)

Video 8 – Pohyb obrázků ve vodě – Motýlci na louce (autor fotografie a videa: vlastní)

#### 2.2.4 BUBLINY V POHYBU

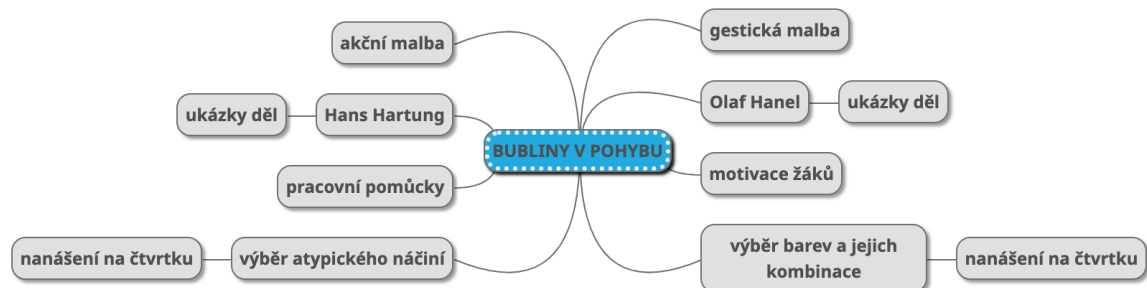
Poslední výtvarný úkol je inspirovaný akční malbou a konceptuálním uměním. Zde jsme sloučili do jednoho obrazu oba umělecké směry, ze kterých žákům vznikaly krásné obrazy.

#### ZÁKLADNÍ POPIS VÝTVARNÉHO ÚKOLU

Námět	BUBLINY V POHYBU
Cílová skupina	3. třída ZŠ
Časová dotace	1 hodina
Inspirační východiska	Akční malba a gestická malba umělců Hanse Hartunga a jeho atypického náčiní a Olafa Hanela a jeho Bublin tvarovaných dechem
Pomůcky	Čtvrťka A3, bublifuk, potravinářské barvivo, hřeben, okrasná tráva – stébla, klasy a listy
Učivo	Akční a gestická malba, diskuze o současném umění, možnosti využití atypického náčiní, míchání barev, materiálové a tvarové experimenty, malba, kresba
Formulace zadání výtvarného úkolu	Podívej se na obrazy Hanse Hartunga a Olafa Hanela. Jak myslíš, že byly tyto obrazy vytvořeny? Jaké náčiní bylo použito pro

	nakreslení různých tvarů a linií? Jaký tvar a barvu mají bubliny? Dala by se barva bublin měnit? Zamysli se nad tím, co se stane, když při malování použiješ hřeben, trávu nebo kartáček na zuby? Vezmi si čtvrtku, bublifuk potravinářské barvivo a další náčiní a experimentuj.
<b>Cíle dle RVP</b>	Rozpozná linie, tvary, objemy, bary, objekty; v tvorbě uplatňuje v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace; interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil.
<b>Kritéria hodnocení</b>	Přístup k dílu, tvořivost a samostatnost při práci, originalita obrazu, kompozice, celkový dojem z práce, barevnost. <i>Zadaná kritéria lze během práce s dětmi měnit, dle úspěšnosti práce žáků. Při práci je potřeba s dětmi komunikovat a poskytovat jim průběžnou zpětnou vazbu.</i>
<b>Transfer – přesahy výtvarného úkolu</b>	Výtvarná výchova, člověk a jeho svět – živá příroda, rostliny - traviny, environmentální výchova – vztah člověka k prostředí, inspirace přírodou

## POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU



Obrázek 48 - Pojmově obrazová mapa k výtvarnému úkolu Bubliny v pohybu

Myšlenková mapa byla vytvořena na stránkách <https://app.mindmup.com/>

## PRŮBĚH VÝUKY

### 1) Motivace

S dětmi si povídáme o tom, jak vypadají bubliny. Jsou sice barevné, ale když dopadnou na zem nebo na papír, nezanechají na zemi žádné stopy. Co kdybychom ale chtěli bubliny a jejich tvar zachytit na papír? Tento nápad zrealizoval Olaf Hanel, který tvořil bubliny tuší a tvaroval je dechem. Ukážeme si jeho díla a povídáme si o tom, že zachytit tvar můžeme i u jiných věcí – např. Hans Hartung pracoval s atypickým náčiním – sestříhaná košťata a hřebeny. Opět si ukážeme díla výtvarníka.

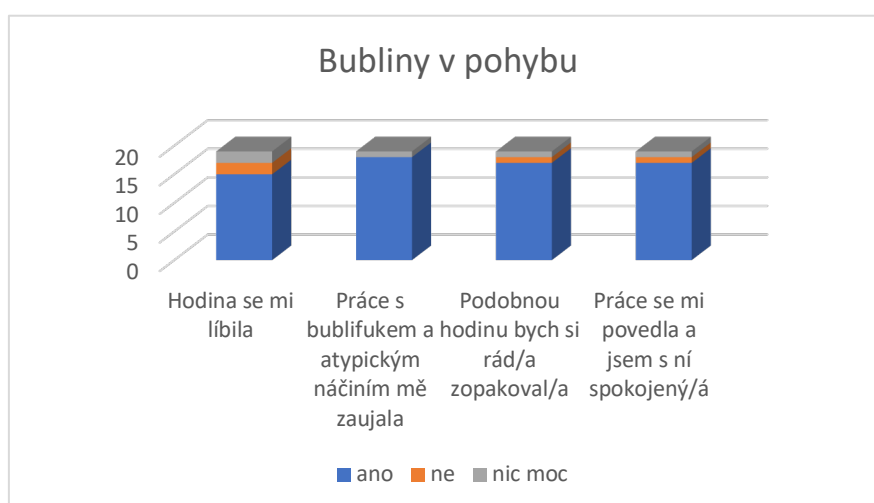
Pojďme si něco podobného vyzkoušet i my. „Co myslíte, že se stane, když do bublifuku nasypeme potravinářské barvivo a foukneme jej proti čtvrtce?“ „Jaký tvar a čáry nám budou dělat hřebeny, okrasná tráva a kartáčky na zuby?“ „Pojďme si to vyzkoušet.“

### 2) Realizace výtvarného úkolu

1. fáze – výběr a míchání barev
2. fáze – práce na základě náhody, volba pracovních pomůcek pro výtvarnou činnost
3. fáze – kombinování barev a technik
4. fáze – společná prohlídka prací a hodnocení

### 3) Reflexe

Žáci odpovídali formou dialogu na uzavřené otázky, které přikládám ve formě grafu. Práci hodnotilo celkem 19 žáků, kteří se účastnili výtvarného úkolu. Svoji práci hodnotila kladně většina žáků.



Graf 5 – Bubliny v pohybu

## REFLEKTIVNÍ BILANCE UČITELE

Výtvarný úkol byl realizován ve 3. třídě a celkem se ho zúčastnilo 19 žáků. Žáci byli vybaveni na výuku bublifukem, ostatní pomůcky měli k dispozici ve škole. Žáci se na práci s bublifukem velmi těšili.

Po organizační části hodiny jsem pokračovala motivací žáků. Povídali jsme si o tom, jak vypadají bubliny, které se vyfouknou z bublifuku. Jaké mají barvy a co se s nimi stane, jakmile dopadnou na nějaký povrch. Žáci věděli, že po dopadu prasknou a nezanedbají za sebou žádnou stopu, tedy kromě mokrého fleku ve tvaru kolečka a teček. Zeptala jsem se žáků, jak by se daly bubliny a jejich tvar zachytit na papír. Začali vymýšlet různé způsoby, ale většinou odpovídali, že nevědí. Představila jsem jim tedy výtvarníka Olafa Hanela, který tvořil bubliny tuší a tvaroval dechem a dále gestické a akční umění. Poté jsem žákům řekla, že zachytit tvar můžeme i u jiných věcí, např. výtvarník Hans Hartung pracoval s atypickým náčiním jako např. sestříhaná košťata a hřebeny. Žáky tato informace zaujala a chtěli vidět jeho dílo. Po zhlédnutí děl výtvarníka Hanse Hartunga jsem žákům řekla: „Pojďme si něco podobného vyzkoušet i my. Co myslíte, že se stane, když do bublifuku přidáme potravinářské barvivo a foukneme jej proti čtvrtce?“ „Jaký tvar a čáry nám budou dělat hřebeny, okrasná tráva a kartáčky na zuby?“ Žáci začali vymýšlet různé odpovědi. „Pojďme si vyzkoušet, zda to tak doopravdy je.“

Následovala informace o způsobu hodnocení. Poté jsme si začali připravovat pracovní pomůcky, žáci si vybírali potravinářské barvivo a sypali si ho do bublifuku. Po rozmíchání začali foukat bublifuk proti čtvrtce. Práce žáky velmi bavila a chvílemi to ve třídě vypadalo jako o přestávce, žáci běhali, mluvili hlasitě, občas byly slyšet výkřiky nadšení. Bublifuky si různě půjčovali podle toho, jakou barvu zrovna potřebovali. K dispozici byla modrá, červená, žlutá, zelená, hnědá, oranžová a fialová. Průběžně si své výtvořky ukazovali a zkoušeli různou intenzitu foukání. Jakmile byli s bublinami hotovi, sahali po atypickém náčiní, aby vyzkoušeli tvary, které s nimi mohou tvořit. Většina žáků chtěla smíchat do jednoho obrázku oba způsoby. Takže po vyfouknutí bublin si někteří vzali trávu a začali do bublin tvořit trávou, hřebenem nebo zubním kartáčkem. Zubní kartáček většinou sloužil pro tvoření malých stříkanců kolem větších bublin, tráva rozmazávala kapky z bublifuku do zajímavých tvarů a hřebeny dělaly souměrné stopy. Žáci byli nadšení a skoro je mrzelo, když jsem oznámila, že musíme končit. Díla jsme dali do sušáku na výkresy a druhý den jsme je pověsili na naši nástěnku. Následovalo hodnocení a komentáře výuky. Vesměs se všem

hodina líbila a žáci byli spokojeni se svými obrázky, stejně tak se jim líbili i obrázky spolužáků.

I přesto, že během práce byl ve třídě hluk, žáci si hodinu užili, vyzkoušeli si akční a gestickou malbu, ve kterých mnoho žáků našlo zalíbení.

#### **Tipy do výuky a doporučení pro učitele:**

- Bubliny se musí foukat proti čtvrtce, protože pokud vyfoukneme bublinu a čtvrtkou bublinu „lovíme“, bublina většinou nepraskne a zůstane na papíře.
- Pokud pracujeme s bublifukem delší dobu, nedělají se po smíchání bublifuku a potravinářské barvy bubliny. V bublifuku se totiž nahromadí potravinářské barvivo, ze kterého jsou kousky, které nejdou rozmíchat.
- Za pěkného počasí doporučuji pracovat venku, nemusíte pak uklízet třídu.
- Žáci by měli mít na sobě staré oblečení, potravinářská barva se ale dá vyprat.

#### **POPIS VYBRANÝCH ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ VČETNĚ FOTODOKUMENTACE**



Obrázek 49 – Bubliny v pohybu – pracovní ruch ve třídě (autor fotografie: vlastní)

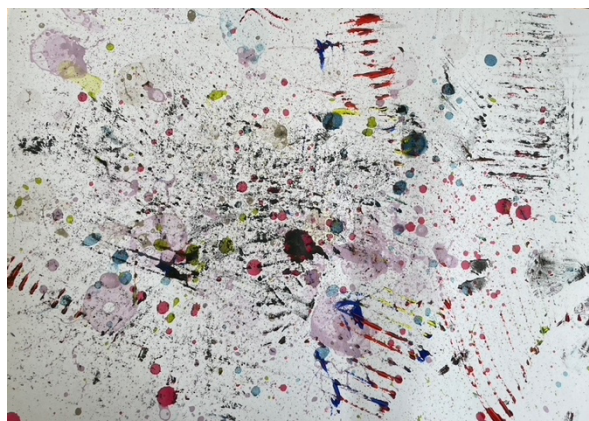


Obrázek 50 – Bubliny v pohybu – vytváření bublin bublifukem (autor fotografie: vlastní)





Obrázek 51 – Bubliny v pohybu – práce s okrasnou trávou (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 52 – Bubliny v pohybu – kombinace bublifuku , hřebene



Obrázek 53 – Bubliny v pohybu – práce s bublifukem a kartáčkem na zuby (autor fotografie: vlastní)



Obrázek 54 – Bubliny v pohybu – práce s bublifukem a hřebínkem (autor fotografie: vlastní)





Obrázek 55 – Bublíny v pohybu – práce s bublifukem a okrasnou trávou (autor fotografie: vlastní)

## 2.3 REFLEXE VÝTVARNÉHO PROJEKTU Z HLEDISKA NAPLŇOVÁNÍ SOUČASNÝCH OBOROVÝCH CÍLŮ

Veškeré výtvarné úkoly, které byly v rámci této práce realizovány v základní škole, odpovídají současným oborovým cílům ve výtvarné výchově. Východiskem byly hlavně kurikulární dokumenty a také důraz na tvořivost, umělecké hodnoty a odvahu experimentovat s různým materiálem.

### 2.3.1 ROZVÍJENÍ TVOŘIVOSTI

Tvořivost žáků by měla být nedílnou součástí každé vyučovací hodiny výtvarné výchovy. Tvořivost umožňuje rozvíjet a uplatňovat vlastní myšlenky, představivost a fantazii, které jsou pro správný a zdravý vývoj dítěte důležité. Podstatné je, aby učitel, který hodinu výtvarné výchovy vede, zadal žákům téma práce a vedl je pomocí podnětů k úspěšné realizaci. Děti by měly pracovat spontánně, experimentovat, pracovat se svou fantazií a improvizovat. Výuka by také neměla být autoritativní, učitel by měl nechat děti pracovat dle jejich představ a plánů.

V aktivitách, které jsem s dětmi tvořila, jsme rozvíjeli tvořivost různými experimenty – např. stop-motion animace a volba materiálu pro objekty. Dále jsme zkoušeli různé postupy focení a úhly pohledu. Během tvoření storyboardů a Soch v pohybu jsme vymýšleli zábavné scénky tak, aby diváka zaujaly. Rozvíjeli jsme představivost a komunikační schopnosti. Nedílnou součástí tvořivosti je vnímání barev, vizuální vnímání a spontánnost, které jsme rozvíjeli během aktivit, kdy jsme pracovali s různými barvami, hřebeny, kartáčky a bublifuky. Během výtvarného úkolu s půdorysem školy byla opět rozvíjena dětská představivost, logické myšlení, vizuální vnímání a kreativita při zachycování pohybu ve škole. Spontánnost pak byla opět rozvíjena během happeningu Sochy v pohybu, kdy si děti samy vymýšlely, jaké pohyby budou po zmáčknutí tlačítek představovat.

Snažila jsem se, aby dětem byly informace a postupy předávány citlivě a aby vnímaly důležitost každé práce, kterou tvoříme. K tomu jsem využívala motivaci – správné navození atmosféry a posilování sebedůvěry dětí. Hodně z nich se totiž obávalo toho, že téma, které měly zadané, nevytvoří dobře a nebude vypadat pěkně. Pro tyto případy jsem využívala ukázky děl současných umělců.

### **2.3.2 ZPROSTŘEDKOVÁNÍ SOUČASNÉHO UMĚNÍ**

Z praxe mám zkušenost, že současné umění děti příliš nezajímá. Pokud ale zvolíme vhodnou formu zprostředkování informací, je až neuvěřitelné, kolik času můžeme strávit rozhovorem s dětmi nad současnými malíři a výtvarníky. Stačí k tomu jen správná motivace. V případě soch v pohybu jsem nejprve žákům ukázala videa, která byla natočena a nahrána na YouTube. Jednalo se o mladé lidi, kteří se natáčeli jako sochy u moderní hudby. Poté jsem se dětí zeptala, zda už takové představení viděly. Většina z nich odpovídala, že ano. Následovala informace o tom, že takové pohyby budeme vymýšlet také. Děti se začaly bát, že nezvládnou podobné pohyby. Pustila jsem jim tedy další ukázky, jak může vypadat socha v pohybu. Povídali jsme si o tom, že nejspíš všechny novodobé tančící sochy byly nejspíš inspirovány tvorbou Gilberta a George. Zásluhou tohoto jednání jsem pak měla také prostor, abych dětem vysvětlila význam happeningu a performance a ukázala jim zajímavá díla tohoto uměleckého směru.

Podobně jsem postupovala u ostatních aktivit. V případě Olafa Hanela a Hanse Hartunga jsem dětem nejprve ukázala jejich obrazy. Poté jsem se jich zeptala, čím si myslí, že jsou obrazy namalovány. Častá odpověď byla štětcem. Děti nakonec vymýšlely různé

předměty, kterým byly obrazy namalovány. Povídali jsme si o tom, že takovému umění se říká akční a gestická malba. Poté jsme si ukázali další zajímavé práce umělců, kteří se tímto směrem zabývají.

Konceptuální umění jsme si vysvětlovali v případě výtvarného úkolu s půdorysem školy. Dětem jsem přinesla již předkreslený půdorys školy. Začali jsme si povídati o tom, že nejen tradiční obrazy postav, objektů a zvířat je možné považovat za umění. Za umění můžeme považovat právě i myšlenku nebo záměr výtvarníka. Ukázali jsme si díla některých konceptuálních umělců a Jany Kasalové.

Přestože děti byly zpočátku k dílům současných umělců nedůvěřivé, nakonec se většina děl současných umělců dětem líbila. Zjistily, že ne vždy musí být obraz nebo dílo vizuálně líbivé a podobat se viděné realitě, aby bylo umělecky hodnotné.

### **2.3.3 PODPORA VIZUÁLNÍ A DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI**

Výtvarné úkoly, které jsem uvedla v této práci a odučila v praxi, rozvíjejí dětskou vizuální a digitální gramotnost.

Vizuální gramotnost ve výtvarných úkolech byla zaměřena především na poznávání abstraktních tvarů, pochopení vybraných uměleckých směrů, které jsou často učiteli posouvány do pozadí. Vizuální podněty ovlivňují chování a postoj člověka a působí na jeho pocity. Je třeba, aby se děti skrze obrazy učily komunikovat a kriticky o nich uvažovat.

Digitální gramotnost byla v úkolech zaměřena na práci s aplikacemi, programem, sdílení informací a videí, záznamem fotografií a jejich úpravou. Všechny tyto činnosti jsou v dnešní době pro mladého člověka velmi důležité.

Během stop-motion animace jsme vizuální a digitální gramotnost rozvíjeli tvorbou pozadí a správným nastavením úhlu pohledu, aby konečný výsledek filmu byl pro diváka zábavný a smysluplný. Dále správným nastavením rozlišení a snímkové frekvence. Děti si musely připravit fáze jednotlivých scén a pohybů, sloučit je a exportovat do určitých formátů. Dalším krokem pro rozvoj digitální gramotnosti bylo nastavování různých efektů a zvuků.

Sochy v pohybu rozvíjely především vizuální gramotnost, kdy děti musely vymyslet, připravit a sestavit pohyby soch, ztvárnit fantazijní tlačítka a vizuálně zaujmout diváky, kteří se účastnili našeho projektu.

Výtvarný úkol Pohyb zachycený v půdorysu školy ve 3. třídě rozvíjel hlavně vizuální gramotnost, kdy se děti musely zorientovat v plánu školy a zakreslit zajímavým způsobem pohyb ve škole. Pokud bychom výtvarný úkol realizovali u starších žáků, mohli by si půdorys narýsovat sami.

Pohyb obrázků ve vodě opět rozvíjel vizuální gramotnost, kde se děti učily kombinovat různé barvy, zkoušely, jaké mají možnosti při práci s vodou a fixami. Jakým způsobem mají obrázky nakreslit, aby v nich byla vyjádřena nějaká myšlenka, která by zaujala pozorovatele. Dále jakým způsobem rozvrhnout objekty, aby se dobře pohybovaly.

Bubliny v pohybu, zde děti opět rozvíjeli vizuální gramotnost. Kombinovaly různé barvy, experimentovaly s tvary a zkoumaly, jaký tvar vznikne, pokud použijí hřeben, trávu nebo kartáček na zuby. Sestavovaly bubliny tak, aby výsledné dílo bylo zajímavé a kreativní.

#### **2.3.4 ROZVOJ KLÍČOVÝCH KOMPETENCÍ**

V teoretické části této práce jsem vyjmenovala klíčové kompetence, které se vztahují k předmětu výtvarná výchova na 1. stupni základních škol. Ráda bych zde tedy poukázala na konkrétní příklady klíčových kompetencí a jakým způsobem byly rozvíjeny v rámci výtvarných úkolů, které jsem s žáky realizovala.

##### **Kompetence k učení**

- Výtvarné úkoly vedly žáky k učení prostřednictvím vlastní tvorby;
- Modelovali předměty pro výrobu figurek, tím zjišťovali vlastnosti modelíny a jakým způsobem musíme spojit jednotlivé díly k sobě, aby nepadaly;
- Vytvářeli scénáře, naučili se, jak napsat správně scénář, abychom podle něj mohli správně natáčet příběh;
- Propojovali znalosti získané z jiných vyučovacích předmětů, např. v předmětu člověk a jeho svět jsme si zopakovali znalosti o vesmíru (výtvarný úkol stop-motion animace), člověk a jeho svět (výtvarný úkol pohyb obrázků ve vodě);
- Naučili se používat termíny z oblasti výtvarné výchovy (zásluhou inspirace současnými umělci děti znají termín akční a gestická malba, futurismus, op-art, konceptuální umění);

- 
- Umějí zhodnotit svou práci i práci ostatních, umějí posoudit vlastní pokrok (po každé vyučovací hodině proběhla reflexe žáků, dokáží vyjádřit názor o práci svých spolužáků).

#### **Kompetence k řešení problémů**

- Naučili se vyslechnout a respektovat názory ostatních lidí (pro vytvoření scénáře bylo potřeba se ve skupině dohodnout na tématu, zápletce, závěru a způsobu práce).

#### **Kompetence komunikativní**

- Naučili se správně formulovat obsah sdělení (během tvorby scénáře a tvorby výtvarného úkolu pohyb v půdorysu školy);
- Umějí obhájit svůj názor, naučili se příhodně argumentovat (diskuze během práce ve skupinách, nejčastěji během výtvarného úkolu stop-motion animace);
- Naučili se používat informační a komunikační prostředky ve výuce výtvarné výchovy (práce se mobilním telefonem, tabletem, internetem během projektového dne stop-motion animace).

#### **Kompetence sociální a personální**

- Naučili se pracovat ve skupině nebo týmu (spolupráce se spolužáky během projektového dne stop-motion animace).

#### **Kompetence občanské**

- Upevňovali si pozitivní postoj k uměleckým dílům (ve všech výtvarných úkolech jsme se věnovali odkazu, který nám zachovali současní i minulí výtvarníci, inspirovali jsme se jejich díly).

**Kompetence pracovní**

- Naučili se používat potřeby a pomůcky pro výtvarnou výchovu (ve všech výtvarných úkolech děti pracovali s výtvarnými pomůckami – štětec, barevné papíry, modelína atd.);
- Naučili se různé výtvarné techniky (naučili se stop-motion animaci, pracovali s modelínou, pracovali s papírem a celofánem);
- Upevňovali si správné pracovní návyky a zásady, aby neohrozili své zdraví a zdraví druhých (během všech výtvarných úkolů byly děti poučeny o tom, jak zacházet s pracovními pomůckami, jak zajistit svou bezpečnost při práci se stativem, mobilním telefonem).

**Kompetence digitální**

- Používali různé vizuálně obrazné prostředky včetně digitálních technologií při vlastní tvorbě (během stop-motion animace jsme používali mobilní telefony, tablety, aplikace a programy. Během znázorňování pohybu v půdorysu školy jsme využili program pro grafické znázornění půdorysu);
- Používali vhodné prostředky pro vizuálně obrazné vyjádření vzniklé na základě zrakového vnímání i vnímání dalšími smysly (stop-motion animace a využití zrakového vnímání pro vytvoření animovaného filmu).



## ZÁVĚR

Výtvarná výchova má v životě dětí nepostradatelné místo. Nejenže děti rozvíjí v oblasti jemné motoriky, rozvíjí je ale také po stránce kognitivní. Hodina výtvarné výchovy na prvním stupni základních škol by měla být založena na tvořivých činnostech a experimentování, které rozvíjejí vnímání, myšlení, představivost, fantazii a prožívání. Všechny činnosti jsem se snažila vložit do praktické části této diplomové práce.

Důležité pro mě bylo, aby děti nepracovaly podle autoritativního vzoru, ale aby zapojovaly do své práce fantazii a kreativitu, inspirovaly se současným uměním a současně jsem do všech těchto oblastí chtěla zapojit dětský pohyb nebo alespoň ho znázornit.

Se změnami v RVP, který tento rok přichází, jsem chtěla poukázat na to, že je možné již od mladšího školního věku pracovat s dětmi tak, aby byly naplněny cíle digitální kompetence ve výtvarné výchově. Pomocí stop-motion animace se mi podařilo s dětmi ve 3. a 5. ročníku základní školy vytvořit animaci, která propojuje tvořivé myšlení, fantazii, logické myšlení a je propojena mezipředmětovými vztahy. Děti se naučily pracovat s aplikací Stop Motion a naučily se nastavovat si základní parametry pro práci s telefonem. Některé děti v 5. ročníku společně se Stop Motion aplikací ještě využívaly aplikaci CapCut, která jim nabídla více možností pro vkládání efektů do animovaného filmu. Programy a aplikace a zvuky, které jsme s dětmi použily, byly volně ke stažení. Mobilní telefony, které děti používaly, byly pro naši práci dostačující. Na základě sebehodnotícího dotazníku se mi pak podařilo dokázat, že žáky animování zaujalo. Tento závěr podpořilo i následné zasílání domácích prací žáků. Dalším významným krokem a přínosem realizované animace bylo upoutání pozornosti ostatních učitelů předmětu výtvarná výchova, kteří se mým projektovým dnem nechali inspirovat a stop-motion animaci zařadili nebo plánují zařadit do své výuky.

V ostatních výtvarných úkolech se nám podařilo vystihnout pohyb v malbách nebo pohyb vložený do performance. I tyto úkoly děti bavily a byly rády, že nemusí malovat obrázky podle šablon nebo podle konkrétního zadání. Tento závěr opět dokládají sebehodnotící formuláře, které děti vyplňovaly po každém výtvarném úkolu. Opět se mi zde podařilo např. pro obrázky ve vodě nadchnout i ostatní kolegyně, které tento výtvarný úkol zařadily pro stejně staré děti, nebo pro děti mladší.

Veškeré výtvarné úkoly, které byly s žáky realizovány, perfektně realizovali i méně talentovaní žáci, kteří v hodinách výtvarné výchovy nyní zažívali úspěch. Tím jsme posilovali jejich sebevědomí a podporovali lásku k předmětu výtvarná výchova, který je velmi často ostatními učiteli odsouván do pozadí.

## RESUMÉ

Záměrem této práce bylo navrhnout a zrealizovat výtvarné úkoly, které budou zaměřeny nejen na tvorbu animovaného videa, ale také na další formy vyjadřování pohybu. Výtvarné úkoly byly navrženy tak, aby odpovídaly současné koncepci výtvarné výchovy a respektovali individualitu dětí na základních školách.

Diplomová práce je rozdělena na dvě hlavní části. V první části se zaměřuji na teoretickou oblast, kde jsem popsala vývoj výtvarného projevu dětí a zmínila jsem výtvarníky, kteří ve svých dílech znázorňují pohyb. V praktické části se potom zabývám navržením výtvarných úkolů, které byly následně realizovány na základní škole ve 3. a 5. třídě a jejich důkladnými reflexemi.

Děti byly ve všech výtvarných úkolech vedeny k tomu, aby byla podporována jejich vizuální a digitální gramotnost, a dále také jejich kreativita, fantazie a prožívání.

**SUMMARY**

The idea of this work was to design and implement art projects that will focus not only on the creation of animated video, but also on other forms of expression of motion. These projects were designed to fit the current concept of art education and respect the individuality of children in primary schools.

Thesis is divided into two main parts. In the first part, I focus on a theoretical area where I described the development of the children's artistic expression, and I mentioned the artists who depict movement in their works. In the practical part, I deal with the design of art projects, which were subsequently implemented in primary school in 3rd and 5th grade, and their thorough reflections.

Children were encouraged in all projects to promote their visual and digital literacy, as well as their creativity, imagination, and experience.

**SEZNAM LITERATURY**

BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V: [kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ]*. Praha: Práce, 1997. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Práce). ISBN 80-208-0432-3.

HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-7290-237-7.

CHAJDA, Radek. *Pohyblivé obrázky*. Brno: Computer Press, 2011. Hravá věda (Computer Press). ISBN 978-80-251-2840-4.

SLAVÍKOVÁ, Vladimíra, Helena HAZUKOVÁ a Jan SLAVÍK. *Výtvarné čarování: artefiletika pro předškoláky a mladší školáky*. 2., upr., (V SPL-Práce 1. [sic]) vyd. Úvaly: Albra (redakce SPL-Práce), 2010. ISBN 978-80-7361-079-1.

Slavíková, Vladimíra, Slavík, Jan, Eliášová, Sylva. *Dívej se, tvoř a povídej!*, 3. vyd. Praha: Portál, 2019. ISBN 978-80-262-1557-8.

ŠAMŠULA, Pavel a Jarmila HIRSCHOVÁ. *Průvodce výtvarným uměním IV*. 3. vyd. Úvaly: Albra, 2006. Pomocné knihy pro učitele a žáky (Albra). ISBN 80-7361-005-1.

ŠIMIČEK, Ondřej. *Metodika výuky jednotlivých předmětů na 1. stupni základních škol z pohledu pedagogické praxe: náměty pro začínajícího učitele*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2010. ISBN 978-80-7368-431-0.

UŽDIL, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta: výtvarný projev a psychický život dítěte*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-599-7.

**INTERNETOVÉ ZDROJE**

*Marina Abramovic* [online]. Velká Británie: Tate Gallery [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artists/marina-abramovic-11790>

Marina Abramovic: The Artist is Present. *Vox* [online]. Vox, 2022 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.vox.com/22917869/ulay-marina-abramovic-performance-art-love>

Jak na animaci - 1. díl: Aeroškola. *YouTube* [online]. Aeroškola [cit. 2022-03-20]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=tIW1npQ9E9k&list=PLRSyy5RMGYa2JhVruqhUbPwMCzJ1wj\\_CZ](https://www.youtube.com/watch?v=tIW1npQ9E9k&list=PLRSyy5RMGYa2JhVruqhUbPwMCzJ1wj_CZ)

Animace. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-03-27]. Dostupné z: <https://www.citacepro.com/dok/dMDINMcNXjADbHgg>

*Giacomo Balla* [online]. Nová Paka: Artmuseum Martiny Glennové, 2007 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=136](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=136)

Giacomo Balla. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Giacomo\\_Balla#D%C3%ADlo\\_\(v%C3%BDb%C4%9Br\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Giacomo_Balla#D%C3%ADlo_(v%C3%BDb%C4%9Br))

Giacomo Balla. Dynamika psa na vodítku. *Výtvarná výchova* [online]. 2022 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: <https://vytvarna-vychova.cz/futurismus/>

Alexander Calder: Antennae with Red and Blue Dots, 1953. *Tate* [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/calder-antennae-with-red-and-blue-dots-t00541>

Marcel Duchamp. Akt sestupující se schodů. *GalerieObrazy.cz* [online]. 2022 [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: <https://galerieobrazy.cz/cz/polozky/akt-sestupujici-ze-schodu--c--2/>

Konceptuální umění pracuje s divákem: Encyklopedie Radiožurnálu. *Český rozhlas: Radiožurnál* [online]. Český rozhlas, © 1997-2022, 14. prosinec 2016 [cit. 2022-03-27]. Dostupné z: <https://radiozurnal.rozhlas.cz/konceptualni-umeni-pracuje-s-divakem-6230526>

*Futurismus* [online]. Nová Paka: Artmuseum Martiny Glennové, 2009 [cit. 2022-02-21]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/smery\\_list.php?smer\\_id=65](http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=65)

Gilbert & George: THE SINGING SCULPTURE. *The Box Gallery* [online]. Hamburg: The Box Gallery, © 2022 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <http://theboxgallery.de/gilbert-george/>



HEARD, Catherine. The Singing Sculpture clip: Gilbert and George. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CsuHpi2gcGY>

HANEL, Olaf. Tušové bubliny tvarované dechem. *ArtMap* [online]. Praha: Artmap, 2018 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://www.artmap.cz/olaf-hanel-tusove-bubliny-tvarovane-dechem/>

Hans Hartung: Musee National d'Art Moderne de Paris, 1969. *Artspace LLC* [online]. New York: Artspace, © 2022 [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: [https://www.artspace.com/hans\\_hartung/musee-national-dart-moderne-de-paris-wout-text](https://www.artspace.com/hans_hartung/musee-national-dart-moderne-de-paris-wout-text)

Allan Kaprow: Fluids. *WikiArt - Visual art encyclopedia* [online]. WikiArt, 2018 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/allan-kaprow/fluids>

KASALOVÁ, Jana. Vernisáž výstavy Zapomnění/Vergessen (Jana Kasalová, Lena Knilli, Sybille Loew, Kateřina Šedá). *F* [online]. Martin Fryč [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <http://martinfryc.eu/vystavy/vernisaz-vystavy-zapomnenivergessen-jana-kasalova-lena-knilli-sybille-loew-katerina-seda/>

Milan Knížák: Procházka po Novém světě. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, ©2006–2022 [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/prochazka-po-novem-svete-2692/>

KUCZERA, Tomáš. Živé sochy na Staromáku. *YouTube* [online]. YouTube [cit. 2022-03-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ByYNMHnZ7JI>

LPS Nala. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/channel/UCII\\_p4aguEdj\\_4bg32qPEKw/about](https://www.youtube.com/channel/UCII_p4aguEdj_4bg32qPEKw/about)

LPS Verča. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/c/LPSVer%C4%8Da/about>

*MindMup* [online]. United Kingdom: Sauf Pompiers Limited, © 2013-2022 Sauf Pompiers Ltd. Dostupné také z: <https://app.mindmup.com/>

PTÁČNÍKOVÁ ŠERÁKOVÁ, Marta. Jednoduché znázornění pohybu. *YouTube* [online]. 2022 [cit. 2022-03-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HROC4X2ZMDI>

*Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. 2021. Praha: MŠMT, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/file/4982/>

*Rámcové vzdělávací programy* [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp>

Rileyová Bridget. Proudění, 1964. *Leporelo.info* [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://leporelo.info/rileyova-bridget>

SEBIK, Mara. Plánek do soutěže Za školu aneb pobertův plánek. *YouTube* [online]. YouTube, 2009, 11. 10. 2009 [cit. 2022-04-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wR6w-VKNCRc>

Stop motion. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2022 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Stop\\_motion](https://cs.wikipedia.org/wiki/Stop_motion)

Jan Švankmajer. *Athanor* [online]. Knovíz: ATHANOR - společnost pro filmovou tvorbu [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: [http://www.athanor.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=11&Itemid=125&lang=cs](http://www.athanor.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=11&Itemid=125&lang=cs)

Jan Švankmajer. *Česká televize* [online]. Praha: Česká televize, © Česká televize 1996–2021 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/lide/jan-svankmajer/>

Jan Švankmajer: Les possibilités du dialogue [online]. Le Mans: Réseau des médiathèques du Mans (voir tous les événements), 2007 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://openagenda.com/reseau-des-mediathèques-du-mans/events/les-possibilites-du-dialogue>

ŠVP ZV ZŠ Pečky, okres Kolín [online]. Pečky: Základní škola Pečky, okres Kolín, 2020 [cit. 2022-02-17]. Dostupné z: <https://www.zspecky.cz/skola/uredni-deska/svp-zv-zs-pecky-okres-kolin-79.html?ftresult=%C5%A1vp>

The Marťan. *YouTube* [online]. Aeroškola – filmové vzdělávání [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iAv0w85AuFs>

*TikTok* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: [https://www.tiktok.com/@lps\\_arne](https://www.tiktok.com/@lps_arne)

Jean Tinguely: Homage to New York, 1960. *Khan Academy* [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/post-war-european-art/postwar-art-in-switzerland/a/jean-tinguely-homage-to-new-york>

Týnka Channel. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/c/T%C3%BDnkaChannel/about>

Týnka Channel: LPS Školka 3. *YouTube* [online]. [cit. 2022-03-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xO8eCMcTPHk>

TZ: Olaf Hanel v Museu Kampa. *Artalk.cz* [online]. Brno: Artalk, © COPYRIGHT 2007 - 2022 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2021/12/06/tz-olaf-hanel-v-museu-kampa/>

TZ: Jana Kasalová. *Artalk.cz* [online]. Brno: Artalk, © COPYRIGHT 2007 - 2022 Artalk.cz., 2018 [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/10/01/tz-jana-kasalova-4/>

Výtvarná výchova - 1. stupeň. *Edu.cz: Revize RVP* [online]. Praha: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy a Národní pedagogický institut České republiky., 2022 (c) MŠMT ČR & NPI ČR [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://revize.edu.cz/clanky/vytvarna-vychova-1-stupen>

Karel Zeman. *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha: Muzeum Karla Zemana, © 2012–2022 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/mkz/karel-zeman/>

Karel Zeman: Cesta do pravěku. *Muzeum Karla Zemana* [online]. Praha: Muzeum Karla Zemana, © 2012–2022 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://muzeumkarlazemana.cz/mkz/karel-zeman/>

*Změny v RVP informatiky* [online]. Praha: Eduteam - centrum celoživotního vzdělávání [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <https://www.eduteam.cz/aktuality/zmeny-v-rvp-informatiky/>

## SEZNAM OBRÁZKŮ, GRAFŮ A VIDEÍ

OBRÁZEK 1 – ŽÁKYNĚ 1. TŘÍDY: AUTO A KOLOBĚŽKA (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	12
OBRÁZEK 2- ŽÁKYNĚ 2. TŘÍDY: JAK ROSTE STROM (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	13
OBRÁZEK 3 – ŽÁK 1. TŘÍDY: KLUK NA KOLOBĚŽCE (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	14
OBRÁZEK 4 – ŽÁK 1. TŘÍDY: JÁ NA KOLEČKOVÝCH BRUSLÍCH (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	14
OBRÁZEK 5 – ŽÁK 1. TŘÍDY: V PŘÍRODĚ .....	15
OBRÁZEK 6 – ŽÁKYNĚ 2. TŘÍDY: JEDNODUCHÉ ZNÁZORNĚNÍ POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	16
OBRÁZEK 7 – KAREL ZEMAN: CESTA DO PRAVĚKU .....	20
OBRÁZEK 8 – JAN ŠVANKMAJER: MOŽNOSTI DIALOGU .....	21
OBRÁZEK 9 – UMBERTO BOCCIONI: STAVY MYSLI: LOUČENÍ, 1911 .....	22
OBRÁZEK 10 – UMERTO BOCCIONI: SVALOVÝ DYNAMISMUS, 1913 .....	23
OBRÁZEK 11 – MARCEL DUCHAMP: AKT SESTUPUJÍCÍ SE SCHODŮ, 1912 .....	24
OBRÁZEK 12 – GIACOMO BALLA: DYNAMIKA PSA NA VODÍTKU .....	25
OBRÁZEK 13 – VICTOR VASARELY: ARAN, 1964 .....	26
OBRÁZEK 14 – BRIDGET RILEYOVÁ: PROUDĚNÍ, 1964 .....	26
OBRÁZEK 15 – ALEXANDER CALDER: ANTENNAE WITH RED AND BLUE DOTS, 1953 .....	27
OBRÁZEK 16 – JEAN TINGUELY: HOMAGE TO NEW YORK, 1960 .....	28
OBRÁZEK 17 – ALLAN KAPROW: FLUIDS .....	29
OBRÁZEK 18 – MILAN KNÍŽÁK: PROCHÁZKA PO NOVÉM SVĚTĚ, 1964 .....	30
OBRÁZEK 19 – MARINA ABRAMOVIC: THE ARTIST IS PRESENT .....	31
OBRÁZEK 20 – GILBERT A GEORGE: ZPÍVAJÍCÍ SOUSOŠÍ, 1971 .....	32
OBRÁZEK 21 – HANS HARTUNG: MUSEE NATIONAL D'ART MODERNE DE PARIS, 1969 .....	33
OBRÁZEK 22 – OLAF HANEL: TUŠOVÉ BUBLINY TVAROVANÉ DECHEM .....	34
OBRÁZEK 23 – JANA KASALOVÁ: ZAPOMNĚNÍ .....	35
OBRÁZEK 24 – POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU STOP-MOTION ANIMACE .....	39
OBRÁZEK 25 – VYTVÁŘENÍ STORYBOARDU, PRÁCE S MODELÍNOU, PRÁCE DĚTÍ 3. TŘÍDY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	45
OBRÁZEK 26 – VÝROBA STORYBOARDU, PRÁCE DĚTÍ 3. TŘÍDY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	45
OBRÁZEK 27 – VÝROBA STOP-MOTION, ŽÁCI 3. TŘÍDY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	45
OBRÁZEK 28 – VYBRANÝ HODNOTÍCÍ FORMULÁŘ PROJEKTOVÉHO VYUČOVÁNÍ (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	46
OBRÁZEK 29 – STORYBOARD ŽÁKŮ (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	47
OBRÁZEK 30 – POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU SOCHY V POHYBU .....	50
OBRÁZEK 31 – VÝTVARNÝ ÚKOL SOCHY V POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	54
OBRÁZEK 32 – VÝTVARNÝ ÚKOL SOCHY V POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	54
OBRÁZEK 33 – VÝTVARNÝ ÚKOL SOCHY V POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	55
OBRÁZEK 34 – VÝTVARNÝ ÚKOL SOCHY V POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	55
OBRÁZEK 35 – VZPOMÍNKY NA VÝTVARNÝ ÚKOL SOCHY V POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	55
OBRÁZEK 36 – VZPOMÍNKY NA VÝTVARNÝ ÚKOL SOCHY V POHYBU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	55
OBRÁZEK 37 – POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY .....	57
OBRÁZEK 38– POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY – ČÁRKOVANĚ ZNÁZORNĚNÝ POHYB PASTELKAMI (AUTORFOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	61
OBRÁZEK 39 - POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY – POHYB ZNÁZORNĚNÝ ČAROU PASTELEK (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	61
OBRÁZEK 40 – POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY – TEČKOVANÝ POHYB ZACHYCENÝ TEMPEROVOU BARVOU A PRSTY, UKRAJINSKÝ POPIS (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	61
OBRÁZEK 41 – POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY – TEČKOVANÝ POHYB ZACHYCENÝ TEMPEROVOU BARVOU A PRSTY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	61
OBRÁZEK 42 – POHYB ZACHYCENÝ V PŮDORYSU ŠKOLY – PASTELKY, POHYB JE ZNÁZORNĚN POMOCÍ STOP (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	62
OBRÁZEK 43 – POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ .....	64
OBRÁZEK 44 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ - OBKRESLOVÁNÍ TVARU MISKY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	67
OBRÁZEK 45 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ – KRESLENÍ POZADÍ (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	67
OBRÁZEK 46 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ – PŘÍPRAVA POZADÍ, PASTELKY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	67

OBRÁZEK 47 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ – PŘÍPRAVA POZADÍ, PASTELKY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ)	67
OBRÁZEK 48 - POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU BUBLINY V POHYBU .....	69
OBRÁZEK 49 – BUBLINY V POHYBU – PRACOVNÍ RUCH VE TŘÍDĚ (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	72
OBRÁZEK 50 – BUBLINY V POHYBU – VYTVÁŘENÍ BUBLIN BUBLIFUKEM (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) ....	72
OBRÁZEK 51 – BUBLINY V POHYBU – PRÁCE S OKRASNOU TRÁVOU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	73
OBRÁZEK 52 – BUBLINY V POHYBU – KOMBINACE BUBLIFUKU , HŘEBENE .....	73
OBRÁZEK 53 – BUBLINY V POHYBU – PRÁCE S BUBLIFUKEM A KARTÁČKEM NA ZUBY (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	73
OBRÁZEK 54 – BUBLINY V POHYBU – PRÁCE S BUBLIFUKEM A HŘEBÍNKEM (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	73
OBRÁZEK 55 – BUBLINY V POHYBU – PRÁCE S BUBLIFUKEM A OKRASNOU TRÁVOU (AUTOR FOTOGRAFIE: VLASTNÍ) .....	74
VIDEO 1 – STOP-MOTION ANIMACE, ŽÁCI 3. TŘÍDY (AUTOR VIDEA: VLASTNÍ) .....	47
VIDEO 2 – STOP-MOTION ANIMACE, ŽÁCI 5. TŘÍDY (AUTOR VIDEA: VLASTNÍ) .....	48
VIDEO 3 – STOP-MOTION ANIMACE, ŽÁCI 5. TŘÍDY, DOMÁCÍ TVORBA (AUTOR VIDEA RŮŽENA ŽŮRKOVÁ) .....	48
ZKOUŠKA SOCHY V POHYBU VIDEO 4 – ZKOUŠKA SOCHY V POHYBU (AUTOR VIDEA: VLASTNÍ) .....	55
SOCHY V POHYBU VIDEO 5 – SOCHY V POHYBU (AUTOR VIDEA: VLASTNÍ) .....	55
VIDEO 6 – SOCHY V POHYBU (AUTOR VIDEA: VLASTNÍ) .....	56
VIDEO 7 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ – POSTAVY NA TRAMPOLÍNĚ (AUTOR FOTOGRAFIE A VIDEA: VLASTNÍ) .....	68
VIDEO 8 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ – MOTÝLCI NA LOUCE (AUTOR FOTOGRAFIE A VIDEA: VLASTNÍ) .....	68
GRAF 1 – HODNOCENÍ PROJEKTOVÉHO VYUČOVÁNÍ .....	40
GRAF 2 – HODNOCENÍ PROJEKTU SOCHY V POHYBU .....	52
GRAF 3 – POHYB ZACHYCENÍ V PŮDORYSU ŠKOLY .....	59
GRAF 4 – POHYB OBRÁZKŮ VE VODĚ .....	65
GRAF 5 – BUBLINY V POHYBU .....	70