

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

FANTASKNÍ KRAJINA
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Karolína Slanařová

Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy – komplet

Vedoucí práce: Prof. akad. mal. Dalibor Smutný

Plzeň, 2024

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

V Plzni dne

.....
vlastnoruční podpis

RÁDA BYCH PODĚKOVALA PANU PROFESORU DALIBORU SMUTNÉMU ZA TRPĚLIVOST, PODPORU, CENNÉ RADY A VEDENÍ PŘI MÉ DIPLOMOVÉ PRÁCI. JEHO VSTŘÍCNOST A ODBORNÉ ZNALOSTI MI BYLY VELKÝM PŘÍNOSEM. TAKÉ BYCH CHTĚLA PODĚKOVAT MÉ RODINĚ ZA JEJICH NEUSTÁLOU PODPORU A POCHOPENÍ BĚHEM CELÉHO MÉHO STUDIA.

OBSAH

ANOTACE	2
ÚVOD	3
1 TEORETICKÁ ČÁST.....	5
1.1 KRAJINOMALBA A JEJÍ VÝVOJ.....	5
1.1.1 Gotika	5
1.1.2 Renesance.....	6
1.1.3 Baroko.....	6
1.1.4 Romantismus	7
1.1.5 Realismus.....	8
1.1.6 Barbizonská škola	9
1.1.7 Impresionismus	9
1.1.8 Expresionismus.....	10
1.1.9 Surrealismus	10
1.2 REPRODUKCE OBRAZŮ Z HLEDISKA VÝVOJE KRAJINOMALBY.....	11
1.3 VÝZNAM A DŮLEŽITOST PŘÍRODY PRO ČLOVĚKA.....	12
1.4 INSPIRAČNÍ VÝCHODISKO	13
1.4.1 Eyvind Earle	13
1.4.2 Dobrodružný svět Zdeňka Buriana	14
1.4.3 Michael Rittstein.....	15
2 PRAKTICKÁ ČÁST.....	18
2.1 „EXPECTO PATRONUM“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM HARRY POTTER.....	19
2.2 „NÁDHERŇAJŠ“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ	22
2.3 „DRUHÁ HVĚZDA VPRAVO“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM PETR PAN.....	26
2.4 „ASLANŮV NÁVRAT“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM LETOPISY NARNIE	30
2.5 „PROKLETÉ KRÁLOVSTVÍ“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM KRÁSKA A ZVÍŘE.....	34
3 DIDAKTICKÁ ČÁST.....	39
3.1 STRUKTURA DIDAKTICKÉ ČÁSTI	39
3.1 VZDĚLÁVACÍ CÍLE, OČEKÁVANÉ VÝSTUPY RVP ZV:	40
3.2 VÝSTUPY ŠVP	42
3.3 INSPIRAČNÍ VÝCHODISKO Z HLEDISKA DIDAKTIKY	43
3.4 FÁZE VÝTVARNÝCH ČÁSTÍ ÚKOLU.....	44
3.5 PRŮBĚH REALIZOVANÝCH VÝTVARNÝCH HODIN.....	45
3.6 ALTERACE REALIZOVANÝCH VÝTVARNÝCH HODIN	46
3.7 REFLEXE REALIZOVANÝCH VÝTVARNÝCH HODIN	46
3.8 FOTOGRAFIE PROCESU A REALIZOVANÝCH PRACÍ.....	48
ZÁVĚR.....	51
RESUMÉ	52
SEZNAM LITERATURY	53
INTERNETOVÉ ZDROJE	54
SEZNAM POUŽITÝCH REPRODUKČÍ.....	55
SEZNAM OBRÁZKŮ	57
PŘÍLOHY	I

ANOTACE

Diplomová práce s názvem "Fantaskní krajina" se zabývá prozkoumáním a tvorbou krajinného umění, ve spojení s fantastickými světy známých z filmových příběhů. V teoretické části autorka analyzuje historický vývoj krajinomalby a zkoumá, jak se umělecké zobrazení krajiny vyvíjelo v rámci různých kulturních a společenských kontextů. Praktická část se soustředí na tvorbu pěti velkoformátových fantaskních maleb. V didaktické části aplikuje své poznatky a umělecké dovednosti ve výtvarné úloze pro žákyně základní školy s cílem rozvíjet jejich kreativitu a kritické myšlení. Práce zdůrazňuje význam výtvarného umění, konkrétně krajinomalby ve vzdělávání a důležitost přírody pro naši budoucnost.

KLÍČOVÁ SLOVA

Malba, krajinomalba, příroda, fantasy, akrylové barvy, příběh, historie krajinomalby, výtvarná hodina

ANNOTATION

The thesis titled "Fantasy Landscape" explores the examination and creation of landscape painting, in connection with the fantastical worlds known from film narratives. In the theoretical part, the author analyzes the historical development of landscape painting and examines how artistic representation of the landscape has evolved within various cultural and societal contexts. The practical section focuses on creating five large-format fantasy paintings. In the didactic part, the author applies her knowledge and artistic skills in a visual task for elementary school students with the aim of fostering their creativity and critical thinking. The thesis emphasizes the importance of visual art, specifically landscape painting in education, and the significance of nature for our future.

KEYWORDS

Painting, landscape painting, nature, fantasy, acrylic paint, story, history of landscape painting, art class

Úvod

Diplomová práce přináší pohled do světa fantaskních krajin, které sebou nesou symboly z jednotlivých literárních či filmových zpracování příběhů, jež byly pro tuto práci inspirací a nese tak název "Fantaskní krajina". Práce se zaměřuje na průzkum krajiny, která v umělecké tvorbě přesahuje hranice reálného světa a vstupuje do sféry fantazie. Krajina, ačkoliv v mnoha kulturách vnímána primárně jako místo reálné, se v umění často transformuje a stává se prostředkem pro vyjádření hlubších emocí, idejí a představ. Tato práce si klade za cíl prozkoumat, jak se krajinné umění vyvíjelo a jak lze s motivem krajiny v umění pracovat v současnosti.

Práce je rozdělena do třech hlavních částí – teoretické, praktické a didaktické. Teoretická část se zabývá historickým vývojem krajinného umění od gotiky po surrealismus. Analyzuje, jak různé umělecké styly ovlivnily zobrazení krajiny a jak se krajinná malba postupně osamostatnila a stala se plnohodnotným uměleckým žánrem.

Praktická část prezentuje vlastní uměleckou práci, která byla inspirována fantazijní tvorbou Michaela Rittsteina a precizní prací Zdeňka Buriana. Práce obsahuje pět velkoformátových obrazů, které vycházely ze skicovného materiálu tradiční krajinomalby, tvořených technikou akrylových barev. Skici poté byly transformovány do fantaskních krajin. Každý obraz je inspirován různým filmovým nebo i literárním dílem, které má silný vztah k fantaskním či magickým světům, jako je například Harry Potter nebo Narnie. Tyto obrazy nejen reflektují autorky osobní umělecké vnímání krajiny, ale také představují pokus o novou interpretaci tradičních motivů. V textové části autorka vystihuje myšlenku a záměr zvolených filmových inspirací, z hlediska dětského vnímání pohádek.

Didaktická část ukazuje proces realizované výuky na dané téma, kterou prošly žákyně sedmé a osmé třídy základní školy. Cílem bylo podpořit jejich kreativitu a experimentování s netradiční kombinovanou technikou. Zadáním bylo znázornění skutečné krajiny, která pro ně měla určitý citový význam, pomocí temperových barev kombinovaných s moukou a vodou pro výraznější strukturu barev. Jejich úkolem bylo zachycení reálné krajiny, kterou poté transformovaly do fantaskní podoby pomocí postav či motivů vytvořených z modelíny. V závěru této části byly žákyně vyzvány k reflexi nad jejich vlastním dílem a dílem svých spolužaček. Tento krok měl podpořit jejich schopnost analyzovat a kladně porovnávat

různé umělecké práce. V této didaktické části byl kladen důraz na stimulaci fantazie a vyzkoušení nových přístupů k výtvarnému vyjádření.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 KRAJINOMALBA A JEJÍ VÝVOJ

Krajinomalba, jako významná složka výtvarného umění, představuje zajímavou interpretaci ve vztahu člověka k přírodě, která se transformovala v souladu s různými uměleckými, filozofickými a společenskými směry. Nejdříve byla krajina zobrazována realisticky, tak jak ji umělci viděli. Postupem času se však i v krajinomalbě odrážely různé umělecké styly, které neměly vystihovat reálnou podstatu krajiny, ale spíš se jí inspirovat, čímž se do obrazů dostávaly prožitkové složky jednotlivých umělců. Krajinomalba se nezaměřuje pouze na estetické preference a technické dovednosti umělců, ale i na širší společenské a kulturní kontexty, které formují vnímání krajiny. S postupem času se tvorba přizpůsobovala novým technologiím a společenským změnám, což otevíralo nové možnosti pro umělecký výraz a interpretaci krajiny. Dnešní digitální éra umění a nových médií přináší do krajinomalby nové příležitosti, jak vyjadřovat vztah k přírodě a krajině.

1.1.1 GOTIKA

První zmínky zachycení krajiny v obrazech, se objevují v gotickém umění ve 14.století. Gotické malby, jež měly zlaté pozadí, byly postupně nahrazovány schématickými atributy přírody, jako jsou stromy, květy, prameny a ptáci, zobrazující jarní přírodu. K motivu přírody v tomto období přistupovali umělci jako k láskyplnému spojení s přírodou, a především prožitku hluboce náboženskému. Oslavovali tak Hospodina a jeho stvořitelskou velikost prostřednictvím přírodních živlů a živých tvorů. Kromě obrazů lásku k přírodě oslavovali písněmi zvanými Chvalozpěvy stvoření. (Librová, 1988 str. 37) Jeden z nich obsahuje starozákonný princip chvalořečení boha skrze přírodní jevy:

Ať tě chválí, můj Pane, sestra luna a hvězdy,

stvořils je na nebi jasné, vzácné a pěkné.

Ať tě chválí, můj Pane, bratr vítr

A vzduch oblaka, jasná obloha i každé počasí, kterým živiš tvory.

Ať chválí, můj Pane, sestra voda,

Která je velmi užitečná, pokorná, vzácná a čistá.

(Librová, 1988)

Patrně první evropskou krajinomalbou, jejíž místní předlohu lze identifikovat, je obraz „Přebohaté hodinky vévody z Berry“, který byl vytvořen Bratry z Limburka kolem roku 1416. Centrem pozornosti jsou figurální motivy, které jsou doplněny večerní krajinou. Hodinky jsou liturgickým souborem modliteb, v němž jsou krajinnými situacemi symbolizovány jednotlivé měsíce v roce. (Librová, 1988 str. 45)

1.1.2 RENESANCE

V období renesance, ve 14. až 16. století, se krajinomalba začala osamostatňovat jako samostatný žánr. Umělci jako Leonardo da Vinci a Pieter Brueghel se soustředili na detailní studium perspektivy a přírodních jevů, čímž otevřeli nové možnosti interpretace přírody. Což vedlo k realistickému zobrazení krajiny. Zájem u renesančních umělců byl také o náboženskou scénu s kombinací krajiny, jež byla důležitým prvkem. Byly reflektovány myšlenky humanismu a obnoveného zájmu o antickou kulturu. Krajina byla chápána jako místo klidu, kde byl ruch měst oddělen přírodou spojenou s božským řádem. Důraz na harmonii s přírodou ovlivnil mnoho umělců a položil základy pro další vývoj krajinomalby. Autoři ideálních krajin podřizovali přírodní realitu dekorativní stylizaci. V renesanci dbali důraz na symetrii a proporce a byli odhodláni zvládnout systematické metody zobrazování světa, jehož příkladem byla „lineární perspektiva“. (Little, 2005 str. 15) Hlavní proud italské renesance vycházel z propojení naturalismu a idealizace, pozorování vnějšího světa a jeho přetváření. (Hockney, a další, 2016) Renesance chápe krajinu jako pozadí pro krásu lidského zjevu, což je vidět na obraze Leonarda da Vinci, „Svatá Anna Samotřetí“ z roku 1506. (Librová, 1988 str. 47)

1.1.3 BAROKO

Barokní krajinomalba vznikala v 17. století a byla často používána jako pozadí pro náboženské a historické scény. Barokní tvorba zachycuje dramatické krajinné scény, které dbají důraz na detail a atmosféru. *„Barokní krajiny byly řešeny s výtvarným ornamentálním záměrem, jejich kompozice měla symetrickou vazbu na sídlo panstva. Vyznačovala se cestami, alejemi a prostřednictvím geometrických principů byly včleněny obory, bažantnice,*

parky, panské hrobky, sochy a další církevní stavby.“ (Librová, 1988 str. 49) Umělci jako Nicolas Poussin zdůrazňovali dramatické efekty světla a stínu, čímž přinášeli do krajinomalby nový emocionální rozměr. U některých Poussinových krajin nejsou jednotlivé plány, s výjimkou oblohy, barevně ani světelně odlišeny. (Bláha, 2012 str. 135) Jeho obrazy měly vyprávět určité příběhy, které působily až divadelně. Inspiroval se ve své tvorbě antickým uměním a mistry Tizianem a Rafaelem. Soustředil se, aby jeho obrazy měly logické uspořádání, zajímavou kompozici, jasné linie a narativ. Měl ve své tvorbě velkou škálu námětů, jako erotičnost, idylku, radost, dramatickosti, meditativnost a tragičnost. (Sbírky národní galerie Praha, 2015) Kromě Poussina patří do barokní malby francouzský malíř Claude Lorrain, který tvořil obrazy na přelomu baroka a klasicismu, dále německý malíř Adam Elsheimer a italský malíř Salvator Rosa.

1.1.4 ROMANTISMUS

V období romantismu na přelomu 18. a 19. století se krajinomalba stala prostředkem pro vyjádření osobních emocí a touhy po spojení s přírodou. První zmínky o romantismu pochází z Anglie. Obrazy byly zobrazovány jako výjevy v empiricky věrohodné podobě. Byl kladen důraz na větší význam barevnosti a v modelaci tvarů. Byl zde rozmach s malířskými technikami jako byla olejomalba, akvarel a grafika. (Hublová, 2013) Motivem byli lidé z okraje společnosti, lidé v horších duševních stavech, válečné situace a metafyzické bytosti. John Constable byl považován za zakladatele moderní krajinomalby v 19. století a byl nazýván básníkem venkovské přírody, poněvadž svou tvorbou oslavoval prostý venkovský život. Caspar David Friedrich či J. M. W. Turner přinesli do krajinomalby nové emoční a spirituální rozměry zobrazující divokost a nekonečno přírody. *„Romantismus je s představou krajiny spjat velmi těsně. Vztah ke krajině se v ideologii romantiků stává odpůrcem „rozumářství“, ozvěnou citových rozpoložení a námětem, jímž se dají vyjádřit.“* (Librová, 1988 str. 65) Se slovem „romantický“, jež mělo vyjadřovat charakter krajiny, se poprvé setkáváme v Deníku Johna Evelyny, který popisoval svou návštěvu Bristolu. Zde si zapsal: *„Zde jsme šli hledat diamanty a potom horským zřídům na jejich úpatí. Tam je také na svahu této hrozné Alpy velmi romantické místo.“* (Librová, 1988 str. 63)

Caspar David Friedrich, jenž byl jeden z německých představitelů, vyjadřoval ve své tvorbě pocity osamělosti a duchovního hledání. Byl fascinován přírodou, kterou procházel na svých cestách a snažil se ji tak interpretovat a dávat jí svůj vlastní výraz. Do svých krajin většinou zasazoval postavy, které hleděly v dáli a využíval atmosférický efekt, kdy krajinu zahaloval mlhou, kterou naznačoval temné neradostné svítání. Jeho krajiny působily uklidňujícím pocitem, i přes to, že z některých dýchal osamocení, chladný dojem. (Vaughan, 2004 stránky 119-120)

Nejvýznamnějším českým malířem z období romantismu byl Josef Mánes, který se považuje za mistra české figurální malby a krajinomalby. Jelikož jeho malby byly velmi realistické, spadá i do období realismu. Mánes čerpal inspiraci od českého umělce Františka Tkadlíka, který léta žil v Itálii. Odesl si od něj harmonizační a idealizační postoj ke skutečnostem, které byly spojené s italskou renesancí a jejími prvky, které vyjadřovaly souměrný tvar, melodickou tvorbu a vybroušenou malířskou techniku. Jeho díla obsahují témata a prvky, které jsou typické kultuře 19. století, jako jsou historismy, obnovující minulé formy, v nichž hledal vzor současné krásy, realistické zkoumání a představování přírody, kterou poznával při svých krajinářských cestách. Ve svých obrazech dokázal zachytit atmosféru českých krajin a venkovských životů, které zachytil pomocí detailů a barevného bohatství podtrhující krásu českého prostředí, jenž je nabitá emocemi a pozorující atmosférou. (Macková, 1970 stránky 12,17)

1.1.5 REALISMUS

Cílem realismu v umění není krása, ale zachycení reálné situace. *„Pojem realismus je zaměřen proti romantice a akademickému malířství, proti surrealismu, formalismu a abstraktnímu umění.“* (Henckmann, a další, 1995 str. 157) Rozbujelá fantazie romantiků je nahrazena pečlivým sledováním světa kolem sebe. Gustav Courbet to potvrzuje svými slovy z 19. století: *„Tvrdím, že malířství je v podstatě konkrétní umění, a může proto zobrazovat jen věci skutečné, které existují. Jeho jazyk je zcela fyzický, vyjadřuje viditelný svět. Abstraktní, neviditelný a neexistující předmět nepatří do oblasti malířství.“* (Bláha, a další, 2005 str. 113) Realismus nebyl lidmi podporován, jelikož jim způsob tvorby připadal laciný a neuctivý. To však umělci jako G. Courbet nebrali v potaz, jelikož odmítal

akademické normy a oficiální umělecké styly. Kromě toho byl významnou rolí pro hnutí realismu. Často maloval portréty, krajiny a scény z každodenního života, kde zdůrazňoval autentičnost. Jeho pastózní rukopis dával důraz na modelování tvarů, které přenášel do prostorových plánů, které jsou od sebe výrazně odděleny tíhou hmoty. I přes potlačování detailů dosahuje v obrazech optické prostoty. (Bláha, 2012 stránky 104-105) Byl důležitou inspirací a výchozím bodem pro další umělce a jiné umělecké proudy. Kromě Courbeta v tomto proudu vynikal Camille Corot, Jean-François Millet a Théodore Rousseau.

1.1.6 BARBIZONSKÁ ŠKOLA

Barbizonská škola vznikla jako navázání na krajinomalbu Johna Constabla, který byl obdivován pro jeho volné nanášení barevných skvrn štětcem nebo pomocí špachtlí. Barbizonští umělci představovali krajinomalbu jako nepřikrášlenou podobu skutečnosti. Jedná se o skupinu malířů, kteří se během třicátých let 19.století usadili v Pařížském městě Barbizonu, kde chodili malovat do plenéru. Nebylo pro ně primárně důležité zachycení konkrétní podoby krajiny a její podrobné zkoumání, ale vybírali si krajinu, ze které měli vnitřní prožitek. Hlavní vůdčí osobnost byl Theodor Rosseau, který školu, jenž byla bez profesorů a studentů, založil. Jednalo se o skupinu spojovanou společným pohledem a názory, přátelstvím a láskou k umění. Umělci této školy byli také Camille Corot, Jean-François Millet, Jules Breton a Charles-François Daubigny. (Bláha, a další, 2005 stránky 108,114)

1.1.7 IMPRESIONISMUS

Impresionismus vznikl před rokem 1870 ve Francii jako velký obrat v dějinách malířství. Impresionisté odporovali konvencím a běžným malířským stylům, a tak vytvořili nový styl, jenž zachycuje prchavé okamžiky pomocí barevných skvrn, které měly přesahovat klasické malířské prvky jako je tvar, objem a linie. Soustředili se na atmosférické nálady v krajině, hru slunečního světla a stínu a přirozenou krásu přírody. Obrazy malovali skicovitě rychlými a krátkými tahy štětce, aby co nejlépe vystihli atmosféru krajiny. Používali velkou škálu barev, až na černou barvu, která se téměř na obrazech nevyskytuje. Na jejich tvorbu měl

vliv Édouard Manet a jeho zachycení skutečné krajiny bez pompéznosti. Čerpali také z techniky Barbizonských umělců, kteří využívali světlo a atmosférickou proměnu v krajinomalbě, volnost v používání barev a zanechání malířského rukopisu. Reakcí na Impresionismus byl Neoimpresionismus a Postimpresionismus, které vytvořily další pohledy na krajinomalbu. Mezi významné umělce impresionismu patřil Claude Monet, Auguste Renoir, Camille Pissarro a čeští umělci Antonín Slavíček, Antonín Hudeček, Julius Mařák a Otakar Lebeda. (Sedláková, a další, 2020)

1.1.8 EXPRESIONISMUS

Expresionismus jako umělecký sloh vynikal v používání výrazných barev, dramatických kompozic a zobrazování deformovaných postav. Barvy mají v krajinomalbě velký význam, jelikož jsou používány k zachycení atmosféry obrazů, mají vyvolat dramatický efekt a silné reakce u diváka. Expresionismus se rozvinul v letech 1905 až 1920. *„Výraz exprese má představovat vášnivou akci a hluboký prožitek skryté tváře. Cílem expresionistů bylo vyjádření rozporu mezi světem, skutečností a zdáním, snaha dotknout se i disharmonických stránek lidské duše, pramenících z pocitů bezmocnosti a úzkosti.“* (Šamšula, a další, 1994 str. 46) Umělci, jenž do svých obrazů dostávali expresivní pozadí krajiny nebo přímo zachycovali samostatnou krajinu byli Emil Nolde, Ernst Ludwig Kirchner a Edvard Munch.

1.1.9 SURREALISMUS

Velmi odlišný způsob vyjadřování krajiny v obrazech, je vystižen v uměleckém proudu „Surrealismu“. André Breton ho popsal jako: *„Čistě psychický automatismus, jímž se snažíme vyjádřit skutečné myšlenkové procesy. Diktát bez jakékoli kontroly rozumem, mimo jakoukoli estetickou nebo etickou úvahu.“* (Leroyová, 2005 str. 6) Surrealismus vznikl mezi lety 1920 až 1970. Zabýval se vyjádřením iracionálních myšlenek, snů a fantazií. To se odráží i v surreální krajině, která ukazuje neobvyklé a nereálné scény, jež jsou doplněny stejně tak nereálným zobrazování postav a různých prvků jako jsou roztavené hodiny, neobvyklá stvoření nebo nereálná perspektiva. Barevnost a použití světla zde hraje důležitou roli pro vystižení tajemné atmosféry a zázraků, což přispívá k surrealismu a neobvyklosti. Významní

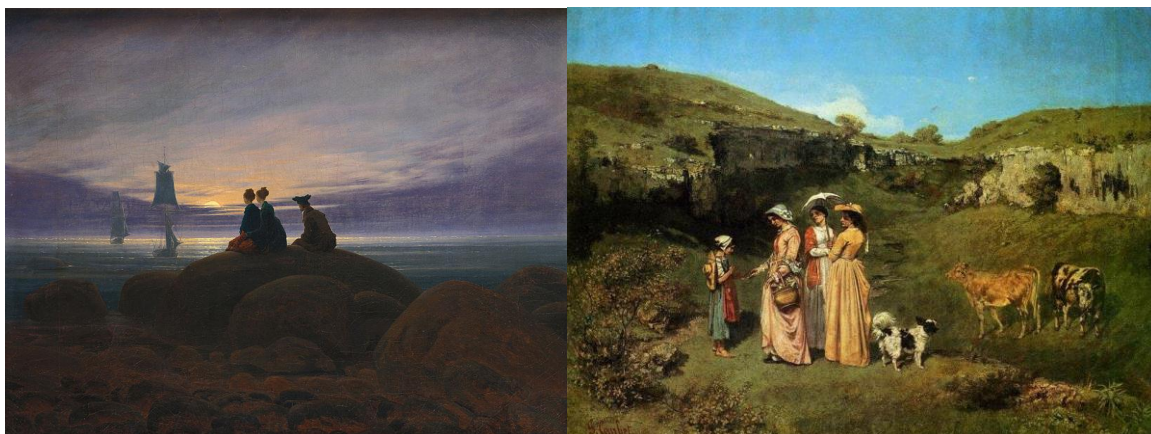
surrealističtí umělci jako Salvador Dalí, René Magritte, Yves Tanguy a Max Ernst se často zaměřují na zobrazení krajinných scén, které diváka vtahují do jiného světa plného fantazie. Každý obraz v sobě schovává symboly, které mají hluboký význam a odkazují na psychické stavy a podvědomé myšlenky. (Caws, 2004 stránky 14-20) Jedním ze zajímavých představitelů, u kterých se objevuje motiv krajiny jako samostatné téma je například Yves Tanguy, který prostřednictvím svých obrazů objevuje nové obzory. Přejímá motivy od de Chirica a Ernsta, ale svou atmosférou se se podobá k Miróvi a jeho prosvětlenému pozadí v obrazech. „Využívá nadpřirozené nedefinovatelné světlo, které zakrýval magickým chladem. V průběhu 20. let opustil od figurativních prvků a odvíjel své obrazy zcela z protikladu pozadí, které dávalo vzniknout dojmu podivných krajin, které oživoval organickými tvary.“ (Leroyová, 2005 str. 92) Obraz s názvem „Temná zahrada“ je jedním z jeho klasických pohledů na fantazijní krajinu. Je zde jeho klasický rukopis, jako jsou postavy bez tváří, které působí pohyblivě. Jde zde o mechanicky kreslené struktury vln, z nichž vzniká hluboká a temná mořská hladina, která zasahuje do tyrkysově zbarveného nebe. (Leroyová, 2005 str. 92)

1.2 REPRODUKCE OBRAZŮ Z HLEDISKA VÝVOJE KRAJINOMALBY



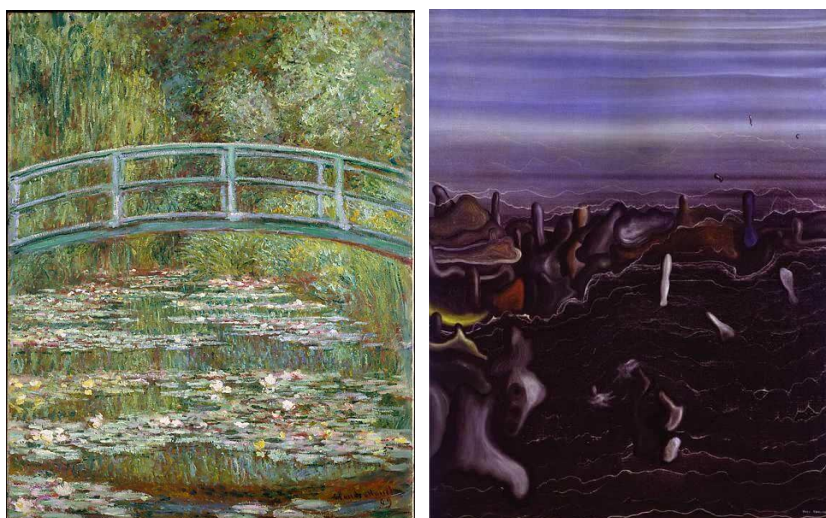
Obrázek 1 - Leonardo da Vinci: Svatá Anna samotřetí (1506)

Obrázek 2 - Nicolas Poussin: Landscape with a Calm (1650)



Obrázek 3 - Caspar David Friedrich: Mondaufgang am Meer (1822)

Obrázek 4 - Gustave Courbet: Young Women from the Village (1852)



Obrázek 5 - Claude Monet: Bridge over a Pond of Water Lilies (1893)

Obrázek 6 - Yves Tanguy: Temná zahrada (1928)

1.3 VÝZNAM A DŮLEŽITOST PŘÍRODY PRO ČLOVĚKA

Krajinomalba jako umělecký žánr v sobě nese nejen estetickou hodnotu, ale především hluboký vztah k přírodě a prostředí, kterými jsme obklopeni. Z hlediska toho jsem se ve své práci zaměřila na přírodu v kontextu s krajinomalbou, zejména pro výtvarnou tvorbu pro děti. Příroda nám může poskytovat poselství a inspiraci, které ovlivňují naše vnímání a porozumění přírodě a také podnícení k ochraně a péči o životní prostředí pro budoucí generace.

Paní Librová ve své knize „*Láska ke krajině?*“ uvádí: „*Člověk, který miluje přírodu, má patrně blíž k ekologickému pozitivnímu činu než člověk necitlivý, který disponuje pouze ekologickými informacemi: přičemž ekologicky pozitivním činem je míněn nejen zjevný aktivní ekologický postup, ale také ochota zřici se svých potřeb, o nichž vím, že přírodu přímo nebo nepřímo neohrožují*“ (Librová, 1988 str. 16)

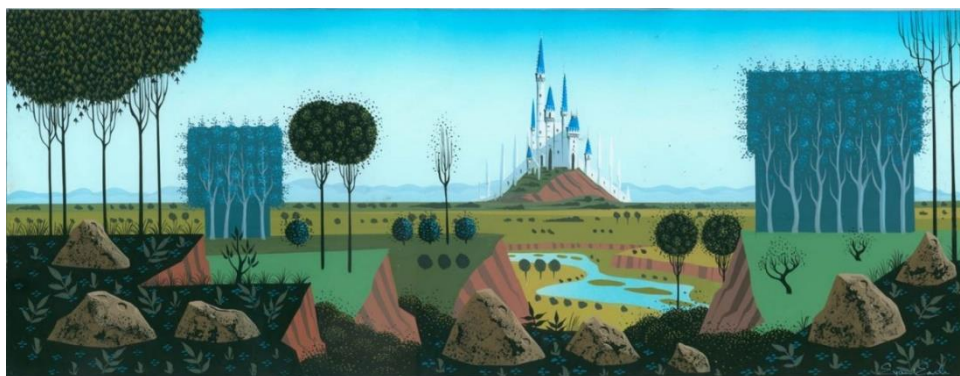
Z textu je patrné, že ekologicky pozitivní čin není pouze o aktivních krocích jako je recyklace, ale také o ochotě jedince aspoň lehce omezit některé své vlastní potřeby. Tento přístup vyžaduje jak povědomí o dopadech lidské činnosti na životní prostředí, tak i empatii a citlivost k potřebám a hodnotám přírody. Z hlediska své působnosti na školách to vnímám jako jeden z důležitých kroků. Nejen žákům ukazovat hezkou stránku přírody, jak vypadá na obrázku, ale povídat si o možných následcích, když si přírody nebudeme vážit a ochraňovat ji. Závěrem tedy lze konstatovat, že podpora vztahu dětí k přírodě, ať už prostřednictvím krajinomalby či jiných aktivit, má potenciál nejen posílit ekologické povědomí, ale také vést k ekologicky odpovědnějšímu chování v dospělosti. Tímto se otevírá perspektiva pro pedagogickou praxi a environmentální výchovu, která může hrát klíčovou roli v budování udržitelnější společnosti."

1.4 INSPIRAČNÍ VÝCHODISKO

1.4.1 EYVIND EARLE

Jednou z inspirací pro mou Diplomovou práci byl Eyvind Earle. Eyvind Earle byl významným americkým výtvarníkem a ilustrátorem, známým svými krajinomalbami a také svou prací pro společnost Walt Disney. Je známý zejména díky své práci na animovaném filmu Šípková Růženka z roku 1959. Earleova stylizovaná a barevně bohatá pozadí přispěla k unikátní atmosféře tohoto filmu.

Mimo práci pro Disney se Earle věnoval také malbě krajiny. Jeho obrazy často zachycují geometrické tvary a vynikající syté barvy. Jeho umělecké dílo je ceněno pro jeho schopnost zobrazit krásu přírody, prostřednictvím jedinečného stylu. Earle je považován za významnou osobnost v oblasti amerického výtvarného umění 20. století a jeho práce měla významný vliv na oblast animace, ilustrace a výtvarného umění obecně. (LLC, 2019)



Obrázek 7 - Eyvind Earle: Šípková Růženka (1951)

1.4.2 DOBRODRUŽNÝ SVĚT ZDEŇKA BURIANA

Další mou inspirací pro mou práci byla kniha „Dobrodružný Svět Zdeňka Buriana“, kterou sepsal Ondřej Müller a Rostislav Walica. Kniha ukazuje ilustrační tvorbu, jež pochází z roku 1942 až 1972, od českého malíře a ilustrátora dobrodružných knih Zdeňka Buriana. Kniha obsahuje ilustrace, které Pan Burian vytvořil k jednotlivým příběhům, jež sepsali různí spisovatelé. Každý jeho obraz zachycuje jedinečnou událost, která vystihuje pocity a emoce jedinců, jež pocházejí z dané dějové linky. Většina obrazů zachycuje dobrodružnou výpravu různorodých lidských postav. Autor do svých obrazů dostává dramatickosti a hloubku pomocí kontrastu světla a stínů, které obraz dramaticky vystihují. Pro mou praktickou část byly tyto ilustrace zajímavou inspirací, nejen kvůli impozantním scénám, ale také díky preciznosti a propracovanosti v jednotlivých částech obrazů. Jsou zde skvěle propracované detaily v částech těla, okolí a atmosféra, která je zde zachycená, dokáže diváka vtáhnout do obrazu

Autoři knihy popisují Zdeňka Buriana jako do sebe uzavřeného, ostražitého proti světu a v mnohém ohledu zklamaného člověka. Tyto své dispozice použil pro svou tvorbu, jež dnešní umělci reprodukovali v lepší tiskové kvalitě, o které by mistr tenkrát snil. Pan Burian je známý svou technikou, kresebným mistrovstvím a používáním techniky kvaše, jež se protíná celou knihou. V jeho ilustracích je význačný zájem v používání figur, které jsou zachycené v různých pohybech a emocích. Na jeho obrazech jsou znatelné jeho vnitřní postoje ke světu. Velmi pohrdal dobou, ve které žil, ale právě díky svému postoji vytvořil

tolik děl, jenž vycházelo z různých období. Díky němu máme k dispozici kolekci vizí vzdorovitého muže, který nikdy neuhnul ze své cesty a svého postoje. (Müller, 2016 str. 11)

Každá kapitola obsahuje příběh spisovatele doplněný o ilustrace od Zdeňka Buriana. Kapitola „Příběhy Západu a Východu od Luigiho Motta byla pro mě jednou z inspirací, jelikož obraz „Královna východu“ zde vyniká svou vyjimečností. Většina jeho obrazů je malovaná technikou kvaše, zbarvená do monochromních barev, zachycující reálné dramatické situace. Oproti tomu je tento obraz, jenž má sloužit jako obálka knihy, vytvořen pomocí nereálných symbolů a působí tak fantaskním dojmem. Obraz zachycuje město a nad ním vycházející slunce, představující Královnu, jenž je zahalená v mračnech, která jsou doplněna letouny. Tyto symboly, mají vystihovat střet různých civilizací, konflikty a kulturní rozdíly.

1.4.3 MICHAEL RITTSTEIN

Jako jednoho z umělců, který ve své tvorbě používá expresivní fantazijní prvky, jímž jsem se inspirovala ve své fantaskní tvorbě, je Michael Rittstein, český výtvarník a zároveň jeden z nejvýznamnějších představitelů expresivní figurální malby ve světovém malířství. Patří ke generaci umělců, jenž tvořila v polovině 70. let, kdy působil jako přední ikona ve škole moderní české grotesky. Svou tvorbou se stal pravým mistrem v termojaderných reakcích původní kritické imaginace.

Rittsteinova tvorba byla reakcí na dobu ve které žil a tvořil, kdy hlavní tendence umění slábly, jelikož umělci a lidé ztráceli oporu v životě a v pohledech na umění. Vznikaly nové pohledy z hlediska analýzy a syntézy. Rittstein se snažil toto období překlenout a snažil se obnovit společenské platnosti umění tak, že z dané krize vyrůstá a svým způsobem ji tematizuje. Typické je pro něj zaznamenání lokálních historek do své tvorby, které vycházely z narůstajícího počtu válek z různých částí světa. Jeho obrazy jsou tak námětem těchto situací, které ukazují žánrové výjevy. Mezi válkami a jeho historkami v obrazech není přímá spojitost. Avšak jeho scény jsou zachycené jako reakce na ně a jsou zobrazené jako výbušné a konfliktní. Strach z války, nejistoty a celkové světové situace se projevuje v osobním životě a dokonce i v intimních vztazích mezi lidmi. Nervozita a napětí se tak přenáší do psychického rozpoložení a je-li svět nemocný, tak to především proniká do

vnitřního stavu člověka. Odtud proudí Rittsteinova myšlenka v jednotlivých dílech. (Kříž, 1993 stránky 5,6)

Obrazy vychází z dobromyslných a humorných příběhů, ale i těch agresivních a krutých, které jsou vyjádřeny lidskými postavami spojenými se zvířecí podobou. Význačná je gradace, rytmus a rychlost v tempu události, které tak dodávají obrazům autentičnost. Obsahují groteskní motivy, širokou škálou archetypů těl expresivně doplněné barevnými skvrnami, výstižně vybranými rekvizitami a teatrálními scénami. Obrazové scény vypovídají o zjevných i skrytých úzkostech člověka, jenž žije v totalitním sevření systému moci, donucování a násilí. Tato omezení v autorovi vzbudila výbuch vzpoury a protestu, který v sobě neutlumil touhu po volnosti přírody. Neevokovalo to v něm jen fyzický pocit stísnění fyzického pohybu, ale i duchovního prostoru. Vzpourou proti všemu, jenž autora tísnilo, je divoký anarchismus Rittsteinovy výbušné fantazie. (Kříž, 1993 stránky 6,7)

Jeho tvorba by mohla být označována jako hororová, jelikož obrazy mají náboj patetické hrůznosti vyplývající z daného děje, prostředí a typů figur, jenž působí děsivě. Vyznačuje se různou formou satanismu a scénických gagů, které nejsou běžné v současném malířství. Jeho obrazy jsou velmi osobité, poněvadž kombinuje drásavé existenciální děsy s lehkými životními obsahy a s humornými, obrazovými a fantazijními metaforami. Spojením hrůz s fantazijní metaforou řadí tohoto umělce do surrealistické monstrozity s její devízou křečovitě krásy. „*Významnou roli při formátování Rittsteinova hororu hrála roli i televizní groteska pro děti. Podkladem jeho radikální ironie byl proces infantilizace, zdětinštění člověka v moderní přetechnizované společnosti. Hrůznost přestává být hrůzností a stává se zábavou, opiem, který jako bychom díky médiím sáli zároveň s mateřským mlékem.*“ (Kříž, 1993 str. 8) Mnoho jeho obrazů by mohlo připomínat současnou kinematografii, jelikož byl zaujat klasickými hororovými filmy, především z německého expresionismu. Avšak stále je u něj silný rukopis, vycházející z tradic amerického pop-artu. Slučování a kombinace různorodých prvků jeho tvorby vypovídá o jeho bohaté psychologické motivaci. (Kříž, 1993 str. 7)

Mnohokrát ve svých dílech, kromě již zmíněných témat, se zaměřuje i na sexuální tematiku, která v sobě chová přitažlivý erotický náboj, který se postupně v jeho tvorbě vyvíjí. Odkazuje na společenství pravěku, kde je člověk součástí přírody a nepocituje tak žádný

stud. Rittstein jako manýrista ve svých obrazech manipuluje s těly v mnoha absurdních polohách z různých pohledů. Poukazuje tak na variabilitu vystižení těl a jejich erotických motivů. Množení figur v obraze naznačuje intervenci sociálních realit lidské existence. Hlučnost a chaotičnost postav, které vnáší do tvorby, přináší disharmonickou atmosféru. Svou ideou narušuje původní idealismus romantické erotiky, jelikož ji používá v poloze satirické frašky. Sexuální motivy nemají připomínat lascivní banální erotiku, ale mají symbolický význam, který lze rozklíčovat, soustředíme-li se hlouběji na fantazijní scény. Rittsteinovo pohledy na způsoby vnímání umění a jeho všestrannost vykazují osvobozující kvalitu, které ho činí autentickým. (Kříž, 1993 stránky 9,10)



Obrázek 8 - Michael Rittstein: Jelen a modrá kytara (2017)

2 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část je zaměřena na fantaskní nereálnou krajinomalbu, která je inspirována filmovým světem. Kompozice obrazů však vychází z reálné krajiny míst, které jsem sama navštívila a zaznamenala si je. Vytvořila jsem sérii pěti velkoformátových obrazů malovaných akrylovými barvami. Obrazy vycházejí z mnou oblíbených fantasy příběhů, ať už ve filmovém či knižním zpracování. Každý obraz má představovat pohádkový příběh, který je nezbytný pro dětský vývoj, fantazii a tvorbu. Všechny obrazy skrývají důležité symboly, které jsou podstatnou součástí jednotlivých příběhů a tvoří tak obraz lépe poznatelným.

Podle Neila Gaimana: „Každá dobrá pohádka obsahuje kousek pravdy. Jsou jako světla, která nám ukazují cestu v temnotách a připomínají nám, že i v největších zkouškách můžeme najít sílu a naději.“

Všechna inspirační filmová východiska mají svá opodstatnění v této diplomové práci, jelikož mnou zvolené filmy či pohádky mě provázely celým dětstvím a dospíváním a byly pro mne důležitým článkem. Ve filmech i pohádkách jsem nacházela dobrodružství, ponaučení a naději v lepší zítřky, což mi bylo útěchou v složitějším období mého života. Dodnes se mi líbí představa nereálná, která ukrývá nespočet možností a variant, to jaký by mohl být svět, kdybychom ho viděli skrze růžové brýle. Jaké by to bylo, kdybychom si mohli jen představit, že letíme a už bychom se vznášely v oblacích, udělat se neviditelnými a ukrýt se ve chvílích, když by to bylo třeba, nebo mávnutím ruky zapálit oheň či vyčarovat vodu nebo vypít lektvar, díky kterému bychom se zvětšili a měli tak lepší nadhled nebo jiný, díky kterému bychom vyléčili neléčitelné onemocnění, když bychom mohli mluvit se zvířaty a rozuměli tak jejím potřebám. Svět by byl také jednodušší, když by se lidé rozdělovali na špatné a dobré, jako v pohádkách, tak bychom věděli, komu důvěřovat a od koho si držet odstup. Jaké by to zkrátka bylo, když by se nemožné stalo skutečným.

2.1 „EXPECTO PATRONUM“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM HARRY POTTER

Tento obraz je inspirovaný knižní předlohou a filmovým zpracováním slavné ságy „Harry Potter“. Harry Potter je fantastický román o sedmi dílech, napsaný spisovatelkou J. K. Rowlingovou. Hlavní postavou je mladý kouzelník, který průběžně v každém díle poznává své propojení s Pánem Zla jménem Lord Voldemort. Příběh se odehrává v kouzelnickém prostředí, nejčastěji ve Škole čar a kouzel v Bradavicích, kde se odehrávají všemožné příběhy, které na sebe různě navazují, ať už jednoznačněji nebo více mezi řádky. Hlavním tématem, které provází celou ságu je přátelství a láska, které jsou pro Harryho podstatným článkem jeho života. Další jeho důležitou charakteristikou je odvaha, díky které byl také zařazen do jedné ze čtyř kolejí a to Nebelvíru, pro který je tato vlastnost typická. Tato vlastnost je pro něj typická již od doby, kdy jeho rodiče byli napadeni Pánem Zla. Velmi významný pro tento příběh je také boj mezi dobrem a zlem, v tomto případě mezi kouzelníky a Pánem zla a jeho příznivci smrtijedy.



Obrázek 9 - Harry Potter: Vězeň z Azkabanu

Tento film obsahuje nespočet mott, ponaučení a citátů, jenž J. K. Rowlingová napsala. Nejvíce těchto citátů pochází od jedné z nejmoudřejších postav, která se v celém příběhu vyskytuje a je jím Albus Percival Wulfric Brian Brumbál, ředitel Bradavické školy. Zde přikládám jeden z mých oblíbených citátů, který se v posledním díle objevuje v konverzaci mezi Harrym a Brumbálem ve scéně po Harryho nezdařilé smrti. *„Samozřejmě, že se to odehrává v tvé hlavě, Harry, ale proč by to proboha nemohlo znamenat, že je to skutečné?“*

Tento film vnímám za nejpodstatnější ve své sérii obrazů, jelikož ho považuji jako jedno z nejbližších témat a nejobsáhlejších zdrojů inspirace. Na tomto filmu jsem nejen vyrůstala, ale provází mě celým mým životem. Obsahuje svět, ve kterém bych se sama chtěla nacházet, kde nic není nemožné. Vždy mě fascinovala promyšlenost a celková provázanost celé ságy, kterou autorka vymyslela až do nejmenších detailů. Vytvořila svět, který ovlivnil lidi po celém světě a mnoho z nich by chtěli v tomto světě žít, což se částečně podařilo vytvořit, jelikož vznikla studia jak ve Spojených státech, v Tokyu a v Londýně, ve kterém jsem měla možnost studia sama navštívit. Pro člověka, který tímto světem žije, je to neskutečný zážitek. Jsou zde vystaveny rekvizity ze všech dílů filmů. Od viteálů, které byly podstatným prvkem příběhu, až po prostory a kostýmy, které byly ve filmu použity.

Film je založen na knižní předloze, která příběh ukazuje do mnohem větší hloubky, a pracuje s více detaily a vysvětleními, které se do filmu nevešly. Z tohoto důvodu velká část milovníků Harryho Pottera preferuje knihu a shledávají ji mnohem lepší a zajímavější než samotné filmy. Sama nejsem přílišným aktivním čtenářem, přesto však mě tento film motivoval natolik, abych si knihy o několika stech stránkách přečetla a utvořila si vlastní názor. Musím podotknout, že jsem si sama toto pravidlo potvrdila a vytvořilo mi to mnohem lepší a bližší vztah k těmto příběhům. Právě díky této zkušenosti pro mě Harry Potter byl jasná volba pro zpracování obrazu.



Obrázek 10 - „Expecto Patronum“

Tvorba obrazu

Vytvořený obraz vychází z třetího dílu série Harryho Pottera – Vězeň z Azkabanu, který osobně pokládám za nejlepší ze všech dílů. Obsahuje mé oblíbené postavy a zásadní momenty, které navazují na celý příběh, vyvrací a vysvětlují se zde mnohé informace, které byly obsaženy v předchozích dílech. V obraze jsem uplatnila některé symboly, jež se zde nacházejí a postupně je v této části odůvodním.

Barevnost obrazu má odpovídat atmosféře dílu Vězeň z Azkabanu, konkrétně scény s vyčarováním ochranného kouzla – Patrona a mozkomorů, kteří zde jsou zaznamenáni. Obraz se nese v odstínech modré s lehkým nádechem fialové. Výrazný kontrast světla a stínu se odlišuje v horní části nebe podle dané atmosféry. Levá část, v níž jsou již zmínění mozkomoři, je tmavší, jelikož má představovat zlou a temnější stránku. Naopak světlejší modrá v pravém horním rohu poukazuje na bezpečí v hradu. Výrazně modré světlo je zobrazené jako záblesk kouzla s patronem, vedené příčně obrazem.

Kompozice obrazu vychází z pohledu na Adršpašské jezero Pískovna, které se nachází v národní rezervaci Adršpašsko-teplických skal. Obraz je tvořený ze 4 hlavních plánů, ve kterém se schovávají 4 filmové symboly. V prvním předním plánu je Vrba mlátička a začátek ochranného kouzla. V druhém plánu je záblesk kouzla, který míří k ochrannému Patronovi, který je hlavním symbolem obrazu. Ve třetím plánu je na vrcholku hor Bradavický hrad a v posledním čtvrtém plánu se na levé straně nebe vyskytují mozkomoři. Nachází se zde také Černé jezero, Zapovězený les, kopce a hory, na kterých stojí hrad.

Jedním ze symbolů obrazu je Vrba mlátička, odborným názvem: „Vrba mlátivá“, která není jen obyčejným stromem, ale ukrývá své tajemství, které je důležité pro dějovou linku příběhu. Chrání vchod do Chroptící chýše, což je opuštěná budova, která v lidech vzbuzuje strach, jelikož zde jsou slyšet výkřiky a rámus, který má ostatní odradit, aby ji navštěvovali, jelikož sloužila k úkrytu. Do vrby se nedá lehce dostat, poněvadž když se k ní někdo přiblíží a nedotkne se správného místa na kmeni, začne vrba sebou házet a mlátí vše co je kolem ní. Vrba má na obraze vzbuzovat děsivý dojem díky rozvitým větvím v koruně stromu, stejně tak jako ve filmu.

Zobrazenou strašidelnou část s vrbou doplňují mozkomorové, kteří létají ve vzduchu ukryti v tmavém dýmu. Znázornění jsou jako typičtí duchové s rozevlátým oděvem. Jedná se však

o nelidské přízraky, stvoření zla, kteří se považují za jedny z nejodpornějších. Živí se lidským štěstím a vysávají z lidí duši, stejně tak působí na všechno živé kolem nich, včetně přírody. Nejvíce se objevují právě v díle, kterým se inspiroji, a proto jsou zde jako jeden z děsivých symbolů, díky kterým tak dostává obraz hloubku.

Kontrastním symbolem k mozkomorům je Bradavický hrad, který zde vyzařuje svými odstíny světle modré. Záře hradu, kterou zajišťuje ředitel Bradavic, má značit ochranu nad hradem a lidmi v něm. Ve filmu je hrad mnohem rozsáhlejší, čímž značí svou velkolepost a tajemnost a také se v něm dá lehce ztratit, jelikož obsahuje nespočet místností, chodeb a částí hradu, které mají různé účely. V kouzelnickém světě jsou Bradavice jednou z nejvýznamnějších a největších škol. Ve svém obraze jsem znázornila zjednodušenou verzi hradu, zakreslila ty nejznámější části jako je vysoká hlavní věž, menší věže, skleník a známý most.

Na břehu jezera a kraje Zapovězeného lesa je poslední a nejvýraznější symbol a tím je Patron jelena, který je vyčarovaný kouzlem „Expecto Patronum“, podle kterého je i název obrazu. Patrona nebo ochránce dokáže kouzelník vyčarovat při nějaké silné, šťastné vzpomínce, a proto ho nemůže zvládnout každý. Patron má chránit danou osobu a zpodobňuje se ve formě zvířete, které je propojeno s povahou dané osoby. Používá se právě jako zbraň proti mozkomorům. Na obraze je zachycen patron jelena, který se ve filmu objevuje nejvíce, jelikož patří hlavní postavě. Ozářeného Patrona jsem doplnila zábleskem kouzla z druhého břehu, kde byl vyčarován a vykresluje tím scénu z filmu. Tento symbol koresponduje s Bradavickým hradem, poněvadž zde mají stejný úkol a tím je do obrazu vnášet naději a pozitivní stránku příběhu, kde vždy vše nakonec dobře dopadne.

2.2 „NÁDHERŇAJŠ“- OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ

Alenka v Říši divů je mou inspirací pro můj další obraz, jelikož je zde mnoho fantaskních motivů, které jsem zahrнула ve své tvorbě. Alenka byla prvotně sepsána jako kniha od Lewise Carolla, která byla výchozí inspirací pro animovaný film od tvůrců „Disney“ z roku 1951. Vznikla také filmová adaptace od slavného Tima Burtona v roce 2010, kde hlavní role ztvárnili známí herci Johny Depp, Anne Hathaway a Helen Bonham Carter. Z této verze vycházela velká část mé inspirace. Filmové zpracování obsahuje mnoho digitálních

a vizuálních filmových triků v kombinaci se skutečnými herci. Příběh sleduje dobrodružství dívky jménem Alenka, která jako každé dítě věří v určité nemožnosti a nereálnosti. Alenka spadne do králičí nory a nalezne tak tajemný svět plných podivných postav, okolí a situací. Tento svět je nazýván „Říše divů“. Jedná se o říši, ve které je možné i nemožné. Člověk se zde může zmenšit či zvětšit, zvířata mohou mluvit a mají mnoho dalších speciálních vlastností. Alenka zde potkává létajícího a mizícího kocoura Šklíbu, šíleného Klouboučníka a další jiné podivné tvory. Každá situace, do které je přivedena, představuje nové výzvy a úkoly, kterým musí čelit. Snaží se porozumět absurdní logice Říše divů a najít cestu zpět domů. Příběh obsahuje mnoho surrealistických momentů, absurdních dialogů, filozofických otázek a záhad se kterými se musí Alenka potýkat. Postava Alenky se vyjadřuje svými podivnými nápady a nevšedními úvahami, nad kterými se lidé v reálném světě pozastavují a nechápou je.



Obrázek 11 - Alenka v říši divů

Tento příběh je skvělý pro malé děti, které sami někdy tápou v tomto světě. Příběh poukazuje na to, že je v pořádku být odlišný od ostatních a že je potřeba brát svou jinakost jako svou přednost. Např. že když věříme a děláme správně věci, tak si nás dobro vždy najde. Podle slov Lewise Carrolla, postavy otce Alenky, který ji podporuje v její představivosti a na její otázku, jestli je blázen, odpověděl: „*Už je to tak, jsi vyšinutý podivín! Ale něco ti povím. To ti nejlepší jsou.*“ Poukazuje tím na důležitost své vlastní jedinečnosti. Příběh je psán odlišným stylem než jiné pohádky, jelikož má v sobě mnoho fantazijských myšlenek, které ukrývají skryté významy. Pro mě byl tak ideální předlohou k obrazu, jelikož stejně jako je příběh založený na víře v mnoho nemožností, tak i tento obraz je založen na nemožnostech v reálném světě. Příběh je mi blízký i díky postavám, které jsou v něčem šílené a mají obrovskou představivost a víru v lepší budoucnost. Sama se s těmito

vlastnostmi a myšlením ztotožňuji, jelikož mám někdy nereálné představy o tom, jaké by to mohlo být, kdybychom se ocitli v jiném světě, kde je vše možné. I přesto, že tyto představy nejsou moc reálné v běžném životě, tak je mohu aspoň reflektovat ve své tvorbě. Kromě inspirujících částí příběhu jsem si Alenku zvolila také kvůli skvělému zpracování filmové adaptace, která obsahuje mnoho různorodých krajin, jak děsivých, tak tajuplných či magických.



Obrázek 12 - „Nádherňajs“

„Nádherňajs“, jakožto název obrazu, vychází z hlavní části příběhu, který má znamenat den, kdy hlavní postava Alenka, skolí zápornou postavu draka Tlachapouda, čímž ukončí vládu zlé srdcové královny a nastane v Říši Divů mír. Představuje tak pro mě pohodový den, bez veškerých strastí, kdy se jen toulám přírodou. Tak jako v tomto obraze, kdy se člověk ztratí pod klobouky hub podél kouzelné řeky.

Tvorba obrazu

Obraz je inspirován především nereálným prostředím v Říši divů, který je vyobrazen neskutečnými symboly, které mají s příběhem spojitost. Má skica reálné přírody, která obrazu předcházela, byla vytvořena v lesích Šumavy, kde jsem byla inspirována krásou tohoto místa. Většinou si ve své tvorbě nacházím takové pohledy, které mají nějaké zajímavosti. Zde to byla například řeka, která se táhla mezi vysokými stromy. Když jsem

navrhovala, jak bych z této obyčejné nebo spíše neobyčejné krajiny mohla vytvořit fantaskní krajinu, tak mě napadlo, jaké by to bylo, kdybych stromy nahradila obrovskými houbami. Tato myšlenka mě nadchla natolik, že jsem si tento nápad ihned spojila právě s Alenkou, proto se stala mou výchozí inspirací, protože v jaké jiné pohádce by bylo tak předvídatelné a možné, že se stromy změní v houby, než v Říši divů?

Pro tento obraz jsem zvolila velmi netradiční, výraznou barevnost, která je inspirována nereálným světem Říše divů, kde je vše možné. Zvolila jsem proto odstíny fialových a růžových barev, které jsem doplnila kontrastní žlutou. Fialová zde vyjadřuje spiritualitu, tajemno a magičnost, které jsou obsaženy v příběhu, a proto byla skvělou výchozí barvou pro tento obraz. Houbový les je tvořen tmavšími odstíny, aby představovaly temno, které se v lesích nachází. Středobodem lesa je řeka ve světle růžových tónech, představující celkovou harmonii, která se vine od přední části obrazu až po zadní, kde mizí v dále. Zadní část jsem namalovala ještě světlejší růžovou barvou, jenž představuje lehkou mlhavost v dále lesa a tajemno, které se v Říši může ještě vyskytovat. Růžová zde představuje barvu melancholie a sentimentálnosti, která stejně jako fialová s příběhem koresponduje.

Kompozici obrazu rozdělují kopce v lese a určují hloubku a vzdálenosti. Řeka, která je středobodem obrazu začíná v prvním plánu a je vedena až do třetího plánu, kde se v dále ztrácí. V prvním plánu je mnoho různorodých rostlin, které převyšují do neobvyklých výšek. Rostliny mají rozevláté stonky, které představují dojem pohybu, aby působily živě.

V druhém plánu začínají houby, které zde mají velké opodstatnění nejen vizuálně, ale i v rámci příběhu a jsou tak jedním z hlavních symbolických prvků obrazu, přispívajíc k podivné a surrealistické atmosféře. Nejvýraznější je houba, která je ve výšce posledního plánu, jako jediná je zbarvena do červeného tónu a má napodobovat muchomůrku. Houba, jako symbol, je známá jako cesta do jiných dimenzí, přechod mezi různými stavy vědomí, což odpovídá právě Říši divů např. jako je změna velikosti Alenky, když pozřela houbový dort. Na houbách také sedávala postava kocoura Šklíby, nebo modrého houseňáka, kteří tak představují další absurdní a nemožné situace. Na obrazu je pod velkou muchomůrkou odhozený klobouk, který je symbolem hlavní postavy Kloboučníka, blízkým přítelem Alenky. Kloboučník je známý tím, že je milovník všech druhů klobouků, které sám vyrábí, především kvůli tomu, že pochází z rodiny, která je proslulá svou zručností pro tvorbu klobouků.

Klobouk jsem umístila pod houbu podél řeky, což má odkazovat na scénu, kdy Kloboučník přehodil svůj klobouk společně se zmenšenou Alenkou přes rybník, aby ji zachránil před rytíři zlé Srdcové královny. Kromě rostlin a hub je ve třetím plánu také most vedoucí přes řeku, který se ve filmu také objevil.

Čtvrtý plán, který je kompozičně nejdál a naznačuje vzdálené stromy v mlhavé krajině, nechává prostor pro domněnky, co se může dále v Říši objevovat.

2.3 „DRUHÁ HVĚZDA VPRAVO“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM PETR PAN

Každý obraz vycházel z mé citové vazby k vybraným příběhům, a proto je Petr Pan další z podstatných obrazů této série, jelikož je mou součástí už od dětství. Stejně jako většina filmových zpracování i Petr Pan vychází z knižní a divadelní předlohy od Jamese Matthew Barrieho z roku 1911. Poté vyšlo mnoho dalších filmových zpracování a jedním z neznámějších je kreslená animovaná verze od společnosti Walt Disney. Má inspirace však vychází především z hrané verze z roku 2003 od P.J. Hogan, kde hlavní role ztvárnili Jeremy Sumpter, Jason Isaacs a Rachel Hurd-wood. Příběh vypráví o chlapci, který odmítá vyrůst a zůstává navždy mladý, jelikož pobývá v Zemi Nezemi, kde nikdo nestárne. Do Země Nezemě se dostal díky kouzelné víle Zvonilce, kterou potkal v parku, když utekl od rodičů, kteří po něm chtěli, aby dospěl. Zvonilka má kouzelný vílí prach, díky němuž může ona, ale i kdokoliv jiný, koho jím posype, létat. Celkový příběh začíná v Londýně, který Peter navštěvoval, aby poslouchal pohádky od dívky Wendy Darling, která sdílí pokoj se svými dvěma mladšími bratry. Jednoho dne vezme Petr Pan všechny tři do Země Nezemě, kde zažijí mnohá dobrodružství jako například bojování s piráty, konkrétně s nemilosrdným kapitánem Hookem, průzkum ostrova, návštěvu mořských víl, indiánů a tajemné jeskyně ukrývající poklad. Kromě dobrodružství se zde nachází romantická dějová linka, kdy Peter poprvé pociťuje lásku k Wendy, kterou však v sobě potlačuje. Příběh vrcholí tím, že Wendy chce s bratry a ztracenými chlapci ostrov opustit a vrátit se domů, ale jsou uneseni piráty a Peter Pan je zachráněn v bitvě s kapitánem Hookem. Pomocí vílího prachu, použitého na pirátské lodi, je Peter odvážně zpět do Londýna, kde si rodina Darlingova ztracené chlapce osvojí a žijí všichni společně jako jedna velká rodina. Petr společně se Zvonilkou zůstává v Zemi Nezemi, neboť odmítá vyrůst a stát se dospělým. Příběh je o dobrodružném

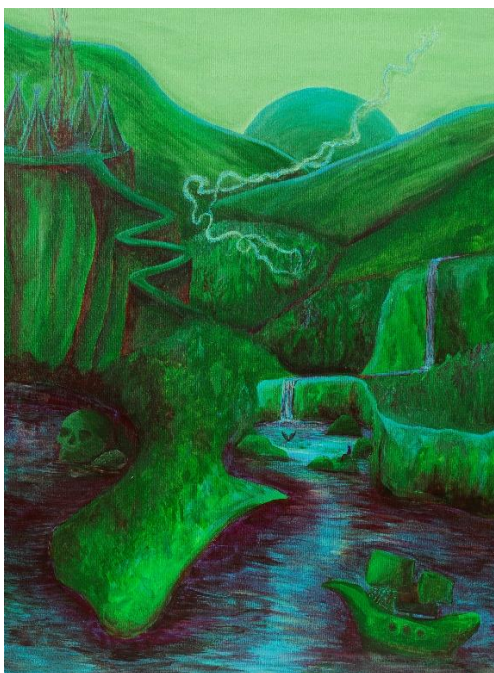
vyjádřením touhy zůstat věčně mladým a svobodným a o důležitosti fantazie, přátelství a rodiny v našem životě.



Obrázek 13 - Petr Pan

Když jsme malí, většinou chceme dospět, abychom nebyli omezováni a mohli jsme dělat vše, co nám bývá zakazováno. Čím jsme však starší, tím víc si uvědomujeme, jaká to byla hloupost, že jsme si nevážili bezstarostného dětství. Mohli jsme si hrát a vymýšlet si imaginární světy, ve kterých jsme se ztráceli a hledali v nich nemožnosti, což se bere jako běžná součást dětství. Nechali jsme se unášet ve svých představách, ovlivňovat vytvořenými postavami, které nás inspirovali a provázeli dětstvím. Já jsem vždy byla dítě, pro které byly fantaskní postavy nepostradatelnou součástí, jelikož mi zjednodušovaly a zlepšovaly reálné prostředí, které pro mě bylo někdy náročné. Peter Pan nám ukazuje, jak je důležité nezapomínat být i v dospělosti malým dítětem, které popouští uzdu své fantazie například ve své tvorbě. Pro děti může být téma nedospělosti a odmítání stárnutí nápomocné pro lepší porozumění vlastních emocí a strachu růstu. Přestože se to pro ně může zdát děsivé, tak to může být stejně tak i dobrodružné. Je to jen o nastavení naší mysli a činů, které pro sebe uděláme, aby se nám lépe a plně žilo. Příběh podněcuje k vývoji imaginace, odvahy a vytrvalosti, kterou můžeme využívat v celém našem životě. Zdůrazňuje důležitost rodiny a domova, což si uvědomila i postava otce Wendy v momentu, kdy své děti ztratil. K tomu bych přiložila myšlenku, kterou Petr řekl, když viděl šťastnou rodinu Darlingových. „*Žít je asi krásné.*“ A s tím rozhodně souhlasím, jelikož, když kolem sebe máme rodinu a přátele, kteří nás vždy podrží, je to neskutečné štěstí. Také se zde rozvíjí morální hodnoty, aby děti pochopily rozdíl mezi dobrem a zlem a pochopily proč je

důležité usilovat o dobro v našem světě. V neposlední řadě je důležitá podstatnost víry v naději dětí, ale i dospělých, bez které bychom nemohli zůstat optimističtí a posouvat se v životě dál. To nám ukazuje scéna, kdy víla Zvonilka umírá a Petr s ostatními ji zachrání toužebným zvoláváním, že věří na víly. Stejně tak Wendy zachrání Petra polibkem a zobrazuje nám tak sílu lásky.



Obrázek 14 - „Druhá hvězda vpravo“

Obraz nese název „Druhá hvězda vpravo“, jenž má představovat hvězdu, ke které směřovat za cestou do Země Nezemě. Symbolizuje touhu po dobrodružství a únik do fantazijního světa, kde je možné létat, kde se počasí mění podle nálady Petra Pana, kde žijí mořské panny a kde nikdy nevyrosteme. Evokuje v nás magii, tajemství, pozvání ke snění a naznačuje budoucí objevy, svobodu v poznávání nových možností.

Tvorba obrazu

Země Nezemě je představována jako ostrov, ve kterém se objevuje nespočet zajímavých míst, které jsem se snažila zachytit na svém obraze, který je ovšem řešen kompozičně jinak než v originálním podání. Když jsem přemýšlela nad zajímavými místy, která by byla ideální pro mou inspiraci v diplomové práci, vybavilo se mi místo, kde jsem se cítila kouzelně, čímž se mi stalo inspirací pro zachycení prvotní skici. Při letním cestování skrze Itálii jsme navštívili malé městečko Arsiero, kde jsme se chtěli v horkých letních dnech zchladit

a našli jsme zde řeku Torrente Assa, kde byla menší zátoka Contra Pria, určená ke koupání. Bylo zde mnoho lidí, ale rozhodně to neubíralo na své kráse, která působila skvostně až přímo magicky. Chladnější vodu na koupání jsem ještě nezažila, ale v horkém dni to však bylo osvěžující. Zachytila jsem si místo na fotografii a poté jsem si pohled naskicovala. Ihned jsem si místo spojila se zátokou mořských panen v Zemi Nezemi. Kompozici jsem v další skice o něco upravila k obrazu svému, abych do ní mohla lépe zakreslit mnou vybrané symboly z Petra Pana a více odpovídala mé představě.

Krajina září pestrou škálou zelených odstínů, které jsou doplněné tyrkysovou barvou a stíny obrazu jsou podporovány komplementární rudou barvou, jenž je zvýrazněna v levé části moře, aby působila temně. Tyrkysová a křiklavě zelená barva se objevuje jako světlo, aby obrazu dodaly správný kontrast. Kromě křiklavě zelené barvy, je zde i pastelově zelený odstín, který tvoří nebe a vílí prach, jenž směřuje ke hvězdám. Zelenou barevnost jsem zvolila tak, aby působila uklidňujícím přírodním dojmem, stejně jako Země Nezemě. Má znamenat také štěstí a naději, které jsou spojovány s příběhem, jelikož zde postavy zažívají radost z kouzelného prostředí a víru, že vše dobře dopadne.

Na plátně se rozprostírají kopcovité krajiny, které jsou doplněny mořem, skálami a nebem. Krajinu bych rozdělila do přibližně šesti hlavních plánů. První část tvoří větší plochu moře, ve které kotví pirátská loď, první ze symbolů obrazu. Loď představuje symbol odvahy a dobrodružství, kterého se Petr Pan účastní s kapitánem Hookem. Začíná zde část ostrova, která je pokryta stromy a pokračuje do druhého plánu, kde je po levé straně ostrova zátoka se skrytou jeskyní ve tvaru lebky. Tato lebka je oblíbeným místem pirátů, kde se konají bitvy. Ukrývá se zde však krokodýl, který kapitánovi kvůli Petrovi, ukousl kus ruky. Má představovat smrt, nebezpečí, touhu po jeho pomstě a symbolizuje jeho zvrácenost a záporné úmysly vůči Petru Panovi a jeho přátelům. Napravo od této zátoky je lesnatá část ostrova, která je i z druhé strany obklopena zátokou mořských panen. Mořské panny jsou součástí mořských legend a jsou ve většině pohádkách vykreslovány jako hodné a vřelé bytosti, v této verzi je tomu ovšem naopak. V animované verzi filmu jsou znázorněny jako dětské a nejsou příliš vřelé, ale z estetického hlediska působí až romanticky. V hrané verzi jsou mnohem horší k cizím lidem, jsou manipulativní a chladné a byly by schopné člověka utopit s výjimkou Petra, ke kterému chovají svou přízeň. Já jsem je pro pohádkovost obrazu vykreslila spíše půvabně, abych podtrhla krásu těchto bytostí. Zátoka je obklopena skálou,

po které stékají vodopády začínající na skále ve čtvrtém plánu. Kromě vodopádu jsou v tomto plánu i lesy, které ukrývají strom, v němž pobývá Petr se ztracenými chlapci, z něhož vychází vílí prach. V levé části se zde tyčí klikatá cesta, která se nese na skalnatém útvaru a míří k dalšímu symbolu a tím je Indiánské osídlení. Jejich obydlí obsahuje stanové městečko a zapálené ohniště, které pro ně znamená teplé bezpečné místo, živobytí, prostředek ke komunikaci a také rituálům. Indiáni jsou v příběhu součástí tohoto světa a považují se za moudré a statečné postavy s jedinečnou kulturou, tradicemi a jsou zde velmi nestranní.

Pátá část obsahuje kopcovité útvary, přes které je vzduchem zachycen vílí prach, který zasahuje do posledního plánu, vedoucí přes slunce a směřuje k pravému hornímu rohu, kde se nachází dvě hvězdy. Vílí prach je symbolem pro vílu Zvonilku a Petra Pana při cestě do reálného světa, který se nachází v druhé hvězdě vpravo. Vílí prach je klíčovým prvkem příběhu, jelikož umožňuje létání, avšak k tomu je potřeba něco více. Každý, kdo chce létat, se musí řídit heslem: „*Myšlenky na hezké věci, vás zvednou do vzduchu.*“ Atmosféru obrazu doplňuje západ obřího slunce za kopci.

Při psaní tohoto textu mě na závěr napadá krásný citát z příběhu (ať už se nám to líbí, nebo ne): „*Všechny děti jednou vyrostou, kromě jednoho*“ (James Matthew Barrie).

2.4 „ASLANŮV NÁVRAT“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM LETOPISY NARNIE

Letopisy Narnie, jež byly mou další inspirací, jsou příběhy o sedmi dílech románu napsané spisovatelem Clive Staples Lewisem. Všechny díly jsou v knižní formě, ale pouze tři díly byly zfilmované. První díl, ze kterého jsem čerpala podněty pro svůj obraz, se jmenuje „Lev, čarodějnice a skříň“. Druhý díl nese název „Princ Kaspian“ a třetí „Plavba Jitřního poutníka“. První díl byl filmově vydán v roce 2005, kde hlavní role obsadili Georgie Henley, Anne Popplewell, William Moseley a Skandar Keynes. Příběh se odehrává v mystickém světě Narnie, která ukrývá mnoho zvláštních bytostí, mluvících zvířat, trpaslíků a dalších postav, které bychom v reálném prostředí nenašli. Mezi hlavní postavy patří čtyři sourozenci, Lucie, Zuzana, Edmund a Petr, kteří žijí ve Velké Británii s matkou, ale musí svůj domov opustit, kvůli započaté válce, a tak jsou posláni na venkov, kde mají být v bezpečí. Žijí ve starém domě, kde narazí na starou almaru, skrze kterou se přenesou do Narnie. Prozkoumávají

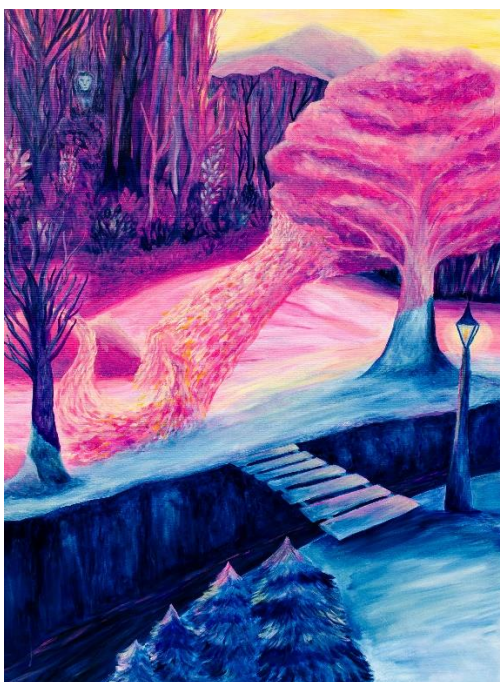
tuto říši a naráží na nevšední postavy a tvory, kteří mluví a v jejich reálném světě ani neexistují. Zapojují se do různých dobrodružných a nebezpečných situací, které zapříčiní to, že se Edmund ztratí, jelikož podlehl manipulativní Bílé čarodějnici, která se sama pokládá za královnu Narnie a sourozenci ho tak musí zachránit. Setkávají se s rodinou bobrů, která jim pomůže najít Aslana, mocného lva, který je symbolem dobra, který jim pomůže získat bratra zpět. Aslan se však za Edmunda obětoval a nechal se Bílou čarodějnici zabít, ale jelikož lépe rozuměl starým zákonům, tak nazpět ožil. Mezitím začala válka mezi Narniany a Bílou čarodějnici a jejím vojskem, kterou nakonec díky Aslanovi vyhrají a v Narnii nastává mír a na trůn usedají jako panovníci všichni čtyři sourozenci, Lucie Chrabrá, Zuzana Laskavá, Edmund spravedlivý a Petr Vznešený. V Narnii všichni vyrostou a stanou se z nich dospělí. Jednoho dne se projíždí lesem na koních, nalézají zde starou almaru, do které se rozhodnou vstoupit a objevují se zpět ve starém domě na venkově a mají stejný věk, jako když do skříně vcházeli. Tímto je zakončen první díl Narnie.



Obrázek 15 - Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň

Příběh obsahuje mnoho symbolů, alegorií a morálních lekcí, které jsou inspirací pro děti a je jedním z důvodů proč jsem si tento film zvolila jako výchozí ke tvorbě obrazu. Opět se zaměřuje na význam důležitosti pohádek. Příběh podporuje fantazijní představy díky říši, kde vedlejší postavy jsou zobrazovány jako bytosti a zvířata, které umí mluvit a jsou tak brány stejně jako lidé. Objevují se zde jednorožci a kentauři, které my považujeme za mystické postavy. Skrze dobrodružství se dětem představují hluboké a věčné principy dobrého a zlého, a to, jak se tyto principy střetávají v boji. I pro nás je v životě podstatné rozeznat, komu věřit můžeme a kdo by nás mohl zradit, což je vyobrazeno u Bílé

čarodějnice, která zpočátku působí na Edmunda kladně, ale pak ho zradí. Proto nesmíme dát na první pohled, jenž může být zavádějící. Aslan či-li lev by také mohl být brán jako velké děsivé zvíře, které by každého mohlo ihned zabít, ale je zde pravým opakem, jelikož má v sobě obrovské srdce a odvalu. Kromě toho je tu mnohokrát zachycené násilné tyranizování slabších, na kterém si čarodějnice zakládala a mohla by tak představovat to, jak my známe dnešní šikanu, kdy se agresor zaměří na nejjednodušší „terče“. Zde naštěstí dobro vyhrává a trestá zlé postavy. Vyzdvihuje se vnitřní síla a odvaha postav, která dětem může poskytovat povzbuzení, naději a sílu k překonání překážek. Sděluje správné hodnoty a etiku, jako je spravedlnost, statečnost, trpělivost a láska. Jako snad v každé pohádce zdůrazňuje sílu lásky, v tomto případě té sourozenecké. Často se sourozenci mezi sebou hádají a škádlí, ale když je potřeba drží pohromadě, což je zde krásně vyobrazené. Mohou zde být i postavy, kterými se děti mohou inspirovat, identifikovat se s nimi a rozvíjet tak i svoji empatii. Příběhy nám ukazují mnoho hlubokých myšlenek, se kterými můžeme pracovat i v reálném životě.



Obrázek 16 - „Aslanův návrat“

Zásadním momentem příběhu je „Aslanův návrat“, kdy se Aslan vrací do Narnie ze své druhé říše, v momentě, kdy Narnianům hrozí nebezpečí. Má představovat alternativní verzi Krista, který by se objevoval ve fantaskním světě. Aslan je vyobrazen v mém obraze, a proto je zmíněn i v samotném názvu, poněvadž by Narnie bez jeho pomoci byla ztracená.

Tvorba obrazu

Narnie kromě magických tvorů ukazuje i výjimečně rozmanitou krajinu, jejíž některé scény byly natočeny i na některých českých místech v okolí Česko-Saského Švýcarska. Já jsem však vycházela z krajiny, kterou nacházím při výletech a cestování v mém okolí. Konkrétně u Narnie jsem vycházela z pohledu v Blovicích, kde jsem při procházce lesem objevila místo u Židovského hřbitova, kde byl les s řekou, což pro mě bylo výchozí kompozicí. Zde byla řeka spíše potokem, nikterak hluboká, ale při tvoření skici jsem si vybavila řeku z Narnie, která byla umístěná v hlubokém kaňonu, a tak jsem ji ve své skice udělala mnohem rozsáhlejší. Kromě toho jsem přidala další symboly a barevnost, které jsou vhodné pro doplnění příběhu.

Barevnost jsem zvolila lehce netradiční oproti jiným obrazům, jelikož jsem chtěla vystihnout rychlou změnu počasí, která v příběhu proběhla. Při příchodu sourozenců do Narnie se ze zimního počasí stalo počasí jarní, které jsem od sebe barevně odlišila. Spodní část obrazu jsem vytvořila s modrými odstíny barev, které mají představovat mrazivé období, které pomalu taje a mění svou podobu. Jarní horní část se nese v teplých růžových, fialových a pastelově žlutých odstínech. Aby obraz nevypadal moc roztříštěně, tak jsem barvy z protichůdných období vzájemně komponovala dohromady v některých světlech či stínech. Modrá barva představuje zimu a mráz, jelikož je symbolicky spojována s nebem a vodou. Růžová má být spojená s teplým jarním počasím, které evokuje pocit optimismu a radosti, jenž souvisí s pocitem naděje, kdy je Narnie zachráněná od Bílé královny.

Obraz je rozdělený na 4 hlavní kompoziční plány, jež jsou oddělené svou barevností a jsou tak dobře rozeznatelné. První plán ukazuje zimní krajinu, která kromě své typické barevnosti s návazností na příběh obsahuje i převzatý symbol. Jedná se o lampu, která se tyčí u mostu, a i přes to, že je den, tak svítí. Lampa má ukazovat hranici říše Narnie a co je na ní zajímavé je to, že byla dříve do říše přinesena jako malá lampička a díky kouzlům zde vyrostla a nikdy nepřestala svítit. Kromě lampy jsou na této straně zmrzlé stromy a přes hluboký kaňon s řekou je vedený most, díky němuž se dostáváme do druhého jarního plánu, jenž za sebou zanechává zbytky ledu.

Jarní část ukazuje další symbol z Narnie, ženu tvořenou jarními listy, které pochází ze stromu. Dává tak znamení, že příroda začíná ožívat, což je jednou z dalších myšlenek

příběhu, že i příroda vykazuje znaky své existence, že je živá. Nejenže dokáže mluvit a předávat vzkazy mezi postavami, ale umí se i pohybovat v prostoru. Příroda je tak na stejné úrovni, jako jsou lidé a jiné bytosti. Pozadí druhého plánu je doplněné rozkvetlým stromem, zmrzlým stromem, kameny a travnatou rovinou, která stoupá k třetímu plánu.

Třetí plán je tvořený hlubokým tmavým lesem, který vyplňují rostliny a ukrývá v sobě další symbol v podobě ukrytého Aslana. Aslan jako jednou z hlavních postav je podstatnou součástí jak obrazu, tak příběhu. Do obrazu jsem ho záměrně zakomponovala na vyvýšeném místě, tak aby měl dobrý rozhled a mohl tak chránit ty, kteří to potřebují. Aslan je jinak turecký název pro lva a je zobrazen jako král Narnie a všech zvířat. Je moudrý, laskavý a navzdory své klidné povaze je silný a se svou silou může být i nebezpečný, ale pouze vůči svým nepřítelům. Díky své povaze je mnohými bytostmi respektován a obdivován.

„Nechť nás vaše moudrost provází, dokud z nebe nepadne poslední hvězda.“ Je úryvek z filmu, kterou Aslan pronesl novým králům a skvěle vystihuje i podstatu této postavy, která si zakládá na morálních hodnotách.

Čtvrtý plán je doplněn vzdálenými kopci a pastelové žlutým nebem, který dodává obrazu celistvost.

2.5 „PROKLETÉ KRÁLOVSTVÍ“ - OBRAZ INSPIROVANÝ FILMEM KRÁSKA A ZVÍŘE

Pátý a poslední obraz z této fantaskní série, vychází z filmu Kráska a Zvíře. Animovaný film od studia Walt Disney vyšel v roce 1991 a jeho filmová adaptace od režiséra Billa Condon roku 2017 jsou mými inspirační východisky. V celé své tvorbě jsem vycházela z hraných verzí filmů, proto i zde jsem se více přikláníla k novější verzi filmu. Filmovou verzi obsadili velká jména jako je Emma Watson, Dan Stevens, Luke Evans a Emma Thompson. Kráska a zvíře je americký romantický film, který obsahuje hudební skladby, vycházející z klasické animované verze doplněné o nové skladby. Příběh vypráví o mladé, inteligentní ženě Belle, která žije se svým otcem, vynálezcem v malé Francouzské vesnici. Vesničané zde nedbají na vzdělání a inteligenci, a proto jim Belle připadá jiná, zvláštní a tak ji odsuzují. Všichni, kromě Gastona, který je do ní zamilovaný, ale pouze kvůli její kráse. Jednoho dne se její otec

vydává na pracovní cestu. Ztratí se a náhodou zabloudí do skrytého temného hradu uvnitř lesa. Následně je uvězněn velkým Zvířetem. Zvíře je zakletý princ, stejně tak je zakleté i jeho hradní osazenstvo, které je přeměněné na mluvící nábytek. Jako jedny z hlavních postav, které představují nábytek, jsou postavy svícnu Lumiéra, ručičkových hodin Cogswortha, Paní Konvičkové a jejího syna jako hrnečka Chipa. Belle hrad nalezne pomocí otceva koně, který utekl. Belle se za otce obětuje a nastoupí místo něj jako vězeň. Jelikož kletbu může zlomit jen polibek z pravé lásky, tak se postavy nábytku snaží k Belle chovat vstřícně, mile a ukazují jí celý hrad, v naději, že by mohla kletbu zlomit. Zakazují ji však navštěvovat západní křídlo, ve kterém je skrytá růže, jež odpočítává čas kletby podle opadávání okvětních lístku. Se Zvířetem se zprvu Belle navzájem nesnesou, což se ovšem změní potom, co Belle navštíví západní křídlo, kde ji Zvíře najde, vyhostí ji z hradu a Belle odjíždí na koni do lesa. Zde ji napadnou vlci, před kterými ji zachrání Zvíře, které je vlky zraněno a tak ho Belle dostává zpět do hradu. Od té doby se Belle začíná se Zvířetem sbližovat a vzájemně se poznávat. Po čase, díky kouzelnému zrcadlu Belle zjistí, že její otec potřebuje zachránit od vesničanů a Gastona, a tak se mu, se svolením Zvířete, vydává na pomoc. Zvíře je z toho však zoufalé, jelikož se do Belle zamilovalo. Vesničané Belle nevěří o existenci Zvířete, jež zmiňoval její otec, a tak jim to Belle dokáže pomocí kouzelného zrcadla. Vesničany to vyděsí, vydají se Zvíře zabít a na hradě nastává bitva mezi mluvícím nábytkem a vesničany. Gaston chce na věžích hradu Zvíře ulovit sám. Postřelí ho, ale sám při tom zahyne, když z věže spadne. Belle se vrátí zpátky na hrad a zachraňuje Zvíře polibkem, čímž zruší kletbu. Zvíře se stává princem a celý hrad a jeho osazenstvo se přemění do své předchozí podoby. Vesničané si vzpomínají na osoby, které byly prokleté. Belle s Princem mají svatbu, společně se všemi oslavují jejich lásku a osvobození.



Obrázek 17 - Kráska a Zvíře

Příběh je o lásce, překonávání předsudků a o tom, že pravá láska není pouze o vzhledu, ale především povaze a citovém napojení. To jsou hlavní důvody, proč mi příběh přijde inspirativní jak pro mou tvorbu, ale i pro dětský vývoj a porozumění dalším důležitým hodnotám. Ukazuje dětem, ale i dospělým krásu duše a charakteru, aby ji uměli ocenit, překonávat různé předsudky a vyvracet stereotypy. Obzvláště v dnešní době, kdy většina lidí pohlíží na člověka, pouze na základě jejich vzhledu nebo podle toho v jaké žije sociální vrstvě, což je podstatné téma, se kterým se setkávám i jako učitelka na základní škole.

„Neměl by ses nechat klamat vzhledem, pravá krása se nachází uvnitř.“ (Walt Disney) Citát, který skvěle vystihuje a shrnuje celou myšlenku příběhu.

Kromě lásky ukazuje Belle, Zvíře, ale i hradní osazenstvo svou odvahu a loajálnost jeden ke druhému. Také vzájemnou péči, kdy se o sebe postarají i přes to, že se z počátku neznají. Hradní osazenstvo vykazuje velkou soudržnost i přesto, že jsou sami zajatci v hradu. Nikdy totiž na Zvíře nezanevřeli a podporovali ho, jelikož měli naději, kterou ani v nejtěžších chvílích neztráceli. Jako v každé pohádce, tak i tato ukazuje na správné odlišení dobra a zla, které jde vždy láskou překonat. Podporuje rozvoj osobnosti, jelikož procházejí vývojem, ze kterého se učí z vlastních chyb a selhání, což vede k osobnímu růstu. To nám ukazuje postava Zvířete, která mnohokrát selhala, ale poučila se z vlastního chování, změnila se a kletba tak mohla být prolomena. Kromě zmíněných myšlenek a morálních hodnot, je film inspirující z hlediska své moderní vizuální stránky. Film je do detailu propracovaný, obsahuje ohromující barokní kostýmy, působivé scény a speciální efekty, které dodávají filmu a nadpozemský nádech. Vynikajícím příkladem detailního designu je zámek se svými famózními interiéry a exteriéry, které vytvářejí pohádkovou atmosféru. Samozřejmě v neposlední řadě je zde důležitý rozvoj fantazie, která přináší dobrodružství do fantastického světa plného kouzel a magie. Fantazie a imaginativní svět je ukázán prostřednictvím svého kouzelného prostředí, začarovaného hradu, kouzelných mluvících předmětů, kletby, pohádkových postav a detailních vizuálních efektů.



Obrázek 18 - „Prokleté království“

Název „Prokleté království“ má vyjadřovat celkové téma příběhu, které je postavené na kletbě, kterou seslala čarodějnice, aby si princ více vážil morálních hodnot a lásky. Království je zachycené v momentu, kdy je zarostlé růžemi, které jsou symbolem celého filmu.

Tvorba obrazu

Prostředí Krásky a Zvíře se odehrává především v klasické francouzské vesničce, tajemných lesích a království. Já jsem si pro svou výtvarnou tvorbu zvolila část, která mi seděla k fantaskní tvorbě a tím byl strašidelný les ve kterém je schovaný hrad. V reálném prostředí jsem vycházela z kompozice, kterou jsem si zaznamenala skicou při procházce Manětínským údolím, když jsme se vraceli ze hry do našeho tábora „U Smrku“. Zachytila jsem cestu s vysokými stromy, za kterou byla kopcovitá část pokrytá hustými stromy, za níž bylo azurové nebe. Při přemýšlení, jak skicu převést do fantaskní verze, jsem si představila, jak by se v lesích mohl ukrývat nějaký hrad, který by nikdo neviděl a spojila jsem si toto místo s Kráskou a Zvířetem. Skicu jsem pak překreslila a upravila, aby působila fantaskním dojmem, také díky symbolům z příběhu.

Kráska na mě působí romantickým dojmem, který jsem znázornila červeným, růžovým a fialovým odstínem. Zvíře ukrývá mnohá tajemství a neočekávané vlastnosti a zvolila jsem

proto zelenou barvu, která by mě zpočátku nenapadla dát vedle červených odstínů, ale když jsem tak zkusila, barvy se skvěle doplňovaly. Červená má představovat barvu lásky, ale zároveň boje a války. Fialová vystihuje magičnost a pompéznost. Zelená je spojena s přírodou, životem a s obnovou. Všechny barvy a jejich významy souvisí s myšlenkami a tématem celého příběhu.

Obraz je z velké části tvořený z lesů, které zde převažují. Ukrývají se zde čtyři pohádkové symboly, které jsou rozmístěné po celém plátně. Obraz se dělí se na 4 hlavní kompoziční plány, které jsou odlišené podle vzdálenosti v obraze. V prvním plánu začíná z levého rohu vést cesta, která se klikatí i v druhém plánu. Cesta je obklopena strašidelnými stromy, jež jsou zobrazeny jako pohybující se rozvité větve, které zasahují i do cesty. Strašidelný les odkazuje na část, ve které se v noci ztratil Bellin otec. Na cestě leží ztracená růže, jenž má představovat kletbu, která okvětními lístky ukazuje, kolik zbývá času, do kdy je možné zvrátit kletbu.

V druhém plánu pokračuje cesta, po které kráčí postava, zahalená v dlouhé kápi a má představovat Belle, která utíká zachránit Zvíře do hradu. Postava není na první pohled vidět, jelikož je zobrazená mezi dalším stromy. Cesta, jenž vedla z prvního plánu končí u třetího plánu, kde začíná království.

Větší část z levé strany třetího plánu zabírá hustý temný les, vedle kterého stojí další symbol, zakletý hrad. Hrad je celý obrostlý růžemi, které mají představovat uvalenou kletbu, kterou se Belle bude snažit zvrátit. Zobrazuje tajemné místo plné kouzel a magie, které čeká, až bude zničeno. Hrad není zobrazený jako v příběhu, nýbrž je na obraze smyšlený, jelikož v originálním podání je mnohem větší. Napravo vedle hradu je velká skála, po které teče vodopád, což je dalším symbolem, který vychází z příběhu a je zobrazený už v začátku filmu. Vodopád má symbolizovat obnovení života a lásky, které se opakuje celým příběhem.

Čtvrtý plán celý obraz doplňuje temným nebem, které dostává do díla hloubku a svou tajemnou atmosféru.

3 DIDAKTICKÁ ČÁST

V rámci mého pedagogického působení na základní škole, kde vyučuji výtvarnou výchovu, jsem měla možnost zrealizovat didaktickou část, v rámci mé diplomové práce, se žákyněmi sedmého ročníku. Téma vychází z mé diplomové práce, a tak žákyně transformovali reálnou krajinu do fantaskní podoby. Práce jim trvala přibližně šest vyučovacích hodin, které se dělily na tři fáze úkolu. První část a se věnovala především teoretické stránce, druhá část byla netradiční reliéfní malba reálné krajiny a během poslední části žákyně transformovali reálnou krajinu do fantaskní podoby.

Didaktická část je zaměřena na propojení teoretických znalostí a praktických dovedností v oblasti výtvarného umění s důrazem na rozvoj kreativity a estetického cítění žákyň. Přístup k výuce jsem zvolila tak, aby podporoval zvědavost a motivoval je k samostatnému myšlení nad výtvarnými úkoly a experimentování. Snažila jsem se vytvořit prostředí, které by žákyně nejen učilo novým výtvarným technikám, ale aby se naučily i kriticky přemýšlet. Celý výukový proces byl koncipován tak, aby odpovídal věkovým specifikům a individuálním potřebám žákyň, což mi umožnilo efektivně reagovat na jejich výtvarné projevy a podporovat jejich umělecký vývoj.

3.1 STRUKTURA DIDAKTICKÉ ČÁSTI

Škola: ZŠ Spálené Poříčí
Námět hodiny: Fantaskní krajina Časová dotace: 6x 45 minut Cílová skupina: Žákyně 7. a 8. třídy
Cíl: Žák získá znalosti o historii krajinomalby. Žák vytvoří kompoziční plán podle obrazu. Žák vytvoří reálnou krajinu s pomocí techniky Impasto. Žák pomocí modelíny transformuje obraz do fantaskní podoby s pomocí různých postav a prvků. Žák experimentuje s texturou smíchávání barev s moukou. Žák dokáže sebekriticky reflektovat danou práci.
Inspirační východiska úkolu: malba, krajinomalba, fantasy, technika Impasto
Pomůcky: Čtvrtka A3, papír A4, tuš, tempera, hrubá a hladká mouka, kalíšek s vodou, štětce, paleta, modelína, prezentace
Učivo: kompozice, malba, kombinovaná technika, reliéf
Motivace: Prezentace s inspiračními východisky k reálné krajině

3.1 VZDĚLÁVACÍ CÍLE, OČEKÁVANÉ VÝSTUPY RVP ZV:

Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází přitom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.

- Orientuje se v uměleckých směrech, dokáže je rozlišovat a využívat ve své výtvarné práci.

Žák vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; kombinuje různé prvky a zkoumá jejich vztahy pro získání osobitých výsledků.

- Dokáže charakterizovat obrazy, na základě získaných pojmů ve vizuálním umění.

Žák uplatňuje linie, barvy, tvary a objekty v ploše i prostoru podle vlastního tvůrčího záměru, využívá jejich vlastnosti a vztahy; pojmenovává je ve výsledcích vlastní tvorby i tvorby ostatních; vnímá a porovnává jejich uplatnění v běžné i umělecké produkci.

- Je schopen vytvořit výtvarný plán kompozice na základě již získaných znalostí.
- Žák má dostatečné zkušenosti ve výtvarných znalostech, aby zvládl nakreslit výtvarný úkol.

Žák vnímá a porovnává výsledky běžné i umělecké produkce, slovně vyjádří své postřehy a pocity.

- Umí charakterizovat umělecká díla.
- Při závěrečné reflexi je schopen okomentovat dílo svého spolužáka.

Žák zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie.

- Žák dokáže vyjádřit reálný prostor, který dokáže přizpůsobit i netradiční technice.
- Dokáže využít svojí fantazii k výtvarné práci

Žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření.

- Žák umí vyjádřit svou výtvarnou představu do vlastního pojetí.

Žák uplatňuje základní dovednosti při přípravě, realizaci a prezentaci vlastního tvůrčího záměru.

- Žák umí zrealizovat své dílo a představit ho celé třídě.

Žák slovně vyjádří své postřehy a pocity.

- Žák dokáže reflektovat svou výtvarnou práci.

Žák samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění.

- Žák je schopen samostatně pracovat a využívat veškeré výtvarné prostředky.

Klíčové kompetence:

Kompetence komunikativní

- dokáže komunikovat a pracovat ve skupině, dokáže reflektovat, co se při práci naučil a umí obhájit svůj názor
- vyjadřuje se v mluveném projevu jasně srozumitelně
- konzultuje s paní učitelkou v průběhu své práce
- při závěrečné reflexi prezentuje vhodným způsobem svou práci.

Kompetence k učení

- zpracovává získané informace a umí je využít k praktické části
- kriticky přistupuje ke zdrojům informací ze kterých je schopný tvořivě zpracovat úkol
- kriticky hodnotí svůj pokrok při dosahování cílů své práce
- učí se výtvarně zpracovávat obraz podle reálné krajiny

Kompetence sociální

- je schopný se adaptovat a spolupracovat se spolužáky

Kompetence k řešení problémů

- nalézá možnosti u charakteristiky díla

Kompetence pracovní

- umí pracovat s výtvarnou technikou a využít ji při malbě krajiny

3.2 OČEKÁVANÉ VÝSTUPY ŠVP

Školní vzdělávací program Základní školy ve Spáleném Poříčí vychází z Rámcového vzdělávacího programu. (ZŠ a MŠ Spálené Poříčí, 2006)

- Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.
- Žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.
- Žák rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu.
- Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.
- Žák porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů.
- Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích.

3.3 INSPIRAČNÍ VÝCHODISKO Z HLEDISKA DIDAKTIKY

Pro svou didaktickou část jsem se inspirovala knihou „Krajina jako námět a médium ve Výtvarné výchově“ od Karla Řepy, Aleše Pospíšila, Michala Filipa a Zuzany Duchkové. Kniha zkoumá vztah mezi krajinou a uměním ve výtvarné výchově. Analyzuje, jak lze krajinu využít jako inspiraci pro výtvarné aktivity a jaké jsou jejich možnosti její interpretace prostřednictvím různých uměleckých médií. Kniha poskytuje teoretické a praktické příklady, jak téma začlenit do výtvarné výchovy, aby podněcovala kreativitu a estetické vnímání.

Výchozí inspirace pro mě byla kapitola „Krajina jako imaginace“, která zkoumá kreativní potenciál krajiny a její vliv na lidskou představivost. Zabývá se tím, jak krajina může inspirovat umělecké vyjádření a jaké symboly či asociace vyvolává v lidské mysli, které můžeme využít pro vnímání a interpretaci krajiny. Autoři knihy zprostředkovávají praktické tipy a výtvarné cvičení, jak podněcovat kreativitu a imaginaci. (Řepa, 2020) Jednou z konkrétních inspiračních výtvarných činností byla výtvarná ukázka „Krajina z Marsu“. Žáci čtvrté třídy měli namalovat krajinu na Marsu pomocí temper, které míchali s jemnými vrstvami písku a lepidlem. Motivace pro ně byly snímky a vizualizace povrchu Marsu. Výtvarný úkol se zaměřoval na použití imaginace a experimentace ve tvorbě. (Řepa, 2020 str. 136)

3.4 FÁZE VÝTVARNÝCH ČÁSTÍ ÚKOLU

1. část výtvarného úkolu: Teoreticko-praktická část krajinomalby
Cíl: Seznámit žáky s teoretickými a praktickými aspekty krajinomalby, zaměřit se na kompozici a perspektivu.
Průběh: <ul style="list-style-type: none">• Teoretická přednáška: Krátká 10minutová přednáška o historii krajinomalby a vývoji uměleckých stylů v této disciplíně. Představení děl umělců jako je Caspar David Friedrich (romantismus) Jean-François Millet (realismus), Paul Cézanne (impresionismus) a Barbizonští umělci• Diskuze a analýza: Rozdělení žáků do skupin, kde každá skupina dostane obrázky krajinomalby v různých stylech. Diskuze o rozdílech v barvách, perspektivě a technice.• Praktická část: Výběr jednoho uměleckého díla, diskuse o kompozici a prostoru v obraze. Žáci pak vytvářeli vlastní kompoziční plány s využitím lineárních plánů a barevných ploch, používají tuš a vodu pro práci s intenzitou barvy.
2. část výtvarného úkolu: Reliéf reálné krajiny
Cíl: Praktické využití přírodní inspirace pro vytvoření reliéfní malby s technikou Impasto.
Průběh: <ul style="list-style-type: none">• Přinesení oblíbených fotografií krajin: Krátké zopakování z minulé hodiny a příprava materiálů (A3 čtvrtka, temperové barvy, kelímek s vodou, štětce, paleta).• Skicování a malba: Žáci vybírají kompozici v přírodě, kreslí základní obrysy a následně aplikují techniku Impasto s použitím mouky pro vytvoření textury v malbě.
3. část výtvarný úkolu: Fantaskní plastický reliéf
Cíl: Rozšíření předchozího reliéfu o fantaskní motivy vytvořené z modelíny, zaměření na kreativní vyjádření a práci s plastickými materiály.
Průběh: <ul style="list-style-type: none">• Návrh fantaskního motivu: Žáci si připomenou práci z předchozí hodiny a rozhodnou se, jaké fantaskní prvky chtějí přidat. Inspirace čerpají z filmů a knih.• Modelování a tvorba reliéfu: Žáci pracují s modelínou, přidávají plastické struktury na reliéf, vytvářejí fantaskní motivy.• Závěrečná reflexe: Prezentace a diskuse o hotových dílech, vzájemné hodnocení a vyjádření k práci spolužáků.

3.5 PRŮBĚH REALIZOVANÝCH VÝTVARNÝCH HODIN

V první části výtvarného úkolu se žákyně sedmých a osmých ročníků seznámily s teoretickými a praktickými aspekty krajinomalby. Začaly jsme krátkou přednáškou o historii krajinomalby a vývoji uměleckých stylů, přičemž jsme se zaměřily na umělce jako Caspar David Friedrich, Jean-François Millet, Paul Cézanne a Barbizonští umělci. Poté jsme se rozdělily do skupin a každá skupina dostala obrázky krajinomalby v různých stylech k diskusi a analýze. Žákyně aktivně diskutovaly o rozdílech v barvách, perspektivě a technice.

V praktické části jsme se zaměřily na vytváření vlastních kompozičních plánů s využitím lineárních plánů a barevných ploch, přičemž jsme používaly tuš a vodu pro práci s intenzitou barev. Žákyně se zapojily do výběru uměleckého díla a diskutovaly o kompozici a prostoru v obraze, což posílilo jejich porozumění teoretickým konceptům.

Ve druhé části výtvarného úkolu jsme využily přírodní inspiraci k vytvoření reliéfní malby s technikou Impasto. Žákyně přinesly své oblíbené fotografie krajin a po krátkém zopakování z minulé hodiny jsme připravily potřebné materiály. Poté jsme se pustily do skicování a malby, přičemž žákyně vybíraly kompozici v přírodě, kreslily základní obrysy a aplikovaly techniku Impasto s použitím mouky pro vytvoření textury v malbě.

Ve třetí části výtvarného úkolu jsme se zaměřily na rozšíření předchozího reliéfu o fantaskní motivy vytvořené z modelíny. Žákyně si připomenuly práci z předchozí hodiny a rozhodly se, jaké fantaskní prvky chtějí přidat, přičemž čerpaly inspiraci z filmů a knih. Poté jsme přešly k modelování a tvorbě reliéfu, přičemž žákyně pracovaly s modelínou a přidávaly plastické struktury na reliéf, vytvářely fantaskní motivy.

Na závěr jsme měly závěrečnou reflexi, kde žákyně prezentovaly svá hotová díla a vedly diskusi o nich. Vzájemně jsme se hodnotily a vyjádřily své názory k práci spolužaček pomocí psaní na lístky, které jsme si přečetly.

3.6 ALTERACE REALIZOVANÝCH VÝTVARNÝCH HODIN

Při reflexi mé pedagogické praxe jsem identifikovala pár poznatků, které bych mohla vylepšit pro lepší výtvarnou hodinu. Co se týče teoreticko-praktické části nespátřuji zásadní problém, pouze lepší rozložení času. Přednášku bych vytvořila na delší časový úsek, jelikož jsme to s žákyněmi nestihli probrat více do hloubky. Přidala bych také otevřenou debatu o důležitosti přírody pro naše lidstvo.

Při praktické části jsem žákyním zadala, aby si vybraly krajinu, která je pro ně osobně blízká, avšak většina z nich si zvolila krajinu, která se jim pouze líbila. Příště bych se více zaměřila na diskuzi o důvodech a pocitech, které měly při výběru fotografie krajiny.

Většinou žákyním dělalo problém kombinovat techniku tempery s moukou a vodou, jelikož jim vznikala směs, která se špatně nanášela, anebo nebyla výrazná. Bylo by lepší nejprve vyzkoušet a lépe vysvětlit, v jakém poměru tvořit směs. Při nanášení modelínových prvků se také stávalo, že modelína na obraze padala a nedržela. Navrhovala bych nahradit modelínu stejnou, ale více plastickou, směsí tempery s moukou či pískem.

Rovněž bych měla přehodnotit formu hodnocení, která by lépe odpovídala potřebám a preferencím žákyň, protože někteří žáci a žákyně mají obavy mluvit před ostatními o svých myšlenkách a názorech.

3.7 REFLEXE REALIZOVANÝCH VÝTVARNÝCH HODIN

První hodina byla věnována teoretickému úvodu do uměleckých stylů a technik krajinomalby, což žákyním pomohlo pochopit různé přístupy k vizuálnímu vyjádření. Tato fáze byla klíčová pro nastavení kontextu a inspirace pro další práci.

V průběhu druhé části výtvarného úkolu, který se zaměřoval na kombinovanou techniku krajinomalby a fantazijního reliéfu, jsem sledovala, jak žákyně aplikují techniku Impasto a jak se vyvíjí jejich výtvarné dovednosti. Některé žákyně bavilo míchání mouky a tempery, jelikož jim to umožnilo kreativně experimentovat a objevovat nové způsoby tvorby, což obohatilo jejich výtvarné vyjádření, dodalo to výuce hravý a neformální rozměr. Tato hodina umožnila každé z nich experimentovat s impastem a dosáhnout zajímavé plastické

textury. Bylo inspirující vidět, jak žákyně objevují a testují různé techniky míchání a aplikace materiálů, což vedlo k rozvoji jejich kreativního myšlení a problémového řešení.

Třetí hodina byla zaměřena na fantaskní motivy, kde žákyně používaly modelínu pro dotvoření svých reliéfních krajin. Zde se ukázala jejich schopnost spojit vizuální zkušenosti s představivostí, což vyústilo v jedinečná a osobitá díla. Tato fáze zdůraznila důležitost uměleckého vyjádření a osobní interpretace, což jsou klíčové kompetence pro celoživotní učení a tvořivé myšlení.

Závěrečná reflexe probíhala tak, že každý žák napsal lísteček k dílu, které ho nejvíce zaujalo, a měl popsat ke kterému filmu by ho přirovnal, což umožnilo hlubší porozumění uměleckým interpretacím a propojení s populární kulturou. Poté každý přečetl své lístečky a sám zhodnotil svůj průběh práce. Diskuse o jejich pracích nejen posílila jejich komunikativní dovednosti, ale také jim umožnila vzájemně se inspirovat a ocenit různorodost výtvarných výrazů.

Celkově hodnotím tyto hodiny jako velmi úspěšné, protože podpořily jak akademický, tak osobní rozvoj žákyň a poskytly jim prostor pro kreativní vyjádření a sebereflexi. Výsledky a zpětná vazba od žákyň ukazují, že jsme dosáhli klíčových vzdělávacích cílů. Jsem přesvědčena, že tato zkušenost pozitivně ovlivní jejich další výtvarné cesty.

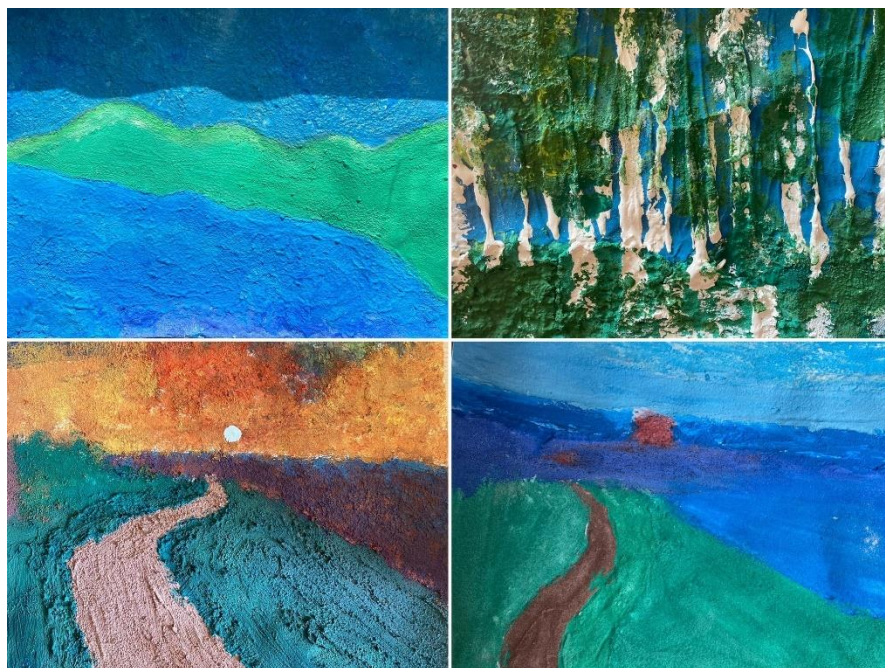
3.8 FOTOGRAFIE PROCESU A REALIZOVANÝCH PRACÍ



Obrázek 19 - Skicování krajiny



Obrázek 20 - Proces maleb



Obrázek 21 - Zhotovení první části malby



Obrázek 22 - Zhotovení druhé části malby



Obrázek 23 - Závěrečná reflexe

ZÁVĚR

Diplomová práce představuje spojení teoretických poznatků, umělecké tvorby a didaktické praxe ve výtvarné výchově. Cílem práce bylo prozkoumat vývoj a proměny krajinného umění, od starověkých dob až po současnost a zároveň aplikovat tato poznání v praxi pro vývoj vlastních uměleckých děl a vzdělávacích metod pro žáky základní školy.

V teoretické části jsem se zaměřila na historický vývoj krajinomalby, zkoumala různé umělecké styly a jejich přístupy k přírodě a krajině. Tento historický exkurz mi umožnil lépe pochopit, jak se umělecké zobrazení krajiny vyvíjelo v závislosti na změnách ve společnosti. Prohloubení teoretických znalostí mi poskytlo pevný základ pro tvůrčí část práce.

V praktické části jsem se věnovala vytvoření série pěti velkoformátových obrazů, inspirovaných fantazijními světy známých literárních a filmových děl, jako je Harry Potter, Letopisy Narnie, Petr Pan, Kráska a Zvíře a Alenka v Říši Divů. Mojí nejoblíbenější inspirací a zároveň obrazy jsou „Expecto Patronum“ a „Druhá hvězda vpravo“, poněvadž jsem na inspirovaných filmech vyrůstala a jsou mi nejbližší. Každý obraz jsem detailně popsala a zdůraznila jsem jaké morální a etické kodexy lze v pohádkách najít a ze kterých si můžeme brát ponaučení. Tato díla představují spojení tradiční krajinomalby s moderními prvky fantaskního umění.

Didaktická část práce zdůraznila význam výtvarného umění a přírody pro nás. Rozvíjela jsem vzdělávací programy, které integrují teoretické a praktické aspekty výtvarného umění, s cílem podpořit kreativní a kritické myšlení u žákyň. Reflexe byly klíčové pro další rozvoj výukových metod a pro hlubší pochopení významu. Experimentovala jsem s různými technikami a materiály, což mi umožnilo prozkoumat nové možnosti výtvarného vyjádření.

Tato práce mi byla osobně i profesionálně obrovským přínosem. Nejenže jsem prohloubila své vědomosti a dovednosti v oblasti umění a pedagogiky, ale také jsem získala cenné zkušenosti s vedením výtvarného úkolu a cenné rady od svých pedagogů. Přes všechny výzvy, které mi tato práce přinesla, hodnotím výsledek jako pozitivní a cíle práce jako naplněné.

RESUMÉ

The thesis represents the integration of theoretical knowledge, artistic creation, and didactic practice in art education. The aim of the work was to explore the development and transformations of landscape art, from ancient times to the present, while also applying this knowledge in practice to develop personal artistic works and educational methods for elementary school students.

In the theoretical part, I focused on the historical development of landscape painting, examining various artistic styles and their approaches to nature and landscape. This historical overview allowed me to better understand how artistic representation of the landscape evolved in response to changes in society. Deepening my theoretical knowledge provided a solid foundation for the creative part of the work.

In the practical section, I devoted myself to creating a series of five large-format paintings inspired by the fantasy worlds of well-known literary and cinematic works such as Harry Potter, The Chronicles of Narnia, Peter Pan, Beauty and the Beast, and Alice in Wonderland. My favorite inspirations and also the paintings are "Expecto Patronum" and "Second Star to the Right" because I grew up with those movies and they are closest to my heart. I thoroughly described each painting and emphasized the moral and ethical codes that can be found in fairy tales and from which we can draw lessons. These works represent a combination of traditional landscape painting with modern elements of fantasy art.

The didactic part of the work emphasized the importance of visual art and nature for us. I developed educational programs that integrate theoretical and practical aspects of visual art with the aim of promoting creative and critical thinking among students. Reflections were crucial for further development of teaching methods and for a deeper understanding of significance. I experimented with various techniques and materials, which allowed me to explore new possibilities of artistic expression.

This work has been personally and professionally rewarding for me. Not only have I deepened my knowledge and skills in the fields of art and pedagogy, but I have also gained valuable experience in leading artistic tasks and received valuable advice from my educators. Despite the challenges that this work brought me, I evaluate the outcome positively and consider the goals of the work fulfilled.

SEZNAM LITERATURY

- Bláha, Jaroslav a Šamšula, Pavel. 2005. *Průvodce výtvarným uměním III*. Praha: ALBRA spol. s.r.o., 2005. ISBN 80-86287-33-5.
- Bláha, Jaroslav. 2012. *Výtvarné umění a hudba, Tvar, prostor a čas I/1*. Praha: TOGGA, spol. s.r.o., 2012. ISBN 978-80-87258-69-9.
- Caws, Mary Ann. 2004. *Surrealism*. PHAIDON, 2004. ISBN 0-7148-4259-1.
- Henckmann, Wolfhart a Lotter, Konrad. 1995. *Estetický slovník*. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0478-8.
- Hockney, David a Gayford, Martin. 2016. *A History of pictures*. Londýn: Thames & Hudson Ltd, 2016. ISBN 978-1-4197-2275-2.
- Kříž, Jan. 1993. *Michael Rittstein*. Praha: Orbis pictus, 1993. ISBN 80-85240-56-4.
- Leroyová, Cathrin Klingsöhr. 2005. *Surrealismus*. Taschen, 2005. ISBN 80-7209-656-7.
- Librová, Hana. 1988. *Láska ke krajině?* Brno: Blok, 1988. ISBN 47-009-88.
- Little, Stephen. 2005. *ismy - Jak chápat umění*. Slovart (ČR), 2005. ISBN 80-7209-751-2.
- Macková, Olga. 1970. *Josef Mánes*. Praha: Odeon, 1970. ISBN 01-505-70.
- Müller, Ondřej. 2016. *Dobrodružství Zdeňka Buriana*. Praha: Albatros Media, a.s., 2016. ISBN 978-80-259-0561-6.
- Řepa, Karel. 2020. *Krajina jako námět a médium ve výtvarné výchově*. Olomouc: Česká sekce Insea, z.s., 2020. ISBN 978-80-904268-5-6.
- Šamšula, Pavel a Hirschová, Jarmila. 1994. *Průvodce výtvarným uměním IV*. Praha: ALBRA spol. s.r.o., 1994. ISBN 80-7361-005-1.
- Vaughan, William. 2004. *Friedrich*. Londýn: Phaidon, 2004. ISBN 0-7148-4060-2.

INTERNETOVÉ ZDROJE

LLC, Eyvind Earle Publishing. 2019. *Eyvind Earle*. [online] USA: Eyvind Earle Publishing LLC, 2019. [Citace: 14. duben 2024.] Dostupné z: <https://eyvindearle.com/>.

Hublová, Pavlína. 2013. Romantismus. *Metodický portál RVP.CZ*. [Online] Duben 2013. [Citace: 14. duben 2024.] Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Kabinet/Ucebni_texty/Výtvarná_výchova/Dějiny_výtvarného_umění/Umění_19._století/Malířství/Romantismus.

Sbírky národní galerie Praha. 2015. Nicolas Poussin. Dílo v grafice tří staletí. [Online] lab.SNG, 2015. [Citace: 14. duben 2024.] Dostupné z: <https://sbirky.ngprague.cz/kolekcia/10>.

Sedláková, Jana a Dalecká, Hedvika. 2020. IMPRESIONISMUS. *Galerie výtvarného umění v Ostravě*. [Online] 2020. [Citace: 14. duben 2024.] Dostupné z: https://www.gvuo.cz/data/files/12ff9054da0acc00d96d2f01b826b8bb_web_Studijni_materialia%CC%81ly_nejen_pro_pedagogy_GVUO_impresionismus.pdf.

SEZNAM POUŽITÝCH REPRODUKČÍ

Art history project. *Mondaufgang am Meer*. [foto]. Art history project. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://www.arthistoryproject.com/artists/caspar-david-friedrich/moonrise-over-the-sea/>.

Brock, Sarah. *Beauty and the Beast (2017)* [foto]. Medium.com. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://medium.com/the-ram-bleat/beauty-and-the-beast-2017-7349da2038b7>.

Depositphotos. *Peter Pan*. [foto]. Filmožrouti.cz. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://filmozrouti.cz/clanek/2019050900-dabluv-advokat-petr-pan-z-roku-2003-si-nezaslouzil-stat-se-propadkem/>.

Empire. *Alenka se podívá do říše divů znovu*. [foto]. Filmserver.cz. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://filmserver.cz/clanek/4772/alenka-se-podiva-do-rise-divu-znovu/?nomobile=1>.

Getty. *Landscape with a Calm*. [foto]. The J. Paul Getty museum. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://www.getty.edu/art/collection/object/107VSC>.

Gustave, Courbet. *Young Women from the Village*. [foto]. Gustave-courbet. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://www.gustave-courbet.com/young-women-from-the-village.jsp>.

KODL galerie. *Michael Rittstein*. [foto]. KODL galerie. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://www.galeriekodl.cz/cs/polozka/3051/>.

Kováč, Peter. *Leonardo da Vinci: Sv. Anna samotřetí z cyklu Slavná díla světového umění*. [foto]. Galerie výtvarného umění v Chebu příspěvková organizace Karlovarského kraje. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <http://www.gavu.cz/peter-kovac-leonardo-da-vinci-sv-anna-samotreti/>.

Looper. *Things You Only Notice About Harry Potter As An Adult - Looper*. [foto]. Pinterest. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/292030357089793856/>.

Seastrom, Lucas. *Eyvind Earle: Artistic Devotion & Distinction in Sleeping Beauty*. [foto]. The Walt Disney Family Museum. [online]. [Cit.21.4.2024]. Dostupné z: <https://www.waltdisney.org/blog/eyvind-earle-artistic-devotion-distinction-sleeping-beauty>.

Sweet TV Group. *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*. [foto]. Sweet TV Group.cz. s.r.o. [online]. [Cit.21.4.2024]. Dostupné z: <https://sweet.tv/cs/movie/16334-letopisy-narnie-lev-carodejnice-a-skrin>.

Tanguy, Yves. *The Dark garden*. [foto]. Facebook. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/SurrealYves/>.

The Met Fifth Avenue. *Bridge over a Pond of Water Lilies* . [foto]. The Met Fifth Avenue. [online]. [Cit.18.4.2024]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437127>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Leonardo da Vinci: Svatá Anna samotřetí (1506)	11
Obrázek 2 - Nicolas Poussin: Landscape with a Calm	11
Obrázek 3 - Caspar David Friedrich: Mondaufgang am Meer (1822)	12
Obrázek 4 - Gustave Courbet: Young Women from the Village (1852)	12
Obrázek 5 - Claude Monet: Bridge over a Pond of Water Lilies (1893)	12
Obrázek 6 - Yves Tanguy: Temná zahrada (1928)	12
Obrázek 7 - Eyvind Earle: Šípková Růženka (1951)	14
Obrázek 8 - Michael Rittstein: Jelen a modrá kytara (2017)	17
Obrázek 9 - Harry Potter: Věžeň z Azkabanu	19
Obrázek 10 - „Expecto Patronum“	20
Obrázek 11 - Alenka v říši divů	23
Obrázek 12 - „Nádherňajs“	24
Obrázek 13 - Petr Pan	27
Obrázek 14 - „Druhá hvězda vpravo“	28
Obrázek 15 - Letopisy Narnie: Lev, čarodejnice a skříň.....	31
Obrázek 16 - „Aslanův návrat“	32
Obrázek 17 - Kráska a Zvíře	35
Obrázek 18 - „Prokleté království“	37
Obrázek 19 - Skicování krajin.....	48
Obrázek 20 - Proces maleb	48
Obrázek 21 - Zhotovení první části malby	49
Obrázek 22 - Zhotovení druhé části malby.....	49
Obrázek 23 - Závěrečná reflexe	50
Obrázek 24 „Expecto Patronum	I
Obrázek 25 - „Nádherňajs“	II
Obrázek 26 - „Aslanův návrat“	III
Obrázek 27 - „Druhá hvězda vpravo“	IV
Obrázek 28 - „Prokleté království“	V
Obrázek 29 - Skici: Harry Potter	VI
Obrázek 30 - Skici: Alenka v říši divů	VI
Obrázek 31 - Skici: Petr Pan.....	VII
Obrázek 32 - Skici: Letopisy Narnie	VII
Obrázek 33 - Skici: Kráska a Zvíře	VIII
Obrázek 34 - Detaily symbolů v obraze	IX

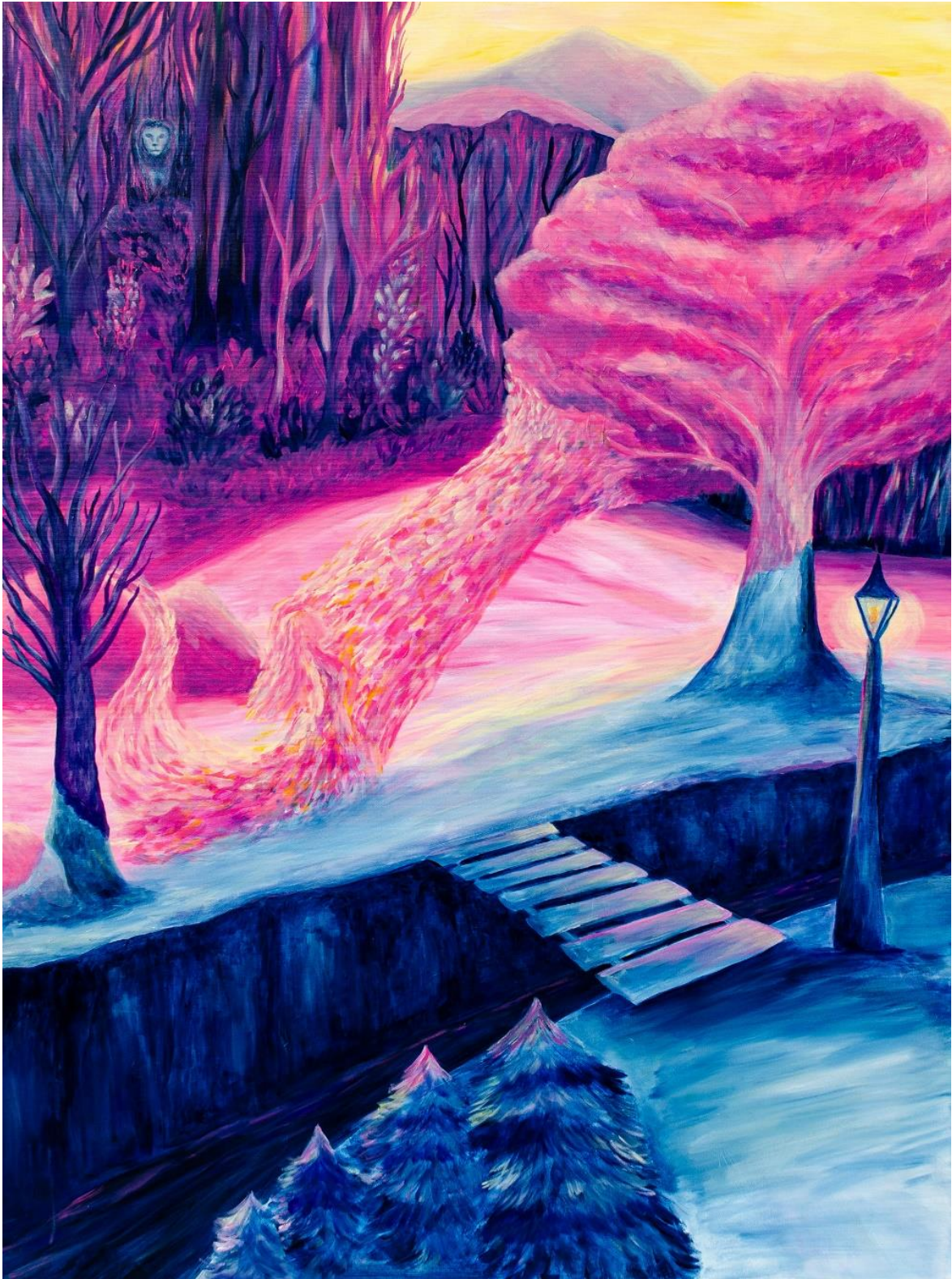
PŘÍLOHY



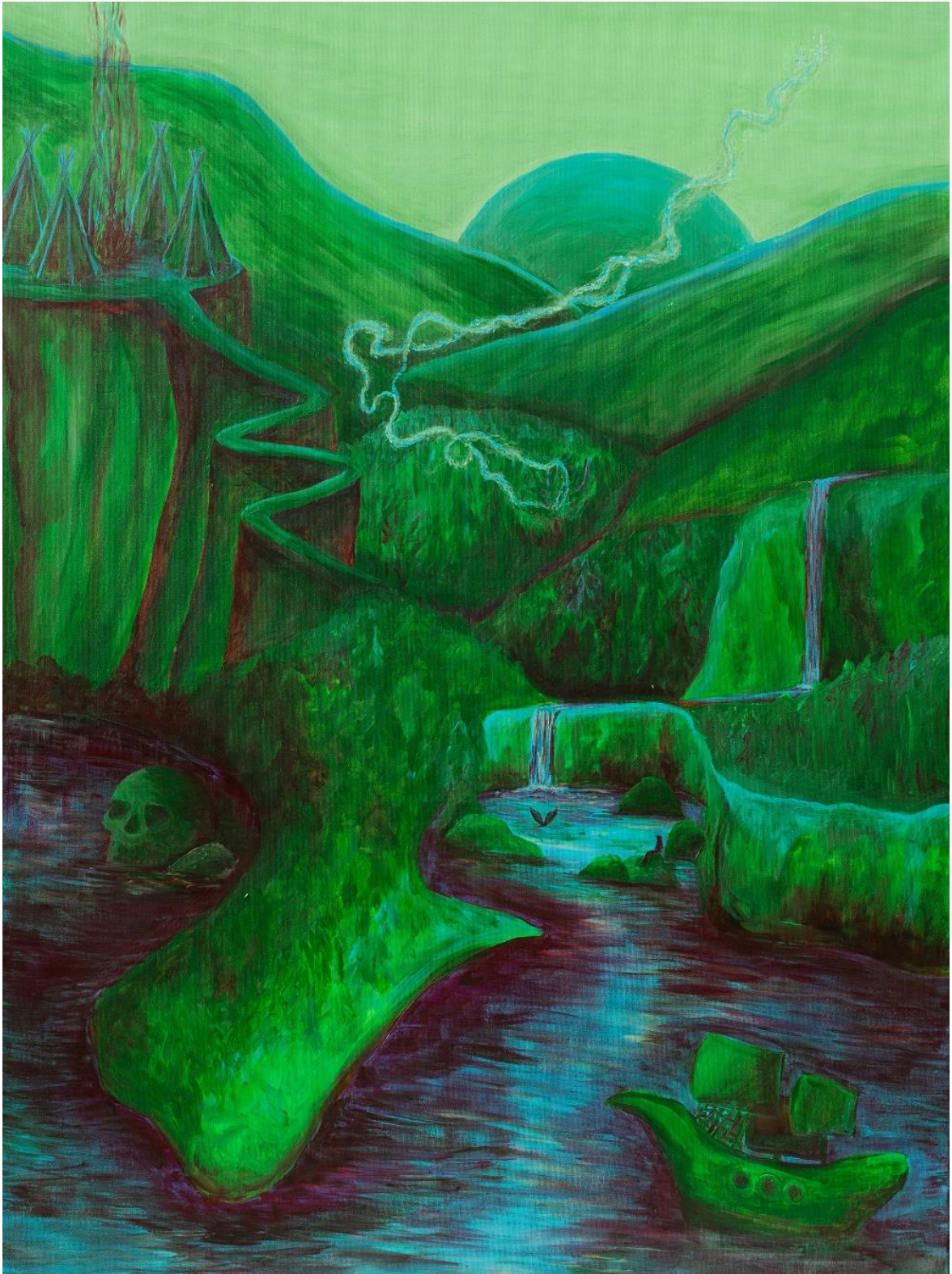
Obrázek 24 „Expecto Patronum



Obrázek 25 - „Nádherňajs“



Obrázek 26 - „Aslanův návrat“



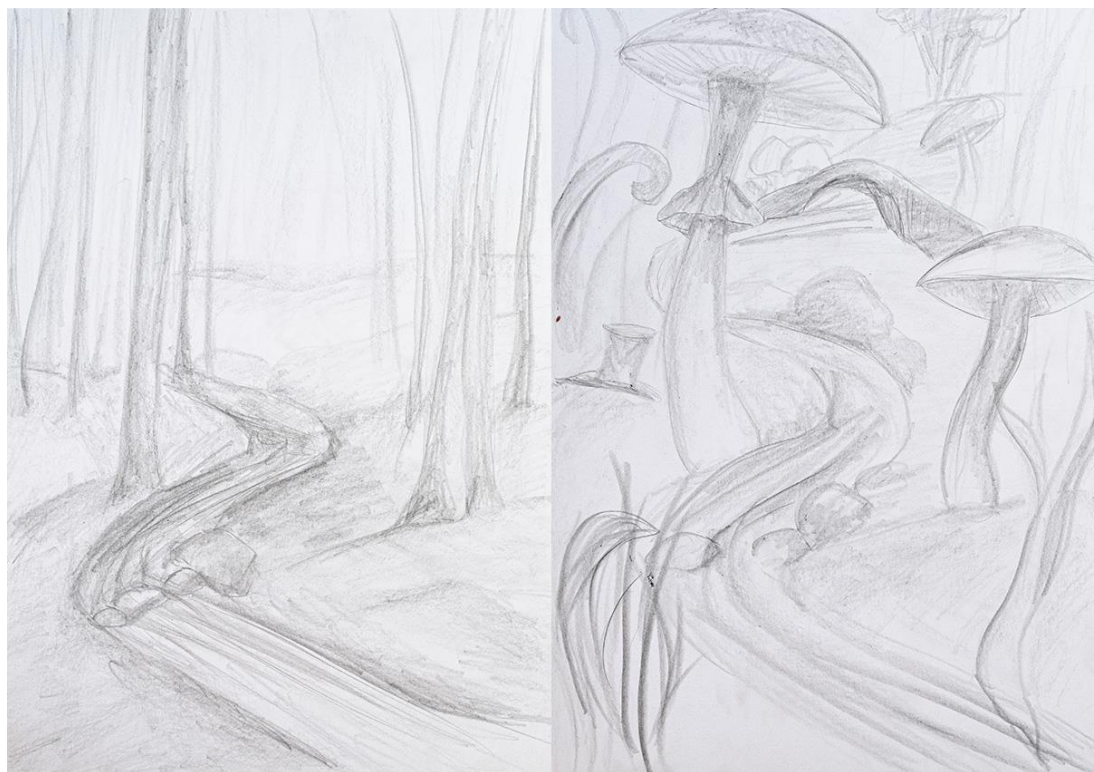
Obrázek 27 - „Druhá hvězda vpravo“



Obrázek 28 - „Prokleté království“



Obrázek 29 - Skici: Harry Potter



Obrázek 30 - Skici: Alenka v říši divů



Obrázek 31 - Skici: Petr Pan



Obrázek 32 - Skici: Letopisy Narnie



Obrázek 33 - Skici: Kráska a Zvíře



Obrázek 34 - Detaily symbolů v obraze