

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická

Diplomová práce

**RUČNĚ MALOVANÁ TAPETA JAKO DOMINANTA KONKRÉTNÍHO  
PROSTORU + soubor tří obrazů**

Bc. Šárka Paďouková

Obor: Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce: MgA. Mgr. Stanislav Poláček

Plzeň 2017

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval(a) samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni .....2017

.....

Ráda bych poděkovala za vstřícný přístup, ochotu a cenné rady při konzultacích vedoucímu mé diplomové práce MgA. Mgr. Stanislavu Poláčkovi.

V Plzni..... 2017

.....



## OBSAH

<b>1. Anotace .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Úvod .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Tapety.....</b>	<b>4</b>
3.1 Historie vzniku tapet .....	4
3.2 Vývoj tapety .....	6
<b>4. Ornamet .....</b>	<b>9</b>
4.1 Vývoj ornamentu.....	9
4.2 Co je to Ornamet? .....	14
4.3 Dělení ornamentu .....	14
<b>5. Průběh tvorby.....</b>	<b>15</b>
<b>6. Inspirační východiska .....</b>	<b>16</b>
6.1 Mandala.....	16
6.2 Mandala a její využití.....	16
6.3 Arteterapie .....	17
6.4 Arteterapeutická práce s mandalou .....	18
6.5 Automatická kresba.....	18
6.6 Akční malba .....	19
6.7 Zdeněk Sýkora.....	20
6.8 Martin Mainer .....	20
6.9 Petr Kvíčala .....	21
<b>7. Sítotisk.....</b>	<b>21</b>
<b>8. Psychologie barev .....</b>	<b>22</b>
<b>9. Didaktická část .....</b>	<b>24</b>
9.1 1. Hodina: Automatická kresba .....	25
9.2 2. Hodina: Tvorba mandaly z automatické kresby.....	29

9.3 3. Hodina: Mandala a její využití .....	31
9.4 4. Hodina: Vytvoření vzoru/dekoru z vlastní mandaly .....	33
<b>10. Závěr.....</b>	<b>38</b>
<b>11. Resumé .....</b>	<b>39</b>
<b>12. Seznam použité literatury a zdrojů .....</b>	<b>40</b>



## **1. Anotace**

Cílem mé práce bylo vytvořit ručně malovanou tapetu jako dominantu interiéru se souborem tří obrazů. Jako ústřední téma jsem si vybrala motiv mandaly, který postupnou transformací vytvořil dekor tapetového pásu. Obrazy pak znovu stylizují do symbolu mandaly zejména díky středové souměrnosti. Ve své diplomové práci se pak věnuji historii a vzniku tapet a jejich současnému dělení. Následně na to navazuji vývojem ornamentu v průběhu dějin a vysvětlením jeho charakteristických prvků. Mimo motiv mandaly mi byla inspirací technika sítotisku, automatické kresby a akční malba. Zmíněné techniky pak mají návaznost na didaktickou část, kterou jsem pojala formou blokové výuky.

### **Anotation**

The aim of my magister thesis was to create handpainted wallpaper as a dominant of particular interior space with set of three paintings. As the central theme of my thesis I've chosen variations of mandala symbols transformed into decorative wallpaper. Paintings are stylized into mandala again, according to use of central symmetry. In my magister thesis I continue with description of history and invention of wallpapers and their contemporary forms. Then I continue with describing development of ornament throughout the history and explanation of its distinctive elements. Except of mandala symbol I've found my inspiration in methods of serigraphy, automatic drawing and action painting. I've used mentioned technics in didactical part, which I've received as block form of teaching.



## 2. Úvod

Jako zadání své diplomové práce jsem si zvolila téma *Ručně malovaná tapeta jako dominanta konkrétního prostoru*, ke kterému náleží soubor tří obrazů. Cílem bylo vytvořit ručně malovaný pás tapety a k němu stylově doplňující sérii obrazů. Jako ústřední motiv jsem si vybrala mandalu, symbol a ornament, který se objevuje napříč civilizacemi a kulturami. Ten jsem se následně pokusila přetvořit na dekorativní prvek, který by vytvářel vzor mé tapety.

Při samotné tvorbě jsem se snažila propojit akční malbu a automatickou kresbu s geometrií, zrcadlením a jinými technickými principy. Hlavním motivem při tvorbě dekoru bylo opakování v pásech, jehož řád jsem následně přerušila odlišnou barevností a strukturou, která stále vychází z formy již zmíněné mandaly. Na začátku své tvorby jsem vycházela z klasické mandaly s rostlinným motivem inspirovanou indickou kulturou, ale postupně jsem se dopracovávala ke zjednodušení na geometrické tvary propojené akční malbou. Výsledné dílo bylo vytvořeno technikou malby propojené se sítotiskem. K tapetě jsem přistupovala více jako k obrazu, který by byl dominantou konkrétní plochy interiéru, než jako ke klasické tapetě a jejímu pokrytí všech stěn. Avšak i pro takovou variantu jsem vytvořila zjednodušenou část tapetového pásu.

Obrazy, které pak tematicky doplňují tapetu, vycházejí z čtvercové mandaly, kterou jsem vytvořila opět použitím sítotiskové metody. Tisky měli původně sloužit jako návrh dekoru tapetového pásu, vzhledem ke středové souměrnosti jsem pak shledala jejich užití vhodnější jako samostatných obrazů. Dekor, který vytváří tak znázorňuje nejen mandalu, ale jsou v něm i patrné prvky připomínající zjednodušené geometrické elementy, které mohou připomínat ztvárnění paleolitických nástěnných maleb. Barevnost obrazů je pak závislá na celkové barevnosti tapety a proto jsem volila podobné tóny, které by vytvářely dojem celistvosti. Jejich umístění pak doplňuje dominantní tapetový pás, který je ústředním prvkem interiéru.

Při tvorbě jsem vycházela z technik automatické kresby, akční malby a sítotisku, které jsem zařadila i do aktivit v didaktické části. Samotná didaktická část je pak koncipována jako blokovaná výuka s předpokládaným výstupem ve formě klauzurní práce. Je zaměřena na tvorbu dekoru, který může být uplatněn nejen ve formě tapety, ale i jako vzor

látky v textilním průmyslu. Dané východisko jsem zvolila zejména s ohledem na mou výstupovou praxi, kde jsem měla možnost na Integrované střední škole živnostenské v Plzni si přípravy vyzkoušet při výuce. Mou cílovou skupinou tak byl zejména první a druhý ročník střední školy s oborem Návrhář. Celkovou koncepci jsem uzpůsobila více univerzálnímu využití, ve kterém jsem vycházela z rámcového vzdělávacího programu pro gymnázia.

### 3. Tapety

#### 3.1 Historie vzniku tapet

Pokud se zamyslím nad tapetou, jako nástěnnou dekorací nemohu přehlédnout její pradávne předchůdce a to paleolitické nástěnné malby. I přesto, že jejich význam není doposud zcela jasný, můžeme se s nimi setkat napříč kontinenty. Nejčastější barevnost pak odpovídá využitím dostupných materiálů jako třeba dřevěné uhlí nebo různé hlínky (převážně okrové odstíny).

Z doložených informací jejich historický význam může být zakotven v mnohem hlubších souvislostech, než je pouze dekorativnost dnešních tapet. Jeden z výkladů, který se nabízí, je jejich rituální až magický smysl pro tehdejší paleolitickou společnost.

„V praxi dosáhla největší popularity teorie lovecké magie, spojená se jménem pařížského badatele Solomona Reinacha. Je totiž jednoduchá, a tím i silná. Na kresbách i plastikách zvířat ve francouzských jeskynních se začaly systematicky hledat stopy symbolických zbraní a zásahů a toto hledání bylo mnohdy úspěšné (viz obr II.12, obr V.18, obr IX.22). V českém prostředí zanechala teorie lovecké magie výraznou stopu již v díle Karla Absolona.“ (Počátky umění, Jiří A. Svoboda, 2011 str. 33, 34)

Paleolitické nástěnné malby lze vykládat i z hlediska tematických polí uměleckých konceptů. Jedním z hlavních motivů je i lidská postava znázorňující ženu/bohyni a muže/lovce, která spadají do individuálních rolí, objevují se zde i koncepty živlů (voda, oheň) a proslulé kulturní a přírodní symboly (strom, kůň, jelen).

O několik desítek let později můžeme jako předchůdce tapety zařadit nástěnné malby například ve starověkém Egyptě, s jejichž hieroglyfickou podobou se setkáváme při výzdobě pyramid, hrobek a paláců. Zde se můžeme setkat s počátky perspektivy, i když stále poněkud odlišné od dodnes běžně užívané perspektivy renesanční. Běžně užívaná byla převážně perspektiva hieratická (to, co je důležité je mnohonásobně větší například panovník) a pásová perspektiva (motivy jsou řazeny v pásích podle důležitosti nad sebe, to nejdůležitější je znázorněno na horním pásu).

Oproti paleolitickým nástěnným malbám zde můžeme vidět rozdíly i ve využívání barevnosti. Dostupných bylo celkem sedm barev a to modrá, žlutá, zelená, hnědá, černá,

bílá a červená mimo to zde byla patrná i silná stylizace postav. Barvy zde neměli jen estetickou funkci ale také náboženskou, v Egyptě existoval určitý řád pro zobrazování postav a jejich barvy kůže (například ženy měly na vyobrazení světlejší barvu pleti). Náboženská funkce se také projevila u vybraných motivů, ať už se jedná o vyobrazení bohů nebo faraonů, kteří byli stavěni na stejnou úroveň. Mimo to se objevují i scény z běžného života lidí, díky kterým získáváme podrobnější přehled o dané době. Jedním z velkých objevů této doby, který do jisté míry mohl přispět i ke vzniku tapet, byl vynález papýru.

Mnohem větší význam pak měl samotný vynález papíru, datuje se přibližně kolem 3. tisíciletí před naším letopočtem, který se původně vyráběl z konopí a později z hedvábných a lněných hadrů. Papír, jak jej známe v dnešní podobě, byl vynalezen taktéž v Číně a to kolem 1. století našeho letopočtu a do Evropy se dostal prostřednictvím Arabů. V Číně také kolem roku 200 před naším letopočtem vznikají první papírové tapety, v takové podobě se však do Evropy dostávají až mnohem později.

Pokud zůstaneme u nástěnných maleb, tak ani zde se jejich vývoj nezastavil. V pozdějších dobách se objevuje například antická enkaustika (užití barev smíchaných s včelím voskem). Další z forem je například mozaika, která se objevuje jak v antice, tak ve starověkém orientu. Její náměty jsou nejen figurální, ale objevují se i ornamentální vzory. Umění mozaiky přetrvalo od raně křesťanského umění až do umění středověku, kde se do středu zájmu staví freska.

Freska pochází z italského al fresco (na čerstvo) a jedná se o nanášení barev do ještě vlhké omítky. Jejím protikladem je al secco (na sucho), kdy se jedná o malbu na zcela zaschlou omítku. Obě techniky byly využívány v antické, středověké i renesanční malbě.

Mimo nástěnné malby jsou neopomenutelnými předchůdci tapet i tapiserie, kdy jejich vznik se datuje do období starověkého Egypta kolem 2. tisíciletí před naším letopočtem. K jejich největšímu rozvoji v Evropě došlo pak v období raně gotického přibližně kolem 13. století našeho letopočtu. Výroba tapiserií měla však přesah až do umění renesance, kdy se těšili velké popularitě, to přispělo ke vzniku manufaktur pracujících podle předloh dobových umělců. Nelze opomenout tapiserie po vzoru talentovaného renesančního umělce Albrechta Dürera.

Technika tapiserie byla pak nadále využívána zejména v 18. století, kdy se touto formou začali vyrábět látkové tapety, ale také potahy čalounění. Textilní tapety patří tak k jednomu z nejstarších druhů nástěnných dekorací.

### 3.2 Vývoj tapety

Jako původní byly vyráběny tapety z kůže, ať už se jednalo o ručně malované kůže anebo pozlacené (tzv. Španělská kůže). Dalšími možnými technikami bylo například lisování tapet (zejména z telecí kůže) a puncování (využívalo se převážně na kůže kozí).

První tapety vytvořené na papírovém podkladu tak vznikly opět ruční malbou. Nejznámější z nich je asi motiv andělů na modrém pozadí, který na celkem padesát rolí papíru namaloval francouzský umělec a iluminátor Jean Bourdichon na objednávku tehdejšího francouzského krále Ludvíka XI. Díky tomu stoupla poptávka ručně malovaných tapet a začali si je objednávat movitější občané. Tapety se v tehdejší době používaly nejen na stěny, ale například k dekoraci skříní nebo knihoven.

Papírové tapety jak je známe v dnešní podobě, tedy tištěné začal jako první vyrábět Jean Papillion, tehdejší malíř, rytec a návrhář. Ten v roce 1688 založil první papírovou tapiserii a velkou továrnu na tapety. Jeho syn Jean Michael Papillion, pak pokračoval ve výrobní tradici, která začala využívat formu tiskových bloků pro souvislé opakující se vzory. Tyto bloky se pak tiskly na samostatné listy a technika i přes její nákladnost byla využívána až do 18. století.

Výroba tapet vyžadovala kvalitní tiskařské zařízení, to mimo Francii měli také v Anglii, která se pojí s dalším významným jménem a to Jean Baptiste Revellion. Ten byl původně francouzským obchodníkem s galanterním zbožím a papírníkem. Původně dovážel tapety právě z Anglie, následně však využil věno své manželky pro zřízení vlastní výroby. Využíval především sametový papír potištěný jasnými barvami. Vyrobil také tapetu, která byla použita v komnatách Marie Antoinetty, známou pod názvem papier bleu d'Antaglerre. Po francouzské revoluci emigroval do Anglie, kde otevřel novou manufakturu a tak se centrem pro výrobu tapet stává po Francii opět Anglie. Svou původní francouzskou továrnu pronajal firmě Jacquemart & Bénard, která ve výrobě pokračovala až do roku 1840.

Později se přešlo od výroby samostatně tištěných listů k potiskování celých rolí. První tapetová role byla vyrobena manufakturně roku 1830 v Anglii. Přejod od samostatných listů k tapetovým rolím, měl za následek zlevnění jejich výroby a tak se tapety staly dostupnější širší veřejnosti.

Od manufakturní výroby se pak přešlo na výrobu strojovou. I přesto že si Anglie držela prvenství, byl první stroj na výrobu tapet vyroben ve Francii. Strojová výroba měla vliv i na vznik norem a v roce 1788 vydal král Ludvík XVI. výnos, ve kterém určil délku tapety asi na 10 metrů (původně 34 stop).

V pozdějším 19. století přechází výroba tapety v manufakturní velkovýrobu, to vedlo ke značnému technologickému zjednodušení. „První pokusy o zlepšení a zefektivnění produkce tapet nastal, když si Timothy Harris (1814) nechal patentovat mechanické barvení tapet. Dalším zrychlením výroby byl ručně ovladatelný stroj (poháněný koňskou silou) od Williama Palmera (1823), který dokázal mechanicky zvednout a položit tiskařský blok do barvy a pak na papír. Jiným zajímavým objevem byla rotační technika vyrobena 1826 Jeanem Zuberem, kdy k tisku byl použitý kovový rytý válec.“(Ornament a vývoj tapet do ½ 19. století, Petra Plešková, Dis., Bakalářská práce 2010)

Pozdější technika využívala metodu potištěných rastrových válců, které fungovaly na principu hlubotisku, využíván byl také flexotisk. Později byla používána kombinace kovových válců a plsti k tisku na větší plochy, každý válec pak tiskl jednou barvou.

„Další vývoj tapet je poznamenán obdobím secese, art deca, bauhausu, válečnými léty. Zajímavé pronikavé barevné kombinace a vzory se vytvářely v období pop artu a op artu, jinak se projevuje ve funkcionalismu.

V Čechách byla sedmdesátá léta 20. století proslavena vinylovou tapetou a interiéry si zažily tapetovou euforii, v osmdesátých letech byly všechny domácnosti vytapetovány s drobnou obměnou totožně. Po roce 1989 se na chvíli vytratila z domácností, kde do té doby kralovala. Po odmlce se tapeta opět objevuje v interiérech. Počátkem roku 2000 se hlásí nové vzory a jsou žádány retro tapety. V současné době se tapety stávají opět módním trendem a díky digitální tiskařské technice jsou poprvé možné zcela individuální tapetové vzory.“(Ornament a vývoj tapet do ½ 19. století, Petra Plešková, Dis., Bakalářská práce 2010)

### 3.3 Druhy tapet

V současné době jsou tapety v interiérech opět hojně využívány a rozlišujeme jich několik druhů. Mezi nejstarší z nich patří textilní tapety. V současné době jsou vytvářeny spojením nití na papírovém nebo vliesovém podkladu. Nitě jsou pak rostlinného původu (bavlna, len, konopí), živočišného (vlna, hedvábí) a chemického (polyester, viskóza). Jejich předností je pak stálé držení tvaru oproti papírovým tapetám, zlepšují také tepelnou izolaci a akustiku prostor.

Papírové tapety mají tradici již v Číně, kde byly ručně malovány na bílý morušový papír, později ve Francii kde byly tištěny na jednotlivé archy, následně pak role. Jsou lehčí než vinylové nebo vliesové tapety a také jsou podstatně levnější, díky větší dostupnosti materiálu. Jejich nevýhodou je pak možné sesychání, proto se při tapetování prostoru s využitím právě papírové tapety doporučuje větší přesah u jednotlivých pásů, nehodí se tak do vlhkého prostředí. Mají také mnohem nižší oděruvzdornost a životnost než dražší materiály. Nejčastěji je pak využíván ražený, mačkaný a potištěný papír. Nej kvalitnější formou papírových tapet jsou tapety duplexní, které jsou tvořeny dvěma vrstvami.

Vliesové tapety si oproti papírovým zachovávají svůj rozměr a je také snazší způsob jejich lepení, kdy se lepidlo nanáší přímo na stěnu. Jsou tvořeny z polyesterových vláken v kombinaci s celulózou a pro vytváření vzorů je používán akrylát nebo PVC pěna. Vliesové tapety jsou velmi odolné a je možné je použít i na překrytí drobnějších trhlin. Vyrábí se i přímo opravné tapety, které lze použít i k přemostění větších trhlin ve stěně, ty jsou následně upraveny speciálním nátěrem.

Vinylové tapety můžeme rozdělit do dvou základních variant a to tapety se zadní papírovou stěnou a tapety s vliesovou zadní stěnou. Podle těchto variant je pak nutné uzpůsobit jejich lepení ve vztahu k použitému materiálu. Samotná tapeta je pak vyrobena z umělé hmoty, díky tomu se zjednodušuje i celková údržba a čištění vinylových tapet neboť jsou omyvatelné. Díky tomu je obzvlášť vhodné i jejich umístění do kuchyní, koupelen, dětských pokojů nebo předsíní.

Tapety ze skelných vláken a skleněného závoje patří k nejdražšímu typu tapety i přesto se těší v současné době velké oblibě. Hlavním důvodem je její dlouholetá životnost a odolnost vůči oděru, také jsou rozměrově stabilní a netřepí se. Sklovláknité tapety je možné přetírat interiérovou barvou, snadno se zpracovávají a nebobtnají. Jejich využití je

vhodné zejména ve vytížených prostorech, jako jsou například chodby a schodiště, ale i při rekonstrukcích.

Mezi těžké tapety se pak řadí tapety vyrobené ze speciálních materiálů, ať už se jedná o přírodní materiály (rákos, korek, sisal, hedvábí, kůže) nebo syntetické (koženka, velur), ale i tapety s obsahem kovu nebo slídy.

## **4. Ornament**

### **4.1 Vývoj ornamentu**

S ornamentem se můžeme setkat od počátku naší civilizace, mezi první se řadí výzdoba pravěkých jeskynní nástěnnými malbami, kdy se objevují i malé geometrické tvary (trojúhelníky, křížky a jiné). Později se s ornamentem můžeme setkat i při způsobu zdobení pravěké keramiky, převážně v neolitu se pak využívali techniky otiskování do vlhké hlíny (lopatka, hřeben, srdcovka), vypichování a objevuje se i keramika malovaná. Ve starším neolitu se můžeme setkat zejména s lineární keramikou (též volutová keramika) s geometrickými a abstraktními motivy, často se objevuje motiv spirály (voluty) odkud získala své pojmenování a je považována za nejstarší. Vypichovaná keramika využívala opakující se motivy ve vodorovných nebo svislých páskách, k jejich tvorbě se využívaly v té době dostupné nástroje jako dřevěné nebo kostěné hroty. V pozdním eneolitu se pak setkáváme s keramikou šňůrovou a kanelovanou kdy se vtiskávala kroucená šňůra do vlhké hlíny a vytvářela tak různé vzory a dekory.

Ornamentální výzdoba byla hojně využívána i ve starověkém Egyptě, Mezopotámii, Sýrie a jiných staroorientálních státech. V Egyptě se setkáváme jak s geometrickými ornamenty jako jsou meandry a kruhy tak s rostlinnými prvky například papyrus nebo lotos, který posloužil jako vzor později Řekům (řecká palmeta).

Stejně často se ornament objevuje například i na pečetních válečcích z Mezopotámie. „Pečetní válečky zdobí geometrické motivy: kříže, kosočtverce, soustředné kruhy, především však zvířecí motivy. Fauna je zpodobněna mistrovským způsobem, spojujícím realismus se stylizací, a zahrnuje nejen skutečná zvířata, jako býky nebo kozorožce, nýbrž i fantastické bytosti – buvoli s lidskou hlavou nebo lvy s nadměrně



velkými hrdly a ocasy, jež jsou vztyčeny vzhůru a propleteny. Tyto více či méně podivné bytosti tvoří obvykle řadu a jsou rozvrženy do vlysu; často jsou znázorněny s hlavami proti sobě, jindy jsou od sebe odvráceny anebo jde konečně o divoké šelmy napadající se zuřivostí pokojná zvířata.“ (Dějiny užitého umění, Henry de Morant, 1983, str. 177)

Mozaiku s ornamentální výzdobou dovedlo k dokonalosti umění blízkého východu. Jedním z hlavních důvodů je náboženství, zejména tedy zákaz zobrazovat jakékoliv živé bytosti a to nejen lidské ale i zvířecí. Dalším důvodem je také velká obliba geometrie a symetrie, kterou podněcoval strach z prázdnoty a proto byla tehdejší mozaiková výzdoba opravdu monumentální. Dalším rysem islámské zdobnosti byl také smysl pro barvu se sklonem k abstrakci a tak se často můžeme setkat s různou stylizací květů, listů či stromů. S podobným dekorativním stylem se pak můžeme setkat v pozdějším umění byzantském.

Umění egejské oblasti se pak často váže k přírodě, která danou oblast obklopovala a to hlavně k mořské fauně a floře. Můžeme se tak setkat s freskami zobrazující delfíny nebo amforami zdobenými chobotnicemi a rybami, často se také objevuje motiv spirály. Spirálu a jiné geometrické vzory rozvinulo pak umění starověkého Řecka následně umění římské. Významným bylo i dělení stavebním řádů a to na dórský, jónský a korintský. Dórský řád zůstává u jednoduchosti, je bezpatkový a sloupy jsou dekorovány pouze kanelováním, které zakončuje bočníková hlavice. Oproti tomu jónský styl už je o poznání zdobnější můžeme se setkat s hlavicí volutovou, palmetami a vejcovci. Nejzdobnějším je pak styl korintský, jehož hlavice je tvořena obložením akantovými listy a často samotné sloupy nahrazují karyatidy. Stejně jako pro umění egejské oblasti byla i pro antické ornamenty inspirací příroda, můžeme se tak setkat s různými vyobrazeními, akantu, břechťanu nebo i oliv. Z geometrických lineárních tvarů jsou zobrazovány meandry, křivkami jsou pak tvořeny spirály, voluty, pletence, perlovce a mnoho dalších.

Raně křesťanské a koptské umění zůstává, stejně jako umění byzantské, u mozaikové výzdoby, objevují se i nástěnné malby. Častými symboly jsou pak ovce, kotva, ryba a holubice, případně se objevují i motivy pohanské. Stylizaci rostlinných motivů pak můžeme najít zejména na tapisériích.

Irské ornamentální umění se vyznačuje zejména zálibou v abstraktních liniích. U reliéfní výzdoby to jsou pak zejména prolamované kříže se spirálovým a pletencovým dekorem. Objevují se i stylizované lidské figury, i když v malbě nalézá větší uplatnění ornamentální výzdoba. Ta se používá zejména při iluminaci, která využívá širokou

barevnost. Za jedno z nejpozoruhodnější děl této doby pak nelze považovat nic jiného než Evangeliář z Kellsu (známý také jako Kniha z Kellsu), který byl hojně iluminován a můžeme zde vidět spojení ornamentálních prvků keltských (spirála), tak i středomořských (pletenec) a germánských (stylizace zvířat).

Románské umění se rozvíjelo zejména pod vlivem církve a stejně jako v pozdější době gotické se i zde můžeme setkat s pracemi zlatníků, iluminátorů, a uměleckých zámečníků, kteří byli z mnišského řádu. Postupně se pak zapojovala i laická veřejnost a dala tak počátek vzniku řemeslných cechů. Motivy, které byly využívány zejména při zpracování kamene, byli jak geometrické, tak rostlinné, objevují se i zvířecí a lidské postavy. S největší dekorativností se pak setkáváme u zdobených portálů. K nově vymyšleným dekorům patří i románské ornamentice, které často znázorňovali různé stylizace nestvůr, které měly společně s vyobrazenými zvířaty symbolický význam. U rostlinných motivů se pak často objevuje dekor palmety. Vznikaly i středově symetrické ornamenty například soustředěná hvězda, která měla symbolizovat slunce.

Dekoratívni tvorbu v kameni pak dále posunulo umění gotické. Kromě nově uplatňované žebrové klenby se často objevují architektonické prvky jako krabi, květy, bodláky a listy. Okna samotná byla zdobena vitrážemi, ve kterých se často objevuje motiv růžice. Využití ornamentální dekoru můžeme vidět nejen na dochovaných tkaninách, ale i na dlaždicových podlahách. Často se objevují motivy zvířat, ať už skutečných či fantaskních, stejně tak se využívají jako zdroj inspirace vitrážová okna. Inspiraci jejich dekorativností můžeme pak spatřovat i u kovaných mříží.

Antické umění pak bylo znovu objeveno jako inspirační zdroj v období renesance. Ve výzdobě se pak často můžeme setkat s protichůdnými tendencemi. Objevuje se jak jemnost ornamentu tak až přebujelá zdobnost. Motivem, kterého se pak často užívalo, se stalo lemování květinami, které doplňovali buclaté dětské postavy (putti). Široce se užívali i zdobené medailony s bystami a drobnými ornamenty, tak i pilastry. Hojně se též využívalo sloupků a arabesek, které byly tvořeny symetrickým vzorem listů. V nízkém reliéfu se pak kromě rostlinných motivů objevují i motivy chimér, delfinů, lvích hlav a rohů hojnosti. Z antických architektonických motivů se pak objevují perlovec a vejcovce. Andrea della Robbia byl pak klíčovým umělcem ve zpracování keramiky, který přišel s dekorativní výzdobou známou jako majolika. Ve vitrážové výzdobě má dekorativní geometrický a rostlinný ornament pouze podřadnou funkci, jako hlavní se pak stávají

figurální náměty. Mimo to přibývá i čistě heraldické výzdoby, ve které se znázorňovali nejen rodové znaky, ale také přílby a mitry v kombinaci s antickými věnci. Rostlinné motivy, například granátová jablka, palmety, lotosy a arabesky, se pak znovu objevují zejména na tapisériích.

Baroko čerpalo z různých zdrojů a tak nemělo stylovou jednotu. Ornametika se pak zcela vymanila od antické podoby, došlo i k odlehčení těžkých a masivních prvků. Začalo se využívat více křivek a přímky byly potlačovány. Dekor byl tvořen podle středové souměrnosti, tak však pod vlivem křivek zanikla. Památky byly často dekorovány mohutnými girlandami květů, groteskami a ve velké míře se uplatnily arabesky. Nejznámějším z té doby je například styl Ludvíka XIV., který se objevil na výzdobě ve Versailles, kde se rozšířili i symbolické znaky Francie, jako proti sobě postavená písmena L, slunce a delfini. Ve svých námětech jinak baroko čerpalo z antické mytologie, to se projevuje i v keramice a tak se dostává ornamentální dekor do pozadí. Ornamentální výzdoba se pak nejvíce projevila na malovaných trámových stropích a při zpracování drahých kovů zejména pod vlámským vlivem. Dekorativnost, zejména s rostlinnými motivy se pak projevuje i ve zdobení vstupních bran, mříží, světlíků, balkónů, okenních mříží i dveřních klepadel. Ornamentální výšivky se objevují nejen na oblečení vlivných osobnost, ale můžeme se s nimi setkat i při zhotovení koberců.

Prvním slohem, který se ujal v celé Evropě od dob středověku, bylo rokoko. Barokní křivky se tak postupně proměnily v protáhlé elegantní linie, charakteristickým byl tvar mušle, z figurálních námětů to jsou, draci, pták fénix a jiné motivy, které vznikaly pod vlivem umění Číny. Mimo to se uplatňují i motivy převzaté z Indie, Turecka a Persie. Vznikla také záliba v asymetrii, v křivkách do tvaru S a C, různě protažených a umístěných proti sobě. Dekorativní malby pak často pokrývaly obložení stěn, stropů i výplně dveří. Symetrický ornament (fajáns) se objevuje u zdobení souprav, jako byly misky nebo talíře. Zvláště proslulý byl paprskový dekor, převažovaly i ornamenty napodobující výšivku. Zdobení se využívalo i u objeveného míšeňského porcelánu, oblíben se pak těšil motiv štrasburských květů, který nahradil původní orientální vzory.

Ke zjednodušení zdobnosti pak došlo v klasicismu. Ornamentální styl byl velice strohý, zobrazovalo se jen omezené množství květin a zvířat, častými motivy jsou pak řecká palmeta a orel. V dekorativní malbě se uplatňují drobné ornamenty a souměrné girlandy. V empírovém slohu se pak objevují stropy zdobené geometrickou růžicí nebo

stylizovanými rostlinami. Jako jedna z možných předloh pak mohla sloužit kniha J.-B. Cauveta *Sbírka ornamentů pro mladé umělce, kteří se chtějí věnovat dekorativní tvorbě (Recueil d'ornements à l'usage des jeunes artistes qui se destinent à la décoration)*. V keramice se vyráběli dekory pomocí mechanicky otiskovaných rytin, časté byli prolamované okraje. Velký úspěch měly i napodobeniny antických váz zdobené figurálními motivy. Ve zlatnictví se můžeme setkat s reliéfními vzory zobrazujícími přírodní náměty. „Dekorativní prvky jsou vytěženy z antického umění řeckého (vejcevec, meandr, perlovec atd.) nebo římského (orli, delfini, beraní hlavy) anebo i z přírody, jako girlandy z listoví, květy, akantové listy a listy olivovníku. Často se používalo i motivů z venkovského života (srpů, hrabí, proutěných košíků) a motivů symbolizujících lásku (pochodně, cukrujících se ptáčků).“ (Dějiny užitého umění, Henry de Morant, 1983, str. 398)

Posledním univerzálním evropským slohem je secese. Vzniká ve Francii, kde se rozšiřuje pod názvem Art deco. Proti předchozím slohům zejména pak historismu, secese zahrnuje nápodobu slohů dřívějších. V první naturalistické fázi čerpá inspiraci z přírody (listy, květy, zvířata i figury), v další pak vychází z geometrických vzorů. V první fázi se pak projevuje značná stylizace figur, včetně oděvu a vlasů, tak i rostlinných motivů. Hlavním představitelem druhé fáze, rozšířené hlavně ve Vídni, se pak stává Gustav Klimt, v jeho díle je pak snaha o geometrický dekor více než patrná. V malé míře se objevuje pokus o znovu objevení mozaikářské výzdoby, ale vzhledem k nezájmu veřejnosti upadá. Secese se pak znovu obracela k řemeslu a lidovým tradicím a s touto myšlenkou bylo v Anglii založeno hnutí Arts and crafts (Umění a řemesla). Secesní ornament se pak vyznačuje plošností a lineárností, která je utvářena právě pomocí křivek a různých stylizovaných linií. Častá je také obliba neobvyklých barev, která kromě kontrastu vytváří i iluzi pohybu v ploše. Barvy neměly jen čistě dekorativní funkci, u většiny obrazů se pak objevuje funkce symbolická. V reakci na to vzniká umělecké hnutí symbolismu, které se však ve výtvarném umění pod silnějším vlivem secese hlouběji nerozvinulo. Našli se i odpůrci dekorativního umění, jedním z nich byl například Adolf Loos a jeho esej *Ornament a zločin*, která se součástí sbírky *Řeči do prázdna* a pojednává o zbytečnosti užití ornamentu v moderní době.

Ve dvacátém století se tak od užívání ornamentu a dekorativnosti v umělecké tvorbě upouští. Nejčastěji se s ním pak můžeme setkat jako se součástí různých folklorních

motivů lidové tvorby. Zachovává se tak jako součást krojů, malované architektury, nábytku a předmětů běžné denní potřeby (nádobí).

## 4.2 Co je to Ornament?

„Ornament – (z lat. ornare – zdobit), v grafice, malířství a sochařství, ale též v architektuře a užitém umění zdobný prvek stejného druhu. Ornamentika je souhrn, případně systém ornamentů epochy, kulturní oblasti, výt. názoru, jednoho díla apod., ornamentálnost je formou kategorií označující ornamentální rys výt. názoru, např. orfismu nebo secese. O. je vždy spojen s dílem, ať už plošným (kresba, malba, intarzie, mozaika), nebo trojrozměrným (architektura, sochařství, plastické prvky užitého umění), do jehož struktury je začleněn; podrobuje se jakémukoli materiálu – kameni, slonovině, keramice, kovu, textilu, dřevu, kůži atd.“ (Výtvarné umění – výkladový slovník, Jan Baleka, 1997, str. 256)

## 4.3 Dělení ornamentu

Ornament má dvě základní dělení geometrický a naturalistický. Naturalistický ornament vychází z přírodních motivů, často jsou námětem rostliny, zvířata, nerosty i lidské bytosti. Ornament je pak vytvářen pomocí stylizace jednotlivých prvků. Objevuje se napříč kulturami například egyptský lotos, řecká palmeta nebo v rokoku oblíbený tvar mušle. Ze zvířat sem patří i různá mytologická stvoření jako gryfové nebo okřídlení lvi, kteří se často objevují v Babylónii. Jeho využití se udrželo i v dobách secese, kde je často ztvárněn stylizací lidské figury. Nadměrná stylizace naturalistického ornamentu pak může vést až k abstraktnímu ztvárnění.

Abstraktní ornament je pak tvořen zejména geometrickými prvky, jako jsou kruh, čtverec, trojúhelník. Proto se hlavní stylizace těchto motivů skládá z linií, přímek a bodů. Tvorba motivu využívá základní funkce geometrické symetrie. Podle osové souměrnosti je možné daný motiv inverzně zopakovat. Rovinná souměrnost motivu pak vytváří efekt zrcadlení. Se středovou souměrností se pak můžeme setkat při tvorbě růžic a rozet, které byli hojně využívány v období gotiky.

U značné části ornamentů se dělení na abstraktní a naturalistický druh nedá jednoznačně určit. Často dochází ke kombinaci obou z nich, kterou můžeme vidět napříč všemi kulturami.

Samotná tvorba ornamentu pak podléhá rytmu a kompozici. Podle jeho členění v ploše pak rozlišujeme ornament opakující se kolem středové osy nebo ornament vytvářející nekonečné řady, známý jako frýzový vzor, často využívaný při tvorbě tapety. Ornament můžeme rozlišovat i podle jeho návaznosti na jednotlivé vzory a to na otevřený (nemá pevné ohraničení tvaru) a uzavřený (kontinuální).

## **5. Průběh tvorby**

Na začátku jsem zamýšlela pojednat tapetu jako velkoformátovou malbu a za ústřední motiv jsem si vybrala symbol mandaly. V průběhu konzultací jsme s vedoucím mé diplomové práce postupně posouvali původní myšlenku dál. Nejprve jsme se dostali k řešení jedné dominantní mandaly obklopené menšími, aby bylo možné vytvořit navazující pás. Původní návrhy mandal jsem vytvářela ručně, postupně jsem se pak propracovávala ke tvorbě v editoru, ve kterém jsem využívala osové symetrie. Počáteční inspiraci jsem našla v zobrazení tradiční indické mandaly, kterou jsem se snažila propojit s volnou malbou, aby se potlačila přílišná geometričnost symbolu. I přesto však celkový výraz nepůsobil příliš dobře tak jsem pomocí gestické malby vytvořila mandalu vlastní. Mimo to vzniklo i mnoho návrhů, které nepůsobily tak konkrétním dojmem. I ty jsem se následně snažila využít a zkoušela jsem z nich znovu vytvořit dekor. Díky tomu jsem se následným opakováním dostala k tvorbě nekonečného pásu, který ve výsledku však působil jako obyčejný tapetový vzor. Proto jsem pokračovala v další úpravě návrhů, změnila jsem nejen barevnost ale i celkovou kompozici. Snažila jsem se celkový prostor návrhu přizpůsobit kaleidoskopickému zrcadlení. Díky tomu se pak vytvořila geometrická návaznost, která připomíná mnou původně zamýšlenou mandalu, ale nepůsobí příliš strojově. Na návrhu je patrných mnoho středových souměrností, které se následným skládáním propojují v jeden celek. Postupnou deformací symbolu, jsem se pak dostala k opakování dekoru po celém pásu.

U výběru námětu obrazů jsem pak vycházela z návrhů původně zamýšlených pro dekor tapety. Nakonec se ústředním motivem stala čtvercová mandala vytvořená technikou

sítotisku. Tento motiv jsem pak následným opakováním a deformací přetvářela na dekor, který i přes shodný původní vzor vytváří celkově odlišné obrazy. U obrazů jsem vycházela z barevnosti, která by byla doplňující k neutrálnímu tapetovému pásu, který by byl umístěn vedle dominantní části. Výsledná přeměna symbolu se tak obrací zpátky k mandale, ale jsou patrné i prvky které mohou připomínat paleolitickou nástěnnou malbu, kdy určité tvary připomínají šípky. Naopak barevnost pak může připomínat zlacené kůže, rozšířené zejména ve Španělsku, které předcházeli tapetě, jakou známe v dnešní podobě. Barvu jsem nanášela na plátna našepsovaná bílým latexem, nejprve jsem postupovala od světlých částí, které jsem pak doplnila tmavým podkladem. Tento postup jsem zvolila zejména kvůli zachování sytosti světlých barev.

## **6. Inspirační východiska**

### **6.1 Mandala**

Mandala je symbol zobrazovaný napříč všemi kulturami, můžeme se tak setkat s mnoha podobami. Nejčastěji se však jedná o středově souměrný ornament, ve kterém se spojuje kruh a čtverec v různých tvarových deformacích. Kruh je také původním významem slova mandala, které pochází ze sanskrtu. Ale s prvními mandalami se můžeme setkat již v období paleolitu, následně pak její zpodobnění můžeme vidět nejen v půdorysech egyptských a babylonských staveb, využívána je také v architektuře moderní doby, a proto může být často spojována s posvátnou geometrií.

### **6.2 Mandala a její využití**

Jako první popisuje léčebnou práci s mandalou psycholog C.G.Jung. (Právě díky Jungovi se rozšířil výraz mandala, který do té doby nebyl tak široce používán, neboť každá kultura měla pro tento symbol vlastní pojmenování). Ve své knize „Mandaly. Obrazy z nevědomí“ se zaměřuje nejen na jejich geometrické členění, ale také na význam a užití jednotlivých barev. Zaměřuje se pak zejména na práci s podvědomím a na schopnost výtvarně tvořit.

„Obrazy představují jakési ideogramy nevědomých obsahů. Použil jsem samozřejmě tuto metodu i sám u sebe a mohu potvrdit, že člověk může opravdu malovat složité obrazy, o jejichž skutečném obsahu nemá ani tušení. Během malování se obraz vyvíjí tak říkajíc sám od sebe, často dokonce v rozporu s vědomým záměrem. Je zajímavé pozorovat, jak provedení obrazu překvapivým způsobem kříží vědomá očekávání. Stejně zjištění – často ještě výraznější – lze učinit i u průběžného zapisování aktivních imaginací.“ (Mandalý. Obrazy z nevědomí, Carl Gustav Jung, 1998, str. 66)

Popisuje pak zejména spontánní tvorbu, bez okolní sugesce a využitelnost mandaly jako univerzálního archetypu. A to zejména díky jejímu zobrazování v mnoha kulturách. S ohledem na proces individuace při tvorbě můžeme pozorovat autonomní rysy. Proto nejen psychologické hledisko, ale i výtvarná stránka skýtá rozmanité množství variant. Z tohoto důvodu jsem zvolila symbol mandaly jako vhodný a originální prvek pro didaktické využití.

### **6.3 Arteterapie**

Arteterapeutické hledisko jsem pak využila i při vymýšlení výukové jednotky. Hlavním tématem je mandala a její další využití jako vzoru nebo dekoru. Pro tvorbu mandaly jsem pak vybrala techniku automatické kresby, která zohledňuje i žáky s nižším uměleckým nadáním nebo jiným znevýhodněním při výtvarné tvorbě. Mimo to se dá tato technika využít jako relaxační metoda. Výhodná je i její aktivizační stránka, z toho důvodu jsem ji volila jako úvodní aktivitu výukového bloku. Té předchází ledolamka ve formě výrazové hry zaměřené na neverbální komunikaci. Dochází tak k odbourání jazykové bariéry a rozvoji komunikačních dovedností u žáků.

„Arteterapii je možné chápat jako psychoterapeutickou disciplínu, která cíleně a systematicky využívá umělecké aktivity, především výtvarné projevy, k rozpoznávání, léčení a nápravě intrapsychických a psychosociálních problémů. Specifickými neverbálními prostředky usnadňuje navázání emočního kontaktu mezi terapeutem a klientem. Arteterapie umožňuje klientovi prostřednictvím výtvarného procesu (kresby, koláže, modelování, práce s textilem, technickými odpady, přírodninami apod.) symbolické zpracování duševních obsahů, jež byly pro svou neverbální povahu nebo



traumatický charakter jinými formami obtížně sdělitelné.“(Umění ve službě výchově, prevenci, expresivní terapii, Richard Jedlička 2009, str. 40)

#### **6.4 Arteterapeutická práce s mandalou**

Při tvorbě mandaly se nejprve řídíme výběrem tvaru mandaly, poté zvolením barevných kombinací. Na základě psychologie tvarů pak můžeme vyvodit, co pro nás konkrétní symbol vyjadřuje. Před samotnou výtvarnou činností je pak vhodné vytvořit klidné prostředí, které podpoří relaxační účinek tvorby. Na začátku je vhodné určit si směr, jaký budu používat (od středu k okrajům nebo naopak) a vybraný směr se pak snažit dodržovat a nepřeskakovat. Pravidelnost směru pak vede k celkovému zklidnění. Před samotným výběrem barev je nutné se zamyslet nad tím, pod vlivem jakých emocí se chystám tvořit a jaké emoce tak do mandaly budu vkládat. S tím souvisí i závěrečná práce s mandalou, pokud se jedná o pocity negativní je vhodné po skončení tvorby mandalu zničit (spálit, poslat po vodě, zakopat do země). Pokud jsou emoce pozitivní, je možné si mandalu vystavit na viditelné místo a nechat na sebe takové emoce působit. Zpětně je pak vhodné uvědomit si, jakým způsobem tvořím, zda mi více záleží na výsledku a rozruší mě třeba přetažení, nebo se umím při tvorbě uvolnit a výsledné dílo pak pro mne nehraje roli. Protože při arteterapeutickém využití mandaly nejde o výsledek, podstatný je samotný proces tvoření. Takovou myšlenku je pak nutné zprostředkovat žákům, pokud chci dosáhnout stejného účinku i ve výuce. Stoupající popularitu této relaxační techniky pak můžeme sledovat i u široké veřejnosti, kdy se stále větší oblibě těší různé antistresové a relaxační omalovánky.

#### **6.5 Automatická kresba**

S technikou automatické kresby se můžeme setkat i při nevědomých činnostech, tak se stává srozumitelnějším i při jejím zprostředkování žákům. Samotná tvorba pak probíhá pod vlivem intuice, kdy ztrácíme vědomou kontrolu nad tím, co zrovna kreslíme a vzniká tak kresba vycházející z našeho podvědomí. Při automatické kresbě se mohou objevit i různé motivy našeho chování a proto nacházíme její využití jako diagnostické metody. Zprostředkování termínu automatická kresba se pak zjednodušuje ukázkou u nich samotných.

Mnozí z nás se přistihli, jak na nudné schůzi či školení nebo právě ve škole, ve stavu nechtěné a vnucené pasivity zčista jasna, mimovolně, čarají na okraji poznámkového bloku různé ornamenty, karikované obličejy učitelů i spolužáků, geometrické útvary, nesouvisející linie, úsečky, šipky, elipsy, číslice, písmena, dokonce i slova. Monotónní přednes nezáživného tématu odvrací naši pozornost k světu vnitřnímu, ve kterém se částečně odráží svět vnější. V současnosti se nejen praxí, ale i teorií automatické kresby zabývá například PhDr. Alena Nádvorníková (1942), členka Surrealistické skupiny v Československu, která řadí automatickou kresbu do širokého proudu l'art brut, umění v původním stavu.

## 6.6 Akční malba

Akční malba se rozvíjela v rozmezí 40. až 60. Ve spojených státech amerických. Prvním kdo použil název Action Painting byl umělecký kritik Harold Rosenberg, který tak popsal rozvíjející se dynamický trend umělců New Yorku. Mezi nejznámější představitele patří zejména Jackson Pollock, který v průběhu tvorby vytváří živou show, která je řazena pod takzvaný happening, při kterém je samotný malíř zprostředkovatelem zážitku. Často se můžeme setkat i s pojmem gestická malba, zejména kvůli stylu nanášení barvy na plátno.

Akční malba se tak dělí do dvou forem, první je takzvaný dripping kdy se barva vylévá z plechovky nebo vymačkává z tuby přímo na plátno. Slash painting je pak druhou z forem, při které se barva na plátno cáká pomocí štětce. Vzniká tak určitý gestický automatismus, při kterém je důležitá zejména fyzická činnost umělce.

I Pollock se věnoval námětům, které mohou být svým zaměřením považovány za dekorativní. Příkladem může být „Velká nástěnná malba (obr.59), již si roku 1943 u Pollocka objednala Peggy Guggenheimová pro svůj byt na Manhattanu a kterou malíř urychleně realizoval buď na konci téhož roku nebo hned na začátku roku 1944, vyznačuje v jeho umění bod zvratu. Toto plátno představuje do té doby nejucelenější Pollockovu práci. Asi není nic překvapivého na tom, že když Pollock pracoval takto soustředěně s využitím poloautomatismu z hlubin jeho podvědomí se vynořili vzpomínky na setkání s mexickým nástěnným malířstvím.“ (Cesty k abstraktnímu umění, John Golding, 2003, str. 118)

## 6.7 Zdeněk Sýkora

Ve své tvorbě využíval automatismu i český umělec Zdeněk Sýkora. Kdy kompozice proporcí jeho děl z cyklu „Linie“ byla závislá na automatickém výpočtu počítače. I přes využití techniky zůstávají jeho díla originálním celkem, ve kterém můžeme vidět nejen kompoziční a proporční vztahy, ale i umělcův cit pro barvu. Jeho dílo tak i přes racionalitu počítače neztrácí nic ze své emocionální složky. Inspiraci v jeho díle shledávám zvláště pak s vlastní prací v grafickém editoru, ve kterém jsem transformovala původní sítotiskový návrh. I přes nahodilé zrcadlení se tak vracím opět k ornamentu, který vzhledem ke své geometrické symetrii připomíná mandalu. Tento princip jsem využila zejména u souboru tří závěsných obrazů, které doplňují samotný tapetový pás. Stejně tak jeho dílo mohu využít i v didaktické části, která je zaměřena i na automatickou kresbu.

## 6.8 Martin Mainer

Martin Mainer je český umělec, malíř a pedagog malby na Akademii výtvarných umění v Praze. V jeho díle pak můžeme sledovat principy využívající techniku automatické kresby a gestické malby. Jeho přístup k malbě se zakládá i na studiu magie, ten je patrný zejména u jeho pastelů na černém pozadí, které poprvé vystavil v roce 1999 pod názvem Vlek lesa lesů. Při tvorbě se zaměřuje zejména na proměny vědomí, na kterých zakládá své dílo. „Název výstavy Vlek lesa lesů vznikl stejně automaticky jako ostatní texty, kresby a pastely. Automatickým či poloautomatickým vedením ruky myslím proces grafického záznamu, kdy je ruka ponechána svému vlastnímu pohybu bez dozoru a vědomé kontroly kdy a kde zastavit, kam se otočit atd. V symbolice mého subjektivního automatického psaní je les většinou mozek. Vlek vleče les do úlu a úl je něco jako informační banka. Les lesů z této banky čerpá informace.“ (Vlek lesa lesů/Martin Mainer, Dostupné z: <http://www.malovanikresleni.cz/products/vlek-lesa-lesu-martin-mainer/>)

Jeho malířská dovednost a kultivovanost výtvarného projevu vytváří pak dojem až magického zobrazení.

## 6.9 Petr Kvíčala

Petr Kvíčala je pedagog a český malíř, který se dostal do povědomí veřejnosti zejména díky jeho velkoformátovým ornamentálním malbám. V jeho díle tak můžeme vidět časté propojení malby s architekturou. S malbou pracuje jako se součástí interiéru a to se stalo stěžejním námětem jeho tvorby až do současnosti. Ornamentem se zabývá již od poloviny 80. let, kdy původní inspiraci nalézal v krajině. Hlavními výrazovými prvky jeho tvorby jsou pak linie, vlnovky a smyčky, které různým způsobem kombinuje. V jeho díle můžeme sledovat podobnost s uměním lidové tvorby ve formě maleb na architektuře (zejména pak v cyklu Vlny z roku 1991), tak i spojitost s pravěkými nástěnnými malbami. Efektivnost jeho díla pak spočívá zejména v mnohonásobném opakování liniiových prvků s potlačenou barevností, kdy hlavním námětem zůstává ornament. „V řadě obrazových skic jsem nejprve zkoumal rytmus členění vzhledem k formátu a také barevné akordy ve vztahu k materiálům použitým v daném prostoru. Poté jsem udělal dva kartony (malby na tuhém papíru ve skutečné velikosti), abych mohl přesněji určit hustotu sítě linií, velikost vln a jejich tloušťku. Ze dvou variant jsem pak vybral tu dynamičtější, kde byly vlny větší a jejich struktura řidší. Při práci na kartonech jsem zjistil, že vlny v takové velikosti není možné normálním způsobem nakreslit, protože jejich rozměr přesahuje přirozené fyzické možnosti člověka. Musel jsem tedy uhel se kterým jsem kreslil připevnit na dlouhou násadu, stoupnout si na špičky a celým tělem včetně promyšleným pohybem nohou kroužit plynulé oblouky. Musel jsem provádět cosi, co připomínalo jakýsi druh tance, při kterém se pohyb celého těla přenášel do linie kresby.“ (červenec 1984 až 28.2. 2006, Petr Kvíčala, 2006, str.213)

## 7. Sítotisk

Technika sítotisku byla zaznamenána již na dálném východě (Japonsku a Číně), kde se uplatňoval tisk na hedvábí pomocí šablony. Později se tato technologie rozvíjela, nejprve přidáváním včelího vosku, který tvořil negativ tisku, později pomocí fotochemického materiálu. Díky tomu došlo ke zjednodušení metody natolik, že se stala široce využívanou v průmyslové výrobě. Pro vytvoření sítotiskové šablony tak můžeme využít například acetonový lak, fotocitlivou emulzi a pro přesnější tisky pak proleptání vzoru do nerezové folie.

Sítotisk byl využíván nejen v průmyslové výrobě, oblíbený se stal i mezi pop artovým umělci. Mezi nejznámější patří pak díla amerického umělce Andy Warhola, který touto technikou ztvárnil portréty slavných osobností jako Marilyn Monroe nebo Elvis Presley, ale i známé produkty například Campbellovy polévky.

Techniku šablonového tisku jsem využila při opakování dekoru tapety. Nejprve jsem si vytvořila síto pomocí dřevěného rámu a jemné nylonové síťoviny, poté jsem do malířského plátna vyřezala vzor šablony. Šablonu jsem nalepila na sítotiskový rám a následně přetiskovala protlačováním pastózní barvy. Tato metoda má výhodu v nízké nákladovosti a snadnému vytvoření šablony. Z toho důvodu jsem ji zvolila jako vhodnou pro didaktické využití, kdy její přípravu zvládnou i žáci nižších ročníků.

## 8. Psychologie barev

Barva je jedním z hlavních elementů ve výtvarném umění. Můžeme tak rozlišovat i psychologický význam barev a jejich užití různými kulturami. Například symbolika barvy žlutá může být vykládána jako povzbuzující a osvobozující, symbolizuje radost, harmonii a otevřenost. Stejně tak může být vykládána barva bílá, která má v kontextu naší kultury převážně význam čistoty, v Číně je naopak barvou zastupující smutek. Stejně tak se dá vykládat i jednotlivá symbolika tvarů, ve které je rovněž nutné brát ohled na sociokulturní prostředí. V naší kultuře je psychologický význam symbolu čtverce popsán jako symbol pevnosti, stability a racionality, v indické mandale (tzv. jantra) představuje pak symbol bohů, kdy jeho rohy jsou rozděleny do slunovratů a rovnodenností. Kromě psychologického významu jednotlivých tónů je nutné brát ohled i na celkový barevný dojem díla.

„Ve výtvarném obraze může barva dojít následujícího uplatnění:

- věcná charakterizace: barvy přispívají k charakterizaci věcí svým informačním obsahem. Příkladem jsou barvy jablka (zelená – nezralé, červená – zralé), barvy trávy (svěží zeleň – jaro, šedavá zeleň – horké léto), barvy podzimu, zabarvení oblohy atd. jiným příkladem je zčervenání obličeje (hněv, stud, aj.);
- emotivní význam – citový obsah barev je dán především jejich psychofyziologickou povahou (např. sytost – bledost, světlost – tmavost, měkkost –

tvrdost, teplo – chlad, klid – vzrušivost) je ovšem podmíněn také zkušeností (červená připomínající krev, sytá modř blankytného nebe atd.);

- asociativní význam – tento význam barev souvisí s jejich vazbou na konkrétní předměty. Určitá barva věcně charakterizuje určitý předmět, stejná barva může charakterizovat i předmět jiný, který je pak v dané situaci vyvolán ve vzpomínce. Asociativní význam je tedy spjat s charakterizační vlastností barev. Například modrá- voda – koupání- dovolená. Asociace může být zprostředkována také mimověcnými vazbami (např. expresivními nebo symbolickými.);
- symbolický význam – barevný symbolismus je v umění využíván záměrně. Je přirozeně naplňován v asociativně emotivním kontextu, který jej může v představách více konkretizovat;
- výtvarná hodnota – barva je konečně sama o sobě tak významným estetickým fenoménem, že může mít uplatnění sama o sobě, bez dalších věcných nebo asociačně emotivních souvislostí. Bez emotivního účinku existovat nemůže, citovost však v tomto případě vstupuje do hry jako čistá, předmětně nevázaná kvalita. S barvou je pak pracováno jako s čistě výtvarnou hodnotou, jejíž smysl vyplývá z celkové výtvarné kompozice (obvykle ve vztahu k dalším barevným plochám.)“ (Psychologie umění, Jiří Kulka 2008, str. 250)

## 9. Didaktická část

Příprava hodiny – blokový typ výuky/klauzurní práce

Didaktickou část tvoří 5 úkolů a je zaměřena pro žáky gymnázií a středních škol. Po úpravě technické náročnosti úkolů, lze však přípravu využít i na základních a základních uměleckých školách.

Cílové zaměření úkolů: úkoly jsou vytvořeny pro 1.ročník gymnázií (kvinta) a 1. ročník střední školy

Plán výuky výtvarné výchovy pro gymnázia (plán výuky odborných předmětů pro střední školy)

Gymnázium: předmět výtvarná výchova

Cílová skupina: žáci 1. Ročníků přibližně 15 - 20 žáků

Tematický celek: ruční tvorba tapety

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia RVP G: Vzdělávací oblast: Umění a kultura  
Vzdělávací obor: Výtvarný obor

Učivo z RVP G: Obrazové znakové systémy, Znakové systémy výtvarného umění, Umělecká tvorba a komunikace

Klíčové kompetence žáka:

žák – rozpoznává specifčnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci,

- pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání

- při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření

- nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů

- využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy

- své aktivní kontakty a získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů s aktuálními i historickými uměleckými výtvarnými projevy, tak s ostatními vizuálně obraznými vyjádřeními, uplatňovanými v běžné komunikaci

- vytváří si přehled uměleckých vizuálně obrazných vyjádření podle samostatně zvolených kritérií

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

- vědomě uplatňuje tvořivost při vlastních aktivitách a chápe ji jako základní faktor rozvoje své osobnosti, dokáže objasnit její význam v procesu umělecké tvorby i v životě

Časová dotace: předpokládaný časový rozsah výuky výtvarné výchovy na gymnáziu 2x45 minut týdně

## **Obsah učiva:**

### **9.1 1. Hodina: Automatická kresba**

Časová dotace 2x 45 minut s přestávkou 10 minut

Očekávané výstupy: žáci se seznámí s pojmy automatická kresba a akční malba, seznámí se s různými výtvarnými technikami a jejich využitím ve výtvarném umění. V prezentaci jim budou předvedena díla, která se automatickou kresbou inspirovala a umělci využívající tuto techniku. Žáci si vyzkouší samostatnou výtvarnou tvorbu a osvojí si princip automatické kresby

Cíl: zaplnění plochy pomocí techniky automatické kresby

Konkrétní výstup z hodiny: žák si uvědomuje vlastnosti automatické kresby a dokáže s touto technikou pracovat. Podle základních znaků rozpozná její využití v umělecké tvorbě a dokáže najít spojitost s konkrétními autory. Naučí se pracovat s automatickou



kresbou jako relaxační technikou a umí využít získané znalosti ve vlastní tvorbě. Vytváří si a prezentuje názor na své dílo a díla svých spolužáků.

Pojmy: automatická kresba, relaxační technika, akční malba, psychologie tvarů a barev

Jména umělců využívající techniku automatické kresby: Martin Mainer, Zdeněk Sýkora, Alena Nádvorníková, Jackson Pollock, André Masson

Úroveň expresivního zážitku: tematická – vyhotovení dvou návrhů

Konstruktivní – tvorba díla dle daných kritérií

Empatická – srozumitelnost a působení díla

Prožitková – vlastní prožitek při tvorbě

Pomůcky: skicák případně papíry o velikosti A4, tužka, pastelka (suchý pastel, mastný pastel – gioconda), fixy

Nároky na prostředí: navrhovaná činnost nevyžaduje žádné speciální podmínky, je však vhodné vytvořit klidné prostředí pro nerušený průběh tvorby

Průběh: 15 minut – Úvod – předporozumění žáků ohledně automatické kresby. Seznámení žáků s námětem hodiny a potřebnými pomůckami a následná teoretická část s prezentací k danému tématu

30 minut-Motivace – ledolamka – Komunikační šachy

Pomůcky: papír o velikosti A4, fixy, pastelky, giocondy

Popis aktivity:

Žáci si vytvoří dvojice, které se následně usadí proti sobě s ohledem na soukromí vlastní i ostatních. Mezi nimi bude komunikační plocha- papír o velikosti A4 s ohledem na zvolenou techniku kresby. Každý si zvolí jednu barvu, se kterou bude v dané aktivitě pracovat po celou dobu jejího trvání a nebude ji měnit. Barvy ve dvojicích musí být odlišné. V této aktivitě je patrná snaha o rozvoj komunikačních dovedností, ale i vytvoření nového jazykového systému. „Jazyk vyplývá z předchozích úvah, výrazy nemohou souviset s abstraktními objekty nějakou konkrétní podobností, ale pouze a jedině tím, že patří do společného ideálního systému prvků, které můžeme podle určitých pravidel uvádět do vzájemných vztahů a skládat do větších celků, resp. rozkládat na menší části. Jestliže

takové systémy slouží komunikaci, pak jim zpravidla říkáme obecně jazyk bez ohledu na to, zda jejich výrazem jsou slova či nějaké jiné typy výrazů.“ (Jan Slavík, Umění zážitku, zážitek umění str. 98) tato aktivita má pak za cíl osvojit si i jinou komunikační dovednost než je běžně užívaná řeč. „Lidé se ovšem vyjadřují nejenom slovy nebo číslicemi, ale i celou řadou dalších výrazových forem, např. kresbou nebo malbou, hudebními prostředky aj.“ (Umění zážitku, zážitek umění, Jan Slavík, 2001 str. 99)

#### Instrukce:

Rozdělte se do dvojic, ve kterých budete vytvářet komunikační malbu/kresbu, sledujte tvorbu vašeho protějšku, dívejte se na to, co vytváří a zkuste zpětně reagovat svým tvořením. Povídejte si jen za použití výtvarných prostředků.

#### Motivace:

Zkuste vyjádřit své myšlenky a pocity pouze kresbou. Zamyslete se nad tím jak využít výtvarnou techniku jako prostředek komunikace místo řeči. Komunikujte pouze v liniích, tvarech a barvách, pro své sdělení nevyužívejte obecně známé symboly.

#### Vazba na RVP:

- Rozvíjení komunikačních dovedností – rozvoj symbolického vyjadřování.
- Práce se základními vizuálně obraznými prvky (linie, barva, tvar...) a jejich komponování podle určitého řádu (v komunikaci: např.: střídání tahů – dialog, vyjádření nesouhlasu, zalíbení, skákání do řeči a jiné)

Aktivita by měla probíhat bez slovní komunikace. Pro vyjádření nesouhlasu/ souhlasu je povoleno vydávat různé zvuky (např. mručení), žáci se v průběhu aktivity mohou smát. Komunikace je založena pouze na kresebném projevu, je nutné zmínit, že důležitý je proces tvorby a ne pouze její výsledek a snížit tak obavy žáků z toho že něco pokazí.

Trvání samotné aktivity je přibližně 10 minut, celková délka se pak může dle potřeby a počtu žáků upravit. Důležité je nechat vymezený čas pro reflexi, bez které by tvorba postrádala význam. Je vhodné brát ohled i na dynamiku skupiny (některé reagují rychle, jiným zabere více času) a práci s jednotlivcem, pokud některé dvojice skončí dříve je možné se vzájemně vystřídat, případně žáky vyzvat k úklidu pomůcek, tak aby nerušili ostatní

Po aktivitě následuje reflexe, kterou je vhodné časově rozvrhnout tak, aby měla každá dvojice prostor se k dílu vyjádřit.

„Příklad pro reflexi:

- Ukažte si vzájemně (jeden po druhém) prstem jakou plochu zabírá vaše barva (žáci si ukážou a sami vidí, kolik plochy zabrali a kde, zda zůstali jen na své pěstce, nebo zda se pustili také na pěstku toho druhého).
- Ukažte si vzájemně prstem místo, kde jste se v komunikaci sešli (vzájemně si ukážou místo, kde si myslí, že se potkali; každý může zvolit jiné, jsou uspokojeni, když ukážou na společné místo).
- Ukažte si vzájemně místo, kde vám v komunikaci bylo dobře (mohou ukázat místo jen na své pěstce, nebo také na pěstce toho druhého anebo místo, kde se společně sešli.) Někteří žáci nemusí mít z aktivity zcela příjemný pocit, proto jsem zvolila tuto otázku jako poslední – zaměření se na to, kde je mi dobře a že i na takové práci mohu najít něco pozitivního.

Na samotný závěr je možné vyzvat žáky jednoho po druhém, aby shrnuli práci u nich ve dvojici (jen krátce, asi 10 minut): jak se vám pracovalo, jaké to bylo? A nechat je případně dopovědět a představit ostatním zážitky z tvoření, práce je možné dát před sebe, nebo je zvednout nad hlavu – nejlépe je posadit se do kruhu.“(Komunikační malba/ kresba Dostupné z: <http://artefiletika.kvk.zcu.cz/clanky/9-napadnik/126-komunikacni-malba-kresba>)

10 minut přestávka

10 minut představení tématu a příprava pomůcek pro samostatnou tvorbu, instrukce ke způsobu tvorby a počet očekávaných výstupů

20 minut vlastní tvorba, realizace automatické kresby na papír o rozměru A4, očekávaný počet výstupů minimálně 2

5 minut úklid

10 minut reflexe

Metody: slovní (informačně - receptivní) – vysvětlení a popis techniky automatické kresby

Názorně demonstrační - prezentace výtvarných děl a umělců využívající automatické kresby

Praktické (nácvik dovedností) – osvojení si principu automatické kresby, vlastní tvorba žáků

Organizační formy: frontální výuka

Individuální – konzultace s jednotlivcem

Skupinové vyučování – reflektivní dialog

## **9.2 2. Hodina: Tvorba mandaly z automatické kresby**

Časová dotace 2x 45 minut s přestávkou 10 minut

Očekávané výstupy: žáci se seznámí s pojmem mandala a připomenou si princip automatické kresby, seznámí se s výtvarnou technikou kopírování pomocí pauzovacího papíru a následné tvorby ornamentu pomocí předlohy se soustřednými kruhy. V názorné ukázce jim tento způsob bude předveden a jeho možné využití ve výtvarné tvorbě. Vyzkouší si práci s mandalou formou relaxace.

Cíl: vytvoření mandaly pomocí využití „čmáranice“ vzniklé automatickou kresbou

Konkrétní výstup z hodiny: žák si osvojí princí jakým lze využít automatickou kresbu pro tvorbu originální mandaly- ornamentu. Vyzkouší si techniku kopírování přes pauzovací papír a připomenou si základní geometrické principy. Získají informace o různých typech ornamentů a způsobu využití symetrie v nich.

Pojmy: automatická kresba, mandala, tvorba ornamentu

Úroveň expresivního zážitku: konstruktivní – tvorba díla dle daných kritérií

Pomůcky: 1x papír A3 3x papír A4, průhledný pauzovací papír, okénko 3 x 5 cm, nůžky, pravítko a kružítko nebo předloha se soustřednými kruhy, pastelka nebo tužka, barvy

Nároky na prostředí: navrhovaná činnost nevyžaduje žádné speciální podmínky, pro další využití je však vhodná možnost kopírování realizovaného návrhu

Průběh:

10 minut úvod s názornou ukázkou principu tvorby, vysvětlení nároků a pomůcek

10 minut příprava pomůcek, vystřížení/vyřezání průřezu 3,5 X 5 cm, narýsování soustředěných kružnic jako podklad pro tvorbu mandaly, vystřížení 1/8 výseče z pauzovacího papíru, vysvětlení základních principů symetrie v ornamentu, popsání vhodného výběru výseku (pokud by si vybrali příliš přehusťený průřez, byla by výsledná mandala velice složitá na realizaci)

25 minut samostatná tvorba mandaly/ornamentu

10 minut přestávka

30 minut pokračování v samostatné tvorbě mandaly

10 minut kopírování hotových návrhů mandaly

5minut úklid

Metody: slovní (informačně - receptivní) – vysvětlení a popis tvorby mandaly z automatické kresby

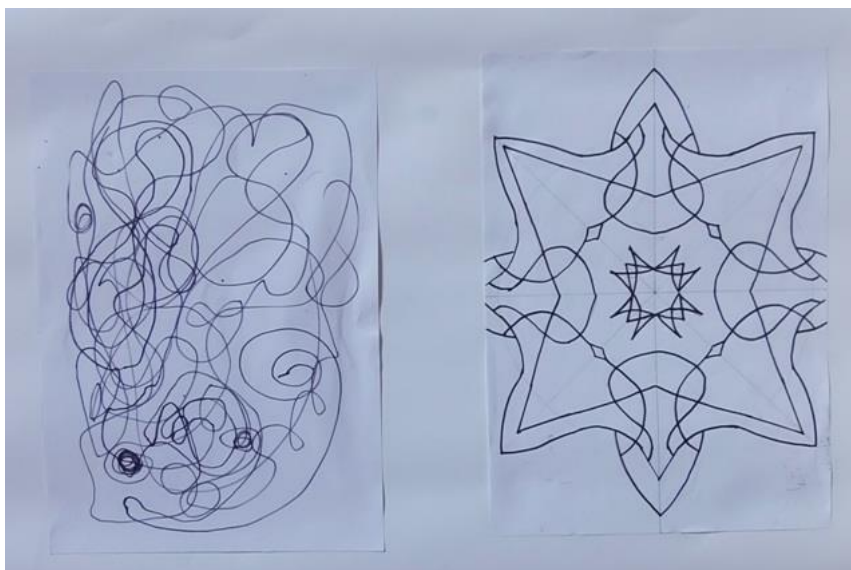
Názorně demonstrační - prezentace postupu při tvorbě a možných výsledků

Praktické (návěst dovedností) – osvojení si principu kopírování pomocí pauzovacího papíru, vlastní tvorba žáků

Organizační formy: frontální výuka

Individuální – konzultace s jednotlivcem

Skupinové vyučování – dialog



Ukázka mandaly vytvořené pomocí automatické kresby

### 9.3 3. Hodina: Mandala a její využití

Časová dotace 2x 45 minut s přestávkou 10 minut

Očekávané výstupy: žáci se si připomenou pojem automatická kresba a mandala, vyzkouší si relaxační techniku skrze práci s vlastní mandalou a realizují návrhy v barvě. Získají základní znalosti psychologie tvarů a barev.

Cíl: vytvoření barevných variací vlastní mandaly

Konkrétní výstup z hodiny: žák vytvoří alespoň 3 barevné návrhy mandaly, první bude čistě relaxační a individuální u dalších se bude snažit najít možné využití mandaly jako vzoru/dekoru tapety či látky. Získá informace o významu barev a tvarů z hlediska psychologie a o arteterapeutickém využití mandaly.

Pojmy: automatická kresba, mandala, tvorba ornamentu, psychologie tvarů, psychologie barev

Úroveň expresivního zážitku: Tematická – vyhotovení barevných návrhů mandaly

Konstruktivní – tvorba díla dle daných kritérií

Empatická – srozumitelnost a působení díla

Prožitková – vlastní prožitek při tvorbě

Pomůcky: 3x nakopírovaný papír A4 s vlastní mandalou, pastelky, temperové barvy, akvarelové barvy, akvarelové fixy, anilinové barvy a jiné, tenké kulaté štětce, podložka/noviny, kelímeček na vodu, hadr

Nároky na prostředí: navrhovaná činnost nevyžaduje žádné speciální podmínky, vhodné je vytvořit klidné prostředí při práci s mandalou, pro další využití je nutná možnost skenování realizovaného barevného návrhu do PC

Průběh:

10 minut úvod a motivace k tvorbě, vysvětlení nároků a techniky práce s mandalou, zmínění vhodných pomůcek

5 minut příprava pomůcek

30 minut samostatná realizace barevných návrhů mandaly/ornamentu

10 minut přestávka

10 minut pokračování v samostatné tvorbě mandaly

20 minut reflexe

10 minut skenování suchých návrhů v PC

5 minut úklid

Metody: slovní (informačně - receptivní) – vysvětlení a popis tvorby mandaly z automatické kresby

Názorně demonstrační - prezentace postupu při tvorbě a možných výsledků

Praktické (návěst dovedností) – osvojení si principu kopírování pomocí pauzovacího papíru, vlastní tvorba žáků

Otázky k reflexi: Jak se ti pracovalo s mandalou?

Zaměřil/a si se na výsledek nebo na průběh tvorby? "

Jaké pocity si do mandaly vložil/a?

Jakou si zvolil/a barevnost?

Jaké hlavní tvary disponují ve tvé mandale?

Organizační formy: frontální výuka

Individuální – konzultace s jednotlivcem

Skupinové vyučování – reflektivní dialog

#### **9.4 4. Hodina: Vytvoření vzoru/dekoru z vlastní mandaly**

Časová dotace 2x 45 minut s přestávkou 10 minut

Očekávané výstupy: žáci se si připomenou pojem automatická kresba a mandala, vyzkouší si relaxační techniku skrze práci s vlastní mandalou a realizují návrhy v barvě. Získají základní znalosti psychologie tvarů a barev.

Cíl: vytvoření barevných variací vlastní mandaly

Konkrétní výstup z hodiny: žák vytvoří pomocí grafického editoru barevné variace návrhů na vzor/dekor s využitím mandaly, následně se pokusí o vizualizaci alespoň jednoho z nich. Získá informace ohledně grafického editoru.

Pojmy: automatická kresba, mandala, tvorba ornamentu, psychologie tvarů, psychologie barev

Úroveň expresivního zážitku: tematická – vyhotovení barevných návrhů mandaly

Konstruktivní – tvorba díla dle daných kritérií

Pomůcky: naskenovaný návrh s vlastní mandalou, počítač s grafickým editorem

Nároky na prostředí: navrhovaná činnost vyžaduje možnost práce žáků na PC



Průběh:

15 minut úvod a motivace k tvorbě, vysvětlení nároků a základních vlastností grafického editoru a způsobu tvorby

30 minut samostatná realizace barevných návrhů na vzor/dekor s průběžnou individuální konzultací

10 minut přestávka

10 minut pokračování v samostatné tvorbě

20 minut příprava vizualizace a prezentace vybraného vzoru/dekor

15 minut prezentace výsledků a hodnocení žáky

Metody: slovní (informačně - receptivní) – vysvětlení a popis základních možností tvorby v grafickém editoru

Názorně demonstrační - prezentace postupu při tvorbě a možných výsledků

Praktické (návuk dovedností) – práce na počítači s využitím grafického editoru, vizualizace a prezentace vybraného návrhu

Organizační formy: frontální výuka

Individuální – konzultace s jednotlivcem

Skupinové vyučování – reflektivní dialog a hodnocení

### **9.5 5. Hodina: Tisk vlastního dekoru**

Časová dotace 4x 45 minut s přestávkou 10 minut

Očekávané výstupy: Žáci si z vlastní mandaly vytvoří sítotiskovou šablonu, kterou následně přenesou na papír nebo látku. Získají základní znalosti o práci se šablonovým tiskem, možnostech jeho využití a technických nárocích.

Cíl: Tisk vlastního dekoru na zvolený materiál

Konkrétní výstup z hodiny: žák vytvoří a vyřeže vlastní šablonu podle vytvořeného návrhu mandaly, vyrobí si vlastní síto na šablonový tisk, provede realizaci tisku na zvolený materiál (látka, papír)

Pojmy: mandala, tvorba ornamentu, vytvoření dekoru, šablonový tisk, využití barev

Úroveň expresivního zážitku: tematická – vyhotovení barevných tisků mandaly

Konstruktivní – technický postup při sítotiskové metodě

Pomůcky: návrh mandaly, papír, tužka, karton, zalamovací nůž, podložka, dřevěný rám, nylon nebo jiná jemná síťovina, houbička, třeka, látka, tiskařské barvy, barvy vhodné na textil, ochranný oděv

Nároky na prostředí: navrhovaná činnost vyžaduje dostatek prostoru při práci se sítem a uskladnění/dosušení realizovaných návrhů

Průběh:

15 minut úvod a motivace k tvorbě, vysvětlení nároků a základních technických vlastností šablonového tisku, způsobu tvorby a bezpečnosti práce

30 minut samostatná realizace návrhu šablony a její tvorba s průběžnou individuální konzultací

10 minut přestávka

35 minut pokračování v samostatné tvorbě šablony, pro rychlejší žáky vytvoření síta

10 minut úklid

Při předpokládané časové dotaci ve výuce 2x45 minut se realizace vlastního tisku uskuteční v hodinách následujících

10 minut úvod s vysvětlením principu sítotisku a bezpečnosti práce pomůcek + názorná ukázka práce,

5 minut rozdělení do skupin podle barev (sníží se tak potřeba síta pro každého žáka, ideální počet jsou dvojice až čtveřice, při realizaci tisku žáci pracují se sítem ve dvojici)

30 minut samostatný tisk žáků

10 minut přestávka

30 minut pokračování v samostatném tisku žáků

15 minut úklid

V závěrečné hodině bloku se pak uskuteční instalace a prezentace výsledných tisků žáků

Metody: slovní (informačně - receptivní) – vysvětlení a popis základních možností tvorby šablonového tisku, technických nároků a bezpečnosti práce

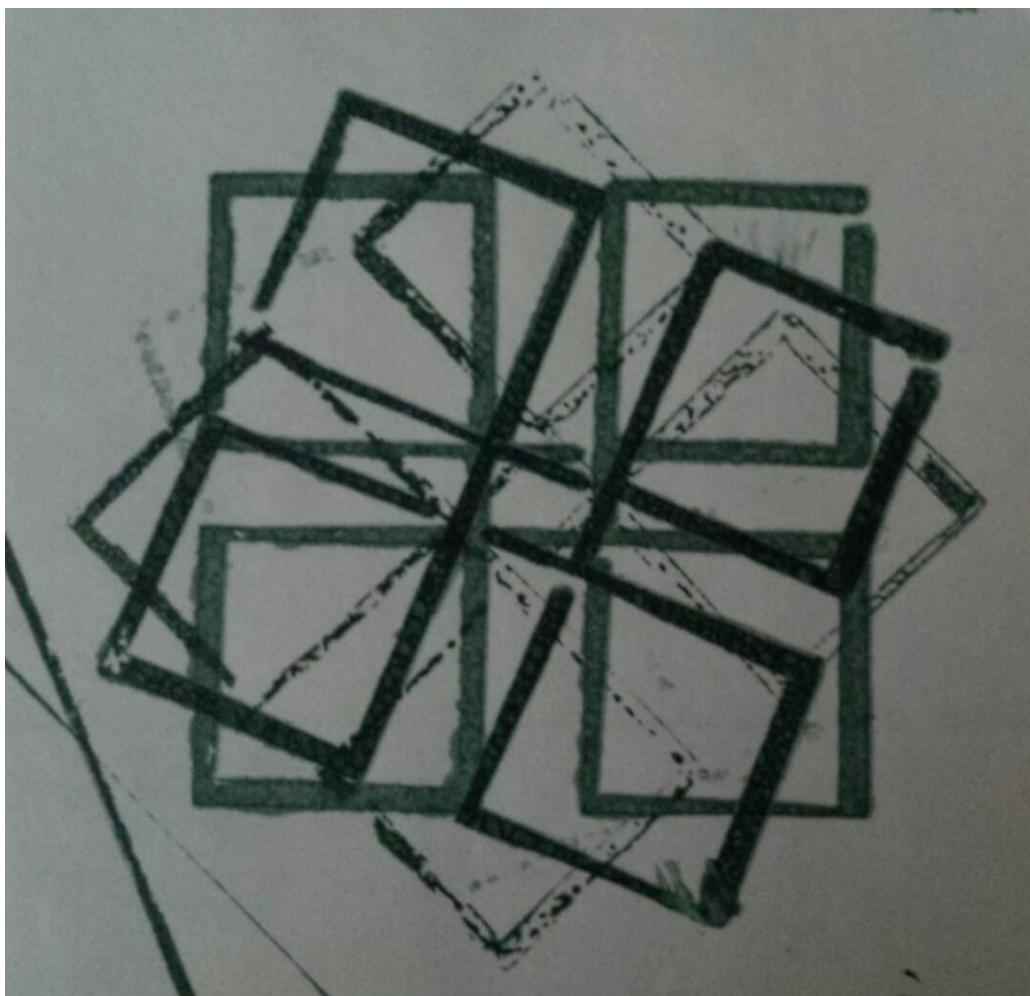
Názorně demonstrační - prezentace postupu při tvorbě a možných výsledků

Praktické (návčik dovedností) – práce se sítotiskovou metodou, realizace vlastního tisku, následná instalace a prezentace

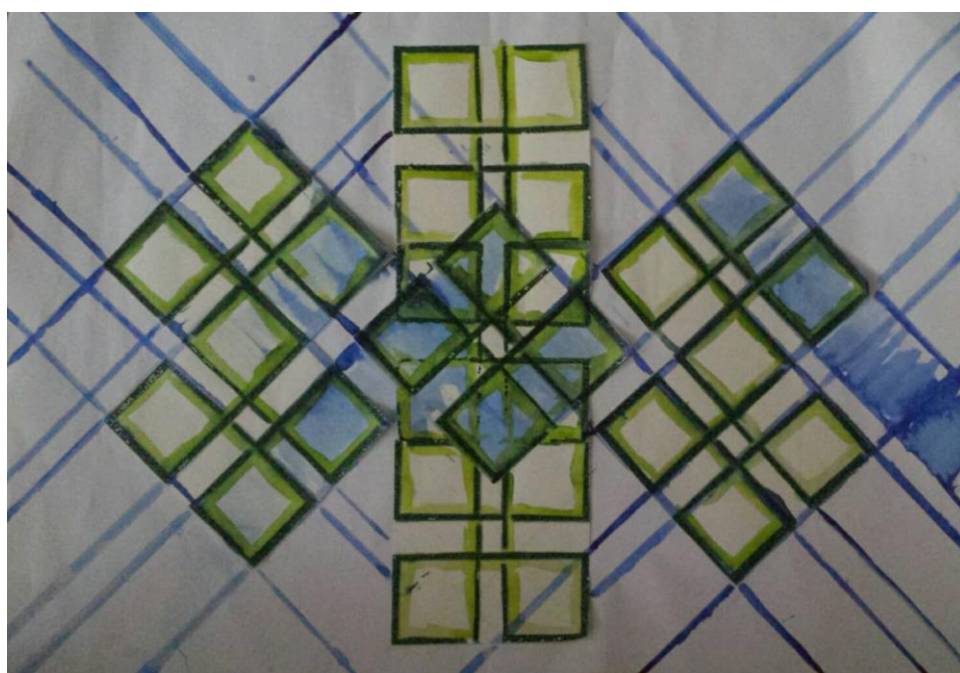
Organizační formy: frontální výuka

Individuální – konzultace s jednotlivcem

Skupinové vyučování – samostatná práce žáků ve skupinách a hodnocení



Ukázka mandaly tištěné technikou sítotisku



Vytvoření dekoru pomocí sítotiskové šablony

## 10. Závěr

Cílem mé diplomové práce bylo vytvořit ručně malovanou tapetu jako dominantu konkrétního prostoru a soubor tří závěsných obrazů. Jako hlavní motiv jsem si vybrala symbol mandaly, který jsem postupnou deformací přeměnila na dekor opakující se v pásech. Původně jsem vycházela z tradičního symbolu indické mandaly, postupně jsem se dopracovávala ke geometrickým tvarům propojeným akční malbou. Obrazy byly vytvořeny pomocí středové symetrie a tak se navracím k původní myšlence. Při tvorbě dekoru vycházím z historie ornamentu a jeho proměnlivosti napříč kulturami.

Inspirací pro mě byla tradiční indická mandala i její geometrické podoby. Využívala jsem prvky akční malby spolu s automatickou kresbou. Zabývala jsem se i technikou šablonového tisku, kterou jsem použila při realizaci tapety. Při tvorbě mě ovlivnila díla Martina Mainera, Zdeňka Sýkory a Jacksona Pollocka. U využití tapety v konkrétním prostoru jsem vycházela z díla Petra kvíčaly, který propojuje ornamentální malbu s architekturou.

Didaktickou část jsem koncipovala jako formu blokové výuky, jejímž výstupem by měla být klauzurní práce. Ústředním námětem je tvorba dekoru ze symbolu mandaly. K tomuto symbolu se žáci dopracují postupně přes automatickou kresbu, sítotisk následnou úpravu v grafickém editoru. Výuka je rozčleněna do několika fází, ve kterých se žáci následně dopracovávají k finálnímu dekoru, který mohou využít jako motiv tapety, případně dekor látky. Vyzkouší si i arteterapeutickou práci s mandalou a získají základní informace o psychologii barev a tvarů. Svou tvorbu si zasadí do kontextu dějin výtvarné kultury pomocí zmíněných děl a umělců.

## 11. Resumé

The main goal of my magister thesis was to create handpainted wallpaper as a dominant of particular interior space with set of three paintings. As the main theme I've chosen the symbol of mandala, which I've transformed in design repeating in stripes. Original base was the symbol of mandala, then I have progressively achieved a geometrical symbols connected with use of action painting. Paintings were created with the use of central symmetry, so they remind the original base. I've got my inspiration from history of ornament through the cultures, during the creation of design.

My inspiration was traditional Indian mandala and its geometrical forms. I've used the elements of automatic painting alongside with action painting. I was concerned about the technique of serigraphy, which I have used for realization of my wallpaper. During the creation I was influenced by artworks of Martin Mainer, Zdeněk Sýkora and Jackson Pollock. I've followed the artwork of Petr Kvíčala when I was finding use of my wallpaper at particular interior space.

I have conceived didactical part as a form of block teaching, with final semestral work. Main theme is creation of design from mandala symbol. Students create their own symbol with use of automatic drawing, serigraphy and with use of graphic editor. Teaching is divided in parts, each part describes a way how students create their final design, which can be used as design of wallpaper or fabric. Students will try arttherapy with their mandala and they will get basic informations about psychology of colours and shapes. Students will sort their work due to context of history of art and culture through the mentioned artworks and artists.

## 12. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

BALEKA, Jan. Výtvarné umění – výkladový slovník. Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5

GOLDING, John. Cesty k abstraktnímu umění. Barrister & Principal, 2003. ISBN 80-86598-48-9

JUNG, Carl Gustav. Mandaly. Obrazy z nevědomí. Nakladatelství Tomáše Janečka, 1998. ISBN 80-85880-17-2

KOMZÁKOVÁ, Martina, Jan SLAVÍK a Vladimír BLAŽEK. Umění ve službě výchově, prevenci, expresivní terapii: výzkumný záměr Učitelská profese v měnících se požadavcích na vzdělávání. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2009. ISBN 9788072904150.

KULKA, Jiří. Psychologie umění. Praha: Grada Publischin, a.s., 2008. ISBN 978-80-247-2329-7

KVÍČALA, Petr. červenec 1984 až 28.2.2006. Arbor vitae, 2006 (1.vydání). ISBN 80-86300-74-9

MORANT, Henry de. Dějiny užitého umění. Odeon, Praha, 1983. ISBN není uvedeno

SLAVÍK, Jan a Petr WAWROSZ. Umění zážitku, zážitek umění, 1. díl. Praha: Univerzita Karlova, 2001. ISBN 80-7290-066-8.

SVOBODA, Jiří A. Počátky umění. Academia, 2011 (1.vydání). ISBN 978-80-200-1925-7

PLEŠKOVÁ, Petra. Bakalářská práce[online]. [cit. 2017-05-31]. URL: .  
<<http://docplayer.cz/6780625-Ornament-a-vyvoj-tapet-do-1/2-19-stoleti-petra-pleskova-dis.html>>

Komunikační malba / kresba. Domů [online]. Copyright ©2017 Artefiletika [cit. 22.04.2017]. Dostupné z:< <http://artefiletika.kvk.zcu.cz/clanky/9-napadnik/126-komunikacni-malba-kresba>>

Vlek lesa lesů - Martin Mainer :: Umělecký ateliér. Výtvarný ateliér malování a kreslení - kurzy malby a kresby v centru města pod vedením akademických malířů... [online]. Copyright © 2015 Všechna práva vyhrazena [cit. 08.06.2017]. Dostupné z: <<http://www.malovanikresleni.cz/products/vlek-lesa-lesu-martin-mainer/>>

## **SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH**

Tapeta 1

Tapeta 2

Obraz 1

Obraz 2

Obraz 3

Vizualizace

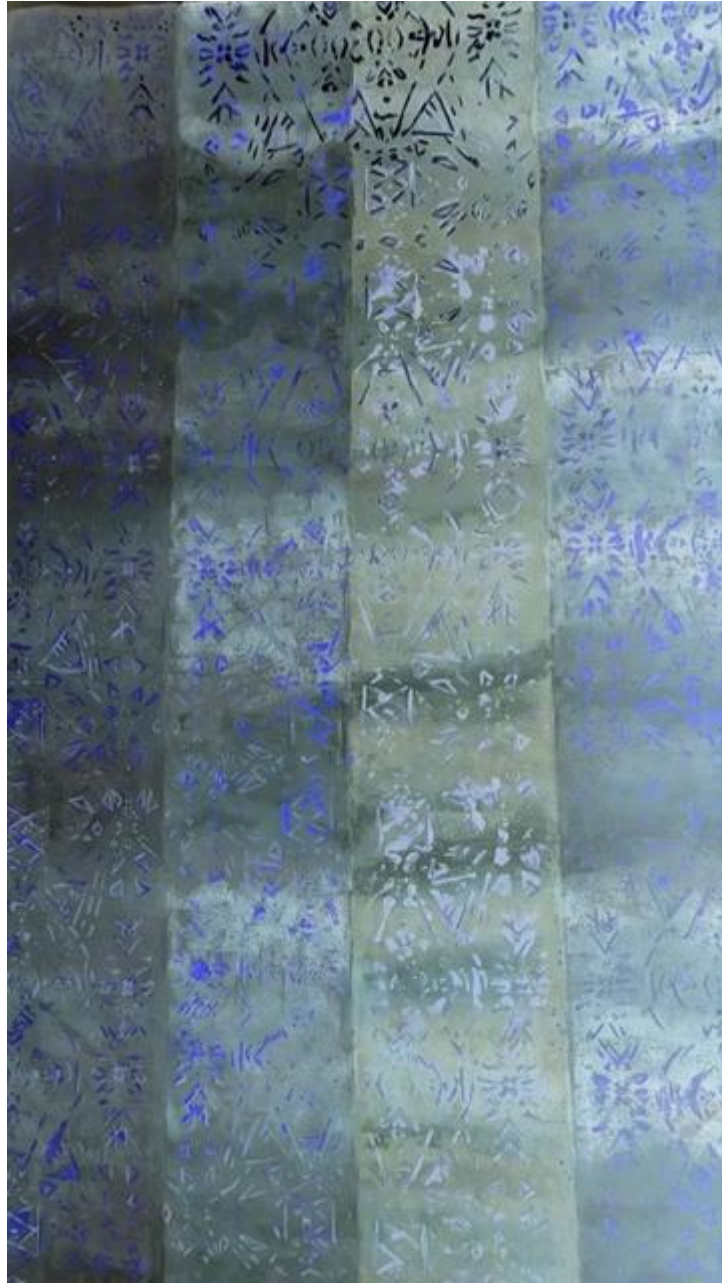
Návrhy



## OBRAZOVÉ PŘÍLOHY



Tapeta 1



Tapeta 2



Obraz 1



Obraz 2

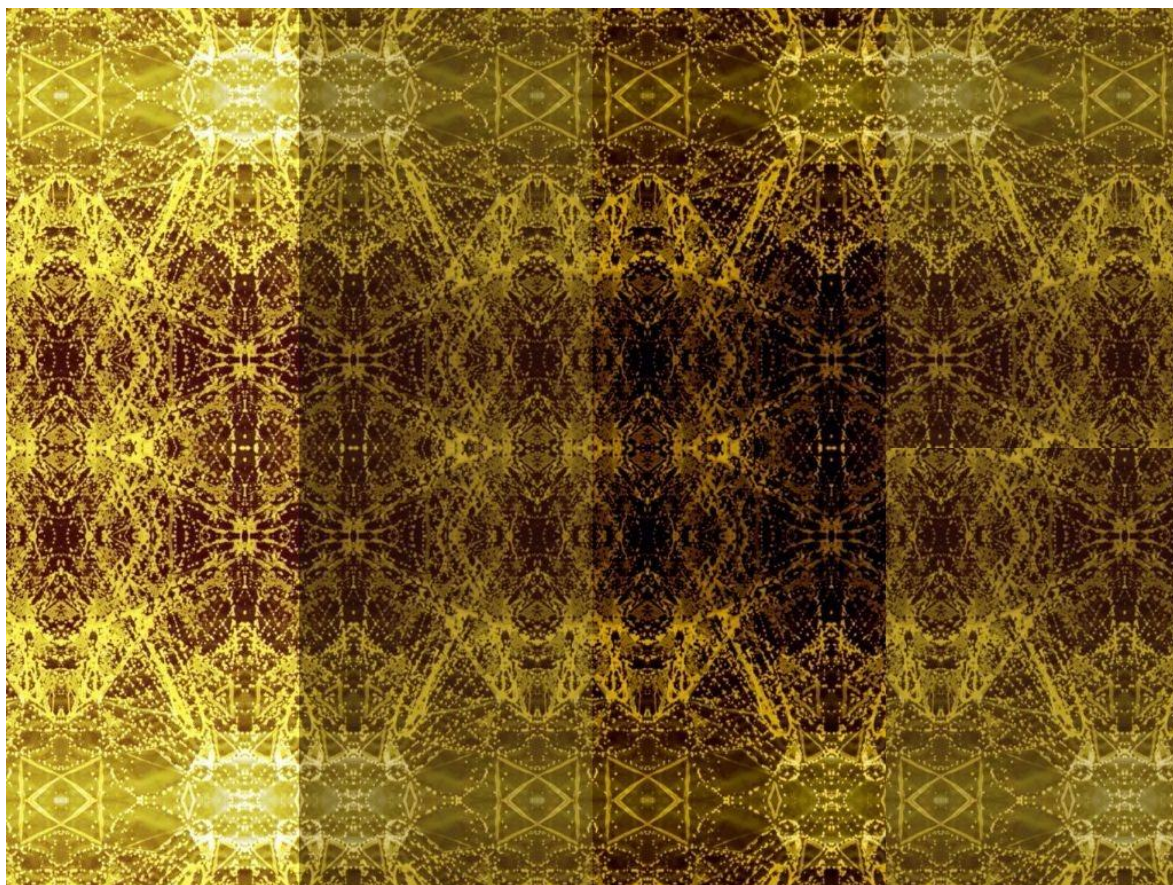


Obraz 3



Vizualizace

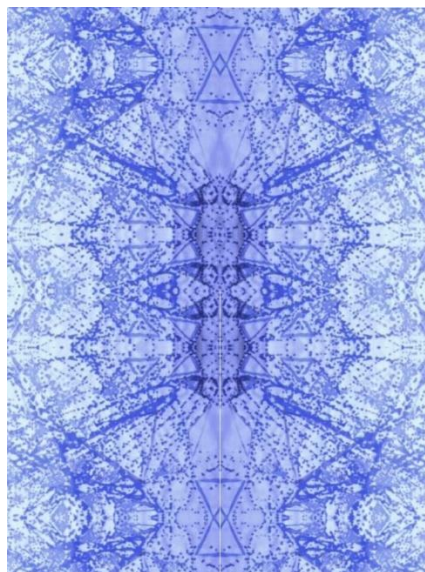
Návrhy



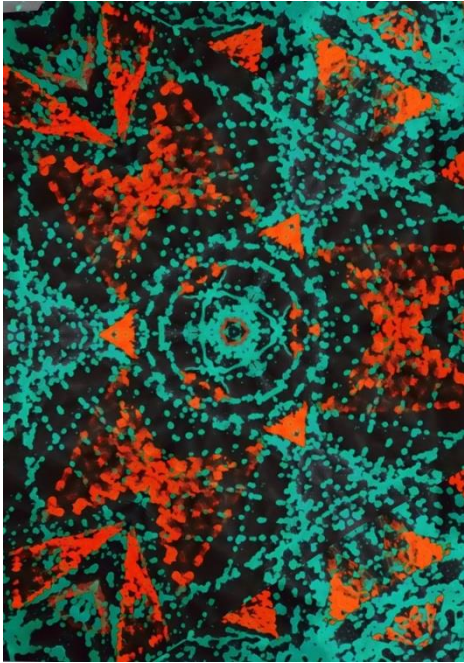
1



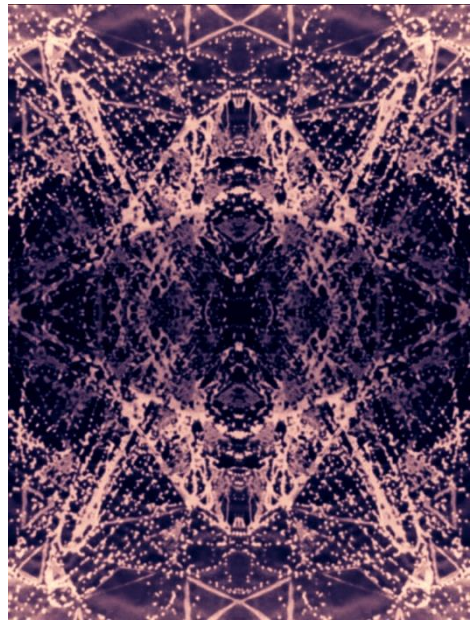
2



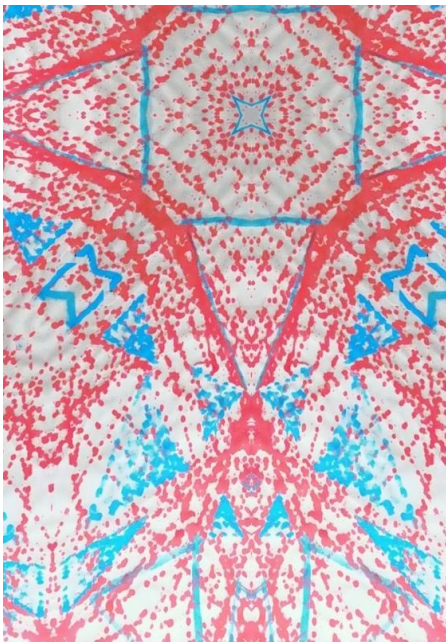
3



4



5

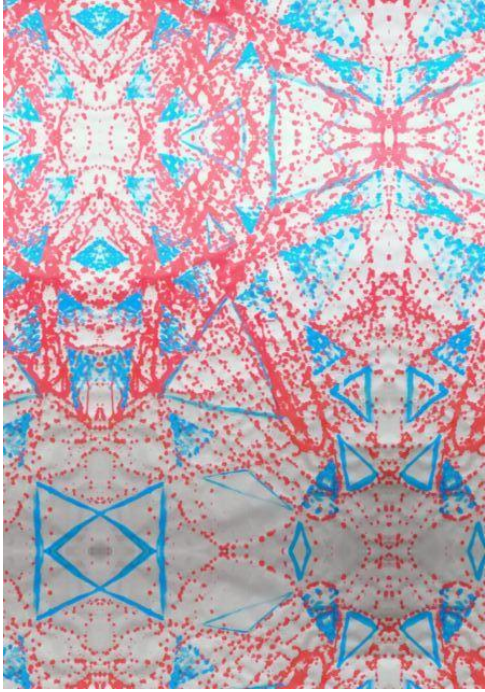


6

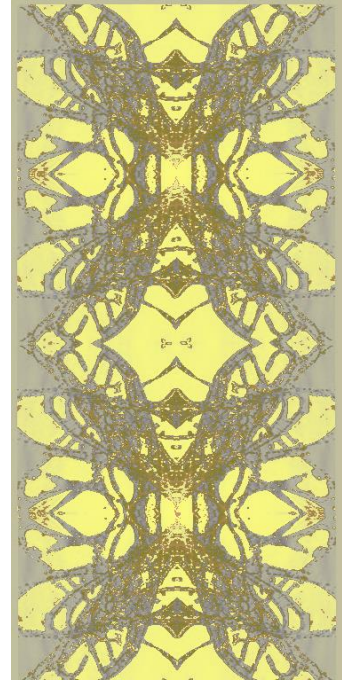


7

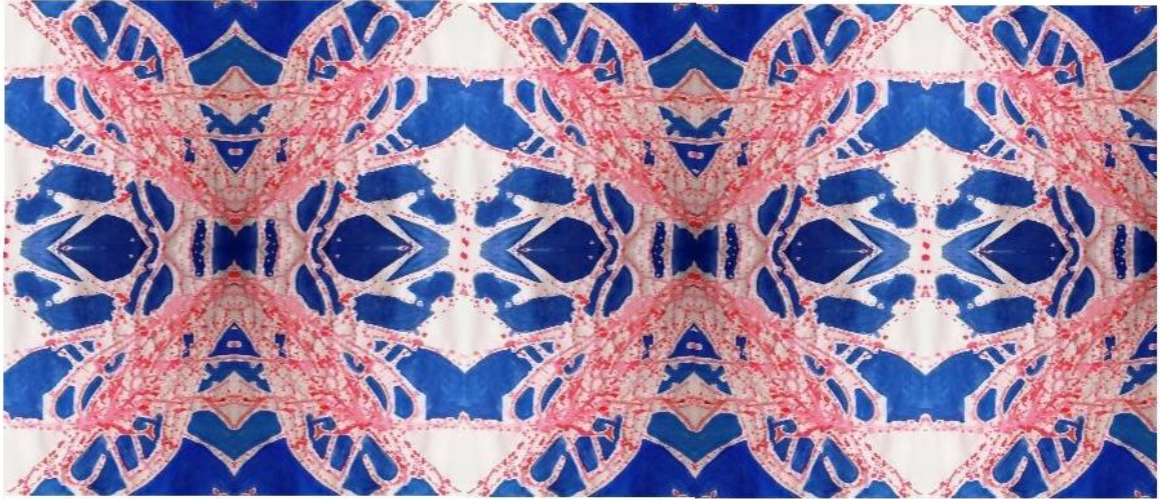




8



9



10