

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

KRÁSY TEMNOTY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Jakub Vichr

*Učitelství pro střední školy, obor Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní
umělecké školy*

Vedoucí práce: MgA. et Mgr. Stanislav Poláček

Plzeň 2018

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

V Plzni, 27. června 2018

.....
vlastnoruční podpis

Rád bych poděkoval vedoucímu práce MgA. et Mgr. Stanislavu Poláčkovi za jeho trpělivost, odborné a cenné rady.

V Plzni, 27. června 2018

.....
vlastnoruční podpis

ANOTACE

Výstupem této diplomové práce je sedm velkoformátových kreseb, zobrazujících ženskou figuru v podobě mýtické postavy se základem v realitě. Teoretická část práce popisuje každou kresbu individuálně, včetně techniky zpracování a inspiračních východisek. Didaktická část obsahuje výukové jednotky a reflektivní bilance se zkušenostmi z praxe.

KLÍČOVÁ SLOVA

Umění, kresba, čarodějnice, upírka, mořská panna, médium, mimozemšťan, kanibal, exorcismus

ANNOTATION

The outcome of this diploma thesis is realization of seven large scale drawings, depicting female figures as mythical creatures, but still based in reality. The theoretical part describes each drawing individually, including technics and inspirational sources. The didactic section contains teaching units and reflections on teaching experience.

KEYWORDS

Art, drawing, witch, vampiress, mermaid, oracle, alien, cannibal, exorcism

OBSAH

Úvod	2
1 TEORETICKÁ ČÁST	3
1.1 ZÁMĚR	3
1.2 POSTUP PRÁCE	3
1.3 PRACOVNÍ ÚSKALÍ A MOŽNÉ ALTERACE	4
1.4 KONKRÉTNÍ VÝSTUPY	5
1.4.1 Čarodějnice	5
1.4.2 Lidojedka	6
1.4.3 Upírka	8
1.4.4 Posedlá	9
1.4.5 Mořská panna	10
1.4.6 Dítě hybrid	11
1.4.7 Médium	12
2 DIDAKTICKÁ ČÁST	14
2.1 TRANSFORMACE DO ŠKOLNÍHO PROSTŘEDÍ	14
2.1.1 Varianta pro výuku	14
2.2 PRAXE 2018	17
2.2.1 Příprava	17
2.2.2 Reflexe	20
2.3 PRAXE 2017	23
2.3.1 Příprava	23
2.3.2 Reflexe	25
ZÁVĚR	27
RESUMÉ	28
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	29
PŘÍLOHY	I

Úvod

Při výběru tématu této diplomové práce jsem chtěl zkombinovat dva světy, které stojí na opačné straně spektra. Fantazii a realitu. Ve své tvorbě jsem se tuto kombinací zabýval nespočetněkrát. Zjistil jsem, že kontrast, který tyto dvě dimenze vytvářejí, obsahuje velké množství možností, jak s tímto kontrastem pracovat dál.

Realitu jsem se v tomto případě rozhodl zachovat v čistě vizuálním tvaru. Ženy, které jsou na kresbách vyobrazené, jsou skutečné postavy. Alespoň tak skutečné, jak může kresba být. Realita v podobě anatomie, správných tvarů těla a vyjádření textury. Každá má vlastní příběh. Svou vlastní realitu.

Fantazie je to ostatní. V jakém světě se tato realita odehrává? Jaká jsou pravidla? To už záleží na divákovi. Ať už se jedná o mořskou pannu na dně oceánu, nebo o dívku s podivnými očima.

Při realizaci jsem měl možnost se do těchto světů ponořit. Přemýšlet o tom, jaký život, která s nich měla. A jak to nejlépe předat divákovi. Mým záměrem nebylo vytvořit kresbu, která bude jen pěkná na pohled. Chtěl jsem aby se divák do kresby ponořil a aby dohlédl za technické zpracování světla a stínů. Netvořil jsem jen kresby, ale příběhy. Příběhy postav s osobní historií a zálibami. Osobností a cílem. Mohu jen doufat, že se mi to podařilo.

V mé diplomové práci se budu snažit přiblížit tyto kresby blíže. Každá z nich má svůj teoretický základ a inspirační východiska. Samozřejmě budu také popisovat proces tvorby, zvolenou techniku a kresebné materiály. To vše bude vysvětleno v části teoretické.

V didaktické části se budu zabírat tím, jak by se toto téma dalo předat žákům ve školách a jakým způsobem by se s ním dalo pracovat. Součástí bude i příprava vyučovací jednotky. Didaktické část bude také obsahovat vlastní zkušenosti z praxe v podobě reflexí z odučených hodin s podobně zaměřenými úkoly.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 ZÁMĚR

Cílem mé praktické části diplomové práce bylo vytvořit sérii sedmi velkoformátových kreseb. Všechny kresby mají jednotný formát v rozmezí dva metry na metr a půl. Rozměr se díky finálnímu ořezávání a začišťování okrajů může u individuálních kreseb nepatrně lišit. Dalším jednotným prvkem je rozložení umístění na výšku. Vzhledem k tomu, že se jedná o kompozice zahrnující pouze jednu figuru, bylo toto řešení nejvhodnější. Postavení na šířku bych volil pouze tehdy, pokud bych chtěl klást větší důraz na pozadí a nefigurativní prvky.

I když každá kresba zobrazuje jinou postavu, všechny zobrazují ženskou figuru. Ženská figura je něco, čemu se věnuji od útlého mládí. Vždycky mě ženské tělo v umění fascinovalo. Hlavně to, jaké možnosti jeho zpracování v kresbě nabízí.

Zvolenou technikou byla v tomto případě kresba suchým pastelem. Pastely mi daly možnost pokrýt velkou plochu formátu, v některých případech celý formát. Drobivá substance pastelu mi umožnila vyjádřit velké rozpětí šedých valérů a díky tomu i realistický vzhled, ať už očí, celé tváře nebo drapérie či různých materiálů. Při tvorbě jsem používal pouze bílé, černé a šedé pastely.

Každá kresba má svá vlastní inspirační východiska, proto jsem se je snažil spojit jednotným zpracováním. Mou aspirací byl realistický vzhled s ilustrativními prvky. To jsem se snažil docílit tím, že jsem se v každé kresbě soustředil na jeden prvek, který jsem propracoval do nejmenších detailů. U některých kreseb je to tvář a u některých drapérie. A kontrastně k tomu jsem zvolil jednu část, kterou jsem udělal stylizovaně. Například část těla, šperky nebo část oděvu.

1.2 POSTUP PRÁCE

Samotné kresbě předcházelo šepsování papíru. Tmavost barvy se u každé kresby lišila tím, jakou atmosféru jsem chtěl v divákovi vyvolat.

K načrtnutí kresby jsem používal bílý pastel. Při práci s pastely je vždy snadnější překrýt barvu bílou, než černou. To lze hlavně pozorovat při finální úpravě pomocí fixativu, kdy tmavší plochy vylezou více.

Vždy jsem začínal figurou. Tu jsem si předkreslil pomocí geometrických tvarů a následně jsem postupně modeloval tvary nahého těla. Jakýkoliv oděv jsem přidal až posléze. Dále jsem definoval vztahy proporcí ve tváři a během toho jsem položil základní stíny. Pokračoval jsem modelací částí obličeje a postupně, přes krk a dekolt, ke zbytku těla. Pozadí jsem se věnoval až potom, co jsem dokončil figuru. Nakonec jsem přidal odlesky a nejemnější detaily. Pro finální úpravu jsem použil fixativ. Kresbu jsem dle potřeby nakonec ořízl.

1.3 PRACOVNÍ ÚSKALÍ A MOŽNÉ ALTERACE

Při realizaci kreseb jsem naštěstí nenarazil na žádné velké problémy. Jeden z nejobtížnějších aspektů práce, bylo pokrytí velkého formátu. To vyžadovalo z mé strany určitou předvídatost a představivost. Největší problém s umístěním do formátu a se zachycením správných proporcí jsem měl u kresby Dítě hybrid. S kresbou dětských figur a portrétů mám sice zkušenosti, ale z nějakého důvodu jsem měl problém se správným měřítkem velikosti hlavy a zbytku těla. Jedná se o jedinou kresbu, kterou jsem opětovně předělával. To mělo za následek světlejší záři kolem hlavy, ale nakonec jsem tuto chybu zapracoval do konečné kompozice.

Další kresba, se kterou jsem měl problémy, byla Lidojedka. Kresbu jsem začal na papír, který byl pokrytý tmavě šedým šebsem. Jako první jsem začal propracovávat figuru. Když jsem se dostal do fáze, kdy byla figura hotová, přešel jsem k pozadí. V té chvíli jsem si začínal všimnout, že je kresba tmavší, než jsem původně zamýšlel. To jsem se pokusil zmírnit přidáním bílé a celkovým zesvětlením stínů a světel. Nicméně, když jsem použil fixativ, všechny stíny se slily do rozmezí tří valérů a všechna světla byla potlačena. Z toho jsem byl velice frustrován, protože tmavá

pleť lidojedky a naturalistický tvar jejího těla, mi daly možnost vyjádřit velice realistický dojem. Ten se po fixaci ztratil. Poté, co fixativ uschnul, jsem dodal na několika místech více světla, a nakonec se mi povedlo kresbu zachránit.

Nejvíce nejistoty jsem pociťoval při realizaci mořské panny. U ní jsem měl několik nápadů. Nejprve jsem chtěl tuto postavu pojmout z ultra realistického pohledu, to znamená promyslet to, jak by mohla pod vodou skutečně žít. To zahrnovalo žábry, funkční ploutev a zasazení do realistické polohy ve vodě. Měl jsem také promyšlený detailní vzhled, kdy jsem si jí představoval jako dvoupohlavní stvoření, které při vábení námořníků nafukuje prsní lalok, aby připomínalo lidskou ženu. Nakonec jsem se ale rozhodl realizovat svou kresbu z roku 2013.

Jiný záměr jsem měl také při realizaci upírky. Původně jsem jí chtěl koncipovat jako odkaz na mou bakalářskou práci, kde jsem se věnoval ilustraci knihy Dracula. Původně jsem chtěl udělat klasickou svůdnici, v černých šatech, která by lákala diváka do obrazu. Nicméně tento přístup mi přišel neoriginální, tak jsem hledal další možná řešení. Napadlo mě udělat upírku jako monstrum. K tomu mě inspiroval film Nosferatu. Vzhledem k tomu, že se jedná o interpretaci příběhu o hraběti Draculovi, přišlo mi to skvělé propojení. Přestavoval jsem si jí, jako postavu na pomezí ženy, netopýra a vlka. To znamená netopýří obličej, lidský tvar těla, a dlouhá srst místo oděvu. Kvůli mé nerozhodnosti jsem tuto kresbu odložil na později. Při finální realizaci mi došlo, že pokud bych se rozhodl pro druhou variantu, už by mi neseseděla kresba s ostatním. Oproti nim by byla až příliš nereálná. Konečná realizace je kombinace prvního a druhého nápadu.

1.4 KONKRÉTNÍ VÝSTUPY

1.4.1 ČARODĚJNICE

Čarodějnice je jednou z nejvíce zobrazovaných a popisovaných ženských negativních postav. Nejčastěji se s ní můžeme setkat v pohádkách a jiných fiktivních příbězích. Typická čarodějnice je v těchto příbězích popisována jako stará

žena s velmi vrásčitým obličejem, dlouhým nosem a špičatým kloboukem. Detaily se samozřejmě liší od příběhu k příběhu. Ovšem v dobách středověku, kdy byly čarodějnice v povědomí běžných lidí, jejich podoby nebyly zdaleka tak fantastní, jako dnes.

Při tvorbě této kresby jsem se inspiroval hlavně dílem Kladivo na čarodějnice. Poprvé jsem se s tímto příběhem setkal ve filmové podobě. Zde byly čarodějnice ztvárněny jako skutečné ženy z běžného života. A tuto podobu jsem si vybral pro své ztvárnění.

Postavu čarodějnice jsem zobrazil jako adolescentní dívku. V tomto věku je člověk více ovladatelný a inklinující k rebelii vůči svým rodičům a společnosti kolem něj. To se v tomto případě projevilo obrácením se od křesťanství a přijutím čarodějnictví jako nové víry. Tento příběh opisuje to, co je v kresbě naznačeno pouze pomocí symbolů a několika detailů, které dokazují, že jde skutečně o čarodějnici. Jedním z nich je trojice mateřských znamének. Jedná se o odkaz na zkoušku, při níž byla čarodějnice bodnuta jehlou do pihy. Pokud z vpichu netekla krev, tak se jednalo o důkaz čarodějnictví. Dalším takovým prvkem je postava kozla v pozadí. Ta má představovat odkaz na Satana, kterého mají čarodějnice podle textů, jako *Malleus Maleficarum*, uctívat. Postava Satana je často zobrazována jako mužská figura s kozlí hlavou, dlouhým ocasem a kopyty místo nohou. Já jsem zvolil realistický přístup a upustil jsem od fantastického pojetí. Palouček v pozadí odkazuje na již zmíněné Kladivo na čarodějnice, kde je sešlost čarodějnic popisována jako bezbožná orgie na Petrových kamenech.

1.4.2 LIDOJEDKA

Fenomén kanibalismu se objevuje napříč celou lidskou historií. Ať už se jedná o rituální obětování u neandrtálců nebo o známý německý případ kanibala Armina Meiwese.

Hlavní inspirací pro mou kresbu byl kontroverzní snímek z roku 1980 *Cannibal Holocaust*. Jedná se o jeden z prvních filmů natočený stylem found

footage, kdy se děj zdá býti skutečný. Tato technika připomíná styl natáčení dokumentárních filmů. Typickým prvkem jsou autentické, až amatérsky působící, záběry kamery, komentáře kameramana a takzvaná shake – cam, neboli natáčení pomocí ruční kamery bez jakýkoliv pomocných pohybových technik. Tento snímek ve mně zanechal velmi silný dojem. Nejenom kvůli tématu kanibalismu, ale hlavně díky skutečným záběrům násilí na zvířatech. Jedna z nejvíce kontroverzních scén je zabití želvy pomocí mačety, kdy je zvířeti zaživa oddělen krunýř od těla. Želva je následně snědena herci. Tato scéna nebyla podle herečky Francesci Ciardi plánovaná, což dokazuje její reakce při jejím natáčení.

Další kontroverzní scénou bylo nalezení mrtvé členky kmene hlavními protagonisty filmu. Dívka je nalezena napíchnutá na dlouhém dřevěném kůlu, kdy kůl vniknul do těla ve spodní části, přes trup a skrze ústa. Tato část filmu vzbudila při prvním promítání v obecnstvu paniku, díky svojí uvěřitelnosti. Jedná se o jednu s hlavních scén, která později přispěla k zatčení režiséra Ruggera Deodata. Byl obviněn z toho, že nechal kvůli filmu zabít čtyřčlennou skupinu hlavních herců. Deodato později všechny své triky společnosti odhalil. Jedním z jich byla smlouva, kterou všichni herci podepsali. V tomto dokumentu se všichni zavázali k úplné izolaci po dobu jednoho roku od natočení filmu. To mělo dodat snímku na uvěřitelnosti. Jeden z herců byl později tuto smlouvu nucen porušit za účelem svědectví u soudu s Deodatem. Režisér byl posléze obvinění zbaven.

Při tvorbě této kresby jsem se snažil hlavně o zachycení mého dojmu z filmu. Jelikož jsem ho viděl někdy okolo mých čtrnácti let, dlouho jsem měl většinu těch kontroverzních scén v hlavě. Kmen kanibalů působil ve filmu velice surově a realisticky. Bylo znát, že se jedná o skutečné domorodce a ne o najaté herce, kteří budou vypadat dobře před kamerou. Tento dojem jsem se snažil vyjádřit hlavně naturalistickým typem těla. Chtěl jsem v divákovi vyvolat pocit strachu a možná i odporu k zobrazované postavě. Kresba je situovaná do nočního pralesa. Hlavní bod, který má přitáhnout divákovi oči je obličej. Nechtěl jsem použít stejný postup, jako u čarodějnice, takže jsem se místo emocionálního vyjádření soustředil na kontrast mezi bílou maskou a tmavým zbytkem celé kresby.

1.4.3 UPÍRKA

Vzhledem k tomu, že jsem se v bakalářské práci věnoval ilustraci knihy Dracula od Brama Stokera, byla postava upírky první, kterou jsem si vybral pro ztvárnění. Nicméně jsem v tomto případě upustil o formu upíra jako krásné bytosti. Místo toho jsem se opíral o to, jak mohly legendy o upírech vzniknout.

Skutečná postava, která by mohla mnohé napadnout se souvislostí s upíry, je Vlad Tepes. Tento rumunský panovník byl inspirací pro vytvoření hraběte Draculy, hlavně díky jeho sadistickému zacházení s poraženými nepřáteli. Například napichování vojáků na kůl nebo jejich pomalé upalování. Nicméně legendy o upírech sahají mnohem dál. První zmínky o upírech ze středověku se spojují s nevysvětlitelným neštěstím, které zasáhlo buď jedince, rodinu nebo vesnici. Pro takovou situaci nacházeli lidé vysvětlení v nadpřirozených jevech, v tomto případě v postavě zlého ducha – upíra. Neštěstí spojená se smrtí kombinovaná s tehdejší vírou je odkázali na hřbitov, k čerstvě pohřbeným mrtvým. Po jejich exhumaci a prohlédnutí jejich těl, začala vznikat legenda o upírech. To, co ale vesničané přijali jako důkaz existence upírů, byl jen nedostatek vzdělanosti. Například si mohli myslet, že se těla po vložení do hrobu rozkládají se stejným časovým rozmezím. Nicméně, když by bylo tělo vloženo do rakve v zimě, mohl by se proces rozkladu zpomalit až o několik měsíců. Nashromážděná krev by ústy protékala ven a vesničanům by se naskytl pohled na perfektně zachované tělo se rty od krve. (Paul Barber, "Vampires, Burial, and Death")

Při realizaci jsem se chtěl vyvarovat klasických znaků upíra. Například fyzická přitažlivost, ostré špičáky nebo kapky krve u úst. Místo toho jsem snažil o zobrazení ženy, která zemřela na následky stáří. Po vložení do hrobu byla proměněna. Doba, která se mi vybaví ve spojení s upíry, je viktoriánské období. Proto je její ošacení navrženo podle soudobé módy. Tato kresba nemá hlavní bod. Mým záměrem bylo donutit diváka po kresbě brouzdat z jednoho detailu ke druhému a vyvolat v něm pocit přepřácanosti. To si spojují se staršími aristokratickými ženami, které mají tendenci nosit všechny možné druhy šperků a tkanin. Že se jedná o upírku, jsem naznačil dvěma prvky. Prvním jsou značky po

zubech na krku a druhým je Ankh, symbol nesmrtelnosti, který se s upíry také spojuje.

1.4.4 POSEDLÁ

Počáteční inspirací pro tuto kresbu byl snímek z roku 1973 *The Exorcist*. Tento film má pro mě velkou sentimentální hodnotu, a to z toho důvodu, že se jedná o jeden z prvních hororů, který jsem viděl. Příběh vypráví o dvanáctileté dívce, u které se projevují znaky posedlosti démonem. Při důkladnější studii příběhu jsem se dozvěděl, že démon, který dívku uchvátí, nese jméno Pazuzu. Jedná se o mezopotámskou postavu zlého ducha, který je popisován jako představitel jihozápadních větrů a vládce démonů. Tento fakt, že je příběh opřen o skutečné texty, kterým lidé svého času věřili, mě přiměl v této oblasti pátrat dál.

Dalším inspiračním východiskem pro mě byl příběh Anneliese Michel, příběh skutečného exorcismu. Anneliese začala po svém odchodu na vysokou školu z německého Klingenbergu zažívat podivné halucinace a záchvaty. Popisovala, že vidí a slyší demony, kteří jí našeptávají různé věci. Záchvaty s tím spojené vedly lékaře k závěru, že Anneliese trpí epilepsií a přistupovali k jejímu problému z pohledu medicíny. Její rodiče však měli jiný názor a obrátili se proto křesťanské duchovní, kteří po analýze případu započali exorcismus. Několik dní po posledním z nich roku 1976 Anneliese zemřela. Rodiče a kněz byli odsouzeni za smrt v důsledku zanedbání péče. Existuje několik nahrávek z probíhajícího exorcismu a jejich atmosféra a autenticita pro mě byly velkou inspirací.

Samozřejmě, že můj první impuls ke ztvárnění této kresby, se ubíral k motivu malé holčičky v noční košilce s pokřiveným tělem. Nicméně jsem se rozhodl, pojmout tento námět z trochu jiného pohledu. Při hledání inspirace jsem narazil na zvláštní video na stránce youtube.com (viz. zdoje). To zachycuje údajně skutečný exorcismus muslimské ženy. To mi dalo úplně jiný pohled na zpracování tématu. Upustil jsem od křesťanského zpodobnění, které jsem byl zvyklý vidat a ztvárnil jsem jí v duchu islámu.

Ústředním bodem kresby je obličej. Snažil jsem se divákovy oči přitáhnout zaměřeným pohledem, který míří skrz diváka. Tvář jsem chtěl od zbytku těla odlišit výraznou deformací a pitvořivým výrazem. Dalším výrazným prvkem je dekolt. Tím jsem chtěl poukázat na to, že je dívka ve skutečnosti mladá a atraktivní. Celá postava je zahalena hijabem, tradičním muslimským oděvem. Všechny tyto tři části si navzájem kontrastují. Groteskní znepokojivá tvář, atraktivní vyzývavé tělo, cudný náboženský oděv.

1.4.5 MOŘSKÁ PANNA

Tuto kresbu jsem vytvořil jako ohlédnutí za svou předchozí práci. Jedná se ztvárnění motivu, který jsem zpracoval z roce 2013. Původní kresba je na formátu A4. Nicméně pro samotnou postavu mořské panny jsem se rozhodl také z osobních důvodů. Vždy mě legenda o vodních lidech zajímala je to jedno z mála témat, která se v mé tvorbě objevovala periodicky.

Mořští lidé jsou samozřejmě námořní variantou legend o lidech s jednou polovinou těla lidskou a s druhou zvířecí. Během historie byly formy rybích lidí popisovány v mnoha podobách. Například babylonský bůh Oannes, bůh ryb, byl zobrazován s plnovousem, korunou, lidským torzem a rybí ploutví. Z řecké mytologie může být uveden Triton, mořský muž, posel moře.

Nejznámější je v naší kultuře komerční zpracování této legendy v podobě Malé mořské víly Ariel, inspirované příběhem od Hanse Christiana Andersena z roku 1837. V tomto případě byla postava mořské panny vylíčena v nejkladnějším světle. Nicméně v lidovém folklóru jsou mořské panny spojovány spíše s negativními situacemi, jako jsou neštěstí a smrt, kdy v podobě sirén lákají námořníky svým hlasem k útesům. Podobnou charakteristiku měli i mořští muži, ti ale na rozdíl od panen k přivolávání neštěstí nepoužívali lsi a krásu, ale hrubou sílu.

Největší inspirací pro mě ale byly skutečné příběhy, respektive zaznamenaná svědectví námořníků, kteří svou zkušenost do detailu popisovali.

Většina těchto svědectví byla datovaná kolem dob středověku. V té době bylo přesvědčení o existenci mořských lidí na stejné úrovni jako existenci velryb. Proto při líčení svých zkušeností tito námořníci o tom, co viděli, nepochybovali. Kapitán John Smith z Jamestownu popsal mořskou pannu jako stvoření, které plavalo s velkou grácií, v velkýma očima, krásným nosem a ušima poněkud dlouhýma. Měla dlouhé zelené vlasy a velice přitažlivý vzhled. To, co ho zastavilo od promluvení, byl fakt, že byla od pasu dolů podoby rybí. (Incredible Mysteries and Legends of the Sea, Edward Rowe Snow)

Při tvorbě mořské panny jsem chtěl hlavně zachytit dojem iluze pod vodou. Proto je tato kresba v porovnání s ostatními nejméně ostrá s nejmenším kontrastem stínu a světla. Nejvíce jsem propracoval ploutev, která má nejvyšší koncentraci detailů. Je to také jediná kresba, kde se nevyskytuje obličej. Pokud by byl divák v oceánu, kde se tato mořská panna nachází a viděl by jí zdálky, připomínala by mu nejdříve jen nějaký typ chaluhy. Kresba zachycuje ten moment, kdy divák rozpoznal, co má před sebou. Při procesu tvorby jsem také experimentoval s aplikací pastelů na již zafixovanou plochu. Reakce bílého pastelů a fixativu dodává kresbě v některých částech namodralý nádech.

1.4.6 DÍTĚ HYBRID

Svědectví o UFO a setkání s nimi je jedním s nejrozšířenějších fenoménů na světě. Nejzajímavější na těchto příbězích je to, že se vyskytují po celém světě, nejen v jedné lokalitě. To mě přimělo ke ztvárnění další kresby, která zobrazuje potomka člověka a mimozemšťana.

Událost, která mě nejvíce inspirovala, je svědectví Trávise Waltona. Jedná se o jeden z nejznámějších příběhů únosu mimozemšťany a to hlavně proto, že do dnešního dne nebylo dokázáno, že by se jednalo o lež. 5.11.1975 se Travis Walton vracel večer se skupinou spolupracovníků z práce domů. Během cesty uviděli v lese objekt, který svým tvarem připomínal létající talíř. K tomuto objektu se Walton rozeběhl a následně, podle výpovědi jeho spolupracovníků, zmizel. S ním i objekt. Walton popisoval, že se probudil v místnosti, která připomínala chirurgický

sál. Kolem lehátka, na kterém byl položený, stály tři postavy, které na něm posléze prováděli pokusy. Os té chvíle si Walton nic nepamatuje. Byl nalezen o pět dní později, bloudící podél silnice. Jeho výpověď se za celých 43 let nezměnila. Walton prošel mnoha testy, mimo jiné i detektory lži. Žádnému z nich ne nepovedlo pravdivost jeho příběhu vyvrátit. (www.travis-walton.com)

Vzhled dítěte jsem se snažil držet v realistické rovině. Nechtěl jsem, aby působila příliš fantaskně. To, že se jedná o mimozemské dítě, jsem naznačil lehnou deformací obličeje. Zde jsem se inspiroval klasickým vzhledem mimozemšťanů – velká hlava, velké mandlové oči, malý nos a malá ústa. To jsem propojil a proporce v obličeji tomu přizpůsobil. Hlavním bodem kresby je část od pasu nahoru. Jako první by měl divák upřít pohled na obličej. Mým cílem bylo vyvolat v divákovi konflikt mezi pocitem znepokojení sympatie. I když je znát, že s dívkou není něco v pořádku, stále působí roztomile. Kolem hlavy jsem umístil záři, která má přitáhnout pohled k obličeji.

1.4.7 MÉDIUM

Poslední kresba zobrazuje ženu, která se snaží pomocí svých údajných psychických sil kontaktovat duchy. Zde jsem se snažil uplatnit velkou porci nadsázky v tom smyslu, že jsem zachytil tuto ženu jako karikaturu sama sebe.

Touto kresbou jsem chtěl dát najevo svůj postoj k těmto mediím, věštkyním a léčitelům. V zábavní sféře se tito šarlatáni objevují velice často. Ať už se jedná o pořad v televizi, například u nás notoricky známé ezo.tv, ve formě veřejného představení, kdy léčitelé pomocí doteku vyrvávají z těl rakovinu, nebo jako generická Madam Kleo, věšticí osud z čajových lístků.

Důvodů, proč jsem se pro tento námět rozhodl, bylo několik. Jedním z nich, byl ten, že jsem chtěl ve své sérii ztvárnit fenomén současné doby. Je sice pravda, že věštkyně se objevovaly napříč historií, ale jako jeden z mála mýtů, neztratil na síle ani dnes.

Jako inspiraci pro tvorbu musím uvést jméno James Randi. Jedná se amerického novináře, skeptika a bývalého kouzelníka. Po své méně úspěšné kouzelnické kariéře zasvětil svůj život odhalování podvodných léčitelů, médií, věštců a čarodějů. Je známý především pro svůj pořad, ve kterém nabízí lidem, kteří tvrdí, že mají nadpřirozené schopnosti, finanční odměnu, pokud dokážou, že tyto schopnosti opravdu mají. Jsou podrobeni sérii testů, které zatím nebyl nikdo schopen dokončit s pozitivním výsledkem. Při sledování několika epizod tohoto pořadu se mi v hlavě utvořila představa o tom, jakým směrem bych chtěl při realizaci kresby jít.

Co se týče vzhledu Média, inspirací pro mě byla věštkyně Jolanda z dříve zmiňované relace ezo.tv. Jedná se o jasný příklad toho, s jakou váhou by měli lidé tyto podvodníky brát. Věštkyně Jolanda je, stejně jako žena na mé kresbě, karikaturou sama sebe. Podle jejího vystupování, nebere činnost, kterou vykonává, se sebemenší vážností. Její výklady jsou komické, někdy až nesmyslné.

V jádru jsem chtěl ke kresbě přistupovat vážně. Na kresbě jsou dva zdroje světla. Reálné světlo, které osvětluje postavu frontálně a duchovní světlo, které začíná přibližně ve středu dekoltu a směřuje nahoru. Proces hledání duchů jsem podbarvil černou mlhou za hlavou a levou rukou. Hlavní bod kresby jsou šaty. Při tvorbě stínů jsem experimentoval s kladením pastelů na již zafixovanou plochu šatů. Po zkušenosti s kresbou mořské panny jsem nejprve položil základní vzor bílých kruhů na černém pozadí. Po zafixování a stínování pouze pomocí bílé a černé, dostaly šaty namodralý nádech a díky vzoru, který reaguje na tvar těla a tvar drapérie, dostaly šaty realistický vzhled. Obličej jsem se snažil zapustit do lehké mlhy, takže jsem se držel spíše jemných přechodů. Nadsázku jsem zpodobnil pomocí nakresleného oka.

2 DIDAKTICKÁ ČÁST

2.1 TRANSFORMACE DO ŠKOLNÍHO PROSTŘEDÍ

Během praxí v rámci magisterského studia jsem neměl bohužel možnost realizovat úkol, který by se podobal zadání mé diplomové práce. Nicméně jsem úkoly v podobném duchu realizoval jak v bakalářském studiu, tak i v magisterském. Společným jmenovatelem pro tyto úkoly bylo téma hororu. V první části jsem vypracoval alteraci na téma, kterým jsem se zabýval. Přípravu jsem pro srovnání koncipoval pro stejnou školu, na které jsem praxe absolvoval.

2.1.1 VARIANTA PRO VÝUKU

Mýtická postava s kořeny v realitě

ŠKOLA:

Sportovní gymnázium Plzeň

TŘÍDA:

První ročník, 10 žáků

- Z důvodu náročnosti tématu bych úkol nerealizoval v menších dětech. Žáci z vyšších ročníků se dostávají s podobnými náměty do styku častěji a hlavně mají již dostatek zkušeností s odlišením mýtických postav od postav pohádkových.

ČASOVÁ DOTACE VÝUKY:

2x45min

- Na úkol je vhodná větší časová dotace, s ohledem na postup práce. Ten bude zahrnovat skicovní materiál a finální tvorbu na větší formát.

NÁZEV HODINY:

Mýtická postava s kořeny v realitě

INSPIRAČNÍ VÝCHODISKA:

Téma diplomové práce

- Při představování úkolu by bylo vhodné žáky blíže seznámit s diplomovou prací a pro inspiraci jim ukázat vlastní zpracování daného tématu. To v nich vyvolá motivaci a pomůže jim utvořit si jasnější představu o úkolu.

POMŮCKY:

Pro žáky: papír formátu A4 (skicování), čtvrtka formátu A1, tužka, uhel, suchý pastel

- Žáky by bylo dobré před realizací tohoto úkolu upozornit, aby si přinesli nějaké oblečení na tvorbu.

Pro pedagoga: PC, diaprojektor

- Učitel by si měl připravit prezentaci, nejlépe s obrazovou přílohou a úkol nechat na tabuli ve zkratce popsany. Takto eliminuje většinu dotazů a předejde možným nejasnostem ze strany žáků.

VÝUKOVÉ METODY:

frontální výklad, individuální konzultace nad prací

PROSTŘEDÍ:

klasická třída s lavicemi seřazená do řad

- Pokud by byly příznivé okolnosti, mohla by se finální realizace, s ohledem na velikost formátu, odehrávat ve venkovním prostření.

BEZPEČNOST PRÁCE:

Žádná rizika ze strany bezpečnosti neexistují. Učitel by si měl pouze připravit záložní možnost v případě nefungující elektroniky.

VZDĚLÁVACÍ CÍLE

- Žák dokáže rozvinout svou představivost

- Během tvůrčího procesu bude žák povzbuzován ve tvorbě vlastního vzhledu postavy. Jediné reference, které mu budou povoleny, se budou týkat upřesňujících anatomických variací postavy.

- Žák zvládne pracovat v časovém presu

- Skicování bude časově omezeno. Pokud žák nestihne skicu dokončit, bude nucen pracovat s tím co má. To žákovi pomůže odbourat tendence pracovat pomalu a precizně tam, kde to není potřeba. Žák se také naučí si svůj čas efektivněji rozvrhnout.

- Žák pochopí vztahy mezi proporcemi v lidské figuře a tyto vztahy cíleně porušit
 - Během tvorby budou žáci seznámeni se základními vztahy mezi částmi lidského těla. Bude jim poskytnuta pomůcka v podobě matematického rozvržení proporcí. Tu pak aplikují do své tvorby.
- Žák si osvojí techniky práce s tužkou, uhlem a suchým pastelem
 - Před započítím finální tvorby bude žákům vysvětlen základní postup stínování s danými kresebnými materiály a rozdílem práce s nimi.

FÁZE VÝUKY:

1) Přivítání + seznámení s úkolem (cca 20 min)

- Učitel po přivítání žáků a dokončení docházky vysvětlí úkol za pomoci prezentace. Ta může být jak ve formě elektronické, tak ve formě slovní. Je důležité aby učitel poskytl žákům základní zadání v psané formě, aby žáci měli možnost do zadání kdykoli nahlédnout. Učitel by měl mít také k dispozici obrazové odkazy na zpracování úkolu. To pomůže žákům lépe pochopit zadání.

2) Rozdání pomůcek (cca 5 min)

- Během první hodiny budou žákům rozdány pouze materiální na skicování. Takže měkký papír A4 a tužka. Učitel musí žáky důrazně upozornit na časovou dotaci pro realizaci skic a tento termín žákům průběžně připomínat. Pro efektivnější tvůrčí proces by měl učitel také zakázat žákům používat gumu.

3) Skicování a konzultace nad skicami (20 min)

- Během skicování by měl učitel žákům průběžně připomínat zbývající čas a v případě nejasností povolit žákům obrazovou předlohu (např. internet). Pokud taková situace nastane, učitel by měl hlídat, jestli žák jen nekopíruje obraz podle předlohy. Tomu by se mělo předejít omezením doby dívání se na obraz.

4) Přestávka

- Přestávku by mohl učitel využít k přípravě pomůcek na další část úkolu.

5) Rozdání pomůcek (cca 5 min)

- Učitel během rozdávání pomůcek může žákům zopakovat zadání druhé části úkolu. K hotové skice žáci dostanou čtvrtku A1 (pokud to prostory neumožňují, je možné rozdat čtvrtky o formát menší), uhel a suché pastely. Vzhledem k tématu by měli žáci dostat pouze černý a bílý pastel.

6) Samostatná práce a individuální konzultace nad úkolem (cca 30 min)

- Učitel by měl mezi žáky průběžně chodit a jejich práci probírat. Popřípadě poradit v úskalí. Uhel a suchý pastel by měl umožnit svižnější práci, díky čemuž by měli všichni žáci práci dokončit v krátkém časovém termínu. Pokud by se tak nestalo, je možné práci dokončit v hodině následující.

7) Úklid a slovní hodnocení (cca 10 min)

Hodnocení by probíhalo ve formě individuálních připomínek. V další hodině by se mohla zorganizovat skupinová reflexe, kde by si každý své dílo představil. Vzhledem k tomu, že se kresby ještě musí zafixovat, reflexe by se už nedala v této hodině realizovat.

ZADÁNÍ:

„Vytvořte postavu z bájí a pověstí s kořeny v realitě.“

ŽÁKOVO KONKRÉTNÍ VÝSTUP Z HODINY:

- Skica A4, Kresba A1

2.2 PRAXE 2018

Během praxí ve druhém roce magisterského studia jsem měl možnost odučit hodinu s podobnou tematikou mé diplomové práce. Obě témata jsou určena pro starší žáky, kteří dokáží tento úkol pojmout z vážnějšího pohledu.

2.2.1 PŘÍPRAVA

Návrh monstra

ŠKOLA:

Sportovní gymnázium Plzeň

TŘÍDA:

První ročník, 15 žáků

- Pro tento úkol jsou vhodnější odrostlejší žáci. Menší děti by téma nemuselo zaujmout a citlivější děti by mohly mít s realizací takového úkolu problém

ČASOVÁ DOTACE VÝUKY:

2x45min

- Při realizaci druhé části je nutné dbát na časové rozmezí, protože finální fixace a adjustace zabere delší čas.

NÁZEV HODINY:

Návrh monstra

INSPIRAČNÍ VÝCHODISKA:

Horory osmdesátých let, německý expresionismus ve filmu

- Forma expresionismu se dá vytvořit pomocí uhlu. To je potřeba žákům zdůraznit. Je vhodné mít také obrazovou referenci.

POMŮCKY:

Pro žáky: formát čtvrtky A3, papír formátu A4 (skicování), tužka, uhel

- Před rozdělením pomůcek by měl učitel žákům zakázat používání gumy. Ta bude žáky zbytečně zdržovat.

Pro pedagoga: PC, diapojektor

- Učitel musí mít připravenou nějakou formu prezentace. Aby bylo žákům předáno přesné zadání, měl by učitel poskytnout nějakou formu obrazového příkladu, hlavně ve spojitosti s německým expresionismem. Učitel by měl také žákům prezentovat několik ukázek nejznámějších monster a výběr plakátů na horory z osmdesátých let.

VÝUKOVÉ METODY:

frontální výklad, individuální konzultace nad prací

PROSTŘEDÍ:

klasická třída s lavicemi seřazená do řad

BEZPEČNOST PRÁCE:

Žádná rizika ze strany bezpečnosti neexistují. Učitel by si měl pouze připravit záložní možnost v případě nefungující elektroniky.

VZDĚLÁVACÍ CÍLE

- Žák dokáže rozvinout svou představivost
 - Zadání dovoluje žákovi využít plže svou kreativitu, a díky spojení s filmem, stvořit pro svou kresbu příběh. To dodává úkolu další dimenzi.
- Žák zvládne pracovat v časovém presu
 - Skicování, které je v tomto úkolu zahrnuto, nutí si žáka správně rozvrhnout čas pomáhá mu naučit se dodržovat dané termíny.
- Žák pochopí vztahy mezi proporcemi v lidské a zvířecí figuře a tyto vztahy cíleně porušit
 - Zadání dává žákovi neomezené možnosti, jak tvorbu kresby uchopit. Výtvar ale bude vždy nějakým způsobem figurativní, proto je vhodné pomoci žákovi s nejasnostmi v proporcích.
- Žák si osvojí techniky práce s tužkou a uhlem
 - Během realizace žáci poznají rozdíly mezi prací s těmito dvěma kresebnými materiály.

FÁZE VÝUKY:

1) Přivítání + seznámení s úkolem (cca 10 min)

- Je důležité, aby měl učitel k dispozici obrazovou přílohu. Vzhledem k možnosti poruchy počítače by bylo vhodné, aby tato příloha byla k dispozici i ve fyzické podobě. Učitel musí mít připravené teoretické podklady k německému expresionismu a ukázky filmových zpracování hororů. Během výkladu je vhodné klást žákům otázky, spojené s jejich zkušeností s hororem.

2) Rozdání pomůcek (cca 5 min)

- V první polovině dostanou žáci pouze potřeby pro skicování, tj. papír formátu A4 a tužku. Před zahájením tvorby by měl učitel žákům zakázat používání gumy.

3) Samostatná práce a individuální konzultace nad úkolem (cca 30 min)

- Vzhledem k povaze úkolu by žáci neměli hledat žádné inspirační obrázky na internetu. Je také důležité, aby učitel žáky průběžně informoval o uplynulém času, protože je na tvorbu skicy omezený. Pokud někteří žáci nestihnou skicu dodělat, musí si vystačit s tím, co stihli.

4) Přestávka

5) Samostatná práce a individuální konzultace nad úkolem (cca 30 min)

- Na začátku hodiny učitel žákům rozdá pomůcky na realizaci druhé části. Čtvrtku A3 a uhel. Během tvorby by měl učitel žáky vybízet, aby pracovali svižně a uvolněně. Učitel by si měl také vyhradit čas na použití fixativu.

6) Úklid a slovní hodnocení (cca 15 min)

- Hodnocení probíhá formou individuálních připomínek a evaluace celkového průběhu tvorby. Před hodnocením by měl učitel žáky povzbudit k představení jejich díla. Pokud se některá z těchto částí nestihne, měla by se dokončit v následující hodině.

ZADÁNÍ:

„Vytvořte návrh monstra do vlastního hororového filmu. Typ a styl monstra není nijak omezený, jedinou podmínkou je, že tento návrh musíte zvládnout v těchto dvou hodinách dokončit.“

ŽÁKOVO KONKRÉTNÍ VÝSTUP Z HODINY:

- Kresba na formát A3

2.2.2 REFLEXE

I když je zde uvedena jen jedna příprava ze tří, přiloženy jsou reflexe ze všech odučených jednotek. Zde uvedený úkol byl poslední realizovaný a reflexe z něj odkazuje na poznatky z reflexí předešlých.

Návrh superhrdiny/superzloducha

Ke zvolení tohoto tématu jsem se rozhodl z důvodu toho, že sám mám komiksy velmi rád a zajímá mě jejich implementace do školního prostředí. Minulý

rok během praxí jsem zvolil podobný úkol, kdy si měli žáci vytvořit vlastní komiks na jednu stranu A4 podle vybraného narativu. Finálním výsledkem byl vytištěný časopis se všemi pracemi žáků. Každý dostal jeden výtisk.

Téma komiksu jsem chtěl využít i z jiného pohledu, než jen z tématu kresby komiksu samotného. Tento úkol demonstruje jednu z variant, jak prostředí komiksu využít. Žáci měli za úkol navrhnout dvě hlavní postavy jejich fiktivního komiksu. Superzloducha a superhrdinu. Žáci dostali předtištěnou formu dvou lidských postav (muže a ženy) a dostali na výběr, kdo z nich bude plnit jakou roli. Dále si měli vymyslet jméno, superschopnost a případně krátký příběh o jejich původu.

Hodinu jsem měl možnost zrealizovat dvakrát a k mému překvapení proběhly obě hodiny bez žádných velkých potíží.

Na začátku hodiny jsem byl uveden paní Šlajsovou. Stručně mě představila a následně mi předala slovo. Navázal jsem na ní s pozdravem. Při tvorbě přípravy jsem plánoval začít hodinu prezentací na téma komiks, ale nakonec jsem od toho upustil, protože mi celá prezentace zabrala jen několik slidů. Rozhodl jsem se žákům úkol vysvětlit pouze slovně. Žáci pochopili zadání bez problémů a začali pracovat. Předtím jsem jim rozdál předtištěné formy a kresebné potřeby. Směli používat tužku, pastelky a fixy.

Důrazně jsem jim radil, aby používali fixy (hlavně z časových důvodů). Během hodiny jsem mezi žáky chodil a individuálně jsme rozebírali jejich práce. Bohužel jsem při zadání zapomněl zmínit, že se jedná pouze o skicy a že s nimi budou žáci pracovat ještě v dalších hodinách a tak jim práce trvala déle, než jsem předpokládal. Většina zvládla práci dokončit, ale někteří dokončovali ještě další týden.

Myslím si, že žáky úkol zaujal. Všichni pracovali bez potíží a všichni byli schopni na konci hodiny předložit výsledek odpovídající časové dotaci.

Na začátku hodiny jsem byl lehce nervózní, ale to ze mě opadlo hned jak začali pracovat. Byl jsem překvapen, jak velký respekt v nich budím. Za celou dobu jsem neměl problémy s uplatněním mé učitelské autority.

Mým největším problémem, kterému se budu muset zajisté v budoucnu věnovat, je má mluva. Když jsem nervózní, mám tendenci mluvit rychle a zadržávat se. Nicméně i tento problém se po chvíli ve třídě před žáky uklidnil.

Návrh obálky komiksu / návrh monstra

Jako druhou část jsem měl zrealizovat úkol Návrh obálky komiksu. V tomto úkolu měli žáci zužitkovat práci z předchozí hodiny (návrh superhrdiny/superzloducha). Nicméně se hodina nevyvíjela tak, jak jsem předpokládal. Z důvodu mého mylného předpokladu, že žáci dokončí všechno tak, jak bych si představoval, začalo na obálce pracovat jen několik jedinců a ani ti nebyli ve fázi, kdy bych to mohl v této reflexi prezentovat. Z toho důvodu jsem si pro tuto část vybral mou poslední odučenou jednotu a tou je Návrh monstra.

Toto téma jsem si vybral v souvislosti se svou diplomovou prací, a tou jsou velkoformátové kresby na téma Krásy temnoty. Zajímalo mě, jakým způsobem by se dala implementovat temnější a vážnější témata do výtvarné výchovy.

Žáci měli za úkol udělat návrh monstra do vlastního fiktivního horroru. Toto monstrum měli ztvárnit na formát A2 za pomoci přírodního uhlí.

Musím se přiznat, že s touto hodinou jsem byl nadmíru spokojen. Všichni žáci předvedli obdivuhodnou porci kreativity. Všichni stačili dokončit včas a stihlo se i individuální hodnocení.

Během praxí jsem každou třídu potkal poprvé, takže začátek hodiny byl stejný, jako předtím. Pozdravy, představování a docházka. Následovala prezentace tématu. Během vysvětlování jsem žákům objasnil, že výsledky použiju ve své diplomové práci, což je, podle mého názoru, motivovalo. Práce začala skicou. Dal jsem žákům 20 minut na design monstra a s trochou povzbuzování z mé strany, všichni stihli skicu udělat. Když si všichni začali brát čtvrtky na finální práci, rozhodl jsem se trochu zaexperimentovat a zakázal jsem jim používat gumu. To mi bylo oplaceno kňouráním a odporem, ale nakonec je všichni odložili. Během práce jsem se nestačil divit, jak to všem šlo od ruky. Každý z nich byl schopen udělat velice obstojný výkres s vlastním individuálním nádechem. A k mému překvapení, to všechny bavilo.

Co se týče mého vystupování, byl jsem již klidnější. Žáci působili velmi otevřeně, což mi umožnilo se cítit ve třídě pohodlně. Celou hodinu jsem chodil od jednoho k druhému a konzultovali jsme jejich nápady. Hodina končila hromadnou

fixací výkresů a individuálním hodnocením ode mě. Tento úkol by mohl být v budoucnu využit jako projekt spojený s třídní výstavou.

2.3 PRAXE 2017

Během prvního roku magisterského studia jsem měl možnost realizovat úkol s tématem komiksu. I když je komiks od mého tématu diplomové práce formou vzdálený, tak tato varianta představuje další možnost, jak uchopit žánr hororu ve školním prostředí.

2.3.1 PŘÍPRAVA

Duas sentencias

ŠKOLA:

Sportovní gymnázium Plzeň

TŘÍDA:

Druhý ročník

- Při realizaci tohoto úkolu jsou starší žáci nejvhodnější. Díky zkušenostem mohou úkol uchopit s větší vážností.

ČASOVÁ DOTACE VÝUKY:

2x45min

- Je možné, že se časová dotace, díky tendencím žáků v zálibě v detailech, prodlouží do dalších vyučovacích hodin.

NÁZEV HODINY:

Duas sentencias

INSPIRAČNÍ VÝCHODISKA:

Internetový trend tvořit krátké příběhy pomocí dvou jednoduchých vět nebo souvětí

- Během příprav nových úkolů pro žáky by měl učitel brát inspiraci z aktuálních uměleckých směrů a trendů, vyskytujícími se mezi

mladou generací. To vzbudí zájem žáků a vyvolá motivaci pro plnění úkolu.

POMŮCKY:

Pro žáky: dva papíry formátu A4 (jeden na obálku, jeden na skicování), předtištěná stránka A4 s rozmístěním panelů, tužka, fix

Pro pedagoga: PC, diaprojektor

- Je potřeba si stránku vytvořit předem.

VÝUKOVÉ METODY:

frontální výklad, individuální konzultace nad prací

PROSTŘEDÍ:

klasická třída s lavicemi seřazená do řad

BEZPEČNOST PRÁCE:

Žádná rizika ze strany bezpečnosti neexistují. Učitel by si měl pouze připravit záložní možnost v případě nefungující elektroniky.

VZDĚLÁVACÍ CÍLE

- Žák se seznámí s terminologií komiksu
 - Během prezentace úkolu učitel zmíní postup tvorby komiksu, odborné termíny a uvede problematiku komiksu do historických souvislostí.
- Žák si osvojí práci s narativem
 - Během realizace se žák bude striktně držet příběhu a bude nucen si tvorbu rozvrhnout tak, aby finální výstup dával smysl.
- Žák pochopí vztahy mezi proporcemi v lidské figuře
 - Během práce si žák vyzkouší zobrazení různých úhlů pohledu na lidskou postavu a její části, stejně tak jako zasazení figury do prostoru.
- Žák si osvojí techniky práce s tužkou a fixem
 - Žák si vyzkouší práci s oběma kresebnými materiály a porovná rozdíly mezi nimi.

FÁZE VÝUKY:

1) Přivítání + seznámení s úkolem (cca 10 min)

- Během krátké prezentace bodu žáci poučeni o postupech tvorby komiksu, o hlavních komiksových vydavatelstvích a o různých druzích komiksu. Učitel by měl mít k dispozici slide, kde bude jak zadání úkolu, tak rozvržení panelů stránky.

2) Rozdání pomůcek (cca 5 min)

- Žáci si budou postupně chodit losovat narativ a rozeberou si i zbytek pomůcek

3) Samostatná práce a individuální konzultace nad úkolem (cca 30 min)

- V tomto bodě je důležité, aby učitel mezi žáky chodil a diskutoval s nimi jejich zadání. Narativy se od sebe liší a některé jsou více abstraktní. Učitel by měl také vybízet žáky k tomu, aby používali jiný papír na skicování.

4) Přestávka

5) Samostatná práce a individuální konzultace nad úkolem, případné započetí druhé části úkolu (45 min)

- Pokud by byli někteří žáci dříve hotovi, může jim učitel vysvětlit další úkol (tvorba obálky ke komiksu) a rychlí žáci mohou začít. Učitel by si měl vyhradit několik minut na úklid.

ZADÁNÍ:

„Vytvořte jednostránkový komiks podle vámi vylosovaného narativu.“

ŽÁKOVO KONKRÉTNÍ VÝSTUP Z HODINY:

- Stránka komiksu A4

2.3.2 REFLEXE

Začátek hodiny probíhal jako ty předešlé. Představení a vysvětlení úkolu. Bohužel jsem prezentaci nepodal tak, jak bych si představoval. To co jsem chtěl více rozvést, jsem prosvištěl během několika minut. Můj přednes a podání teoretických znalostí je něco, na čem musím v budoucnu zapracovat.

Co se týče pochopení ze strany žáků, až na pár dotazů, nenastal žádný problém. Všichni věděli, co mají dělat a ti, kteří měli pochybnosti, měli před sebou na tabuli srozumitelný návod v podobě rozvržení panelů na stránce. Menší problém nastal u

jednoho žáka, který si vylosoval jeden z nejtěžších narativů. S ním jsem možná řešení probíral nejdéle.

Obecně jsem vyzoroval, že se žáci bojí kreslit fixem. Myslím si, že to je vlivem geometrie, kde je po nich při rýsování vyžadována preciznost. Bohužel mají problém od tohoto myšlení při kresbě upustit. Důsledkem toho nikdo z nich práci nedokončil.

Po skončení praxí jsem se z paní Šlajsovou domluvil, že s žáky tento úkol dokončí. Informovala mě, že přizvala i druhou polovinu třídy, díky čemuž bude stránek více. Všechny stránky budou nakonec vytištěny a předány všem žákům ve formě časopisu k vysvědčení.

ZÁVĚR

Teoretická část mé diplomové práce fungovala jako představení všech vytvořených kreseb. Během psaní této části jsem měl možnost si uspořádat všechny zdroje, které mě vedly ke zpracování. Uvědomil jsem si, jak hluboko do minulosti sahá má inspirace a že většina se mnou byla až od útlého dětství. Některé kresby jsem chtěl zpracovat dlouho, ostatní ke mně přišly během skicování. Během práce jsem nenarazil na žádná závažná úskalí a výsledkem je série sedmi velkoformátových kreseb, které důstojně reprezentují mé dovednosti. Problémy, které se při realizaci objevily, jsem zvládnul a úspěšně práci dokončil.

Samotná tvorba pro mě byla velice přínosná, hlavně z toho důvodu, že mi dala možnost zhodnotit své stávající dovednosti. Ty mi při samotné realizaci daly možnost vyjádřit adekvátně svůj záměr.

V didaktické části jsem měl možnost otestovat použitelnost tématu ve školním prostředí. Díky praxi jsem si uvědomil, že žádné téma není nepoužitelné a že se správným přístupem je možné žákům interpretovat jakékoliv zadání. I přes svůj nízký věk přistupovali k tématu zodpovědně a rozumně. Zjistil jsem, že i na školách, které nejsou soustředěny na výtvarné umění, se najde plno žáků s velkým talentem a citem pro tvorbu. Největší strach jsem měl z toho, že toto téma nebude pro žáky atraktivní. Má zkušenost mi ale pomohla k uvědomění si toho, že jsou tato témata naopak u žáků více populární, než klasická výtvarná zadání. Do budoucna se budu snažit podobné náměty využívat a vytvářet z nich zajímavé vyučovací hodiny.

RESUMÉ

The theoretical part of my diploma thesis describes every drawing separately. It includes theoretical base, the story of each character. Some are fictional, meaning, it considers only of descriptions in human folklore. Others are based on real events, or at least events, that have been described by real people. It also tells about every inspirational event, that helped during the final realization. Whether it was a movie scene, an impactful story, or just an interesting legend or theory. There is also described technique and every step of the process of realization.

The didactical part is dedicated to implementing similar themes into school environment. It also describes experience with teaching these themes and describes the experience with the children and their understanding of the assignment. It also expresses my problems and fears regarding teaching children and creating the right assignment for them. This part also includes detailed preparations for teaching and additional points for teacher, who want to use them for work.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura

KAPLICKÝ, Václav. Kladivo na čarodějnice. V nakladatelství Fortuna Libri vydání první. V Praze: Fortuna Libri, 2016. 452 stran. ISBN 978-80-7546-021-9.

SNOW, Edward Rowe. 1967. Incredible mysteries and legends of the sea. New York: Dodd, Mead

BARBER, Paul. Vampires, burial, and death: folklore and reality. New Haven: Yale University Press, ©1988. viii, 236 s. ISBN 0-300-04859-9.

Film a video

The Exorcist [film]. režie William Friedkin. USA, 1973

Cannibal Holocaust [film]. režie Ruggero Deodato., Itálie, 1980

Real Muslim Exorcism with English Subtitles - Read Description. In: Youtube [online]. 09.11.2011 [cit.2018-06-25]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=JdwFDpmqOR8> . Kanál uživatele Alexander Light.

Webové zdroje

<https://www.livescience.com/>. Livescience [online]. USA [cit. 2018-06-26].

Dostupné z: <https://www.livescience.com/>

<http://www.travis-walton.com>. Travis-walton [online]. USA: Michael H. Rogers, 1999 [cit. 2018-06-26]. Dostupné z: <http://www.travis-walton.com>

Jesus.sk. Jesus.sk [online]. Slovensko, 2008 [cit. 2018-06-26]. Dostupné z: <http://www.jesus.sk/svedectvi/Anneliese-Michel-posedla-svetice>

Superscholar.org. Superscholar.org [online]. USA, 2017 [cit. 2018-06-26].

Dostupné z: <https://superscholar.org/interviews/james-randi/>

PŘÍLOHY



Čarodějnice



Lidojedka



Upírka



Posedlá



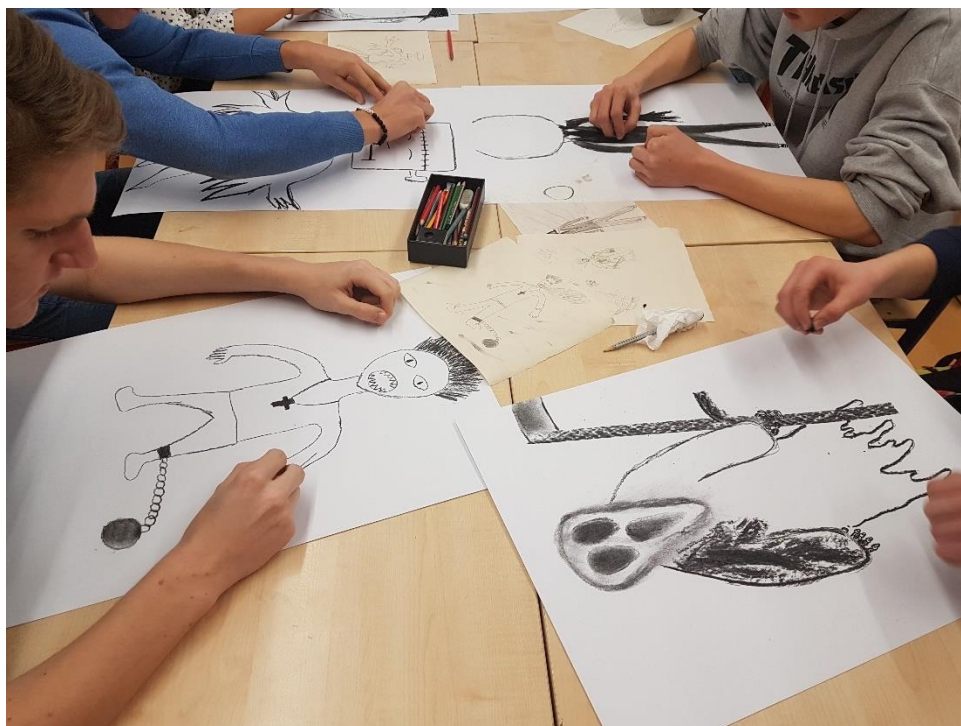
Mořská panna



Dítě hybrid



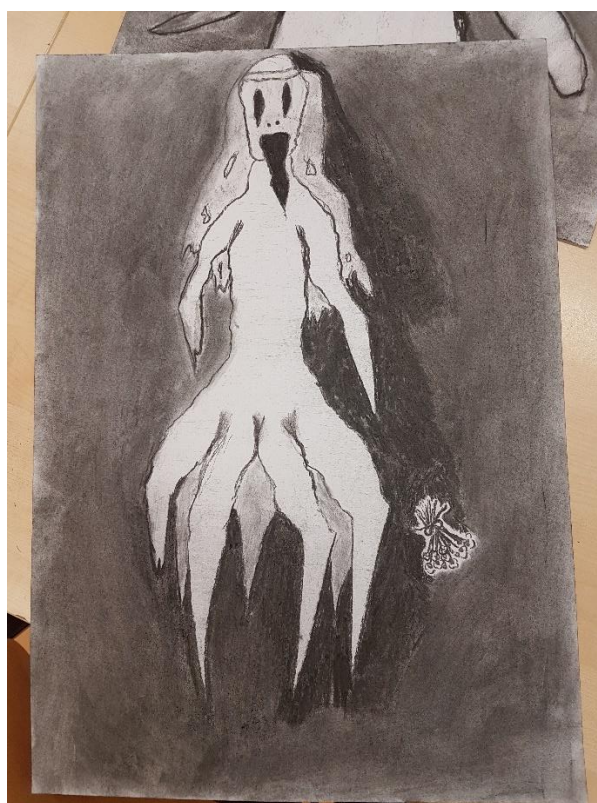
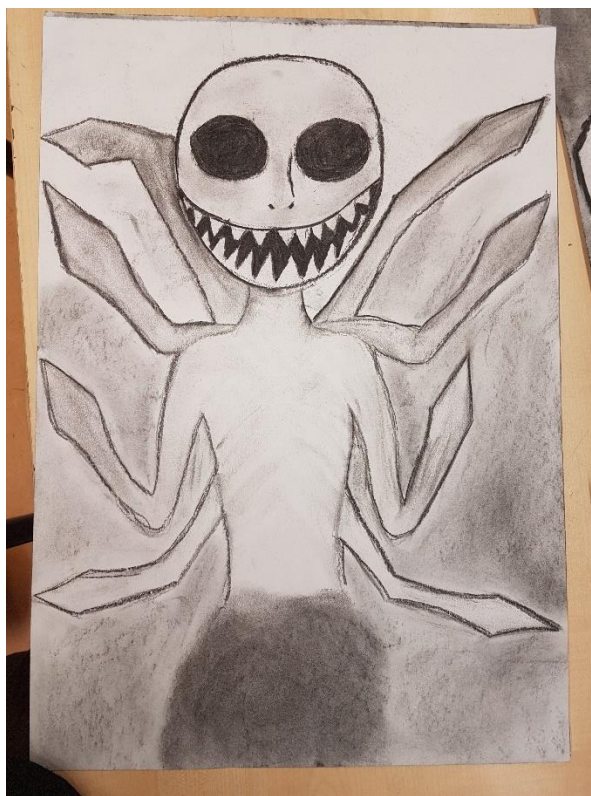
Médium



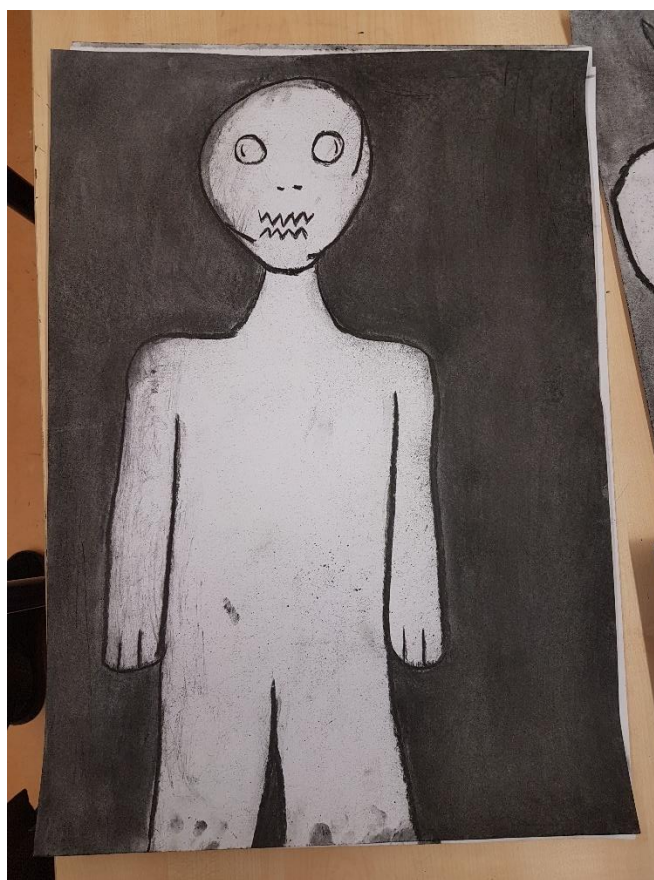
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



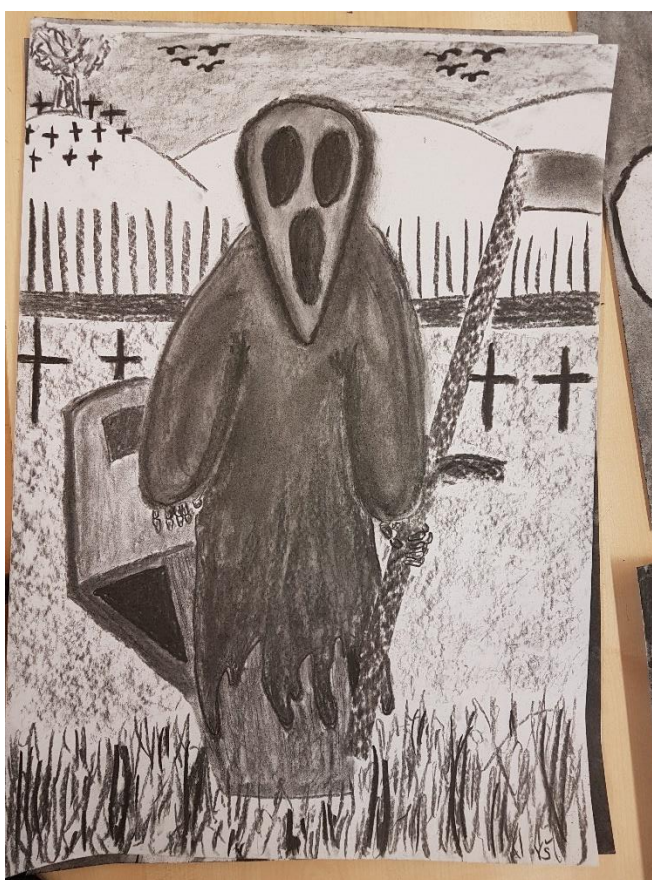
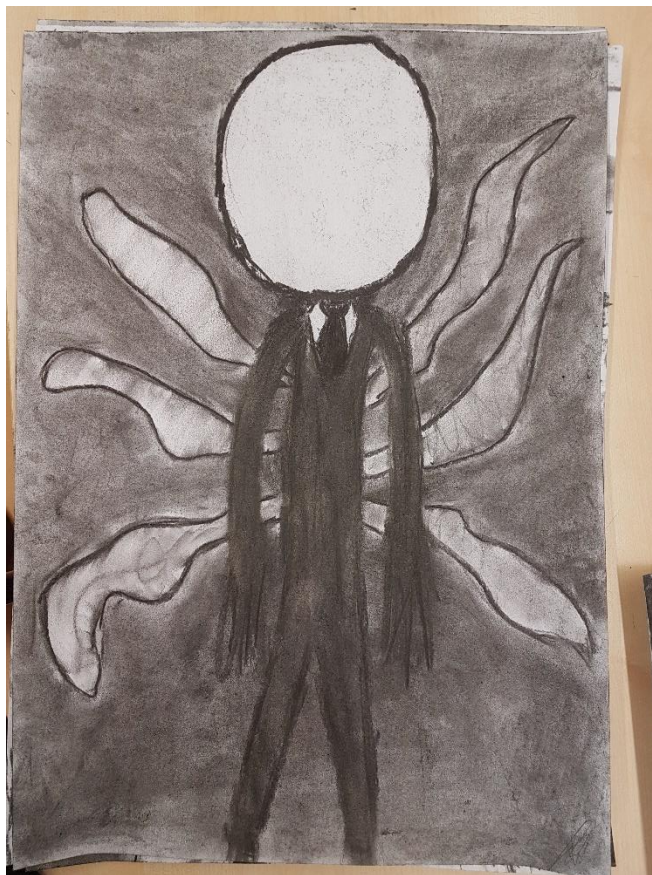
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



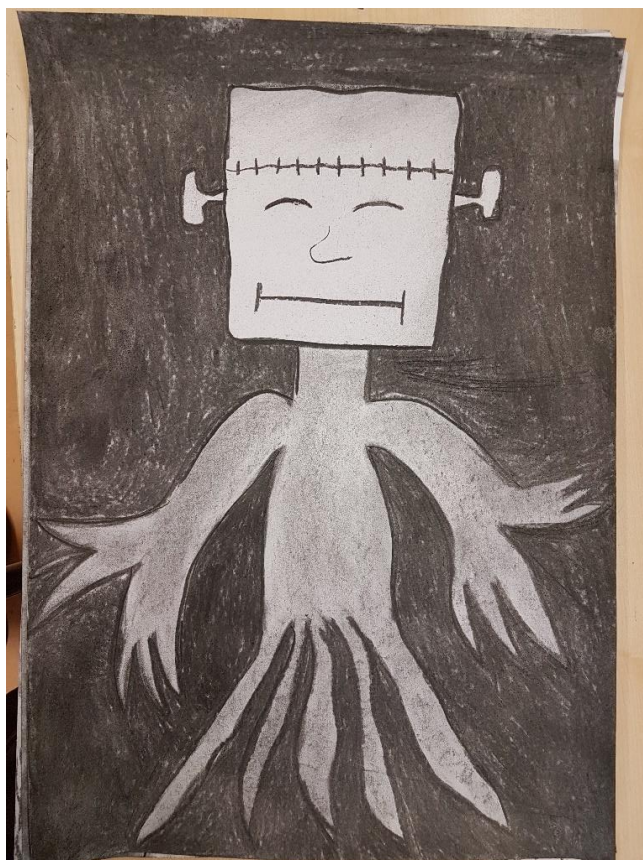
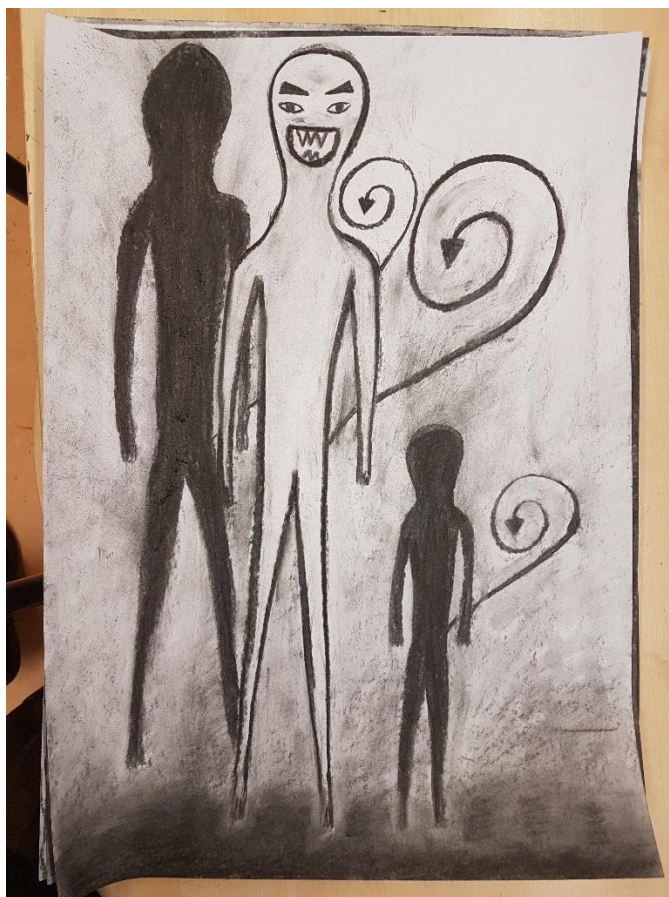
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



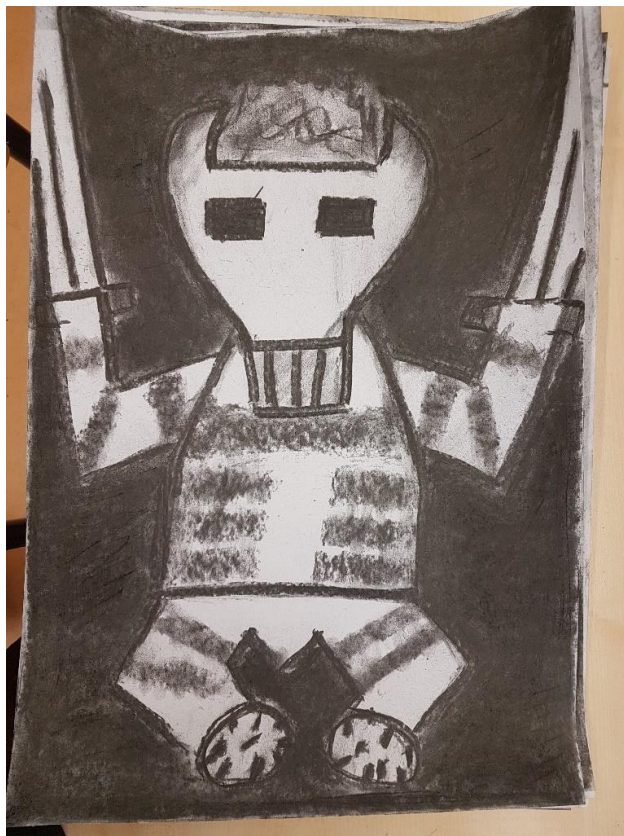
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



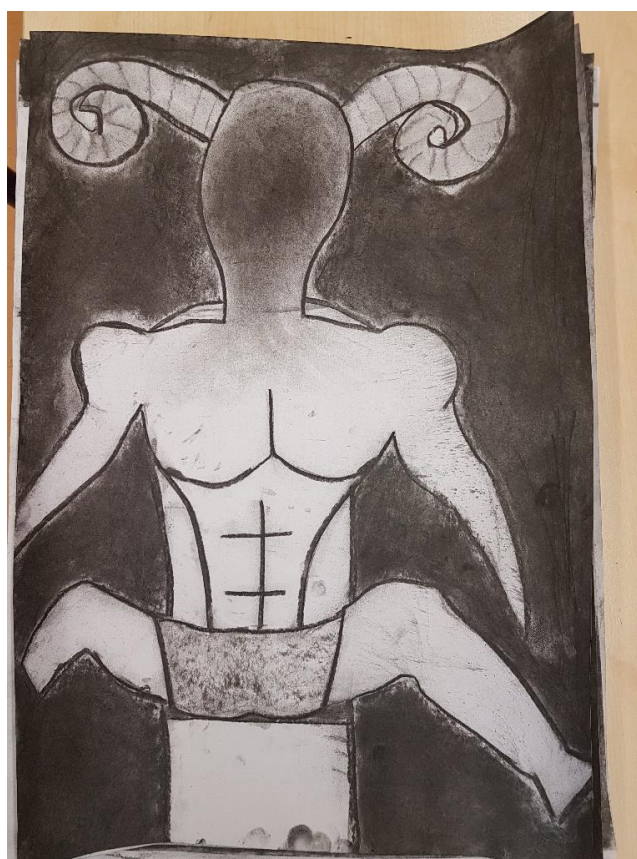
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



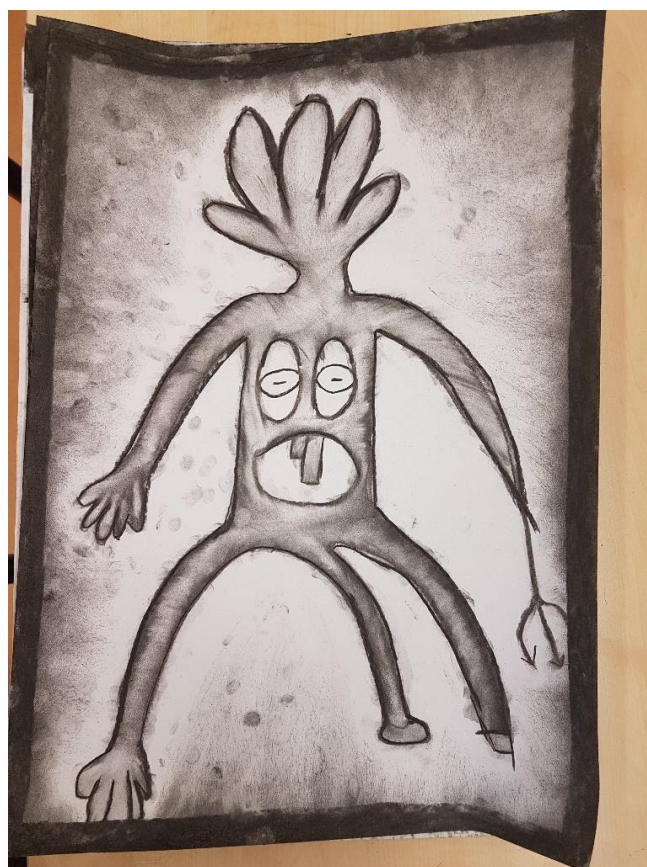
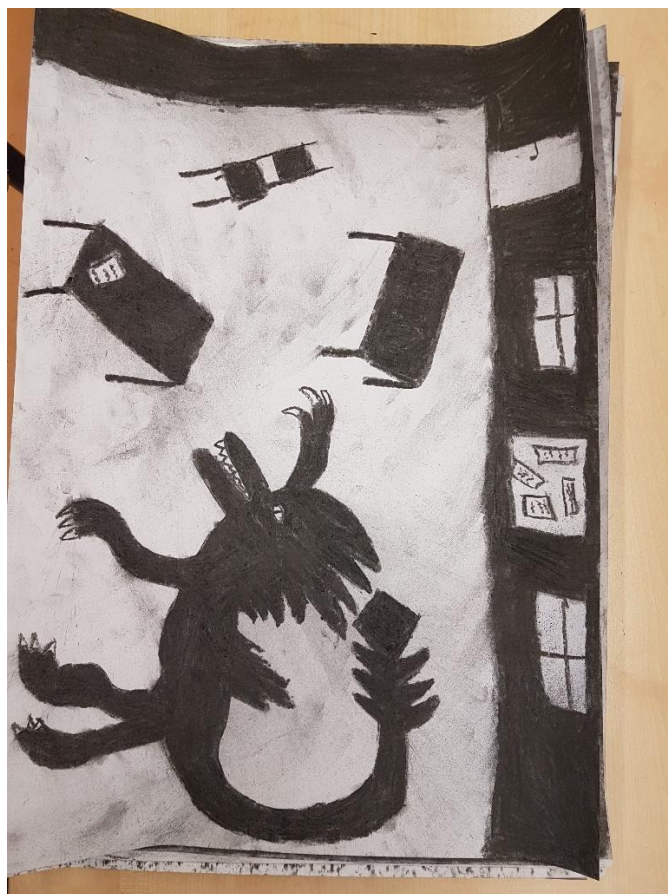
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



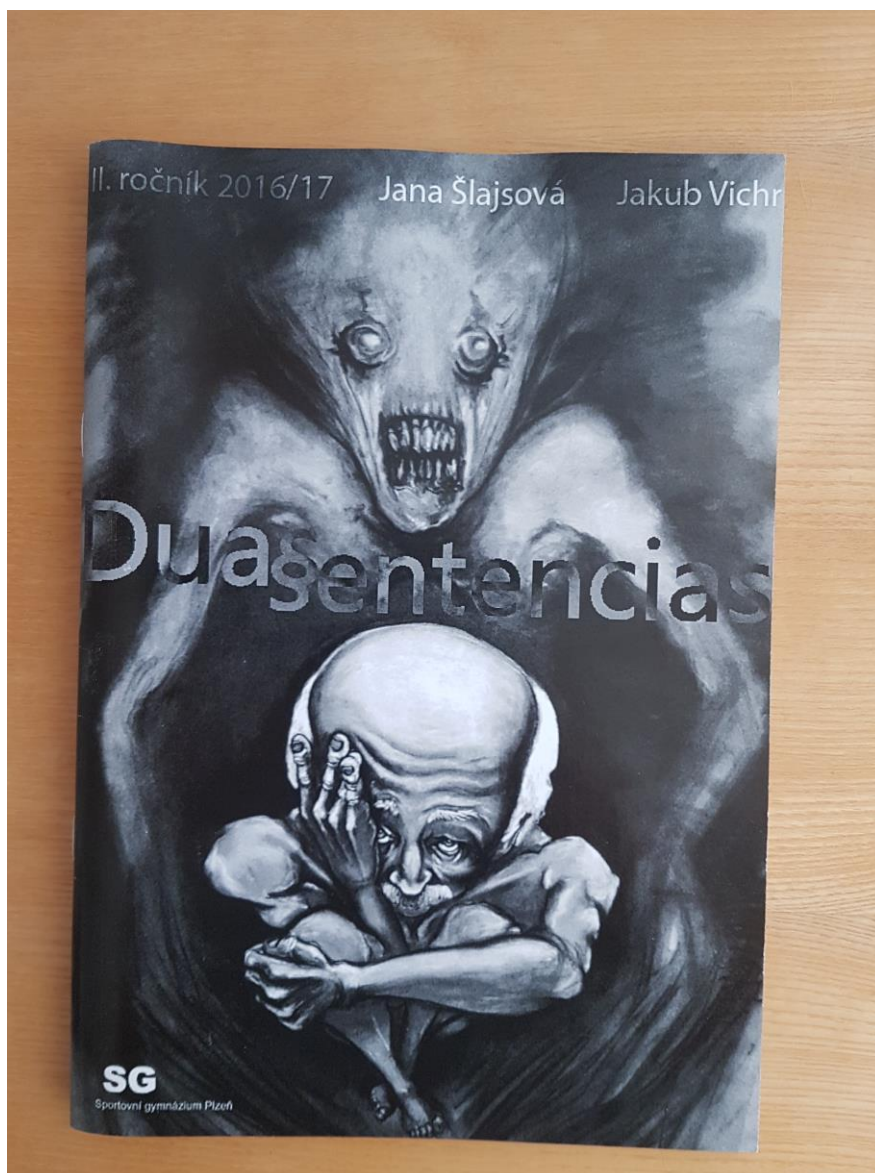
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



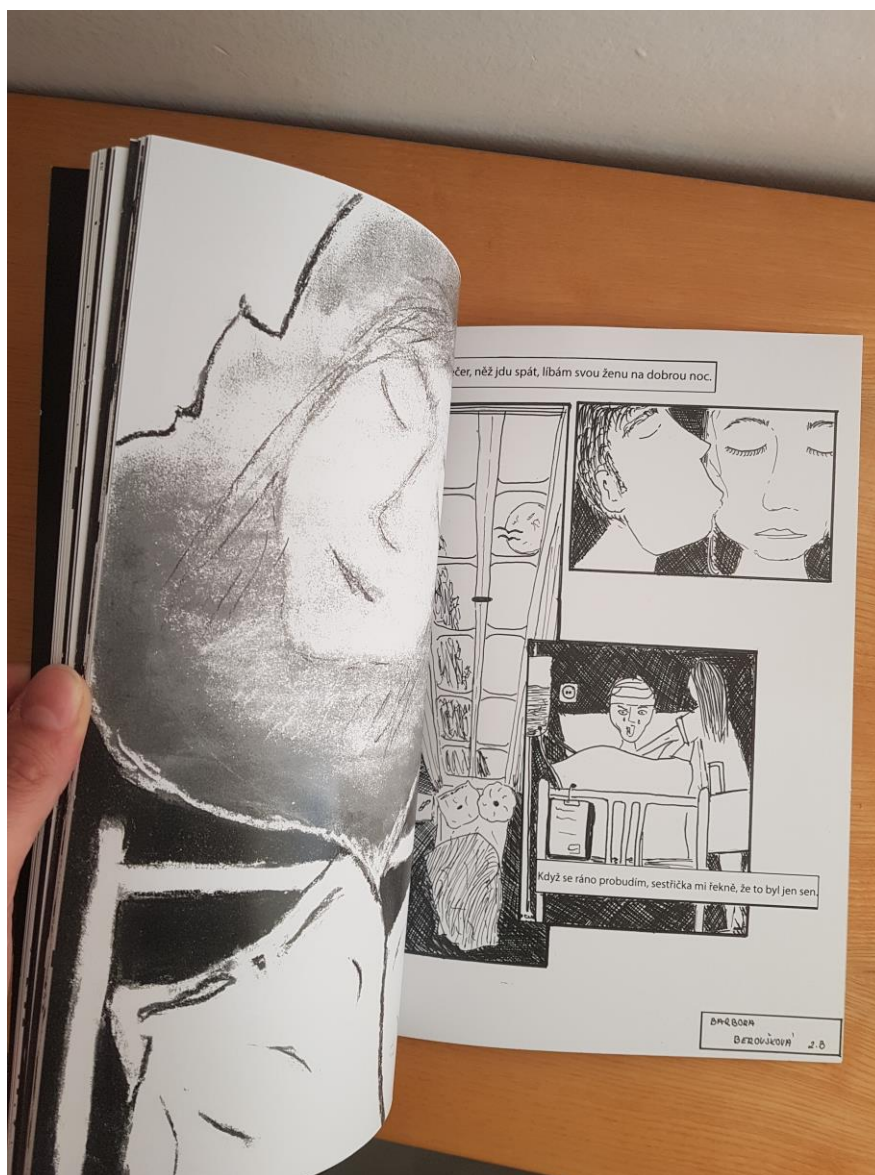
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



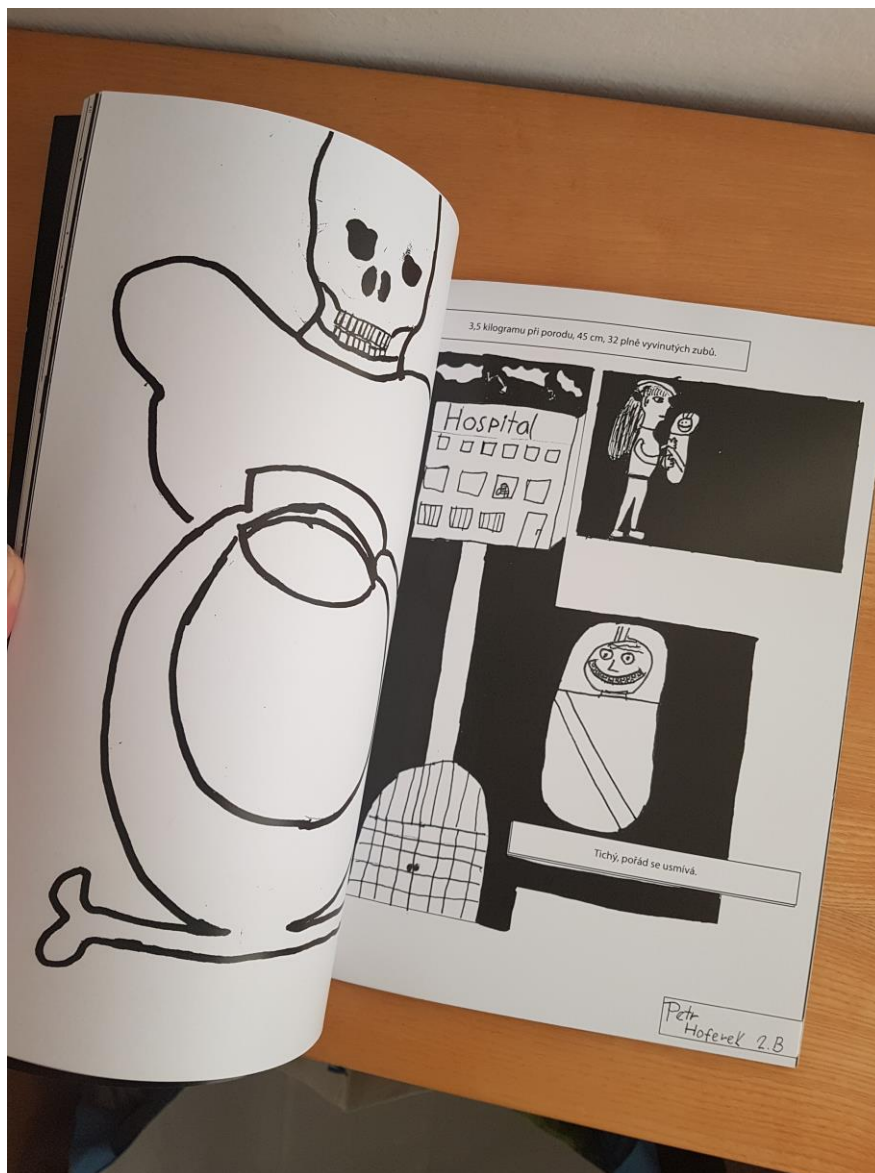
Ukázky tvorby úkolu Návrh monstra



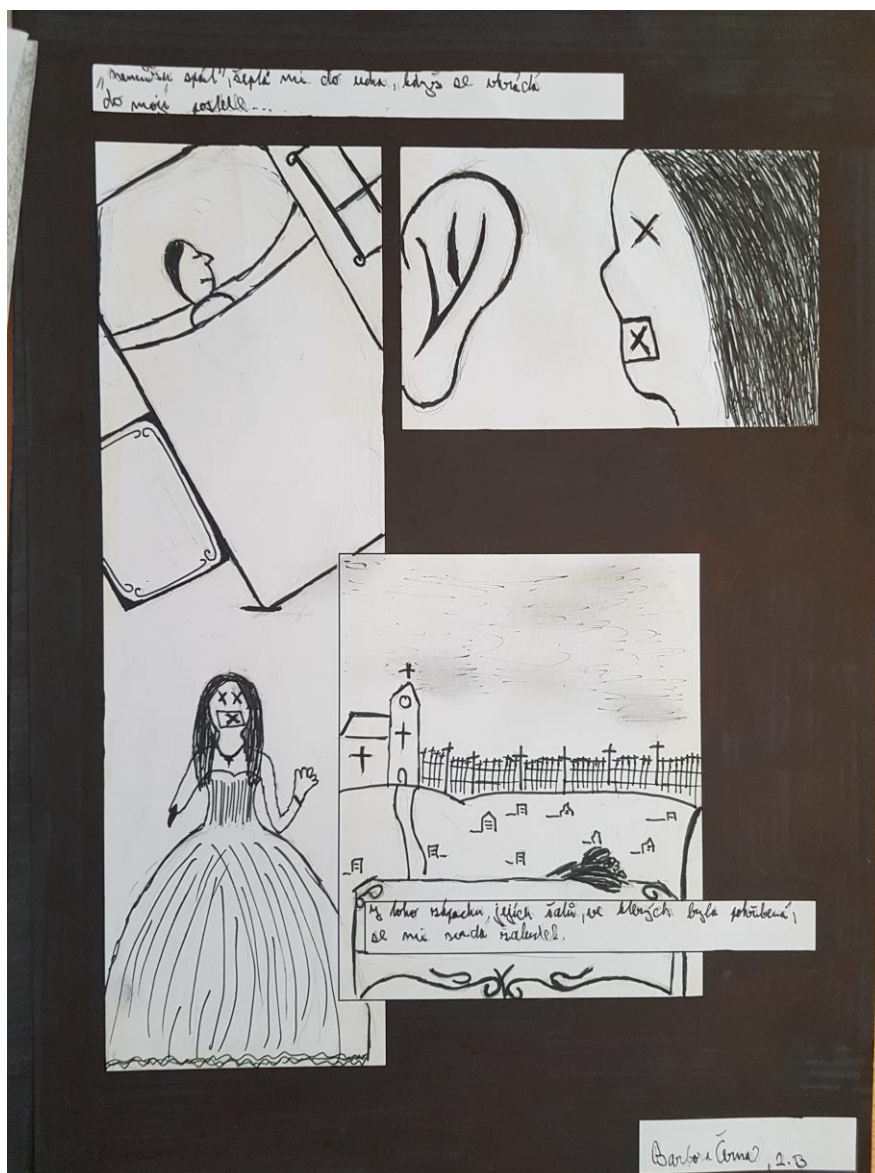
Ukázka realizace úkolu Duas sentencias



Ukázka realizace úkolu Dvas sentencias



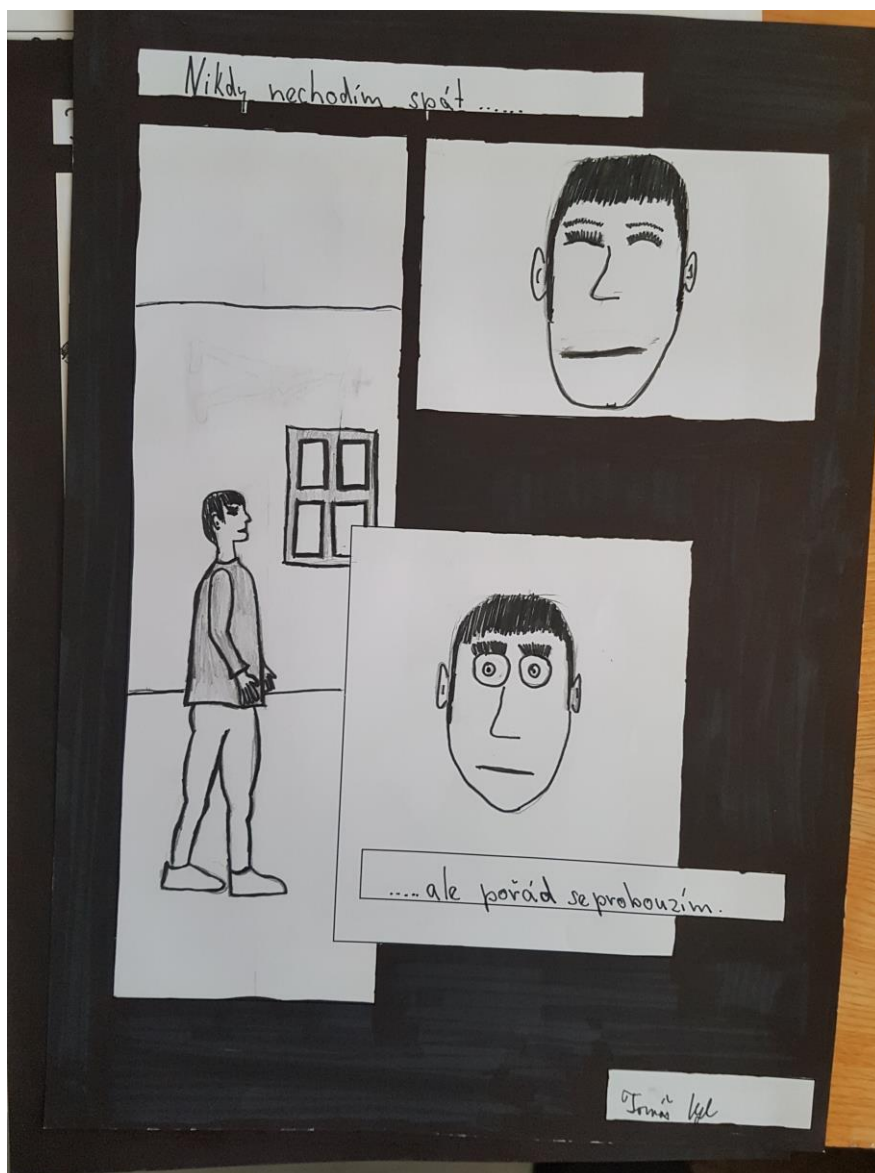
Ukázka realizace úkolu Duas sentencias



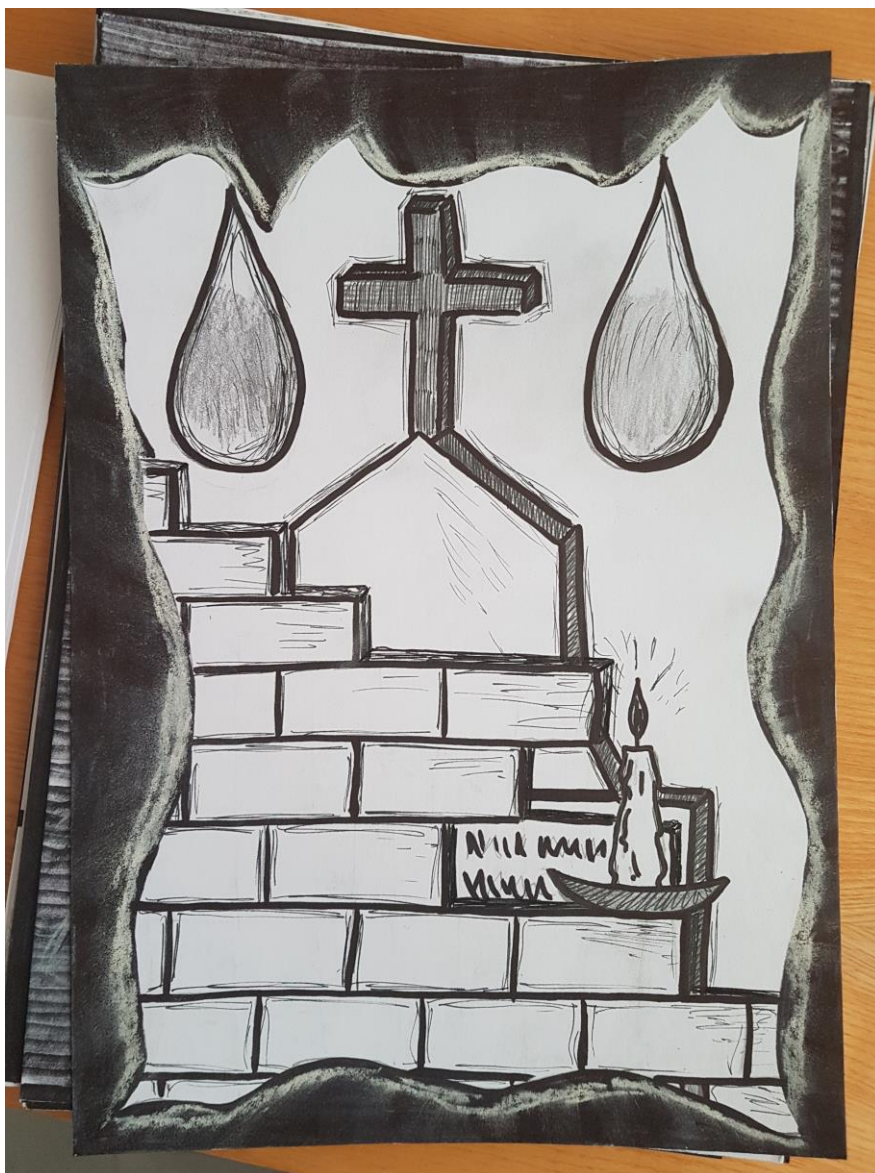
Ukázka realizace úkolu Dvas sentencias



Ukázka realizace úkolu Dvas sentencias



Ukázka realizace úkolu Dvas sentencias



Ukázka realizace úkolu Duas sentencias