

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta



Katedra výtvarné výchovy

Tajemné bytosti

Mysterious creatures

Autor: Petr Štěpán

Adresa: Předměřická 409/9, Hradec Králové, 50301

Studijní obor: Učitelství pro základní školy (I. ST)

Typ studia: kombinované

Dokončení práce: 2016

Vedoucí DP: Mgr. Magdalena Novotná, Ph.D.

Prohlášení:

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

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování:

Na tomto místě bych velice rád poděkoval Mgr. Magdaleně Novotné, Ph.D. za cenné rady a odborné vedení mé práce v oblasti teoretické, didaktické i výtvarné, které mne dovedly ke konečnému výsledku.

Anotace:

Štěpán, P. *Tajemné bytosti* [diplomová práce]. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 2016.

Diplomová práce je zaměřena na svět tajemných bytostí. Sleduje proměny některých takových stvoření v průběhu času, funkci tajemna samotného a jak toto tajemno ovlivňuje představivost dětí. Didaktická část představuje v úlohách určených žákům 1. stupně základní školy práci s jednotlivými tajemnými bytostmi. Výtvarná část se pak věnuje výstupům z těchto hodin, pracuje se získanými zobrazeními, zabývá se procesem tvorby, imaginace i vnímáním strašidelnosti.

Annotation:

Štěpán, P. *Mysterious creatures* [master's thesis]. Prague: Charles university, Faculty of education, department of art, 2016.

This thesis is focused at the realm of mysterious creatures. It follows some creatures' changes through the time, function of mystery as itself and how the mystery affects children imagination. Didactic section, concentrating on pupils of primary school, presents tasks focused on working with mysterious creatures. Artistic part then focuses on outcome of these lessons; it works with this outcome and follows the process of fine art creation, imagination and perceiving of scary.

Klíčová slova:

Imaginace, fantazie, tajemné, strašidelné, nadpřirozené, podivné, legendy, příběhy, bytosti, ilustrace, film, bestiář, fantasy, biologie, počítačové hry

Key words:

Imagination, fantasy, mysterious, scary, supernatural, extraordinary, legends, stories, creature, visualisations, illustration, film, bestiary, fantasy genre, biology, computer games

Abstrakt:

Prozkoumejte zobrazování nadpřirozených bytostí a tvorů, vyskytující se v současné vizualitě ve fantasy, počítačových hrách, ilustracích knih a filmu. Studujte a utřídte vizuální i textové materiály, sledujte podoby a proměny některých fantastických stvoření. Snažte se sledovat původ těchto zobrazení srovnáním se staršími zobrazeními a mytologickými texty. Hledejte taková ztvárnění, která měla vliv na utváření novějších představ. V teoretické části prostudujte a definujte pojmy fantazie, imaginace, představivost. Pomocí výzkumné sondy mapujte, jak si děti představují fantastická stvoření a z jakých zobrazení a textů přitom vycházejí. Čeho se děti bojí? Jaké podněty a postupy podněcují jejich představivost? Naplánujte a realizujte výtvarný projekt navazující na zjištěné skutečnosti.

Abstract:

Explore pictures of supernatural beings and other creatures which could be found in current visualisations of Fantasy genres, computer games, illustrations and films. Study and categorise visual and written materials, follow these fantastic creatures, how they look like and how the appearance of them changes through time. Track the source of the appearance by comparing modern sources and older pictures and also by studying old myths and legends. Research what inspiration how impacted the process of creating new concepts.

Study and define terms such as imagination and fantasy. Through scientific research, try to map how the children imagine fantastic creatures and from what pictures and text their images come from. What do children find scary? What ways and techniques stimulate their imagination? Plan and realise an art project following up your findings.

Obsah

Úvod	8
1. Teoretická část	9
1.1 Cesta k poznání	9
1.2 Imaginace a fantazie	9
1.3 Obrazová schémata	13
1.4 Prekoncept	13
1.5 Imaginární rámec	14
1.6 Vizualita	15
1.7 Tajemno	16
1.7.1 Funkce tajemna	18
1.8 Les, krajina vzniku nadpřirozených bytostí	19
1.9 Tajemné bytosti	22
1.9.1 Jeskyňky (Jezidi, Lilithé, jezyňky)	22
1.9.2 Polednice (Megera, Matina, stimulata)	28
1.9.3 Vodník (Hasterman, Triton vulgaris domesticus)	33
1.9.4 A jak je to s pohádkami	34
2. Praktická část	35
2.1 Případová studie	35
2.2 Práce s tématem bytostí jeskyněk	36
2.2.1 0. třída	36
2.2.2 4. třída	38
2.2.3 5. třída	41
2.3 Práce s tématem bytosti polednice	43
2.3.1 5. třída	43

2.3.2	4. třída.....	45
2.4	Práce s tématem bytosti vodníka	47
2.4.1	2. třída.....	47
2.4.2	4. třída.....	49
2.5	Podivné bytosti a jejich výběr	51
2.6	Práce s tématem vodníka	52
2.7	Práce s tématem polednice	56
2.8	Práce s tématem jeskyněk.....	61
2.9	Předobrazy a prvky strachu	69
2.9.1	Je to jako.....	69
2.9.2	Prostředí, kontext.....	69
2.9.3	Postavy	70
2.9.4	Barvy	72
2.9.5	Strašidelnost	72
2.9.6	Jaké podněty a postupy podněcují dětskou představivost?	74
	Závěr.....	76
	Seznam literatury	77

Úvod

Mým cílem je zjistit, jaké opory, předobrazy, prekoncepty a vizuální zkušenosti děti užívají při své tvorbě související s nadpřirozenými bytostmi a podivnými zjeveními. Co ovlivňuje jejich fantazii a imaginaci? Nakolik do jejich tvorby vstupuje jejich představivost a fantazie a nakolik pak přejaté zobrazení z vizuálních medií, jako jsou počítačové hry či televize. Co považují za strašidelné, co už ne a proč. Tato zjištění budou dle mého názoru prospěšná pro poznání principu fungování prekonceptů, pomohou s jejich eventuálním přemostěním a tím také s povzbuzením rozvíjení imaginace a představivosti ve tvorbě dětí.

V teoretické části práce se zaměřím zejména na definování pojmů imaginace, fantazie a prekoncept. Dále se budu věnovat studiu vybraných nadpřirozených bytostí a na základě četby středověkých bestiářů se pokusím zachytit proměny těchto vybraných bytostí v čase až do současných dní, tak jak jsou uloženy v představách dnešních dětí.

1. Teoretická část

1.1 Cesta k poznání

V této části bych se rád pokusil představit a definovat pojem imaginace a fantazie. Skrze prekoncept ¹ a obrazová schémata ² porozumět, jak se představy v mysli dětí organizují a z čeho vycházejí. V části o vizualitě se pokusím odpovědět na otázku, co ovlivňuje naši imaginaci, jaké vlivy na ní působí. Přes pojem a definici tajemna se pak dostáváme k jeho funkci, kontextu, prostředí, ve kterém nejčastěji vzniká a tedy jistému imaginárnímu rámci, který ho pomáhá utvářet.

V závěru teoretické části představuji tři vybrané bytosti, se kterými jsem pracoval v hodinách výtvarné výchovy a skrze práci s nimi jsem se pokoušel dohledat právě ty předobrazy, ze kterých děti vychází ve svých představách, ale také prvky, které považují za strašidelné, a v neposlední řadě jejich vztah k tajemnu.

1.2 Imaginace a fantazie

Jakým způsobem definují termín fantazie různé výkladové slovníky? Ve výkladovém slovníku výtvarného umění tomuto termínu autor pokládá na roveň i představivost, obrazotvornost a imaginaci. Je to tedy „*schopnost, která je předpokladem jakékoliv lidské činnosti. Ve výtvarném tvůrčím procesu je schopností zobrazivých představ, které jsou jedním z předpokladů tvorby.*“³ Autor dále zdůrazňuje, že fantazie, nebo chceme-li imaginace, se liší od výtvarné paměti, tedy jakési databáze našich předcházejících vjemů. Dále píše: „*Fantazie vjemy přetváří podle výtvarného názoru, v něm může mít fantazie*

¹ Vnitřní intuitivní forma existence konceptu v subjektivním světě; spontánní koncept. SLAVÍK, Jan. Pojem koncept v autonomním pojetí výchovy [online]. *Pedagogika*, 1995 [12.7.2016]. Dostupné z:

http://pages.pdf.cuni.cz/pedagogika/?attachment_id=3216&edmc=3216

² Schéma představ, na kterém následně stavíme své představy. EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002. ISBN 0807742198.

³ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 978-80-200-1909-7.

různý stupeň aktivity a může být různě vědomá.“⁴ Vědomost je nicméně podle autora přítomna vždy. Výjimkou je pouze proces snění a pak situace, kdy je daná osoba pod vlivem psychotropních látek. Autor dodává: „*Aktivní fantazie vjemy v procesu tvorby třídí a je hnací silou tvorby, je spojena s možnostmi materiálu, techniky, metody myšlení a je ve výtvarném umění vždy názorná, bez ohledu na stupeň výtvarné abstrakce.*“⁵

Slovníky cizích slov nám neposkytnou příliš informací, nicméně definují nám základní význam slova. Například Slovník cizích slov pro nové století přiřazuje termínu fantazie tyto významy: „*obrazotvornost, představivost, blouznivý nápad, smyšlenka, výmysl, hudební skladba bez pevné hudební formy.*“⁶

V psychologických slovnících můžeme nalézt výrazně více informací. Psychologický slovník termín fantazie definuje jako: „*obrazotvornost, představivost (dle W. Wundta 'myšlení v obrazech'); vytváření nových představ na základě dřívějšího vnímání, obměňování minulé zkušenosti; hlavním znakem fantazie je novost kombinací, které subjekt dosud neprožil, i když jejím zdrojem je dříve vnímaná objektivní realita.*“⁷ K tomuto bych uvedl příklad citovaný v knize Art and cognition: „*Albert Einstein provedl cosi, co nazval gedanken (myslenkový) experiment, kdy si představil sám sebe cestujícího souběžně s paprskem světla rychlostí 186 000 mil za vteřinu. To co v té chvíli vnitřně 'viděl' neodpovídalo ničemu, co mohlo být vnímáno běžnými smysly. Tyto vizualizace ho podnítily k formulování jeho teorie relativity.*“⁸ Ve světle tohoto experimentu je tedy otázkou, zda fantazie vždy pracuje na základě dřívějšího vnímání, jak uvádí ve svém slovníku Hartl. Ten ještě dále píše, že úroveň naší fantazie definuje nadání a že fantazie je základem každé tvůrčí činnosti, obohacuje život a v neposlední řadě umožňuje únik ze světa reálného, například formou denního snění.

⁴ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 978-80-200-1909-7.

⁵ BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 978-80-200-1909-7.

⁶ LINHART, Jiří. *Slovník cizích slov pro nové století: základní měnové jednotky, abecední seznam chemických prvků, jazykovědné pojmy : 30000 hesel*. Litvínov: Dialog, 2007. ISBN 80-7382-005-6.

⁷ HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. Praha: Budka, 1993.

⁸ EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002. ISBN 0807742198.

V témže slovníku nalézáme i velice stručnou definici pojmu imaginace: „*obrazotvornost; vizuální představy jako součást fantazie.*“⁹ Autor zde dle mého názoru vidí jistý rozdíl mezi fantazií a imaginací, kterým přisuzuje sice stejné synonymum – obrazotvornost, ale zároveň imaginaci vnímá jako určitou součást fantazie.

V dalším psychologickém slovníku je u fantazie zdůrazněn řecký původ slova, tedy phantasía, což odpovídalo představě, obrazivosti, zjevu. Fantasie je podle Geista „činnost, jíž jedinec přenáší a/nebo spojuje (kombinuje) určité procesy, sebe, objekty atp. z jedné situace na situaci druhou, podobnou, do jiných časových, prostorových, případně sociálních podmínek a vztahů. Touto činností skutečnost přetváří a vytváří něco nového, nereálného, existujícího pouze v obsahu vědomí (mysli) subjektu.“¹⁰ Dále píše, že v situaci, kdy nelze využít přenosu či spojování obsahů hotových, je nutné vypracovat nové, což ovšem již vyžaduje určitý stupeň porozumění významům, závislostem atp. Takový postup je pak podle Geista procesem tvořivé činnosti. Jako stěžejní znak u fantazie autor zdůrazňuje novost kombinací, které doposud nebyly danou osobou prožity, přestože původem těchto kombinací je reorganizování „*starých dat vědomí.*“¹¹ Fantazie je dále podle Geista spjata se specifickým nadáním. V tomto se shoduje s Hartlem. Geist dále píše, že fantazii dělíme na aktivní, tu, jež byla vyvolána záměrně, a pasivní, která vzniká bez záměru. Příkladem pasivní fantazie mohou být sny, případně požití drog. Zde vidíme průnik s definicí Baleky. K tomu ještě dodává: „*Podle bohatosti originality je fantazie buď více reproduktivní, nebo kombinačně tvůrčí. Specifickým druhem fantazie je bdělé snění.*“¹² V neposlední řadě zmiňuje S. Freuda, který fantazii zařazoval do primárních procesů psychiky.

Pro porovnání našich definic se podívejme ještě do Bruggerova filozofického slovníku. V něm najdeme pod heslem fantazie následující: „*Od Aristotela až do 17. století znamenala představivost, reproduktivní i tvořivou, přičemž důraz na vynalézavost se projevuje počínaje Descartem. Její uměleckou a novátorskou stránku částečně vyzvedl romantismus.*“¹³

⁹ HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. Praha: Budka, 1993.

¹⁰ GEIST, Bohumil. *Psychologický slovník*. 2. vyd. Praha: Vodnář, 2000, s. 63. ISBN 80-86226-07-7.

¹¹ GEIST, Bohumil. *Psychologický slovník*. 2. vyd. Praha: Vodnář, 2000. ISBN 80-86226-07-7.

¹² GEIST, Bohumil. *Psychologický slovník*. 2. vyd. Praha: Vodnář, 2000. ISBN 80-86226-07-7.

¹³ BRUGGER, Walter. *Filosofický slovník*. Praha: Naše vojsko, 1994.

V jiném filozofickém slovníku nenajdeme heslo fantazie, ale imaginace. Opět je zde termín fantazie jakožto synonymum. Dle slovníku: „*Aristoteles imaginaci rozuměl jako schopnosti vytvářet na základě vnímaného fantazijní, nemateriální zobrazení skutečnosti (fantasma) a jako dodatečnému ztvárňování smyslových prožitků.*“¹⁴

Filozofický slovník autora Waltera Bruggera definuje imaginaci jako obrazotvornost, tedy schopnost volného spojování představ. „*Její látkou jsou obsahy paměti, které volně kombinuje do nových forem. Přes tuto svobodu nepřestává být vázána zákony asociací a sférou pocitů a pudů.*“¹⁵ Z toho tedy vyplývá, že užívá paměti a předchozích zkušeností, ale sestavuje je do jiných, nových obrazů. Zmiňované zákony asociací pro ni platí. Není tedy náhodou, že v případě, kdy se pohybujeme v rámci jednoho prostředí, naše fantazie pracuje s představami, které si spojujeme s daným prostředím. Například les nám může evokovat představy stromů, zvířat a klidu. Záleží však také na rámci, ve kterém se pohybujeme. Běžná jeskyně nám může asociovat turistickou prohlídku se stalaktity, stalagmity a stalagnáty, zatímco jeskyně ve fantasy hře nám bude primárně evokovat jeskyňky, skřety či jiné příšery, které se zde rozhodly ukrýt.

Slovník se také vyjadřuje k fantazii pohádek a mýtů. K tomu udává: „*Fantazie pohádek a mýtů některými svými motivy odkazuje nejen k podobným vztahům v rámci vývoje jednotlivce, ale zřejmě i k obdobným základním rysům různých národů a období, takže v její hře lze vytušit uskutečňování „kolektivního nevědomí“, ovšem ne ve smyslu nějakého nadindividuálního reálna, ale spíše ve smyslu nevědomé základní tendence, identické u všech lidí a dob, produkovat jisté formy fantazijní hry.*“¹⁶ S tímto se v podstatě ztotožňuji. Určitá témata se objevují v pohádkách opakovaně, a to jak napříč různými kulturami, tak v průběhu času.

¹⁴ BLECHA, Ivan. *Filozofický slovník*. Olomouc: Fin, 1995. ISBN 80-7182-014-8.

¹⁵ BRUGGER, Walter. *Filozofický slovník*. Praha: Naše vojsko, 1994.

¹⁶ BRUGGER, Walter. *Filozofický slovník*. Praha: Naše vojsko, 1994.

1.3 Obrazová schémata

Jedná se o schéma představ, jakousi síť, na které následně stavíme své představy. Tato obrazová schémata pak umožňují opakovaně se k nim vracet a fungovat jako jakési identifikační vzory.¹⁷

Schémata jsou symbolické struktury, které pro nás uspořádávají vnější vjemy. Jsou abstraktní, nehmotné a shrnují pro nás informace z mnoha různých zdrojů. Pevně připojeno k těmto strukturám je vědomí konkrétních operací či postupů prováděných naší myslí za účelem porozumění vjemům, které získáváme vnímáním.¹⁸

Ve studii Piageta můžeme pozorovat schémata jako struktury abstraktních symbolů. Variantu, že by mohla tato schémata fungovat i jako obrazová, však nezmiňuje. Přestože jisté náznaky spatřit můžeme.¹⁹

Je třeba si uvědomit, že obrazová schémata nejsou soubory obrazů, které si vybavíme z dřívějšího vnímání. Jedná se spíše o poznávací struktury, které jsou odvozené z mnoha různých obrazů.²⁰

1.4 Prekoncept

Představme si, že máme v naší myslí uložené určité představy z našich předchozích zkušeností. Tyto představy, obrazy, zkušenosti se následně z důvodů praktického využití třídí do kategorií. Tyto nám pak umožňují do nich roztřídit svět kolem nás. Představy v rámci takové kategorie pak většinou spojují určité společné znaky. Pro naši práci může být ale zajímavý objev *„Eleanor Rosch z počátku sedmdesátých let devatenáctého století. Začala totiž rozlišovat cosi, co nazvala působením vzoru (prototyp effects) v rámci existujících kategorií, jako jsou barvy, ptáci či židle. Když byli lidé požádáni o roztřídění*

¹⁷ EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002, s. 145. ISBN 0807742198.

¹⁸ EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002, s. 146. ISBN 0807742198.

¹⁹ EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002, s. 147. ISBN 0807742198.

²⁰ EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002, s. 167. ISBN 0807742198.

barev na základě jejich podobnosti, tak seskupili všechny červené k sobě, všechny modré k sobě a tak podobně. Nicméně když byli požádáni, aby vybrali nejtypičtější příklad červené, nebo modré barvy, většina lidí to bez větších potíží provedla. Tyto vybrané nejtypičtější barvy zde vystupovaly jako specifické vzory, často založené na společných znacích a na osobní zkušenosti daného jedince s barvami.“²¹ Toto tedy naznačuje, že určité kategorie mohou obsahovat prvky, které jsou více reprezentativní než jiné.

Je tedy možné, aby se toto projevovalo i ve fungování prekonceptů? Jestliže si vezmeme kategorii vodníků, kterou tvoří všechny nám známé vizuální obrazy podoby vodníka z našich zkušeností, v této kategorii pak můžeme mít jeden hlavní prototyp, jemuž podvědomě určujeme hlavní význam. Jestliže ale platí, že při výzvě k představení si červené barvy se nám jako hlavní jeví určitý nejtypičtější odstín červené, pak i v případě vodníka se nám bude vybavovat nejprve pro naši mysl nejtypičtější příklad. Tedy v případě, že jsme viděli opakovaně například pohádku Princezna ze mlejna, pak bude zelený, s červeným šátkem a dlouhými zelenými vlasy. Výzkum Eleanor Rosch ukazuje, že většina lidí neměla potíž vybrat pro ně nejtypičtější odstín červené. Vybrat ale nejtypičtějšího vodníka už pravděpodobně bude výrazně obtížnější. Zde hraje, dle mého názoru, roli komplexnost a komplikovanost takové situace.

1.5 Imaginární rámeček

Dle Jacques Le Goffa, francouzského historika, má imaginární rámeček část zeměpisnou, kterou v případě středověku tvoří prostředí jako les, pole, zahrady, panství, město, a také složku časovou. V případě té druhé pak zmiňuje: „*Čas liturgie, čas vyzvánění zvonů, čas zemědělských prací, čas městského staveniště, univerzitního roku, nebo čas svátků jsou plné obrazů a mýtů.*“²² Všechna tato místa i tyto časy pak společně tvořily rámeček, prostor pro imaginaci lidí ve středověku. Prostor lesa, zastupující prostor východní pouště pro západní civilizaci, byl prostorem s obrovským množstvím symbolů, místem budícím vášně.

²¹ EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002, s. 140. ISBN 0807742198.

²² LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. Praha: Argo, 1998. Historické myšlení, s.21. ISBN 80-7203-074-4.

Schama píše: „Přestože jsme navyklí rozdělovat přírodu a lidské vnímání na dva různé světy, ve skutečnosti jsou neoddělitelné.“²³ Naše vnímání a imaginace jsou tedy zcela jistě ovlivněny krajinou, jež nás obklopuje.

1.6 Vizualita

Když nahlédneme do publikace Úvod do vizuální kultury od Nicolase Mirzoeffa, dočteme se například, že „v případě osobních počítačů nikdy neexistoval žádný skrytý důvod k tomu, aby používaly převážně vizuální rozhraní.“²⁴ Tuto volbu jsme učinili my a následovalo pak její využití u všech dalších IT zařízení, se kterými se děti mohou setkat. Z nejčastěji využívaných můžeme jmenovat například výrobky značky Apple, tedy ipad, iphone a jejich varianty stolních počítačů, dále pak další zařízení zejména herního průmyslu jako jsou xbox, playstation, nintendo wii a podobně. Samotný osobní počítač se v posledních letech dle mého názoru víc a víc posouvá z kategorie herních strojů do kategorie pracovních nástrojů. To platí zejména pro případy dětí základních škol. Pokud rodina počítač vlastní, je využíván rodiči a děti pak tráví svůj čas na mobilních zařízeních, případně na herních konzolích.

„Obyčejní lidé začali své fantazie rozvíjet v rámci svých každodenních životů.“²⁵ Co tedy ovlivňuje fantazii a imaginaci dnešního člověka? Jak píše Mirzoeff, často jsou to věci, které lze považovat za banální, jsou nicméně součástí našich životů a našeho prožívání. Vznik takových nových vzorců imaginace v podstatě nelze předvídat. Mirzoeff zmiňuje Irir Rogoffovou, která si všímá každodenního vnímání člověka. Z takového vnímání pak lidé vytváří „nečekané vizuální příběhy z kousku obrázku [který] propojí se sekvencí filmu, částí billboardu, nebo výlohou obchodu, kolem něhož prošli.“²⁶ Na každého člověka takto

²³ SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Praha: Argo, 2007. Zip (Argo: Dokořán), s. 5. ISBN 978-80-7203-803-9.

²⁴ MIRZOEFF, Nicholas. *An introduction to visual culture*. 2nd ed. New York: Routledge, 2009, s. 18. ISBN 0415327598.

²⁵ MIRZOEFF, Nicholas. *An introduction to visual culture*. 2nd ed. New York: Routledge, 2009, s. 45. ISBN 0415327598.

²⁶ MIRZOEFF, Nicholas. *An introduction to visual culture*. 2nd ed. New York: Routledge, 2009, s. 49. ISBN 0415327598.

působí různé vizuální podněty. U dětí si můžeme představit vliv zhlédnutých oblíbených videí na youtube, zahrání několika her na ipadu a pak doma na xbox, zhlédnutí seriálu a podobně. K tomu všemu pak je ale třeba dodat právě všudypřítomnou reklamu. Takováto směs vizuálních vjemů pak vytváří databázi obrazů a zobrazení, ze kterých následně dítě čerpá při potřebě představit si, vizualizovat. Na představivost mají samozřejmě vliv i další aspekty, prostředí, v kterém žijeme a které nás obklopuje. Pro tvorbu fantaskních postav a příšer, jejichž osud je sledován v této diplomové práci, pak je to určitě prostředí lesa a jeho okolí.

1.7 Tajemno

Abychom pochopili, co pomáhalo utvářet vznik bytostí, jimiž se v této práci zabýváme, je nutné pochopit fungování tajemna.

Dalo by se říci, že tajemno existovalo vždy. V době Babylonie, která dala vzniknout bytostem, jako je Lilith i o mnoho staletí později, v době středověkých rytířských eposů. Tajemno v jisté formě nepochybně existuje i dnes.

Pozorná četba knihy významného francouzského historika Jacques Le Goffa nám dokáže říci o tajemnu mnoho. O tom, jak bylo vnímáno ve středověku, pro tuto práci stěžejní době, která dala vzniknout mnoha nadpřirozeným bytostem a osud mnohých také významně změnila.

Tajemno bylo ve středověku několikerého druhu. Nejblíže dnešnímu významu byl latinský termín *mirabilis* (podivuhodný). Dle Todorovovy práce o fantastické literatuře existuje podivno a tajemno. Podivno je, ze své podstaty slova, něčím neobvyklým, lze ho však při dostatečných znalostech a dodržení správného postupu objasnit, vysvětlit. Tajemno oproti tomu, je nadpřirozené a nedokážeme ho nijak jinak vysvětlit než právě zásahem nadpřirozené moci. Le Goff ale uvádí, že toto Todorovo tvrzení neplatí pro období středověku a vnímá další kategorie západního tajemna, tyto jsou označeny latinskými termíny *mirabilis*, *magicus* a *miraculosus*. Zatímco *mirabilis* je tedy k našemu tajemnu nejbližším termínem, *magicus* je, jak slovo napovídá, něco magického, tedy pro člověka středověku něco, co bylo způsobeno působením černé, či bílé magie. Velmi záhy se však tento termín ztotožnil s působením černé magie, tedy působením Satana. Zbývající termín *miraculosus* pak označuje tajemno křesťanské, zázraky konané přímo Bohem, potažmo

zástupci Boha na zemi, tedy světci. To bylo často velice dobře předvídatelné a samotného tajemna v sobě vlastně mnoho neneslo. Le Goff uvádí, že důvodem pro křesťanskou neochotu akceptovat tajemno by mohla být samotná Bible, která tajemna sama příliš neobsahuje. V části tajemno a křesťanství nacházíme jeho úvahu: „*Tajemno, produkované křesťanským systémem, má nadpřirozený charakter, ale krystalizuje v zázraku, který tajemno vlastně omezuje.*“²⁷ Omezení tajemna je pak zapříčiněno zejména jednoznačně identifikovatelným původcem tajemna, tedy Bohem, dále omezením plynoucím z kontroly zázraku a v neposlední řadě racionalizací tajemna.

V době raného středověku dle autora docházelo spíše k potlačování tajemna, případně k pokusům o změnu jeho významu. Tajemno bylo vnímáno jako nebezpečný prvek pohanské kultury, v křesťanské společnosti vyvolávalo pohoršení, protože pokud je možné přeměnění lidské bytosti, která byla stvořena k obrazu Božímu, ve zvíře, pak je to něco nepřirozeného, ďábelského. „*Tajemno mělo totiž pro středověkého ducha svoji nepochybnou přitažlivost, což je také jedna z jeho funkcí v kultuře a ve společnosti.*“²⁸ Tuto funkci vnímám u tajemna i dnes, přestože možná na první pohled vládneme hlubokými znalostmi o našem světě, tajemno a neznámo dokáže velice snadno upoutat naši pozornost a rozjitřit naši představivost.

Tajemno nepochybně funguje ve formě dědictví a cestuje tímto způsobem časem. „*Tajemno vyvěrá ze starých vrstev více než kterýkoli jiný prvek kultury a mentality.*“²⁹ Tímto způsobem tedy dochází k pohybu a předávání tajemna další generaci. To neznamena, že by společnost nevytvářela tajemno nové, to samozřejmě vzniká, nicméně hlavní inspirativní roli hraje tajemno staré.

Co tedy utvářelo a ovlivňovalo tajemno v průběhu středověku? Přestože zde trval dlouholetý vliv křesťanství, Le Goff ho nepovažuje za významný faktor, který by ovlivňoval vznik a utváření tajemna. „*Zdá se mi, že (křesťanské tajemno) vlastně vzniklo pouze proto, že ve společnosti již existovalo dřívější tajemno a křesťanství k němu muselo*

²⁷ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 49. ISBN 0-85115-622-3.

²⁸ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 41. ISBN 0-85115-622-3.

²⁹ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 40. ISBN 0-85115-622-3.

zaujmout stanovisko.“³⁰ Křesťanství tedy přejímá takové historické tajemno, které nějakým způsobem souviselo s projevy víry. Jedná se zde ale spíš o kategorie nadpřirozena a zázračna, které jsou jiné povahy než původní tajemno pohanské.

Jak středověk postupuje a doba působení křesťanství v Evropě se prodlužuje, začíná právě i křesťanství přistupovat k tajemnu odlišným způsobem. Od původní snahy o jeho potírání postupně ustupuje. V příbězích z 12. až 13. století se objevují souboje rytířů s různými obludami, při nichž chrabří rytíři využívají mnoha magických artefaktů. Církev se v této době pokouší o využití tajemna ve svůj prospěch.

Dlouhodobým působením křesťanství na tajemno pak došlo v mnoha případech i k jeho postupné přeměně.

Tajemno ve středověku tedy zahrnovalo mnohé. Mnoho příkladů můžeme nalézt v příbězích i literatuře té doby.

Pozoruhodnou, ale jistě platnou myšlenkou knihy *Středověká imaginace* pak je, že čím více studujeme a zkoumáme tajemno, tím více ho vlastně směřujeme k jeho zániku. Dalo by se říci, že po mnoha staletích technického rozvoje a pokroku tajemna výrazně ubylo. Nebo se jen možná vyskytuje na trochu jiných místech.

1.7.1 Funkce tajemna

Jednou z hlavních funkcí v době středověku byla protiváha k běžnému obyčejnému životu. Tajemno vytvářelo světy, které byly opakem běžného života, ať už například v přebytku jídla, sexuální svobodě či možnosti zahálet a nepracovat. Tajemno dle Le Goffa také plnilo významnou roli jedné z forem odporu ke křesťanské ideologii.

³⁰ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 41. ISBN 0-85115-622-3.

1.8 Les, krajina vzniku nadpřirozených bytostí

Kromě orientu, který je ve středověku obrovským zdrojem tajemna, je tu pak les. Les je, dle Le Goffa, jedním ze zeměpisných prvků spoluvytvářejících imaginární rámeček. Les, který je pro západní svět místem tajemným, strašidelným, pustým, nehostinným a přesto určitým způsobem přitažlivým. Zcela nepochybně je i zdrojem tajemna a imaginace. „*Les je institucionální pustinou.*“³¹ Jestliže roli pustiny hraje v biblické krajině poušť, pak v Evropě je to právě les. Ten se v mnoha případech stává místem zkoušky, útočiště, pokání či poznání. Pro běžného člověka je ale les zejména z počátku středověku a v období Římské říše místem vyvolávajícím strach.

V rytířském eposu Tristan a Isolda z 12. století se v tomto duchu objevuje popis lesa: „*Je tak strašidelný, že nikdo nemá odvalu do něj vstoupit.*“³² Dokonce i feudální moc povzbuzovala strach a odpor k lesu, když ho označovala za místo plné přeludů, pokušení a nástrah.

V této krajině se pak skrývaly různé bytosti, které strach ještě posilovaly. Dobrým příkladem je třeba divý muž, který kdysi podlehl a ztratil svůj zdravý rozum, a tak se teď živí syrovým masem, které uloví, a skrývá se v hlubinách lesa. Zajímavý popis nám dá básnické dílo Chrétien de Troyes z konce 12. století, Yvain neboli Rytíř se Lvem. Rytíř Yvain se zde vydává do hlubokého lesa a divého muže potkává. Ten není jen divoký, ale má i zvířecí rysy. „*Hlavu měl větší než valach nebo jakékoliv jiné dobytče, kštice jeho byla hustá, čelo olysané na dvě pídě, uši jako slon a mechem porostlé; k tomu mohutné obočí, ploché obličej, soví oči, kočičí nos, ústa podobná vlčí tlamě, zuby divočáka, špičaté a rezavé, černý vous a zakroucený knír; brada jeho dosahala na prsa, hřbet byl dlouhý, vyhrbený a sehnutý. Opíral se o kyj a měl na sobě podivný směšný oděv, ani plátěný ani lněný, ale ze dvou býčích kůží visících na krku.*“³³

³¹ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 69. ISBN 0-85115-622-3.

³² Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 70. ISBN 0-85115-622-3.

³³ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 149. ISBN 0-85115-622-3.

Zde je velice dobře vidět, že pro popis nelidského tvora se středověký básník uchyluje do říše zvířat. Nevyužívá však pouze jedno zvíře, se kterým by tohoto tvora zkřížil. Pro ještě větší důraz jeho nelidskosti a bezbožnosti mu přiřkne znaky mnoha různých divokých zvířecích obyvatelů lesa. Hrdina básně se v příběhu podivuje nad tím, jak je možné, že příroda mohla stvořit něco tak ohavného a zlého.

V dalším významném evropském díle středověku, v Božské komedii sepsané na počátku 14. století italským básníkem Dantem Alighierim, taky nachází les své místo, a to hned v první sloce.

*V půl naší zemské pouti když se vkročí,
já octnul jsem se v tmavém, pustém lese,
neb cesta pravá zmizela mi s očí.
Ten popsati les, ruka má se třese:
tak divoký byl, drsný, v stálém šeru,
že vzpomínka naň nový strach mi nese!
Tak hořký, smrt že málem trpčí věru.³⁴*

Les zde zaujímá roli samotného předpeklí. Básník se v něm ztrácí a popisuje strach, který v něm budí. Při své další pouti popisuje stromy s hnědým listím, ostrými větvemi a pokryté trny a v nich jed. Skrz tento les pak nevedou žádné cesty, ani stezky. Místo, kde už ani divoká zvěř nežije, jen harpyje si tu staví svá hnízda. Do těchto stromů a keřů jsou zde začarovány duše nešťastníků.

Díla jako je Tristan a Isolda či právě Danteho Božská komedie měla na utváření představ středověké společnosti rozhodně významný vliv.

Musíme si v této souvislosti uvědomit těžko představitelnou rozlohu, kterou evropské lesy v této době měly. K určité představě nám může pomoci výňatek ze Zápisků o válce galské zapsán samotným Caesarem, kde udává, „že projít Hercynský les ze západu na východ se

³⁴ ALIGHIERI, Dante. *Božská komedie*. [online]. Přel. Jaroslav Vrchlický. V MKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2011 [2016-07-09]. Dostupné z: https://web2.mlp.cz/koweb/00/03/62/16/70/bozska_komedie.pdf

nepodařilo ani po 60 dnech.“³⁵ Do dnešních měřítek převedeno, les se táhl z oblastí Švýcarska až po území dnešního Rumunska. Samozřejmě že Hercynský les nebyl jediným lesem Evropy a není tedy překvapující, že musel zásadně ovlivnit život i myšlení lidí tehdejší doby. Zároveň by se však dalo říci, jak uvádí Schama, že *„klasické civilizace se vždy vymezovala právě proti původním lesům.*“³⁶ Jako příklad je možno uvést již zmíněné Řeky, ale také například Mezopotámii.

Vnímání lesa Římany bylo však ještě o něco komplikovanější v důsledku jejich historie. Bylo to sice místo divoké, mimo vliv jejich práva, avšak počátky jejich vlastních mýtů se v nich odehrávaly. I staří Řekové uctívali háje zasvěcené jejich božstvům. Setkávaly se tu tedy dva pohledy, což ovšem nic neměnilo na faktu, že byl skutečně divoký les pro Římany zdrojem tajemna a strachu.

Germánské kmeny naopak v tehdejších lesech žily a uctívaly svá božstva. Věřili, že je nutné je uctívat ve volné přírodě, v posvátném háji a ne v nějakém domě. Také by své bohy nikdy nespodobňovaly s lidskými tvářemi. Je pravděpodobné, že tyto zvyky i náboženství germánských kmenů měly nezanedbatelný vliv i na budoucí vývoj Evropy, představ jejich obyvatel i jejího tajemna.

Lesy v Evropě byly také po mnoho staletí vnímány jako místo, z kterého vzešli naši předkové, kde vznikla prvotní osídlení. Postupem času společně s šířením civilizované společnosti v Evropě se zbylé lesy stávaly místem, *„jež poskytovalo útočiště pro živočišné druhy, které na západě podlehly v boji s lidským osidlováním a kolonizováním.*“³⁷

V době Římské říše byl pro západní svět les zejména místem temným a nehostinným. Římané dle Schama viděli Germánii *„jako zem hustých lesů a odporných bažin.*“³⁸ Germáni se měli oblékat ne do látek civilizovaného Říma, ale do kůží či kůry stromů. Typický Říman vnímal krásu krajiny, pokud na ní byla patrná práce člověka, ať už

³⁵ SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Praha: Argo, 2007. Zip (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-7203-803-9.

³⁶ SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Praha: Argo, 2007. Zip (Argo: Dokořán), s. 88. ISBN 978-80-7203-803-9.

³⁷ SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Praha: Argo, 2007. Zip (Argo: Dokořán), s. 55. ISBN 978-80-7203-803-9.

³⁸ SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Praha: Argo, 2007. Zip (Argo: Dokořán), s. 82. ISBN 978-80-7203-803-9.

v obdělávání půdy, nebo vlivem jiného úsilí. Germánie, pokrytá nekonečnými lesy, byla místem ponurým, temným, chladným, vlhkým a drsným. Místem plným divokosti.

Řím v lesích viděl místo, kde se může skrývat nepřítel, ať už to byli Etruskové, nebo právě Germáni. Divoký les byl tedy přinejmenším potenciální hrozbou.

1.9 Tajemné bytosti

*„Dokud tyto bytosti neexistují, ale existovat by mohly, jedná se o 1. stupeň tajemna; neboť skutečné tajemno podle mého v sobě skrývá sílu, které nestačí překonávat přírodu, ale musí se stavět na odpor jejímu samotnému řádu.“*³⁹

Zahrada mytologická by měla být rozsáhlejší než zahrada zoologická, protože *„fantastičtí tvorové vznikají kombinací prvků reálných bytostí a protože počet takových kombinací se blíží nekonečnu. Nicméně tomu tak není.“*⁴⁰

1.9.1 Jeskyňky (Jezidi, Lilithé, jezyňky)

Stvoření objevující se v českých krajích, kde je v současné době nejvíce známo z pohádky O Smolíčkovi. Ta poprvé vyšla roku 1862 jako část souboru pohádek Národní báchorky a pověsti od spisovatelky Boženy Němcové.

Podívejme se tedy blíže, jak byla popisována podoba jeskyněk v průběhu času. Josef Váchal (1884–1969), všestranný umělec, je ve své knize *Ďáblova zahrádka* z roku 1924 popisuje takto: *„zelená, jakoby vodní, strašidla přírodní, mají tělo jako had utvořeno, ruce, hlavu a dlouhý vlas, žádné pohlaví a vejšku asi 150 cm. Žijící po celém vzdělaném světě, známy jsou co zlodějky dětí.“*⁴¹ Dle autora se bezesporu jedná o bytosti bez jakéhokoliv citu.

³⁹ Le Goff, in: RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997, s. 54. ISBN 0-85115-622-3.

⁴⁰ BORGES, Jorge Luis a Margarita. GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988.

⁴¹ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-32-2.



Obrázek 1 Josef Váchal – *Ďáblova zahrádka*, 1924

Jean Bodin(1530–1596) ve svém díle *De la démonomanie des sorciers* (1580) popisuje tato stvoření do ještě větších detailů: „*Doupata svá, ve skalních jeskyních, mívají velmi vkusně zařízena... z lidských střev všelijaké ozdobné věci háčkují a z lidských cév záclonky si pletou.*“⁴²

Dále ve svém díle zmiňuje také knihu od autora De Noil. Ten zdůrazňuje užití lsti k vylákání dětí, bytosti nevládnou větší silou a vždy jsou také spatřeny v houfu, obvyklé je například jejich prozpěvování. V případě, kdy dítě opustí bezpečný prostor, například dům, pak dle tohoto autora nedojde k únosu do jeskyň a doupat jeskyněk, ale oběť je zardoušena a její krev vysáta. Vidíme zde tedy i variantu vampýra.⁴³

Ještě starší autor Plutarch (1. století) uvádí, že se k takto ukradeným dětem jeskyňky chovají velice tvrdě a až s opičí láskou. Vězní je ve svých jeskyních, kde (což považují za velice zvláštní), jsou jeskyňkami děti houpány a po čase umírají.⁴⁴

⁴² VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi d'áblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-32-2.

⁴³ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi d'áblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-32-2.

⁴⁴ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi d'áblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-32-2.

Pro pochopení vzniku podoby i zvyků Jeskyněk nám také může pomoci studium postavy Lilithé, kterou právě Váchal ve své knize řadí bok po boku s Jeskyňkami. Lilith měla být, jak praví legenda, démonickou postavou, větrnou ženou. Podle té měla být Lilith první ženou Adama a z jejich spojení měli vzniknout první démoni.

Profesorka Janet Howe Gaines z Univerzity v Novém Mexiku ve svém článku k Lilith uvádí mnoho zajímavých informací, například že její původ leží již v babylonské démonologii – byly nalezeny amulety, které měly těhotné ženy a nemluvňata ochraňovat před jejími temnými silami. Postava Lilith se pak objevovala jak v Egyptě, Israeli, tak i u Řeků. Byla natolik známá, že je zmíněna i v Bibli, aby se později v židovských textech stala zatracovanou první ženou Adama.

V období renesance ji namaloval Michelangelo jako bytost, která je napůl hadem a napůl ženou, obtočenou kolem stromu poznání (obr. 2).

Článek dále uvádí, že jméno Lilith je původem ze Sumerštiny (starověký vymřelý jazyk používaný v jižní části Mezopotámie) a byl označením ženského démona větru. Tento démon měl pobývat v poušti a měl být obzvláště nebezpečný těhotným ženám a novorozencům. Mýtus objevující se v Mezopotámii popisuje Lilith jako tu, která létá v noci, svádí muže a zabíjí těhotné ženy a novorozence.⁴⁵

Právě vysoká úmrtnost čerstvě narozených dětí, respektive její nevysvětlitelnost pro tehdejší lid, byla úrodnou půdou pro mýtus o Lilith. Příběhy o ní a amulety, mající ochraňovat své nositele před její silou, dlouhou dobu patrně pomáhaly obyčejným lidem překonávat jejich strach z nepochopitelného.

Jak již bylo zmíněno, Lilith se objevuje v Bibli pouze jednou. Její postava ani není příliš vykreslena, z čehož lze usuzovat, že byla tehdejšímu lidu dobře známa. Zajímavá je zmínka o místě jejího pobytu. Tím mají být pustá místa, konkrétně poušť. Zde se potvrzuje tvrzení Le Goffa o pustině. V souladu s ním Gaines uvádí: „*Pustina tradičně symbolizuje*

⁴⁵ GEINES, Janet Howe. Lilith – Seductress, heroine or murderer? [online]. Biblical Archaeology Society, 2016. [12.6.2016] Dostupné z: <http://www.biblicalarchaeology.org/daily/people-cultures-in-the-bible/people-in-the-bible/lilith/>

duševní a tělesnou prázdnotu, místo kde tvořivost i samotný život může snadno pohasnout.“⁴⁶

S příchodem středověku došlo k výrazné změně ve vývoji představ a mýtu o Lilith. V židovském textu díla Alphabet of Ben Sira, přibližně z doby předcházející konci prvního milénia, se objevuje nová podoba Lilith. Je démonem, pozůstatek z babylónské doby, umí tedy létat, ale k tomu všemu tento příběh něco přidává. Lilith má být první ženou Adama, ještě před Evou, která opouští ráj, protože není brána Adamem jako rovnocenná bytost. Tímto se tedy zakládá představa Lilith jako létajícího ďábla. Její touha po vraždění dětí pak dle příběhu pramení z pomsty. Bůh totiž rozhoduje, že zabije 100 jejích dětí každý den, pokud se nevrátí do ráje k Adamovi.

Jak vlastně Lilith pronikla do křesťanského výkladu písma? Gaines vysvětluje, že text Bible byl samozřejmě považován za pravdivý a svatý. Osoba, která vysvětlovala události popsané v biblických textech, byla postavena před problém, jak vysvětlit, že Bůh stvořil ženu dvakrát. Jednou společně s mužem a jednou z Adamova žebra, alespoň tak to tvrdí knihy Geneze jedna a dva. Bible pak pojmenovává druhou ženu Evou, k dokončení příběhu byla jako první žena Adama označena právě Lilith.

Postava Lilith se v průběhu času stala inspirací a námětem pro mnoho umělců, jako jsou Johann Goethe, který ji zmiňuje ve svém Faustovi, či Dante Gabriel Rossetti, který ji ve své tvorbě vidí jako hada, který pak přesvědčuje Adama s Evou okusit ovoce stromu poznání.

V působivé fresce (obr. 4) italského malíře Filippino Lippi (1457–1504), kterou vytvořil ve Florencii, můžeme vidět postavu Adama a hada s ženskou hlavou. Tato bytost by podle legendy mohla být právě Lilith. Dokladem pro tento názor by mohlo být například ochranné gesto, kterým Adam chrání své dítě sedící u jeho boku. Tato úvaha by pak odpovídala i tvrzení, že Lilith je démon, který zabíjí děti.

Když si procházíme příběh Lilith, bytosti, která dle dostupných informací je jediným démonem ženského pohlaví, který „přežil“ od dob Babylonské říše až do dnešních dnů, můžeme sledovat její proměny.

⁴⁶ GEINES, Janet Howe. Lilith – Seductress, heroine or murderer? [online]. Biblical Archaeology Society, 2016. [12.6.2016] Dostupné z: <http://www.biblicalarchaeology.org/daily/people-cultures-in-the-bible/people-in-the-bible/lilith/>

Josef Váchal vidí příbuznost mezi Lilith a naší Jeskyňkou. Po projití dostupných textů ji můžeme pozorovat také. Hadí tělo, popisované v jeho knize, s vysokou pravděpodobností vychází z pozdějších popisů i zobrazení Lilith jako hada. Zodpovědnost za smrt dětí prochází jako tenká červená nit celou dobou existence Lilith v lidských příbězích, v případě jeskyněk je tedy podobnost i zde. V neposlední řadě jejich místo pobytu, tedy jeskyně. Lilith, jak víme, byla vyhnána do pouště, pustiny. Ekvivalentem pustiny pro evropskou západní kulturu středověku byl les. Les se svou divokostí, pohanskostí i izolovaností. Jeskyně jako místo hluboko v lesích bylo logickým doupětem takovýchto bytostí. Více o významu lesa a jeho vnímání popisují v kapitole Les, Krajina vzniku nadpřirozených bytostí.



Obrázek 2 *The Fall of Man, Michelangelo*

Obrázek 3 *The Fall of Man and The Lamentation, Hugo van der Goes*

Obrázek 4 *Adam a Lilith, Filippo Lippi*

Obrázek 5 *Lilith, Fantastická zoologie*

Jiný zdroj pojednávající o bájné Lilith, *Fantastická zoologie* od autora Jorge Luis Borgese, uvádí: „*Lilith byla had, byla první Adamovou ženou a dala mu třípytné syny a zářivé dcery.*“

Pak stvořil Bůh Evu.“⁴⁷ Té se dle původní podoby mýtu chtěla Lilith pomstít, a tak ji přesvědčila, aby kousla do plodu zakázaného stromu. Nato Eva Adamovi porodila Kaina, bratra a vraha Ábelova. Borges dál píše, že v průběhu středověku došlo k proměně mýtu skrze účinek slova „lail“, což v hebrejštině značí noc. „*Lilith přestala být hadem a stala se duchem noci. Někdy je andělem, jenž řídí lidské množení; jindy se mění v demony, kteří přepadají osamělé spící, nebo pocestné.*“⁴⁸ K jejímu vzhledu ještě autor dodává, že je jí většinou přisuzována podoba tiché ženy s rozpuštěnými černými vlasy.



Obrázek 6 Jeskyňky z příběhu *O Smolíčkovi* – ilustrátorka Květa Jadrníčková

Obrázek 7 Jeskyňky z příběhu *O Smolíčkovi* – ilustrátorka Věra Fridrichová

Ilustrace v 20. století se podobě jeskyněk samotných spíše vyhýbají, jako v případě Josefa Lady či Jiřího Trnky. V případě ilustrací ak. malířky Květy Jadrníčkové (obr. 6) se jedná o jakési víly či lesní žínky s členkami z květů ve vlasech. Zlou a zákeřnou povahu zde autorka vyjadřuje krutým výrazem tváře, zejména očí, který je navíc v ostrém kontrastu s půvabem víl. Podobnou stylizaci ztvárnění potvrzuje i ilustrace Věry Fridrichové (obr. 7), kde se opět jedná o skupinu víl (žen), která Smolíčka unese. Podoba je zde tedy takřka běžná a ničím výjimečná. Je tento trend spojen s jakýmsi zpřístupňováním pohádky menším dětem a odstraňováním strašidelnosti a tajemna?

Místo, kde se jeskyňky zdržují, nicméně zůstalo v průběhu času nezměněno. Již samotné jméno jim jednoznačně předurčuje jeskyni. Jeskyňka jakožto druh démona, tedy byla předurčena přebývat v místech, kde lidem hrozilo největší nebezpečí, a tím byl právě les a v něm skryté jeskyně. Lesem je pak také Smolíček v pohádce unášen. Prostředí lesa nám rovněž evokuje samotný jelen, který se chodí během dnů pást. Samotné vnímání lesa jako

⁴⁷ BORGES, Jorge Luis a Margarita. GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988.

⁴⁸ BORGES, Jorge Luis a Margarita. GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988.

tajuplného a strašidelného místa se však v průběhu času velice změnilo. Je možné, že tu k strašidelnosti chybí zkušenost dětí s opravdu hustým a divokým lesem?

Pohádka má v sobě nepochybně element strachu z únosu dítěte a v hrozbě jeho smrti, ale je zde i ono pokoušení, přemlouvání dětí, aby otevřely dveře a vpustily jeskyňky dovnitř. Pokud přijmeme, že se podoba jeskyně skutečně vyvíjela z pradávne postavy Lilith, pak se zde nabízí zajímavá myšlenka. Lilith byla v době středověku přiřknuta role první ženy Adama a následně i pokušitele, hada obtočeného kolem stromu poznání. Ona byla tedy dle této verze zodpovědná za vyhnání Adama a Evy z ráje. Ona byla tou, která je přesvědčila k okušení zakázaného ovoce. Tento motiv pokoušení a přesvědčování ke špatnému rozhodnutí je u jeskyně naprosto zřejmý a mohl by tedy pocházet z jejich předchozí podoby jakožto Lilith.

1.9.2 Polednice (Megera, Matina, stimulata)

O této bytosti Josef Váchal ve svém Přírodopise strašidel píše: „*Stařenka, dle jiných kyprá a nestoudná mladice, více dětí do roka zahubí než Morana. Dítě polednicí vylekané, náhle na psotník zmirá, rodičům pověditi neumějíc, čím se vyděsilo.*“⁴⁹ Polednice se, jak odkazuje už její samotné pojmenování, objevuje v čase poledne a to zejména na polích nebo v zahradách. Za určitých okolností však může vejít i do domu. Dle Erbena je osobou, která si vyhrazuje právo na procházení se v polední čas po venku, a velice ji rozčílí, když někoho jiného v této době venku uvidí. Často se pak i na člověka odváží. Váchal dále uvádí, že jsou tací, kteří by polednici spojovali s divoženkou, s čímž však on nesouhlasí. Přiřazuje jim původ z živlu větru a spojitost se sylfami. Jako důkaz udává: „*Proto také od pradávnych časů v jednom kraji jedna a táž polednice se zjevuje a nikdy nestárne.*“⁵⁰

Silfa, neboli větronoš, je dle Váchala tedy nejbližším příbuzným polednice. Silfy popisuje jakožto nejmocnější z přírodních bytostí, protože se dle jejich přání a rozkazů řídí všechny ostatní živly. Na rozdíl od polednice zde ale Váchal ze spisů různých autorů dokládá, že

⁴⁹ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s. 27. ISBN 80-85192-32-2.

⁵⁰ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s.27. ISBN 80-85192-32-2.

Silfy jsou bytosti dobré a k lidem spravedlivé. K jejich vzhledu píše: „*Bývají těl veskrze aetherných, visících v prostoru a bozkonturových, mlžné materie a řídkých substancí hmotných, namnoze plyných a táhnoucích v sobě vodu, nebo oheň. Beztvaré tělo, bez údů a genitálií, nasazenou lidskou hlavu mívá, z níž, ústy, svou mocí sílu vydává, někdy též dvě, tři až čtyři hlavy mívá, dle toho, v který směr se dech jim ubírá.*“⁵¹ Každá tvář pak prý mívá jiný výraz v závislosti na tom, z které světové strany fouká vítr.

V pro většinu lidí asi nejznámějším zdroji zmiňujícím polednici, tedy v básnické sbírce Karla Jaromíra Erbena Kytice, je možné sledovat nejen popis její podoby, ale hlavně strach, který vzbuzuje, a neštěstí, které přináší. Jak básník popisuje podobu polednice? Jedná se o ženu, alespoň taková mluvnická osoba je jí v básni přiřazena. K jejímu vzhledu je pro nás asi nejzajímavější následující sloka básně:

*Malá, hnědá, tváři divé
pod plachetkou osoba;
o berličce, hnáty křivé,
hlas - vichřice podoba!*⁵²

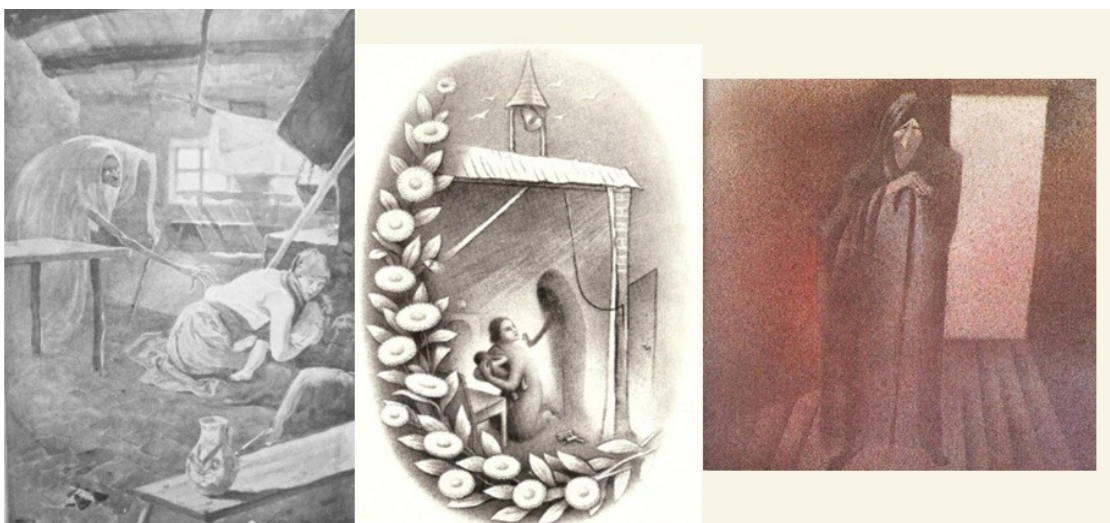
Pohybuje se pomalu, ale text na mě působí, jako že spíše úmyslně, aby ještě více vyvolávala strach a děs v tom, co nastane. Pocit strachu je v básni velice silný a právě schopnost vyvolat v lidech děs vnímám u polednice jako jeden z hlavních rysů.

Sbírka byla poprvé vydána roku 1853 a první verze nebyla ilustrována. Následovalo pak ale mnoho dalších verzí, ve kterých můžeme pozorovat postavu polednice jako starší ženu opírající se o hůl se zlým výrazem ve tváři. Polednice je většinou vyobrazena v momentu, kdy vstupuje do dveří světnice, případně s rukou napřaženou k matce chránící své dítě,

⁵¹ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi d'ábloými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s. 27. ISBN 80-85192-32-2.

⁵² ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice* [online]. V MKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2011 [09.07.2016]. Dostupné z WWW: <https://search.mlp.cz/cz/titul/kytice/3370042/>

jako by ho už, už měla uchopit. Takto vyobrazená s napřaženou rukou trčící jako až skoro nelidský pařát se pak v průběhu konce 19. a většiny 20. století objevuje nejčastěji.



Obrázek 8 Stanislav Hudeček, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, 1901

Obrázek 9 Jan Zrzavý, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice z pověstí národních, 1953

Obrázek 10 Adolf Born, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, Praha, 1989

Množství detailů, které se autor rozhodl ve svojí ilustraci zachytit, se různí. Například v ilustraci Stanislava Hudečka (obr. 8) je sice polednice, jak praví báseň, pod plachetkou, avšak její obličej je vcelku zřetelný. Jan Zrzavý se držel onoho gesta natažené ruky, ale jeho polednici (obr. 9) není do tváře vidět vůbec. Místo toho vidíme pouze tmavý stín. Zrzavý do své ilustrace také zahrnul odkaz na čas, dobu poledne, vyzvánění zvonů a právě polednic. Adolf Born ve své ilustraci (obr. 10) polednici přiřkl ostře řezané rysy a dle zažitě tradice také hůl. Jeho polednice se zdá být zachycena ve chvíli, kdy vstoupila do stavení, nebo možná chvíli před jejím odchodem.

Naprostá většina ilustrací básně zachycuje polednici ve fázi, kdy je již uvnitř stavení. Výjimkou je ilustrace Václava Karla (obr. 11), kde můžeme vidět postavu stařeny, jak opírající se o berli kráčí lánem obilí.

Pro další zobrazení polednice v krajině již musíme do filmových zpracování. Pro většinu asi nejznámější je zpracování z filmu Kytice z roku 2000. Postavu polednice zde ztvárnil Bolek Polívka. Na obrázku 12 můžeme vidět, jak polednice kráčí krajinou. Vidíme tu lán obilí i cestu vedoucí kolem Božích muk. Zvolený barevný filtr ještě umocňuje atmosféru horkého letního dne. S úderem zvonů ohlašujících polední čas se na horizontu zjevuje

postava Polednice, jakoby odnikud. Pohybuje se pomalu, o dvou holích, oblečena v potrháný šat. Obraz její postavy se tetelí v horkém letním vzduchu. Hrající si děti se při pohledu na ní rozprchnou schovat. Dívka, která zůstane po nedohrané hře s šátkem přes oči, ho pomalu sundává a při pohledu na polednici hrůzou omdlévá. Rysem filmové podoby polednice je také oproti jiným jejím ztvárněním její nelidská výška, skoro jako by byla nějakým druhem obra.



Obrázek 11 Václav Karel, Polednice – K. J. Erben, Kytice z pověstí národních, 1956

Obrázek 12 Film Kytice, 2000

Obrázek 13 Film Polednice, 2016

Zatím posledním filmovým zpracováním je film *Polednice* z roku 2016 (obr. 13). V něm postavu polednice ztvárnila herečka Daniela Kolářová.

V mnohem modernějším zdroji, jímž je Art Book vydaný k počítačové hře *Zaklínač*, můžeme o polednici najít následující informace. Původem ze slovanské mytologie, tento ženský přízrak je aktivní pouze během určité fáze dne. Polednice je většinou zrozena z nějaké strašné tragédie spojené s nešťastnou láskou. Ženy či dívky, které se stanou obětí takové události, se pak v závislosti na čase, kdy k tragédii došlo, stávají buďto polednicí, nebo klekánicí. Žal, případně touha po pomstě je sužuje tak dlouho, až ztratí poslední zbytky rozumu a zešílí. Tyto bytosti je možné potkat pouze na venkově, zejména na loukách, obilných polích, v sadech i třeba na křižovatkách vesnických cest. Jejich

nejčastější obětí jsou právě vesničané, farmáři a poutníci. Těla těchto bytostí jsou nehmotná a připomínají vysušená ženská těla oblečená do potrhanych šatů. Polednice mívá ve vlasech věnec z uschlých květů a v ruce srp jakožto symbol vesnického života.⁵³



Obrázek 14 Postava polednice, PC hra Zaklínač 2: Vrahové králů, 2011

Obrázek 15 Postava polednice, PC hra Zaklínač 3: Divoký hon, 2015

Obrázek 16 Postava polednice, PC hra Zaklínač 2: Vrahové králů, 2011

Herní řada o zaklínači s postavou polednice pracuje dlouhodobě. Hra, která je polského, tedy slovanského původu, přirozeně používá zdroje ze slovanské mytologie a tak tomu je právě i v případě této bytosti.

Herní zobrazení polednice přirozeně odpovídá jejímu popisu v ní. Jedná se tedy o dívku, ženu v cárech šatů, s kůží vysušenou a v případě její podoby z poslední verze hry pak i v určitém stádiu rozkladu (obr. 14, 15, 16). Jakoby byla oživena až po nějaké době, kdy její tělo leželo v hrobě. V obou verzích můžeme pozorovat motiv letního lučního kvítí, které má vpletené do vlasů, nebo je jím jinak ozdobena. Přestože je viditelná, její tělo má být nehmotné. To ji však nebrání v útoku na kohokoliv, kdo se v době poledne pohybuje v jejím okolí. Na rozdíl od prvních verzí jejího zpracování, kdy útočila pouze svými spáry, ji v poslední verzi hry vyzbrojili srpem, který má, jak již bylo řečeno, odkazovat právě k jejímu původu.

⁵³ The Witcher 3: Wild Hunt ART BOOK, 2015

Prostředí, do kterého je ve hře polednice zasazena, je odlišné od Erbenova podání. Ve stavení ji potkat nelze. Setkat se s ní je možné mezi lukami a obilnými lány na cestě mezi vesnicemi. Herní polednice se obydlených míst straní.

1.9.3 Vodník (Hasterman, Triton vulgaris domesticus)

V českých zemích velice známé strašidlo. Váchal píše, že každý vodník se obléká i podobu má vždy dle místních zvyků, a proto ho každý, kdo ho spatřil, popisuje jinak. Autor se staví proti existenci mýtu o vodníkovu zvyku schovávání dušiček, který považuje za nesmysl. Přiznává, že vodník může občas na člověka zaútočit a utopit ho, pouze však, pokud je to člověk zlý, který se u vody nechová tak, jak má. S dobrými lidmi si prý rád popovídá i si od nich rád vezme nějaké dárky. „*Vodník i na suchu dlouho bez vody vydrží a mnohdy i v horách spatřen bývá.*“⁵⁴ Dále: „*Jako člověk, i vodník jí, pije, spí a rozmnožuje se; umírá ve vysokém věku na marasmus a duše jeho přechází do materie jeho stvořitelek, Undin.*“⁵⁵

Postava vodníka může zaujímat nevšední podoby a plnit různé funkce jako například v malbě Jaroslava Špillara (1897–1898) (obr. 19). Tak, jak je vyobrazen, je jakýmsi zemským duchem, připoutaným vousy k zemi, kterou střeží a chrání. Můžeme se domýšlet, že je možná zkamenělý, zmrzlý, ochromený svým žalem po ubohé Rusalce bledé.⁵⁶

Pokud však existuje typický český vodník, pak se nabízí ten od Josefa Lady (obr. 26). Ovšem u mladší generace jsou to také vodníci z pohádek, například z pohádky Princezna ze mlejna (obr. 45).

⁵⁴ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblnými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s. 35. ISBN 80-85192-32-2.

⁵⁵ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblnými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s. 35. ISBN 80-85192-32-2.

⁵⁶ *Bylo, nebylo--: pohádkové motivy v českém moderním a současném umění : Galerie moderního umění v Hradci Králové : Horácká galerie Nové Město na Moravě : [katalog výstavy]*. V Hradci Králové: Galerie moderního umění, 2005, s. 67. ISBN 80-85025-49-3.



Obrázek 17 Vodník – pohádka Princezna ze mlejna

Obrázek 18 Josef Lada – vodník, litografie 1942

Obrázek 19 Jaroslav Špillar – Vodník, 1899

1.9.4 A jak je to s pohádkami...

Než přistoupíme k praktické práci dětí na téma těchto víceméně tajemných bytostí, rád bych se ještě dotknul tématu pohádek. Pohádky jsou samozřejmě významným zdrojem tajemna pro děti. Pohádky, původně pouze verbálně předávané příběhy, které měly v posluchačích vyvolat mimo jiné i napětí a ve kterých se takřka vždy objevuje nějaká tajemná, nadpřirozená bytost. Děti se s těmito bytostmi v pohádkách setkávají, ale tam se jedná v podstatě o bezpečné strašidlo. Vše se však může změnit, pokud si ho představí ve světě reálném, ve kterém samy žijí. Dítě, které se (za normálních okolností) nevyděsí, když slyší vyprávět o zlých a obludných pohádkových bytostech nebo je vidí na obrázku, může trpět strašlivou úzkostí, pokud se mu ve snu či v neklidném polospánku ve tmě bude zdát o blížícím se vlkovi, nebo bude mít dojem, že mu do pokoje oknem nahlíží čarodějnice, kterou si přes den v duchu vesele představovalo.⁵⁷

Je tedy patrné, jak obrovský je rozdíl mezi světem vědomě fantaskním a tajemnem ukrytým v něm a tajemnem našeho světa.

⁵⁷ ECO, Umberto (ed.). *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007, s. 313. ISBN 978-80-7203-893-0.

2. Praktická část

V této části uvádím veškeré hodiny, v rámci kterých vznikl materiál pro tuto diplomovou práci.

Jednotlivé hodiny byly realizovány se žáky věku 5–11 let z Česko Britské základní školy a týkaly se třech různých typů bytostí.

Jednou oblastí je výtvarná tvorba zabývající se postavou vodníka. Zde bylo pro účel hodiny čerpáno zejména z poezie a všeobecného povědomí dětí o této postavě.

Další oblastí jsou práce týkající se polednice. V tomto případě byla opět oporou pro tvorbu poezie a to stejnojmenná báseň od Karla Jaromíra Erbena. V jedné z hodin jsem se za účelem získání cenných výstupů pro tuto práci rozhodl i pro využití art booku hry Zaklínač a informací v této knize obsažených.⁵⁸

Třetí postavou, kterou jsem zařadil do této práce a které se tedy děti v rámci hodin výtvarné výchovy věnovaly, je jeskyňka. Jeskyňky se vyskytují v tradiční české pohádce, a proto jsem ji zvolil jako vhodnou oporu a úvod do tvorby dětí.

Z hlediska zvolených technik se pohybují od uhlu, přes pastel a akryl až k akvarelu. Uhel se mi jevil jako vhodný způsob, jak odpoutat děti od barevnosti a napomoci jim se více zaměřit na tvar a detaily. Dle mého názoru je také osvobozuje od kresby příliš jemných detailů, se kterými si pak nevědí rady. Pro tvorbu vodníka jsem zvolil sytý akryl.

2.1 Případová studie

K zodpovězení některých klíčových otázek týkajících se dětské imaginace a tajemných bytostí jsem použil metodu případové studie.

Šetření bylo potřebné zejména z důvodu porozumění vlivu předchozích vizuálních zkušeností na dětskou imaginaci. Stejně tak zjištění prvků způsobujících strašidelnost a co je dětmi pokládáno za strašidelné nám dále umožní využít těchto informací k povzbuzení rozvoje imaginace a představivosti ve tvorbě dětí.

⁵⁸ *The Witcher 2: Assassins of Kings ART BOOK* [Art book k počítačové hře], CD PROJEKT RED, 2012.

Osobně jsem prováděl jak výzkum, tak závěrečnou reflexi. Ve třídách jsem zároveň působil jako učitel, což mohlo do jisté míry ovlivnit výsledky šetření. Tohoto faktu jsem si vědom i ve vztahu k závěrečným výstupům této případové studie.

Výzkumné otázky

- 1) Jaké předobrazy a předchozí vizuální zkušenosti nejvíce ovlivňují dětskou imaginaci v jejich výtvarné tvorbě?
- 2) Jaká zobrazení děti pokládají za strašidelná a jaké prvky samy volí pro zobrazení strašidelnosti?

Metody sběru dat

Pozorování, rozhovor, analýza výtvarných prací.

Vymezený prostor výzkumu

Výzkum probíhal v rámci Česko Britské základní školy a to v následujících třídách (závorky udávají počty žáků): 0. třída (15), 2. třída (14), 4. třída (11), 5. třída (16).

Všech 7 naplánovaných hodin bylo odučeno v časovém rozmezí 6 měsíců.

2.2 Práce s tématem bytostí jeskyněk

2.2.1 0. třída

Věk: 5–6 let

Inspirační východisko:

Pohádka O Smolíčkovi. Víme, jak vypadá jelen i Smolíček? Dovedeme si je představit? A co jeskyňky? Jak asi vypadají? Představme si, že žijí někde v jeskyni schované v hlubokém lese. Zkusíme si je dnes nakreslit.

Námět: Jeskyňky a jejich podoba

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, barvy

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Na základě přečtené pohádky nakreslete voji představu toho, jak taková jeskyňka asi vypadá. Snažte se zaměřit i na to jaké jeskyňky v pohádce byly a nakreslit jeskyňky právě takové.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich komunikace.

V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti, uplatňuje přitom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – kresba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Linie, plocha, barva.

Realizační materiálně technické prostředky:

Kresba suchým pastelem na bílý karton formátu A3.

Suchý pastel, kartony.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývajícím se postavou jeskyňky. Byla jim přečtena pohádka O Smolíčkovi následována krátkým rozhovorem o tom, jaké asi jeskyňky jsou. Pokračovalo se samotnou tvorbou. Děti dostaly pastely a čtvrtku formátu A3. Práce vyžadovala pozorné vnímání při četbě a později zapojení fantazie při tvorbě samotné podoby jeskyňky. Na závěr proběhla diskuze o tom, jak které podoby jeskyňek na děti působí a proč.

Hodnocení a reflexe:

Hodina se vydařila. Děti se skutečně snažily zachytit podobu jeskyňky tak, jak si ji představují. V závěru zařazená diskuze byla velice podnětná.

Zvolená technika suchého pastelu měla dětem umožnit pracovat v barvách a při tom se nevyžadovala dovednost v míchání barev a práci se štětcem. Před samotnou tvorbou jsem dětem předvedl i možnost pastel rozmazat, abych jim tím ukázal další způsoby, jak s touto technikou mohou pracovat. Možnost vyjádřit své představy v barvě jsem vybral záměrně, abych mohl pozorovat, zda děti přiřazují jeskyňkám nějaké specifické barvy. Větší formát papíru A3 byl zvolen s ohledem na věk dětí. Věřím, že se jim lépe pracuje na větší plochu, navíc v souvislosti se zvolenou technikou, při které se u takto malých dětí nedala předpokládat velká práce s detaily.

Světlá barva papíru dětem umožnila lépe pracovat se zvolenými odstíny. V případě například černého podkladu by se děti musely uchýlit pouze ke světlejším odstínům a například obrázek č. 4 by nemohl vzniknout, protože jeho základová barva je černá. Černá barva se také jeví vnímána jako temná, zlá a děti ji tedy u jeskyňky využívají pro postavu i třeba zachycení výrazu obličeje. Další volbou je pak barva červená. Možnost použití těchto barev dětmi pak dává příležitost pozorovat právě to, jak děti postavu jeskyňky a její povahu vnímají.

2.2.2 4. třída

Věk: 9–10 let

Inspirační východisko:

Pohádka O Smolíčkovi (příloha č. 4) a následně četba upraveného úryvku z knihy Josefa Váchala Ďáblova zahrádka (příloha č. 2). Lidé věřili, že jeskyňky nějak vypadají. Jak by asi mohly vypadat podle vás?

Námět: Jeskyňky a jejich podoba

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, barvy.

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností.

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Na základě pohádky, společného rozhovoru a přečteného úryvku, který pojednával o dávné představě lidí o podobě jeskyněk, se pokuste nakreslit, jak by taková jeskyňka mohla asi vypadat. Snažte se zaměřit na vlastnosti jeskyněk, jejich chování jak v pohádce, tak i v přečteném úryvku.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy, a další prvky a jejich komunikace.

Interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – kresba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Linie, plocha, barva.

Realizační materiálně technické prostředky:

Kresba suchým pastelem na karton přírodního odstínu formátu A3.

Suchý pastel, kartony.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývající se postavou jeskyňky. Jako úvod jsem si zvolil čtení pohádky O Smolíčkovi. Před četbou jsem jim naznačil, ať bedlivě sledují, co se o známé, neznámé postavě jeskyňky v příběhu dozví. Po četbě probíhal krátký rozhovor o tom, jaké vlastnosti jeskyňka má a jak na děti působila. Následně proběhla četba upraveného úryvku z knihy Josefa Váchala Ďáblova zahrádka. Děti byly skrze tuto četbu seznámeny nejen s těžko představitelnou dobou, po jakou jsou jeskyňky lidem známy, ale také jakou představu o podobě jeskyněk měli lidé v dřívějších dobách, tedy: „Zelená,

jakoby vodní, strašidla přírodní, mají tělo jako had utvořeno, ruce hlavu a dlouhý vlas.“⁵⁹

Na základě této i prvotní četby se přistoupilo k samotné tvorbě. Při ní se měly děti opřít o získané informace k fyzické podobě jeskyněk a zejména o závěry z naší rozmluvy o povaze a vlastnostech jeskyněk, tedy že jsou zlé, zákeřné, kruté. Na díle pracovaly suchými pastely.

Po dokončení práce se výkresy rozložily na koberec a proběhla diskuze o tom, jak na děti jednotlivá díla působí.

Hodnocení a reflexe:

Práce byla velice zajímavá zejména z důvodu zařazení textu Josefa Váchala. Ten jsem použil za účelem rozšíření kontextu jeskyněk a sehrál tedy jak motivační, tak významnou roli imaginárního rámce. Děti se skutečně snažily zachytit podobu jeskyňky tak, jak si ji představují, a při tom se pokoušely respektovat dávné představy lidí o podobě i vlastnostech jeskyněk. V závěru zařazená diskuze byla velice podnětná.

Technika suchého pastelu, kterou jsem zvolil pro tuto práci, dětem umožnila zachytit jeskyňku v barvách. Bylo tedy možné pozorovat, jaké barvy jí děti přiřazují. Jednalo se zejména o zelenou, černou a červenou. Bylo by nicméně zajímavé sledovat podobu jeskyněk i v „černobílém“ provedení a v jiné hodině se tomu budu také věnovat.

Velikost papíru je přibližně A3 a má nažloutlý odstín. Na takový papír děti běžně nepracují, a když ho pro tuto práci dostaly, bylo vidět, že je to zaujalo. Pokud bych vybral formát menší, byla by i postava jeskyňky menší, což nebylo žádoucí. Větší formát dle mého názoru i více odpovídal použité technice suchého pastelu. Odstín papíru, označovaný někdy jako přírodní, nakonec není natolik výrazný, aby potlačoval to, co na něj děti namalují.

⁵⁹ VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s. 38. ISBN 80-85192-32-2.

2.2.3 5. třída

Věk: 10–11 let

Inspirační východisko:

Přečtený příběh O Smolíčkovi (příloha č. 4). Zvolená technika uhlu. Přestože se jedná o pohádku pro nejmenší, bytosti v ní vystupující nejsou zdaleka tak nevinné, jak se mohou na první pohled zdát. Jak byste si je představovali vy?

Námět: Jeskyňky a jejich podoba

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary.

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností.

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Na základě přečtené pohádky nakreslete svoji představu toho, jak taková jeskyňka asi vypadá. Snažte se zaměřit zejména na to, jaké jeskyňky v pohádce byly, a nakreslit je právě takové.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich komunikace.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – kresba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Linie, plocha, světlostní kvality.

Realizační materiálně technické prostředky:

Kresba přírodním uhlem na papír přírodní barvy formátu přibližně A3.

Přírodní uhel, papíry.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývající se postavou jeskyňky. Byla jim přečtena pohádka O Smolíčkovi následována krátkým rozhovorem o tom, jaké asi jeskyňky jsou, ten vyústil v samotnou tvorbu žáků. Děti dostaly přírodní papíry většího formátu a přírodní černý uhel. Práce vyžadovala pozorné vnímání při četbě a následně zapojení fantazie při tvorbě samotné podoby jeskyňky.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich komunikace.

Interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření.

Hodnocení a reflexe:

Hodina byla záměrně velice podobná hodině 0. třídy. Děti se skutečně snažily zachytit podobu jeskyňky tak, jak si ji představují. V závěru opět zařazena diskuze o opravdovosti a strašidelnosti jednotlivých podob jeskyněk, ze které čerpám v této práci.

Technika uhlu byla zvolena jako kontrastní pro práce z nulté a čtvrté třídy. Zajímalo mě, zda a jakým způsobem se promění podoba jeskyňky, když děti nebudou pracovat barvami. Jestliže děti z těchto tříd vyjadřovaly zlou povahu jeskyněk černou, červenou, případně zelenou barvou, pak se dalo předpokládat, že budou děti kreslící uhlem nuceny sáhnout po jiném způsobu.

Jeskyňky z této třídy jsou všeobecně lidštější, avšak to neznamená, že by z nich již nevyzařovala zákeřná povaha a zlé úmysly, které v pohádce ukázaly.

2.3 Práce s tématem bytosti polednice

2.3.1 5. třída

Věk: 10–11 let

Inspirační východisko:

Báseň od Karla Jaromíra Erbena – Polednice (příloha č. 3). Společná práce s textem. K vytvoření základního rámce a povzbuzení představivosti jsem využil četbu zvolené básně. Jak by mohla vypadat bytost, která je v básni popisovaná? Pravděpodobně byla doba, kdy lidé v existenci této postavy věřili. Jak by asi mohla vypadat?

Námět: Polednice a její podoba

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary.

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností.

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Na základě přečtené básně nakreslete svoji představu podoby polednice. Snažte se zohlednit informace získané z básně, ať už ty týkající se jejího vzhledu, nebo ty popisující, jak polednice vystupuje a jak působí na ostatní.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich komunikace.

V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti, uplatňuje přitom v plošném uspořádání linie a tvary.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – kresba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Linie, plocha, světlostní kvality.

Realizační materiálně technické prostředky:

Kresba přírodním uhlem na papír přírodní barvy formátu přibližně A3.

Přírodní uhel, papíry.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývající se postavou polednice. Společně jsme pracovaly s textem básně. Nejprve jsme si ho přečetly a pak se žáci snažili popsat, jak textu rozumí a zda je postava polednice v básni nějak podrobněji popisována. Následovala samotná tvorba. Děti dostaly přírodní papíry většího formátu a přírodní černý uhel. Práce vyžadovala pozorné vnímání při četbě a následně zapojení fantazie při tvorbě samotné podoby polednice.

Hodnocení a reflexe:

Čas věnovaný práci s básní se vrátil v soustředěné práci dětí na polednicích. Báseň dětem dodala nezbytné informace k tvorbě, ale přitom jim stále nechávala prostor pro projevení vlastní imaginace.

Uhel se dle mého názoru osvědčil jako vhodná technika pro děti vyšších ročníků 1. stupně, které při práci s ním využívají jak kresbu přímo uhlem, tak i stínování. Zároveň jsem ho zvolil jako prostředek, jak u těchto dětí překonat strach z kresby. Děti této třídy nemají výtvarnou výchovu příliš často a mnoho z nich se ke kresbě staví s jistými obavami. Uhel jim umožňuje se v případě potřeby vyhnout kreslení detailů, při kterém by mohly zažívat pocity neúspěchu spojené s krizí dětského výtvarného projevu.

Polednice, které děti nakreslily, působí tak, jak je vykresluje báseň. Jsou to tedy stařeny, které v dlouhém šatu, s kápí přes hlavu, někdy i opírající se o hůl vstupují do stavení, aby způsobily smrt dítěte. Pokud se děti rozhodly nakreslit i obličej polednice, pak je jejich výraz krutý (obr. 26), případně z nich vyzařuje takový pohled (obr. 28), který automaticky boří jakoukoliv naději na záchranu matčina dítěte.

2.3.2 4. třída

Věk: 9–10 let

Inspirační východisko:

Upravený text z Art booku ke hře Witcher III. Wild Hunt o polednici (příloha č. 2). Rozhovor o tom, že lidi dříve skutečně věřili v bytosti jako jsou tyto, a hra se je jen rozhodla použít. Ukázky artů z knihy (obr. 32 a 33). Jak by taková bytost mohla vypadat?

Námět: Polednice a její podoba

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, světlostní a barevné kvality – jejich jednoduché vztahy.

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností.

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Vycházejte z informací, které jste získali z přečteného textu, berte v potaz prostředí, ve kterém se dle našeho zdroje může polednice vyskytovat, a se zapojením své fantazie se pokuste namalovat svoji představu o podobě polednice.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich komunikace.

V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti, uplatňuje přitom v plošném uspořádání linie a tvary.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – malba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Linie, plocha, barvy, světlostní a barevné kvality.

Realizační materiálně technické prostředky:

Malba akvarelem na karton čtvercového formátu.

Akvarel, štětce, voda, kartony.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývající se postavou polednice. Nejprve jsme si krátce povídali o tom, jaké představy o této bytosti sami mají. Pak jsem jim z přineseného Art booku přečetl vybraný text. Tím jsem se jim snažil vytvořit představu o prostředí, ve kterém se polednice pohybuje. Následně jsme si ukázali obrázky krajin z knihy. Zde mi šlo zejména o to mít jistotu, že děti skutečně mají vytvořený kontext, do kterého postavu polednice ve svých představách zasadí. Následovala samotná tvorba. Děti pracovaly akvarelem na nestandardní čtvercový formát bílého kartonu. Práce vyžadovala pozorné vnímání při četbě a následně zapojení fantazie při tvorbě samotné podoby polednice.

Hodnocení a reflexe:

Když jsem plánoval tuto hodinu, měl jsem už za sebou několik dalších hodin s podobnou tematikou. Rozhodl jsem se tedy záměrně o práci se světem Zaklínače. Přinesený Art book měl u dětí obrovský motivační význam a zejména od chlapců jsem získal takovou pozornost a nadšení, jaké bych za jiných okolností obtížně navozoval. Vložená citace staré vesničanky (příloha č. 2) fungovala také dobře. Přestože se jednalo o hru a vlastně fikci, přijde mi, že takovýto prvek pak celý příběh posouvá k uvěřitelnosti.

Akvarel, dle mého názoru, fungoval velice dobře. Děti se po krátké ukázce práce s ním samy nadšeně daly do práce. Bílá barva kartonu umožnila vyniknout jemným odstínům akvarelu a čtvercový formát pak vybočoval ze standardních formátů, se kterými jsou děti zvyklé pracovat. Čtvercový formát také mimo jiné ruší někdy problematické rozhodování, zda pracovat na výšku, či na šířku.

Všechny polednice dětí byly umístěny do venkovního prostředí, nejčastější dominantou pak byly lány zlatého obilí. Polednice pak spojuje použití tmavých odstínů černé, šedé a také červené.

Ačkoliv přečtený úryvek z Art booku nijak nepopisoval vzhled polednic, velice silně na děti zapůsobil a měl zásadní vliv na prostředí, do kterého tuto bytost zasadily a tedy i na její podobu.

2.4 Práce s tématem bytosti vodníka

2.4.1 2. třída

Věk: 7–8 let

Inspirační východisko:

Báseň Michala Černíka Co víme o vodníkovi (příloha č. 1).

Námět: Vodník a podoba této bytosti

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – tvary, světlostní a barevné kvality – jejich jednoduché vztahy.

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností.

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Společně jsme si přečetli básničku o vodníkovi. Dokážete si už teď vodníka představit? Zkuste namalovat, jak si takového vodníka představujete právě vy.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich komunikace.

V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti, uplatňuje přitom v plošném uspořádání linie a tvary.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – malba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Plocha, barvy, světlostní a barevné kvality.

Realizační materiálně technické prostředky:

Malba akrylovými barvami na karton formátu A3.

Akrylové barvy, štětce, voda, kartony.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývající se postavou vodníka. Chvilí jsme si povídali o tom, jestli už o vodníkovi slyšeli anebo ho třeba někde viděli. Následovalo čtení básničky. Těsně před ním jsem děti upozornil, ať dávají dobrý pozor na to, jak je vodník v básni popisován. Jaký je, co dělá a jak vypadá. Následovala samostatná práce dětí. Žádné z dětí nemělo potíže s uchopením zadání a každé svého vodníka namalovalo.

Práce tentokrát až tak pozorné vnímání při čtení básně nevyžadovala, protože je postava vodníka dětem dobře známá.

Hodnocení a reflexe:

Vybraná báseň byla zařazena jako motivační prvek hodiny a spíše měla sloužit k připomenutí postavy vodníka. Děti pracovaly velice dobře.

Malba akrylem se dětem velice líbila, obrázky jsou tedy sytě barevné a živé. Pro porovnání jsem odučil i další hodinu v jiné třídě, kde jsem použil techniku uhlu. S barvami ale děti pracují rády a s podobou svých vodníků byly spokojeny.

Z hlediska barev byla při práci dětí na vodnicích přirozeně velice oblíbená zelená, dále pak modrá, kterou je malováno jak okolí, do kterého je vodník zasazen, tak někdy i vodník sám. Další oblíbenou barvou je červená či žlutá, kterými děti malují klobouky, případně kabátce vodníků. Vypadá to, že zde do projevu dětí proniká zažitá představa o vodníkově lásce k pestře barevnému oblečení.

Prostředí rybníka se přirozeně objevuje na všech obrázcích dětí.

Tvrďší karton jsem vybral z důvodu práce s akrylovou barvou. Papír tenčí, podobný, který jsem použil při kresbě uhlem, by nebyl pro tuto aktivitu vhodný.

2.4.2 4. třída

Věk: 7–8 let

Inspirační východisko:

Báseň Karla Jaromíra Erbena Vodník (příloha č. 5).

Námět: Vodník a podoba této bytosti

Učivo VV dle RVP ZV:

Rozvíjení smyslové citlivosti – prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, světlostní kvality – jejich jednoduché vztahy.

Uplatňování subjektivity – prostředky pro vyjádření fantazie, představ a osobních zkušeností.

Výtvarný úkol/ řešený výtvarný problém:

Na základě přečtené básně a svých představ nakreslete postavu vodníka.

Očekávané výstupy podle RVP:

Žák ve své tvorbě projevuje vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary a další prvky a jejich komunikace.

V tvorbě projevuje své vlastní zkušenosti, uplatňuje přitom v plošném uspořádání linie a tvary.

Druh(y) výtvarné činnosti:

Výtvarná tvorba – kresba, výtvarná imaginace.

Zobrazující činnost na základě svých představ.

Realizační vizuálně obrazné prostředky (výtvarné vyjadřovací prostředky):

Linie, plocha, světlostní kvality.

Realizační materiálně technické prostředky:

Kresba přírodním uhlem na čtvrtku formátu A3.

Přírodní uhel, čtvrtky.

Postup:

Žáci byli seznámeni s námětem hodiny, zabývající se postavou vodníka. Po četbě básně jsme si krátce povídali o jejím ději a také postavě vodníka, která tu hrála hlavní roli. Následovala tvůrčí část hodiny. Na závěr hodiny proběhla společná reflexe.

Čtená báseň se zde projevila zejména na prostředí, do kterého byl vodník zasazen. Děti se často snažily zaznamenat alespoň část příběhu do svého obrázku.

Hodnocení a reflexe:

Vybraná báseň se hodila nejen tematicky, ale představení tvorby Karla Jaromíra Erbena je i součástí učiva 4. ročníku. Na podobu vodníka dle mého názoru neměla významný vliv, spíše ovlivnila okolní prostředí, do kterého byl zasazen.

Technika uhlu byla vybrána záměrně z důvodu možnosti sledovat případné proměny v podobě vodníků při situaci, kdy není možné použít všechny barvy. Z výtvarného pohledu zde zařazené ukázky výkresů možná nedosahují vysoké kvality, ale i z nich se mi podařilo získat zajímavé informace pro tuto diplomovou práci. Jedním z příkladů by mohl být pro tvorbu vodníka například jednoznačný předobraz žáby.

Domnívám se, že mělo zařazení techniky uhlu své opodstatnění a děti se více zaměřily na detaily vodníka, jako šosy saka či prsty.

2.5 Podivné bytosti a jejich výběr

V následující části bych se rád blíže věnoval pracím dětí na jednotlivých bytostech, tomu, jak si je představují i jak je vnímají. Rád bych se i pokusil vypořádat případné souvislosti mezi jednotlivými představami u vybraných bytostí, případně i podobnostem mezi ztvárněními bytostí různých.

Na tomto místě bych také rád osvětlil důvody k výběru právě těchto bytostí. Při výběru bytostí pro tuto práci jsem věděl, že se budu chtít opřít o něco dětem známého. Bylo nutné, aby děti znaly alespoň základní kontext, povahu dané bytosti. Alespoň jednou z těchto bytostí mělo být něco řekl bych notoricky známého, aby ji bylo možné postavit do kontrastu k bytostem, u kterých nemáme dobrou vizuální představu. Dalo by se mluvit o nezatíženosti mysli dětí předobrazy. Bylo třeba zvolit takovou bytost, která je známá všem dětem a každé si ji dokáže nějak představit. Tuto roli v mé práci hraje postava vodníka. Nadpřirozená postava z pohádek natolik známá, že je s ní možné pracovat bez dlouhé přípravy.

Další bytost jsem opět hledal v naší literatuře. Mým cílem bylo pohybovat se u všech třech bytostí v rámci české, potažmo slovanské mytologie. Tedy vybrat bytosti, které jsou možná částečně pozapomenuty, avšak mají v naší kultuře, literatuře pevné místo. Cesta mě vedla k pohádce O Smolíčkovi. Zde se vyskytují jeskyňky. Jedná se sice o výskyt osamocený, ale natolik známý, že jsem ho považoval za dostatečný. Pro děti je pak tato bytost přístupná právě jednou z velice vhodných cest, pohádkou, tedy příběhem, který si lidé vyprávějí po dlouhá léta.

Poslední bytostí, se kterou jsem se rozhodl pracovat, byla polednice. Zde se opět nabízela literární předloha v podobě stejnojmenné básně Karla Jaromíra Erbena. Tuto báseň jsem také v jedné z hodin použil jako motivaci a informační zdroj pro tvorbu dětí. Při dalším studiu jsem však odhalil velice zajímavý zdroj v podobě počítačové hry Zaklínač, která jakožto hra polského původu také pro svoji postavu polednice čerpá ze slovanské mytologie a příběhů lidí.

Všechny tyto bytosti mají tedy kořeny v naší kultuře, ale také v naší krajině, v paměti nás i našich předků a byly tedy vhodnými kandidáty pro práci s dětskou fantasií a představivostí.

2.6 Práce s tématem vodníka

S postavou vodníka jsem pracoval ve druhé třídě. K tvorbě jsem vybral báseň od Michala Černíka: Co víme o vodníkovi⁶⁰ (příloha č. 1). Před první četbou jsem děti požádal, aby pečlivě poslouchaly a dávaly dobrý pozor, co se v básničce děje. Po prvním přečtení mi tedy děti řekly, že je básnička o vodníkovi, který počítá hrnečky. Sdělil jsem, že jim básničku přečtu ještě jednou a teď aby se soustředily na to, jestli nám vlastně básnička říká, jak takový vodník vypadá. „Pokuste si vodníka představit, budeme ho potom malovat,“ řekl jsem. I když jsem se domníval, že se děti v tomto věku ještě malby postavy neobávají, přesto jsem je ještě povzbudil: „Viděly jste děti někdo živého vodníka? Aha, takže vlastně pořádně nevíme, jak takový vodník opravdu vypadá. Něco o něm ale víme z pohádek a něco z básničky, kterou jsme si četli. Vyzkoušíte si tedy namalovat, jak si takového vodníka představujete?“ Báseň samozřejmě dětem udávala nějaké základní informace o všeobecném názoru na podobu vodníka, nedávala jim však jednoznačný návod a poskytovala, dle mého názoru, dostatečný prostor na zapojení vlastní představivosti.

Pro práci jsem zvolil akrylové barvy a dětem jen zadal, že vodník musí být na jejich výkresu dobře vidět. U většiny dětí se přirozeně objevovalo prostředí rybníka: voda, rybky, lekníny, vrba. Vodník na hlavě často mívá čapku, nebo spíš klobouk, a je zelený. Nikoho nenapadlo namalovat mu jinou pokrývku hlavy. Zřejmě je zde natolik vzácná shoda u všech dříve navnímaných vodníků, že děti ani nenapadne namalovat je bez klobouku. Zde je dle mého názoru dobře vidět síla předchozích vizuálních zkušeností.

Jedna holčička ke mně chvíli po začátku malování přišla a zeptala se: „A mohl by být vodník taky holka?“ Samozřejmě jsem jí potvrdil, že rozhodně ano. Pokud je vodník zobrazen pod vodou, často je tam i se svými hrníčky. Nad vodou pak sedává na vrbě, je veselý a jednou dokonce pokouje ze své fajfky. Přestože se samozřejmě v jeho oblečení objevuje zelená barva, často děti cítily potřebu namalovat mu oblečení opravdu pestře barevné.

Postava vodníka snad ani v jednom z namalovaných obrázků nepůsobí jinak než vesele. Tuto náladu zcela určitě podpořila jak básnička, tak zkušenost dětí s postavou vodníka z pohádek.

⁶⁰ ČERNÍK, Michal. Co víme o vodníkovi [online]. [28.5.2016] Dostupné z:

http://www.rozhlas.cz/webik/zabava/_zprava/basnicky-co-vime-o-vodnikovi--202811

Je pravdou, že ačkoliv báseň zmiňuje, že topí lidi a jejich duše pak ukládá do hrnečků, nijak jsem to více nezdůrazňoval, ani nevysvětloval, a tak zřejmě v tvorbě převládl vliv pozitivní zkušenosti s touto bytostí.

Při bližším zkoumání jednotlivých výkresů dětí pak můžeme pozorovat další zajímavé jevy.



Obrázek 20 Josef Lada – vodník, litografie, 1942

Obrázek 21 Práce dětí – 2. třída

U jedné dětské práce (obr. 21) například vidíme naprosto jasnou podobu s litografií Josefa Lada z roku 1942 (obr. 20). Vysoký klobouk, zelené vlasy, fajfka i ono posedávání vodníka na stromě a pozorování rybníku pod ním. Chybí jen stylizovaná vesnická chaloupka a trosky hradu na kopci v dáli. Možná je zde ještě rozdíl v denní době. Na kresbě žákyně je slunečný den a na Ladově litografii pak jasná noc. Přesto je podobnost obou ztvárnění vodníka až zarážející. Nebo není?

Vodník je jedna z nejčastěji zobrazovaných bytostí v pohádkách. I dnešní děti vědí, že sedává u rybníka, je zelený, nebo hnědý a je barevně oblečen. Básnička dále napověděla s tím, co vodník dělá, a i děti navedla, co má na sobě. Nijak však nezmínila ani barvy, ani tvar jeho těla. Zde to tedy bylo na dětech.



Obrázek 22 Práce dětí – 2. třída

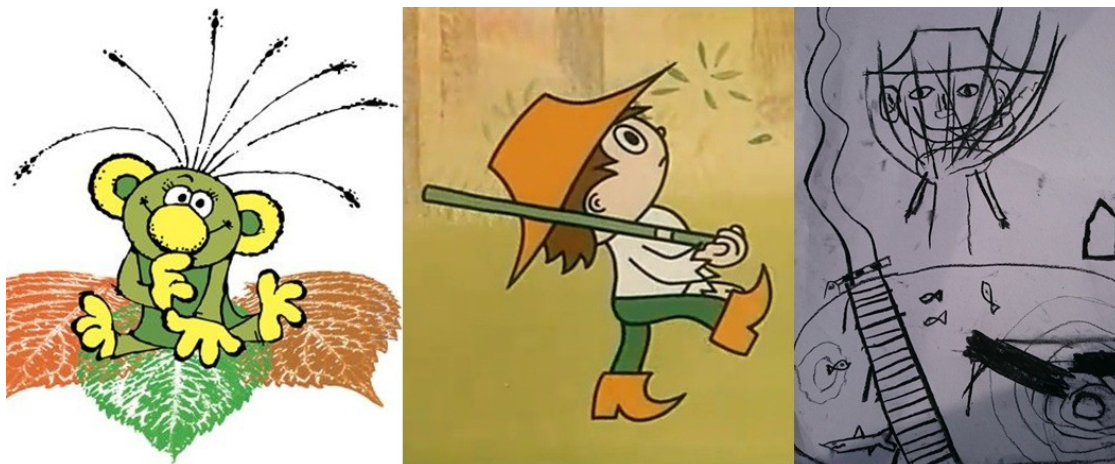
Obrázek 23 Práce dětí – 2. třída

Obrázek 24 Práce dětí – 2. třída

V obrázcích 22–24 můžeme dobře vidět výše zmiňované společné znaky. Vodníci i vodnice mají vysoký klobouk, vždy se u nich objevuje zelená barva a často další výrazná barva, která vodníka zdobí a charakterizuje. Na všech malbách dětí je také jednoznačně rozpoznatelné, že se jedná o bytost vodní, a tedy tu dominuje barva vody a pak barva toho, co kolem vody roste a co v ní žije. Myslím si, že je tu jednoznačná spojitost s vodními živočichy, jako je například žába.

Při práci ve 4. třídě jsem záměrně vybral techniku, která neumožňuje barevné ztvárnění, abych mohl pozorovat, jak bude tato bytost vypadat pak a jaké znaky a rysy jí děti přiřknou a zda tyto rysy budou společné i pro další vodníky. Motivací pro tvorbu byla báseň Karla Jaromíra Erbena Vodník.

Z výsledků prací uvádím dva příklady. Obrázek č. 27 sice vcelku zaznamenal děj, můžeme vidět prolomenou lávku i vír ve vodě, podoba vodníka tu je však zcela v zajetí předobrazů. Klobouk můžeme najít například u postavy Cipíška a uši pak nápadně připomínají Rákosníčka. Přestože báseň nic takového nezmiňuje, objevuje se zde fajfka. Postava vodníka je pak zasazena za vrbu.



Obrázek 25 Rákosníček

Obrázek 26 Cipísek

Obrázek 27 Práce dětí – 4. třída

U další z prací dětí 4. třídy, obrázku č. 28, můžeme vidět typičtějšího představitele vodnické profese. Opět se tu objevuje klobouk, podobný jako u vodníků z pohádek i z prací dětí 2. třídy. Prsty u rukou i nohou jsou pak zakončeny bambulkami, ty můžeme velice dobře pozorovat i u ilustrace vodníka k pohádce na obrázku č. 30, ale také u žáby, jako například té na obrázku č. 29. Podobnost s živočichem žijícím u vody je tu tedy jasně patrná.



Obrázek 28 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 29 Žába

Obrázek 30 Vodník z pohádky – ilustrátor neznámý

U všech kreseb i maleb vodníka můžeme najít jisté společné znaky. Je to tedy výše zmiňovaný klobouk, často fajfka, dále pak příbuznost k žábě, nebo rybě, která je patrná buď výběrem barev, případně podobnou stavbou těla, jako u obrázku č. 28.

Vodník je tedy jedna z těch bytostí, kde je pro děti velice obtížné vymanit se ze zajetí prekonceptů, předobrazů a minulých zkušeností. Takřka každé dítě se s vodníkem již v pohádce nebo jiném příběhu setkalo a má tedy vcelku jasnou představu o tom, jak zpravidla vypadá. Tyto představy pak promítá do své tvorby a dá se tedy vcelku úspěšně předvídat i výsledná podoba této bytosti.

Byla by tedy cesta jak více povzbudit imaginaci dětí a přemostit dřívější zkušenosti dětí s podobou vodníka? Domnívám se, že by jednou z možných cest bylo užití příběhu. Více pracovat s charakterem vodníka, pokusit se v dětech vzbudit pochopení pro dřívější vztah obyčejných lidí k této nadpřirozené bytosti. Že ji tedy vnímaly i jako nebezpečnou a krutou, že ji často drželi zodpovědnou za smrt svých bližních v jinak bezpečných vodách rybníků a řek. Pak by možná došlo ke změně v zobrazení této postavy.

2.7 Práce s tématem polednice

Tématem polednic jsem se zabýval během dvou různých výtvarných aktivit. Jedna z nich proběhla v 5. třídě.

V hodině jsem jako motivační část zvolil báseň Polednice od Karla Jaromíra Erbena. Báseň měla samozřejmě také funkci kontextovou, měla tedy dětem představit postavu polednice, aby ji následně mohly kreslit. Jak již píše v teoretické části této práce, báseň neudává ke vzhledu polednice mnoho informací, nicméně to, co sděluje, se také následně objevilo ve ztvárnění polednic dětmi. Z možných technik jsem se rozhodl pro přírodní uhel a děti měly k dispozici papír přírodního odstínu ve formátu přibližně A3.

Samotné tvorbě tedy předcházela jak pozorná, společná četba básně, tak i diskuze o ní, jejím obsahu a postavě polednice. V samotné tvorbě pak vzniklo několik různých variant polednic, které se přirozeně v některých ohledech podobaly. Podobnost byla dána básní, která do jisté míry určovala imaginární rámeček dětí.



Obrázek 31 Práce dětí – 5. třída

Obrázek 32 Práce dětí – 5. třída

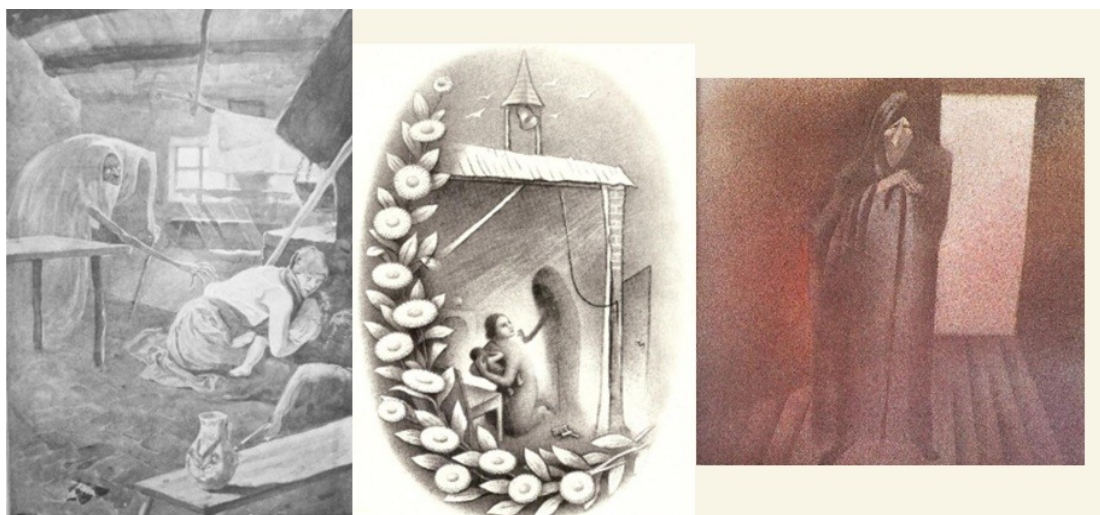
Obrázek 33 Práce dětí – 5. třída

Obrázky 31–33 představují několik variant polednic, které děti během hodiny výtvarné výchovy nakreslily. Ve všech můžeme určit společné znaky jako je plášť s kapucí – v básni uvedený jako plachetka. Výrazu tváře se děti často vyhýbaly, pokud už byl zachycen, pak je to tvář staré ženy, vyhublé, vráscitě a v některých případech i zjizvené.

U obrázku č. 31 můžeme vidět, jak si polednice s krutým výrazem ve tváři tiskne dítě k hrudi. Zde došlo k odlišnému výkladu smyslu básně, než jak je běžně chápána. Příčinou smrti je tu polednice jakožto aktivní vrah dítěte.

Když se opět podíváme na původní ilustrace k básni, najdeme zde mnoho společných rysů. Kresba na obrázku č. 32 je svojí technikou velice blízko polednici Jana Zrzavého (obr. 35). Postavení polednice jen tak opírající se o hůl je zase možné najít na ilustraci Adolfa Borna (obr. 36)

Jestliže bylo společným znakem pro ilustrace z průběhu posledního století umístování polednice dovnitř stavení, pak v případě dětí páté třídy nedošlo na prostředí vůbec. Důvodem snad může být důraz na postavu polednice, či zdánlivá nedůležitost jakékoliv prostředí vytvářet. Jinak tomu bylo v hodině výtvarné výchovy s dětmi 4. třídy.



Obrázek 34 Stanislav Hudeček, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, 1901

Obrázek 35 Jan Zrzavý, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice z pověstí národních 1953

Obrázek 36 Adolf Born, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, Praha 1989

Ve 4. třídě jsem se rozhodl nepracovat s básní, ale použít jako zdroj Art book ke hře Zaklánač Wild Hunt. Jedná se o třetí pokračování hry, která vychází ze stejnojmenných knih od polského autora Andrzeje Sapkowskiho. Ve hře se opakovaně objevuje postava polednice a protože hra významně čerpá ze slovanské mytologie, považoval jsem tento zdroj za vhodný.

Děti pracovaly na základě přečteného textu (příloha č. 2) a k bližšímu určení kontextu, prostředí, kde se polednice vyskytuje, jsem jim z art booku ukázal dvě krajiny (obr. 37 a 38). Na nich mohly vidět sady, pole, louky, polní cesty i obilné lány, tedy všechny místa, kde je podle příběhu možné polednici potkat.



Obrázek 37 Art book Witcher 3 Wild Hunt

Obrázek 38 Art book Witcher 3 Wild Hunt

Pro práci jsem vybral akvarel a nestandardní čtvercovou čtvrtku. Chtěl jsem, aby už tím, že děti pro práci dostaly takovýto formát papíru, cítily, že se bude jednat o důležitou a zajímavou činnost.

Všechny polednice namalované během této hodiny byly zachyceny ve venkovním prostředí, v krajině. Děti k tomu nenásilně přivedl jak přečtený text, tak i obrázky krajiny, které jsme si na začátku ukázali. Z mé strany se jednalo o záměr. Zajímalo mě, jakou proměnou tato bytost projde, přesuneme-li ji z prostředí domu, které zaujímala v básni, právě do krajiny.

Nejprve však k výstupům z hodiny 4. třídy. Krajině většinou dominuje obilný lán. Občas je tu možné vidět i nějaký strom. Na obrázcích 34 a 35 můžeme vidět postavu polednice jak se jakoby vznáší krajinou. Zde je výrazný odklon od básnické podoby bytosti. V básni kráčí o holi a má hnáty křivé, v textu ze světa Zaklínače je naopak polednici přiřknut původ spíše ze slunce a větru. Zde se nám zajímavým způsobem představa o polednici vrací zpět k Váchalově, tedy že Silfa, neboli větronoš je nejbližším příbuzným polednice. Je vysoce pravděpodobné, že toto jsou skutečné kořeny ve slovanské mytologii.

Pokud se na obr. 34 a 35 podíváme z hlediska použitých barev, vidíme, že se děti přiklánějí k tmavým odstínům, jako by postava byla v ostrém kontrastu ke slunečnému horkému dni. V jednom případě není polednici do tváře vidět vůbec (obr. 39). U obr. 40 nám pak nemůže uniknout použití červené barvy na škrábance, ústa, skrání i oči. Polednice tu sice má tvar lidské postavy, zároveň je však holohlavá a její tvář příliš lidskou nepřipomíná. Obrázek č. 41 na první pohled vyžaduje nějaký komentář. Dívka, která ho namalovala, k němu dodala následující informace. Pracovala na základě textu, který jsme četli: „*V horkém dni se začne obilí na poli ohýbat a pohupovat ze strany na stranu jako v silném větru, přestože je absolutní bezvětrí. Svým pohybem mohou vytvářet větrné víry.*“⁶¹ V jejím případě tedy nevidíme polednici přímo, ale projevy její přítomnosti. To však neznamená, že by na obrázku polednice nebyla. Dívka jí přiřazuje podobu ze slunce a větru, tedy na první pohled neviditelnou. Větrné víry, vítr sám i žár poledního slunce je tedy jak předzvěstí jejího zjevení, tak i důkazem její přítomnosti. V tomto se autorka vydává za pomoci své fantazie dál než samotní autoři příběhů o Zaklínači, kteří polednici přeci jen jistou podobu přiřkli.

⁶¹ The Witcher 3: Wild Hunt ART BOOK, 2015



Obrázek 39 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 40 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 41 Práce dětí – 4. třída

Podívejme se tedy na práce obou skupin. Je možné i přes zcela odlišné techniky i zadaný kontext vysledovat nějaké společné znaky? Většina dětí z obou skupin si polednici představuje jako jakousi postavu, která je víceméně podobná té lidské. Když porovnáme podoby polednic vytvořené na základě básně a na základě textů ze hry, je velice dobře vidět, jaký vliv měla báseň na utváření představ o této bytosti u nás. Věřím, že je možné polednici objevit ve více slovanských kulturách, avšak její podoba bude bližší té nezatížené příběhem popisujícím v básni.

Polednice tedy jednou vidíme kráčet o holi, podruhé se pak spíš vznášejí v krajině. V obou případech jsou oděny do jakéhosi pláště, který často také zakrývá hlavu. Přestože se jedná o ženu, často jí chybí vlasy, případně nedokážeme rozlišit, jestli je vůbec má.

Dalo by se také říci, že má polednice z maleb dětí čtvrté třídy blíže k nadpřirozené bytosti než ta, kterou můžeme vidět u dětí třídy páté.

Co za předobrazy tedy můžeme vysledovat u dětských ztvárnění polednic? Často je to ženská postava, někdy v kápi, někdy v dlouhých šatech. V případě obr. 40 se objevuje i krev, která se zdá jako tradiční prvek působící odpor a strach, tak jako třeba na obrázku č. 42. S tímto motivem se lze setkat vcelku často například ve filmech či ve hrách.



Obrázek 42 Krvácející oči (pinterest.com)

2.8 Práce s tématem jeskyněk

K práci dětí na téma jeskyněk jsem užíval známý pohádkový příběh O Smolíčkovi a u dětí 4. třídy pak navíc i základní informace o těchto bytostech z díla *Ďáblova zahrádka* od Josefa Váchala. Zde jsme se pokusili v podstatě o reprodukování původního vzhledu jeskyněk na základě informací o jejich podobě z období od 16. do počátku 20. století.

První hodina proběhla právě ve čtvrté třídě. Jako úvod jsem si zvolil čtení pohádky O Smolíčkovi. Před četbou jsem dětem naznačil, ať bedlivě sledují, co se o známé, neznámé postavě jeskyňky v příběhu dozví. Po četbě probíhal krátký rozhovor o tom, jaké vlastnosti jeskyňka má a jak na děti působila. Následně proběhla četba upraveného úryvku z knihy Josefa Váchala *Ďáblova zahrádka*. Děti byly skrze tuto četbu seznámeny nejen s těžko představitelnou dobou, po jakou jsou jeskyňky lidem známy, ale také jakou představu o podobě jeskyněk měli lidé v dřívějších dobách, tedy: „*Zelená, jakoby vodní, strašidla přírodní, mají tělo jako had utvořeno, ruce hlavu a dlouhý vlas.*“⁶² Na základě této i prvotní četby se přistoupilo k samotné tvorbě. Při ní se měly děti opřít o získané informace k fyzické

⁶² VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992, s. 80. ISBN 80-85192-32-2.

podobě jeskyněk a zejména o závěry z naší rozmluvy o povaze a vlastnostech jeskyněk, tedy že jsou zlé, zákeřné, kruté. Na díle pracovaly suchými pastely.

Po dokončení práce jsem výkresy rozložil na koberec a společně jsme se kolem nich usadili. Požádal jsem děti, aby chvíli jen vnímaly, jak se jim zdá, že na ně jednotlivé podoby jeskyněk působí. Následně jsem jednoho z žáků požádal, aby tato díla seřadil vedle sebe tak, aby úplně vpravo byla ta jeskyňka, která se mu zdá, že nejvíce splňuje vlastnosti zlé a kruté bytosti, takové, která budí strach. Nalevo pak ta, která je dle jeho mínění strašidelná nejméně. Jakmile vybral podle něj nejvíce strašidelnou, zeptal jsem se na důvod výběru, tedy co má za pocit, že jím vybranou kresbu dělá tak strašidelnou. Takto pak obrázky seřadil další žák a další. Někteří se rozhodli o zachování původního pořadí, tak jak ho sestavil spolužák před nimi, jiní pak řadu lehce obměnili. Na závěr jsme společně vybrali čtyři kresby, které v nás nejvíce vyvolávaly pocity zmíněné výše a pokusili jsme se zachytit, tentokrát společně, čím na nás tyto kresby nejvíce působí. Z těchto závěrů mohu zmínit: červené oči, černé ostré zuby, ostré zašpičatělé ruce, nemilosrdné oči a zatočený, hadovitý ocas.



Obrázek 43 Jeskyňka X. práce dětí 4. třídy

Obrázek 44 Jeskyňka XI. práce dětí 4. třídy

Obrázek 45 Jeskyňka XII. práce dětí 4. třídy

Obrázek 46 Jeskyňka XIII. práce dětí 4. třídy

Výraznou úlohu v případě prací 4. třídy sehrály informace o podobě jeskyněk z Váchalovy knihy. Z nedostatku lehce dostupných vizuálních představ o podobě jeskyněk děti ochotně do svých představ začlenily alespoň to málo, co zápis v Ďáblově zahrádce mohl poskytnout. Přesto je zde možné vypořádat další zdroje představ. Obrázek č. 44 je kresba chlapce, který často hrává hry na playstation, konkrétně hru Diablo. V ní je celá řada příšer, které má jako hrdina ve službách světla za úkol zničit. Při porovnání obrázku č. 44 a 48 se nemůžu ubránit

pocitu, že právě podoba naga z Diabla 3 byla vizuálním předobrazem pro tvorbu chlapcovy kresby.



Obrázek 47 Zaklínač, troll

Obrázek 48 Diablo III, naga

Pro porovnání závěrů, které se mi povedlo získat, jsem si připravil podobnou hodinu v třídě nulté, což je v britském školském systému Year 1 a tedy děti ve věku pěti let.

I v této třídě jsme začali četbou příběhu. Zdůraznil jsem dětem, aby se pokusily vnímat, jaké jeskyňky jsou. Četl jsem jim text sám a pokusil se svým přednesem děti vtáhnout do příběhu, aby dobře plnil svoji motivační roli. Následně děti dostaly papíry formátu A3, se kterým do této doby pracovaly pouze výjimečně. Ke kresbě jsem opět zvolil pastely, a protože s nimi děti dříve nepracovaly, velice krátce jsem předvedl, jakým způsobem se s nimi dá pracovat, například za pomoci rozmazávání prsty. Samotná technika měla také jistý motivační význam. S dětmi jsme si po přečtení příběhu chvíli povídali. Mé otázky směřovaly na to, jaké jeskyňky v pohádce byly, jak se chovaly, co dělaly. Děti většinou říkaly, že byly zlé a prolhané. Jeden chlapec se zeptal, jestli by raději nemohl malovat jelena, jeskyňku že neumí. Na to jsem se zeptal dětí, jestli některé z nich už takovou jeskyňku vidělo a ví tedy, jak vypadá. Protože se nikdo nepřihlásil, došli jsme k závěru, že když nevíme, jak vypadá, tak vlastně můžeme namalovat cokoli a nebude to špatně. Myslím, že se mi povedlo pomoci mu jeho obavu překonat. Následoval tedy čas samotné kresby. Některé děti se ihned pustily do ztvárnění jeskyňky, tak jak si ji představují, jiné se rozhodly začít s „bezpečnějšími“ prvky,

například mráčky a sluníčkem. Když jsem procházel mezi lavicemi, několikrát jsem zopakoval, že chválím ty, kteří už se pustili do kreslení té naší jeskyňky. Tu že potřebujeme.

Děti většinou neměly potíže s využitím celé plochy papíru, i když někdy byly jeskyňky menší a většinu zabíralo prostředí jeskyně, kde byl Smolíček vězněn. Po dokončení práce jsme je vyrovnali na koberec a děti se usadily do půlkruhu kolem. Podobně jako v případě 4. třídy jsem se dětí zeptal, který obrázek se jim zdá nejvíc strašidelný a na kterém se jim jeskyňka zdá nejvíc opravdová. Vždy jsem vyvolal jednoho žáka a ten vybraný obrázek posunul blíže k tabuli.



Obrázek 49 Jeskyňka V.

Obrázek 50 Jeskyňka VI.

Obrázek 51 Jeskyňka VII.

Obrázek 52 Jeskyňka VIII.

Obrázek 53 Jeskyňka IX.

Když si jeden obrázek vybral, zeptal jsem se ho, proč ho vybral a co mu na něm přijde strašidelné. Děti odpovídaly takto: červené oči, hodně nohou, hodně rukou, jizvy, spousta očí, nůž v ruce, je zlá. Jeden chlapec také okomentoval svoji jeskyňku tak, že má křídla proto, že jeho tatínek říká, že jeskyňky jsou takové zlé víly (obr. 53). K tomuto tvrzení se vrátím

o něco níže. Na obrázcích je velice dobře patrný motiv nadpočetných končetin i očí. V případě, když děti nemají žádnou vizuální zkušenost s podobou jeskyňky, uchylují se právě k něčemu neobvyklému. Strach v nich tedy podvědomě vyvolává abnormální, nelidská podoba. Dále se objevují jizvy, například u obrázků 49, 50, 51. Ve většině případů zlou povahu jeskyněk vyjadřuje výraz tváře.

Po hledání strašidelných prvků na jejich vlastních dílech jsem pokročil dále. Velice mě zajímalo, jak by děti reagovaly na kresby dětí ze 4. třídy. Vyměnil jsem tedy kresby na koberci za práce těchto dětí. Opět jsem je požádal, aby vybraly takový obrázek, na kterém se jim zdá jeskyňka nejstrašidelnější, a pokusily se říci proč. V tabulce níže shrnuji výsledky jejich odpovědí.

Tabulka 1 Hodnocení kreseb dětí

Hodnocení kreseb dětí 4. třídy dětmi 0. třídy		
	Prvky vyvolávající strach zmíněné dětmi	Počet hlasů
Obrázek 45	Vlnité tělo Červené oči Bílá hlava	3
Obrázek 44	Velké zuby Dlouhé vlasy (rohy) Dlouhý ocas Drápy	3
Obrázek 46	Vlnité ruce Vlnité nohy Rohy Zuby	8

Rád bych zdůraznil, že jsem postupoval odlišně v případě podávání vstupních informací pro práci dětí. Zatímco v případě žáků 4. třídy jsem dodal určité informace o podobě jeskyněk, mladší děti čerpaly pouze z přečteného příběhu a své fantazie.

Jako poslední jsem zadal tvorbu jeskyněk v 5. třídě. Průběh hodiny byl velice podobný jako ve třídě nulté. Jako techniku jsem tentokrát zvolil uhel. Děti jsem při práci povzbuzoval k zachycení vlastních představ, aby se pokud možno nenechaly ovlivnit tím, co zrovna kreslí jejich spolužák. V případě tří děvčat je nicméně naprosto zjevná podobnost očí, které nakreslila jedna z nich a dvě její kamarádky je v podobném stylu nakreslily také. V závěru jsem opět děti požádal, aby rozhodly, jaké podoby jeskyněk se jim zdají nejstrašidelnější a nejmíc odpovídají tomu, co o jeskyňkách víme.



Obrázek 54
Jeskyňka I.,

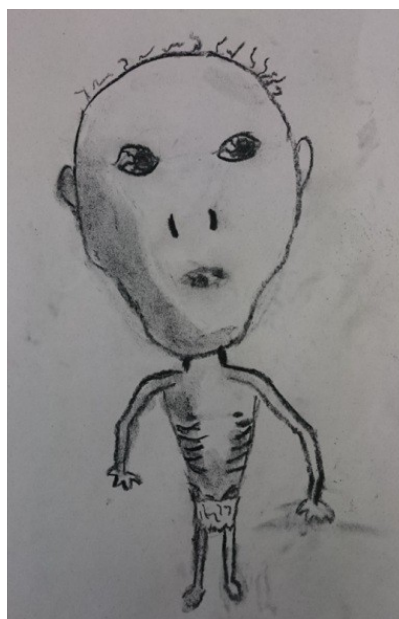
Obrázek 55
Jeskyňka II.

Obrázek 56
Jeskyňka III.

Obrázek 57
Jeskyňka IV.

Obrázky 54–57 ukazují jejich výběr. U obrázku 56 a 57 vidíme v rukou jeskyňky nůž a u obrázku 54 pak jakousi kouzelnou hůlku. Zde se pravděpodobně objevuje inspirace světem kouzel a čar. V případě obrázku č. 55 chlapec, který je jeho autorem, udal dva hlavní zdroje svých představ. Dle svých slov vycházel zejména z postavy Gluma, stvořené J.R.R. Tolkienem, a postavy Voldemorta z příběhů o čarodějném učni Harry Potterovi od autorky J. K. Rowlingové. K postavě Gluma můžeme nalézt informace v Tolkienově bestiáři. Jedná se o bývalého hobita, který však našel prsten zla a podlehl jeho zhoubné síle. Stal se lidožroutem a vyhýbal se světlu. Žil v jeskyních, mimo lidská i hobití obydlí. „*Kůže mu olysala a byla vlhká, tělo měl vyzáblé. Hlavu měl vychrtlou jako lebku, ale oči se mu zvětšily jako oči ryb, žijících hluboko v moři... Zuby se mu prodloužily jako skřetí tesáky a hobití nohy se rozplácly a vytvořily se na nich blány. Paže se mu prodloužily, ruce zvětšily a naplnily zlou svíravou silou.*“⁶³

⁶³ DAY, David. *Tolkienův bestiář*. Plzeň: Mustang, 1995. ISBN 80-7191-015-5.



*Obrázek 58
Jeskyňka II.*



*Obrázek 59
Glum, filmová verze
románu Pan prstenů*



*Obrázek 60
Lord Voldemort, filmová
verze románu o Harry
Potterovi*

U obrázku č. 55, respektive č. 58 můžeme pozorovat zjevné shody s předlohami, se kterými chlapec ve své fantasií pracoval. Podobnost s obrázkem č. 59 je patrna na způsobu kresby těla i částí oblečení. Inspirace podobou Lorda Voldemorta je patrna na kresbě obličeje a to zejména nosu. V tomto případě si nejsem zcela jist, nakolik se představa chlapce spojila s příběhem o jeskyňkách. Nicméně vzhledem k důrazu v zadání práce na snahu o zachycení jejich hlavních vlastností jako jsou krutost a zlá povaha je pochopitelné užití výše zmíněných předobrazů jako inspirace.

Ještě bych se na chvíli rád zastavil u jedné z prací této třídy. Na obrázku č. 61 je jedna z méně tradičních variant jeskyňek. Dle chlapcova vysvětlení se nechal inspirovat kouzelným džinem. Jeho jeskyňka tedy nemá nohy. Tak jako v předešlém případě s obrázkem č. 58 je zde tedy velice dobře patrný předobraz k výslednému dílu, ale je otázkou, nakolik o této bytosti chlapec smýšlel jako o jeskyňce z čteného příběhu.

Jakým způsobem tedy děti vykreslily podobu jeskyňek? Je možné vypožorovat nějaké společné znaky? Pokud se podíváme na výraz tváře, můžeme všechny jeskyňky rozdělit do dvou skupin. Buď mají zlý pohled a ústa zkrivená do nepřátelského výrazu, často s viditelnými zuby, nebo jsou zachyceny s úsměvem na rtech a o jejich zlé povaze vypovídá

zbytek jejich výrazu. Pro oči si děti vybírají černou, nebo červenou barvu. Černá i červená barva se často objevuje i u ztvárnění dalších bytostí. U menších dětí se zlá povaha jeskyňky navíc projevuje nadpočetnými páry končetin, a to ať už rukou, nebo nohou. To samé je možné pozorovat i u počtu očí.



Obrázek 61 Jeskyňka V. – práce dětí



Obrázek 62 Džin

V případě 4. třídy jsem se pokusil zařazením Váchalova popisu jeskyňky o povzbuzení představivosti dětí. Při porovnávání podob jeskyněk z této hodiny a zbývajících dvou hodin s totožným tématem, kde děti pracovaly pouze na základě čtené pohádky, můžeme spatřit několik velice zajímavých rozdílů.

V případě prací 0. a 5. třídy můžeme pozorovat, že většina dětí ve svých představách o podobě jeskyněk vychází z lidské postavy a v této postavě se pak pokouší zachytit rysy této bytosti. V případě 4. třídy, kde žáci pracovali na základě Váchalova textu, je viditelný výrazný odklon od lidské postavy. Váchalovu představu jeskyňky, zelené, hadovité a kruté bytosti, přijaly děti za svoji a na základě ní pak vytvářely svá zobrazení. V dětské fantasmii tedy došlo k propojení předobrazů hada a lidské bytosti, což se bez použití Váchalova textu ve zbylých dvou třídách nestalo. Další rozdíl můžeme pozorovat v obličejích jeskyněk. Děti 5. i 0. třídy vycházející pouze z textu pohádky pracují s obličejem ženy či dívky. Děti 4. třídy vychází z Váchalova popisu, že jeskyňka je vodní strašidlo, a mají tedy daleko větší pole působnosti v tom, jak svoji jeskyňku vypočítat.

2.9 Předobrazy a prvky strachu

V minulých kapitolách jsem se zabýval jednotlivými hodinami pracujícími vždy s jednou z vybraných bytostí. Na tomto místě bych se pokusil shrnout vše podstatné týkající se předobrazů, prekonceptů, ze kterých děti vycházely, a následně zachytit to, co na děti působí strašidelně, jak ony samy pracují s prvky strašidelnosti a s tajemnem.

2.9.1 Je to jako...

Snažit se vypořádat a vypátrat, co bylo základem pro jednotlivé představy dětí, které zaznamenaly v hodinách zabývajících se tajemnými bytostmi, není snadný úkol. V této části shrnu jednotlivé předobrazy a vizuální zkušenosti, které nejčastěji vstupovaly do jejich tvorby.

2.9.2 Prostředí, kontext

Z hlediska prostředí, do kterých si děti ve svých představách nadpřirozené bytosti zasazovaly, můžeme zmínit určitě hned několik příkladů. V případě vodníků to byl rybník, u polednic obydlí, ale také obilné lány a vesnická krajina, v případě jeskyněk pak jeskyně, která byla pravděpodobně ukrytá někde v lese. Mnoho prací se soustředilo na vytvoření podoby bytosti, ale o něco méně na prostředí, do kterého ji zasazují. Zde mohlo být důvodem i zadání práce, které se spíše snažilo klást důraz na podobu bytostí a občas opomíjelo prostředí.

Na obrázku č. 43 můžeme velice dobře pozorovat jeskyňku, která je v jeskyni, v níž můžeme vidět ohniště a skrze vchod pak výhled na les. Dá se tedy předpokládat, že les hrál také svoji roli v případě představování si jeskyňky. Les v tomto případě je ale spíše řídký, až by se zdálo, že je sadem. Je možné, že zde chybí zkušenost s hustým temným lesem?

Na obrázku č. 53 opět vidíme jeskyni, ta je temná, černá, ale přeci jen zde postřehneme slunce se svými paprsky, je pravděpodobné, že představa skutečné temné jeskyně dítěti chybí a samo ji tedy vidí jako místo, kde slunce přeci jen svítí.

U akvarelových obrázků polednic pak vidíme venkovní krajinu obilných lánů. Zde zcela jistě zafungovala ukázka venkovských krajin z obrázků č. 37 a 38, z nichž děti při své tvorbě vycházely. Je ale také možné, že jim tyto obrázky oživily jejich předchozí vizuální zkušenost a napomohly jí vynořit se na povrch.

U prostředí tedy děti přirozeně vychází ze známých míst, jako jsou rybníky, louky, lesy a jeskyně. Důležité je, že se jedná o místa mimo domov a město, tedy místa do jisté míry tajemná, kde se může stát mnohé, včetně zjevení takovéto bytosti. Tady vidím paralelu k středověké tendenci umísťovat nadpřirozené bytosti do lesů. Vzhledem k tomu, že ale právě bytosti, s kterými tato práce pracuje, mají své kořeny v době středověku, ne-li v dřívějších dobách, pak se vlastně jedná pouze o přetrvávající tradici.

2.9.3 Postavy

V případě bytostí pramení inspirace z několika zdrojů. Jedním jsou nepochybně pohádky. U vodníků je to zdroj velice silný a množství různých podob vodníků, které děti měly možnost vidět, není zrovna malé. Nejsou to ale pouze obrazy vodníků, které utváří nové podoby v představivosti dětí. Můžeme zde vidět i prvky jiných pohádkových postav, jako je např. Cipísek nebo Rákosníček. Podobným způsobem se pak při tvorbě jeskyněk uchyluje dětská představivost k uloženým obrazům dříve viděných nadpřirozených postav z filmů a seriálů hraných i animovaných a pak samozřejmě také k počítačovým hrám. Pojmem počítačové hry v tomto případě myslím všechny hry, které děti mohou hrát za použití moderních technologií.

Proč se dítě při své tvorbě inspiruje nadpřirozenými postavami z fantasy filmů a ne například z podoby zvířete?

Domnívám se, že je v momentu tvorby a aktivního užívání imaginace pro mysl přirozené vydat se nejprve ke zdrojům blízkým tématu zadání. Od tradiční pohádky je přeci vcelku blízko ke známému fantasy filmu. Tento film je navíc natolik známý, že jsou navnímané předobrazy velice dobře uloženy v dětské paměti. Je nutné si uvědomit také to, že dítě mohlo vidět postavu Voldemorta ve filmech rozhodně vícekrát než například medvěda nebo vlka. To samé bude platit o bytostech z počítačových her.

Při procesu tvorby dochází tedy přesně, tak jak píše v kapitole Proces utváření nových představ, k postupnému vynořování různých kombinací minulých vizuálních zkušeností, a tak se v případě obrázku č. 58 setkáváme s jednoznačnými prvky jak Voldemorta, tak Gluma. Při opětovném vnímání výsledku vlastní práce, případně již během procesu, se může stát, tak jako v tomto konkrétním případě, že si je autor vědom zdrojů, ze kterých ve svém díle vychází. Sám udává: *Při kresbě jsem to maloval jako Gluma, ale pak jsem si vzpomněl na Voldemorta.*

V jiných případech však k poznání nedojde a původní inspirace je tedy obtížněji identifikovatelná.

Uvedme si ještě jeden příklad prekonceptu v dětské tvorbě. U obrázku jeskyňky (obr. 44) je na první pohled viditelná inspirace v hadovi, ta ovšem pocházela z části textu Josefa Váchala, který měly děti k dispozici, než začaly kreslit. Při bližším zkoumání a při znalosti této oblasti lze ale objevit další předobraz k chlapcově jeskyňce. Tím je bytost zvaná naga (obr. 48) ze hry Diablo III. Žákova imaginace se tu tedy vydala do světa her, který velice často pracuje s tajemnými a nadpřirozenými bytostmi a vzhledem k tomu, že, jak sám říká, hraje Diablo velice často, má tyto navnímané zkušenosti, předobrazy velice dobře uloženy ve své mysli.

Posledním příkladem pak může být předobraz trolla ze hry Zaklínač (obr. 47), ten byl inspirací pro kresbu jeskyňky na obrázku č. 43. Troll byl v paměti chlapce velice dobře uložen, protože se s ním nedávno setkal při jedné ze společných her Dračího douště, kde jako hrdina středověkého fantasy světa se s ním musel utkat. Jsem toho názoru, že zde tedy zafungovaly i emoce. Díky silnému prožitku si tuto postavu, bytost velice dobře zapamatoval a pak částečně nevědomě její vzhled použil při svém vytváření podoby jeskyňky.

Z práce na téma polednic můžeme vysledovat podobu klasické stařeny (možná čarodějnice), tedy vlastně běžné lidské bytosti; však například čarodějnice v pohádkách je také často zobrazována jen jako stará zlá žena. Ta je tu přítomna hlavně v případě kontextu básně Polednice. Dalším předobrazem je pak opět žena, tentokrát její dlouhý šat. V absenci nohou u polednice můžeme vidět představu jistého druhu ducha. U obrázku č. 40 se pak pravděpodobně propojilo několik předobrazů z démonů objevujících se ve hrách a také nemrtvých, takzvaných zombie. Polednici tu žák vidí jako dříve zemřelou lidskou bytost, proto i krev a šedý odstín kůže.

Předobrazy v tvorbě samotných bytostí jsou tedy pohádkové postavy, bytosti z filmů i her, dále pak z běžného života, například stařena. Z pohádek se tu objevují vodníci, víly, džin, Cipísek, Rákosníček i čarodějnice, z filmů Voldemort, či Glum a z her démoni, nagy i různí nemrtví jako jsou například zombie (viz tabulka č. 2).

Tabulka 2 Zaznamenané předobrazy dětí

Zaznamenané předobrazy dětí			
Pohádkové bytosti	Filmové bytosti	Herní bytosti	Skutečné postavy
Džin Rákosníček Cipísek Čarodějnice Víla	Voldemort Glum Upír	Naga Démoni Nemrtví	Stařena

2.9.4 Barvy

Než se podíváme na barvy, které děti ve své práci užívaly, je třeba rozdělit bytosti, se kterými jsme pracovali, na dvě skupiny.

Vodník je vnímán jako pohádková bytost ne příliš tajemná a spíše pozitivní, v některých případech možná neutrální. Při jeho malování tedy děti bez potíží pracují i se světlými a veselými barvami. Zelená barva zde vychází ze zvířecí říše, pravděpodobně od žab, modrá z vody a barvy jako jsou žlutá či červená se objevují na jeho oblečení a mají v očích děti za cíl vodníka namalovat barevného a veselého. Jistě by se dalo najít více pohádkových bytostí, které jsou vnímány velice pozitivně, a tajemna na nich už příliš nenalzáme.

Druhou skupinou pak budou jeskyňky společně s polednicí. Zobrazování těchto bytostí se vyhýbáme daleko více, než je tomu u vodníků, a mnoho dětí žádné jejich zobrazení nikdy nevidělo. Tajemné jsou tedy nejen svou povahou, ale i svým zjevem. Při malování těchto bytostí děti sahaly zejména po černé a červené barvě, u starších dětí to pak byla i barva šedivá. Černou barvu vnímám jako barvu noci, neznámého, nepřátelského a tajemného. Červená barva je pak u těchto dvou bytostí barvou evokující krev a opět zlo, však i peklo a jeho démoni jsou zobrazováni rudou barvou. Původ mi zde asociuje lávu, tedy nitro země.

2.9.5 Strašidelnost

Z reflexí s dětmi, pečlivého zkoumání jejich prací a z vyhledaných předobrazů, ze kterých děti vycházely při své tvorbě, jsem získal množství ukazatelů strašidelnosti. Co tedy děti vnímají jako strašidelné a jaké prvky strašidelnost umocňují?

Některé bytosti jsou strašidelné už tím, že o nich příliš nevíme, jsou tajemné. Dalo by se říci, že čím méně tajemná bytost je, tím méně ji považujeme za strašidelnou. Pokud už však dojdeme k jejímu zobrazení, pak děti přikládají velkou váhu barvě. Černá a červená je častou volbou pro bytosti zlé a strašidelné. Černé mohou být oči, ruce či celá bytost. Někdy lze takto transformovat bytost hodnou na bytost zlou pouhým použitím černé barvy, jako je tomu na obrázku č. 53 u jeskyněk, kterým byly předlohou pohádkové víly. Jak chlapec řekl: „*Jeskyněky jsou přeci zlé víly*“.

Rudá barva pak budí strach hlavně v případě očí. Ty se takto objevují ve většině namalovaných zlých bytostí. Častým jevem jsou také jizvy, které hyzdí obličej i tělo bytosti. Předškolní děti velice často považovaly za strašidelné velké množství končetin, případně očí. Zde spatřuji jednak inspiraci hmyzí říší, a pak také odpor k něčemu abnormálnímu, lidské bytosti zmutované, nepřirozené. Při dotazu na to, co pokládají děti za strašidelné, opakovaně uváděly vlnité (hadí) končetiny, rohy i právě rudé oči, všechno tedy spadající mimo svět lidských bytostí.

Na hlavě těchto bytostí se také v několika případech objevují rohy, které jsou pravděpodobně použity na základě předobrazu čertů a jiných pekelníků. Děti z 0. třídy rohy hodnotily jako jasný prvek strašidelnosti.

U starších dětí se neobjevují nadpočetné končetiny, ale jiné, více sofistikované mutace. Mohou to být ruce bez prstů, zakončené třeba drápy (dravci, šelmy), případně má namísto nich bytost chapadla. To samé se děje v případě nohou. Chapadla a jejich vlnitost považovaly mladší děti za jeden z velkých zdrojů strašidelnosti. Původem zde může být představa hada zmíněná ve Váchalově textu.

Další abnormalitou budící strach jsou pak samozřejmě oživilí mrtví. Objevuje se tu inspirace zombie, dříve bychom řekli ghúlem, ale i duchy nebo upírem, tedy navíc tvorem živícím se lidskou krví. U polednic vychází inspirace duchem z přečteného úryvku ze světa Zaklínače, upíří zuby můžeme velice dobře pozorovat na jednom ze zobrazení jeskyněk a k obrázku polednice (č. 40) chlapec uvedl, že je přeci už po smrti.

V případě, kdy je možné sledovat výraz obličeje ztvárněné bytosti, můžeme pozorovat zlobu, krutost, ale i faleš. Ústa bývají zkrivená hněvem a opět se tu dostává ke slovu výrazná černá barva. V ústech také bývá velké množství zubů. Za velice strašidelnou uváděly děti 4. třídy i absenci některých přirozených částí těla, například úst.

Zdrojem strašidelnosti jsou tedy prvky lidské a nelidské. Lidské jsou takové, které podvědomě můžeme hodnotit jako ošklivé, tedy velké jizvy, případně staré svaštělé tváře. Nelidské prvky budící strach jsou například nepřírodně černé či rudé oči, různé druhy mutací jako jsou nadpočetné končetiny, nebo naopak končetiny nekompletní, případně proměněné do chapadel. Strašidelnost tedy jednoznačně stále plyne z bytostí, které jsou lidské, ale zároveň zvířecí. Toto je neměnný zdroj strachu trvajícím do zajista více jak tisíc let, což dokládá například popis divého muže, citovaný zde v části Les, krajina vzniku nadpřirozených bytostí. Strach také budí smrt. Ještě více však popření smrti, mrtvá stvoření, která se mohou pohybovat, jako by byla živá.

2.9.6 Jaké podněty a postupy podněcují dětskou představivost?

Všichni bychom si asi přáli, aby dětská představivost byla co největší a aby ji děti rády a často během své tvorby využívaly.

Představivost a imaginace je základem tvůrčího procesu a jako taková tedy výrazně ovlivňuje jeho kvalitu ve smyslu originality. Imaginace nám umožňuje utvářet nové představy, ale i vidět nové možnosti. Je základním předpokladem pro výkon mnoha povolání a také má zásadní vliv na kvalitu našeho vnímání a prožívání.

Sami od sebe však děti představivost během své tvorby zapojují jen málo. Existuje tedy cesta, jak v dětech imaginaci podporovat, povzbuzovat či aktivovat? Věřím, že se mi v průběhu tvorby mé diplomové práce a v rámci hodin odučených na téma tajemných bytostí podařilo pochopit, jak některé postupy, kroky či složky hodiny, které lze v rámci práce s dětmi využít, jejich imaginaci významně povzbuzují.

Jednou z takových složek je zcela jistě literatura. Může se jednat o báseň, příběh, ukázkou z knihy, zkratka cokoli, co tematicky funguje se zvoleným námětem hodiny. Je třeba si uvědomit, že efektně strávený čas s četbou příběhu i s diskuzí o něm může u mnohých dětí právě proces imaginace aktivovat.

V případě, že daný příběh či jiný druh textu prezentuje učitel, zásadní roli hraje narativita. I velice dobrému příběhu o původu tajemné bytosti může špatné podání ubrat na efektivitě. Pokud je však text správně vybrán a dětem přednesen se zaujetím, sugestivně, pak je dopad na motivaci dětí i na jejich fantazii nezpochybnitelný.

Při práci s textem si je ale třeba být stále vědom toho, že je nutné nechat imaginaci dostatečný prostor. Chceme ji povzbudit, ne jí příliš usnadnit práci. Ve svých hodinách jsem se tedy

snažil obsah textů omezit na informace o kontextu, do kterého je bytost zasazena, jaké jsou její zvyky a chování a případně základní vizuální znaky. V případě, kdy dodáme informací příliš, mnoho dětí z nich bude automaticky vycházet a svoji představivost zapojí daleko méně.

Dodání kontextu je tedy důležité. Pokud pracujeme s bytostí, která se pohybuje po loukách a obilných lánech, je třeba to dětem říci a v některých případech se i ujistit, že si takové prostředí dokáží představit. Jejich fantazie pak bude pracovat na podobě dané bytosti o to lépe.

A co když má naopak dítě velice dobrou představu o tom, jak vybraná bytost vypadá? V mysli má uloženo mnoho vědomých i nevědomých vizuálních zkušeností a některé natolik silně, že je při zadání práce pravděpodobně pouze překreslí podle toho, jak si je pamatuje.

Abychom se mohli pokusit přemostit, obejít takovéto silné předobrazy a povzbudit dítě v aktivnějším užívání fantazie, musíme si být vědomi toho, jaké předobrazy se vlastně pokoušíme obejít. Jedná se o postavu polednice z filmu zahraniou hercem Bolkem Polívkou, nebo o vodníka Josefa Lady sedícího na vrbě?

V případě polednice jsem záměrně vytvořil velice silnou motivaci použitím textu z počítačových her, tedy moderního zdroje, který je dětem velice blízký. Přitom se však stále jednalo o zdroj vycházející ze slovanské mytologie, stejně tak jako známá báseň. Dodáním textu a příběhu jsem dětem pomohl vytvořit si ve své mysli obraz míst, kde se polednice může vyskytovat, a následně bez zadání jakýchkoliv informací o jejím vzhledu se pustily do práce. Věřím, že právě užití alternativního zdroje informací, který by mohl být samozřejmě i vymyšlen vyučujícím, se mi podařilo imaginaci dětí skutečně zapojit.

S kontextem a informacemi o bytosti pak souvisí tajemno. Na základě výsledků práce s dětmi se domnívám, že tajemno významně ovlivňuje představivost dětí. Pokud žák neví, jak daná věc vypadá, a přijme jako fakt, že to vlastně nikdo příliš neví, nejenom že tak překoná své obavy z tvorby, ale také se v něm vytváří skutečný zájem o zachycení tohoto vzhledu. Jedná se vlastně o proces odkrývání části tajemna, avšak zároveň vytvářející jeho formu, vizuální obraz. Velké působiště pro imaginaci dětí.

Závěr

Když jsem stál před výběrem tématu mé diplomové práce, dlouho jsem se nemohl rozhodnout. To však pouze do té doby, kdy jsem objevil vypsané téma Tajemné bytosti. Svět tajemna, fantasmie a podivných tvorů mě vždy fascinoval a možnost se tímto světem zaobírat hlouběji mě oslovila okamžitě.

Díky této diplomové práci jsem tedy měl možnost studovat historické proměny tajemných bytostí, ale i na toto téma pracovat s dětmi napříč 1. stupněm základní školy a umožnit jim nahlédnout do tohoto fascinujícího světa. Světa nadpřirozených sil, záhadných stvoření i strašidelných míst, kde se tyto bytosti mohou vyskytovat a ukrývat.

Věřím, že se mé nadšení z tajemna a z odkrývání možné podoby těchto fantaskních bytostí přeneslo i na děti. V jejich výtvorech jsem pak mohl sledovat cestu, kterou se jejich fantasmie při tvorbě ubírala. Předobrazy, které je inspirovaly, i prvky, kterými u dané bytosti vyjadřovaly její strašidelnost. Strašidelnost jakožto zdroj strachu, napětí, ale i právě tajemna.

Bylo úžasné pozorovat, jak v dětské tvorbě probíhá syntéza předešlých vizuálních zkušeností, jak se utváří nové podoby těchto tvorů, které si často nezadají se skutečnými ilustracemi z knih či arty z počítačových her.

Nemalým překvapením pro mne také bylo, jak je možné dodaným kontextem doslova manipulovat s představami dětí a tedy i výslednou podobou výtvarných děl. V případě, kdy jsem dětem pro ztvárnění jeskyňky poskytl pár informací z Váchalovy knihy, se to okamžitě dramaticky projevilo. Bylo možné pozorovat, jak jim pod rukama vznikají hadovitě, zelené bytosti, takového vzhledu, jakému se ostatní děti, vycházející pouze z pohádky O Smolíčkovi, ani nepřiblížily.

Věřím, že se mi povedlo poodhalit způsob, jak se utváří představy dětí, pochopit, z čeho vychází, a také jak nám tato znalost v případě potřeby může pomoci povzbudit dětskou imaginaci ve výtvarné tvorbě.

Tajemno nás láká a fascinuje právě svojí zastřeností, pod kterou si přejeme nahlédnout jako pod závoj, který nám brání ve výhledu. Dalo by se někdy domnívat, že už zájem o tajemno upadá, že už takřka neexistuje a tím ani zájem o něj, avšak pokud je tato práce něčeho důkazem, pak toho, že má tajemno stále svoji moc a dokáže rozjitřit představivost dětí, a nejen jich.

Seznam literatury

- ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Půdorys 2. vyd., Argo 1. vyd. Praha: Půdorys, 2010. ISBN 978-80-257-0347-2.
- BALEKA, Jan. *Anglicko-český slovník výtvarného umění: English-Czech dictionary of art terms*. Voznice: LEDA, 2003. ISBN 80-7335-033-5.
- BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 978-80-200-1909-7.
- BATYLDA, Marcin. *Zaklínač a jeho svět: průvodce (nejen) herním světem*. Přeložil Jakub MAŘÍK. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2015. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-347-8.
- BAUER, Jan. *Fantastický bestiář*. Ilustroval Lucie KREJČOVÁ. Nučice: F. Topič, 1997. Česká moderna.
- BLECHA, Ivan. *Filosofický slovník*. Olomouc: Fin, 1995. ISBN 80-7182-014-8.
- BORGES, Jorge Luis a Margarita. GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988.
- BRUGGER, Walter. *Filosofický slovník*. Praha: Naše vojsko, 1994.
- DAY, David. *Tolkienův bestiář*. Plzeň: Mustang, 1995. ISBN 80-7191-015-5.
- DAY, Malcolm. *100 postav klasické mytologie: seznamte se s fascinující historií řeckých a římských bohů*. V Praze: Metafora, 2008. ISBN 978-80-7359-139-7.
- DUROZOI, Gérard. *Filozofický slovník*. Praha: EWA, 1994. ISBN 80-85764-07-5.
- ECO, Umberto (ed.). *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0.
- EFLAND, Arthur. *Art and cognition: integrating the visual arts in the curriculum*. Reston, VA: National Art Education Association, c2002. ISBN 0807742198.
- GEIST, Bohumil. *Psychologický slovník*. 2. vyd. Praha: Vodnář, 2000. ISBN 80-86226-07-7.

GIORGI, Rosa., Stefano ZUFFI a Rosanna M. GIAMMANCO FRONGIA. *Angels and demons in art*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2005. ISBN 9780892368303.

HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Velký psychologický slovník*. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-686-5.

HARTL, Pavel. *Psychologický slovník*. Praha: Budka, 1993.

HARTL, Pavel. *Stručný psychologický slovník*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-803-1.

HRUBÍN, František. *Říkejte si pohádky*. Ilustroval Jiří TRNKA. Praha: Studio trnka, 2010. Jiří Trnka. ISBN 978-80-87209-53-0.

LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. Praha: Argo, 1998. Historické myšlení. ISBN 80-7203-074-4.

LINHART, Jiří. *Slovník cizích slov pro nové století: základní měnové jednotky, abecední seznam chemických prvků, jazykovědné pojmy : 30000 hesel*. Litvínov: Dialog, 2007. ISBN 80-7382-005-6.

MIRZOEFF, Nicholas. *Úvod do vizuální kultury*. Praha: Academia, 2012. Vizuální studia. ISBN 978-80-200-1984-4.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.

RUBIN, Miri (ed.). *The work of Jacques Le Goff and the challenges of medieval history*. Woodbridge: Boydell, 1997. ISBN 0-85115-622-3

SHARP, Daryl. *Slovník základních pojmů psychologie C.G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2005. ISBN 80-85880-39-3.

SCHAMA, Simon. *Krajina a paměť*. Praha: Argo, 2007. Zip (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-7203-803-9.

ŠVARŤÍČEK, Roman a Klára ŠEĎOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0.

VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďábovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku*. - Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-32-2.

VÁCHAL, Josef. *Josef Váchal 1884-1969: výstava 12. května-28. srpna 2005*. Praha: Paseka, 2005. ISBN 80-7185-763-7.

VASARI, Giorgio. *Životy nejvýznačnějších malířů, sochařů a architektů*. Redaktor Jan VLADISLAV. Praha: Mladá fronta, 1998. ISBN 80-204-0698-0.

VEBROVÁ, Jitka a Tomáš KRAJÍČEK. *Slovník cizích slov*. Praha: Plot, 2006. ISBN 80-86523-77-2.

Bylo, nebylo--: pohádkové motivy v českém moderním a současném umění. Galerie moderního umění v Hradci Králové, Horácká galerie Nové Město na Moravě [katalog výstavy]. Hradec Králové: Galerie moderního umění, 2005. ISBN 80-85025-49-3.

The Witcher 2: Assassins of Kings ART BOOK [Art book k počítačové hře], CD PROJEKT RED, 2012.

The Witcher 3: Wild Hunt ART BOOK [Art book k počítačové hře], CD PROJEKT RED, 2015.

Elektronické zdroje

ALIGHIERI, Dante. *Božská komedie* [online]. Přel. Jaroslav Vrchlický. V MKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011 [2016-07-09]. Dostupné z: https://web2.mlp.cz/koweb/00/03/62/16/70/bozska_komedie.pdf

ČERNÍK, Michal. Co víme o vodníkovi [online]. [28.5.2016] Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/webik/zabava/_zprava/basnicky-co-vime-o-vodnikovi--202811

ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice* [online]. V MKP 1. vyd. Praha : Městská knihovna v Praze, 2011 [09.07.2016]. Dostupné z WWW: <https://search.mlp.cz/cz/titul/kytice/3370042/>

GEINES, Janet Howe. Lilith – Seductress, heroine or murderer? [online]. Biblical Archaeology Society, 2016. [12.6.2016] Dostupné z:

<http://www.biblicalarchaeology.org/daily/people-cultures-in-the-bible/people-in-the-bible/lilith/>

KITZBERGEROVÁ, Eleonora. *Didaktika výtvarné výchovy* [online]. Praha: Ústav profesního rozvoje pracovníků ve školství, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-667-3 [12.7.2016]. Dostupné z: http://uprps.pedf.cuni.cz/UPRPS-353-version1-didaktika_vytvarne_vychovy.pdf

SLAVÍK, Jan. Pojem koncept v autonomním pojetí výchovy [online]. *Pedagogika*, 1995 [12.7.2016]. Dostupné z: http://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?attachment_id=3216&edmc=3216

Přílohy

Příloha č. 1

CO VÍME O VODNÍKOVI

To je mi záhada.

Nikdo z nás neviděl vodníka,
a přeci víme, jak vypadá.

Sedává na vrbě u svého rybníka.

V rybníku má kredenc s hrníčky,
ó kdepak aby z nich pil -
v hrníčkách uvěznil dušičky
všech lidí, které kdy utopil.

Bývá mu pět set let a možná víc,
bafá si z fajfky a kouká na měsíc,
čapku má na hlavě, kapičky u nosu,
kape mu ze šosu.

Nosí frac jako pán,
vypadá legračně, prostě je hastrman.
Víme, že počítá ryby,
a to je práce, jež se mu líbí.

Nikdo z nás neviděl vodníka,
když sedí na vrbě u svého rybníka,
a přeci víme, jak vypadá.
To je mi záhada.

Autor: Michal Černík

ČERNÍK, Michal. Co víme o vodníkovi [online]. [28.5.2016] Dostupné z:

http://www.rozhlas.cz/webik/zabava/_zprava/basnicky-co-vime-o-vodnikovi--202811

Příloha č. 2

Polednice

Za obzvláště horkých letních dnů, když slunce doputuje nejvýše, objevuje se polednice. V horkém dni se najednou začne obilí na poli ohýbat a pohupovat ze strany na stranu, jako v silném větru, přestože je absolutní bezvětří.

Polednice jsou tedy zrozeny poledním žářem, sálajícím horkem. Svým pohybem mohou vytvářet i větrné víry. Nikdy se neobjeví v deštivý den. Dále také nesnesou, když jsou někým pozorovány.

V horkém počasí a polední době ji můžeme potkat na venkově, nejčastěji na loukách, obilných polích, v sadech ovocných stromů i na křižovatkách polních cest. Putuje krajinou, a pokud potká jakoukoliv osobu, nejčastěji sedláky, vesničany pracující na polích, nebo děti hrající si poblíž, nemilosrdně na ně zaútočí. Takový nebožák pak nevyvázne živý.

Z vyprávění staré vesničanky

„Přestože si většina lidí myslí, že farmáři opouští práce na poli během poledního času proto, aby se schovali před žářem slunce, ve skutečnosti se schovávají ze strachu před polednicí!“

The Witcher 3: Assassins of Kings ART BOOK [Art book k počítačové hře], CD PROJEKT RED, 2015.

Příloha č. 3

Karel Jaromír Erben - Kytice

Polednice

U lavice dítě stálo,
z plna hrdla křičelo.
„Bodejž jsi jen trochu málo,
ty cikáně, mlčelo!

Poledne v tom okamžení,
táta přijde z roboty:
a mně hasne u vaření
pro tebe, ty zlobo, ty!

Mlč, hle husar a kočárek -
hrej si - tu máš kohouta!“ -
Než kohout, vůz i husárek
bouch, bác! letí do kouta.

A zas do hrozného křiku -
„I bodejž tě sršeň sám! -
že na tebe, nezvedníku,
polednici zavolám!

Pojď si proň, ty polednice,
pojď, vem si ho, zlostníka!“
A hle, tu kdos u světlice
dvěře zlehka odmyká.

Malá, hnědá, tváři divé
pod plachetkou osoba;
o berličce, hnáty křivé,
hlas - vichřice podoba!

„Dej sem dítě!“ - „Kriste Pane,
odpusť hříchy hříšnici!“
Div že smrt jí neovane,
ejhle tu? - polednici!

Ke stolu se plíží tiše
polednice jako stín:
matka hrůzou sotva dýše,
dítě chopíc na svůj klín.

A vinouc je, zpět pohlíží -
běda, běda dítěti!
Polednice blíž se plíží,
blíž - a již je v zápětí.

Již vztahuje po něm ruku -
matka tisknouc ramena:
„Pro Kristovu drahou muku!“
klesá smyslů zbavena.

Tu slyš: jedna - druhá - třetí -
poledne zvon udeří;
klika cvakla, dvěře letí -
táta vchází do dveří.

Ve mdlobách tu matka leží,
k ňadrám dítě přimknuté;
matku vzkřísil ještě stěží,
avšak dítě - zalknuté.

ERBEN, Karel Jaromír. Polednice. *Kytice*

[online]. Dostupné z:

<http://www.cist.cz/Poezie/Kytice/polednic.htm> [3.4.2016]

Příloha č. 4

Pohádka o Smolíčkovi

Smolíček byl malý pacholíček a byl u jednoho jelena, který měl zlaté parohy. Jelen chodíval na pastvu, a vždycky když odcházel, přikazoval Smolíčkovi, aby zavřel a nikoho nepouštěl. Smolíček vždy měl zavřeno a dlouho nikdo na dveře nezaklepal. Jednoho dne ale kdosi na dveře zaklepal, a když se Smolíček ptal, kdo to, ozvaly se zvenčí líbezné hlásky:

Smolíčku, pacholíčku,
otevři nám tvou sedničku,
jen dva prstíčky tam strčíme,
jen co se ohřejeme,
hned zas půjdeme.

Smolíček otevřít nechtěl; hlásky venku ještě líbezněji prosily. Smolíček byl by jim rád otevřel, ale bál se jelena. Že jim neotevře, ne a ne, a neotevřel. Když přišel jelen, povídal mu Smolíček, že někdo klepal na dveře, že líbezné hlásky prosily, aby jim otevřel; on však že neotevřel. "Dobře jsi udělal, Smolíčku, že neotevřel, to byly jeskyňky. Kdybys byl otevřel, byly by tě odnesly." Smolíček byl rád. Druhý den šel zase jelen na pastvu a Smolíček zavřel. Tu zanedlouho ozvou se přede dveřmi ještě líbeznější hlásky než před tím dnem:

Smolíčku, pacholíčku,
otevři nám tvou sedničku,
jen dva prstíčky tam strčíme,
jen co se ohřejeme,
hned zas půjdeme.

Smolíček že neotevře, ač by rád byl otevřel a na jeskyňky se podíval. Tu začaly jeskyňky přede dveřmi zimou se třást a plakat, až to bylo Smolíčkovi líto. I pootevřel jim malilinko dvířka, co by tam mohly dva prstíčky strčit. I děkovaly mu jeskyňky a hned strčily mezi dveře dva bělounké prstíčky, pak celou ruku, a huš byly v sedniče, Smolíčka uchyty a pryč s ním utíkaly. Tu se pustil smolíček do volání:

Za doly, za hory,
mé zlaté parohy,
kde se pasou!
Smolíčka, pacholíčka,
jeskyňky nesou.

Jelen se nedaleko pásl, a jak slyšel Smolíčkův hlas, přiběhl a jeskyňkám ho vzal. Doma dostal prý Smolíček výlupek na pamětnou, aby podruhé nikomu neotvíral. Smolíček si umínil, že neotevře, i kdyby jeskyňky ještě líbezněji prosily. Kolik dní nepřišel nikdo, až zase jednoho dne ozvaly se přede dveřmi hlásky:

Smolíčku, pacholíčku,
otevři nám tvou sedničku,
jen dva prstíčky tam strčíme,
jen co se ohřejeme,
hned zas půjdeme.

Smolíček ale jako by je neslyšel, až když tuze zimou se třásl, a tolik prosily, aby je trošinku jen ohřát nechal, povídal, že jim proto neotevře, že by ho zase odnesly: "Ne, my tě neodneseme, a kdyby, nemáš se čeho bát, u nás by ses měl lépe než zde, všeho bys měl hojnost, a my bychom si s tebou ustavičně hrály." Smolíček dal se zase umluvit a pootevřel, ale jeskyňky mžikem octly se v sedničce, Smolíčka uchytly, a pryč s ním utíkající, hrozily mu, že ho zabijou. Smolíček volal zase:

Za doly, za hory,
mé zlaté parohy,
kde se pasou!
Smolíčka, pacholíčka,
jeskyňky nesou.

Ale tenkrát bylo darmo, jelen pásl se daleko, neslyšel ho, a jeskyňky ho donesly až domů. Ubohý Smolíček měl se dobře - to je pravda, samými lahůdkami ho krmily, ale jen proto, aby ztloustl, a pak chtěly si ho zabít. Zavřely ho a žádná si s ním nehrála. Když už mnoho dní u nich byl a mnoho dobrot a lahůdek snědl, přišly jeskyňky k němu, a že aby jim ukázal malíček; když jim malíček ukázal, řízly do něho, jestli by dost tlustý byl. Zdál se jim dost tlustý; vzaly ho tedy, svlékly ho, položily do korýtka a nesly do pece. Smolíček byl v hrozné úzkosti, prosil je, aby se slitovaly, ale ony nic - i pustil se milý Smolíček do pláče a volání:

Za doly, za hory,
mé zlaté parohy,
kde se pasou!
Smolíčka, pacholíčka,
jeskyňky pryč nesou!

Tu se ozvou rychlé skoky, jelen zlatoparohatý příběhne, Smolíčka pacholíčka nabere na parohy a pryč s ním uhání domů. Doma ale Smolíček dostal co proto a plakal a slíbil, že už bude vždycky poslouchat, a že nikdy více jeskyňkám neotevře, a taky neotevřel.

Pohádka o Smolíčkovi [online]. Dostupné z: <http://www.kamaradske-hry.cz/povidani-pro-deti/pohadky/pohadka-o-smolickovi.html> [3.4.2016]

Příloha č. 5

Karel Jaromír Erben - Kytice

Vodník

I

Na topole nad jezerem
seděl vodník podvečerem:
„Svíť, měsíčku, svíť,
ať mi šije nit’.

Šiju, šiju si botičky
do sucha i do vodičky:
svíť, měsíčku, svíť,
ať mi šije nit’.

Dnes je čtvrtek, zejtra pátek -
šiju, šiju si kabátek:
svíť, měsíčku, svíť,
ať mi šije nit’.

Zelené šaty, botky rudé,
zejtra moje svatba bude:
svíť, měsíčku, svíť,
ať mi šije nit’.”

II

Ráno, raničko panna vstala,
prádlo si v uzel zavázala:
„Půjdu, matičko, k jezeru,
šátečky sobě vyperu.”

„Ach nechod’, nechod’ na jezero,
zůstaň dnes doma, moje dcero!
Já měla zlý té noci sen:
nechod’, dceruško, k vodě ven.

Perly jsem tobě vybírala,
bíle jsem tebe oblíkala,
v sukničku jako z vodních pěn:
nechod’, dceruško, k vodě ven.

Bílé šatičky smutek tají,
v perlách se slzy ukrývají,
a pátek nešťastný je den,
nechoď, dceruško, k vodě ven."-

Nemá dceruška, nemá stání,
k jezeru vždy ji cos pohání,
k jezeru vždy ji cos nutí,
nic doma, nic jí po chuti. -

První šáteček namočila -
tu se s ní lávka prolomila,
a po mladičké dívčině
zavířilo se v hlubině.

Vyvalily se vlny zdola,
roztáhly se v širá kola;
a na topole podle skal
zelený mužík zatleskal.

ERBEN, Karel Jaromír. Vodník. *Kytice* [online]. Dostupné z:
<http://www.cist.cz/Poezie/Kytice/vodnik.htm> [3.4.2016]

Kopie zadání diplomové práce

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno a příjmení: **Petr Štěpán**

Studijní program: **Učitelství pro základní školy**

Studijní obor: **Učitelství pro 1. stupeň základní školy**

Obor práce: **Učitelství pro 1. stupeň základní školy**

Děkan fakulty Vám podle zákona č. 111/1998 Sb. určuje tuto diplomovou práci:

Název práce: **Tajemné bytosti**

Jazyk práce: **čeština**

Zásady pro vypracování:

Studium vizuálních zdrojů v oblasti fantasy, ilustrace, počítačových her a filmu. Podoby a proměny fantastických stvoření, zdroje jejich zobrazení v literárním a historickém kontextu, legendy, mytologické texty. Formulace pojmů fantazie, imaginace, představivost. Výzkumná sonda mapující, jak a na základě čeho si děti představují fantastická stvoření, čeho se bojí apod. Příprava, realizace a reflexe výtvarného projektu.

Seznam odborné literatury:


Cohen, L. Manion, L., Morrison, K. Research methods in education; internetový zdroj
<http://cw.routledge.com/textbooks/cohen7e/>
Currie, G. Recreative minds: Imagination in Philosophy and Psychology. Oxford University Press 2002. ISBN 978-0198238096
Eco, U. (ed.) Dějiny ošklivosti. Praha: Argo 2007. ISBN 978-80-7203-893-0
Fišer Z., Havlík V., Horáček, R. Slovem, akcí, obrazem. Brno: MU 2010. ISBN 978-80-210-5389-2
Fulková, M., Novotná, M. Výtvarná výchova pro 6. a 7. roč. ZŠ a víceletá gymnázia. Praha: Fortuna 1997. ISBN 80-7168-382-5
Le Goff, J. Středověká imaginace, Praha: Argo 1998. ISBN 80-7203-074-4
Mirzoeff, N. Úvod do vizuální kultury. Praha: Academia, 2012. ISBN 978-80-200-1984-4
Roeselová, V. : Rady a projekty ve výtvarné výchově. Praha, Sarah 1997
Třeštík, M. Umění vnímat umění. Praha: Gasset 2011. ISBN: 978-80-87079-15-7


Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Novotná Magdalena, Ph.D.**

Oponenti: **MgA. Sedlák Michal**

Konzultanti:
Datum zadání diplomové práce: 3.12.2014

Termín odevzdání diplomové práce: dle harmonogramu příslušného akademického roku


.....
Student


.....
Vedoucí katedry

V Praze dne 3.12.2014

Seznam obrázků

Obrázek 1 Josef Váchal – Ďáblova zahrádka, 1924. VÁCHAL, Josef. *Ďáblova zahrádka, aneb, Přírodopis strašidel to jest: Neobyčejná cesta mezi ďáblovými dětmi, přízraky a bytostmi přírodními, zjevujícími se často hříšnému člověku--*. Podle vyd. z r. 1924. Praha: Paseka, 1992. ISBN 80-85192-32-2.

Obrázek 2 The Fall of Man, Michelangelo. Zdroj:
<http://www.michelangelo.org/images/artworks/the-fall-of-man.jpg>

Obrázek 3 The Fall of Man and The Lamentation, Hugo van der Goes. Zdroj:
http://mayaegitto.altervista.org/wp-content/uploads/2013/04/hugo_van_der_goes_009.jpg?w=103

Obrázek 4 Adam a Lilith, Filippino Lippi. Zdroj: <http://www.gnoza.cz/images/e-knihy/Dokonale%20manzelstvo/Adam%20a%20Lilith,%20Filippino%20Lippi.png>

Obrázek 5 Lilith, Fantastická zoologie. BORGES, Jorge Luis a Margarita. GUERRERO. *Fantastická zoologie*. Praha: Odeon, 1988.

Obrázek 6 Jeskyňky z příběhu O Smolíčkovi – ilustrátorka Květa Jadrníčková. Zdroj: LUKÁŠOVÁ, R. *O smolíčkovi* [diafilm]. Dostupné z: <http://www.pohadkyprodeti.cz/o-smolickovi-2/> [13.7.2016]

Obrázek 7 Jeskyňky z příběhu O Smolíčkovi – ilustrátorka Věra Fridrichová. Zdroj: PASOUREK, V. *O Smolíčkovi* [diafilm]. Dostupné z: <http://www.pohadkyprodeti.cz/o-smolickovi-3/> [13.7.2016]

Obrázek 8 Stanislav Hudeček, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, 1901. ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice z pověstí národních*. Praha: Otto, 1901.

Obrázek 9 Jan Zrzavý, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice z pověstí národních, 1953. ZRZAVÝ, Jan. *Polednice. Kytice z pověstí národních*. Praha: SNDK, 1953.

Obrázek 10 Adolf Born, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, Praha, 1989. ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice*. Praha: Lyra Pragensis, Supraphon. 1989.

Obrázek 11 Václav Karel, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice z pověstí národních, 1956. ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice z pověstí národních*. Praha: SNDK, 1956.

Obrázek 12 Film Kytice, 2000. Zdroj:

http://hawkmenblues.blogspot.cz/2012_06_11_archive.html

Obrázek 13 Film Polednice, 2016. Zdroj: <http://www.stylenew.cz/polednice-horor-v-kinech-od-3-brezna-2016/>

Obrázek 14 Postava polednice, PC hra Zaklínač 2: Vrahové králů, 2011. Zdroj:

<http://navodycesky.cz/wp-content/uploads/2016/03/Polednice.jpg>

Postava polednice. In: Zaklínač 2 [online]. [16.5.2016]. Dostupné z: Zdroj:

<http://navodycesky.cz/wp-content/uploads/2016/03/Polednice.jpg>

Obrázek 15 Postava polednice, PC hra Zaklínač 3: Divoký hon, 2015. Zdroj:

http://vignette1.wikia.nocookie.net/witcher/images/3/3c/Tw3_concept_art_Noonwraith.jpg/revision/latest?cb=20160514080600

Obrázek 16 Postava polednice, PC hra Zaklínač 2: Vrahové králů, 2011. Zdroj:

http://oldplayer.cz/wp-content/uploads/2011/11/2011-04-07_00001.jpg

Obrázek 17 Vodník – pohádka Princezna ze mlejna. Zdroj:

<http://www.topky.sk/cl/100313/1425979/Princezna-ze-mlejna-po-20-rokoch--Hercov-z-rozpravky-asi-ani-nespoznate->

Obrázek 18 Josef Lada – vodník, litografie, 1942. Zdroj: [http://www.cesky-](http://www.cesky-jazyk.cz/slohovky/popisy/josef-lada-vodnik-popis-obrazu.html)

[jazyk.cz/slohovky/popisy/josef-lada-vodnik-popis-obrazu.html](http://www.cesky-jazyk.cz/slohovky/popisy/josef-lada-vodnik-popis-obrazu.html)

Obrázek 19 Jaroslav Špillar – Vodník, 1899. Zdroj:

<http://www.denik.cz/galerie/muzeum-umeni-olomouc-ochutnavka-letosnich-vystav.html?mm=5025056>

Obrázek 20 Josef Lada – vodník, litografie, 1942. Zdroj: [http://www.cesky-](http://www.cesky-jazyk.cz/slohovky/popisy/josef-lada-vodnik-popis-obrazu.html)

[jazyk.cz/slohovky/popisy/josef-lada-vodnik-popis-obrazu.html](http://www.cesky-jazyk.cz/slohovky/popisy/josef-lada-vodnik-popis-obrazu.html)

Obrázek 21 Práce dětí – 2. třída

Obrázek 22 Práce dětí – 2. třída

Obrázek 23 Práce dětí – 2. třída

Obrázek 24 Práce dětí – 2. třída

Obrázek 25 Rákosníček. Zdroj: <http://www.novybydzov.cz/rakosnicek-a-hvezdy/a-2826>

Obrázek 26 Cipisek. Zdroj: <http://www.pohadkar.cz/postava/cipisek/obrazky/id/32/>

Obrázek 27 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 28 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 29 Žába. Zdroj: http://data6.superhry.cz/TSO_40e1f8z/800/009/9610-800.jpg

Obrázek 30 Vodník z pohádky – ilustrátor neznámý. Zdroj:
<http://files.pohadky.webnode.cz/200000029-b453bb54d8/V23.jpg>

Obrázek 31 Práce dětí – 5. třída

Obrázek 32 Práce dětí – 5. třída

Obrázek 33 Práce dětí – 5. třída

Obrázek 34 Stanislav Hudeček, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, 1901.

ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice z pověstí národních*. Praha: Otto, 1901.

Obrázek 35 Jan Zrzavý, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice z pověstí národních 1953. ZRZAVÝ, Jan. Polednice. *Kytice z pověstí národních*. Praha: SNDK, 1953.

Obrázek 36 Adolf Born, Polednice – Karel Jaromír Erben, Kytice, Praha 1989. ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice*. Praha: Lyra Pragensis, Supraphon. 1989.

Obrázek 37 Art book Witcher 3 Wild Hunt. *The Witcher 3: Wild Hunt ART BOOK* [Art book k počítačové hře], CD PROJEKT RED, 2015.

Obrázek 38 Art book Witcher 3 Wild Hunt. *The Witcher 3: Wild Hunt ART BOOK* [Art book k počítačové hře], CD PROJEKT RED, 2015.

Obrázek 39 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 40 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 41 Práce dětí – 4. třída

Obrázek 42 Krvácející oči – pinterest.com. Zdroj: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/df/94/17/df9417f88c5f88a622d235a355820de5.jpg>

Obrázek 43 Jeskyňka X. práce dětí 4. třídy

Obrázek 44 Jeskyňka XI. práce dětí 4. třídy

Obrázek 45 Jeskyňka XII. práce dětí 4. třídy

Obrázek 46 Jeskyňka XIII. práce dětí 4. třídy

Obrázek 47 Zaklínač, troll. Zdroj:

http://vignette1.wikia.nocookie.net/witcher/images/3/38/Tw2_conceptart_trolls.jpg/revision/latest?cb=20110531074806

Obrázek 48 Diablo III, naga. Zdroj:

<http://www.diabloii.net/gallery/data/543/medium/naga-phroilan1.jpg>

Obrázek 49 Jeskyňka V. práce dětí

Obrázek 50 Jeskyňka VI. práce dětí

Obrázek 51 Jeskyňka VII. práce dětí

Obrázek 52 Jeskyňka VIII. práce dětí

Obrázek 53 Jeskyňka IX. práce dětí

Obrázek 54 Jeskyňka I. práce dětí

Obrázek 55 Jeskyňka II. práce dětí

Obrázek 56 Jeskyňka III. práce dětí

Obrázek 57 Jeskyňka IV. práce dětí

Obrázek 58 Jeskyňka II. práce dětí

Obrázek 59 Glum, filmová verze románu Pan prstenů. Zdroj: <http://galadriel.blog.cz/>

Obrázek 60 Lord Voldemort, filmová verze románu o Harry Potterovi. Zdroj:

<http://europe.newsweek.com/what-its-share-name-lord-voldemort-334563?rm=eu>

Obrázek 61 Jeskyňka V. – práce dětí

Obrázek 62 Džin. Zdroj:

<http://vignette4.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/0/0a/Djinn.jpg/revision/latest?cb=20130525144252&path-prefix=ru>

Seznam příloh

1. Co víme o vodníkovi – báseň (Michal Černík)
2. Polednice, Vyprávění staré vesničanky (texty) (Witcher 3)
3. Polednice (K. J. Erben)
4. Pohádka o Smolíčkovi (text)
5. Vodník (K. J. Erben)