

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
PEDAGOGICKÁ FAKULTA, KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

**LOUTKA JAKO VÝTVARNÝ ARTEFAKT
V KONTEXTU DOBRA A ZLA**

Loutka jako výtvarně dramatický vzdělávací prostředek

**THE PUPPET AS AN ARTIFACT OF ART
IN THE CONTEXT OF GOOD AND EVIL**

The puppet as an artistic dramatic educational medium



Autorka DP: Barbora Příbylová
6. ročník, Pedagogika – Výtvarná výchova
Prezenční studium

Měsíc a rok dokončení DP: duben 2006


Vedoucí DP: PhDr. Kateřina Ebelová, Ph.D.

PROHLÁŠENÍ

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

V Praze dne 20.4.2006.

Barbora Příbylová



PODĚKOVÁNÍ

Děkuji za vedení diplomové práce a odbornou pomoc své školitelce PhDr. Kateřině Ebelové, Ph.D., vedení Mezinárodní školy v Praze a své kolegyni Tabathe Waller, která mi umožnila realizovat projekt „Loutka dobro a zlo“ v hodinách výtvarné výchovy. Dále pak všem žákům, kteří se na projektu podíleli a poskytli své výtvarné práce k zveřejnění. Poděkování patří také fotografce Janě Stachové a kameramanovi Jeffrymu Straudovi, kteří mi pomohli s dokumentací didaktického a autorského projektu.

Barbora Příbylová

Anotace

Klíčová slova: *Dobro, zlo, loutka, maska, metafora, komunikace, symbol*

Svoji DP jsem rozdělila na tři části: teoretickou, didaktickou a autorskou. V teoretické části hledám metaforické pojetí loutky a možnosti jejího oživení. Dále se zabývám fenoménem dobra a zla z různých hledisek, tato ústřední problematika se objevuje i v didaktické a autorské části.

V didaktické části zpracovávám téma „Loutka dobro a zlo“ prostřednictvím dramatických postav a autorských textů, které byly později zdramatizovány. Projekt jsem realizovala s žáky šesté třídy z Mezinárodní školy v Praze - Nebuších.

V autorské části DP vyjadřuji fenomén dobra a zla líčením svého obličeje, mimikou a gesty, dále tvorbou masek a dramatické postavy – loutky. Výtvarně dramatický proces dokumentuji textem i fotografiemi.

Annotation

Key words: *Good, evil, puppet, mask, metaphor, communication, symbol*

My thesis is divided into 3 parts – theoretical, educational and practical part and author part. In theoretical section I am looking at the puppet as a methaphor and opportunity of (her) life (wake up the puppet). I am trying to find possibilities as to how the puppet can turn into a live person or wake up. I am looking at the problem of good and evil through a different point of view. The phenomenon of good and evil is reflecting into the educational and author part.

At International School of Prague I did a puppet lesson with the theme of “Good and Evil”. Students first created two puppets and then teamed up with a partner to write a fairytale script that went along with the puppets.

In author section I am expressing the fenomen of good and evil. In doing this I used makeup as a tool. I painted my face in both good and evil ways and was photographed. I also went on the make masks and puppets of my own. During this process I documented my learning through written text, photography, and made a video in the form of a DVD.

OBSAH

Úvod	6
1. TEORETICKÁ ČÁST	8
1.1 Loutka jako vizuální metafora	8
1.2 Loutka jako prostředek verbální a nonverbální komunikace	12
1.3 Loutka jako prostředek sdělení výtvarné imprese a zázrak oživení hmoty	16
1.4 Typologie a stručná historie loutek	19
1.5 Dobro a zlo z filosofického a náboženského hlediska	22
1.6 Hodnocení dobra a zla respondenty	25
1.7 Vybrané symboly reprezentující dobro a zlo	27
1.7.1 Zvířecí symboly (pavouk, had, kočka, pes a vlk)	32
1.8 Vybrané figury, dramatické postavy reprezentující dobro a zlo	33
1.9 Dobro a zlo v mýtu, pohádce a bajce	39
2. DIDAKTICKÁ ČÁST	44
2.1 Multikulturní potenciál Mezinárodní školy	44
2.2 Didaktický projekt - Dobro a zlo realizovaný v Mezinárodní škole v Nebušicích	46
2.3 Charakterizace cílové skupiny žáků	47
2.4 Didaktický záměr a popis výtvarného projektu	48
2.4.1 Vstupní test a jeho vyhodnocení	48
2.4.2 Vstup marionety do vyučovacího procesu a zadání výtvarného úkolu	59
2.4.3 Technologické řešení loutek	62
2.4.4 Tvorba příběhu (scénáře)	63
2.4.5 Tvorba scény (krajina a město prezentující dobro a zlo)	68
2.4.6 Závěrečné představení	72
2.4.7 Závěrečný test	73
2.5 Didaktický projekt pro děti v Mateřské škole (nerealizovaný)	74
2.5.1 Koncepce projektu	75
3. AUTORSKÁ ČÁST	79
3.1 Úvaha nad fenomény dobra a zla	79
3.2 Autorské líčení inspirované dobrem a zlem	81
3.3 Loutka - alter ego a sebereflexe	83
3.4 Maska a její funkce	85
3.5 Technologie masek	89
3.6 Technologie loutek	91
Závěr	93
Seznam odborné literatury	94
Přílohy	98

Úvod

Námět diplomové práce „loutka dobro a zlo“ jsem zvolila nejen proto, že jsem absolventkou SUPŠ v Praze 3 - obor hračka, ale také, že jsem několik loutek sama vyrobila. Téma loutka je samo o sobě zajímavé, ale ve spojení s fenoménem dobra a zla je pro mě ještě přitažlivější. Projekt „Loutka dobro a zlo“ jsem realizovala v oblasti teorie, didaktiky i výtvarných realizací.

Svoji práci jsem proto rozdělila na tři části: (I.) teoretickou, (II.) didaktickou a (III.) autorskou. V teoretické části DP práce hledám metaforické pojetí loutky, možnosti jejího oživení a využití pro verbální a nonverbální komunikaci. V této části DP jsou zahrnuty i oblasti, ve kterých se odráží fenomén dobra a zla, který zároveň koresponduje s didaktickou částí.

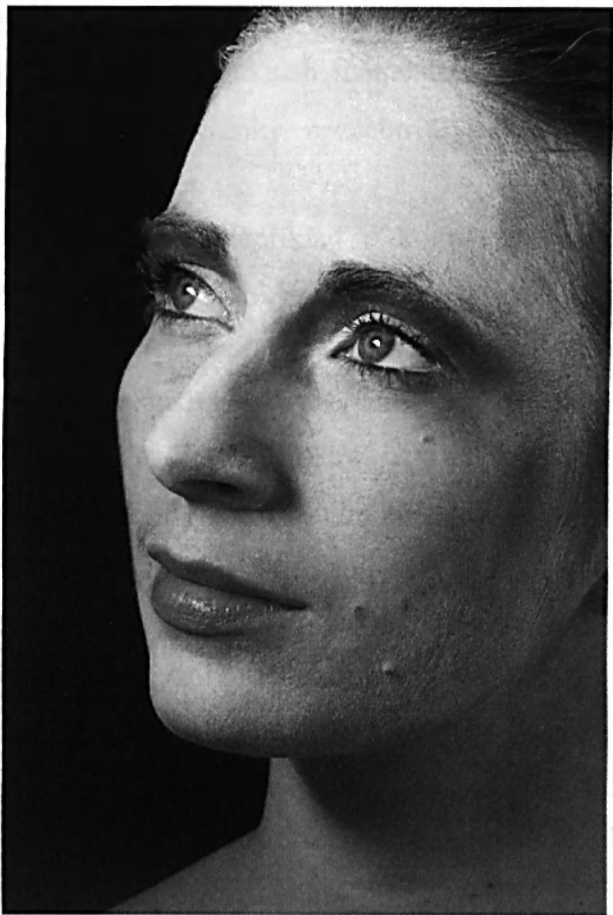
V didaktické části jsem se zaměřila především na metodiku výuky, která by měla vést žáky k tomu, aby se zamysleli nad fenomény dobra a zla a naučili se hodnotit životní situace, se kterými se setkají jak v reálném životě, tak i v divadle, filmu, literatuře, výtvarném umění a školní edukaci.

Můj námět měl u žáků posílit kreativní přístup k řešení problémů dobra a zla a umožnit jim autentické vyjádření pomocí výtvarných prostředků, loutek, které byly využity v následné dramatizaci autorských příběhů. Mým záměrem bylo, aby výtvarný projekt nenásilnou formou dovedl žáky nejen k samostatnosti, ale i k rozvoji sociální komunikace, morálních hodnot a jejich přenosu do dalšího života. Didaktická část je chronologicky rozdělena podle výtvarného projektu, který byl realizován v Mezinárodní škole v Praze 6, v Nebušicích.

Téma dobro a zlo mne osobně zajímá a hranici mezi těmito dvěma fenomény vnímám jako velice tenkou. Z tohoto důvodu jsem se nejprve zamyslela nad jevy dobra a zla z více hledisek, které jsem dále sledovala v sobě samé, především ve své vlastní tváři. Od tohoto procesu jsem se pokusila odvodit realizaci autorských masek a loutek. Celý tento proces je dokumentován jak teoreticky, tak i realizačně.



Zlo... autorské líčení.



Dobro ... autorské líčení.

1. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Loutka jako vizuální metafora

Motto: „Metafora je přenesením názvu jedné věci na jinou věc.“ - Aristoteles

„Rozsah a rozmanitost forem metafory jsou nekonečné. Naproti tomu její určení je jednoduché. Je to nejstručnější přirovnání, které sice ještě nestaví proti sobě navzájem obraz a význam, nýbrž předvádí pouze obraz, avšak škrtá jeho vlastní smysl a dává ihned zřetelně poznat skutečné míněný význam v obraze samém, ačkoli tento význam není výslovně uveden.“ (M. Hegel in Jurkowski, 1997)

Metaforu ve vztahu k loutce můžeme vnímat, jako zástupnou symbolickou funkci typů, charakterů jako zjednodušený model světa v kontextu konkrétní kultury.

Loutka - ať v té či oné podobě - zřejmě provází člověka od úsvitu dějin. Historická bádání v této oblasti jsou velmi obtížná, neboť o loutkářských produkcích máme často jen kusé zprávy; také loutky z historických období se až na malé výjimky nezachovaly, především proto, že byly zhotovovány z materiálů, které podléhají zkáze.

Loutka se v lidské kultuře vyskytovala často. Soudíme-li například u kultur některých afrických kmenů, souvisel zrod loutek s magickými obřady, které jsou typické pro rituálně - náboženské myšlení člověka preliterární společnosti, která usilovala o výklad a ovládnutí různých přírodních jevů. Loutka jako rituální artefakt sloužila k navazování kontaktu s bohy a se zemřelými kmenovými předky. Reprezentovala lidské prosby o bohatou úrodu a potomstvo, ochraňovala před suchem, léčila nemocné. Byla poslušným nástrojem v rukou šamanů a kněží, kteří lidem navraceli zdraví, vyháněli zlé duchy a řešili některé problémy členů kmene. V tomto primitivním výkladu světa má významnou úlohu *fetišismus* (víra v nadpřirozenou moc jistých předmětů) a *totemismus* (uctívání totemů, tj. hmotných zvířecích nebo rostlinných symbolů, pokládaných za jakési prapředky rodu). Tyto *pohanské „hmotné symboly“* můžeme v některých případech pokládat za jednoduché loutky (hračky), jejichž dominantní funkce byla především magická. Dramaticko - estetická funkce byla na rozdíl od pozdějšího využití loutek pro dětskou hru a divadelní účely nevýznamná.

„Rituální loutka byla statická, případně byla animovaná částečně. Její přítomnost byla magická, každé její gesto bylo výzvou vyšším mocnostem, které měly vyhovět lidským prosbám. Řada rituálů plodnosti vyzývala božstvo ke zpřítomnění a k účasti v aktu zajištění plodnosti, tedy v aktu vzniku života. Můžeme předpokládat, že tento rituál byl do jisté míry

opakováním aktu tvorby pozemského života, ačkoli - obecněji vzato - je třeba říci, že rituál vždy usiloval o smíření protikladů přírody, vyjádřených především protikladem živého a neživého.“ (Jurkowski, str. 11).

Prvotní a zásadní metafora začíná, když animátor bere do rukou loutku a drží ji na scéně. Tím vlastně animovaný „materiál“ ztrácí svoji hmotnost a proměňuje se v živou divadelní postavu.

Existuje ještě další problém spojený s metaforou a loutkovým divadlem, který můžeme nazvat *druhotnou metaforou* a který se vztahuje k tomu či onomu prvku díla. Je to konkrétní metafora, vyplývající z formy předmětu užitého na scéně. Nerozhoduje, zda v život loutky věřím, ale zda vyvolám dojem, že animovaná věc je živá. Zjednodušeně řečeno, zda dokážu proměnit dřevěnou kouli nebo obyčejnou bandasku na mléko v divadelní postavu. Podaří-li se to, můžeme mluvit o *konkrétní metafoře*. V opačném případě, kdy se nepovedlo diváka přesvědčit, aby nás následoval, metafora neexistuje. Podstata metaforického znázornění spočívá v tom, že divák odpovídá na konkrétní tvůrčí impulsy svým intelektuálním nebo emočním prožitkem.

Podle Henryka Jurkowského vztahy mezi loutkou a animátorem vyvolaly podstatné změny v pojetí loutek, výrazné proměny dospěly až k rozbití klasického loutkového divadla. Vedle klasického loutkového divadla se objevilo nové pojetí divadla s neobyčejně bohatým znakovým systémem. Kromě loutky se objevily i masky, rekvizity a reálné předměty. Loutkové divadlo se stalo heterogenním uměním, využívajícím různorodých vztahových systémů: člověk s loutkou, člověk v masce a bez masky, loutka a předmět, člověk v masce a loutka. Tyto sestavy na nás někdy mohou působit surrealisticky, v podstatě však slouží divadelní metafoře. Současné loutkové divadlo (alespoň některé jeho druhy) se stalo uměním konfrontace různých výrazových prostředků (znaků) s perspektivou vzniku metafor a tedy dalšího komplikování jazyka tohoto divadla.

Loutky, rekvizity a předměty jsou věci různého druhu existence a různých divadelních vlastností. *Herci* jsou lidé, plnící divadelní funkce; *předměty* jsou věci vytvořené lidmi ke každodennímu, nikoli jevištnímu užívání; *rekvizity* jsou předměty užívané v divadle „v roli“ předmětů; *loutky* jsou předměty, vytvořené k vykonávání funkcí jevištních postav; *masky* jsou předměty k divadelnímu užití, jmenovitě k depersonalizaci herce. Všechny tyto věci včetně samotného herce jsou nyní spolu na loutkovém jevišti. Soubor jejich různorodých základních funkcí a jejich nejrůznějších emotivních projevů vyvolávají určitý informační

šum; vnést do toho pořádek je snad možné jen zjištěním jejich vzájemných souvislostí a vztahů.

V divadle je rozhodujícím prvkem člověk, nebo přesněji řečeno, kolektiv uměleckých a technických pracovníků. Nestává se často, že by divadelní dílo mělo pouze jednoho tvůrce, jako např. v pouťových výstupech, obvykle jich je celá řada, počínaje spisovatelem, dramaturgem, režisérem, scénografem konečně technickými pracovníky a řemeslníky (včetně realizátorů loutek). Představení je prezentováno herci, kteří mohou mít rozdělené funkce (loutkoherci, vodiči, mluviči, animátoři). V loutkovém divadle však může všechny tyto funkce zastat pouze jedna osoba, přináší to sice určitá omezení, ale *princip interakce znaků se tím nemění*.

Loutka je metaforou člověka, protože sama člověkem není. Jsme na hru s loutkou tak zvyklí, že nám dělá potíže uvidět její metaforičnost, přestože z historického hlediska není ničím jiným. Můžeme dokonce stanovit zvláštní druh metafory, který spojuje protikladné pojmy, například černé slunce, krutá upřímnost nebo konečně živá věc.

Loutky lze vnímat ze dvou hledisek: jako živé figury, nebo jako neživé věci. V prvním případě působí loutky na diváky magicky, ve druhém komicky a groteskně, protože neobratně napodobují člověka. Přechod od pojetí loutky jako metafory, tj. přenesení významu na základě vnější podobnosti, k jejímu pojetí jako metonymie, tj. přenesení významu na základě vnitřní podobnosti, do značné míry proměnil styl loutkového divadla.

„Loutka v pojetí autonomní postavy byla symbolickým zástupcem herce nebo prostě člověka a otevírala obecenstvu tajemný svět fikce, aby mohl vstřebávat takové iluze, jako je hra ve hře.“ (Jurkowski, str.180).

Loutka nadaná zdánlivým životem aktivitami animátora přestává působit jako *metafora* nebo *metonymie*. Její vypůjčený život a energie do ní investována se staly samozřejmostí. Užití předmětu v roli jevištní postavy podstatně změnilo vnímání obecnstva, protože účinkování obyčejných věcí na scéně je něčím mimořádným.

Obyčejná věc, deštník, polštář, láhev apod. vyrobená ke každodennímu použití vnáší na scénu svou vlastní symboliku. Pohyb přidáný k předmětu může jeho symboliku buď potvrdit, nebo s ním být v rozporu.

V prvním případě jde o *personifikaci*, kdy předmět vyjadřuje způsob možného pohybu. Vstupujeme tedy do světa fantazie a fikce. Ve druhém případě, při rozporu předmětu s jeho symbolikou, je možné říci, že jde o *antropomorfizaci*, tj. o přenesení lidských vlastností na neživé předměty.

Antropomorfizace vyžaduje, aby realizátor vybavil předmět takovými vlastnostmi, které umožní divákovi rozpoznat signály hrdinova polidštění. Realizátor se snaží přesvědčit diváky, že předmět nereprezentuje sám sebe, ale představovanou postavu. Předmět se stává tzv. „hereckou, divadelní licenci“, vzniklou mezi hercem a divákem (např. šála bude po celé představení hadem) neboť symboličnost předmětu je podstatnou součástí hry.

Spojení člověka a loutky na scéně je významné pro oba účastníky, díky tomuto kontrastu se loutka stává více loutkou a člověk více člověkem. Povaha obou partnerů je více zdůrazněna, když člověk působí jako animátor loutky a loutka jako virtuální herec. Význam tohoto spojení se naprosto mění, když člověk a loutka hrají v příběhu navzájem souběžné role. Jako příklad mohu uvést divadelní hru „Gulliver v zemi Liliputů“.

Výtvarná metafora může vznikat jak v úrovni textu hry, tak v úrovni jevištního jednání. Uvedu další zajímavý příklad ze hry Gordona Craiga „Romeo a Julie“ (1918). V této hře roli Romea představuje loutka, zatímco Julii jenom torzo. Během děje se ale situace mění. Loutka Romea postupně ztrácí své atributy, a zprvu nekompletní torzo Julie získává jakoby na účet loutky Romea, fyzickou úplnost. Výklady této metafory mohou být různé.

Princip substituce není jen základem metafory, ale i podstatou existence divadla. Herec tvoří (zastupuje) jevištní postavy. Loutka zastupuje herce i jevištní postavy. Na rozhraní hereckého a loutkového divadla se zrodilo divadlo masek. Divadlo masek užívá jak osobní, tak neosobní substituci. Moderní loutkové divadlo převzalo masku jako jeden z mnoha výrazových prostředků, a tím rozšířilo možnosti metaforické inspirace. Po dlouhá léta loutkář chápal masku jako prvek „neosobního“ divadla. Maska na tváři vždy signalizuje vůli tvář skrýt, zatímco loutka „zakrývá“ celého člověka. Divadelní maska nahrazuje lidskou tvář a její užití je už svou povahou metaforické.

Různorodé modely hry s účastí loutky a masky byly důležitým zdrojem metafory v loutkovém divadle. Nejdůležitější byl celkový model takového loutkového divadla, které herce - loutkáře nadřazuje samotné loutce. Dále bych poznamenala, že i starověcí autoři v Indii, Persii a centrální Asii pochopili metaforičnost loutkového divadla. Použili ji k vysvětlování dějů světa, včetně závislosti člověka na nadřazených silách, které nabývaly podoby osudu, či podoby despotických vládců.

„V novověku sáhl jako první po takové metafoře představitel německého romantismu Ludwig Tieck s úmyslem zesměšnit tehdejší oblíbenou "osudovou tragédii". V novele „Uččená společnost“ popsal fiktivní loutkové představení, jehož hrdina je nitěmi spojen s jakousi neidentifikovatelnou postavou a nemůže udělat nic z toho, k čemu se rozhodl, protože mu

v tom tato postava brání. Hrdinovi přátelé mu však na závěr vysvětlí, že tato neidentifikovatelná postava je jeho vlastní Osud.“ (Jurkowski, str.196).

Vztah člověk - loutka vyjadřoval nadvládu nadřazených sil nad povolnými marionetami. Nadřazené síly byly převážně reprezentovány člověkem - hercem. Princip proměny vztahu vedl k přerodu herce v loutku a k podrobení závislosti na někom jiném.

Mnoho divadelníků se pokoušelo marionetizovat herce, ale v podstatě šlo vždycky jen o mechanickou stylizaci jeho pohybu. Loutkáři, v souvislosti se silnou tradicí realizace metafory, se pokoušeli uskutečnit tento princip doslova. Znamenalo to uvést na scénu herce uvázané na nitích. To se stalo v inscenaci „Hop, signore“ Michela de Ghelderode v režii Karla Makonje (1970).

Jistě je možné nalézt mnohem více modelů a příkladů potřebných k uchopení metafory v loutkovém divadle než ty, které jsem výše uvedla. Pro moderní loutkové divadlo je charakteristické spojení rozličných scénických prostředků (marionety, figuríny, maňásci a další typy loutek), ale také masky, lidi, film a diapozitivy, rekvizity i běžné předměty, které proměňuje v loutky. To představuje úrodné pole pro vznik poetického vyjádření. Vzájemný vztah uvedených prvků představuje další etapu výzkumu metaforického jazyka loutkového divadla.

1.2 Loutka jako prostředek verbální a nonverbální komunikace

Motto: „Ruka je viditelná část mozku.“ - Immanuel Kant

Komunikace

Komunikace je společenský proces, pro který užíváme termín *sociální komunikace*. Jde o vzájemné sdělování formou dialogu.

V mezilidském styku platí:

- a) není možné nekomunikovat – vždy něco sdělujeme
- b) není možné ne „meta komunikovat“ – nesdělujeme si holá fakta, není důležité jen to, co říkáme, ale také jak a v jaké situaci to říkáme
- c) není možné nijak se „netvářit“ – když něco sdělujeme, vždy se přitom nějak chováme a to prozrazuje, jaký postoj máme k tomu,co říkáme.
- d) komunikace zahrnuje verbální i neverbální složku

Verbální a nonverbální komunikace

Verbální (slovní) komunikace je jazykový projev, ve kterém je důležitý obsah sdělení, tempo, tóny řeči, srozumitelnost, atd.

Neverbální komunikace je projev zprostředkovaný pohyby těla, gesty, mimikou, pohybem očí, kvalitou hlasu a pauzami v řeči (zvuky, jako je smích, bručení aj.). K nejdůležitějším projevům patří doteky (podání ruky, objetí), gesta, hlas (síla hlasu, jeho hloubka, výslovnost, tempo, frázování aj.), chůze a změna pohybu těla, oční kontakt, pozice a držení těla (v něm se odráží míra sebevědomí, únava, vyčerpanost), předměty a prostředí (oblečení a doplňky, předměty denní potřeby, zařízení bytu) a vzdálenost (platí, že čím je vzdálenost menší, tím důvěrnější je vztah, ale existují značné kulturní rozdíly).

Verbální komunikaci tj. mluvnímu projevu jsme učeni od dětství jako něčemu, co je pro nás zdánlivě samozřejmé. Problém je v tom, že verbální komunikace je kulturně - národnostní „licencí“, která tvoří překážku v komunikaci mezi lidmi různých jazykových skupin. Na kvalitativně hodnotnější způsob výměny informací člověk i ve světě moderních dorozumívacích technologií ještě nepřišel.

Nonverbální komunikace (oproti verbální) umožňuje sice jen výměnu informací na „jisté“ úrovni, ale dokáže pojmout pocity, emoce a stavy tak přesným způsobem, jaký by nejspíše nebyl u verbální komunikace možný. O důkazu této teorie se velice snadno přesvědčíme při pozorování chování malých dětí, ačkoli ještě nejsou schopné složitější výměny názorů verbální cestou, přesto spolu dokáží komunikovat. Pouhými gesty a mimikou jasně vyjádří své stanovisko ostatním. Samozřejmě, že tato komunikace má svoji hranici, ale představa, že člověk je schopen se naučit nonverbální výměně za velmi krátký časový úsek, kdežto té verbální za mnohem větší, je fascinující.

Právě výuka dramatu dává žákům možnost rozvíjet jazykové a komunikační schopnosti, aby mohli řešit své problémy a využívat kreativní schopnosti. Drama může posilovat také sociální dovednosti, empatii, chápání umění a divadla. Mnoho z těchto cílů se vzájemně překrývá, ale i přesto některé z nich si zaslouží bližší pozornost.

V posledních desetiletích se klade důraz na verbální a nonverbální komunikaci. Po narození dítěte se začíná nejprve uplatňovat slovní projev a teprve potom projev písemný. Děti potřebují rozvinout jak verbální, tak i nonverbální dovednosti, schopnost koncentrace a úspěšné zvládnutí čtení a psaní.

V tvůrčím dramatu mohou děti získat celou řadu komunikačních zkušeností. Tam se totiž klade důraz na sebevyjádření, což napomáhá dětem, aby si zformovaly náhled na sebe, posílili

si sebevědomí a zvyšovaly schopnost sdělovat své myšlenky a pocity verbálním i tím nonverbálním způsobem. Nárůst schopností v sebe - vyjadřování vede k lepším interpersonálním komunikačním dovednostem. Například umět se informovat, dotazovat, uspořádat a sdílet nápady a umět se radovat z komunikace s ostatními. Děti využívají verbální komunikaci v tvůrčím dramatu permanentně, například když odpovídají, diskutují o svých myšlenkách, dělí se o osobní zážitky, organizují a plánují své divadelní aktivity.

V hraní jednotlivých divadelních rolích děti komunikují verbálně, studují jednotlivé charakteristiky postav, dramatické situace a interakce. Dramatizace epizody nebo příběhu je posiluje v tom, že dokáží efektivněji využívat své jazykové schopnosti.

K rozvoji své osobnosti si dítě potřebuje vybudovat sebedůvěru a naučit se vážit si samo sebe. Jeden z dramatických zlomů nastává u dětí získáním zkušeností, posilováním vlastní sebedůvěry a v chápání vlastního Já. Někdy je to proto, že hrají role, které si nikdy předtím nevyzkoušely. Jedná se například o role mocných králů, hrdinů nebo statečných rytířů. Díky těmto rolím děti spatřují samy sebe v novém světle a objevují v sobě novou sílu nebo talent, o kterém třeba dříve vůbec nevěděli.

Tvůrčí divadlo je pokládáno za velmi užitečné hlavně proto, že pomáhá řešit problémy slovního projevu, čtení a socializačních potíží. Učitelé z celého světa zařazují divadelní aktivity a loutky jako plnohodnotné partnery do vyučovacího procesu. Například loutka moudrého starého skřítky může pomoci při výuce vztahu k seniorům literatury, loutka velryby může učit o velrybí migraci v souvislosti s ostatními ekologickými skutečnostmi.

Loutkářství dává možnost žákům, aby se mohli sami lépe vyjádřit. Zvláště ostýchaví žáci se mohou s přispěním malých loutek naučit správně mluvit a vyjadřovat své myšlenky, protože mají pocit, že jsou to loutky, které za ně hovoří.

Důležitost kreativity a nezávislosti myšlení v naší společnosti je obecně cílem všech učebních plánů. Za kreativního člověka je pokládán ten, který umí vhodně řešit problémy. Osobní život takového člověka bude flexibilnější při přijímání rizik. Jako učitelé bychom v dětech měli rozvíjet vrozenou kreativitu a vychovávat je v prostředí, ve kterém se budou cítit svobodně.

Účast žáků v dramatu rozvíjí jejich spontánnost, představivost, rychlost vybavování asociací nutnou k řešení problémů a poskytuje příležitost k zlepšení vizuální představivosti.

Drama žáky stimuluje k řešení problémů, rozvíjí jejich fantazii řešit problémy v nabídnutých příbězích. Jak by například předstírali hloupost, aby přelstili tyrana? Jaký kompromis by přijali, aby usmířili dvě skupiny s rozdílnými názory?

V hodině dramatu mají žáci možnost nahlédnout hlouběji do nitra každého, mohou si nacvičit zvládat životní situace, předávat si zkušenosti a hrát rozdílné sociální role (politik, rodič,

učitel aj.). Tvůrčí drama může aktivovat vzájemný MEZIPŘEDMĚTOVÝ vztah např. mezi jazykovými schopnostmi, literaturou, dějepísem, tělesnou výchovou a výtvarným uměním. V hodinách dějepisu si žáci mohou například zahrát roli objevitele Ameriky, pomocí loutek oživit příběh z knihy, zdramatizovat lidovou píseň, v matematice zdramatizovat život slavného matematika aj. Náplň učebních osnov tedy může být lépe vysvětlována prostřednictvím dramatu zábavnější formou, umožňující lepší zapamatování učební látky.

Loutky a jejich pohyb (nonverbální komunikace)

Jakmile žáci získají zkušenost s aktivitami tvůrčího divadla a více informací o tom, co jejich tělo může dokázat, brzy si budou chtít vyzkoušet totéž s loutkami. Většina loutek je ve svých pohybech v porovnání s lidským tělem velmi omezená. Dále může být docela zajímavé k jakým poznatkům mohou žáci dospět, když začnou nejprve experimentovat s vlastními pantomimickými zkušenostmi, a poté tyto zkušenosti uplatňovat ve spojení s loutkou.

Co mohou dokázat ruce?

Na začátku dramatické práce je třeba zaměřit pozornost na loutkáře - herce, a potom sledovat různé možnosti napodobení chování loutek pomocí rukou. Jak mohou ruce tancovat podle hudby? S doprovodem hudby mohou žáci vyjádřit tanec, nějakou činnost či emoce. Rukama mohou vyjádřit také poklonu, kýčání, případně abstraktnější náměty: radost, bolest, agresivitu. Úlohu loutky může převzít i jedna ruka s improvizovanou loutkou (na jednom prstě je nasazena polystyrénová hlava s jednoduchým znázorněním očí, nosu a úst).

Ruce jsou schopné vyjádřit i chůzi, skoky, klouzání, tanec či jízdu na kole. Fantazie nonverbální komunikace není nijak omezena.

Loutky a dialog

Jakmile žáci ovládnou řeč a dialog loutek, bylo by dobré, kdyby si ověřili i možnost neverbální komunikace. I když loutka nemá ústa, může přesto vyjádřit řadu emocí a projevů spojených s řečí. Pohyb hlavou nahoru a dolů bude znamenat souhlas. Loutka by také měla umět ukázat na něco prstem, nebo tleskat rukama, umět se podrbat na hlavě a vyjádřit tak třeba přemýšlení. Všechny takové komunikační aktivity, mohou zkoumat i samotní žáci. Co bude například loutka chtít sdělit divákovi, když jí klesne hlava dopředu?

Únavu, smutek nebo něco jiného? Když hlavu otočí pouze na jednu stranu, bude naznačovat naslouchání nebo přemýšlení? Když se bude točit kolem dokola, bude znázorňovat závrat? Co se všemi gesty chce loutka sdělit? To už nechám na divákově fantazii a vnímavosti.

Pokud se ale chceme soustředit na dialog, musíme především pracovat s loutkami, které mají pohyblivá ústa. Mohou to být například loutky vyrobené z papírových sáčků nebo z punčoch, či hadrový maňásci aj. Takové loutky se snadno vyrobí a je s nimi prakticky velmi jednoduchá manipulace. Loutky s pohyblivými ústy umožňují žákům soustředit se více na dialog (v příběhu, při přednesu nebo při kladení otázek). Žáci by neměli pohybovat ústy loutky v průběhu dialogu bez přestání. Iluze dialogu bude působivější, když loutka bude otevírat ústa jen občas. Ústa loutky, která se pohybují bez přestání, budou pouze odvádět pozornost diváka od obsahu sdělované informace.

Loutky a jejich charakter

Charakteristiku loutkové postavy určuje nejen jejich výtvarné řešení, ale i hlas loutkáře a způsob pohybu (vodění). Jedna z možností pro vyjádření charakteru postavy představované loutkou může spočívat ve využití různých předmětů, které může loutkovodič oživit a dát jim konkrétní roli. Aktivity animovaných předmětů mohou přispět k vytváření charakteru jednotlivých loutek.

Krása loutek spočívá v tom, že k nám hovoří univerzálním jazykem. Děti na celém světě je milují. Loutky nacházejí uplatnění v kurikulu i ve filozofii vyučovacího procesu.

1.3 Loutka jako prostředek sdělení výtvarné imprese a zázrak oživení hmoty

Motto: „Jako loutka vytažená z vody, i loutka vytažená z představení je mrtvá věc“

- Henryk Jurkowski

Kvalita loutky se obvykle projevuje na dvou úrovních. V první úrovni – „vizuální“ se uplatňuje celková podoba loutky (materiál, vlasy, výraz tváře, případně i jeho nepřítomnost, kostým apod.) Ve druhé úrovni působí výrazové schopnosti loutky v jevištní akci. Jde o potenciální pohyblivost danou materiálem a konstrukcí loutky, kterou využívá animátor.

Tyto vlastnosti by se daly nazvat divadelní předurčeností loutky. Divadelní předurčenost odlišuje loutku od obyčejného předmětu.

Zdání života dává loutce její animátor a mluvič, loutka se stává něčím víc než trojdimenzionálním pasivním objektem. Je objektem v pohybu a často ještě něčím dalším. Díky dodanému pohybu je loutka snáze rozpoznatelná jako zástupce živé bytosti. Toto spojení umožnilo vznik jejího nového, metaforického významu. Loutka se stala obrazem člověka v pohybu.

„Divadlo figur“ – co tím termínem míníme? Je to jen „lepší“ slovo pro „hru s loutkami“, aby byl zaretušován dávný komplex méněcennosti? Nebo se tím pojmem označuje nově vzniklá „disciplína“ animace materiálu a předmětů, směs různých druhů figur a technik? Nebo snad označuje rozmáhající se otevřené formy hry, v nichž jsou animátoři vidět spolu s divadelními figurami.

„Divadlo figur“ je v podstatě totožné s „divadlem materiálů“.

Jeden typ „divadla materiálů“ je založen na nezpracované materii, která se formuje během představení. Druhým typem je divadlo, které pracuje s již zformovaným materiálem. Sem patří divadlo předmětů, divadlo masek, divadlo loutek, a divadlo částí lidského těla (například divadlo rukou) a divadlo heterogenních výrazových prostředků. Úkolem divadla figur je vytváření rolí. V každém případě se tvorba role v divadle figur liší od úkolů činoherního herce. Herec divadla figur se liší od činoherce tím, že dává život neživé věci. Svou roli přenáší na materiální objekt a tím se vlastně od této role distancuje.

V loutkovém divadle jsou postavy vizuálně reprezentovány loutkami, zatímco jejich slova plynou z úst neviděných umělců. Příslušné pohyby té či oné loutky během dialogu naznačují, že „mluví“ právě ona. Stává se, že tento mechanismus loutkového divadla je napodobován v činohře s živými herci.

V nejstarších dokumentovaných představeních byly loutky němé, před jevištěm byl vypravěč objasňující děj ilustrovaný loutkami. Později se loutkáři snažili vyvolat u diváka iluzi, že loutka jako mluvící subjekt disponuje vlastní energií k vyvolání slov. V japonském divadle *Bunraku* se dodnes zachovalo výrazné oddělení slov speciálních lektorů „mluvičů“ od loutky voděné třemi viditelnými animátory. V belgickém divadle *Toone* mluví za všechny postavy jeden recitátor, kterého divák může vidět, zatímco loutky se pohybují na barokním iluzivním jevišti. Ve většině loutkových divadel bývalých socialistických zemí mívala každá postava vlastního animátora, který byl zároveň i „dárce“ slova. V tom případě fyzický zdroj slova

a mluvící subjekt (loutka) tvořily jednotu. Totéž můžeme říci o separaci činného subjektu (loutky) a fyzického zdroje jeho motoriky. V činoherním divadle vládne v tomto ohledu naprostá jednota, herec sám uspokojuje motorické potřeby jevištní postavy. V loutkovém divadle je loutka závislá na zdroji motorické energie, který je mimo ni. Člověk – loutkovodič pohybuje přímo loutkou, mnohdy i složitým mechanismem. Přitom musíme mít na paměti, že fyzický zdroj slova není vždy totožný s fyzickým zdrojem pohybu a gesty loutky. Jeden loutkář může loutku vodit a jiný za ni mluvit.

Jde o to, zda divadlo ukrývá nebo ukazuje, kdo a jak loutku vodí a kdo za ni mluví. Po celá staletí se loutkáři snažili, aby jejich loutky byly přijímány jako živé bytosti. Proto způsob animace byl zakrýván. Často se stává, že se animátor objevuje na scéně spolu s loutkou, aby ukázal, kdo je tu ve skutečnosti „poslušným objektem“, a kdo „dirigentem akce“.

Loutkové divadlo je divadelním uměním, přičemž hlavní a zásadní rozdíl mezi ním a divadlem živých herců spočívá v tom, že mluvící a jednající subjekt užívá pouze propůjčených fyzických zdrojů artikulační a motorické energie. Vztahy mezi tímto subjektem (loutkou) a zdrojem energie se neustále proměňují a jejich variace mají podstatný znakový a estetický význam.

Zdůrazňování formálních vlastností loutky dnes naprosto nemusí vést ke komickému vnímání loutky. Současné loutky do značné míry upustily od imitace člověka. Jestliže tedy divadlo zdůrazňuje jejich materiálnost, nevyvolává tím v chápání představení žádné nejasnosti. Divadlo tím způsobem dosahuje určitého estetického efektu, který v podstatě posiluje představení. Souvisí to s vývojem současného výtvarného umění a s výtvarným povědomím diváků loutkového divadla.

A co se děje, když divadlo zdůrazňuje autentičnost života loutky? Jen nemnozí diváci, hlavně děti, se dají svést. Berou loutku jako zástupce živého herce a to naprosto vážně. Může však loutka působit magicky? To záleží na kulturním zázemí a zkušenosti diváků. V afrických zemích a v některých zemích tzv. třetího světa je to ještě možné. V rozvinutých zemích však už magie byla téměř zapomenuta, ale přes to, něco z oněch časů přetrvalo. Zřekli jsme se skřítků, ale rádi se přenášíme do světa hobitů, mumínku a nejrůznějších jiných tvorů, které do našeho života vnesla tvůrčí fantazie umělců. Znamená to, že magie loutkového divadla působí dál, třebaže je to magie zrozená poetickou představivostí.

Člověk je tvůrce loutky a uvedl ji do divadla. Tuto svou roli nechce skrývat a loutka je nanejvýš účastníkem, ale častěji nástrojem hercovy umělecké práce.

Proces tvůrčí činnosti a tvorba na scéně začíná být důležitější než loutka sama. Loutka uznaná jakožto subjekt byla důležitá sama o sobě. Vyžadovala, aby se loutkář podrobil jejím pravidlům (například aby si vybíral z příslušného loutkového repertoáru). Loutka odkázaná ke svému skutečnému, objektovému statutu, nemá žádná práva. Je nástrojem s nímž může loutkář (herec) libovolně nakládat a může ji vyměnit nebo odložit. Proto se proměnil i význam slova loutka. Pro mnohé loutkáře již loutka neznámá animovanou figuru, připravenou k jevištní aktivitě. Loutkou je pro ně každý předmět, který se na scéně dá přetvořit v postavu.

1.4 Typologie a stručná historie loutek

Loutky obřadní

Tyto loutky jsou stále používané u některých afrických nebo indických etnik. Slouží především k evokaci božstva a jeho činů; v některých případech jsou tyto funkce doplněny funkcemi prosebnými.

Loutky funerální

Byly vytvářeny specializovanými řemeslníky, kteří je zapůjčovali k pohřebním účelům; zároveň obstarávali manipulaci loutek a hudební doprovod. Loutky mohly buď představovat zemřelé, případně sloužily k jejich uctění, tyto výpravné průvody se staly skutečným představením.

Loutky divadelní

Plošné loutky (viz 2.5.1)

Stínové loutky

Může být obdobně jako plošná loutka monolitní nebo složená ze základního tvaru (např. těla) a pohyblivého prvku (např. ruky či nohy). Nejčastěji se vyrábí z hlazené lepenky a překližky, ovládá se pevnými táhly (dřevěné tyčky, špejle, dráty atp.). Doménou stínové loutky je Orient, zde byly nejčastěji tvořené z kůže (bůvolí, oslí, volské). Čínské a javanské stínové loutky měly odlišný způsob ovládání (viz dále).

Reliéfní loutky

Ovládání pohybu je stejné jako u loutek plošných. Základem reliéfní loutky je plošná silueta, na které je nakaširovaný reliéf z několika vrstev (papíru, textilu, polystyrénu, molitanu atp.).

Improvizované loutky

Jsou tvořeny z běžných předmětů denní potřeby, například z kuchyňského náčiní (vařečky, cedníky, prkýnka atp.), součástí oděvu (boty, rukavice, čepice, šála atp.).

Improvizované loutky tvořené pomocí ruky a těla loutkoherce

Například stínové loutky tvořené pomocí gest rukou a pohybů těla za plátnem se zadní projekcí, či pouhým stínem. Za reliéfní loutku lze označit i dlaň, obličej z profilu s výrazným pohyblivým nosem, palcem, oči a další obličejové prvky lze nakreslit rtěnkou či vytvořit z knoflíků a jiných materiálů. Loutka pěst'ová je improvizovaná loutka, jejíž hlavu tvoří sevřená pěst. Plošná loutka je stejně jako dlaňová vhodná pro sólové výstupy.

Loutky spodové

Nejběžnější spodovou loutkou je prstový **maňásek**. Jeho pohyb není zprostředkován žádnými ovládacími mechanismy, neboť vychází z anatomie lidské ruky. Maňásek je většinou malá loutka, proto pro větší diváckou čitelnost zvětšujeme jeho hlavu a zvýrazňujeme obličejové prvky. Charakteristickým herním prvkem jsou realistické pohyby loutky a hra s rekvizitou.

Další spodovou loutkou je **javajka**, voděná na tyčce, která prochází trupem a končí v krku (příp. hlavě), ruce jsou ovládány vodícími tyčkami – čempurity. Tyto loutky bývají plošné, ale i reliéfní a trojrozměrné. Jejich pravlastí byla Indonésie a Indie (viz dále).

Loutky vedené shora

Loutka závěsná čili **marioneta** je zavěšena na drátě nebo na nitích, případně na kombinaci těchto vodících systémů. Anatomie marionety se nejvíce blíží anatomii lidského těla, proto je konstrukčně složitá. Loutkovodič ovládá marionetu pomocí nití, vedoucích od vahadla k jednotlivým částem loutky. Lidoví loutkáři měli loutky závěsné na drátě (pevně spojeném s hlavou), ruce a nohy ovládali dvěma páry nití. Dnešní loutky mají vedle navázání rukou a nohou i další nitě, které ovládají například hlavu, ramena, záda, či kostrč.

Vzhledem k tomu, že historie loutek je pestrá a dlouhá, zaměřila jsem se pouze na krátkou charakteristiku loutek z několika různých kultur.

Historie loutkového divadla v **Indii** je doložena již před našim letopočtem, zmínky máme jednak o závěsných loutkách, později i o stínoherních.

Indické loutkové divadlo, hojně čerpalo ze staroindických eposů Mahábhárata a Rámajana. Vedle této oficiální religiózní formy loutkového divadla se však brzy vyvinulo i loutkové divadlo lidové, jehož hlavní postavou byl *Vidušák*, pravzor všech pozdějších lidových loutkových hrdinů, jakým byl český kašpárek. Svým vzhledem i charakterem se *Vidušák* podobá mnoha jiným orientálním typům lidového divadla: Je to groteskní holohlavý skřítek s hrbem, zajímá se jen o jídlo a další světské rozkoše, je přihlouplý a zároveň lstivý, vítězí nad svými protivníky a mluví jazykem lidovým.

Starou tradici mají loutky i v řadě jiných asijských zemí - na **Cejloně (Sri Lanka)**, v **Barmě** a zejména v **Indonésii**. Tam se v systému divadla s názvem vajang vyvinulo několik originálních loutkářských technik, z nichž nejznámější jsou dvě : *Vajang purva* jsou stínové plošné loutky z buvolí kůže s mnoha ornamentálními prvky. *Vajang golek* jsou loutky plastické, vedené zesponu; jejich paže jsou ovládány vodícími hůlkami. Tato technika je hojně rozšířena i v moderním evropském loutkovém divadle; podle pravlasti hůlkových loutek - ostrova Jávy - se pro ně u nás používá názvu „javajky“.

Dlouhou tradici má loutkové divadlo také v **Číně**, kde se až do současné doby udrželo několik různých forem loutkového divadla, jehož nejtypičtější postavou je *Kvo*, lidový hrdina podobný indickému *Vidušákovi* a jiným orientálním lidovým typům. Zajímavé formy loutkového divadla najdeme v **Japonsku**, kam se loutky dostaly zřejmě z Číny. Vyvinulo se zde několik loutkářských technik, z nichž dnes nejznámější je divadlo *Bunraku*. Několik století staré hry zde tradičním neměnným způsobem předvádějí zpravidla černě kostýmovaní herci, kteří vodí loutky viditelně před zraky diváků.

V **Persii** (Iránu) se rozšířilo lidové stínové divadlo, v němž hlavní postavou je další člen z rodiny Kašparů - *Ketčel Pehlevan*, který je holohlavý jako *Vidušák*, předčí však svého indického kolegu nevybíravostí prostředků, jichž používá k ukojení svých chťičů. Loutkové divadlo v **Turecku** tuto tendenci ještě dále zdůrazňuje; turecký *Karagoz* předvádí na jevišti scény, které jsou pro evropský vkus zcela neúnosné. V těchto případech jde o výraz orientální mentality, která všechny projevy mužné síly a vitality pokládá za přirozené.

Zajímavou kuriozitou je tzv. vodní divadlo, které se udrželo v některých vesnicích ve **Vietnamu**. Jevišťem tohoto divadla je nějaká menší vodní plocha; u jednoho břehu postaví loutkáři lehký rákosový domek, který má funkci jakési opony či zástěny; stojí v něm po pás

ve vodě a pomocí dlouhých tyčí a táhlových převodů skrytých pod vodou ovládají loutky pohybující se na hladině před domkem. Pro diváky, kteří sledují představení z protějšího břehu, je to jakýsi technický zázrak, neboť nevidí ani skryté vodiče, ani ovládací mechanismus, jehož systém ostatně loutkáři přísně tají.

V **Evropě** zrod lidového divadla souvisí s trhy, jarmarky a poutěmi. Významnou úlohu měla *commedia dell'arte*, která se zrodila v 16. století a prostřednictvím kočovníků ovlivnila rozvoj pouličního lidového divadla v řadě evropských zemích. Z této tradice se zrodilo maňáskové a jarmareční loutkové divadlo, které se s malými obměnami hrálo v řadě evropských zemí. V Anglii se na přelomu 18. a 19. století rozšířila hra *Punch a Judy*, v nichž *Punch* drastickým způsobem zlikviduje všechny ostatní postavy hry. U nás se podobným představením říkalo „divadlo s králíčkem“, protože na scéně se objevoval živý králíček. Těmto výstupům se někdy říká „Rakvičkárna“, protože důležitou rekvizitou v nich byla rakev, do níž kašpárek nakonec nacpe a nakonec zatluče všechny pobité nepřátele, například četníky, Čerta i Smrtku.

Kromě této jednoduché formy maňáskového divadla dosáhlo své popularity, hlavně ve střední Evropě, divadlo marionetové, které předvádělo většinou hry z repertoáru hereckého divadla. Většinou šlo o kočovné a komediální soubory.

Tradiční lidové loutkové divadlo má zřejmě na celém světě mnoho podobných rysů. Téměř vždy v něm vystupuje oblíbená postava optimistického lidového hrdiny, který vždy dosáhne svého a zvítězí nad sebe mocnějšími protivníky, zpravidla představiteli vládnoucí společenské vrstvy.

1.5 Dobro a zlo z filosofického a náboženského hlediska

Motto: „Jednej tak, jako by tvou vůlí bylo, aby se maxima (zásada) tvého jednání stala všeobecným zákonem přírody.“ - Immanuel Kant

Filozofie

Na otázku dobra a zla nahlíží filozofie skrze etiku a morálku.

„Etika (ethics) věda o mravnosti člověka, o původu a vývoji jeho morálního vědomí a jednání.“ (Hartl 1994)

„Morálka je soubor principů posuzovaných z hlediska dobra a zla řídících chování a jednání lidí dané společnosti. Mravní kodex lze chápat jako vnitřní víru, přesvědčení nebo vnější principy vyžadované společností.“ (Hartl 1994)

Otázkou mravnosti a etiky se zabývala a stále zabývá celá řada filozofů, ale jeden z prvních, který se touto problematikou ve filozofii zabýval byl Aristoteles (384 př.n.l.), který považoval člověka především za bytost rozumovou. V tom podle Aristotela spočívá lidská zdatnost (ctnost), kterou rozdělil na dva druhy. Jednak na zdatnost, která spočívá ve vládě rozumu nad smyslovými pudy a za druhé na zdatnost, která zdokonaluje vlastní rozum. A tu Aristoteles považuje za prioritní.

Etika je součástí filozofie a jedním z problémů, kterým se etika zabývá je způsob chování a jednání. Většinou zkoumá životní situace z hlediska jejich negativního a pozitivního působení, ale zároveň vnímá jejich relativitu. Lidské jednání je často mnohoznačné a může být různě interpretované. V sociálním jednání je důležitý moment *porozumění*. Porozumění znamená schopnost pochopit důvody jednání druhého člověka i schopnost vcítit se do jeho světa (empatie). Etika se v dané problematice snaží nalézt odpověď na otázku, jak má jednotlivec jednat ve vztahu k sobě, svému okolí i svým spolubližním.

Etika definuje:

„Mravní ctnosti jsou definovány jako rozumný střed mezi „příliš málo“ a „příliš mnoho“. Příliš málo a příliš mnoho tělesných cvičení škodí tělesné zdatnosti a stejně tak ničí zdraví příliš málo či příliš mnoho jídla a pití, zatímco správná míra mravní ctnosti vytváří a udržuje. Stejně tomu je s rozvážností, statečností aj. Pojem opravdového středu však nemůže platit pro oblasti, které se odchyľují od principu dobra, protože u některých již jejich pojmenování obsahuje cosi negativního, např. škodolibost a závist. Všechny tyto věci káráme proto, protože nejsou dobrem, a ne pro jejich nadbytek nebo nedostatek. Stejně tak nemůžeme hledat nadbytek nebo střed v bezpráví, zbabělosti a nemírnosti. „Jelikož je velmi těžké trefit střed, musíme se proto spokojit, jak praví přísloví, s druhou plavbou a volit menší zlo. Musíme také přihlédnout k tomu, k čemu máme sklon, protože jeden má od přírody sklon k tomu, druhý k onomu.“ (Anzerbacher, 1999)

To, jak se chováme a jednáme určuje naše svědomí (*forma prožívání morálního hodnocení vlastních činů, motivů a citů*), rozum (*organizovaný systém vědomostí, provázený schopností s nimi pracovat*), sociální prostředí (*rodina, škola, malé společenské skupiny*) aj.

Volbu lidského chování podle filozofie určují motivy chtění. Tyto motivy filozofie rozlišuje na rozumové motivy - *povinnosti* a motivy libosti a nelibosti, které jsou empirické a nazývají se *sklony*.

Povinnosti jsou z filozofického hlediska mravní zákony, které člověk považuje za rozumné a nezávislé na všech motivech libosti a nelibosti. Člověk se přirozeně řídí vlastními sklony. Filozofie považuje za nemorální či morální jednání to, když se člověk nechá ovlivňovat pouze vlastními (sobeckými) sklony, které jsou v rozporu s povinnostmi. Opravdu dobrým člověkem je podle Aristotela ten, u něhož jsou jak povinnosti tak i sklony v *harmonii*, tj. ten, kdo koná dobro vždycky rád a ne ten, kdo koná dobro pouze z povinnosti.

Náboženství

Motto:

„*Oko za oko, zub za zub*“ - Ex.21,24

„*Tomu, kdo tě udeří do tváře, nastav i druhou*“ - Lk 6,27-36

Problém zla, otázka po jeho důvodech, podstatě a jeho překonání je stará jako lidstvo samo. Pokusy o objasnění se objevují ve filozofii, psychologii, náboženství, ale i v pohádkách, mýtech, umění a ve společenské komunikaci. Různé společnosti a kultury se ve svých pokusech o odstranění zla liší. Komplex zla je určován podle sociálně - kulturního okolí a podle různých fenoménů, například utrpení, zlo, špatnost, přírodní síly, nemoc, smrt, hřích a nespravedlnost. Tyto fenomény jsou odvozeny jak od společenských struktur, tak i zděděných vlastností chování a vlivu prostředí. Otázkou dobra a zla se zabývají všechna náboženství. (Konig, Waldenfelf, 1994).

Například zlo je v *křesťanství a judaismu* chápáno jako *negace víry a zpochybňování dobra*, symbolizované d'áblem. Zlo prezentuje výčet lidských činů, které jsou zakázané Božím zákonem (Desatero) a jsou chápány jako hřích, který musí být potrestán. Z náboženského hlediska trestání musí začít již v pozemském světě, aby při posledním soudu bylo završeno trestem v nadpozemském světě, čímž je odchod do Pekla. Peklo je z náboženského hlediska chápáno jako sídlo *Ďábla a padlých andělů*, místo posmrtného trestu těch, kteří zemřeli bez pokání nad svými hříchy. Ranné křesťanství si představovalo Peklo jako ohnivou doménu d'ábla. Bylo to místo prokletí pro ty, kteří žili život v hříchu a tím zapřeli Boha. Novověká

teologie opouští tento obraz a přiklání se k pojetí Pekla jako stavu separace od spravedlivých, kteří jsou v nebi.

Starý a Nový zákon

Starý zákon (stará smlouva) je svatou knihou židovského náboženství, převzatou později křesťanstvím. Smlouva se nazývá podle „úmluvy“, kterou Bůh uzavřel s židovským národem na hoře Sinaji, a je to „Stará úmluva“ (*Tóra*), které Židé podřídili celý svůj život – na rozdíl od „Nové smlouvy“, kterou Bůh uzavřel mezi lidmi prostřednictvím Ježíše Krista. Nový zákon je soubor čtyř evangelií (*Matouš, Marek, Lukáš, Jan*), které podávají obraz o životě a učení Ježíše Krista a jsou základem křesťanské víry. Kříž s ukřižovaným Ježíšovým tělem se stal hlavním symbolem křesťanství.

V Bibli je obsaženo mnoho příběhů, které vypráví o dobru a zlu, o lidech, Bohu a moudrosti *Adam a Eva* (Genesis 2). Bible člověku přikazuje, aby *nevraždil, nekradl, nezaviděl* a aby si *vážil* svých přátel, *Kain a Abel* (Genesis 4), *David* (2Sam 11,2-4), žádá ho, aby byl spravedlivý a stavěl jej proti zlu. Příkázání, kde najdeme motivy dobra a zla je však v Bibli mnohem více, pro ukázkou jsem uvedla některé příklady ze Starého zákona. Bible je považována za nejčtenější knihu světa, protože v ní lidé nacházejí poučení, posilu, útěchu, moudrost, ale i lásku a radost.

1.6 Hodnocení dobra a zla respondenty

Na fenomény dobra a zla jsem se prostřednictvím testu dotázala studentů druhého ročníku Pedagogického lycea v Berouně, žáků osmého ročníku pražské ZŠ v Reslově ulici. Dále pak vybraných učitelů z mezinárodní školy ISP (USA a Česko) a náhodně vybraných respondentů v Čechách a v zahraničí (Finsko, USA, Německo).

Na základě vyhodnocení testů respondentů uvádím následující zjištění.

Žáci osmého ročníku považují dobro a zlo za dvě protikladné síly, které jsou na sobě závislé. Jsou si vědomi toho, že každý člověk disponuje, jak špatnými, tak i dobrými charakterovými vlastnostmi. Z těchto zjištění vyplývá, že nikdo není absolutně dobrý ani zlý. Žáci jako příklad dobra a zla často uváděli nejen osobní životní situace, ale i situace, vztahující se ke světu, ve kterém žijeme. Cituji: „*V dnešním světě začíná být víc lidí špatných než dobrých. Tak co budeme dělat za 10 let? Myslím si, že by s tím vláda už něco měla dělat a nebo alespoň začít. V případě, že se vláda neodhodlá, nastane v celém světě mnohem více zločinu jako jsou vraždy, výbuchy, krádeže a hlavně zmatek a strach. V duši doufám, že vláda zasáhne a bude svět lepší než je.*“ (žákyně 8.B)

Po vyhodnocení testu jsem došla k závěru, že studenti ve věku 15-16 let nemají rádi kategorizace. Mnozí uvedli: „že hranice mezi dobrem a zlem je velice tenká.“ Dobro vztahují k činům „které nikomu neublíží“, „k nalezení rovnováhy“ a „k narozenému dítěti, které je čisté a nezkážené.“ Naopak zlo vztahují k „zášti“, „touze škodit“, „krutosti a likvidaci“. V symbolech a barvách jsou si vědomi jejich ambivalence a proto někteří studenti neuvedli příklad. U ostatních studentů symboly a barvy dobra a zla byly velmi často přirovnávány k přírodním jevům, jako je „dobré a špatné počasí“, „slunce-blesk“, „jarní den-tmavá noc“ aj. Jak žáci z 8 třídy, tak studenti Pedagogického lycea v Berouně, se nezávisle na sobě shodli, že: „Všechno zlé je pro něco dobré.“

Dalším testovaným vzorkem byli zahraniční respondenti (věk 30-40), kteří vztahují dobro a zlo k *přátelství* a ke způsobu *chování k ostatním*. Barvy jsou velice individuální, ale přesto *světlé barvy* jsou voleny pro dobro a *tmavé* pro zlo. Ze symbolů reprezentujících dobro se objevilo *srdce, Kristus, smích, modlíci se ruce, západ slunce, zelená značka s běžící postavou (únikový východ), mír, a Greenpeace*. Ze symbolů zla to byla *svastika, logo Philip Morris, symbol atomové bomby, pěst a tma*. Z příběhů, pohádek a mytologie byly jmenovány *Grimmovy pohádky, David a Goliáš (1Sam 17), Sněhurka, Sedm krkavců, Kalevala (finská mytologie) a Perníková chaloupka*. Společným výrokem je: „Chovej se k druhým tak, jak chceš, aby se oni chovali k tobě.“ (Lk 6,31)

Ostatní respondenti z ČR (věk 26-30) spojují dobro s přátelstvím, upřímností a odvahou. Barvy a symboly někteří respondenti vztahují k přírodě, jiní uváděli konkrétní příklady vztahující se k náboženství a k totalitnímu režimu. Z pohádek a příběhů uváděli *Mrazíka, Statečné srdce, Létajícího ševce, Sněhurku, Sněhovou královnu, Růženku, Karkulku a Perníkovou chaloupku*.

Učitelská reflexe

Na základě odpovědí z testu vyplývá, že všichni dotazovaní respondenti dobro a zlo vztahují k mezilidským vztahům a prostředí, ve kterém žijí. Názor na fenomén dobra a zla se výrazně neliší od respondentů českých či zahraničních. Z hlediska multikulturních rozdílů názory na dobro a zlo jsou vyvážené. Spíše bych viděla rozdíly věkové (utváření osobnosti, žebříček hodnot aj.) a výchovné (rodina, škola).

1.7 Vybrané symboly reprezentující dobro a zlo

Motto: „Pravda nepřišla na svět obnažená, ale ve znacích a obrazech. Jiným způsobem se k ní člověk nedostane... Ženich musí proniknout obrazem k pravdě.“

- Evangelium svatého Filipa

Je velmi obtížné kategorizovat symboly dobra a zla. Většina symbolů je bipolárních (apriorně) nebo jsou bipolární v různých kulturách. Symboly, které uvádím jsem vybírala podle četnosti výskytu v testu u dotazovaných respondentů.

Symboly

Symbol je konkrétní předmět sloužící k označení nějakého abstraktního pojmu.

Symboly jsou typickým vyjádřením lidské podstaty, objevovaly se ve všech kulturách v historii. Počínaje paleolitickými jeskynnými malbami provázely celý vývoj naší civilizace. Symboly jsou však více, než pouhé kulturní artefakty, které k nám naléhavě hovoří a oslovují současně náš intelekt, city i ducha. Jejich studium je studiem lidstva samého.

Symboly jsou prostředkem lidské komunikace definované ve znacích. Mohou mít různé formy například písmo, obraz, gesta, nonverbální či verbální komunikace. Tyto znaky jsou dílčím zachycením skutečnosti, jedná se o vědomě a snadno rozpoznatelné odrazy osob, zvířat, věcí a složitějších pojmů.

Jsou určeny k co nepřesnějšímu přenosu významu: dopravní značky, mapy, navigační systémy, písmo, znaková řeč, morseovka, Braillovo písmo aj., které slouží k tomu, abychom předali informace a pokyny pro stručné a jednoznačné vyjádření předávané informace. Projevy symbolické řeči však mají další, stejně důležitou funkci, která se vztahuje k naší psychice a duchovnímu světu. V tomto vnitřním světě může symbol představovat hlubokou intuitivní moudrost.

Většina kultur si uvědomovala moc symbolů a hojně je používaly v umění, v náboženství, bájích, obřadech atp. Ačkoli v současné době mnohé původní symboly zanikají, vzniká celá řada nových symbolů související s vyspělými technologiemi například počítače, mobilní sítě aj. Přestože jsou symboly západním racionalismem často opomíjeny, jejich vnitřní význam přetrvává dodnes: stále se často objevují v umění, literatuře, ve filmu i pohádkách. U většiny lidí se symboly vyskytují ve snech; nalezneme je i na bezděčných obrázcích a kresbách duševně nemocných dětí.

Určité soustavy symbolů procházejí kulturami a staletími, a tvoří všeobecně platný jazyk. Znaky a jejich významy se objevují v obdobných grafických formách. Shodný, podobný nebo rozdílný význam mají symboly, které tento jazyk utvářejí, jsou přirozeným odrazem našich vnitřních duševních sil. Odjakživa jsou přitahovány symboly, které snadno vzbuzují jejich zájem, neboť si zřejmě uvědomují roli, jakou symboly hrají v jejich duševním světě, i způsob, jakým souzní s jejich city. Za poznání důležitosti symbolů v našem duševním světě vděčíme doktoru Carlu Gustavu Jungovi (1875-1961), švýcarskému psychologovi a psychoterapeutovi.

Níže uvedené symboly dobra a zla, byly vybrány na základě odpovědí žáků Mezinárodní školy v Praze, Pedagogického lycea v Berouně a náhodně vybraných respondentů, českých i světových.

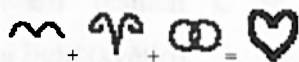


Symbol „**Jin a jang**“ jsou dva protikladné kosmologické základní principy v starověké čínské filozofii. K nim jsou přiřazeny veškeré věci, bytosti, události a časové úseky. Principu jin odpovídá negace, ženskost, temno, země, pasivita, vlhkost, přerušená linie. Principu jang odpovídá pozitivnost, mužnost, jas, nebe, aktivita, suchost, nepřerušená linie. Oba principy představují polaritu, ve kterou se rozštěpila prvotní jednota. Bývají znázorňovány kruhem symetricky rozděleným esovitou linií. Jedno z polí je světlé, druhé tmavé, avšak každé z nich v sobě nese bod opačné barvy, což naznačuje vzájemnou závislost obou principů. Jejich vlivy vůči sobě nejsou zásadně nepřátelské, spíše se neustále ovlivňují a periodicky se střídají v převaze a úbytku.











Protiatomový emblém, nebo také symbol míru je jedním z nejrozšířenějších celosvětových znaků, který byl vytvořen na žádost lorda Bertranda Russela, iniciátora britské kampaně pro nukleární odzbrojení CDN (Campaign for Nuclear Disarmament) a sponzora masových pochodů a londýnských demonstrací vsedě. Grafický symbol byl navržen Geraldem Holtonem, účastníkem kampaně CND, jako symbol výkonného výboru proti nukleární válce. Profesionální designér Holten zamýšlel použít symbol Kristova kříže a umístit jej do kruhu jako motivaci pro pochod. Avšak duhovenstvo, které kontaktoval, nebylo nakloněno myšlence použít kříž jako protest, resp. jako podporu pro pochodovou demonstraci. Z designérského hlediska je zajímavé poznamenat, že originální skici jsou uloženy ve Škole pro mírová studia při univerzitě v Bradfordu. Ze skic, které symbolizují smrt muže


a nenarozené děti, vyplývá, že návrh byl odvozen z námořního kódu pro písmena N a D (Nuclear Disarmament – nukleární odzbrojení).



Srdce je životně důležitý ústřední orgán člověka související se symbolickým významem středu. V Řecku představovalo srdce nejprve lidské myšlení, cítění a chtění, později se význam přesunul směrem k duchovnímu. V židovství a křesťanství je srdce považováno za symbol lásky, myšlení spjatého s citem a také za sídlo intuice a moudrosti.

Symbol srdce se pravděpodobně kolem nás vyskytuje po tisíciletí. Přemýšleli jste někdy o tom, odkud pochází? Tento znak vzniknul z kombinace jiných ideogramů. Grafický význam symbolu srdce byl ve středověku spojován se symbolem ohně a letu  a v západní ideografii byl jedním z nejčastěji používaných znaků. Tento symbol také souvisí se znakem kozoroha  (první znamení zvěrokruhu). Je grafickým protějškem otevřené struktury symbolu srdce. S tím dále souvisí , který vyjadřuje spojení a sounáležitost. Je pravděpodobné, že  bylo zpočátku znázorněno jako  a představovalo obrazový znak mužského a zvířecího srdce.

V současné době, zejména ve Švédsku, je symbol  spojován s pozadím a vyměšováním a starým označením toalety obou pohlaví. V žádném zavedeném znakovém systému se ale srdce neobjevuje. Dnes je symbol srdce v západní kultuře spojován s pocitem sounáležitosti, přátelství a lásky. Dalším znakem, který je asociován se , je  vyjadřující směr toku




a pronikavosti energie .




Svastika (hákový kříž) je symbol se čtyřmi stejně dlouhými rameny, jejichž konce jsou v pravém úhlu přímo nebo obloukovitě prodloužené, což vzbuzuje dojem krouživého pohybu. Tento velmi rozšířený symbol se objevuje v Asii, Evropě, řidčeji v Africe a Střední Americe. Označení pochází ze sanskrtského slova swasti - zdar, štěstí. V Indii je tento symbol spojován především s kultem *Višni*, který byl chápán dříve jako sluneční božstvo. Kreslí se na dveře na

ochranu před uhranutím. Většinou se vykládá jako sluneční kolo, jako křížící se blesky nebo (v severských zemích) jako *Torovo* kladivo a u Buddhistů symbolizuje „klíč ráje“.

Až do nástupu nacistů k moci se svastika v Evropě a Spojených státech celkem běžně užívala jako symbol štěstí a energie. Jako taková se objevovala jako součást různých emblémů. V angličtině se svastice také někdy říkalo lucky cross (šťastný kříž) a jeho čtyři ramena ve tvaru písmen L se vykládala jako slova luck (štěstí), life (život), love (láska) a light (světlo).

V roce 1920 se černá svastika dostává do znaku NSDAP. Častý je v této souvislosti dotaz na údajné zrcadlové převrácení svastiky Hitlerem , čímž se na nacistické vlajce mělo ocitnout nešťastné znamení místo šťastného. Jednoznačnou odpověď komplikuje, že svastika nemá přesně definovaný význam. Některé skupiny nerozlišovaly význam levotočivé  a pravotočivé  varianty, další je sice rozlišovaly, ale jejich význam se mohl lišit od významu svastiky u jiné skupiny. Pozitivní význam by však měla mít spíše pravotočivá varianta známá z nacistické symboliky. Hitler sám připouští, že jeho návrh znaku NSDAP nebyl originální, neboť podobných se sešlo více. Zřejmě mezi nimi byly obě varianty svastiky, pravotočivá i levotočivá. Dále lze poukázat na to, že nacisté znali dobře význam svastiky v Asii, odkud měla árijská rasa pocházet. Proto také sami nacisté používali také název svastika (indický název, pocházející ze sanskrtu) místo *Thorova* kříže nebo jiného tradičního označení svastiky mezi Germány. V nacistické ideologii měla být svastika znamením árijské rasy a měla symbolizovat její vítězství. Asi není pravděpodobné, že by jako znamení zdaru použili záměrně znamení pravého opaku.

Je ovšem možné, že roli při výběru pravotočivé/levotočivé svastiky hrály i jiné důvody. Pravotočivá svastika je „silnější“ znamení než levotočivá, neboť Evropan zvyklý vnímat zleva doprava automaticky bere pravotočivou svastiku jako znamení pohybu vpřed. Natočení svastiky na jeden z rohů  dojem pohybu ještě umocňuje. Nacisté měli propagandistické techniky výborně zvládnuté a jistě jim tento moment neunikl. Pouhých dvanáct let nacistické vlády dokázalo spojit toto starobylé příznivé znamení s takovými hrůzami, že je od té doby v euro - americké civilizaci tabu. Ale deset tisíc let historie se nedá ze společné kulturní paměti jen tak vymazat. Nebo je to jenom náhoda, že roli symbolu štěstí převzal po svastice právě čtyřlístek.

Slunce je ve většině kulturních okruhů universální otec a měsíc matka, s výjimkou symboliky germánské, japonské, maorské, oceánické a symboliky severoamerických indiánů, kde je měsíc mužskou mocností a slunce ženskou mocností. Protože slunce neustále vychází

a zapadá a protože jeho paprsky mohou být oživující i ničivé, symbolizuje život i smrt a obnovu života skrze smrt.

Kříž je symbolem starším než čtverec a stejně jako on je charakterizován číslem čtyři. Je symbolem sjednocení extrémů (např. nebes a země). Kříž je nejuniversálnějším symbolem zprostředkování a prostředníka – dávno předtím, než jej do svého „jazyka“ převzala křesťanská symbolika. V ní získal svůj význam Kristovou smrtí na kříži.

Anděl z řeckého slova *angelos* „posel“ je nadpřirozená duchovní bytost podřízená Bohu či bohům. Je charakterizován jako prostředník mezi Bohem a člověkem. Ve fantasy se mohou vyskytovat jak andělé zcela odpovídající náboženskému významu, tak andělé jako rasa bytostí (nebo něco mezi). Pokud na sebe anděl bere tělo, jedná se o bezpohlavní lidskou postavu s labutími křídli. Obvykle je navíc oblečený do bílého šatu a září.

Ďábel znamená z řeckého slova *diabolka* ten, který pomlouvá Boha, obdoba k hebrejskému *satan* - protivník. „Podle křesťanské nauky andělé, kteří se vzepřeli Bohu, zvláště Lucifer, nejvyšší z nich, který svedl první lidi ke hříchu a od té doby je označován za „vládce tohoto světa“. V ranně křesťanských vyobrazení má podobu hada, draka, lva, baziliška, v 9. stol. podobu malého tmavého anděla.“ (Becker 2002). Od 11. století se rozvíjejí četné obměny fantastických podob, většinou smíšené z prvků lidských a zvířecích. Nejvýrazněji podoby d'ábla rozvinulo renesanční malířství (A. Durer, H. Bosch, P. Bruegel.). Od 19. století je d'ábel stále více psychologizován. Ďáblové se vyskytují i v jiných náboženstvích, vesměs jako nebezpečné bytosti, jejichž aktivita má destruktivní cíle.



Čarodějnictví. Téměř ve všech kulturách, je rozšířena víra, že někteří lidé se mohou stát vědomě či nevědomě nástroji zlých sil. U mnoha tradičních společností znamená čarodějnictví fenomén, který slouží k řešení mnoha problémů, které se přiřknou určité osobě a ta je většinou zlikvidována, jen zřídka bývá uctívána. Čarodějnictví je nejvíce rozšířeno u preliterárních kultur.

V evropském prostředí se čarodějnictví připisovalo většinou ženám, řidčeji mužům, kteří byli ve spolku s d'ábli a díky tomu disponovali čarodějnickými silami. Měli schopnost létat, očarovat dobytek, uhranout lidi, přivolat zlé počasí apod. „Hon na čarodějnice“ vyvrcholil spojením světského a církevního pronásledování trvajících od 14. století až do doby osvícenství. Většinu „usvědčených“ čarodějnic čekala smrt upálením.

1.7.1 Zvířecí symboly (pavouk, had, kočka, pes a vlk)

Pavouk

Pavouk je symbolické zvíře s protikladnými významy. Kvůli své rozpjaté síti a své centrální pozici je pavouk u indiánských kmenů symbolem vesmírného řádu a „tkadlenou“ smyslového světa. Protože vlákna souká ze sebe podobně jako slunce vysílá své paprsky, je rovněž slunečním symbolem. „V islámském prostředí jsou bílí pavouci považováni za dobré, černí za zlé. V bibli je pavouk se svou jemnou, málo odolnou pavučinou symbolem pomíjivosti, pošetilých nadějí a ‚zlého puzení‘.“ (Becker, str. 211) Pověra vykládá spatření pavouka v souvislosti s určitými denními dobami za nešťastné nebo naopak šťastné.

Had

Pro symbolické významy hada byl určující jeho zjev, zvláštní způsob pohybu, život v děrách a kladení vajec (jako pták). Had má studený, hladký a třpytný zjev, jeho jedovaté uštknutí, které lze využít i k léčebným účelům. Charakteristická je jeho ohromná síla (u škrtičů) a periodické svlékání z kůže (obraz stálé regenerace). V Číně byl had považován za zvíře spjaté se zemí a vodou, a tedy s principem *Jin a jang*. Je považován za bytost zákeřnou a zlou.

Pes, vlk, vlkodlak, liška

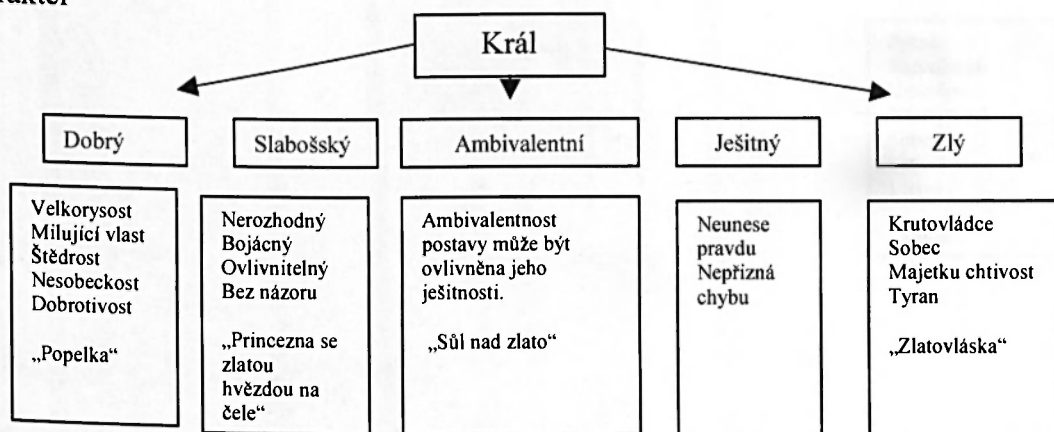
Ve většině kultur je pes příznivým symbolem, který znamená věrnost, ostražitost, odvahu a obratnost při lovu. Psi také bývají symbolem slunce, větru a ohně a v keltské tradici jsou spojováni s uzdravováním. Vlci a lišky mají ambivalentní významy. Liška často symbolizuje lstivost a proradnost, ačkoli Indiáni jí připisovali moudrost. Vlci představují v křesťanské tradici krutost, neboť žerou ovce, které odmítají ochranu dobrého ovčáka. Pro Římany je však vlčice, která odkojila Romula a Rema, symbolem mateřské péče. Vybrané typy: Anúbis - egyptský pohřební bůh s lidským tělem, vlkodlak, Sírius - psí hvězda.

Kočka

Kočka jako noční a nezávislý tvor je obdařena spíše tajemnou záhadností ženy než otevřenou silou muže. Kočka byla domestikována Egypťany asi dva tisíce let před našim letopočtem a stala se lunárním symbolem *Esety*, Matky – Bohyně, a *Bastet* – měsíční bohyně, která pozorovala konání lidí a zvířat, nebo zasvěcená zvířeti temnoty *Sutechovi*. Číňané přisuzovali kočce schopnost zapuzovat zlé duchy, ačkoli její příchod do domu, považovali za předzvěst chudoby. Pro Západ představovala kočka Satana, neřest a temnotu. Černá kočka - byla nejčastějším symbolickým ztělesněním čarodějnice.

1.8 Vybrané figury, dramatické postavy reprezentující dobro a zlo

1. Charakter



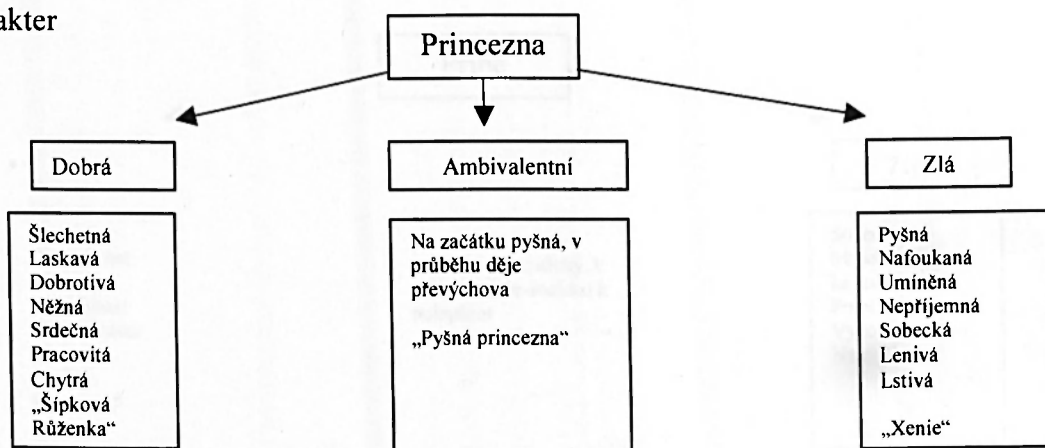
2. Obydlí, činnost, vzhled, oděv, atributy

Obydlí	Činnost	Vzhled	Oděv	Atributy
Hrad Zámek Šlechtické sídlo	Státní správa Lov Boj Pořádání plesů Hostiny Svatby	Střední a starší věk Vousy a vlasy bílé nebo tmavé barvy	Pastelové barvy Pláštěnka s hermelínem Krátké kalhoty Bílé punčochy Střevíce	Trůn Koruna Žezlo Jablko Prsten Řetěz na krku

Král je dominantou kolektivního života, bývá symbolem moci a moudrosti, ale nemusí to být pravidlem. Jsou i králové zlí a slabí. Jeho hlavním úkolem je předání královského trůnu a zachování rodu.



1. Charakter



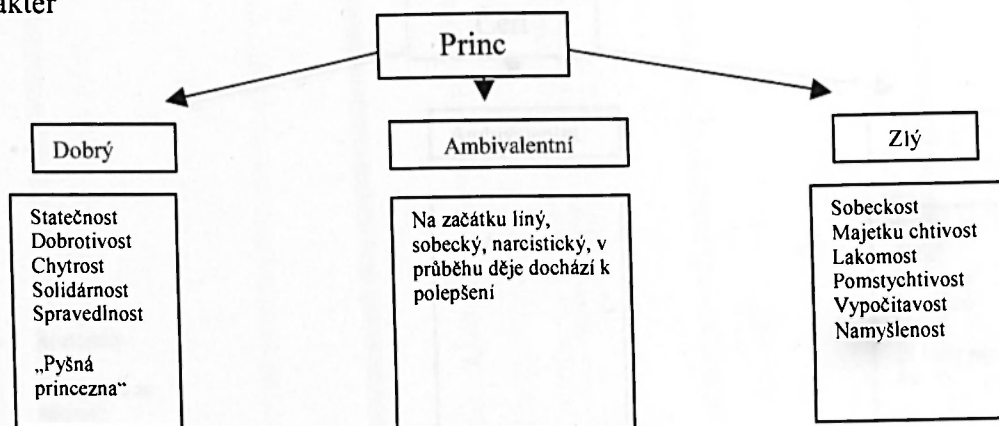
2. Obydlí, činnost, vzhled, oděv, atributy

Obydlí	Činnost	Vzhled	Oděv	Atributy
Hrad Zámek Šlechtické sídlo	Sebezdělávání Společenský tanec a hry Hra na hudební nástroj a zpěv	Krása a jemnost Dlouhé blond vlasy Světlá pleť	Dlouhé šaty- světlé barvy (hedvábí, satén, atlas, krajka, brokát) Šperky a drahé kamení	Zlatá koruna

Jedna z nejtýpčtějších postav, bez kterých se žádná pohádka neobejde. Většinou je chápána za kladnou. V moderních pohádkách se princezny vyskytují spíše s emancipovanými rysy. Princezny „urozené“ se v příběhu objevují jako jednorozené nebo se dvěma dalšími sestrami z nichž hlavní hrdinkou z pravidla bývá nejmladší. Další možnou verzí princezny, může být i skromná dívka, která se díky své dobrotě a skromnosti v průběhu děje stává princeznou (*Popelka*).



1. Charakter

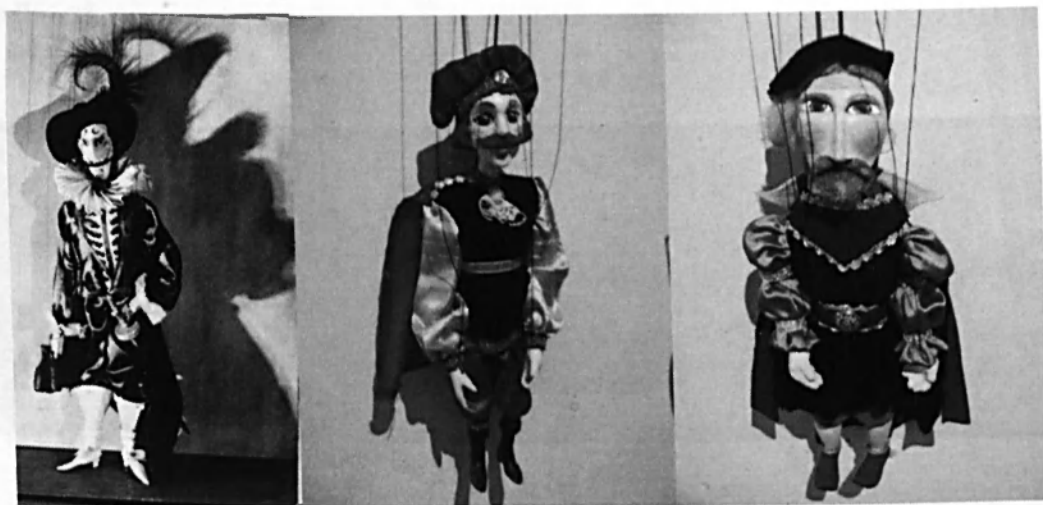


2. Obydlí, činnost, vzhled, oděv, atributy

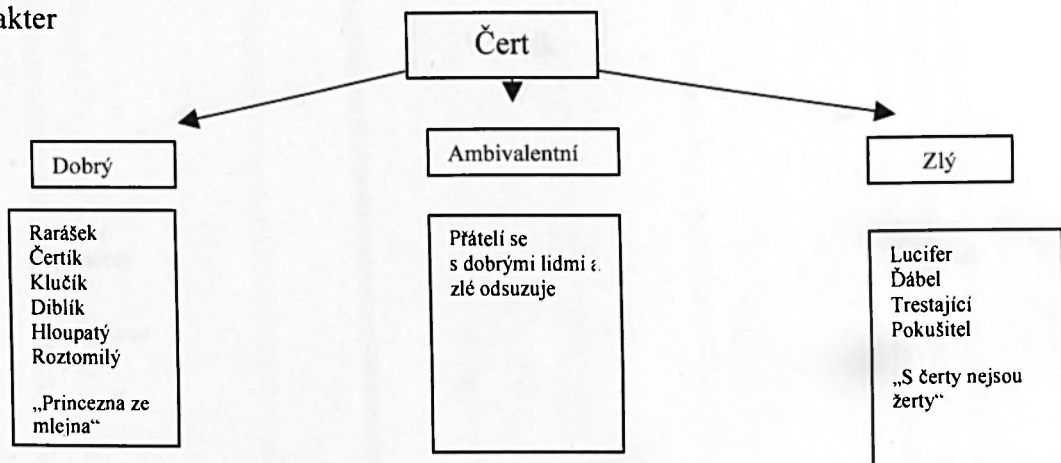
Obydlí	Činnost	Vzhled	Oděv	Atributy
Hrad Zámek Šlechtické sídlo	Sebevzdělávání Společenský tanec a hry Jízda na koni Lukostřelba Šerm Lov	Mladý, pohledný Tmavovlasý, světlolvasý Urostlý, slabý Štíhlý	Pastelové barvy Palety Pumpky Punčochy Štěrky Baret	Zlatá koruna Meč Prsten

Pohádkový hrdina často bývá na začátku v nevýhodném postavení. Buď je naprostým chudákem

(*Honza*), nebo vydědencem ze své královské rodiny, může být i nejmladším synem ze tří královských potomků. Postava prince je často chápána za bytost, která je schopna obětovat vše i svůj život pro záchranu společnosti a rodu.



1. Charakter



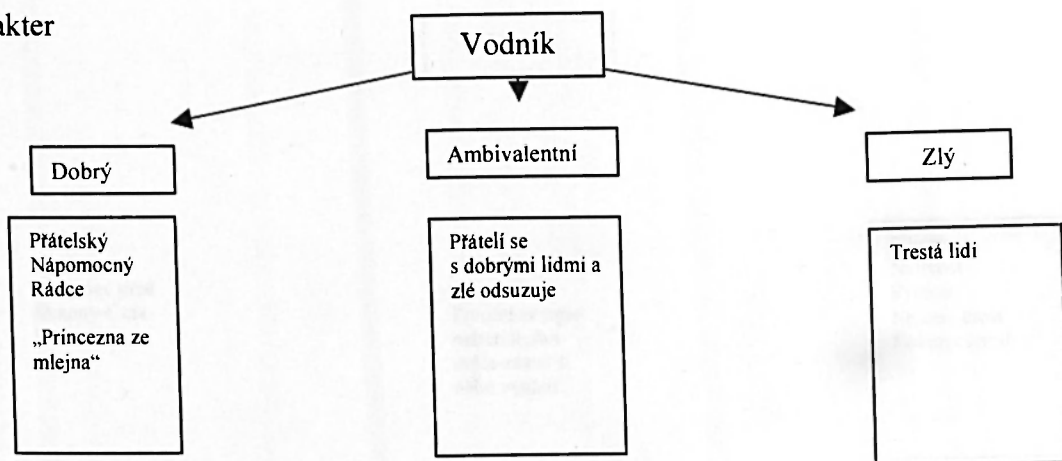
2. Obydlí, činnost, vzhled, oděv, atributy

Obydlí	Činnost	Vzhled	Oděv	Atributy
Peklo Podsvětí	Trestá zlé lidi a odnáší je do pekla Přikládá do ohně Sázký a spory Plive oheň Hra v karty	Černá, červená, hnědá barva Huňatá obluda Kozí rohy, Dlouhý jazyk Kopyto, drápy, ocas Uhrančivé černé oči	Myslivecký oděv, zelená kamizola, Klobouk s pérem Vysoké boty Frak	Řetěz Vidle Žhavé uhlíky

Čert je nejčastější nadpřirozenou pohádkovou postavou. Jeho podoba je napůl člověk a napůl zvíře. Mluví huhňavým hlasem a zanechává po sobě sirný zápach, někdy i dým z ohně. V starších pohádkách čert vystupuje převážně v atraktivní lidské podobě nejčastěji jako myslivec nebo jako mladý švihák v panském fráčku. Čert může být na první pohled strašný, ale staré přísloví trefně říká „není tak zlý jak ho malují“. V současných pohádkách vystupuje jako diblík pro pobavení dětí a dospělých. Čert je zástupcem zla, ale vykonavatelem spravedlnosti.



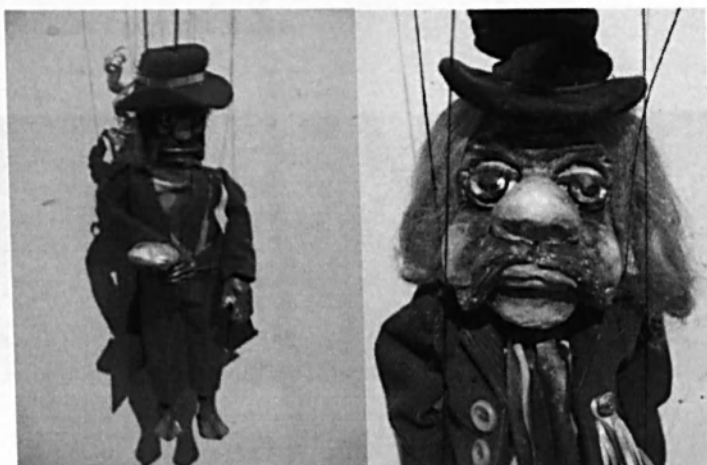
1. Charakter



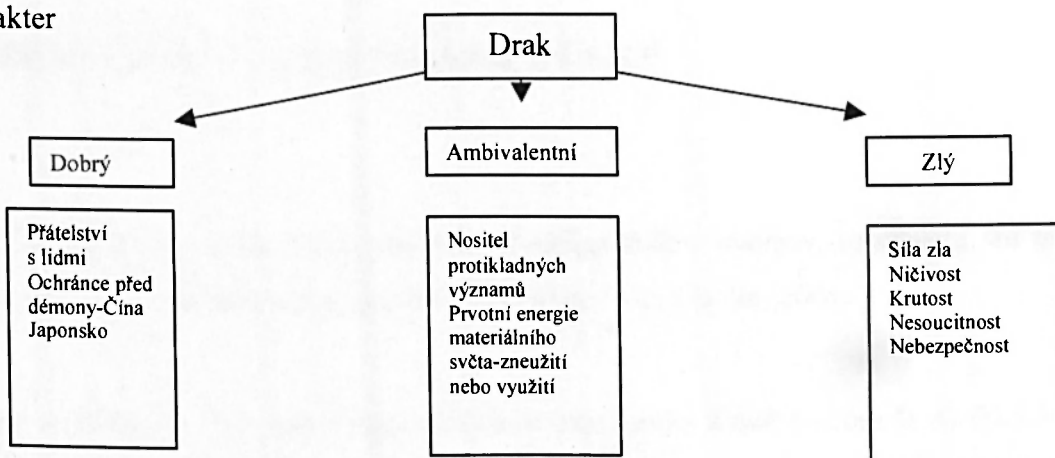
2. Obydlí, činnost, vzhled, oděv, atributy

Obydlí	Činnost	Vzhled	Oděv	Atributy
V blízkosti lidských obydlí Rybník Bažiny Rákosi Vory	Láká lidi na barevné pentle, stahuje je pod vodu Dušičky schovává pod pokličku	Vráščitý obličej Velký nos Vypouklé oči Dlouhé vlasy Odulá nevábná ústa Mezi prsty má blány	Zelené sako Kalhoty Klobouk Červené boty	Pentle-barevné Fajfka Mlýn Vrba Hrnečky s pokličkou- dušičky

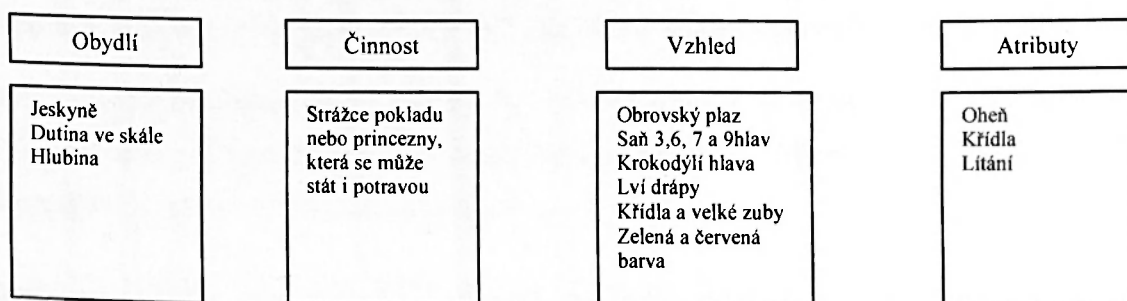
Vodník patří mezi nadpřirozené bytosti, většinou vystupuje v rolích záporných, ale i kladných. Za dne vyvěšoval nad vodou pěkné červené pentličky; jakmile se těch některé dítě dotklo, hned bylo ve vodě a utopilo se. Chodíval na jarmarky, prodavači ho rádi viděli, zvláště ševci, jemu prvnímu nejraději prodávali, protože měli potom v odbytu štěstí. Na večer chodíval do hospody na pivo z čehož se vždycky těšily šenkýřky. Kamkoli přišel, vždycky se tam sešlo mnoho lidu.



1. Charakter



2. Obydlí, činnost, vzhled, atributy



Drak z latinského *Draco*, byl symbolizován většinou jako obrovský plaz nadaný navíc mimořádnými schopnostmi (hypnotický pohled, schopnost plivat oheň, někdy dorůstám useknutých hlav). Žil v mytologických představách mnoha národů, často s více hlavami (třemi s šesti a devíti). V mnoha náboženstvích představuje nepřátelské prasíly. V souvislosti s tím je známo množství mýtu o drakobijcích například (Indra, Zeus, Apollon, sv. Jiří). Jeho síla je v pohádkách silou zla, nad, kterou lze vyhrát chytrostí a lstí. Drak je bájně stvoření, které děsilo lidské představy po celá staletí.



1.9 Dobro a zlo v mýtu, pohádce a bajce

Mýtus

Motto: „Předtím, než začalo něco existovat a než proběhlo stvoření, existovala jen temná, nekonečná voda, bez života zosobňovaná bohem Nun.“ - L. Gahlin, 2001

V mýtech se lidé pokoušeli nalézt odpovědi na otázky vzniku Země a nebes či počátky života. Nechali do lidských životů zasahovat bohy, polobohy a hrdiny. Souhrn všech mýtů jedné země tvoří jejich mytologii.

Mýty se po tisíciletí předávají z generace na generaci. Převyprávěné příběhy nalezneme v básních, eposech, *teogoniích* (báje o původů bohů) a kosmogoniích (teorie o vzniku světa).

Mýtus zrcadlí národní charakter konkrétní kultury a doby ve které vznikl. Například mýtus o *Gilgamešovi* (Sumersko-chetitsko-babylonská kultura). *Mýtus o stvoření z Heliopole* (Egypt) nebo mýtus o *Heraklovi a Odysseovi* (Řecko).

Egyptané začlenili mýty o stvoření, životě a smrti do svého vidění světa. Jejich mýty názorně ilustrují lidské povahy (dobro, zlo, sílu, odvalu aj.) hlavních božstev, ale i jejich pocity a vztahy. V egyptské mytologii také najdeme mnoho božstev se zvířecí hlavou jako je například šakal symbolem *Anupa*, průvodce duší na onen svět, býk zasvěcen bohovi *Reovi*, který jako býk denně oplodňoval bohyni nebes *Nutu* nebo dokonce kočka a krokodýl, které jsou zasvěceni *Sutechovi ničivé síle zla*. (Galin, 2001)

Řekové věřili, že Země, Den a Noc se zrodily z chaosu. Tento svět pak zplodil obry *Titány*, kteří spolu neustále zápasili, a bohy jako byl *Kronos*, který požíral své děti. Dvanáct olympských bohů, zavedlo řád světa a ustanovilo zákony. Každý z bohů se stal symbolem s typickým chováním a jednáním. Bohové byli také ochránci lidské profese. Tyto bytosti se fyzicky i charakterem podobají lidem, ale na rozdíl od nich jsou nesmrtelné. Pro řecké mýty je charakteristické, že bohové zasahují a řídí osud smrtelníků v dobrém i zlém (bájní hrdinové trojské války *Odysseus*, *Hektor*, *Achilles*). V Řecké mytologii se často také objevují fantazijní tvorové s napůl zvířecí a napůl lidskou podobou jako je *Kentaur*, *Minotaurus*, *Harpyje*, *Medusa*, *Sfinga* nebo ptačí žena *Siréna*, která svým líbezným hlasem vábila námořníky na útesy.

V mnoha mýtech se stává hlavní hrdina nevinou obětí zlých mocností. V jiných případech vystupuje hrdina v jiné postavě, například - kejklíře, který provádí dobré i špatné kousky a svůj národ nejen osvobozuje, ale současně ho přivádí do potíží. Určitým lidem pomáhá a jiné zase ničí. Je chápán jako d'ábel ale i jako spasitel, který na konci příběhu je buď zničen nebo se polepší či promění. Na osudech bájných hrdinů a fantasijských tvorů lze dokumentovat lidskou závist, pomstu, trest, ale i spravedlnost, krásu a lásku aj.

Pohádky

Motto: „V pohádkách, který jsem poslouchal v dětství, jsem našel hlubší smysl než ve skutečnostech, jimž mě učil život.“ - Fridrich Shiller

Pohádky jsou vyprávění, v nichž funguje specifická logika a věci nadpřirozené jsou brány jako skutečné. Proto, také často začínají obratem“ Byl jednou jeden...“, který čtenáře přenáší do neurčité doby. Pohádky jsou příběhy v nichž dobro vždy zvítězí nad zlem.

Když hovoříme o pohádkách autorů jako je například Božena Němcová, K. J. Erben, H. Ch. Andersen, bratři Grimmové nebo Ch. Perrault. Myslíme si, že oni jsou tvůrci těchto pohádek. Ve skutečnosti však tyto spisovatele vycházeli z lidové slovesnosti a příběhů, které si lidé vyprávěli po večerech, při práci nebo při různých slavnostech. Ústní podání bylo nejstarším způsobem šíření kultury mezi prostými lidmi, často neznalými čtení a psaní a proto jméno autora obvykle upadlo v zapomenutí, tyto pohádky označujeme jako *lidové*, ty které mají jednoznačného autora jsou označovány za *umělé*.

Pohádky byly určeny nejen pro děti, ale i pro dospělé, některé však od samého začátku byly určeny dětem. Postupně se změnil na didaktické s výchovným aspektem (pohádky varovné), které měly upozornit na nebezpečí, která na děti čekají (Červená Karkulka, Pohádka o neposlušných kůzlátkách, O Budulínkovi aj.). V pohádkách jde především o model černobílého vidění světa, kde se dobro lehce rozezná od zla. Například pravidelná stavba příběhu a opakování důležitých epizod (tři plesy v Popelce, tři obleky v Oslí kůži) a vracení se k formulacím (Smolíčku Pacholíčku, otevři svou světničku) usnadňuje jejich vnímání. Princip opakování důležitých epizod může mít různou formu například gradování, trojnásobné opakování stejné situace nebo tři zkoušky.

Hrdinou lidových pohádek je často i benjamínek, který je zpočátku odstrkován, ale nakonec zdolá ty největší nepřátele. Podobně i dítě, jenž se ve světě dospělých může cítit slabé a osamělé se může ztotožnit s hrdinou a čerpat sílu z příběhu a situací.

Pohádky bratří Grimmů

Na začátku 19. století byly pohádky bratří Grimmů přeloženy do spisovné němčiny a od roku 1812 se začaly vydávat pod názvem Pohádky pro děti a celou rodinu. Časem byly přeloženy do mnoha cizích jazyků. Odehrávají se v podivuhodném světě plném trpaslíků, šotků, víl, čarodějníc a kouzelníků. Dobro vždy zvítězí nad zlem, zlí jsou potrestáni a mnohdy umírají ve strašlivých mukách. Mnohé pohádky se snaží vštípit dětem pořádkumilovnost a poslušnost. Nebudou-li hodné, přijde na ně čarodějnice, lidožrout anebo vlk jako například v pohádce „*Vlk, matka a dítě*“. Přečtení takových strašlivých pohádek může v dětech vyvolat pocity strachu, a v noci zlé sny.

Arabské pohádky

Pohádky tisíce a jedné noci byly sebrány a uspořádány v 9. stol. Česky poprvé vyšly v Praze r.1795 pod názvem Arabské pohádky, které zpracoval a vydal V. M. Kramerius. Jedná se o příběh na pokračování, který je postupně rozšiřován o další epizody. Proto obsahuje množství epických, fraškovitých a žertovných vyprávění. Nalezneme zde i rytířské, milostné a dobrodružné příběhy, jejichž události jsou stmeleny v jeden celek. Mezi nejznámější postavy a příběhy patří například *Sindibád Námořník* a jeho dobrodružných sedm výprav, dobrodružství *Alí Baby*, *Aláddín* a jeho kouzelná lampa, zloděj z Bagdádu nebo moudrá Šahrazád.

Bajky

Motto: „*Pán poslal Ezopa na trh a řekl mu: „Kup, co je tam nejlepšího.“ Ezop přinesl jazyk. Nato mu pán řekl. „Kup co je tam nejhoršího.“ Ezop přinesl zase jazyk, čímž chtěl naznačit, že slovo je to nejlepší a nejhorší na světě.*“ – Larousse, 1992

Bajka je literární útvar, který vznikl pravděpodobně v 6. století př. Kr. a je často veršován. Za jejího zakladatele bývá považován Ezop. V bajkách jež mají často mravní kontext, jsou nositeli děje zvířata, která jednají jako lidé a ztělesňují lidské vlastnosti.

První bajkáři pocházeli zřejmě z nižších vrstev (otroci nebo prostí lidé). Jelikož sloužili mocným lidem, tak přisuzovali lidské příběhy do světa zvířat, to proto, aby je mohli vůbec

vyslovit. V bestiářích (knihách o zvířatech) se jednotlivým zvířatům připisují určité povahové vlastnosti: například lišce (v Indii šakalovi) lstivost, vlkovi (na dálném východě tygroví) krutost.

Mezi nejznámější bajkáře patří Ezop (Řecko 6. stol.př.n.l.), La Fontaine (Francie 19.-20. stol.), Karel Čapek, Miloš Macourek, Ivan Olbracht (20. stol.).

Pohádky, bajky a myty mají nejen mravní, poučný a výchovný kontext, ale i ohromný význam pro rozvoj fantazie a představivosti.



2. DIDAKTICKÁ ČÁST

2.1 Multikulturní potenciál Mezinárodní školy

(Praha 6, Nebušická 700)

Mezinárodní škola byla založena v roce 1948 skupinou britských rodičů s názvem „English Speaking School of Prague“. Postupně se rozvíjela, aby splnila potřeby všech zahraničních dětí. V současné době je pod patronátem Velvyslanectví Spojených Států Amerických. Do roku 1979 sídlila v budově Amerického velvyslanectví, posléze se přemístila do původního místa zvaného Mylnerovka. Od února 1997 sídlí škola na obvodu Prahy 6 v Nebušicích, Nebušická 700. Nový komplex má zcela vyhovující prostory a optimální studijní vybavení sloužící pro 750 studentů.

Studium je organizováno do čtyř samostatně členěných sekcí:

1. Lower Elementary school (od 3 let do 2 třídy)
2. Upper Elementary School (od 3 -5 třídy)
3. Middle School (od 6-8 třídy)
4. Upper School (od 9-12 třídy)

Mezinárodní škola v Praze ISP (International school of Prague) umožňuje studium všem žákům a studentům z Prahy a okolí. Po absolutoriu ISP získají studenti automaticky mezinárodní uznání svého studia. Před vstupem do ISP musí žáci plynule ovládat angličtinu, která je nezbytným předpokladem pro absolvování studijních programů školy, případně si musí její znalost doplnit v rámci sekundárního jazykového kurzu.

Mezinárodní škola ISP je nezisková instituce řízená devítičlennou radou dohlížitelů. Rada zahrnuje zástupce velvyslanectví mezinárodních organizací a podnikatelů, z nichž většinu reprezentují členové školní rady. Sbor dohlížitelů se v průběhu školního roku schází jednou za měsíc.

Kurikulum školy je standardní a je v souladu s Asociací škol a vyšších vzdělávacích institucí Nové Anglie (New England Association of Schools and Colleges – NEASC) a s Radou mezinárodních škol (Council of International Schools – CIS). Kurikulum klade důraz na důležitost komplexního vzdělání dítěte s mezinárodní působností. Vyučujícím jazykem je angličtina. Škola dále nabízí výuku francouzštiny, němčiny a jazyka hostující země tedy

češtiny od 1. do 5. třídy. Studenti v Middle School a Upper School se těmto jazykům povinně neučí, ale mohou si je vybrat jako volitelný předmět. Kromě toho škola nabízí studentům stupňů 11. až 12. program pro získání mezinárodního bakalářského diplomu.

Vzdělávací filozofie školy

Účelem ISP je poskytovat vzdělávací program v angličtině, opírající se o důkladný výzkum vzdělávacích filozofií a metod. Škola zajišťuje vysokou úroveň vzdělávání. Její prioritou je umožnit studentům plně využít vlastní intelektuálních schopností a rozvinout vlastních charakterové rysy specifické pro jejich národnost. Učitelé připravují studenty pro hodnotný život nejen v kontextu vlastního národa, ale i celosvětové komunity.

Angličtina jako druhý studijní jazyk

Pro většinu studentů není angličtina mateřským jazykem. V průběhu vzdělávacího procesu proto značný počet studentské populace vyžaduje určitou pomoc pro plynulé zvládnutí anglického jazyka. Škola k zajištění takové pomoci vytvořila hodnotný program výuky. Kvalifikovaní učitelé v tomto programu pracují souběžně také s učiteli dalších předmětů, a tím podporují výuku angličtiny u studentů, kteří nemají angličtinu jako mateřský jazyk.

Postavení výtvarné výchovy (VV) v ISP

V ISP vyučují výtvarnou výchovu tři aprobovaní učitelé. Pracovní úvazky mají rozdělené podle následující struktury studia (tj. stupňů): Elementary school, Middle school a Upper school. Výtvarná výchova v Mezinárodní škole je vyučována od prvního stupně základní školy (Elementary school), není však klasifikována. K prvnímu klasifikování dochází až na druhém stupni (Middle school). Hodnocení je vyjádřeno písmeny od A - F v procentech (např. A-90-100, B-80-89). Výuka v ISP je rozdělena do trimestrů, v každém z nich si žáci zvolí jednu z následujících disciplín: výtvarná výchova, hudební výchova, dramatická výchova.

Podmínkou úspěšného studia je, aby každý žák absolvoval v průběhu školního roku všechny tři výše uvedené předměty. Výtvarná výchova je na druhém stupni vyučována dvakrát v některých případech i třikrát týdně (80 minut). Žáci z Upper school mají výuku rozdělenou do dvou semestrů. Výtvarná, hudební a dramatická výchova je pouze volitelným, nikoli povinným předmětem. Vybavení tříd, kde probíhá výtvarná výchova má vysokou úroveň jak technického, tak i materiálového vybavení. K dispozici mají žáci i studenti hrnčířský kruh a keramickou pec. K dramatickým představením pak mohou využít místního školního

divadla. Žáci a studenti ISP pravidelně prezentují své výtvarné práce a dramatická představení v budově školy.

2.2 Didaktický projekt - Dobro a zlo realizovaný v Mezinárodní škole v Nebuších

Moje zkušenosti z výtvarné výchovy na ISP

V ISP jsem působila jako externistka od roku 2003, kde jsem vyučovala keramiku v Middle school. Od roku 2006 působím jako asistent v mateřské škole. V ISP jsem získala cennou zkušenost tím, že jsem měla možnost pracovat s žáky z celého světa a mohla tak sledovat nejenom jejich kreativitu, ale i rozdíly v přístupu k námětům a výtvarným úkolům. Uvědomila jsem si, jak různé kulturní zázemí žáků ovlivňuje jejich osobnost a řešení úkolů. Námět „loutka“ mne přitahuje již několik let, ISP mi umožnilo toto téma realizovat a zároveň mi poskytlo cenný materiál při sledování multikulturních vlivů na výchovu žáků a studentů. V ISP jsem měla velkou podporu kolegů i žáků a téměř neomezený prostor pro jeho realizaci.

Pro potřebu své diplomové práce jsem do výuky VV v ISP zvolila výtvarný projekt inspirovaný motivy dobra a zla. Výtvarné projekty se pokoušejí sledovat více než jednu cestu při ztvárnění myšlenky nebo problému a široce vyčerpat zvolenou problematiku poznání. Nejcennějším přínosem projektové výuky je změna myšlení, která přivádí účastníky výtvarného procesu k mnohostrannému pojmání světa. (Roeselová, 1997)

Žáci Mezinárodní školy vyjádřili tento motiv prostřednictvím loutek a autorských příběhů, ve kterých se zobrazila nejen jejich osobnost, ale pochopitelně i jejich zkušenosti, které získali v průběhu svého života. Při realizaci výtvarného projektu jsem záměrně nevyužila žádné literární zdroje (pohádky, báje, mýty aj.), neboť mým cílem bylo poskytnout žákům maximální prostor k zamyšlení nad problematikou dobra a zla a jejich kreativnímu uchopení skrze vlastní fantazii a již ukotvené názory a hodnoty.

2.3 Charakterizace cílové skupiny žáků

Vedení školy vytváří pro každého žáka individuální rozvrh, tento systém výuky studentům umožňuje navázat odlišné sociální vztahy a tím vytvořit i rozdílné sociální skupiny. Studenti jsou strukturováni do skupin tak, aby jejich společensko - kulturní zázemí bylo vyvážené.

V celé mezinárodní škole studuje v šestých třídách přibližně 60 studentů ve věku 11-12 let, kteří jsou rozděleny do tří bloků A, B, C. Například blok C, ve kterém jsem svůj projekt realizovala, nezahrnuje stejnou skupinu, kde by paralelně probíhala výuka všech předmětů, jako je tomu v českých školách.

Náplň výtvarné výchovy pro šesté třídy v ISP

Vzhledem k tomu, že jsem realizovala svůj projekt „Loutka, dobro a zlo“ v šesté třídě, tak stručně uvádím náplň výtvarné výchovy pro tento ročník, který je uveden ve školní příručce pro žáky Middle school.

Žáci šesté třídy se učí výtvarně uchopit nejen reálné náměty, ale zároveň získávají schopnost chápat a vytvářet široké možnosti současných medií (2D a 3D), zároveň získávají poznatky o umění a umělcích různých kultur a období. Žáci se učí vytvářet vztah ke studiu a výtvarné práci jak v kolektivu třídy, tak i v individuálních výzkumných projektech. Po celý rok si vedou pracovní náčrtník, který zachycuje rozvoj jejich představ a pocitů.

Popis skupiny

Výtvarný projekt byl realizován v šestém ročníku - blok C (11-12 let) s 21 žáky (11 dívek, 10 chlapců). Pro školní sociální skupinu je charakteristické, že každý žák pochází z odlišného národnostního prostředí. V bloku C se sešli studenti, kteří pocházejí buďto z homogenního prostředí (např. Holandska, USA, Rakouska, Velké Británie, Indie, Itálie, Dánska, Izraele, Koreje, Argentiny, Švédska a Taiwanu) nebo žáci z nehomogenního kulturního prostředí, kteří mají jednoho z rodičů české národnosti (například matka Češka, otec Američan) další žáci mají rodiče smíšených národností, ale ani jeden z nich není Čech (např. Řecko-USA, Maďarsko-USA).

2.4 Didaktický záměr a popis výtvarného projektu

Projekt Loutka - „Boj mezi dobrem a zlem“, jak už jsem výše uvedla jsem vytvořila pro studenty šesté třídy bloku C. Jednalo se o první výtvarný projekt na druhém stupni (Middle school). Jak již jsem dříve uvedla, je šestá třída prvním ročníkem, ve kterém je výtvarná výchova klasifikována a má jinou programovou strukturu, než elementární škola (1-5 tř.).

Výchovným vzdělávacím záměrem projektu bylo, aby se žáci zamysleli nad problematikou dobra a zla a naučili se hodnotit životní situace, ve kterých se s nimi setkávají, jak v životní realitě, tak literatuře a výtvarných námětech. Projekt měl také posílit kreativní přístup k řešení problémů dobra a zla a umožnit žákům autentické vyjádření pomocí výtvarných prostředků, v tomto případě loutkami a dramatizací etudy na dané téma.

Fenomén dobra a zla se ve společnosti vyskytuje již odnepaměti. Setkáme se s ním ve filozofii, psychologii, náboženství, ale pochopitelně i ve výchově, jak rodinné i školní. Rodina je primární skupina, kde dochází k prvnímu sociálnímu učení (socializaci). Charakterizuje ji závislost a uspokojování fyziologických i psychických potřeb, úzkou kooperaci všech jejích členů, tyto vztahy se mění v závislosti na věku dítěte (dětí) a struktuře rodiny. Stane-li se v této primární skupině zásadní chyba, například je v ní dítě přijímáno negativně či týráno, následky lze jen těžko odstranit. Přejížděnou „stanicí“ mezi rodinným prostředím a společností je školní prostředí. Škola se snaží jedince připravit na samostatné fungování ve společnosti jak obohacováním jeho vědomostí a dovedností, tak i usměrňováním jeho chování a postojů. Ve škole si děti formují své názory a navazují sociální kontakty, rodina i škola významně ovlivňují budoucí orientaci jedince.

Podle mého názoru by se děti již od útlého věku měly seznamovat s fenomény dobra a zla skrze pohádky a příběhy, ale i s pomocí názorných příkladů, neboť boj mezi dobrem a zlem je bude provázet po celý jejich život. Dětem bychom měli vysvětlovat, co je dobré a co špatné, diskutovat o tomto tématu, ale hlavně na konkrétních příkladech vysvětlovat, co je dobro a co zlo. Příklady hledat například v literatuře a historii. Teorie je důležitá, ale pokud není propojena s praxí (činností, dobrými skutky), tak zůstane pouze teorií, kterou se můžeme, ale také nemusíme řídit.

2.4.1 Vstupní test a jeho vyhodnocení

Před zahájením vstupního motivačního testu na téma dobro a zlo byli žáci seznámeni s novým námětem i cílem výtvarného projektu. Úmyslně jsem však nevyvolala diskusi na ústřední

téma, aby nedocházelo k vzájemnému ovlivňování. Test byl zadán 20 žákům, obsahoval: 1) název projektu „*Boj mezi dobrem a zlem*“ (Battle Between Good and Evil), 2) jméno respondenta, 3) národnost 4) věk.

Vstupní test zahrnoval osm otázek, na které žáci stručně odpovídali (cca jednou nebo dvěma větami). Doba trvání testu - 25 minut. Pro dokumentaci přikládám dva originály testů v angličtině jako přílohu diplomové práce.

Odpovědi respondentů jsem systematicky rozebrala a vyhodnotila po stránce obsahu a pohlaví respondenta. Sumarizovala jsem převládající odpovědi na jednotlivé otázky testu. Mým didaktickým záměrem a cílem však nebyla analýza testového šetření, který sloužil především jako emotivní a myšlenková motivace pro následující výtvarnou a dramatickou práci.

Celý test byl koncipován na otázky s otevřenou odpovědí, to proto, aby žáci mohli volně vyjádřit své myšlenky a úvahy. Otázka č.1 zjišťující postoje respondentů k dobru a zlu je nejobtížnější. Otázky 2, 5, 6 jsou konkrétnější (viz str.32), ale už nejsou podle mého názoru tak náročné na zobecnění. Test je zakončen dvěma otázkami (7,8) které mohou být pro některé žáky opět náročnější, neboť se opírají o konkrétní znalosti. Test využívá jak vědomostní znalosti žáka, tak i jeho vnitřního potenciálu a emocí. Pořadí obtížnosti jsem úmyslně nevolila od nejjednodušších k nejobtížnějším, zaměřila jsem se na kreativnost testu.

Celkové znění testu:

Otázka 1.

Vysvětli, co pro tebe reprezentuje dobro a co zlo?

Otázka 2.

Jakou barvu reprezentuje dobro a jakou zlo?

Otázka 3.

Znáš nějaký příběh nebo pohádku ve které dobro bojuje se zlem? Vyjmenuj charakteristické pohádkové bytosti, které reprezentují dobro a zlo.

Vyjmenuj charakteristické pohádkové bytosti, které reprezentují dobro a zlo.

Otázka 4.

Jaké charakteristické vlastnosti by měla mít dobrá a zlá loutka?

Otázka 5.

Napiš odstavec o tom, jak bojuješ se zlem ve tvém denním životě? Napiš příklad.

Otázka 6.

Jaké věci tě děsí a co tě dělá šťastným?

Otázka 7.

Nakresli symboly a tváře, kteří reprezentují dobro?

Otázka 8.

Nakresli symboly a tváře, které reprezentují zlo

Vyhodnocení jednotlivých odpovědí k otázkám 1 - 8

Otázka 1.

Vysvětli, co pro tebe reprezentuje dobro a co zlo?

Dívky:

Většina dívčích respondentů za dobro považuje smích, štěstí, srdce, lásku, čistotu, přátelství, roztomilé věci, nebo pomoc druhému. Dvě z dvanácti dívek odpověděly, že dobro reprezentuje Anděl a zlo Ďábel. Za zlo považují tmou, lakomost, naštvanost, zlou povahu či být zlý k druhým, ošklivý obličej.

Chlapci:

Za dobro považují pravdomluvnost, pomoc druhým, spravedlnost, štěstí a krásu, lidi kteří nejsou zlí (např. princezna). Za zlo považují d'ábla, lež, podvod, nespravedlnost, neoprávněnost, drogy, alkohol, násilí, smutek, zlo plné nenasytnosti a špíny. Alex z USA považuje za zlo sílu, která zabíjí nebo ničí za účelem získání moci a za dobro považuje něco, co drží lidi a předměty v bezpečí. Někteří chlapci na tento problém nahlížíjí více osobně a za zlo považují to, co je momentálně v jejich životě obtěžuje (například mladší sourozenec nebo rodiče) a za dobro to, co uspokojuje jejich vlastní potřeby (sport, auta aj.).

Učitelská reflexe

Z těchto výpovědí je celkem vidět zřejmý rozdíl mezi odpověďmi chlapců a dívek. Děvčata jsou spíše „princezny“, které chtějí milovat a být milovány, pomáhat a mít hodně přátel. Zatímco chlapci se cítí jako „rytíři“, kteří chtějí zachránit svět od násilí, drog a alkoholu.

Otázka 2.

Jakou barvu reprezentuje dobro a jakou zlo?

Dívky:

Dívky z Taiwanu a z Koreje odpověděly jednoznačně, že dobro reprezentuje bílá barva a zlo barva černá. U dětí ostatních národností se objevily odpovědi typu: dobro - světle modrá, bílá, žlutá, zlatá nebo oranžová. Pro vyjádření zla se v největší četnosti objevovaly barvy v kombinaci červená a černá a v jednom případě barva fialová.

Chlapci:

Zde opět byla pro zlo použita barva červená a černá, nicméně dva respondenti z USA a Rakouska považovali černou barvu za dobro. Pouze jeden respondent vyjádřil zlo žlutou barvou. Mezi pozitivními barvami se vyskytla bílá, zelená, modrá a oranžová.

Učitelská reflexe

Barvy, které žáci zvolili pro dobro a zlo, jsou pochopitelně ovlivněny kulturním prostředím. Každá barva může mít v jiné kultuře jiný symbolický význam, kterých může být mnoho, často diametrálně odlišných. Například červenou barvu starověcí Římané považovali za symbol boje, v Rusku prezentuje krásu a v Jihoafrické republice symbolizuje oplakávání zesnulého. Dalším aspektem je osobní vnímání, které záleží na našich kulturních vzorcích, tradici, výchově, ale především osobních preferencích i našem podvědomí.

Otázka 3.

Znáš nějaký příběh nebo pohádku, ve které dobro bájí se zlem? Existují v tvé kultuře nějaké typické pohádky, kde dobro bájí se zlem? Vyjmenuj charakteristické pohádkové bytosti, které reprezentují dobro a zlo.

Dívky:

Z příběhů a pohádkových postav reprezentujících dobro a zlo je uváděna **Sněhurka** (Argentina, USA, Švédsko, Švýcarsko. Sněhurka - dobro, macecha - zlo), **Popelka** (Argentina, Švédsko, Švýcarsko, Korea. Popelka - dobro, macecha - zlo), **Červená Karkulka** (Česká republika, Německá spolková republika, Korea. Vlk - zlo, Karkulka, babička, myslivec - dobro) a **Šípková Růženka** (Argentina, Švédsko, Švýcarsko). Z pozitivních postav jsou dále uváděni **Peter Pan**, **princezny**, **víly**, **super hrdinové**, **Rapunzel** (Řecko, Švýcarsko, USA-Řecko, Česká republika-USA, Holandsko) a **Bambi** (Argentina, Švýcarsko - Česká republika). Ke jménu **Bambi** pro informaci uvádím, že se jedná o malého srnečka (1942 - autor W. Disney), který se jako lesní princ v průběhu svého života spřátelí s ostatními zvířátky a naučí se dovednostem, které jsou nezbytné k přežití a k nalezení lásky. Jednoho dne přijde lovec a Bambi musí být statečný jako jeho otec, aby mohl odvést ostatní srnečky do bezpečí. Za zmínku stojí uvést příběh, který uvedla Connie z Taiwanu. Lidé v její kultuře věří, že had sní v noci jejich děti, ale dobré ženy proti tomuto zlu bojují a tím chrání své děti.

Chlapci:

Chlapci uváděli pohádky a příběhy jako **Popelka**, **Šípková Růženka**, **Sněhurka**, **Nekonečný příběh** (VB), **Kráska a zvíře**, **Alenka v říši divů**, **Rapunzel**, **Bambi** (Indie), **Sedm krkavců** (Holandsko, Indie), **Robin Hood** (Izrael) a **Jeníček a Mařenka** (Holandsko). Mezi dobré a špatné bytosti podle mínění chlapců patří **Pinocchio** - dobro (IT), hodný **Mikuláš** trestající zlo (neposlušné děti), **Bůh - Satan**, **princ - čarodějnice**, **čert - anděl** (Česká republika - Kanada) a dále **čarodějnice**, **vlci**, **kočky**, **krysy a trolové** (Holandsko) reprezentující zlo.

Učitelská reflexe

Z odpovědí dívek vyplývá, že hlavní hrdinkou je ženská anima zosobněná Sněhurkou, Popelkou a Šípkovou Růženkou. Odpovědi chlapců zahrnují sice také stejné bytosti, ale jejich formulace jsou pestřejší a příběhy jsou dobrodružnější. Pohádky, které děti uvedly, necharakterizují vyloženě určitou národní kulturu. Spíše jsou to pohádky, které jsou vyprávěny dětem na celém světě, takže mají celosvětovou působnost.

Otázka 4.

Jaké charakteristické vlastnosti by měla mít dobrá a zlá loutka?

Dívky:

Podle dívek by dobrá loutka měla *pomáhat lidem, být spravedlivá, nápomocná a hodná, pozitivně myslet, nikdy se nerozčílit, mluvit pravdu, být silná, ochotná a čistá, měla by mít svatozář a tógu a roztomilý jemný hlásek.*

Zato loutka se špatnými charakterovými vlastnostmi by měla *umět bojovat a lhát, mít moc, nedělat dobré věci, být krutá, křičet, otravovat společnost, ničit, snažit se ovládat druhé a chtít, aby jí ostatní sloužili, aby páchla, zle se usmívala, měla staré a roztrhané oblečení, červené a černé barvy, vypadala jako ďábel s rohy a měla hluboký hlas.*

Chlapci:

Podle chlapců by dobrá loutka měla být neustále *šťastná, radostná a rozdávající, usměvavá a legrační.* Zkrátka, aby vypadala jako *nejšťastnější věc na světě.* Má být *mírumilovná, hezky mluvit, hezky chodit, dobře se chovat, a oblékat a být čistá a bosá.*

Zlá loutka se bude snažit vždy něco *ukrাদnout, být nepříjemná, mluvit špatně, pohybovat se agresivně a škodit druhým.* Její vizáž mají charakterizovat *velké zuby, rohy, vidle, černá tvář s blond vlasy, dlouhé prsty, nebo červená a hodně ošklivá tvář.*

Učitelská reflexe

Z těchto odpovědí vyplývá, že **chlapci i děvčata uvádějí téměř vyvážené charakteristiky dobra i zla, přičemž nezáleží na tom, z jaké kultury pocházejí,** ale spíše na tom, jaké je jejich rodinné zázemí a zkušenosti, které již mají za sebou. Je jim jasné, jak by měla vypadat dobrá a špatná loutka na divadelní scéně, aby divák její charakter snadno rozeznal. Přesto, že názory na dobro a zlo jsou u děvčat a chlapců téměř stejné, tak z odpovědí lze vycítit u děvčat jemnost a u chlapců tvrdost a agresivnost.

Otázka 5.

Napište odstavec o tom, jak bajujete se zlem ve vašem denním životě? Napište příklad, toho, co představuje dobro ve vašem denním životě.

Následující citace odrážejí životní zkušenosti respondentů při prosazování dobra a potlačování zla.

Dívky:

„Když mne lidi otravují, tak jdu od nich pryč a když mne stále obtěžují, tak s nimi promluví.“

„Blízko mého domu byl nepořádek, tak jsem ho šla uklidit.“

„Snažím se neříkat nic špatného nikomu a snažím se nechovat jako únosce.“

„Můj bratr a já spolu bojujeme každý den.“

„Dostávám se do sporu s mými přáteli, ale snažím se spor brzo ukončit.“

„V mém denním životě se hodně přu se svými přáteli a s rodinou. Obvykle argumentuji tak, abych prosadila svou pravdu.“

„Já reprezentuji dobro tím, že pomáhám kamarádům s jejich domácími úkoly nebo, že si hraji s mladším bratrem.“

„Bojuji proti zlu tím, že chráním svoji peněženku na ulici proti zlodějům. Neříkám lidem špatné věci a snažím se nemluvit při hodině.“

„Bojuji proti zlu tak, že sbírám odpadky, obšťastňuji lidi a pomáhám překonat potíže těm, kteří se chtějí vzdát.“

Chlapci:

„Pomáhám matce, což je dobré. Zabraňuji lidem, aby dělali špatné věci a tak bojuji proti zlu.“

„Bojuji s moji sestrou a dobré na tom je, že pokaždé vyhraji.“

„Nerozčiluji se, když mne ostatní nechtějí pustit k mé skřínce.“

„Chráním peněženku mojí mámy, když jdeme do města. Zabraňuji rvačkám.“

„Nesetkávám se zlem příliš často.“

„Zastávám se kamarádů.“

„Musím mnohokrát vydržet osočování od ostatních.“

Učitelská reflexe

Z těchto odpovědí vzniká dojem, že žáci ve věku 11-12 se snaží nalézt vlastní místo ve společnosti. Svět se jim zdá nespravedlivý a proto často vzdorují proti dění ve společnosti, která je obklopuje.

Otázka 6.

Jaké věci tě děsí a co tě dělá šťastným?

Odpovědi na tuto otázku jsou formulovány takto: - *děs* + *štěstí*.

Dívky:

1. - pavouk + přítel
2. - tma + sluneční záře
3. - pavouk, zloděj, únosce, velký člověk, lékař, klaun + čokoláda, přítel, dobrá známka, výtvarná výchova a tělocvik
4. - tma, duch, někdo, kdo je na mě zlý, oheň, známkování + lechtání, vtipkování, rozhovor s někým, koho mám ráda
5. - jedovatá zvířata, ostrá pravidla, horory + přátelé, domácí zvířata, rodina, dobrá společnost
6. - pavouci
7. - film Charlie, schovávaná + hra s domácími zvířaty
8. - pavouci a strašidelný muž
9. - náměsíčnost, smrt rodiny, mrtvé věci+oslavy, rodina, přátelé, vtipy

Chlapci:

1. - domácí úkoly, učitelé, testy + košíková
2. - hadi, pavouci + vtipy, lechtání
3. - mladší bratr + sport
4. - sestra, učitelé ze staré školy + můj otec a učitelé z I.S.P
5. - nacisté, klauni + Burger King: Tripple Whopper (MC Donaldův hamburger s třemi vrstvami masa, písnička „It's a small world“ (Disneyland)
6. - pavouci + psi, TV
7. - klauni + hezká auta
8. - smrt + krása a mír mě dělají šťastným

Učitelská reflexe

Jak chlapce, tak i děvčata děsí pavouci, hadi aj. Ostatní odpovědi jsou velice individuální a záleží na charakteru osobnosti a samozřejmě na prostředí, ve kterém dítě žije. Z odpovědi na otázku č.6, (stejně jako z odpovědi na otázku č. 5) vyplývá, že za zlo řada respondentů považuje boj s mladšími sourozenci. Odpovědi prozrazují i vliv mediálních prostředků (TV), které mohou děti velmi děsit, velký stres může vyvolat i škola, která u některých dětí může způsobit i psychosomatické onemocnění. Pocit štěstí u většiny respondentů vyvolává přátelství, které lze charakterizovat jako nalezení svého místa v kolektivu, případně jako představa být „IN“, což je podle mého názoru celosvětový trend.

V tomto období (mladší školní věk) se do popředí dostává snaha dítěte získat ocenění ve škole i mimo ni a soupeření s druhými dětmi nebo sourozenci. Mladší školní věk je současně obdobím, kdy se děti začínají realizovat a kdy se snaží většinou dospělým vyhovět. **Děti si často vyhledají své hrdiny, se kterými se ztotožňují.** Takovým hrdinou může být nejen filmový hrdina (Pán Prstenů, Harry Potter atp.), ale také jiné dítě, které nějakou obtížnou situaci zvládlo. Velmi důležitá je skupina vrstevníků, dostatek příležitostí ke kontaktům s druhými dětmi je nezbytný zejména pro rozvoj sociálních dovedností, pro osvojování vlastních sociálních rolí i posilování vlastní identity, ale i z hlediska vývoje sebepoznání. Věk 11-12 je hranicí mezi mladším školním věkem a pubertou, kdy se začíná projevovat kolísání nálad a citů. Žáci začínají být kritičtí ke svému okolí, na druhé straně v nich začíná vznikat pocit nejistoty a vzrůstají nároky na vlastní sebehodnocení (vnitřní i vnější).

Otázka 7.

Nakresli symboly a tváře, které reprezentují dobro.

Dívky:

1. Kouzelná hůlka, oděv a koruna pro princezny a symbol dvou navzájem si pomáhajících postaviček (Rebecca z USA)
2. Anděl, pírkó, srdce, kouzelná hůlka, slunce, květina, bonbon (Taiwan)

3. Usměvavý obličej, slunce, květina (Holandsko)
4. Svatozář, koruna, symbol míru, srdce probodnuté šípem, princezna a šťastné slunce (Švédsko)
5. Veselý a moudrý obličej, srdce, ptáci, symbol míru, mrak, slunce (Argentina)
6. Symbol míru, anděl, princezna, veselý obličej (Česká republika - Německá spolková republika)
7. Svatozář, srdce, kouzelná hůlka (Korea)
8. Úsměv, anděl, symbol míru, srdce probodnuté šípem, slunce (Česká republika - Švýcarsko)
9. Andělské srdce s křídli a anděl (USA - Řecko)
10. Anděl, symbol štěstí, víra (USA - Česká republika)

Chlapci:

1. Anděl s hvězdami (Holandsko)
2. BMW, veselý obličej (Izrael)
3. Symbol srdce, MC Donald, jiskra, hezký úsměv a harfa (India)
4. Šťastný a veselý obličej (VB)
5. BMW, Mercedes, Nike (Rakousko)
6. Nemocnice, srdce, kříž, anděl, víla, Ježíš Kristus (Česká republika - Kanada)
7. Veselý obličej, Jin -jang, symbol míru (USA - Maďarsko)
8. Andělská křídla, svatozář (USA)
9. Symbol míru, smích, andělský obličej, květina, srdce, veselý úsměv (Itálie)
10. Symbol míru, srdce, nizozemská vlajka, veselý obličej (Holandsko)

Otázka 8.

Nakresli symboly a tváře, které reprezentují zlo.

Dívky:

1. Zbraň, rohy, vidle, oheň, pavouk a symbol dvou zlých postaviček
2. Dábel, vidle (emblém Trident - Neptuna a Poseidona), symbol zlomeného srdce. (Taiwan).
3. Zlý obličej, nůž a vidle (Holandsko)
4. Vidle, rohy, srdce s rohy, obličej vampíra a netopýr (Švédsko)

5. Svastika, oheň, vidle, rohy, zlý obličej a ocas ďábla (Argentina)
6. Nůž, krev a čarodějův klobouk (Česká republika – Německá spolková republika)
7. Tma, čertovo srdce, zlý rozčilený obličej, čertovské vidle (Korea)
8. Svastika, krokodýl, špatný obličej, bič a vidle (Česká republika-Švýcarsko)
9. Meč a čert s vidlemi (USA-Řecko)
10. Symbol smrti (lebka), nebezpečí, duch a drak (USA - Česká republika)

Chlapci:

1. Ďábel s vidlemi, symbol - zlomené srdce, injekční stříkačka, divný vampír a ďábel (Holandsko)
2. Vampír a zlý obličej (Izrael)
3. Svastika, symbol zabíjení, čert s rohy, miliony prsty a pihami v ruce držící vidle (India)
4. Zlý obličej, nebezpečná - ostrá ruka (VB)
5. Renault, Nissan, klauni
6. Symbol smrti, nůž skrze oko, symbol zla-pavouk, čert, lebka, vampír a duch (CZ - CA)
7. Čert s vidlemi, Svastika, oheň (USA - Maďarsko)
8. Had, zlatě vyšívaný plamen, uhrančivé oči (USA)
9. Pavouk, hromy, blesky, meč a smutný obličej (IT)
10. Symbol atomové bomby, injekce, zlomené srdce, vampír (Holandsko)

Učitelská reflexe

Jak dívky, tak i chlapci odpovídali téměř vyrovnaně. V odpovědích představujících symbol dobra se často objevovalo srdce (láska), anděl, slunce, dále pak kresba šťastného obličej "smíšek" a symbol míru. Ze symbolů zla je to nejčastěji ďábel s vidlemi rohy a zlý obličej. Symbol ďábla s vidlemi se projevil i v jejich kresbách a loutkách. V tužkových kresbách doprovázejících test se u dobrých symbolů projevila technická pečlivost jemnost v provedení a roztomilost. Naopak v symbolech vyjadřujících zlost je patrná agresivita, ostrost a tvrdost kresby, hranatost a trochu i křečovitost.

2.4.2 Vstup marionety do vyučovacího procesu a zadání výtvarného úkolu.

Po skončení testu (25 min.) jsem dětem položila následující otázky, které se týkaly výtvarného projektu na téma loutky:

Vytvářeli jste někdy loutky? Jaký druh loutek? Psali jste někdy scénář? Jaký byl námět?
Většina žáků uvedla, že s loutkami a jejich výrobou mají dílčí zkušenosti.

Ještě než žáci začali samostatně pracovat, položila jsem jim další otázky.

Víte k jakým účelům se v minulosti používaly loutky? Kdy se loutky objevily na scéně? Jaký byl důvod? Žáci odpovídali: „První loutky se objevily v primitivní společnosti a byly využívány k rituálům a magickým obřadům.“ Získané odpovědi jsem se snažila doplnit podrobnějším výkladem, který se týkal fetišismu, totemismu a šamanismu. (Bylo zajímavé, že i před mým doplňujícím výkladem se ve třídě objevili jeden nebo dva žáci, kteří znali odpověď alespoň na jeden z uvedených termínů, tento fakt byl přínosem i pro ostatní spolužáky).

Dále jsme si vysvětlili, že primitivní loutky měly především magicky-symbolickou funkci a jejich estetika měla druhotný význam, jako je tomu u loutek divadelních. Z toho vyplývá, že loutky mají více funkcí. **Úkolem projektu bylo ovládnutí výtvarně estetické a dramatické divadelní funkce. To spočívalo ve vytvoření loutek a jejich začlenění do samostatně vytvořeného příběhu.** Na scéně pak těmto loutkám měli vdechnout život. Výtvarná činnost žáků se odvíjela od skicování typů loutek dobra a zla (žáci pracovali libovolným kreslícím materiálem na formát A4). Skicy dvou loutek jim pak byly nápomocny v následujících hodinách při modelování.

Žáci dostali za úkol vytvořit pomocí výtvarných prostředků keramické hlíny a textilu dvojici loutkových postav z nichž jedna měla reprezentovat dobro a druhá zlo (zadání velikosti loutek 20-30 cm). Časové rozložení výtvarného projektu jsem naplánovala do 9 bloků, které začínali teorií, skicováním a skončily dramatisací. Po vytvoření loutek studenti museli pracovat v náhodně vybraných párech a napsat příběh nebo pohádku, která by zahrnovala všechny charaktery. Jejich úkolem bylo prezentovat vlastní příběh zbytku třídy, popřípadě ostatním studentům školy.

V dalších třech 80 minutových blocích studenti modelovali podle svých skic z keramické hlíny loutky charakterizující dobro a zlo. Před modelováním jsem studenty informovala

o tom, jak pracovat s výtvarným prostředkem (keramická hlína), a jak zacházet s potřebnými výtvarnými pomůckami (špachtle, nože, očka aj.), které byly v majetku školy.

Učitelská reflexe

Jelikož jsem byla zvědavá, jak žáci odpověděli na otázky testu, který jsem předem doma vyhodnotila, již jsem věděla jaké mají znalosti, dříve než začali vytvářet jednotlivé loutky. Ve výše citovaném testu mě zaujaly odpovědi na otázku č. 7. a č. 8. V těchto odpovědích se totiž objevil symbol *svastiky* a symboly *Jin - jang*. Přemýšlela jsem o tom, jakým způsobem se na význam těchto symbolů žáků zeptat a jak obohatit vyučovací blok o další dílčí činnost.

Měla jsem v plánu využít marionetu čerta - charakteristického zástupce fenoménu zla (dřevěná marioneta). Žáky jsem předem připravila na to, že je do třídy přijde navštívit můj kamarád. Samozřejmě se nemohly dočkat, kdo na hodinu výtvarné výchovy přijde. Na příští vyučovací blok jsem tedy přivedla svého kamaráda čerta, který k dětem skrze mne promlouval. Představil se a řekl, že je čert s rohy, který sice byl v pekle, ale protože byl příliš hodný, tak jej z pekla vyhodily. Dále uvedl, že neumí moc anglicky, takže bude potřebovat jejich pomoc a trpělivost, což dětem pozvedlo sebevědomí i jejich důležitost, ale i pro mne jako pro učitele byla loutka vynikajícím edukačním prostředkem, protože hodinu vedla loutka a ne "JÁ".

Loutka se s každým žákem přivítala a zeptala se, zda by mohla vidět jejich výtvarné práce, které by mohly být jeho čertími sourozenci. Žáky tento styl práce zaujal a bylo vidět, že jsou plně koncentrovány na loutku.

Když loutka čerta vstoupila do třídy a představila se, sdělila, že jí paní učitelka ukázala testy a symboly, které se v nich objevily. Čert zaměřil pozornost na skupinu žáků sedící u jednoho stolu a dotázal se jich, zda jsou tvůrci testů ve kterých byly jako symboly použity levotočivé hákové kříže (nejednalo se o kříže pravotočivé, které používali jako svůj symbol nacisté). Jeden z žáků byl čertem vyzván, aby šel k tabuli a pokud zná symbol *Jing - jang*, tak vysvětlil jeho význam. Žák zvládl vysvětlení symbolu velmi dobře a pak do diskuze vstoupili i další žáci. Čert se také zeptal na význam černé tečky na bílém pozadí a bílé tečky na černém pozadí. Odpověď žáka zněla: „*V každém dobru se vždy vyskytuje trochu zla a v každém zlu se vždycky bude vyskytovat trochu dobra.*“

Na základě rozhovoru loutky čerta s dětmi jsem měla v hodině připravený terén k úvaze o dobru a zlu. I když se nám věci jeví jako špatné, musíme se snažit najít v nich něco dobrého. Například, když dostaneme špatnou známku, je to pro nás sice špatné, ale donutí nás to naučit se látku znovu a pak dostat dobrou známku. Tato zkušenost pro nás představuje paradoxně pozitivní jev.

Učitelská reflexe

V dané souvislosti jsem si uvědomila, že žáci symbol *Jin - jang* dobře chápali a dovedli k němu nalézt i vhodné příklady ze života. Možná to bylo tím, že ve třídě, ve které jsem realizovala výtvarný projekt, byli žáci z celého světa, tudíž mohli znát tyto symboly ze svého rodinného zázemí.

Považovala jsem za nezbytné reflektovat výše zmíněnou problematiku svastiky *hákového kříže*. Tento symbol děti nakreslily levotočivě a označily jej za negativní. Když jsem žádala o vysvětlení, začaly hovořit o Hitlerovi a o změně levotočivého symbolu za pravotočivý. Do diskuze vstoupil indický žák, který vysvětlil původní význam symbolu. Věděl o nacistickém zneužití tohoto symbolu a tuto skutečnost již uvedl v testu.

Učitelská reflexe

Uvědomila jsem si, jak multikulturní třída dětí může ovlivnit vzdělání jednotlivců. V této souvislosti jsem dětem vysvětlila původní význam symbolu hákového kříže, který byl pokládán po staletí za symbol dobra. Pouze období nacistické ideologie učinilo tento symbol za ambivalentní. S žáky jsem hovořila o tom, že negativní věci se obvykle v lidské paměti uchovávají daleko intenzivněji, než ty pozitivní. Žákům jsem uvedla příklad přátelství, které trvá několik desítek let a pak nás přítel v jedné vteřině zradí, okamžitě zapomeneme na všechny krásné chvíle, které jsme s ním prožili. Co nám zůstane? Pouze ta jedna vteřina zrady, která změnila náš pozitivní pohled na negativní. Z toho vyplývá důležitá skutečnost. Když něco v daném okamžiku chápeme jako pozitivní, platí to jen pro tento okamžik, ale zítra tomu může být úplně naopak.

Celý vyučovací blok proběhl velice úspěšně, nenásilnou formou jsme si vysvětlili význam mnoha symbolů. **Vstup marionety do vyučovacího procesu přispěl ke zvýšení pozornosti žáků při sledování vykládané látky a aktivoval je k otevřené diskusi a obohatil mé pedagogické zkušenosti.**

2.4.3 Technologické řešení loutek

Motivace: Informace a rozhovor se žáky na téma funkcí loutek (rituálních, divadelních), symbolech prezentujících dobro a zlo.

Výtvarný problém: Vytvoření návrhu a realizace loutek (modelace tvarů, udržení proporcí jak částí, tak i celku, konstrukce a kostymování loutky).

Materiál a pomůcky: keramická hlína, šlika, skalpel, špachtle, očka, štětce, špachtle, textilní materiál, tavné pistolové lepidlo, spínací špendlíky a dřevěné tyčky aj.

K vytváření jednotlivých typů hlav loutek prezentujících dobro a zlo jsem zvolila techniku modelování z točířské keramické hlíny. Artefakty z keramické hlíny se musí před vypálením v keramické peci dostatečně vysušit přírodním prouděním vzduchu. Po vypálení se z nich stává trvanlivý předmět.

K tradiční výrobě loutek slouží například dřevo (lipové, olšové, balzové), kovy (dráty, plech), papír (kartony, vlnitá lepenka, papírmaše), textil a textilní materiály (plátno, juta, provazy, vlna), kůže a koženka. Mnohé z uvedených materiálů mohou žáci nalézt i doma a tvořit z nich různými technologickými postupy loutky, rekvizity i scénické prvky. Jak jsem již výše uvedla, zvolila jsem techniku modelování, z keramické hlíny, která vzhledem k materiálovému vybavení výtvarné učebny a nenáročnému zpracování byla optimální.

Každý žák obdržel dostatečné množství točířské keramické hlíny, pro modelování hlavy (cca.10 - 12 cm). Žáci zpracovali pečlivě hlínu, aby v ní nebyly žádné vzduchové bubliny, které by v peci mohli způsobit pnutí a následnou explozi, která by poškodila výrobky.

Po důkladném zpracování točířské keramické hlíny jsem žákům vysvětlila, že modelace hlavy loutky musí mít výrazné proporce a výraznost, to proto, aby podoba loutky byla vidět i na dálku. Někteří žáci i přes výše uvedené upozornění měli tendence na základním vymodelovaném tvaru hlavy loutky zachytit výraz tváře pouze plošně. Proto jsem musela zadání znovu upřesnit a individuálně vysvětlit.

Žáci byli seznámeni s tím, že všechny vymodelované hlavy musí být duté, aby nedošlo k jejich explozi při vypalování. Po vysušení hlav byl proveden pouze jeden výpal na 900 ° C. Hlavy loutek byly na závěr domalovány temperovými barvami a po jejich zaschnutí přelakovány speciální transparentní glazurou, která schne za studena a není jí třeba vypalovat. Definitivní artefakty loutek byly kostymovány. Žáci měli nepřeborné množství látek, ze kterých vytvořili oděv loutky za pomoci tavící pistole s lepidlem „spínacích špendlíků, drátků a provázků.“ Ten byl společně s dřevěnou ovládací tyčkou přilepen ke spodní části hlavy.

2.4.4 Tvorba příběhu (scénáře)

Motivace: Role pro moji loutku.

Výtvarný a dramatický problém: Vymyšlení příběhu, práce ve skupinách, výtvarné zpracování titulků.

Žáci byli vylosováni do tvůrčích skupin (dvojice, trojice) a poté jim byly zadány instrukce k druhé části výtvarného projektu.

1. Vzájemně se seznámte s loutkami ve vašem tvůrčím týmu. Vymyslete a společně napište krátký scénář na motivy dobra a zla, cca 2 - 3 strany textu, který bude východiskem pro 2 - 3 minutové vystoupení. V etudě by měly vystupovat všechny vámi vytvořené loutky.

2. Napište na karton titulek s názvem a koncem příběhu. Tímto titulkem uveďte příběh a poté seznámte diváky s vašimi loutkami. Konec představení oznamte titulkem „End“ a zmiňte se o morálních hodnotách vašeho příběhu.

Dvacet žáků vytvořilo 8 příběhů inspirovaných klasickými pohádkami i vlastními životními příběhy a zkušenostmi. V následující části své práce uvádím stručnou charakteristiku některých příběhů, které byly vytvořeny v pracovních skupinkách.

Aditya a Mark (Indie a Rakousko)

Příběh „Two Vr. Two“ („Dva versus dva“) nám říká, abychom nesoudili lidi podle jejich vzhledu, nebo podle toho, co v životě dělají. V příběhu se uplatňuje mnoho střelby. Autory zřejmě inspirovalo dění ve světě kolem nás.

V příběhu vystupovaly dvě dobré postavy, Monsty a Champ z FBI a dvě zlé postavy, ošklivý Dorky Sible a jednooký Haunter, který zabíjí, krade a pije.

Milena a Sibel (Švýcarsko-Česká republika, USA - Česká republika)

V příběhu vystupují dvě hodná zvířata, velká žirafa Peanutcolata a malý veselý křeček Chipy. Žirafa ochotně pomáhá všem, ale nerada se rozčiluje, protože to narušuje dobrou náladu ostatních. Osamělý křeček nikdy nemyslí na sebe a vždycky pomáhá druhým. Nemůže vystupovat samostatně, protože je malý a ostatní by se mu směli a ubližovali mu. Jednoho dne však najde kamarádku žirafu, se kterou se sprátelí a spolu začnou bojovat za lepší svět.

Zlo představují postavy Chillyho a Dorta. Chilly s páskou přes oko vypadá sice pěkně, ale ve skutečnosti je strašně zlý. Nemá nikoho, kdo by pro něj pracoval. Proto shání lidi, kteří mu

chtějí pomoci, ale nikdo neví, že je zlý. Malé divné stvoření Dort nesnáší žádné malé postavy. Soudí lidi podle jejich vzhledu, je rozmazlený, stará se jen sám o sebe a nikdy nikomu nepomůže, ani svému nejlepšímu kamarádovi. Je zlý, snaží se vlákat slabší a dokonce i silnější do pasti a vždycky svádí vinu na druhé.

Z příběhu plyne ponaučení, že nemáme soudit lidi podle velikosti a vzhledu, protože i ti malí mohou být prospěšní druhým.

Eva a Connie (Česká republika a Taiwan)

Příběh s názvem „Don't tease people by their size“ (Nesud' lidi podle jejich velikosti) obě dívky vytvořily na podobný motiv, jako Milena a Sibel.

Příběh pojednává o malé holčičce, která jde na procházku do parku. Tam potká dva čerty a jednoho anděla, kteří se jí vysmívají. V průběhu děje se anděl polepší a pošle čerty do vězení, aby tam zakusili posměch.

Příběh byl inspirován vlastní zkušeností Evy, která je drobné postavy a okolí se jí občas vysmívá.

Jake a Rutgard (VB, Holandsko)

Příběh Jakea a Rutgarda pojednává o dvou dobrých kamarádech, krokodýlovi a policistovi. Krokodýl se ztratil v ulicích a policista jej najde. Spolu se pak vypraví za dobrodružstvím a zabráni zločincům, kteří chtějí vyloupit banku.

Andrea, Barbara, Zach (Švédsko, USA, Argentina)

Příběh „Trouble with Co-Co-Cola“ (Název Co-Co-Cola v tomto příběhu znamená také zaklínadlo) popisuje dvě party, jednu dobrou a druhou špatnou. Členové zlé party vyvolají požár a dívají se na svůj „bravurní“ čin. Členové dobré party se snaží útekem zachránit. Jednoho dne se dobrá parta vypraví za členy zlého gangu do podsvětí. Jeden člen zlého gangu použije nesprávně zaklínadlo a způsobí tím, že se podsvětí začne ničit. Dobrá parta se okamžitě snaží uniknout, ale zlá ji žádá o pomoc v útěku z podsvětí. Dobrá parta souhlasí pod podmínkou, že zlý gang nebude dále mučit dobré lidi a odstraní všechny nepořádek způsobený na zemi. V závěru se všichni členové dobré a špatné party stanou kamarády.

Brian a Nadav (Kanada-Česká republika a Izrael)

Příběh Briana a Nadava je o dvou královstvích, z nichž jedno reprezentuje dobro a druhé zlo. Bojovníci království zla Veron a Neznámý napadnou království dobra a vítězství se začne přiklánět na jejich stranu s přispěním magické moci. Na straně království dobra bojující Poba Barely a Pepros nakonec pomocí šamanského kouzla Poba Barelyho zlo přemůžou. Ale Pepros v boji zahyne. Bojovníci království zla jsou vyhnáni, aby se již nikdy nevrátili.

Kim a Alex (USA, Korea)

Jejich příběh je o unesené holčičce, kterou vězni čarodějnice ve věži a její přátelé se jí snaží vysvobodit. Je inspirován pohádkou Rapunzel.

Hans, Jeremy a Sophie (Holansko, Anglie a USA-Řecko)

Příběh pod názvem „Robbery“ (Loupež) vypráví o dvou zlodějích, kteří chtějí nezávisle na sobě vykrást stejný dům a nakonec jsou oba dopadeni policií. Téma tohoto příběhu bylo inspirováno současností, kdy krádeže jsou na denním pořádku.

Rebecca a Eva (USA a Belgie)

Rebecca a Eva napsaly příběh inspirovaný druhou světovou válkou. Příběh pojednává o dvou táborech (dobru a zlu), kteří mezi sebou začnou válčit. V průběhu boje bylo zabito „robotické“ dítě, a tato smrt nakonec smířila oba bojující tábory.

Příklad scénáře příběhu Rebeccy a Evy

„Non existing war“ (Válka neexistuje)

Osoby žijící ve světě dobra : Starý...děda...Wizard - jeho barva je fialová. Jeho osobnost je tvrdohlavá, hamižná a sobecká. Vždycky si myslí, že má pravdu a že je šéf. Jeho oči jsou černo-zelené a jeho životní filozofií je válka jako odpověď na všechno. Vždycky se obléká do světlých barev.

Perril je hodný, nemá rád boj a miluje pokrok.

Osoby žijící ve světě zla : **St. Devil John** - má zelený obličej. Je osobním asistentem šéfa „zla“. Vše udělá a nikdy svému šéfovi neodmlouvá. Nikdy nevyslovuje veřejně své myšlenky, protože se obává, že by mohli vyznít hloupě. Jeho oblíbené barvy jsou černá a červená.

Eagle Sorcerer není hodný a rád se kochá pohledem na trpící lidi.

Scéna I.

V zemi nikoho existovalo dobro a zlo. Tato země byla rozdělena na dvě části, zlou a dobrou. Když někdo překročil hranice, mezi dobrem a zlem, začaly se dít hrozné věci...

St. Devil J.: „*Eagle S., Eagle S., něco hrozného se stalo!*“

Eagle Sorcerer (nudným hlasem): „*Co se zase stalo tentokrát?*“

St. Devil J.: „*Perril překročil hranice, které rozdělují naše územi a proto musím něco udělat.*“

Eagle Sorcerer: „*Uděláme to co obvykle, začneme válčit.*“

St. Devil J.: „*Ano, pane.*“

Scéna II.

Vypravěč: *Zatím v zemi dobra Perril mluvil k svému šéfovi starému dědovi Wizardovi.*

Perril: „*St. Devil J. překročil hranice, co máme pro pána boha udělat?*“

Vypravěč: *Děda Wizard chvíli uvažoval a jeho obočí bylo v době kdy uvažoval pokrčené.*

Wizard: „*Uděláme to, co obvykle děláme, budeme válčit.*“

Perril: „*Myslíte, že je to dobrý nápad? Už jsme ztratili v boji spoustu mužů. Navrhují uzavření míru s protivníkem.*“

Wizard: „*Zbláznil jsi se? Ani za milion let s nimi mír neuzavřeme.*“

Perril: „Ale, pane...“

Wizard: „Ne, nyní připrav vojsko k boji.“

Vypravěč: Takže Perril proti své vůli musel udělat to, co mu starý děda řekl.

Scéna III.

Vypravěč: Během dne se obě strany připravily k boji..

Eagle Sorcerer: „Do útoku!“

Vypravěč: Obě strany tasily meče a začaly bojovat. Perril vše pozoroval z okna hradu a náhle dostal geniální nápad.

Perril: „Mám nápad.“

Vypravěč: Perril začal vyrábět robotické dítě. Když byla práce dokončena, podíval se na své mistrovské dílo a zasmál se. Všichni válčící lidé přerušili boj a dívali se před sebe. Vstříc bojujícím stranám přicházelo Perrilovo robotické dítě, kterému najednou někým vystřelený šíp probodl srdce.

Perril: „To bylo mým úmyslem.“

Vypravěč: Poté si všichni uvědomili, že válka je špatná, protože v ní umírají nevinátka a mladí lidé, kteří nic zlého neudělali. Proto se rozhodli ukončit boj a uzavřít mír. A v tom je morální hodnota našeho příběhu.

Některé příběhy, které žáci v pracovních skupinkách vytvořili byly nesrozumitelné. Proto jsem v některých případech vyžádala shrnutí příběhu a formulaci jejich morálního přínosu. V mnoha námětech se objevovaly motivy války, problematika rozdělení nebo hranice mezi světem dobra a světem zla. Ve scénářích vystupovaly postavy, které zosobňovaly dobro a zlo. Jen zřídka se vyskytl zlý člověk ve světě dobra. Některé příběhy končily smírem obou stran a nápravou zlých postav, další byly inspirovány pohádkami, jiné světem kolem nás, případně zkušenostmi a prožitky. Předpokládám, že někteří žáci vložili do úst svých loutek slova, vyjadřující myšlenky a pocity, se kterými se ve svém životě setkali, případně slova, která vyjadřovala, jak by sami chtěli svět kolem sebe změnit k lepšímu. Pro mne vyplynul

tento závěr: Je důležité naslouchat všemu, co nám říkají druzí formou verbální nebo nonverbální komunikace.

Učitelská reflexe

Vzhledem k tomu, že výtvarný projekt probíhal v několika blocích, tak jsem do prvního bloku zvolila tvorbu loutek, zaměřenou na individuální práci. Pokud by projekt probíhal v dramatické výchově, tak by se pochopitelně začalo s tvorbou příběhu. Tvorba loutek by pak probíhala v rámci spolupráce s učitelem výtvarné výchovy.

Po ukončení tvorby loutek žáci vytvořit ve skupinách jednotlivé role pro předem stanovené charaktery (dobro a zlo) a uvažovali v jakém příběhu by daný charakter loutky mohl vystupovat. Tvorba vlastního příběhu tak vedla k rozvoji fantazie a k snaze porozumět multikulturním rozdílům mezi jednotlivými žáky. Žáci měli možnost pracovat kolektivně, což vedlo k rozvoji komunikace a k samostatné organizaci ve tvůrčích skupinách. Žáci museli spoléhat sami na sebe, nikoli na organizaci ze strany učitele. Většina žáků si však s tímto problémem poradila. Pokud se, ale vyskytli žáci, kteří nebyli až tak aktivní při společné tvorbě scénáře, scény či titulku dostatečně aktivní, tak je ostatní členové skupiny přesvědčili ke kooperaci, neboť se blížil termín závěrečného představení.

2.4.5 Tvorba scény (krajina a město prezentující dobro a zlo)

Motivace: „Já“ v krajině, městě dobra a zla, ukázky motivačních ilustrací (J. Trnka).

Výtvarný problém: Návrh a tvorba scény, rozlišení kontrastu mezi dramatickou postavou a scénou.

Pomůcky a materiál: papír, barvy, kreslicí pomůcky, nůžky a lepidlo

Dílčím úkolem výtvarného projektu: „Loutka dobra a zla“ byla tvorba scény, ve které by loutky měly vystupovat. Na tvorbě scény pracovaly jednotlivé skupinky žáků samostatně. K dispozici měli libovolně zvolený formát papíru, barvy, fixy, tužky a další kreslicí pomůcky. Během práce se ukázalo, že někteří žáci potřebovali alespoň malou radu při realizaci svých záměru.

Na ukázkou řešení úkolu jsem přinesla několik ilustrací Jiřího Trnky, na kterých jsem vysvětlila zákonitosti kontrastu mezi pozadím a dramatickou postavou „loutky“. Tento příklad jsem převedla na problematiku divadla, kdy loutka v žádném případě nesmí splývat s pozadím. Velikost loutky přímo určuje velikostní poměr k scéně a dekoračním prvkům. Barevnému ladění a stylizaci loutky podřizujeme i barevnost scény. Pestře kostýmované

loutce tudíž nejlépe vyhovuje scéna v neutrálních barvách, loutce v tmavém kostýmu scéna světlá a loutce ve světlém kostýmu scéna tmavá atp.

K realizaci scény lze použít překližku, textil, kartony, barevné papíry a koláže. Žáci řešili další díleč úkol (cca 15 min), jehož cílem bylo začlenit sami sebe do krajiny a města dobra a zla. Žáky jsem rozdělila do čtyř skupin. Prvé dvě skupiny měly za úkol ztvárnit *krajinu dobra a zla*, zatím co druhé dvě *město dobra a zla*.

Každá ze čtyř skupin dostala společný bílý kreslicí arch papíru formátu A1 a příslušný počet barevných papírových figurek (barvy jsem volila syté, aby nesplynuly s pozadím) reprezentujících jejich osobu. Na každou barevnou figurku se žáci podepsali a začali společně vytvářet své město nebo krajinu. Pravidla pracovního postupu nebyla předem dána. Záleželo na nich, zda se rozhodnou pracovat kolektivně, nebo zda si každý člen skupiny vytvoří svoje město nebo krajinu na společném papíře. Po dokončení kresby scény si každý student umístil papírovou postavičku, (reprezentující jeho osobu) na určité místo v krajině nebo městě a stručně popsal svojí vlastní situaci.

Město zla

Na vyobrazení jsou dva černé obrysy panelových domů, které hoří. Na střeše jednoho z domů leží černá kočka. Před tímto domem i v něm je vyobrazeno plno zlých lidí s vidlemi. Před domem s černou kočkou je ohniště, na kterém zlí lidé opékají postavičku jednoho žáka. Obloha je zatažena a znázorňuje bouři s hromy a blesky. Každá z figurek se snaží najít své místo v tomto zlém prostředí. Figurka představující Zacka raději spáchá sebevraždu, než, aby se potýkala se zlými lidmi, Barbara umístila svou figurku mezi zlé lidi proto, aby se pokusila je odehnat. Figurku Adity zabil blesk. Figurka Mileny se snažila před zlem utéci, ale zasáhl jí také blesk. Vymanila se z vlivu zlých lidí a utíkala, ale zasáhla ji jiná přírodní síla. Figurka Ilarie se také snažila uniknout, ale zlí lidé ji chytili a opekli si jí na ohni.



Učitelská reflexe

Z analýzy žákovské prezentace vyplývá následující závěr: Jelikož žáci, kteří byli vybráni do skupin spolu dosud netrávili více času, tak mohu předpokládat, že se dosud mezi jejími členy nevytvořily pevnější vztahy a každý člen se bude snažit zachránit sám sebe a nedojde ke kooperaci jednotlivých členů. Pouze žákyně Barbara se snažila vypudit zlé lidi z města zla

pryč. Ve svém testu, také uvádí, že pokud jí někdo obtěžuje, tak se snaží pomocí jednání problémovou situaci vyřešit. Na ilustraci se často jako symbol zla objevují vidle.

Město dobra

Celá ilustrace je výrazně barevnější, než u města zla. Jsou zde použity světlé a jasné barvy. V pravém rohu stojí barevný, dekorativně vyzdobený dům. Situace se odehrává v parku s jezírky, kde poletují ptáci a motýli. Stejně jako v obrázku znázorňujícím město zla si každý student umístil svoji figurku do místa, kde se cítí dobře. Rebecca ráda sedí u jezera, protože může pozorovat kačenky a jiná zvířátka, Sophie si vybrala místo pod stromem u jezera, protože má ráda klidná místa a miluje přírodu. Jeremy si našel místo v korunách stromů. Pouze Brian a jedna dívka si našli společné místo v klidné části parku, kde mohou společně odpočívat, zatímco Kim chce být v oblacích, aby mohla pozorovat vše, co se děje na zemi.



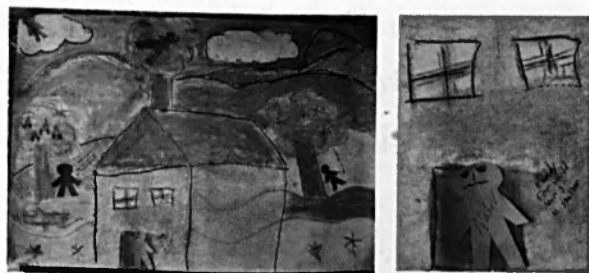
Krajina zla

Obrázek krajiny zla působí velice chaoticky, převažuje zde černá barva. Postavy utíkají, aby se zachránily před zkázou. Kolem se povalují lebky, hlavy prostřelené šípem, bomby a v pozadí stojí lukostřelec. Téměř celá krajina je prostoupena dýmem a je zasažena tornádem. Sibel se domnívala, že se na střeše zachrání, ale zachvátil ji oheň. Přesto věří, že přežije, i když je hodně blízko smrti. Jake tvrdí, že tato scéna představuje krajinu zla, a proto chce být v oku tornáda, pravděpodobně proto, že tam neuvidí nic, co se děje kolem. Andrea si myslí, že našla klidné místo pod stromy, aby si mohla číst. Alex sedí na bombě, protože si myslí, že je lepší zemřít rychlou smrtí, než umřít v bolestech. Ve svém testu vysvětluje dobro a zlo následovně: „Dobro je to, co drží lidi v bezpečí, a zlo je to, co zabíjí pro moc.“ Kromě Alexe se rozhodl sedět na bombě také Hans, který však neudal žádný důvod.



Krajina dobra

Celý obraz je ponořen do pastelových tónů. Ústředním motivem je velký oranžově-



červený dům. Nachází se v zeleno-modré kopcovité krajině se dvěma stromy. Opět si tu každý žák našel své místo, kde se cítí dobře: Nadan se v krajině dobře ukryl do domu a čeká na 3. světovou válku. Eva sedí pod třešní, protože je ráda jí a také miluje přírodu. Rebecca si našla místo daleko od domu - až na vrcholku kopce, protože je tam ticho a klid. Connie sedí na mráčku, protože vždy chtěla létat. Mark létá nad dýmajícím komínem, protože ho nepřítel nemůže vidět.

Učitelská reflexe

Bylo mi divné, proč v krajině dobře čeká chlapec Nadan na třetí světovou válku. Je sice pravda, že před bouří bývá vždy klid a dnes nevíme co nás čeká zítra. Proto jsem začala hledat souvislosti a důvody jeho řešení. Brzy jsem pro jeho výtvarné řešení našla vysvětlení: Nadan pochází z Izraele. *Žáci nám o sobě sdělují informace, aniž by o tom věděli. Záleží jen na nás učitelích, zda jim budeme rozumět.* Někdo se posadí pod strom, protože má rád krajinu a někdo se schová, protože má strach. Kolikrát přijmeme ukvapený závěr bez doplňujících informací a mylně označíme chlapcův strach z očekávání 3. světové války za nenormální chování. Když ale vezmeme v úvahu všechny souvislosti, změním svůj názor na chlapcovo chování. Samozřejmě ne všichni žáci v testu odhalili své vnitřní pocity, ale v zobrazení krajiny nebo města se projeví otevřeně. Nicméně, přesto se našel jeden nebo dva žáci, jejichž písemný i grafický projev byl v plném souladu. **Dále jsem si uvědomila, že se v písemných i grafických projevech u žáků projevují i multikulturní rozdíly. Proto musí učitel výtvarné výchovy pečlivě analyzovat všechny reakce svých studentů a stále si musí uvědomovat, že jedině vzájemnou komunikací může dosáhnout vytyčených pedagogických cílů.**

V tomto dílčím úkolu žáci zobrazili svět zejména prostřednictvím symbolů, které jsou většinou odrazem jejich vlastních zkušeností. Jedná se o nonverbální komunikaci se světem prostřednictvím znaků, signálů a symbolů.

Žáci si vytvořili svůj vlastní výtvarný jazyk, který byl nástrojem specifického druhu komunikace. V této komunikaci studenti označují skutečnost metaforicky soustavou znaků (v případě výtvarného projevu jde o grafické obrazce), z nichž některé mají symbolickou povahu. To žákům umožňuje přiblížit se skutečnosti nebo se stát její součástí, případně se fantazií této skutečnosti vzdalovat a obracet se na to, co již bylo jednou zažito a uloženo v jejich vědomí jako vzpomínka. **Výtvarný pedagog by se měl zajímat o estetický**

projev žáka a hledat souvislosti mezi jednotlivými symboly, kterými k němu výtvarný projev žáka hovoří.

2.4.6 Závěrečné představení

Motivace: Oživení materie před publikem.

Výtvarný a dramatický problém: Úprava scény, hlasitost a možný pohyb loutek.

Po úspěšném vytvoření loutek, scénáře a titulků následovalo závěrečné představení, které proběhlo v 80 minutovém vyučovacím bloku. Představení předcházely divadelní zkoušky, které proběhly ve dvou blocích také o 80 minutách. V tomto čase jsme s paní učitelkou mohly shlédnout jednotlivé příběhy a individuálně řešit jejich nedostatky. Problémy se většinou vyskytovaly v nedostatečné hlasitosti přednesu, v některých případech se stalo, že jeviště bylo bez scény a loutek a hovořil pouze vypravěč. Jindy se na scéně objevilo více loutek, ale divák neměl představu, která z loutek hovoří, protože se žádná z nich nepohybovala. Žáky jsem na tyto nedostatky upozornila.

Na představení se přišli podívat studenti pátých ročníků, zástupce druhého stupně a ředitel Mezinárodní školy v Praze. Celé představení bylo zdokumentováno.

Jeviště tvořil dřevěný box, který byl dostatečně prostorný pro dvě až tři děti. Celý box byl potažen černou látkou a jeho vnitřní část byla polepena černým archem papíru.

Celkem bylo odehráno sedm žákovských etud s loutkami (z plánovaných osmi). Každé představení trvalo 2-3 minuty s dvouminutovou přípravou.

Před každým představením si žáci museli upravit pozadí jeviště, připravit scénář, loutky a titulky.

Před začátkem každého příběhu jsem pomohla uspořádat jevištní prostředí. Úkolem žáků bylo nejprve uvést název příběhu a poté představit své loutky a uvést jejich jména..

Mezi některými představeními byly kvalitativní rozdíly a občas se i stalo, že diváci neporozuměli ději. Proto museli žáci na závěr svého vystoupení stručně převyprávět příběh a upozornit na jeho morální hodnoty, nebo alespoň navést diváka k tomu, nad čím by se měl zamyslet.

Učitelská reflexe

Žáci, kteří se podíleli na projektu, byli sami se sebou spokojeni a byli odměňováni velkým potleskem. **Žáci hodnotili svá vystoupení velmi kladně, já osobně považuji závěrečné představení za velmi zdařilé. Žáci si v tomto projektu vyzkoušeli hned několik profesí.**

Nejprve se stali řemeslníky, aby vyrobili svou loutku, poté byli designéry dekorací, dále dramatiky vytvářejícími scénář a nakonec režiséry hry předvedené obecnstvu (mladším žákům).

2.4.7 Závěrečný test

Závěrečný test se uskutečnil po představení v posledním vyučovacím bloku tohoto projektu „Loutka dobro a zlo“. V tomto posledním vyučovacím bloku měli ještě někteří žáci, na které se při veřejném představení nedostala řada, možnost přehrát svůj příběh ostatním žákům.

Závěrečný test obsahoval sedm otázek (některé z nich měly i podotázky).

Otázky typu:

1. Jak vypadala tvoje loutka dobra a proč?
Měla tvoje loutka dobra pouze atraktivní vzhled?
2. Jak vypadala tvoje loutka zla a proč?
Měla tvoje loutka zla jenom neatraktivní vzhled?
3. Napiš stručnou charakteristiku své hry. Co tě k té hře inspirovalo (zkušenost z minulosti, pohádka aj.)?
4. Co bylo pro tebe jednodušší, hrát dobrý nebo zlý postavu a proč?
5. Myslíš si, že práce s partnerem byla pro tebe více prospěšná, nebo dáváš přednost samostatné tvůrčí práci?
6. Myslíš si, že tvoje představení bylo úspěšné? A proč?
Myslíš si, že tvoje loutka byla úspěšná?
7. Myslíš si, že je dobré vyjádřit dobro a zlo skrze umění? Myslíš si, že loutkářství může pomoci druhým k tomu, aby se učili o dobru a zlu? Bylo by ti příjemné se samostatně vyjadřovat skrze loutkářství?

Učitelská reflexe

Tento závěrečný test měl sloužit jako zpětná vazba celého projektu nejen pro učitele, ale i pro žáky, aby si uvědomili a kriticky zhodnotili smysl své práce. Co jim to přineslo? Jaký z toho měli pocit? Co se naučili?

Z testu vyplynulo, že většina žáků byla se svými loutkami a závěrečným představením spokojená. Loutky představující dobro a zlo byly většinou zdařilé. Více žáků přiznalo, že raději hráli s loutkami představujícími dobro. Důvodů bylo mnoho, jedním z nich byly

skutečnosti, že se považují spíše za hodné lidi, nebo že dobrá loutka nemusí mluvit příliš hlasitě. Ale vyskytla se i odpověď, ve které žák neměl problém s dobrou ani zlou loutkou, protože ve svém osobním životě se jednou chová dobře a podruhé zle - podle situace.

Práce v malé skupině (2-3) žákům velice vyhovovala, protože na jednom představení bylo tolik práce, že by si sami nevěděli rady. Při psaní scénáře se většina žáků shodla na výroku „Víc hlav - víc ví“ a nejenom to. Žáci měli možnost mezi sebou konzultovat výtvarné postupy a porovnávat individuální umělecké výtvary a názory na dobro a zlo, podložené osobnostním a kulturním charakterem. Vyskytli se však i žáci individualisté, kteří by raději pracovali sami

Vyjadřování dobra a zla skrze umění shledali žáci za pozitivní. Zastávají názor, že umění je všude kolem nás a hra s loutkami může vyjadřovat realitu, která nás obklopuje. Obecnost se může poučit z námětu hry a lépe tento fenomén pochopit.

Pedagogický význam projektu spočíval v tom, že poukázal na skutečnost, že výuka nekončí pouze komunikací mezi žákem a učitelem, ale že pokračuje jednak vzájemnou výměnou poznatků mezi žáky skupiny a jednak předáváním těchto poznatků ostatním žákům školy.

Hodnocení žáků vzhledem k rozmanitosti dílčích úkolů by bylo velice obtížné a proto jsem dala v závěrečném testu prostor k tomu, aby se žáci sami ohodnotili. **Vlastní hodnocení je učí přijímat sebe sama se svými klady i nedostatky a učí je kriticky se dívat na svůj výtvarný projev.** Musím podotknout, že ve většině případů byli velice upřímní. Žáci odvedli chvályhodný výkon a byli oklasifikováni písmenem A - 90/100 procent.

2.5 Didaktický projekt pro děti v Mateřské škole (nerealizovaný)

V mateřské škole si denně ověřujeme známou pravdu, že hra je nejpřirozenější činností dítěte předškolního věku a že odpovídá jeho duševnímu i tělesnému rozvoji a sama tento rozvoj úměrně podporuje.

S jakou opravdovostí si dovedou děti hrát, jak bohatý obsah a rozmanité náměty mají jejich hry! Ovšem jen tehdy, mají-li pro své hry dostatek zkušeností a vhodné prostředí. Nestačí dát dětem pouze místo, čas ke hře a dostatek hraček, je třeba jim poskytnout motivaci, z níž by čerpaly náplň hry. A tu jim učitel předává svým výchovným působením v průběhu celého dne.

Vše, co děti pozorují kolem sebe, se zrcadlí v jejich hře (poznatky, dovednosti atp.).

Když se děti ráno scházejí v mateřské škole, hrají si na to, co na ně z okolních vlivů nejvíce zapůsobilo (domov, škola, obchod), na vše co je zajímá a k čemu mají citový vztah.

Děti v předškolním věku by měly navštěvovat loutková představení, ze kterých by čerpaly náměty pro své hry. Myslím si, že by učitelé v mateřské škole měli podporovat tvořivé hry ovlivněné loutkovým divadlem a samotnou hru dětí s loutkou. Díky divadlu si děti rozvíjejí schopnosti vyjádřit své myšlenky.

Mladší děti nemusí mít ke své hře divadlo s loutkami, všechno mohou nahradit předměty, které mění ve hrách svou funkci podle potřeby. S přibývajícím věkem přibývají také nároky: děti touží po tom, aby svojí hru co nejvíce přizpůsobily skutečnému divadlu.

Konstrukce divadelní scény musí být přizpůsobena jejich velikosti. Kulisy a rekvizity si děti vyrábějí samy, s dílčí pomocí učitelky. Malují a vystřihují scénické prvky a loutky. Je velmi důležité dát dětem příležitost získávat základní dramatické dovednosti, jak ve slovním projevu, tak i ve hře s loutkou. Postupem času se dítě učí místo předmětu (např. hračky) použít i loutku a hrát s ní před kolektivem. Později se seznamují s preciznějším ovládním loutky. Při dramatické hře se děti učí plynule hovořit, myšlenky formulují do vět a snaží se vyjádřit své zážitky a city. Přitom se rozvíjí jejich schopnost zdokonalovat své znalosti a užívat je v jiných situacích.

Motiv dobra a zla bych u dětí v mateřské škole řešila skrze jednoduchý příběh, pohádku či bajku.

2.5.1 Koncepce projektu

Motivace: pohádka **O perníkové chaloupce**

Výtvarný a dramatický problém: práce s barvou, tvorba plošných loutek, zdramatizování příběhu

Cíl: rozbor dobra a zla v příběhu, rozvoj výtvarné představivosti a fantazie při zobrazování pohádkových postav, rozvoj projevu, spolupráce v kolektivu, komunikace a respektování druhých.

Časové rozložení: dva týdny

Námět: dramatizace pohádky „**O perníkové chaloupce**“

1. Usazení dětí do kruhu (uprostřed tajemná krabice)
2. Přečtení pohádky O perníkové chaloupce nebo jiné známé pohádky.
3. Kladení otázek, aby si učitel ověřil, zda děti pohádku pochopily.

4. Otázky typu:

O čem pohádka byla?

Kdo v té pohádce vystupoval?

Kdo byl v pohádce hodný a zlý?

Jak jste poznali, že Ježibaba a Ježidědek jsou zlé postavy?

Byly tyto dvě postavy v pohádce potrestány?

Myslíte si, že by zlý člověk měl být potrestán, proč si to myslíte?

Jsou v pohádce postavy, které byly hodné?

Dokázali byste vyjádřit Jenička s Mařenkou a Ježibabu s Ježidědkem barvami?

Jakými barvami byste je vyjádřili?

1. Děti sedí v kruhu na koberci. Uprostřed leží krabice s víkem. Uvnitř krabice se skrývá „překvapení“. Děti si poslechnou motivační pohádku a budou reagovat na položené otázky. Poté mohou otevřít krabici, ve které jsou ukryté pracovní pomůcky (nůžky, lepidlo, barvy a další potřebné pomůcky vhodné pro konkrétní výtvarnou činnost).

2. Vyjádření postav z pohádky v barevných plochách a tvarech.

3. Tvorba plošných loutek z papíru.

Plošné loutky používáme k inscenaci drobných scének nevyžadujících bohatší pohybové rozehrání. Jejich předností je snadná a levná výroba. Jednoduchou kresbou zdůrazňujeme plošnost loutky, jakékoli stínování vyvolávající plastičnost zavrhneme. Plošná loutka může být en-face, tři čtvrtě profilová nebo profilová, vedená zdola, shora nebo ze strany. Výrobu loutek nám usnadní jednoduché proporční schéma. Postavy nakreslíme na papír a vystříháme, pro loutky větších formátů je vhodné použít lepenku. Do definitivního tvaru nakreslíme nebo namalujeme za pomoci barev, šablon a tiskátek (kolektivní činnost). Barevné povrchy provedeme krycími barvami.

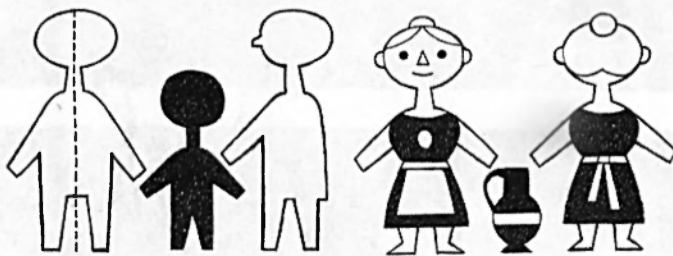
Plošná loutka může být jednostranná nebo oboustranná. Záleží na tom, zda chceme loutku otáčet. Pokud ano, zobrazíme na přední straně postavu v pohledu zepředu a na zadní straně zezadu (obr.1). Zobrazíme-li postavu v pravém profilu, bude na rubu zobrazena v levém profilu, mohou mít odlišné výrazy: úsměvný-podmračený nebo zlý a dobrý.

K zadní ploše jednostranné loutky přilepíme lepící páskou vodící špejli (dřívko), vyčnívající nad hlavou loutky (pro vedení shora), nebo pod její nohy (vedení zdola) (obr.2). U oboustranných loutek vkládáme vodící špejli mezi přední a zadní obraz postavy.

Na špejle loutek vedených shora můžeme navléknout obdélník z tenké lepenky, který opatříme zářezem sloužícím k zavěšení loutky (na jevištní dekoraci nebo na odkládací ploše).



Obr. 1



Obr. 2

Plošná loutka s pohyblivou částí (paže, noha, hlava) je technicky náročnější. Tato loutka se skládá ze základního tvaru a jednoho či více pohyblivých prvků (ruka, noha, hlava atp.). V návrhu loutky vykreslíme celou postavu (obrysovou linií vymežíme pevnou plochu) a části pohyblivé. Poté vyznačíme místo jejich skloubení, pak každou část přeneseme na lepenku a vystříháme. Pohyblivou část položíme na základní tvar a v místě skloubení obě části propícheme jehlou. Otáčením pohyblivé části kolem osy (jehly) si ověříme správnost odhadu místa skloubení i rozsah pohybu. Definitivního spojení dosáhneme tak, že na základní tvar položíme v místě kloubu kruhovou podložku z hlazené lepenky a na ni přiložíme pohyblivou část loutky. V místě skloubení probodneme všechny tři části jehlou s navlečenou nití, kterou pak na obou koncích zauzlujeme. Skloubení můžeme též zhotovit pomocí kovových cvočků s dvojitou nožkou.

Plošné loutky s pohyblivým prvkem používáme nejčastěji pro loutky jednostranné, vedené zdola. Základní tvar upevníme na vodící tyčku a pohyblivou část ovládáme nití, nebo pevným táhlem. Táhlno snadno vyrobíme ze špejle, jejíž konec spojíme volně s pohyblivou částí nitěným očkem. Pro určité pohyby můžeme kombinovat nitěné tahy s proti tahovými gumičkami, které vracejí pohyblivou část do původní polohy.

4. Tvorba jednoduchých plošných nebo trojrozměrných kulis, na které se podílí všechny děti ve skupině.
5. Vhodně upravený scénář a divadelní zkouška.
6. Představení



3 AUTORSKÁ ČÁST

3.1 Úvaha nad fenomény dobra a zla

Motto:

“Po ovocích jejich poznáte je, neboť není stromu zlého, nesoucího ovoce dobrého, jako není stromu dobrého, nesoucího ovoce zlého.” - Mat 7,16-18

„Člověk je dobrý a chce dobré, je-li zlý, jistě se mu zatarasila cesta, na které chtěl být dobrý.“ - Konfucius

Lidská bytost je po celý život konfrontována s dobrem i zlem, není v našich silách se těmto fenoménům vyhnout, včetně sváru jejich polarit. Zlo však může paradoxně vyvolat dobro - vzpomeňme na utrpení po živelných katastrofách a teroristických činech, které vyvolaly vlnu solidarity. Nejen přírodní živly, ale i elektrickou či sluneční energii nemůžeme prioritně označit za „zlé“ či „dobré“, většinou nám pomáhají, ale v krajním případě mohou i zabít.

Když nám některý člověk přináší radost, lásku a užitek, říkáme o něm, že je dobrý, ale jsou-li s takovým člověkem spojeny nepříjemné pocity a bolesti, pak usuzujeme, že je zlý. Svět však není černý ani bílý. Často se nám tudíž stává, že nám jedna a táž bytost přinese pokaždé něco jiného a my jí vnímáme jednou pozitivně a jindy negativně.

Dobro a zlo jsou kategorie morálně a kulturně dané, ale mohou mít i relativní aspekty, například zabití člověka ve válce či ohrožení života je chápáno v jiných kontextech. Proto dochází k relativizaci - to co pro jednoho člověka znamená dobro, pro druhého může znamenat zlo.

Pro mě znamená dobro, když mohu pomáhat druhému člověku protože chtít dobro pouze pro sebe je sobecké. Dobro pro mě znamená nejen lásku k druhým, ale také k sobě, jak bychom mohli mít rádi druhé lidi, když odmítáme sami sebe? Jak jsem již dříve uvedla, dobro a zlo jsou kategorie na jedné straně černo-bílé, avšak obsahují i určitou relativnost, determinovanou kulturou, morálkou a náboženstvím.

Potlačení zla v nás samých by mělo být našim mravním kreditem. Zásada neodporovat zlu je špatná, zlu je nutno nejen odporovat, ale i proti němu účinně bojovat! Ale ne násilím, neodplácet násilí násilím! Nevolit stejné zbraně, ale volit ty „vyšší“, které lze označit různě, například mravním kreditem, vírou v pravdu, lásku, dobro, odpuštění a spravedlnost.

Pokusím se odpovědět na otázku, zda je možné vyjádřit dobro a zlo pomocí barev. Vždyť emoce lze barevně vyjádřit, dokazují to nejen abstraktní umělecká díla, ale i motivy ze světa hudby či poezie, které vycházejí z individuálního názoru tvůrce. Zároveň však existují i kulturní vzorce a typologie, které jsou vlastní každé kultuře. Dobro a zlo má tudíž své typické barvy, které však nemusí být shodné. Ve většině pohádek postava čerta symbolizuje zlo, ale jelikož je zároveň vykonavatelem spravedlnosti, je i představitelem dobra (např. odnáší zlé lidi do pekla). Pro výtvarné řešení loutky čerta bych zvolila červenou, případně černou barvu, které vycházejí z jeho tradičního pojetí, a zároveň tyto barvy spojuji s mými zážitky z dětství (ilustrace, film, divadlo atp.).

Oproti výše uvedenému vnímání loutkových typů a jejich barevné typologii patří jak černá, tak i červená k mým oblíbeným barvám, které volím pro své oblečení.

K vyjádření dobra bych volila modrou, světle zelenou, bílou, světle červenou, případně oranžovou. Světle zelená asociuje přírodu, léčení, mládí a schopnost tvoření. Modrou vnímám jako oblohu, tvořivé myšlení, komunikaci, víru v universum a lásku, bílou jako barvu čistoty a nestrannosti.

Dobro a zlo se dá vyjádřit nejen skutky a barvami, ale i symboly. Zním mnoho symbolů, které jsou pozitivní nebo negativní, případně mají oba významy (svastika, obrácený kříž, zbraně, zvířecí symboly aj.), záleží na kultuře, jak ten či onen symbol chápe.

Osobně za pozitivní symbol považuji kruh pro jeho celistvost a jednotnost (Jin-jang), nebo trojúhelník, který pro mě znamená spojení ducha, těla a mysli. Symboly, které jsou pro mě negativní jsou například rohy, zuby a kosa.

Myslím si, že je velice důležité dětem ukázat dobro a zlo v jejich vzájemných vazbách. Pojem dobra a zla je třeba vysvětlovat v pohádkách a jednoduchých životních situacích. Tento způsob umožní dětem vytvořit si vlastní názory a postoje k oběma fenoménům. Pojmy dobro a zlo je však nezbytné uvádět paralelně, abychom vysvětlili dětem co je dobré, tak je musíme seznámit i s tím, co je špatné.

Uvádím příklad, který se mi stal v mezinárodní škole. *Moji kolegyni z USA se nelíbilo, že jsem dětem ze šesté třídy vysvětlovala význam hákového kříže. Argumentovala, že není dobrý nápad učit děti takovým věcem. Vysvětlila jsem jí, že fakt, že se o tom učíme, neznamená, že dětem říkáme, aby dělaly špatné věci, a že tento symbol hákového kříže je ve východní kultuře považován za pozitivní.*

Děti bychom měli učit kriticky hodnotit životní situace, měli bychom jim pomoci nalézt vhodná řešení. Vychovávat je k tomu, aby nepokládaly negativní situace za absolutní zlo, ale snažit se jim vysvětlit, že mohou přinést i pozitivní poučení. Já osobně považuji za nejdůležitější učit děti pochopit stanovisko druhého a komunikovat.

Je smysluplné vyjadřovat dobro a zlo skrze umění?

Určitě ano, vždyť jsme byli stvořeni k tomu, abychom tvořili a každá lidská bytost touží po seberealizaci. Prostřednictvím umění může tvůrce vyjádřit nejen pocity a myšlenky, ale i životní postoje. Výtvarné umění představuje jednu z forem nonverbálního vyjádření, které jsem doplnila o verbální. Dramatizaci, kterou jsem zvolila pro svůj projekt pro žáky mezinárodní školy. Tato forma umělecké tvorby byla jednou z možností, jak seznámit děti s problémy dobra a zla, včetně pochopení rozdílnosti našich povah a porozumění druhým lidem.

Divadelní příběhy reprezentované loutkami jsou vždy pro děti silným zážitkem, ale i ponaučením, neboť se v nich vyskytují motivy morálních hodnot i emocí.

3.2 Autorské líčení inspirované dobrem a zlem

Dobro a zlo, které představují protichůdné síly působící v našem světě, jsem promítla do své vlastní tváře pomocí maskérské techniky líčení.

Viděla jsem čistou, nepomalovanou tvář, za kterou se skrývá osobnost člověka, která zahrnuje jak dobré tak i špatné charakterové vlastnosti. Například je to radost, strach, zloba, pycha, sobectví, ochotu pomoci druhým, odvaha a zbabělost. V tu chvíli jsem nepřemýšlela, která vlastnost dominuje mojí tváří. Věděla jsem totiž, že se za ní skrývají všechny, bude záležet pouze na situaci, která ji vyvolá.

Dlouho jsem přemýšlela, kterými barvami vyjádřím dobro a zlo v mé tváři a jaké kombinace odstínu použiji. Barvy můžeme označit za specifické atributy života, které mají i symbolickou hodnotu. Působí na naše emoce a mají dílčí schopnosti nás pozitivně či negativně naladit. Psychologové tvrdí, že barvy působí na naši mysl proto, že jsou spojeny s realitou našeho života (modrá obloha, červená krev, žluté slunce, zelená tráva), zatímco okultisté přicházejí s esoteričtějšími výklady. Například sedm barev spektra spojují s magickou číslovkou sedm a se sedmi tóny hudební stupnice.

K vlastnímu líčení na téma ZLO za pomoci dekorativní kosmetiky a divadelních líčidel jsem vybrala rudě červenou a černou barvu. Červená barva symbolizuje energii proudící tělem

a sílu živočišného světa, projevující se na zbarvení obličeje. Symbolizuje i „rudo“ před očima člověka ve chvílích jeho prudkého citového vzrušení. Rudá je barva války a jejího boha Marta. Pro křesťany červená prezentuje bolest z Kristova umučení. Pro Čiňany však symbolizuje štěstí a je hojně využívána v době svátků a svateb. Červená je nejvíce používanou barvou na státních vlajkách.

„Černá je na západě pokládána za barvu smrti, smutku, čarodějnictví a černé magie. Pro hinduisty byla černá barva symbolem času, bohyně krvavých obětí a orgií Kálí. Egyptanům však symbolizovala znovuzrození a vzkříšení, černá kočka symbolizovala božskou sílu. Černá barva je dále asociována s kultivovaností a elegancí.“ (Fontana, str. 66-67)

Vlastní líčení, představující symbol zla, jsem začala tím, že jsem tvar očí a úst zvýraznila černou linií, kterou jsem postupně vyplňovala červenou barvou. Červená se objevila také v oblasti očí a rtů.

Cíl svého líčení zla bych vyjádřila sloganem: „Satan není jen čert s rohy, kopyty a ocasem. Nepáchne, nečpí dýmem a sírou. Je to naopak přitažlivá a svůdná bytost.“ K takto nalíčené tváři jsem pak přidala výrazy a gesta, které vyjádřily zlo, hledala jsem ve vzpomínkách i vlastních zkušenostech. Gesta zla jsou sklíčená, varovná, ale i bojovná.

Náročnější práce byla při procesu líčení tváře na téma DOBRO, které jsem chtěla původně znázornit symbolem slunce s použitím jasných, čistých barev (světle červená, žlutá, případně i zelená). Po delší úvaze jsem se rozhodla pro barvu bílou a modrou.

Bílá barva je na jedné straně symbolem čistoty, nevinnosti, cudnosti a panenství a na druhé straně charakterizuje smrt a sinalost smrti; v Orientu je barvou truchlení. Pro Tibetany prezentuje bílá barva horu, která je „středem světa“ a symbolizuje přístup k poznání. Při svatbě symbolizuje smrt starého života a zrození života nového. Bíle oblečená žena je také nositelkou významů spojených s láskou-životem a smrtí. Bílý prapor znamená kapitulaci, příměří a přátelství.

„Modrá je barvou intelektu, moudrosti, věrnosti, míru a rozjímání. Je symbolem vody, chladu, a oblohy. Ve filozofickém smyslu prezentuje nekonečnost, prázdnotu, z níž povstává a do níž se navrácí bytí. Staří Řekové a Římané vyznávali modrou Venuši, bohyni lásky. Pro křesťany je modrá barvou Panny jako Královny nebes.“ (Fontana, str. 66)

V procesu líčení jsem se snažila odpoutat od všech negativních myšlenek a snažila jsem se nalézt otevřenost, klid a mír. Líčení jsem zvolila velice decentní, bílou barvu jsem použila na čele, bradě a tvářích a modrou jako oční stíny.

Nalíčenou tvář jsem opět doplnila gestem a výrazem, která byla velmi uvolněná, otevřená a láskyplná.

Celý proces mého líčení je fotograficky dokumentován (viz. úvodní stránka kapitoly 3).

3.3 Loutka - alter ego a sebereflexe

Alter ego je duševně spřízněný člověk, se kterým vedu vnitřní dialog.

Freud používá pro vyjádření termínu alter ego označení „*Ono*“ (*Id*). V psychodramatu je to osoba, která se myšlenkově a pocitově ztotožní s druhým a vstupuje do dialogu jako druhé Já. Může to být rovněž pomyslný dvojník vystupující jako dialogický partner Já (hlas svědomí). Psychoanalýza tento pojem chápe jako jev vznikající při rozštěpení osobnosti. (Hartl, 1994)

Sebereflexi definuje následně: „Pozoruj sebe sama, odvrát svůj zrak od všeho, co je kolem tebe a podívej se do svého nitra: to je to první co žádá filozofie od svého žáka. Není tu řeč o ničem, co je mimo tebe, nýbrž jen o tobě samém.“ (Hollis, 2001)

Při pohledu na loutku ležící v krabici nebo visící na vahadle v divadelním skladu, vidíme nehybný výtvarný artefakt, připomínající hračku. Loutka je i partnerem herce, který ji animuje. V tomto případě „loutka a herec“ spolupracují při tvorbě jevištní postavy. Herec jí dává pohyb, svůj hlas i charakter, který můžeme vnímat jako alter ego zpodobňované postavy i sama sebe. Loutka odráží nejen fyzickou, ale i duševní podobu svého tvůrce. Důkazem mohou být i loutky dětí z mezinárodní školy, které často vtiskly do svých artefaktů své tváře (oči, ústa, nos aj.) a v divadelním představení i svůj temperament. Když se loutka se zásluhou animátora začne pohybovat - dojde tak k zázraku jejího oživení, například Kašpárek diváky zapojí do děje tak, že vykřikují, vstávají, napovídají hrdinovi, tleskají a smějí se jeho podařeným kouskům. Negativní postavy jako například černokněžník, ježibaba, vodník, drak a čert mohou u dětí vyvolat silné emoce, strach a pláč. Dětský divák se nejčastěji identifikuje s hlavním hrdinou a pozitivními postavami, které se dostávají do ohrožení, stávají se tudíž také alter egem prince či Honzy.

Přeneseně i my se podobáme loutkám, jsme však složitým živým mechanismem, poháněným životní energií. Od života přijímáme role, které nám nabídnou různé situace a naše postavení. Nezáleží jen na nás, jak své role zvládneme, záleží i na protihráčích, na naší teoretické přípravě a četnosti repríz. Divákem našich rolí se tak stává každý člověk, se kterým se setkáme, rodina, přátelé, kolegové a také jakési „universum“, které může být determinováno filozofickou nebo náboženskou vírou.

I když na jevišti života nejsme sami, tak za nás naši roli nikdo neodehraje, jednak proto, že nemůže žít náš život, ale také proto, že ačkoli jsme otevřeni jiným názorům. Jsme zodpovědní za svá rozhodnutí a své činy.

V každém životě zůstává něco neanalyzovatelného. Mnohdy může být herec překvapen, kterou z podvědomých komnat otevřel.

Člověka je nutné vnímat komplexně s jeho kladnými i zápornými charakterovými vlastnostmi. Lidé jsou ovlivněni výchovou v rodině, ve škole, sociálním prostředím, kulturou, případně náboženstvím. Všechny tyto faktory spoluvytvářejí mravní hodnotový systém.

Vnitřní odraz našeho duševního rozpoložení se obvykle odráží i v naší vnější podobě. Toto pravidlo však nemusí platit bezvýhradně. Můžeme být šťastni hluboce uvnitř bez vnějších mimických projevů. Také však životní role „korigují“ naše vnější projevy. Dalším faktorem je přetvářka v různých podobách. Tento aspekt je ovlivněn i blízkostí lidí, se kterými v dané situaci komunikujeme.

Naše vnitřní pocity můžeme jen obtížně ovlivnit, jediné co můžeme udělat je to, že své pocity skryjeme pod pomyslnou masku. Své masky tak můžeme v průběhu hry střídat podle toho, do které role se hodí.

Naše masky nás mohou ochraňovat před vnějším světem, ale také jsou projekcí našeho alter ega - naším zrcadlem. V momentě odložení vlastních masek dochází k ztrátě jistoty zažitých rolí a navyklých obraných mechanismů, a tudíž k „strhnutí masky“ před okolím a přiznání sama sebe.

Naše psychika se na vědomé či nevědomé úrovni odráží v každé činnosti lidské existence. To co prožíváme uvnitř, lze vnímat prostřednictvím naší mimiky, gest, postojů, držení těla. Záleží na nás, nakolik jsme schopni své emoční stavy regulovat.

Umělec tvoří obrazy na základě vnějšího pozorování i vnitřní reflexe. Láska a pozitivní emoce bývají obvykle vyjádřeny jasnými barvami, strach, bolest a smutek tmavými tóny.

Umělcův projev vnímání světa je reflektován nejen pohledem jedince, skupinami ale i celou společností. Motivy zla lze například nalézt v líčení násilí a hrůz napoleonských vojsk proti španělským vlastencům, které pranýřoval Francisco Goya.

3.4 Maska a její funkce

Motto:

„Kdo pohlédne do zrcadla vody, spatří nejdříve svůj vlastní obraz. Kdo kráčí k sobě samému, riskuje, že potká sám sebe. Zrcadlo nelichotí, ukazuje věrně toho, kdo do něj hledí, totiž tu tvář, kterou světu nikdy neukazujeme, protože ji zakrýváme persónou, maskou herce. Zrcadlo však leží za maskou a ukazuje pravou tvář. To je první zkouška odvahy na vnitřní cestě, zkouška, která již sama stačí mnohé odradit.“ - Gerd Ziegler

Odjakživa měli mnozí lidé po celém světě potřebu líčit se a maskovat, aby prokázali vazby ke svým modlám, totemovým zvířatům, významným symbolům a jiným příležitostem. Maskování souvisí především s rituálními obřady (iniciačními, svatebními, pohřebními), případně bojem, koledními obchůzkami, uctívání světců, a cyklicky se opakujícími slavnostmi během kalendářního roku atp. Tradice líčení v některých případech může přetrvávat až do současnosti (karnevaly v Benátkách, masopustní a mikulášské obchůzky). Tradice maskování mohla být zcela nově vytvořena (sportovní utkání, politické manifestace, reklama atp.). Další formy maskování představují svátky navazující na památku zemřelých, například americký „Halloween“ kdy se většina obyvatel USA, zejména děti líčí a dekorují svůj obličej. V Mexiku se o „Dušičkách“ nosí masky se symbolem smrti a vyrábějí se cukrové lebky a kostlivci, kteří se po skončení oslavy snědí.

Masky v historickém kontextu

Jak jsem již výše uvedla, lidé se líčením a výrobou masek zabývali odnepaměti, bývalo využíváno k maskování a ochraně tváře (případně těla), při rituálech bylo jejich záměrem změnit identitu. Lovci používali barvu k maskování, jako ochranné mimikry, současní mladí muži líčili své tváře před sportovními soutěžemi znaky klubů. Příslušníci mnoha domorodých kmenů vyjadřovali smutek nad ztrátou zemřelých tím, že na jejich i své obličej nanášeli barevné líčení, či nosili masky.

Pro vylíčení dlouhé a bohaté historie masek jsem vybrala stručnou charakteristiku několika kultur z různých období.

Šamanismus severní Evropy a Asie patří mezi nejstarší dosud živé náboženské tradice na světě. Své kořeny má až v době kamenné. Například malby indiánů z 19. stol. na skále zvané Newspaper Rock v americkém Utahu, kde postava v masce představuje šamana jako jakéhosi

prostředníka mezi světem duchů a světem lidí nebo jeskynní zobrazení muže s ptačí maskou pocházející z Lascaux (1500 -10000 př.n.l).

Také **Egyptané, Etruskové, Řekové a Římané** zakrývali obličej významných osob pohřebními maskami. Pozornosti zasluhují zlaté masky z egyptské Tellel – Armany nebo i šakalí maska boha *Anupa*, která sloužila při obřadu balzamování. Z Řecka zlatá pohřební Mykénská maska z 16. stol. V Římě například voskové masky (*imagines*), sňaté z obličejů zemřelých příslušníků nobility a uchovány ve skříních. Při pohřbu byly v průvodě nošeny najatými lidmi. (Encyklopedie Antiky, str.369-370)

Inkové vládoucí v Peru například personifikovali boha deště maskou se čtyřmi tesáky neboť v tropických pásmech je déšť často otázkou života a smrti, protože bez deště by došlo k neúrodě a lidé by zemřeli hlady. Není divu, že se domnívali, že Bůh deště a bouří na sebe bere podobu hrůzostrašného démona. **Aztékové** žijící v Mexiku vytvářely často masky ve tvaru lidské lebky, která byla pokryta tyrkysy. Tyrkys byl symbolem vody a oblohy a hned po nefritu byl druhým nejcennějším kamenem Aztéků. Tento kámen byl používán i na masku představující boha *Quetzalcoalta*, jemuž byly obětovány tisíce lidí. V chrámech Olmeků dominují mozaiky zobrazující jaguáry, jaguáří masky, trůny a sochy bytostí napůl lidí a napůl jaguárů. (O'Neillová, 1993)

Původní obyvatelé Ameriky a Kanady v 18. stol. líčili svůj obličej z mnoha důvodů. Například svůj smutek nad ztrátou zemřelých vyjadřovali tím, že na jejich obličej nanášeli určité barvy.

V Kanadské provincii Britské Kolumbie, lidé z kmene Haida často malovali na oblečení realistické motivy. Například tvar slunce umístěný mezi očima nebo jestřábí ocas namalovaný přes ústa.

Masky ve funkci posvátných předmětů

Ve spojení s rituálními kulty a iniciačními obřady se používá líčení a masky i v současnosti například v Africe, Oceánii, Austrálii. Kmenoví australští domorodci v maskách a oděvu z palmových listů či travin za zvuků rituální hudby tančí, pak představují v očích kmene svět duchů, božstev a předků. Masky jsou považovány za posvátné předměty, které mají magické účinky. Cílem těchto předmětů bylo příznivě ovlivnit výsledek probíhajících událostí (bohatý lov, uzdravení, narození aj.). Kromě masek mezi posvátné předměty mohou například patřit amulety, pohřební amulety, oděvy nebo jídlo.

Masky divadelní

Ve starověkém **Řecku** byla maska spojována s kultem boha vína Dionýsa, později vytvářela společně s kostýmem a vysokou obuví charakter konkrétní dramatické postavy. Keramické masky měly široká ústa, která sloužila pro lepší rezonanci hlasu. Masky se užívaly v tragedii, kde vedla jako symbol Osudu dialog s chorem, který představoval obyvatele města, objevovala se rovněž v komediích a satirických hrách. Každému typu postavy (bůh, hrdina, král, kněz apod.) odpovídala určitá maska: existovalo 76 různých druhů, z toho 28 pro tragedii.

V orientálním divadle, například v **Japonsku**, **Indonésii** či na **Srí Lance** je tato tradice stále živá: divadelní představení jsou často velkolepou přehlídkou barevných masek zvláštních tvarů.

Ve **Francii** se masky od starověku nepoužívaly, zavedli je znovu až italští herci. Harlekýn, Pantalone a Pulcinello improvizovali frašky ve škraboškách z černé kůže. Také některé Moliérovovy hry hráli maskovaní herci, ale tento zvyk ustal v 18. stol. se zánikem italské komedie dell'arte.

Dědici někdejších frašek jsou cirkusoví klauni a mimové, kteří dnes v této tradici pokračují. Také některé experimentální divadelní společnosti masky znovu zavádějí. (Larousse 2, 1992)

Masky karnevalové

Karneval má původ ve starých pohanských slavnostech, je to čas maškarád, kdy každý ztrácí svou osobnost a splývá s davem. Maškarní plesy byly oblíbené jak v Itálii, ve Francii tak i v dalších zemích.

Karnevaly přetrvávají dodnes ve Francii, Belgii a Švýcarsku, i když už ztratily hodně ze svého lesku. Masopustní průvody maškar se pořádají také v Čechách, na Moravě i na Slovensku. O masopustních oslavách z Čech i Moravy jsou dochovány písemné zprávy již ze 13. století, i když svátek je zřejmě ještě staršího data. Obchůzky masek neměly závazná pravidla; záleželo na vtipu a pohotovosti. Masky byly všude pohoštěny. Bývalo však i několik tradičních masek, které se objevovaly každoročně. Mezi ně patřil například medvěd nebo tzv. klibna (kobyly, koníček). Objevovala se i maska s jezdcem na koni, Žid s pytlíkem nebo rancem na zádech, bába s nůši, kominík se žebříkem aj.

V současnosti je bezpochyby nejslavnější karneval v Benátkách a v Rio de Janeiru, který se stává každoročně příležitostí k nespoutanému veselí.

Masky divadelní, filmové a dekorativní (make-up)

Divadelní a filmoví umělci používají make-up proto, aby mohli měnit svůj vzhled v souladu s rolí, kterou hrají. Následně uvádím způsoby líčení ve třech východoasijských kulturách (Kathakali – Indie, čínská opera – Čína, Kabuki – Japonsko).

Kathakali

Z jihozápadní Indie pochází unikátní druh divadla známý jako Kathakali. Slovo Katha znamená „příběh“ a Kali znamená „hra“. Představení Kathakali zahrnující tanec a drama jsou inspirována mytologií a legendami. Některé postavy herců představují bohy a demony. Herci v rolích bohů a démonů vyžadují spíše speciální make-up než sílu.

Čínská opera

Čínská opera je stará tisíce let a pravděpodobně byla ovlivněna starodávným indickým divadlem. Ačkoli čínská opera zachycuje mnoho příběhů, tak se v ní uplatňuje pouze čtrnáct typů hereckých rolí (hrdinové, zlosynové, komedianti, bohové, ženy různých charakterů). Každý typ má svůj vlastní styl a make-up. Nejvýznamnějším návrhům Make-upu se říká *lien p'u*, ke kterému se vztahuje legenda. V ranném období čínské historie byl princ jménem Chang Kung znám pro svoji statečnost. Jeho štíhlá postava a ženská tvář nemohla vzbuzovat v nepřítelích strach, tak si vyrobil hrůzostrašnou masku, kterou si nasazoval před bojem. Někteří herci ve staré čínské opeře používali ke spodobnění Chang Kunga masky, ale jak čas plynul, začali si masky pomocí make-upu nanášet přímo na tvář. *Lien p'u* design stále zachovává vzhled masky, protože zakrývá strukturu hercova obličeje. Oči, nos a rty jsou přemalovány, jako kdyby neexistovaly.

Kabuki

Kabuki je typ japonského divadla, jeho vznik se datuje kolem roku 1586. Make-up, který se v tomto divadle používá bývá označován jako Kumadori (tj. prostředek pro utváření výrazu). Vychází z líčení herců čínské opery, je však jednodušší a sleduje rysy hercovy tváře. Kumadori je určeno mužským rolím hrdinů, zlosynů, bohů a démonů. Herci, kteří vystupují v rolích žen a mladých mužů používají k líčení barvu bílou, případně používají v malém množství další barvu.

Herec aplikující svůj make-up, kreslící na své tváři barevné linie, které symbolicky znázorňují proudící krev v žilách - v souladu s emocemi a charakterem role, líčení trvá až několik hodin. Kosmetické líčení (make-up) používají ženy v mnoha kulturách, především pro zvýšení atraktivnosti či skrytí drobných vad a asymetrií. Make-up může být použit také k dílčí změně

identity nositelů (herci a zpěváci). Pro široké komerční využití se make-up začal vyrábět v průběhu 19. století. Toto období je charakteristické nedokonalým osvětlením (plynové lampy a později obloukové lampy) a vyžadovalo silné použití make-upu pro divadelní účely.

3.5 Technologie masek

Masky bývají vyrobeny z rozličných materiálů a mají nepřeberné množství tvarů. Nedílnou součástí maskování bývá i kostým, který mnohdy zakrývá celé tělo. Domorodí obyvatelé používali k výrobě barev na líčení tváří, těla, ale i masek z nejrůznějších materiálů přírodní pigmenty rostlinného či živočišného původu. Například hlíny, umleté kořeny, květy či listy různých rostlin, které smíchali s rostlinnými oleji nebo živočišným tukem. Výroba masek a příprava líčení a kostýmování bylo většinou tajné a bylo vyhrazeno vybraným osobám.

Masky se v různých kulturách a historických etapách vytvářely z rozličných materiálů kamene, polodrahokamů, dřeva, keramické hlíny, rostlin, mušlí, peří, sádry, šitých či kaširovaných textilií, malovaného kartonu, kaširování aj.

Jako příklad uvádím technologický postup kaširované masky.

Z negativní sádrové formy, která byla odlita přímo na obličej vytvoříme pozitivní sádrový model na který vymodelujeme tvar budoucí masky z keramické hlíny, na který budeme později kaširovat. Při modelování je důležité neustále přeměřovat proporce a vzdálenosti jednotlivých částí masky. Masky by měla mít výrazný charakter ze všech pohledů.

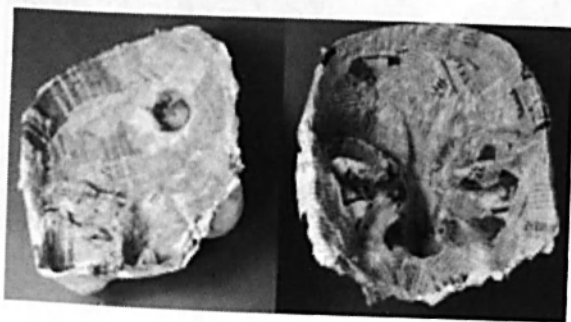


Po vymodelování celou masku separujeme vazelínou, to proto, abychom v budoucnu neměli problém s jejím sejmutím z keramické hlíny. Na kaširování potřebujeme štětec v šíři cca 5 cm, lepidlo na tapety a novinový papír. Postup kaširování probíhá tak, že si natrháme novinový papír na malé čtverečky a ty postupně přilepujeme na model, každý další čtvereček musí částečně překrývat čtvereček předchozí. Takto postupujeme dokud nemáme hotovou celou první vrstvu, kterou necháme alespoň 1 hodinu proschnout. Pokud chceme vytvořit

trvalejší masku, uděláme vrstev šest. Čím více vrstev maska má tím je pevnější, lze kombinovat i vrstvy textilní, např. řídké plátno, obvaz atp.



Když máme masku dostatečně proschlou, opatrně ji sejmem z hliněného modelu.



Nůžkami zastříhneme okraj masky po celém obvodu a masce prostříhneme oční a nosní otvory. Vyzkoušíme si masku na obličeji a eventuelně ji na čele a po stranách upravíme.



Odstříhnuté okraje přelepíme kousky novin provlhčených lepidlem, a aby se dále netřepily necháme vrstvu opět proschnout.

Celou masku zevnitř i zvenku natřeme bílým Balakrylem či Latexem, necháme zaschnout a opakujeme další nátěr pro větší pevnost.



Masku polychromujeme temperovými nebo akrylovými barvami. Pokud zvolíme temperové barvy je nezbytné masku po zaschnutí zafixovat Fixativem, lakem na nábytek aj.



3.6 Technologie loutek

Pomůcky a materiál: modelovací stojánek, keramická hlína, špachtle, očka, nůž, tapetové lepidlo, lepidlo Herkules, vazelína, novinový papír, štětec, kelímek, šicí stroj, látky, nitě, nůžky, ozdobné lemy, tužka, papír

Pracovní postup: Nejprve si navrhne loutku ve zmenšené i definitivní verzi en-face a profil (cca 20 cm). Potom si připravíme modelovací stojánek a „nahodíme“ na něj keramickou hlínu (obr.1). Pomocí špachtlí začneme hlavu loutky modelovat. Postupujeme od celku k detailu. Modelovanou hlavu kontrolujeme ze všech stran a zároveň od modelu odstupujeme, abychom si ověřili, že je stylizace dostatečná „čitelná“ i na větší vzdálenost. Po vymodelování hlavy i krku separujeme vazelínou a začneme kaširovat viz 1.3. Po zaschnutí kaširovanou hlavu rozpůlíme nožem na dvě části a hlínu vybereme pomocí oček a špachtlí. Nakonec obě půlky slepíme a překaširujeme. Poté přistoupíme k polychromii temperovými nebo akrylovými barvami. V dalším technologickém postupu vytvoříme ramena. Vystříhneme

z 2 cm molitanu ovál a uprostřed vystříháme otvor a nasadíme na krk loutky (obr.2).
Poslední částí výroby loutky bude kostým.

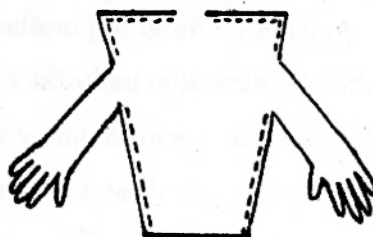
Vybereme látku na kterou přiložíme stříh, vystříháme a po rubových stranách sešijeme.
Nesmíme zapomenout na otvory pro krk a ruce (rukavice), které ušijeme z černé
teplákoviny (obr.3). Oděv můžeme přizdobit pelerínou dle vlastní fantazie. Nakonec na
hlavu loutky přilepíme pokrývku hlavy (baret, klobouk, turban, čepec), který je možné
vyrobiť z plsti nebo jiných materiálů.



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3

Závěr

Podnětů k realizaci tématu „loutka dobro a zlo“ bylo velmi mnoho, problémem však bylo vybrat vhodnou oblast, kterou jsem ve své práci chtěla zdokumentovat. K výběru mi napomohl výtvarný projekt, který jsem realizovala v Mezinárodní škole v Praze. Celý tento proces je ostatně dokumentován pomocí fotografií a videozáznamu. Na těchto materiálech je vidět struktura celého didaktického projektu, počínaje úvodním testem, tak i žakovskou tvorbou a závěrečným představením.

Výtvarný projekt „Loutka dobro a zlo“ byl žáky pozitivně přijat. Podařilo se mi u žáků vzbudit již v úvodní motivaci velký zájem a nadšení pro tvorbu. Zaujala je atraktivnost celého tématu, i možnost projevu tvůrčího potenciálu v několika oblastech. Jednak si vyzkoušeli řadu výtvarných technik, které přispěly k realizaci velmi zajímavých a netradičních loutek, a na závěr s nimi předvedli divadelní představení pro své mladší spolužáky.

Na základě didaktického výtvarného projektu jsem do teoretické části zahrнула vybrané symboly a hrdiny, většinou s ambivalentním významem. Celou problematiku jsem také analyzovala z filozofického a náboženského hlediska a dále prostřednictvím pohádek, které jsou dětem velice blízké. Snažila jsem se nastínit možnosti využití artefaktů loutek a masek v praxi. V teoretické části nebylo mojí prioritou hluboký rozbor problematiky, ale snažila jsem se o prezentaci různých oblastí, skrze které může pedagog hovořit k žákům.

Obraz dobra a zla jsem hledala v autorském líčení, výrazu tváře a gest, které jsem dokumentovala cyklem fotografií. Od tohoto procesu jsem přešla k tvorbě masek, jako symbolu zahalení vlastní identity a poté k tvorbě loutky, která může být i alter egem umělce. Fenomén dobra a zla je velice široké a náročné téma a tudíž na něj lze nahlížet z různých hledisek, jak teoretických, tak i uměleckých.

Tento projekt by se hypoteticky mohl dále rozvinout do mezipředmětových kontextů, což by umožnilo i navázání spolupráce s ostatními pedagogy školy.

Ve své DP práci považuji za nejpřínosnější téma didaktického projektu, které podle mého názoru v žácích zanechalo hluboký a nezapomenutelný zážitek a zkušenosti, které si ponесou po celý život. Tento způsob práce byl velkým podnětem nejen pro mne a žáky, ale doufám, že bude přínosem i pro okolí.

Seznam odborné literatury:

- ANZERBACHER, A. *Úvod do filozofie*. Praha : SPN, 1990. ISBN 80-04-26038-1.
- BARBA, E.; SAVARESE, N. *Slovník divadelní antropologie*. Praha : Divadelní ústav, 2000. ISBN 80-7106-369-x.
- BECKER, U. *Slovník symbolů*. Praha : Portál 2002. ISBN 80-7178-612-8.
- COOPEROVÁ, J. C. *Ilustrovaná encyklopedie tradičních symbolů*. Praha : MF, 1999. ISBN 80-2040761-8.
- ČESAL, M. *Kapitoly z historie českého loutkového divadla a české školy herectví s loutkou*. Praha : SPN, 1988.
- DAVIES, G. *Create your own stage makeup*. New York, USA : 2001. ISBN 0-7136-5680-8.
- EBELOVÁ, K. *Maska - sociokulturní a psychologický fenomén*. Praha : Disertační práce, Pedf UK, 2002.
- ERBEN, K. J. *Pohádková kytice*. Praha : Albatros, 1980.
- FONTANA, D. *Tajemný jazyk symbolů*. Praha : Paseka 1994, ISBN 80-85192-91-8.
- GALIN, L. *Egypt – bohové, mýty a náboženství*. Dobřejuvice : Rebo, 2001. ISBN 80-7234-186-3.
- HALDANE, S. *Painting faces*. New York, USA : Penguin Group, 1988. ISBN 0-606-07988-2.
- HARTL, P. *Psychologický slovník*. Praha : Budka, 1994. ISBN 80-7178-303-X.
- HAZUKOVÁ, H. *Příprava učitele na rozhodování ve výtvarné výchově I*. Praha : UK, 1994.
- HEINING, R. B. *Creative drama resource book*. New Jersey, USA : Prentice – Hall, 1987. ISBN 0-13-189333-5.
- HOLLIS, M. *Pozvání do filozofie*. Brno : BP, 2001. ISBN 80-85947-61-7.
- JUNG, C. G. *Člověk a duše*. Praha : Akademia, 1995. ISBN 80-200-0543-9.
- JURKOWSKI, J. *Magie loutky*. Praha : Studio Ypsilon 1997. ISBN 80-902482-0-9.
- KILIÁNOVÁ, E.; SYROVÁTKA, O. *Čertova tanečnice*. Brno : Blok 1968.
- Kol. autorů. *Almanach říše loutek*. Praha : 1997. ISBN 80-901307-1-2.
- Kol. autorů. *Encyklopedie Antiky*. Praha : Academia, 1973.
- KONIG, F.; WALDENFELF, H. *Lexikon náboženství*. Praha : Victoria Publishing, 1994. ISBN 80-85605-51-1.
- KURKOVÁ, L. *Hudba a divadlo*. Praha : Pražské kulturní středisko, 1989.

- LAROUSSE. *Encyklopedie Larousse pro mládež 1*. Praha : Albatros, 1992.
ISBN 80-00-00312-0.
- LAROUSSE. *Encyklopedie Larousse pro mládež 2*. Praha : Albatros, 1992.
ISBN 80-00-00361-9.
- LAROUSSE. *Encyklopedie Larousse pro mládež 3*. Praha : Albatros, 1992.
ISBN 80-00-00392-9.
- MALÍK, J. *Kapitoly z dějin loutkářských kultur*. Praha : AVU, 1976.
- MARIE - LOUISE von FRANZ. *Psychologický výklad pohádek*. Praha : Portál 1998.
ISBN 80-7178-260-2.
- MUSET, J. *Kniha o Bibli, Nový zákon*. Praha : Albatros 1991. ISBN 80-00-00345-7.
- MUSET, J. *Kniha o Bibli, Starý zákon*. Praha : Albatros 1991. ISBN 80-00-00244-2.
- O'NEILLOVÁ, A. *Bohové a démoni*. Praha : Orbis Pictus, 1993. ISBN 80-85240-46-7.
- PAVLINCOVÁ, H. *Slovník Judaismus, Křesťanství, Islám*. Praha : MF 1994.
ISBN 80-204-0440-6.
- RODEL, O. a kol. *Loutkové divadlo*. Praha : SPN, 1965.
- ROSELOVÁ, V. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha : Satan, 1997.
ISBN 80-902267-2-8.
- SHUMAN, M. *Art from many hands*. Maryland, USA : Davis Publications, 1981.
ISBN 0-87192-150-2.
- SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky) I. díl*. Praha : Pedf UK,
2004. ISBN 80-7290-066-8
- SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky) II. díl*. Praha : Pedf UK,
2004. ISBN 80-7290-130-3.
- SOKOL, Fr. *Svět loutkového divadla*. Praha : Albatros, 1987.
- STAŇKOVÁ, J.; BARAN, J. *Masky démoni šaškové*. Pardubice : Theo, 1998.
ISBN 80-238-2707-3.
- ŠECHTLOVI, J. a M., DVORÁK *Výtvarná výchova*. Havlíčkův Brod : Tobiáš, 1997.

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

pro ... Barboru Přibylou.....

obor studia: Pg - Vv
adresa: Krivá 15, Praha 3

typ studia: prezenční
tel.: 603 318 159

V souladu s §11 Studijního a zkušebního řádu UK v Praze – Pedagogické fakulty
zadávám Vám diplomovou práci na téma

Loutka jako výtvarný artefakt v kontextu dobra a zla

Loutka jako výtvarně dramatický vzdělávací prostředek

okyny pro zpracování:

Teoretická část:

- 1) Loutka jako vizuální metafora
- 2) Loutka jako prostředek verbální a neverbální komunikace
- 3) Loutka jako oživení hmoty
- 4) Loutkářství jako specifický odraz konkrétních kultur

Didaktická část:

- 1) Využití kulturního potenciálu a loutkářských tradic pro školní praxi.
- 2) Využití loutky jako komunikace v procesu výuky výtvarné výchovy.
- 3) Animace předmětů a loutek
- 4) Využití regionálních prvků: kontexty výtvarné, duchovní a terapeutické.

Autorská realizace: Loutka jako odraz dobra a zla. Děti hledají vzory chování a jednání; prostřednictvím loutky je možné nenásilnou formou jim napomoci k rozlišení relativního vztahu mezi dobrem a zlem.

- 1) Filozofické a psychologické kontexty dávných termínů
- 2) Fenomén dobra a zla ve vybraných mýtech a lidové slovesnosti.
- 3) Vlastní realizace loutek k výše uvedeným fenoménům (skici, definitivní návrhy cca 40 ks, materiálová realizace cca 2-4 loutky).

Realizace didaktického výtvarného projektu:

šstrukturace jednotlivých didaktických kroků projektu s loutkami pro žáky ZUŠ a gymnázia (časový horizont cca ½ roku).

Rozsah textu (NS): cca 60 - 80 stran

Seznam odborné literatury:

- Barba, E., Savarese, N.: Slovník divadelní antropologie. Praha, Divadelní ústav, 2000
- Čooperová, J.C. : Ilustrovaná encyklopedie tradičních symbolů. MF 1999
- Česal, M.: Kapitoly z historie českého loutkového divadla a české školy herectví s loutkou . Praha, SPN, 1988
- Ebelová, K.: Maska - sociokulturní a psychologický fenomén. Praha, Disertační práce Pedf UK, 2002
- Hazuková, H.: Příprava na učitele na rozhodování ve výtvarné výchově I. Praha, UK, 1994
- Jung, C.G.: Člověk a duše, Akademia,1995
- Kol. autorů.: Almanach říše loutek, Praha, 1997
- Kurková, L.: Hudba a divadlo. Praha, Pražské kulturní středisko, 1989
- Malík, J. : Kapitoly z dějin loutkářských kultur. Praha, AVU, 1976
- Marie- Louise von Franz: Psychologický výklad pohádek. Praha, Portál 1998
- Rodel, O. a kol.: Loutkové divadlo. Praha, SPN, 1965
- Roeselová, V.: Rady a projekty ve výtvarné výchově. Praha, Satan, 1997
- Slavík, J: Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky) I. II. díl. Praha, Pedf UK, 2004
- Sokol, Fr.: Svět loutkového divadla. Praha, Albatros, 1987
- Staňková, J., Baran, J.: Masky démoni šaškové. Pardubice, Theo, 1998
- Šechtlovi, J. a M., Malík, Dvořák: Výtvarná výchova. Havlíčkův Brod, Tobiáš, 1997

Časopis: Loutkář

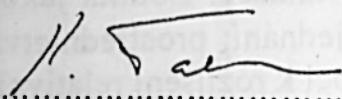
Vedoucí diplomové práce: PhDr. Kateřina Ebelová, PhD.

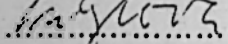
Konzultant –ka:

Datum zadání diplomové práce: 21. 11. 2003

Termín odevzdání diplomové práce: březen 2005

V Praze dne 22. listopadu 2003


.....
Doc. PaedDr. Pavel Šamšula, CSc.
vedoucí katedry

Převzal –a zadání diplomové práce: 

podpis.stuadenta-studentky

16. 12. 2003
.....
datum

PŘÍLOHY:

P1 - Vzor úvodního testu (1 strana)

P2 - Vzor závěrečného testu (1 strana)

Příloha 1 - Vzor úvodního testu

Battle Between Good and Evil
Puppetry - Barbara Pribylova

Name: Milena Rivek
Nationality: Swiss-Czech
Age: 11 years.

1: Explain what you think good represents and what you think bad represents below.

I think good represents that there is a smile and nice.
Bad is being mean to people.

2: What color would you use for good?: White-yellow
What color would you use for evil?: Red-Black

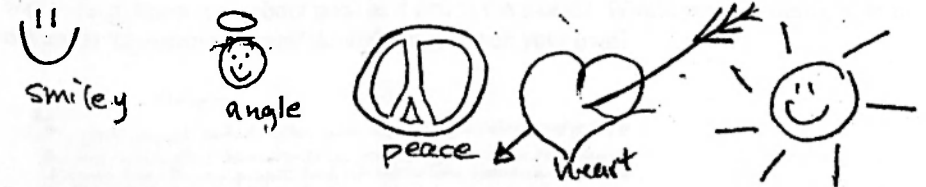
3: Give an example of a fairytale where there were struggles between good and evil. Are there any unique fairytales from your cultures that share this idea? List some typical characters that represent good and evil (witch, princess). Sleeping Beauty, Snow white, Cinderella, Bambi, Rapunzel. There is one about a witch and a child and the father has to shoot an arrow on the apple on top of the child's head.

4: What are some characteristics a good puppet might have and what are some characteristics a bad puppet might have? What would these puppets look like? Well what I thought was for good would be horns an evil look.

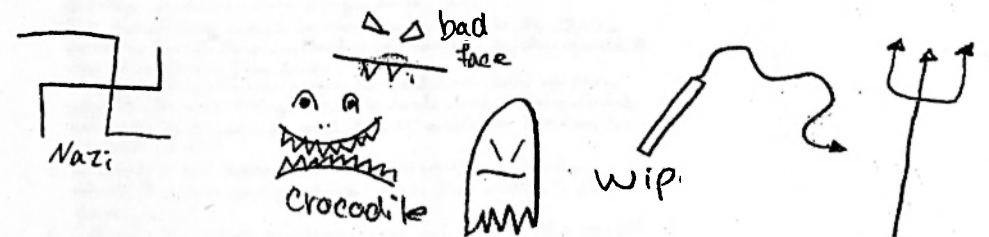
5: Write a paragraph about how you fight evil in your everyday life? Show examples of how you represent good in your everyday life. Close to my house there was junk around so I had to clean it up.

6: What type of things scare you? What type of things make you happy?
I'm scared of spiders and creepy men.

7: Draw some symbols that represent good below. Draw some faces that represent good below.



8: Draw at least 3 symbols that represent evil below: Draw some faces that represent bad below.



Handwritten text: *Handwritten text, possibly a title or header.*

Handwritten text: *Handwritten text, possibly a name or date.*

Handwritten text: *I think your idea is good... I think your idea is good... I think your idea is good...*

Handwritten text: *Give an example of a symbol... Give an example of a symbol... Give an example of a symbol...*

Handwritten text: *What a person... What a person... What a person...*

Handwritten text: *Draw some symbols... Draw some symbols... Draw some symbols...*



Battle Between Good and Evil

Puppet show review

Puppetry - Barbara Pribylova

Name: Aaditya Kumar (Mark Forester)

Nationality: Indian

Age: 12

- 1: What did your good puppet look like and why?
Did your good puppet only have attractive features?
- 2: What did your bad puppet look like and why?
Did your bad puppet only have unattractive features?
- 3: Give a short outline of your fairytale story you made up. What gave you the inspiration for this story (past experiences, fairytales that you have heard in the past)?
- 4: What was easier, playing the good character or playing the bad character and why?
- 5: Do you feel working with a partner was beneficial or do you think you would have been more creative working by yourself?
- 6: Do you think your performance was a success? Why? Do you think your puppet was a success?
- 7: Do you think it is good to express good and bad through art? Do you think puppetry is a good way to help others learn about good and evil in the world? Would you be comfortable in creatively expressing yourself through puppetry on your own?

121 nanyas

1. My good puppet looked like a nice, kind, monster, ugly pupp because I wanted him to be a good character who really will and bad. No, my puppet had unattractive features such as multi colored horns, green face.
2. My bad puppet looked like a really ugly girl, who had 6 odd catoures on her face. My bad puppet had attractive features such as ear rings, hair, etc.
3. Our fairytale's moral is never judge people by their faces or what they do. Mark ~~and~~ ~~the~~ ~~world~~ & his ideas from his brain.
4. I found that it was equal to perform both of the puppets, because they weren't real and nobody could see me. If it was in real life it would be harder to perform both.
5. I think I did better with Mark, then I would do alone. Because many ideas like the story & the background.
6. I think it was a success. Because I think the puppet looked good & the background. As my puppets were a success.
7. Yes, it is a good to express good & bad through art. Because art is everywhere. Yes, because art is a huge part of life. No, because I'm shy. I'm not really good.

Ústřední knih.Pef UK



2592061466