

DIPLOMOVÁ PRÁCE

UČEBNICE FORMOU KOMIKSU

Marie Šnajdrová

Karlova univerzita v Praze
Pedagogická fakulta
2014

Poděkování

Děkuji mé vedoucí práce Mgr. Magdaleně Novotné, Ph.D.
A děkuji rodině a přátelům, kteří mě podpořili nápady i dobrým slovem.

... a pomohli mi znovu vstát.

Deo Gratias!

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně
s použitím zmíněných pramenů a literatury.

A.D. 2014

Anotace

ŠNAJDROVÁ, Marie. *Učebnice formou komiksu. /Diplomová práce/ Praha 2014 –* Universita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 99 stran

Práce pojednává o komiksu jako osobitém umění vhodném i pro vzdělávání. Vymezuje pojmy, jako jsou umění, ilustrace, komiks či učebnice. Zabývá se funkcí a použitím ilustrací v učebnicích. Předkládá příklady současné komiksové tvorby, zaměřuje se na teoretickou stránku média a nabízí porovnání s ostatními médii. A konečně se věnuje využití komiksu při tvorbě učebnice a nabízí několik hledisek, proč je komiks vhodným prostředkem. Dále práce rozebírá tvorbu komiksové učebnice a předkládá manuál k jejímu plnému využití.

Klíčová slova: komiks, učebnice, umění, znak, vzdělávání, ilustrace

Annotation

ŠNAJDROVÁ, Marie. *Learning book like a comics /Thesis/ Prague 2014 – Charles University, Faculty of education, department of art education, 99 pages.*

The thesis deals with comics as a peculiar art which is suitable for education too. It defines concepts as art, illustration, comics or learning book. The thesis inquires into function and using of illustrations in learning books. It shows some examples of contemporary comics' production, focuses on theoretical angle of this medium and offers confrontation with other media. And finally it goes to using comics for creating a learning book, and it shows some aspects why is comics adequate device. The thesis analyses creating of comics learning book and brings forward manual for full use of it.

Key words: comics, learning book, art, symbol, education, illustration



“...nobody, except under threat of torture, can read a school book. The reason is that a school book is not a work of art.” George Bernard Shaw

Obsah

ÚVOD	8
CO JE TO UMĚNÍ... ..	9
JE KOMIKS UMĚNÍM?	12
ILUSTROVANÉ UČEBNICE	14
O CO MI JDE?.....	15
OPĚT UČEBNICE	16
OBRAZY	17
JAK JE NA TOM KOMIKS DNES.....	18
CO DĚLÁ KOMIKS KOMIKSEM / DEFINICE	21
ZNAKY A SYMBOLIKA KOMIKSU.....	22
IKONIČNOST	23
STYLIZACE A KARIKATURA.....	24
ONOMATOPOIE A MOTION LINES	25
TEXTOVÉ BUBLINY	28
IKONKY	28
PANELY	29
KOMIKS JAKO SPOJENÍ OBRAZU A TEXTU.....	31
KOMIKS VERSUS FILM	33
KOMIKS VE VIRTUÁLNÍM SVĚTĚ.....	37
VZDĚLÁVACÍ POTENCIÁL KOMIKSU	39
BLÍZKOST OBRAZŮ	39
GARDNEROVY MNOHOČETNÉ INTELIGENCE.....	40
MOTIVACE	41
UČEBNICE FORMOU KOMIKSU	42
TÉMA.....	42
TECHNIKA.....	42
OBSAH	43
MANUÁL KE KOMIKSU.....	44
1. strana	44
2. strana	47
3. a 4. strana	47

5. strana	49
6. strana	49
7. strana	50
8. strana	51
9. strana	52
10. strana.....	53
Ve světle Bloomovy taxonomie.....	55
11. strana.....	56
12. strana.....	56
13., 14. a 15. strana.....	56
16. strana.....	57
17. strana + barevný papír	59
18. strana.....	60
19. a 20. strana	60
24. strana.....	62
25. a 26. strana	64
27. strana.....	65
OČEKÁVANÉ VÝSTUPY RVP	66
Český jazyk:	66
Angličtina – cizí jazyk	67
Matematika.....	67
Informační a komunikační technologie.....	67
Člověk a jeho svět.....	67
Zeměpis.....	68
Výtvarná výchova.....	68
(PT) Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech.....	68
PRAXE	68
VIZUÁLNÍ STRÁNKA UČEBNIC.....	73
FORMY OBRAZŮ V UČEBNÍCÍCH	74
Obraz jako ilustrace / objasnění	74
Obraz jako dekorace	75
Obraz jako piktogram.....	76
Obraz jako motivace.....	76

Obraz jako proces	77
SHRNUTÍ FOREM OBRAZŮ V UČEBNÍCÍCH	87
ZÁVĚR	89
BIBLIOGRAFIE	92
ON-LINE ZDROJE	95
PŘÍLOHY.....	98



ÚVOD

„Obraz zobrazující nepřesně skutečnost může vyjádřit mnohem víc než přesně formulovaná myšlenka.“ (René Huyghe¹)

Obrazy předcházejí písmu, dokonce písmo přímo vychází z obrazů, to je na hieroglyfech či čínských znacích více než patrné... A je to pravdou jak ve fylogenezi – tedy vývoji člověka jako druhu, tak i v ontogenezi – vývoji člověka jako jedince, jehož stádia dospívání tak trochu kopírují růst v rámci celého lidstva.

Stejně tak jako od pohybu po čtyřech, dostáváme se ke vzpřímené chůzi, může se zdát, že od obrazu se musíme dostat k „vzdělanějšímu“ písmu. Co když ale obrazy mají nenahraditelnou funkci? Co když se bez nich prostě neobejdeme?

Asi se nemusíme bát, že by text úplně vytlačil obraz. Tato práce by ale ráda poukázala na médium, které pracuje s textem i obrazem v nejtěsnějším možném kontaktu. Médium, které nezapomnělo na dětské oči, které v knihách hledají ilustrace spíše než květnaté věty. Nezapomnělo, že prvním dětským podpisem není jméno vypsané písmeny, ale spíše barevné linie obrazů umně vyvedených na bílé zdi. Nezapomnělo, že obraz může opravdu vyjádřit mnohem víc než formulovaná myšlenka.

Budeme mluvit o komiksu. O jeho boji, aby se dostal mezi umění; o tom, čím se liší od ostatních médií a čím je výjimečný. Zmíníme zde jeho stavební kameny a originální postupy; pokusíme se o formulaci definice komiksu. A především se zaměříme na to, co může komiks nabídnout dítěti, které se rozhodne spolupracovat s učebnicí a bude se vzdělávat.

Pablo Picasso řekl, že vše, co si dokážete představit, je skutečné. Prvotní představa učebnice formou komiksu se tedy alespoň částečně skutečností stala a tak je druhá část diplomové práce věnována právě jí.

¹ HUYGHE, René. 1973, str. 116

“...nobody, except under threat of torture, can read a school book. The reason is that a school book is not a work of art.” George Bernard Shaw

„...nikdo, než pod hrozbou mučení, nemůže číst učebnici. Důvodem je to, že učebnice není uměleckým dílem.“ George Bernard Shaw

Po tomto kontroverzním a silném zvolání spisovatele G. B. Shawa by se dalo říct, že učebnice tedy nemají budoucnost a hlavně, že budou navždy patřit do oblasti drilu a nucení – a tedy do školy, která snad byla dříve, ale kterou se již delší dobu úspěšně snaží mnoho pedagogů² přeměnit na podnětné a aktivní místo. Je tedy na řadě, aby i učebnice dostaly nové přívěsko a možná se i staly tak trochu uměním, nebo s ním alespoň částečně korespondovaly.

Nejprve by stálo za zmínku, co to vlastně umění je.



CO JE TO UMĚNÍ...

Jeho definice bude asi stejně náročná jako definice komiksu, ale například profesor C. Tiedemann definuje umění jako oblast kulturní aktivity, kde se lidé na základě jejich darů, schopností a dovedností usilovně snaží vyjádřit své pocity a myšlenky pomocí vlastní tvorby či činnosti³.

² Michaela Dvořáková a Jana Stará jsou autorkami učebnice Prvouka pro 2. ročník ZŠ nakladatelství Fraus, která byla oceněna roku 2011 na mezinárodním knižním veletrhu ve Frankfurtu jako nejlepší učebnice roku.

Dále byla tamtéž oceněna učebnice Karly Černé, Martiny Grycové a Jiřího Havla, která se zaměřila na genetickou metodu v českém jazyce.

³ Art is a cultural field of activity, in which human beings founded on their gift, abilities and skills try hard to express their feelings and thoughts by a self-created work or by an action. (Tiedemann) <http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/kunstdefinition.html>

Dříve bylo umění chápáno v mnohem užším slova smyslu – dokonce se v období renesance dělilo na umění vysoké (elitní) a nízké, tedy lidové. Umberto Eco ve své knize *Skeptikové a těšitelé* (1995)⁴ popisuje nízké umění jako to, které se postupem času a hlavně díky Gensfleischovu knihtisku přetvořilo na masové umění. Zároveň ale brání masovou kulturu jako tu, která nenahradila kultury vyšší, ale naopak se rozšířila tam, kde předtím žádná kultura nebyla.⁵ Přesto je nesporné, že právě díky masmédiím a jevům s nimi spojenými přestal existovat renesanční člověk. Jak říká MacDonald (1962), masové kultuře netřeba mít za zlé šíření výrobků nižší úrovně a nulové estetické hodnoty, ale naopak je třeba vytknout midcultu, že využívá objevů avantgardy a ty že pak banalizuje a proměňuje v konzumní objekty.⁶

Zde mi vytanula na mysli slova Pavla Šamšuly, který se věnoval také umělecké výchově – a tedy právě prostředku, který je schopen zabránit masové degradaci vkusu i znalostí o výtvarném umění. Obhajuje uměleckou výchovu pro všechny bez rozdílu, protože právě ona učí schopnosti přijímat umění a také prohlubuje vzdělanost, která tuto schopnost zakládá⁷. Přirovnává prostor našeho vnímání obrazů k prostoru Platonovy jeskyně – poukazuje na všeobecnou nelibost při setkání se skutečným uměním. Na to, že raději zůstáváme téměř nevidoucí pouze u stínu umění, než abychom se přenesli přes bolest vedoucí ke světlu, kde je umění skutečné. „Nevidoucí diváci-konzumenti tak ve světle nevidí Platónské *thauma* jako počátek uvažování o světě a místě člověka v něm, ale psychické *trauma*.⁸“ Jako viníka zde vidí nevzdělanost. Nemohu než souhlasně dodat, že v době kdy se učíme finanční gramotnosti či manažerským dovednostem, nemělo by se zapomínat na vzdělání ve věcech uměleckých, protože umění je velmi

⁴ Původní originální vydání je z roku 1964 a trvalo dlouhých 31 let, než se o teoretické spisy začali zajímat čeští překladatelé. Tohoto zdroje využívám s vědomím, že mnohé projevy či názory jsou měněné dobou, podstata pojmů však zůstává stejnou.

⁵ Srv. Umberto Eco, *Skeptikové a těšitelé*, str. 49-50. „Masová kultura není pro nižší třídy tak neblahá, jako byl pro ně život v dřívějších dobách. Kdo by se chtěl vrátit k rovnováze člověka starověkého Řecka, musí si uvědomit, že by nemohl hledat mezi otroky, cizinci, ženami, jimž byla odepírána občanská práva i vzdělání.“

⁶ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*, str. 41

⁷ ŠAMŠULA, Pavel. *Hledání učitele*, str. 74

⁸ ŠAMŠULA, Pavel. *Hledání učitele*, str. 74

podstatnou součástí kultury. Kulturní a vzdělaný člověk si tak nemůže dovolit faux pas, kdy by pro své postavení a vzdělání v jedné oblasti opomíjel oblasti další. Neznat jméno prezidenta Václava Havla či spisovatelky Boženy Němcové se považuje za nemyslitelné, proč tedy stejné pozdvižení nevyvolá neznalost takových umělců, jako jsou Jan Kotěra či František Kupka⁹?! I technický inženýr, podnikatel či uklízeč by měli mít vytrřibený vkus, nebo alespoň představu o tom, co je esteticky hodnotné. Každý člověk se dennodenně setkává se spoustou uměleckých podnětů a je potřeba se v nich umět orientovat, rozpoznávat a třídit. Jinak nám hrozí záplava braky a kýčem. Proti negramotnosti se přeci bojuje již dlouho – zařaďme tam tedy i uměleckou výchovu.

Všeobecně se uznává kategorizace umění do osmi sfér. Patří sem tradiční a mnoha lety prověřená umění – architektura, sochařství, malba, hudba, poezie, divadlo, film a fotografie. Kam však zařadit komiks, který je kombinací obrazu a textu a nese v sobě i prvky filmové a fotografické, to bylo pořádným oříškem.

Umění nás provází od nepaměti a těžko budeme hledat počátky malířství, přesto třeba u filmu se dá přesně určit datum promítnutí prvního snímku na plátno. Bylo to roku 1895 v Paříži a jednalo se o pouhých 45 sekund, ve kterých byli natočeni dělníci odcházející z továrny. U komiksu bychom možná čekali ještě mladší datum, protože mezi oněmi osmi uměními své místo nemá. Překvapí nás snad ale to, že jeho počátky sahají až do doby Egyptských faraónů kolem roku 1300 před Kristem – v hrobce písaře Menny je ukázková sekvence obrázků vyprávějících o žních¹⁰. Nejedná se o ojedinělý příklad – stejně tak se komiksu blížila i vyobrazení osudů aztéckého bojovníka v Mexiku v prvním tisíciletí. Nebo nechodme daleko a podívejme se do Francie, kde byla kolem roku 1077 dokončena tapiserie dlouhá osmašedesát metrů. Říká se jí Tapiserie z Bayeux a je na ní obrazem zachyceno historické dobývání Anglie Normany.

⁹ To, že mnozí i ve své dospělosti zůstali na úrovni pestrobarevného světa Walta Disneyho, raději píšou poznámky pod čarou. (Disneyovu obrovskému přínosu v animovaných filmech ale samozřejmě patří můj velký obdiv!).

¹⁰ MCCLOUD, Scott. 2008, str. 14

Měla bych tedy opravit svá slova – mezi osm umění patří tradiční, mnoha lety¹¹ prověřená umění, která jsou považována za hodná tohoto označení. Která jsou, dle mínění výše zmíněného, umění elitní - vyšší.



JE KOMIKS UMĚNÍM?

Nejasnosti, kam tedy komiks zařadit a jak ho vnímat, dosáhly svého vrcholu na konci roku 1964, kdy belgický karikaturista Morris - Maurice de Bevere označil v časopise Spirou #1392 komiksově knihy jako „deváté umění“¹². Označení, které reagovalo na zoufalý stav opovrhování komiksem, se nakonec uchytilo a stalo se dnes používaným pojmem. Komiks je tedy vyčleněn z jakéhokoli již dříve popsaneho a definovaného umění, stal se vlastní entitou, která má některé znaky společné s ostatními druhy umění a médií, ale dává je do nových kontextů a používá je novými způsoby.¹³ Zároveň ale Morris blahosklonně připisuje komiksu nové místo naroveň již známých umění. Nenechává tedy komiks undergroundovým počinem, ale vyzdvihává ho do elitní¹⁴ výše, kde může být chápáno nově s úctou a patřičným uznáním. A jako takovému, je mu věnována konečně i pozornost akademická a teoretická¹⁵.

Gilbert Seldes jde dokonce ještě dál a ve své knize *The Seven Lively Arts* propůjčuje komiksu jedno z posvátných sedmi míst¹⁶. Po pohledu na vybraná media je nám ale jasné, že se nejedná o ona klasická vysoká umění, jako kupříkladu literatura či divadlo, ale o živoucí a tedy aktuální oblasti umění. Ty

¹¹ Film je sice ještě mladík, ale uznejte, že tak prudký vývoj kinematografie znamenal velký posun a upevnění i v kratším časovém období oproti třeba divadlu.

¹² The ambivalence surrounding comics probably reached its peak in December 1964 when Belgian comic book artist Morris labelled comic books as the "neuvieme art" ("ninth art") in the comic book magazine *Spirou* #1392. <http://www.panelology.info/About.html>

¹³ Jeden příklad za všechny – filmové prvky v komiksu (více v kapitole Komiks versus film)

¹⁴ Elitismus se postupně stal „ošklivým slovem“ a umění se přestalo dělit na nízké a vysoké, ale používám tohoto výrazu záměrně s odkazem na minulé chápání druhů umění.

¹⁵ Zpočátku se jednalo o ojedinělé práce – například Will Eisnerova kniha *Komiks a sekvenční umění*. Dnes je ale pojednání dostatek, přestože stále nedosahují takových kvantit, jimž se těší literatura, hudba či divadlo...

¹⁶ Jako další zmiňuje Seldes film, muzikální komedii, kabaret, rádio, komiks, moderní hudbu a tanec.

jsou velmi často předmětem masového uznání – jsou populární. A protože se jedná většinou o média novější či spíše undergroundová, nejsou svázána mnohaletou tradicí a živě se vyvíjejí.

Sám Seldes¹⁷ zmiňuje, jak se dopracoval k pojednání o sedmi živých uměních – že se nejedná o sedm svobodných umění a ani se tímto číslem nesnažil vtěsnat do připravené formy, jen se chopil onoho čarovného čísla sedm. Píše i o reakcích kritiků, kteří myslí, že se nedá najít sedm umění, a také těch, kteří pochybují, že oněch sedm je vůbec uměním. Seldes se tedy zaměřil na slovo „živý“, které bylo oběma stranami nepovšimnuto, a kategorizoval současné formy kulturních aktivit mezi sedm živých umění.

Zároveň podtrhuje v knize Michaela Kammena ústřední myšlenku jeho dřívějších pojednání. A to že umění, která jsou často nazývána méněcennými, nejsou zaujatá proti vysokému umění, a že obojí - nízké i vysoké má společného nepřítele ve falešném a umělém umění druhé třídy¹⁸ (troufám si tvrdit, že zde míní právě kýč).

Přestože se Seldes ponejvíc věnoval filmu, pokládám jeho publikaci *The Seven Lively Arts* spolu s Morrisovým pojednáním o Devátém umění za dostatečný důkaz k zařazení komiksu mezi umění.

Tímto jsme uvedli pojem komiks, jakožto vhodný nástroj pro umělecké dílo, se kterým by snad souhlasil i G. B. Shaw, jehož jsem v úvodu citovala. Tématem mé diplomové práce je ale „učebnice formou komiksu“, a tak než se pustíme do tajů komiksového světa, předvedme ještě pojem učebnice.

¹⁷ One thing should, perhaps, be made clear about the phrase [Seven lively arts]. There were those who thought (correctly) that you couldn't find seven and there were those who felt (stuffily) that the seven were not arts. Lively was for the most part unchallenged. The sacred 7 came from the classics, from 'the seven arts' and I never tried to categorize the contents of the book to conform to the figure. (Seldes, str. 8)

¹⁸ The minor arts, those frequently called 'lowbrow', are not hostile to the major arts, and that both the minor and the major have their chief enemy in the second rate bogus arts. (Kammen, str. 80)

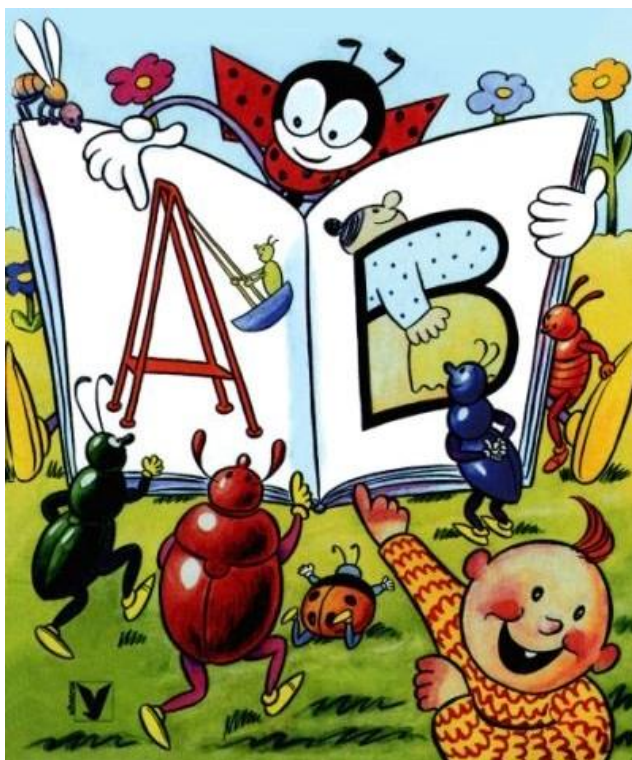


ILUSTROVANÉ UČEBNICE

Učebnice patří již dlouhou dobu neodmyslitelně ke vzdělávání. Mohou být pomocným materiálem, který rozvíjí a upevňuje proces učení, stejně tak jako mohou být rušivým či nudným elementem, bez většího přínosu. Publikace pro první stupeň ZŠ, na rozdíl od již téměř vědeckých a nekonečných textů pro vyšší ročníky, bývají hojně ilustrované a prokládané vizuálními podněty.

Ilustrace v dětských knihách stejně jako v učebnicích mají různé kvality. Standardní dětská (naivní) kolorovaná kresba, ale i na opačných koncích stojící kýčovitě obrázky s disneyovskou tematikou oproti někdy kontroverzním ilustracím moderních ilustrátorů (které možná zbytečně považujeme za příliš dospělácké).

Máme tedy nepřehledné množství různých ilustrací a jejich zpracování v učebnicích. Ilustrace, jak již samo slovo napovídá¹⁹ - pomáhá nám představit si názorně konkrétní příklad, zobrazuje nám probíraný předmět - má nezastupitelné místo v učebnici i v běžném životě. Zkusme si jen představit probíranou látku o architektonickém slohu gotice bez názorných ukázek, jakže ten vnější opěrný systém vypadá? O ilustracích chemických molekul či



Ferdův slabikář: Ondřej Sekora

¹⁹ **Ilustrace** – vyobrazení, obrazová výzdoba knih a časopisů, přen. vysvětlení, příklad. *Názorná i. (objasnění)* [lat. *illustro, illustrare* objasnit, vysvětlovat z *in-* předp. s význ. v, do a *lustrō, lustrare* osvěcovat]

<http://klub.slovniky.cz/clanek/maly-slovník-cizich-slov-i>

fyzikálních sil působících na těleso ani nemluvě. Ale proč chodit tak daleko, vzhledem k tomu, že právě čtete tuto práci, museli jste kolem svého šestého roku přijmout, že daný grafický znak písmena „A“ či „M“ zastupuje právě ten zvuk, který patří do jednoho z prvních použitých slov - „máma“. A jak jste se to jinak učili, než že vám ve slabikáři třeba právě Ferda mravenec nakreslil stříšku a do ní vepsal graficky podobný tvar písmene A.

Když jsme nyní vychválili ilustrace, pojd'me se podívat na další možnosti využití vizuálních prvků v narativních konstrukcích²⁰, kam učebnice patří. Existuje ilustrace, která dokonce zastupuje prostý text a navazuje na sebe jak kontextem, tak stylem – komiks. Je až podivem, že se komiksově zpracování učebnice u nás v ČR vůbec nevyskytuje a i v zahraničí je mu vyhrazen jen velmi malý prostor. Komiksově zpracování učebního materiálu, nebo spíše populárně naučné publikace pro starší generaci žáků jsou již častější. Úkolem této práce je tedy pokusit se o zpracování učebního sešitu pro první stupeň ZŠ na téma rodina, které bude mezipředmětově propojené a hlavně využije formy komiksu.



O CO MI JDE?

Nesnažím se o plnou a dokonalou učebnici, protože na to v diplomové části není prostor ani čas, ale o dokázání toho, že všechny předměty lze učit i formou komiksovou, nebo přinejmenším, že si učebnice zaslouží alespoň část ztvárněnou komiksem (uvažme jen čítanku v českém jazyce – obsahuje prózu, poezii i fejetony či satiru a drama... komiks zde chybí úplně. Chceme nadále zůstat těmi, kdo se na komiks dívají svrchu a považují ho za nedůstojný, když většina světa již dospěla k tomu, že komiks, stejně jako

²⁰ Narativní konstrukcí zde uvažuji všechny obsahy a struktury psaného a kresleného podání, které mají jednu společnou červenou nit táhnoucí se celým obsahem. Jedná se o obsahovou návaznost dále rozvíjenou. Prózu, přestože někdy velmi zdlouhavě líčenou, zařadíme do narace bez potíží. Učebnice však svým způsobem také probíranou látku vyprávějí a postupně uvádějí do hloubky daného problému. Považuji je tedy za narativní konstrukce učebního procesu.

jiné žánry, má sice své braky, ale i nádherné skvosty, které stojí za přečtení (a v případě komiksu i za prohlédnutí)?



OPĚT UČEBNICE

Jak je dnes tedy pohlíženo na učebnici? Jistě, jsou učebnice nevalného zpracování a také ty, které nás vedou k zamyšlení a vlastní iniciativě. V dnešní době se zvláště mnoho pedagogů z fakulty PedF Univerzity Karlovy snaží o kvalitně utvořené učebnice a například v matematice profesora Hejného je důraz kladen nejen na inovativní prostředí, ale i moderní grafiku se spoustou pěkně použitých piktogramů pro zjednodušení orientace. Přes mnoho výtek od odpůrců, nelze těmto učebnicím upřít krok správným směrem – a to směrem k interakci, ke spolupráci a aktivnímu zapojení.

Mnoho učitelů na otázku, jak moc spolupracují s učebnicemi, odpoví spíše záporně²¹. Raději si vyhledají mnoho materiálů z různých jiných zdrojů a učebnice se tak stává víceméně jen povinnou zátěží na zádech školáčků. Chybí tak nejen spolupráce učitele s učebnicí, ale i vztah žáka ke knize, která by jej měla provázet celým školním rokem a mapovat jeho pokroky.

Ráda bych, aby se z učebnice stal právě ten nejpoužívanější pomocník žákům v jejich vědomostním růstu. Aby se stala takovým deníkem školního roku, ukázkou, co vše již dokázal. Aby zakoupené učebnice nezůstaly v následujících letech ležet na dně skříně, ale aby se k nim časem rádi vraceli. Když bude učebnice krásná, budou k ní mít žáci snad i lepší vztah. Nezáleží jen na obsahu, ale i na formě!

²¹ Ukázka a výsledky dotazníku jsou v příloze této práce.



OBRAZY

A novou formou může být právě vztah textu a obrazů v nejužším slova smyslu, tak jak to umí jen komiks. Podívejme se tedy, co se skrývá pod pojmem obraz.

Obrazy používáme již od pradávna. Jako možnost komunikace, jako sebevyjádření či projev emoce - třeba na stěnách jeskyně Altamira či dočasné kresby klacíkem v písku, malované ornamenty na těle, když se bojovníci vydávali na lov nebo čmárání na kámen uhlíkem z ohně... A v dnešní době, kdy naše kultura dlouhodobě zůstává především kulturou vizuální, mají obrazy své nezastupitelné místo.

V této práci se chci zabývat obrazy, které ve spojení s textem dokáží v sekvenční návaznosti²² vytvářet příběh či říci nějaké poselství. Jedná se o komiks, jehož výjimečnost ještě zdůrazním dále. Protože to ale rozhodně není jediný způsob využití obrazů, zmíním pro představu alespoň okrajově některé z dalších možností, jak se mi jeví.

Obraz jako umělecké dílo samo o sobě. Zarámované dílo, které můžeme obdivovat v galeriích, kostelech či, patříme-li k té šťastné menšině, na své zdi v obývacím pokoji.

Obraz jako nástroj reklamy, propagace, designu – možná nejrozšířenější využití obrazu. Jeho komerční využití nás dnes provází na každém kroku.

²² Spojení sekvenční návaznost používám ve smyslu postupné návaznosti, neboli průběh děje políčko za políčkem. Každé políčko má svůj smysl, který nás udržuje v příběhu, a co více, v náladě a atmosféře daného komiksového díla. Políčka akční a nezbytně nutná k pochopení příběhu vynechat nemůžeme – to uzná každý, kdo někdy zkoušel číst knihu a omylem přeskočil kapitolu. Svůj nedocenitelný význam mají ale i políčka zdánlivě neakční či bez důležitých informací – právě ona naznačují chvíle, kdy se čas vleče, kdy přemýšlíme, vstřebáváme dojmy, rozhlížíme se, či dává pocítit dlouhé očekávání a napětí. Ani tato políčka se nedají přeskocit, protože by vymizely pauzy a dlouhé chvíle, které činí akční momenty snesitelnými. (Nemohu jinak, než zmínit přirovnání k hudbě – jako malá jsem nejprve nechápala, proč dodržovat pomlky, když hudbu přece tvoří tóny. Bez pomlky ale skladba ztratila rytmus i kouzlo. Ti nejlepší skladatelé dokáží ve svých mistrovských dílech vytvořit pomlky - pauzy, které nutí zadržet dech, aby se pak následné tóny o to více mohly rozeznět a rozletět.) Zastavení a spočinutí u jednoho obrazu tedy chápu jako vklad pro další akceleraci příběhu. Japonští umělci jsou důkazem, jak jemné a nenásilné umí být komiksy, které se soustředí na předvedení emocí nebo vtažení do atmosféry místa, kde se komiks odehrává.

Obraz v publikaci – nejčastěji fotografický doprovod textu, někdy dokonce s dominantní funkcí.

Obraz/ilustrace v učebnici – dokreslení a přiblížení tématu probíraného v textové části, jedná se o samostatnou ilustraci, která dává smysl i bez textu a je ojedinělá (tedy nenavazuje na předešlý obraz a není v sekvenci k dalším ilustracím)

Obraz/ilustrace v (dětské) knize – pomáhá představivosti a navození určité nálady, vtahuje do děje a u mnoha dětí funguje jako stimul jak k přečtení knihy, tak k představivosti a zájmu o příběh.

Obrazy jako komiks – záměrně zde nepoužívám slovo ilustrace, ale plurál slova obraz, protože se jedná o jedinečné spojení obrazů a textu, které využívá obojího v symbiotickém smyslu. Zároveň se jedná o jednotlivé díly, které na sebe přímo navazují, a probíhá mezi nimi interakce, na které se podílí svým domýšlením sám divák-čtenář.



JAK JE NA TOM KOMIKS DNES

A tak se přes obrazy opět dostáváme k fenoménu komiksu, který si v průběhu let dobývá svého místa na slunci.

Dnes už je komiks často brán na roveň ostatním žánrům a ztrácí se jistá pejorativnost v jeho pojmenování²³. Mnoho současných umělců využívá formy komiksu do dětských publikací²⁴, ale i pro odlehčení a přiblížení témat natolik

²³ Na tomto místě by možná bylo vhodné uvést příklad anglických výrazů pro komiks. Původní význam comic vychází z komických - humorných a satirických kreslených příběhů, které byly většinou součástí periodického tisku. Postupně se ustálil na comic strip - pruhu o několika málo políčkách, kam se vtěsna více či méně vdařená vtipná pointa. Mnohem více, než české slovo komiks ale poví další anglický výraz **graphic novels**. Jedná se o grafické romány, které již mívají větší rozsah a také širší škálu stylů a použitých výtvarných prostředků. Již sám název napovídá posunu komiksu – grafických románů k větší umělecké hodnotě a snad i hlubším myšlenkám (nechci tím ale nijak snižovat geniálnost některých kreslířů, kteří i pomocí krátkých stripů dokázali vyjádřit pěkně jadrný vtip – například stripy s námořní tematikou od Johna Ryana – viz příloha)

²⁴ Dětských publikací a časopisů je nepřeberně. Pro příklad uvedu dva kvalitní zdroje – Foglarovy příběhy překreslené do komiksu kreslířem Marko Čermákem a dále časopis Pojd' si hrát s barevnými komiksy od dětské ilustrátorky Markéty Vydrové

vážných a seriózních jako je naše historie a příběhy pamětníků. Jeden příklad za všechny – v minulých letech vydaná sbírka komiksů o válečném a totalitním období naší země – Ještě jsme ve válce²⁵. Umělci zde ztvárnili příběhy, které jim vyprávěli pamětníci a svým osobitým způsobem tak vytvořili most mezi generacemi. Komiks, jako moderní medium (přestože víme, že má počátky již před naším letopočtem) a příběhy lidí, kteří toho mají tolik co říct, a kterým se často nenaslouchá, aby se pak v budoucnosti opakovaly chyby z minulých let. Zde se plně ukazuje síla komiksu – umění vyprávět a vtáhnout do děje i myšlenek skrytých v obrazech. Už dávno komiks není jen karikovaná lineární kresba kolorovaná těmi nejkřiklavějšími barvami. Přestože i tento směr má stále své místo mezi tvůrci i čtenáři, najdou se i výtvarné skvosty založené na malbě (z českých tvůrců například Pavel Čech – svou lásku k malbě na plátno využil při tvorbě nádherných autorských komiksových knih Dědečkové či Dobrodružství Pepíka Střechy), na koláži (Toy_box využívá mnoha technik pro doslova interaktivní četbu jejích komiksů) nebo například na precizní práci s tužkou a kresbou vůbec (Shaun Tan a jeho příběh Eric či industriálně zaměřené komiksy The Lost Thing, The Arrival...). V Anglii se také těší velké popularitě knihy Olivera Jefferse, které v sobě mají nesporné prvky komiksu a svěžest neotřelých nápadů a nových možností využití různých materiálů a koláží²⁶.

» obr. 1: Pavel Čech

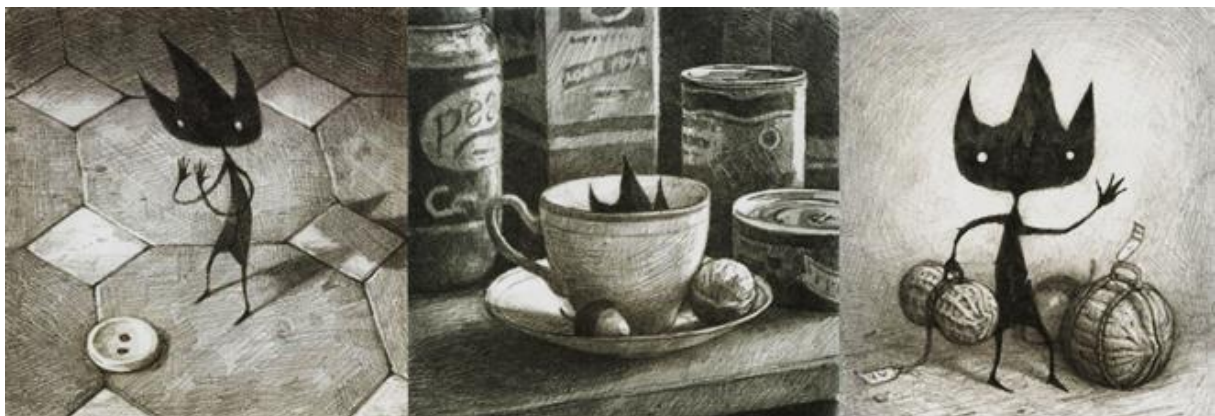
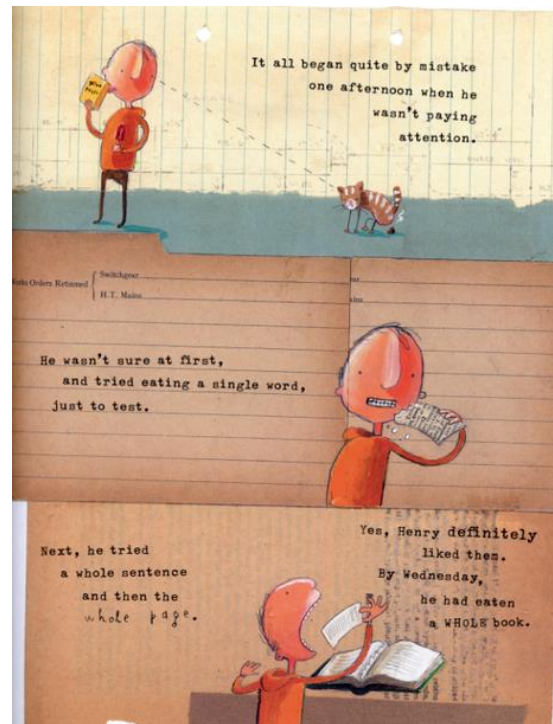
» obr. 2: Toy_box

» obr. 3: Oliver Jeffers

» obr. 4: Shaun Tan

²⁵ KROUPA, Mikuláš a kol.: Ještě jsme ve válce. Post Bellum/Argo/Ústav pro studium totalitních režimů, Praha, 2011

²⁶ Otvírá se tím doslova takové „meziřádkové čtení“, kdy je stejně zajímavé objevovat, na co Jeffers maluje a píše, jako to, co maluje. V knize The Incredible Book Eating Boy jsem dokonce natrefila na podkladovou stránku z české knihy...





CO DĚLÁ KOMIKS KOMIKSEM / DEFINICE

Může-li být tedy komiks kubistický, impresionistický, malovaný i skládaný koláží, není jeho výtvarné zpracování jeho podstatou. Co tedy dělá komiks komiksem? Blížíme se zde znovu k nutkání formulovat, přesně vytyčit hranice, najít definici, co komiks je a co není. Tentokrát se tomu nevyhneme a podíváme se, k čemu došli jiní. Pro povzbuzení bych začala Thierry Groensteenem, který nazval jednu celou kapitolu své knihy Stavba komiksu „Nenalezitelná definice“. A opravdu dostal svému slovu a definici nenašel. Respektive se úspěšně ubránil všem navrženým definicím, jako nedostačujícím. Během sedmi stránek, v nichž se hledá definice, ale zmíní mnoho důležitých aspektů komiksu, které opravdu většinu definic degradují na neúplné či omezující. Například Kunzleho čtyři podmínky²⁷ komiksu navrhuje pro jejich zaujatost a přizpůsobení potřebám (zaměření na knihtisk), přestože souhlasí s tvrzením, že obraz je v komiksu dominantní a převládá nad textem²⁸. Jeho první bod zase koresponduje vcelku dobře s Eisnerovou představou o sekvenčním umění.

Will Eisner se pokusil definovat komiks jako sekvenční umění, nazval tak celou svou knihu²⁹. Toto vyměření pojmu je poměrně široké a mnozí další na něm stavějí jen jako na základu, ke kterému přidávají další upřesnění. Zároveň ale Eisner dává prostor pro to, aby se podařilo dívat na komiks s otevřenými očima a hledat ho i v netradičních postaveních. Důležitou podstatou komiksu – sekvenčností – ale vylučuje například obrazy o jednom políčku, které se používají při ilustrovaných vtipech a karikaturách v novinách či obrazy Roye

²⁷ 1) musí se prezentovat jako sekvence oddělených obrazů; 2) obraz v něm (komiksu) musí převládat nad textem; 3) komiks musí být vytvořen se záměrem reprodukování a objevit se na tištěném nosiči (...) pro masové šíření; 4) sekvence musí vyprávět příběh současně morální i soudobý (Kunzle 1973, str. 2)

²⁸ GROENSTEEN, Thierry. 2005, str. 20

S tím zase nesouhlasí Harvey (2001), jehož definice komiksu vylučuje ta díla, v nichž není verbální - textová část. To by ale znamenalo vyloučit z komiksu třeba Tanův grafický román Nový svět, který zvládá vyprávět příběh přistěhovalců bez jediné textové bubliny.

²⁹ EISNER, Will. 1985

Lichtensteina³⁰, které sice mají všechny náležitosti komiksového zpracování postav a stylem odkazují na grafiku komiksu, chybí zde ale sekvenčnost.

Na Eisnerovi staví další z teoretiků komiksu – Scott McCloud, který ale definici provádí doslova titěrným hledáním. Postupně usměřňuje umění nejprve na vizuální umění a pak dokonce jen na obrazy. Přidává slovo juxtapozice, které vystihuje soudržnost komiksových polí postavených vedle sebe, čímž vymezuje komiks od filmu. A po mnoha argumentech dochází ke snad již přesné, ale pro běžný život těžko použitelné definici: komiks je záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných statických obrazů³¹. Nutno dodat, že celým procesem čtenáře provází velmi intuitivně a pro mnohé tak tvoří dobře přijatelný koncept komiksu. I když Groensteenův systém vinět (políček), rámců, hyperrámců (stran) a dalších pro komiks zásadních prvků je jistě přesnější a více zaměřený na stavbu komiksu.



ZNAKY A SYMBOLIKA KOMIKSU³²

Stejně jako každé jiné umění, má i komiks své výtvarné a vyjadřovací prostředky. Má svá pravidla a rozpoznávací znamení – jinak řečeno symboliku. Komiks v tradičním podání je opravdu symbolicky velmi nabitý – každý detail obrazu může mluvit sám za sebe a dává čtenáři více informací, než textová část. Erudovaný a zkušený čtenář komiksů tak již na první pohled pozná, kdo je „ten zlý“, kdo bude „intelektuál“ a kdo třeba „hrdina“. A

³⁰ Lichtenstein – americký pop-artový umělec a současník Andy Warhola se zaměřil na komiksový styl, který uplatňoval při jeho velkoplošných malbách na plátno. Černá obrysová linie, zjednodušené postavy, komiksově bubliny s textem, dokonce i pro komiks příznačné zaznamenání zvuku či pohybu, to vše Lichtenstein dal do svých obrazů, které jako by komiksu z oka vypadly. Obrazy jsou ale samostatné jednotky a není mezi nimi pojítka příběhu či postavy, a právě to je jedním z nejdůležitějších aspektů komiksu.

³¹ MCCLOUD, Scott. 2008, str. 5-7

³² Pro jistotu zde uvedu na pravou míru, jak vnímám pojmy znak a symbol. Znak má zcela jasný ucelený smysl, jež zastupuje v grafické podobě. Symbol ale přesahuje svůj jednoznačný význam a tak je jeho grafická podoba spíše vodítkem k zamyšlení a nacházení třeba i skrytějších významů.

Pro podložení zmíním slova Jana Bažanta (1992) „*Chápeme-li umělecké dílo jako znak, obraz a jeho smysl tvoří uzavřený celek: druhé zcela vyčerpává první. Znak a to, co je jím vyznačeno, tvoří nedílnou jednotu. Chápeme-li umělecké dílo jako symbol, tedy jako takový znak, jenž je jedinečný, neredukovatelný, nepřeložitelný a ve své úplnosti nepoznatelný, potom se obraz a jeho smysl pouze částečně překrývají, neboť druhé dalece přesahuje první.*“ (str. 150)

zdaleka to nemusí být jen postava v přiléhavé kombinéze zvýrazňující vypracovaný svalový aparát. Důležité informace řekne třeba i tak triviální věc, jako je spirála cigaretového kouře, různé linky tvořící rysy obličeje nebo symbolika oblečení, kterým postavy disponují. O privilegii komiksu zaznamenávat graficky zvuky a pohyb ani nemluvě. Kolik toho může v sobě komiks skrývat třeba i promyšleným layoutem, to vše dokazuje rozborem komiksu „Steve Canyon“ Umberto Eco ve své knize Skeptikové a těšitelé³³. Eco dále pokračuje slovy: „Už jen sám grafický znak, jak si jej komiks vyžaduje, nutí do stylizace, takže postava se stává čím dál více hieroglyfem.“

IKONIČNOST

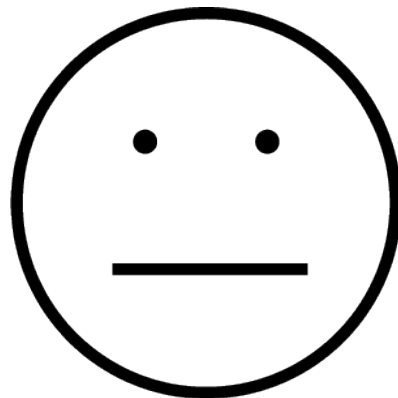
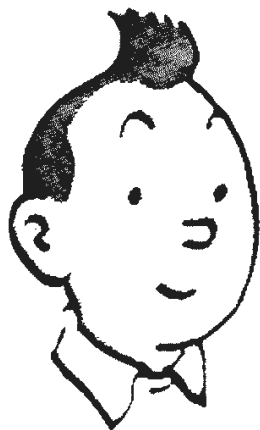
Jedním ze znaků komiksu tedy jistě bude **ikoničnost** – samozřejmě moderní a umělecké komiksy a grafické romány už nezůstávají jen u karikovaných postaviček, ale jak jsem již výše zmínila, míří do všech sfér uměleckých směrů i stylů a prostředků. Ikoničnost se dá ale objevit i v téměř fotorealistickém stylu Shaun Tana, či v olejomalbách Pavla Čecha – nelze totiž tvořit grafický román, kde se postavy neustále objevují znovu a znovu v nových komiksových políčkách, aniž by člověk nacházel podobnost a tedy symboly typické pro onu postavu. Jinak by se změť neidentifikovatelných postav podobala některým nevydařeným románům, kde se to jmény jen hemží a už nevíte, který Gonzáles je který. Pokud tedy máme postavu kreslit dvacetkrát po sobě, je třeba být natolik dokonalý kreslíř, že bude postava vždy dobře rozpoznatelná – a zde musíme vsadit na to, že budou lidé všímaví a v malém formátu si dokáží všimnout originality každé osobnosti stejně jako v reálném světě. Anebo vybrat postavy s výraznými rysy, případně dané rysy zvýraznit³⁴. Je-li v komiksu jeden starší pán s knírem a druhý starší pán bez kníru, asi si je jen těžko spleteme. Kdežto dvě krásné tuctové dívky s totožnými modelkovskými mírami a dlouhými vlasy opravdu potřebujeme odlišit něčím jiným. Ideálními symboly mohou tedy být oblečení, doplňky či typická gesta, nebo výrazně odlišné verbální projevy.

³³ ECO, Umberto. 1995, str.144nn (170)

³⁴ Naštěstí máme výrazné politiky, na kterých se karikování cvičí jedna báseň.

STYLIZACE A KARIKATURA

Ikoničnost jde ruku v ruce se zjednodušením – **stylizací a karikaturou**. Mnoho komiksů pracuje právě s tím, že jednotlivé postavy zjednodušuje a ubírá jim na realističnosti a zároveň tím dává vyniknout typičností, které se stávají znaky a atributy dané postavy. To má hned několik výhod – postavy jsou lépe poznatelné a také se může tolerovat jistá nepřesnost kresby při tvorbě, pokud se však dodrží předem stanovená ikoničnost každé postavy. Co je ale velkou výhodou karikatury zjistíme, když se na věc podíváme z psychologického hlediska. Proč jsou karikované kreslené postavičky tak populární? Rozhodně nemůžeme o všech říci, že by byly roztomilé. Scott McCloud v knize *Jak rozumět Komiksu*³⁵ zmiňuje jednu velmi důležitou schopnost člověka – snažíme se všude najít náš obraz. Ve dvou tečkách a přímce uvnitř kruhu, v elektrické zásuvce, v náhodných stínech či v masce auta, všude jsme schopni spatřit lidskou tvář. Karikatura je nám tedy velmi blízká a umíme s ní pracovat. Co je ale přínosem karikované postavy v komiksu na rozdíl od realistické kresby či fotografie je to, že čím jednodušší kresba je, tím více jsme schopni se s ní ztotožnit. Fotografie Piet Mondriana odpovídá právě jen nizozemskému malíři éry neoplasticismu (i když..., co ten knírek!?), zjednodušená postava Tintina od belgického kreslíře Hergého již může být jakýkoli chlapec s čupřinou blondatých vlasů a dvě tečky s čarou uvnitř kruhu, to může být dokonce i žena! Čím jednodušší tedy postava, tím více lidí se s ní ztotožní a lépe tak vplují do příběhu, děj vezmou za vlastní a část úspěchu je tak zajištěna.



³⁵ MCCLOUD, Scott. 2008, str. 31

ONOMATOPOIE A MOTION LINES

Pokud se bavíme o znacích a symbolech komiksu, nemůžeme vynechat již zmíněné grafické zaznamenání zvuků a pohybu. Čárám, které se objevují za vozidlem, když uhání komiksovým políčkem, nebo rozostřené křivky naznačující, že se někdo doslova klepe zimou, se říká **motion lines** (speed lines). Jak anglická slova napovídají, jedná se o pohybové linie. Takovéto jednoduché grafické symboly nám zprostředkovávají nemálo informací, které by se jinak musely vyjádřit slovy. V závislosti na velikosti, tvaru a struktuře těchto linií tak můžeme odlišovat rychlost a směr pohybu, pocit zimy či horka...



Blacksad: Juan Diaz Canales a Juanjo Guarnido

Snad omluvíte poněkud surovou ukázkou, nicméně právě v takových kouscích jsou následující prostředky nejlépe viditelné. Zde na ukázkce tedy krásně vidíme práci s onomatopoií a motion lines. Kupříkladu v druhém políčku výraz THAMM! indikuje silný, tupý náraz, který jistě kontakt kovové lahve s hrudí způsobil. Na

spodním obrázku je nám jasné, že CRACK! už postrádá jakoukoli tlumenost a náraz tedy znamenal velmi tvrdý a doslova křepavý dopad kovu na lebku. Slova zde plně a adekvátně zastupují zvuk, který dodává naraci na hloubce a detailnosti.

Velmi často jsou používané výrazy, které přímo ve své textové podobě něco znamenají. Anglické slovo crack znamená narazit, nakřápnout, rozbít. A jeho použití odpovídá záměru, jak vidíme na ukázce. Svůj význam si ale slovo drží i v jiných jazycích – už tedy není jen grafickým přepisem slova, ale znakem nesoucím tentýž význam pro všechny jazyky.

Dalším sémiotickým bonbonkem jsou **zvukové efekty** (sound effects). Vrátime-li se opět ke zmíněné „roztřesené linii“ naznačující, že je dané postavě zima, můžeme stejnou informaci podat i jinak – vedle mrznoucí postavičky vykreslíme mihotavá písmena BRRRR!. Sémiotika komiksu se tedy rozšiřuje dále i do textové části – tentokrát jde o slova, která se zakomponují přímo dovnitř obrazu a stávají se tak jeho součástí. Právě ona zastupují zvuk, který jinak čistě vizuální medium komiksu běžně předat nemůže. Zvuk se tedy dá vyjádřit jak fonetickou podobností – onomatopoií: projíždějící auto se ozve svým WROOOOM!, spící postavička potichu vydává své ZZZZZZ..., překvapený výkřik je zaznamenán jako UÁÁÁÁÁ!; tak se dá vyjádřit i stylem písma: například tučné a ostré písmo bude pravděpodobně znamenat rozčilení, jemné a oblé tvary písmen zase navozují klid, jistotu a podobně. Při čtení komiksu nám nedělá problém si živě představit zvuky v naší hlavě (dokonce lépe než při čtení klasického textu), protože v něm dostáváme vodítko, jak bychom měli dané zvuky slyšet³⁶.

³⁶ Yet when we read them (komiksy), we vividly imagine the sounds in our heads (even more than we do when reading linguistic texts) because we are given cues as to how we are supposed to hear them.
<http://uwindsorcomics.blogspot.cz/2009/02/lettering-visualizing-sound-in-comics.html>



Batman: Bob Kane

Na této ukázce si všimněme především textové bubliny, ve které je použito různé tloušťky písma. Batman chrání před policií hledaného Jokera slovy: „Zůstaňte zpátky! Nikdo se nedotkne mého partnera, když já jsem nadohled.“ Text je srozumitelný již při prvním přečtení, co mu ale dodává na expresivnosti, to je důraz, jakým jsou jednotlivá slova vyřčena. Stay back! je vypsáno největší velikostí a tloušťkou fontu a může být tedy právem považováno za výkřik veliké intenzity. V další větě je zdůrazněno slovní spojení „můj partner“ – Batman tak nikoho nenechává na pochybách, že v této situaci stojí bez debat po boku Jokera. A konečně vyzdvižení zájmena „... když JÁ jsem nadohled.“ má napovídat o tom, že Batmanova osobnost se těší jisté vážnosti. Že zmínění jeho jména znamená oznámení moci a síly a autority.

TEXTOVÉ BUBLINY

Tak jsme došli až k textu – ten se v komiksu vkládá do **textových bublin** (speech bubbles). Jejich úkolem je nejen spojení textu a obrazu, ale také určují, komu patří daná promluva. Zároveň i u speech bubble hraje velikou roli její styl – jedná-li se o oválnou či obdélníkovou bublinu se zobáčkem nasměřovaným k nějaké postavě, jde o vyslovenou promluvu. Jde-li ale od postavy několik bublinek zvětšujících se do obláčku, jedná se o myšlenku, která nebyla vyslovena nahlas. Naopak velmi nahlas jsou vyřčena slova, která jsou vložena do ostré, hrotité bubliny. Podobně jako u zvukových efektů, i u bublin nám jejich grafická podoba napoví mnoho o výrazu a náladě či intenzitě projevu.

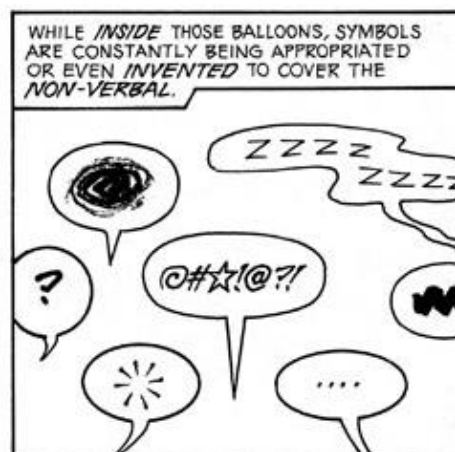
S pomocí drobných detailů umí tvar bublin perfektně ilustrovat ironii, emotivnost či víceznačnost. Pro následující dvě ukázky použiji obrázky z Understanding Comics od Scotta McClouda. Podívejme se tedy na speech bubble s textem: „Oh, it's you!“ („Aha, to jsi ty!“). Pokud bychom bez jakéhokoli kontextu četli tato slova v běžném textu, mohla by znamenat: překvapení, překvapení milého rázu, úlevu, zjištění, zklamání... Zato komiksová bublina dokáže vyjádřit i emoci, v níž jsou slova vyřčena. Na tomto obrázku je jasné, že se jedná o chladné zvolání. Rampouchy na mrznoucí speech bubble odrážejí zklamání ze zjištění, o koho se jedná.



IKONKY

Podobně jako speech bubbles a sound effects funguje ještě jedna důmyslná pomůcka patřící téměř výhradně komiksu – **ikonky**. Nemám teď na mysli výše zmiňovanou všeobecnou ikoničnost ani znaky, což jsou spíše hyperonyma pro námi rozebírané komiksové složky. Ikonkami míním drobné detaily pomáhající porozumět, co která postava vnímá, cítí, jak reaguje, co se v ní děje... Jedná se o zjednodušení symbolů až na jejich podstatu tak, aby neměl žádný čtenář problém

s jejich rychlým pochopením a dovedl tím „číst myšlenky“ podobně jako u obláčkových speech bubbles. V praxi se postupně velmi osvědčily ikonky rozsvícené žárovky znamenající náhlý nápad či otazník, který se přikreslí ke zmatené postavice, blesky znamenající rozčilení... Stejně tak fungují i gesta - pot na čele, jedná-li se o stresovou situaci, vykulené oči při překvapení či



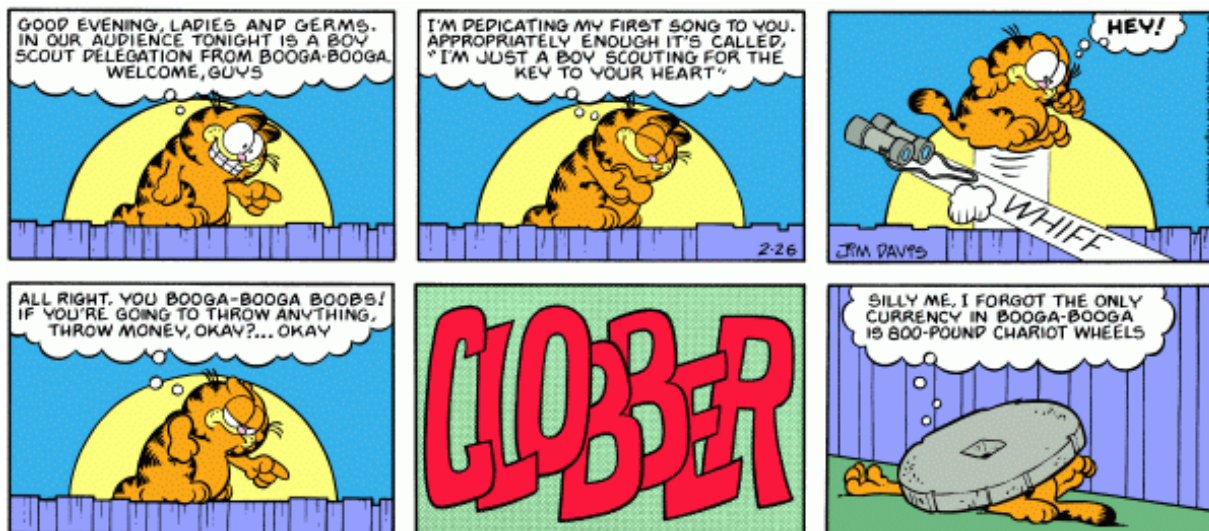
zacpání si nosu před něčím páchnoucím. Gesta se shodují s těmi v běžném životě, ale jsou zveličena a schematizována, takže jich komiks využívá již jako symbolu.

PANELY

Již byla popsána postava i s jejími projevy, zbývá ji tedy zakomponovat do jakéhosi komiksového rámce. Ten je tvořen **panely** - komiksovými políčky, která jsou od sebe graficky oddělena a rozčleňují tak naraci, fungují jako hranice či přechod mezi různými místy, časy či úhly pohledu... McCloud (2008) popisuje dokonce celou teorii odlišných přechodů mezi panely³⁷. Obrovským přínosem panelů je právě to, kde mizí – tedy mezera mezi sousedními panely. Tam se podle McClouda odehrává největší drama a sám divák se stává spoluvůrcem a doslova spolupachatelem všeho, co se odehraje tak říkajíc „mezi řádky“. Komiks je interaktivní médium a potřebuje čtenáře, který není jen pasivní. Na rozdíl od filmu totiž komiks nedisponuje všemi záběry a vybírá jen některé. Co se děje mezi nimi, to už je na čtenářovi. Tak se stane to, že komiksový tvůrce nakreslí v jednom panelu sekeru napřaženou k ráně, ale v druhém panelu ji nenechá dopadnout, jen zakreslí sound effect **AÍÍÍÍÍ!**. A ten, kdo mezi panely spáchá vraždu, je sám divák. Každý čtenář spáchá zločin podle svého gusta.³⁸

³⁷ MCCLOUD, Scott. 2008, str. 70-72

³⁸ MCCLOUD, Scott. 2008, str. 68



Garfield: Jim Davis

Zde se naštěstí žádná vražda nekoná, kocour využívá svých devět životů. Co nám ale komiksový strip nabízí, je krásná ukázka toho, jak pochopíme i „zakrytou“ část příběhu. Je jasné, že kolo srazilo Garfielda na zem, ale přesně jak praví McCloud, jen vy víte, jestli kámen trefil kocoura do čumáku či do břicha.

V tom je obrovská síla komiksu – nejen že čtenář má možnost dotvářet příběh a spolupracovat tak s autorem, ale zároveň může usměrňovat spoustu detailů tak, jak je mu příjemné.

Velmi zajímavou věc zjistila francouzská socioložka Evelyn Sullerotová, která zmiňuje anketu věnovanou schopnosti zapamatování si fotorománu.

(...) čtenářky, které se podrobily testu, si pamatovaly výjevy, které se na stránkách fotorománu vůbec neobjevily. Nakonec se ukázalo, že vznikly příložením dvou fotografií k sobě. Jedná se o sled dvou záběrů (popravčí četa míří, odsouzenec leží na zemi), zatímco čtenářky mluvily o obrázku třetím (odsouzenec klesá k zemi).³⁹

Výše uvedená citace ilustruje, jak přirozená a automatická věc se děje při čtení a tvoření komiksových příběhů. A jedná se o klíčovou schopnost k porozumění komiksových děl, kterážto pracují s lidskou fantazií.

³⁹ ECO, Umberto. 1995, str. 163



KOMIKS JAKO SPOJENÍ OBRAZU A TEXTU

Přestože komiks nepotřebuje slova – Shaun Tan je toho více než postačujícím příkladem – ve své podstatě je komiks specifický právě pro ono spojení textu a obrazu. Spojením těchto dvou svébytných médií nevzniká pokroucená a nejasná kopie jednoho či druhého, ale nová forma, která může v ideálním případě těžit z obou složek to lepší. Dobře to vyjádřil kanadský mediální teoretik Marshall McLuhan⁴⁰: „Zkřížení nebo setkání dvou médií je okamžikem pravdy a zjevení, z něhož se rodí nová forma.“

Oba tyto vyjadřovací prostředky mají něco, co ten druhý sám nedokáže. A tak se jejich spojením tvoří velmi mocné a účinné médium působící ve větším rozsahu. Otakar Hostinský napsal do svého pojednání o umění pro pedagogy: *„Je řeč tvarů (můžeme říci obrazů – pozn. autorky) příbuzná písmu a doplňuje je tím, že sděluje veliký, pro lidskou kulturu důležitý obor myšlenkový, jež slovy vyjádřit nelze.“*⁴¹

Obraz nenahrazuje text, stejně tak jako text není jen popisem toho, co vidíme obrazem. Krásou komiksu je právě tato symbióza, kdy by samotné přečtení textu nestačilo k pochopení a hlavně prožití vyprávěného příběhu. Právě detaily v obrazové složce nám pomáhají číst komiks v té pravé emoční linii, ve které je narace laděna. Tak jako se třeba básníci pokouší o doslova barvitě výrazy do svých poemů, jako se orfismus snažil dostat hudbu na plátno, tak se komiksu daří dostat slova do obrazu. A daří se mu to s úspěchem.

Pro úplnost bych jen dodala, co píše Umberto Eco⁴²: „Skutečnost, že nějaký žánr prokazuje zcela přesné charakteristické stylistické rysy, ještě nevylučuje, že by se vzhledem k ostatním uměleckým jevům nemohl nacházet v postavení parazita. Na druhé straně (...) nijak nevylučuje, že v jiných polohách se dotyčný žánr oproti jiným nachází v postavení promotion a anticipation.“ Myslím, že u komiksu dochází k žádanému jevu spolupráce, kdy jsou si oba žánry navzájem prospěšnými.

⁴⁰ MCLUHAN, Marshall. 2000, str. 259

⁴¹ HOSTINSKÝ, Otakar. 1902

⁴² ECO, Umberto. 1995, str. 167

Nádherně to vypsal spisovatel Ondřej Neff v předmluvě k prvnímu vydání komiksového magazínu Crew (1997):

(...) „comics není ochuzená literatura nebo obohacený obraz. Je to specifický druh umění. Je to průsečík literatury, filmu a výtvarného umění a i to je blbě řečeno. Je to zcela komplementární umění, naprosto samostatné. A když ho neznáme, je to jako kdybychom neměli hudbu. Nebo kdybychom neměli balet. (...) Comics daleko lépe než jakékoli jiné médium vyhovuje dnešnímu bleskovému pochopení podstaty věci. Protože comics, to je konglomerát pohledu na věc, slova a dynamiky vývoje. To žádný jiný žánr nedokáže. Film je proti comicsu ukecaný. V comicsu jsou také akční scény, jak někdo propadne skrz střechu a jiný ho zastřelí a je to ve čtyřech obrázcích. Vám trvá jen vteřinu, než se na to podíváte a procítíte emoci a něco ve vás rezonuje. A taky jsou tu scény zcela neakční, přemýšlivé, navozující náladu. Ve vás, ve vaší duši vyvolávají ty obrázky zcela specifické stavy. Děje se v ní něco jiného, než je nakresleno a napsáno. Což je podstata umění.“

To, co se děje v ideálním případě, není však naprostou samozřejmostí. Dobrá spolupráce obrazu a textu svědčí o kvalitě komiksu, což se ale nemusí podařit vždy. A důvodů může být hned několik. Převážně vnímáme, že v komiksu vypráví obraz i text stejný příběh, to ale nemusí být pravda doslova. Kdyby totiž text říkal úplně to samé co obraz, jednalo by se o ukrutně nudné počtení – stalo by se tak popisem toho, co již vidíme a tak bychom „četli“ dvakrát to samé. To, co vypráví obraz s textem společně, tedy není příběh, ale spíše fabula⁴³. Tedy děj či raději náš dojem z příběhu – něco, co si čtenář sestavuje až dodatečně po přečtení díla⁴⁴.

Text totiž může říkat něco, co obraz ukazuje z odlišného úhlu pohledu, nebo s časovým či prostorovým posunem – a tím dodává příběhu větší hloubku, vícehledovost. Právě o tomto mluví David Lewis, když píše:

⁴³ Podle Slovníku cizích slov je fabule souhrnem událostí a příběhů časově a příčinně spojených.

⁴⁴ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fabule>

„Obojí, text i obraz, představují události tak, že se shodují s hlavní zápletkou, ale ne nutně s místem, časem či úhlem pohledu. Titulky se mohou zaměřit na vnitřní monolog postavy, zatímco panely ukazují tuto postavu utíkající do bezpečí. Nebo opačně, textové bubliny mohou vyjadřovat hádku mezi rodiči, kteří jsou mimo zobrazovaný panel, zatímco obraz se zaměřuje na uplakané dítě snažící se usnout.“⁴⁵

A dále Lewis zmiňuje, že slova budou vždy potencionální hrozbou pro komiks a jeho identitu, protože jeho nejpodstatnější složkou má zůstat obraz. Podívejme se jen zpět ke kapitolám, v nichž jsme hledali podstatu a definici komiksu. Nepochybně jeho největším přínosem je spojení textu a obrazu, přesto ale existují plnohodnotné komiksy, které nemají žádný text a naraci provádí pouze pomocí obrazových polí. Převaha textové části nad obrazem je ale destrukcí komiksového media. Komiks bez obrazu prostě neexistuje.



KOMIKS VERSUS FILM

Tuto kapitolu jsem nazvala dosti rivalsky, ale v podstatě se o žádné nepřátelství nejedná. Naopak obě formy narace se od sebe navzájem učí a využívají technik a způsobů vlastních tomu druhému. Nespornou výhodou komiksu je kompaktnost mnoha panelů na jedné stránce, kde je opravdu lze shlédnout během pár vteřin a pak se k nim postupně a detailně vracet – oproti filmu, kde jsou jednotlivá políčka promítána v čase a nelze se tak vracet k podrobnostem, které již proběhly⁴⁶. Zároveň ale komiks někdy využívá

⁴⁵ LEWIS, David. 2010, str. 71

„Both art and text present events from the same general plot, but not necessarily at the same time, in the same order, or from the same viewpoint. The captions may be disclosing a character's inner monologue, while the panels show that character leaping to safety. Or, as reverse example, word balloons could be vocalizing a fight between two off-panel parents while the panel focalizes on a tearful child trying to sleep.“

⁴⁶ Samozřejmě vím o existenci tlačítek play back and front. Jejich použitím se ale naruší kontinuita filmu - čas je přerušen a divák je chtě nechtě vytržen z příběhu. U komiksu je tomu jinak – lidský zrak má v povaze tĕkat po předmětech našeho pozorování a tudíž mu nevadí, že stráví na jednom detailu více času, třeba i opakovaně, a jinému věnuje jen letmý pohled. Stále je udržován v prostředí příběhu, kterým prochází.

filmových scén, jak již zmínil Neff. Mnoho akčních panelů je oživeno právě skvělou prací kamery – tedy různých úhlů pohledu, přiblížení a oddálení objektů, dokonce u Rabatého se objevuje famózní hra s rozostřením „kamery“.



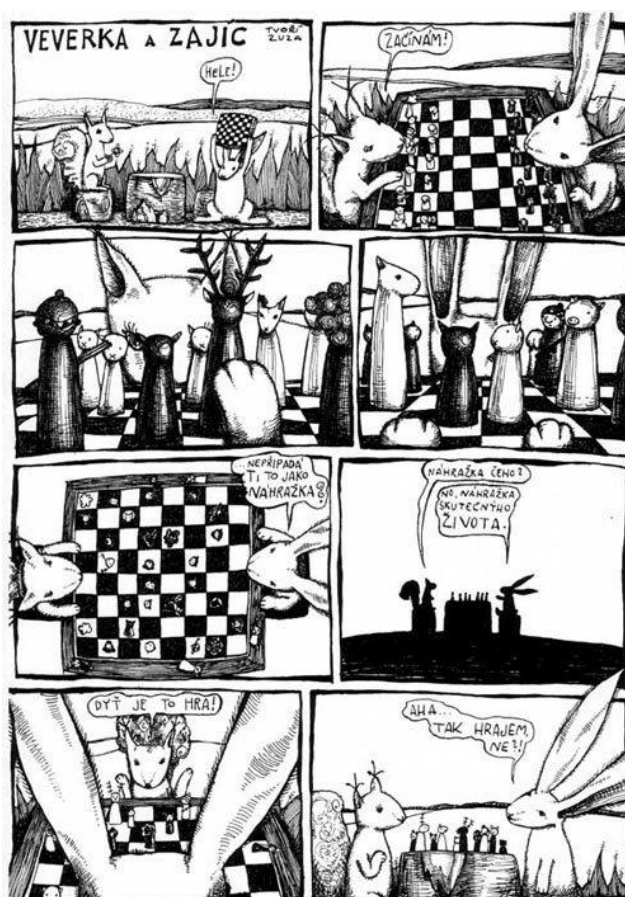
Ibikus: Pascal Rabaté

V prvním políčku je „kamera“ zaměřena na muže v popředí. Jedná se tedy o jeho moment – je důležitý on a jeho role v příběhu. Až po zaostření kamery na druhého muže v pozadí může začít dialog mezi oběma, protože je čtenář s postavami již seznámen. A co víc, zaostřování je prvkem napětí a ozvláštňení.

U ilustrací je rozdíl od skutečnosti ten, že dá autor do obrazu přesně to, co chtěl. Maluje-li v plenéru rušnou ranní ulici, kde si hrají děti a nelíbí-li se mu ten trouchnivý stožár v popředí, tak ho prostě nebude malovat. Nepotřebné či rušivé elementy do svých kreseb nemusí dávat, protože je na něm, co si vybere. On je

tvůrcem obrazu a jeho režisérem. To se ale nikdy nepodaří i nejlepšímu režisérovi filmu. Skutečnost a média velmi blízká skutečnosti, mají příliš mnoho detailů, které se nedají ovlivnit. Vždycky je šance, že kameramanovi vleze do záběru náhodný chodec, nebo přiletí na oblohu mrak či dokonce vyleze z pod čepičky kapitána Sparrowa cedulka značky Adidas... K tomu patří i to, že se musí pracovat s technikou, kterou je na rozdíl od lidských očí potřeba poměrně složitě obstarávat. A tak není samozřejmost, že je kamera dobře zaostřena – někdo to musí hlídat a doladovat. Stejně tak může využít vhodného doostřování z původního bokehu⁴⁷, což dodá na působivosti a nevšednosti. A tady se právě ukazuje síla těch, kdo umí využívat poznatků i z jiných odvětví – ilustrátoři se dívají očima a tudíž mají svět kolem sebe i svá díla pěkně zaostřená. Využít potenciálu záměrného rozostření je krok mimo konvenci a proto velmi vítaný.

Výše zmíněné různé úhly pohledu také přispívají k oživení komiksu. Pokud je totiž vše nahlíženo pouze en face, získává již tak 2D prostor ještě větší plošnost a styl postupně začíná čtenáře nudit. Například důstojnost či velikost postavy je mnohem více zřetelná, je-li podpořena nazíráním z podhledu. Stejně tak díváme-li se očima postavy, jejíž části těla jsou nám viditelné, dokážeme si lépe představit, jak celou situaci vnímá právě tato postava. Oddálení probíhané situace na jednom z panelů může napomoci utvořit si názor o prostředí, ve kterém se situace odehrává. Perfektní ukázkou zde vidíte v díle Zuzany Andělové.



⁴⁷ Termín používaný mezi fotografy pro záměrně rozostřené pozadí snímku.

Již jsem ale psala, že komiks a film jsou si rovnocennými partnery, proto je na čase ukázat pár příkladů, kdy se film učí od komiksu. Nejenže komiks byl mnohem dříve, a tudíž byl jistě inspirací pro sekvenční probíhání obrazů – u filmu tedy ne juxtapozičně⁴⁸, ale komiks může sloužit i jako poměrně vhodný nástroj ke scénáři. Zde ale opět přichází ke slovu ona mezera mezi komiksovými panely – co si u komiksu domyslíme, je potřeba ve filmu alespoň částečně zobrazit. Jednotlivá oddělování panelů odpovídají filmovému střihu a Eco dochází k závěru, že komiks v rovině střihu už dávno používal postupů, které inspirovaly postupy uplatněné ve filmu později⁴⁹.

Mnohem okatější způsob využití komiksových možností ve filmu se ale podařil autorům snímku Alois Nebel z roku 2011. Film byl vytvořen na základě stejnojmenného grafického románu⁵⁰ za pomoci rotoskopie⁵¹ a následné úpravy do komiksového stylu. Ve filmu se prolíná kreslená vrstva s reálným podkladem, který všemu dodává nádech neskutečné reality. Snímek je takovou koláží reálného světa se světem ilustrací a především komiksu. Poměrně zdlouhavý postup tvorby byl nakonec odměněn pozitivními ohlasy a přispěním k renesanci komiksové tvorby u nás.



⁴⁸ Komiksová políčka jsou juxtaoponovaná – tudíž řazená v prostoru vedle sebe. Filmová pole jsou promítána v čase do jednoho místa.

⁴⁹ ECO, Umberto. 1995, str. 168

⁵⁰ RUDIŠ, Jaroslav; Jaromír 99. Alois Nebel – trilogie, 2006

⁵¹ Animační technika, kterou se překreslují filmová pole rámeček po rámečku. Vznikne tak kreslený film na podkladu filmu hraného.



KOMIKS VE VIRTUÁLNÍM SVĚTĚ

Na filmový komiks docela přímo navazuje i další počín digitalizace komiksů – tentokráte do počítačové hry. Mluvím o projektu „Československo 38-89“, na kterém stále pracují umělci i technici z Olomouce. Jejich vizí je vytvořit sérii výukových simulací, které kombinují prvky interaktivního komiksu a počítačových her⁵². Spolu s atraktivní grafikou se tedy žákům do hlav dostane i spousta informací o pohnutých dějinách Československa. Navíc jim autoři dávají prostor pro vlastní zásah do „dějin“ tím, že se mohou v rozhodujících situacích zachovat, jak uznají za vhodné, a tím ovlivnit následující události. Interaktivně „prožijí“ dobové události z pohledů různých aktérů, což jim pomůže rozvinout hlubší porozumění komplexních politických, sociálních a kulturních souvislostí. Podle oficiálních stránek projektu je kladen důraz také na to, aby děti zjistily, že žádná z postav a událostí není jen černobílá. To, co se z jednoho pohledu jeví jako dobré, může mít z jiného hlediska dopad úplně opačný. Celkově je tedy „Československo 38-89“ postaveno na čtyřech důležitých pilířích – motivace, zapojení, multiperspektivnost a odpovědnost.



Naštěstí se tedy komiks začíná dostávat i do výuky a lidé objevují jeho výchovný a vzdělávací potenciál. Do škol by se měla hra dostávat postupně po roce 2015, kdy počítají tvůrci s dokončením všech částí projektu. Stále se ale jedná o výukový materiál pro vyšší ročníky, proto neusněme na vavřínech a pusťme se do práce i pro komiks do základních škol.

⁵² Text z oficiálních stránek <http://www.cs3889.cz>

Když už jsem zmínila využití komiksových prvků v počítačové hře, neměla bych opomenout ještě jednu ukázkou z české tvorby – hru Machinarium⁵³. Jedná se o ručně kreslenou adventuru, jejímiž autory jsou umělci z firmy Amanita Design. Velký úspěch hry je založen především na kvalitním vizuálním zpracování a drobným úkolům a hádankám často obsahujících vtip. Veškerá komunikace ve hře probíhá pomocí komiksových bublin⁵⁴, které zde mají široké využití. Spojení komiksových prvků do této „jedné velké kresby“ napomáhá tomu, že text ani další podávané informace nepůsobí rušivě, ale příjemně zapadají do grafického konceptu hry.



Zároveň komiksově bubliny ulehčují porozumění a vyzdvihují intuitivnost celého procesu. Jedná se o grafický jazyk srozumitelný i malému dítěti, a přesto neurážející dospělého vzdělaného člověka.

⁵³ <http://machinarium.net/cz/>

⁵⁴ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Machinarium>



VZDĚLÁVACÍ POTENCIÁL KOMIKSU

Tak jsme se postupně dostali až k jádru mé práce – využitelnosti komiksu ve výuce. Samozřejmě nechci vychvalovat komiks jako jediný možný a hlavní způsob vzdělávání, přestože mě nenapadá žádná oblast, která by se nedala zpracovat komiksovou formou. Nespornou nevýhodou komiksu je však jeho rozsáhlost – obrazy samozřejmě zabírají mnohem větší prostor, než čistý text a tak tam, kde je učivo rozsáhlejší a podrobnější, vysvětlení nějakého tématu pomocí komiksu musí být vysvětleno na mnohonásobně větším počtu stránek, než pomocí samotného textu. S tím souvisí i ekonomická stránka – učebnice něco stojí, kvalitní učebnice stojí ještě o něco víc a případná kvalitní učebnice s rozsahem, jaký požaduje komiks, bude zřejmě v další cenové kategorii.

Na druhou stranu, kdo by se zdráhal vložit peníze do jedné z mála věcí, kterou vám nikdo nevezme – do vzdělání?!

A teď už je na čase zmínit ta pozitiva, pro která stojí za to, používat komiksově učebnice. Ráda bych zde citovala svého tatínka, který – ač není původně obdivovatelem komiksu – poznamenal, že učivo vypravované komiksem může být nádherně záživné, dokonce vzrušující a napínavé. A žákovi se mnohem lépe vybaví, protože se mu látka bude vybavovat pomocí obrazů.

BLÍZKOST OBRAZŮ

Dětem dnešní doby je obrazová podpora mnohem bližší, než dříve. Vezměme si jen, kolik piktoqramů⁵⁵ dosáhlo svého samozřejmého použití v běžném životě. Lidé jsou zahrnuti obrázky a zvláště děti jsou na ně ještě citlivější. Vždyť i knihy, které v průběhu života čteme, ponenáhlu mění svou strukturu. Jak stárneme a stáváme se „vzdělanějšími“, mění se obrázkové knihy bez textu na tištěné knihy s ilustracemi a i z nich postupem času mizí obrázky, až dospíváme k těm velkým

⁵⁵ Piktoqram je grafický znak či ikona, která sděluje svůj význam pomocí vizuální podoby se skutečností. Jedná se kupříkladu o mužské a ženské postavičky na dveřích k toaletám. Přestože na nich nemusí být napsáno WC, nikoho (znalého naší kultury) by nenapadlo, že se jedná třeba o pánské a dámské kadeřnictví. Celá struktura a použití piktoqramů je založena na schopnosti rozumět stylizovaným ikonkám a v mnoha případech na přijetí již historického faktu, že například kolečko s křížkem symbolizuje ženu.

„opravdovým“ knihám složitého jazyka, kde se obrázky vnímají téměř jako znak slabošství⁵⁶. Ale přesto člověk jakéhokoli věku má tu úžasnou schopnost uchovat v sobě malé dítě – a do jaké míry je stále dítětem, do té míry zůstává vnímavý pro obrazovou část publikací.

*„Dítě, to jsou samé oči. Věci, které vidí, se ho dotknou nepoměrně víc než to, co slyší.“
(G. Ch. Colomb in Clair)*

Tento citát plně podporuje, co již bylo zmíněno v kapitole „ilustrované učebnice“ a poukazuje na to, jak důležité je, abychom dětem dávali podněty ve vizuální rovině. Osobně jsem se častokrát setkala s tím, že mi při vybavování si probraného učiva vytanula na mysli stránka z učebnice a třeba i konkrétní roh vpravo dole – na informaci zde zmíněnou už ale paměť nestačila. V poznámkách, kam jsem si často více kreslila, než psala, jsem ale docházela k mnohem lepším výsledkům. Dodnes si třeba pamatuji dílo Svatopluka Čecha - Jestřáb kontra Hrdlička, protože jsem si k názvu, kterému jsem původně ze zadní lavice špatně rozuměla „Jestřáb modrá kulička“, nakreslila jestřába s modrou kuličkou v zobáku. Celé alegorické dílo se mi tak vepsalo do paměti mnohem lépe, než pouhý zápis autor-dílo.

GARDNEROVY MNOHOČETNÉ INTELIGENCE

Čím vícero smysly něco vnímáme, tím lépe si to pamatujeme. O tom věděl své již Howard Gardner, americký vývojový psycholog, který vytvořil teorii mnohočetné inteligence⁵⁷. Každý člověk má jinak vyvinuté jednotlivé typy inteligencí – jedni jsou spíše logicky zaměřeni, jiní jazykově a jiní zase vizuálně. Proto čím více podnětů z více možných oblastí jsme schopni dětem nabídnout, tím větší je šance, že se všichni budou moci zachytit „toho svého“ a na takovém základě zvládat i látku zaměřenou na jiný druh inteligence. Ideálně by samozřejmě každá učebnice měla obsahovat alespoň částečně něco ze všech typů inteligence – to už často

⁵⁶ Podobně i MCCLLOUD, Scott. 2008, str. 140

⁵⁷ Gardnerovy mnohočetné inteligence jsou rozděleny do osmi vrstev: Jazykově-verbální, logicko-matematická, zvukově-hudební, tělesně-pohybová, vizuálně-prostorová, intrapersonální, interpersonální a přírodní inteligence.

závisí na obsahu a jednotlivých úlohách. Komiks ale nabízí jednu obrovskou možnost – nejen svým obsahem, ale právě i formou podporuje více druhů Gardnerových mnohočetných inteligencí. To, co jinde stojí jen na textu – a tudíž jazykově-verbální inteligenci, to v komiksu simultánně probíhá i v rovině obrazů – a tedy vizuálně-prostorové inteligenci. Nejedná se jen o ojedinělé ilustrace, které zobrazují již řečené, ale o rovnocennou, někdy i dominantní složku, spolupracující s textem na společném projevu. Jedno bez druhého by nedávalo plný smysl. Minimálně pro děti, které mají problémy s jazykově-verbálním typem, může být komiks ulehčením a velkým vodítkem, jak se vypořádat s textovou částí.

(...) „obrázkový příběh, který kritika zavrhuje a kterého si učenci sotva povšimnou, měl obrovský vliv ve všech dobách, ba možná i větší vliv než literatura. Navíc obrázkový příběh přitahuje především děti.“

Rudolph Töpffer, 1845

MOTIVACE

A v neposlední řadě je třeba říct, že komiks nabízí mnohem přijatelnější řešení učebních materiálů pro dnešní generace. Alespoň částečně může pomoci zbavit některé děti nechuti k učebnicím a suchopárnému předávání informací z dlouhých odstavců.



UČEBNICE FORMOU KOMIKSU

Rozhodla jsem se tedy vytvořit vlastní malý komiksový soubor – sešitek, kde chci dokázat, že každý z předmětů je možné učit i formou komiku. Protože na předělání již existující učebnice, nebo dokonce na vymyšlení vlastní nebylo moc času ani zkušeností, spokojila jsem se s ukázkovým předvedením hlavních předmětů v komiksové formě. Jedná se o český jazyk, vlastivědu (sociální, zeměpisnou i historickou část), výtvarnou výchovu, matematiku, angličtinu a samozřejmě spoustu mezipředmětových vztahů. Aby celá práce působila kompaktně, hledala jsem nějaké pojítko – červenou nit, která se bude táhnout celým komiksem. Něco, co bude odpovídat probírané látce jak v matematice, tak ve vlastivědě a dalších. Tím tématem se stala rodina.

TÉMA

Téma natolik blízké, že nikdo nebude tápat a zároveň dosti široké, aby obsáhlo všechny předměty a skýtalo dostatek možností pro vzdělávání a výchovu. Když jsem vybrala téma, bylo potřeba si ujasnit, jak bude komiks vedený – z pohledu vypravěče, nebo třetí neurčité osoby, nebo dokonce bude komiksem provázet vymyšlená postavička? Jako nejlepší řešení se nakonec zdálo to, že komiksem bude provázet ne jedna postava, ale celá rodina. Každý z členů rodiny se specializuje na jedno odvětví a tím bude provázet jakožto fundovaný průvodce. Setkání dvou členů rodiny tak tedy znamená propojení dvou předmětů.

TECHNIKA

Jakmile jsem tedy věděla téma i přibližnou osnovu komiksu, bylo na čase vybrat si způsob výtvarného vyjádření. Osobně nejsem velkým přítelem klasických komiksů typu čtyřlístek, komiks mi učaroval ve chvíli, kdy jsem se setkala s díly umělců, kteří do komiksu přinesli malbu či koláž, nebo právě precizní kresbu s detaily. Musela jsem ale brát v potaz, že tento komiks je zaměřen na reprodukci do školy – tudíž je důležitá jeho jasnost⁵⁸, zřetelnost a to i v černobílé verzi⁵⁹, a

⁵⁸ Jasností tedy nemyslím jednoduchost a přílišnou snadnost. Stejně jako Otakar Hostinský si myslím, že neuškodí dávat laťku vzdělání i umění o kousek výše, aby k ní žáci vzhlíželi a třeba i museli dlouho

hlavně, že na to mám velmi omezený čas. Vyhrála nakonec digitální kresba – a to tak znamenalo jednotlivé skici na papír, následné skenování do PC, a překreslení v Adobe Photoshopu. O beznadějném hledání inteligentního komiksového fontu s českou diakritikou se raději nebudu příliš zmiňovat. Pro vazbu jsem dlouho uvažovala spíše jednostranný tisk a listy spojené svorkou, nakonec ale zvítězila sešitková verze oboustranně vytištěná, upravená v Adobe InDesignu.

OBSAH

Nejtěžší ale čekalo v přípravě interiéru mého komiksu. I sebelepší forma nezakryje bezduchý obsah, a tak jsem se snažila o didakticky vhodnou, fakticky správnou a stylisticky čitelnou látku pro 5. ročník základních škol. Až v tomto rozjetém rychlíku jsem si uvědomila, že je to spíš práce pro celý štáb zkušených pedagogů z každého oboru. Nezbylo, než si znovu připomenout, že se nejedná o finální produkt pro široké využití ve školách (i když jistě využitelný pro projektové dny či pro doplnění a ozvláštnění mnohých hodin), ale spíše o první vlašťovku, která ukáže, že to s komiksem jde!, a která snad i přitáhne další, fundovanější a celistvé učebnice, tvořené formou komiksovou.

objevovat smysl, který není vidět na první pohled. Zvláště dnes, kdy je originalita styčným důstojníkem úspěchu, je potřeba umět se dívat z nových úhlů pohledu.

Nemůžeme nechat děti pouze s typicky dětskými naivními ilustracemi, je potřeba občas nabízet jiné druhy provedení, stejně jako ani svět nenabízí pouze ideální dětské prostředí, ale děti jsou konfrontovány s realitou života, který (na rozdíl od komiksu) není černobílý.

„Není zapotřebí, aby všechno bylo co nejprůhlednější, nejsnadnější, ba naopak: kdo lidu podává výhradně to, co ihned dokonale chápe, co každým směrem vyhovuje jeho okamžitému vkusu, ten ho odsuzuje vlastně k stagnaci, vylučuje ho z pokroku, a to věru není vychovávání a povznesení vkusu lidového.“ (HOSTINSKÝ, Otakar. 1974, str. 194)

⁵⁹ Černobílá verze je z několika důvodů – jako protiklad k pestrobarevným ilustracím, kterých mají kolem sebe děti nepřeborně. Jako ukázka, že i černobílá verze může být pro děti atraktivní, je-li zajímavě provedená (na rozdíl od filmu, kde hned první záběr prozrazující, že snímek není barevný, znamená pro děti zklamání, i když se jedná o kvalitní dílo). A také má tato verze svůj ekonomický důvod – je určena k reprodukci a tudíž by náklady na barevný tisk znamenaly obrovský nárůst oproti verzi černobílé.



MANUÁL KE KOMIKSU

V následujících řádcích tedy přiblížím, co se v učebnici objevuje, jak na sebe látka navazuje a jaký kontext učiva se zde dá využít. Nastíním také možné otázky, které se v komiksu neobjevují, ale které se přímo nabízejí a učitel by jich měl využít při práci s dětmi – snad se tedy podaří cosi jako manuál pro použití, didaktická příručka.



HONZA

BLÁZEN DO KNIH
STR. 2-5



DANA

ZNAMENÉ RODINNÝCH VZTAHŮ
STR. 6-7



VÍT

ZAPALENÝ HISTORIK
STR. 8-11



ALICE

AKADEMIČKA MALÍŘKA
STR. 15-18



MARY

ANGLICKÁ "LADY"
STR. 19-20



EVA

SVĚTOBĚŽNICE PRSTEM PO MAPĚ
STR. 21-24



PETR

EXPERT ĚSKÉHO JAZYKA
STR. 25-27



JMÉNO:

KDO JSEM:

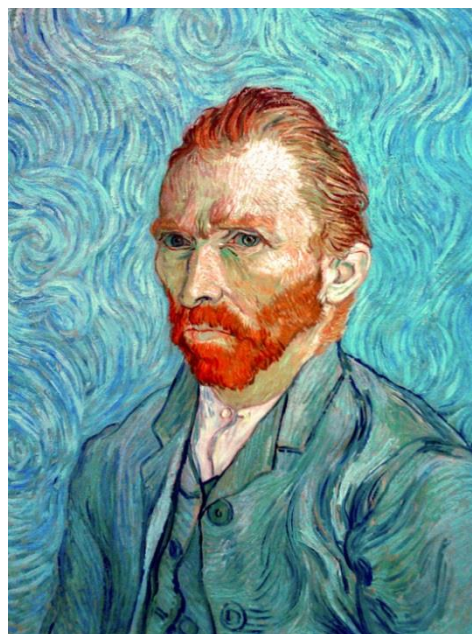
1. strana

Ještě jednou připomínám tematickou linii celým komiksem, a to je rodina. V prvních stránkách se jedná především o seznámení s tématem. Nejprve mají děti před očima list s „fotografiemi“ jednotlivých členů rodiny a dále krátký popis, v čem je daná osoba výjimečná, případně v jaké oblasti je fundovaná. Mezi okénky s členy rodiny je i jedno prázdné, kam si každé dítě nakreslí svůj portrét a napíše své jméno i oblast, ve které vyniká, v čem je dobré. Tím se docílí nejen toho, že má nyní každý svůj komiksový sešitek podepsán, ale stává se tak trochu členem imaginární rodiny, která bude komiksem provázet.

V této jednoduché aktivitě se skrývá spousta učiva. Zde nabízím pro inspiraci některé z možných otázek, které může učitel využít při práci s první stranou komiksu.

Co je to portrét?

Vedeme děti otázkami k tomu, co se na portrétu zobrazuje a v jaké pozici, jak velká část postavy – tak, aby sami došli k nějaké své definici. Pro oporu učitele příkládám možné vyměření pojmu: jedná se o zachycení podoby konkrétní osoby s hlavním důrazem na tvář. Většinou se jedná o zobrazení pouze od ramen/dekoltu směrem nahoru.



Kde všude se s portrétem můžeme setkat?

Zde je možnost velké diskuze a společného objevování. Obraz prezidenta v učebnách, osobnosti na bankovkách či mincích, portréty na známkách, pasová fotografie, umělecká díla...

Co je to autoportrét?

Přes umělecká díla jsme se dostali k autoportrétu – můžeme zmínit třeba právě Vincenta Van Gogha⁶⁰, který jich stvořil hned několik.

Jaká technika je vhodná pro takto malý formát?

Každá technika má své specifické využití – a právě velikost zamýšleného díla je jedním z kritérií, jakou techniku si vybrat. Těžko bychom velká plátna gigantických rozměrů zaplňovali jemnými liniemi tužky (i to je ale možné – vzpomeňme Václava Sokola, autora, který zamýšlí dodat obrazům novou hloubku právě touto nekonečnou prací s jemným médiem na velké ploše). Zároveň by se nám ale těžko dařilo malovat temperou obrazy velikosti poštovní známky. (Ani zde nemůžeme opomenout výjimku, tou je kupříkladu Anatolij Koněnko⁶¹, který mimo jiné maloval kopie obrazů starých mistrů na plochu o velikosti 10x10mm!)

⁶⁰ Čti [Vincent fan Choch] – neurážejme zahraniční autory svou neumělou výslovností jejich jmen.

⁶¹ <http://www.novinky.cz/koktejl/260711-nejmensi-kniha-sveta-karavana-velbloudu-v-uchu-jehly-a-auta-na-komari-nozce.html>

Pro náš miniaturní portrét ale nejspíše zvolíme kresbu⁶² tužkou či drobným hrotem pera.

Kritérium podobnosti.

Mezi ostatním by bylo dobré zmínit i to, že portrét by se měl podobat svému modelu. Je třeba si všimnout výrazných rysů obličeje, detailů jako jsou brýle či náušnice, výrazu... Konečně můžeme uspořádat i malou výstavní přehlídku - který portrét odpovídá kterému žákovi.

Co o sobě napsat?

Toto byly jen některé možné ukázky práce s dokreslením vlastního portrétu. K němu ale ještě patří popis: jméno autora a hlavně něco, v čem je dítě výjimečné. Každý člověk má dary, které ho činí neobyčejným a na nás je, abychom to dětem připomínali. Abychom s nimi nacházeli ty jejich hřivny a pomáhali je tím i rozvíjet.

Tady záleží na učiteli – může nechat naprostou volnost ve výběru, v čem se dítě cítí dobré, nebo může zadat různá hlediska volby: vlastnosti osobnosti, schopnosti a dovednosti, znalosti...

Napadá mě též výběr z toho, co o mně napsali druzí. Předcházela by tak všemu hra, kdy by každé dítě dostalo papír, který by si přilepilo na záda a tužku do ruky. Učitel zadá, že se nyní všichni pokusí vymyslet ke každému člověku ve třídě, v čem je dobrý, čím je pro něj vzorem, jakou dobrou vlastnost má. A poté je čas na to, aby se děti rozeběhly po třídě a každý každému napsal na záda to dobré, co o něm ví.

⁶² Protože se jedná o věk, kdy u spousty žáků probíhá krize dětského výtvarného projevu, je potřeba zadání směřovat právě k tomu, co jsou schopni tvořit. Spíš než na přesnou kopii sebe sama soustředit se na detaily, které se stávají atributy daného člověka. Cílem je poznatelnost autora, a to nemusí být jen dle precizního překreslení tváře, ale třeba dle trefného zobrazení účesu, brýlí, náušnic či grimasy. Můžeme si ze sebe udělat legraci a pokusit se o karikatury – úmyslně zveličovat silné znaky obličeje, záměrně „pokřivovat“ přesnou skutečnost, tak aby si nikdo nepřipadal, že není schopen dostát realistických požadavků kresby.

Je to tak možnost i pro ty, kteří jsou stydliví či neumí nacházet své dobré vlastnosti. A tolik dobrého o sobě si přečte každý rád...

2. strana

Zde se jedná především o seznámení s Honzou, který je průvodcem první části komiksu. Vytahuje z hromady fotografií obrázků své rodiny a vyjmenovává její členy. Otázky ve smyslu kolik členů má tvá rodina a podobně jsou nasnadě. Může se také na tabuli zapisovat graf či tabulka, kolikačlenné rodiny ve třídě převládají. Narazí se tím na současné tendence v počtu dětí na rodinu a záleží na třídním kolektivu, k jaké debatě může učitel děti vést.



3. a 4. strana

(Volné) psaní

Na další straně už čeká děti další úkol – napsat, co pro ně znamená rodina. Je možné využít volného psaní či jakéhokoli jiného záznamu uvažování o jejich konkrétní rodině. Tato část je důležitá proto, aby si děti uvědomily, co vše o tak známém pojmu jako je rodina vědí. Jde však o jejich vlastní konkrétní rodinu, nehledají tedy žádnou definici, k té dojdou až v dalších políčkách. Je to způsob, jak jít od konkrétního k všeobecnému, k zobecnění – cvičí tím schopnost, kterou budou žáci využívat po celý (nejen studijní) život.

Definování

Při přechodu k definici vede komiks k použití knihy – internetové zdroje tedy stále neznamenají záruku kvalitního textu. Pokud by ve třídě byl Ottův slovník naučný, jistě by stálo za to jej využít a nechat děti najít místo, ze kterého bylo citováno. (K citaci se dostaneme na další straně komiksu.)

Čtením různých objasnění pojmu rodina se ukazuje, že nikdy neexistuje pouze jediná definice, že se liší podle úhlů pohledu či zaměření. Můžeme tak dát prostor pro vlastní pojmenování. Ať už jako jednotlivci, nebo formou diskuze přijít na definici rodiny v rámci celé třídy. Může se pak porovnat, v čem se definice liší od těch knižních, v čem naopak shoduje. Rozvíjí se tím nejen schopnost vybírat podstatné aspekty, které dělají rodinu rodinou, ale i schopnost argumentace, když má na věc někdo jiný názor a konečně i schopnost dojít k určitému konsenzu.

Práce se slovníkem

Při přípravě komiksu jsem počítala s tím, že jsou ve třídě k dispozici výkladové slovníky. Ty by měly děti použít při hledání definice ze svého zdroje. Je potřeba, aby se děti naučily ve slovníku vyhledávat to, co potřebují, nebo také reagovaly na úkoly zadané učitelem. Měly by se naučit číst zkratky používané u pojmů, projít si vysvětlivky... Spodní část této strany je věnovaná těm, co jsou již napřed, nebo pro dodatečné rozvíjení v oblasti práce s literaturou. Jedná se o citace, o všechny informace, které o knize mohou zjistit. Menším písmem je dále ještě možnost zjistit číslo ISBN, což by mělo zaměstnat i ty nejrychlejší. (Tato spodní část samozřejmě nabízí dětem věci, které se nemají učit nazpaměť, natož z toho být zkoušeny, ale proč jim neumožnit zkusit si zdolávat i vyšší laťky.)

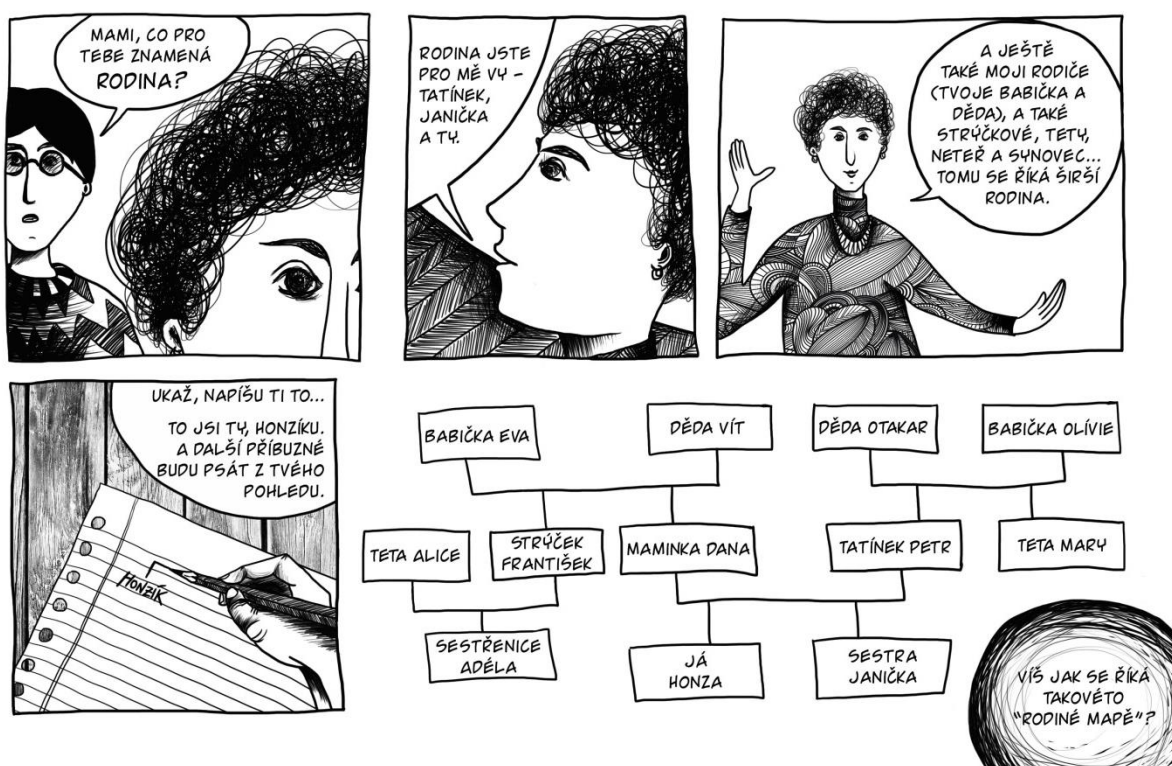
Citace

Samotná úloha s citacemi je na „sklápěčce“ v posledním políčku. Jedná se o interaktivní prvek, který by měl děti zaujmout a přitom i pomoci v zapamatování si informací zde prezentovaných. Má-li totiž žák zapsat všechny náležitosti citace svého zdroje, musí několikrát sklápěčku otvírat a zase přivírat, aby kontroloval,

zda má vše. Tím si informace mnohem lépe zapamatuje, než kdyby si jen přečetl běžný text o odstavec výše.

5. strana

Pátá strana je stranou oddechovou – žádný úkol, jen čtení komiksu. Mělo by to být pro odlehčení a uklidnění, navíc díky této straně poznáváme další dva členy rodiny a přesouváme se do druhé části komiksu, kterou provádí maminka Dana. Bude se jednat o rodinné vztahy.



6. strana

Dana je konfrontována s otázkou rodiny a předvádí její další aspekty. Rodina širší a užší. Opět můžeme zjišťovat, kolik má kdo prarodičů a strýčků a tetiček – soutěž o nejširší rodinu a podobně. Konečně se dostáváme také k pojům, jako jsou neteř a synovec a samozřejmě i rodokmen.

Tady je obrovská možnost práce s rodokmenem – učitel může klást dotazy na jednotlivé vztahy a společně „jezdit“ po vztahových linkách mezi členy. Je potřeba

zdůraznit (stejně jak je tomu na další stránce), že se jedná o rodokmen z pohledu Honzy. Ze začátku je možné jen vybírat jména, která děti hledají ve schématu – tím se opět seznamují se jmény, s kterými budou nadále pracovat.

7. strana

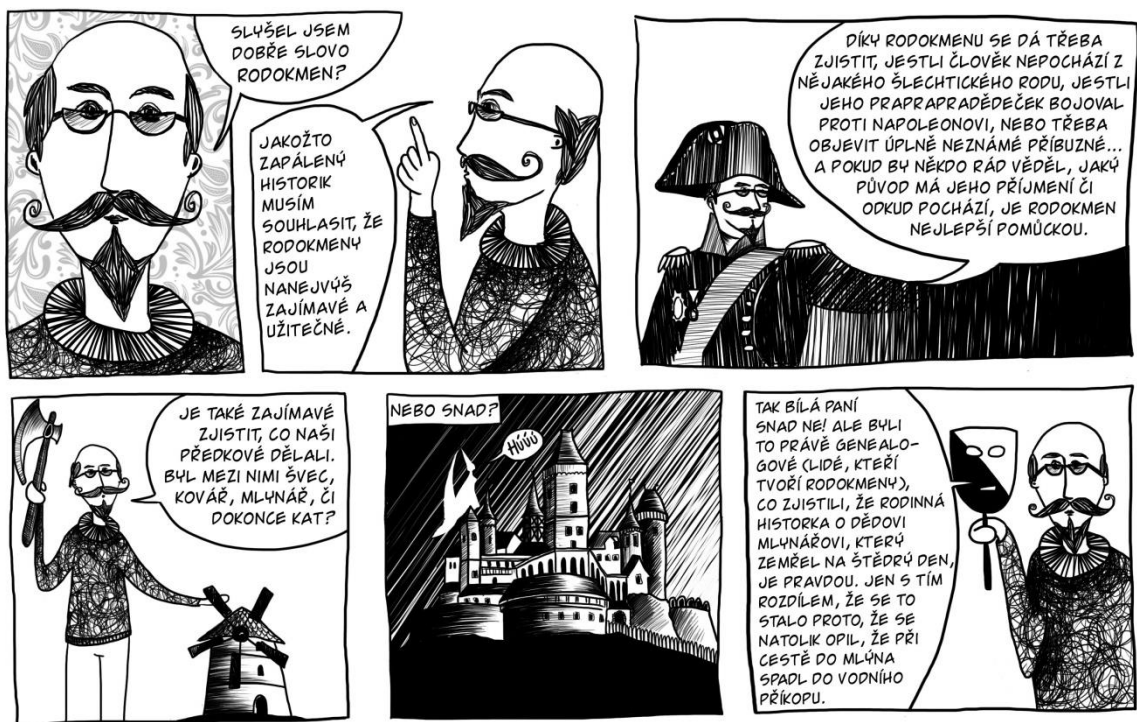
Sedmá strana nabízí konkrétní ukázky různých pohledů na rodinné vztahy. Jsou zde vybrány čtyři otázky, na které se v rodokmenu hledá odpověď – učitel má možnost vymyslet spoustu obměn pro rychlejší žáky, či lehčích variant pro žáky slabší.

Ve spodní polovině strany je vysvětleno, jak se s rodokmenem pracuje, aby žáci došli odpovědí na úkoly. Jistě se najdou žáci, kteří se zaseknou na otázkách a nebudou vědět jak dál, těm je potřeba ukázat, že když něčemu nerozumí, je vhodné pokračovat a hledat dál (třeba právě nápovědu). Zároveň zjistí, že nejjednodušší úkoly nemusí být vždy na začátku, a vyplatí se tedy přejít na další - což se bude hodit při různých testech. Na podobném typu úlohy je ukázáno pomocí vyznačení v rodokmenu, jak mají postupovat. S pomalejšími žáky je potřeba „projet“ rodokmenem společně.

Uvedu zde několik návrhů pro snazší i náročnější varianty úloh:

- Kdo je maminka Františka? (Eva)
- Kolik sourozenců má Petr? (jednoho - Mary)
- + Kdo je manželkou otce bratra Mary? (Olívie)
- + Kdo je otec otce neteře Janiččiny maminky? (Vít)

Přestože jsem práci s rodokmenem zařadila pro poznávání rodinných vztahů a schopnost porozumět složitějším slovním formulacím, využívá podobných úloh i profesor Milan Hejný (zakladatel nového způsobu učení matematiky skrze různá prostředí). Úlohy zařazuje do prostředí „rodina“, jehož hlavní přínos vidí v tom, že se žáci učí různé relace a jejich kombinace. Do budoucna má toto prostředí přínos třeba v kapitole skládání funkcí. I když tedy nenavazují na profesora Hejného, jisté přínosy do matematického prostředí přináší i tato práce s rodokmenem.



8. strana

Na rodokmen maminky Dany, která nás provázela druhou částí komiksu pojednávající o rodinných vztazích, reaguje dědeček Vít. Vít je zapáleným historikem a tak bude provázet částí věnované dějinám a vlastivědě. Mezi zajímavými, lehce úsměvnými postřehy používá Vít terminologii a slova, která jsou pro děti nadstandardní (genealogie, historická data, Vita Caroli...). Přesto si myslím, že je dobré dávat dětem i náročnější podněty, které si pamatovat nemusí, ale třeba jim zůstanou alespoň v pasivní slovní zásobě. Zároveň je tím pro učitele připravena nahrávka, které se mohou chopit – zmínit se dál, kdo to byl Napoleon, nebo si povědět o tradičních řemeslech našich předků. V posledním políčku osmé strany je zmíněna jedna z historek, kterých bývá v rodinách nespočet. Proč tedy nedat dětem papír a zkusit si sloh v duchu rodinných příběhů, tradic a legend?

I tady se objevuje sklápěčka s připravenými úkoly. Děti jsou zde mimo jiné seznámeny se jmény jako jsou Tomáš Štítný ze Štítného či Václav Hájek z Libočan – samozřejmě si je nemusí pamatovat! Ale až budou na gymnáziu probírat literaturu, jistě bude krásným zábleskem v paměti, že už ta jména někdy slyšely...

To, že se dříve objevovalo místo původu ve jménu daného člověka, mohou děti využít pro přepsání svého jména, jak by asi vypadalo ve středověku. Co třeba Honza Holešický z Holešovic?

Dalším podnětem pro vyhledávání informací je otázka původu jména a příjmení. Co znamenají, odkud pochází, jak se v průběhu času měnila...

9. strana

Dostáváme se k tradičnímu tématu dějin – Karlu IV. Toho již děti alespoň částečně znají z předešlých ročníků a z běžného života, úkolem této části komiksu je tedy prohloubení znalostí a zaměření se na zajímavosti a všeobecný rozhled. Devátá strana je celá o Karlovi IV., ale ani jednou zde jeho jméno nevidíme – jde tedy o hádanku na základě spousty indicií.

Učitel má možnost se chytit informací a dále je rozvíjet - kupříkladu pojem Svatováclavská koruna. Co to je? Čeho je součástí? Z čeho je udělaná? Proč se jmenuje po svatém Václavu? Máme zde také portrét, jehož náležitosti by už žáci měli umět vyjmenovat. Nebo se může reagovat na pozadí za portrétem – gotická klenba (kde se používá? V čem ji rozpoznáme od ostatních slohů?...). Komiks zde opravdu nabízí nekonečné množství podnětů právě pro svou obrazovou stránku, která odkazuje na více věcí, než je schopen samotný text.

Hlavním úkolem na této stránce je ale napsání co nejvíce informací, které si o Karlu IV. děti vybaví. Spíše než se ptát konkrétní otázkou na století či počet manželek, je lepší děti navodit na atmosféru týkající se Karla IV. a nechat je sbírat vědomosti podle svého. A překvapí to nás i je, kolik toho o Karlu IV. vědí, i když se snad nejedná o informace do klasických vědomostních testů...



10. strana

Desátá strana ukazuje, že dějepis nás nepotkává jen ve školních lavicích, ale doslova na každém kroku. Dostává se i k informacím o sakrálních památkách – nejen Karlův most a univerzita, ale i dominanta Pražského hradu: Svatovítská katedrála. Proč si ale neříci její celý název, a tedy katedrála sv. Víta, Václava a Vojtěcha. A když už se zmíní takové osobnosti, určitě by stálo za to si o nich povědět více. Vojtěch - poslední Slavníkovec, Václav – patron české země, to jsou doslova celé kapitoly hodné pozornosti. Otázky by mohly směřovat i k tomu, proč je katedrála zasvěcena sv. Vítu, který není z Čech. A pokračovat k tomu, v jakém slohu je chrám vystavěn a co má s ním společného Matyáš z Arrasu či Petr Parléř. Meze se nekladou, ty položí až zvonění na přestávku.

Než se ale stránka opustí, schovává se pod stokorunou další interaktivita – vysunovačka. Na ní jsou otázky a úkoly spojené s bankovkami.

Jaké další osobnosti jsou na ostatních bankovkách?

Ani učitelé se běžně nesetkávají s 5000kč, a tak jsou raději bankovky ukázány na dalším listu. Kdo jsou ti dva přemyslovští předkové na bankovkách 20kč a 50kč?

Asi nemusím připomínat, že je dobré ke každé osobnosti říci alespoň pár slov, aby děti věděly, proč nosí tolik lidí v peněženkách Boženu Němcovou, nebo proč se na tisícikoruně vyjímá František Palacký. Být hrdý na svůj národ se nenaučíme sledováním nevydařené politické situace, ale třeba tím, že se dozvíme, jaké skvělé osobnosti v naší zemi působily. Co dokázaly, kam nás vedly a čím nás mohou inspirovat! Znat kořeny své, svojí rodiny, svého národa, to je něco, co nás může držet i v bouřích revolucí či celosvětového globalismu. Na tom, kdo byli naši předci, můžeme stavět to, kým jsme my, a kým chceme být.

Koho bys navrhl dát na novou bankovku, kdyby se dělala?

Nyní je na dětech, aby zvolily každý svého favorita. Na základě předchozích zjištění se pokusí vymyslet, kdo je pro ně důležitý a hodný toho, aby byl na nové české bankovce. Může to být historická osobnost i člověk moderních dějin. Proč by mohla vybraná osobnost zaujmout místo vedle T. G. Masaryka? Čím se zasloužila o povznesení naší země? Jaká kritéria byla použita při vybírání této osobnosti? Může to být člověk žijící? (Tak to bývalo třeba na římských mincích) Musí to být Čech?

V neposlední řadě se určitě může zmínit jméno Oldřicha Kulhánka – autora všech českých bankovek a mnoha poštovních známek. Případně neuškodí zmínit použití techniky - grafiky.



Ve světle Bloomovy taxonomie...

Snažila jsem se tvořit úkoly tak, aby pokrývaly co možná nejvíce inteligencí popsaných Gardnerem a ideálně se také dostávaly na vyšší příčky Bloomovy taxonomie. Postupně jsme prošli již několika úrovněmi této taxonomie, přestože ji nezmiňuji u každé sady úkolů. Pro ukázkou jsem vybrala část věnující se českým bankovkám.

1. **ZNALOST**: Děti definují, co jsou to bankovky a k čemu slouží. Určí typy a hodnoty bankovek. Znájí oblasti, ve kterých se staly české osobnosti známými.
2. **POROZUMĚNÍ**: Žáci vyhledají, které osobnosti jsou na bankovkách zobrazeny a zdůvodní, proč jsou na nich právě tyto osobnosti. Shrnou kritéria, která musí splnit kandidát na portrét na bankovce.
3. **APLIKACE**: Žák použije předešlých informací a navrhne další osobnosti k zobrazení na nové bankovce. Prokáže, že mají jeho vybraní právo být takto vyznamenáni.
4. **ANALÝZA**: Žák porovná vybrané adepty a rozhodne, který je podle jeho kritérií nejvhodnější. Dále specifikuje, v čem je jeho osobnost adekvátní k tomu, aby byla zobrazena na platidle.
5. **SYNTÉZA**: Žák klasifikuje novou bankovku mezi ostatní, případně modifikuje jejich pořadí.
6. **HODNOCENÍ**: Žák argumentuje důkazy o relevantnosti svého rozhodnutí pro danou osobnost. Obhájí svou práci v diskuzi, případně kriticky zhodnotí nedostatky.

Tímto dokazuji, že jsou úkoly často opřené o dostatečně kvalitní sloupy didaktických teorií. Návrh pro srovnání s výstupy dle RVP je na konci kapitoly.

11. strana

Zde se nachází galerie českých bankovek. Úkol stránka neskrývá, přesto uvedené citáty nemusí být určeny jen k zapomenutí. Také slouží jako vodítka při určování, čím byly dané osobnosti významné. S touto stránkou se může pracovat v závislosti stran a úkolů předešlých, jak už bylo zmíněno.

12. strana

Na následující straně se dostáváme ke slíbenému rodokmenu Karla IV. Opět slouží spíše k dílčím úkolům a souvislostem než k memorování. Políčko hlavního člena rodokmenu je záměrně prázdné, aby ho děti mohly doplnit a uvědomily si, o kom se mluví.

Děti už by měly být natolik schopné vyznat se v rodokmenu, že zvládnou rozeznat, kdo byl ke Karlovi IV. ve vztahu manželském, či kdo byli jeho synové. Zápis je rozšířen i o data narození a úmrtí – tím se otvírá možnost pro různé matematické otázky.

Ty a mnohé další jsou k nalezení na sklápěčce v horní části. Předpokládaný problém s výrazy snacha a zeť by měla vyřešit doplňovačka skrytá v druhé sklápěčce. Tu, když děti vyplní, získají definici těchto pojmů. Případné hrátky s výslovností českých slov, která se jinak píšou, ale stejně znějí (homofony), mohou být rozpoutány díky textovým bublinám u otázek pod sklápěčkou...

13., 14. a 15. strana

Na tyto strany si děti zapíšou/zakreslí/vlepí své rodokmeny, které dostanou za úkol na následujících stranách. Protože málokdo umí vyjmenovat své předky a širší rodinu, je vhodné určit tento úkol jako domácí práci. Děti se tak doma mohou informovat o svých příbuzných a možná se i dovědí mnoho zajímavostí. Zároveň tím dáme prostor těm, kteří budou chtít rodokmen udělat pečlivě, a ve třídě by na to nezbýval čas. – Vzhledem k tomu, že se nejedná o úkol na 5 minut, může učitel

vyhradit speciální čas pro prezentování vytvořených rodokmenů a jejich erbů, které děti budou vymýšlet.

Vlepit si různé materiály do učebnice se může zdát mnohým netradiční, ale věřím, že čím více svých prací budou mít děti v učebnicích, tím lepší vztah si k nim mohou budovat. Učebnice má být pro ně a o nich, stávat se takovým portfoliem jejich pokroku.

Následuje strana, kde je hlavním záměrem pozvat děti do galerie. Uvědomit si, že rodokmeny a mnohé další listiny a dokumenty v dřívějších dobách byly tvořeny natolik umně, že dnes mohou s klidem zaujmout místa ve výstavních síních. Ukázky jsou vybrány záměrně ve velmi osobitém provedení, aby ilustrovaly možnosti, jak rodokmen ozvláštnit.

Spolu s Alicí se na další stránce objevíme vedle mistrovských děl Vincenta Van Gogha, Pieta Mondriana či Williama Turnera. Jedná se spíše o takovou zkoušku všímavosti, zda si za pár stránek žáci vybaví alespoň jednoho autora obrazů, ale není to jen samoučelným hraním. Mou snahou je, aby děti přišly do styku s co nejvíce podněty, které budou moci v dalších letech využít. Rozvíjet všeobecnou vzdělanost další generace, aby se trapně nepřesné a nevzdělané odpovědi v zábavně-vědomostních pořadech ozývaly méně často... Protože je komiks v černobílé verzi, stálo by za to, aby učitel přinesl do hodiny barevné kopie obrazů a případně rozšířil sbírku o další světově velmi známá díla.

16. strana

Co dát do erbu?

Tvoření erbů je zde podloženo hned dvěma způsoby výběru, co do nich bude zakomponováno. Jeden vede děti k tomu, aby hledaly důležité atributy jejich rodiny, případně co členy charakterizuje. Jedná se opět o empatii při vymýšlení a třídění a vybírání prvků vhodných do erbu.

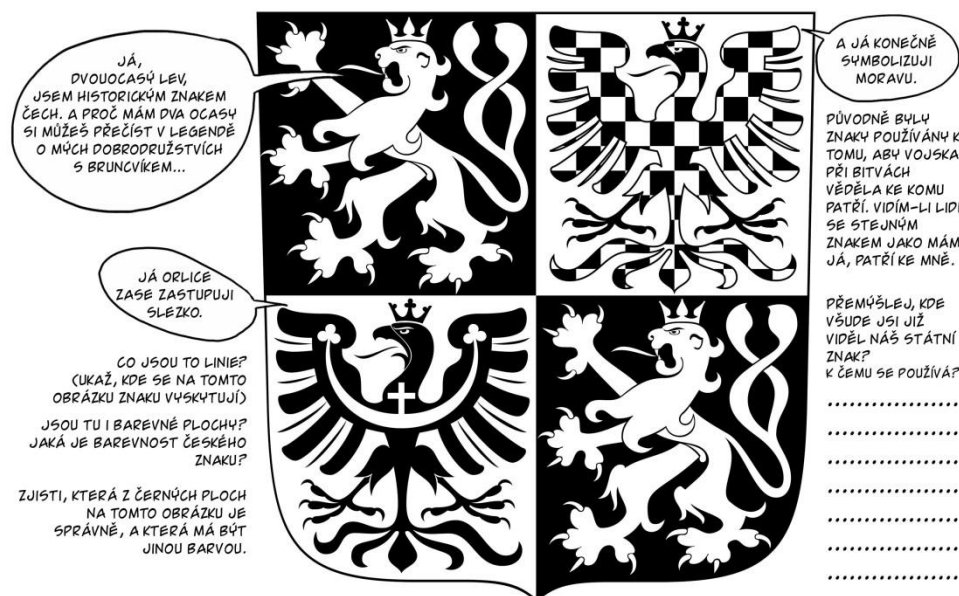
Hrátky se jménem

Druhý způsob se dá dobře využít, má-li příjmení rodu nějaký ekvivalent ve významu jiných slov. Právě jedním příkladem mohou být Hrabišici a znak hrábí, nebo Veverkovi, kteří by použili do erbu stejnojmenného hlodavce. Protože už ale děti budou znát z předchozích úkolů i význam a původ svého jména a příjmení, mohou využít toho, že jejich jméno něco znamená třeba v cizí řeči. Rodina Šnajdrova – tedy původně z německého Schneider – je v překladu do češtiny rodina ševcova. Proč tedy nedat do erbu ševcovské kopyto?

Jaký vybrat tvar?

Na výběr jsou zde různé tvary erbů, které by dále mohly být rozšířeny přinesenou ukázkou dalších provedení. Tvary štítů se různí i podle oblastí, slohů a společenském stavu majitelů. Třeba ženské erby měly někdy oválný tvar štítu, což značilo, že se neúčastní bojů. Štíty bývají často zobrazeny našikmo – to má svůj historický původ, jelikož rytíři nosící štíty je nosili připnuté k předloktí a tudíž nakřivo⁶³.

Pokud by chtěl učitel nejdříve nabídnout český znak, stačí otočit o stranu dál, kde jsou zmíněny i pojmy jako je linie, plocha či barevnost.



⁶³ Viz <http://cs.wikipedia.org/wiki/Erb#.C5.A0t.C3.ADt>

17. strana + barevný papír

Výpovědi jednotlivých heraldických zvířat ukazují, k jaké části republiky patří. U dvouocasého lva je odkaz na legendu Bruncvíkovi, jehož sochu je možno spatřit i na Karlově mostě. Přineste si knihu s pověstmi a přečtěte si společně, jak to bylo s Bruncvíkem a českým lvem...

Když budou děti znát legendu, je dobré s nimi projít důležité body příběhu. Sepište je na tabuli nebo do sešitu, aby se na ně mohl kdokoli během hodiny podívat. Na základě těchto vybraných důležitých momentů udělejte komiks o Bruncvíkovi a českém lvovi. Ten ať děti zakreslí na vložený barevný papír.

Komiks bude většina dětí znát, nic ale nebrání tomu, aby je učitel vzdělal o něco více – v teoretické části je zmíněno dostatek informací vhodných při tvoření komiksu. Když se vybere třeba jen to nejdůležitější o textových bublinách, motion lines či ikoničnosti, jistě to pomůže k zajímavějším výsledkům dětských prací.

Komiks se může ještě specifikovat podmínkami – tím se dá dobře upravovat obtížnost úkolu. Zde uvádím jen pro příklad, jakými podmínkami se může tvorba usměrňovat:

- Komiks se musí odehrát přesně v deseti políčkách.
- S Bruncvíkem se setkáme nejdříve v druhém poli.
- Lev ani Bruncvík nesmí být na prvním políčku, kde se objeví, vyobrazení celí.
- Alespoň jedno políčko musí být kresleno z nadhledu.
- Alespoň na jednom panelu bude postava zezadu.
- Použij do komiksu zvuk – pomocí textu.
- Použij alespoň 3 typy textových bublin.

Ale zpátky ke znaku České republiky. Děti čeká otázka, kde všude se s ním setkaly – na vládních budovách, na standartě (vlajce prezidenta ČR), na armádním oblečení, na medailích, na cestovním pase... míst je spousta. Všechna místa

spojuje náležitost ke státu či významnost, znak se tedy používá k tomu, aby dodal důležitosti a potvrdil sounáležitost s naší zemí.

18. strana

Na úvod malé vyzkoušení bystrosti – kdo si pamatuje alespoň jednoho autora z galerie? Stejně jako u práce s literaturou v první části komiksu, i tady se vracíme po několika stránkách zpět ke starší části. To pomáhá oživit vzpomínku, která zůstala kdesi v hlavě a učinit ji trvalejší. Ne nadarmo se říká, že opakování je matka moudrosti.

Když už zmíníme přísloví, v kterém se objevuje rodinný pojem, jaká další slovní spojení, přísloví a rčení související s rodinou znáš? - Opakování je matka moudrosti. Přání je otcem myšlenky. Otec vlasti.

Následuje listování sešitem zpět a opakování. Znovu se vracíme k tomu, co se učilo dříve. A díky klobouku, který shodil anglický vítr, se dostáváme k další postavě – tetě Mary žijící v Londýně.

19. a 20. strana

Mary má na starosti dvě stránky věnované angličtině. Jedná se především o komunikační téma – napsaný pohled z prázdnin. Protože školy i jednotlivé třídy mají úroveň angličtiny obrovsky rozdílnou, dělala jsem nakonec dvě verze jazykové úrovně. Samozřejmě opět záleží na učiteli, co si jak upraví (otázky je možné modifikovat na aktuální učivo anglického jazyka).

Na haldě dalších dopisů tedy leží i ten od Mary. Je o jejím prázdninovém putování a spousta slov v něm chybí – nahrazují je většinou obrázky, které by děti měly identifikovat a přepsat v angličtině. Jedná se o učivo páté třídy, jako jsou: číslovky, členy, sloveso být, stupňování přídavných jmen, plurál podstatných jmen...

Dodatečné úkoly se týkají převyprávění pohledu vlastními slovy a také užití záporu. Děti by měly být schopny napsat vlastní pohled z prázdnin. Samozřejmě se učitel může kdykoli rozhodnout vložit angličtinu i do zbylých stránek komiksu.

ČEŠTINA ČESKÁ REPUBLIKA	MATKA	OTEC	BRATR	
SLOVENČINA SLOVENSKO	MATKA			SĚSTRA
POLSZCZYŃNA POLSKO		OJCIEC	BRAT	SIOSTRA
РУССКИЙ ЯЗЫК РУСКО	Мать	Отец	Брат	Сестра
ENGLISH ANGLIE				
DEUTSCH NĚMECKO		VATER		SCHWESTER
FRANCAIS FRANCIE	MÈRE		FRÈRE	SOEUR
ESPAÑOL ŠPANĚLSKO		PADRE	HERMANO	SOR

TAKÉ SIS VŠIML,
ŽE JSOU SI NĚKTERÉ
JAZYKY VÍCE PODOBNÉ NEŽ
JINÉ? I JAZYKY TOTIŽ MAJÍ SVÉ
RODINY! JSOU TO JAZYKY, KTERÉ
MAJÍ SPOLEČNÝ PŮVOD.
JAZYKOVÝCH RODIN JE MNOHO -
INDOEVROPSKÁ, URALSKÁ, INDIÁNSKÁ,
AUSTRÁLSKÁ, SEMITSKÁ A DALŠÍ...
ČEŠTINA PATŘÍ DO INDOEVROPSKÉ
JAZYKOVÉ RODINY, DO SKUPINY
SLOVANSKÝCH JAZYKŮ. ZKUS PODLE
PODOBNOTI URČIT DALŠÍ SLO-
VANSKÉ JAZYKY. ZAKROUŽKUJ
JE V TABULCE.



VÍŠ, DO JAKÉ SKUPINY
PATŘÍ NĚMČINA?

21., 22. a 23. strana

V dopise, který poslala z Anglie teta Mary, se snaží na dalším listě zorientovat babička Eva. Ta je v komiksu vylíčená jako nadšená badatelka v oblasti jazyků i geografie. Nenápadně zmíní pojem příbuzný jazyk, na jehož základě pak mohou děti v tabulce vyhledávat jazyky stejné rodiny a skupiny. Nechceme, aby děti přesně vyjmenovávaly jazyky slovanské, germánské či románské, ale aby si všímaly, jak ty jazyky vypadají, a které k sobě mohou nejspíše patřit. Jde zde především o představu o jazycích kolem nás a zjištění v čem jsou si třeba i podobné. A společný původ jazyků také navazuje i na společnou historii národů.

Práce s tabulkou

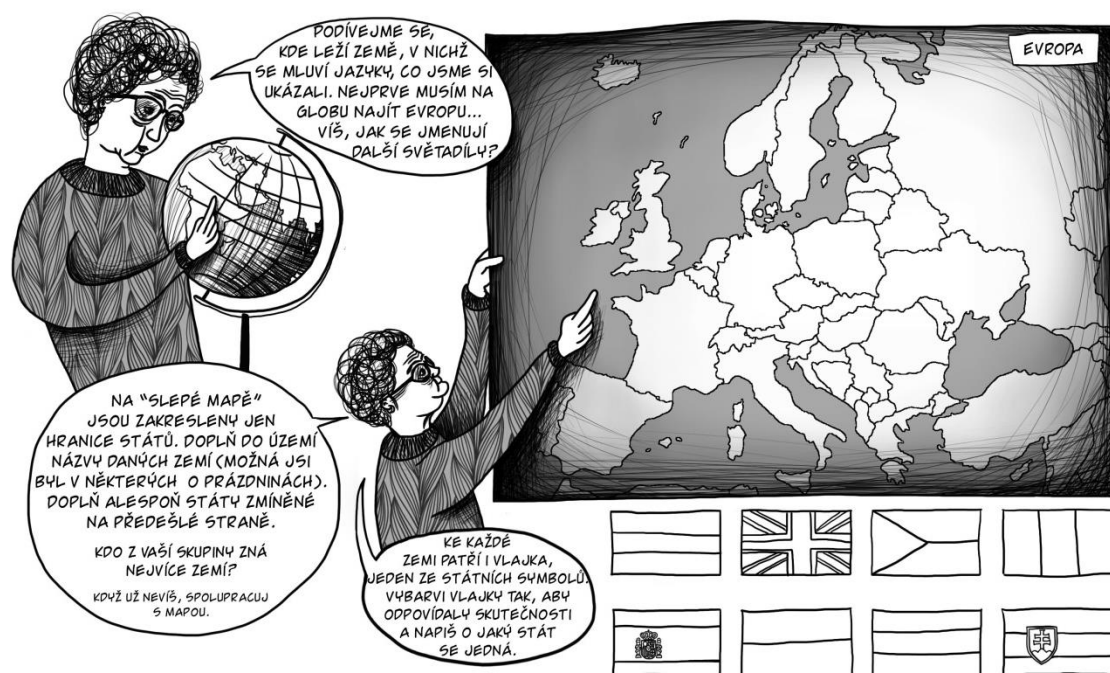
Tabulka je nástrojem, který má ve výuce široké použití, přesto s ní stále někteří neumí příliš jistě pracovat. Zde se jedná o doplnění chybějících políček, které je navíc podpořeno interaktivním prvem – průhledná folie překrývající tabulku. Na folii jsou v hranatých závorkách uvedeny výslovnosti jednotlivých slov, aby děti neznaly pouze psanou formu a nestalo se tak, že někdo čte do písmene to, co vidí. Zároveň je výslovnost navádí, aby zapsali slovo do správného políčka, a také pak mají zpětnou kontrolu, když si slovo zkusí přečíst.

Jak využít další jazyky a písma?

V dnešních často multikulturních třídách by určitě stálo za to využít děti, které mají jiný mateřský jazyk než češtinu. Je možné k tabulce přikreslit další řádku a doplnit ji jazykem, který umí spolužák. Zvláštní důraz by mohl být kladen i na písmo – zde je na ukázkou azbuka, ale různých druhů písma je nepřeberně a bylo by škoda je nezmínit. Všechna slova psaná azbukou jsou již v tabulce vyplněna, ale rozhodně se nekladou meze v dalším využití – kupříkladu by se každý mohl naučit napsat své jméno v azbuce.

Minislovníček

Přikládám stránku, kam si děti mohou zapisovat slovíčka z cizích jazyků, se kterými se během roku setkají. Nemusí se jednat o slova spojená s rodinou, je to spíše takový sběratelský koutek – a předmětem sbírání jsou cizojazyčná slova.



24. strana

Na této straně se dostáváme ke geografické vášni Evy. Aby se nezůstalo jen u cizích řečí, podíváme se přímo, kde na mapě leží země zmíněných jazyků. Tím se narazí i na pojmenování kontinentů. Celé bych si to představovala probírat nad

mapou či ideálně globusem, i když tato pomůcka bývá spíše výjimečně. Když už se mluví o kontinentech, mohou se zmínit i hlavní oceány – opět nejde o předmět otázek testu, ale o všeobecný rozhled, který je potřeba neustále rozšiřovat a upevňovat.

Následuje aktivita se slepou mapou, kam se pokusí děti umístit názvy států. Jedná se o poměrně těžký úkol, proto je potřeba to uvést jako hru (třeba i tipovací). Požadovat by se snad mohla poloha České republiky a našich sousedů. Může se také jednat o soutěž, kdo dokáže doplnit nejvíce zemí. K ostatním státům, jejichž názvy děti ani neznají, bude potřeba atlasy do lavic.

Doběhni si pro stát a město!

Případně se může využít oblasti neznalosti a zahrát si hru. Postavíme děti s jejich komiksovou učebnicí na jedno místo (kupříkladu do zadní části třídy, nebo na chodbu), tak aby byli všichni stejně vzdálení od mapy Evropy, kterou učitel zavěsí do dostatečně velké vzdálenosti. Děti pak své slepé mapy doplňují dle informací, které si zapamatují při doběhnutí k nástěnné mapě či globusu. Pokud se jedná o bystřejší děti, mohou si zaznamenávat i hlavní města evropských států. Tím by se mělo docílit správného vyplnění mapy a protažení ztuhlých údů.

Barevné vlajky

U vlajek je zmínka o státních symbolech. (Jaké další státní symboly máme? Co znamenají?) Všechny vlajky jsou vyvedeny jen obrysem, aby děti mohly samy doplnit odpovídající barvy. U některých vlajek by měly děti vědět, jak vypadají, ale k ostatním dáme k dispozici seznam všech vlajek, aby si vyhledaly ty, co potřebují. Některé atlasy mívají galerii vlajek na vnitřních deskách, nebo můžeme opět nechat děti hledat vlajky, které jsme předtím opatřili názvem země a rozmístili po třídě...




ČÍNSKÁ SVATBA V ČERVENÉM

Čínský svatební obřad probíhá v domě rodičů ženicha, kam nevěsta přichází a kde budou společně po snátku bydlet. I v dnešní době žije většina rodin v Číně dvougeneračně (rodiče spolu s mladým párem). Nevěsta přichází na svatební obřad pouze v doprovodu svých družiček, mladých svobodných dívek z její rodiny - neteří, sestřenic a sester.

Ostatní příbuzní nevěsty zůstávají doma. Na cestu nevěstě dávají rodiče peníze, které si připne pod svatební šaty, to pro štěstí, a po celý svatební den je nosí při sobě. Cestou k domu ženicha zdolávaly družičky ještě před nedávnem na kolech, nevěsta pak na v zdobených nosičkách, dnes ale patří ke svatbě luxusní automobil s červenými stuhami. Tradiční svatební barvou pro nevěstu je

červená - barva štěstí a hojnosti. Bílá je barva smuteční a nenosí se na svatbách, nýbrž na pohřbech. Před vstupem do domu se snoubenci postaví čelem k sobě a ukloní se nejprve nebi, pak zemi, poté rodičům a nakonec sobě navzájem. A pak se nevěsta snaží vstoupit dveřmi do domu, v čemž jí všichni ženichovi příbuzní brání, pomáhají jí pouze družičky. Dveřní rámy bývají obložené červenou látkou, kam jsou černě napsaná dobrá slova: štěstí, dlouhý život, hojnost, láska. Nevěstě se pokadě nakonec podaří dveřmi projít a uvnitř domu již následuje smuteční hostina. Novomanželé začínají symbolickým ochutnáním tradiční nudlové polévky, nudle je ale v každé misce pouze jedna a to velmi, velmi dlouhá - symbolizuje dlouhý život. Pro štěstí ale stačí jen jedině sousto. A pak se již všichni přítomní pustí do hodování, povídání, veselí.

(inspiration http://www.rodina.cz)

25. a 26. strana

Z Evropy se rychle přeneseme do Číny, která nám připravila námět pro zajímavý text. Tatínek Petr zaměřený na hrátky s českým jazykem nám k následujícímu článku dává průvodní informace a také zmiňuje úkoly, které budou následovat.

Text má být novinovým článkem pojednávajícím o svatbě v čínském stylu. Jakožto novinový článek se vyznačuje několika atributy – lákavý nadpis, uspořádání textu do sloupců, fotografie... Můžeme nechat žáky určit, odkud si myslí, že byl text převzat a proč. Sami by tak měli dojít k podobným náležitostem zde zmíněným.

V textu je hned několik skrytých úkolů. Prvním z nich může být překvapivě to, že se článek čte po sloupcích. Děti, které většinou noviny nečtou, nemají příležitosti, kde se setkat s takto uspořádaným textem. O další úkoly se postaral tiskařský šotek (opět se může využít k povídání – kdo to je, co dělá, jak vypadá,...), který některá slova pokazil. Jedná se tedy o **přehození písmenek**: 1. sloupek, 8. řádek (mladým), 2. sloupek, poslední řádek (svatební). Dále jde o **vynechaná písmenka**: 2. sloupek, 5. řádek odspodu (vyzdobených), 3. sloupek, 2. řádek (bílá). A konečně v prvním odstavci je **hrubá chyba** – probý/íhá.

Dalšími úkoly jsou hledání synonym a opozit. A na následující straně bude řeč o gramatických kategoriích. Literárním úkonem by mohly být otázky na pochopení textu, aby se podpořilo čtení s porozuměním.

27. strana

Zde pokračují další úkoly k textu o Svatbě v červeném. Tentokrát je ale Petr již v autě a jede s Danou za svým otcem Otakarem. Celá strana se věnuje mluvnickým kategoriím. Nejedná se ale jen o „sloupečkové“ doplňování připravených slov – každé slovo si tu žáci musí vyhledat v textu. Opět se procvičuje schopnost rozšifrovat zadání podobně jako u rodokmenu, dále pozornost a přesnost při odpočítávání řádků a slov. Výhodou je vědomí, že ne u každého slovního druhu se kategorie určují.

I zde je nápověda pro ty, kdo zapomněli, co se u jakého slovního druhu určuje za mluvnické kategorie. A pro učitele je v textu nespočet dalších potencionálních slov do úlohy, pro rychlejší žáky. Stačí zadat souřadnice.

A když už slovo souřadnice, proč nevyužít navigační strohosti a nezahrát si třeba na tajné agenty: 2. sloupek, 4. řádek, 7, slovo = 2S 4R 7S. Taková hesla pak mohou být napsána na papírcích poschovávaných po třídě – děti se tak budou moci protáhnout a snad se o to raději pustí i do určování pádů...

28. strana

Děda Otakar je matematik tělem i duší a tak se i konverzace telefonem odehrává na vlně počtů. Zmiňuje zde zlomky – jedna třetina cesty. Aby děti mohly vypočít, kolik že to ta jedna třetina je, musí si všimnout ukazatele u cesty, kde je napsána délka celé cesty 177km. Otázka Dany je však na zbývající kilometry a tak musí použít další početní operaci a odečíst třetinu od celku. V levé části stránky je prostor pro procvičení jemné motoriky, kdy mají žáci tužkou projet vyznačenou cestou tak, aby se nedostali mimo mantinely. Na posledním panelu je otázka týkající se rychlosti – jedná se o logickou úlohu. Zbývá-li cestujícím v autě k dědovi ještě 118 kilometrů a jedou-li rychlostí 100km/h, je jasné, že za hodinu

na dědův oběd dorazit nestačí. Děti tedy zvýrazní správnou verzi šedivého textu „stihnete/nestihnete“.

Komiks měl obsahovat ještě další strany týkající se matematických úloh a geometrie. Předběžný náčrt je na světě, ale časově už se jej nepodařilo zrealizovat do konečné podoby. Nicméně pro ukázkou slouží již hotové stránky snad dostatečně.



OČEKÁVANÉ VÝSTUPY RVP

Jako malou ukázkou zde vybírám několik očekávaných výstupů dle RVP pro jednotlivé oblasti vzdělávání. Komiksová učebnice naplňuje mnoho z nich a pomáhá jejich propojení, především pak klade důraz na práci s informací v rámci všech oblastí. Nových výstupů je možno docílit další prací s učebnicí, která je naznačena v manuálu, či jinými aktivitami založenými na základu učebnice, které učitel přizpůsobí potřebám své třídy.

Český jazyk:

- čte s porozuměním přiměřeně náročné texty potichu i nahlas,
- rozlišuje podstatné a okrajové informace v textu vhodném pro daný věk, podstatné informace zaznamenává,
- vede správně dialog (zde v tvorbě komiksového příběhu),
- sestaví osnovu vyprávění a na jejím základě vytváří krátký mluvený nebo písemný projev s dodržením časové posloupnosti (převyprávění pověsti o Bruncvíkovi komiksem),
- porovnává významy slov, zvláště slova stejného nebo podobného významu a slova vícevýznamová (úkoly v novinovém článku),
- píše správně i/y ve slovech po obojetných souhláskách (úkoly v novinovém článku).

Angličtina – cizí jazyk

- sdělí jednoduchým způsobem základní informace týkající se jeho samotného, rodiny, školy, volného času a dalších osvojovaných témat,
- odpovídá na jednoduché otázky týkající se jeho samotného, rodiny, školy, volného času a dalších osvojovaných témat a podobné otázky pokládá,
- vyhledá potřebnou informaci v jednoduchém textu, který se vztahuje k osvojovaným tématům,
- rozumí jednoduchým krátkým textům z běžného života, zejména pokud má k dispozici vizuální oporu,
- napíše krátký text s použitím jednoduchých vět a slovních spojení o sobě, rodině, činnostech a událostech z oblasti svých zájmů a každodenního života (napsání pohledu z prázdnin).

Matematika

- řeší a tvoří úlohy, ve kterých aplikuje osvojené početní operace v celém oboru přirozených čísel (úlohy na věk v rodokmenu, vzdálenost cesty),
- modeluje a určí část celku, používá zápis ve formě zlomku.

Informační a komunikační technologie

- vyhledává informace na portálech, v knihovnách a databázích.

Člověk a jeho svět

- rozlišuje hlavní orgány státní moci a některé jejich zástupce, symboly našeho státu a jejich význam,
- rozlišuje blízké příbuzenské vztahy v rodině, role rodinných příslušníků a vztahy mezi nimi,
- rozeznává současné a minulé a orientuje se v hlavních reáliích minulosti a současnosti naší vlasti,
- srovnává a hodnotí na vybraných ukázkách způsob života a práce předků na našem území v minulosti a současnosti (povolání a společenský stav zjištěný z rodokmenů).

Zeměpis

- lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií.

Výtvarná výchova

- užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku: v plošném vyjádření linie a barevné plochy,
- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění).

(PT) Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

- rozvíjí a integruje základní vědomosti potřebné pro porozumění sociálním a kulturním odlišnostem mezi národy (česká x čínská svatba),
- rozvíjí schopnost srovnávat projevy kultury v evropském a globálním kontextu, nacházet společné znaky a odlišnosti a hodnotit je v širších souvislostech.



PRAXE

Pro první individuální vyzkoušení komiksové učebnice jsem si vybrala žákyni 5. třídy. Její práci s komiksem jsem se věnovala nejdéle a nejpodrobněji, proto bude následující text založen na jejích výpovědích, reakcích a poznatcích, ke kterým občas doplním zkušenosti z práce s dalšími dětmi. Komiks jsem testovala ještě na žákyni čtvrtého ročníku, dále na jednom žákovi pátého ročníku a dvou žákyních sedmé třídy. Při zkoušení učebnice s dívkou páté třídy jsme se věnovaly pěti listům kapitoly s dědou Vítem (str. 8 – 12) – tedy vlastivědná a dějepisná oblast. Dívka se pustila do práce s nadšením, bylo vidět, že je pro ní komiks lákavým médiem, které ve škole moc nepotkává.

Několikrát komentovala postavu dědy („Jé, ten má pěkněj knírek!“ „A ty brýle jsi mu malovala jako Brumbálovi?“), ale pak se přeci jen pustila do čtení.

Nebylo možné udržet její pozornost pouze u jedné kapitoly, ale potřebovala si ihned prohlédnout celý komiks. To svědčí o zájmu, který vzbuzuje nová publikace založena především na obrazech. Napadá mě ještě také možnost rozdávat dětem papíry postupně, aby si z nich nakonec zasouváním do vazby vytvořily vlastní sešit nastřádaný z probraných hodin. Tím by dokonce komiksová učebnice vycházela na pokračování, podobně jako komiksové příběhy na zadních stranách periodik.

Protože jsem neměla dostatek času na plnění předchozích kapitol, uvedla jsem dívku pouze zběžně do způsobu práce s rodokmeny. Ukázalo se, že již věděla, jak se zakreslují vztahy a pochopení ostatního jí nečinilo nejmenší problém. Začala tedy číst první stranu komiksu, kde je víceméně pouze text bez úkolů – doslova učebnicový přístup. Až v této chvíli jsem si uvědomila, že se i přes komiksovou výpomoc může jednat o oříšek pro slabší čtenáře, a že každé dítě končí se čtením dřív.

Poprosila jsem tedy žačku, aby si vypsala slova, kterým nerozumí, nebo která jsou cizí. Podle očekávání se na listu objevilo slovo genealogové, ale překvapilo mě tam zařazení slova švec. Následovala tedy chvíle vysvětlení slov a také objasnění, proč je Vít oblečen ve třetím políčku jako generál (ukázalo se, že tematická narážka na napoleonský klobouk pro děti nic neznamená).

Zamýšlený vtip s Bílou paní dívku nijak speciálně nenadchl, ale o to více komický jí přišel příběh opilého mlynáře. Celkově vzato byla stránka možná až moc o čtení a málo o aktivitě – i když, jedná se vlastně o učebnici, že...

Následující stránka již předvádí Karla IV. a aktivit je tu dost a dost. Dívce chvíli trvalo, než ji napadl tento panovník, ale nakonec jsme k němu došly při povídání si o obrázku, kde je jeho podobizna. Spíše než ke gotice jsme se dostaly k debatě o páscích vedoucích z královy koruny, a k čemu asi sloužily. I tak se mi zdála

promluva přínosná, stejně jako povídání o svatováclavské koruně. Uvědomuji si ale, že se jednalo o ideální případ debaty ve dvou – ve třídě o třiceti žácích by vše vypadalo opravdu trochu jinak.

Do připraveného místa pro vepsání všeho, co o Karlu IV. ví, napsaly děti mimo jiné: „nejslavnější český král“ či „Jmenoval se Václav a potom jse přejmenoval.“. Bylo vidět, že základní informace se již dozvěděly v nižších ročnících. Když měla žákyně páté třídy odpovědět na otázku, jaké přízvisko související s rodinou Karel IV. má?, nejprve ji vůbec nenapadlo zamyslet se nad rodinnými příslušníky. Až po nápovědě, kdo všechno tvoří rodinu, napadl ji Otec vlasti. Některé drobnější otázky a úkoly dívka přešla bez většího povšimnutí a až po mém připomenutí se k nim zpětně vrátila. To ale neplatilo pro další z respondentů - „čtvrťáčku“, která doslova vyhledávala úkoly a několikrát přejížděla prsty po stránkách, zda se tu neskrývají další vytahovačky či schované sklápěčky. Veškerá aktivita zaměřená na psaní znamenala obrovskou časovou ztrátu a doslova přemáhání k nějakému delšímu textu. Protože psaly poměrně velkým tiskacím písmem, nebyly jim řádky dostatečně velké, ale to snadno překonaly psaním do dvou řádků.

U další strany jsme mluvily o zmíněných pojmech – Karlova univerzita, Vita Caroli... jakmile si dívka všimla, že je zde vytahovací stokoruna, nechala veškeré debaty a prozkoumávala, co vysunovačka schovává. O osobnostech na bankovkách neměla téměř ani tušení – dobré bylo hádání na druhé straně, i když rozhodně nedosáhlo takové výše, jak jsem původně myslela. Nakonec se snažila vyluštit jména na kopii bankovek a dedukovat, co asi znamenají. Nejméně známou osobností byla pro ní Ema Destinová. Pro zajímavost jsem jí ukázala starou dvacetikorunovou a padesátikorunovou bankovku a při té příležitosti jsme zmínily sv. Václava. Naopak dívka ze čtvrté třídy dala dohromady všechny osobnosti na bankovkách i s oblastí, ve které se proslavili, neznala jen Františka Palackého. Emu Destinovou určila jako zpěvačku a jméno si nevybavila.

Koho bys navrhla dát na novou bankovku, kdyby se dělala? Jednoznačná přímočará odpověď: „Sebe!“ Navržena byla i maminka. V této aktivitě hlavně

chyběl kolektiv, který by pomohl rozvinout debatu nad mnohými favority, které by každý navrhl. Po snaze poukázat na nutnou důležitost osobnosti navrhované na zobrazení na bankovce, pokoušela se dívka marně vybavit nějakou významnou osobnost. Mezi mnohými otázkami padla i ta na současného prezidenta. Odpověď „to je ten ošklivej“ naznačila, že tudy cesta nevede. Pak se ale vybavilo jméno Václav Havel a to se jí zdálo dostatečně dobré, i když možná jen kvůli pozitivnímu hodnocení z domova či pro nedostatek jiných alternativ. Ostatní děti zase vymyslely na kandidaturu třeba praotce Čecha, protože mají rády jeho pověst a připadá jim nejvíce „český“ – to považovaly za podmínku pro zobrazení na bankovce. Objevil se i názor, že by bylo dobré mít na bankovce Karla Gotta, což mě u mladé generace překvapilo.

Při návratu na hlavní stránku dívku čekala otázka na tři světce, kterým je zasvěcena Svatovítská katedrála. Poměrně snadno dala dohromady sv. Víta a Václava, ale sv. Vojtěch ji nenapadl. – možná by chtělo dát další nápovědy, podobně jako u bankovek.

A konečně rodokmen. Opět první co udělala, bylo otvírání sklápěček, aby zjistila, co se tam skrývá. A dříve než do rodokmenu pustila se do doplňovačky. Zde nastal problém, kdy vyznačená tajenka končila, ale nad ní bylo ještě jedno políčko, které už nepatřilo do výsledného slova. Podobný nedostatek byl v příliš malém prostoru pro doplnění jmen manželek Karla IV. Překvapením bylo pro dívku, kolik dětí Karel IV. měl! Některé otázky do doplňovačky byly na dívku těžké a potřebovala rady. Stejně tak jsem zjistila, že ani jedna z dívek prvního stupně neznala slovo oprátka důležité pro doplňovačku v dalších částech komiksu.

Na úkoly týkající se rodokmenu odpověděla bez větších problémů, jen u otázky, kdo byl snachou Karlových rodičů, zaváhala. Pak ale správně zmínila všechny Karlovy ženy.

Celkově nám tato práce trvala přes hodinu, což se i odrazilo na únavě a nepozornosti ke konci komiksových listů – zde jsem měla využít toho, že je každý list tvořen jako ucelená jednotka a včas přestat. Všeobecně se dětem komiks

velmi líbil, a ani jej nevnímaly jako školní učebnici. Další respondenti (se kterými jsem dělala menší úsek) dokonce nechtěli s komiksem přestat a těší se na další pokračování. Na dotaz, co by se na učebnici dalo ještě zlepšit, mi byla dána jednoznačná odpověď – více interaktivních prvků, více doplňovaček, sklápěček a vysunovaček.

Přehodnocuji obtížnost komiksové učebnice – jedná se o pátý ročník či vyšší (a možná především vyšší). U této tvorby jsem se nechala sama zlákat tím, co bych ráda v učebnici našla a ne vždy jsem se dokázala soustředit na to, že mám být „pátáčka“ s jinými znalostmi a dovednostmi. I když i to je velmi individuální, jak dokázaly výsledky dívky ze čtvrté třídy. Komiks je ale, myslím, velmi vhodně využitelný i pro případnou prohlubující či opakující práci s žáky druhého stupně.



VIZUÁLNÍ STRÁNKA UČEBNIC

Při tvorbě komiksové učebnice jsem se rozhodla vést téma napříč předměty; pro přehled toho, jak fungují obrazy ve stávajících učebnicích, jsem si však vybrala jen jednu oblast, ve které bych nejspíše mohla nalézt a poukázat na různé formy vizuálních prvků a především obrazů – „Člověk a jeho svět“, prvouku. Zaměřila jsem se na vizuální stránku učebnic – v jakých formách se zde obrazy objevují, jakým slouží cílům, jak podávají učivo a jak souvisí s textem v učebnici.

Nahlédla jsem do učebnic prvního stupně vycházejících z několika nakladatelství. Od těch tradičnějších až po progresivní a s novým pojetím. Zahrnula jsem sem tištěné učebnice spolupracující s pracovním sešitem, ale i ty, které jsou „pracovními učebnicemi“ – učebnice s prostorem pro vlastní tvorbu a zásah žáka přímo do této učební pomůcky.

Jako zcela výjimečný nový typ učebnic bych ráda zmínila učebnice elektronické⁶⁴. Neměla jsem možnost si je vyzkoušet „na vlastní kůži“, nicméně jejich přednosti jsou snadno odvoditelné. Podobně jako třeba netradiční vzdělávací počítačová hra CS3889 (Československo 38 – 89), o které se zmiňuji dále v diplomové práci, je u e-učebnic nespornou výhodou možnost zařazení zvuků⁶⁵, dále také videosekvencí či animací. Při propojením s internetovou sítí se rozšiřují možnosti vyhledávání informací a samozřejmě také jednoduché odkazování se na webové stránky s doplňujícími informacemi či úkoly. Stejně tak je zde možné umístit větší počet obrazového materiálu a je možné s ním i dále pracovat. Podle slov společnosti Flexilearn⁶⁶ spolupracující s nakladatelstvím Fraus, může do novějších typů e-učebnic učitel dokonce vkládat vlastní výukové materiály.

⁶⁴ <http://ucebnice.fraus.cz/i-ucebnice/>

⁶⁵ V této oblasti si komiks vypomáhá onomatopoií a zvukovými efekty – o nich více v kapitole *Onomatopoeie a motion lines*. Samozřejmě ale nenahradí ukázkou zpěvu odlišných ptáků, kterou může e-učebnice nabídnout.

⁶⁶ <http://produkty.flexilearn.cz/Produkty/i-ucebnice-matematika-se-ctyrlistkem-3>



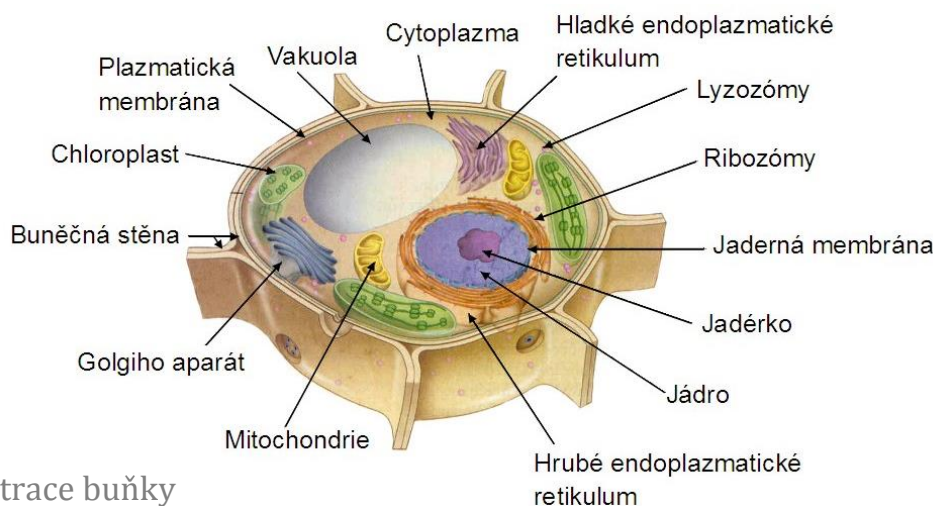
FORMY OBRAZŮ V UČEBNICÍCH

V následujícím výčtu učebnic bude popsáno, v jaké formě jsem zde obrazy objevila, jak korespondují s textem a k čemu čtenářům napomáhají. Pro lepší porozumění nejprve popíši, co rozumím jednotlivými pojmy a formami obrazů a jejich funkcemi.

Obraz jako ilustrace / objasnění

Tato funkce obrazů je žádoucí právě z důvodů jedné z pedagogických zásad – názornost. Pro lepší pochopení textu potřebujeme názornost, příklady, ilustrace. Tato funkce obrazů je podpořena tím, že text a obraz se doplňují a navzájem říkají totéž, jen odlišnou formou. Tak se na věc můžeme podívat ze dvou pohledů a lépe porozumět. Jak by asi vypadal složitý návod na sestavení pračky, kdyby byl bez obrázků? A jak bychom mu porozuměli, kdyby měl pouze obrázky a ani jediné slovo?

Obraz – fotografie: jedná se o nejrealističtější podání zobrazovaného. Funkce fotografie je především v co nejvěrnějším představení daného pojmu. V naprosté většině se nejedná o uměleckou fotografii, jejíž hodnota je nezávislá na přesném zobrazování skutečnosti, ale spíše o dokumentární a ilustrující fotografii. Její funkci bych zařadila k těm objasňujícím, ilustrativním. S textem spolupracuje na rovnocenné úrovni – text doplňuje fotografii a ta zas doplňuje text.

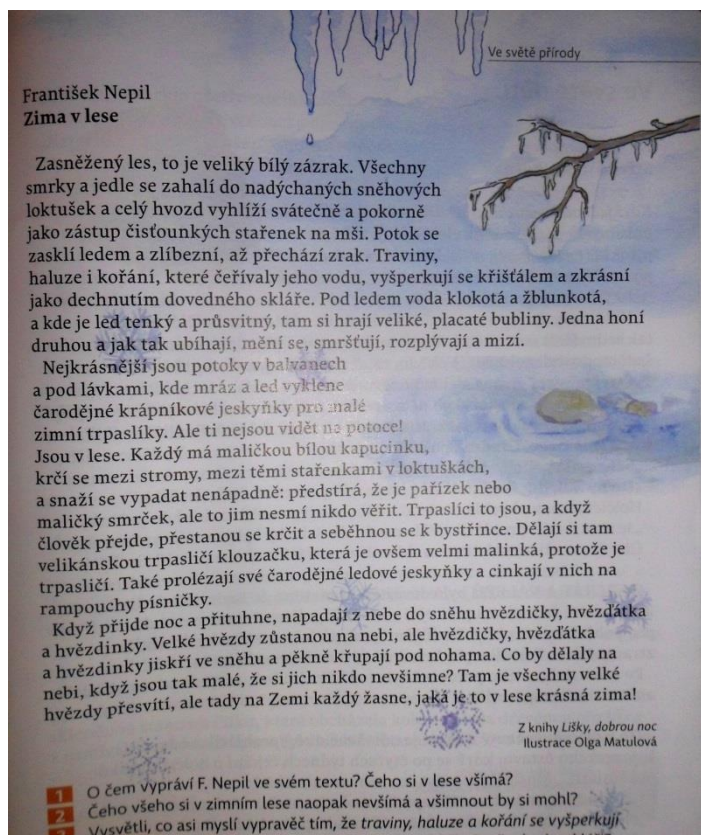


Obr. 1: ilustrace buňky

Obraz – ilustrace: na rozdíl od fotografie nemusí být věrným zobrazením skutečnosti. Její výhodou však je právě to, že může ukázat věci i tak, jak vidět ve skutečnosti nejsou – a to může být pro pochopení procesu esenciální. Třeba průřez motorem či buňkou – až tehdy pochopíme, cože jsou to ty mitochondrie, kterými buňka dýchá. Dále může ilustrace nabídnout obraz zbavený nadbytečných jevů a informací. Fotografie zachytí vše, co objektiv zabere, ilustrátor však může vybrat jen podstatné věci a ostatní prostě nenakreslit. Ilustrace spolupracuje s textem na podobné úrovni jako fotografie, navzájem se doplňují a jsou rovnocenné.

Obraz jako dekorace

I v učebních materiálech se setkáváme s obrazy, které neplní funkci vzdělávací či vysvětlující, ale spíše estetickou. Jde o to, aby to dle některých „vypadalo hezky“,

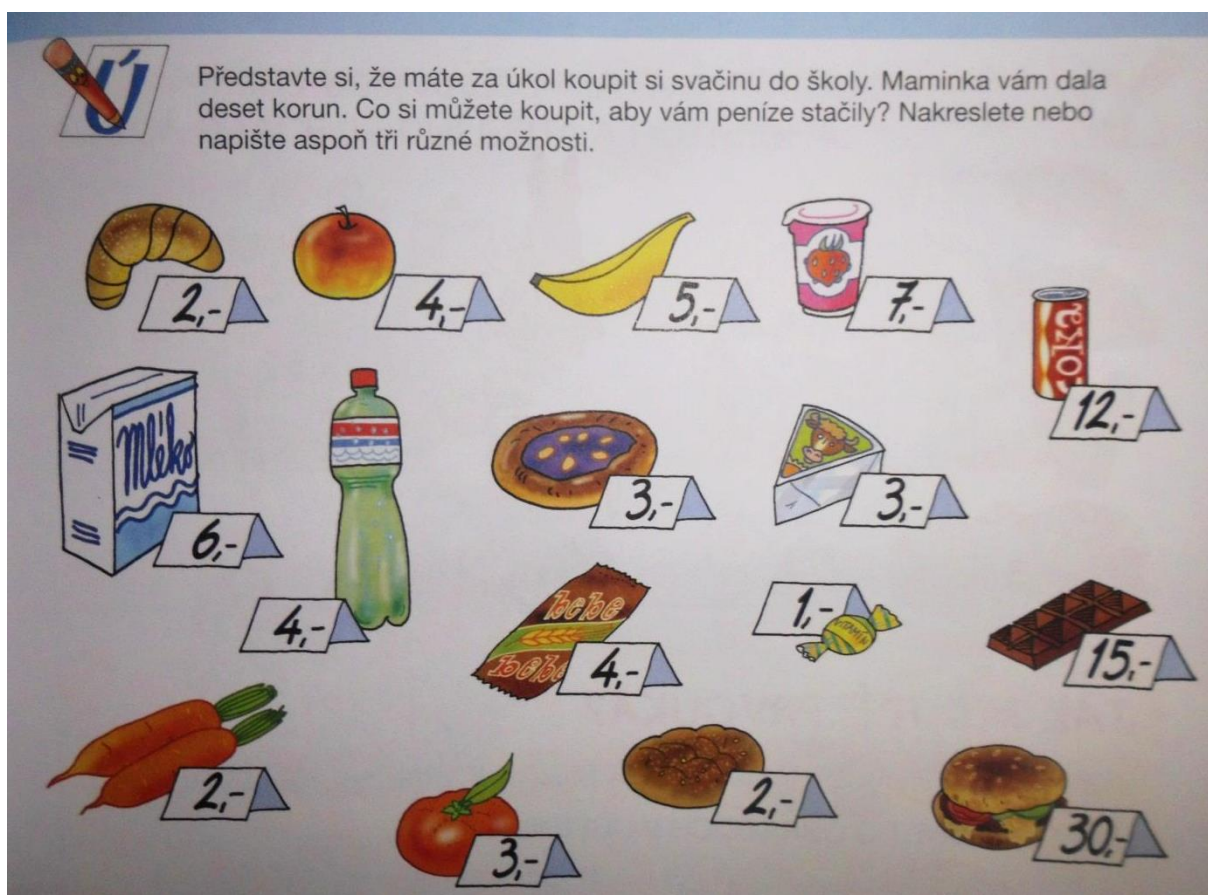


nebo alespoň aby stránky působily atraktivněji a tak nějak příjemněji. Často se jedná o obrazy, které ani nemají přílišnou návaznost na konkrétní téma v učebnici probírané. Je samozřejmě dobré, že se tvůrci učebnic snaží o vizuálně lahodné prostředí, pro tuto debatu jsou však takové obrazy spíše podřadně důležité a zůstanu tedy jen u této krátké zmínky.

Obr. 2: Fraus ČJL (str. 129)

Obraz jako piktogram

Některé obrazy jsou použity jako zástupné médium za text. Ať už se jedná o snazší orientaci v učebnici, či jako způsob komunikace s nejmenšími, kteří ještě neumí číst... Fungují též jako motivace, protože dokáží jiným způsobem říci totéž, co běžný text.



Obr. 3: SPN (str. 19)

Obraz jako motivace

Motivační funkcí obrazu vnímám to, že se čtenář pustí do čtení textu právě pro nadšení z obrazové složky. Takový obraz musí sledovat ve své podstatě stejnou myšlenku a téma, jako textová část učebnice a odkazovat na ni. Jedná se tedy o úzkou spolupráci obrazu a slova, přestože nemusí popisovat věc naprosto stejně jako text, byť jiným médiem (jako je tomu u obrazů – ilustrací). Svým způsobem každý obraz může mít vedle jiné funkce i funkci motivační. Patří sem jistě i obrazy

povzbuzující k následné debatě či k tvorbě příběhu. A tím se dostávám k obrazu jako procesu / naraci⁶⁷.

Obraz jako proces

Slovo proces jsem vybrala s ohledem na to, že se v něm skrývá význam dějový i vývojový⁶⁸. Proces vnímám jako širší pojem, který je nadřazen slovům narace i vývoj – narace je spíše zaměřená na příběh⁶⁹, na dějovou složku; kdežto vývoj může být i běžný popis práce či recept na vynikající bábovku. Do této skupiny bych zařadila všechny narativní konstrukce založené na sekvenci obrazů. A v případě komiksu i s možností využití textu plným propojením s obrazem.



Obr. 4: SPL (str. 27)

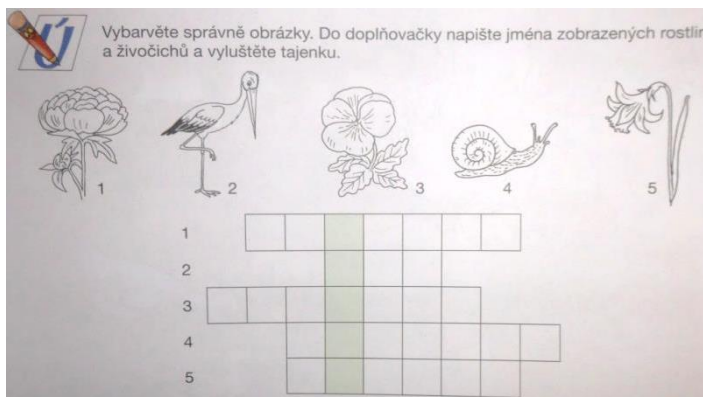
⁶⁷ Narativitu zde zmiňuji ve stejném pohledu jako v kapitolách o principech komiksu. Jde o schopnost a dovednost vyprávět příběhy, tedy o něco, co se projeví ve svém nejhlubším významu právě ve sledu několika obrazů na sebe navazujících (a to místně, časově i dějově).

⁶⁸ Dle slovníku ABZ má slovo „proces“ tyto významy: průběh, vývoj, děj; soudní řízení. <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/proces>

⁶⁹ Podle Seymoura Chatmana má každý narativ dvě nosné části – prvně příběh, který je sekvencí po sobě jdoucích událostí, v nichž figurují existenty (postavy či prostředí). A druhou částí je diskurz, což je způsob či výraz, jakým se celý příběh vyjadřuje. (Chatman, 2008)

SPN – pedagogické nakladatelství (Prvouka pro 1. ročník 2. díl) pracovní učebnice

Jedná se o interaktivní učebnici, která má v sobě prvky pracovního sešitu. Děti tedy mohou často do obrazové části zasahovat jak barevným vybarvováním, tak případně i poznámkami / popisky⁷⁰. Vyskytují se zde obrazy formou kreslených ilustrací, které často spolu s textem vysvětlují probíranou učební látku. Dále jako dekorace a také jako zástupce slov – při doplňovačce není zadání uvedeno formou textovou, ale pomocí obrázků zastupujících jednotlivá slova. To má funkci jak motivační, tak i dedukční (dítě musí dešifrovat vizuální jazyk obrazů).



Obr. 5: SPN (str. 25)

Vyskytuje se zde i náznak narace či spíše děje vně jednoho obrazu. Text ale není součástí obrazu a jen pod ním vysvětluje, co asi znázorněná postava říká. Kromě využití komiksových prvků, jako jsou třeba speech bubbles, chybí i následné pokračování a navázání dalších obrazů, jak to komiks nabízí.



Obr. 6: SPN (str. 32)

⁷⁰ O této aktivní spolupráci s učebnicí, která by se měla stát nejen zátěží v aktovce, ale opravdovým pomocníkem na cestě ke vzdělání jsem se více zmínila v kapitole Opět učebnice na straně 16.

V učebnici jsou dále obrazy využity jako podnět k diskuzi a vyprávění – na koncích kapitol je dokonce přímo jedno z kritérií toho, jak mi jde prvouka: „Umím vyprávět o obrázcích v učebnici.“⁷¹

Celkově vzato je v učebnici velké množství obrazového materiálu, což je pozitivní a pro lepší efektivitu učení žádané. Samozřejmě v prvouce je to předpokládatelné, na rozdíl od českého jazyka či matematiky, kam se obrazová část dostává ve větší míře až v poslední době díky novějším nakladatelstvím.

Alter (Cestička do školy II – pro 1. ročník) pracovní učebnice

Další z učebnic spojených s pracovním sešitem. Obrázky zde mají funkci ilustrace k textu, dekorace, i jako zástupce slov. Obrazy zde fungují jako symboly i jako podněty k diskuzi či popisu.

Zajímavým prvkem v učebnici, kde se obrazy snaží o funkci procesuální, jsou čtyři po sobě jdoucí a na sebe navazující obrazy vyobrazující pohádku O dvanácti měsíčkách. Jeden z panelů je prázdný a umožňuje dokreslit část pohádky dětem samotným. Jedná se o nesporný náznak komiksu, který má sice úplnou absenci textu, ale hlavní komiksové prvky splňuje – obrazy v sekvenci vypravující ucelený příběh / myšlenku.

Hlavní devizou učebnice je výtečná příloha s vyjímatelnými dílky, se kterými mohou děti manipulovat. Jedná se o kombinaci obrazů a textu, které je možné přiřazovat k vhodným parametrům. Funkce těchto obrazů je jak ilustrativní tak motivační.

⁷¹ Obrazy v učebnici mají nejen různé funkce, ale přímo se i pojí se specifickými aktivitami. Zde je zmíněn jeden z druhů činností – vyprávění. To, co po dětech chceme vzhledem k obrazům, ale může být zaměřeno na další činnosti, než jen vyprávění na základě obrazového materiálu. Může se jednat o aktivity s následujícími pokyny: poznej, vyprávěj, popiš, vysvětli, urči, najdi, všimni si, pochop (pouze na základě obrazu), přiřaď, vybarvi, dokresli... Potřebnou činností, kterou vizuální podněty nabízí, je například popisování (ať už toho, co na obrázku vidíme, či toho, co obraz evokuje...). Další činností může být hledání (společných či odlišných věcí, odpovědí na otázky...) nebo se žáci mohou cvičit v rozpoznávání a pochopení učiva pouze z obrazového materiálu. A samozřejmě sem patří vyprávění na základě obrazové předlohy. To vše opět vyžaduje poměrně znalého a připraveného pedagoga, který by pomocí obrazů vedl děti k rozličným činnostem, které by samotný text nenabídl. Je však otázkou, jak moc se učitelům a žákům daří této široké škály nabídek činností využívat.

O dvanácti měsíčkách



Obr. 7: Alter (str. 14)

SPL - Práce + ALBRA (Prvouka pro 2. ročník) učebnice, pracovní sešit **(stejně tak i 1. ročník)**

V této řadě učebnic je oddělena část čistě „pro čtení“ a část, kam mohou žáci zasahovat vlastní tvorbou – tedy učebnice a pracovní sešit zvlášť. V učebnici se vyskytují obrazy ve smyslu ilustrací k textu, jako dekorace, jako zástupce slov i jako podnět k tvoření příběhu a popisování, co kdo dělá. Dále jsou zde obrazy jakožto symboly – sémiotika.



Obr. 8: SPL (str. 22)

Ale především: celou učebnicí provází dvě postavičky, které spojují všechny kapitoly a objevují se ve většině ilustrací. Postavičky komentují látku, která je zde vysvětlována a tvoří příběhové pozadí celé učebnice. Což je nepochybně prvek komiksový – společná hlavní postava napříč kapitolami.

Textová část podporuje tuto myšlenku tím, že často používá přímou řeč oznamující, co nám postavičky říkají. Rozdíl od komiksu je však v tom, že text a obraz jsou tu zcela oddělené. Právě sem by se slušelo použití speech bubbles a dalších komiksových prvků.



Obr. 9: SPL (10)

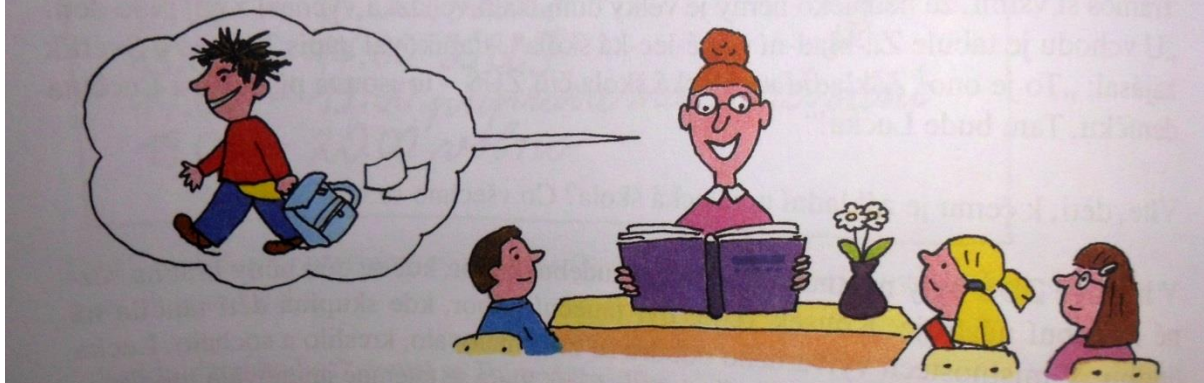
Dále je zde jeden komiks ve své nejjednodušší podobě. Čistě obrazový materiál seřazený do posloupnosti vyprávějící děj. Jedná se o pět obrazů postupně ukazujících vznik chleba – setí, sklizeň, mletí mouky, pečení, prodej⁷².

A aby toho, co v této učebnici přímo křičí po komiksu, nebylo málo, je zde použita i jedna jediná komiksová bublina. Přestože je zde mnoho prvků poukazujících na blízkost komiksu, vidím zde obrovskou slabinu v zarputilém dodržování textem zaplněných stran. Velké odstavce souvislého textu by dokázala poměrně snadno nahradit sekvence obrazů spolu s textem, jak to komiks nabízí.

⁷² Fotografie (obr. 2) je v podkapitole *Obraz jako proces*.

JAK PŮDÁCI POSLOUCHALI S ŽÁKY POUČNÝ PŘÍBĚH aneb pravidla společenského chování

Dnes se půdáci těšili na hodinu prvouky. Paní učitelka totiž žákům slíbila, že jim přečte jeden hrozný příběh. A půdáci měli hrozně příběhy hrozně rádi. Když se na začátku hodiny paní učitelka pozdravila s dětmi, otevřela knížku a začala číst.



Obr. 10: SPL (str. 58)

Jen bych zde ráda poukázala na spolupráci, či spíše duplicitu předávání informací textem a obrazem. Celý první odstavec nám říká mnoha slovy to, co již na obraze vidíme, tedy paní učitelku, která čte z knížky žákům. Podle toho, co vidíme v bublině, bude se jednat zřejmě o příběh o nějakém hrozně neukázněném chlapci. A podle výrazů dětí a toho, jak na paní učitelce visí očima, poznáváme, že se na čtení těší a baví je. Přestože je zde tedy použita „komiksová bublina“, jedná se o knižní ilustraci, opakující totéž co text, nikoli o komiks, který dává prostor textu i obrazu v různých rovinách.

Nakladatelství Nová škola (Prvouka pro 1. ročník / Já a můj svět – 3. ročník) **učebnice, pracovní sešit**

Obě tyto učebnice se shodují v používání obrazového materiálu spolu s předešlými nakladatelstvími. Především jsou zde obrazy jako ilustrace k textu, dále jako dekorace, jako zástupce slov i jako podnět k tvoření příběhu a popisování, co kdo dělá.

Rozdílem od předešlých učebnic je však časté použití fotografií. Jejich smyslem je co nejrealističtější zobrazení skutečnosti, na což je zde kladen velký důraz. Stejně tak i ilustrace jsou spíše než klasickou kresbou tvořeny počítačově (což samozřejmě neznamena větší přesnost).

Zřejmě nejvhodnějším podnětem k tomu, aby i nekomiksové učebnice použily komiks, je kapitola *Nemoc*. Pokud se mi někde podařilo přijít na komiksovou část, bylo to právě v této kapitole, a to v několika učebnicích.

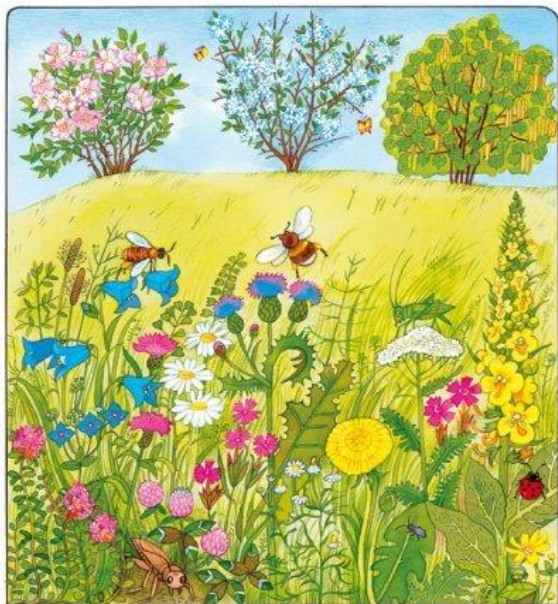
Opět se zde jedná pouze o obrazy bez použití textu, nicméně jak už jsem se zmínila v kapitolách o druzích komiksu, není na rozdíl od obrazu text stěžejní a nepostradatelný.



Obr. 11: Nakladatelství Nová škola (str. 50)

Fortuna (Prvouka pro 1. ročník) učebnice

Tuto učebnici zmiňuji z důvodu maximálního využití obrazů. Téměř úplná absence textu je zřejmě především z důvodu zaměření na první ročníky, nicméně jedná se spíše o výjimku mezi ostatními nakladatelstvími. Plné zaměření na



obrazy zde však neznamena přiblížení se komiksu, právě naopak zde obrazy slouží výhradně jako ilustrace. Jedná se o souhrn obrazů sloužících k diskuzi. Jsou motivací a podnětem, zároveň zastupují jakýkoli text a jsou tedy nositelem informací, ne jen dekorací či podbarvením.

Kvůli absenci textu je zde ale kladen obrovský důraz na osobnost učitele⁷³, který na základě a za podpory obrazů sám předává znalosti a vede k správným dedukcím a závěrům žáků. Tato učebnice nemůže sloužit jako podpůrný materiál, se kterým by si žák vystačil sám. Slouží stejně jako soubor obrazů v prezentaci, které jsou sice pečlivě vybrány, ale informaci se dozvídáme od řečníka, nikoli z textu přímo u obrazů.

⁷³ Využívání takové učebnice znamená, že se učitel velmi dobře orientuje jak v probírané látce, tak i v zobrazování věcí pomocí obrazů. Je potřeba, aby dokázal i bez podpory textu vysvětlit případné nejasnosti či pojmy. Musí pečlivě vybírat, co je důležitá informace a co je nepodstatné, aby vyzdvihl to nutné a ostatní nechal na obrazu. Na oplátku mu zase je obrazový materiál užitečným pomocníkem v motivaci i názornosti. Také v možnosti objevování, kdy se učitel podnětně ptá a žáci sami objevují v obraze (například luční květiny, či druhy hmyzu).

Prodos (Člověk a jeho svět 1) pracovní učebnice

Další ukázka kombinace učebnice s pracovním sešitem. Tento typ učebnice má obrovskou výhodu zapojení žáka přímo do učební pomůcky s nosnými informacemi. Není to jen „chytrá kniha“, která se dědí po několika ročnících a v závislosti na počtu a slušnosti žáků také tak vypadá. A není to ani černobílý pracovní sešit se spoustou úkolů, ale žádným vysvětlením či objasňováním. V této kombinaci se potkávají pozitiva z obou variant. Na druhou stranu je zde ale také finanční náročnost, kdy každý žák potřebuje svou vlastní učebnici, kterou si i ponechá.

Učebnice nakladatelství Prodos se v podstatě velmi shoduje s předešlými učebnicemi a i zde jsou obrazy použity v totožných funkcích výše objasněných. Obrazy jako ilustrace k textu, jako dekorace, zástupce slov, podnět k tvoření příběhu a popisování, co kdo dělá. Jsou zde v menším měřítku zastoupeny i fotografie.



Obr. 12: Prodos (str. 22)

Každá kapitola této učebnice začíná obrazem, který má několikerou funkci – motivační a dekorační, protože děti se na základě tohoto obrazu „naladí“ na tu správnou vlnu, kterou se kapitola nese. Díky této ilustraci se také dovědí, o čem se budou učit a mohou si všimnout různých detailů, které k danému tématu souvisí, a které třeba nemusí děti samy znát. (Obraz tedy může sloužit jako podnět k otázkám – k čemu asi slouží zavěšené jmelí či proč jsou všichni oblečeni do svátečních šatů). Ilustrace nepochybně vede také k popisu, co je na obrazu či k vyprávění toho, jak vypadají Vánoce u dětí doma.

Fraus (Prvouka pro 2. ročník)

Učebnice z nakladatelství Fraus jsou poměrně otevřené jak novým metodám⁷⁴, tak i novým způsobům zobrazení. Většina obrazového materiálu jsou fotografie s dětmi, které se věnují probírané látce, nebo jsou zachyceny v situaci odpovídající tématu. Tento typ fotografií se stal snad již téměř rozpoznatelným „frausovským“ stylem.

Co se týče funkce obrazu a reakce na text, obrazy se zde vyskytují jako ilustrace k textu, dekorace, jako zástupce slov i jak podnět k tvoření příběhu a popisování. Jsou zde i silné náznaky komiksového typu, které jsou specifické právě použitím fotografického materiálu. Takové obrazové pojetí by se dalo snadno zařadit mezi „fotoromány“ a tedy i komiks. Tato ukázka však postrádá juxtapozici jednotlivých polí – každý z těchto obrázků se totiž nachází na jiné straně učebnice.



Obr. 12: Fraus (str. 42)

⁷⁴ Například nová metoda výuky matematiky od Prof. Hejného či písmo typu comenia script.



SHRNUTÍ FOREM OBRAZŮ V UČEBNICÍCH

V této části diplomové práce jsem se snažila zjistit, v jakých situacích se objevují v učebnicích obrazy. Popsat jejich funkce a také se zamyslet, jak se je daří v rámci vzdělávacího procesu využít. Celkově jsem objevila poměrně širokou škálu obrazového materiálu z hlediska jeho funkce, ponejvíce se jednalo o obrazy ilustrující tematiku probíranou již v textové části. Dále se mnohokrát jednalo o obrazy motivující žáky k nadšenému přístupu k učivu. Nebo obrazy podporující činnosti založené na vypravování či popisu.

To je také největším využitím obrazů co se činností týče (vyprávění), nicméně obrazy nabízí také aktivity poznávací či určovací, podporují schopnost všimnout si detailů a souvislostí. Nicméně ty jsou již spíše delegovány na individuální připravenost učitele – drtivá většina pokynů přímo napsaných v učebnicích k ilustracím byla „Vyprávěj.“ či „Popiš.“.

Na mnoha místech jsem objevila náznaky komiksu, především co se obrazové sekvence týče. Někde byly použity i komiksové speech bubbles či postavičky provázející celou učebnici. Zvláště u tématu nemoci se ve většině učebnic uchýlili autoři k zobrazení několika panelů s obrazy ilustrujícími proces onemocnění a léčení – což je v podstatě komiks ve formě čistě obrazové.

Jako specifický způsob použití obrazů jsem zmínila učebnici bez textu. Nabízí se zde široké pole působnosti pro učitele a zvědavé žáky, které však vyžaduje větší přípravu či kvalitní příručku pro učitele s návrhy možných činností, které nezůstanou jen na povrchu věci a nespokojí se s pouhým popisem.

Tento způsob zobrazování se snadno vyhýbá jinému fenoménu – duplicitní funkci textu a obrazu. Právě v komiksu získává obraz tak silné slovo, že již není jen vizuálním zobrazením textu, ale přímo nositelem nových informací, které v textu nejsou, protože je obraz předá lépe. Kdybych nakreslila obraz a vzápětí jej přesně

popsala slovy, bylo by to zbytečné. Text i obraz mají mít své nezastupitelné místo, které je v různých rovinách⁷⁵, ne v týchž.

Možná se někdo zeptá, proč tu píš o síle obrazu a sama svou diplomovou práci spíše píš, než kreslím. Proč jsou tu obrazy jen ve funkci ilustrativní a často duplicitní k textu. Odpověď je nasnadě – tlačí mě úzus diplomových prací a akademické obce. Snažím se naplnit očekávání a podmínky této práce, která se má opravdu psát – a proces psaní je ještě potvrzen tím zpočátku děsivým číslem minimálního počtu slov. Nicméně připomínám, že součástí této práce je ještě příloha - učebnice formou komiksu, kde jsem tyto zkušenosti nejen sbírala, ale snažila se podle nich i řídit a naplňovat je v praxi.

⁷⁵ Předně jsem měla na mysli ono přesné popisování toho, co divák již vidí v obraze. Ale tato diverzita může být přínosná ještě v jiném pohledu. Bude-li text velmi strohý a stylizovaný, může třeba obraz svou rozličností a hloubkou povědět mnohem více právě proto, že se nebude držet ve stejné rovině s textem. Naopak minimalisticky pojaté vizuální zobrazení může dát větší prostor pro existenciální a náročné myšlenky v textové části.



ZÁVĚR

V úvodu diplomové práce jsem citovala G. B. Shawa a tak se k jeho slovům vrátím i v závěru. „...nikdo, než pod hrozbou mučení, nemůže číst učebnici. Důvodem je to, že učebnice není uměleckým dílem.“ Klíčovými slovy jsou zde učebnice a umělecké dílo, a tedy tak trochu i parafráze názvu diplomové práce – učebnice formou komiksu⁷⁶. V prvních kapitolách jsme proto zkoumali, co je to umění a zda do něj komiks opravdu patří. Na pomoc jsme si vzali spisy teoretika Umberta Eca, karikaturistu Morrise či autora publikace *The Seven Lively Arts* Gilberta Seldese. Na tomto základě jsme došli k závěru, že komiks mezi umění patří a jako takový je svébytným médiem s vlastním jazykem i strukturou.

V dalších kapitolách jsem se věnovala ilustracím v učebnicích. K čemu slouží, v čem spočívá její přínos do učebního procesu, jaké typy ilustrací v knihách najdeme. Dále jsem vymezila v diplomové práci používané pojmy, jako jsou ilustrace, obraz a komiks.

Tak jsem se dostala ke komiksu a jeho nynějšímu stavu. Zmínila jsem několik současných českých i zahraničních autorů, kteří pracují v rámci komiksu s odlišnými výtvarnými prostředky a styly. Zjistila jsem, že komiks tvořený koláží nebo malbou či grafikou musí spojovat něco víc než technika. A tím jsem se zabývala v kapitole o definici – Co dělá komiks komiksem.

„Nenalezitelnou definici“ jsem hledala spolu s komiksovými tvůrci i teoretiky Thierry Groensteenem, Willem Eisnerem a Scottem McCloudem. Protože se komiksu stále nedostává dostatečného množství literatury, čerpala jsem často z cizojazyčných zdrojů, kterých je o něco více, než těch českých.

Poté, co jsem si ujasnila, čím komiks je, mohla jsem se pustit do jeho tajů. V následujících kapitolách jsem mluvila o symbolice a znacích komiksu, o

⁷⁶ Uvědomuji si, že ne všechny komiksy jsou uměleckým dílem. Komiksovou formu jsem však vybrala nejen pro její ke vzdělávání vhodné nástroje a prostředky komunikace, ale i pro uměleckost, která mnohým učebnicím chybí.

ikoničnosti a stylizaci a o schopnosti komiksu zachytit ve statickém obraze pohyb a zvuk. Konečně byla jedna celá kapitola věnována textovým bublinám – asi nejvýraznějšímu znaku komiksové tvorby. A zmínila jsem také psychologickou funkci spoludotváření komiksu čtenářem.

Dále bylo v diplomové práci rozebráno pro komiks typické spojení textu a obrazu. To, jak jsem zjistila u McLuhana, dává vzniknout zcela nové formě. Zamyslela jsem se nad tím, zda jsou obě média pro komiks nepostradatelná, či zda je obraz dominantním. Závěr této kapitoly jsem věnovala dvěma krásným ukázkám z textů Ondřeje Neffa a Davida Lewise. První téměř poeticky popsal krásu a přednosti komiksu, který není ani ochuzenou literaturou, ani obohacným obrazem, ale svébytným druhem umění; druhý krásně ilustroval, jak může text s obrazem předat hlubší myšlenku či dojem, jsou-li na stejnou věc nazírány z jiných pohledů.

Celou jednu kapitolu jsem věnovala vztahu komiks – film. Dokázala jsem, že se obě média navzájem obohacují a vypůjčují si prvky toho druhého. Na to ihned navazuje kapitola o komiksu ve virtuálním světě, kam patří počítačové hry i animovaný komiks.

A konečně jsem probrala i vzdělávací potenciál komiksu, čím může být komiks pro děti aktuálním a atraktivním. Nalezla jsem mnoho prvků vhodných pro snazší učení, třeba díky emoční složce zapojené při čtení komiksu, nebo pro zapojení více druhů inteligencí⁷⁷.

Druhá část diplomové práce byla zaměřena na tvorbu ukázky komiksové učebnice. Přiblížila jsem zde téma celého sešitu i výběr obsahu či techniky. Velký prostor byl věnován manuálu – možnému návodu, jak pracovat s komiksovou učebnicí, jak nepřehlédnout další odkazy „mezi řádky“.

Za manuálem následovalo několik postřehů z praktického vyzkoušení části komiksu s dětmi ze čtvrtého, pátého i sedmého ročníku.

⁷⁷ Viz Gardnerovy mnohačetné inteligence

Tato práce měla poukázat na komiks jako na médium, které je vhodné k využití nejen uměleckému či marketingovému, ale třeba právě jako nová forma učebnice. Měla pomoci k představě o komiksu, který má co dát i v rovině tak důležité, jako je vzdělávání.

K původní práci jsem nyní nově přidala ještě kapitoly zaměřené na průzkum vizuální stránky učebnic - v jakých formách se zde obrazy objevují, jakým slouží cílům, jak podávají učivo a jak souvisí s textem v učebnici. Zjistila jsem, že se převážná část publikací uchyluje k obrazu jako ilustraci, motivaci, dekoraci a někdy i obrazu jako procesu. V některých částech používají učebnice komiksové prvky, aniž by však plně využily možnosti komiksu, jak je ve své mnohosti nabízí. Zamyslela jsem se nad činnostmi vycházejícími z obrazového materiálu i nad tím, jak obraz spolupracuje s textem. Konečně jsem předvedla výčet několika učebnic a toho, jak se v nich s obrazem zachází.

Na úplný závěr bych zmínila, že tvorba komiksové učebnice mi byla radostí, i když nesmírně časově náročnou. Spousta věcí v této učebnici nenachází u dětí takovou odezvu, jakou jsem předpokládala - zřejmě především pro různě náročnou úroveň obsahu. Pokud by se do budoucna tvořil nějaký komiksový materiál většího rozsahu, bylo by vhodné velmi úzce spolupracovat s didaktiky jednotlivých předmětů. Velkým úspěchem však byl jak komiks samotný, tak i interaktivní prvky, které je vhodné využívat v hojně míře. Hlavním problémem takového projektu je jistě ekonomická stránka a také již výše zmíněná mnohonásobně větší plocha, kterou komiks proti běžnému textu zabírá. Nelze tedy uvažovat o vytěsnění textových učebnic komiksem, o jeho řádném využití ale ano. A kdo zažije nadšení z práce s učebnicí, jaké jsem viděla při zkoušení tohoto komiksu u dětí, tomu nic vysvětlovat nemusím.

BIBLIOGRAFIE

BAŽANT, Jan. Výtvarný znak a symbol in *Symbol v lidském vnímání, myšlení a vyjadřování*. Praha: Filozofický ústav ČSAV, 1992. ISBN 978-80-700703-3-8

CANALES, Juan Diaz, GUARNIDO, Juanjo. *Blacksad*. Dark Horse, 2010. ISBN 978-1595823939

ČECHUROVÁ, Milana a Ladislav PODROUŽEK. *Prvouka pro 1. ročník základní školy: člověk a jeho svět*. 1. vyd. Ilustrace Antonín Šplíchal. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 2010, 59 s. Duhová řada. ISBN 978-807-2354-580.

DANIHELKOVÁ, Hana a Jana STARÁ. *Člověk a jeho svět 1: učebnice pro 2. ročník základní školy*. 1. vyd. Ilustrace Lubomír Anlauf. Olomouc: Prodos, 2007, 63 s. Modrá řada. ISBN 978-807-2301-874.

DIESING, Helena. *Český komiks 1. Poloviny 20. Století*. Verzone, 2011. ISBN 978-80-904546-8-2

DVOŘÁKOVÁ, Michaela a Jana STARÁ. *Prvouka: učebnice pro 2. ročník základní školy*. 1. vyd. Ilustrace Lubomír Anlauf. Plzeň: Fraus, 2008, 68 s. ISBN 978-807-2387-656

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9

EISNER, Will. *Comics and sequential art*. Poorhouse Press, 1985. ISBN 978-09-614728-1-8

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN 80-729-4141-0

HOSTINSKÝ, Otakar. *O socializaci umění*. Praha: Československý spisovatel, 1902

HOSTINSKÝ, Otakar. *Studie a kritiky*. Praha: Československý spisovatel, 1974

HUYGHE, René. *Řeč obrazů*. Praha: Odeon, 1973

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Editor Petr Kylvoušek. Překlad Milan Orálek. Brno: Host, 2008, 328 s. Teoretická knihovna, sv. 21. ISBN 978-807-2942-602.

CHROBÁKOVÁ, Eliška a kol. *Slovník cizích slov*. Levné knihy, 2010. ISBN 978-80-7309-347-1

KAMMEN, Michael G. *The Lively Arts: Gilbert Seldes and the Transformation of Cultural Criticism in the United States*. Oxford University Press, 1996. ISBN 978-0195098686

KROJZLOVÁ, Hana a Jana STARÁ. *Prvouka pro 1. ročník základní školy: učebnice pro 2. ročník základní školy*. 2. vyd. Ilustrace Jiří Fixl. Praha: Fortuna, 1997, 47 s. Modrá řada. ISBN 80-716-8451-1.

KROUPA, Mikuláš a kol. *Ještě jsme ve válce*. Post Bellum/Argo/Ústav pro studium totalitních režimů, Praha, 2011. ISBN 978-80-257-0524-7

KUČEROVSKÝ, Tomáš a kol. *Aargh! Výroční speciál*. Analphabet Books, 2010

KUNZLE, David. *The Early Comic Strip*. Berkeley: University of California Press, 1973. ISBN 978-0520018655

LEWIS, David. The shape of comic book reading in *Studies in Comics*. Bristol: Intellect, 2010. ISSN 2040-3232

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. BB/art s.r.o., 2008. ISBN 978-8073814199

MCLUHAN, Herbert Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výbor z díla*. Brno: Jota, 2000. ISBN 80-72171283

MÜHLHAUSEROVÁ, Hana a Jaromíra SVOBODOVÁ. *Prvouka 1: pro 1. ročník základní školy*. 2. vyd. Ilustrace Jitka Krejčíříková. Brno: Nová škola, 2013, 55 s. Duhová řada. ISBN 978-80-7289-254-9.

RABATÉ, Pascal. *Ibikus*. Praha: Mot komiks s.r.o., 2011. ISBN 80-86661-31-8

SELDES, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. Dover Pubns, 2001 (on-line
<http://xroads.virginia.edu/~HYPER/SELDES/ch14.html>)

ŠAMŠULA, Pavel. Umění – prostředek, předmět či princip vzdělávání? in
PEŠKOVÁ, J.: *Hledání učitele. Škola a vzdělání v proměnách času*. Praha, UK-PedF
1996. ISBN 80-96039-09-9

ŠEBESTA, Karel a Kateřina VÁŇOVÁ. *Čítanka: pro 3. ročník základní školy*. 1. vyd.
Ilustrace Lukáš Urbánek. Plzeň: Fraus, 2009, 4 sv. ISBN 978-80-7238-866-0.

ŠTIKOVÁ, Věra a Jaromíra SVOBODOVÁ. *Já a můj svět: prvouka pro 3. ročník*. 3.
vyd. Ilustrace Hana Berková, Andrea Schindlerová. Brno: Nová škola, c2011-2013,
2 sv. Duhová řada. ISBN 978-80-7289-321-8.

TAN, Shaun, *Eric*. Templar Publishing, 2010. ISBN 978-1-84877-587-9

TAN, Shaun. *Nový svět*. Praha: Labyrint, 2012. ISBN 978-80-86803-21-0

TAN, Shaun. *Příběhy z konce předměstí*. Zlín: Kniha Zlín, 2011. ISBN 978-80-
87497-23-4

Töpffer: WIESE, Erik. *Enter the Comics Rudolphe Topffer's Essay on Physiognomy
and the True Story of Monsieur Crepin*. Lincoln: University of nebraska Press, 1965

VALENTA, Milan a Jaromíra SVOBODOVÁ. *Cestička do školy: prvouka pro 1. ročník*.
8., upr. vyd. Ilustrace Vlasta Švejnová. Všeň: Alter, 2008, 36 s. Duhová řada. ISBN
978-807-2451-012.

VALENTA, Milan a Jaromíra SVOBODOVÁ. *Prvouka: prvouka pro 3. ročník*. 1. vyd.
Ilustrace Hana Berková, Andrea Schindlerová. Praha: SPL-Práce, 2002, 2 sv.
Duhová řada. ISBN 978-808-6287-539.

ON-LINE ZDROJE

SHAUN, Tan. YouTube: The Lost Thing. [online]. [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=iE9riFDpZWk>

Cs3889 [online]. 2014 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.cs3889.cz/>

Machinarium. *Machinarium* [online]. 2009 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://machinarium.net/cz/>

Machinarium. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. 2001- [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Machinarium>

Definice komiksu a jeho konvence. *25fps* [online]. 2009 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/definice-komiksu-a-jeho-konvence/>

KomiksFest: školní výuka pomocí komiksu. *Literární noviny* [online]. 2013 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://literarky.cz/kultura/art/16195-komiksfest-kolni-vyuka-pomoci-komiksu>

FLEXILEARN. *Matematika se Čtyřlístkem 3, i-učebnice* [online]. [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://produkty.flexilearn.cz/Produkty/i-ucebnice-matematika-se-ctyrlistkem-3>

Lettering: Visualizing Sound in Comics. *More than words* [online]. 2009 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://uwindsorcomics.blogspot.cz/2009/02/lettering-visualizing-sound-in-comics.html>

FRAUS. *I-učebnice* [online]. [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://ucebnice.fraus.cz/i-ucebnice/>

Fabule. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. 2001- [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fabule>

MESKIN, Aaron. The Aesthetics of Comics. [online]. [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: http://www.academia.edu/1478107/The_Aesthetics_of_Comics

Erb. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. 2001- [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Erb#.C5.A0t.C3.ADt>

Nejmenší kniha světa. *Novinky.cz* [online]. 2012 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/koktejl/260711-nejmensi-kniha-sveta-karavana-velbloudu-v-uchu-jehly-a-auta-na-komari-nozce.html>

TIEDEMANN, Claus. *Kunst* [online]. 2013 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/kunstdefinition.html>

Paneology. *Paneology* [online]. [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.panelology.info/About.html>

Gilbert Seldes. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. 2001- [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Gilbert_Seldes#The_Seven_Lively_Arts

The Seven Lively Arts. *The Bioscope* [online]. 2011 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://thebioscope.net/2011/03/10/the-seven-lively-arts/>

Idea. [online]. 2011 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://klub.slovniky.cz/clanek/maly-slovník-cizich-slov-i>

David Greger: Učebnice a úspěšnost edukace. *Česká škola* [online]. 1999 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/1999/08/david-greger-ucebnice-uspesnost-edukace.html>

Fonty a SFX. *Profi komiks* [online]. [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.profikomiks.cz/portfolio/portfolio-item-07.html>

Člověk má 8 druhů inteligence. *National geographic* [online]. 2012 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.national-geographic.cz/detail/clovek-ma-8-druhu-inteligence-jak-jste-na-tom-vy-23617/>

Alois Nebel [online]. 2013 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z:
<http://www.aloisnebel.cz/?lang=cz>

Úvod do komiksu. *Komiks.cz* [online]. uzavřeno 2008 [cit. 2014-03-15]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/seznamy.php>

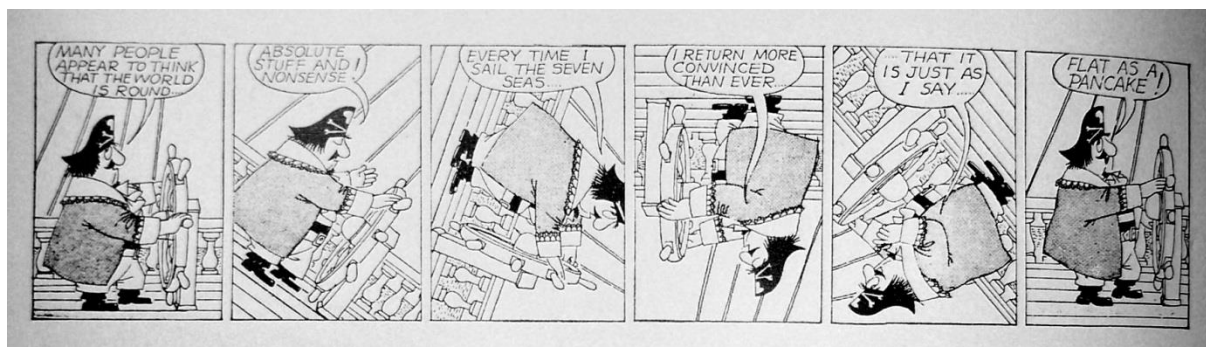
PŘÍLOHY

Comic strip: John Ryan

Dotazník a jeho vyhodnocení

Mimo vázanou diplomovou práci: tištěná verze komiksové učebnice

John Ryan – comic strip of Captain Pugwash



Dotazník - Jak moc spolupracuji s učebnicí?

Většina dotazovaných bylo s praxí kratší než 5 let. Na to, zda se plně řídí koncepcí učebnice, převažovaly odpovědi 2-3. U víceleté praxe převládala odpověď 3. Celkově si pedagogové připravují cvičení i mimo rámec učebnic a pracovních sešitů. Chronologie v učebnicích vyhovuje asi 75% dotazovaných a s porozuměním a využíváním učebnice je to půl na půl. Ke spolupráci s učebnicí vede žáky pouze necelá polovina dotazovaných. Hodnocení grafického zpracování

učebnic se pohybuje kolem hodnot 2-3 a za dostatečný motivační prostředek považuje učebnici jen necelá třetina dotazovaných. Přesto jenom asi 10% z nich hledá vhodné učebnice, které by plnily jejich očekávání.

Škála odpovědí – 1: ano, 2: spíše ano, 3: spíše ne, 4: ne

Počet let praxe:

Řídím se plně dle koncepce v učebnici.

Používám výhradně cvičení z učebnice (a pracovního sešitu).

Vyhovuje mi chronologie použitá v učebnici, takže nemusím přeskakovat mezi kapitolami.

Rozumím všemu, co mi učebnice nabízí a využívám toho.

Vedu žáky ke spolupráci s učebnicí.

Vyhovuje mi grafické zpracování učebnice.

Považuji učebnici za dostatečně motivační prostředek pro žáky.

Hledám vhodné učebnice, které by splňovaly mé požadavky.