

METODICKÉ LISTY

Pre deti je dôležitá aj vizuálna gramotnosť

■ TEXT: PaedDr. RENÁTA PONDELÍKOVÁ, PhD.

Umenie je súčasťou každej spoločnosti, odráža jej spoločenskú a kultúrnu úroveň, je jej zrkadlom. Má výpovednú hodnotu pre súčasné, ale aj nasledujúce generácie, je komunikačným nástrojom doby, v ktorej žijeme. Umenie umožňuje nazerať na veci z rôznych uhlov pohľadu, umožňuje slobodu, jedinečnosť, výnimočnosť, dôveru vo vlastné schopnosti, nápady, možnosť realizácie.

Súčasný výtvarný umenie ponúka širokú škálu technológií, je multimediálne.

Deti môžu prostredníctvom obrazov, sôch a iných umeleckých diel vlastnou aktivitou porozumieť vizuálnym (zrkovým) vnemom – vplyvu farieb na človeka, významu kompozície (umiestnenia prvkov na obraze), vplyvu svetla na objem zobrazovaných objektov, rukopisu autora a jeho pôsobeniu na dojem z obrazu, možnosti použitia rôznych materiálov – haptické (hmatové) vnemy – ich štruktúra, tvar, kinestetické (pohybové) vnímanie – priestor, pohyb, pri využití multimédií aj auditívne (sluchové) a etmoidálne (čuchové) vnemy. Až keď porozumejú výtvarnému jazyku, môžu svoje vedomosti a zručnosti aplikovať vo vlastnom výtvarnom vyjadrení.

Spoznávanie výtvarného jazyka prostredníctvom aktívnych tvorivých činností zameraných na prácu s výtvarným dielom umožňuje deťom zaujímavými a aktivizujúcimi metódami získať vedomosti a zručnosti na uplatnenie prvkov a princípov výtvarného jazyka vo výtvarnej tvorbe. Deti získavajú schopnosti a zručnosti porozumieť vizuálnym informáciám a používať ich pri komunikácii vo svojom okolí, čím sa stávajú vizuálne gramotnými.

Teoretik umenia Ladislav Kesner uvádza, že vizuálna gramotnosť je schopnosť vnímať a interpretovať obrazy a znaky.

Ako spoznávať prvky a princípy výtvarného jazyka?

Výtvarný umelec Paul Klee to vyjadril nasledujúco:

„Podnikneme podľa topografického plánu malý výlet do krajiny lepšieho poznania. Mŕtvy bod prekoná prvý pohyb (línia). Po chvíli sa zastavíme, aby sme nabrali dych (prerušovaná alebo po viackrát sa opakujúcom zastavení rozčlenená línia). Pohľad späť, ako sme ďaleko (pohyb v opačnom smere). Rozhodovanie, či sem, alebo tam (zväzok línií). Rieka zabraňuje ďalšej ceste, použijeme čln (vlnovitý pohyb). Objaví sa most (rad oblúkov). Na druhej strane stretneme rovnako zmýšľajúceho, ktorý tiež smeruje k lepšiemu poznaniu. Najskôr sme od radosti jednotní (splynutie línií), ale pomaly sa prejavujú odlišnosti (samostatné vedenie dvoch línií). Určité rozčúlenie na obidvoch stranách (výraz, dynamika a psychika línie). Potom kráčame cez rozorané pole (plocha vytvorená z rovnobežných línií), potom hustým lesom. Môj spoločník zabľúdi, hľadá cestu a opisuje klasické pohyby pobiehajúceho psa. Ani ja nie som teraz úplne pokojný; v okolí novej rieky leží hmľa (priestorový prvok). Čoskoro je zase jasnejšie. Košíkari sa vracajú domov s vozom (koleso). Pred nimi sa objaví dieťa s veselými lokňami (špirálovitý pohyb). Neskôr nastane dusno a zotmie sa (priestorový element). Blesk na horizonte (klukatá línia). Nad nami sú však ešte hviezdy (rozosiace body). Čoskoro prideme k prvým domom v meste. Kým zaspíme, mnohé sa opäť objavuje v spomienkach, lebo taká malá cesta je plná dojmov.

Vymenoval som grafické prvky, ktoré sa majú v diele prejavovať. Neznamená to však, že dielo tvoria iba prvky.

Prvky majú vychádzať z formy, nesmú sa však pri tom obetovať.“ (Klee, In Lamač 1989, s. 209)

Špecifickými psychologickými procesmi, ktoré deti prostredníctvom výtvarných diel môžu získavať, prípadne si rozvíjať, sú výtvarné videnie, výtvarné cítenie a výtvarné myslenie. V predškolskom veku už dieťa dokáže pomenovať mnohé výtvarné podnety, ako napríklad línie, tvary, svetlo, farby, štruktúry a pod. Zároveň rozlišuje ich kvality ako veľkosť, farebnosť a pod. Najprv sa sústreďuje na ich podstatné znaky, neskôr si všíma i vzťahy medzi nimi.

Výtvarné videnie vyžaduje pozornosť na výtvarné podnety. Vyvíja sa súčasne s vnímaním. Dieťa na základe skúseností nachádza podnety vo svojom okolí alebo v umení. Rozlišuje ich, porovnáva a dáva do vzťahov. Vytvára si asociácie. Prežíva vizuálne zážitky. Dokáže sa vizuálne orientovať.

S výtvarným videním a vnímaním súvisí aj schopnosť reagovať na vizuálne zážitky, to znamená výtvarne myslieť a cítiť.

Výtvarné myslenie sa prejavuje ako schopnosť pomenovať zložky vizuálneho zážitku. Dieťa pomenúva, čo vidí, čo si predstavuje. Ide o schopnosť nahradiť zložky vizuálneho zážitku ich obrazotvornými prvkami a previesť ich do výtvarnej výpovede tak, aby vyjadrilo svoj výtvarný zámer. Na schopnosť operovať s výtvarnými prvkami nadväzuje ďalší rozvoj výtvarného myslenia pomocou analýzy, syntézy, parafrázy, transpozície, abstrakcie a variability. Výtvarná komunikácia je prejavom výtvarného myslenia. To sa prejavuje v štyroch rovinách výtvarnej komunikácie ako operatívne (konštruktívne), neoperatívne (asociačné), receptívne a materiálové výtvarné myslenie.

Vlastnosti výtvarného myslenia sú:

1. samostatnosť – relatívna nezávislosť od hotových vzorov a cudzích myšlienok,
2. tvorivosť – schopnosť tvoriť originálne výtvarné diela,
3. pružnosť – schopnosť nachádzať nové postupy a prekonávať staré,
4. dôslednosť – schopnosť plánovite a logicky sledovať riešenie problému,
5. rýchlosť – pohotovo reagovať na životné situácie (Geró, In Banaš et al., 1989).

Výtvarné cítenie sa prejavuje vo vzťahu k výtvarnému jazyku a podľa Věry Roeselovej, ktorá sa zameriava na problematiku výtvarnej výchovy, je výtvarné cítenie založené na uvedomovaní si vlastných reakcií na podnety okolitého sveta, na čiastkové posuny vo vznikajúcej výtvarnej práci alebo na tvorbu druhých.

Spojenie výtvarného videnia, cítenia a myslenia umožňuje dieťaťu skúmať výtvarné hodnoty prvkov výtvarného jazyka a oceňovať ich účinky. Prejavuje sa to v rozmanitosti výtvarného vyjadrovania.

Ak dieťa tvorivo poznáva výtvarné zákonitosti, dochádza podľa Roeselovej (2003) nielen k rozvoju výtvarného myslenia, ale tiež k ovplyvňovaniu vývojových problémov vizuálne orientovaných detí a detí zmiešaného typu so silnejšou vizuálnou zložkou.

Cesta od experimentovania k poznávaniu je vhodnejšia než opačná cesta, keď dieťa najprv nadobúda vedomosti a až potom ich uplatňuje. V tomto prípade môže vedomosť vytvoriť fixné pravidlo, ktoré bráni uvidieť, že napríklad žltá farba môže mať v určitých farebných vzťahoch polohu teplej farby, kým v iných farebných vzťahoch polohu studenej farby. Snaha dodržať pravidlo môže negatívne ovplyvniť tvorivosť dieťaťa.

Poznávanie zákonitostí výtvarného jazyka sa dobre uplatňuje vo výtvarnej hre.

Výtvarná hra je v materskej škole základnou a dominantnou metódou výtvarnej výchovy. Je to aktívny poznávací proces. V procese hry dieťa objavuje možnosti výtvarných nástrojov a materiálov, výtvarných postupov a výtvarných vzťahov.

Hra s nástrojom umožňuje dieťaťu osvojiť si používanie nástroja, rozvíja jeho motorické zručnosti. Umožňuje mu skúmanie stopy po nástroji a možnosti jej využitia vo výtvarnej výpovedi. Zvládnutie nástroja vyvoláva v dieťati pocit úspechu, čo je predpokladom na ďalšiu výtvarnú činnosť dieťaťa. Spôsoby zvládnutia jednotlivých nástrojov v súvislosti s fyzickými dispozíciami dieťaťa a jeho temperamentom vytvárajú predpoklady na individuálny rukopis dieťaťa.

Hra s materiálom umožňuje dieťaťu spoznávať známy i neznámy materiál, ktorý môže byť zdrojom inšpirácie, ale aj prostriedkom výtvarnej výpovede. Dieťa zisťuje, že materiál mu neponúka len jedno riešenie a stvárnenie.

Laborovanie je proces, pri ktorom deti robia jednoduché pokusy.

Experimentovanie je bádateľský prístup, pri ktorom si deti overujú postupy, hľadajú a objavujú nové riešenia. Výtvarný experiment ponúka dieťaťu skúmanie založené na pokusoch a objavoch. Prostredníctvom experimentovania dieťa objavuje rôzne postupy a variácie stvárnenia námetu v súvislosti so zvolenými výtvarnými prostriedkami.

Komponovanie nadväzuje na experimentovanie. Je to náročnejší proces, pri ktorom si dieťa vďaka objavom z experimentovania vytvára vlastné konštrukcie, pomocou ktorých dáva jednotlivé výtvarné prvky do vzájomných vzťahov.

Výhodou výtvarných hier je, že zo začiatku pomáhajú pri zoznamovaní s novými nástrojmi a materiálmi, zbavujú dieťa strachu z neznámeho nástroja alebo materiálu, neskôr sú inšpiráciou na spontánnu tvorbu, keď dieťa bez zábran trhá, polieva, perforuje alebo kombinuje rôzne materiály. Čiastkové objavy posúvajú výtvarné hry k výtvarným etudám (Roeselová, 2003).

Výtvarná etuda je zameraná na vlastnosti obrazotvorných prvkov. Dieťa postupne objavuje zákonitosti výtvarného jazyka a učí sa ich uplatňovať vo vlastnej výtvarnej výpovedi. Východiskom je výtvarný problém ako podnet na riešenie. Podľa Roeselovej (2003) môžeme výtvarný problém charakterizovať ako učebnú látku, s ktorou sa dieťa prirodzene stretáva v spojení s námetom a postupne si ju zaraďuje medzi svoje skúsenosti. Konštruje si tak svoje vlastné poznanie.

Keďže sa výtvarný problém viaže k zákonitostiam

výtvarného jazyka, jeho formulácia bude vychádzať z vlastností obrazotvorných prvkov výtvarného jazyka a ich uplatnení na ploche alebo v priestore.

Výtvarný jazyk a jeho výtvarné vyjadrovacie prostriedky

„Výtvarný jazyk tvorí súbor špecifických, v spoločenskom kultúrnom povedomí relatívne stabilizovaných pravidiel nadväzovania medzi znakmi vo výtvarnom umeleckom diele. Výtvarný jazyk odráža stav výtvarného umenia v určitej konkrétnej historickej situácii“ (Geró 1989).

Základné stavebné (výrazové) prvky výtvarného jazyka sú línia, škvrna a hmota. Línia je dominantným prvkom v kresbe, škvrna v malbe a hmota v sochárstve. Základnými vyjadrovacími prostriedkami maliara sú farba, škvrna, plocha, svetlo a tieň, štruktúra povrchov. Grafik využíva bod, líniu a kontrast svetlých a tmavých plôch a sochár objem a priestor, plochu, štruktúru povrchov.

Základné vyjadrovacie prvky sú tvar, svetlo, farba, materiál. Tieto prvky majú schopnosť meniť svoje kvality a vstupujú do vzťahov so základnými stavebnými prvkami, napríklad línia má tvar, škvrna má farbu atď.

Základné vyjadrovacie prvky vstupujú do kvalitatívnych vzťahov, ktoré rozoznávame tvarové, svetelné, farebné a povrchové. Môžu vytvárať kontrasty, ak sú na opačných póloch, alebo harmónie, ak sa približujú.

Kvantitatívne vzťahy sa môžu vytvárať zmnožovaním elementov, princípmi organizácie (kompozičnými princípmi) – spôsobom usporiadania elementov – rytmus, rovnováha, symetria, napätie, pohyb a dynamika, konštrukcia, mierka a proporcionalita.

Či bude dielo pôsobiť dynamicky alebo pokojne (výraz výtvarného diela), závisí od spôsobu použitia výtvarných prostriedkov a od spôsobu ich spracovania autorom.

Pre metodické usmernenie sme vybrali charakteristiky jednotlivých výtvarných vyjadrovacích prostriedkov bez ich konkrétneho zaradenia podľa niektorého členenia.

Prvky výtvarného jazyka

Bod – je základným výtvarným prvkom. Pôsobí centricky, dominuje, koncentruje pozornosť vnímateľa. Ako bod môže pôsobiť aj malý útvar, malá okrúhla značka vytvorená špicatým nástrojom. Je súradnicou bez akýchkoľvek rozmerov, bez akejkoľvek oblasti. Body sú najjednoduchším prvkom vizuálneho dizajnu. Podľa definície nemôžeme skutočne nakresliť bod, pretože z pohľadu človeka by to vyžadovalo rozmery. Čo môžeme nakresliť, je bodka. V skutočnosti sú bodky stavebnými kameňmi všetkého ostatného. Bodky nemusia mať tvar kruhu. Body vytvárajú vzťah s priestorom okolo nich. Dva najdôležitejšie vzťahy, ktoré vzniknú, sú pomer bodu a priestoru okolo neho a pozícia bodu v tomto priestore. Keď sa bodky zväčšujú, začneme ich vidieť ako tvary, ale stále si zachovávajú svoje základné bodové vlastnosti. Body spoločne môžu vytvárať nekonečné množstvo kompozičných usporiadaní. Môžu vytvárať

priamky aj krivky. Môžu tvoriť zložité tvary, vzory, textúry a akúkoľvek inú štruktúru, naznačovať smer a pohyb. Ak sa v kompozícii vyskytujú dva nezávislé body, vytvárajú napätie. Použitie troch bodov vedie k vymedzeniu plochy

a k rytmicky bohatším výrazovým možnostiam. Skupina bodov tvorí ohraničenú plochu.

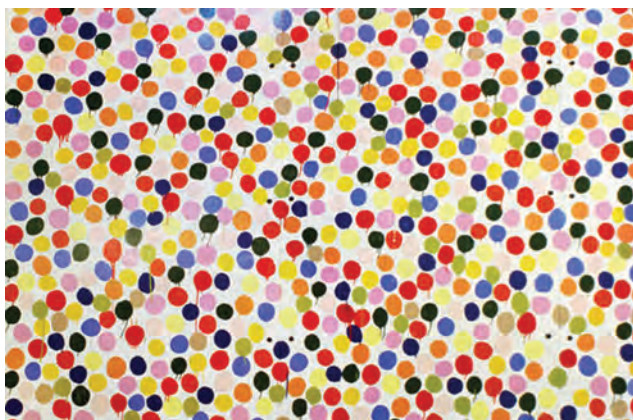
Pri poznávaní výrazových možností bodu môžeme využiť diela:



▲ G. Seurat: Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte
▼ D. Hirst: Spot Painting



▲ Y. Kusama: Dots pumpkin
▼ R. Lichtenstein: Seductive Girl

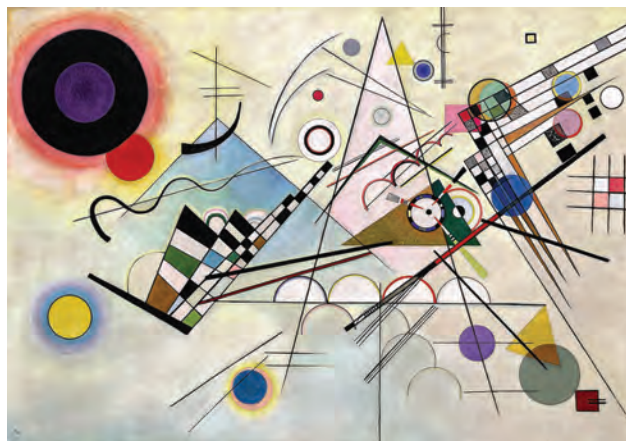


Línia – je základným stavebným prvkom. Môžeme ju vnímať aj ako cestu pohybujúceho sa bodu. Línia sa môže použiť na definovanie okrajov, pridávanie tieňov alebo hodnôt a vytvorenie ilúzie formy.

Dva základné druhy línií sú priamky a krivky. Môžu byť vertikálne, horizontálne, diagonálne, zakrivené, cik-cak, ohnuté, rovné, prerušené, hrubé alebo tenké. Môžu byť ploché (čiara ceruzky) alebo trojrozmerné (tyč, drážka, hrebeň atď.), môžu byť tvrdé, ostré, rovné, geometrické; môžu byť organické, hladké, jemné, vlnité. Obrysové línie sa nazývajú kontúry. Orientácia línií vytvára špecifickú výtvarnú kvalitu. Horizontálne línie vyvolávajú pokoj, vážnosť a rovnováhu, podporujú vyjadrenie šírky. Vertikálna línia podporuje ľahkosť, štíhlosť, vyvoláva dojem rastu. Kombinácia horizontálnych a vertikálnych línií vyjadruje stabilitu a pevnosť. Priamočiare formy s uhlom 90 stupňov sú stabilné. Táto stabilita naznačuje trvalosť a spoľahlivosť. Šikmá línia, diagonála, spôsobuje napätie, hlavne vo vzťahu k vertikále. Diagonálne prvky pôsobia dynamicky. Lomená línia je prejavom racionality v protiklade k vlnovke, ktorej význam je interpretovaný ako mäkký. Diagonálne línie prinášajú pocit pohybu. Objekty v diagonálnej polohe sú nestabilné. Výrazné gestické línie

vyjadrujú silu, rýchlosť a emócie. Línie môžu byť uzavreté okolo tvaru a nemajú žiadne koncové body (obrysy), alebo na koncoch môžu byť otvorené. Rozdeľujú priestor a objem, v ktorom sa nachádzajú. Súčasne môžu prvky spájať.

Pri poznávaní výrazových možností línie môžeme využiť diela:



▲ V. Kandinskij: Composition 8



▲ J. Dubuffet: Site habité d'objets



▲ F. Kline: Painting Number 2



▲ A. Dürer: Die vier apokalyptischen Reiter



▲ E. Munch: Skrik



▲ A. Goldsworthy: Carefully broken pebbles scratched white with another stone St. Abbs, Scotland

Môžeme skúmať tvar línie, jej variácie a techniku zobrazenia.

Farba – môžeme ju definovať ako zrakový vnem, vyvolaný odrazom svetla od látok, ktoré majú vlastnosť svetelné lúče odrážať a pohlcovať. Dokonca aj čierne a biele obrázky majú obrovský počet rôznych odtieňov sivej.

Farba má tri vlastnosti: odtieň (názov farby), intenzitu (sýtosť) a hodnotu (svetlosť a tma).

Farby môžeme deliť aj na teplé (červené, žlté) alebo chladné (modré, sivé). Hodnota opisuje jas farby. Umelci používajú hodnotu farieb na vytvorenie rôznych nálad. Tmavé farby v kompozícii naznačujú nedostatok svetla – ako v nočnej alebo interiérovej scéne. Tmavé farby môžu často vyjadrovať pocit tajomstva.

Farba môže mať (Kulka 2008) vo výtvarnom obraze takéto uplatnenie:

- vecná charakteristika – farby nesú informačný obsah,
- emotívny význam – psychofyzologická povaha farieb,

- asociačný význam – väzba na konkrétne predmety,
- symbolický význam – v spojení s asociačným kontextom,
- výtvarná hodnota – farba je významným estetickým fenoménom, ktorý môže byť nezávislý od asociácie.

Kandinskij vo svojich výtvarných dielach skúmal vzájomné vzťahy farieb, ich psychologické pôsobenie a významy. Zaujímavé sú jeho asociácie farieb s hudbou.

Červenú farbu považoval za farbu typicky teplú a expanzívnu, ktorá pôsobí vnútorne veľmi živo a nepokojne, ale v porovnaní so žltou nevyžaruje do okolia tak silno. Teplá svetlá červená evokuje pocity sily, energie, cieľavedomosti, rozhodnosti. V hudbe pripomína fanfáry sprevádzané tubou, obťažujúci a prenikavý zvuk. V stredných polohách evokuje neochabujúce citové vzplanutie – ako dlhotrvajúca vášeň alebo silná sebaistota.

Ak zosvetlíme teplú červenú farbu žltou, dostaneme oranžovú farbu. Červená farba dodáva oranžovej farbe vážnosť. Podľa Kandinského znie ako stredne naladený kostolný zvon, ako silný alt, ako viola hrajúca largo.

Žltá farba vyžaruje, pôsobí transcendentálnym dojmom. Vlastnosti žltej farby, teda jej výrazný sklon k svetlým farbám možno vystupňovať až do polôh, ktoré sú pre ľudské oko i ľudské ucho skoro neznesiteľné. Takto preexponovaná žltá znie ako stupňujúci sa ostrý zvuk trúbky alebo vysoko naladené fanfáry. Z psychologického hľadiska by mohla stelesňovať šialenstvo, záchvat zlosti, slepú vášeň alebo deštruktívne pudy.

Zelená je zložená z dvoch farieb, žltej a modrej, teda dvoch pohybov, ktoré sa vzájomne paralyzovali, ale ktoré sa znova dajú aktivizovať. V zelenej je preto obsiahnutý potenciálny život.

Modrá farba vyvoláva dojem hĺbky. Je farbou typicky nebeskou. Vytvára element pokoja. Hudobným príkladom svetlomodrej farby je zvuk flauty, tmavomodrá pripomína zvuk čela a čím sú tóny farby tmavšie, tým viac sa približujú k tónom basy. Najtmavšie odtiene modrej sa podobajú hlbokým tónom organu.

Fialovú farbu tvorí studená červená a studená modrá, lebo kombináciou teplej červenej a studenej modrej sa fialová vytvoriť nedá. Pôsobí chladným a smutným dojmom. Podobá sa zvuku anglického rohu a vo svojich najtmavších odtieňoch pripomína basové drevené nástroje, napríklad fagot.

Premysleným uplatňovaním *hnedej* môžeme dosiahnuť obraz nezvyčajnej vnútornej krásy: spočinitie.

Sivá farba je neznalá a nehybná. Predstavuje nedostatok priestoru, pridaním bielej sa priestor zväčšuje.

Čierna je podľa Kandinského ako definitívna pauza. Je absolútne neznalá a v spojení s ňou sa rozoznejú aj farby, ktoré osamotene znejú veľmi slabo.

Biela, hlavne pre impresionistov, podľa ktorých v prírode vôbec neexistuje, sa považuje za nefarebnú kvalitu. Pôsobí na dušu ako veľké ticho. Biela neznie, čo v hudbe zodpovedá pauzám. Výrazová hodnota farby má uplatnenie v dielach:



▲ A. Gorky: Water of the Flowery Mill



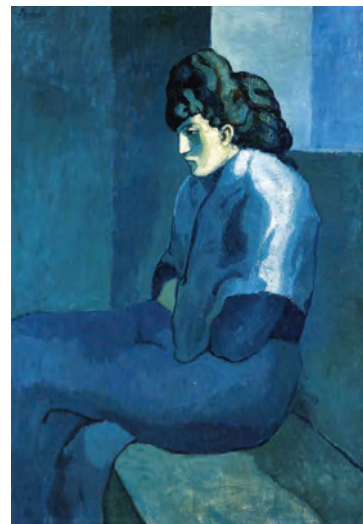
▲ M. Rothko: No.5/No.22



▲ H. Matisse: Portrait de madame Matisse à la raie verte



▲ M. Buonarroti: Sibilla Delfica



▲ P. Picasso: Melancolia Mulher

Tvar – je samostatne definovaná oblasť geometrickej alebo organickej formy. Je dvojdimenzionálny, má iba výšku a šírku. Zvyčajne, aj keď nie vždy, je definovaný čiarou, ktorá môže tvoriť jeho obrys. Tvar sa považuje za uzavretý obrys alebo za oblasť ohraničenú obrysou čiarou. Tvary poznáme geometrické alebo organické. Môžu byť definované ako pozitívne alebo negatívne. Geometrické tvary zahŕňajú matematicky pomenované tvary, ako sú štvorce, obdĺžniky, kruhy. Geometrické tvary sú často produktom človeka. Avšak aj mnohé prírodné formy majú geometrické tvary. Organické tvary a formy sú typicky nepravidelné alebo asymetrické. Často sa nachádzajú v prírode.

Tvar je nadradený iným prvkom (bodu, línií, ploche, telesu), pritom je ale od nich neodlúčiteľný. Naše

prekoncepty úzko súvisia práve s tvarom predmetu. Pri tvare teda rozlišujeme konceptuálny obsah a expresívne symbolický obsah. Konceptuálny obsah zobrazeného geometrického tvaru, napríklad trojuholníka, je jednoduchý, lebo je to tvar s tromi rohmi a tromi stranami. Expresívne symbolické kvality reprezentuje trojuholník ako mužský princíp, agresivnosť a pod. Geometrické tvary, útvary bez uhlov reprezentujú ženský princíp, poddajnosť. Ďalšími hodnotami sú napríklad plasticnosť a plošnosť, pasivita a aktivita, tvrdosť (štvorec) a mäkkosť (kruh). Tvary vyvážené, pravidelné, symetrické pôsobia pasívne a staticky, asymetria, nepravidelnosť a nevyváženosť sú zdrojom pohybu, dynamizmu. Tieto vlastnosti sa prejavujú v súvislosti s konkrétnym vecným obsahom tvaru.

Tvarovo zaujímavými dielami sú:



▲ P. Picasso: Los tres músicos



▲ H. Matisse: Polynesie, la mer

Deti môžu napríklad porovnávať geometrické a organické tvary a tiež rozlišovať použitie pozitívu a negatívu v obraze.

Prostredníctvom tvaru sa presadzuje forma výtvarných diel, podobne ako sa prostredníctvom jednotlivých významov prejavuje ich obsah (Kulka, 2008).

Forma – je trojrozmerný objekt, definovaný objem priestoru. Formy by sme mohli tiež kategorizovať ako geometrické alebo organické. Majú hĺbku, rovnako ako šírku a výšku. Môžeme ich vidieť z viacerých strán.

Teleso je tvarovaný objem. Ako zvláštna kvalita vstupuje do vzťahu aj povrch cez haptické vnemy. Trojrozmerné objemy sa vyskytujú v sochárstve a architektúre. Maliarstvo, grafika a fotografia využívajú pri zobrazovaní telies iluzívne prostriedky. Telesá môžeme triediť na geometrické a negeometrické. Telesá môžu vyjadrovať nasledujúce vlastnosti: otvorenosť – uzavretosť, aktivnosť – pasivnosť, statickosť – dynamizmus, tvrdosť – mäkkosť, vyváženosť – nevyváženosť. Závisia však od tvarových charakteristík telies a vzťahu k priestoru.

Pre skúmanie formy môžeme zvoliť diela:



▲ H. Moore: Recumbent Figure



▲ G. O'Keeffe: Ram's Head, Blue Morning Glory



▲ S. Dalí: Crucifixion (Corpus Hypercubicus)



▲ D. Smith: Cubi XVII



▲ A. Calder: Cascading Flowers

► F. Gehry: Walt Disney Concert Hall



Deti môžu určovať alebo hľadať organické a geometrické formy.

Objem je súčasťou priestoru, ktorý zaberá nejaké teleso a je vo vzťahu k trojrozmernému priestoru. Kvalita objemu sa prejavuje najviac v sochárskom umení a v architektúre. Priestorový objem chápeme nielen kvantitatívne ako veľký a malý, ale aj kvalitatívne. Veľké objemy pôsobia ako ťažké, pôsobia nehybne, staticky alebo ako pomalé a nepružné. Malé objemy majú vlastnosti opačného charakteru. S ich vlastnosťami súvisí aj tvar a materiál.

Priestor – vnímanie priestoru úzko súvisí so zobrazovaním perspektívy. Centrálna perspektíva sa nazýva tiež lineárna. Perspektíva založená na premene parametrov farieb sa nazýva vzdušná perspektíva. Priestor je v úzkej súvislosti s kompozíciou. Skutočný priestor je trojrozmerný. Priestor v umeleckom diele odkazuje na pocit hĺbky alebo na tri dimenzie. Oblast okolo primárnych objektov v umeleckom diele je známa ako negatívny priestor, zatiaľ čo priestor obsiahnutý v primárnych objektoch je známy ako pozitívny priestor. Vzťah pozitívneho priestoru k negatívnemu môže výrazne ovplyvniť vplyv umeleckého diela. Zvyčajne je pozitívny priestor tmavý na svetlejšom pozadí, napríklad čierna postava na bielom pozadí. Existuje niekoľko spôsobov, ako vytvoriť ilúziu hĺbky v dvojrozmernej umeleckej tvorbe. Jednou z možností je prekrývanie objektov. Viaceré

prekrývajúce sa objekty môžu vytvoriť väčšiu hĺbku, napríklad človek pred autom, pred budovou, pred krajinou. Objekty, ktoré sú vzdialenejšie, sa zdajú menšie. Čím vzdialenejší je objekt, tým je menší a tým menej detailov vnímame. Zobrazenie podrobností v popredí a menej v pozadí môže pomôcť vytvoriť dojem hĺbky. Príliš veľa detailov v pozadí môže odvrátiť pozornosť od objektu. Teplé farby (červená, oranžová, žltá) približujú, chladné farby (modrá, zelená, fialová) ustupujú. Ilúziu priestoru môžeme dosiahnuť aj technikami výtvarnej perspektívy a tieňovaním.

Ilúziu priestoru vyjadrili rôznym spôsobom vo svojich výtvarných dielach:



▲ W. Homer: Snap the Whip



▲▲ P. Bruegel st.: Jagers in de sneeuw

▲ R. Magritte: The Blank Signature

▼ E. Ruscha: Standard Station, Amarillo, Texas



Plocha – vyjadruje dvojrozmerné zobrazenie priestoru. Plocha je úzko spojená s pojmami priestor a tvar, ktorý zas ohraničujú línie. Vo výtvarnom umení má svoj význam z psychologického hľadiska vzhľadom na jej veľkosť a orientáciu. Významnou je plocha v súvislosti s farbou. Veľké plochy pôsobia dojmom stability



▼ R. Sanzio: Sposalizio della Vergine



▲ G. Caillebotte: Paris Street; Rainy Day

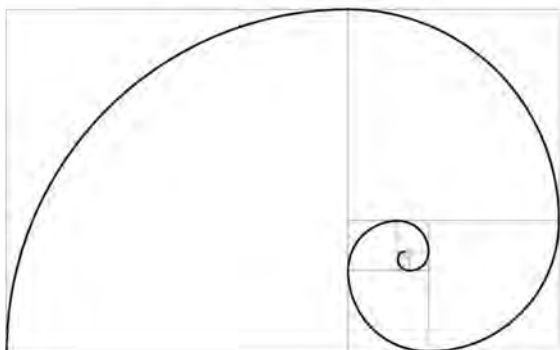
▼ H. Rousseau: La Bohémienne endormie



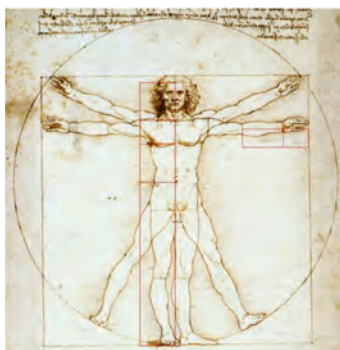
a pokoja, vyrovnanosti a pevnosti, kým malé plochy pôsobia opačným dojmom. V súvislosti s tvarom ich môžeme definovať ako pravidelné a nepravidelné, jasne ohraničené alebo nejasne ohraničené, tvrdé a mäkké. Vo vzťahu k priestorovému riešeniu kompozície rozlišujeme plochy rovinné a zakrivené, plochy vnútorné a vonkajšie.

Psychicky uspokojujúcou proporciou plôch je zlatý rez. V tejto kompozícii je pomer menší diel v pomere

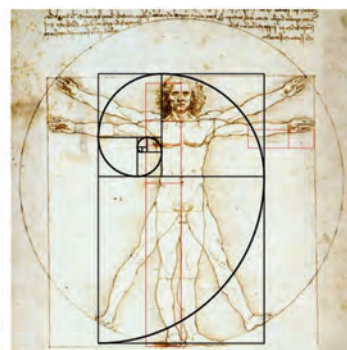
k väčšiemu ako väčší k celku. Číselne to môžeme vyjadriť hodnotou $3/5$ alebo $5/8$ alebo $0,618$.



▲ Zlatý rez



▲ L. da Vinci: L'Uomo vitruviano



Textúra – je kvalita povrchu, ktorú možno vidieť a cítiť dotykom. Všetky objekty majú fyzickú štruktúru. Môžu

byť drsné alebo hladké, mäkké alebo tvrdé. Textúra môže byť fyzická (hmatová) alebo vizuálna.

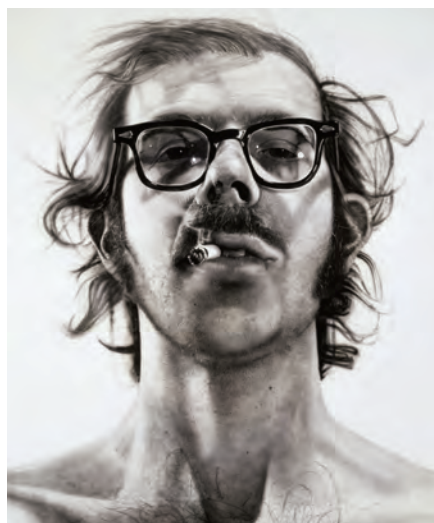
Textúru uplatnili vo svojich dielach:



▲ R. Henri: Snow in New York



▲ Donatello: Maria Magdalena



▲ Ch. Close: Big Self-Portrait



▲ K. Hokusai: Kanagawa-oki nami ura

▼ A. Flack: Queen



Svetlo – má v sochárstve a architektúre podpornú funkciu. Pomocou neho vidíme a vnímame, keďže svetlo predmety prijímajú, vyžarujú, odrážajú, lomí

a rozptyľujú. V maliarstve je svetlo prostriedkom zobrazovania. Vyvoláva atmosféru, podporuje kontrast, vytvára tieň, modeluje tvary, podporuje výraz farby.

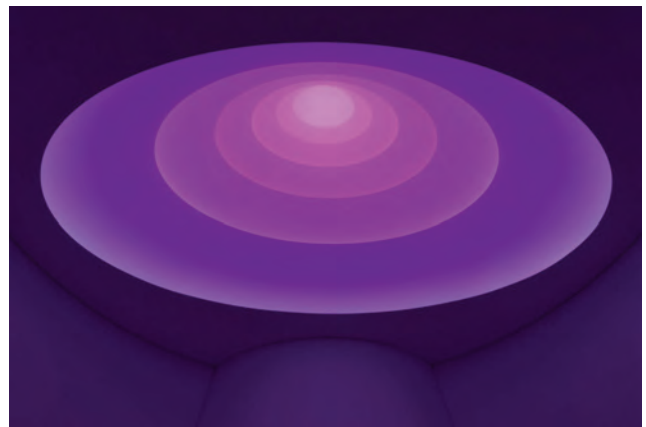


▲ Caravaggio: Vocazione di san Matteo

► J. Turrell: Aten Reign



▼ J. Vermeer: Meisje met de parel



Kompozičné princípy – podľa Kulku (2008) slovo kompozícia pochádza z latinského „composito“, čo znamená zloženie, usporiadanie, ale tiež dohodu, zmierenie. Výtvarná kompozícia sa dá pochopiť vo všetkých jej pôvodných významoch, lebo prvky výtvarnej reči sú v umeleckom diele usporiadané tak, aby vytvárali systém, vyváženú skladbu. Kompozícia je systém upravujúci vnútornú stavbu výtvarného diela, slúžiaci na preklenutie emocionálneho a racionálneho, subjektívneho a reálneho, meniaci alebo vytvárajúci spojenie medzi autorom, realitou a tradíciou výtvarného umenia.

Kompozíciu poznáme lineárnu, farebnú, svetelnú a figurálnu.

Obrazové prvky výtvarnej reči bývajú radené a zoskupované vo vzťahu k stredu kompozície. Môžu byť súmerne vyrovnané podľa vertikály, horizontály alebo diagonály, ktoré prechádzajú stredom obrazu. Súmerné a symetrické kompozície pôsobia staticky. Ich narušenie môže kompozíciu oživiť. Dynamicky pôsobia kompozície na diagonálu. Kompozícia budovaná do rozvíjajúcej sa špirály zvyčajne pohybuje.

Psychologický význam pri budovaní kompozície majú aj ľavá, pravá, horná a dolná strana obrazu. Pri vnímaní sa uplatňuje ľavo-pravá orientácia, čo môže byť v súvislosti so zvykom čítania textu. Ľavá strana tvorí začiatok, pravá koniec. V tejto súvislosti je ľavá strana viac uzavretá, kým pravá strana sa považuje za aktívnejšiu, otvorenejšiu svetlu. Horná časť obrazu je svetlo, vzduch, kým dolná časť je

tma, zem. Vzniká tu protipól významov ľahký a ťažký. V symbolike predstavujú duchovnosť, spiritualitu oproti hmotnosti, zemitosti.

Umiestnenie objektu do centra vizuálneho poľa zvyčajne jeho význam. Umiestnenie horizontu tiež ovplyvňuje kompozíciu.

Kompozičné riešenie obrazu môže byť plošné alebo priestorové. Pri plošnom riešení nie je využitá perspektíva, obraz je budovaný v jednom pláne, minimalizuje sa rozdiel medzi popredím a pozadím. Priestorové zobrazenie podporuje zdôraznenie perspektívy, rozlíšenie popredia od pozadia, farebné a svetelné rozdiely.

V kompozícii vstupujú prvky obrazu do vzťahov (proporcía, miera, mierka, kontrast, rytmus, veľkosť a tvar). Z významovej stránky niektoré prvky vystupujú ako dominantné, iné ako podriadené.

Rovnováha – môžeme ju vnímať ako vyrovňovanie vizuálnych síl v umeleckom diele. Ako formálnu rovnováhu chápeme použitie podobných prvkov (tvary, farby, hodnoty) na vyváženie obrazu, napríklad ľavá časť sa podobá pravej; obraz je symetrický. O neformálnu rovnováhu ide, ak sa použijú rôzne prvky (tvary, farby, hodnoty) na vyváženie obrazu. Obraz je asymetrický. Radiálnu rovnováhu dosiahneme usporiadaním zrakových síl rovnomerne okolo stredovej osi.

Ak sú všetky vizuálne zaujímavé prvky diela sústredené na jednom mieste, práca je nevyvážená

a divácky pohľad sa upriami na jedno miesto, ignorujúc zvyšok diela. Vyvážená práca bude mať umelecké prvky

usporiadané tak, aby rôzne oblasti priťahovali pozornosť diváka ako celé dielo.



▲ S. Botticelli: La nascita di Venere
▼ W. Homer: Dressing for the Carnival



▲ F. Stella: Gran Cairo
▼ E. Hopper: Nighthawks



Pohyb – pocit pohybu môže byť vytvorený diagonálnymi alebo zakrivenými líniami, či už reálnymi, alebo implikovanými, okrajmi, ilúziou priestoru, opakovaním. Pohyb je spôsob, akým sa zameriava oko diváka na prechod cez kompozíciu. Môže byť v rámci

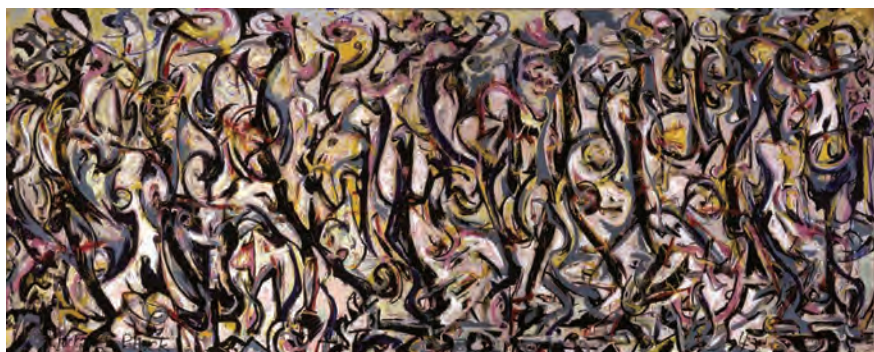
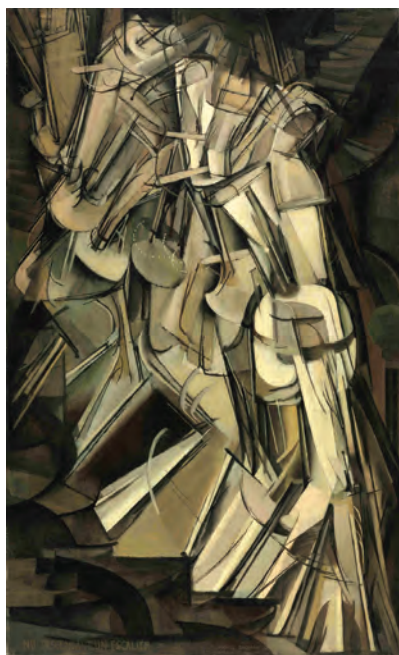
diela riadený čiarami, kontrastnými tvarmi alebo farbami. Pohyb je cesta, ktorú naše oči sledujú, keď sa pozeráme na umelecké dielo, a je všeobecne veľmi dôležité, aby sa oči diváka zapájali do tohto procesu. Bez pohybu umelecké diela stagnujú.



▲ D. Rivera: Liberación del Peón



▲ G. Balla: Dinamismo di un cane al guinzaglio

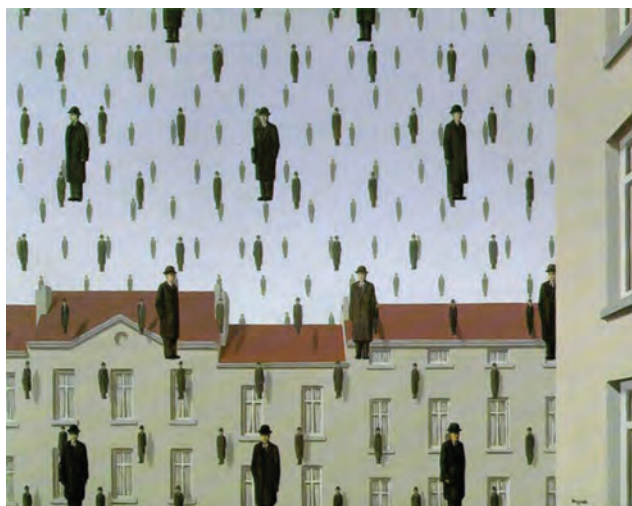


▲ J. Pollock: Mural

◀ M. Duchamp: Nu descendant un escalier

Rythmus – je opakované používanie podobných prvkov, ako sú farba, čiara alebo tvar. Keď sa motívy

alebo prvky opakujú, striedajú alebo inak usporiadajú, môžu vytvoriť rytmus a dojem pohybu. Rytmus môžu



▲ R. Magritte: Golconde

▼ M. Escher: Lucht en water



▲ A. Warhol: Cow Wallpaper (Pink on Yellow)

▼ W. Thiebaud: Four Ice Cream Cones



byť široko kategorizované ako náhodné, pravidelné, striedavé. Zoskupenia podobných motívov alebo prvkov, ktoré sa opakujú bez pravidelnosti, vytvárajú náhodný rytmus. Pravidelný rytmus je vytvorený sériou prvkov, často rovnakých alebo podobných, ktoré sa nachádzajú v pravidelných alebo podobných intervaloch. Jednoduché pravidelné rytmy, ak sú nadbytočné, môžu byť monotónne. Striedavý rytmus vytvárajú dva alebo viac rôznych motívov, ako napríklad čierne a biele štvorce na šachovnici. V progresívnom rytme sa motív zakaždým,

keď sa opakuje, trochu zmení, transformuje – motív prechádza z jednej veci do druhej.

Dôraz – jedna vec je dôležitejšia ako všetky ostatné. To sa môže dosiahnuť kontrastnými farbami, kontrastnými hodnotami, stupnicou atď. Dôraz sa vytvára, keď umelec použije kontrastné farby, textúry alebo tvary, aby nasmeroval pohľad diváka na určitú časť obrazu. Môže ísť tiež o oblasť kompozície, ktorá je vizuálne dominantná a priťahuje pozornosť diváka.

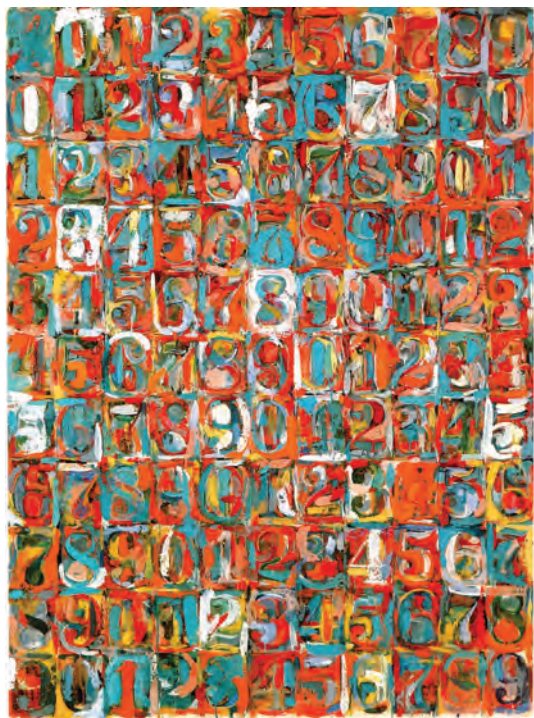


▲ T. Lautrec: Au Moulin Rouge



▼ P. Klee: Around the Fish

Vzor – je skupina prvkov alebo motívov, ktoré sa opakujú predvídateľným spôsobom.



▲ J. Johns: Numbers in Color



▼ D. Hockney: A Bigger Splash

Kontrast – princíp kontrastu je jedným zo základných princípov pre usporiadanie prvkov v obraze. Kontrast je vzájomné postavenie dvoch alebo viacerých dostatočne rozdielnych kvantít tej istej kvality.



▼ P. Cézanne: Nature morte avec des pommes et des pêches

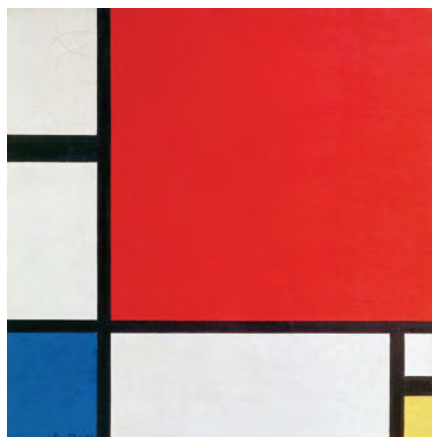
Jednota – je harmónia všetkých vizuálnych prvkov v kompozícii.

Harmónia je vytvorená súvisiacimi, podobnými alebo opakovanými prvkami v rámci umeleckého diela. Harmonické prvky majú logický vzťah alebo postup – spolupracujú a navzájom sa dopĺňajú. Keď sa pripojí prvok, ktorý narúša hranicu, niečo, čo ide proti

celku, hovorí sa, že je to nesúrodé. Jednota je vytvorená pomocou harmonickej podobnosti a opakovania, pokračovania, priblíženia, zosúladenia a uzatvárania výtvarných prvkov v rôznych častiach diela tak, aby sa časti navzájom vzájomne spojili a vytvorili jednotný celok. Príliš veľa jednoty vytvára monotónnosť, príliš veľa rozmanitosti vytvára chaos.



▲ V. van Gogh: La Nuit étoilée
▼ P. Mondrian: Composition en rouge, bleu à jaune



▲ L. Nevelson: Sky Cathedral
▼ J. Johns: Map



Variácie/rozmanitosť – použitie množstva rôznych prvkov (farby, tvary atď.) alebo objektov, aby sa obrázok

stal zaujímavejším. Rozmanitosť môže zvýšiť záujem a prerušiť monotónnosť jednoduchých opakovaní.



▲ H. Bosch: Tuin der lusten
▼ G. Arcimboldo: Estate

Rozmanitosť je doplnkom jednoty a harmónie a je potrebná na vytvorenie vizuálneho záujmu. Bez jednoty

a harmónie je obraz chaotický a „nečitateľný“, bez rozmanitosti je nudný a nezaujímavý.



▲ J. M. Basquiat: Untitled (Skull)



▲ A. Dürer: Rhinceros

Proporcie – veľkosť vzťahov. Tieto vzťahy môžu byť medzi jedným a druhým objektom alebo medzi časťami objektu ako celku. Proporcionalita je porovnanie rozmerov v mierke medzi dvoma prvkami alebo medzi

celým objektom a jednou jeho časťou. Rozdielne proporcie v kompozícii môžu súvisieť s rôznymi druhmi rovnováhy alebo symetrie a vytvárajú vizuálnu hmotnosť a hĺbku.



▲ A. Mantegna: Compianto sul Cristo morto



▲ C. Oldenburg a C. van Bruggen: Spoonbridge and Cherry

Zdroje ilustrácií

<https://www.edvardmunch.org/the-scream.jpg>, https://en.wikipedia.org/wiki/File:Matisse_-_Green_Line.jpeg, <https://www.wikiart.org/en/mark-rothko/no-5-no-22>, <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/melancholy-woman>, <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/56.205.1/>, https://en.wikipedia.org/wiki/Delphic_Sibyl, <https://www.pablopicasso.org/three-musicians.jpg>, <http://www.famousartistsgallery.com/gallery/matisse-ps.html>, <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/27992>, <http://avantbarcelona.blogspot.com/2011/11/kusama-and-her-vision-of-world-full-of.html>, <http://www.idealart.com/module/csblog/post/300-1-dot-painting.html>, <https://www.guggenheim.org/artwork/1924>, <http://www.tate.org.uk/art/artworks/dubuffet-site-inhabited-by-objects-00870>, <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/19.73.209/>, <https://www.guggenheim.org/artwork/2494>, <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jpg>, https://en.wikipedia.org/wiki/Franz_Kline, <http://flieschool.com/content/line>, https://en.wikipedia.org/wiki/File:Matisse_-_Green_Line.jpeg, <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/melancholy-woman>, <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/56.205.1/>, https://en.wikipedia.org/wiki/Delphic_Sibyl, <https://www.pablopicasso.org/three-musicians.jpg>, <http://www.famousartistsgallery.com/gallery/matisse-ps.html>, <http://www.tate.org.uk/art/artworks/moore-recumbent-figure-n05387>, <https://www.georgiakoeffe.net/rams-head-blue-morning-glory.jpg>, <http://www.calder.org/work-by-category/hanging-mobile>, [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Calling_of_Saint_Matthew_\(Caravaggio\)#/media/File:The_Calling_of_Saint_Matthew-Caravaggio_\(1599-1600\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Calling_of_Saint_Matthew_(Caravaggio)#/media/File:The_Calling_of_Saint_Matthew-Caravaggio_(1599-1600).jpg), https://www.domusweb.it/en/art/2013/07/3/james_turrell_atenreign.html, <http://news.ifo.ru/en/education/trend/news/7179/>, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winslow_Homer_-_Dressing_for_the_Carnival.jpg, https://en.wikipedia.org/wiki/American_Gothic, <https://www.wikiart.org/en/frank-stella/gran-cairo-1962>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Nighthawks>, <http://flieschool.com/content/balance>, <https://www.diegoveriva.org/liberation-of-the-peon.jpg>, https://en.wikipedia.org/wiki/Dynamism_of_a_Dog_on_a_Leash, https://en.wikipedia.org/wiki/Nude_Descending_a_Staircase_-_No._2, <https://www.wikiart.org/en/jackson-pollock/hockney-a-bigger-splash-203254>, <https://rafaelbarriga.com/2014/01/12/13-de-enero-lo-mejor-de-tan-lejos-tan-cerca-elogia-de-los-numeros/>, https://whitsps/en.wikipedia.org/wiki/The_Spoonbridge_and_Cherry, <https://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection-art-object-page-45986.html>, https://www.moma.org/learn/moma_learning/louise-nevelson-sky-cathedral-1958, <http://www.archive.com/archive1/johns/map.jpg.html>, <https://www.wikiart.org/en/piet-mondrian/composition-with-red-blue-and-yellow-1930>, <https://www.wikiart.org/en/jean-michel-basquiat/head>, <http://www.wikiart.org/en/giuseppe-arimboldo/summer-1563>, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden_of_Earthly_Delights, <http://flieschool.com/content/variety-and-variation>, https://www.wga.hu/html_m/m/mantegna/09/1deadr.html, <https://en.wikipedia.org/wiki/Encircledworldphotos.photoshelter.com/image/10000CjAmlk3A6E>, <https://www.nga.gov/education/teachers/lessons-activities/elements-of-art/line.html>, <https://www.nga.gov/education/teachers/lessons-activities/elements-of-art/color.html>, <https://www.nga.gov/education/teachers/lessons-activities/elements-of-art/shape.html>, <https://l.pining.com/originals/bf/4b/2f/bf4b2fbb1a2fb3e5d56f0d33ee36.jpg>, <https://www.nga.gov/collection/art-object-page-69637.html>, <https://www.nga.gov/education/teachers/lessons-activities/elements-of-art/texture.html>

Výtvarné aktivity s prvkami výtvarného jazyka

1. Výrazové možnosti línie

Experimentálne môžeme s deťmi líniu vytvárať pomocou klasických (tužka, pero, štetec, drevko) a netradičných (hrebeň, vidlička, kolesá autíčka, guľôčka, špagát a i.) nástrojov a materiálov (špagát, kamene atď.) v rámci krátkych výtvarných etúd. Objavujeme tak vlastnosti nástrojov a materiálov a ich výrazových možnosti.



▲ F. Stella: Jarama II



▲ Š. Schwartz: Frank Stella/Estoril five II./XVII

Výtvarný umelec Frank Stella bol fanúšikom automobilových pretekov. Jeho výtvarné dielo *Jarama II.* je pomenované po automobilovej pretekárskej dráhe pri Madride v Španielsku. Stella použil na vyjadrenie svojho výtvarného zámeru navíjacie, zakrivené pásy kovu namalované v jasných a dynamických farbách, aby vytvoril dojem pohybu a pocity vzrušenia z automobilových pretekov. Ide o asambláž kombinovanú s maľbou.

Interpretáciu Stellovho diela vytvoril výtvarný umelec Štefan Schwartz.

Štefan Schwartz sa narodil v roku 1927 v Budapešti, no vyrastal v Košiciach. V roku 1944 ho deportovali do koncentračného tábora v Osvienčime, odkiaľ sa po skončení vojny vrátil s podlomeným zdravím. Najskôr pracoval ako úradník a kreslič, potom vyštudoval VŠVU (ateliér figurálneho maliarstva profesora Jána Mudrocha). Vyučoval na bratislavskej ŠUP-ke a od roku 1966 samostatne vystavoval. V roku 1968 emigroval aj s manželkou do Švajčiarska, kde pôsobil ako pedagóg a výtvarník. V roku 1992 mal prvú súbornú výstavu v SNG, v roku 1994 mu Skupina A-R udelila cenu Christmas. Zomrel v roku 1998 v Zürichu. (<https://www.tyzden.sk/casopis/6710/hudbatapiet>)

Deti sa zoznámia s výrazovými možnosťami línie. Analyzujú rôzne druhy línií v umeleckých dielach a porozumejú, ako výtvarní umelci používajú líniu na vyjadrenie pohybu a nálady. Na základe porozumenia vytvoria abstraktné výtvarné dielo.

Deťom ukážeme výtvarné dielo F. Stelli a opýtame sa ich: Ak by sa tento obraz mohol pohybovať, pohyboval by sa rýchlo alebo pomaly? Prečo si to myslíte? Ktoré výtvarné vyjadrovacie prostriedky v diele dominujú?

Porovnáme diela oboch výtvarných umelcov a identifikujeme výtvarné vyjadrovacie prostriedky, ktoré autori použili.

Deti si zvolia pohybovú aktivitu, ktorú rady robia (šport, tanec, lezenie na strom, cyklistika, korčuľovanie, skákanie a pod.). K zvolenej aktivite uvedú prídavné mená, ktoré aktivitu charakterizujú. Prídavné mená si napíšu na baliaci papier. Ku každému prídavnému menu nakreslia pomocou rôznych nástrojov a farieb líniu, vyjadria prídavné meno pomocou línie. Zvolia si taký nástroj, farbu a druh línie, ktorá podľa nich najlepšie vyjadruje dané prídavné meno.

Analyzujeme výrazové možnosti línie na detských prácach.

Deti si zvolia ľubovoľné médium a vytvoria na základe inšpirácie dielom F. Stelli vlastné abstraktné dielo. Upozorníme ich, že výber médií je veľmi dôležitý. V diskusii hádajú, akú činnosť výtvarné dielo zobrazuje. Autori argumentujú výber línií, ich tvar, hrúbku, počet, výber farby, výber média.

2. Farbami vyjadrujeme atmosféru

Výtvarnú aktivitu začneme diskusiou o obrazoch C. Moneta. Tento francúzsky maliar rád maľoval rovnakú tému znova a znova, v rôznych časoch dňa a za rôzneho počasia. Rouenskú katedrálu maľoval asi tridsaťkrát, ale to, čo ho najviac fascinovalo, nebola budova, ale okolitá atmosféra. Každá maľba katedrály zaznamenáva čas (ráno alebo neskoro popoludní) a počasie (slnéčné svetlo alebo hmla).



▲ C. Monet: Cathédrale de Rouen, façade ouest



▲ C. Monet: Cathédrale de Rouen, façade ouest, au soleil

Deťom dáme za úlohu, aby odhadli, v akom čase a ročnom období boli jednotlivé obrazy namaľované. Upozorníme ich na tieň vo dverách, podľa ktorých by mohli tento čas zistiť, a na to, že maliar zobrazil západnú stranu katedrály. Deti preskúmajú maľby a uvedú svoje zistenia a argumenty.

Ktoré tieň namaľoval ráno a ktoré popoludní? Ako sa farby zmenili pôsobením slnečného svetla? Ktorý výtvarný výrazový prostriedok autor využil na vyjadrenie atmosféry a je na oboch obrazoch dominantný? (farba)

Deťom rozdáme xerokópie obrázkov historických budov v našom meste (prípadne si samy vytvoria fotografie ulice, v ktorej bývajú) v odtieňoch sivej farby. Ich úlohou je pomocou farieb vyjadriť atmosféru daného časového obdobia. Obrázok v odtieňoch sivej farby premaľujú farbami tak, aby zachytili čas dňa a typ počasia, ktoré si samy zvolia. Môžu na to použiť olejový pastel.

3. Tvary okolo nás



▲ H. Matisse: Bêtes de la mer

Porozprávame deťom príbeh o umelcovi, ktorý „maľoval“ svoje obrazy nožnicami. Koláže, ktoré tvoril, nazýval „maľovaním nožnicami“. Umelcom, ktorý miloval skúmanie možností miešania geometrických a biomorfných tvarov, bol Henri Matisse. V posledných desaťročiach svojej umeleckej kariéry rozvinul novú formu umenia „výstrižkov z papiera“. Stále zaujatý farbou, venoval sa vystrihovaniu tvarov z farebných papierov a ich usporiadaniu v kompozícii. „Namiesto toho, aby som kreslil obrys a vyplnil tvar farbou... kreslím priamo farebne,“ hovorieval Matisse.

Deti dostanú za úlohu identifikovať, čo im tvary na obraze pripomínajú. Ktoré tvary by mohli zobrazovať hravé ryby, plávajúceho morského koníka, špirálové mušle, mávanie morských rias, morské úhory, krivé koral? Čo zobrazujú farebné obdĺžniky na pozadí?

Matisse mal rád teplejšie miesta a rád sledoval slnečné svetlo, ktoré žiarilo na mori. Často cestoval do prístavov pozdĺž francúzskeho Stredomoria, navštevoval aj Taliansko, severnú Afriku a Tahiti. Umelecké dielo Morské zvieratá je spomienkou na jeho návštevu južných morí. V tomto umeleckom diele Matisse najskôr namiešal farbu, aby získala všetky brilantné farby oceánu, a potom rozstrihal papier na tvary, ktoré mu pripomínali tropické more. Napokon zoradil biomorfné tvary vertikálne do žltých, zelených a fialových obdĺžnikov, aby pripomínali hĺbku vody podmorského sveta.

Spoločne si vyvodíme význam slova tvar. Tvar je plochá oblasť obklopená okrajmi alebo obrysom. Umeľci používajú všetky druhy tvarov. Geometrické tvary sú presné a pravidelné ako štvorce, obdĺžniky a trojuholníky. Často sa nachádzajú vo veciach vyrobených človekom, ako sú budovy a stroje, zatiaľ čo v prírode sa nachádzajú biomorfné tvary. Tieto tvary môžu vyzeráť ako listy, kvety, mraky – veci, ktoré rastú, prúdia a pohybujú sa. Termín biomorfný znamená životnú formu (bio = život a morph = forma). Biomorfné tvary sú často zaoblené a nepravidelné, na rozdiel od väčšiny geometrických tvarov. Výtvarné dielo budú žiaci tvoriť v skupinách. Využijeme metódu hry, pri ktorej bude dielo vznikať náhodne. Najprv si deti pripravlia rôzne farebné papiere, nožnice, lepidlo, hraciu kocku a hrací plán. Ten si môžete stiahnuť z <http://brettdoranart.com/matisse-art-game/>. Zahráme sa hru Roll a Matisse.

Postup je jednoduchý. Deti v poradí hádžu kocku a podľa čísla na kocke a na hracom pláne si volia tvar, ktorý z farebného papiera vystrihnú a nalepia na spoločný podkladový papier. Všetci najprv vyberajú z políčka roll 1, potom roll 2... Takto postupne vytvárajú spoločnú kompozíciu. Môže sa stať, že niektoré čísla sa budú opakovať, čo nie je problém. Deti musia rozmýšľať, akú farbu a veľkosť tvaru si zvolia, aby kompozícia pôsobila



▲ Ukážka práce detí

vyvážene a harmonicky. Hra sa končí, keď sa skupina dohodne, že kompozícia obrazu je dokončená. Deti vymyslia dielu názov a prezentujú ho. Alternatívou hry môže byť, že si deti vytvorí vlastný hrací plán, do ktorého si navrhnu rôzne tvary.

4. Ako vzniká textúra

Fanny/Fingerpainting je portrét starej mamy maliarovej manželky. Predstavuje jedno z najväčších a najzmysluplnejších použití techniky, ktorú umelec rozvinul v polovici 80. rokov. Táto technika zahŕňala priame nanášanie pigmentu prstami na povrch plátna obrazu. Nastavením množstva pigmentu a tlaku prsta na plátno Close dosiahol širokú škálu tónových efektov. Typicky pracoval na čiernej a bielej fotografii, ktorú rozdelil na niekoľko menších jednotiek pomocou mriežky. Potom preložil mriežku na oveľa väčšie plátno a starostlivo reprodukoval každú jeho časť. Výsledkom je monumentálny blízky pohľad. Pri pohľade z diaľky maľba vyzerá ako obrovská strieborná fotografia, ktorá neúnavne odhaľuje každú trhlinu a štrbinu tváre starej ženy. Ak sa pozrieme bližšie, povrch farby sa rozpúšťa do plochy odtlačkov prstov, ktoré majú abstraktnú krásu, dokonca aj keď metaforicky naznačujú starnutie. Svoj zámer maľby prstami vysvetlil: „Mám rád používanie tela ako nástroja na maľovanie, cítim, koľko farby je na prste, a potom môžem veľmi jasne cítiť, koľko jej ukladám na maľbu.“

Ďalším autorom, ktorý využil na maľbu prsty, bol renesančný maliar Leonardo da Vinci. Na obraze Ginevra de' Benci najprv použil malé štetce na farbu Ginevrinej tváre. Farbu aplikoval vo veľmi tenkých vrstvách. Ale nakoniec použil prsty, aby získal jasný vzhľad a hladké tieň, ktoré tvoria jej tvár. Umeleckí špecialisti prezreli Ginevrinu tvár na špičkovom technickom zariadení a objavili stopy odtlačkov prstov da Vinciho. Odborníci predpokladajú, že



▲ Ch. Close: Fanny/Fingerpainting



▲ L. da Vinci: Ginevra de' Benci

prsty použil na vyhladenie a zmäkčenie okrajov a povrchov jej tváre, zatiaľ čo farba bola ešte mokrá.

Výtvarnú aktivitu začneme tým, že deťom ukážeme výtvarné diela Chucka Closea a Leonarda da Vinci. Deti uvádzajú predpoklady, akým spôsobom namalovali maliari uvedené obrazy.

Potom pomocou lupy skúmajú obrazy zblízka. Zisťujú a pomenovávajú rozdiely v spôsobe nanášania farby na plátno. Uvádzajú svoje zistenia a porovnávajú ich s vlastnými predpokladmi. Objavujú odtlačky prsta Closea a upozorníme ich aj na odtlačok prsta da Vinciho.

Pomocou prstových farieb si všetky deti urobia odtlačky svojich prstov na papier a potom ich pod lupou skúmajú.

Vyberú si najzaujímavejší odtlačok a nakreslia ho zväčšený na celý formát papiera. Ďalšou aktivitou môže byť namalovanie ľubovoľného motívu pomocou odtlačkov prstov.

Deti majú možnosť dozvedieť sa, že to, čo odtlačkami prsta na obrazoch vzniklo, sa nazýva textúra. Textúra je vzhľad a dojem z povrchu. Maliari majú mnoho spôsobov, ako vytvoriť rôzne textúry. Používajú rôzne tvarované štetce. Môžu tiež použiť iné nástroje – špeciálne špachtle, špongie, prsty na nanášanie farby na plátno, farbu na plátno môžu nanášať aj liatím a fľkaním a pod.

Deti skúmajú aj iné umelecké diela a určujú nástroje, ktorými bola textúra vytvorená.

Zoznam bibliografických odkazov

BANAŠ, J. et al. 1989. *Didaktika výtvarnej výchovy*. Bratislava: SPN, 1989.

GERÓ, Š. 1989. *Úvod do štúdia výtvarnej výchovy*. Nitra: PF, 1989. ISBN 80-85183-06-4.

KULKA, J. 2008. *Psychologie umění*. Praha: Grada Publishing, a. s., 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

LAMAC, M. 1989. *Myšlenky moderních malířů*. Praha: ODEON, 1989. ISBN 80-207-0087-0.

LASOTOVÁ, D. 2007. *Komunikace s výtvarným dílem II*. Ostrava: PF Ostravské univerzity v Ostravě, 2007. [online]. [cit. 4.9.2017] Dostupné

na https://is.muni.cz/el/1441/podzim2012/GP3MP_HTGP/um/02c_D_Lasotova_Komunikace_s_VD_II_LV_15_10_2012.pdf?lang=en

PONDELÍKOVÁ, R. 2017. *Výtvarný jazyk a možnosti jeho osvojovania vo výchovno-vzdelávacom procese výtvarnej výchovy*.

In *Kreatívne vzdelávanie* [online]. 1. vyd. KVK PdF UMB: Banská Bystrica, 2017. 331 s. ISBN 978-80-557-1374-8. Dostupné na: www.kreativnevzdelavanie.sk.

ROESELOVÁ, V. 1999. *Proudy ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1999. ISBN 80-902267-3-6.

ROESELOVÁ, V.: *Didaktika výtvarné výchovy V*. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. Praha, 2003.

o autorke

PaedDr. Renáta Pondelíková, PhD.

po absolvovaní odboru propagačná grafika na Strednej umelecko-priemyselnej škole v Bratislave študovala na Pedagogickej fakulte v Banskej Bystrici učiteľstvo všeobecno-vzdelávacích predmetov pre 5.-12. ročník v predmetoch slovenský jazyk – výtvarná výchova, ktoré si neskôr doplnila o predmet etická výchova absolvovaním kvalifikačného štúdia. V roku 2016 obhájila dizertačnú prácu s názvom *Riešenia výtvarných problémov pomocou grafických programov na hodinách výtvarnej výchovy* na Pedagogickej fakulte UMB v Banskej Bystrici, Katedre výtvarnej kultúry. V súčasnosti pôsobí v Metodicko-pedagogickom centre, regionálne pracovisko v Banskej Bystrici ako učiteľka pre kontinuálne vzdelávanie v oblasti Umenie a kultúra. Svoju pedagogickú činnosť vo vzdelávacej oblasti Umenie a kultúra – výtvarná výchova zameriava na kontinuálne vzdelávanie učiteľov v problematike didaktiky a metodiky výtvarnej výchovy. Na Pedagogickej fakulte UMB v Banskej Bystrici na Katedre výtvarnej kultúry pôsobí od roku



2016 a vedie semináre a prednášky v predmete Didaktika výtvarnej edukácie, Metodika výtvarnej edukácie a aplikácia výtvarných médií, Výtvarné aktivity v MŠ a ZŠ a a vedie pedagogickú prax študentov. Má rozsiahlu publikačnú činnosť. Je spoluautorkou učebníc výtvarnej výchovy pre základnú školu a metodík výtvarnej výchovy vydaných Metodicko-pedagogickým centrom. Autorsky sa podieľala aj na nových pracovných zošitoch Škôlkar a je tiež jednou z autoriek publikácie *Svet škôlkar* – námety na realizáciu aktivít vzdelávacích oblastí ŠVP pre materské školy, ktorý periodicky vychádza 4-krát ročne vo vydavateľstve RAABE. V roku 2015 spolupracovala pri tvorbe Štátneho vzdelávacieho programu pre predprimárne vzdelávanie v MŠ, oblasť Umenie a kultúra - časť Výtvarná výchova.

Je členkou odborných predmetových komisií pre predprimárne vzdelávanie a umelecké odbory základnej umeleckej školy pri Štátnom pedagogickom ústave v Bratislave. Niekoľko rokov pôsobí ako predsedníčka v komisiách detských výtvarných súťaží Detské Chalupkovo Brezno a Dúhový kolotoč.